

DER NEUE KÄMMERER

Zeitung für öffentliches Haushalts-,
Beteiligungs-, Immobilien- und
Prozessmanagement

Jahrbuch 2008

Das Jahrbuch für die kommunale
Verwaltungsspitze

Herausgeber:

DER NEUE
KÄMMERER

Zeitung für öffentliches Haushalts-,
Beteiligungs-, Immobilien- und
Prozessmanagement

In Zusammenarbeit mit:

 **KGSt**

Wikis, Blogs, Communities – Web 2.0 als Chance für die Kommunen?

Von Prof. Dr. Georg Trogemann und Michael Hokkeler

Durch neue Internettechnologien kann die öffentliche Hand den Bürger stärker als bisher in Entscheidungsprozesse einbinden. Köln nutzt die direkte Demokratie zur Stadtentwicklung.

Mit jedem neuen Medium scheint sich auch die Hoffnung zu erneuern, dass sich nun endlich direkte Demokratie, mehr Bürgerbeteiligung, transparentere Politik und so eine insgesamt gerechtere Gesellschaft realisieren ließen. Vom Buch über das Radio, später das Zwei-Wege-Fernsehen und Bildschirmtext bis schließlich zum heutigen Hoffnungsträger Internet und den aktuellen Web-2.0-Technologien lässt sich diese Erwartung verfolgen.

Die Idee einer politischen Revolution durch das Internet wird derzeit unter anderem durch den prominenten amerikanischen Umweltschützer und ehemaligen Vizepräsidenten der Vereinigten Staaten Al Gore vertreten. In seinem 2007 erschienenen Buch „Angriff auf die Vernunft“ vertritt er die Auffassung: „Es ist [...] allerhöchste Zeit, dass wir den Niedergang der Demokratie stoppen. Zum Glück verfügen wir bereits über ein Instrument, mit dem sich der einzelne Bürger über eine solide Verbindung wieder in einen lebhaften und offenen Gedankenaustausch zu den Themen einbringen kann, die den Verlauf der Demokratie bestimmen: Das Internet birgt das Potential, den Bürgern jene Rolle zurückzugeben, die ihnen der Geist der Verfassung einst zugewiesen hat.“

Wahlkampf im virtuellen Raum

Die amerikanischen Politiker haben das Internet ganz selbstverständlich als zentrale Plattform in ihre aktuellen Wahlkampfstrategien einbezogen. In den Vorwahlen zur US-Präsidentschaftswahl werden die Mechanismen der Web-2.0-Technologien auf verschiedenste Weise genutzt, um insbesondere die amerika-

nische Jugend zu gewinnen. Diese hat ihre realen Identitäten längst um virtuelle Webidentitäten erweitert – und so tun es ihr auch die Kandidaten nach. Sowohl Hillary Clinton als auch Barack Obama besitzen „Myspace“ und „Facebook“-Profile. Sie haben dort Informationen zu ihrer Person und ihren Zielen öffentlich gemacht. Der Erfolg und die Beliebtheit der Kandidaten misst sich hier an der Anzahl der „Friends“, also Kontakte, die inzwischen für beide Kandidaten in Hunderttausenden gemessen werden. Barack Obamas virtuelle Person, sein Avatar, spricht sogar in Second Life zu seinen Anhängern. Die Videoplattform Youtube ist inzwischen zu einem der wichtigsten Wahlkampfhelfer des Präsidentschaftskandidaten geworden. In entsprechend kleinerem Stil werden die Strategien bereits von der Kommunalpolitik übernommen.

Kommunale Netzgemeinschaft

Die im europäischen Raum bekannteste netzbasierte Gemeinschaft ist die 1994 gegründete, ursprünglich auf zehn Wochen angelegte „Digitale Stadt Amsterdam (De Digitale Stad)“. Dieses Experiment führt zwar heute ein Randdasein, dient gleichzeitig aber noch immer vielen Untersuchungen zur Netzkultur als Vorbild. Unter anderem zeigt es sehr deutlich, dass der Erfolg von Bürgernetzwerken, der sich unter anderem in einer breiten Bürgerbeteiligung ausdrückt, von der institutionellen Unterstützung der Verwaltung abhängt, auch



Prof. Dr. Georg Trogemann ist Professor für Experimentelle Informatik an der Kunsthochschule für Medien Köln.



Michael Hokkeler ist Referent der KGSt in Köln.

wenn sich ihre Ziele unterscheiden mögen. Die Betreiber konnten in Amsterdam zwei grundsätzliche Interessengruppen ausmachen: jene, die sich am Ort für die lokalen Netzwerke und Probleme engagieren wollten, und jene, die den Begrenzungen des Lokalen entfliehen wollten und vor allem Zugang zur Internetwelt suchten. Umgekehrt betrug der Anteil der in Amsterdam lebenden Nutzer 1998 nur noch 22 Prozent. Generell scheint die Ambivalenz zwischen lokaler Verankerung und Gemeinschaft und dem Anschluss an das globale Geschehen eine positive Spannung zu beinhalten. Sie ist vielleicht sogar der wichtigste Mechanismus dafür, dass neue Strukturen und Organisationsformen entstehen.

Neue Dimensionen der Partizipation

Community-Networks der ersten Generationen waren textbasiert und haben sich auf die Kommunikation per E-Mail, Chats und Diskussionsforen konzentriert. Sie haben lokale Informationen abgerufen und Transaktionen durchgeführt. Gruppen und Einzelpersonen haben sich außerdem selbst im Internet dargestellt. Mit Technologien wie Second Life und Google Maps, aber auch den Mechanismen von Computerspielen eröffnen sich neue Dimensionen netzbasierter Kommunikation und Partizipation. Selbst die Politik hat inzwischen das Potential von Computerspielen und deren Bedeutung erkannt. Mit Unterstützung der EU-Kommission und des World Food Programme (WFP) der Vereinten Nationen wurde beispielsweise das Computerspiel Food Force entwickelt. Das Spiel simuliert den weltweiten Kampf gegen Hungersnöte und soll Kindern zwischen acht und 13 Jahren dieses Thema näherbringen. Laut WFP wurde alleine die englischsprachige Version über 5 Millionen Mal heruntergeladen und wäre damit eines der erfolgreichsten Computerlernspiele weltweit.

Reale und virtuelle Grenzen verschwimmen

In virtuellen Welten wie Second Life gibt es für die Besucher vielfältige Beschäftigungs-

möglichkeiten: Sie können mit anderen „Personen“ (Avataren, die auch tierische Gestalt haben können) kommunizieren, die 3-D-Welt erkunden, an Veranstaltungen teilnehmen und sogar arbeiten und Geld verdienen. Interessant sind hierbei die wechselseitigen Verschränkungen lokal-regionaler und gleichzeitig global-überregionaler Zugriffe, Sichtweisen und deren Auswirkungen. Hierzu ein Beispiel: Der Dom ist für die Stadt Köln nicht nur ein unverzichtbares Wahrzeichen, sondern auch ein ebenso bedeutender Wirtschaftsfaktor. Seit Ende August 2007 kann ein in enger Zusammenarbeit mit der Dombauhütte Köln entwickeltes 3-D-Modell des Doms in Second Life besucht werden. Während die katholische Kirche über das Hausrecht im realen Dom verfügt, liegt es für das virtuelle Pendant bei der Kölner Agentur Seminal 3-D. Bereits kurz nach seiner Eröffnung erschien in einem beliebten Blog ein Beitrag über den neuen Second-Life-Dom. Der Autor beschwerte sich, dass zwar Gangster, Teufel und andere zwielichtige Figuren Zutritt zum Dom erhielten – nur sein pelziger Avatar, ein Waschbär, nicht. Der Autor sah darin eine Diskriminierung und fragte, welchen Minderheiten bald ebenfalls der Ausschluss drohe. Ebenso fragte er nach der Stellung des Kölner Bistums zu dieser Diskriminierung im Namen der katholischen Kirche. Als weitere Blogs und Printmagazine das Thema aufgriffen, gab Seminal 3-D nach nur zwei Wochen den Dom auch für nichtmenschliche Avatare frei. Auch wenn dem Vorgang eine gehörige Portion Skurrilität nicht abzusprechen ist, macht er deutlich, wie reale und mediale Wirklichkeit miteinander verzahnt sind. Sobald eine virtuelle Plattform genügend Besucher hat und damit die Aufmerksamkeit hinreichend vieler Medien auf sich zieht, bricht die Unterscheidung zwischen realer und virtueller Welt zusammen. Das lokale und das globale sowie das reale und das virtuelle Geschehen verbinden sich. So kann das virtuelle Modell des Doms in Second Life dem Ruf und Ansehen der realen Stadt und seiner Vertreter zuträglich sein oder diesem auch realen Schaden zufügen.

„Glokalisierung“ und das Internet

Ein interessanter, nur auf den ersten Blick überraschender Effekt der gegenwärtigen Globalisierung ist der mit ihr einhergehende Bedeutungszuwachs für das Lokale. Dieser Effekt wird daher häufig mit dem Begriff der „Glokalisierung“ beschrieben. Er trägt den vielfältigen Beziehungen, die sich aufgrund globaler und gleichzeitig lokaler Vernetzungen einstellen, Rechnung. Darüber hinaus steht er für den Prozess der Rückbesinnung der Menschen auf lokale Identitäten und Stärken.

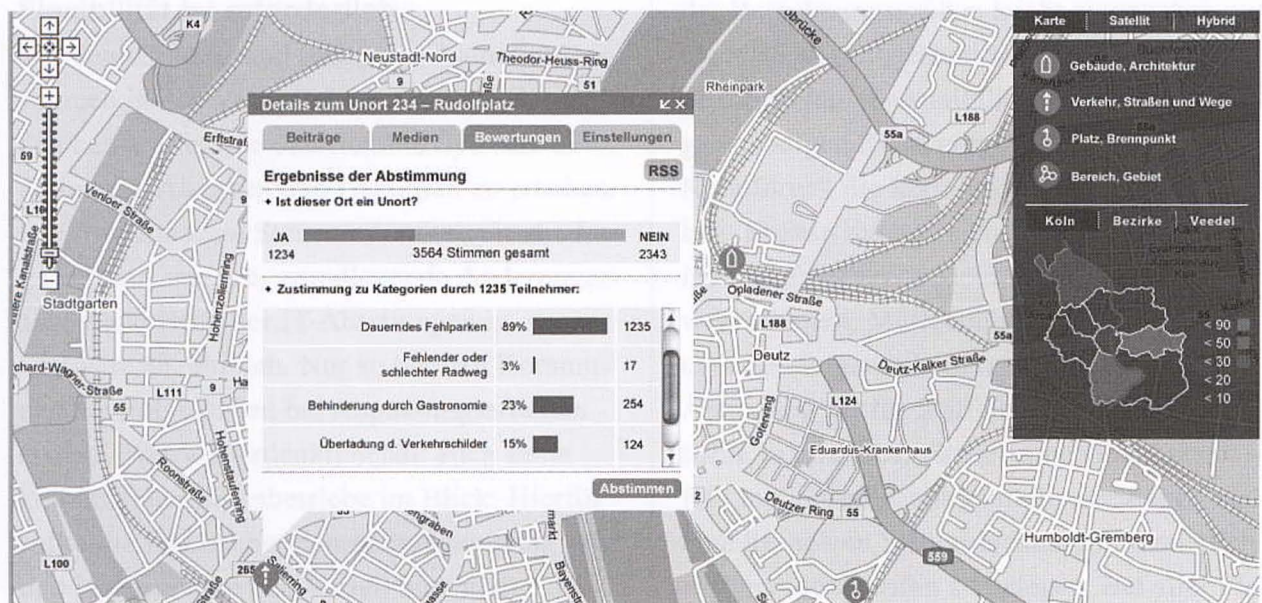
Gerade wegen der Undurchschaubarkeit globaler Abläufe gewinnen die Orientierung und das Engagement im Lokalen für viele wieder an Bedeutung. Dadurch rücken auch die realen Orte und ihre Eigenheiten wieder stärker in den Fokus. Dieser Effekt wird durch die politische Tendenz verstärkt, dass Nationalstaaten ihre Kompetenzen einerseits an übergeordnete Ebenen und Bündnisse wie die EU abgeben und andererseits gleichzeitig an untergeordnete Ebenen, an Regionen und Kommunen. Globales soll global gelöst werden – Lokales entsprechend lokal. Für die Städte und Gemeinden bedeutet dies, dass ihre Aufgaben zunehmen und sie damit in vielen Fällen überfordert sind.

Als Folge ist zu erwarten, dass die von den Bürgern initiierten und getragenen Selbsthilfe-

potentiale und sozialen Netze wieder an Bedeutung und Akzeptanz gewinnen werden. Sie haben schon früher soziale Risiken aufgefangen, wurden aber durch den Sozialstaat zurückgedrängt. Bürgerschaftliches Engagement ergänzt damit kommunale Leistungen oder ersetzt diese sogar. Hierbei können Wikis, Blogs und Community-Software gute Unterstützung leisten. Die neuen Beteiligungsformen bieten die Möglichkeit, Informationen nicht nur zu lesen, sondern diese auch direkt zu ändern und somit in einen regen Austausch zu treten. Dabei ist allerdings auch klar, dass keine Software Engagement, Interesse und die Bereitschaft, für eine Sache einzustehen, ersetzen kann. Stadtwikis beispielsweise, in denen lokale und regionale Informationen gesammelt und getauscht werden, können zwar von Einzelnen oder auch von der Verwaltung initiiert werden, sie haben aber nur Aussicht auf Erfolg, wenn sie die Gesetze und Freiheiten des Internets beachten und nachhaltig das Engagement vieler wecken.

„Unort“-Kataster Köln

Inwiefern die öffentliche Hand nutzenstiftende Anwendungen dank der neuen Technik generieren kann, muss sie experimentell testen. In diesen Experimenten wird das Zusammenwirken der neuen netzbasierten Technologien mit



Das Modell des virtuellen „Unort“-Katasters der Stadt Köln

Quelle: Kunsthochschule für Medien Köln.