

Quelle print: Pelinka, Anton / Plasser, Fritz / Meixner, Wolfgang (Hg.): Die Zukunft der österreichischen Demokratie. Trends, Prognosen und Szenarien (Schriftenreihe des Zentrums für Angewandte Politikforschung, Band 22). Signum-Verlag, Wien 2000, S. 255-279.

Peter A. Bruck

## Cyberdemocracy?

### BürgerInnenbeteiligung und Entscheidungsprozesse im digitalen Zeitalter<sup>1</sup>

#### Gliederung

1. Österreich im digitalen Demo-Winter
2. Cyberdemocracy – Informationsausweitung und Erwartungen von medialer Direktheit
3. Auf dem Weg zu einer elektronisch erweiterten Demokratie
4. Technisch-ökonomische Entgrenzungen
5. Multimedia unterstützt demokratische Prozesse
6. Cyberdemocracy – BürgerInnenbeteiligung und Entscheidungsprozesse

#### 1. Österreich im digitalen Demo-Winter

Im Februar und März 2000 sind Österreichs Medien voll von Berichten und Bildern über die Demonstrationen gegen die neue Bundesregierung. Eine breite Opposition veranstaltet Demonstrationen in vielen Städten, und der Donnerstag Abend mutiert v.a. in Wien zum Demo-Termin. Nahezu alle Stadtteile und Bezirke werden im Wochenrhythmus spät nachmittags und abends von Tausenden durchwandert. Aber Ausgangspunkt, Route, Startzeit oder Ende werden kurzfristig festgelegt und über verschiedene Informationskanäle verbreitet. Mit Ausnahme der Großdemonstration vom 19. Februar 2000 am Heldenplatz werden diese Züge nicht von einer einzigen Stelle organisiert. Sie sind aber auch nicht plötzliche Zusammenschlüsse von Passanten. Vielmehr entstehen sie mit Hilfe der neuen digitalen Kommunikationstechnologien und Medien. GSM-Mobiltelefonie und World Wide Web werden eingesetzt. Sie ermöglichen eine nicht zentralisierte Zusammenführung von großen Gruppen von BürgerInnen.

Eine Vielzahl von Internet-Seiten entstehen. Mit ihren Aufrufen, Kurzberichten und elektronischen Pamphleten begleiten sie virtuell wie steuernd die Straßenkundgebungen.<sup>2</sup> In diesem Zusammenhang wird eine breite Diskussion zur neuen Regierung, der Beteiligung der FPÖ an der Koalition und den Ereignissen der Nationalratswahl vom 3. Oktober 1999 über eine größere Zahl von Web-Seiten geführt<sup>3</sup>. Diese Internetauftritte erschöpfen sich nicht nur in

<sup>1</sup> Ich danke Roman Winkler, Andreas Strasser und Andrea Mulrenin für die Unterstützung in der Verfassung und den Recherchen für diesen Beitrag. Alle Verantwortung für den Text liegt jedoch ausschließlich bei mir als Autor.

<sup>2</sup> Web-Adressen von Organisationen, die die Proteste unterstützen und die Demos mitkoordinieren (alle: download am 25.02.2000): O5: <http://o5.or.at/p1.htm>; SOS-Mitmensch: <http://www.sos-mitmensch.at>; Cyber-Weiber: <http://www.ceiberweiber.com/wahl>; Netzwerk gegen Rassismus: <http://www.rassismus.at>; Botschaft besorgter BürgerInnen: <http://botschaftbesorgterbuergerinnen.cjb.net>; ICARE. to: <http://www.icare.to>; STOPhaider: <http://www.stopherhaider.com>. Eine vielfrequentierte und speziell entstandene Website über den Widerstand gegen die neue Regierung und die Politik des FPÖ-Obmanns Jörg Haider: <http://widerstand.netbase.org>, die u.a. einen Terminkalender mit den stattfindenden Aktionen und Protesten beinhaltet. Eine Online-Berichterstattung über den Hintergrund des Widerstands: Electronic Civil Disobedience: <http://www.critical-art.net/ECD/contents.html> sowie Democracy and the Net: <http://www.univie.ac.at/philosophie/bureau/democracy.htm>. Letztere Seite enthält auch Artikel zu Demokratie und Internet, österreichische und internationale Online-Adressen für den Widerstand, Berichterstattung inklusive Photos und Audio- und Videomaterial zum Widerstand. Dazu gibt es auch internationale Seiten, die Aktionen wie „Austria goes offline for three hours because of new government“, veranstalten: <http://www.zdnet.com/intweek/daily/970325a.html> oder <http://www.angelfire.com/nd/ShalomInternational>, download am 14.02.2000.

<sup>3</sup> Wahlergebnis der letzten NR-Wahl: <http://www.bmi.gv.at/Wahlen/indexNRW.html>; Protestseiten z.B. vom Hundertwasserhaus in Wien: [http://home.pages.at/memo/en\\_prot.htm](http://home.pages.at/memo/en_prot.htm), download am 14.02.2000. Diese Seite beinhaltet: Bilddokumente und kurze

Diskussion und Berichterstattung. Eine deutsche Webseite bietet z.B. eine Computersimulation darüber an, was passieren könnte, wenn es Jörg Haider gelingen sollte, Bundeskanzler zu werden<sup>4</sup>.

Direkt steuernd wirkt eine weitere Neuerung. Mit Hilfe entsprechender Webseiten können in der Länge begrenzte E-Mails an Mobiltelefonnummern versendet werden. Hier lassen sich nicht nur die Botschaften einfacher und schneller verfassen, sondern sie können auch an Sammel Listen verschickt werden und so in kürzester Zeit eine große Anzahl von Personen unterwegs oder auf der Straße erreichen. Mit Hilfe dieser Kurzmeldungen (SMS – Short Message Service) erhalten die Demonstranten mobil Informationen über Geschehnisse und Entwicklungen, die Marschrouten können abgestimmt werden. Der SMS-Austausch zwischen MobiltelefoniererInnen vernetzt zusätzlich.

Über die Rolle der neuen Kommunikations- und Organisationsformen wird darüber hinaus auch regelmäßig und prominent in den traditionellen Massenmedien wie TV, Zeitungen und Magazinen berichtet, wodurch diese weitere Aufmerksamkeit und BenutzerInnen finden (siehe dazu u.a. tv-media 2000). Schließlich fokussiert das abschätzig gemeinte Wort des Neo-Bundeskanzlers Schüssel, daß es hier sich u.a. „nur, um Internet-Kids handelt, zusätzlich die Aufmerksamkeit. Sie trifft deskriptiv zu und gibt dem Phänomen zusätzliche Prominenz.

## **2. Cyberdemocracy-Informationsausweitung und Erwartungen von medialer Direktheit**

Dieser Einsatz neuer Informations- und Kommunikationstechnologien wird in Österreich im Februar und März 2000 allgemein als neue Qualität des politischen Auftretens und Agierens gesehen. Damit wird ein altes Thema in einer neuer Situation und in bezug auf geänderte Technologien angesprochen und abgehandelt. Die Möglichkeiten der neuen Medien zur digitalen Erzeugung und Übertragung, Verarbeitung, Speicherung und Präsentation von Inhalten, wie kurz oder lang auch immer, haben ohne Zweifel schon zu früheren Anlässen und Zeiten wesentliche Auswirkungen auf die Funktionsweise der Demokratie im allgemeineren Sinne gehabt<sup>5</sup>. In diesem Beitrag gilt es die Annahme näher zu untersuchen, daß die digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien das Potential besitzen, in den nächsten Jahren entscheidende Impulse für die Förderung und Weiterentwicklung demokratischer Prozesse in Österreich zu geben, und darzustellen, wie dies geschieht bzw. geschehen könnte.

Im europäischen-westlichen politikgeschichtlichen Kontext läßt sich faktisch wie ideologisch eine klare Verbindung zwischen Medien, ihrer historisch-technischen Entwicklung und ihrer inhaltlichen Nutzung zu politisch-herrschaftlichen Ordnungen, deren Entwicklungen und der Möglichkeit von Menschen, an Macht zu partizipieren, herstellen. Es kann sogar behauptet werden, daß in der kontinuierlichen Entwicklung von Demokratie die mit der Einführung von neuen Medien verbundenen Vorstellungen und Erwartungen vielfältig von Wünschen, ja Träumen von partizipativer Direktheit geprägt sind<sup>6</sup>, d.h. Hoffnungen und Erwartungen, daß die neuen Informations- und Kommunikationsmittel die Einflußnahme auf die sozialen und

---

Hintergrundberichte zu den Protesten in Wien in mehreren Sprachen inklusive Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch sowie Japanisch, mit Vergleichen zu den Ereignissen vom 12. Februar 1934; E-Mail-Kontakte; ein Beispiel für ein persönlich gestaltetes Online-Diskussionsforum über die Auswirkungen der neuen Regierung „Haider's Austria – What shall we do?“, <http://platon.ee.duth.gr/data/maillist-archives/sois/msg00071.html>, download am 14.02.2000.

<sup>4</sup> Haider-Simulator: was passiert, wenn Haider an die Macht kommt? <http://multimedia.hightext.de/k.vip/mmartikel1/949327414>, download am 14.02.2000.

<sup>5</sup> Zu einem guten Überblick über die gegenwärtige Diskussion tragen vor allem folgende Autoren bei: Benjamin Barber (1998); Christa Maar (1998); John Street (1999); Claus Leggewie (1998); sowie: Claus Leggewie und Christoph Bieber (1999); Rick Henderson (o.J.); Hans Geser (o.J.).

<sup>6</sup> Hier geht es nicht nur um jene Beispiele, wo kausale Zusammenhänge hergestellt werden, sondern auch um Fälle, wo Medien gezielt aktivierend bzw. gar agitatorisch eingesetzt werden. Ein sehr positives Beispiel im Bereich Film und Video ist das ‚Challenge for Change‘ Programm des Canadian Film Boards, das unter dem Einfluß des Community Activism-Ansatzes von Saul Allinski aus Chicago stand.

politischen Geschehnisse unmittelbar und konkret erlebbar erweitern und eine persönliche, subjektiv-erbauliche Beteiligung an der Gestaltung des Gemeinwesens realisierbar machen<sup>7</sup>. Die Grundannahme ist i.d.R. die folgende: mit der fortschreitenden Entwicklung der Medien haben immer mehr Personen Zugang zu immer mehr Informationen und schließlich auch Wissen<sup>8</sup>. Die Verringerung von Informations- und Wissensmonopolen und die Verbreiterung von Informationszugang ist wesentlicher Bestandteil bzw. Voraussetzung für die Ablöse von autokratischen durch demokratische Systeme<sup>9</sup>. Diese Entwicklung ist jedoch weder linear noch automatisch. Vielmehr muß sie historisch oft unter großen Opfern erstritten und erkämpft werden.

Kommunikations- und Informationstechnologien spielen wesentliche, die je gegebenen Umstände transzendierende, wenn nicht gar utopisierende Rollen. Das Aufkommen und die breite Nutzung von neuen Technologien führen dazu, daß nicht nur neue Medien der Kommunikation möglich werden, sondern daß sich damit die informationelle und kommunikative Basis der gesellschaftlichen inklusive der politischen Beziehungen verändert. Damit werden Machtstrukturen, v.a. insoweit sich diese auf einem Fundament von Information und Kommunikation entwickelt haben und sich reproduzieren, verändert. Dies führt jedoch zu Über- wie auch Unterschätzungen.

In den letzten 20 Jahren wurde die Medienentwicklung besonders von Direktheits-Hoffnungen und Träumen begleitet und mit oft nur anekdotischer Evidenz belegt (vgl. dazu Bimber 1998). Fälle, die systematisch untersucht und wissenschaftlich belegt wurden, umfassen u.a. die Verbindung von Audio-Kassetten und Betriebslautsprechersystemen in der Entstehung der polnischen Gewerkschaft ‚Solidarität‘ 1980 und ihren nachhaltigen Widerstand gegen das kommunistische Kriegsrecht nach dem 13. Dezember 1981 (vgl. Fedorowicz 1986), den Einsatz des interaktiven Kabel-Text-Systems zur Organisation von Nachbarschaften und ImmigrantInnengruppen in Holland 1989 (vgl. Jankowski 1990) oder den Einsatz von Cabel TV und Electronic Town Meetings zur Beteiligung von US-BürgerInnen an lokalen wie nationalen politischen Diskussionen, die Anfang der 1990er Jahre besonders viel Beachtung fanden und in der Folge auch in den Präsidentschaftswahlen zunächst von Ross Perot und dann auch von Bill Clinton instrumentalisiert wurden (vgl. Elgin 1993).

Es ist daher nicht überraschend, daß ähnliche Erwartungen und Ideen rund um das Internet und die Möglichkeiten der digitalen online-basierten Kommunikation entstehen. Dabei sind zunächst die grundsätzliche Schwierigkeit und ein allgemeiner Mangel zu konstatieren, sich die Entgrenzung und Dynamik vorzustellen, die diese Entwicklung ermöglicht. Schwierig ist es, die strukturelle Transformation in seiner Dynamik und Systemik zu erfassen und mit ihnen zielgerichtet und sinnvoll umzugehen. Diese Schwierigkeiten verbinden sich mit einer Mischung von Über- und Unterschätzung, begleitet von „Cyberhype“, und vielfach wenig reflektierten Phrasen bzw. Phantasien. Einzelne Phänomene werden mit Erstaunen festgestellt und je nach Alter, Bildung, Geschlecht oder einfach aufgrund subjektiver Erfahrungen entweder ängstlich oder euphorisch interpretiert.

Das gilt auch für den Bereich der Demokratie. Der Begriff Cyberdemocracy wird schnell und inflationär gebraucht. Im engeren Sinn bezieht sich der Begriff auf eine Welt, die auf den Erkenntnissen und technischen Errungenschaften der Kybernetik basiert (Ashby 1965). Im nordamerikanischen Kulturkreis wurde von William Gibson mit dem Buch „Neuromancer“, schon vor mehr als 15 Jahren die Idee des Cyberspace, eines neuen Kommunikationsraums, der von Computern vermittelt wird, eingeführt (vgl. Gibson 1984). In diesem Zusammenhang definiert,

---

<sup>7</sup> Manche historische Erfahrungen waren aber auch vollkommen gegenteiliger Natur, wie die propagandistische Nutzung von Radio und Film in den 1930er und 1940er Jahren durch die Nazi-Partei und wie das von ihr dominierte Regime in Deutschland und Europa zeigt.

<sup>8</sup> Zu einer kritischen Sicht und Darstellung dieser Entwicklung siehe auch: John Keane (1991).

<sup>9</sup> Zur grundsätzlichen Beziehung von Kommunikationsmedien und politisch-sozialer Ordnung sei auf Harold Innis und seine klassische Studie ‚The Bias of Communication‘ verwiesen (Innis 1951).

erfaßt der Begriff „Cyberdemocracy,, alle jene Verhaltensformen, Regeln und Institutionen, die mit der demokratischen Gestaltung und Herrschaftsausübung im Cyberspace zu tun haben.

Schon die ersten Internet-Generationen der 1980er Jahre, die sich von VT200 ‚dummen‘ Terminals an Main Frame Computern aus kommunizierend noch mit mühsamen E-Mail Protokollen und Archie Servern herumschlagen mußten, sahen sich in einem Cyberspace verbunden. Den akademisch-anarchischen Wurzeln dieser Internet-Generationen entsprechend wurde Ende der 1980er Jahre schon eine eigene ‚Regierungsverfassung‘ für den Cyberspace diskutiert und als ebenso außerhalb der realen Welt gesehen, wie man meinte, die materiellen Grenzen von Raum und Zeit überwunden und hinter sich gelassen zu haben. Ausgehend von Howard Rheingolds frühen Beschreibungen des WELL, dem ersten geteilten Online- Informations- und Kommunikationsraum der Geschichte, wurde seit damals viel an Visionen und Analysen über die nicht-hierarchischen Beziehungen und die kommunitaristischen Strukturen des Internet geschrieben (vgl. Rheingold 1991).

Weniger als 10 Jahre später haben sich zum einen konsensual festgelegte Formen der Internet-Kommunikation („Netiquette,“) herausgebildet. Zum anderen ist in Europa durch Gerichtsurteile in München oder Wien und durch die Aktionspläne der Europäischen Kommission klar geworden, daß der Cyberspace kein von den geltenden nationalen und supranationalen Rechtsordnungen freier Raum mit seinen eigenen Gesetzen ist, wiewohl er für Rechtsfindung, -verfolgung und -durchsetzung noch viele Probleme aufgibt.

Die Befassung mit der demokratischen Organisation des virtuellen Raums nimmt zusehends ab, und die gezielte Nutzung des Raums für eine steigende Vielfalt von Tätigkeiten nimmt zu (vgl. e-Europe Initiative der EU, März 2000)<sup>10</sup>. Neben E-Mail kommen v.a. E-Commerce und E-Business auf die Agenda, und der Cyberspace wird zunehmend zu einem CyberMarket. Diese Entwicklung wird von vielen Internet-Pionieren mit sehr gemischten Gefühlen bzw. negativen Urteilen beobachtet<sup>11</sup>. Dabei wird aber übersehen, daß auch E-Government auf die Tagesordnung gekommen ist. Wichtig erscheint zunächst, die hohen Erwartungen, die auf die Technologien gerichtet sind, auf ihren sozialen Hintergrund zurückzuführen und sie in die realen Machtbeziehungen eingebettet zu analysieren.

Daß dies nicht einfach ist, zeigen historische Beispiele: So wurden in den 1970er Jahren diese Absichten und Gedanken klar diskutiert, als zum ersten Mal – in Zusammenhang mit der Entwicklung von analogem Kabel-TV – die Frage nach den neuen demokratischen Möglichkeiten der neuen Medien gestellt wurde. Die Versuche mit offenen Kanälen (BRD), Community Antenna Television (US) oder den Community Channels (UK, Kanada) waren von der Erwartung getragen und der Hoffnung geprägt, daß Nachbarschaftsgruppen und politische Bewegungen die Kommunikation zwischen BürgerInnen mit Hilfe der neuen Medien in direkterer Form gestalten könnten und sich damit auch direkte Formen der Demokratie entwickeln würden. Diese Träume der Direktheit erfüllten sich jedoch nicht<sup>12</sup>.

Der neben anderen wohl entscheidende Faktor für das Scheitern dieser Experimente lag in der „Verlegerhürde,,: nämlich an der mangelnden Verbindung von produktionstechnischem Know-how und einem Mehrwert mit einem klaren Geschäftsmodell.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Link zur e-Europe webpage: <http://www.ispo.cec.be/eeurope-initiative.htm>, download am 14.02.2000.

<sup>11</sup> Sie wird auch von vielen in ihren Kommunikationsstrukturen und Beziehungsmöglichkeiten nicht richtig verstanden. So sieht Jarren (1999) im Internet primär ein Medium der Gruppenkommunikation.

<sup>12</sup> Bimber (1998) adressiert auch die Möglichkeiten und Aspekte des populistischen Einsatzes von Internet.

<sup>13</sup> Im Printbereich ist es sehr klar, daß es, neben den unmittelbar die Inhalte produzierenden Personen wie JournalistInnen, Personen und Know-how braucht, die aus den einzelnen Beiträgen nicht nur ein publizierbares Ganzes machen – das ist die Funktion des/r Chefredakteurs/In bzw. Herausgebers/In –, sondern auch jemanden, der die Aufgabe und Verantwortung eines/r Verlegers/In übernimmt und ausübt. Kommunikationsanalytisch geht es dabei darum, die Austauschbeziehung zwischen HerstellerInnen/SenderInnen und LeserInnen/EmpfängerInnen nicht in kommunikativen oder kulturellen Begriffen zu denken und zu managen, sondern die wirtschaftliche und transaktionsmäßige Seite zu sehen und effizient zu gestalten (vgl. Bruck 1994a).

Die beiden Konzepte, das der Cyberdemocracy wie auch das der Teledemokratie, sind stark von einem technologiezentrierten Ansatz geprägt, der den technischen Mitteln der Kommunikation, also den Medien, einen eigenständig verändernden Charakter zuordnet. So hat Alvin Toffler schon 1980 von den beachtlichen Möglichkeiten direkter BürgerInnen-demokratie auf Grund des spektakulären Fortschritts in den Kommunikationstechnologien geschrieben (Toffler 1990: 420ff.). Eine Hoffnung, die er, wie auch andere, nicht aufgeben, sondern mit dem Auftreten von weiteren, neuen Technologien immer wieder als gerade sich anzeigend oder entwickelnd sieht. Es überrascht nicht, daß diese deterministischen Ansichten sich auf Grund ihrer simplen Kausalität gut verkaufen lassen, jedoch an den Wirklichkeiten der Gesellschaften und ihren Entwicklungen vorbeigehen.

Der Einfluß der elektronischen Massenmedien, und hier v.a. des Fernsehens, hat zu Veränderungen in den industriellen, liberalen Demokratien geführt<sup>14</sup>, sodaß oft von TV-Demokratie bzw. Mediendemokratie gesprochen wird<sup>15</sup>. Schaubild 1 soll zur Klärung der Begriffe Mediendemokratie, Teledemokratie und Cyberdemokratie beitragen.

*Schaubild 1: Definitorische Gegenüberstellung von IKT-bezogenen Demokratiebegriffen*

<b>Technologie-zentrierte Schwerpunkte</b>	<b>Mediendemokratie</b>	<b>Teledemokratie</b>	<b>Cyberdemokratie</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Elektronische Massenmedien</li> <li>· Dominiert von TV und zum Teil auch von Radio</li> <li>· Wenige Kanäle, die zentral gestaltet werden</li> <li>· Nationale Wahlkämpfe via TV (nach Kennedy-Nixon)</li> <li>· Keine Interaktivität, sondern Inszenierung von Demokratie und Debatte im und fürs TV</li> <li>· Direkte Übertragungen von nationalen Events und Sitzungen – ESPN oder Phoenix</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Neue Medien wie Kabel-TV, Community TV</li> <li>· Viele Kanäle, die fragmentarisch bzw. dezentral organisiert sind</li> <li>· BürgerInnen-Anliegen und lokale Aktionen</li> <li>· Interaktivität vor Ort und via Telefon oder im Prozeß der Meinungsfindung</li> <li>· Integrativer Bestandteil bzw. Anlaß für Events, Tele-Teilnahme an Versammlungen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Neue digitale Medien Internetdienste, wie WWW und E-Mail</li> <li>· Offener Kommunikationsraum (prinzipiell für jedermann zugänglich)</li> <li>· Unbegrenzte Anliegen mit globaler Erreichbarkeit bzw. Zugänglichkeit</li> <li>· Interaktivität frei von Zeit- und Raumrestriktionen – virtuelle Präsenz</li> <li>· Eigener Versammlungs- und Diskussionsraum mit realem Mobilisierungspotenzial</li> </ul>

*Quelle: Bruck 2000.*

### **3. Auf dem Weg zu einer elektronisch erweiterten Demokratie**

Wichtig bei dieser Begriffsbestimmung ist, daß es sich jeweils um Restrukturierungen der existierenden Informations- und Kommunikationsbeziehungen handelt, nicht aber um eine Ablösung. So ist es klar, daß die Printmedien auch in der von den elektronischen Massenmedien gekennzeichneten Mediendemokratie entscheidende Rollen spielen und mit ihnen nicht nur ko-existieren, sondern auch in einem komplexen Zusammenhang gegenseitig Agenda und Themen vorgeben. Deshalb ist es sinnvoll und soziologisch wie auch politikwissenschaftlich zielführend, von einer zunehmenden Informatisierung und Kommunifizierung von Demokratie zu sprechen, also von Veränderungen der Demokratien, ihrer Prozesse und Institutionen durch die zunehmende Verwendung von Computern und

<sup>14</sup> Die Veränderungen durch das TV und andere, klassische elektronische Massenmedien sind bei weitem noch nicht abgeschlossen, wie der erst vor kurzem in Deutschland gestartete Dokumentations- und Ereigniskanal PHÖNIX, der von ARD und ZDF betrieben wird, sehr anschaulich im letzten Jahr gezeigt hat. Vgl. dazu: Der Spiegel (2000). Politik in Echtzeit.

<sup>15</sup> Zur unterschiedlichen Begrifflichkeit und den unterschiedlichen Realitäten von elektronischer Demokratie in Europa und den USA siehe Kleinsteuber und Hagen (1998).

elektronischen Netzen. In einem weiteren Schritt wäre dann von ‚elektronischer Demokratisierung‘ zu sprechen, einem Bündel von Veränderungsanstrengungen und -prozessen, die sowohl analytisch wie auch praktisch mit der Veränderung der repräsentativen Demokratie durch den Einsatz von Informations- und Kommunikationstechnologien einhergehen (vgl. Hagen 1997). Hier ist auch am Ende der heute absehbaren Entwicklung nicht von virtueller Demokratie die Rede, sondern von elektronisch bzw. digital erweiterter Demokratie.

Interessant erscheint in diesem Zusammenhang die Tatsache, daß es sich hier zwar – wie auch eingangs ausgeführt – um einen schrittweisen Prozeß handelt, der nichtsdestoweniger durchaus revolutionäre Auswirkungen haben kann und möglicherweise haben wird. Vielfach wird ‚Electronic Democratisation‘ als ein ‚establishment‘-Konzept besprochen und diskutiert (vgl. Hacker 1996; Hacker und Todino 1996). Dabei wird jedoch übersehen, daß die Entgrenzungsdynamiken der Informations- und Kommunikationstechnologien, die Entwicklung weit über die bloße Hinzufügung von zusätzlichen Kommunikationskanälen und neuen Informationsmöglichkeiten hinausführen.

Der rasante Fortschritt in der Entwicklung digitaler Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) verursacht einen noch viel tiefgreifenderen Wandel unseres Alltags als die bislang aufgezählten Medientechnologien, insbesondere in jenen Bereichen, die schon bisher in hohem Maß durch Informations- und Kommunikationsverarbeitung geprägt waren, letztlich jedoch in allen Bereichen menschlichen Zusammenlebens. Dabei unterliegen die neuen digitalen Technologien selbst einem rapiden Innovations- und Veränderungszyklus. Die diesem Prozeß inhärente Beschleunigung ist bekannt. Weniger geläufig ist die techno-ökonomische Spirale der Entgrenzung, die zunächst eher unmerklich und langsam einsetzt, zunehmend jedoch Restrukturierungen und Transformationen auslöst. Sie ist die Basis der Wirksamkeit und der Einflußreichweite von Internet und World Wide Web in den politischen Prozessen.

#### **4. Technisch-ökonomische Entgrenzungen**

Die Entgrenzungsdynamiken auf der technisch-ökonomischen Ebene sind die Ursache dafür, daß sich seit der Mitte der 1960er Jahre die maschinelle Informationsverarbeitung in alle Sphären menschlichen Handelns ausweitete: War der Computer am Anfang nur als eine Maschine zur Verarbeitung von existierenden großen Zahlenmengen verstanden worden, so ist man inzwischen soweit, daß sich beinahe jedes Phänomen mit dem binären Code „0 und 1,, erfassen und beschreiben läßt und somit der Berechnung und Neuberechnung unterliegt. Diese schon vor mehr als dreißig Jahren genau benannte Informatisierung inkludiert Bilder und Töne genauso wie Texte, Karten oder Kurzmitteilungen (vgl. Nora und Minc 1969). Mit der PC-Revolution Anfang der 1980er Jahre hat sich die Informatisierung in allen Bereichen von Schreib- und Büroarbeiten durchgesetzt und eine Verteilung von Rechenleistung an alle erdenklichen Orte mit sich gebracht.

Die Logik dieser Entwicklung wird oft als revolutionär bezeichnet und „magisch-romantisch,, überzogen. Sie folgt jedoch einem sehr einfachen Gesetz. Gordon Moore, damals Chairman des Chip-Herstellers Intel, formulierte es schon Anfang der 1960er Jahre: auf Grund der andauernden technologischen Innovation verdoppelt sich die Rechenleistung von Chips konstant alle 16 bis 18 Monate. Die Erfahrung hat gezeigt, daß sich gleichzeitig die Kosten halbieren. Diese Entwicklung führt in ihrer Konsequenz dazu, daß die maschinelle Verarbeitung von Information nicht nur immer billiger wird, sondern immer weiter und umfassender – weil zunehmend kostengünstiger – eingesetzt wird. Vor dem Hintergrund dieser ökonomischen Mehrwertspirale wird mittlerweile beinahe alles (was sich berechnen läßt) durch weitere oder genauere Berechnungen verändert oder optimiert. Dazu gehören Wählerströme genauso wie Politikerbilder, die Budgetentwicklung von öffentlichen Haushalten ebenso wie die verkehrsplanerischen Auswirkungen neuer Stadtteile. Das „Verschwenden von Information,, und

der verschwenderische Einsatz von Informationsverarbeitung ist ökonomisch sinnvoll und wird daher gemacht.

Die Informatisierungswelle wird gleich von einer zweiten eingeholt, wenn nicht gar überholt: der Kommunifizierung: Analog zur Leistungsexplosion im Bereich der digitalen Informationsverarbeitung läßt sich bei digitalen Kommunikationsprozessen eine Entwicklung feststellen, die – konservativ geschätzt – alle 16 bis 18 Monate zu einer Leistungsverdopplung und Kostenhalbierung führt. Jüngste Schätzungen von NetzspezialistInnen gehen sogar von weniger als der Hälfte dieser Zeitspanne, also 6 bis 8 Monate, aus. Glasfaser und Laser, optische Netze und Satelliten, neue Übertragungsprotokolle wie ATM, ADSL oder UMTS und neue Radiotechnologien erlauben es, den Austausch von digitalen Datenströmen sowohl zwischen festen wie auch mobilen Standorten exponentiell zu steigern. Dem Gesetz von Gordon Moore ähnlich kann man hier von einem Kommunikationstechnikgesetz sprechen, das in seiner Wirkung ebenso entgrenzend ist.

Wie schnell die Entwicklung seit den Anfängen des Internet Ende der 1980er Jahre in Europa ging, wissen die meisten LeserInnen selbst. Die entgrenzende Wirkung spielte schon zu Beginn der digitalen Revolution eine besondere Rolle und ist heute evidenter denn je: Die rasante Diffusion von Mobiltelefonen und die zunehmende Zahl an Web-Adressen bezeugen diese Entwicklung. Nimmt man dazu die Anzahl von Web-Servern, also der das Netz mit Anwendungen und Inhalten ausstattenden Gerätschaften, dann wird sich diese in den nächsten fünf Jahren vertausendfachen.

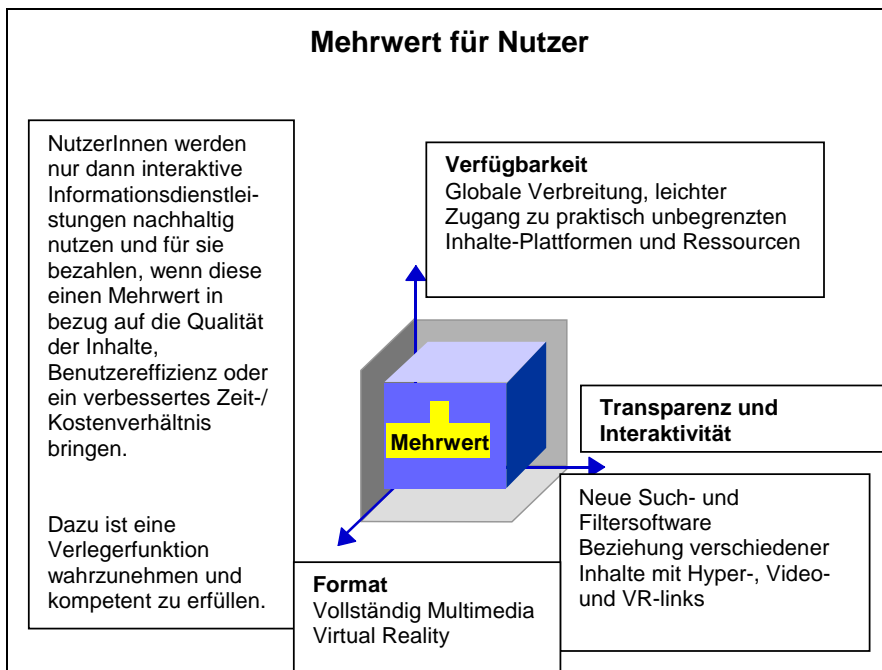
#### **4. Multimedia unterstützt demokratische Prozesse**

Ausmaß und Form der Entgrenzung von Information und Kommunikation, ihrer digitalen Verarbeitung, Speicherung, Manipulation und Präsentation sollen in ihren wesentlichen Auswirkungen auf die Funktionsweise der Demokratie im folgenden zunächst an Hand von vier Beispielen dargestellt werden<sup>16</sup>. Die Beispiele sind Offline- und Online-Anwendungen, die in den vergangenen beiden Jahren (1998 und 1999) in Europa entwickelt und im Rahmen des europäischen Wettbewerbs für neue Medien und nutzergerechte Inhalte, dem EuroPrix MultiMediaArt <[www.europrix.org](http://www.europrix.org)>, eingereicht wurden. Die Bewertung der Einreichungen erfolgte durch eine Jury internationaler ExpertInnen. Entscheidendes Evaluierungskriterium für die Multimedia-Anwendungen und Produkte im EuroPrix ist der Mehrwert, der bestimmten NutzerInnengruppen durch die multimediale Aufbereitung von Inhalten bzw. Diensten geboten wird. Der Begriff des Mehrwerts bezieht sich auf eine nutzerrelevante Verbesserung des Multimedia-Produktes gegenüber traditionellen Medienprodukten in bezug auf Verfügbarkeit, Transparenz und Interaktivität sowie Format (siehe Schaubild 2).

*Schaubild 2: Mehrwertdimensionen von Multimedia*

---

<sup>16</sup> Eine der besten zusammenfassenden Diskussionen zum Problem der Erweiterung von Demokratie durch das Netz ist bei Kubicek (1997) zu finden.



In diesem wichtigen Punkt unterscheidet sich der EuroPrix von anderen Medienwettbewerben. 1998 und 1999 wurden insgesamt 557 bzw. 442 Einreichungen aus 26 bzw. 29 europäischen Ländern evaluiert, davon 21 bzw. 26 in der Kategorie „Verbesserung demokratischer Prozesse durch Multimedia“<sup>17</sup>. Im Rahmen der Jurierung wurde großer Wert darauf gelegt, daß die Produkte oder Anwendungen, die für den EuroPrix ausgewählt und nominiert wurden, in ihrer Exzellenz nicht nur – einem liberal-demokratischen Demokratieverständnis entsprechend – aufklärerische bzw. bildende Funktionen erfüllen sollten, sondern daß sie darüber hinausgehend tatsächlich die Möglichkeiten schaffen, restrukturierend für demokratische Prozesse zu wirken, und BürgerInnen eine erhöhte Beteiligungschance bieten.

Die Diskussion in der Jury des EuroPrix verweist auf ein systemisches Verständnis der Wirkung von Informatisierung und Kommunifizierung. Den JurorInnen ging es nicht darum, daß Inhalte allein umfassend und anregend aufgearbeitet bzw. präsentiert wurden, d.h. daß die Cybermittel und multimedialen Elemente instrumentell mit Expertise und Geschick eingesetzt wurden. Sie wollten die Möglichkeiten zur Erweiterung bzw. Veränderung von demokratischen Prozessen aufgenommen wissen. So wurden im Jahr 1998 die hervorragenden CD-ROMs „The Mafia – 150 years of facts, figures and faces“, der italienischen Produzentenfirma CLIOMEDIA Officina sowie die auf einer TV-Serie basierende Geschichte des politischen und religiösen Streites „A State Apart – Northern Ireland“, der BBC, zwei Produkte, die einen wesentlichen Beitrag zum historischen, politischen und sozialen Verständnis von aktuellen Konflikten leisten, nicht nominiert, da sie Interaktivität nur als Steuerung der Präsentation und Inhalte-Führung konzipiert hatten, nicht aber den NutzerInnen Möglichkeiten zu Feedback oder Involvierung geboten hatten.

Um in der EuroPrix-Kategorie „Demokratie“, nominiert zu werden, sollten Produkte das Spektrum der BürgerInnenbeteiligung in partizipativ-demokratischer Hinsicht erweitern. Mit diesem Anspruch entschieden sich die JurorInnen für strengere Bewertungskriterien, als sie in vergleichbaren anderen Bereichen, etwa Film, TV oder Radio, angewendet werden. Die Einbindung von NutzerInnen bzw. das Partizipationspotential, das Multimedia-Produkten inhärent ist, entspricht jedoch dem Gedanken von Online-Applikationen, wo Interaktivität als die

<sup>17</sup> Dokumentationen über die Nominierten bzw. Gewinner der EuroPrix Wettbewerbe 1998 und 1999 können über das Web [www.europrix.org](http://www.europrix.org) oder postalisch bei EuroPrix Sekretariat c/o Salzburg Research Forschungsgesellschaft, Jakob Haringerstrasse 5, A-5020 Salzburg angefordert werden.



Schlüsselfunktion gilt. 1998 erfüllten nur zwei Produkte die qualitativen Kriterien für eine

---

Autorin/Autor: Bruck, Peter A. • Titel: Cyberdemocracy?

Quelle online: [www.demokratiezentrum.org](http://www.demokratiezentrum.org) • Quelle Print: Pelinka, Anton / Plasser, Fritz / Meixner, Wolfgang (Hg.): Die Zukunft der österreichischen Demokratie. Trends, Prognosen und Szenarien (Schriftenreihe des Zentrums für Angewandte Politikforschung, Band 22). Signum-Verlag, Wien 2000, S. 255-279

## 5.1. „Politics.ch“<sup>18</sup>

Politics.ch kommt aus einem großen Medienkonzern, der mit der auflagenstarken deutsch-schweizerischen Tageszeitung, dem Züricher Tagesanzeiger, eine starke publizistische Präsenz und verlegerische Tradition hat. Die Webseite politics.ch bietet neben tagesaktuellen Informationen, wie man sie von einer Online-Zeitung auch erwarten würde, umfangreiche Hintergrundinformation über das politische System der Schweiz an und erlauben es Schweizer BürgerInnen, sich u.a. über ihre Parlamentsabgeordneten und deren Abstimmungsverhalten aktuell zu informieren. Das Produkt ermöglicht es dem/r BenutzerIn auch, direkt mit den Abgeordneten per E-Mail in Kontakt zu treten oder einen aktuellen Steckbrief der PolitikerInnen und Parteien zu erhalten. Politics.ch informiert nicht nur, es führt die BenutzerInnen in das politische System der Schweiz ein und vermittelt eine Vorstellung vom Schweizer Parlamentarismus und seiner Arbeitsweise. Wichtige Parlamentsentscheidungen werden dem/r NutzerIn näher gebracht und die handelnden Akteure sowie einzelne Parlamentsmitglieder vorgestellt.

Die Webseite ermöglicht es BenutzerInnen, bei öffentlichen Meinungsumfragen und bei einer virtuellen Führung durch das Parlament online teilzunehmen. Durch die integrierte Suchmaschine können die Interessen und das Wahlverhalten der jeweiligen VolksvertreterInnen detailliert nachvollzogen werden. In dieser Funktionalität läßt sich für von NutzerInnen auswählbaren Gesetzesmaterien und Entscheidungen das Abstimmungsverhalten von Abgeordneten darstellen. Das Abstimmungsverhalten der VolksvertreterInnen kann der/die NutzerIn mit einem möglichen eigenen Entscheidungsprofil vergleichen. Da kann es zu Überraschungen kommen und sich herausstellen, daß man eigentlich konkret gänzlich anders entschieden hätte als die eigenen ParteienvertreterInnen. Die Webseite beantwortet damit dem/der BürgerIn interaktiv und genauestens die Frage, welche ParlamentarierInnen seine/ihre Interessen am besten vertreten. Darüber hinaus werden nationale und internationale Aspekte diskutiert und politische Strukturen und Einflüsse analysiert.

Diese Webseite erscheint als ideales Instrument für AktivistInnen, aber auch LobbyistInnen und all jene Institutionen, die professionell wertvolle Informationen an ihre Mitglieder weitergeben möchten. Weiters eignet sich politics.ch hervorragend für all jene, die über das politische System und seine Funktionsweise lernen wollen, aber auch für StudentInnen der Politikwissenschaften zur Weiterbildung und als Unterstützung im politischen Schulunterricht. Dabei ist es sicherlich auch wichtig, daß politics.ch nicht kostenpflichtig und frei zugänglich ist.

Die Möglichkeit, das Wahlverhalten einzelner ParlamentarierInnen abzufragen, sowie das Vorhandensein von virtuellen Grafiken und Suchmaschinen stellt einen klaren demokratischen Mehrwert dar. Die EuroPrix-Jury kam zum Schluß, daß diese Webseite mehr als eine nützliche Anwendung ist, die Einblicke in die Demokratie bietet. Bei diesem Produkt handle es sich vielmehr um einen gelungenen Ansatz, der Demokratie in ihrer ganzen Weite zu erklären versucht und demokratische Werte transparent und frei zugänglich präsentiert.

Obwohl diese Webseite auf das politische System der Schweiz konzentriert ist, läßt sich aus der hohen Transparenz und BenutzerInnenfreundlichkeit eine Vorbildwirkung für andere Parlamente ableiten. Politics.ch verdeutlicht auf anschauliche Weise, wie mit Hilfe neuer Technologien die Kommunikation zwischen Staat und Bevölkerung verbessert und nachhaltig gefördert werden kann. Aus diesem Grund trägt dieses Produkt ganz wesentlich dazu bei, Demokratieprozesse in Europa zu fördern und das demokratische Verständnis der europäischen BürgerInnen zu verbessern. Die Jury betrachtete diese Webseite als ein Instrument, das BürgerInnen erlaubt, einen umfassenden Einblick in oftmals „verschlossene“

---

<sup>18</sup> Plattform: Online <[www.politics.ch](http://www.politics.ch)>; Sprachen: Deutsch, Englisch; Produzent: TA-Media AG.

Politikbereiche zu geben. Es wurde deshalb als ein Musterbeispiel für andere öffentliche Institutionen und Verwaltungsbehörden angesehen und als ‚erheblich zur Förderung demokratischer Prozesse beitragend‘ beurteilt.

Als primäre Zielgruppe spricht politics.ch natürlich die Schweizer Bevölkerung an. Mit der Online-Präsentation der Informationen eröffnet es die Dimension eines länderübergreifenden europäischen Parlaments mit länderübergreifendem Publikum. Dieser Aspekt wird durch die journalistische Basis des Programms noch verstärkt, und politics.ch gelingt es, die Medien, „einfache,“ BenutzerInnen sowie Interessierte aus anderen Kulturen und Nationen gleichermaßen anzusprechen und zu begeistern.

## 5.2. „Quest 4 Europe“<sup>19</sup>

Diese europäische Dimension und die Notwendigkeit, in einem sich integrierenden Europa demokratiepolitisch gerade auch die supranationalen Institutionen und Prozesse nachvollziehbar zu machen und in ihrer Wirkung zu erklären, ist das Ziel der niederländischen Webseite Quest 4 Europe. Kindern und Jugendlichen sollen die Europäische Union und die Europäische Integration näher gebracht werden. Das WDS Team stellte sich mit dieser Webseite sehr erfolgreich auf ihre Zielgruppe ein. Spielerisch werden Kinder mit Thematik und Prozeß der Europäischen Integration vertraut gemacht.

Das nutzende Kind übernimmt dabei, angelehnt an die griechische Mythologie, die Rolle der Prinzessin Europa, welche von Zeus in einem Schloß festgehalten wird. Dieses hat 15 Stockwerke, die die einzelnen Mitgliedstaaten der Europäischen Union repräsentieren. Die Aufgabe des Kindes ist es nun, durch das richtige Beantworten von Fragen zur Europäischen Union und den EU-Mitgliedstaaten die Prinzessin aus ihrer Gefangenschaft zu befreien. Hat das Kind ein Stockwerk erfolgreich absolviert, so erhält es den Reisepaß des betreffenden EU-Mitgliedslandes. Gelingt es einem/r SpielerIn, nach erfolgreicher Lösung aller 15 Schwierigkeitsstufen, die Prinzessin Europa aus dem Schloß zu befreien, so wird diese/r mit einer eigenen Webseite innerhalb von Quest 4 Europe belohnt.

Wichtig erscheint auch bei dieser Anwendung, daß Interaktivität sozial verstanden wird. Den BenutzerInnen wird die Möglichkeit geboten, mit Gleichgesinnten in Kontakt zu treten und über verschiedene europaspezifische Themen zu kommunizieren. Ein attraktives Design sowie die informative und unterhaltsame inhaltliche Gestaltung erlauben es nicht nur, Kinder mit der komplexen und wichtigen Thematik der Europäischen Integration vertraut zu machen, sondern sie auch mit aktuellen Themen in Kontakt zu bringen. Die Funktionalität, miteinander themenspezifisch in Kontakt treten zu können, hilft den NutzerInnen, länder- und sprachenübergreifend zu kommunizieren und ‚communities‘ zu bilden, weshalb diese Anwendung über das Modell der Kommunikation mit den gewählten Repräsentanten von politics.ch hinausgeht. Die beim EuroPrix 1999 in der Kategorie „Verbesserung demokratischer Prozesse durch Multimedia,“ nominierte finnische Webseite Ideahautomo erweitert dies noch um einige entscheidende Aspekte.

## 5.3. Idea Factory – Ideahautomo<sup>20</sup>

Die ‚Ideenfabrik‘ wurde als Web-Applikation für das Kinder- und Jugendparlament in der Stadt Espoo im Süden Finnlands entwickelt. Die Zielgruppe umfaßt die im Rat vertretenen Gruppen von Kindern und Jugendlichen zwischen 13 und 20 Jahren. Das Web wird dazu genutzt, das Jugendparlament als Institution einer breiteren Öffentlichkeit statt nur einigen wenigen RepräsentantInnen zugänglich zu machen. Das Jugendparlament und seine Web Site verfolgt die Intention, die Interessen und das Engagement der Jugendlichen an demokratischen

---

<sup>19</sup> Plattform: Online <[www.quest4europe.nl](http://www.quest4europe.nl)>; Sprachen: Niederländisch; Produzent: WDS – Dutch dynamic media design.

<sup>20</sup> Plattform: Online <[www.nettiparlamenti.fi/ideahautomo](http://www.nettiparlamenti.fi/ideahautomo)>; Sprachen: Finnisch; Produzent: Nettiparlamenti Oy.

Prozessen zu wecken. Die Applikation bietet Jugendlichen die Möglichkeit, bestimmte Themen aus ihrem täglichen Leben in den Rat einzubringen. Die Webseite verdeutlicht Schritt für Schritt den demokratischen Entscheidungs- und Willensbildungsprozeß. Als Metapher dient dabei der „Ideengenerator“.

Über das Internet und das World Wide Web erhalten BenutzerInnen die Möglichkeit, auf aktuelle Themen einzugehen, ihre Ansichten öffentlich zu vertreten und Ideen auszutauschen. Jugendliche können mit einem gewöhnlichen Internet-Browser sehr einfach in die Applikation einsteigen und durch die verschiedenen Themenschwerpunkte des Programms navigieren. Diese Einfachheit kommt der inhaltlichen Darstellung zugute. Die EntwicklerInnen haben darauf verzichtet, unnötige Spielereien einzubauen. Im Vordergrund steht vielmehr die Diskussion der Themen. So steht es dem/r BenutzerIn frei zu kommunizieren, virtuell zu wählen oder ein Feedback abzufragen. Alle Kommentare, persönliche Anliegen und Informationen werden auf Herkunft und Sachfrage überprüft, bevor sie online verbreitet werden. Diese Moderation macht die Applikation sehr zuverlässig und unterstützt den Entscheidungsprozeß. Die Interaktivität steht im Einklang mit dem Konzept.

Die vorgebrachten Ideen und Vorschläge der Kinder und Jugendlichen beschäftigen sich u.a. mit Fragen zu Sport- und Freizeiteinrichtungen (z.B. Errichtung einer neuen Skateboard-Rampe in einem Park), den Problemen von zwei- oder mehrsprachigen Gemeinschaften oder mit Strategien, wie dem übermäßigen Alkoholkonsum vieler Jugendlicher am Freitag Abend vorgebeugt werden kann. Im Vordergrund steht, daß für anstehende Probleme und Fragen Lösungsvorschläge gemacht und verabschiedet werden. Die Webseite lädt die NutzerInnen ein, am Entscheidungsfindungsprozeß teilzunehmen und ihrem Gemeinschafts- und Zusammengehörigkeitsgefühl Ausdruck zu verleihen sowie in der lebendigen, öffentlichen Diskussion das Jugendparlament zu stärken. Graphisch wurde die Idee sehr direkt, jugendlich und stilgerecht umgesetzt.

Ideahautomo stellt ein gutes Beispiel eines einfachen und gleichzeitig wirksamen ‚Cyber‘-Instrumentes zur Verbesserung des demokratischen Verständnisses und des politischen Engagements junger Menschen dar. Das Multimedia-Produkt bindet junge Menschen in einen moderierten politischen Partizipationsprozeß ein, der weit über die Agenden, mit denen sie sonst befaßt werden, oder allgemeine schulische Aspekte hinausgeht. Ideahautomo gibt ein Beispiel, wie junge BürgerInnen in den demokratischen Entscheidungs- und Willensbildungsprozeß mit Hilfe von Internet und Web eingebunden werden können.

Dieses Konzept von Ideahautomo erscheint anwendbar für andere lokale Parlamente und Gemeinschaften. Hier wird das Web zu einem wirksamen Instrument, um das Verständnis für die Spielregeln einer demokratischen Gesellschaft zu verbessern. Die Metapher des „Ideengenerators“, ist ein freundlicher und motivierender Ansatz, Jugendlichen politisches Gehör und auch möglichen Einfluß via Internet zu verschaffen. Internet-basierende Dienste werden v.a. von den 13- bis 20-Jährigen sehr intensiv genutzt, sodaß Ideahautomo gerade für diese NutzerInnengruppe gut aufzeigen kann, wie diese Technologie für demokratische Partizipation und damit auch Fortbildung genutzt werden kann. Mit Hilfe dieser Anwendung können Jugendliche stärker am öffentlichen Leben teilnehmen und ihre Sichtweisen und Interessen artikulieren und umsetzen. Die einfache technische Gestaltung des Produktes erlaubt die Adaptierung von Ideahautomo auch für andere öffentliche Einrichtungen, die ihre BürgerInnen aktiv in demokratische Entscheidungen einbinden wollen.

Mit den speziellen systemischen Anforderungen und Abhängigkeiten moderner, öffentlicher Entscheidungsmaterien beschäftigt sich die italienische CD-ROM MIMESI.

#### **5.4. MIMESI<sup>21</sup>**

---

<sup>21</sup> Plattform: CD\_ROM; Sprachen: Italienisch; Produzent: Forum Coopazione e Tecnologia.

MIMESI ist eine komplexe Simulation für Erwachsene und Jugendliche über 14 Jahren. Die Entwicklung einer Stadt in Norditalien und die Probleme der Stadtplanung in all ihren Facetten steht im Vordergrund. Über das Lösen von verschiedenen Aufgaben- und Problemstellungen werden die BenutzerInnen in das „Thema„ Demokratie eingeführt. MIMESI ist ein Programm der vierten Generation, welches es erlaubt, mit verschiedensten Akteuren der Stadtplanung und -politik sowie einzelnen BürgerInnen, BürgerInneninitiativen und dem Stadtrat zusammenzuarbeiten, in Verhandlungen zu treten und Vereinbarungen zu treffen<sup>22</sup>. Das Ziel dieser CD-ROM ist es, den NutzerInnen virtuell die Gelegenheit zu geben, im heutigen Mailand ihre Interessen vorzustellen und gegen konkurrierende Ansätze und Lobbies durchzusetzen sowie geeignete politische Veränderungen zu bewirken.

Die Simulation ist an den konkreten Problemen des Stadtteils orientiert und lädt die NutzerInnen ein, an deren Lösung mitzuwirken. Durch die aktive Einbindung der BenutzerInnen im politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozeß und in die Stadtplanung, bei der er/sie über eine Reihe komplexer Aufgaben lokaler, umweltpolitischer oder internationaler Natur Verantwortung übernimmt, können BenutzerInnen lernen, wie Probleme gemeinschaftlich zu lösen sind, wie man mit gegensätzlichen Ansichten umgeht und wie man andere von seinen/ihren Argumenten überzeugt. Im Vordergrund steht nicht zu „gewinnen,, oder zu „verlieren,, sondern Projekte zu verwirklichen und Wege zu finden, bestimmte Zielsetzungen gegen andere Interessen demokratisch durchzusetzen. Auch die Faktoren „Glück,, und „Wahrscheinlichkeit,, werden berücksichtigt, um so die Unsicherheit und Unberechenbarkeit (der sogenannte „X-Faktor,,) der Politik im weitesten Sinne widerspiegeln zu können.

Durch die Dichte an Information, die MIMESI bietet, werden den BenutzerInnen wertvolle Inhalte vermittelt, die sich durchaus auch auf andere Länder, Situationen und Anwendungsbereiche übertragen lassen. Die BenutzerInnen sind nie passiv, sondern werden, indem sie ständig Entscheidungen treffen müssen, um im Programm voranzukommen, aktiv in das Geschehen eingebunden. Evaluierungsgraphen und Bewertungssysteme geben ein nützliches und unaufdringliches Feedback, das den/die BenutzerIn v.a. unterstützt und leitet anstatt negativ zu kritisieren. Das Erscheinungsbild des Programms wirkt durch die sorgfältige Verwendung von Farben, künstlerischen Inhalten und Symbolen für die verschiedenen Personen und Situationen äußerst attraktiv. So gelingt es MIMESI, die sprichwörtliche italienische Kunstfertigkeit auf den Bildschirm zu bringen, ohne einen Qualitätsverlust durch das Fehlen von Videos in Kauf nehmen zu müssen.

Die strategische Stärke des Programms liegt sowohl in der Universalität des Inhalts als auch in der Anwendbarkeit über die Stadt Mailand hinaus und in der Generalisierbarkeit der zentralen Lernelemente wie Problemlösung, Planung und Projektmanagement (inklusive finanzieller Aspekte).

## **5.5. Cyberdemokratische Erweiterungen**

Die hier angeführten Beispiele zeigen auf, daß die technisch-ökonomischen Entgrenzungen zwar Grundlage für die Erstellung und mehr noch für die potentielle breite Nutzungsmöglichkeit der Applikationen sind, aber keineswegs ausreichende Bedingung. Die weite Verbreitung des Internet in bestimmten Alters- und Bildungsschichten ergibt die Voraussetzung, unmittelbar identifizierte Probleme die Anlaßfälle.

Im Falle von politics.ch erlaubt ein ins Web eingebundenes, umfassendes Datenbanksystem BürgerInnen auf der Informationsebene einen bisher nicht gekannten Über- und Durchblick. Politics.ch gibt ein unmittelbares Daten-Feedback zu Fragen, die bislang umfassender Recherchen und Informationsbeschaffungs- und -analysebemühungen bedurft hätten. Es macht

---

<sup>22</sup> Zur Fragestellung der Beteiligung an der kommunalen Willensbildung durch Electronic Democracy siehe auch Lenk (1999).

Tiefenstrukturen des politischen Prozesses deutlich und zeigt die Verhaltensmuster von PolitikerInnen und Abgeordneten auf. Weiters können BürgerInnen direkt mit ihren RepräsentantInnen in Kommunikation treten.

Quest 4 Europe hat eine eingeschränktere Zielgruppe und zeigt deutlich, wie umfassende Demokratieinformationen für bestimmte BürgerInnen aufbereitet werden können, um nicht nur in Inhalt, sondern v.a. auch in der Form Zugänglichkeit tatsächlich zu realisieren. Weiters erlaubt die integrierte Kommunikationsmöglichkeit eine transnationale Aktivierung neuer Gruppen im Sinne des Friedensprojektes der europäischen Integration. Kommunikation dient hier dem Aufbau von Gemeinschaft über Distanzen hinweg.

Im Fall von Ideahautomato wird die Kommunikation in konkrete und reale Zusammenhänge mit einer Gestaltungschance eingebunden. Der moderierte Entscheidungsablauf von gruppengewählten Themen ermöglicht die Partizipation im Jugendparlament. Hier ist Gemeinschaft nicht nur eine kommunikative Größe, sondern entwickelt sich weiter zu einer Entscheidungskörperschaft.

Mit Hilfe von MIMESI lassen sich die Systembedingungen demokratischer Entscheidungsmaterien virtuell darstellen und Abläufe in der Weise durchspielen, daß die Konsequenzen von Entscheidungen deutlich werden und zu einem zusätzlichen Überlegungsschritt Anlaß geben können. Die unmittelbare Sichtbarkeit von Entscheidungskonsequenzen hat einen besonderen Wert für anti-populistische Aufklärung und hilft Pseudo-Lösungen von zielführenden Lösungen zu unterscheiden und sowohl nicht-intendierte Nebeneffekte wie auch Folgekosten abzuschätzen. Gemeinschaft wird hier als Mittel zum Ausgleich von realen Interessengegensätzen digital weiterentwickelt. In Schaubild 3 sind diese Aspekte der demokratischen Erweiterungen zum Zwecke einer größeren Übersichtlichkeit zusammengefaßt.

### Schaubild 3: Demokratische Erweiterungen durch Multimedia-Anwendungen

Demokratie-relevante Erweiterungen	Politics.ch	Quest4Europe	Ideahautomato	MIMESI
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Umfassendes Datenbanksystem mit neuen Übersichten und Feedback</li> <li>· Sichtbarmachung von Tiefenstrukturen und Verhaltensmustern</li> <li>· Kommunikation mit politischen RepräsentantInnen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Zielgruppengerechte, umfassende Demokratieinformation</li> <li>· Transnationale Aktivierung neuer Gruppen durch Austauschmöglichkeit</li> <li>· Kommunikation als Community-Aufbau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Moderierter Entscheidungsablauf von gruppengewählten Themen</li> <li>· Direkte Partizipation im Jugendparlament zu spezifischen Fragen</li> <li>· Community als Entscheidungskörperschaft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Simulation von Systembedingungen demokratischer Entscheidungsmaterien</li> <li>· Unmittelbare Sichtbarkeit von Entscheidungskonsequenzen</li> <li>· Community als Mittel zum Ausgleich von realen Interessengegensätzen</li> </ul>

Bei den vier Beispielen handelt es sich also um Erweiterungen, die eine immer größere Tiefe der Partizipation der BürgerInnen ermöglichen. Im Falle von politics.ch steht eine wesentliche Erhöhung der Transparenz des demokratischen Prozesses im Vordergrund. Hier geht es nicht

nur um den Zugang zu Information über das Tun der Regierenden an sich<sup>23</sup>, sondern um die Erhöhung der analytischen Qualität. Es geht um Informationen, die ‚mehr aussagen‘, also Information mit einem Mehrwert. Die Cyber-Funktionalität der Web-Datenbank verhilft BürgerInnen zu Einsicht und Kontrolle. Hier handelt es sich um die mediale Grundlegung von Demokratie.

Quest 4 Europe fördert neben der Informiertheit der BürgerInnen über die demokratischen Institutionen in Europa v.a. auch den Meinungs austausch. Hier schafft das ‚Netz‘ eine Erweiterung der Öffentlichkeit, die auch im eingangs angesprochenen Fall des ‚digitalen Winters 2000‘ in Österreich eine wesentliche Belebung darstellte. Von besonderer Bedeutung ist die Verschränkung zwischen den Printmedien und elektronischen Massenmedien mit Internet. Hier hat 1999 der ORF mit der Antwortmöglichkeit und Mailing-Lists zu Nachrichten auf der ORF-ON Webseite mit ihren regionalen Fenstern eine für viele überraschend intensiv genutzte neue Möglichkeit geschaffen<sup>24</sup>.

Ideahautomo bindet Jugendliche in den Prozeß der Entscheidungsfindung zu den Themen des lokalen Jugendparlaments via Netz mit ein. Sie können auch Entscheidungsvorschläge machen und teilweise am Entscheidungsabschluß mitwirken. Das Beispiel von Ideahautomo macht deutlich, daß ‚elektronische Abstimmung‘ (Internet-Voting) die Demokratiemöglichkeiten des Netzes nur ungenügend ausnützt. Web und Internet erlauben die Abbildung und Durchführung eines durchaus komplexen Entscheidungsfindungsprozesses, der auch in der Kenntnisnahme und Berücksichtigung von Positionen und Argumenten anderer Personen seine demokratische Qualität findet.

MIMESI bringt BürgerInnen noch einen Schritt weiter. Hier werden nicht nur die Meinungen und Interessen anderer Personen (Stakeholder) im Entscheidungsprozeß vergegenwärtigt, sondern auch die systemischen Abhängigkeiten der realen Welt von knappen Ressourcen und endlichen Möglichkeiten. Hier können auf breiterer Ebene Szenarien gebaut und ausprobiert und die Entscheidungsdurchführung simuliert werden. MIMESI nimmt auf sehr lokaler Ebene vorweg, was auf den regionalen und nationalen Ebenen zur Verlebendigung von Demokratie notwendig ist: eine qualitativ hochwertige und klar nachvollziehbare Ergebniskontrolle von Entscheidungen.

*Schaubild 4: Systematik der Erweiterungen der Demokratie durch Medien nach Zugänglichkeitsumfang*

---

<sup>23</sup> Dieser Zugang ist demokratisch in „Freedom of Information“-Gesetzen gefaßt.

<sup>24</sup> Durch die Notwendigkeit, sich zu identifizieren, wir zumindest teilweise das Problem vieler Chatgroups vermieden, in Trivialität und Belanglosigkeit abzusinken. Siehe [www.orf.at](http://www.orf.at).



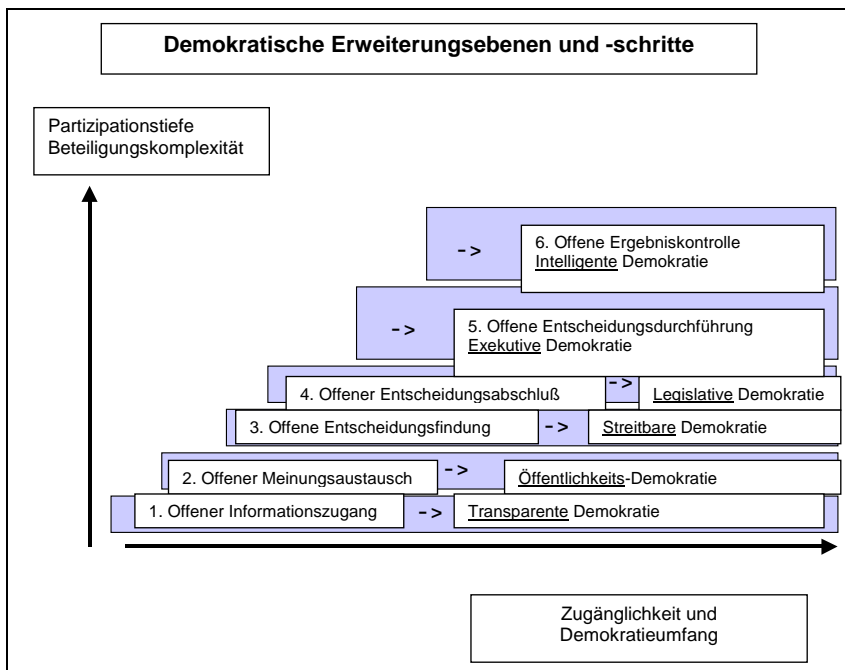


Schaubild 4 bringt die aufgezeigten Multimedia- und Internet-Funktionalitäten in einen Zusammenhang mit einer Erhöhung von Partizipation und BürgerInnenbeteiligung und der Erweiterung von demokratischer Zugänglichkeit. Dieser Zusammenhang ist nicht nur deskriptiv zu sehen, sondern kann auch präskriptiv für eine weitere Entwicklung in Österreich gemacht werden. Hier kann – angelehnt an und unter Nutzung der oben dargestellten Beispiele – eine wesentliche Verbesserung der demokratischen Prozesse erreicht werden.

Ein wesentlicher Aspekt der neuen Entwicklung wurde von den bisherigen Ausführungen noch nicht abgedeckt. Im Zuge der Erosion von hierarchisch-autoritären Beziehungen, die auch durch die neuen, digitalen Medien gefördert wird, wird es immer klarer, daß es zum Exekutivbereich des Staates gehört, Dienstleistungen für den Bürger zu erbringen, die für die Ordnung eines komplexen Gemeinwesens unverzichtbar sind<sup>25</sup>. Für diesen verwaltungsbezogenen Aspekt eines ‚Service als Demokratiebeitrag‘ soll ein österreichisches Beispiel zur Diskussion dienen: HELP – der österreichische Amtshelfer im Internet.

## 5.6. HELP – Der österreichische Amtshelfer im Internet<sup>26</sup>

1997 hat die österreichische Bundesregierung einen wichtigen Schritt in Richtung digitale Verwaltung gesetzt: <www.help.gv.at> (HELP), ein Internet-basierender Dienst zur einfacheren Abwicklung von Behördenwegen, wurde den ÖsterreicherInnen präsentiert. Dieses Projekt wird einerseits von der Motivation getragen, den BürgerInnen einen elektronischen Wegweiser durch die österreichischen Ämter, Behörden und Institutionen zur Verfügung zu stellen, andererseits Routineanfragen bei den entsprechenden Stellen zu reduzieren und somit zu einer Entlastung der Behörden beizutragen. HELP kann insofern als demokratiepolitisch wertvolles Instrument bezeichnet werden, als Informations- und Kommunikationsprozesse zwischen staatlichen Einrichtungen und BürgerInnen wesentlich erleichtert werden. Mit dem „digitalen Amtshelfer“, verfolgt die österreichische Bundesregierung folgende Zielsetzungen:

<sup>25</sup> Zum Paradigmenwechsel von hierarchisch-autoritären zu konsensuale-konfliktlösenden Konzepten, Modellen und Durchführungsstrategien gibt es eine briete und fruchtbare Diskussion, die von den Arbeiten John Burtons (1990 und 1996) angestoßen und auch zusammengefasst wird.

<sup>26</sup> Vgl. Systemkonzepte von HELP unter <http://www.help.gv.at/ueds.html>; 14.02.2000.

Die Abwicklung von Amtswegen in Österreich über das Internet rund um die Uhr zu ermöglichen.

Die Etablierung einer Plattform, die Behörden (Ministerien, Länder, Gemeinden, Städte, behördennahe Institutionen, öffentlich-rechtliche Körperschaften) österreichweit und behördenübergreifend beim kundenorientierten Vollzug von Amtshandlungen unterstützt.

---

Vorteile	BürgerInnen	Behörden	Wirtschaft
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bessere Vorbereitung und Planbarkeit von Amtswegen</li><li>• Zugang rund um die Uhr</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kooperation mit BürgerInnen</li><li>• Entlastung der SachbearbeiterInnen</li><li>• Reduktion der Druckwerke</li><li>• Teilautomatisierung von Abläufen</li><li>• Kostengünstiger Betrieb</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Weniger Fehlzeiten der ArbeitnehmerInnen</li><li>• Amtswege und Konsum</li><li>• Sponsorenwerbung mit geringem Streuverlust</li></ul>

---

Quelle: <http://www.help.gv.at>; 14.02.2000.

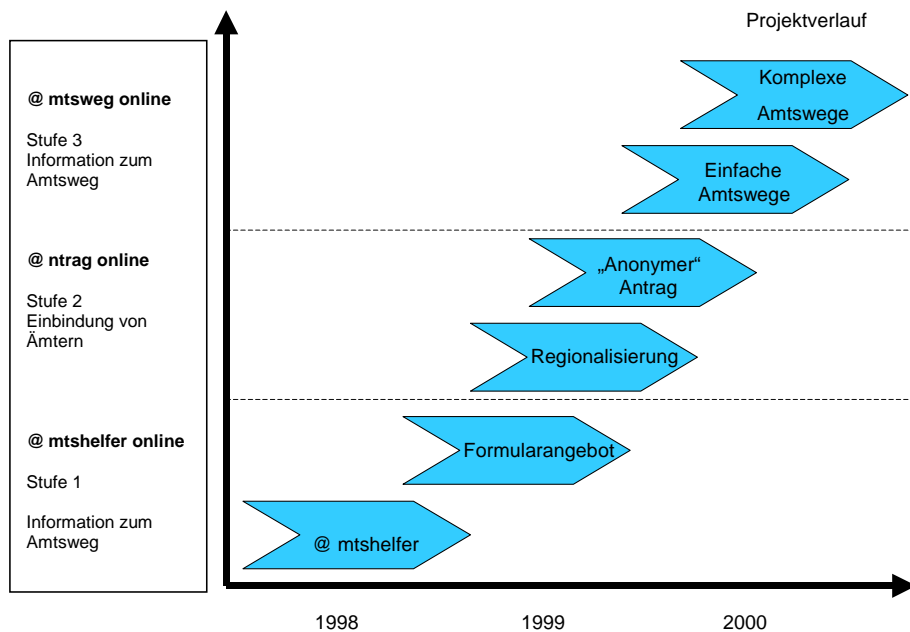
Basierend auf den Projektzielen, folgt HELP einem Dreistufenplan:

Ausbaustufe 1- @mtshelfer online: In dieser Stufe werden Hilfestellungen zu den Amtswegen in ausgewählten Lebenssituationen (Heirat, Pension, Erben, Zivildienst etc.) gegeben. Hierbei wird v.a. auf die erforderlichen Formulare, mitzubringenden Unterlagen u.ä. hingewiesen. Die Beschaffung von Formularen kann teilweise online erledigt werden: HELP stellt für manche Ansuchen die notwendigen Vordrucke zur Verfügung (z.B. Antragsformular für die Neuausstellung eines österreichischen Reisepasses).

Ausbaustufe 2- @ntrag online: Im Mittelpunkt steht die elektronische Einreichung von Formularen. HELP dient dabei als Schnittstelle zwischen BürgerInnen und zuständiger Behörde, d.h. personenbezogene Daten werden vom System nicht gespeichert.

Ausbaustufe 3- @mtsweg online: Die kombinierte Abwicklung von unterschiedlichen Amtswegen, die im Zusammenhang mit einer bestimmten Lebenssituation auftreten, soll hier verwirklicht werden. Die Einrichtung einer „One-stop-Administration“, soll zu kürzeren Amtshandlungen führen. Voraussetzung ist eine bundesweite Vernetzung aller österreichischen Behörden. Gegenwärtig lässt sich allerdings noch nicht abschätzen, bis wann es zu einer Realisierung dieser Stufe kommen wird.

Für die Realisierung des Projekts ist folgender Zeitplan vorgesehen:



Quelle: Systemkonzept von HELP unter <http://www.help.gv.at/ueds.html>; 14.02.2000.

Der innovative Charakter von HELP manifestiert sich im kundenorientierten BürgerInnenservice. Ausgangspunkt einer jeden Online-Konsultation ist eine bestimmte Lebenssituation und nicht die zuständige Behörde bzw. Institution, die für ein bestimmtes Ansuchen zuständig ist. Dies stellt eine wesentliche Vereinfachung für BürgerInnen dar. Das langfristige Ziel besteht darin, den BürgerInnen zusätzliche Amtswege zu ersparen: Die Kompetenzverteilung zwischen den Behörden bringt es mit sich, daß für die Erledigung eines Begehrens oftmals mehrere Behördenwege erledigt werden müssen. Der digitale Amtshelfer soll dem entgegenwirken, indem alle Amtsstuben unter einem Dach ([www.help.gv.at](http://www.help.gv.at)) zusammengefaßt werden.

Die Zukunft der öffentlichen Verwaltung wird von der Einflußgröße verschiedener wirtschaftlicher und politischer Akteure determiniert sein. Die österreichische Bundesregierung und die teilnehmenden Behörden haben mit der Einrichtung von HELP nicht nur ein gesellschaftspolitisches Interesse an der Weiterentwicklung der öffentlichen Verwaltung bekundet, sondern zeigen auch, wie die Zukunft der österreichischen Behörden sein kann: offen, modern, bürgernah – digital.

## 6. Cyberdemocracy – BürgerInnenbeteiligung und Entscheidungsprozesse

Service ist nicht Demokratie. Aber wenn staatliche Behörden und öffentliche Verwaltung sich entlang der Linien, die mit [help.gv.at](http://help.gv.at) aufgezeigt sind, entwickeln, dann ist auch eine institutionelle Transformation unausweichlich. Das Konzept und die Realisierung eines Staates als Dienstleister an den BürgerInnen markiert einen wesentlichen Abschied von einer autoritär-demokratischen Praxis und dem darin zum Ausdruck kommenden Rollenverständnis. Cyberdemocracy muß auf dieser Ebene umgesetzt werden.

Genauer zu untersuchen und darzustellen wäre, wie hier optimiert vorzugehen ist. Dabei sind zum Teil sehr neue Konzepte gefragt. Die Verwaltung hat sich ja von einem mit Bescheid und unabänderlichen Vorschriften agierenden Obrigkeitsstaat zu einem umfassenden, bedarfsorientierten Dienstleistungsverleger (Service Publisher) zu entwickeln. Dieser ist für die Strukturen und Ressourcen verantwortlich, die zur Unterstützung der Alltagsordnung der BürgerInnen notwendig sind. Die staatlichen Organe müssen aber nicht alles selber machen, sondern sie sind für Übersichtlichkeit und BürgerInnen-Nähe verantwortlich. Die Durchführung

kann in einer Partnerschaft mit privaten Dienstleistungsanbietern oder per Outsourcing an diese gemacht werden. Welche Profile von Dienstleistungen hier nachgefragt bzw. optimiert angeboten werden können und sollen, ändert und entwickelt sich laufend. Entscheidend für den Erfolg ist die dynamisch-responsive Interaktion zwischen Behörden und BürgerInnen<sup>27</sup>. Zukünftige, in Österreich durchzuführende Erweiterungsschritte auf höheren Ebenen, die neben Transparenz und Offenheit auch Teilnahme und Entscheidungseinbindung verlangen, können sich nach den in diesem Beitrag dargestellten ‚Best Practice‘-Beispielen aus Europa orientieren.

In diesem Beitrag sollte auch deutlich werden, daß es sich bei Cyberdemocracy sinnvollerweise nicht um eine ‚neue Welt‘ oder eine gänzlich neue Form der Demokratie handelt, sondern um eine schrittweise Weiterentwicklung. Die Option ist vorhanden, die bestehenden demokratischen Institutionen und Prozesse zu verbessern. Digitale Medien ersetzen die analogen grundsätzlich nicht. Sie entwickeln sich komplementär, und die ‚alten‘ Medien passen sich in ihrer Funktion und ihrem Geschäftsmodell den neuen an. Mediensubstitution findet nicht komplett oder revolutionär statt, sondern iterativ und evolutionär. Das gilt auch für den Bereich der demokratischen Gestaltung einer Gesellschaft.

In diesem Prozeß sind verschiedene Phasen zu unterscheiden, wobei die Identifikation und Festsetzung der verschiedenen Perioden sich an den Erklärungszielen der jeweiligen Sprecher oder Autoren orientiert. Im vorliegenden Beitrag wurde als Horizont der cyberdemokratischen Entwicklung ein BürgerInnen-Controlling aufgezeigt, wodurch neben einer offenen Entscheidungsausführung auch eine offene Ergebniskontrolle von politischen Festlegungen und staatlichem Handeln möglich wird.

Die Logik der gesellschaftlichen Entwicklung geht in Richtung einer sich immer weiter erhöhenden, systemischen Komplexität des sozialen und wirtschaftlichen Lebens. Dieser steht eine sehr endliche Vorstellungskraft von Menschen gegenüber. Es ist Aufgabe und Zukunft der digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien, hier für BürgerInnen neue Wissens- und Handlungsräume zu eröffnen. Das Ergebnis wäre dann eine intelligente Demokratie, in der identitätspolitische und dezisionistische Elemente zusammenfließen.

Die eingangs rekapitulierten Demonstrationen gegen die im Februar 2000 angelobte ÖVP-FPÖ-Regierung waren nur in der Rhetorik auf die sofortige Ablöse von Bundeskanzler und Ministern ausgerichtet. Im Handeln ging es um ein Identitätsstatement: wer will man sein und wie will man als ÖsterreicherInnen von anderen im In- und Ausland gesehen werden. Das Internet ist auch und auf Grund der Interaktivität und Adressierungsoffenheit mehr als andere ein Identitätsmedium. Im schnellen E-Mail-Austausch, in den persönlichen wie professionellen Home-Pages, Chat-Rooms und in SMSs verständigen sich Menschen und geben einander über die materiellen räumlich-zeitlichen Begrenzungen hinaus positive wie negative Anerkennung. Damit wird auch eine neue soziale Basis für politisches Handeln geschaffen. Dieses soll neben anderen Aspekten auch mit der Ergebnis- und Durchführungskontrolle verbunden werden, die intelligente Datenbanken und Agenten, Breitbandnetzverbindungen und mobile Anschlußgeräte bieten können. Die Herausforderung ist es, die technische Intelligenz mit der menschlichen zu einer gesellschaftlichen wie politischen Intelligenz zu verbinden.

## Literatur

---

<sup>27</sup> Diese Fragestellung ist Gegenstand des EU-Projektantrages PACIS: Ziel dieses Projekts ist die Durchführung einer international vergleichenden Angebots- und Bedarfsanalyse im Bereich digitale Verwaltung. Dabei wird einerseits erhoben, welche digitalen Verwaltungsdienste von den BürgerInnen gewünscht werden; andererseits welche Dienste von öffentlichen Verwaltungen angeboten und unter welchen Rahmenbedingungen diese Services geleistet werden. Basierend auf der Bedarfs- und Angebotsanalyse soll die „online-Schnittstelle“ zwischen BürgerInnen und öffentlichen Verwaltungen modellhaft skizziert und anschließend neue Dienste der öffentlichen Verwaltung definiert werden. Neben der Salzburg Research Forschungsgesellschaft (vormals Techno-Z FH Forschung & Entwicklung GmbH) ist die Zusammenarbeit mit folgenden Partnern geplant: Information and Communication Department of Bologna Municipality (Italien); Naestved Info 2000, Naestved (Dänemark); Statskonsult, Oslo (Norwegen); Efektia, Helsinki (Finnland)

- Ashby, William R. (1965). *An introduction to cybernetics*, London et al.
- Barber, Benjamin (1998). *Wie demokratisch ist das Internet?*, *telepolis* 4-5 (April), 4–17
- Benhabib, Seyla (ed.) (1996). *Democracy and Difference. Contesting the Boundaries of the Political*, Princeton NJ
- Bickford, Susan (1996). *Listening, Conflict, and Citizenship. The Dissonance of Democracy*, Ithaca/London
- Bimber, Bruce (1998). *The Internet and Political Transformation: Populism, Community and Accelerated Pluralism*, <http://www.polisci.ucsb.edu/~bimber/research/transformation.html>, download am 11.11.1999
- Bruck, Peter A. (Hg.) (1994a). *Print unter Druck – Zeitungsverlage auf Innovationskurs. Verlagsmanagement im internationalen Vergleich*, München
- Bruck, Peter A. (Hg.) (1994b). *Medienmanager Staat – Von den Versuchen des Staates, Medienvielfalt zu ermöglichen. Medienpolitik im internationalen Vergleich*, München
- Bruck, Peter A. und Marc Raboy (1989). *The Challenge of Democratic Communication*, in: Peter A. Bruck und Marc Raboy (eds.). *Communication For and Against Democracy*, Montreal, 3–19
- Bruck, Peter A., Hannes Selhofer und Roman Winkler (1999). *Österreich in der Informationsgesellschaft. Ansätze zur Konkretisierung eines Schlagwortes*, *Wirtschaftspolitische Blätter* 46 (5), 411–418
- Bruck, Peter A. und Stefan Weber (2000). *Wenn der <Viewer> seinem Model mailt. Trendmeldungen von der Multimedia-Messe Milia in Cannes*, *Neue Zürcher Zeitung* vom 25.2.2000
- Burton, John (ed.) (1990). *Conflict: Human Needs Theory*, Houndmills et al.
- Burton, John W. (1996). *Conflict Resolution. Its language and processes*, Lanham et al.
- Cleaver, Harry M. (1998). *The Zapatista Effect: The Internet and the rise of an alternative political fabric*, *Journal of International Affairs* March 1998
- Der Spiegel* (2000). *Politik in Echtzeit*, *Der Spiegel* 8/2000, 112–114
- Die Presse* (2000). *„Widerstand, Widerstand dem ganzen Land“*, *Die Presse* 19./20.2.2000, 14
- Dukes, Franklin E. (1996). *Resolving public conflict. Transforming community and governance*, Manchester/New York
- Elgin, Duane (1993). *Revitalising Democracy Through Electronic Town Hall Meetings*, *Spectrum. The Journal of State Government*, Spring, 6-13
- Fedorowicz, Hania M. (1986). *Poland and the War for Information*, in: J.L. Black und J.W. Strong (eds.). *Sisyphus and Poland. Reflections on Martial Law*, *Winnipeg*, 159–181
- Fishkin, James S. (1992). *Talk of the Tube: How to get Teledemocracy Rights*, *The American Prospect* 11/1992, <http://www.prospect.org/archives/11/11fish.html>, download am 18.02.2000
- Geser, Hans (o.J.). *Auf dem Weg zur „Cyberdemocracy“? Auswirkungen der Computernetze auf die öffentliche politische Kommunikation*, <http://www.unizh.ch/~geserweb/komoef/ftext.htm>, download am 13.12.1999
- Gibson, William (1984). *Neuromancer*, New York
- Glutz, Peter (1998). *Chancen und Gefahren der Telekratie. Der Wandel der Kommunikationskultur seit 1984*, in: Stefan Bollmann (Hg.). *Kursbuch neue Medien. Trends in Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur*, Hamburg, 42–59
- Hacker, Kenneth L. (1996). *Missing links in the evolution of electronic democratization*, *Media Culture & Society* 18 (2), 213-232
- Hacker, Kenneth L. und Michael A. Todino (1996). *Virtual Democracy at the Clinton White House: An Experiment in Electronic Democratisation*, *javnost/the public* 3 (1), 71-86
- Hagen, Martin (1997). *Elektronische Demokratie. Computernetzwerke und politische Theorie in den USA*, Münster
- Hall, John A. (ed.) (1995). *Civil Society. Theory, History, Comparison*, Cambridge
- Henderson, Rick (o.J.). *Cyberdemocracy. Tip O'Neill, meet Alvin Toffler*, <http://www.reasonmag.com/9504/ricktext.apr.html>, download am 18.02.2000
- Innis, Harold A. (1951). *The bias of communication*, Toronto

- Jankowski, Nick (1990). Waiting for Godot: Interactive Cable and Citizen Participation, in: Slavko Splichal et al. (eds.). Democratization and the Media. An East-West-Dialogue, Communication and Culture Colloquia: University of Ljubljana, 141–149
- Jarren, Otfried (1999). Mehr Demokratie durch das Internet. 14 Thesen zum Einsatz des Internets in der politischen Kommunikation, vom 06.07.1999, <http://www.politik-digital.de/e-demokratie/forschung/mehrdemokratie.html>, download am 12.11.1999
- Keane, John (1991). The Media and Democracy, Cambridge
- Kleinstauber, Hans J. und Martin Hagen (1998). Was bedeutet „elektronische Demokratie?“ Zur Diskussion und Praxis in den USA und Deutschland, Zeitschrift für Parlamentsfragen 29 (1), 128–143
- Knight, Graham (1989). The Reality Effects of Tabloid Television News, in: Peter A. Bruck und Marc Raboy (eds.). Communication For and Against Democracy, Montreal, 111–131
- Kubicek, Herbert (1997). Demokratie im Netz – Vernetzte Demokratie?, vom 07.02.1997, <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/pol/8002/1.html>, download am 12.11.1999
- Lange, Ulrich (1996). Dedizierte Bildung in neuen Kommunikationssystemen – ein Weg zur Erneuerung der Universität?, in: Dieter Beste und Marion Kälke (Hg.). Bildung im Netz. Auf dem Weg zum virtuellen Lernen, Düsseldorf, 7–29
- Langer, Jaroslav (1988). Grenzen der Herrschaft. Die Endzeit der Machthierarchien, Opladen
- Leggewie, Claus (1998). Demokratie auf der Datenautobahn, in: Claus Leggewie und Christoph Bieber (Hg.). Internet & Politik. Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie, Köln, 15–55
- Leggewie, Claus und Christoph Bieber (1999). From Voice to Vote? – Neue Informations- und Kommunikationstechnologien in der komplexen Demokratie, in: Herbert Kubicek et al. (Hg.). Multimedia@Verwaltung. Jahrbuch Telekommunikation und Gesellschaft 1999, Heidelberg, 257-269
- Lenk, Klaus (1999). „Electronic Democracy“ – Beteiligung an der kommunalen Willensbildung, in: Herbert Kubicek et al. (Hg.). Multimedia@Verwaltung. Jahrbuch Telekommunikation und Gesellschaft 1999, Heidelberg, 248–257
- Maar, Christa (1998). Internet & Politik, in: Claus Leggewie und Christoph Bieber (Hg.). Internet & Politik. Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie, Köln, 9–15
- Mansbridge, Jane J. (1980). Beyond adversary democracy, Chicago/London
- Rheingold, Howard (1991). Virtual Reality, New York
- Schudson, Michael (1992). The Limits of Teledemocracy, The American Prospect 11, <http://www.prospect.org/archives/11/11schu.html>, download am 18.02.2000
- Street, John (1999). Remote control? Politics, technology and „electronic democracy“, in: Hugh Machay und Tim O’Sullivan (eds.). The media reader: Continuity and Transformation, London et al., 385–398
- Toffler, Alvin (1990). Powershift. Knowledge, Wealth, and Violence at the edge of the 21st century, New York/Toronto et al.