Politische Online-Kommunikation unter Wirklichkeitsverdacht: Der Virtuelle Parteitag von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg

von Till Westermayer (Freiburg)

1 Über virtuelle Parteitage

Was passiert, wenn eine Partei im Netz tagt? Wenn ein Parteitag also abstrahiert von räumlichen Gegebenheiten und von räumlicher Kopräsenz auf „reine Kommunikation“ reduziert wird? Am Beispiel des Virtuellen Parteitags von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg soll die Frage diskutiert werden, wie computervermittelte Kommunikation – spezieller: politische Online-Kommunikation – unter Wirklichkeitsverdacht abläuft. Insbesondere soll dargestellt werden, wie die Logik der Partei und des Parteitages auf die Logik computervermittelter Kommunikation trifft, und wie sich dabei das Netz als Medium zeigt, das in dieser konkreten Situation weit weniger herrschaftsfrei, flexibel und spielerisch ist als vielfach behauptet.

Der Begriff „Virtueller Parteitag“ wurde im Jahr 2000 vom Landesverband Baden-Württemberg von Bündnis 90/Die Grünen geprägt[1], der dann im Herbst des Jahres 2000 den vermutlich weltweit ersten solchen Parteitag durchgeführt hat. „Virtueller Parteitag“ lässt sich aber auch generalisieren auf alle Ansätze, bei denen als wesentlich angesehene Elemente eines Parteitags in das Medium *World Wide Web* (WWW) verlagert werden. Virtuelle Parteitage lassen sich auch als Online-Parteitage oder Internet-Parteitage bezeichnen. Abzugrenzen sind sie von anderen im Bereich der politischen Online-Kommunikation oder der „E-Demokratie“ angesiedelten Phänomenen, also etwa „Virtuellen Ortsverbände“; Wahlkämpfen und Präsentationen von Parteien in „Virtuellen Parteizentralen“ (Bieber) im WWW sowie die Nutzung von Mailinglisten, Diskussionsforen oder auch WWW- oder SMS-Meinungsumfragen. Derartige Phänomene und ihre politischen Auswirkungen haben insbesondere die Aufmerksamkeit der Politikwissenschaften gefunden (vgl. etwa Alemann / Marschall 2002; Bieber 1999; Bieber 2001; Ewert et al. 2003; Kamps 1999; Kuhlen 1998; Leggewie / Bieber 2001; Leggewie / Maar 1998; Marschall 1997; Marschall 2001; Resnick 1998; Rogg 2001; Woyke 1999).

Gegenüber verwandten Erscheinungen zeichnet virtuelle Parteitage aus, dass versucht wird, die Funktionsweise eines realräumlichen Parteitags ins „Virtuelle“ zu übertragen. Als relevante Elemente eines Parteitags gelten dabei die Diskussion unter Parteimitgliedern sowie die Möglichkeit zur (bindenden) Abstimmung.[2] Insbesondere die die Partei dann auch – zumindest moralisch – bindende Abstimmung ist ein wichtiges Unterscheidungsmerkmal gegenüber

---

[1] Der Begriff „Virtueller Parteitag“ entstand im Februar 2000 bei einem Gespräch in der grünen Fraktion im Landtag von Baden-Württemberg als Marketingbegriff ohne Bezug zu einem konkreten Projekt. Er wurde dann vom damaligen, in der Softwarebranche tätigen grünen Landesvorstandsmitglied Marc Mausch aufgenommen, der bereits an einem Online-Diskussionsforum zur grünen Grundsatzdebatte mitgewirkt hatte und ähnliches für Baden-Württemberg plante. Das Licht der Öffentlichkeit erblickt der Begriff im Juli 2000, als erste Gerüchte über einen (zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht beschlossenen!) Online-Parteitag im Herbst des Jahres veröffentlicht werden. (Westermayer 2001c: 18 ff.; vgl. auch Mausch 2001: 7).

[2] Vgl. zur Diskussion der Funktion, also für welche Probleme Parteitage Lösungen darstellen, auch Abschnitt 4.

Partei-Diskussionsforen (vgl. Rogg / Trénel 2001: 57 f.). So fand eine Woche lang ab dem 20. November 2000 ein „Internet-Parteitag“ der CDU statt, bei dem CDU-Mitglieder diskutieren und abstimmen konnten. Die Ergebnisse wurden den Delegierten eines „echten“ Parteitags zur Kenntnisnahme gegeben, waren aber nicht bindend. Hebecker (2002: 242 ff.) spricht hier von „Virtuellen Vorparteitagen“ und sieht darin eine Mischform zwischen Online-Programmdiskussion und virtuellem Parteitag.

Auch wenn der „Internet-Parteitag“ der CDU vier Tage vor dem hier diskutierten Virtuellen Parteitag von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg stattfand, spricht das Fehlen einer *de facto* bindenden Abstimmungsfunktion dagegen, diesen tatsächlich als einen virtuellen Parteitag zu behandeln. Anders beim vom 24. November bis 3. Dezember 2000 stattfindenden Virtuellen Parteitag der baden-württembergischen Grünen: Dieser lehnte sich formal eng an den kleinen Landesparteitag der Partei an.[3] Da er zu diesem Zeitpunkt noch nicht Teil der Satzung der Partei war, war auch der Virtuelle Parteitag *de iure* nicht bindend. Er wurde jedoch durch im Vorfeld gegebene Zusagen des Landesvorstands faktisch als beschlussfassende Veranstaltung behandelt. Auch die Themenauswahl entsprach dem, was auf einem kleinen Landesparteitag üblich ist: als Themen mittlerer politischer Reichweite wurde über eine Änderung des Ladenschlusses und über die Bürgerbeteiligung mit Hilfe elektronischer Medien diskutiert. Dazu kamen Initiativanträge zu aktuellen Themen. Dem Virtuellen Parteitag der baden-württembergischen Grünen folgte im Frühjahr 2002 eine ähnliche Veranstaltung in Schleswig-Holstein (N.N. 2002). Seit Frühjahr 2003 ist der Virtuelle Parteitag als ein ordentliches Parteigremium Teil der Satzung von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg.[4]

Als Pilotprojekt stand der erste Virtuelle Parteitag im Licht der wissenschaftlichen Öffentlichkeit. Untersucht wurden seine Struktur und sein Ablauf (Bubeck / Fuchs 2001a, 2001b; Westermayer 2001a, 2001b), die verwendete Sprache und die dort stattfindende Kommuikation (Thimm et al. 2001) sowie die politische und insbesondere demokratietheoretische Relevanz (Rogg / Trénel 2001; Hebecker 2002). An anderer Stelle (Westermayer 2001c) habe ich mich aus soziologischer Sicht mit dem Virtuellen Parteitag befasst; auf der Basis von explorativen Interviews und Beobachtungen konnte ich – in einer an die *Grounded Theory* (Strauss / Corbin 1996) angelehnten Form der Theoriegenerierung– die Logik des Virtuellen Parteitags als eine spezifische Hybridlogik rekonstruieren und an parteiensoziologische sowie

---

[3] Das heißt hier insbesondere eine Zahl von 100 Delegierten, die Wahl der Delegierten durch die Kreisverbände, die Einberufung des Parteitags, die Sitzungsleitung durch ein Präsidium und der Modus der Beschlussfassung mit Leitanträgen und Änderungsanträgen. Andere Regularien – etwa die Länge von Abstimmungsprozessen, die gleichzeitige Abstimmung von möglichen Alternativen und die Dauer des Parteitags – wurden dagegen dem Medium WWW speziell angepasst.

[4] Aufgenommen in die Satzung wurde der Virtuelle Parteitag im Zuge einer allgemeinen Satzungsreform und Modernisierung im Frühjahr 2003 ohne weitere Diskussionen. Viele Punkte zur konkreten Ausgestaltung des Ablaufs des Virtuellen Parteitags, die in einer eigenständigen Geschäftsordnung aufgenommen werden sollen, sind allerdings bisher noch nicht ausgearbeitet. In der Satzung geregelt ist die Einberufung durch den Landesvorstand, die Zahl von 100 Delegierten der Kreisverbände sowie eine Abgrenzung des Aufgabenfeldes: „Der virtuelle Parteitag kann über Dinge, die ihm von der Landesdelegiertenkonferenz zugewiesen sind, Beschluss fassen, ebenso über Angelegenheiten, die ihm der Landesvorstand oder einzelne Kreisverbände vorlegen. Für Antragstellung und Durchführung gelten die Bestimmungen über die Landesdelegiertenkonferenzen entsprechend.“ (Vgl. Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg 2003).

das „Soziale im Netz“ (Thimm 1999) betreffende Forschungen anschließen. Die folgenden Überlegungen dieses Beitrags greifen Ergebnisse dieser Theoriegenerierung auf.

2 Aufeinandertreffen zweier Logiken

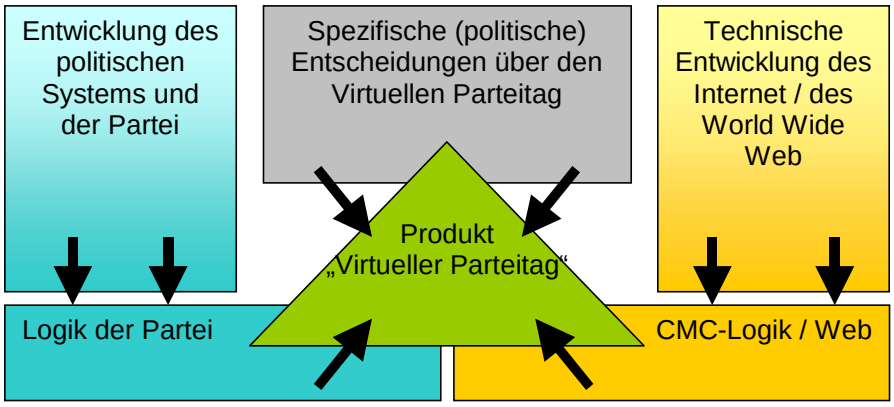

Abbildung 1. Einflussfaktoren auf die Gestaltung des Virtuellen Parteitags

Ausgangspunkt für die Annahme des Hybridcharakters des Virtuellen Parteitags ist die Vorstellung eines Aufeinandertreffens zweier verschiedener Logiken: die Logik der Partei (und insbesondere des Parteitags) trifft auf die Logik computervermittelter Kommunikation. Mit „Logik“ sind dabei die jeweiligen Eigenlogiken politischer Institutionen beziehungsweise des Netzmediums angesprochen; diese werden aber keineswegs als deterministisch angenommen: Sowohl die Logik der Partei als auch die Logik des Internets unterliegen jeweils der spezifischen Interpretation ihrer NutzerInnen[5]; vermittelt durch spezifische Entscheidungen. Allerdings ist der Spielraum für Entscheidungen eingegrenzt: durch „Sachzwänge“ des politischen Systems, also etwa der Orientierung an Wahlerfolgen, genauso wie durch Implikationen teilweise weitaus früher getroffener, inzwischen gehärteter Technik-Entscheidungen, also etwa der Tatsache, dass textbasierte Kommunikation keine nonverbalen Botschaften transportieren kann. Wenn es darum geht, auseinanderzusortieren, wie die spezifische Hybridlogik des Virtuellen Parteitags zustande kam, muss das Bild des Aufeinandertreffens zweier Logiken also ergänzt werden um Wechselwirkungen und die Auseinandersetzungen um die Gestaltung der jeweiligen Logik (vgl. Abbildung 1): der Virtuelle Parteitag kann als das Produkt von Eigenheiten von Parteien, von Eigenheiten der Kommunikation im WWW und spezifischer (politischer) Entscheidungen schon im Vorfeld des Parteitags (vgl. Westermayer 2003) betrachtet werden. Deutlich wird die Bedeutung von Macht für die tatsächliche Gestalt des Virtuellen Parteitags, insbesondere verbunden mit der Frage, wer innerhalb der vorgegebenen Korridore Entscheidungen treffen kann (hier vornehmlich der Landesvorstand und die den Parteitag vorbereitende Arbeitsgruppe).

[5] Weit gefasst sind damit neben NutzerInnen einer spezifischen Anwendung im WWW auch die EntwicklerInnen der Anwendung, die Partei-FunktionärInnen sowie die „einfachen“ Parteimitglieder gemeint.

3 Gestaltung durch politische Entscheidungen

Wieso führen Bündnis 90 / Die Grünen Baden-Württemberg im Jahr 2000 einen virtuellen Parteitag durch? Diese Entscheidung lässt sich nicht isoliert verstehen; sie ist eingebettet in eine spezifische Vorgeschichte. So wehren sich die baden-württembergischen Grünen schon während der Volkszählungsdebatte der 1987 gegen ein Image als „Maschinenstürmer". Die Website des Landesverband existiert schon einige Jahre, als sie 1997 in den Aufgabenbereich der Geschäftsstelle überführt wird. Der Landtagswahlkampf 2001 schließlich wird auf das Internet hin zugeschnitten; es kommt im Oktober 2000 zu einem Relaunch der Website des Landesverbandes und auf den Plakaten wird prominent auf „www.die-treibende-kraft.de" hingewiesen. Die Entscheidung, einen virtuellen Parteitag durchzuführen, fällt in dieses auf Neue Medien hin ausgerichtete Umfeld. Zugleich ist der Internetboom noch deutlich zu spüren. Dazu kommen Erfahrungen, die Marc Mausch als treibende Kraft im damaligen Landesvorstand in der Gruppe „GO Online" und mit www.grundsatzdebatte.de gesammelt hat (Mausch 2001). Als persönliche Motive für den Virtuellen Parteitag nennt er drei Punkte: Erstens sei es so möglich gewesen, der Partei das Thema „elektronische Demokratie" nahe zu bringen, indem diese selbst Erfahrungen damit sammelt. Zweitens sei der Virtuelle Parteitag ein „Organisationstool", um die Effizienz der Arbeit der Partei zu steigern. Als dritte Motivation nennt Mausch Imageförderung und Marketing; ein Argument, dass wohl für große Teile der Parteielite ausschlaggebend gewesen sei. (Westermayer 2001c: 18; vgl. Mausch 2001).

Nachdem der Parteitag breit medial angekündigt ist, obwohl er bisher nur als ergebnisoffene Diskussion im Landesvorstand existiert – wo im Vorfeld durchaus auch Bedenken geäußert worden sind (Mausch 2001: 9) – gibt der Vorstand nun grünes Licht. Bedeutsam hierfür ist auch das positive Medienecho. Im September 2000 werden die Kreisverbände über den geplanten Ablauf des Parteitags informiert und gebeten, Delegierte zu wählen. Zu diesem Zeitpunkt stehen einige grundlegende Entscheidungen für die Gestaltung des Virtuellen Parteitags bereits fest; teilweise aufgrund von Beschlüssen des Landesvorstands, teilweise aufgrund der operativen Handhabung durch die für den Parteitag eingesetzte technische Arbeitsgruppe.

Eine wichtige Begrenzung ist der Kostenrahmen, der bei 20.000 DM (etwa 10.000 Euro) liegt und damit eine grundlegende Neuentwicklung eines Informationssystems für den Parteitag nicht möglich macht, das etwa 300.000 DM (ca. 150.000 Euro) gekostet hätte. Vielmehr werden bereits vorhandene Module – insbesondere aus der online geführten Grundsatzdebatte – eingesetzt. An der Umsetzung beteiligte Firmen begreifen den Virtuellen Parteitag als eine Technologiestudie und als Sponsoringprojekt; Änderungswünsche und die Anpassung an die speziellen Bedürfnisse der Partei haben so keinen hohen Stellenwert. Diese Rahmenbedingungen erklären, warum das schließlich entwickelte System einige Eigenheiten aufweist, und von vielen gewünschte – und schon in der Entwicklungsphase vorgeschlagene – Features nicht implementiert werden können. Der Virtuelle Parteitag besteht letztlich aus zwei Modulen, die auf zwei unterschiedlichen Servern laufen. Das eine Modul dient als „elektronische Wahlurne" für die Abstimmungen und ist an den Sicherheitsstandards des Online-Bankings orientiert, das andere Modul ist ein handelsüblicher Webserver, auf dem ein Content-Management-System (CMS) als Grundlage für die Diskussion installiert ist. Damit ist zugleich die Entscheidung für textbasierte Kommunikation gegeben; auch einige Besonderheiten wie etwa die fehlende Möglichkeit zur Darstellung von Threads (also hierarchischen Diskussionsver-

läufen) erklären sich aus der Wiederverwertung dieses CMS. Im Hinblick auf die Entscheidung, möglichst schnell, arbeitsfähig und auch für ältere PCs zugänglich zu sein, wurde etwa auf den Einsatz von Videokonferenzsystemen verzichtet.

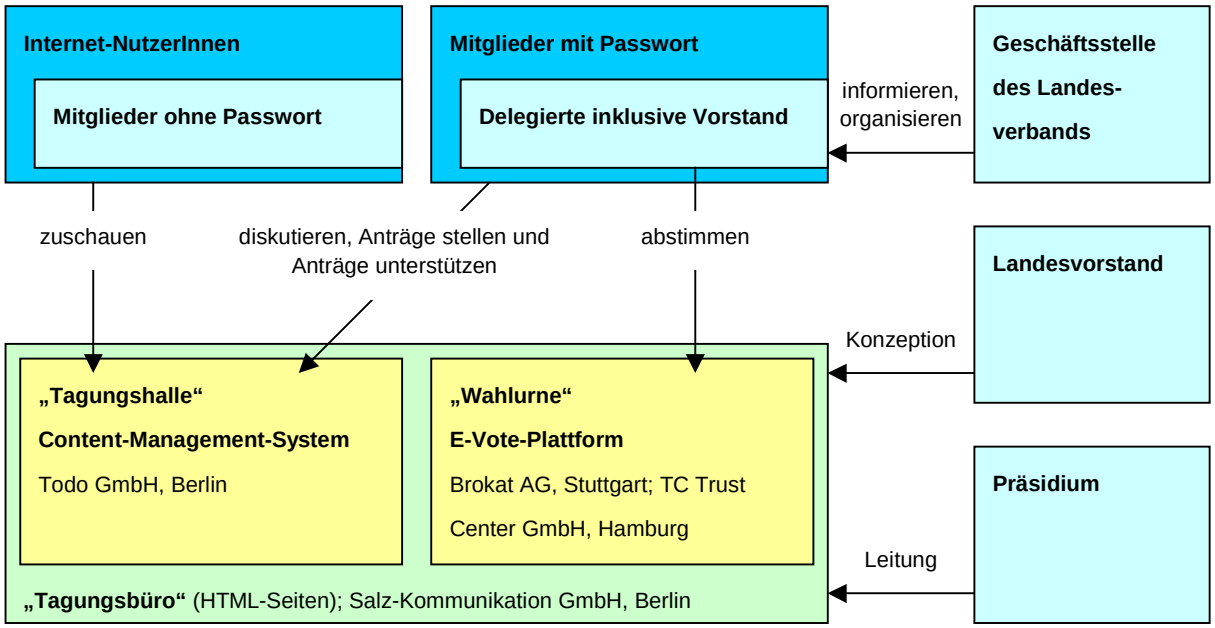

Abbildung 2. Organisatorische Rahmenbedingungen des Virtuellen Parteitags (nach Bubeck/Fuchs 2001a)

Das gewählte Modell (vgl. Abbildung 2) entspricht einem technisch asynchronen, in das *World Wide Web* eingebetteten Diskussionsforum (siehe Abschnitt 5). Für jedes Thema, jeden Änderungsantrag sowie in einem als virtuelle „Kaffeeecke“ genutzten „Parteitagsgeflüster“ gibt es einzelne Listen von „Redebeiträgen“; dort erscheinen die einzelnen Beiträge chronologisch geordnet, mit Titel, Zeit und dem echten Namen der AutorIn versehen. Bezüge zueinander werden nicht grafisch dargestellt. Mit der Zeit erreichen einige der Listen einen beträchtlichen Umfang. „Rederecht“ für diese Listen können alle Mitglieder von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg beantragen, die 100 Delegierten dürfen auch abstimmen. Dies geschieht während dreier Abstimmungszeiträume von jeweils etwa zwanzig Stunden im von der Diskussion getrennten Abstimmungsmodul, das auch technisch sicherer gestaltet und stärker geschützt ist (Passcode auf Diskette). Nicht mitdiskutierende Mitglieder bleiben unsichtbar, selbst wenn sie die Diskussionen eifrig mitverfolgen. Dies trägt zu einem wiederholt geäußerten Gefühl der Einsamkeit bei, insbesondere im Vergleich zur räumlich gedrängten Kopräsenz bei realräumlich stattfindenden Parteitagen. Eine Begrenzung für Diskussionsbeiträge gibt es nicht, auch die sonst übliche Frauenquote gilt nicht. Organisatorisch hervorzuheben ist schließlich neben der weltweit offenen Leseberechtigung, der auf Mitglieder beschränkten Schreibberechtigung und der auf Delegierte begrenzten Abstimmungsberechtigung die Existenz eines Parteitagspräsidiums, das die spezifische Aufgabe der Diskussionslenkung und -moderation hat, aber auch in der Lage dazu ist, Beiträge zu löschen oder zu verschieben. Insbesondere die zugleich als technische Entwickler fungierenden Präsidiumsmitglieder haben damit zumindest theoretisch eine recht große Macht (Rogg / Trénel 2001).

Mit der teils politisch (z.B. Wunsch nach größtmöglicher Kompatibilität), teils aus finanziell-organisatorischen Gründen getroffenen Entscheidung für dieses spezifische Modell sind nun bestimmte Konsequenzen verbunden. Bevor diese in Abschnitt 5 dargestellt werden sollen, soll der folgende Abschnitt auf die Auswirkungen eingehen, die die Übernahme von Elementen aus der parteilichen Eigenlogik für die Kommunikation beim Virtuellen Parteitag hatte.

4 Zur Logik der Partei

Im Vergleich zu anderen – auch politisch orientierten – Diskussionsforen zeichnet sich der Virtuelle Parteitag gerade dadurch aus, dass er als ein *Parteitag* konzipiert und bekannt gemacht wurde, und dass er über seine Akteure in die Institution Partei eingebettet ist. Damit kommt der Logik der Partei eine ausschlaggebende Rolle für die Gestaltung des Virtuellen Parteitags zu. Auch die Tatsache, dass hier politische Online-Kommunikation unter Wirklichkeitsverdacht abläuft, hängt eng mit der Übernahme von Elementen aus der Logik der Partei zusammen.

4.1 Das Innenleben von Parteien

Obwohl Parteien in unserer Gesellschaft eine relativ wichtige Rolle spielen, ist ihr „Innenleben“ relativ schlecht erforscht. Dies gilt insbesondere für Bündnis 90/Die Grünen. Welche Elemente des Innenlebens der Partei sind nun für den Virtuellen Parteitag relevant? Für den überwiegenden Teil der aktiven Mitglieder einer Partei konzentriert sich die Partei als Handlungsbereich auf die „Arbeit vor Ort“, das heißt auf den jeweiligen *Kreisverband* bzw. auf den jeweiligen Ortsverband. Damit übernehmen Kreisverbände wichtige Aufgaben der *politischen Sozialisation*. Der Übergang von der lokalen auf die regionale Ebene bildet für die meisten Mitglieder die Grenze ihrer politischen Aktivität (vgl. Wiesendahl 1998: 444; Niedermayer 1993). Die Eigenständigkeit der Kreisverbände wird unterstützt durch eigene politische Strukturen und bestimmte formale Rechte innerhalb der Partei. Bei größeren Kreisverbänden kommen ein eigenes Büro hinzu, eine GeschäftsführerIn und mit etwas Glück eine Kreistagsfraktion und lokale Abgeordnete. Neben der Aufstellung von KandidatInnen für Wahlen gehört zu den Aufgaben des Kreisverbandes auch die Entsendung von einer anhand der Größe des Kreisverbandes im Verhältnis zur Gesamtpartei bestimmten Zahl von *Delegierten*[6] für übergeordnete Parteitage. Auch für den Virtuellen Parteitag wurden Delegierte gewählt.

Die *Aufstellung* der Delegierten und der Ersatzdelegierten erfolgt im Regelfall auf Mitgliederversammlungen. Finden sich nicht genug Interessierte, kann es vorkommen, dass der Vorstand „nachnominieren“ muss. Die grünen Kreisverbände sind angehalten, die *Frauenquote* einzuhalten, was allerdings nicht immer möglich ist. Das Interesse an einer Delegation schwankt, je nachdem, wie viele Plätze zu besetzen sind, und wie wichtig der entsprechende Parteitag ist. In vielen Kreisverbänden gibt es aktive Mitglieder, die sich immer wieder aufstellen lassen und von denen dies auch erwartet wird. Andere Faktoren, die bei einer „Kampfabstimmung“ für eine Aufstellung relevant sind, können das Alter, bestimmte Funktionen sowie die politische Position sein. Experte oder Expertin zum Thema des Parteitags zu sein, kann ebenfalls vorteilhaft sein. Gerade bei als weniger wichtig empfundenen Parteitagen ist es

[6] Vgl. zu Aufgaben und Einstellungen der Delegierten grüner Parteitage auch Raschke (1993: 531 ff.).

oft so, dass die Kreisverbände froh sind, überhaupt genügend Delegierte zu finden. Mit dem Delegiertenamt sind bestimmte *Erwartungen* verbunden. Delegierte stehen in der Verantwortung, tatsächlich an dem Parteitag teilzunehmen, für den sie gewählt sind. Von verantwortlichen Delegierten wird darüber hinaus erwartet, dass sie aktiv die *Debatte verfolgen*, sich eine *Meinung bilden* und dementsprechend *abstimmen*. Die Wahrnehmung der Verantwortung wird verstärkt, wenn die Delegierten gegen große Konkurrenz gewählt wurden. Zur *Meinungsbildung* gehört es auch, Anträge für den Parteitag zu lesen, Meinungen dazu einzuholen, und sich über den Stand der Diskussion zu informieren. Dies kann auch im Gespräch mit nebensitzenden Delegierten während des Parteitags geschehen. Neben den *Pflichtaufgaben*, zu denen noch das Einbringen von Anträgen des jeweiligen Kreisverbandes zählt, gibt es die Kür. Diese besteht vor allem darin, in die Debatte einzugreifen. Absprachen werden auf der Kreismitgliederversammlung oder bei Delegiertentreffen im Vorfeld des Parteitags getroffen. Die von mir befragten Delegierten fühlten sich als freie Abgeordnete, die sich aus einer Mischung aus *Pflichtgefühl* gegenüber der Partei und anderen *Motiven* delegieren lassen haben. Dazu zählen der *Spaß*, an Parteiveranstaltungen (aktiv) teilzunehmen, das Ziel, *etwas zu erreichen*, z.B. einen Antrag erfolgreich „durchzubringen“ und nicht zuletzt der Parteitag als *soziales Ereignis*, bei dem Bekannte getroffen werden.

Mit dem Teilnahmemotiv Bekannte zu treffen gerät der hohe Stellenwert *persönlicher Kontakte* innerhalb der Partei ins Blickfeld. Dies gilt für Aktive, aber auch für Neulinge im Prozess der *politischen Sozialisation*. Der Begriff politische Sozialisation bezieht sich auf die Vermittlung politischer Kenntnisse im (sekundären) Sozialisationsprozess durch Familie, *peer-groups* und Medien (Bonfadelli 1998). Parteien stellen ebenfalls eine wichtige lebenslange Sozialisationsagentur für ihre Mitglieder dar, auch wenn die These einer *gleichgerichteten* politischen Sozialisation in Parteien nicht gelten sollte (Greven 1987: 23 ff.; Niedermayer 1997: 331). Einen Überblick über Parteien als Sozialisationsinstanz für ihre Mitglieder gibt Wiesendahl (1996: 412 ff.). Er zählt drei Funktionen innerparteilicher Sozialisation auf: *Erwerb und Verinnerlichung gemeinsamer Überzeugungen und Werthaltungen*, *Erwerb von „Mitgliedsrollen“* und den damit verbundenen Fertigkeiten, Kenntnissen und Verhaltensmustern, sowie die „*sozioemotionale Integration* des Neumitglieds in das Gruppen- und Beziehungsgefüge der Partei“ (Wiesendahl 1996: 413; Herv. d. V.). Von vielen anderen Sozialisationsagenturen unterscheiden sich Parteien durch die Freiwilligkeit der Mitgliedschaft. Deswegen erfolgt die politische Sozialisation innerhalb von Parteien auch nicht zielgerichtet und begleitetet, sondern als ein entsprechende Fähigkeiten voraussetzender weitgehend eigenständiger und ergebnisoffener Lernprozess: „Dies bedeutet für das Neumitglied, auf sich alleingestellt und ohne sich mit anderen ‚Novizen’ austauschen zu können, weitestgehend eigeninitiativ und selbstinterpretativ in die von den Parteiaktiven getragenen und eingespielten Interaktions- und Kontaktsysteme auf Basisebene hineinzuwachsen, Verunsicherungen zu überwinden, sich zurecht zufinden, einzugewöhnen, Meinungsstrukturen abzugleichen und die Teilnahmemöglichkeiten am Parteileben für sich zu erschließen“ (Wiesendahl 1996: 414). *Politische Sozialisation* innerhalb einer Partei ist also ein eigenverantwortlich organisierter Lernprozess, bei dem das neue Mitglied die Werthaltungen und Programmatik und die mit der Mitgliederrolle verbundenen Fertigkeiten – wie etwa das Einbringen eines Antrags – und Kenntnisse durch Ausprobieren und anhand von Vorbildern erlernt. Das Mitglied versucht, Anschluss an *soziale Netzwerke* innerhalb der Partei zu finden. Dieser Prozess ist selbstverstärkend: wer andere innerhalb der Partei kennt, hat mehr Möglichkeiten, etwas über die for-

mellen und informellen Regeln der Partei mitzubekommen. Die innerparteiliche *Beteiligung* eines Mitglieds wiederum hängt zu einem nicht unerheblichen Ausmaß davon ab, wie vertraut es mit den Regeln, Fertigkeiten und dem Selbstbild der Partei ist. Je stärker ein Mitglied involviert ist, desto eher lernt es weitere Mitglieder der Partei kennen, was wiederum den Sozialisationsprozess beschleunigt und dazu ermutigt, eigene Erfahrungen zu machen. *Parteitage* sind in diesem Sinne – ähnlich wie Treffen von Kreisverbänden, Arbeitsgruppen oder Jugendorganisationen – *Orte der Sozialisation*, wo das Agieren in der Partei beobachtet und ausprobiert werden kann, und wo Anschluss an innerparteiliche Netzwerke möglich ist.

Auch jenseits der politischen Sozialisation ist der hohe Stellenwert *persönlicher Kontakte* sichtbar. Selbst die *Infrastruktur von Parteitagen* erleichtert Kontakte.[7] Persönliche Kontakte innerhalb der Partei kommen nicht nur während der Parteitage vor. Sie können auch auf räumliche Nähe beruhen, auf geteilte Generations- oder Geschlechtszugehörigkeit oder schlicht auf Sympathie. Kennzeichnend muss dabei nicht unbedingt der Modus *face-to-face* sein. Insbesondere schon bestehende Kontakte können telemedial aufrecht erhalten werden (vgl. Schönberger 2000, 2003). Die Bedeutung persönlicher Kommunikation für die politische Meinungsbildung wird durch die politikwissenschaftliche Literatur bestätigt. Betont wird die „lokal verankerte und durch Tausende von unmittelbar-zwischenmenschlichen Interaktions- und Kommunikationsnetzwerken repräsentierte Kommunikationssphäre der Mitgliederorganisation“ (Wiesendahl 1998: 443 f.; vgl. auch Sarcinelli 1998: 283), die dazu beiträgt „sich als Gesinnungsgemeinschaft zu konstitutieren und zu vergewissern“ (Wiesendahl 1998: 444). Diese in Kreis- und Ortsverbänden verortete Binnenwelt[8] mit der als sozial-emotional ergiebiger empfundenen *face-to-face*-Kommunikation wird von der instrumentellen Kommunikationssphäre des „Managementbereichs der Partei“ abgegrenzt. Wer nicht in über die lokalen Strukturen hinausgehende Netzwerke eingebunden ist, erfährt – dies gilt für etwa drei Viertel aller Parteimitglieder – vor allem aus den Massenmedien vom Handeln der Partei (Wiesendahl 1998: 445). In IuK-Technologien werden gewisse Hoffnungen auf Veränderungen dieses Zustandes gesetzt (Sarcinelli 1998: 284). Für den kleineren Teil überregional aktiver Mitglieder hingegen sind persönliche Kontakte die Bausteine für parteiinterne *soziale Netzwerke* und tragen dazu bei, diese zu stabilisieren und zu erweitern. Diese Netzwerke dürfen nicht mit formalen oder informellen Gliederungen wie Kreisverbänden oder Strömungen verwechselt werden. Parteien werden also weniger durch die Identifikation mit der „Parteilinie“ zusammengehalten, als durch persönliche Kontakte und Netzwerkbildung. Ein wichtiges Stichwort ist das sich ergebende *Vertrauen in die Partei* (vgl. auch Greven 1987: 133 ff. über das „persönlich-politische Kontaktfeld“ von Parteimitgliedern).

---

[7] So gibt es außerhalb der Tagungshalle oft ein Cafe mit Stehtischen und/oder einen Lounge-Bereich, der mit Tischen und Stühlen ausgestattet ist und es Gruppen aller Art ermöglicht, sich hier zu Gesprächen am Rande des Parteitags zusammenzusetzen.

[8] Die Forschung zum Innenleben der Parteien bezieht sich zumeist auf die großen Volksparteien. Für eine Partei mit vergleichsweise wenigen Mitgliedern, wie dies bei Bündnis 90/Die Grünen der Fall ist, lässt sich dagegen annehmen, dass hier über den lokalen Raumbezug hinweggehende soziale Kontakte eine relativ größere Rolle spielen. Damit erscheint es plausibel, dass die soziale Nahwelt der Parteimitglieder hier weniger stark durch den lokalen Raumbezug begrenzt ist, dass die Binnenwelt hier eben nicht nur Kreis- und Ortsverbände umfasst.

Innerhalb der überörtlichen Partei nehmen Parteitage eine zentrale Stellung ein und bündeln eine ganze Reihe von Funktionen (vgl. Niedermayer 1993: 237 ff.). Sie verbinden die Funktion der innerparteilichen *Meinungsbildung* mit dem innerparteiliche Kontakte aktualisierendem *sozialen Ereignis* „Parteitag". Meinungsbildung erfolgt sowohl durch die Kommunikation zwischen Podium (Rede) und Publikum (Abstimmung) als auch durch direkte Gespräche während des Parteitags. Zugleich sind Parteitage Orte, an denen entscheidend zur *Außenwirkung* der Partei, ihrer *Inszenierung* beigetragen wird (Dörner 2001: 123 ff.; Meyer et al. 2000). Selbst wenn Parteitage keine zentrale Steuerungsfunktion einnehmen, so bilden sie doch das „Schlachtfeld", auf dem KontrahentInnen aufeinandertreffen, also eine Art *Infrastruktur* für parteiinterne Auseinandersetzungen um Positionen. Sie sind die Orte, an denen überörtlich direkte *parteiinterne Kommunikation* stattfinden kann. Parteitage sind damit wichtige Orte der *politischen Sozialisation*, und ein großer Teil der parteiinternen *Regeln* und *Rollenerwartungen* beziehen sich auf sie. Nicht zuletzt strukturieren sie die Erinnerung an das Geschehen innerhalb einer Partei und bilden so in Konkurrenz zu den Wahlen Meilensteine im kollektiven Gedächtnis einer Partei. Deutlich wird, dass eine Sichtweise, Parteitage nur als Kombination aus Diskussion und Abstimmung anzusehen, wichtige Funktionen der Parteitage für die Partei ignoriert. Diese Funktionen – insbesondere die Darstellung von PolitikerInnen und Themen in der Öffentlichkeit, die soziale Vernetzung innerhalb der Partei – wurden beim Transfer vom realräumlichen zum virtuellen Parteitag relativ wenig beachtet (vgl. dazu auch Hebecker 2002).[9]

4.2 Übernahmen von Elementen aus der Logik der Partei in den Virtuellen Parteitag

Dass Unterschiede zwischen Virtuellem und herkömmlichen Parteitag bestehen, ist offensichtlich. Einen Überblick darüber, welche Elemente der Logik der Partei sich als relevant für den Virtuellen Parteitag erwiesen haben, gibt Abbildung 3 (s. S. 11).

In Bezug auf *Handlungsrollen* ist offensichtlich, dass beide Parteitagsformen die Akteure gemeinsam haben. Dies gilt sowohl für die abstrakten Rollen (*Delegierte, Landesvorstand* und *Präsidium*) als auch im ganz konkreten Sinn: Drei Viertel der befragten TeilnehmerInnen haben schon an mindestens einem herkömmlichen Parteitag teilgenommen. Die Übernahme der – in den Namenszeilen auch als solche gekennzeichneten – *Handlungsrollen* in den Parteitag führte zu entsprechenden *Erwartungen*, die teilweise enttäuscht wurden, wenn etwa Reden zu „normalerweise" von „Promis" aus der Bundestagsfraktion vertretenen Anträgen der „Basis" überlassen blieben. Die Aufgaben der *Delegierten* ähneln denen beim herkömmlichen Parteitag. Allerdings sind die Möglichkeiten zur Beteiligung durch die niedrigere *Hemmschwelle* für Redebeiträge erweitert. Das *Unterstützen und Einbringen von Anträgen* erscheint weniger aufwendig. Zugleich fällt allerdings die orientierende Funktion des das Verfahren ausführlich erläuternden Präsidiums weg und wird durch schriftliche Durchsagen ersetzt. Ebenso ist eine Orientierung an der Parteielite nur möglich, insoweit sich diese in Beiträgen zu Wort melden. Das eventuelle Ausdrucken der Anträge, das aktive Suchen nach neuen Anträgen und Änderungen verschiebt gewisse Verantwortlichkeiten von Präsidiums bzw. Geschäftsstelle zu den einzelnen Delegierten. Kurz gesagt: sowohl die *Verantwortung* als

[9] Zu nennen wäre höchstens die öffentlichkeitswirksame Platzierung des Virtuellen Parteitags in das Vorfeld einer Landtagswahl und die Inszenierung als moderne Partei durch das Ereignis Virtueller Parteitag.

auch die *Beteiligungsmöglichkeiten* der Einzelnen nehmen zu. Da zugleich die soziale Unterstützung reduziert wird, kann dies als Schritt in Richtung *Individualisierung* betrachtet werden (vgl. auch Döring 1999: 28). Für den *Landesvorstand* bedeutet der Wechsel in den Virtuellen Parteitag einen Verlust an Kompetenzen. Er kann weiterhin im Vorfeld über Rahmenbedingungen entscheiden; schon hier ist das nicht bei allen Vorstandsmitgliedern vorhandene Wissen über die Möglichkeiten und Grenzen der technischen Gestaltbarkeit allerdings entscheidend, um die Konsequenzen richtig einschätzen zu können. Das *Präsidium* und insbesondere die technischen Akteure im Präsidium gewinnen an Macht. Der im wörtlichen wie im übertragenen Sinne herausgehobene Standpunkt des Vorstands wird im Virtuellen Parteitag egalisiert. Anwesenheit alleine zählt nicht mehr als *Präsenz*, und die Redebeiträge des Vorstands konkurrieren mit zahlreichen anderen um Aufmerksamkeit.

Mit den Akteuren sind auch bestehende *soziale Netzwerke* in den Virtuellen Parteitag gewandert. Anders sieht es mit der Möglichkeit *persönlicher Kontakte* aus. Diese finden zwar auch im Virtuellen Parteitag statt, haben aber einen ganz anderen Charakter. Dazu trägt das Fehlen von Bild, Eindruck und nonverbaler Kommunikation ebenso bei wie das Fehlen allgemein zugänglicher nicht-öffentlicher Kommunikationsmöglichkeiten. Wer im selben Kreisverband Mitglied ist, trifft sich vielleicht *parallel* zum Virtuellen Parteitag privat, wer sich – politisch oder persönlich – gut kennt, kann zum Telefon oder zur E-Mail greifen. Nichts davon hat die Leichtigkeit einer kurzen Frage an Nebensitzende, nichts davon den unverbindlichen Charakter, jemand im Foyer auf die soeben gehaltene Rede anzusprechen.[10] In Bezug auf die *politische Sozialisation* ist der Virtuelle Parteitag damit stark eingeschränkt. Die Möglichkeit, unauffällig zu lernen, fällt weg. Zwar werden identitätsstiftende Inhalte vermittelt, aber auf herkömmliche Parteitage übertragbare spezifische Fertigkeiten und neue persönliche Kontakte können nicht mitgenommen werden. Wenn persönliche Kontakte schon vorher existierten, konnte der Virtuelle Parteitag zur Aktualisierung genutzt werden.

Genauso wenig ist es möglich, zu mehreren zusammenzukommen. Auch das explizit als Ersatz für derartiges eingerichtete „Parteitagsgeflüster“ hatte aufgrund seiner totalen Öffentlichkeit andere Funktionen als der Raum vor der Tagungshalle. So diente es dazu, das Tool Virtueller Parteitag auszuprobieren, die eigene *Präsenz* kenntlich zu machen oder ab Mitte des Parteitags sowohl für das Präsidium als auch für einzelne TeilnehmerInnen als improvisierter Ersatz für die nicht vorhandene Möglichkeit, „Durchsagen“ an alle zu halten. Darüber hinaus nutzen Einzelne das Parteitagsgeflüster so, wie sie ein Foyer genutzt hätten: für private *Dialoge*. Das Fehlen einer Möglichkeit, sich während des Parteitags in Gruppen privat zu unterhalten, hatte Auswirkungen auf die *Machtverhältnisse* im Parteitag. Sind – wie bei der Parteielite – entsprechende Koordinationsmöglichkeiten vorhanden, so können weiterhin parallel zum Parteitag Absprachen organisiert werden; sonst nicht. Zugleich werden Machtverhältnis-

[10] Einschränkend muss darauf hingewiesen werden, dass diese Beobachtung nicht allgemeingültig ist, sondern sich auf den Vergleich zweier spezifischer Situationen bezieht: beim Virtuellen Parteitag ist Kommunikation zwischen Fremden nur über öffentlich lesbaren Diskussionsforen möglich, beim herkömmlichen Parteitag erleichtern realräumliche Nähe und kommunikationsfördernde Situation hingegen die beiläufige Kontaktaufnahmen zwischen Fremden. Selbstverständlich gibt es jenseits davon ganz unterschiedliche Umgangsformen mit unterschiedlichen Medien – während der eine lieber schnell eine E-Mail schreibt, und ihm Telefonate unangenehm sind, ist es bei der anderen genau umgekehrt (vgl. Schönberger 2003).

Für den Virtuellen Parteitag wichtige Elemente der *Logik der Partei*	**Im Virtuellen Parteitag fehlende Elemente der *Logik der Partei***
Handlungsrollen • Delegierte (inkl. Aufstellung, Aufgaben), Individualisierungstendenz • Landesvorstand (aber weniger präsent) • Präsidium (aber z.T. mit anderer Funktion)	*Handlungsrollen* • „Promis“ (teilweise) • besonders hervorgehobene GastrednerInnen • Presse (da unsichtbar)
Parteiinterne Kommunikation • Relevanz präformierter sozialer Netzwerke • Persönliche Kontakte zwischen Bekannten außerhalb des Parteitags und eingebettet als „Dialoge“ im Parteitagsgeflüster • Parteitagsgeflüster mit Plenarfunktion	*Parteiinterne Kommunikation* • Aufbau und Ausbau sozialer Netzwerke • Politische Sozialisation • Persönliche Kontakte zwischen Fremden • Infrastruktur für persönliche Kontakte • Flüchtige Nebenbei-Kommunikation
Event-Charakter • z.T. aus dem Alltag herausgehoben • z.T. Schaffung von Gemeinsamkeiten • Stimmung (stark eingeschränkt)	*Event-Charakter* • Parteitag als soziales Ereignis • Gemeinsamkeit durch Kopräsenz • Stimmung / Atmosphäre • „große Reden“ • Inszenierung, Anwesenheit der Medien • Herausgehobener Ort: Kongresshalle
Parteitagsregie, Außenwirkung • Auf Außenwirkung bedachte Inszenierungslogik, wenn die Form des Virtuellen Parteitags selbst als Botschaft betrachtet wird • zeitliche Strukturierung (eingeschränkt) • herausgehobene Rolle „Promis“ (so aktiv) • Parteitagsregie während des Parteitags durch Techniker, Präsidium; im Vorfeld durch den Landesvorstand (eingeschränkt)	*Parteitagsregie, Außenwirkung* • Inszenierung von politischen Botschaften und Personen durch Bild, Ton, Situation • räumliche Strukturierung • Parteitagsregie durch den Landesvorstand (während des Parteitags)
Meinungsbildung • Ergebnis des Parteitags: Beschlüsse • Debatte, aber anderer Charakter der Redebeiträge (Textform), kleinere Hemmschwelle • Strukturierung durch Abstimmungen • Vertrauen in das Präsidium • Orientierung an Stimmung (eingeschränkt) • Verfahrenstricks (eingeschränkt) • Absprachen (eingeschränkt, unsichtbarer)	*Meinungsbildung* • Ergebnis des Parteitags: Wahlen • Debatte: Halten von Reden, stark strukturiert und geregelt, große Hemmschwelle • persönliche Kontakte, informelle Debatte • Orientierung am Abstimmungsverhalten von Vorbildern (stark eingeschränkt) • Möglichkeiten des Protestes gegen Entscheidungen • Anträge zur Geschäftsordnung

Abbildung 3. Elemente der Logik der Partei im Virtuellen Parteitag

se ein Stück weit *unsichtbarer*, bleiben jedoch wirksam. Weder das Zusammenstehen noch das gemeinsame Fehlen einer größeren Gruppe ist für andere sichtbar; es sieht auch niemand, wie sich die Parteielite verhält.

Gemeinsam ist beiden Parteitagen die Funktion der *Meinungsbildung*, sowohl bezogen auf die Delegierten als auch bezogen auf den Parteitag insgesamt. Als Ergebnis von Abstimmungen liegen Beschlüsse vor. Trotz einiger Versuche, missliebige Ergebnisse formal aufgrund der fehlenden Bindung in Frage zu stellen, gelten sie wie Beschlüsse eines herkömmlichen Parteitags. Die gewählten Themen weisen allerdings bewusst nur einen mittleren Grad der Relevanz für die Partei auf. So waren keine Personalentscheidungen vorgesehen. Während die Form der *Abstimmungen* zwischen herkömmlichen und virtuellen Parteitagen differiert, hat

allein die Tatsache, dass Abstimmungen durchgeführt werden, einen stark strukturierenden Charakter auf die Debatte und den Zeitverlauf. Die radikale Veränderung des Diskussionsbedarfs vor und nach einer Abstimmung, den schließenden Charakter der Beschlüsse teilen beide Parteitage. Der Charakter der *Redebeiträge* (vgl. Thimm et al. 2001) unterscheidet sich genauso wie der Charakter der Debatte insgesamt stark vom herkömmlichen Parteitag. Trotz der Benennung „Redeliste“ handelt es sich de facto um Diskussionsforen, für das Eigenheiten computervermittelter Kommunikation gelten wie die Möglichkeit, auf Antworten wiederum zu reagieren, was auf einem herkömmlichen Parteitag nicht möglich ist. In der Form der Reaktionen, in den gewählten Stilmitteln und im teilweise durchaus möglichen Einsatz rhetorischer Kniffe fließen Eigenheiten der Debattenlogik der Partei ein. Die strikte *Reihenfolge* von Antragstellung, Änderungsanträgen, Antragsschluss, Debatte, Abstimmung wird partiell entkoppelt; die Debatte kann sich mit der Abstimmungsphase überlappen, die Zahl und Länge der zulässigen Redebeiträge sowie ihre Struktur (Pro-Rede – Contra-Rede) ist nicht reguliert.

Obwohl der Virtuelle wie der herkömmliche Parteitag einen begrenzten Zeitraum umfassen, fehlt dem Virtuellen Parteitag die starke Herausgehobenheit aus dem Alltag, der *Charakter eines Events*. Der Parteitag wird nur eingeschränkt als soziales Ereignis wahrgenommen. Es gibt weder die Atmosphäre einer großen Tagungshalle noch die sinnlich spürbare *Präsenz* der vielen anderen Delegierten, die alle zugleich ganz konkret die Partei verkörpern. Spannende Debattenbeiträge bleiben monoton im Medium schwarzer Text auf weißem Bildschirm, etwas ganz anderes als große Reden. Prominente TeilnehmerInnen sind nur sichtbar, wenn sie sich zu Wort melden, oder andere ihre Anwesenheit beschreiben lassen („Cem Özdemir ist auch drin“). Auch die Aufmerksamkeit der Medien, die den Delegierten in einer reflektiven Schleife versichert, dass es sich hier um etwas Besonders handelt, ist weniger zu spüren. Die relativ *flexible* Einbettung in den Alltag und der stete Wechsel zwischen Parteitag und Normalität tragen ein ihres bei. Der Virtuelle Parteitag stellt zwar eine auf *Außenwirkung* ausgerichtete *Inszenierung* dar. Die dazu eingesetzten Mittel sind allerdings andere als bei herkömmlichen Parteitagen, und die Konzentration der Inszenierung auf die neuartige Form führt dazu, dass diese zu einer der wichtigsten Botschaften des Parteitags wird.[11] Ob bei einer Wiederholung des Virtuellen Parteitags eine ähnlich hohe Aufmerksamkeit der Medien erzielen ließe, bleibt fraglich. Durch den Verzicht auf herkömmliche *Inszenierungs- und Steuerungsmöglichkeiten* verliert der Virtuelle Parteitag zum Teil die Funktion, der Mediengesellschaft gegenüber Botschaften und Personal der Partei zu präsentieren. Es gibt weder „O-Töne“ noch bewegte Bilder. Die an die Medienöffentlichkeit gerichtete Präsentationsfunktion wird ersetzt durch die allgemeine *Öffentlichkeit* der Verhandlungen, die allen die Chance gibt, den Parteitag nicht massenmedial vermittelt, sondern genauso wie von den Delegierten erlebt nachzuvollziehen.

5 Zur Logik computervermittelter Kommunikation

Neben der Wirklichkeitsverdacht konstituierenden Logik der Partei hat die spezifische Logik der gewählten Form computervermittelter Kommunikation die Gestalt des Virtuellen Partei-

[11] Vor dem Hintergrund, dass die Form des Virtuellen Parteitags zur Botschaft wurde, die erzielten Beschlüsse jedoch schnell wieder vergessen waren, könnte es sich hier um eine *Super-Inszenierung* (Thomas Meyer) handelt, die den Verzicht auf Inszenierung und die Orientierung an Sachlichkeit in Szene setzt.

tags zwar nicht determiniert, aber doch beeinflusst. Hier sollen nun einige mögliche Bestandteile dieser Logik diskutiert werden, ohne jedoch eine Soziologie des Computers als Medium abliefern zu wollen oder zu können (vgl. dazu u.a. Döring 1999; Geser 1998, 1999; Gräf / Krajewski 1997; Rammert 2000; Rost 1997; Stegbauer 2001; Thiedeke 2000; Thimm 1999). Der Blick richtet sich dabei auf die soziale Strukturierungen des Handelns im Online-Raum: „Wie bei allen gesellschaftlichen Realitäten – und die virtuellen Realitäten gehören dazu – konstruieren und strukturieren wir diesen Erfahrungsraum durch unsere Praktiken, aber unter Bedingungen, die wir früher zwar auch selbst geschaffen haben, die sich aber als gesetzte Strukturen einschränkend auswirken.“ (Rammert 2000: 27). *Das* Internet als einheitliche soziale Entität existiert allerdings nicht, vielmehr hat es im Prozess des Alltäglicherwerdens zu ausdifferenzierten Nutzungsformen und kontingenten Sinntraditionen gefunden (vgl. Döring 1999; Thimm 1999). Zu betrachten sind schließlich unterschiedliche Handlungs- und Gestaltungsspielräume – während das auf der Universalmaschine Computer aufbauende Universalmedium WWW durch seine Softwarebasiertheit prinzipiell maximale Gestaltungsspielräume verspricht, verweist die konkrete Realität aufeinander aufbauender Protokollschichten und Standards auf deutlich eingeschränktere Möglichkeiten.

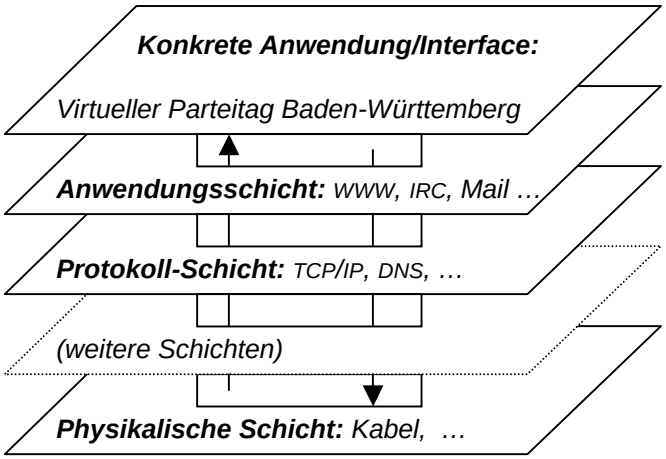

Abbildung 4. Mehr-Ebenen-Modell des Internet

Rost (1997) schlägt ein systemtheoretisch fundiertes Mehr-Ebenen-Modell für die soziologische Analyse des Internets und seiner Strukturierungsmacht vor. Jede der aufeinander aufbauenden Schichten, die zusammen das Medium computervermittelter Kommunikation bilden, umfasst einen spezifischen Teilbereich dieser Infrastruktur. Rost unterscheidet in der Hauptsache drei Schichten: das *physikalische Medium* (also etwa Kupferkabeln und Ethernet-Routern), aufeinander aufbauende *Protokolle*, die als Teil aufeinander aufbauende Software im physikalischen Medium realisiert werden (z.B. TCP/IP, DNS) sowie *Netzdienste*, die als Software im Medium Protokollschicht realisiert werden (z.B. IRC, WWW, FTP). Dieses Modell lässt sich um eine auf den Netzdiensten aufsetzende Schicht *konkreter Anwendungen* (z.B. der Virtuelle Parteitag, oder auch die Website für den Onlineeinkauf) erweitern (Abbildung 4; vgl. Westermayer 2001c: 84; Westermayer 2003). Auch diese Schicht kann wiederum aus einer Hierarchie an Applikationen bestehen. Insgesamt lässt sich so das komplexe technische Medium „Internet“ analytisch greifen (vgl. auch Rammert 2000: 125). In jeder Ebene dieses Vier-Schichten-Modells sind nun Entscheidungen möglich, die bestimmte Elemente der Logik computervermittelter Kommunikation selektieren oder de-selektieren.

Damit sind sowohl „technische“ Einschränkungen wie sozial normierte Handlungsregeln erfasst. Einige Gestaltungsentscheidungen auf tieferliegenden Protokollschichten lassen sich auf höherliegenden Schichten revidieren, andere ziehen ihre Konsequenzen bis in die Anwendungsebene und letztlich in die damit verbundene soziale Institution durch. Das so entstehende Gesamtgefüge erscheint schlussendlich als eine organische Einheit, die anders kaum noch denkbar ist.

5.1 Physikalische Ebene: Digitale Telekommunikation

Auf der untersten, physikalischen Ebene befindet sich die von anderen großtechnischen Systemen abhängige, ein großtechnisches System bildende materielle Infrastruktur, bestehend aus den in die Netzkommunikation einbezogenen technischen Geräten und ihren Verknüpfungen. Abgesehen von der Entscheidung für zwei Server ist diese für Online-Kommunikation unabdingbare Schicht kaum kontrollierbar, sondern vielmehr hinzunehmen. Zugleich werden damit drei wichtige Entscheidungen für den Virtuellen Parteitag getroffen:

(1) *Abhängigkeit von der Zugangstechnik* macht den Netzzugang zu einem neuen sozialen Exklusionskriterium. Wer nicht auf einen Zugang mit ausreichender Bandbreite zugreifen kann, bleibt draußen. Es werden also entweder TeilnehmerInnen mit „veralteter“, also langsamerer Technik ausgeschlossen, oder aber es findet präjudizierend für die weiteren Ebenen eine Beschränkung auf Techniken statt, die keine großen Ansprüche stellen, also etwa textbasierter Kommunikation statt Sprache oder Video. Neben der grundsätzlichen Exklusionsmöglichkeit bedeutet Abhängigkeit von Zugangstechnik auch, dass einzelne Elemente der Netzinfrastruktur ausfallen können und so den Virtuellen Parteitag – je nachdem, wo sie auftreten – entweder insgesamt behindern oder zumindest einzelnen Delegierten, etwa weil der Einwahlknotenpunkt zum Provider besetzt ist, den Zugang verwehren. Die Abhängigkeit von großtechnischen Systemen ist damit deutlich höher als beim herkömmlichen Parteitag.

(2) Die zweite grundsätzliche Einschränkung, die sich von der physikalischen Schicht aus durchzieht, ist der mit Telekommunikation verbundene *Verzicht auf räumliche Kopräsenz*, also auf die gemeinsame körperliche Anwesenheit im gleichen Raum. Aus soziologischer Sicht stellt der Verlust des physischen Raums einen Verlust an Integration und sozialer Strukturierung durch Platzierung dar (Geser 1999). Am gemeinsam geteilten Ort ist schnell zu erfassen, wer anwesend ist, wer der oder die Andere ist: Mann oder Frau, alt oder jung, soziale Hinweisreize aus Kleidung, Haltung, Gesten und Blicken. Damit wird es möglich, ständig das eigene Verständnis der Situation zu aktualisieren, ohne explizit zu werden. Die *face-to-face*-Situation im realen Raum bietet soziale Präsenz, mediale Reichhaltigkeit und maximierte Möglichkeiten der Rückmeldung und schafft damit gute Voraussetzungen für persönliche Kontakte (vgl. Luhmann 1998: 813 ff.; Simmel 1908. Ein zusammenfassender Überblick im Vergleich *face-to-face* / Realraum findet sich bei Döring 1999: 208 ff.). Verzicht auf Kopräsenz heißt auch: Nicht von Kopräsenz abhängig sein – und damit räumlich und ansatzweise auch zeitlich flexibel werden, und soziale Hinweisreize gewissermaßen auszufiltern (vgl. Sproull / Kiesler 1986). Kommunikationen können tendenziell egalitärer werden, Vorurteile entfallen vorerst. Machtverhältnisse müssen expliziter deutlich gemacht werden, um ihre Wirkung zu entfalten. Auf den Punkt gebracht: „Weder die imposante Gestalt, noch die laute Stimme oder die elegante Kleidung schaffen in CvK-Szenarien einen Kommunikationsvorteil.“ (Döring 1999: 214). Auch die als hochwertig angesehene Brief- und Buchkultur kommt

ohne Kopräsenz aus. Spezifische Nachteile der *face-to-face*-Situation, wie die Tatsache, dass immer nur eine Person auf einmal reden kann, werden ebenso gerne ignoriert (vgl. McGrath / Hollingshead 1990: 35, zit. nach Döring 1999: 213).

(3) Schließlich ist computervermittelte Kommunikation mit der Tatsache verbunden, dass Computer *Informationen in digitaler Form speichern und verbreiten*. Unabhängig von allen Protokollentscheidungen auf darüber liegenden Schichten dient die materielle Ebene dem Transport von Bits. Damit wird für die weiteren Schichten die Möglichkeit geschaffen, Informationen digital – das heißt ohne Unterschied zwischen Original und Kopie – zu vervielfältigen, zu bearbeiten, zu speichern und bei Bedarf wieder abzurufen (vgl. Döring 1999: 233 ff).[12] Die soziale Überformung durch den jeweils spezifischen Mediengebrauch und seine Normen trägt dazu bei, die Nutzung von Digitalisierungseffekten zu ermöglichen oder zu verhindern.[13] Digitalisierung ist außerdem die technische Grundlage dafür, Texte in anderen Programmen vorzubereiten und sie dann in den Virtuellen Parteitag zu kopieren, also „Informationen aus dritter Quelle (oder eigene früher verfasste Texte) einfliessen zu lassen“ (Geser 1999: 206) sowie Texte aus dem Virtuellen Parteitag zum Lesen in andere Programme zu kopieren oder sie auszudrucken. Zugleich wird es mit der Möglichkeit verlustfreier Duplikation und authentischer Fälschung notwendig, die Anwendungsebene so zu gestalten, dass Verfälschung der Abstimmungsergebnisse verhindert werden. Im Gegenzug liegen exakte Ergebnisse in Echtzeit vor.

5.2 Protokollschicht: TCP/IP

In der Protokollschicht – eigentlich fünf unterscheidbare Schichten – werden die genannten Effekte der Digitalisierung mitgeführt. Zugleich bietet sie aufgrund der gewählten Protokollfamilie TCP/IP die Voraussetzungen für zeitversetzte *many-to-many*-Kommunikation, die mit der Wahl eines geeigneten Netzdienstes realisiert werden kann. Zugleich entscheidet sich hier die Frage der globalen Verfügbarkeit. Die Entscheidung für das Internet – also für den globalen, auf gemeinsame Standards und Protokolle beruhenden Netzverbund – und gegen ein propriäteres Protokoll hat zur Folge, dass der potenzielle TeilnehmerInnenkreis maximiert wird. Die Namensräume und ihre Verwaltung sind ebenfalls Bestandteil der Protokollebene und tragen zur allgemeinen Zugänglichkeit bei. Die Form von Domainnamen ist auf Kompatibilität zur menschlichen Fähigkeit zur Sprachverarbeitung ausgerichtet; die hierarchische Struktur des Namensraums ermöglicht es, dass es von einem an das Internet angeschlossenen Rechner irgendwo auf der Welt möglich ist, mit der Adresse http://www.virtueller-parteitag.de den Virtuellen Parteitag anzuwählen.

---

[12] Ob diese Möglichkeiten auf den darüber liegenden Ebenen auch realisiert werden können, hängt vor allem von der jeweiligen technischen Normierung ab. Beispiele für digitale Technologie, die verlustlose Speicherung und Vervielfältigung nicht ermöglicht, wären CD- oder MiniDisc-Abspielgeräte ohne „digitalen Ausgang“ verfügen, oder auch das volldigitale ISDN, das NutzerInnen ebenfalls keinen Zugriff auf die digitale Transportebene bietet.

[13] In Bezug auf den Virtuellen Parteitag hat Digitalisierung es ermöglicht hat, dass der Parteitag sich selbst dokumentiert: Eine CD mit dem Text des Parteitags in HTML liegt Heinrich-Böll-Stiftung (2001) bei.

5.3 Netzdienste: WWW und Diskussionsforen

Während die beiden zugrunde liegenden Schichten über bestimmte Eigenschaften computervermittelter Kommunikation entschieden haben (fehlende Kopräsenz, beschränkte Bandbreite, Abhängigkeit von Technik) bzw. diese ermöglichen (digitale *many-to-many*-Kommunikation, globale Zugänglichkeit), erfolgt die konkrete Ausgestaltung aufgrund der Wahl eines bestimmten Netzdienstes. Die auf dem Internet basierenden Dienste (z.B. E-Mail, WWW, FTP, IRC) – bilden zum Teil wiederum eigenständige Netzwerke, die eigene Protokolle, Zugangsregeln und Standardisierungen mit sich bringen (vgl. Rost 1997: 21). Zugleich verknüpfen sich mit den Diensten der Anwendungsschicht bestimmte soziale Normierungen und Handlungsrollen. Es ist anzunehmen, dass beim Virtuellen Parteitag nicht nur Vorerfahrungen bezüglich des WWW und der E-Mail-Kommunikation, sondern auch chat- und diskussionsforenspezifische Erwartungen eingeflossen sind und auf die Form der Kommunikation gewirkt haben (vgl. auch Thimm et al. 2001). Bei der für den Virtuellen Parteitag gewählten „medialen Umgebung“ (Nicola Döring) handelt es sich um ein Konglomerat verschiedener Dienste: Grundlage und Zugangspunkt für den Virtuellen Parteitag ist eine auf HTTP und dynamisches HTML aufbauende Website. Damit ist der Virtuelle Parteitag theoretisch allen zugänglich, die einen ans Netz angeschlossenen *Web-Browser* benutzen können. Das WWW weist Charakteristika eines Universalmediums[14] auf, das als generelle Schnittstelle für eine Vielzahl an Netzdiensten fungiert. Zu den auf das WWW bezogenen technischen und sozialen Gegebenheiten treten dann technische und teilweise soziale Gegebenheiten dieser Dienste hinzu. Der Virtuelle Parteitag bestand in diesem Sinne primär aus mehreren in das WWW eingebetteten, zumindest teilweise an die Logik von Newsgroups angelehnten *Diskussionsforen*. Dazu kommen die Möglichkeiten des Antragsunterstützens und Abstimmens, die Mensch-Maschine-Interaktivität darstellen. Weiterhin ist eine dienstspezifische *Zeitstruktur* sozial und technisch vorgegeben, die *quasi-soziale Interaktion* unterstützen kann oder auch nicht.

(1) Kennzeichnend für den Dienst *WWW* ist die Verknüpfung von einzelnen Seiten durch Links, so dass ein Hypertext entsteht und der Wechsel zu einer verknüpften Seite per Mausklick möglich ist. Diese Elemente und die einfache Bedienbarkeit haben zur Popularität des seit 1992 existierenden WWW-Dienstes beigetragen. Damit wird auch bezüglich der Nutzungskompetenz eine hohe Zugänglichkeit sichergestellt. Allerdings bringt die Entscheidung für das WWW es auch mit sich, dass der Virtuelle Parteitag als *Pull-Medium* realisiert ist, das heißt es liegt in der individuellen Verantwortung und Entscheidungsfreiheit, wann welche Information abgerufen werden; dies kann als Belastung empfunden werden.

(2) Mit der Entscheidung für eine an *Diskussionsforen* angelehnte Logik wird unter anderem der weitgehende Verzicht auf Bilder bestätigt. Die Kommunikation beim Virtuellen Parteitag ist *textbasiert*. Damit ist auch die Entscheidung gefallen, auf visuelle soziale Hinweisreize zu verzichten. Während der Verlust an Kopräsenz in einigen synchronen Formen computervermittelter Kommunikation durch Anwesenheitslisten substituiert wird, teilt der Virtuelle Parteitag mit Newsgroups und Mailinglisten das Problem des unsichtbar bleibenden Publikums

---

[14] Analog zur Betrachtung des Computers als Universalmaschine (Joerges 1990: 46) gemeint, nicht ganz deckungsgleich mit den Überlegungen zum Computer als Universalmedium bei Rammert (2000: 120 f.). Vgl. auch Stegbauer (2001: 16).

(vgl. Stegbauer / Rausch 2001). Solange sie sich nicht zu Wort melden, ist unbekannt, wie viele Leute einen Beitrag gelesen haben, und was sie davon halten. Im Realraum dagegen ist selbst Schweigen atmosphärisch aufgeladen (Döring 1999: 284). Beim Virtuellen Parteitag gilt deshalb, dass nur sichtbar und damit präsent ist, wer redet. Zu den spezifischen Eigenschaften von Diskussionsforen wird oft die dort vorherrschende Hybridform einer mit Elementen der Mündlichkeit versetzten Schriftlichkeit gezählt, die in getippter gesprochener Sprache und unreflektierter Unmittelbarkeit deutlich wird (vgl. Döring 1999: 236 ff.; kritisch dazu: Schönberger 2003: 136 ff.). Zu den Erwartungen an Diskussionsforen gehört die einfache – beim Virtuellen Parteitag allerdings umständlich gestaltete – Möglichkeit der Reaktion auf Beiträge. Die so etablierte eher *gesprächsartige Form* unterscheidet sich deutlich von Reden beim herkömmlicher Parteitag.

(3) Sowohl das WWW als auch Diskussionsforen stellen *asynchrone Medien* dar, das heißt sie sind technisch nicht auf den gleichzeitigen Zugriff interagierender NutzerInnen angewiesen. Eine strikte Trennung in asynchrone und synchrone Formen computervermittelter Kommunikation lässt allerdings einen wichtigen Aspekt außen vor: Die technische Synchronizität – werden Kommunikationsinhalte zum Abruf bereitgehalten oder existieren sie nur zu einem bestimmten Zeitpunkt? – wird ergänzt durch eine Art sozialer Synchronizität: Wenn das Medium Austausch und Rückkopplung präferiert, dann existiert ein zeitlicher Rahmen für Antworterwartungen. Es sind also unterschiedlich enge zeitliche Kopplungen zwischen Nachricht und Antwort auf die Nachricht vorgesehen. Der Rahmen der Aktualität bewegt sich bei eng gekoppelter Kommunikationsformen im Sekunden- und Minutenbereich, während *zeitlich lose gekoppelte Kommunikationsformen* wie Diskussionsforen Antworterwartungen im Bereich zwischen Stunden und Tagen mit sich bringen. Für den Virtuellen Parteitag ist hier von einer Mischung aus den mit dem Medium verbundenen Erwartungen und den zeitlichen Strukturierungen durch die Logik der Partei (Abstimmungen!) auszugehen.

(4) Verbunden mit der technisch und sozial normierten Geschwindigkeit der Kommunikation sind auch die Chancen auf die Etablierung *quasi-sozialer Interaktionen* innerhalb computervermittelter Kommunikation. Wenn der Zeitunterschied zwischen Nachricht und Antwort nicht sehr viel größer ist als in der *face-to-face*-Situation, dann sind nicht nur die Ähnlichkeiten der geschriebenen mit gesprochener Sprache sehr viel größer, sondern es kommt auch noch die Möglichkeit „textbasierten Handelns“ hinzu, also der Verbalisierung der eigenen Emotionen, nonverbalen Handlungen oder auch die Etablierung und Bezugnahme auf virtuelle Gegenstände (vgl. Döring 1999: 101 f.). Beispiele für synchrone Dienste, die durch diese besondere Form virtueller Realität stark beeinflusst werden, sind Chat-Räume und insbesondere Online-Rollenspiele (MUDs) (vgl. Döring 1999: 91 ff.). Wichtig ist hier, zwischen (programm-)technischen Voraussetzungen – also insbesondere der Gleichzeitigkeit der Kommunikation und der Textbasiertheit – und der jeweiligen sozialen Programmatik zu differenzieren – selbst MUDs müssen nicht als interaktive textbasierten Phantasiewelten eingesetzt werden, sondern können ebenso als Lernumgebungen genutzt werden (vgl. Döring 1999a: 131ff).

5.4 Konkrete Anwendungsebene: Der Virtuelle Parteitag als Informationssystem

Auf der konkreten Anwendungsebene werden neben einigen durch generellere Gestaltungsentscheidungen aktivierte Eigenschaften (etwa fehlende Kopräsenz, Textbasiertheit) konkrete, in der Hand der EntwicklerInnen liegende Entscheidungen (vgl. Abschnitt 3) wirksam. Glei-

ches gilt für Übernahmen von Elementen aus der Logik der Partei in den Gestaltungsprozess, zum Teil durch strukturelle Bedingungen, zum Teil durch das Handeln der TeilnehmerInnen (etwa in der Wahrnehmung anderer nicht als unbekannter Netzidentität, sondern als realer, aus der parteiinternen Kommunikation bekannter Person). Hierzu tragen auch die bisherigen Vorerfahrungen mit computervermittelter Kommunikation bei. Zwei Beispiele für Ergebnisse aus diesem komplexen Entscheidungs- und Handlungshintergrund sind die *spezifische Geschwindigkeit der Kommunikation beim Virtuellen Parteitag* und die Frage, wie hier ein gegenüber fluiden Identitäten die Oberhand gewinnender *Wirklichkeitsverdacht* gebildet wird.

Die *spezifische Geschwindigkeit der Kommunikation beim Virtuellen Parteitag* ergibt sich – entsprechend den Ausführungen zur sozialen Synchronizität asynchroner Kommunikation – aus dem Zusammenwirken technischer Asynchronizität im web-basierten Diskussionsforum und einer zeitlich losen Kopplung von Antworterwartungen. Die Kommunikation im Virtuellen Parteitag verfügt über einen spezifischen *Aufmerksamkeitsfokus.* Ältere Beiträge bleiben – wie für asynchrone digitale Kommunikation typisch – nachlesbar und können bei Bedarf wieder aufgerufen werden. In den Augen der TeilnehmerInnen sind aber nur die jeweils aktuellen Beiträge interessant. Entsprechend ist Aktualität auch ein Auswahlkriterium, wenn es darum geht, nach längerer Abwesenheit mit der „Informationsflut“ klarzukommen. Trotz der asynchronen Diskussionsform ergibt sich so eine über einigen Stunden verstreute quasi-synchrone „Bugwelle“ der fortschreitenden Debatte, auf die sich die Aufmerksamkeit konzentriert. Dafür verantwortlich ist im Sinne einer bewussten Gestaltung von Technik die Ausgestaltung der Diskussionsforen in Form lineare Redelisten nach dem Vorbild Parteitag sowie die tageweise Aufteilung des „Parteitagsgeflüsters“, eines für soziale Kommunikationen verwendeten Diskussionsforums. Damit ergibt sich nicht nur ein Fokus der Aufmerksamkeit, sondern auch eine spezifische Geschwindigkeit der Kommunikation. Diese reicht nicht an die – wohl von einigen erwartete – Geschwindigkeit von synchronen Chats heran. Dennoch ist es nicht egal, wann ein Beitrag gelesen wird. Hier ist ganz deutlich das *Zusammentreffen der beiden Logiken* zu sehen. Aus der Logik der Partei übernommen ist die Strukturierung durch die drei Abstimmungsrunden und die Zeitsteuerung durch das Präsidium, aus den Erwartungen an computervermittelte Kommunikation stammt ein bestimmter Erwartungshorizont bezüglich des Antwortverhaltens der Angesprochenen. Eine Antwort muss nicht sofort erfolgen, auch wenn das Fehlen sofortiger Antworten bedauert wird und zum Gefühl der Isoliertheit vor dem Computer beiträgt. Erfolgen Antworten dagegen zeitnah, so verstärkt dies das Gefühl gemeinsamer Diskussion. Um noch sinnvoll zu erscheinen, muss eine Antwort innerhalb eines Zeitrahmens bleiben: der durch das eigene Gedächtnis, durch die Gesamtzahl der Beiträge und durch die Frequenz der Teilnahme beeinflussten „Bugwelle“ der Aufmerksamkeit; begrenzt weiterhin durch Abstimmungsrunden als Aktualität zerstörende Einschnitte. Der Virtuelle Parteitag stellt so in Bezug auf seine Kommunikationsgeschwindigkeit eine Mischform aus synchroner Kommunikation (sei es der herkömmliche Parteitag, sei es ein Chat) und der oft zeitlich noch loser gekoppelten Kommunikation in Diskussionsforen dar.

In der Literatur wird das Internet immer wieder auch mit der *Fluidisierung von Identitäten* und der Bildung wahlfreier, multipler Identitäten in Verbindung gebracht (vgl. Geser 1999: 212f; vgl. Döring 1999: 294ff; Hoffmann 1997; Turkle 1995; kritisch Stegbauer 2001). Wegfallende Hinweisreize und die Reduktion auf das Medium Text machen es unmöglich, zwischen dem virtuellen Äquivalent von Sein und Schein zu unterscheiden – aus Simulation wird

Hyperrealität. Neben der Textbasiertheit gibt es zwei weitere Voraussetzungen dafür, dass diese Befreiung der Identitäten in Kraft treten kann. Diese Voraussetzungen – *Pseudonymität* und die *Entkopplung von der realräumlichen Wirklichkeit* – waren beim Virtuellen Parteitag beide nicht erfüllt. Während die Konstruktion von fluiden Identitäten durch freigewählte, pseudonyme Nicknames unterstützt wird, war jeder Beitrag beim Virtuellen Parteitag eindeutig mit vollem Namen und Kreisverband der AutorIn gekennzeichnet. Damit wurden Beiträge geschlechtsidentifizierbar und einzelnen als real bekannten, häufig bereits in soziale Netzwerke eingebundene Personen zugerechnet. Nicht nur der Name, sondern auch der Kreisverband und der politische Kontext der Website wiesen explizit auf die Einbettung in netzexterne soziale Wirklichkeitszusammenhänge hin. Die von SimulationstheoretikerInnen postulierte prinzipielle Unsicherheit über die Authentizität digitaler Informationen wurde über das heute übliche Maß hinaus dadurch gebändigt, dass Vorwissen über mögliche GesprächspartnerInnen mit ins Spiel kam, und niemand sich hinter Masken verstecken konnte. Auch abseits der auf dem Virtuellen Parteitag gefassten Beschlüsse hatte das virtuelle Handeln hier reale Folgen für reale Beziehungen zwischen Menschen in sozialen Netzwerken.[15] Es ist daher anzunehmen, dass es selbst dann, wenn pseudonymes Handeln möglich gewesen wäre, nicht zur spielerischen Konstruktion alternativer Identitäten gekommen wäre, da der gesamte Virtuelle Parteitag unter einem erheblichen *Wirklichkeitsverdacht* stand. Auch die im Vergleich zu Chat und MUD langsamere Geschwindigkeit stellt den Aspekt der (sachorientierten) Kommunikation gegenüber ansonsten betonten Handlungsaspekten in den Vordergrund (Döring 1999: 91 ff.).

6 Der Virtuelle Parteitag als Hybridgebilde

In der Betrachtung der beiden Logiken ist der Hybridcharakter des Virtuellen Parteitags deutlich geworden. Während in Bezug auf das Geschlechterverhältnis quasi mustergültig beide Logiken in die gleiche (falsche) Richtung weisen, konfligieren andere Elemente der beiden Logiken miteinander (vgl. Abbildung 5). In einigen Fällen – etwa bei der Geschwindigkeit und Sprache der Kommunikation – entstehen echte Hybridformen. In anderen Fällen setzen sich Elemente aus einer der beiden Logiken durch: Auf der Seite der computervermittelten Kommunikation wären hier vor allem die auf den unteren Ebenen entschiedenen „technischen“ Faktoren wie etwa die Abhängigkeit von Technik oder die Digitalisierung zu nennen. Auf der Seite der Partei sind es nicht nur Ergebnisorientiertheit und Handlungsrollen, sondern auch die konkreten Akteure der Partei – und mit ihnen starke soziale Strukturierungen durch die Verankerung in verschiedenen innerparteilichen Netzwerken – die ihren Weg in den Virtuellen Parteitag gefunden haben und hier dominant wirksam werden.

Deutlich wird dabei, dass generell soziale Strukturierungen in Parteien nicht abhängig von Kopräsenz sind. Parteien mit ihrer territorialen Ausdehnung bei relativ geringer Dichte sind darauf angewiesen, vielfach auch jetzt schon ohne Kopräsenz zu funktionieren. Die wichtigen Akteure sind bekannt genug, um ihnen auch ohne Anwesenheit konkrete Handlungserwartun-

[15] Dennoch sind insbesondere im „Parteitagsgeflüster“ durchaus Beispiele für „virtuelle Handlungen“ zu finden. So wird in der „Kaffeeecke“ virtueller Kaffee getrunken, oder zur Abwechslung auch mal virtuelles Bier, virtueller Prosecco oder eine „virtuelle Tüte“ konsumiert. Statt Identität aus dichten Interaktionen zu konstituieren, werden quasi nebenbei kleine Akzente auf schon existierende Identitäten gesetzt.

gen entgegenzubringen. In anderen Worten: es geht hier um Macht. Diese soziale Binnenstruktur der Parteien und ihrer aktiven Mitglieder wird auf herkömmlichen Parteitagen aktualisiert. Bindungen werden aufgefrischt und erneuert, zentrale Akteure in inszenierten Handlungen allen in und außerhalb der Partei namentlich vorgestellt und bekannt gemacht. Die Mitglieder der Partei kennen sich in ihren eigenen, kleineren oder größeren sozialen Netzwerke, und sie kennen die zentralen Akteure und deren Position im parteiinternen Sozialraum. Dieses Wissen reichte aus, um auch ohne Kopräsenz den Virtuellen Parteitag erheblich zu strukturieren. Die Debatten sind aufgrund der Textbasiertheit, der niedrigeren Hemmschwelle und der erweiterten Beteiligungsmöglichkeiten wohl sachlicher verlaufen. Aber auch wenn keine direkte Orientierung an Vorbildern möglich war: Spätestens dann, wenn es „um etwas geht", setzen „Parteitagsreflexe" ein und es wird versucht, das eigene Handeln an der eigenen Position im Raum der Partei und den Positionen der anderen Akteure auszurichten. Und dieser Raum der Partei ist immer schon vor allem ein imaginärer Raum. Kopräsenz wird erst dann zur Notwendigkeit, wenn die Binnenstruktur der Partei verändert werden soll: durch Wahlen auf Parteitagen, durch die Einbindung und Sozialisation neuer Mitglieder oder dadurch, sich ein eigenes Bild von neuen, noch unsicher platzierten Akteuren zu machen. Solange dies in einem virtuellen Parteitag nicht möglich ist, und solange Massenmedien, parteiinterne Kommunikation und ab und zu stattfindende realräumliche Treffen diese Funktionen übernehmen, kann ein virtueller Parteitag zwar Beschlüsse fassen, bleibt aber in Bezug auf die soziale Binnenstruktur der Partei weniger bedeutsam.

Logik des Virtuellen Parteitags

Logik der computervermittelten Kommunikation	Logik der Partei
Moderationsfunktion des Präsidiums (Steuerung)	Handlungsrollen **Delegierte**, Vorstand, Präsidium
Verlagerung von Nutzungs-Entscheidungen an die TeilnehmerInnen (→ Individualisierung)	Spezifische Erwartungen bezüglich 'Promis' (eingeschränkt) Parteitagsregie
Wegfall von sozialen Hinweisreizen, Tendenz zu egalitärer Kommunikation	**Präformierte soziale Netzwerke, konkrete Akteure und Wissen darüber; vermachtete Binnenstruktur der Partei**
Erhöhung der räumlichen und zeitlichen Flexibilität, aber vergrößerte Abhängigkeit von Technik	Zeitliche Makrostruktur durch Abstimmungen, begrenzte Dauer des Parteitags, Landesverband
Zeitliche Mikrostruktur durch asynchrone Kommunikationsform	Aktualitätskriterien der Partei, Einfluss der zeitlichen Makrostruktur auf Aufmerksamkeitsfokus
Elemente aus dem Kommunikationsstil von Chats / Foren, multilaterale Kommunikation	Elemente aus dem Kommunikationsstil der Partei (Rhetorik, Floskeln, Argumentation mit pro/contra)
Textuelle Präsenz, aber aufgrund des starken Wirklichkeitsverdachtes nur geringe Fluidität	Orientierung an Ergebnissen und Außenwirkung, auch in der Form der Debatte spürbar
Frauenanteil gering, weil Technik als 'Männerspielzeug' wahrgenommen wird (etc.)	Frauenanteil gering, weil Politik – trotz Quote – männlich dominiert ist (etc.)

Abbildung 5. Die Logik des Virtuellen Parteitags

Solange genügend stärkere Möglichkeiten bleiben, Einfluss auf die soziale Binnenstruktur der Partei zu nehmen, lässt sich der Virtuelle Parteitag deshalb schwerlich als Indiz für Annahme deuten, dass die Parteien durch das Internet unter starken Veränderungsdruck geraten. Anders sähe es aus, wenn der Virtuelle Parteitag den aktiven Mitgliedern der Partei nicht nur eine zwar mit mehr Debattenvorlauf ausgestattete und auch tatsächlich meinungsbildende Beteiligung ermöglichen würde, sondern – etwa durch direkte Kontaktmöglichkeiten oder dadurch, dass Gruppen dort *ad hoc* eigene, nicht-öffentliche Diskussionsforen etablieren könnten – eine kontinuierliche Infrastruktur bereitstellen würde, die netzbasierte Prozesse der Vergemeinschaftung und Gruppenbildung innerhalb der Partei ermöglichen und fördern würde (vgl. dazu auch Stegbauer 2001). Allerdings wäre vermutlich selbst dann noch der Einfluss präformierter und realräumlich verankerter sozialer Netzwerke (samt dazugehöriger Mailinglisten) deutlich größer als der neu entstehender virtueller Netzwerke.

7 Online-Kommunikation unter Wirklichkeitsverdacht

Den Wirklichkeitsverdacht teilt der Virtuelle Parteitag mit anderen Formen der computervermittelten Kommunikation. Genannt seien hier nur die Binnenregeln thematisch orientierter Mailinglisten und die quantitativ und qualitativ große Bedeutung der an realräumliche Institutionen gekoppelten Websites, die nahelegt, „daß sich der Riß zwischen Realwelt und Netzwelt wieder schließt, vielleicht schon geschlossen hat“ (Hoffmann 1997, Kap. 4). Es lässt sich geradezu die These aufstellen, dass nach einer anfänglichen Euphoriephase und der medienhistorisch gesehen wohl üblichen Projektion aller möglichen und unmöglichen Utopien und Dystopien auf das Internet mit zunehmender Diffusion und Differenzierung Online-Kommunikation unter Wirklichkeitsverdacht heute eher der Normalfall als die Ausnahme ist.[16]

Die besondere Bedeutung der Online-Kommunikation unter Wirklichkeitsverdacht liegt zum einen in einer Neubewertung theoretischer Auseinandersetzungen über computervermittelter Kommunikation. Die Möglichkeit fluider Identitätskonstruktion via Computer und Internet mag prinzipiell gegeben sein. Davon auszugehen, dass computervermittelte Kommunikation *per se* klassische Identitäten in Fragen stellt, dass das Netz Simulation ist, dass Authentizität im Netz nicht gesichert ist, ist nicht mehr möglich. Der Computer ist keine „Wunschmaschine“ (Turkle) mehr. Ein Bereich des Spielerischen ist im Virtuellen weiterhin erhalten geblieben – Rollenspiele sind eben auch online möglich. Aber im großen und ganzen hat die Realität das Virtuelle eingeholt. Wir – so problematisch es angesichts eines durchaus relevanten *digital divide* und der gesellschaftlich noch immer sehr ungleich verteilten *computer literacy* ist, von einem „wir“ zu sprechen – haben gelernt, mit begrenzten Hinweisreizen vornehmlich textueller Kommunikation auszukommen, um Internet und die Rahmen sozialer Institutionen miteinander kurzzuschließen, um computervermittelte Kommunikationsprozesse in Gruppenbildung und Vergemeinschaftung, alltägliches Handeln und Sozialisation einzubinden.

---

[16] In eine ähnliche Richtung argumentiert Stegbauer, wenn er „populäre Entstrukturierungsfiktionen“ in Frage stellt (2001: 38 ff.). Klaus Schönberger bezeichnet parallele Phänomene der Einbettung internetbasierter Kommunikation in außerhalb des Netzraums stehende soziale Strukturen als den „langen Armen des Real-Life“ (Schönberger 2000).

Zum anderen – und dies erscheint besonders im Zusammenhang mit der Diskussion um elektronische Demokratie wichtig – stellt sich mit der Tatsache, dass Online-Kommunikation heute unter Wirklichkeitsverdacht stattfindet, die Frage danach, auf welcher Grundlage die Versprechungen und Blütenträume des Internet stehen. Überlegungen zur Demokratieförderlichkeit des Netzes gehen beispielsweise grundlegend von relativ herrschaftsfreier Kommunikation unter Gleichen aus (vgl. Stegbauer 2001: 57 ff.). Selbst ganz ohne den Einfluss des Wirklichkeitsverdachtes, etwa in spielerischen Kontexten, tragen nicht zuletzt unterschiedliche technische und soziale Kompetenzen sowie unterschiedliche sprachliche Fähigkeiten zur Herausbildung von Strukturen bei, wie Untersuchungen zu Online-Rollenspiele und Newsgroups zeigen. Es kommt zu peripheren und zentralen Positionen in virtuellen sozialen Netzwerken. Wird das Netz durch die Realität vermachteter, strukturierter Institutionen eingeholt, vervielfachen sich diese Effekte. Außerhalb des Netzes stehende soziale Positionen und Ressourcenverfügbarkeiten werden wirksam. Dabei wird eine Ambivalenz sichtbar. Unter der normativen Vorstellung partizipativer und deliberativer Demokratie spricht einiges für die Nutzung von Online-Kommunikation für politische Zwecke: Textbasiertheit soll dazu beitragen, soziale Unterschiede zu nivellieren, Diskussionen zu versachlichen und rhetorische Emotionalität auszublenden, also Gleichheit herzustellen. Um jedoch zur Teilnahme an derartigen E-Demokratie-Projekten zu motivieren, erweist sich die Anbindung an reale Akteure und reale Entscheidungen als nahezu unabdingbar. „Nur reden“ will kaum jemand. Mit realen Beschlussmächtigkeiten und Akteuren wie Parteien werden nun aber massiv auch Elemente aus der Logik dieser Akteure eingekauft. Die erhofften positiven Effekte werden umfänglich durch diese Logik überschrieben. Natürlich würde auch die Möglichkeit bestehen, auf die Anbindung an reale Akteure zu verzichten, und so die Einbindung vorhandener sozialer Machträume abzuwenden. Zugleich wäre damit aber auch weitaus weniger Einfluss auf Entscheidungen im realen Raum verbunden. Und selbst in – übrigens durchaus ernsthaft betreibbaren – spielerischen Simulationen werden, je stärker sie unter Wirklichkeitsverdacht geraten, externe Logiken wirksam.[17]

Damit ist nun nicht gesagt, dass politische Online-Kommunikation sinnlos ist und das Unternehmen E-Demokratie aufgegeben werden sollte. Wer sich darauf einlässt, muss jedoch darauf gefasst sein, dass mehr als technische Besonderheiten des Mediums Internet im Spiel ist, und darf nicht naiv darauf hoffen, dass das Netz die demokratischere Kommunikation schon produzieren wird. Vielmehr ist die tatsächliche Gestaltung – und damit sind immer auch politische Entscheidungen gemeint – von Umgebungen politischer Online-Kommunikation ein wichtiger und weit über scheinbar technische Fragen hinausgehender Prozess. Es ist möglich, dass Netz so einzusetzen, dass politische Prozesse erleichtert, mehr Menschen einbezogen und Diskussionen versachlicht werden. Mit dem Virtuellen Parteitag ist dies ein Stück weit gelungen. Er hat aber auch gezeigt – und das Gedankenexperiment, was gewesen wäre, wenn hier über „wirklich wichtige“ Themen wie etwa eine grüne Zustimmung zu einem Militäreinsatz verhandelt worden wäre, macht dies noch einmal deutlich – dass der Einfluss der Logik der Partei nicht unterschätzt werden darf, dass schon kleinste Hinweisreize ausreichen, um den mitgeführten Wirklichkeitsverdacht zu aktualisieren und „Parteitagsreflexe“ auszulösen.

---

[17] Ein Beispiel dafür ist die Online-Demokratiesimulation *dol2day* (vgl. Hebecker 2001).

8 Verwendete Literatur

Alemann, Ulrich von und *Stefan Marschall* (Hg.), 2002, Parteien in der Mediendemokratie. Wiesbaden: Westdt. Verlag.

Bieber, Christoph (Hg.), 2001, ParteiPolitik 2.0. Der Einfluss des Internet auf parteiinterne Kommunikations- und Organisationsprozesse. Hg. vom Wirtschafts- und sozialpolitischen Forschungs- und Beratungszentrum der Friedrich-Ebert-Stiftung, Abt. Wirtschaftspolitik, Bonn.

Bieber, Christoph, 1999, Politische Projekte im Internet: Online-Kommunikation und politische Öffentlichkeit. Frankfurt/Main / New York: Campus.

Bonfadelli, Heinz, 1998, Politische Kommunikation als Sozialisation, in *O. Jarren* et al. (Hg.), Politische Kommunikation in der demokratischen Gesellschaft. Ein Handbuch. Opladen/Wiesbaden: Westdt. Verlag, 342-351.

Bubeck, Bernhard und *Gerhard Fuchs*, 2001a, Auf dem Weg in die digitale Politik. Eine Untersuchung zum Virtuellen Parteitag von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg. Arbeitsbericht Nr. 198, November 2001. Stuttgart: Akademie für Technikfolgenabschätzung in Baden-Württemberg.

Bubeck, Bernhard und *Gerhard Fuchs*, 2001b, Auf dem Weg in die digitale Politik. Ergebnisse der Begleitforschung zum 1. Virtuellen Parteitag von Bündnis 90/Die Grünen, in: *Heinrich-Böll-Stiftung* 2001, 37-56.

Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg, 2003, Satzung. Stuttgart.

Döring, Nicola, 1999, Sozialpsychologie des Internet. Die Bedeutung des Internet für Kommunikationsprozesse Identitäten, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen u.a.: Hogrefe.

Dörner, Andreas, 2001, Politainment. Politik in der medialen Erlebnisgesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Ewert, Burkhard; Nermin, Fazlic; Johannes, Kollbeck, 2003, E-Demokratie. Stand, Chancen und Risiken, in: *Christiane Schulzki-Haddouti* (Hg.), Bürgerrechte im Netz. Schriftenreihe, Bd. 382. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 227-260.

Geser, Hans, 1998, Die funktionale Bedeutung der Computernetze für assoziative Vereinigungen und Verbände, <http://socio.ch/movpar/t_hgeser2.htm> (August 2003).

Geser, Hans, 1999, Metasoziologische Implikationen des „Cyberspace“, in: *C. Honegger, S. Hradil* und *F. Traxler* (Hg.): Grenzenlose Gesellschaft? Teil 2. Opladen: Leske+Budrich, 202-219.

Gräf, Lorenz und *Markus Krajewski* (Hg.), 1997, Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt am Main / New York: Campus.

Greven, Michael Th., 1987, Parteimitglieder. Opladen: Leske + Budrich.

Hebecker, Eike, 2001: dol2day: Die Schule der E-Demokratie?, in *Bieber* (2001).

Hebecker, Eike, 2002, Digitale Delegierte? Funktionen und Inszenierungsstrategien virtueller Parteitage, in: *Ulrich von Alemann* und *Stefan Marschall* (Hg.), Parteien in der Mediendemokratie. Wiesbaden: Westdt. Verlag, 232-255.

Heinrich-Böll-Stiftung (Hg.), 2001, www.virtueller-parteitag.de. Untersuchungen zum 1. Virtuellen Parteitag von Bündnis 90/Die Grünen Baden-Württemberg am 24.11.-3.12.2000. Reihe „Studien & Berichte der Heinrich-Böll-Stiftung", Nr. 6. Berlin.

Hoffmann, Ute, 1997, Die erträgliche Leichtigkeit des Seins. Subjektivität und Sozialität in der Netzwelt, in *G. G. Voß* und *H. J. Pongratz* (Hg.): Subjektorientierte Soziologie. Karl Martin Bolte zum 70. Geburtstag. Leverkusen: Leske + Budrich, 95-125.

Joerges, Bernward, 1990, Computer und andere Dinge. Anstiftung zu soziologischen Vergleichen, in: *Werner Rammert* (Hg.): Computerwelten – Alltagswelten: wie verändert der Computer die soziale Wirklichkeit?, Opladen: Westdt. Verlag, 39-54.

Kamps, Klaus (Hg.), 1999, Elektronische Demokratie? Perspektiven politischer Partizipation. Opladen/Wiesbaden: Westdt. Verlag.

Kuhlen, Rainer, 1998, Die Mondlandung des Internet. Die Bundestagswahl 1998 in den elektronischen Kommunikationsforen. Konstanz: UVK.

Leggewie, Claus und *Christa Maar* (Hg.), 1998, Internet & Politik. Von der Zuschauer- zur Beteiligungsdemokratie. Köln: Bollmann.

Leggewie, Claus und *Christoph Bieber,* 2001, Interaktive Demokratie. Politische Online-Kommunikation und digitale Politikprozesse, Aus Politik und Zeitgeschichte, B 41-42: 37-45.

Luhmann, Niklas, 1998, Die Gesellschaft der Gesellschaft. 2 Bde., Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Marschall, Stefan, 1997, Politik „online" – Demokratische Öffentlichkeit dank Internet?, Publizistik, Jg. 42, Heft 3, 304-324.

Marschall, Stefan, 2001, Parteien und Internet – Auf dem Weg zu internet-basierten Mitgliederparteien?, Aus Politik und Zeitgeschichte, B10, 38-46.

Mausch, Marc, 2001, Der Virtuelle Parteitag, in: *Heinrich-Böll-Stiftung* (2001), 7-17.

McGrath, J.E. & *A.B. Hollingshead,* 1990, Effects of technological enhancements on the flow of work groups: Preliminary report of a systematic review of the research literature. Report 90-1, Urbana: University of Illinois.

Meyer, Thomas; Rüdiger Ontrup; Christian Schicha, 2000, *Die Inszenierung des Politischen. Zur Theatralität von Mediendiskursen.* Wiesbaden: Westdt. Verlag.

N.N., 2002, Virtueller Parteitag der Nord-Grünen für alle offen, Heise-Newsticker, 07.03.2002, <http://www.heise.de/newsticker/data/anw-07.03.02-005/> (August 2003).

Niedermayer, Oskar, 1993, Innerparteiliche Demokratie, in: *O. Niedermayer* und *R. Stöss* (Hg.), Stand und Perspektiven der Parteienforschung in Deutschland. Opladen: Westdt. Verlag, 230-250.

Niedermayer, Oskar, 1997, Beweggründe des Engagements in politischen Parteien, in: *Oscar W. Gabriel; Oskar Niedermayer; Richard Stöss* (Hg.), Parteiendemokratie in Deutschland. Opladen: Westdt. Verlag, 323-337.

Rammert, Werner, 2000, Virtuelle Realitäten als medial erzeugte Sonderwirklichkeiten. Veränderungen der Kommunikation im Netz der Computer, in: ders., Technik aus soziologischer Perspektive 2. Kultur – Innovation – Virtualität. Wiesbaden: Westdt. Verlag, 115-127.

Raschke, Joachim, 1993, Die Grünen: Wie sie wurden, was sie sind. Köln: Bund-Verlag.

Resnick, David, 1998, Politics on the Internet: The Normalization of Cyberspace, in: *Chris Toulouse* & *Timothy Luke*: The Politics of Cyberspace. New York/London: Routledge, 48-68.

Rogg, Arne und *Matthias Trénel,* 2001, Der Virtuelle Parteitag als Partizipationschance – Kriterien für die basisdemokratische Gestaltung virtueller Parteitage, in: *Heinrich-Böll-Stiftung* (2001), 57-68.

Rogg, Arne, 2001, Computervermittelte Partizipation und die großen deutschen Parteien, in: *Alexander Siedschlag; Alexander Bilgeri; Dorothea Lamatsch* (Hg.), Kursbuch Internet und Politik. Band 1/2001. Opladen: Leske + Budrich, 27-46.

Rost, Martin, 1997, Anmerkungen zu einer Soziologie des Internet, in: *Lorenz Gräf* und *Markus Krajewski* (Hg.): Soziologie des Internet. Handeln im elektronischen Web-Werk. Frankfurt am Main / New York: Campus, 14-38.

Sarcinelli, Ulrich, 1998, Parteien und Politikvermittlung: Von der Parteien- zur Mediendemokratie?, in ders. (Hg.), Politikvermittlung und Demokratie in der Mediengesellschaft. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 273-296.

Schönberger, Klaus, 2000, Internet und Netzkommunikation im sozialen Nahbereich. Anmerkungen zum langen Arm des „real life“, in: forum medienethik 2/2000: Netzwelten, Menschenwelten, Lebenswelten. Kommunikationskultur im Zeichen von Multimedia, S. 33-42.

Schönberger, Klaus, 2003, „… dass jemand mal vorbeischreibt.“ E-Mail im Alltag – zur Kulturanalyse eines neuen Mediendispositivs, in: *Joachim R. Höflich* und *Julian Gebhardt* (Hg.): Vermittlungskulturen im Wandel. Brief – E-Mail – SMS. Frankfurt am Main u.a.: Peter Lang, S. 111-145.

Simmel, Georg, 1992 (1908), Der Raum und die räumlichen Ordnungen der Gesellschaft, in ders.: Soziologie. Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung. Gesamtausgabe, Bd. 11. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 687-790.

Sproull, L. & S. Kiesler, 1986, Reducing Social Context Cues: Electronic Mail in Organizational Communication, Management Science, 32, 1492-1512.

Stegbauer, Christian, 2001, Grenzen virtueller Gemeinschaft. Strukturen internetbasierter Kommunikationsforen. Wiesbaden: Westdeutscher Verlag.

Stegbauer, Christian und *Alexander Rausch,* 2001, Die schweigende Mehrheit – „Lurker“ in internetbasierten Diskussionsforen, Zeitschrift für Soziologie, Jg. 30, Heft 1, 48-64.

Strauss, Anselm und *Juliet Corbin*, 1996, Grounded Theory: Grundlagen Qualitativer Sozialforschung. Weinheim: Beltz.

Thiedeke, Udo (Hg.) (2000): Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen. Wiesbaden: Westdt. Verlag.

Thimm, Caja (Hg.), 1999, Soziales im Netz: Sprache, Beziehungen und Kommunikationskulturen im Internet. Opladen / Wiesbaden: Westdt. Verlag.

Thimm, Caja; Andreas Brauer; Imke Figura; Jessica v. Wülfing, 2001, „Schön, daß es trotz aller Technik noch menschelt." Partizipationsprofile, Argumentationsstrukturen und kommunikative Stile des virtuellen Parteitags, in: *Heinrich-Böll-Stiftung* (2001), 18-36.

Turkle, Sherry, 1995, Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.

Westermayer, Till, 2001a, Zeitsparen mit dem Internet? Ein zweiter Blick auf Zeitaspekte des Virtuellen Parteitags, in: *Heinrich-Böll-Stiftung* (2001), 69-97.

Westermayer, Till, 2001b, Zur Funktionsweise Virtueller Parteitage, in: *Bieber* (2001), 48-71.

Westermayer, Till, 2001c, Was passiert, wenn eine Partei im Netz tagt? Der „Virtuelle Parteitag" von Bündnis 90/Die Grünen aus soziologischer Sicht. Unveröff. Magisterarbeit, <http://www.westermayer.de/till/uni/parteitag-im-netz.pdf> (August 2003).

Westermayer, Till, 2003, Parteiinterner Einsatz neuer Medien und die Macht der Eliten, in *Arne Rogg* (Hg.), Wie das Internet die Politik verändert. Einsatzmöglichkeiten und Auswirkungen. Opladen: Leske + Budrich (im Erscheinen).

Wiesendahl, Elmar, 1998, Parteienkommunikation, in *O. Jarren* et al. (Hg.), Politische Kommunikation in der demokratischen Gesellschaft. Opladen/Wiesbaden: Westdt. Vlg., 442-449.

Woyke, Wichard (Hg.), 1999, Internet und Demokratie. Schwalbach: Wochenschau-Verlag.

Kontakt zum Autor

Till Westermayer (Jg. 1975), hat in Freiburg Soziologie, Informatik und Psychologie studiert. Er ist zur Zeit Mitarbeiter im Projekt „Wald/Arbeit/Land/Dienstleistung" am Institut für Forstbenutzung und Forstliche Arbeitswissenschaft. Daneben arbeitet er an einem Promotionsvorhaben mit dem Titel „Technik und Alltagskultur in Nachhaltigkeitsmilieus".

http://www.westermayer.de/till/offiziell.html, e-Mail: till@tillwe.de