



# 2010/01 Thema

<https://shop.jungle.world/artikel/2010/01/eine-app-fuer-demokratie>

**Das Internet und die »wahre Demokratie«**

## **Eine App für Demokratie**

Von **Daniel Steinmaier**

**Das Internet wird uns die »wahre Demokratie« beschenken, meinen die Anhänger der »Liquid Democracy«. Für sie ist die herrschaftsfreie Gesellschaft eine Frage der richtigen Software.**

Dass das Internet das Medium der Demokratie ist, ist naheliegend: schon allein, weil im Internet jeder Empfänger auch potenzieller Sender ist. Aber auch, weil sich heute fast alle Gesetzestexte, Bundestagsdokumente oder Stadtratsvorlagen im Netz einsehen lassen. Weil heute jeder im Onlineangebot des Bundestags E-Petitionen einreichen kann. Weil Regierende ihre politischen Vorhaben im Internet zur Diskussion stellen können. Und in ganz seltenen Fällen mag es sein, dass sich dabei etwas von unten tut, das man zu Recht Bottom-up-Kampagne nennen könnte. Weil die Möglichkeiten demokratischer Partizipation durchs Internet mit den bereits realisierten Angeboten aber nur angedeutet sind, gibt es zahlreiche Tüftler, die an Großprojekten arbeiten, von denen sie sich die Verwirklichung der »echten« Demokratie versprechen. Ihrer Meinung nach soll sich die »Volkssouveränität« nicht einfach in Wahlen ausdrücken, sondern endlich mit Hilfe von Software durchgesetzt werden, die die Paradoxie der Einheit aus Herrschern und Beherrschten ein für allemal auflöst. Denn bisher, so meint der Verein Liquid Democracy, sei die Realisierung der »echten Demokratie« an der Größe der Gesellschaft gescheitert, die den »chancengleichen Diskurs organisatorisch unmöglich« mache. Dieser sei heute technisch möglich, weil im Internet »zeitliche, örtliche und quantitative Beschränkungen« aufgehoben werden können. In dieser Logik scheint es nur eine Frage der Zeit, wann auf die digitale die demokratische Revolution folgt.

»Bisher steckt aber alles noch in den Kinderschuhen«, betont Daniel Reichert, der Vorsitzende des Vereins Liquid Democracy, der den verschiedenen Konzepten und Software-Lösungen zur »digitalen Demokratisierung« ein Diskussionsforum bieten will. Ein zentraler Gedanke, den die verschiedenen Ansätze teilen, ist die Idee, mit Hilfe von Software eine flexible Mischform aus direkter und repräsentativer Demokratie zu ermöglichen, in der die Wähler entscheiden können, ob sie selbst über Gesetzentwürfe abstimmen oder gar solche formulieren möchten oder ob sie dies lieber einem Delegierten überlassen – je nach Interesse am jeweiligen Politikbereich. Wer sich etwa in Umweltpolitik einarbeiten möchte, kann sich dann selbst in virtuelle Parlamentsdebatten über Feinstaubplaketten einmischen. Wer keine Zeit für die Steuerpolitik hat, überlässt dieses Feld dem Delegierten seines Vertrauens, dem er seine Stimme auch

jederzeit wieder entziehen kann, so die Ideen der »Liquid Democracy«.

Damit erwarten sich Reichert und andere Anhänger der »digitalen Demokratisierung« auch die »Abkehr von der Bündelwahl«. Während Parteiprogramme Ziele und Maßnahmen nur bündelweise anbieten, soll »Liquid Democracy« dem Wähler die selbständige Kombination verschiedener politischer Ideen ermöglichen. Customize your Parteiprogramm. Etwa: Man wähle die Steuerpolitik der FDP, die Sozialpolitik der Partei »Die Linke«, die Wirtschaftsförderung der CDU und die Umweltpolitik der Grünen. Dass das nicht unbedingt zusammenpasst, weil sich die Sozialpolitik der Linkspartei etwa nicht mit den Steuersenkungen der FDP verträgt, muss den einzelnen Wähler ja nicht kümmern.

Die Vorstellung, Zusammenhänge zwischen Entscheidungen in verschiedenen Politikbereichen ergäben sich allein durch die Parteiideologie, ist vielleicht auch der Hintergrund des Konzepts des Liquid-Democracy-Vereins, der die Gesetzgebung in verschiedene virtuelle »Politikfeldparlamente« auftrennen will: Ein »Politikfeldparlament« für jedes politische Thema fordert der Verein. Bereiche wie Netzpolitik und Umweltpolitik ließen sich etwa unabhängig voneinander verhandeln, sagt Reichert. Aber das, »was zusammenhängt, soll auch zusammenhängend bearbeitet werden«. Deshalb soll ein Konzept von »Bündnissen« die Fragmentierung der Politik in die vielen »Politikfeldparlamente« kompensieren. »Ein Bündnis verfolgt ein bestimmtes Ziel, von dem aus es sich dann in allen Politikfeldparlamenten engagiert, die mit diesem Thema in Zusammenhang stehen«, erklärt Reichert das auch seiner Meinung nach noch nicht ganz ausgereifte Konzept seines Vereins.

Im Gegensatz zur Repräsentation durch Parteien soll in den »Politikfeldparlamenten« und »Bündnissen« im Internet jeder Interessierte mitmachen können. Jeder soll auch seine Stimme an andere delegieren oder auch selbst Stimmen auf sich vereinigen können. »Viele Menschen sind heute gesellschaftlich aktiv«, sagt Reichert, »aber eben nicht in den Parteien, sondern bei Greenpeace oder anderen Organisationen, die sich auf einen Problembereich konzentrieren.« Dieses Engagement wolle der Verein wieder unmittelbar in die politische Entscheidungsfindung einbeziehen.

Zudem hoffen die Anhänger von »Liquid Democracy«, dass Gesetze dann nicht mehr im Verborgenen unter dem Einfluss von Lobbyisten entstünden, sondern im Rahmen eines transparenten Diskurses. Statt der Lobbyisten drohen in der direkten Demokratie dann aber bekanntlich die Propagandisten. Etwa Initiativen wie die, die jüngst die Schweizer Bevölkerung zum Minarettverbot mobilisieren konnte. Oder die homophoben Initiatoren von Referenden, die in zahlreichen US-Bundesstaaten Verbote der Homo-Ehe durchsetzen konnten. Auch dass auf Mailinglisten der Piratenpartei, die im Berliner Landesverband bereits die »Liquid-Democracy«-Software »Liquid Feedback« testet, diskutiert wird, ob man Muslimen und Juden das Beschneiden von Jungen verbieten solle, verdeutlicht die Gefahr, dass in der direkten Demokratie die Mehrheit gern mal über die Minderheit herzufallen droht. »Natürlich brauchen wir eine starke Verfassung mit Minderheitenschutz«, entgegnet Reichert diesen Bedenken. Wichtig ist ihm vor allem, dass das System diskursiv arbeitet und nicht reine Ja/Nein-Abstimmungen forciert. »Es muss immer die Möglichkeit geben, einen alternativen Entwurf zur Abstimmung zu bringen.« Das soll Populismus vorbeugen und gesellschaftliche Lerneffekte ermöglichen.

Softwarelösungen, die versuchen, die Idee des computergestützten demokratischen Diskurses technisch zu realisieren, gibt es mittlerweile mehrere: etwa Liquid Feedback, Adhocracy oder Votorola. Das vom Kanadier Michael Allan konzipierte Votorola ist beispielsweise ein System, das

im Schaubild aussieht, als hätte ein Informatiker die Habermassche Diskursethik in Software gießen wollen. Hier sollen die einzelnen Subjekte in kleinen Gruppen im Konsens Gesetzentwürfe formulieren, die dann andere mit ihren Stimmen unterstützen oder auch modifizieren können, bis die Entwürfe ganz zwanglos immer mehr Stimmen auf sich vereinen. »Das System läuft bereits auf einem Testserver«, sagt Thomas von der Elbe, der die Entwicklung von Votorola unterstützt. Die Anwendung ist komplex und die Benutzeroberfläche bisher noch nicht besonders übersichtlich. Bis auf unserem Liquid-Democracy-Account, den es dann vielleicht als Facebook- oder iPhone-App geben könnte, eine kleine Message des Inhalts aufploppt, dass unser Entwurf zur Konjunkturförderung gerade zwölf neue Anhänger gefunden hat, einer darin aber eine Steuersenkung für das Bratwurstgewerbe aufnehmen will, wird es also noch ein wenig dauern. Besonders weit sind die Systeme noch nicht. Auch viele politische Fragen sind noch offen. Etwa, inwiefern eine Legislative, in der die Gesetzentwürfe in einem Prozess direkter Demokratie erarbeitet werden, überhaupt noch eine konventionelle Regierung braucht. Ob »Liquid Democracy« letztlich den Staat in seiner herkömmlichen Form überflüssig macht, wird auch unter den Anhängern kontrovers diskutiert. Daniel Reichert versichert, »Liquid Democracy« sei absolut verfassungskonform. »Wir beschränken uns auf die Legislative.« Auch werde das System der »Liquid Democracy nicht durch eine Revolution eingeführt«. Vielmehr soll sich das Prinzip im Sinne einer gesellschaftlichen Demokratisierung von unten in kleineren Institutionen etablieren. Etwa in Vereinen und Parteien. Und vielleicht folgt am Schluss der Bundestag.

Wenn man sich die gegenwärtige politische Kommunikation im Internet ansieht, droht da ein Problem: die Trolle. Mailinglisten von politischen Organisationen aller Arten zeigen eindrucksvoll, dass es Einzelne immer wieder schaffen, durch Nonsens jede sinnvolle Kommunikation zu blockieren – sei es aus Spaß, Boshaftigkeit oder schlichter Dummheit. Und wer würde nicht gern einmal den Bundestag volltrollen? »Unser System sieht vor, dass man die Nutzer-Ansicht so einstellen kann, dass sie nur die Beiträge von denen zeigt, die Stimmen auf sich vereinen«, meint Reichert. Und da Trollen keiner seine Stimme gebe, ließen die sich in der Software so auf Wunsch ganz ohne Zensur unsichtbar machen, hofft er. Solange nicht ganze Trollmobs im virtuellen Bundestag der Zukunft ständig »Und alle so: yeah« schreien, scheint die Gefahr durch Trolle also fast gebannt.

Ein weiteres Problem betrifft die Manipulierbarkeit der Online-Demokratie. Als die Stadt Freiburg einmal einen so genannten Beteiligungshaushalt im Internet organisierte, in dem die Bürger das Budget der Stadt virtuell auf verschiedene Bereiche des städtischen Haushalts verteilen konnten, um der Stadtverwaltung ein Bild ihrer Wünsche zu vermitteln, bekam das Stadttheater im Bürgervotum kaum Etat zugesprochen. Die Theaterintendantin rief folglich ihre Mitarbeiter auf, sich eifrig am Voting zu beteiligen. Die klickten freilich so lange, bis das Theater gerettet schien – die einfache Regel »Jeder nur ein Kreuz« lässt sich ja nur dann durchsetzen, wenn die Wähler identifiziert werden.

Werden die Wähler jedoch identifiziert, lässt sich kaum sicherstellen, dass sich nicht im Nachhinein die Spur von der gezählten Stimme zum Wähler zurückverfolgen lässt. Das Prinzip der geheimen, im Nachhinein verifizierbaren Wahl, bei der jeder nur eine Stimme hat, ist bei Internet-Wahlen technisch sehr problematisch. Bekanntlich gibt es nichts, was sich nicht hacken ließe.

Die »Liquid Democracy« muss daher ohne das Prinzip der geheimen Wahl auskommen. Und das finden die meisten ihrer Anhänger offenbar nicht schlimm. Zum einen wollen viele das System notfalls durch die herkömmliche Wahl mit Stift und Zettel ergänzen. Zum anderen ist in ihrer

Vorstellung die Politik ein »offener Wettstreit der besten Ideen«, ein Habermasscher Diskurs, in dem Subjekte ohnehin offenherzig kommunizieren können, da dort allein der zwanglose Zwang des besseren Arguments herrsche. Manche Befürworter der Internet-Demokratie scheinen die Gesellschaft auch als eine Art Software zu verstehen, in der es nur ein paar Bugs zu fixen, ein paar durchdachte Apps zu schreiben gilt, und dann, ja, dann komme der herrschaftsfreie Diskurs schon ins Laufen. Und manche von ihnen scheinen gar zu glauben, idiotische Ideen wie etwa die »Abwrackprämie«, die »Schuldenbremse« oder das »Wachstumsbeschleunigungsgesetz« seien schlicht der Idiotie der Politiker geschuldet.

Aber schon diese drei Gesetze verdeutlichen recht anschaulich, dass es in der Politik eben nur selten um den Wettstreit der besten Ideen im offenen Diskurs geht. Meist geht es nämlich um ziemlich handfeste Interessenkonflikte. Um die Verteilung von Ressourcen. Um die Verarbeitung von systemimmanenten Widersprüchen, tief im Kernel des kapitalistischen Systems. Mit einer neuen App für Demokratie ist es auf Grundlage des kapitalistischen Betriebssystems darum noch nicht getan. Trotz schöner neuer Software zur Demokratisierung: Die Befreiung des Menschen aus der irrational eingerichteten Gesellschaft könnte länger auf sich warten lassen, als es sich die Freunde der »Liquid Democracy« derzeit erhoffen.