



This is the accepted version of this book chapter. Published as:

Bruns, Axel (2009) *Produztung : Von medialer zu politischer Partizipation*. In: Bieber, Christoph and Eifert, Martin and Groß, Thomas and Lamla, Jörn, (eds.) *Soziale Netze in der digitalen Welt: Das Internet zwischen egalitärer Teilhabe und ökonomischer Macht*. Campus Verlag, Frankfurt, pp. 65-86.

© Copyright 2009 Axel Bruns

Produktion: Von medialer zu politischer Partizipation

Dr Axel Bruns
Media & Communication
Creative Industries Faculty
Queensland University of Technology
Brisbane, Australien
a.bruns@qut.edu.au
<http://snurb.info/> – <http://produsage.org/>

Wahrscheinlich war es ja nur ein Versuch einer alteingesessenen Institution der Massenmedien, sich bei „den Leuten, die man früher ‚das Publikum‘ nannte“ („the people formerly known as the audience“; Rosen, 2006, n.pag.) wieder einzuschmeicheln. Dennoch, die Anerkennung des kollektiven „You“ in *YouTube* und anderen kollaborativen Onlineplattformen als Person des Jahres durch das amerikanische Magazin *Time* (Grossman, 2007) liefert ein weiteres Indiz für die wachsende Bedeutung solcher Projekte zur gemeinschaftlichen Produktion und Distribution von Inhalten. Kreative Websites wie *Flickr* und *YouTube*, kollaborative Wissenssammlungen von *Wikipedia* über *Digg* bis zu *Google Earth*, nutzergesteuerte Diskussionen in *Slashdot*, *OhmyNews*, und der allgemeinen Blogosphäre, aber auch die Softwareentwicklungsgemeinschaften im Open-Source-Bereich – sie alle dienen als Beispiele für diese nun etablierten Trend zur Entwicklung neuer Produktions-, Geschäfts-, Gemeinschafts- und Selbstlenkungsmodelle, die wesentlich durch zunehmend komplexere Web-2.0-Tools unterstützt werden.

Hinter diesen Beispielen wird eine allgemeiner Tendenz sichtbar, die aus ökonomischer Sicht bereits von Yochai Benkler als „commons-based peer production“ (2006), und von Eric von Hippel als „democratizing innovation“ (2005) beschrieben worden ist. Henry Jenkins spricht zudem von einer „convergence culture“ (2006), in der solche nutzergesteuerten Projekte operieren, und es können auch Verbindungen zwischen diesen stärker aktive gewordenen Nutzern und Alvin Tofflers professionellen Konsumenten, den „Prosumers“ ziehen (1971).

Die in solchen Beschreibungen benutzten Begriffe müssen jedoch zunehmend in Frage gestellt werden. Es ist weiterhin üblich, zur Beschreibung dieser Nutzerkollaborationen Begriffe wie „Produktion“ und „Produkt“ zu bemühen, die letztlich allzustark im Zeitalter der industriellen Produktion verwurzelt sind und für die nutzergesteuerte, gemeinschaftliche Schaffung und Bearbeitung von Inhalten nur noch beschränkt anwendbar und nützlich sind. Wieweit zum Beispiel ist ein *Wikipedia*-Benutzer, der einige Rechtschreibfehler auf einer beliebigen Seite korrigiert, sich dessen bewußt, daß er an der „Produktion“ der *Wikipedia* teilnimmt? Wie bekannt ist es den Nutzern von Amazon, oder auch den Anbietern von Inhalten im Web allgemein, daß ihre Aktivitäten zur schrittweisen Verbesserung der Qualität von Amazons Empfehlungsservice oder von Google-Suchergebnissen herangezogen werden? Was ist das „Produkt“ eines vernetzten Diskussion in der Blogosphäre, oder eines Debatten-Threads auf *Slashdot*? Was genau wird „produziert“, wenn Anwender gemeinsam in *Google Earth* Satellitenbilder annotieren?

Der Begriff „Produktion“ beschreibt in erster Linie einen sehr spezifischen Prozess der Herstellung, und paßt am Besten auf die Schaffung konkreter, physischer „Produkte“: auf einen Prozeß, bei dem Rohstoffe zu einem Endergebnis umgewandelt werden, das dann an den Kunden vertrieben werden kann. Die Wertschöpfungskette Produktion → Distribution → Konsum beschreibt diese klassische Form der Produktion sehr gut, und paßt sogar noch recht gut auf die "industrial information economy" (Benkler, 2006) im Zeitalter der Massenmedien, in dem mächtige Medienkonzerne Produktion und Distribution kontrollierten und der Medienkonsument relativ machtlos blieb. Diese Massenmedienindustriestruktur stützte sich auf die Vorherrschaft zentralisierter, unidirektionaler Medienformen (unabhängig davon, ob diese sich Print- oder elektronischer Formate bedienten).

Die Umstellung vom zentralisierten zum vernetzten Medienmodell jedoch, die nun weitgehend hinter uns liegt, – oder, wie Benkler sie beschreibt von der „industrial information economy“ auf die „networked information economy“ –, und der vereinfachte Zugang zum Netz für ein breiteres Spektrum an Teilnehmer (einschließlich der „Normalverbraucher“), konstituieren eine große Herausforderung für die alte Wertschöpfungskette der industriellen Produktion: wo Verbraucher bislang gezwungen waren, auf andere, weniger machtvolle Medien auszuweichen, falls sie den einseitigen Fluß von Informationen von Produzenten zu Konsumenten umkehren wollten, haben sie durch die sehr viel ausgewogeneren Wettbewerbsbedingungen im Mediennetzwerk nun eine Chance, selbst Inhalte zu schaffen und in weitem Rahmen zu verbreiten, ohne dafür auf die Unterstützung durch Massenmedien angewiesen zu sein. Wenn nun solche Inhaltserfassung durch Medienverbraucher nicht nur individuell stattfindet, sondern auch noch zunehmend in gemeinschaftliche Zusammenarbeit mündet, beginnt sie, sich von traditionellen Produktionsformen weiter zu differenzieren: in Benklers Terminologie beginnt hier die „commons-based peer production“, aber eine Beschreibung solcher kollaborativen Prozesse als *Produktion* ist mit der traditionellen Definition von „Produktion“ kaum noch zu vereinbaren.

Produktion: Eine Definition

Eine Möglichkeit, die mehr oder weniger absichtlich inhaltsschaffenden Aktivitäten der Teilnehmer in verschiedenen Onlinenutzergemeinschaften ohne Rückgriff auf im Industriezeitalter geprägten Begriffe wie Produktion und Konsum zu beschreiben, bietet das Portmanteau *Produktion* (engl. „produsage“; Bruns, 2008) – ein Hybrid, dessen konstituierende Bestandteile auch auf die oft eher ungeplante und zufällige Erschaffung von Inhalten durch produktiv tätige Nutzer hinweisen. Produktion findet statt, wo Nutzer als Programmierer und Tester für Open-Source-Software aktiv werden; wo *Flickr*- und *YouTube*-Nutzer Medieninhalte schaffen und sie diese Inhaltesammlung gemeinsam strukturieren; wo die kombinierten Einzelaktionen von Teilnehmern an Social-Bookmarking-Sites die Informationsflut des Webs filtern und aus ihr so die wichtigsten Beiträge herausheben; wo die Nutzer der *Wikipedia* über teils kontroverse Diskussionen zu einem allseits tragbaren Konsens über die korrekte Darstellung bestimmter Sachverhalte finden; und wo eine Unzahl von Bürgerjournalismus-Sites und am politischen Geschehen interessierten Blogs in vernetzter Diskussion aktuelle Ereignisse multiperspektivisch beleuchtet (vgl. Bruns, 2005). Dies soll nicht heißen, daß alles, was sich in solchen Sites abspielt, als Produktion verstanden werden muß: es ist etwa durchaus möglich, nur Nutzer von *Wikipedia* oder nur Inhaltsproduzent in *Flickr* zu bleiben, selbst wenn in solchen Fällen viele der auf Zusammenarbeit und Gemeinschaft ausgerichteten Funktionen dieser Sites ungenutzt bleiben.

Die vier zentralen Merkmale der Produktion können wir folgt beschrieben werden:

- **Offen für Teilnahme, Bewertung durch die Gemeinschaft**
Produktion stützt sich auf das Engagement von (im Idealfall, großen) Gemeinschaften von Teilnehmern an einem gemeinsamen Projekt. Dies ist eine wichtige Abwendung von der industriellen Produktion, die vor allem auf die Existenz engagierter professioneller Einzelpersonen und Teams als Inhaltentwickler aufbaut. Die Gemeinschaft beurteilt fortwährend die Leistungen ihrer Teilnehmer, und ist bei ausreichender Größe und Wissensvielfalt in der Lage, mehr als ein wie auch immer qualifiziertes geschlossenes Team von Produzenten zu leisten.
- **Wandelbare Heterarchie, Ad-hoc-Meritokratie**
Produzter beteiligen sich an der Gemeinschaft so, wie es durch ihre persönlichen Fähigkeiten, Interessen und Kenntnisse angebracht erscheint; solche Beteiligung verändert sich weiter, wenn sich die aktuellen Schwerpunkte für das Produktionsprojekt ändern. Teilnehmer, die im Sinne der Gemeinschaft agieren und nützliche Vorschläge zur weiteren Entwicklung machen, haben die Möglichkeit, auf zentralere Positionen in der von einer Reihe von Vordenkern gelenkten Heterarchie aufzurücken.
- **Unfertige Artefakte, Fortlaufende Prozesse**

Inhaltsartefakte in Produktionsprojekten stehen ständig in der Entwicklung, und sind daher immer unvollendet; ihre Entwicklung folgt nicht den klar definierten Versions- und Revisionsabfolgen der traditionellen Inhaltsproduktion, sondern evolutionären, iterativen Wegen. Diese Produktionsartefakte machen den Entwicklungsprozeß sichtbar und transparent, der zum aktuellen Stand geführt hat, und legen über ihn Rechenschaft ab; sie erlauben es dadurch dem Nutzer, die Entscheidungen der Produzergemeinschaft nachzuvollziehen, und laden ihn zur Teilnahme an der weiteren Entwicklung des Artefakts ein.

- **Gemeinschaftliches Eigentum, individueller Verdienst**

Die gemeinschaftliche Entwicklung jeglicher Form von Inhalt erfordert es notwendigerweise, daß Mitglieder der Produktionsgemeinschaft permissivere Ansätze zu ihren juristischen und moralischen Rechten an geistigem Eigentum zulassen, als dies in traditioneller, industrieller Inhaltsproduktion die Norm ist. Die Motivation der Nutzer, als Produzter aktiv zu werden, findet sich in der gemeinschaftlichen Anerkennung einzelner Teilnehmer (manchmal explizit berechnet in Nutzerstatistiken oder ‚Karma‘-Werten), und nicht primär als in der Möglichkeit, durch Teilnahme an Produktion Geld zu machen.

Zusammengenommen unterminieren diese vier Prinzipien die von der industriellen Produktion geerbte Wertschöpfungskette. Der gemeinschaftliche, nicht fest in ein Organisationsschema eingeteilte Prozeß der Produktion ermöglicht es einzelnen Mitglieder der Gemeinschaft, immer wieder zwischen Rollen als Ersteller und Nutzer von Inhalten zu wechseln; diese hybride Form der Beteiligung ist sogar notwendig, um den Produktionsprozeß weiterzutreiben, da neue Beiträge von Teilnehmern, die gerade als Ersteller fungieren, wiederum von anderen Gemeinschaftsmitgliedern, die als Nutzer agieren, auf ihre Nützlichkeit überprüft werden müssen, wobei diese Nutzer dann möglicherweise wiederum inhaltserschaffend tätig werden müssen, falls sie weitere Änderungen für erforderlich halten oder ihre Erfahrungen bei der Nutzung der größeren Gemeinschaft mitteilen wollen. Teilnehmer an der Produktion sind daher niemals einfach entweder ‚nur‘ Produzter oder Nutzer, sondern potentiell oder tatsächlich immer beides – sie sind Produzter. (Dies ist auch, und besonders, für Services wie Amazon oder Google zutreffend, deren meiste Nutzer sich wahrscheinlich nicht einmal dessen bewußt sind, daß sie durch ihre Nutzung dieser Sites immer auch direkt den Algorithmen Impulse geben, die nachfolgenden Besuchern dieser Websites dann ein weiter verbessertes Informationsangebot liefern.)

Produktion läßt sich daher also allgemein als eine Form der kollaborativen Inhaltserfassung definieren, die von den Nutzern, die als Produzter auftreten, gesteuert wird, oder an der diese zumindest entscheidend beteiligt sind – wo, in anderen Worten, Benutzer als hybride Nutzer/Produzenten, oder Produzter, praktisch überall im Inhaltserfassungsprozeß teilnehmen. Producership zeigt die veränderte Wertschöpfungskette in kollaborativen Websites auf: in diesen Sites gilt eine strenge Dichotomie zwischen Produzenten und Konsumenten nicht mehr – stattdessen sind Benutzer fast immer auch in der Lage, Hersteller von Inhalten zu werden, und werden dies oft sogar notwendigerweise bei der Benutzung selbst. In der Tat fällt die lineare Wertschöpfungskette im herkömmlichen Sinne sogar vollends weg: Produktion erfolgt in einem Umfeld, in dem die Gemeinschaft als Grundlage für die verteilte, vernetzte Schöpfung von Werten durch inkrementelle, iterative, und evolutionäre Prozesse fungiert (vgl. Abb. 1). Während traditionell ‚produzierte‘ Inhalte in solche Produktionsprojekte eingebracht werden können, und während die Artefakte, die durch Produktionsprozesse erstellt werden, von Nutzern außerhalb der Gemeinschaft konventionell genutzt (oder sogar relativ passiv ‚konsumiert‘) werden können, so sind doch viele Produktionsprojekte heute nicht mehr unbedingt von solchen externen Inputs abhängig, und so sind auch viele ‚Normalverbraucher‘ mittlerweile einer Beteiligung an Produktionsgemeinschaften nicht mehr abgeneigt, wie der Erfolg von Open Source, *Wikipedia*, und anderen ‚Web 2.0‘-Websites deutlich zeigt.

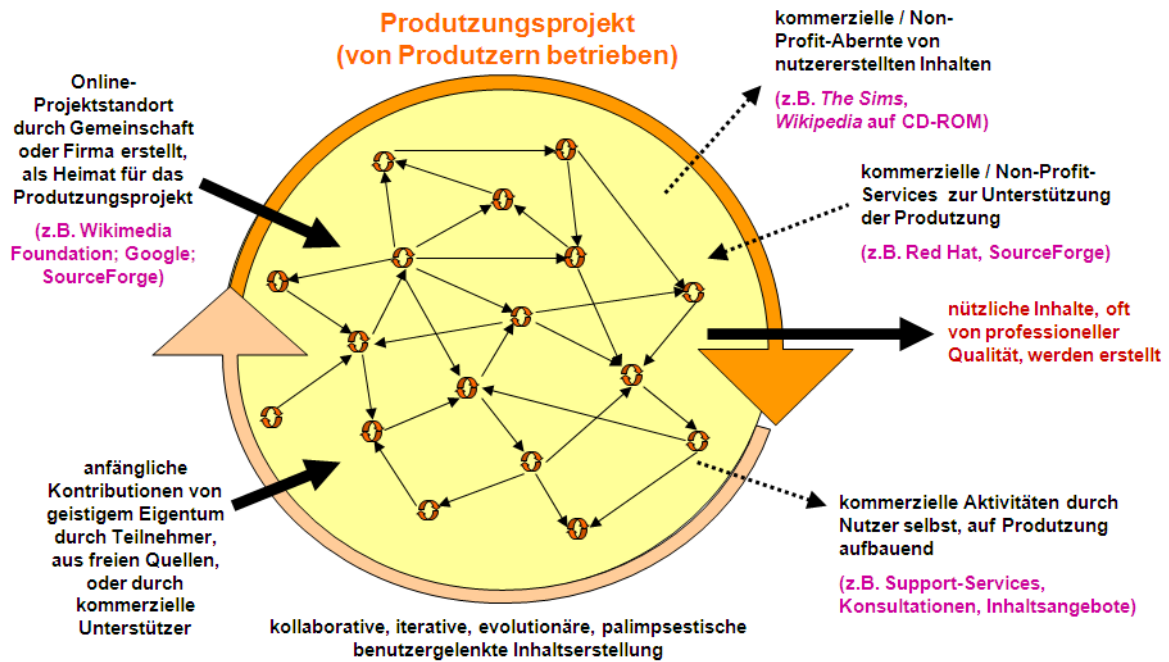


Abbildung 1. Die ‚Wertschöpfungskette‘ in der Produktion

Die Produktion der Politik?

Solche Trends hin zur gemeinschaftlichen Inhaltserstellung durch Produktion werden von einigen Kommentatoren als Vorzeichen einer stärkeren gemeinschaftlichen Beteiligung an gesellschaftlichen und politischen Prozessen angesehen. Benkler sieht die neuen Praktiken der „commons-based peer production“ als

Vorzeichen für die Entstehung eines neuen Informationsumfelds, in dem die Menschen frei sind, eine aktivere Rolle anzunehmen, als das in der industriellen Informationswirtschaft des zwanzigsten Jahrhunderts möglich war. Diese neue Freiheit hält große praktische Versprechen: als eine Dimension der Freiheit des Einzelnen; als Plattform für eine bessere demokratische Beteiligung; als ein Medium, das eine kritische und selbst-reflektierendere Kultur fördern kann; und in einer zunehmend von Informationen abhängigen Weltwirtschaft als ein Mechanismus, um Verbesserungen in der menschlichen Entwicklung überall zu erreichen. (2006, S. 2)

(hint at the emergence of a new information environment, one in which individuals are free to take a more active role than was possible in the industrial information economy of the twentieth century. This new freedom holds great practical promise: as a dimension of individual freedom; as a platform for better democratic participation; as a medium to foster a more critical and self-reflective culture; and, in an increasingly information-dependent global economy, as a mechanism to achieve improvements in human development everywhere.)

Es ist zwar wichtig, nicht blindlings an das transformative Potenzial der Produktion zu glauben, wenn es als ein unvermeidliche Ergebnis aktueller Trends so dargestellt wird (die Geschichte zeigt eine Reihe von ähnlich vielversprechende Entwicklungen, die durch politische oder wirtschaftliche Interventionen ins Stocken geraten sind, oder die Begeisterung ihrer Teilnehmer erschöpft haben). Dennoch machen die schon jetzt erkennbaren Anfangserfolge der Produktion es nötig, die mögliche Struktur einer stärker durch gemeinschaftliche Produktion als durch industrielle Produktion geprägten Gesellschaft zu überdenken; für diejenigen, denen eine solche Struktur wünschenswert erscheint, mögen sich aus einem solchen Gedankenexperiment auch Impulse für eine Strategie ergeben, die durch politischen Aktivismus und die

Entwicklung von weiteren Produktionsprojekten konstruktiv an der Veränderung sozialer und gesellschaftlicher Verhältnisse beizutragen zielt.

„Diejenigen, die die Artikel der Wikipedia erstellen und ihre Inhalte diskutieren, sind beteiligt an einem erstaunlich intensiven und weit verbreiteten Prozess der demokratischen Selbst-Fortbildung“, wie Rosenzweig meint („those who create Wikipedia’s articles and debate their contents are involved in an astonishingly intense and widespread process of democratic self-education“; 2006, o.S.), Ähnliche Beobachtungen wurden auch für andere Bereiche der Produktion angestellt – Douglas Rushkoff hat zum Beispiel hervorgehoben, daß die Teilnahme an Open-Source-Projekten potentiell das Gefühl der Beteiligten steigern kann, daß sie in der Lage sind, Veränderungen in ihrer Welt zu bewirken, was zu einer gesellschaftlichen Renaissance führen und die Entstehung einer „Open-Source-Demokratie“ fördern kann. Wie er meint, „bewegen wir uns nicht in Richtung auf einen Sturz der demokratischen, parlamentarischen oder legislativen Prozesse, sondern auf ihre Neuerfindung in einem neuen, partizipativen Kontext. In gewissem Sinne werden die Menschen zu einer neuen Art von Experten [sic], die fähig ist, sich mit Regierungs- und Machtstrukturen auf eine völlig neue Weise auseinanderzusetzen“ („we are heading not towards a toppling of the democratic, parliamentary or legislative processes, but towards their reinvention in a new, participatory context. In a sense, the people are becoming a new breed of wonk [sic], capable of engaging with government and power structures in an entirely new fashion“; 2003, S. 63-4).

Open Source und andere Produktionsprojekte sind in den meisten Fällen eine direkte Reaktion auf die stark beschränkte Fähigkeit der industriellen Massenproduktion, auf spezifische Nutzungsfälle ausgerichtete Produkte zu liefern; das Streben nach der Erschließung größtmöglicher Märkte bedingt, daß auf die Wünsche individueller Kunden oder kleinerer Kundengruppen meist nicht eingegangen werden kann. Bestenfalls werden solche Nischen von kleineren, spezialisierteren Anbietern erfaßt, die aber aufgrund ihrer fehlenden Größe wiederum nicht auf jeden Kundenwunsch eingehen können. Produktion umgeht solche Beschränkungen oft in sehr effektiver Weise, indem die Nutzer selbst direkt in den Entwicklungsprozeß miteinbezogen werden; dies funktioniert wegen der geringeren Anlaufkosten natürlich besonders gut im informationellen, nichtmateriellen Bereich, ist allerdings mittlerweile auch schon erfolgreich besonders auf das Design physischer Produkte ausgeweitet worden (vgl. z.B. von Hippel, 2005).

Abseits der Nischen jedoch bewirkt die Konkurrenz zwischen führenden Marken oft eine graduelle Angleichung der Produkteigenschaften, und wirkliche Unterschiede existieren in erster Linie nur noch in der Art und Weise, wie solche Marken beworben werden – zum Beispiel darin, welche prominenten Künstler oder Sportler mit der Marke in Verbindung gebracht werden, oder welcher soziale Status allgemein mit einer bestimmten Marke verbunden ist. Eine solche Dominanz von Schein über Substanz wird auch der Politik gerne und wohl nicht ganz zu Unrecht vorgeworfen; sie ist insbesondere in politischen Systemen zu beobachten, die durch ihr nicht-proportionales Wahlrecht politische Debatten allgemein auf einen Konkurrenzkampf zwischen nur zwei großen Politik-„Marken“ zuspitzen – Liberale gegen Konservative, Demokraten gegen Republikaner, Labor gegen Tories –, die zudem meist in erster Linie von ihren Spitzenkandidaten vertreten werden. Ähnliche Tendenzen waren indes in zurückliegenden Jahren selbst im deutlich mehrparteilichen Deutschland zu beobachten (Schröder gegen Kohl, Schröder gegen Merkel), wobei die derzeitige große Koalition als historische Abweichung zu sehen ist, die kurzfristig zum Erstarken (oder Entstehen) der kleineren Parteien geführt hat. Wo andere Parteien längerfristig existieren, bedienen solche kleineren Mittbewerber, die den Marktführern nicht direkt die Stirn bieten können, ganz wie in anderen Industriezweigen eher die Spezialinteressen bestimmter „Kunden“ – indem sie sich etwa auf bestimmte Themen (die Umwelt, den Mittelstand, oder auch die Interessen bestimmter ethnischer Gruppen) konzentrieren.

Auch wenn viel von der Einbindung der Bürger in den politischen Prozess gesprochen wird, so kann daher auch die Politik doch weitgehend durch eine industriellen Wertschöpfungskette beschrieben werden, in der deutliche Unterschiede zwischen den „Produzenten“ der Politikinhalt (Politiker, Kommentatoren, und Medienberater), den „Vertreibern“ der Politikinhalt (Journalisten, Redakteure, und Medienkonzerne), und den „Verbrauchern“ der Politikinhalt (die breite Bevölkerung) bestehen: nicht zuletzt durch ihre enge Verwebung mit den Medien ist auch die Politik selbst eine Informationsindustrie. Rollenwechsel (vom

Verbraucher zum Produzenten) sind dabei eher eine Ausnahme. Ganz wie in anderen Branchen nutzen auch hier die Produzenten und Vertreiber regelmäßig die Methoden der Marktforschung, um die Einstellungen der „Normalverbraucher“ durch Umfragen und Fokusgruppen sowie durch die Wahlen selbst zu erfahren, und in der Folge ihre „Produkte“ entsprechend zu revidieren. Genauso wie in anderen Branchen sind solche Produkte dabei ebenfalls entweder darauf ausgerichtet, den größtmöglichen Marktanteil zu erzielen, oder kleine, aber treue oder lukrative Minderheiten zu bedienen.

Politische Beratung findet in diesem Umfeld nicht in offenem Austausch zwischen den unterschiedlichen politischen Ansichten statt, die in den großen Parteien existieren, sondern eher hinter verschlossenen Türen im Fraktionszimmer, und verfolgt oft ebenso sehr das Ziel, auf kurze Sicht die Stimmenmehrheit zu erhalten oder zu erringen, wie sie an der langfristige Zukunft des Staates interessiert ist. Und genauso, wie die Limitationen des industriellen Modells der Massenproduktion in den letzten Jahrzehnten zu einem starken Trend zur Individualisierung und Personalisierung sowie letztlich (besonders in den Informationsindustrien) zur Entstehung des Produktionsmodells als Alternative zur industriellen Produktion insgesamt geführt haben, läßt sich nun eine mögliche Verlagerung weg von der industriemäßigen Serienfertigung der Politikinhalte und hin zu einem Produktionsmodell für politische Beteiligung zu beschreiben. Ähnlich wie in anderen Industrien würde dies auch hier eine Umstellung von der Politik als Produkt (das von Bürgern durch Wahlen „gekauft“ wird) zur Politik als Prozeß (an dem Bürger sich während der gesamten Legislaturperiode beteiligen) voraussetzen.

Eine Übersetzung der Kern-Merkmale der Produktion auf den politischen Prozeß ergäbe dann die folgenden Grundsätze:

- **Offen für Teilnahme, Bewertung durch die Gemeinschaft**
Politische Produktion baut auf die Annahme auf, daß eine Gemeinschaft informierter Bürger als Ganzes, so sie hinreichend groß und divers ist, mehr als eine geschlossene Gruppe von Politikern und politischen Entscheidungsträgern beitragen kann, so qualifiziert letztere auch sein mögen. Die Gemeinschaft beurteilt fortwährend die Leistungen ihrer Teilnehmer, und hebt vielversprechende Ansätze hervor.
- **Wandelbare Heterarchie, Ad-hoc-Meritokratie**
Bürger beteiligen sich so an politischen Beratungen und politischen Prozessen, wie es im Rahmen ihrer persönlichen Fähigkeiten, Interessen und Kenntnisse angebracht ist, und können lose Interessengruppen bilden, die sich auf spezifische Themen oder Probleme konzentrieren; solche Beteiligung verändert sich weiter, wenn sich die aktuellen Schwerpunkte für das Politik-Produktionsprojekt ändern. Teilnehmer, die im Sinne der Gemeinschaft agieren und nützliche Vorschläge zur weiteren Entwicklung machen, haben auch hier die Möglichkeit, auf zentralere Positionen in der von einer Reihe von Vordenkern gelenkten Heterarchie aufzurücken, ohne daraus jedoch permanente Führungsansprüche ableiten zu können.
- **Unfertige Artefakte, Fortlaufende Prozesse**
Politische Entscheidungen und Ideologien – die Artefakte des politischen Produktionsprojekts – stehen ständig in Entwicklung, und sind daher immer unvollendet; ihre Entwicklung folgt evolutionären und iterativen Pfaden. Diese Artefakte machen den Entwicklungsprozeß sichtbar und transparent, der zum aktuellen Stand geführt hat, und legen über ihn Rechenschaft ab; sie erlauben es dadurch dem Bürger, die Entscheidungen der Produzergemeinschaft nachzuvollziehen, und laden ihn zur Teilnahme an der weiteren Entwicklung des Artefakts ein.
- **Gemeinschaftliches Eigentum, individueller Verdienst**
Teilnehmer am gemeinschaftlichen Entscheidungsfindungsprozeß erlauben die Nutzung, Anpassung, und Weiterentwicklung ihrer politischen Ideen, ohne aus solcher Nutzung das Recht abzuleiten, politisch gegen andere Gemeinschaftsmitglieder zu „punkten“, wie das im konventionellen Politikbetrieb ansonsten oft der Fall ist. Teilnehmer mit guten Ideen werden

stattdessen durch den Statuszugewinn belohnt, den sie durch die Nutzung ihrer Ideen erfahren, und das Aufgreifen solcher Ideen zeigt die Offenheit anderer gegenüber der Politikproduktion.

Auf den ersten Blick erscheinen solche Grundsätze vielleicht als relativ bescheiden, und sie scheinen möglicherweise nicht weit über die Grenzen der Bürgerberatung hinauszugehen, wie sie bislang schon mehr oder weniger wirksam (und ernsthaft) von einigen Parteien praktiziert worden ist. Bei näherem Hinsehen signalisieren diese Prinzipien allerdings eine deutliche Abweichung vom spät-industriellen Modell der Politik.

Zunächst würde die Umstellung auf ein gemeinschaftliches Modell politischer Produktion bedeuten, daß Politikansätze nicht mehr in fertiger Form aus der Think-Tanks und Fraktionszimmern politischer Parteien an die Öffentlichkeit gelangen, sondern genauso gut auch durch die Gemeinschaft der Bürger selbst geprägt werden können. Die Wandelbarkeit der Teilnehmerrollen in diesem Prozeß bedeutet auch, daß es für eine Übernahme solcher von der Gemeinschaft erarbeiteter Ansätze durch Regierungen nicht mehr notwendig wäre, daß ihre Vertreter sich als Lobbyisten mit bestimmten politischen Parteien liieren, oder danach streben, selbst an die Macht gewählt zu werden; stattdessen würden sie mit und neben den Regierungen auf eine breite Akzeptanz ihrer Politikansätze hinarbeiten. Dies verändert letztlich sowohl das Verfahren für die Erzeugung neuer Politikansätze als auch das Verständnis bestimmter politischer Ideen als „Eigentum“ der einen oder anderen Partei: während derzeit in der massenmedienvermittelten Politik die Akzeptanz von Politikansätzen aus der Opposition durch eine Regierung häufig als ein Zeichen der Schwäche verschrien wird, wäre ein Produktionssystem für Politik sehr viel mehr für neue Ideen jeglichen Ursprungs zugänglich, so diese durch die Gemeinschaft informierter Bürger ausreichend geprüft, diskutiert, und beraten worden sind. Während mit anderen Worten die derzeitige Tendenz die ist, daß die politischen Parteien daraus Kapital schlagen, daß sie die alleinigen Urheber neuer Politikansätze sind (und daß der politische Gegner als ideenlos verunglimpft wird), so ergäbe sich in einem offenen System, das auf Produktionsprinzipien aufbaut, politisches Kapital nicht in erster Linie aus der *Urheberschaft* an neuen Ideen, sondern aus der Fähigkeit, gute Ansätze jeglichen Ursprungs zu erkennen und umzusetzen.

Man kann auch hier eine Analogie zum Übergang von geschlossenen zu offenen, Open-Source-Modellen etwa in der Softwareindustrie erkennen: für die Unternehmen, die im Open-Source-Bereich arbeiten, basiert das Geschäftsmodell nicht auf der Entwicklung neuer Technologien ausschließlich im eigenen Haus, und auf ihrer späteren Vermarktung als Produkte (deren Interna als Geschäftsgeheimnisse streng geheim bleiben), sondern auf der nahezu freien Beteiligung der vom Unternehmen angestellten Programmierer an kollaborativen Open-Source-Projekten. Dadurch ergibt sich für das Unternehmen einerseits ein besseres Verständnis davon, was Nutzer brauchen und wollen; außerdem können sie ihre Arbeit auf eine wesentlich größere Gemeinschaft von Entwicklern, Software-Testern, und Nutzern stützen, als sie intern verfügbar ist; und schließlich ermöglicht diese Anbindung auch ein besseres Verständnis für das weitere Potential kommerzieller Produkte und Dienstleistungen rund um die freien Open-Source-Ressourcen, die durch die Produktion erstellt werden. Politikproduktion würde auf ähnliche Weise von einer internen Produktion der Politik, die an einem begrenzten Verständnis der gelebten Erfahrungen, Hoffnungen und Erwartungen der Bürgerinnen und Bürger an die Regierung leidet, auf eine offene und kooperative Zusammenarbeit mit informierten Bürger in der Politikentwicklung übergehen; sie würde abgehen von einem „Geschäftsmodell“, das vielfach darauf aufbaut, politische Konkurrenten durch überraschende politische Ankündigungen und gezielt entscheidende Wählergruppen und Wahlkreise ansprechende Investitionsprogramme auf dem falschen Fuß zu erwischen, und stattdessen ein Modell einsetzen, in dem die Zustimmung der Bürger dadurch gewonnen wird, daß nützliche „Dienstleistungen“ rund um die gemeinschaftlich produzierten und daher keiner Partei zugeschriebenen politischen Initiativen angeboten werden – Zustimmung wird also dadurch erreicht, daß die Regierung zeigt, wie akkurat und effizient sie die produzierten politischen Initiativen umsetzt und begleitet (dies übersetzt also das Prinzip „gemeinschaftliches Eigentum, individueller Verdienst“ auf politische Aktivitäten).

Produzierte Politik muß dabei wie alle Artefakte von Produktionsprojekten auch als von Natur aus unvollendet und für weitere Verbesserung bereit angesehen werden; dies bedeutet, daß eine Politik auf der

Grundlage von Produktion, auch wenn sie Teilnehmer mit stark ideologischen Positionen nicht implizit abweist, jedoch sicherlich nicht für diejenigen zugänglich ist, die nicht bereit sind, sich an offener und sinnvoller politischer Beratung zu beteiligen, welche letztlich auch ihre Meinung zu ändern vermag. Eine auf Produktion basierende Politik würde den Weg zu einer politischen Struktur ebnen, in der es ständig kleine, schrittweise Änderungen an Politik und politischen Positionen gäbe – anstelle längerer Zeiträume, in denen ideologischer Wandel stagniert, und die nur gelegentlich unterbrochen werden durch (scheinbare) politische Paradigmenwechsel, wenn Regierung und Opposition ihre Plätze tauschen. Ein solches Modell mag auch sein, was Pierre Lévy im Sinn hat, wenn er von einer zukünftigen „verteilten, aktiven, molekularen Demokratie“ („a distributed, active, molecular democracy“; 1997, S. xxiv-v) schreibt.

Solche Politik, und solche Demokratie, fußt daher für die meisten Prozesse der politischen Entscheidungsfindung nicht mehr alleine auf die großen und (gegenüber der Beteiligung von Bürgern, die nicht die Zeit für ein längerwieriges Hineinwachsen aufwenden wollen) relativ geschlossenen Einrichtungen der politischen Parteien, genau wie es nun etwa die Nutzer von Softwareprogrammen und Enzyklopädien nicht mehr nötig haben, für die Erstellung benötigter Produkte auf die großen und für Beteiligung geschlossenen Unternehmen wie Microsoft und Britannica oder ihre verschiedenen kommerziellen Konkurrenten zu vertrauen. Stattdessen dezentralisiert das gemeinschaftliche Produktionsmodell den Prozess der Entwicklung – von Software, Inhalten, oder Politikansätzen – über ein größeres, weiteres und tieferes Netz von Teilnehmern am Gesamtprojekt (z.B. Open-Source-Entwicklungsgemeinschaften, thematische Interessengruppen in der *Wikipedia*, oder eben Gruppen informierter Bürger), und aus diesem Netzwerk heraus findet die Entwicklung und die schrittweise Verbesserung der Artefakte statt, die am Ende anstelle der Produkte aus traditionellen Software-, Wissens-, oder Politikindustrien benutzt werden können.

Erste Schritte

Auch wenn es zu einer echten Politikproduktion noch weit sein mag: verschiedene Teilnehmer arbeiten schon jetzt an der raschen Entwicklung ihrer eigenen, alternative Politikräume – in der Form von Bürgerjournalismus-Sites, Blogs, neuen Websites zu gemeinsamen Findung und Beratung neuer Politikideen, und anderer Plattformen für die nutzergesteuerte Erstellung von politischen Inhalten, in denen eine lebhaft politische Diskussion oft über herkömmliche Parteigrenzen und -ideologien hinaus und abseits der abgenutzten Klischees politischer Berichterstattung stattfindet (vgl. Bruns, 2005, 2006, 2008). Was sich in solchen Sites findet, kann teils als eine neue Form des politischen Journalismus, teils als eine neue Form der öffentlichen Beratung angesehen werden, und lädt in erster Linie alle ihre Teilnehmer ein, an der politischen Diskussion und Debatte teilzunehmen, liefert darüberhinaus in zunehmendem Maße aber auch eine Grundlage für die Formulierung neuer politischer Ansätze.

Ein produktionsbasiertes Modell der politischen Beratung durch Gruppen innerhalb der Netzwerköffentlichkeit beginnt daher mit einer offenen Erörterung und Untersuchung der Tatsachenbestände und einer Formulierung möglicher politischer Ansätze. Es baut auf eine breite Basis an Teilnehmern und schafft einen gemeinsamen Prozess der Bewertung ihrer Beiträge, durch den die wichtigsten Ideen als Grundlage für mögliche politische Entwicklungen hervorgehoben werden. Solche Prozesse finden vor Augen einer breiteren Öffentlichkeit, nicht in geschlossenen Beratungsgruppen oder Parteiausschüssen statt, und bitten aktiv um Kommentare dieser Öffentlichkeit, um sicherzustellen, daß eine Vielzahl von Stimmen in der Lage ist, an diesem Prozeß teilzunehmen. In diesem Zusammenhang ist die Mitgliedschaft in bestimmten Parteien oder anderen Gruppen weitgehend irrelevant; was zählt, ist nur die Qualität der Ideen, nicht die politische Orientierung der Teilnehmer. Durchgehend konstruktive Beteiligung beeinflußt jedoch das Ansehen einzelner Teilnehmer in der Gemeinschaft, und Teilnehmer, die auf diese Weise ihr soziales Kapital steigern, können so auch die Meinungsführerschaft in ihrer Gemeinschaft erlangen; sie behalten eine solche Rolle jedoch nur so lange, wie ihre Beiträge weiterhin also nützlich und relevant angesehen werden. (Eine derartige Dynamik der Rollenverteilung ist auch aus anderen sozialen Medienplattformen gut bekannt.)

Wogegen also in konventionellen politischen Systemen Personen gewählt werden, um politische Ämter auf der Grundlage zum Teil sehr begrenzter Nachweise ihrer Qualifikation als Meinungsführer zu

bekleiden, und die Wahl stattdessen vor allem auf der Grundlage ihrer Versprechungen, wie sie ihre zukünftige Führungsrolle ausüben wollen, erfolgt, so werden die Führungsrollen in Produktionsprojekten von Open Source zur *Wikipedia* stattdessen auf der Grundlage der Qualität existierender Beiträge aufstrebender Teilnehmer zum gemeinsamen Projekt vergeben. In Anlehnung an Clay Shirky's berühmten Aphorismus für Online-Nachrichten, daß „in den Funkmedien die Reihenfolge ‚filtern, dann veröffentlichen‘ ist“, wogegen „die Reihenfolge in Gemeinschaften ‚veröffentlichen, dann filtern‘ ist“ („the order of things in broadcast is ‚filter, then publish‘ ... the order in communities is ‚publish, then filter‘“; 2002, o.S.), könnte man also formulieren, daß in politischen Gemeinschaften, wie sie aus der Umstellung von einer massenmedienvermittelten zu einer auf gemeinschaftliche Produktion aufgebauten Öffentlichkeit entstehen mögen, eine Umstellung von „gewählt werden, dann die Politik lenken“ zu „die Politik (mit)lenken, dann gewählt werden“ möglich ist: – mit anderen Worten würden hier Führungspositionen nur dann auf längere Zeit vergeben, wenn Politikteilnehmer ihre Fähigkeiten schon seit Langem konstruktive Beiträge geleistet haben. Dies bedeutet auch, daß führende Politiker niemals alleine die Anerkennung für erfolgreiche Politikansätze ernten können: letztlich sind neue Ideen und Lösungen immer das Eigentum der politischen Gemeinschaft als Ganzes, und ihre Anführer haben in erster Linie nur die Rolle, solche Politikideen der breiteren Öffentlichkeit nahezubringen und sie in den beratenden Austausch mit anderen Gemeinschaften einzubringen.

Auf längere Sicht eröffnet dies das Potential für eine neuen Form gesellschaftsweiter politischer Deliberation und demokratischer Repräsentation, die weder von einer durch konventionelle Massenmedien vermittelten Öffentlichkeit abhängig ist (welche wiederum vom Vorhandensein eines unabhängigen Qualitätsjournalismus abhängt), noch eine Art neoathenisches System direkter Demokratie vorsieht (welches die universelle Beteiligung der Öffentlichkeit an politischen Prozessen voraussetzt). Ein auf Produktion aufgebautes demokratisches Modell würde stattdessen auf ein Netzwerk sich überlappenden politischer Gemeinschaften aufbauen, über das die deliberativen Prozesse verteilt sind, und in dem diejenigen Gemeinschaften, die an konkreten politischen Problemen großes Interesse haben oder von ihnen am meisten betroffen sind, die Führung bei der Deliberation übernehmen (wobei die Teilnahme an solchen Prozessen aber für alle Bürger offen bleibt). In diesem Sinne ist dies ein Modell einer nicht-repräsentativen Demokratie, wie Bauwens sie beschreibt: „nicht-hierarchische Governance beschreibt einen dritten Modus der Governance, der auf die Zivilgesellschaft und nicht auf repräsentative Demokratie aufbaut“ („non-hierarchical governance represents a third mode of governance, one based on civil society rather than on representational democracy“; Bauwens in Poynder 2006, Teil 1) – eine Art demokratischer „Opt-in“-Prozeß. Während sich die Bürger zumindest in der Praxis oft nur zur Wahlzeit für ein „Opt-in“ oder „Opt-out“ aus der demokratischen Beteiligung entscheiden, so erhöhen kontinuierliche nicht-repräsentative demokratische Prozesse die Granularität der partizipativen Möglichkeiten: sie ermöglichen eine Opt-in/Opt-out-Entscheidung im Rahmen der politischen Beratung und die Entwicklung politischer Konzepte für jede einzelne Frage, nicht nur auf globaler Ebene durch die Wahl zwischen einer begrenzten Zahl von politischen Kandidaten. Dieser nicht-repräsentative Ansatz ist daher nicht *per se* undemokratisch, daher, sondern verlagert politische Führungsrollen je nach der Natur aktueller politischer Fragen von einer Interessengemeinschaft zur nächsten, anstelle solche Rollen auf Jahre hinaus auf eine bestimmte politische Gruppe festzulegen. Dabei würde, wie Lévy schreibt,

jeder eine ganz eigene politischen Identität und Rolle haben, die sich von jeder anderen Person unterscheidet, verbunden mit der Möglichkeit, zu jedem Zeitpunkt mit anderen zusammenzuarbeiten, die ähnliche oder ergänzende Positionen zu einem bestimmten Thema haben. ... Wir würden nicht mehr als „Masse“ am politischen Leben teilnehmen, indem wir unser Gewicht dem der Partei hinzufügen, oder indem wir einem Sprecher erhöhte Legitimität zuweisen, sondern indem wir Vielfalt schaffen, kollektives Denken animieren, und zur Ausarbeitung und die Lösung gemeinsamer Probleme beitragen. (1997, S. 65)

(everyone would have a completely unique political identity and role, distinct from any other individual, coupled with the possibility of working with others having similar or complementary

positions on any given subject, at any given moment. ... We would no longer participate in political life as a 'mass,' by adding our weight to that of the party or by conferring increased legitimacy on a spokesperson, but by creating diversity, animating collective thought, and contributing to the elaboration and resolution of shared problems.)

Erscheinungen wie die politischen Blogosphäre, der Bürgerjournalismus, und neue Formen der Bürgerbeteiligung wie *MoveOn.org* können als die ersten Boten einer Verlagerung hin zu einer solchen, auf Produktion aufgebauten, vernetzten demokratischen Struktur angesehen werden. Wenn das konventionelle System einer von den Massenmedien vermittelten politischen Öffentlichkeit zusätzlich nicht zuletzt auch durch die schwer angeschlagene Finanzlage vieler Medienkonzerne deutlich unter Druck geraten ist, muß dies jedoch nicht unausweichlich zu einer solchen Umstellung auf neue politische Strukturen führen. Dennoch bietet sich hier einen Einblick in die mögliche Zukunft der öffentlichen Beteiligung an politischer Deliberation. Wie im Open-Source-Bereich mögen solche Initiativen zunächst in Nischen entstehen, die von der großen Politik-„Industrie“ und den politischen Massenmedien nicht erfolgreich abgedeckt werden (etwa besonders in der Lokalpolitik oder im Bereich von Minderheiteninteressen); wie der Bürgerjournalismus mögen sie vor allem durch tiefgreifende Vertrauenskrisen in die Produkte des professionellen Sektors auf breitere Basis gestellt werden. Schon heute kann zumindest festgestellt werden, daß politisches Blogging und Bürgerjournalismus nun eine wichtige Plattform für politische Deliberation darstellen und dabei sowohl miteinander als auch mit den Massenmedien in Austausch stehen.

Besonders im Hinblick auf die Entwicklung neuer Politikansätze müssen *MoveOn* (und ähnliche Projekte außerhalb der USA, wie etwa das australische Gegenstück *GetUp*) und andere Plattformen, die z.B. Politikern zur alternativen Globalisierung, zum Klimawandel, oder – wie die „Make Poverty History“-Kampagne – zur Armut in der dritten Welt vertreten, sowie kleinere, lokalere Kampagnen aus allen Politikrichtungen, als Versuche angesehen werden, die Bürger verstärkt an Beratungen über soziale und gesellschaftliche Probleme zu beteiligen, und in die Entwicklung und Verbreitung ihrer eigenen Vorschläge für praktikable Lösungen einzubinden. Politiker und anderen konventionellen politischen Akteure können dies nicht mehr ignorieren, als Journalisten, Software-Entwickler und andere etablierten Professionen die Produzergemeinschaften haben ignorieren können, die den Status Quo in ihren eigenen Industrien in Frage gestellt haben; sie laufen andernfalls Gefahr, immer mehr als realitätsfern und vom Bürgerwillen abgekoppelt zu erscheinen. Einige Politiker versuchen daher nun in der Tat, auf solche Gemeinschaften einzugehen – Ansätze reichen hier von leeren Gesten bis zu einer offenen Diskussion.

Leere Gesten – etwa Blogs und Profile in auf sozialer Medienplattformen, die letztlich jedoch nur Presseerklärungen veröffentlichen und nicht auf Nutzerkommentare reagieren - sind dabei eher dazu angetan, das Ansehen eines Politikers weiter zu verringern, als daß sie dessen Gemeinschaftsbindung vertiefen. Websites wie das soziale Netzwerk *MyBarackObama.com* des neuen US-Präsidenten oder das Blog *WebCameron* des britischen Oppositionsführers David Cameron haben zeitweilig erhebliches öffentliches Interesse und große Beteiligung durch die Bürger geweckt; der wahre Test kommt jedoch erst dann, wenn die Nutzergemeinschaft den Wunsch äußert, sich direkt in den politischen Prozeß einzuschalten. Ein Produktionsmodell würde eine direkte Zusammenarbeit zwischen Politikern und Wählern, und ein offenes und gemeinschaftliches Herangehen an die Entwicklung neuer Politikideen befürworten; es würde darüber hinaus sogar die Teilnehmerschaft der Website für die Lenkung ihrer eigenen Prozesse einspannen (anstatt eine mehr konventionelle Kontrolle politischer Entscheidungsfindungs- und Programmvermittlungsprozesse von oben herab, aus der Parteizentrale, auszuüben) – in diesem Modell wäre kein Platz für die „Message Control“ und das „Spin Doctoring“ heutiger massenmedienvermittelter Politik, und stattdessen gäbe es sogar die Möglichkeit, daß neue politische Initiativen aus dem fortlaufenden Prozess der gemeinschaftlichen Beratung und Bewertung neuer Ideen entstehen. Die politisch Verantwortlichen sind in diesem Zusammenhang nur die Vollstrecker der Ideen der Gemeinschaft.

Zur Zeit ist ein solches Vorgehen jedoch nicht zuletzt auch wegen der fortwährenden Rolle der Massenmedien im politischen Prozeß nur schlecht vorstellbar. Wie das Online-Experiment Howard Deans in

den Präsidentschaftsvorwahlkämpfen der Jahre 2003/4 zeigte, ist ein auf Nutzergemeinschaften ausgerichtetes Modell der politischen Beteiligung letztlich nicht mit dem Persönlichkeitskult in der Politik des ausgehenden Massenmedienzeitalters zu vereinbaren. „Wie die dot-com-Booms, die ihr vorausgingen, machte die Howard-Dean-Welle übertriebene Behauptungen, die nicht erfüllbar waren. Diese Bewegung, die durch unkontrollierte lokale Initiativen und viral aktivierte kleine Geldgeber angetrieben, konnte nicht weit genug über ihre treue, vernetzte Basis hinausreichen“ („Like the dot-com boom that pre-figured it, the Howard Dean craze made exaggerated claims that were undeliverable. This movement, fueled by unsupervised local initiatives and virally-activated small donors, could not reach far enough beyond its loyal, wired base“; Miller & Stuart, 2007: 1); zumindest war sie nicht in der Lage, Onlineerfolge auch auf die konventionelle politische Arena zu übertragen.

Dies ist dem Kandidaten Obama ganz offensichtlich besser gelungen, da er sich erfolgreich als sowohl telegen als auch online-affin präsentieren konnte; auch ihm mag es jedoch nicht auf Dauer gelingen, den Spagat zwischen den divergenten Anforderungen der Massen- und Onlinemedien aufrechtzuerhalten. In der von den Massenmedien vermittelten Öffentlichkeit richtet sich die Aufmerksamkeit letztlich vor allem auf einzelne politische Akteure, sogar unter den Ausschluß ihrer jeweiligen Partei und Wahlkampfmaschinerie, und die Medien porträtieren sie als individuelle, unabhängige Entscheidungsträger (oder, wie der Obamas Vorgänger George W. Bush es formulierte: „Ich bin der Entscheider“; „I am the decider“). Obwohl dies auch den konventionellen politischen Prozeß falsch darstellt, so macht diese Aussonderung einzelner Persönlichkeiten es dem jeweiligen politischen doch einfach, einen Politiker anzugreifen, der den Anschein einer vollständigen Kontrolle aufzugeben und stattdessen eine eher integrativen, für neue Ideen aufgeschlossene Arbeitsweise an den Tag zu legen. In diesem Umfeld wäre eine Übertragung der bekannten Formulierung von Blogger-Journalist Dan Gillmor, „meine Leser wissen mehr als ich“ („my readers know more than I do“; 2003, S. vi) auf die Politik als „meine Wähler wissen mehr als ich“ wahrscheinlich eine Einladung für verheerenden Spott durch den politischen Gegner – ganz egal, wie weit eine solche Aussage der Wahrheit entspräche.

Zwar könnten also die Websites und sozialen Netzwerke führender Politiker ihnen eine hervorragende Gelegenheit bieten, mit Nutzern einen offenen Dialog über kontroverse Themen aufzunehmen und so auch neue Politikideen hervorzubringen; sobald in der Debatte aber deutlich wird, daß begründete Opposition zu den Vorstellungen eines Politikers besteht, und daß andere Politikansätze womöglich populärer oder erfolgversprechender sind, muß dies wenigstens nach konventioneller Denkart zu einem Ansehensverlust des Politikers führen. Sollte der Politiker sogar aufgrund der von der Gemeinschaft geäußerten Ansichten seine Meinung ändern, so sind Angriffe der politischen Gegner gegen den vermeintlichen „Umfaller“ nahezu unausweichlich – auch wenn nach Denkart der direkt an der Debatte beteiligten Gemeinschaft eine solche Akzeptanz der Mehrheitsmeinung eigentlich in höchstem Maße lobenswert wäre. Politiker, die sich in Onlinemedien direkt mit ihren Wählern auseinandersetzen, setzen sich also letztlich dem aus, was *Trendwatching* als die „Tyrannei der Transparenz“ in der vernetzten Welt beschrieben hat („transparency tyranny“; 2006) – und die Möglichkeit, daß solche transparenten Versuche, mit den Wählern ins Gespräch zu kommen, von den Massenmedien aufgegriffen und außerhalb ihres Kontexts berichtet werden, fungiert zumindest bislang als deutlicher Dämpfer für derlei Versuche.

Solche neuen Ansätze mögen daher zunächst in erster Linie auf begrenzter, lokaler Ebene stattfinden, als Online-Weiterführung von „Town Hall“-Meetings, die tiefgehende, längerfristige, kontinuierlichere deliberative Beteiligung erreichen können, oder in Politikbereichen, die vor allem für Nischeninteressen bekannt sind und in denen sich eine etwaige Polarisierung zwischen den großen Politikrichtungen nicht sonderlich stark auf die gemeinschaftliche Entscheidungsfindung auswirkt. So solche Ansätze hier erfolgreich sind, mögen sie sich danach auch auf größere lokale, nationale und internationale Fragen ausweiten lassen und dabei auf die Vielfalt der Netzwerk-Öffentlichkeiten zurückgreifen können, die es für solche Fragen und Probleme bereits gibt. Eine solche Ausweitung wird sicherlich auch von der weiteren Entwicklung in Politik und Massenmedien allgemein beeinflusst werden; dort, wo Respekt und Vertrauen in herkömmlichen Journalismus und konventionelle Politik am Schwenden ist (nicht zuletzt auch gegen den Hintergrund der derzeitigen

globalen Wirtschaftskrise), ist es möglich, daß die Entstehung eines Netzwerks von thematisch spezialisierten Politikproduktionsgemeinschaften, und von gemeinschaftlich organisierten Modellen öffentlicher Beratung und politischer Bildung, forciert stattfindet, falls diese als vielversprechende Alternativen zu bestehenden Ansätzen erkannt werden.

In einem solchen Fall bietet sich die Möglichkeit für eine tiefgreifende Verschiebung politischer Prozesse weg von der konventionellen, durch die Massenmedien vermittelten politischen Bühne, und hin zu einer aktiveren Beteiligung der Bürger an den Prozesse der Beratung und Entscheidungsfindung zu den Fragen, die sie direkt betreffen. Dabei muß zugleich jedoch auch sichergestellt werden, daß hier nicht einfach die eine nichtrepräsentative Elite weithin sichtbarer Medienakteure (Politiker, Journalisten, Lobbyisten, Experten) durch eine andere („A-List“-Blogger, Bürgerjournalismusmeinungsführer, und eine neue Generation von Lobbyisten und Experten) ersetzt wird. Durch die auf gemeinschaftlichen Modellen aufgebauten Prozesse der Produktion ist eine solche Elitenformation, und ihre Abgrenzung vom „Normalbürger“, zwar schwieriger, aber nicht unmöglich, und aktive Arbeit durch die Gemeinschaften selbst, aber auch durch Bildungseinrichtungen, die die Teilnahmefähigkeit aktueller und künftiger Generationen von Bürgern an solchen Prozessen sicherstellen, wird nötig sein, um eine auf breite Basis fußende politische Produktionskultur aufzubauen. Daran, daß den Massenmedien schwerwiegende Veränderungen bevorstehen, und daß diese auch den bislang noch stark auf die Vermittlung durch diese Massenmedien angewiesenen Politikbetrieb erfassen werden, kann heute kaum noch ernsthaft gezweifelt werden – vielleicht ist es jetzt also an der Zeit, über die heutigen Politikmodelle hinauszuschauen und eine Zukunft zu durchdenken, in der politisches Engagement wesentlich mehr durch die Aktivitäten einer vernetzten Gemeinschaft von Bürgern ausgeübt wird.

Bibliographie

- Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Press.
- Bruns, Axel. 2005. *Gatewatching: Collaborative Online News Production*. New York: Peter Lang.
- _____. 2006. *The Practice of News Blogging*. Edited by Axel Bruns and Joanne Jacobs. In *Uses of Blogs*, New York: Peter Lang.
- _____. 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodsusage*. New York: Peter Lang.
- Gillmor, Dan. 2003. Foreword. Edited by Shane Bowman and Chris Willis. In *We Media: How Audiences Are Shaping the Future of News and Information*, Reston, Va.: The Media Center at the American Press Institute. [Available Online; cited 21 May 2004] Available from http://www.hypergene.net/wemedia/download/we_media.pdf.
- Grossman, Lev. 13 Dec. 2006. "Time's Person of the Year: You." [Available Online] *TIME* [cited March 29, 2007] Available from <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html?aid=434>.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.
- Lévy, Pierre. 1997. *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Translated by R. Bononno. Cambridge, Mass. Perseus.
- Poynder, Richard. 3 Sep. 2006. "P2P: A Blueprint for the Future? [Interview with Michael Bauwens, pt. 1]." [Available Online] *Open and Shut?* [cited March 1, 2007] Available from <http://poynder.blogspot.com/2006/09/p2p-blueprint-for-future.html>.
- _____. 7 Sep. 2006. "P2P: The Very Core of the World to Come [Interview with Michael Bauwens, pt. 2]." [Available Online] *Open and Shut?* [cited March 1, 2007] Available from <http://poynder.blogspot.com/2006/09/p2p-very-core-of-world-to-come.html>.
- Rosen, Jay. 26 June 2006. "The People Formerly Known as the Audience." [Available Online] *PressThink: Ghost of Democracy in the Media Machine* [cited March 29, 2007] Available from http://journalism.nyu.edu/pubzone/weblogs/pressthink/2006/06/27/ppl_frmr.html.

- Rosenzweig, Roy. 2006. "Can History Be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past." [Available Online] *Center for History and New Media: Essays* [cited February 28, 2007] Available from <http://chnm.gmu.edu/resources/essays/d/42>.
- Rushkoff, Douglas. 2003. "Open Source Democracy: How Online Communication Is Changing Offline Politics." [Available Online] *Demos* [cited April 22, 2004] Available from http://www.demos.co.uk/opensourcedemocracy_pdf_media_public.aspx.
- Shirky, Clay. 9 Sep. 2002. "Broadcast Institutions, Community Values." [Available Online] *Clay Shirky's Writings about the Internet: Economics & Culture, Media & Community, Open Source* [cited February 24, 2007] Available from http://shirky.com/writings/broadcast_and_community.html.
- Toffler, Alvin. 1971. *Future Shock*. London: Bodley Head.
- Trendwatching*. 2006. Infolust: Forget Information Overload, Consumers Are More Infolusty than Ever! [Available online; cited 19 Feb 2007] Available from <http://www.trendwatching.com/trends/infolust.htm>.
- Von Hippel, Eric. 2005. *Democratizing Innovation*. Cambridge, Mass. MIT Press.