

# **Liquid Democracy**

Neue Formen direkter Demokratie im Internetzeitalter

---

David Horbank

Seminararbeit im Rahmen des Seminars  
„Wissen in der modernen Gesellschaft“  
(WS 2011/11)

Prof. Dr. Hans-Gert Gräbe,  
Universität Leipzig

## Zusammenfassung

In der vorliegenden Arbeit wird das Konzept Liquid Democracy (engl., „flüssige Demokratie“) vorgestellt und theoretisch diskutiert, stellvertretend für verschiedene Modelle und Ansätze im Internet, die im Zusammenhang mit den Möglichkeiten des Internets für zukunftsfähige elektronische Demokratie diskutiert werden.

Liquid Democracy wird dabei als Modell gesehen, welches in der Lage ist, Begrenzungen derzeitiger demokratischer Systeme aufzulösen und eine neue politische Beteiligungslandschaft auf großer Ebene oder zumindest innerhalb bestimmter Gruppen und Verbände zu etablieren. Dabei stellen sich aber eine Reihe technischer und gesellschaftlicher Fragen, die Potenziale und Herausforderungen des Konzeptes kritisch beleuchten. Es zeigt sich, dass einige Ideale und Erwartungen des Konzeptes stark relativiert werden müssen und noch ein umfassender Denk- und Entwicklungsprozess stattfinden muss, um die bestehenden Möglichkeiten bestmöglich zu nutzen.

Die vorliegende Arbeit ist dazu Einführung in ein neues gesellschaftliches Thema und Denkanstoß. Ein abschließendes Urteil über das Konzept im Kontext wissenschaftlicher Betrachtungen soll nicht gefällt werden.

# Inhalt

<b>EINLEITUNG .....</b>	<b>4</b>
<b>DAS PRAKTISCHE KONZEPT „LIQUID DEMOCRACY“ .....</b>	<b>5</b>
1. BEGRIFF UND HERKUNFT DES KONZEPTES .....	5
2. POLITISCHE HERLEITUNG DES KONZEPTES .....	6
2.1. <i>Die Verflüssigungen</i> .....	6
2.2. <i>Von der Antike zum direkten Parlamentarismus</i> .....	10
3. GESTALTUNG UND ANFORDERUNGEN .....	14
4. BEREITS BESTEHENDE UMSETZUNGEN.....	17
<i>Votorola</i> .....	17
<i>Adhocracy</i> .....	18
<i>Liquid Feedback</i> .....	19
<i>Candiwi</i> .....	20
<i>Liquidizer</i> .....	20
<b>ZUR THEORIE ELEKTRONISCHER DEMOKRATIE .....</b>	<b>21</b>
1. BEGRIFFSBESTIMMUNG .....	21
2. BETRACHTUNGEN AUS POLITIK- UND SOZIALWISSENSCHAFT .....	23
2.1. <i>Repräsentation und direkte Demokratie</i> .....	23
2.2. <i>Demokratie und Internet</i> .....	25
3. BETRACHTUNGEN AUS DER INFORMATIK.....	31
3.1. <i>Umsetzbarkeit</i> .....	31
3.2. <i>Sicherheit</i> .....	33
3.3. <i>Vergleichspragmatismus</i> .....	36
<b>QUELLENVERZEICHNIS .....</b>	<b>37</b>
ABBILDUNGEN .....	37
TABELLEN .....	37
LITERATUR .....	37
INTERNETLINKS .....	39
<b>ERKLÄRUNG.....</b>	<b>43</b>

## Einleitung

Wir befinden uns in einer Zeit, die oftmals als das Internetzeitalter bezeichnet wird. Unsere Gemeinschaft könnte als digitale Gesellschaft bezeichnet werden. Grund dafür ist die Entwicklung einer Klasse von technischen Geräten, die nicht mehr nur komplizierte mathematisch-wissenschaftliche Rechenoperationen durchführt, sondern eine Vielzahl von Funktionen des Alltags übernehmen kann. Kommunikation, Arbeit und Unterhaltung. Computer sind mittlerweile grundsätzlich für jeden zugänglich, wenn auch die Verbreitung längst noch nicht alle Gesellschaftsschichten umfasst. Das Internet verstärkt die Anwendungsfelder der Computernutzung, indem es vernetzt, weitere Inhalte hinzufügt und sich noch mehr an unseren Alltag anschmiegt, da die Nutzung nicht mehr an einen Ort gebunden ist und sich nicht mehr auf die eigene kleine digitale Welt beschränkt.

Die großen Fragen in diesem Thema sind, ob es sich tatsächlich um eine digitale Gesellschaft handelt, welchen Wandelprozessen die Gesellschaft im Kontext der digitalen Möglichkeiten unterliegt und ob es sich tatsächlich um einen tief greifenden gesellschaftlichen Wandel handelt oder lediglich um oberflächliche Trendlinien. Bevor diese grundsätzlichen Fragen beantwortet werden können, macht es zunächst Sinn, einzelne Felder, die sich mit Gesellschaft und digitaler Technik auseinandersetzen, etwas genauer zu beleuchten.

In der vorliegenden Betrachtung soll die Annäherung an eine Verbindung zwischen dem Gesellschaftsbereich Politik und dem Internet versucht werden. Speziell geht es hier um das Konzept „Liquid Democracy“ (nachfolgend durch LD abgekürzt), ein Modell internetbasierter Politik, welches für sich beansprucht, einen gesellschaftlichen Wandel durch ein neues politisches Handeln vollziehen zu können. Das hier vorgestellte Konzept orientiert sich stark an der Idee des gleichnamigen Vereins Liquid Democracy e.V., der eines der vielfältigen und überlappenden Gedankenmodelle, die im Internet diskutiert werden, weiterentwickelt hat und auf eine praktische Basis stellt.

Zunächst soll anhand dieses praktischen Konzeptes ein Einstieg in die Vorstellungen, Visionen, Hintergründe und Realisierungsideen gegeben werden. Anschließend soll dieses Konzept, stellvertretend für ähnliche Ansätze zu elektronischer Demokratie, auf einer wissenschaftlichen Ebene von verschiedenen Seiten noch einmal kritisch unter die Lupe genommen werden, um sowohl Potenziale des Ansatzes, aber auch seine Herausforderungen und Einschränkungen zu beleuchten.

Ein Grundverständnis sowohl für politische Hintergründe und speziell das politische System der Bundesrepublik Deutschland, sowie für computerbezogene Begrifflichkeiten und Funktionsbereiche wird für das Verständnis der Arbeit vorausgesetzt. Die vorliegende Schrift soll kein abschließendes Urteil fällen oder etwas bewerten, sondern vor allem Denkanstöße für Überlegungen innerhalb des Feldes Politik und Internet unter Berücksichtigung wissenschaftlicher Anschauungen geben.

# Das praktische Konzept „Liquid Democracy“

## 1. Begriff und Herkunft des Konzeptes

Die Bezeichnung Liquid Democracy (liquid, engl.: flüssig; democracy, engl. Demokratie) ist eine bildhafte Beschreibung für die Entwicklung eines neuen Demokratiekonzeptes, in welchem bestehende Beschränkungen verflüssigt, die demokratischen Prozesse also dynamischer gestaltet werden sollen (eine detaillierte Erläuterung der „Verflüssigungen“ findet sich im folgenden Kapitel). Der eigentliche Begriff Liquid Democracy ist dabei eine Kunstbezeichnung, die sich in Online-Debatten verschiedener englischsprachiger Communities um das Jahr 2003 herausgebildet hat, je nach Grundlage einzelne politische Prozessideen, wie z.B. das *Delegated Voting*, größere politische Beteiligungskonzepte, bis zu einer visionären Form eines neuen politischen Systems beschreibt und entsprechend unklar abgetrennt und definiert ist.

Da es parallel eine Vielzahl an Strömungen und Diskussionsforen sowie politiktheoretischer Überlegung gab und noch immer gibt, welche untereinander unklare Verflechtungen aufweisen, soll an dieser Stelle darauf verzichtet werden, eine direkte Historie zum Konzept der Liquid Democracy aufzubauen. Für eine Ideengeschichte fehlt auch die in Online-Beiträgen nur begrenzt vorhandene Quellenanalyse und wissenschaftliche Herleitung, die beispielsweise eine politologische Einordnung der Idee ermöglichen würde.

Das Konzept des Liquid Democracy e.V. fußt offenbar überwiegend auf dem Theoriekonzept des kanadischen freien Softwarespezialist Michael Allan, der eine schematische Herleitung eines demokratischen Konzeptes zwischen den Modellen direkter Demokratie und deliberativem Demokratieprozess nach Habermas aufgestellt hat [1] und parallel die Plattform Votorola gemeinsam mit zwei deutschen IT-Spezialisten aufbaut, die dieses Konzept umsetzen soll. Seit 2006 arbeitet für Liquid Democracy ein Team von rund 15 Personen um die beiden zentralen Köpfe Daniel Reichert (Student Politikwissenschaft) und Jennifer Paetsch (Diplom-Psychologin) an einer Fundierung und Ausgestaltung des Konzeptes, Netzwerkarbeit zu Parteien (u.a. Piratenpartei<sup>1</sup>, Linke, Grüne Jugend) und Initiativen, der Verbreitung der Idee<sup>2</sup> und konkreten Umsetzung auf Softwareebene.

Der Verein arbeitet selbst an der Software-Plattform Adhocracy, verweist aber auch auf andere Projekte (einen Überblick über konkrete Umsetzungen gibt es im späteren Kapitel) und will auch grundsätzlich die Vielfalt der Umsetzungen erhalten und zueinander in Beziehung setzen<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> So gibt es bspw. im Landesverband Berlin eine sogenannte Liquid-Democracy-Squad, personell mit dem Liquid Democracy e.V. verflochten, die sich mit dem Thema auseinandersetzt. In der Gesamtpartei gibt es Bestrebungen zur innerparteilichen Einführung eines solchen Systems, die allerdings bisher nicht zuletzt an Differenzen einzelner Mitglieder scheiterten. Siehe auch Wiki der Piratenpartei zum Thema [15]

<sup>2</sup> U.a. auf dem 26. Kongress des Chaos Computer Clubs. Beitragsfolien und -beschreibungen, Präsentationsmaterialien, sowie Videomitschnitte werden auf der Website zur Verfügung gestellt [16].

<sup>3</sup> Auf der Website des Vereins [17] ist allerdings kein Hinweis mehr auf eine angestrebte übergreifende Plattform zu finden, wohingegen jetzt deutlich auf das Projekt Adhocracy verwiesen wird.

## **2. Politische Herleitung des Konzeptes**

### **2.1. Die Verflüssigungen**

Der Ideenentwurf des Liquid Democracy e.V. sieht vor, dass Begrenzungen, die das aktuelle politische Gefüge derzeit mit sich bringt und die laut Aussage der Ideengeber veraltet sind, wie schon in der Namensgebung angedeutet, verflüssigt werden, also in einer flexibleren Form neu hergeleitet. Diese Flexibilisierung zeigt sich bereits im Verständnis des dabei resultierenden politischen Grundmodells. Es soll bewusst keine Festlegung auf die beiden Klassen direkte Demokratie und repräsentative Demokratie getroffen werden. Direkt und repräsentativ werden nach der Lesart als zwei Pole eines Kontinuums zur Beschreibung von Demokratien gesehen, zwischen denen man irgendwo sich bewegen möchte. Das Konzept Liquid Democracy ist weder direkte Demokratie noch repräsentativ, es ist irgendwo dazwischen.

In Zusammenhang mit Verflüssigungen werden aber vor allem drei Grundpfeiler des Konzeptes beschrieben, die im Folgenden an den drei klassischen Begrenzungen aus Sicht der Initiative erläutert werden sollen.

#### **1. Zeitliche Begrenzung:**

Herkömmliche Demokratien sind so organisiert, dass in festen Zeitabständen, jeweils nach vier bis fünf Jahren einmalig<sup>4</sup> gewählt wird. Politische Beteiligung und Entscheidungskompetenz kann also nur an zeitlich weit getrennten Punkten erfolgen. Umfrageentwicklung und tägliches politisches Geschehen zeigen, dass die Meinungen in der Bevölkerung ständigen Veränderungen unterliegen und sich insofern auch die Präferenzen in politischen Entscheidungen über Zeiträume von nur Monaten verschieben (siehe Abbildungen 1 und 2 zur Entwicklung von Umfragetrends während der festgelegten Legislaturperioden). Eine Beschränkung der Wahlperioden auf Abstände von mehreren Jahren wird von der Initiative als einfach zu handhabende, aber nicht sinnvoll begründbare Festlegung betrachtet, die aufgehoben werden soll.

Liquid Democracy soll das Abstimmungsverhalten den Meinungsentwicklungen und den Gegebenheiten der aktuellen Diskussion und Situation anpassen können und deshalb mehrere Wege bieten, um Abstimmungen zielführend zu gestalten. Dazu gehören Abstimmungen, die einen bestimmten Stichtag haben (deadline), Abstimmung mit einer festgelegten Zustimmungsquote (Quorum) und Abstimmungen ohne Begrenzung<sup>5</sup>. Abstimmungen mit Zeitintervallen können zwar grundsätzlich weiterhin unterstützt werden, werden aber eigentlich nur der Vollständigkeit halber mit aufgezählt.

---

<sup>4</sup> Teilsysteme, die bei einer Aufteilung bspw. in Bundes-, Landes-, Kommunal- und Ortschaftsparlamente entstehen, werden hier getrennt betrachtet. Abhängigkeiten und Interaktionen zwischen diesen werden nicht berücksichtigt.

<sup>5</sup> Gänzlich ohne Begrenzung ist wohl kaum realisierbar. Das wird nicht konkret dargestellt. Eine Idee dahinter ist, dass sich das Ende der Entscheidung einfach dadurch „ergibt“, dass keine neuen Meinungen mehr eingehen. Ein ähnliches Prinzip wird auch bei der Diskussion von Gesetzesvorschlägen diskutiert.

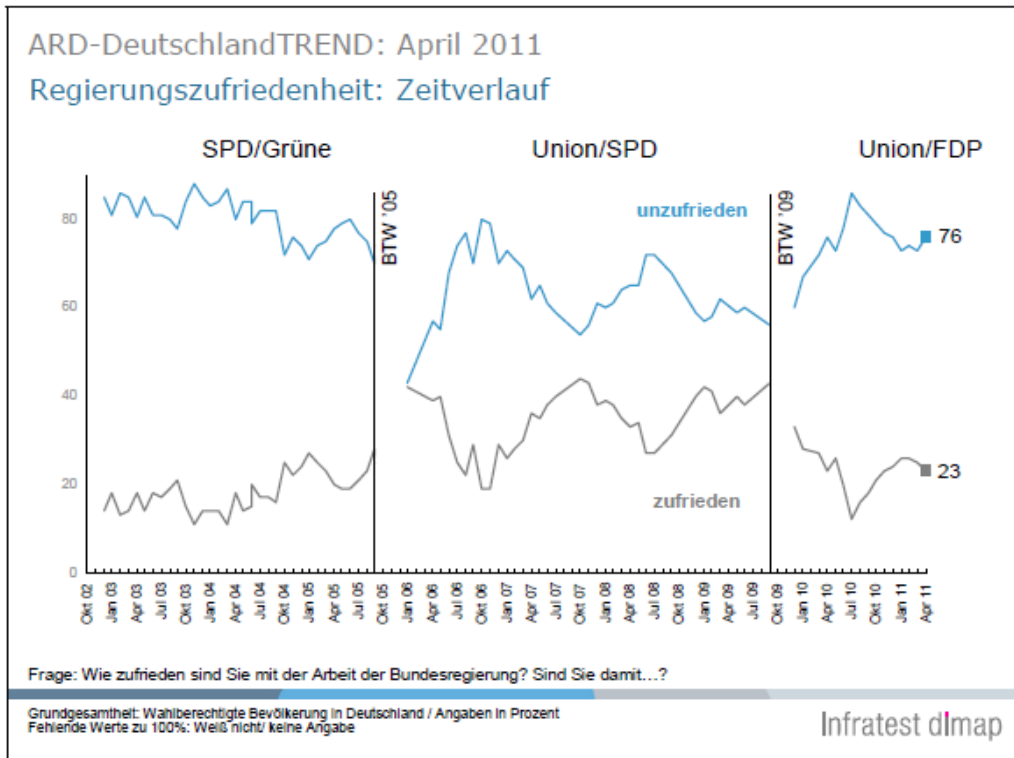


Abb. 1: Zufriedenheit mit der gewählten Regierung

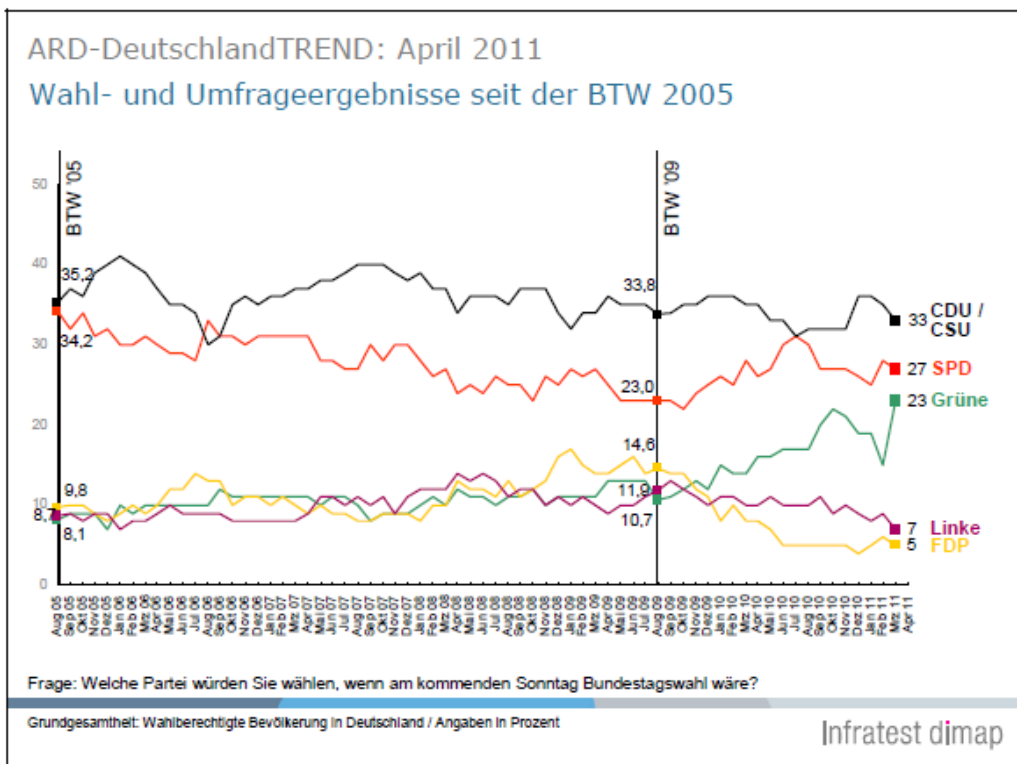


Abb. 2: Zeitliche Entwicklung der Umfrageergebnisse innerhalb der letzten und aktuellen Legislaturperiode.

## 2. Inhaltliche Begrenzung:

Zum einen durch den zuvor angesprochenen Wahlzyklus, zum anderen durch das Parteienwahlssystem, bzw. durch das starre System einer repräsentativen Demokratie existiert eine Begrenzung auf politische Komplettpakete, statt einer Wahl einzelner Themen.

Ein Wähler ist also gezwungen, sich ein Paket auszuwählen, welches „am besten“ zu seinem eigenen Meinungsbild passt (Den meisten Wählern fällt es nicht nur schwer, überhaupt die Parteipositionen klar nachzuvollziehen, wie in Abb. 3 zu erkennen, sie werden zudem mit einem komplexen Bündel aus Forderungen konfrontiert, die sie entweder alle unterstützen können, oder eben gar nicht. Hier sei in Tab. 1 nur einmal beispielhaft ein Auszug aus dem Grundsatzprogramm der CDU angeführt, der bereits die Vielfalt und Grobheit der Themen darstellt). Dabei können durchaus einige Abweichungen entstehen, die zu Abwägungen bei der Partei- oder Personenwahl führen. Die vollständige Unterstützung eines Parteiprofils ist eher die Ausnahme. Der Anteil fest gebundener Parteiwähler, die sich mit einer einzigen Partei identifizieren und nur diese wählen, nimmt stetig ab. In der politischen Diskussion dominieren einzelne Streitthemen, in denen sich politische Vertreter positionieren müssen. Klassische Lagerkämpfe werden vor allem in der deutschen Parteiendemokratie, anders als z.B. in den Vereinigten Staaten, auch von den meisten Medien, trotz einer durchaus vorhandenen politischen Tendenz in den Redaktionen, kaum ausgetragen. Tatsächlich finden sich auch zum Teil krasse Differenzen in der politischen Landschaft Deutschlands zwischen Meinung der Bevölkerung zu Einzelthemen und Gesamtwahlverhalten. So lehnten bereits vor der Bundestagswahl 2009 über 60 Prozent der Bevölkerung Verlängerungen der Laufzeiten bei Atomkraftwerken ab. Dennoch ergab das durch ganz andere Hintergründe beeinflusste Wahlverhalten eine Regierungsmehrheit für Parteien, die vor der Wahl klar angekündigt hatten, dass sie eine Laufzeitverlängerung durchsetzen wollen. Aus Sicht des Liquid Democracy-Konzeptes ist das eines der Beispiele, warum Abstimmungen themenspezifisch gestaltet sein sollten.

Entscheidungen für (parteiähnliche) Bündnisse sind mit LD immer noch möglich. Man soll, ähnlich wie in einer Repräsentativen Demokratie die Verantwortung und das Abstimmungsrecht für alle bündnisrelevanten Themen an dieses Bündnis abgeben können (in Berücksichtigung der ersten Verflüssigung für genau den Zeitraum, in dem das Handeln des Bündnisses den eigenen Vorstellungen entspricht). Ein Bündnis muslimischer Werte könnte beispielsweise die Verantwortung in allen Themen übernehmen, die für dieses Bündnis Gewicht haben (wie z.B. Familienrecht, Lebensmittel- und Wirtschaftsbestimmungen, etc.). Zusätzlich ist aber auch vorgesehen, nur einzelne Themenbereiche oder möglicherweise sogar Gesetzesinitiativen an Vertreter zu übergeben („meine Freundin Jennifer, Geschäftsführerin eines Energieunternehmens, entscheidet für mich mit in Wirtschaftsfragen“) oder eben selber direkt zu entscheiden und mit zu partizipieren in persönlich wichtigen Themenbereichen.

Tab. 1: Zentrale Forderungen aus dem Grundsatzprogramm der CDU „Freiheit und Sicherheit“ [\[2\]](#)

- |  |
|--|
| <p>– <b>Wer wir sind:</b> Wir bekennen uns zu unseren Grundwerten Freiheit, Solidarität, Gerechtigkeit sowie zum christlichen Menschenbild. Wir wollen eine Gesellschaft, in der sich alle auf den Boden der Leitkultur in Deutschland stellen.</p>  |
| <p>– <b>Ehe und Familie stärken:</b> Wir wollen den Kindergartenbesuch mittelfristig beitragsfrei anbieten. Das Ehegattensplitting soll zu einem Familiensplitting ausgebaut werden.</p>   |
| <p>– <b>Mehr Bildung für alle – von Anfang an:</b> Die CDU fordert verbindliche nationale Bildungsstandards für alle, verbunden mit mehr Autonomie für die Schulen. Darüber hinaus wollen wir frühkindliche und schulische Bildung stärker verzahnen.</p>  |
| <p>– <b>Arbeit und Wohlstand für alle:</b> Wir wollen den Kündigungsschutz flexibler und betriebliche Bündnisse rechtssicher gestalten. Zusätzlich sollen Arbeitnehmer stärker am Kapital und Erfolg der Unternehmen beteiligt werden.</p>   |
| <p>– <b>Soziale Sicherheit für alle Generationen:</b> In der Gesetzlichen Krankenversicherung und der Pflegeversicherung wollen wir schrittweise solidarische Prämienelemente einführen. In der Arbeitslosenversicherung will die CDU die Bezugsdauer des Arbeitslosengeldes an die Dauer der Beitragszahlung koppeln.</p> |
| <p>– <b>Für eine lebenswerte Umwelt:</b> Die CDU will die Treibhausgasemissionen in Deutschland bis 2020 um mindestens 30 Prozent gegenüber 1990 senken. Zusätzlich streben wir in der Energieversorgung bis zum Jahr 2020 einen Anteil regenerativer Energien von 20 Prozent an.</p>                                      |



– **Solide Finanzen, solides Deutschland:** Wir wollen ein grundsätzliches Neuverschuldungsverbot auf allen Ebenen. Für das Steuersystem gelten die Grundsätze: einfach, niedrig, gerecht.

– **Neugieriges Deutschland – Forschung sichert Wohlstand:** Wir wollen die Ausgaben für Forschung und Entwicklung bis 2015 auf vier Prozent des Bruttoinlandsprodukts steigern.

– **Freiheit und Sicherheit für die Bürger:** Wir wollen den Einsatz der Bundeswehr im Innern bei besonderen Gefährdungslagen.

– **Deutschland in Europa und der Welt:** Die Europäische Union braucht eine neue vertragliche Grundlage. Zusätzlich wollen wir mehr Freiheit für Bürger und Unternehmen durch weniger Bürokratie. Ferner setzen wir uns für einen transatlantischen Markt zwischen der EU und den USA ein.

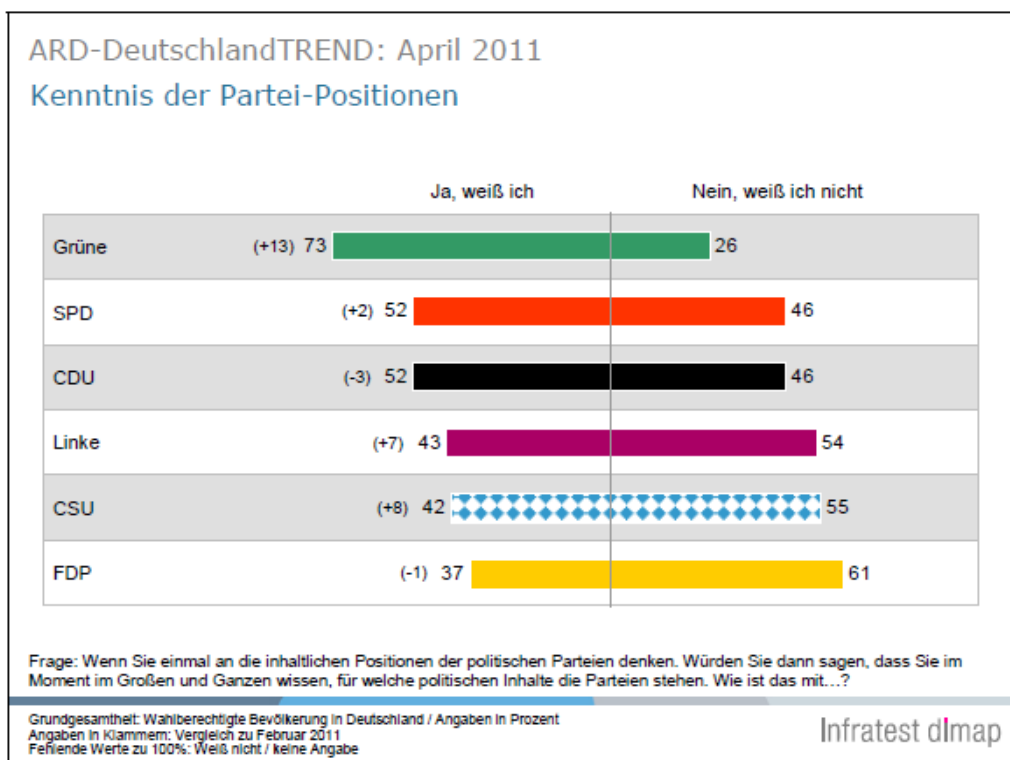


Abb. 3: Kenntnis der Parteipositionen

### 3. Partizipatorische Begrenzung:

Entscheidend für den politischen Prozess ist nicht nur die Frage, wer tatsächlich in den Abstimmungen für Gesetzesvorschläge mit dabei ist und gegebenenfalls gleichgesinnte Wähler vertreten kann. Eine wichtige Frage ist auch, wer überhaupt die Möglichkeit hat, Gesetzesänderungen vorzuschlagen, auszuarbeiten und den Anstoß zu geben, dass bestimmte Themen überhaupt den Schritt in den politischen Prozess schaffen, oder eben auch wieder zurückgestellt werden aufgrund aktuell entscheidenderer Fragen. Dabei liegt die volle Verantwortung bei Politikern, die als Vertreter nicht nur die Interessen der Vertretenen berücksichtigen müssen. Da sie aber eben in den meisten Fällen tatsächlich ihren gesamten Alltag als Politiker verbringen und deshalb nur begrenzt die Ausgangslage von anderen Berufs- und Bevölkerungsgruppen nachvollziehen können, stellt sich auch die Frage, ob sie in der Lage sind, in ihrem politischen Handeln zuverlässig die Bedürfnisse der gesamten Bevölkerung abzudecken.

Im Prinzip der LD soll der politische Prozess für alle offen sein. Das heißt, dass jeder Teilnehmer die Möglichkeit hätte, ähnlich dem Wikipedia-Prinzip an Gesetzesentwürfen mitzuarbeiten, zu diskutieren und diese nachzuvollziehen. Vorschläge könnten auf Initiative von Einzelnen entstehen, von allen Interessierten gemeinsam mitentwickelt werden und

genauso ist auch jeder mit in der Verantwortung für Initiativen und eigene Ansätze selber zu werben.

## 2.2. Von der Antike zum direkten Parlamentarismus

Das Ideal politischer Prozesse – nicht nur aus Sicht der LD-Initiative, sondern auch von verschiedenen anderen politischen Visionen – liegt im klassischen Bild von regionalen Marktplatzentscheidungen. An diesem Beispiel lassen sich viele Schritte politischen Handelns, von der Versammlung der gesamten betroffenen Bevölkerung an einen zentralen Ort<sup>6</sup> der interessierenden, zu verwaltenden und in der Entscheidungssituation zu bedenkenden politischen Zone. Diese Zone sollte nach der Vorstellung so beschaffen sein, dass jeder die anfallenden Probleme kennen, also auch mitentscheiden kann und dass eine Bevölkerung in einer Personenzahl existiert, die noch in der Lage ist, persönlich und direkt miteinander zu reden, die Fragestellungen zu diskutieren und zu Entscheidungen zu kommen. Auch im Konzept LD wird von diesem Zustand aus hergeleitet, ohne konkret darauf einzugehen, wie diese Gemeinschaft des regionalen Zusammenkommens und Entscheidens funktionieren soll und wo und unter welchen Umständen dieses scheinbar optimale Bild überhaupt je existiert hat. Zumindest das an dieser Stelle häufig zitierte, aber auch ebenso oft idealisierte Beispiel der Athener Polis<sup>7</sup> wird von den Machern von LD nicht konkret benannt.

Der Idealprozess direkten Kontaktes zwischen den Bewohnern und die Diskussion von Entscheidungsthemen mit gemeinsamer Beschlussfassung wird durch eine Massendemokratie (wie in dem Zusammenhang heutige Staatengebilde bezeichnet werden) nicht mehr möglich. Es entstünde laut LD-Herleitung zunächst allein von der Größe her ein Entscheidungsfeld, bei dem die direkte Identifikation mit den Entscheidungsfragen kaum noch gegeben wäre und eine tatsächliche Zusammenkunft praktisch nicht mehr realisierbar. An dieser Stelle wird bereits erkennbar, welches Potenzial eine Online-Vernetzung haben könnte.

Um an dieser Stelle mit den geschichtlich hervorgetretenen Territorienstaaten dennoch demokratische Entscheidungen treffen zu können, entwickelte sich ein repräsentatives System, bei dem nicht mehr alle zusammenkommen und in Diskurs treten müssen, sondern in verschiedenen Stufen Vertreter gewählt werden, die dann die eigene Entscheidungsposition stellvertretend in den politischen Prozess einbringen sollen. Aus Sicht der LD ist das lediglich ein technisches Defizit, was durch Repräsentation behoben wurde und welches die Mangelidentifikation mit dem System noch verstärkte. Zum Verlust des inhaltlichen Bezuges zu den großflächigen Themen gesellte sich noch die fehlende Verbindung zum Entscheidungsprozess, die dazu führe, dass das politische Geschehen als fremd erlebt wird und kaum noch tragfähige Unterstützung aus der Bevölkerung hinter sich hat. Es wird an dieser Stelle der Bedarf gesehen, das Volk und somit die Basis politischer Legitimation wieder am politischen System direkt zu beteiligen und die repräsentative Form zu einer Option, statt zu einer organisatorischen Notwendigkeit umzuformen.

<sup>6</sup> In antiken griechischen Städten war das die Agora, ein zentraler Versammlungs-, Fest- und Marktplatz, der besondere religiöse, kultische, gesellschaftliche und identitätsstiftende Bedeutung hatte und deshalb als Merkmal einer funktionierenden, eigenständigen griechischen Stadt gesehen wurde.

<sup>7</sup> Das antike Athen (also v.a. das 5. Jhd. v. Chr.) gilt in vielen Darstellungen als archetypische Version einer idealen Demokratie, obwohl es den heutigen Vorstellungen einer Demokratie nicht genügen könnte angesichts der Tatsache, dass eine Beteiligung aller Bewohner weder vorgesehen, noch aus damaliger Betrachtung besonders angesehen war. Entscheidungsprozesse und politische Ämter beschränkten sich auf die Bürger Athens, eine Bezeichnung für männliche Bewohner, die von ihrer Familienherkunft über Generationen hinweg fest an Athen gebunden waren und über ein bestimmtes Einkommen und Vermögen verfügten. Obwohl Athen eine gerade für die damalige Zeit vorbildhafte und abschnittsweise einigermaßen stabile demokratieähnliche politische Struktur aufwies und vor allem zur Entwicklung der Philosophie und politischen Ideengeschichte entscheidend beitrug, kann sie keineswegs als perfektes Idealbeispiel betrachtet werden.

Ein ähnliches Phänomen ist nach dieser Betrachtung die Herausbildung des Wahlrhythmus, die ebenfalls als eine organisatorisch bedingte Festlegung gesehen werden kann. Sie führe aufgrund der langfristigen Verantwortungsübergabe für den einzelnen Bürger zu Bündelentscheidungen, die themenübergreifend sind und fest für einen definierten Zeitraum. Die politische Einflussnahme und somit Kontrolle einzelner Bürger ist somit stark begrenzt. Sich zeitlich verschiebende Präferenzen können nicht abgebildet werden. LD kann die ständige Einflussnahme ermöglichen, indem es einen kontinuierlichen politischen Prozess darstellt, bei dem zu jeder Zeit mitgewirkt werden kann und bei dem Entscheidungen jeweils im Verbund mit dem Prozess auftreten und nicht gebündelt in einem vorgegebenen Zyklus.

Bündelentscheidungen entstehen aber auch noch in einem anderen Systembestandteil, der sich in der politischen Struktur etabliert hat. Die Kooperation zu gemeinsamen Entscheidungslinien in noch immer verhältnismäßig großen politischen Versammlungen von mehreren hundert Teilnehmern hat zur Bildung eines Parteiensystems geführt. Die begrenzte Handlungsfähigkeit des Einzelnen verstärkte sich durch den Eintritt in ein Kooperativ, welches mit einem gemeinsamen Abstimmungsverhalten eine stärkere Kraft zur Durchsetzung politischer Initiativen und Meinungen ermöglichte.<sup>8</sup> Im politischen System der Bundesrepublik Deutschland ist der Zusammenschluss zu Parteien nicht nur automatische Folge, sondern sogar Systembestandteil und in der Verfassung vorgesehen. So heißt es in Artikel 21 GG (1): „Die Parteien wirken bei der politischen Willensbildung des Volkes mit.“ Das Konzept LD geht aber davon aus, dass die resultierende Parteienbindung zweites Standbein der nicht gewollten Bündelentscheidungen ist und dem Bürger die Chance nimmt, seine Meinung in den politischen Prozess einzubringen, da eine homogene Passung in der Partei äußerst unwahrscheinlich sei. Feste und langfristige Bündnisse sind im Konzept LD überhaupt nicht vorgesehen. Die Parteienfixierung soll durch optionale themenbezogene Bündnisse ausgehebelt werden.

Tatsächlich gibt es in der realen politischen Landschaft bereits Konzepte, die eben genau auf dieses repräsentative System mit den vorgenannten Einschränkungen verzichten und die Entscheidung unmittelbar beim Bürger belassen. Direkte Demokratien, wie z.B. in der Schweiz überlassen die endgültige Entscheidung den Bürgern, die direkt über Gesetzesvorlagen entscheiden. Dadurch entsteht sowohl eine Auseinandersetzung des Einzelnen mit den diskutierten Themen, als auch eine direkte Beteiligung im Entscheidungsprozess. Und dennoch ist auch dieses System nicht in der Lage, die Vorstellungen einer idealen Demokratie ausreichend umzusetzen. Als Begründung führen die Konzeptgeber an, dass in direkten Demokratien zwar die Entscheidungsgewalt beim Volk verbleibt, aber sowohl die Initiative zu Gesetzesänderungen, als auch der unmittelbare politische Diskurs verbleibt noch bei ausgewählten Entscheidungsträgern. Das Volk bekommt einen fertigen Entscheidungsrahmen, in dem es Zustimmung oder Ablehnung einbringen kann (siehe Abbildung 4). Politischer Diskurs zu den Themen vom Volk mit Einfluss auf die Themengestaltung findet sich in keinem direktdemokratischen Ansatz, schon allein aus technischen Begrenzungen der Möglichkeiten. Initiativen, die direkt aus dem Volk kommen, wie Petitionen und Volksentscheide haben immer noch das Problem, dass sie in allen politischen Systemen mit enorm hohen Hürden versehen sind, die ein Eingreifen zwar gesetzlich ermöglichen, aber praktisch so unwahrscheinlich machen, dass es nur äußerst relevante und kritisch debattierte Themen auf diesem Wege schaffen, sich Gehör zu verschaffen.

---

<sup>8</sup> In jeder größeren Versammlung bilden sich zwangsläufig parteienähnliche Gruppierungen, die die Vielfalt der Meinungen greifbarer und überschaubarer für die Teilnehmer machen durch Komplexitätsreduktion, das Gefühl von Eingebundensein ermöglichen, welches die eigene Position verstärkt und einen größeren Einfluss verschafft. Machtgewinn durch geschickte Koalitionsbildung ist ein automatisches Prinzip. Während kurzfristige diskussionsgebundene Koalitionen die Verhandlungssituation stärken, schaffen längerfristige Bündnisse auch für ungefestigte Themen eine Orientierung und eine Vertrauensbasis zwischen den Mitgliedern. Auch in einem regionalen „Marktplatzdiskurs“ entstehen Bündnisse, die aber bei weitem nicht so klar nachvollziehbar sind, wie Parteienphänomene größerer Systeme.

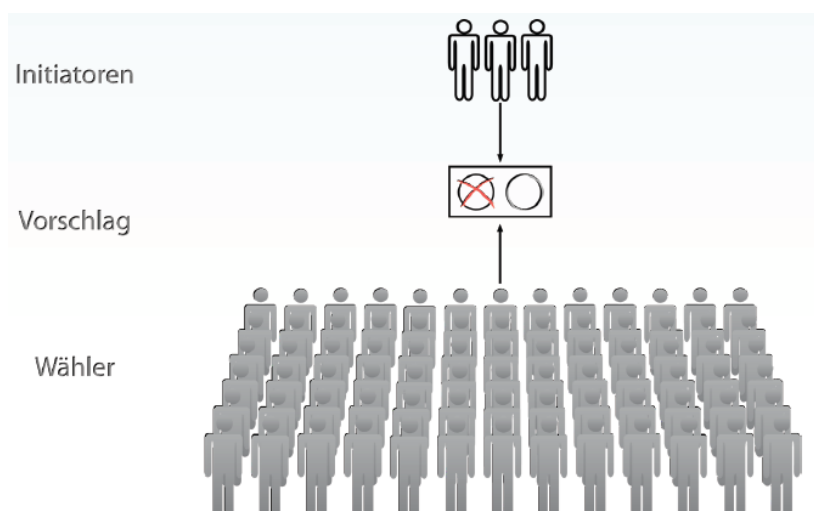


Abb. 4: Direktdemokratische Verfahren

Direkter Parlamentarismus nennt sich die Lösung, die im Konzept LD gewährleisten soll, dass die Idealprinzipien, die nach den Vorstellungen der Konzeptentwickler im regionalen Zusammenkommen von gemeinsam entscheidenden Bürgern lagen, mithilfe der neuen Möglichkeiten einer neuen digitalen Infrastruktur an die Anforderungen eines modernen und größeren Systems angepasst werden können.

Grundlage des direkten Parlamentarismus ist wie bei idealtypischen Demokratien der politische Diskurs. Wie in Habermas' Ausführungen zur deliberativen Demokratie bietet er die Basis zur Legitimation demokratischer Entscheidungen. Die Möglichkeit, gemeinsam Initiativen und Gesetzesentwürfe einzubringen und von verschiedenen Meinungsperspektiven aus diskutieren zu können hilft nicht nur ganz banal zur gemeinsamen Findung einer Lösung, sondern dient als Weg zur Demokratie innerhalb von ausgetauschter Meinungsvielfalt, Perspektivübernahme der beteiligten Diskutierenden, Erörterung aller relevanten Vor- und Nachteile verschiedener Ansätze, Synchronisation zwischen den Beteiligten auf ein gemeinsames Verständnis des diskutierten Politikfeldes und Identifikation mit dem politischen Apparat und den in ihm resultierenden Entscheidungen. Diskurs kommt im direkten Parlamentarismus dadurch zustande, dass Bürger die Verantwortung nicht mehr von Anfang an an Repräsentanten innerhalb des Systems abgeben, sondern selber am Entstehungsprozess beteiligt sind – in dem Ausmaß, in dem sie Interesse an den Themen aufbringen, Perspektiven besitzen, die sie einbringen können und ein politisches und gesellschaftliches Ziel verfolgen. Dadurch wird der Diskurs genau wie in den deliberativen Ansätzen vorgesehen, an die einzelnen Menschen herangebracht. Das politische System gewinnt an Tragfähigkeit.

Für jedes einzelne gesellschaftliche Ziel, was ein Bürger besitzt, kann er einem Bündnis beitreten, welches das selbe Ziel verfolgt, welches in sich noch Raum zur Diskussion und Ausdifferenzierung besitzt und die Bündnisidee nicht nur mit Vorschlägen und Inhalten füllen kann, sondern auch Unterstützer mobilisieren kann. Die Vorstellung für das Konzept ist aber eben, dass ein Bündnis eben gerade so spezialisiert ist, wie es ein Ziel erfordert. Für jedes politische und gesellschaftliche Ziel soll ein eigenes Bündnis existieren, welches diesen Weg beschreibt. Der Bürger kann dann Teil all jener Bündnisse werden, die seine eigenen Vorstellungen und Ideen widerspiegeln.

In jedem Thema besitzt ein Bürger auch eine Stimme. Diese Stimme kann er einsetzen, um in einem Bündnis zu einem Entscheidungsprozess zu kommen. Während die Entscheidung, in ein Bündnis einzutreten, sich aber vor allem durch das Interesse an dem dort verfolgten Thema ergibt, kann sein Stimmgewicht ganz flexibel eingesetzt werden. Das, was im Modell des direkten Parlamentarismus als dynamische Wahl oder auch als Delegated Voting bezeichnet wird, bedeutet, dass jeder Stimminhaber flexibel entscheiden kann, ob er seine Stimme selbst einsetzt und sich an dem Diskurs innerhalb des Bündnisses beteiligt, oder ob er seine Stimme jemand anderem überträgt, der engagierter an dem

Thema arbeitet, eine entsprechende Position vertritt und dann mit dem gemeinsamen Stimmgewicht größere Entscheidungsstärke einbringen kann (Veranschaulichung in Abb. 5)

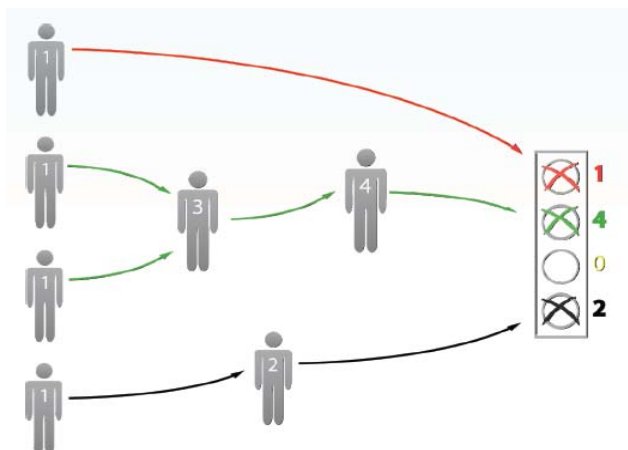


Abb. 5: Prinzip des Delegated Voting

Die resultierende politische Landschaft (siehe Abb. 6) besteht dann ebenfalls nicht mehr aus einem zentralen Parlament mit Abgeordneten, sondern so genannten Politikfeldparlamenten, spezialisierten Parlamenten für die jeweiligen diskutierten Themen, in dem dann jeweils alle Bündnisse zusammenkommen, die überlappend an dem Thema Interesse haben und die dort wiederum ihre gegenseitigen Positionen in einem perspektivisch breiteren Rahmen in Diskurs bringen können. Politikfeldparlamente bieten die Foren für einen zielgerichteten Austausch und die Möglichkeit, auch verschiedene Interessengruppen, die dennoch an überlappenden Initiativen arbeiten miteinander zu verbinden um eine demokratische Lösung zu finden. Auf diese Weise werden in den im Endeffekt erfolgenden Abstimmungen auch alle erfasst, die an dem Themenbereich Interesse hatten.

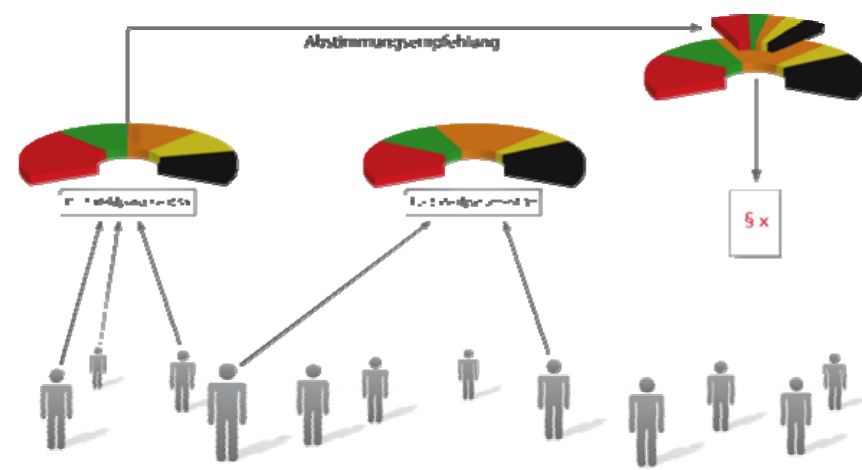


Abb. 6: Politikfeldparlamente

### 3. Gestaltung und Anforderungen

Die Vorstellung von einer LD-Umsetzung fordert zunächst erst einmal nicht viel mehr als eine Art zielorientiertes und spezialisiertes Internetforum mit in der Netzwelt typischen Funktionalitäten wie Diskussionsforen mit Kommentarfunktionen, Wiki, Abstimmungstools und Benutzerkonten. Auf technischer Ebene sind kaum Innovationen angedacht oder überhaupt benötigt. Die hauptsächliche Bewertbarkeit des Systems wird sich nicht daran orientieren, wie anspruchsvoll die Programmierung und wie kreativ und fortschrittlich die Programmkomponenten sind<sup>9</sup>, sondern eher, inwiefern die Philosophie des Konzeptes sich in der Umsetzung wieder findet und wie auch technisch einfache Bestandteile nutzbringend auf ein wichtiges und komplexes Thema aufgesetzt werden können. Im Folgenden soll anhand des politischen Prozessverlaufs gezeigt werden, welche Bestandteile eine Umsetzung von LD aufweisen muss.

LD hat keine eingegrenzte Zielgruppe. Das Konzept soll so skalierbar sein, dass es auf praktisch allen Ebenen und in allen Organisationsformen demokratische Prozesse ermöglichen kann. Ziel ist, dass LD vor allem in betrieblichen und gemeinnützigen Organisationen, innerhalb von Parteien, Verbänden, Initiativgruppen, aber auch in kommunalen, regionalen Parlamenten und staatlichen Mitgliedergremien, aber auch grundsätzlich auf höherer Ebene in Ländern, Bund oder sogar Europäischer Union eingesetzt werden kann. Jede Gemeinschaft, die ein demokratisches Grundprinzip besitzt, oder eines anstrebt, soll davon profitieren können. Dabei entsteht ein enormer Skalierungsbedarf, der sowohl begrenzte kleinteilige Entscheidungsprozesse innerhalb kleiner Gruppen, als auch komplexe Gesetzesinitiativen eines großen, mit vielen Abhängigkeiten versehenen Systems abdecken soll.

Politische Partizipation soll zunächst für alle offen sein. Jedem soll die Möglichkeit eingeräumt werden sich am politischen Prozess zu beteiligen. Ein LD-Portal muss also für alle Beteiligten einer demokratischen Gemeinschaft bekannt, erreichbar, bedienbar und individualisierbar sein. Es sollte also nach Möglichkeit in bestehende Strukturen einbindbar sein, jederzeit genutzt werden können und keine technischen Zugangsschwernisse (wie z.B. den Anschluss an ein zusätzliches Netzwerk) und eine Übersichtlichkeit und Bedienbarkeit haben, die den einfachen Einstieg ermöglicht und nicht erfordert, dass man ein Expertenwissen zum Portal aufbauen muss, bevor man gleichberechtigt mit anderen diskutieren kann. Software-Expertise sollte kein Differenzierungspotenzial innerhalb des politischen Prozesses aufweisen. Individualisierbarkeit heißt dabei neben der ISO-DIN-Usabilitynorm zunächst erst einmal nur, dass ein Nutzer seine Beiträge verfassen, wieder auffinden und verwalten kann und die Möglichkeit hat, in einer größeren Anzahl von Themen möglichst schnell zu seinen Interessengebieten zu kommen. Es muss also eine Nutzerverwaltung bestehen, die zudem die widersprüchliche Anforderung erfüllt, sowohl den aufrichtigen, nachvollziehbaren, personengebundenen und authentischen Diskurs mit klarer Beteiligtenidentität, als auch die Anonymität einer geheimen Wahl zu gewährleisten. Das ist neben der technischen vor allem eine philosophische, ethische und gesellschaftswissenschaftliche Frage. Wie viel Privatheit muss gewährleistet sein, wie offen

---

<sup>9</sup> Der Nutzen programmtechnischer Innovation kann nicht vollständig abgesprochen werden. Angesichts der langfristigen Ausrichtung des Projektes, das durchaus beanspruchen möchte, ein Grundpfeiler zukünftiger Demokratie zu sein, sollte die technische Grundlage auch nicht den Stand vergangener Software beinhalten. Das bemisst sich nicht einmal nur an der gebotenen Funktionalität der Software sondern vor allem an der maximal möglichen Benutzerorientierung (Usability), die Voraussetzung für eine breite, häufige und langfristige Nutzung eines solchen Werkzeuges ist. An dieser Stelle weisen Usability-Experten darauf hin, dass eine gute Bedienbarkeit mitnichten durch eine späte Anpassung der Oberfläche und ein regelmäßiges Facelifting passiert. Der Kern der Bedienbarkeit steckt in der zugrunde liegenden Bedienphilosophie und Strukturierung der Software bereits vorgegeben.

darf und vor allem muss man reden in einem demokratischen System? (Die Fragestellung wird auch in der theoretischen Betrachtung noch einmal aufgegriffen werden).

Der politische Prozess beginnt mit der Themenauswahl. Dazu soll es möglich sein, personen-, themen-, zeitbasiert, etc. in einer hierarchischen Struktur Themen auffinden zu können, um sich diesen anzuschließen und an deren Prozess teilzunehmen, aber auch, selbst neue Themen zu erstellen. Dafür sollen ebenso wie für den Einstieg ins System niedrige Partizipationsschwellen ermöglicht werden. Wichtig ist dann, dass die neu angefangenen Initiativen zwecks weiterer Bearbeitung und Ausdifferenzierung sowohl weiterhin anpassbar sind, aber gleichzeitig eine klare Einordnung in die Themenstruktur und eine konstante Zuverlässigkeit haben. Wer einer Initiative zum Verbot von Tabakprodukten angehört, möchte u.U. im weiteren Verlauf noch festlegen, ob es sich um ein kurzfristiges oder stufenweise eingeführtes Verbot oder lediglich eine Zugangerschwernis handeln soll, möchte aber nicht plötzlich feststellen, dass seine Beteiligung in einem Bündnis zur gesellschaftlichen Ausgrenzung Suchtkranker endet.

Sobald ein Thema gestartet ist, geht es darum, Mitstreiter und Interessenten zu finden, die sich dem Thema anschließen, in einem bestenfalls gemeinsamen Prozess die zur Behandlung dieses Themas notwendigen Gesetze und Rahmenbedingungen zu ermitteln, Bündnisse zu bilden und den Bearbeitungs-, Diskussions- und Entscheidungsprozess auf den Weg zu bringen. Wichtig ist dabei, dass die nötige Themenspezifika zur Verfügung steht, also Fachwissen zur Initiative und den dafür notwendigen Gesetzesänderungen existiert und auch gegenüber populärwissenschaftlichen oder meinungsbasierten Positionen mit dem nötigen Gewicht Eingang findet, dass die Initiative Bündnisfähigkeit aufweist und keine Einzelinteressen behandelt und dass vor allem auch Überschneidungen zwischen verschiedenen Bündnissen, Initiativen und Themen registriert werden, die miteinander in Verbindung gebracht werden können und müssen.

Im nächsten Schritt kommt es zum eigentlich wichtigsten Teil des politischen Prozesses, dem die Entscheidung legitimierenden politischen Diskurs. Diskurs muss ermöglicht werden. Er muss erschöpfend sein, also keine Wahrheiten in der Meinungsbildung außen vor lassen, aber auch gleichzeitig zielführend, ohne, wie in einfachen politischen Diskussionen in Foren häufig anzutreffen, die Diskussion auf die vielfache gegenseitige Nennung der immer wieder gleichen Argumente zu beschränken und den „Konsens“ allein dadurch zu erreichen, dass keiner mehr interessiert ist, am zerfahrenen Thema weiter zu diskutieren. Als Diskursmittel werden im Konzept die klassischen Tools in Form von Diskussionsforen, Kommentarläufen, Textgegenüberstellung und -kommentierung, gemeinsame Textausdifferenzierung (im Wiki-Prinzip), sowie knappe Meinungsscreenings (Kurzpositionierung größerer Gruppenstärke) und Umfragen und Abstimmungen angeboten. Möglich ist im Prinzip alles, was den Prozess voranbringt, fair ist und in der Lage, verschiedenartige Perspektiven auszudrücken. Wichtigste Anforderung hier ist die Transparenz des Prozesses. Es muss übersichtlich und möglichst schnell nachvollziehbar sein, was diskutiert wurde, wie der aktuelle Stand ist, welche Ausblicke und Ziele es gibt, wie die nächsten Schritte und Partizipationsmöglichkeiten aussehen und was sich seit dem letzten Diskussionsstand verändert hat. Und wiederum müssen die Partizipationsschwellen gering genug sein, um z.B. auch kleinere und schwächere Beiträge in der Flut (halb-)professioneller (Berufs-)Debattierer angemessen zur Geltung kommen zu lassen und gleichzeitig für das Thema unnütze oder sogar provozierende und beleidigende Teile aus dem Prozess zu entfernen, ohne Meinungen zu zensieren.

Beim Erarbeiten von Gesetzesvorschlägen und Initiativen kommt bereits das zum Tragen, was im Folgenden auch den Abstimmungsprozess bestimmt. Interesse an einem Thema haben und gleichzeitig ständig mit daran wirken muss bei LD nicht das gleiche sein. Auf der anderen Seite wird das Thema aber auch nicht ganz sich selbst überlassen. Wer selber aus zeitlichen, Wissens- oder ähnlichen Gründen nicht teilnehmen kann oder will, kann seinen Teil der Verantwortung einfach an eine andere Einzelperson oder Gruppe delegieren. Die Stimme verfällt dadurch nicht, sie wird lediglich gemeinsam mit der eigenen Stimme des Delegierten oder mit mehreren Stimmen, wenn er viele Stimmen delegiert bekommt zusammengezählt, wodurch ein größeres Stimmgewicht entsteht. Die Grafik in Abb. 5 verdeutlicht das bereits. Da es sich bei LD aber um eine dynamische Wahl handelt,

gehört dazu nicht nur die themenspezifische Delegation der eigenen Stimme, sondern auch die Möglichkeit, jederzeit die Stimme wieder zu entziehen, falls sich beispielsweise der Kurs des Delegierten von dem weg bewegen sollte, was man selber empfindet, an jemand anderen weiterzugeben, der kompetent erscheint, oder einfach selber die Entscheidung an sich zu nehmen. Möglicherweise hat das Thema in der Zwischenzeit für den Bürger selbst eine höhere Relevanz, weil er direkt oder über Angehörige betroffen ist, vielleicht hat er auch einfach Informationen dazu gewonnen, die seine Entscheidungsgrundlage verändern. LD soll alle diese ständigen Veränderungsmöglichkeiten dynamisch aufnehmen können. Aber die abschließende Verantwortung für das politische Handeln liegt dennoch immer beim Bürger selbst, der die Möglichkeit hat, selbst Einfluss zu nehmen und auch bei einer Delegation ja indirekt die Entscheidung mitgetragen hat. Insofern reicht das Kontinuum von Delegation aber auch wiederum von der vollständigen Verantwortungsübergabe an einen Delegierten oder eine qualifizierte Delegiertengruppe (im Falle von Parteien) für mehrere Entscheidungen bis zu einer vollständigen Selbstverantwortung, wo jeder Schritt des politischen Feldes vom Bürger selber mitgegangen wird. Eine klassische Bündelwahl ist aber schon dadurch weitestgehend ausgeschlossen, da Stimmen in LD immer nur themengebunden vergeben werden können und auch Bündnisse nur zu Einzelthemen nicht zu mehreren Bereichen gebildet werden können. Man kann also die Entscheidung immer wieder an eine Person oder Personengruppe geben, hat sich aber zuvor jedes Mal erst bei dem Thema angemeldet und die Wahl der Delegation bewusst für das Thema getroffen. Besonderheiten am Abstimmungsverhalten sind zudem, dass immer Vorschläge gewählt werden, u.U. sogar mit Anmerkungen („da stimme ich zu, aber ich hätte gern noch eine Verschärfung in dem Bereich...“), statt einfache Zustimmungswahlen, wie sie in den meisten politischen Systemen üblich sind und dass der Wahlprozess ein ständiger Wahlprozess ist. Es existiert keine lange Trennung zwischen Gesetzesvorlage und Abstimmungsprozess, die zu unerwarteten Ergebnissen oder langen Laufzeiten führen kann, sondern Stimmen werden ständig an Vorschläge gebunden und damit während des gesamten Prozesses die Unterstützung eines Vorschlags dokumentiert. Wichtig ist auch hier wieder eine höchstmögliche Transparenz des politischen Prozesses, der Wahlentscheidungen und vor allem auch des Verhaltens eines möglichen Delegierten.



## 4. Bereits bestehende Umsetzungen

Das vorliegende Kapitel soll keineswegs eine vollständige Liste aller existierenden Software-Lösungen sein, die LD oder verwandte Konzepte umsetzen. Momentan kann man ohnehin am ehesten bei dem Tool Adhocracy davon ausgehen, dass es den Ansatz von LD umzusetzen versucht, da es unter der direkten Schirmherrschaft und zum Teil auch unter den selben Leuten steht, die im Liquid Democracy e.V. das Konzept erarbeitet haben. Da es aber noch einige ähnliche Ansätze gibt, die verwandte Konzepte umsetzen oder sogar auf den gleichen Ideen aufsetzen und die bis vor kurzem zum Teil auch direkt von den Vertretern des Liquid Democracy e.V. mit vorgestellt wurden und unterstützt werden sollten, macht es Sinn, sie hier in einem knappen Überblick mit darzustellen. Das Kapitell kann als grobe Bestandsaufnahme und Startpunkt für die Auseinandersetzung mit derartigen Plattformen verwendet werden.

Eine im einfachen Punktesystem ausgewertete Vergleichsseite für verschiedene Umsetzungen elektronischer Demokratien findet sich unter [http://u.zelea.com/w/User:ThomasvonderElbe\\_GmxDe/Softwarevergleich](http://u.zelea.com/w/User:ThomasvonderElbe_GmxDe/Softwarevergleich).

### Votorola

Klasse: Werkzeug für elektronische Demokratie  
 Stand: Alpha-Version, grundlegende Design-Tests zur Software-Funktionalität  
 SW-Version 0.2.2  
 Testversionen auf verschiedenen Servern vorhanden  
 Code: Java, (GWT, Wicket, JavaScript, Perl)  
 Plattform: Tomcat, Linux  
 Tools: Semantic MediaWiki  
 PostgreSQL  
 Lizenz: OpenSource, MIT licence  
 Quelle: <http://zelea.com/project/votorola/home.xht>  
 Test: <http://u.zelea.com/w/De/p/BGE> (Bedingungsloses Grundeinkommen, Testserver für Piratenpartei Deutschlands)

Votorola basiert auf den theoretischen Überlegungen des Kanadischen Software-Spezialisten Michael Allen und wurde gemeinsam mit den beiden Deutschen Christian Weilbach und Thomas von der Elbe umgesetzt. Das inhaltliche Konzept ist ausgesprochen ausgereift. Es werden alle Bestandteile des LD-Gedankens berücksichtigt. Die Umsetzung ist allerdings noch relativ weit von tatsächlicher Einsatzbereitschaft entfernt, da die zur Verfügung stehende Software aus noch recht rudimentären und absolut nicht benutzerfreundlichen Bestandteilen zusammengesetzt ist. Die Software befindet sich noch in stetiger Entwicklung. Auch auf inhaltlicher sowie funktionaler Ebene sind noch eine Reihe von Punkten offen, die zunächst auf konzeptioneller Ebene diskutiert werden müssen. Beispiele dafür sind die mögliche Einbindung einer Bereichsdelegation (Themenbereiche, statt Einzelthemen übergeben) oder die Handhabung von Wahlgrundsätzen, wie dem Wahlgeheimnis.

Es existieren getrennte Bereiche für Themendiskurs und Abstimmung. Das Grundkonzept ist hier aber ähnlich. Votorola zeichnet sich aber dadurch aus, dass hier, basierend auf Allens theoretischem Konzept [1] eine spezielle Form des Delegated Voting zum Einsatz kommt, bei der die Verantwortlichkeit in Knoten übergeben wird. Ausgehend vom Gedanken eines regionalen Netzwerks können die Nutzer zunächst ihre Stimme an nahe stehende Personen übertragen, die an ihrer Stelle der Vertretenen den Prozess weiterführen mit Delegierten oder auch Einzelpersonen, die auf der dann existierenden Vorschlagsebene mit eigenen Vorschlägen kommen. Werden auf dieser Ebene zwischen den Beteiligten ein Konsens erzielt, können sich diese Konsensfassenden wieder zu einer

Gruppe zusammenschließen, die durch einen Delegierten vertreten wird, der nun im nächsten Schritt eine noch größere Gruppe hinter sich hat. So entstehen aus den Knoten von Zusammenschlüssen hierarchische Delegationsbäume, deren Prozess aber immer transparent bleibt, so dass auch Teilnehmer, die an einem früheren Punkt schon ihre Stimme delegiert haben, genau aufpassen können, was „mit ihrer Zustimmung passiert“ und diese bei Bedarf auch wieder entziehen oder einem anderen Delegierten übergeben können. Ergebnis dieses Prozesses ist vor allem eine Diskursstruktur, die immer die Möglichkeit bietet, überschaubar zu bleiben, da verhältnismäßig wenig Teilnehmer Themen bearbeiten und auf jeder Ebene direkte Kommunikation und Kontakt zwischen einzelnen Delegierten oder Einzelpersonen entstehen kann. Der Grundbereich der Umsetzung ist ein kleiner regionaler Ausschnitt, in dem sich Teilnehmer persönlich kennen können, was auch die gegenseitige Verifizierung und Authentifizierung ermöglicht. Durch ein pyramidenartiges Verknüpfen von Servern auf verschiedenen Entscheidungsebenen ist aber auch eine sehr hohe Skalierung möglich.

Diskussionen, Inhalteverwaltung und Ausdifferenzierung sind vor allem wikibasiert vorgesehen.

Votorola ist noch nicht über den Stand kleiner Server zu Testzwecken hinweg gekommen.

## Adhocracy

Klasse: Werkzeug für elektronische Demokratie  
 Stand: lauffähige Version, weitere Entwicklung erforderlich zur vollständigen Implementation des Zielkonzeptes  
 SW-Version 1.2  
 Code: Python, (Pylons)  
 Plattform: Unix-ähnliche Systeme  
 Tools: PostgreSQL/MySQL  
 RabbitMQ  
 Memcache  
 Lizenz: OpenSource, Affero GPL v3  
 Quelle: <http://pypi.python.org/pypi/adhocracy/>  
 Test: <https://enquetebeteiligung.de/instance> (18. Sachverständiger, Enquete-Kommission "Internet und digitale Gesellschaft")  
<http://liqd.net/instance> (Liquid Democracy e.V.)

Die Plattform Adhocracy ist das Kind der Initiative um den Liquid Democracy e.V. Es ist eine bereits lauffähige und einsatzbereite Software ohne größere Bedienungsmängel, die allerdings noch nicht in der Lage ist, alle Konzeptideen von LD vollständig, technisch zuverlässig und übersichtlich nutzbar zu machen. Im Gegensatz zu Votorola handelt es sich aber um eine innovativere und technisch aufwendigere Plattform, der ihre Einsatzfähigkeit auch anzumerken ist.

In Adhocracy sind alle Grundbestandteile des Diskurses und des Abstimmungsverhaltens im Sinne des direkten Parlamentarismus vorgesehen. Es entstehen eine Vielzahl von Filtermechanismen, Ansichten und Ordnungsstrukturen, um auch die vorgesehenen komplexeren Umgebungen bedienen zu können. Die Plattform kann als ein solides und leistungsfähiges Werkzeug angesehen werden, was lediglich in der Ausstattung und Vollständigkeit der Mechanismen und Funktionsmodule noch einen Entwicklungsweg vor sich hat.

Das Werkzeug erlangte eine herausgehobene Bedeutung nach dem Beschluss der Enquete-Kommission des deutschen Bundestages zum Thema „Internet und digitale Gesellschaft“, ihren Prozess für das Volk als 18. Sachverständigen im Internet öffnen zu wollen und dafür aus der Evaluation der beiden Plattformen Adhocracy und Liquid Feedback ersteres auszuwählen [3]. Die Beteiligungsplattform wurde zum Konfliktthema. Trotz des einstimmigen Beschlusses im November konnte die geplante Plattform nicht umgesetzt

werden. Der Ältestenrat des Bundestages stellte sich dann im Januar vor allem aufgrund von Kosten- und Zeitgründen gegen das Projekt, was nicht nur Protest in der Internetgemeinde auslöste [4] [5], sondern auch von Seiten der Ernsthaftigkeit der Begründung angezweifelt wurde. [6] [18] Auch der Chaos Computer Club, nicht unbedingt als eine politiknahe Organisation bekannt, schaltete sich zwischenzeitlich ein mit dem Angebot, die Implementation und im Zweifel sogar Kosten für die Kommission zu übernehmen [7]. Dann immerhin doch der zaghafte Versuch der Kommission [8], zwar nicht mit dem erhofften umfassenden Beteiligungsprojekt, aber immerhin mit einem Start der Plattform auf Beta-Ebene [9], in dem sich gleichzeitig sowohl die Aufrichtigkeit ihrer zuvor getätigten Ankündigungen wie auch die Unsicherheit und Schwerfälligkeit der offiziellen Gremien zeigen.

Welche Bedeutung die Plattform für die erstmalige vorsichtige Annäherung zwischen realem politischen System und elektronischer Demokratie in Gestalt des LD-Konzeptes haben wird, bleibt offen.

## Liquid Feedback

Klasse: Werkzeug für elektronische Demokratie  
 Stand: lauffähige Version  
 bereits im Einsatz (innerparteilich: Piratenpartei Deutschlands)  
 SW-Version 1.4.0.  
 Code: Backend: PL/pgSQL  
 Frontend: Lua (WebMCP)  
 Plattform: Linux/FreeBSD  
 Tools: PostgreSQL  
 RocketWiki  
 Lizenz: MIT/X11-License  
 Quelle: Backend: [http://www.public-software-group.org/liquid\\_feedback\\_core](http://www.public-software-group.org/liquid_feedback_core)  
 Frontend: [http://www.public-software-group.org/liquid\\_feedback\\_frontend](http://www.public-software-group.org/liquid_feedback_frontend)  
 Test: [http://www.public-software-group.org/liquid\\_feedback\\_testing/](http://www.public-software-group.org/liquid_feedback_testing/)

Obwohl das Konzept Liquid Feedback starke Ähnlichkeit zur LD aufweist und auch eine Reihe von Grundsätzen der LD erfüllen kann, entstand es eigentlich aus einer anderen theoretischen Linie. Der Startpunkt lag hier in einem spezialisierten und leistungsfähigen Werkzeug für erweiterte Forendiskussion, Ideenrückkopplung, Meinungsscreening und erweiterte Umfragenprinzipien. Vor allem erst einmal ermöglicht die Plattform, wie es der Name auch beschreibt, feine Möglichkeiten, um Rückmeldungen einzuholen. Das kann in Form kurzer Abstimmungen, Schnellfeedback durch kurze Kommentarsammlungen oder auch kombinierte Abstimmungen mit Ergänzungen, Einschränkungen, Bewertungen und Zusatzvorschlägen erfolgen. Es bietet demnach eine gute Basis, um Unterstützung und Kompromissfähigkeit auszuloten, bleibt dabei übersichtlich und effizient. Wie selbstverständlich ergeben sich dabei auch Diskursmöglichkeiten, Themenausdifferenzierung und natürlich die Grundkompetenz dynamischer Abstimmung.

Die Plattform ist einsatzbereit und vollständig, auch wenn sie an einigen Stellen noch Potenziale der technischen Verfeinerung, konzepttheoretischen Erweiterung und Flexibilisierung in Skalierung aufweist.

Liquid Feedback war nicht nur mit im engeren Kreis der Auswahl der Enquete-Kommission für "Internet und digitale Gesellschaft", sondern wird derzeit auch von der Piratenpartei in einem größeren Versuch zum netzbasierten innerparteilichen Diskurs eingesetzt. Sie gewinnt dadurch an praktischer Relevanz gegenüber all jenen Umsetzungen, die noch mehr auf visionärer und experimenteller Ebene agieren.

## Candiwi

Klasse: zustimmungsbasierte Textausarbeitung  
 Stand: lauffähige Version, eventuelle Erweiterungen des Konzeptes möglich  
 Code: Python, Django  
 Plattform: Apache  
 Tools: OpenID  
 Lizenz: OpenSource, Affero GPL v3  
 Quelle: <https://bitbucket.org/candiwi/candiwi/src>  
 Test: <http://doku.candiwi.org/> (Candiwi Projekt)  
<http://piraten.candiwi.org/> (Testbereich der Piratenpartei)

Das Projekt Candiwi kann hier nur ansatzweise als Umsetzung des LD-Konzeptes aufgeführt werden. Vor allem handelt es sich dabei um ein textbasiertes wikiähnliches Werkzeug, was die Sammlung von Inhalten, gemeinsame Textbearbeitung und Ausdifferenzierung ermöglicht. Es unterscheidet sich aber vom klassischen Wiki-Ansatz dadurch, dass die Vorschläge einem Abstimmungsprozess unterliegen. Durch die einfachen Mittel sind zudem Vorschläge, gemeinsame Vorschlagsbearbeitung, Nachvollziehbarkeit des politischen Prozesses durch die History, Diskussionen in Foren und das Zusammenführen von Textvorschlägen in Konsensbildung möglich. Für einen ernstzunehmenden politischen Prozess ist es sicher nicht ausreichend, aber die zielorientierte gemeinsame Themenausarbeitung kann für verschiedene Organisationen und Initiativen sehr nützlich sein.

## Liquidizer

Klasse: Abstimmungstool/Wahlspiel  
 Stand: lauffähige Version, regelmäßige neue Projekte  
 Code: Scala  
 Plattform: Apache  
 Tools: Liftweb  
 Gnuplot  
 Graphviz  
 Lizenz: OpenSource, MIT Lizenz  
 Quelle: <https://github.com/liquidizer/liquidizer>  
 Test: <http://liquidizer.org/>

Beim Liquidizer handelt es sich eigentlich nicht um eine Umsetzung des Gedankens der LD. Man könnte eher sagen, es handelt sich eher um eine Web-Plattform, die einzelne Ansätze der LD unterstützt, indem sie die politische Meinungsbildung, Analyse und Beteiligung forciert, ohne dafür einen neuen Raum aufzumachen. Es geht hier weniger um ein revolutionär neues Politikverständnis auf der Basis des Internet, sondern mehr um eine ganz praktikable Ausschöpfung technischer Möglichkeiten, um Nutzer mit Politik zusammenzuführen. Mit einer Reihe innovativer und technisch sehr gut umgesetzter Auswertungs- und Abstimmungslösungen ist er in der Lage wertvolle Trendanalysen, inhaltliche Aufbereitung komplexer Positionen auch oder gerade unter Berücksichtigung des bestehenden Parteiensystems und eine intelligente Beteiligungsmöglichkeit für unterschiedlichste Nutzer aus allen Breitengruppen zu realisieren. Schlichtung und Kompromissfindung sind Zielbereiche des Systems.

Der Nutzen des Liquidizer liegt vor allem in der Anwendung als Ergänzungswerkzeug für ein bestehendes politisches System und die Förderung aktiver politischer Strukturen in diesem im Umfeld des Internets.

# Zur Theorie elektronischer Demokratie

## 1. Begriffsbestimmung

Mit dem Vordringen des Internets und computergestützter Kommunikationsformen in die Gesellschaft wächst auch das wissenschaftliche Interesse an den zu erwartenden oder schon eingetretenen Konsequenzen dieses Prozesses. Die Verbindung von neuen Kommunikationsformen des Internets und politischen Prozessen beginnt ab den 70er Jahren zunächst über interaktives Fernsehen und digitale Telefontechnik, dann Computernetze (Zittel, 2003). Aus anfangs visionären Vorhersagen entwickeln sich vielseitige Analysen und Herangehensweisen, während gleichzeitig auch auf praktischer Ebene politische Organe und Vertreter beginnen, das neue Medium einzusetzen.

Relevant ist für die Unterscheidung vor allem die Frage, inwieweit das Internet für politische Prozesse verwendet wird, wer es verwendet und was das Ziel dieser Anwendung ist. So kann das Internet als weiteres Verbreitungsmedium parallel zu anderen Medienformen, als eigenständiger politischer Raum oder als Vermittlungsplattform für politische Tätigkeiten betrachtet werden. Eine vollständige Analyse der theoretischen Betrachtungsebenen und ihrer Implikationen ist für die vorliegende Betrachtung ausgehend vom LD-Konzept zu weit gegriffen, weshalb hier nur auf einige unmittelbar korrespondierende Beschreibungsebenen aus der wissenschaftlichen Diskussion eingegangen werden soll. Das Konzept LD ist im wissenschaftlichen Diskurs selbst noch gar nicht eingegangen, wird aber in Teilbereichen von anderen Analysebereichen mit berührt.

Die vorliegenden Betrachtungen sollen sich im Folgenden überwiegend an den Konzepten von Elektronischer Demokratie und Digitaler Demokratie, wie sie von Siedschlag et al. (2002) dargestellt wurden, orientieren.

*Digitale Demokratie* leitet sich direkt von der digitalen Signalverarbeitung ab und beschreibt Demokratie vor allem als Senden und Empfangen von Signalen auf neuen Übertragungswegen. Es geht dabei um einzelne Kommunikationsebenen zwischen den politischen Akteuren (eines nicht direktdemokratischen Systems). Dazu zählt die Vermittlung politischer Informationen von der Regierung an die Bürgerschaft (Government-to-Citizen), sowie das Einfangen von Bürgermeinungen, Interessen und Bedürfnissen für die Politik als Rückkopplung (Citizen-to-Government). Während ersteres unter Fragestellungen zur Transparenz politischer Prozesse näher beleuchtet wird, entscheidet bei der zweiten Richtung eher das Kriterium der *Responsivität*, also das Ausmaß, in dem Bürgermeinungen über Foren, digitale Kontaktmöglichkeiten von politischen Vertretern und Organen und Beteiligungswerkzeuge, im politischen Entscheidungssystem ankommen und auch Berücksichtigung finden. Häufig greift diese Rückkopplungsmöglichkeit aber zu kurz, um zu einer Demokratieförderung im Sinne des *NetEmpowerment* beizutragen, also der Steigerung des politischen Bewusstseins der Bürger durch die bloße selbstständige Auseinandersetzung mit politischen Inhalten im Netz.<sup>10</sup> Entscheidend dafür ist vor allem die dritte Säule digitaler Demokratie, die die Kommunikation zwischen den Bürgern beschreibt (Citizen-to-Citizen). Die Entstehung von Diskurs, Teilnahme und Auseinandersetzung zwischen gleichberechtigt agierenden Bürgern ermöglicht Willensbildung innerhalb der Gesellschaft und *Öffentlichkeit* für politische Zusammenhänge im Sinne der von Habermas beschriebenen *deliberativen Demokratie*, der demokratischen Legitimation politischer Entscheidungen durch die zuvor breit geführte Erörterung in der Bevölkerung, weniger abhängig vom dabei entstandenen Konsens, als vielmehr von der Annäherung an die Wahrheit im Sinne vollständiger Objektivität des zu entscheidenden Gegenstandes aufgrund der Beleuchtung aus mehreren Meinungs- und Betrachtungsperspektiven. Der bei diesem Kommunikationsprozess im Internet entstehende Raum kann dabei sogar zum

<sup>10</sup> Betrachtungen zu den Betrachtungsgegenständen Transparenz, Responsivität und NetEmpowerment finden sich ergänzend beispielsweise bei Siedschlag et al (2001).

eigenständigen Feld im Sinne einer *Cyberdemocracy* (ähnlich den Ansätzen von Cyberpolitics, bzw. *Netzpolitik*) werden.

Unter dem Begriff *elektronische Demokratie* wird dagegen ein Ansatz verstanden, bei dem elektronische Möglichkeiten zur technischen Erneuerung des bestehenden politischen Systems dienen sollen. Zumeist handelt es sich dabei um Plattformen der politischen Interaktion, die von staatlicher Seite vorgegeben sind. Während digitale Demokratie immer einen zusätzlichen Bereich darstellt, der nicht verfassungstechnisch beschrieben ist und sich nicht an den verfassungsgemäßen Ablauf der Politik anschließt, diesen aber beeinflussen kann, ist elektronische Demokratie in der Regel ein Bestandteil des politischen Systems. Das kann die bloße Übersetzung etablierter politischer Verfahren in eine elektronische Umsetzung, wie z.B. die mit I-Vote oder ähnlichen Bezeichnungen überschriebene Debatte zum Einsatz von Wahlcomputern und internetbasierten Wahlmechanismen sein, die Öffnung des politischen Spektrums in eine neue Kommunikationssphäre, wie z.B. das Online-Petitionssystem des deutschen Bundestages [10] oder sogar die Schaffung eines neuen durch die Verfassung legitimierten demokratischen Raumes, der den Bürger – oder vielmehr, muss man zunächst sagen, die Internetgemeinde – in den politischen Prozess einbezieht. Ein spezielles Modell elektronischer Demokratie ist das *virtuelle Regieren (E-Government)*, bei dem Verwaltungs- und Regierungsaufgaben des politischen Systems auf elektronische Plattformen übertragen werden. In Deutschland, wo E-Government im Sinne von Verwaltungsstrukturen bislang eine wesentlich größere Bedeutung als andere Optionen elektronischer Demokratie hat (Siedschlag et al., 2002), sind dementsprechend auch schon eine ganze Reihe von Verwaltungsprozessen im Bereich der Kommunalverwaltungen, Bürgerkontaktstellen und öffentlichen Dienstleistungen, wie Bauanträge, Sozialleistungen, Steuererklärungen, etc. online zugänglich, zunächst optional, in Zukunft möglicherweise, wie die Debatte um die Einführung von DE-Mail nahe legt, sogar obligatorisch.

Das Konzept der LD geht aus Ansätzen digitaler Demokratie hervor, die den diskursiven Austausch zwischen den Bürgern und das Übertragen der Diskursergebnisse in den politischen Apparat zum Ziel hatten. Bei allen weiterführenden Konzeptideen zeigt sich aber deutlich die Einordnung in das Bild einer elektronischen Demokratie, da das daraus entstehende System, wenn auch nicht durch den politischen Rahmen getragen, durchaus dazu dienen soll, tatsächlich den politischen Prozess mitzugestalten und mindestens als Ergänzungs- und Vorschlagsystem, wenn nicht sogar als vollständig tragender Ansatz in die bestehende Demokratie eingebettet werden zu können. Nicht ganz so revolutionär, wie mit dem Konzept beworben [11], aber immerhin als Schritt auf dem Weg zur elektronischen Demokratie, kam mit Beteiligung des Liquid Democracy e.V. ja immerhin schon die Einbettung von Adhocracy als Beteiligungsprojekt in einem Organ des Bundestages [9].

## **2. Betrachtungen aus Politik- und Sozialwissenschaft**

### **2.1. Repräsentation und direkte Demokratie**

Basis der Erläuterung zur LD und eine der eindeutigsten und eindrücklichsten Neuerungen ist die gleich am Startpunkt des Konzeptes gegebene Einordnung des neuen Ansatzes zwischen direkter und repräsentativer Demokratie. Es unterstreicht nicht nur die Flexibilität des Ansatzes, sondern scheint auch noch einleuchtend und sinnvoll. In der Erklärung der Konzeptmacher, die natürlich dem Bewerben des Konzeptes dient und die von einer optimistischen Sicht geprägt ist, kann, genauso wie in verschiedenen anderen Darstellungen von ähnlich Gesinnten, klar dargestellt werden, warum das repräsentative System (in dem wir leben) aus ihrem Verständnis demokratische Mängel aufweist, wie sich das Ideal direkter Demokratie im Internet darstellt und welches Potenzial eine „Verflüssigung des politischen Systems auf ein Kontinuum zwischen direkter und repräsentativer Demokratie“ hat. Dabei kommt allerdings eine intensivere theoretische Beleuchtung der Grundlagen repräsentativer und direktdemokratischer Systeme verständlicherweise etwas kurz. Dabei kann sie nicht nur zur Einschränkung, sondern auch zum tieferen Verständnis des Konzeptes beitragen.

Zunächst muss man einmal feststellen, dass dieses Kontinuum zwischen direkter und repräsentativer Demokratie so gar nicht existiert. So stellt Moeckli (2003) dar, dass direkte und repräsentative Demokratieformen überhaupt nicht gegenüber stellbar sind. Vielmehr sind sie zwei nebeneinander existierende Prinzipien, die sich zum Teil überlappen, zum Teil auch gegensätzlich wirken, aber grundsätzlich unterschiedliche Mechanismen beschreiben. Das Problem in der Unterscheidung ergibt sich dadurch, dass das politische Grundverständnis vom Blick auf die Gesetzgebung geprägt ist. Tatsächlich finden sich im LD-Konzept vor allem gesetzgeberische Mittel. Idealistische Gesetzgebung als politischer Grundstein folgt Montesquieu.

„Da in einem freien Staat jeder, dem man einen freien Willen zuerkennt, durch sich selbst regiert werden sollte, so muss das Volk als Ganzes die gesetzgebende Gewalt haben. Das ist aber in den großen Staaten unmöglich.“

(Montesquieu, C. L. de S. de: Vom Geist der Gesetze, übersetzt von Friedrich August von der Heydte, Berlin 1950, Kap. XI, 6. zitiert nach Zittel (2003))

Somit erscheint auch die Herleitung sinnvoll, dass repräsentative Staatensysteme lediglich aus den unzureichenden Möglichkeiten direkter Mitbestimmungsmöglichkeit hervorgehen und somit durch neue Formen der Beteiligung überwunden werden können. Selbst mit der Einschränkung auf Gesetzgebungsprozesse ist das noch zu kurzfristig. Wie Zittel (2003) festhält, wird in der Argumentation um elektronische Demokratie eine unzureichende Unterscheidung zwischen den systemimmanenten Gegenstandsbereichen politischen Verhaltens und politischer Institutionen getroffen. Ein wie auch immer aufgebautes und strukturiertes politisches System besteht nicht nur aus politischem Handeln der politischen Akteure. Folglich hilft es auch nicht allein, politisches Handeln und Beteiligungsprozesse zu flexibilisieren. Das politische System besteht aus einer Vielzahl von Institutionen, die das Funktionieren eines komplexen Systems ermöglichen. Das reicht von der gesamten exekutiven Gewalt, Verwaltungsstrukturen und Versorgungseinrichtungen bis zu organisatorischen Einheiten des gesetzgebenden Apparates und anderer demokratischer Grundfunktionen. Diese Bausteine erfordern Steuerstellen, die – im Auftrag des Volkes – den Betrieb der Institutionen ermöglichen. Moeckli (2003) spricht von einer Notwendigkeit leitender Organe. Das ist sicherlich in einigen Bereichen auch verzichtbar durch ein fein aufgebautes bürgerbasiertes Kontrollsystem. In anderen Bereichen dagegen wird es zumindest unter der Voraussetzung des gegenwärtigen gesellschaftlichen Verständnisses nicht möglich sein. Die Kontrolle exekutiver Organe wie Polizei und Streitkräfte ist kaum

durch direkte Verfahren möglich. Und auch im Bereich der Gesetzgebung stellt sich die Frage, wer verwaltet den Prozess, wer garantiert die Abläufe, wer legt Grenzen und Richtlinien fest und nicht zuletzt in einer elektronischen Demokratie: wer sind die Verantwortlichen des Systems? Wer ist Administrator des politischen Grundgerüsts? Ein Verzicht auf repräsentative Organe wäre insofern konsequenterweise keine direkte Demokratie, sondern eher eine Anarchie, was an dieser Stelle keinesfalls verurteilend gemeint ist, aber u.U. den Tiefgang der Debatte verdeutlicht.

Obwohl man dem Konzept der LD, welches schon bei gesetzgebenden direkten Demokratieformen, wie sie sich beispielsweise in der Schweiz finden lassen, Kritik an den verbliebenen politischen Organen, also an dem Rest repräsentativer Struktur äußert, durchaus unterstellen kann, dass es tatsächlich einen politischen Wandel anstrebt, der hier als problematisch diskutiert wird, bleibt ihm noch als Rückhalt eine Begrenzung auf ein System begleitendes, rein legislatives Prinzip. Diese Einschränkung wäre kaum noch kritisierbar. Die Implikationen bleiben dennoch nicht ungefährlich, was zumindest bedacht werden muss. Das hat vor allem zwei Gründe: Das vorherrschende System ist ein historisch gewachsenes System mit Abhängigkeiten, Balancen und Regelungen, die eine hohe Stabilität ermöglichen.<sup>11</sup> Das heißt, dass auch die Repräsentativorgane, die in den Parlamenten stellvertretend die Legislatur begleiten, Abhängigkeiten mit allen anderen politischen Institutionen aufweisen, deren Auswirkungen bei einer Schwächung eines Systembestandteils kaum abzuschätzen sind. Daneben kommt es grundsätzlich bei einer Verlagerung des politischen Diskurses weg von den derzeit repräsentativen Organen nach Siedschlag et al. (2002) zu einer „Erosion demokratischer Institutionen“. Sinnvolle verfassungsgemäße Organe verlieren ihre Legitimität, während vorbereitende und kommunikative Bestandteile des politischen Prozesses durch die Masse der Teilnehmer überstrapaziert werden. Folge kann eine verminderte politische Handlungsfähigkeit sein. Dabei wird eben ein essentieller Teil des politischen Systems, auch wenn dieser sicher nicht unkritisch zu bewerten ist, nachhaltig geschwächt. Prinzip des repräsentativen Systems ist ein Vertrauensvorschuss an die Abgeordneten. Ihnen wird zugetraut, mit dem zuvor geäußerten Meinungsbild nicht zu täuschen und in der Legislaturzeit dauerhaft im Sinne der Bevölkerung, durch die sie legitimiert wurden, zu handeln. Das gibt ihnen die Freiheit, in politische Debatten einzusteigen, ohne an jeder einzelnen Stelle rechtfertigungspflichtig zu sein. Neben der für das politische System wichtigen Vertrauensbasis ist das vor allem eine entscheidende Voraussetzung für Kompromissfähigkeit. Jeder Abgeordnete kann seine zuvor besetzte individuelle pluralistische Position innerhalb des Diskurses verlassen, um ein nachgewiesenermaßen besseres Gruppenergebnis<sup>12</sup> mit zu unterstützen. Der politische Prozess wird also innerhalb der Legislaturperiode nicht nur von den demokratischen Positionen der Bevölkerung entkoppelt, was in der LD als negativ bewertet wird, sondern gleichzeitig freigestellt für zielorientierte demokratische Kompromissfähigkeit. Inwieweit dieses Prinzip tatsächlich umgesetzt werden muss und inwieweit eine Rückkopplung zum legitimierenden Volk verstärkt werden soll, kann an anderer Stelle bei der kritischen Auseinandersetzung mit dem aktuellen System vertieft werden. Tatsache ist, dass LD und die Mehrzahl der proklamierten elektronischen Demokratiemodelle den Weg zu einem Imperativmandat beschreiben (in LD trotz direkter Bürgerbeteiligungschance resultierend aus der dynamischen Wahl und dem dabei entstehenden Delegationsprinzip). Der politische Prozess ist also jederzeit an das Stimmungsbild der Bevölkerung gekoppelt. Es besteht also die Gefahr, dass Kompromissversuche an Unterstützung verlieren, da die Delegierenden den Delegierten bei Abweichen von der zuvor besetzten Position kurzerhand die Stimme wieder entziehen und sich im Zweifelsfall mit ihrem Grundvorschlag wieder selbst positionieren, was eine Verkomplizierung politischer Entscheidungen zum Effekt hätte.

<sup>11</sup> Bei der Bundesrepublik Deutschland handelt es sich sogar um ein System weltweit herausragender Stabilität, da die essentiellen Verfassungsgrundsätze durch die „Ewigkeitsklausel“ in Artikel 79 GG zusätzlich geschützt sind.

<sup>12</sup> In der psychologische Forschung wurde anhand verschiedener Beispiele in Entscheidungsversuchen gezeigt, dass die durchschnittlichen Einzelpositionen aller Teilnehmer schlechter sind, als ein durch die Gruppe im Konsens erzeugtes Ergebnis, unabhängig davon, ob die Gruppe in der Lage ist, das Idealmodell zu finden.



Elektronische Demokratie orientiert sich, wie auch Siedschlag et al. (2002) darstellen, bei Überbetonung des Abstimmungsgedankens zu sehr an der Mehrheitsregel, statt am Kompromiss. Das gefährdet Minderheiten genau da, wo sie eigentlich mit direktdemokratischen Prinzipien gestärkt werden sollten.

All das macht aber den Grundgedanken der direkten Demokratie nicht verwerflich oder ablehnenswert. Man muss nicht so weit zurückgehen, um mit dem Idealismus in Montesquieus Aussage die direkte Demokratie in dem Respekt vor der Willensfreiheit des Menschen (die auch schon in Frage gestellt wurde) zu begründen. Es gilt immer das Argument der politischen Legitimation aufgrund eines Basisdiskurses nach Habermas und die Förderung der politischen Orientierung und Systemidentifikation seiner Mitglieder. „[Die Theorie der partizipativen Demokratie sieht] das Individuum als soziales Wesen, das in seinen Orientierungen ganz wesentlich von der politischen Umwelt geprägt ist, in der es sich bewegt. Partizipative Institutionen befördern dieser Sichtweise zufolge die Identifikation mit der politischen Gemeinschaft und führen zu Werthaltungen und Einstellungen, die auf das allgemeine Interesse und auf verantwortliches Handeln gegenüber der politischen Gemeinschaft zielen.“ (Zittel, 2003) Direkte Demokratie kann als ein gewinnbringendes Konzept einer politischen Landschaft gesehen werden. Und leitende (repräsentative) Organe müssen nach Moeckli (2003) in einer direkten Demokratie auch nicht eliminiert werden, sondern können sich in ein verstärktes System der Rückkopplungen begeben, in dem ihr Handlungsspielraum unter der Kontrolle des Volkes eingeschränkt wird.

Das direktdemokratische System allerdings bringt weitere Anforderungen mit sich, wie auch schon die Diskussion zur Schweizer direkten Demokratie innerhalb des LD-Konzeptes gezeigt hat. „Direkte Demokratie heißt knapp gesagt, dass die Stimmberechtigten nicht nur Personen wählen, sondern über Sachfragen entscheiden können. Sachabstimmungen machen allein [aber] noch keine direkte Demokratie.“ (Moeckli, 2003) Das meint, dass entscheidend für das Ausmaß direktdemokratischer Ausprägung ist, wie die Gewalt der Auslösung von direkten Abstimmungsverfahren und der Vorgabe des Zeitpunktes geregelt sind. Es zeigen sich also noch andere Einflüsse auf den politischen Prozess, die hier betont werden müssen. „Stellt man hohe Anforderungen an die direkte Demokratie, so liegt deren Kern darin, dass eine politische Minderheit auch gegen den Willen der Mehrheit mit ihrem Anliegen an die Stimmbürgerschaft gelangen kann.“ (ebd.) Dadurch zeichnet sich direkte Demokratie auch nicht nur durch den legislativen Zustimmungsprozess, sondern auch die Teilhabe am politischen Prozess aus. Und immerhin das ist eine Fragestellung, die in der LD zumindest Bearbeitung findet.

Abschließend sei zur Betrachtung des politischen Systems noch folgendes herausgestellt. An jeder Stelle, wo es um Änderungen im politischen System geht, vielleicht sogar nur um gesellschaftliche Prozesse, kann der Hinweis von Moeckli (2003) betont werden, der mit Nachdruck darauf hinweist, dass selbst kleine Änderungen ungeahnte Folgen im System haben können und dass diese Folgen kaum bis gar nicht abschätzbar sind. Genau auf diese Weise hat sich das politische System der Schweiz aus einem aus damaliger Sicht stark begrenzten und unbedeutenden zunächst gewährten Zugeständnis zu der jetzigen Form direkter Demokratie entwickelt.

## 2.2. Demokratie und Internet

In der Beschreibung von LD garantiert die Nutzung des neuen Mediums Internet eine neue Form basisdemokratischen Zusammenlebens. Die Möglichkeiten des Netzes sollen dazu beitragen, bisher zu kurz gekommene demokratische Funktionen in der Gesellschaft neu zu verankern und auf schon bestehende, aber bislang vernachlässigte Mitbestimmungsbedürfnisse der Bevölkerung einzugehen. Das vertiefend sollen an dieser Stelle die Potenziale des Internets für demokratisches Handeln etwas näher beleuchtet werden.

## Demokratieförderung durch das Internet

Auf die ersten optimistischen Visionen in der Debatte um das sich neu entwickelnde Internet und seine politischen Implikationen kann an dieser Stelle gleich verzichtet werden. Optimistische Perspektiven wurden aber auch von wissenschaftlicher Seite schnell mit theoretischen Modellen hinterlegt. Die Mobilisierungsthese, die in ähnlicher Form 1993 von Rheingold, 1995 von Grossmann und 1996 von Badge vertreten wurde, geht davon aus, dass die neuen Kommunikationswege in der Lage sind, neue Mitstreiter in den politischen Prozess zu integrieren und somit das System zu pluralisieren. Demokratie kann gefördert werden, weil das Internet zu einer Vermehrung von Quellen beiträgt. Wesentlich mehr Positionen können im Internet geäußert und nachvollzogen werden, auch Minderheitenmeinungen, wenn nicht sogar (zunächst) absurde und unrealistische Ideen haben die Chance zumindest an die Öffentlichkeit zu gelangen, unabhängig davon, mit welchem Einfluss. Das Internet zeichnet sich durch eine niedrige Publikationsschwelle aus, was heißt, dass die Verfügbarmachung von Angeboten und Informationen im Vergleich zu anderen Märkten und Medien wesentlich schneller und leichter geht. Gleichzeitig steigert sich logischerweise auch der Zugang zu Informationen. Politisch relevante Informationen können für jeden abrufbar werden. Politische Informiertheit wäre also (zumindest von der Seite verfügbarer Informationen) für jeden Teilnehmer erreichbar, wie in Holznagel et al. (2001) dargestellt ist. Das findet sich auch bei den Rückkopplungsmöglichkeiten. Mehr Möglichkeiten der vielfältigen Kontaktwege des Internets machen eine Erhöhung der Responsivität für die politische Landschaft einfacher.

Das Internet ermöglicht überhaupt einen breiten Diskurs. An jeder Stelle bieten sich durch Foren-, Diskussions- und Hyperlinkkultur Möglichkeiten den direkten Meinungs austausch zu starten. Das gilt selbstverständlich auch für politische Themen. Pluralisierung der politischen Landschaft ist nur ein Effekt. Während der Haupteinfluss von Medien, Parteien und Interessengruppen schwindet, steigt, wie in Siedschlag et al. (2001) dargestellt wird, die direkte Kommunikation zwischen den Bürgern. Der Einfluss des Einzelnen steigt, was ein geschärftes demokratisches Bewusstsein und Verantwortungsgefühl zur Folge hat. Wieder kann hier auf die deliberativen Demokratieforderungen hingewiesen werden, die einem Potenzial des NetEmpowerment direkt in die Hände spielen. Die politische Kraft und Orientierung des Teilnehmers steigt potenziell mit den Chancen einer politischen Partizipation.

## Umgang mit Information

Auf der Seite der Kritiker kann man an dieser Stelle aber sofort wieder auf Zittel (2003) verweisen, der darauf hinweist, dass die Chancen einer politischen Partizipation nicht mit dem Niveau derselben korrespondieren. Auch von Siedschlag et al. (2002) kommt gleich die Einschränkung: „Dass man den modernen Staat durch digitale Demokratie in das funktionierende Äquivalent eines antiken Stadtstaates verwandeln und den Einwohnern durch die neuen Technologien eine neue Bürgertugend einflößen kann, ist und bleibt Utopie.“ Er macht dafür die Differenz zwischen einer internetgestützten Informationsgesellschaft und einer informierten Gesellschaft verantwortlich. Das kann nicht gleichgesetzt werden. Das Internet bietet die Informationsvielfalt und -menge. Das heißt aber nicht, dass diese Informationen auch Eingang in das Meinungsbild der Rezipienten finden. Die Vielzahl der Quellen, die Echtzeitübertragung und die jederzeit gegebene Möglichkeit zum Rollenwechsel zwischen Empfänger und Sender, schon vor dem Twitterboom eine Voraussetzung für schnelle Informationsstreuung, löst, wie von Perlot (2008) beschrieben, eine Informationsflut aus, die zur Fragmentierung und damit zum erhöhten Wettbewerb führt. Teilnehmer können nur noch Teilausschnitte verfolgen. Schon in kürzester Zeit ist die Verfolgung einer größeren Menge an Quellen und Themen nicht mehr möglich. Jedem Teilnehmer an sozialen Netzwerken dürfte das in den letzten Jahren schon spürbar geworden sein. Dabei handelt es sich dort in der Mehrzahl der Fälle noch nicht einmal um Faktenstreuung und eine Vielfalt an inhaltlicher Aufbereitung. Ein Großteil des Internets erfüllt Unterhaltungsfunktionen. Das Internet bildet Teilöffentlichkeiten – keine Besonderheit

des Netzes, eher eine Folge eines großen Informationsangebotes, welche theoretisch auch auf andere Medien zutreffen könnte. Diese Teilöffentlichkeiten, in denen sich voneinander unabhängige Informationsräume, also auch mit stark selektiver Informationsaufnahme, bilden, führen, wie von Siedschlag et al. (2001) beschrieben, zu einer Spaltung der Gesellschaft. Plakativ – nur um den Effekt zu veranschaulichen – sei hier auf Foren von Verschwörungstheoretikern verwiesen, in denen alle Geschehnisse, ähnlich der Sichtweise eines krankhaft paranoiden Menschen, im Sinne einer Weltverschwörung weniger elitärer Macher gedeutet werden. Informationsselektion unterliegt in Teilöffentlichkeiten dem führenden Thema. Fakt ist aber, dass auch in anderen Räumen des Internets eine Informationsselektion passiert, die die politische Meinungslandschaft möglicherweise eher voneinander entfernt als zum diskursiven Austausch bewegt. Obwohl die Schaffung von Teilöffentlichkeiten auch durchaus positive Funktionen haben kann, die beispielsweise in der Vertiefung, Spezialisierung und Erhaltung von Interessengebieten abseits des begrenzten Mainstreams liegen und so vielleicht gerade wieder die Aufrechterhaltung und Diskussion vernachlässigter Themen aufrecht erhält, muss hier auf die Einschränkungen für eine geschlossene Gesellschaft hingewiesen werden.

Die erste Gefährdung, die die Informationsflut mit sich bringt, ist ein Vertrauensverlust für Informationen. Jeder kann alles äußern, jede Meinung kann gleichwertig publiziert werden. Selbst die Angabe von Quellen, vor allem auf ähnlich orientierten Partnerseiten schafft keine höhere Objektivität. Trotz verschiedener Ansätze zur Nachvollziehbarkeit und Kontrolle der Authentizität von Informationsquellen bleibt für einen Großteil der Angebote nur die Vertrauensebene. Es ist kaum möglich netzweite Filtermechanismen zu etablieren. Von einem Großteil der Teilnehmer ist das auch gar nicht gewollt. Nachprüfbarer Informationsverbreitung ist nur eine Seite des Ganzen. Welche Nachrichtenquellen dem Teilnehmer vertrauenswürdig erscheinen, ist vor allem eine persönliche Frage. Schwierig wird es aber, wie Perlot (2008) herausstellt, bei einer Schaffung von Öffentlichkeit beispielsweise im Rahmen eines Forums. Denn da treffen eben alle Informationsquellen über die, die zuvor Rezipienten waren, wieder zusammen. In den Forenäußerungen können zum Teil absurde scheinbare Belege und Fakten präsentiert werden. Die Auswirkungen des Vertrauensproblems äußern sich dann in der Diskussion dieser Argumente. Die Diskursfähigkeit sinkt mit der Glaubwürdigkeit der Informationsquellen. Wenn alle möglichen und absurden Positionen im Netz publizierbar sind, kann auch jedes Argument mit dem Stempel des Misstrauens entkräftet werden. Mögliche Folge ist, was Soziologen als sequentielle Folge von Monologen in der Internetkommunikation bezeichnen. Das Internet ist ohnehin nicht ein echtes Diskussions- und Kommunikationsmedium, wie auch Siedschlag et al. (2001) darstellt, sondern ein Senden und Empfangen von Daten, bei dem die Verarbeitung infrage steht. Wenn an dieser Stelle noch Vertrauens- und Glaubenkonflikte in den Diskurs treten, steht diese Kommunikationsbasis vor einer ernststen Herausforderung.

Die zweite Krise auch für das Informationsmediums Internet wird durch die Herausforderungen und Auswirkungen von Selektion verursacht. Informationsüberlauf begünstigt Populismus. Der Vorteil populistischer Äußerungen besteht darin, dass sie komplexe Zusammenhänge auf kurze einprägsame Thesen verkürzen. Eine populistische Meldung kann sich so breiter und schneller verteilen. Sie wird schneller aufgenommen, von mehr Leuten nachvollzogen und leichter weitergegeben. Die Schnelllebigkeit und der Umfang des Mediums Internet schaffen eine noch höhere Anfälligkeit für populistische Thesen, als klassische Varianten der Berichterstattung oder des politischen Diskurses, wo populistische Äußerungen schnell als zu knapp und zu wenig nachhaltig auffallen. Dazu kommt im gleichen Rahmen noch die generelle Tendenz zur Skandalpolitik – kein ausschließlich internetbasiertes Problem. Eine schnelle, breite Öffentlichkeit entsteht an der Sensation. Wer wenig aufmerksamkeithaltige Themen besetzt, könnte leicht in die Versuchung kommen, seine Themen durch Sensationselemente künstlich aufzuladen. Andersrum können unterhaltsamere, öffentlichkeitswirksamere Themen schneller Bearbeitung finden, als langwierige, aber wichtige Debatten. Schon in der Vergangenheit führten Skandale und sensationelle Ereignisse in der politischen Landschaft zu Handlungs- und meinungsbildungspotenzialen. Zum Teil auch erfolgreich. Moderierend wirkt hier aber häufig der Zeitfaktor, der ein Abklingen des Themas bewirkt und den Großteil der Aufschrei

verursachenden Schwerpunkte auf jene reduziert, die mit ihrem Skandal auf tatsächliche dauerhafte Misslagen hingewiesen haben. LD läuft Gefahr, dass mit der Verortung in jenem besonders schnelllebigen Medium und außerdem der Flexibilität der dynamischen Wahl dem demokratischen Prozess ein Bärendienst erbracht wird. Wenn Medienaufmerksamkeit, politischer Aktionismus, lauter Protest und Empörung die politische Landschaft formen, kann die Tüchtigkeit des politischen Apparates in der Staatsführung nicht mehr garantiert werden.

Der Einfluss des Internets als Informationsmedium beschneidet zuletzt den Einfluss der Presse weiter, als es bislang Radio und Fernsehen tun konnten. Die Bedeutung dessen liegt auf der Hand. Die Presse gilt als die vierte Gewalt im Staat. Ein unabhängiges Medium, was sicherstellt, dass der Bürger, Souverän der Demokratie, über ausreichend Information verfügt, um überhaupt demokratisch handlungsfähig zu sein. Medien haben in dieser Hinsicht Filterfunktionen (die relevanten Themen auszuwählen), Bewertungsmacht (Interpretationen von Geschehnissen, die sonst zum Teil kaum erfassbar wären) und Perspektivenvermittlung, also Pluralisierung. Die direkte Kommunikation umgeht diese Informationsquelle, spezialisierte Quellen, vor allem Parteiplattformen vernachlässigen die Objektivität und Breite. Die Gefahr besteht dabei nicht nur in der Schwächung anderer Medien und der möglichen Reduzierung der Qualität der Auseinandersetzung, sondern vor allem auch in der Breite der Informationswahrnehmung. Wer die Zeitung in die Hand nimmt, kommt auch bei der Beachtung nur weniger Artikel (z.B. aus dem Sportteil) nicht daran vorbei, auch auf politisches Geschehen, Top-Meldungen der Titelseite und den Inhalt der Seite gegenüber gestoßen zu werden. Auch andere klassische Nachrichtenquellen im Fernsehen oder Radio besitzen diese Streuung der Themen. Im Internet bietet sich nun selbst bei sonst redaktioneller Gleichwertigkeit eine Selektion von vorn herein. Das beginnt bei der wesentlich größeren Informationsaufnahme eines gewöhnten Internetrezipienten, der automatisiert ganze Textabschnitte, und Seitenbereiche (z.B. für Funktionssteuerung oder Werbung) überfliegen muss, endet aber direkt bei der Beschränkung auf spezialisierte Kanäle, die im Sinne des Verbrauchers sich sogar dahin entwickeln, dass er von vornherein nur kleine Interessenauschnitte (wie z.B. den Fußballticker) „abonniert“. Breitenbildung ist damit ausgeschlossen.

Wenn man den Umgang mit dem Informationsmedium Internet zielführender erleben möchte, muss man nach der Meinung der meisten Autoren sich vor allem mit einem auseinandersetzen: Medienkompetenz. Nach Siedschlag et al. (2002) schlägt diese sich vor allem in vier Komponenten nieder: Differenzierungs- und Selektionskompetenz zur Wahl des Mediums und Medienzugangs, Orientierungskompetenz um Navigation, das Erreichen und Erkennen von Informationen zu ermöglichen, Evaluationskompetenz, die die kritische Betrachtung und Bewertung der Medienergebnisse ermöglicht und Produktions- und Gestaltungskompetenz für die eigene Teilnahme am Medienprozess.

### **Demokratieförderlichkeit und Struktur**

Es stellt sich die Frage der Demokratieförderlichkeit des Mediums Internet. Hier stellt auch Schwark (2003) fest, dass ein Glaube an eine vermeintlich demokratische Qualität des Internets weit verbreitet ist, was er als Fehlglaube bezeichnet. Das Internet ist zunächst erst einmal ein Medium. Als solches ist es nicht autark gegenüber der Gesellschaft und kann dieser auch keine Strukturen aufzwingen. Es kann lediglich bereits vorhandene Tendenzen aufgreifen. Das Internet ist also nicht mehr, aber wohl ebenso wenig weniger demokratisch als die Gesellschaft selbst. Laut Autor müsste das Medium zunächst im größeren Rahmen beteiligungsdemokratisch genutzt werden, was er für gegenwärtig zweifelhaft hält. Das Medium Internet ist eben auch nicht nur Diskursplattform, sondern auch Unterhaltungswelt, Spielwiese, Marktplatz, etc. Um es mit Siedschlag et al. (2002) zu sagen: Die Online-Welt ist in der Regel ein Spiegel der Offline-Welt. Ohne kulturellen Beteiligungswandel findet auch keiner im Netz statt.

Das Internet hat in seiner Gestaltung durchaus politisch demokratische Potenziale. Immerhin rangieren auf den ersten beiden Plätzen der Internetnutzung nach Siedschlag et al. (2002) Kommunikation (E-Mail) und gezielte Informationssuche, vor dem ziellosen Surfen. Das wird sich nicht entscheidend verändert haben. Bei der gezielten Informationssuche

dominiert im Zusammenhang mit politischer Nutzung auch die Suche nach allgemeiner Information zu Wahlkämpfen und Sachinformationen, wie eine Studie von Stromer-Galley et al. von 2000 in den USA nahe legt. Mehr politische Beteiligung ist aber kaum zu erwarten, wenn man nach Siedschlag et al. (2001) geht. So ist die Argumentation, die noch mangelnde Beteiligung sei eine Folge technischer Voraussagen eine Fehlannahme. Es fehlt schlicht an politischem Interesse und geeigneten Beteiligungschancen. Zweiteres könnte durch LD behebbar sein, ersteres mit Sicherheit nicht. Lediglich für Erstwähler konnten Internetvorteile gezeigt werden. So kann da das neue Medium gerade in seiner Unterhaltungs- und Alltagsfunktion auch politische Sozialisation integrieren, Interesse an Politik wecken, das politische Aufmerksamkeitsverhalten steigern und zu politischem Handeln mobilisieren. Voraussetzung sind auch hier geeignete Schnittstellen.

Nach Siedschlag et al. (2002) liegt nach verschiedenen Studien das größte Potenzial politischer Beteiligung in gut moderierten politischen Onlinediskussionen. Wichtig ist dabei, dass eine Führung durch Experten gegeben ist und sich nach Möglichkeit auch Experten und Politiker am Diskussionsprozess beteiligen. Ein solches Konzept kann auf Vorteile in allen Wählerschichten hoffen. Bereits politisch Aktive können einbezogen werden. Da Entscheidungsgrundlagen argumentativ aufbereitet werden, könnte der Prozess, unabhängig vom Ergebnis, einer Deliberation gleichen.

Bei genauerer Betrachtung des Internets aus struktureller Sicht stellen sich aber eine ganze Reihe weiterer Einschränkungen für die Demokratieförderlichkeit in den Weg. Die erste ist eine Frage der Macht. Schwank (2003) hinterfragt hier folgerichtig, wer in diesem Medium eigentlich Wissen, Eigentum und Kontrolle innehat. Bei der Betrachtung des Aufbaus des Internets gilt zwar grundsätzlich die Freiheit des Netzwerkes, es zeigt sich aber schnell, dass große Provider, Suchmaschinen und einflussreiche Netzwerke, Informationskanäle und Marktplätze mehr Einfluss haben, als nur die Freiwilligkeit des Angebotes, die sich aus ihrer Attraktivität ergibt. Sie können zum Teil Macht ausüben, Tendenzen generieren, statt nur verfolgen und Informationen und Waren filtern. Die Linien der Macht laufen daher bei weitem nicht nur zwischen den einzelnen Menschen. Das muss berücksichtigt werden.

Im Gegenzug herrscht im Internet aber ein rechtsunsicherer Raum. Das Internet ist global, kaum steuerbar. Die Mehrzahl der Normen und Grundsätze, die im Internet gelten, sind Selbstdisziplinierungen von Betreibern. Oftmals ist unklar, welches Recht Gültigkeit hat, worauf man sich im Zweifel berufen kann. Das gilt ebenso für harte gesetzliche Rechte und Pflichten, wie für soziale und gesellschaftliche Normen. Das Internet kann beides nicht garantieren. Das beruht auf Freiwilligkeit. Sich an einen Diskussionskonsens, an Menschlichkeit und Fairness zu halten, kann kaum eingeklagt werden, wenn nicht durch wiederum kontrollierende Instanzen, wie Betreibern aufgrund ihrer Richtlinien oder der Richtlinien ihrer beherbergenden Länder, wenn solche nachweisbar sind. Gemeinschaften des Netzes sind zerbrechlich. Anders als im täglichen Leben ergeben sich wesentlich weniger Konflikte beim plötzlichen Zurückziehen aus einer Gemeinschaft oder Sinneswandel.

Zum Teil ist das auch eine Frage der Identitäten, die im Zuge von LD sowieso noch ungeklärt ist. Es geht um die im Netz alte Frage von Transparenz versus Gläsernheit, wie von Holznagel et al. (2001) dargestellt. Transparenz durch eine personengebundene Offenheit der Informationen und Schutz der Privatheit durch Anonymität. Im Netz verschwimmen die Grenzen. Welche Auswirkungen Transparenz für die Fairness des Zusammenlebens hat und welche Auswirkungen der Schleier der Anonymität für die Ernsthaftigkeit und Sachlichkeit des Austausches ist noch ungeklärt. Zumindest hat die psychologische Forschung gezeigt, dass die Anonymität eines Individuums sein Verhalten beeinflusst und Radikalisierung und antisoziales Verhalten fördert, sowie Gruppendynamiken verstärkt. Anonymität, in der Mehrzahl der Foren üblich und in der Netzgemeinde beinahe Standard, kann also für ein funktionierendes demokratisches System nicht die Lösung sein.

Schließlich kommt die Frage der Identitäten und Beteiligten wieder zum Ausgangspunkt zurück. Gilt die am Anfang geäußerte Mobilisierungsthese? Kann das Internet politische Akteure dazugewinnen? Am Beispiel der Erstwähler kann man das zeigen. Grundsätzlich gilt aber die *reinforcement-These*, wie sie von Davis (1999) und

Haythornthwaite (2001) empirisch erhoben wurde. Das Internet verändert nicht die politischen Strukturen. Es schafft nur einen neuen Raum. Einfach ausgedrückt: Die Faulen bleiben faul. Oder etwas detaillierter: Wer vorher bereits engagiert war, wird die neuen Möglichkeiten des Internets dankbar einsetzen. Ein bemerkenswerter Zuwachs an Beteiligung ergibt sich aber nicht.

Die Initiative um das Konzept LD verwendet eine Darstellung eines politischen Konzeptes, die vor allem an zwei Stellen punkten kann. Sie ist leicht nachvollziehbar und plausibel, ohne trivial zu erscheinen und sie kann eine Vision erzeugen. Letzteres, weil das Internet als ein doch noch relativ neues Medium mit relativ neuen Interaktionsmöglichkeiten und einer ständigen tief greifenden schnellen Entwicklung in der Lage ist, Erwartungen zu erzeugen. Ersteres, weil ein ausgearbeitetes und innovatives Konzept ausgiebig diskutiert wird.

### **3. Betrachtungen aus der Informatik**

#### **3.1. Umsetzbarkeit**

An dieser Stelle soll nun aus daten- und informationstechnischer Sicht hinterfragt werden, inwieweit das Konzept praktisch umsetzbar ist. Die Frage erscheint zunächst überflüssig, da es bereits Softwarelösungen gibt, die Anwendungen elektronischer Demokratie implementieren. Sieht man sich diese aber genauer an, stellt man fest, dass erstens kaum eine der Lösungen schon aus dem Stadium der Vorläufigkeit getreten ist. Trotz zum Teil lauffähiger Versionen wird an vielen Stellen noch betont, dass weiterer Entwicklungsaufwand bzw. weitere ergänzende Softwaremodule notwendig sind, um Anforderungen des jeweiligen Konzeptes befriedigend umzusetzen. Weiterhin kann kaum eine laufende Anwendung schon von sich behaupten, vollständig im Sinne des Konzeptes ausgelastet zu sein. Die Skalierbarkeit der Konzepte soll auf jede Ebene reichen. Das schließt innerparteiliche Prozesse und die Anwendung innerhalb kleinerer Initiativen mit ein. Relevant wird aber das Kriterium der Skalierbarkeit nach oben, wenn es um die Etablierung einer elektronischen Demokratie geht. Bei einem größeren System sind nicht nur mehr Themen auf der höheren Ebene zu erwarten, vor allem muss mit eingeschlossen werden, dass in einem komplexen System notwendigerweise auch noch Untersysteme entstehen. Eine elektronische Demokratieumsetzung auf deutscher Bundesebene beispielsweise wird, wenn sie nicht stark abgetrennt ist von unteren Verwaltungsebenen, auch Landes- und Kommunalthemen einschließen. Selbst bei verwaltungsmäßig strikter Trennung sollten aufgrund der Systemverflechtung Schnittstellen beachtet werden, da die Länder beispielsweise Rechte, Pflichten und demokratische Anteile im Bund haben, deren Umsetzung gelöst werden muss. Auch in einem System, welches keine strenge immanente Strukturierung unterschiedlicher Verwaltungsebenen aufweist, werden Themen unterschiedlicher Unterpopulationen und unterschiedlicher Auswirkungsbreite auftreten, die eine unterschiedliche Behandlung erfordern, um zielgerecht verhandelt werden zu können.<sup>13</sup>

#### **Technische Umsetzung**

Auf technischer Ebene ist das kein Problem. Es gibt bereits Interaktions- und Datensysteme die schon jetzt eine vergleichbare Größe aufweisen. Dazu zählen beispielsweise die größeren sozialen Netzwerke Facebook, MySpace oder Youtube. Sie haben nicht nur Nutzerprofile in Größenordnungen, die auch mit größeren Staatssystemen vergleichbar wären, sondern auch eine komplexe Infrastruktur, die Verknüpfungen zwischen den Nutzern und Inhalten, semantische Beziehungen, Interaktionsmöglichkeiten, aber auch dynamische und klassische Diskussions- und Informationssysteme beinhalten. Zudem werden dort bereits beträchtliche Datenmengen umgesetzt bei gleichzeitig komplizierter Funktionalität, hohen Zugriffszahlen und system- und nutzerorientierten Sicherheitsmaßnahmen (Handhabung von Sicherheitsfragen wird an dieser Stelle aber vorerst ausgeblendet. Das verdeutlicht, dass selbst ein zentrales elektronisches Staatssystem auf technischer Ebene handhabbar wäre).

Notwendig ist ein Zentralsystem aber gar nicht. Schon beim System Votorola wird verdeutlicht, dass ein komplexes System nicht in sich komplex sein muss. Ein gut aufgeteilter modularer Aufbau macht das möglich. So verweist Votorola schon vorab darauf – ohne je für größere Anwendungsfelder eingesetzt und getestet worden zu sein – dass eine beinahe beliebige Skalierung durch ein Ineinandergreifen von pyramidenartig aufgebauten Untersystemen gewährleistet werden kann. Im Falle der Mehrbigkeit eines Staatssystems könnte sich das sogar anbieten. Es gäbe beispielsweise eine Reihe von kleinen Orts- und Regionalsystemen, die auf kommunaler Ebene zusammengefasst werden, während sich

<sup>13</sup> Die Entscheidung über ein lokales Problem bspw. der Gesamtbevölkerung zu übergeben, kann dazu führen, dass die Entscheidung nicht mehr im Sinne der besten lokalen Lösung getroffen wird.

verschiedene Kommunen zu Ländern und mehrere Länder zu einem Bundessystem zusammenschließen. Das kann man je nach Vision beliebig erweitern und sogar mit funktionalen Besonderheiten in den Modulen aufstocken. Das macht von der Datenverarbeitung keinen nennenswerten Unterschied.

Ein weiterer Ansatz wäre sogar ein vollständig dezentrales System, bei dem jeder Teilnehmer über Strukturbausteine und Programmteile verfügt, die ihm die Beteiligung im Netzwerk ermöglichen und die seine Position innerhalb des Netzwerkes repräsentieren. Das würde sowohl die Daten und Rechenlast als auch die Verantwortung eines zentralen Organs reduzieren und hätte den Vorteil, dass es beliebige Skalierbarkeit, Flexibilität und Komplexität von Anfang an in sich trägt. Also auch die Kompatibilität zu weniger strikt formalen und hierarchischen Systemen. Zudem hätte es eine hohe Kompatibilität zu zukünftig ebenfalls dezentral ausgerichteten Energie- und Versorgungsstrukturen.

### Bedienkonzept

Während auf Seite des technischen Grundgerüsts kaum nennenswerte Bedenken geäußert werden müssen, wird sich ein großer Schwerpunktbereich in das Feld der Bedienbarkeit verschieben. Angesichts derzeit noch je nach Umsetzung mehr oder weniger vernachlässigter Bedien- und Oberflächenkonzepte, die an vielen Stellen mit wenig intuitiven, nur für eingewiesene (Halb-)spezialisten zugänglichen Werkzeugen arbeiten mit überwiegend textbasierten, klassischen Verwaltungssystemen, zeigt sich da ohnehin einiger Nachholbedarf. Zudem darf man allen Initiativen unterstellen, dass sie auch oder gerade hier nicht nur die Bedeutung des Bedienkonzeptes und seiner Verortung im Grundkonzept der Softwarearchitektur, statt nur in der Oberflächengestaltung unterschätzen, sondern auch den Anforderungszuwachs auch nur bei geringem Anstieg der Komplexität. Während auf technischer Ebene eine beinahe beliebig große Erweiterung durch zusätzliche Module, Recheneinheiten und Datenspeicher möglich ist, trifft die Anwenderseite immer auf begrenzte Ressourcen. Ein Anwender hat nur den nutzbaren Ausgabebereich vor sich, kann sich nur begrenzt viel merken, eine begrenzte Menge an Bedien-, Navigations-, Themen- und Gebrauchswissen einsetzen und nur auf begrenzte zeitliche Ressourcen zurückgreifen. Ein allzu komplexes System ist also nicht nutzbar für die meisten Anwender. Es stellt sich zuerst komplett die Frage, ob der Anwender den Anforderungen einer vollständigen elektronischen Demokratie, in der er gemäß dem Konzept der LD an allen Bereichen mitwirken kann, gewachsen ist und ob damit tatsächlich alle Staatsaufgaben bedient werden können. Danach stellt sich aber vor allem die Frage, wie eine Software beschaffen sein muss, damit sich der Anwender mit seinen begrenzten Möglichkeiten an den Stellen des Staatsapparates wieder findet, an denen er arbeiten kann und will. Solange der Nutzer nur ein begrenztes Themen und Mitwirkungsfeld besetzt, ist die Zuordnung zu seinen Themenbereichen kein allzu herausforderndes Thema. Jedes Netzwerk bietet bereits Möglichkeiten, Interesseninhalte übersichtlich zusammenzufassen. Die Aufgabe gestaltet sich durch die zu erwartenden Interaktionen zwischen Nutzern und System aber als wesentlich komplizierter als ein System von Favoriten, Verlinkungen und Feeds, wie es derzeit schon Stand der Technik ist. Denn die Forderung nach höchstmöglicher Transparenz erfordert ein ständiges Nachvollziehen eines politischen Prozesses, bei dem der Nutzer selbst bei Delegation immer noch in Verantwortung gehalten werden soll (das zumindest wäre Voraussetzung eines Systems, was ernsthaft mehr Mitbestimmung als Repräsentation schaffen möchte). Je nach der Menge  $y$  an Themen, bei denen der Nutzer Interesse hat (und im Konzept LD geht es im ersten Schritt nur um Interesse), muss er in  $y$  Diskussionsforen den Diskurs von einer Anzahl von Teilnehmern verfolgen, die zwischen 2 (sonst kein Diskurs) und der Gesamtzahl an teilnahmefähigen Mitgliedern des Systems liegen kann.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Die Zahl an Wahlberechtigten in der Bundesrepublik Deutschland – das ist in etwa eine Personengruppe, die als Teilnehmer einer elektronischen Demokratie in Erscheinung treten könnten und nach demokratischem Prinzip auch sollten, lag in 2009 bei 62,2 Mio. Das waren 76,0 % der Bevölkerung (Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung, <http://www.bpb.de/wissen/BK21Z9,0,0,Wahlberechtigung.html>)



Das ist wie die Aufgabe, ein Massenforum komplett zu verfolgen, mit dem Unterschied, dass die Relevanz politischer Diskussionen um ein vielfaches höher ist. An dieser Stelle schon mit der ohnehin nicht alle Personen umfassenden Beteiligung und möglichen Delegationsmöglichkeiten zu argumentieren würde die basisdemokratische Orientierung grundsätzlich infrage stellen. Bewusst soll hier darauf hingewiesen werden, dass das nicht nur ein Problem des Überblicks auf Teilnehmerseite ist. Das Softwaresystem hätte an erster Stelle die Verantwortung, die Komplexität in der bestmöglichen nutzerorientierten Form darzustellen. Es muss also eine Bedienoberfläche geben, die Übersichtlichkeit bewahrt bei einer großen Menge an Daten, die zudem nicht wertebasiert und metrisch zerlegbar ist, was eine effiziente grafische Darstellung ermöglichen würde, sondern semantisch und vor allem inhaltsreich. Mindestens für den letzten Punkt existieren derzeit noch keine überzeugenden Konzepte.

Neben der bloßen informationstechnischen Menge, die nicht nur unter technischen, sondern auch unter Nutzeraspekten betrachtet werden muss, spielt bei einer elektronischen Demokratie, mehr noch als bei jedem anderen computerbasierten System, eine Rolle, welche Intuitivität bei der Bedienung aller zur Verfügung stehenden Funktionen gegeben ist. Demokratien taugen nicht als Expertensystem. Computerprogramme können argumentieren, dass sie die wichtigsten Funktionen einfach und leicht erreichbar gestalten, das Herausfinden komplizierterer Funktionen aber Anwendern überlassen, die länger mit dem System arbeiten und als Spezialisten im Umgang mit diesem gelten können. Eine Demokratie ist ein System der Gleichberechtigung. Technokratische Hierarchien sind da nicht vorgesehen (und würden zumindest nicht dem proklamierten demokratischen Ideal entsprechen). Zudem regelt sich das Angebot der Nutzerfreundlichkeit herkömmlicher Computersysteme über den Markt. Wenn es nicht einfach genug ist, findet es kaum Anwender und erfordert Nachbesserung. Die Marktrationalität wäre auch bei politischen Prozessen möglich, aber kaum fair, da es sich nur an Massentrends orientiert, statt an Vollversorgung. Das Bedienkonzept muss also den einfachsten Ansprüchen genügen, die in der Bevölkerung existieren, nicht einmal den durchschnittlichen, denn da würde schon fast die Hälfte der Bevölkerung missachtet. Die Notwendigkeit einfachster Bediensysteme ist in der Praxis noch kaum gegeben. Es gibt kaum Fälle, an denen eine Beschränkung auf computerbasierte Systeme gegeben ist. Selbst Banken und Ticketsysteme, klassische Terminalanbieter mit der Forderung einfachster und zugleich solider Eingabemechanismen haben immer auch direkte Dienstleistungsbereiche, in denen die gewünschten Aufgaben persönlich, also auch mit Erläuterung, getätigt werden können (von einigen wenigen reinen Internetbanken sei hier einmal abgesehen). Auch bei denen gilt aber immer das Argument der Marktrationalität. Zudem sind ihre Anwendungen bei weitem nicht so ausgefeilt und kompliziert, dass sie mit den Gegebenheiten einer LD vergleichbar wären. Man muss also ganz einfach resümieren, dass es auch dafür noch keine verfügbaren Lösungen gibt.

## 3.2. Sicherheit

Bei einem politischen System geht es um die Durchsetzung eigener Ziele und Bedürfnisse gegenüber denen anderer Personen. Es entsteht also automatisch eine Machtsituation. In der Folge muss für alle Bestandteile des politischen Prozesses abgesichert sein, dass sie sicher gegenüber Manipulation sind, da Manipulation die Verstärkung der Interessen weniger durchsetzen kann, gegenüber den anderen. Sicherheit gilt für den Prozess des politischen Diskurses ebenso, wie für die Ergebnisse demokratischer Abstimmung, die die Grundlage von Entscheidungen sind.

Während des Diskurses ist vor allem relevant, dass alle eingehenden Meinungen berücksichtigt werden, dass die Beiträge aller Teilnehmer nur von den Teilnehmern selbst (im Idealfall mit Hinweis der Änderung oder Historie) oder am besten gar nicht geändert werden können und dass ein Ordnungssystem existiert, welches alle Beiträge gleichberechtigt behandelt, d.h. dass es klare Regeln gibt, nach denen Beiträge strukturiert werden, die für alle Beiträge gelten. Die Position eines Teilnehmers sollte nicht vor anderen

aufgrund technischer Gegebenheiten herausstechen. Innerhalb eines transparenten Diskurses können kaum nennenswerte Manipulationen auftreten, da der Diskurs von den Teilnehmern selbst verfolgt wird und dabei die eigene Aussage immer wieder überprüfbar ist und, im Falle der intelligenten Manipulation, bei der dem Teilnehmer zwar seine Aussage konstant präsentiert wird, diese aber vor anderen verborgen oder verändert wird, auch indirekt über die Reaktion der anderen Teilnehmer auf die eigene Aussage validiert werden kann. Voraussetzung ist hier allerdings, dass eine Form des Diskurses besteht, bei dem sich Argumentationen unmittelbar an den Aussagen anderer orientieren und dass der Diskurs auch in komplexeren Konstellationen im Sinne der im vorherigen Kapitel angesprochenen Anforderungen jederzeit vollständig nachvollzogen werden kann. Einflussreicher und für Teilnehmer kaum nachvollziehbar sind Manipulationen, die dem Diskurs zusätzliche Positionen hinzufügen und damit wahrgenommene Mehrheiten verschieben oder die Stichhaltigkeit von Argumenten beeinflussen (beispielsweise durch durchsichtig schlecht argumentierende Scheingegner, die die tatsächliche Seite des politischen Gegners als unfähig darstellen). Eine solche Manipulation ist nur durch Verifikation der teilnehmenden Nutzer möglich, die allerdings von Systemseite ohne größeren Aufwand regelmäßig durchgeführt werden kann. Möglich wären auch Verifikationsmöglichkeiten vom Nutzer aus, um eine Differenz zwischen Nutzerbild und Systeminhalt auszuschließen. Wie auch nachfolgend zu Abstimmungsprozeduren erläutert ist eine hundertprozentige Sicherheit vor Manipulationen bei computerbasierten Systemen nicht möglich, wenn man von intelligenten Täuschungsangriffen ausgeht, die auch Prüfverfahren und Anzeigedifferenzen mit einplanen und mit umfassenden Man-in-the-middle-Systemen arbeiten. Im Falle des Diskurses kann die Wahrscheinlichkeit von Betrug aber als gering eingestuft werden, da der Prozess zu langwierig ist (was wiederum auch das Aufdecken von Betrugsversuchen wahrscheinlicher macht), einzelne Beiträge kaum nennenswerten Einfluss haben, äußerst komplizierte Varianten textbasierter Fälschungen angewendet werden müssten, der tatsächliche Einfluss einzelner Manipulationen sich kaum abschätzen lässt und selbst bei erfolgreicher Manipulation lediglich eine Verzerrung des Diskurses und keine Änderung von Bevölkerungstendenzen, die letztendlich entscheidungsmächtig sind, erreicht werden kann. Mindestens der letzte Argumentationspunkt dürfte Diskursmanipulationen uninteressant machen.

Wesentlich wirkungsvoller sind Manipulationen von Abstimmungsprozessen, da damit unmittelbar das Ergebnis des politischen Prozesses manipuliert und somit zu den eigenen Gunsten verschoben werden kann. Zunächst muss an dieser Stelle betont werden, dass ein dynamisches Wahlsystem, was jederzeit Veränderungen unterliegt, aufwendiger zu manipulieren ist, da auch die jederzeit mögliche Änderung und Überprüfung des Wahlergebnisses durch den Teilnehmer selbst erfolgen kann. Es ist zwar weniger offensichtlich, da Änderungen eben typisch sind und auch das plötzliche Auftreten großer Stimmverschiebungen nicht ungewöhnlich wäre, es kann aber auch jederzeit durch unabhängige Umfragesysteme validiert werden, da der Abstimmungsstand einer dynamischen Wahl zu jeder Zeit auch weitestgehend die messbaren Bevölkerungsmeinungen reflektieren sollte. Auch bei Abstimmungsmanipulationen kann wieder unterschieden werden zwischen Änderungen der Stimmen und Hinzufügen oder Entfernen von Stimmen, zweiteres ist aber wiederum für Systemprüfungen schnell nachweisbar, wenn detaillierte Teilnehmerstatistiken auf einem unabhängigen System als Vergleichsgrundlage existieren.

Weiterhin ist die Unterscheidung zwischen einer pragmatisch orientierten Anwendungsbetrachtung und einer harten theoretischen Betrachtung des Abstimmungsprozesses möglich. Im ersten Fall geht es um die Frage, mit welchen Möglichkeiten eine Wahl sicher gestaltet werden kann und wie die Gefahren grober Manipulation verhindert werden können. Abstimmungsverfahren können sicher gestaltet werden, wenn garantiert wird, dass die Software regelmäßigen detaillierten Untersuchungen auf eingeschlichene gefährdende Veränderungen unterworfen ist. Wichtig ist dabei, dass es sich nicht nur um ebenfalls softwareseitig implementierte Prüfsummen und Abgleichmechanismen handelt, da auch diese Ziel von Angriffen sein können. Es müssen also detaillierte funktionale Prüfungen von außen durchgeführt werden, idealerweise ohne

Softwarebindung, zumindest aber durch unabhängige, ebenfalls geprüfte Systeme, die ständigen kontrollierten Neukonfigurationen unterworfen sind, um Anpassung an die Prüfmechanismen zu unterbinden. Wenn sichergestellt ist, dass die Software genau die zur Wahl nötigen Mechanismen ohne Fehler ausführen kann, der eindeutige Zusammenhang zwischen getesteter Software und Abstimmungsprozess eindeutig nachvollzogen werden kann und an jedem Punkt sichergestellt werden kann, dass nur authentifizierte Teilnehmer die Möglichkeit haben, zur Abstimmung beizutragen, kann der Wahlmechanismus als Sicher betrachtet werden. Als anspruchsvoll erweist sich allerdings auch die Anforderung, die Wahl jedes Teilnehmers in geeigneter Form zu übertragen. Laut Wahlgrundsätzen hat jeder Wähler ein Anrecht auf eine geheime Wahl. Wie schon zuvor dargestellt ist das ein grundsätzlicher Konflikt im Konzept der LD und kann in einer eigenen Debatte ausführlich diskutiert werden. Für den Wahlmechanismus ist es aber eine entscheidende Herausforderung. Die Identität des Wählenden muss zur Stimmabgabe bestätigt sein und die Stimmabgabe muss sich an seine Identität koppeln, ohne dass das Stimmergebnis auf ihn zurückzuführen ist. Andersherum ausgedrückt: „es geht darum geheime, aber nicht anonyme, Wahlverfahren zu etablieren.“ [\[12\]](#) Durch anspruchsvolle kryptographische Verfahren kann das zufrieden stellend gelöst werden. Mithilfe einer geeigneten zentralen Registratur der Bürger wäre sogar eine längerfristige Nachverfolgung des eigenen Wahlergebnisses durch die Abstimmenden möglich. Ein dezentrales System könnte sogar die Abhängigkeit von der Integrität der zentralen Software erhöhen. Überprüfungen der Auszählungen durch die Teilnehmer wären dann einfacher möglich. Zugleich sinken aber die Möglichkeiten systemeigener Prüfmethode und der Kontrolle der Authentizität von abstimmenden Teilnehmern.

Auf einer konsequenten theoretischen Ebene ist allerdings die Gewährung von Abstimmungssicherheit, ebenso wie die Datensicherheit, nach dem derzeitigen technischen Stand unmöglich. [\[13\]](#) Denn genau im Moment der Wahl kann der zugrunde liegende Wahlmechanismus vom Wählenden nicht nachvollzogen werden. Der Wählende hat nur Kontrolle über das, was er eingibt und das, was er ausgegeben bekommt. Wie diese beiden Werte zusammenhängen und wie das Abstimmungsergebnis intern weiterverarbeitet wird, ist nicht nachvollziehbar. Jede Überprüfung von Seiten des Wählenden kann nur maximal sein eigenes Ergebnis validieren, dessen Einfluss in der großen Menge anderer Ergebnisse aber nicht erkennbar ist. Gleichzeitig kann in der Menge der Ergebnisse, die anonymisiert ist, keine Prüfung der ursprünglichen Eingabewerte vollzogen werden. Eine Überprüfung würde den vollständigen Vergleich aller Eingabewerte mit den ausgewerteten Ergebniswerten erfordern. Nur auf Softwareebene ist das allerdings nicht möglich, da eben jene Software im Moment des Laufens eben jene BlackBox darstellt, deren Zwischenschritte nicht sichtbar und nur in Abständen für Experten untersuchbar sind. Die Wahl ist dadurch weder vom Wähler kontrollierbar, noch von außen nachvollziehbar. Bei jeder Überprüfung kann die Manipulation auch den Prüfprozess mit einplanen. Für Wahlcomputer wurden programmiertechnisch einfache, aber äußerst effektive Mechanismen vorgestellt, die sowohl das Ergebnis verändern können und gleichzeitig Geräteprüfungen standhalten können. [\[14\]](#) Es muss grundsätzlich bemängelt werden, dass verschiedene Plausibilitäts-, Stimm- und Softwareprüfungen zwar möglich sind, aber immer freie Räume der Manipulation und der Täuschung (auch der Prüfschritte) ermöglichen. Die klassische Papierwahl ist in ihrer Eindeutigkeit in der Nachvollziehbarkeit den grundsätzlich jederzeit wandelbaren Computerdaten weit überlegen.

Die Frage der Datensicherheit stellt sich nur insofern, wie eine Privatheit im politischen Prozess überhaupt vorgesehen ist. Insofern ist sie zunächst auch erst der Debatte um Transparenz und Gläsernheit ausgesetzt und führt danach auf die Schwierigkeiten der Absicherung einer geheimen und sicheren Wahl zurück. Datensicherheit ist durch angemessene Kryptographie und Speicherverschlüsselung und vor allem durch dezentrale Systeme zufrieden stellend garantierbar. Eine Argumentation einer konsequenten theoretischen Sicherheit der Daten wäre an dieser Stelle unverhältnismäßig.

### 3.3. Vergleichspragmatismus

Natürlich kann bei allen umsetzungstechnischen Fragen argumentiert werden, dass das bestehende System auch nicht den maximalen Anforderungen gerecht wird, dass das System ebenfalls komplizierte Mechanismen, Sicherheitslücken und Unzulänglichkeiten beinhaltet und Raum für Fehler schafft. Ein Pragmatismus im Vergleich, der auf bestehende Unzulänglichkeiten verweist, um Einschränkungen des neuen Systems zu relativieren, macht aber keinen Sinn. Trivialerweise könnte hier argumentiert werden, dass eine Systemerneuerung nur durch eine signifikante Verbesserung zu rechtfertigen ist und dass der Aufwand und die möglichen Randeffekte nicht durch Idealismus in Teilbereichen gerechtfertigt werden können. Viel wichtiger ist aber, dass das Konzept der LD, ebenso wie die meisten anderen visionären Demokratiekonzepte für sich beansprucht, ein vollständiges und grundsätzlicheres Verständnis von Demokratie implementieren zu wollen, diesem Anspruch aber nur gerecht wird, wenn es sensibel mit Zweifeln umgeht und sich als Ziel nicht nur die grundsätzliche Abdeckung zu erwartender pragmatischer Nutzung setzt, sondern die Funktionstüchtigkeit auch bis in die Extrembereiche. Die zuvor erwähnte Vollausslastung von Diskursbereichen durch alle Teilnehmer und der vollständig nachvollziehbare Wahlprozess sind Beispiele dessen. Es darf nicht vergessen werden, dass das Konzept sich mit Verfassungssystemen misst, die wesentlich älter, wesentlich länger und langsamer gewachsen, verschiedenen Krisen ausgesetzt und von einer Vielzahl an Teilnehmern getragen und gegen Fehlentwicklungen gesichert wurden. Am ehesten kann ein elektronischer Demokratieprozess also darauf hoffen, dass er in diese gewachsenen Strukturen hinein wächst, kurzfristige Implementation würde vermutlich ihr Ziel verfehlen.

## Quellenverzeichnis

### Abbildungen

Abbildung 1: *Zufriedenheit mit der gewählten Regierung.*

ARD-Deutschlandtrend. Eine Umfrage zur politischen Stimmung im Auftrag der ARD-Tagesthemen und drei Tageszeitungen. Infratest Dimap, 07.04.2011, [http://www.infratest-dimap.de/uploads/media/dt1104\\_bericht.pdf](http://www.infratest-dimap.de/uploads/media/dt1104_bericht.pdf)

Abbildung 2: *Zeitliche Entwicklung der Umfrageergebnisse innerhalb der letzten und aktuellen Legislaturperiode.*

ebd.

Abbildung 3: *Kenntnis der Parteipositionen*

ebd.

Abbildung 4: *Direktdemokratische Verfahren*

Präsentation: Liquid Democracy e.V., Daniel Reichert, Martin Häcker, 05.01.2010, [http://events.ccc.de/congress/2009/Fahrplan/attachments/1518\\_Folien](http://events.ccc.de/congress/2009/Fahrplan/attachments/1518_Folien)

Abbildung 5: *Prinzip des Delegated Voting*

ebd.

Abbildung 6: *Politikfeldparlamente*

ebd.

### Tabellen

Tabelle 1: *Zentrale Forderungen aus dem Grundsatzprogramm der CDU „Freiheit und Sicherheit“*

Das neue CDU-Grundsatzprogramm: Zehn zentrale Forderungen, Partei CDU Deutschlands, 2007, <http://www.grundsatzprogramm.cdu.de/doc/070702-grundsatzprogramm-zehn-forderungen.pdf>

### Literatur

#### Themenbezogene theoretische Auseinandersetzung:

Albrecht, S. (2010). *Reflexionsspiele. Deliberative Demokratie und die Wirklichkeit politischer Diskurse im Internet.* Bielefeld: transcript.

Davis, R. (1999). *The Web of Politics. The Internet's Impact on the American Political System.* Oxford: Oxford University Press.

Fishkin, J. S. (2009). *When the people speak. Deliberative Democracy an Public Consultation.* Oxford: Oxford University Press.

Haythornthwaite, C. (2001). Introduction. The Internet in Everyday Life. *American Behavioral Scientist* 45 (S. 363-382).

Holznagel, B., Grünwald, A. & Hanßmann, A. (2001). *Elektronische Demokratie. Bürgerbeteiligung per Internet zwischen Wissenschaft und Praxis*. München: Verlag C.H. Beck.

Meier-Walser, R. C. & Harth, T. (Hrsg.) (2001). *Politikwelt Internet. Neue demokratische Beteiligungschancen mit dem Internet?*. München: Olzog Verlag GmbH.

Mittendorf, V. (2009). *Die Qualität kollektiver Entscheidungen. Kommunikationsprozesse direkter und repräsentativer Demokratie im Vergleich*. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.

Moeckli, S. (2003). Sachabstimmungen machen noch keine direkte Demokratie. In: Schmitt (Hrsg.). *Herausforderungen der repräsentativen Demokratie* (S. 101-120). Baden Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Perlot, F. (2008). *Deliberative Demokratie und Internetforen – Nur eine virtuelle Diskussion?*. Baden Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Rogg, A. (Hrsg.) (2003). *Wie das Internet die Politik verändert. Einsatzmöglichkeiten und Auswirkungen*. Opladen: Leske + Budrich.

Schmitt, K. (Hrsg.) (2003). *Herausforderungen der repräsentativen Demokratie*. Baden Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

Schwark, S. (2003). Politische Macht und das Internet. In: Rogg, A. (Hrsg.). *Wie das Internet die Politik verändert. Einsatzmöglichkeiten und Auswirkungen*. Opladen: Leske + Budrich.

Siedschlag, A. (2003). Politologische Annäherung an die digitale Demokratie – Ein Kommentar zum Forschungsstand. In: Rogg, A. (Hrsg.). *Wie das Internet die Politik verändert. Einsatzmöglichkeiten und Auswirkungen*. Opladen: Leske + Budrich.

Siedschlag, A., Bilgeri, A. & Lamatsch, D. (Hrsg.) (2001). *Kursbuch Internet und Politik. Band 1/2001. Elektronische Demokratie und virtuelles Regieren*. Opladen: Leske + Budrich.

Siedschlag, A., Rogg, A. & Welzel, C. (2002). *Digitale Demokratie. Willensbildung und Partizipation per Internet*. Opladen: Leske + Budrich.

Zittel, T. (2003). Elektronische Demokratie – ein alternatives Modell zur liberalen Demokratie?. In: Schmitt (Hrsg.). *Herausforderungen der repräsentativen Demokratie* (S. 175-194). Baden Baden: Nomos Verlagsgesellschaft.

### **Allgemeine theoretische Grundlagen:**

Jesse, E. & Sturm, R. (Hrsg.) (2003). *Demokratien des 21. Jahrhunderts im Vergleich. Historische Zugänge, Gegenwartsprobleme, Reformperspektiven*. Opladen: Leske + Budrich.

Lupia, A. & McCubbins, M. D. (1998). *The Democratic Dilemma. Can Citizens Learn What They Need To Know?*. Cambridge: Cambridge University Press.

Rauschenbach, R. (2010). *Mit direktdemokratischen verfahren zu postkonventionellen politischen Kulturen. Theoretische Überlegungen anhand von Jürgen Habermas und Lawrence Kohlberg*. Berlin: Duncker & Humblot.

Schiller, T. (2002). *Direkte Demokratie. Eine Einführung*. Frankfurt a.M.: Campus Verlag.

Shapiro, I., Stokes, S. C., Jean Wood, E. & Kirshner, A. S. (Hrsg.) (2009). *Political Representation*. Cambridge: Cambridge University Press.

## **Internetlinks**

### **Verweise:**

- [1] The Structuring of Power and the Composition of Norms by Communicative Assent, Michael Allen, <http://zelea.com/project/votorola/d/theory.xht>
- [2] Das neue CDU-Grundsatzprogramm: Zehn zentrale Forderungen, Partei CDU Deutschlands, 2007, <http://www.grundsatzprogramm.cdu.de/doc/070702-grundsatzprogramm-zehn-forderungen.pdf>
- [3] Deutscher Bundestag Enquete Internet und digitale Gesellschaft: Bürgerbeteiligung mit Adhocracy, 30. September 2010, <http://www.bundestag.de/internetenquete/Adhocracy/index.jsp>
- [4] Internet-Enquete: Adhocracy ist Bundestag nicht genug wert, Falk Lüke, Heise Online, 26.01.2011, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Internet-Enquete-Adhocracy-ist-Bundestag-nicht-genug-wert-1177131.html>
- [5] Enquete-Kommission zum Internet. Schwarz-Gelb kippt Bürgerbeteiligung, Florian Gathmann, Spiegel Online, 26.01.2011 <http://www.spiegel.de/politik/deutschland/0,1518,741690,00.html>
- [6] Enquete: Koalition schießt Online-Beteiligungsplattform Adhocracy ab, Jürgen Scheele, Partei DIE LINKE, 26.01.2011, <http://blog.die-linke.de/digitalelinke/enquete-koalition-schiest-online-beteiligungsplattform-adhocracy-ab/>
- [7] Chaos Computer Club leistet digitale Entwicklungshilfe für die Enquête-Kommission, Chaos Computer Club, 20.02.2011, <http://www.ccc.de/de/updates/2011/adhocracy-enquete>
- [8] Adhocracy-Versuch. Bundestag bittet zur Bürger-Beteiligung, Ole Reißmann, Spiegel Online, 25.02.2011, <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/0,1518,747655,00.html>
- [9] 18. Sachverständiger beta, im Auftrag der Enquete Kommission Internet und digitale Gesellschaft, <https://enquetebeteiligung.de/>
- [10] Deutscher Bundestag. Petitionen, <https://epetitionen.bundestag.de/>
- [11] Liquid Democracy. Mehr Technokratie wagen, Tina Klopp, Zeit Online, 24.3.2010, <http://www.zeit.de/digital/internet/2010-02/liquid-democracy-piraten?page=1>
- [12] Liquid Democracy, Piratenpartei Deutschland, [http://wiki.piratenpartei.de/Liquid\\_Democracy](http://wiki.piratenpartei.de/Liquid_Democracy)
- [13] Wahlcomputer, Chaos Computer Club Berlin (CCCB), [https://berlin.ccc.de/wiki/Wahlcomputer#Online-Wahlen\\_.28remote\\_e-Voting.29](https://berlin.ccc.de/wiki/Wahlcomputer#Online-Wahlen_.28remote_e-Voting.29)
- [14] Beschreibung und Auswertung der Untersuchungen an NEDAP-Wahlcomputern, Constanze Kurz, Frank Rieger, Chaos Computer Club, 30.05.2007, <http://wahlcomputer.ccc.de/doku/nedapReport54.pdf>

[15] AG Liquid Democracy, Piratenpartei Deutschland,  
[http://wiki.piratenpartei.de/AG\\_Liquid\\_Democracy](http://wiki.piratenpartei.de/AG_Liquid_Democracy)

[16] Liquid Democracy. Direkter Parlamentarismus – gemeinsam verbindlich entscheiden,  
26th Chaos Communication Congress, Chaos Computer Club, 28.12.2009,  
<http://events.ccc.de/congress/2009/Fahrplan/events/3464.en.html>

[17] gemeinsam verbindlich entscheiden, Liquid Democracy e.V. <http://liqd.net/>

[18] Doch kein Adhocracy im Bundestag (Update), Netzpolitik. org, 26.01.2011,  
<http://www.netzpolitik.org/2011/doch-kein-adhocracy-im-bundestag/>

### **weitere Internetquellen:**

<http://aktivdemokrati.se/manifesto/>

[http://blog.internetenquete.de/wp-content/uploads/2010/09/Synopse\\_Partizipationstools1.pdf](http://blog.internetenquete.de/wp-content/uploads/2010/09/Synopse_Partizipationstools1.pdf)

<http://de.wikipedia.org/wiki/I-Voting>

<http://dejure.org/gesetze/GG/21.html>

<http://derstandard.at/1259281935644/Liquid-Democracy-Der-Klub-der-Visionaere>

<http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/14/080/1408098.pdf>

<http://doku.candiwi.org/articles/view/About%20candiwi>

<http://eidg18.liqd.net/instance/eidg18>

<http://liqd.net/instance>

<http://liqd.net/static/team.html>

<http://liquiddemocracynet.wordpress.com/2010/09/05/hello-world/>

<http://liquidfeedback.org/>

<http://liquidizer.org/>

<http://piraten.candiwi.org/articles/list>

<http://pypi.python.org/pypi/adhocracy/>

<http://u.zelea.com/w/De/p/BGE>

[http://u.zelea.com/w/User:ThomasvonderElbe\\_GmxDe/Softwarevergleich](http://u.zelea.com/w/User:ThomasvonderElbe_GmxDe/Softwarevergleich)

<http://webkompetenz.wikidot.com/blog:64>

<http://wiki.liqd.net/Adhocracy>



[http://wiki.liqd.net/Direkter\\_Parlamentarismus/Einführung](http://wiki.liqd.net/Direkter_Parlamentarismus/Einführung)

[http://wiki.piratenpartei.de/Liquid\\_Democracy/Votorola](http://wiki.piratenpartei.de/Liquid_Democracy/Votorola)

[http://wiki.piratenpartei.de/Liquid\\_Democracy\\_Einwände](http://wiki.piratenpartei.de/Liquid_Democracy_Einwände)

<http://wiki.piratenpartei.de/Liquidizer>

<http://www.bpb.de/wissen/BK21Z9,0,0,Wahlberechtigung.html>

<http://www.brynosaurus.com/deleg/>

<http://www.ccc.de/de/updates/2007/wahlcomputergutachten>

<http://www.demo-net.org/what-is-it-about/research-papers-reports-1>

<http://www.infratest-dimap.de/umfragen-analysen/bundesweit/ard-deutschlandtrend/2011/april/>

[http://www.infratest-dimap.de/uploads/media/dt1104\\_bericht.pdf](http://www.infratest-dimap.de/uploads/media/dt1104_bericht.pdf)

[http://www.public-software-group.org/liquid\\_feedback](http://www.public-software-group.org/liquid_feedback)

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,138282,00.html>

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,143485,00.html>

<http://www.wahlrecht.de/lexikon/arrow.html>

<http://zelea.com/project/votorola/contributors.xht>

<https://bitbucket.org/candiwi/candiwi/src>

<https://github.com/liquidizer/liquidizer/blob/master/src/doc/src.liquidizer.org>

**Surftipps:**

<http://derstandard.at/1259281935644/Liquid-Democracy-Der-Klub-der-Visionaere>

<http://events.ccc.de/congress/2009/Fahrplan/events/3464.en.html>

[http://u.zelea.com/w/User:ThomasvonderElbe\\_GmxDe/Softwarevergleich](http://u.zelea.com/w/User:ThomasvonderElbe_GmxDe/Softwarevergleich)

<http://liquiddemocracynet.wordpress.com/2010/09/05/hello-world/>

<http://www.demo-net.org/what-is-it-about/research-papers-reports-1>

[http://wiki.liqd.net/Direkter\\_Parlamentarismus/Einführung](http://wiki.liqd.net/Direkter_Parlamentarismus/Einführung)

[http://wiki.piratenpartei.de/Liquid\\_Democracy](http://wiki.piratenpartei.de/Liquid_Democracy)

<http://www.brynosaurus.com/deleg/>

<http://dip21.bundestag.de/dip21/btd/14/080/1408098.pdf>

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,138282,00.html>

## Erklärung

Die hier vorliegende Arbeit wurde von mir allein nach wissenschaftlichen Kriterien verfasst. Ich habe dazu keine weiteren Hilfsmittel und Quellen als die angegebenen genutzt.

David Horbank,

Leipzig, 28.04.2011