

GENERALDIREKTION INTERNE POLITIKBEREICHE

FACHABTEILUNG **D**
HAUSHALTSFRAGEN



Haushalt

Haushaltskontrolle

„MEP 2025“:
Vorbereitung des
künftigen
Arbeitsumfelds für
Mitglieder des
Europäischen
Parlaments

STUDIE



GENERALDIREKTION INTERNE POLITIKBEREICHE
FACHABTEILUNG D: HAUSHALTSANGELEGENHEITEN

„MEP 2025“:

**Vorbereitung des künftigen Arbeitsumfelds für
Mitglieder des Europäischen Parlaments**

**Ermittlung künftiger Technologieentwicklungen,
die sich auf die Gesellschaft und somit auch auf die
Arbeitsstrukturen und -prozesse des Europäischen
Parlaments auswirken können**

STUDIE

13/03/2012

PE 453.231

DE

Diese Studie wurde vom Präsidium des Europäischen Parlaments in Auftrag gegeben. Herr Rainer Wieland, der Vizepräsident des Europäischen Parlaments, wurde zum Verantwortlichen für die Studie benannt.

VERFASSER

Annegret Eppler
Patrick Wauters
Diane Whitehouse

ZUSTÄNDIGER BEAMTER

Christian Ehlers
Fachabteilung D: Haushaltsangelegenheiten
Europäisches Parlament
1047 Brüssel, Belgien
E-Mail: poldep-budg@europarl.europa.eu

SPRACHFASSUNGEN

Original: EN

ÜBER DEN HERAUSGEBER

Kontakt zur Fachabteilung oder Bestellung des Newsletters:
poldep-budg@europarl.europa.eu

Redaktionsschluss: Februar 2012.

Brüssel, © Europäische Union 2012.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die hier vertretenen Auffassungen geben die Meinung der Verfasser wieder und entsprechen nicht unbedingt dem offiziellen Standpunkt des Europäischen Parlaments.

Nachdruck und Übersetzung – außer zu kommerziellen Zwecken – mit Quellenangabe gestattet, sofern der Herausgeber vorab unterrichtet und ihm ein Exemplar übermittelt wird.

INHALT

EXECUTIVE SUMMARY	5
SYNTHÈSE	7
ZUSAMMENFASSUNG	9
1. EINFÜHRUNG	11
1.1 Hintergrund	11
1.2 Grundlegende Fragen	12
1.3 Methodik der Studie	12
1.4 Aufbau des Berichts	12
2. TECHNOLOGIE – ÄNDERUNG DER ARBEITSWEISE	13
2.1 Die wichtigsten Technologieänderungen	13
2.1.1. Always online – immer erreichbar	13
2.1.2. Die Cloud	14
2.1.3. Vernetzte Mobilität	14
2.1.4. Dreifache Konvergenz	15
2.1.5. Outsourcing und Crowdsourcing	15
2.2 Künftige Entwicklungen	16
2.2.1. Nutzerorientierte Innovationen	16
2.2.2. Vertikale Integration	16
2.2.3. Technisch geschlossene Systeme	17
2.2.4. Sicherheit im Internet und Schutz der Privatsphäre	17
2.2.5. Information als wertvolles Gut	17
2.2.6. Datenvisualisierung	18
2.2.7. Filterung und Analyse von Daten	18
2.2.8. Web 3.0	19
2.2.9. Halboffene Netzwerke	20
2.2.10. Mass Collaboration	21
2.2.11. Transparenz	22
2.3 Verbreitung der sozialen Netzwerke – zwei Beispiele	23
3. Tendenz HIN ZU EINER HORIZONTALEREN WELT UND DEMOKRATIE	24
3.1 Der Wandel der Demokratie und der demokratischen Gesellschaft	24
3.2 Tendenz in Richtung einer horizontaleren Gesellschaft	26
3.3 Die „Digital Natives“ – das Aufkommen einer neuen Generation	27
3.4 Digitale Demokratie	27

3.5	Vier Beispiele Digitaler Demokratie	29
4.	BEDEUTUNG FÜR UND Auswirkungen auf das Europäische Parlament	31
4.1	EINLEITUNG	31
4.2	Entwicklungschancen	32
4.2.1.	Das parlamentarische Leben („IST-ZUSTAND“)	32
4.2.2.	Wahlen	33
4.2.3.	Vertretung und Konsultation	33
4.2.4.	Gesetzgebung	34
4.2.5.	Steuerung und Kontrolle	34
4.2.6.	Interne Prozesse („Artikulation“)	35
4.3	Das parlamentarische Leben („möglicher Zustand“)	36
4.3.1.	Wahlen	36
4.3.2.	Vertretung und Konsultation	37
4.3.3.	Gesetzgebung	38
4.3.4.	Steuerung und Kontrolle	40
4.3.5.	Interne Prozesse („Artikulation“)	41
4.4	Kommunikations- und Informationsmanagement	41
4.4.1.	Einzelne MdEP und „Untergruppen“ des Europäischen Parlaments	41
4.4.2.	Verwaltung des Europäischen Parlaments	42
4.4.3.	Beziehung des Europäischen Parlaments zu anderen Organen	43
4.4.4.	Beziehung zwischen dem Europäischen Parlament und den europäischen Bürgern und/oder Wählern	43
4.4.5.	Kontakt zu „nichtstaatlichen“ Akteuren aus Zivilgesellschaft, Industrie und Wissenschaft	44
5.	Schlussfolgerungen und OPTIONEN FÜR DIE ZUKUNFT	45
5.1	Schlussfolgerungen	45
5.2	Optionen	46
5.2.1.	Demokratischer Prozess und Kommunikation	46
5.2.2.	Informationsmanagement	48
5.2.3.	Innovative Struktur – eine IKT-Plattform oder -Gemeinschaft	49
5.2.4.	Mögliche organisatorische Ansätze	50
6.	LITERATURHINWEISE	52
7.	ANHÄNGE	64
	Vier Fallstudien	64

EXECUTIVE SUMMARY

The European Parliament is confronted by a number of challenging questions with regard to the future organisation of its work, and the ways in which this can be facilitated by Information and Communication Technology (ICT).

This study is largely literature review-based. While the study is part of a broader exercise ambitiously entitled "MEP 2025", this investigation shows that the speed of change in both technology and democratic developments means that looking as far as a decade and a half ahead poses substantial challenges. In fact, more different forms of foresight analysis and study, conducted more regularly, might ultimately serve the European Parliament more effectively. Regular reviews of the future of "democratic innovation" are therefore proposed by the study.

Conclusions and options for three elements of democratic innovation

The European Parliament is already moving ahead in terms of digital democracy and its own use of ICT. However, there are huge opportunities for further change, both immediately and also steadily over the 15-year period. Regular reviews, both of the changing political/social environment and of technological progress, should take place at least every two years. The next two-year period will be crucial, given the current situation of the European Union and the potential political and organisational changes.

The three key action areas in the options defined for the European Parliament are:

- communication around the democratic process: including virtualisation, being mobile and eVoting.
- information management: including visualisation and the cloud.
- innovative structure: developing an ICT platform or community to collect, share and develop information and experiences.

The study has identified twenty clear areas of decision-making that can be broadly classified into these three domains. Generally, the options outlined flow from the more strategic to the more easily applicable or explorable.

Communication around the democratic process: virtualisation, being mobile and eVoting

- Experiment with virtual meetings.
- Experiment with e-Consultation.
- Involve stakeholders online on matters of implementation and especially evaluation.
- Be mobile.
- Encourage use of portable devices.
- Enhance website(s).
- Enhance cyber security.
- Reinforce transparency.
- Exploit the potential of technology for multilingualism.

Information management: visualisation and the cloud

- Investigate the possibilities offered by information management.
- Invest in data visualisation techniques.
- Explore and invest in the cloud.
- Update and extend the online availability of archives for the use of the public.

Innovation - an ICT platform or community

- Invest in an infrastructural backbone.
- Expand and enhance collaboration.
- Encourage the approach of working from anywhere.

A set of more organisational approaches, including a focus on evaluation and assessment are also included.

SYNTHÈSE

Le Parlement européen est confronté à certaines difficultés en ce qui concerne l'organisation à venir de son travail et la manière dont les technologies de l'information et de la communication (TIC) pourraient le faciliter.

Cette étude repose en grande partie sur une analyse documentaire. Alors que l'étude fait partie d'un projet plus large portant le titre ambitieux de «Député au PE 2025», cette enquête montre que, en raison de la rapidité du changement dans les développements technologique et démocratique, des obstacles substantiels se dressent lorsque l'on se projette dix ans et demi plus tard. En fait, des analyses et des études prospectives plus différentes, effectuées sur une base plus régulière, pourraient finalement s'avérer plus utiles pour le Parlement européen. Cette étude propose dès lors des examens réguliers de l'avenir de «l'innovation démocratique».

Conclusions et options relatives à trois éléments de l'innovation démocratique

Le Parlement européen évolue déjà en ce qui concerne la démocratie numérique et sa propre utilisation des TIC. Cependant, il existe d'immenses possibilités pour poursuivre le changement, qu'il soit immédiat ou progressif sur la période des quinze prochaines années. Des examens réguliers de l'environnement politique/social en évolution et des progrès technologiques devraient avoir lieu au moins tous les deux ans. La prochaine période de deux ans sera importante au vu de la situation actuelle de l'Union européenne et des changements politiques et organisationnels éventuels.

Les trois domaines d'action clés compris dans les options définies par le Parlement européen sont:

- la communication dans le processus démocratique: la virtualisation, la mobilité et le vote internet;
- la gestion de l'information: la visualisation et l'informatique dématérialisée;
- une structure innovante: développer une plateforme ou une communauté TIC afin de rassembler, de partager et d'élaborer des informations et des expériences.

Cette étude a clairement repéré vingt sphères décisionnelles qui, globalement, peuvent être classées dans ces trois domaines clés. En général, les options présentaient les points dans un ordre particulier: du plus stratégique au plus facile à appliquer ou à exploiter.

Communication dans le processus démocratique: virtualisation, mobilité et vote internet

- Tenter l'expérience des réunions virtuelles
- Tenter l'expérience des consultations par internet
- Associer les parties prenantes, en ligne, aux questions de mise en œuvre, et en particulier d'évaluation
- Être mobile
- Encourager l'utilisation de dispositifs portables
- Améliorer le(s) site(s) Web
- Améliorer la cybersécurité
- Renforcer la transparence
- Exploiter le potentiel de la technologie pour favoriser le multilinguisme

Gestion de l'information: visualisation et informatique dématérialisée

- Étudier les possibilités offertes par la gestion de l'information
- Investir dans les techniques de visualisation de données
- Étudier et investir dans l'informatique dématérialisée
- Mettre à jour et élargir l'accès en ligne aux archives en vue de leur utilisation par le public

Innovation - Une plateforme ou une communauté TIC

- Investir dans une infrastructure centrale
- Étendre et améliorer la coopération
- Encourager l'approche du «travail à partir de n'importe où»

L'étude comprend également un ensemble d'approches plus organisationnelles, parmi lesquelles figure un intérêt particulier porté à l'évaluation et au contrôle.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Europäische Parlament befasst sich derzeit mit einer Reihe von anspruchsvollen Fragen hinsichtlich der künftigen Organisation seiner Arbeit und sucht nach Wegen, wie die Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) diese unterstützen kann.

Diese Studie basiert weitgehend auf der Analyse von Fachliteratur. Während die Studie Teil einer umfassenderen Arbeit ist, die den ehrgeizigen Titel „MdEP 2025“ trägt, zeigt die vorliegende Untersuchung, dass die rasanten Veränderungen sowohl in der Technologie als auch der demokratischen Entwicklung uns vor enorme Herausforderungen stellen, will man anderthalb Jahrzehnte in die Zukunft blicken. In der Tat könnten differenziertere Formen der prospektiven Analyse und Studie, in regelmäßigen Zeitabständen durchgeführt, dem Europäischen Parlament letztendlich von größerer Hilfe sein. Daher wird in der Studie vorgeschlagen, die Zukunft der „demokratischen Innovation“ regelmäßig zu analysieren.

Schlussfolgerungen und drei mögliche Elemente der demokratischen Innovation

Das Europäische Parlament ist bereits sehr fortschrittlich, was die digitale Demokratie und den Einsatz der IKT anbelangt. Es bieten sich jedoch noch viel größere Möglichkeiten für den weiteren Fortschritt – sowohl kurzfristig als auch langfristig über einen Zeitraum von 15 Jahren betrachtet. Mindestens alle zwei Jahre sollte das sich verändernde politische/soziale Umfeld und der technologische Fortschritt analysiert werden. Der nächste Zweijahreszeitraum wird in Anbetracht der Situation, in der sich die Europäische Union derzeit befindet, und der potenziellen politischen und organisatorischen Veränderungen entscheidend sein.

Die drei wesentlichen Aktionsbereiche der Optionen für das Europäische Parlament sind Folgende:

- Kommunikation im demokratischen Prozess: Einbeziehung von Virtualisierung, Mobilität und eVoting
- Informationsmanagement: Einbeziehung von Visualisierung und der Cloud
- Innovative Strukturen: Entwicklung einer IKT-Plattform oder -Gemeinschaft zur Erfassung, Weitergabe und Entwicklung von Informationen und Know-how

In der Studie wurden zwanzig Bereiche von Entscheidungsfindungen ermittelt, die diesen drei Schwerpunkten weitgehend zugeordnet werden können. Grundsätzlich werden zunächst die strategischeren Optionen und in der Folge die einfacher anzuwendenden bzw. zu realisierenden Optionen angegeben.

Kommunikation im demokratischen Prozess: Virtualisierung, Mobilität und eVoting

- Versuchsweise Durchführung virtueller Meetings
- Versuchsweise Durchführung von eConsultation
- Einbeziehung der Hauptakteure über das Internet bei Themen der Umsetzung und insbesondere der Evaluierung
- Mobilität
- Förderung der Verwendung tragbarer Geräte
- Verbesserung von Websites
- Verbesserung der Sicherheit im Internet
- Verstärkung der Transparenz
- Nutzung des technologischen Potenzials für die Mehrsprachigkeit

Informationsmanagement: Visualisierung und die Cloud

- Prüfung der Möglichkeiten, die durch das Informationsmanagement geboten werden
- Investition in die Techniken der Datenvisualisierung
- Nutzung der Cloud und entsprechende Investitionen
- Aktualisierung und Ausweitung der Online-Verfügbarkeit von Archiven zur Nutzung durch die Öffentlichkeit

Innovation – eine IKT-Plattform oder -Gemeinschaft

- Investition in die grundlegende Infrastruktur
- Ausbau und Verbesserung der Zusammenarbeit
- Förderung des ortsunabhängigen Arbeitens

Eine Reihe organisatorischer Ansätze mit Fokus auf Evaluierung und Bewertung sind ebenfalls einbezogen.

1. EINFÜHRUNG

Diese Studie soll Einblicke in eine neue Dekade der Tätigkeit und Arbeit für das Europäische Parlament liefern. Im Rahmen der Untersuchung zum MdEP 2025 erforscht das Europäische Parlament, wie das Parlament 2025 aussehen und arbeiten könnte. Den Ausgangspunkt der Studie bilden Entwicklungen in der modernen Demokratie. In der Folge werden Entwicklungen im Bereich der Technologie (oder „IKT“) beleuchtet, die Auswirkungen auf Gesellschaft und Politik – und damit auf die Arbeitsstrukturen und –prozesse des Europäischen Parlaments – haben können, und Aspekte aufgezeigt, denen das Europäische Parlament besondere Aufmerksamkeit schenken sollte. Abschließend werden über zwanzig mögliche Optionen aufgeführt, auf die sich das Europäische Parlament konzentrieren könnte. Die drei Optionen für das, was wir „demokratische Innovation“ nennen, sind:

- **Kommunikation im demokratischen Prozess:** Virtualisierung, Mobilität und eVoting
- **Informationsmanagement:** Einbeziehung von Visualisierung und der Cloud
- **Ermöglichende Strukturen:** Entwicklung einer IKT-Plattform oder -Gemeinschaft zur Erfassung, Weitergabe und Entwicklung von Informationen und Know-how

1.1 HINTERGRUND

Der Beginn des einundzwanzigsten Jahrhunderts ist durch technologischen Wandel und Veränderungen in der Demokratie gekennzeichnet. Wirft man einen Blick in die Zukunft, in die Mitte der 2020er Jahre, ist es von entscheidender Bedeutung zu verstehen, wie die IKT den politischen Prozess beeinflusst und auch zukünftig wahrscheinlich beeinflussen wird, indem sie die Entstehung und Entwicklung der öffentlichen Meinung und die Art der Vertretung von Interessen verändert. Die besondere Herausforderung liegt darin, die möglichen Auswirkungen dieser Veränderungen auf die Rolle und Funktionen des Europäischen Parlaments und seiner einzelnen Abgeordneten und das damit verbundene Veränderungspotenzial zu ermitteln.

Die zunehmend auf die Gesetzgebung gerichtete zukünftige Rolle des Europäischen Parlaments ist auf modernere, ausgefeiltere, effizientere und effektivere Werkzeuge und Methoden angewiesen. Die Institution und die Abgeordneten müssen ihre demokratischen Aufgaben in einem sich rasch wandelnden Umfeld ausüben. Die Technologie verändert die Art und Weise, in der Informationserfassung, Konsultation, Entscheidungsfindung und Bewertung stattfinden. Darüber hinaus müssen sich das Parlament und seine Abgeordneten sowohl den Auswirkungen der sozialen Mobilisierung als auch der von den Bürgern zum Ausdruck gebrachten Unzufriedenheit mit der Arbeitsweise der repräsentativen Demokratie stellen.

1.2 GRUNDLEGENDE FRAGEN

Die Studie orientierte sich an drei Leitfragen:

- Wie kann die Entwicklung der IKT den politischen Prozess beeinflussen?
- Welche Folgen haben diese Veränderungen für das Europäische Parlament?
- Wie könnte das Europäische Parlament diese Veränderungen für sich optimal nutzbar machen?

1.3 METHODIK DER STUDIE

Drei Informationsquellen wurden verwendet, um die Einblicke der Studie in die potenzielle Welt des „MdEP 2025“ zusammenzustellen. Das Team führte gründliche Sekundärerhebungen sowie eine ausführliche Literaturlauswertung¹ durch und befragte Schlüsselpersonen im Europäischen Parlament. Auch vier Beispiele digitaler Demokratie aus der Praxis wurden untersucht – Fallstudien zu aktuellen Entwicklungen sozialer und demokratischer Bewegungen, bei denen die Technologie eine zentrale Rolle spielte.

1.4 AUFBAU DES BERICHTS

In Kapitel 1 werden der Kontext dieser Studie, ihre Methodik und der Aufbau des Berichts kurz vorgestellt. In Kapitel 2 werden eine Reihe von Technologieentwicklungen präsentiert, die beträchtlichen Einfluss auf die zukünftige Gesellschaft haben werden. Dazu zählen Cloud Computing, soziale Medien und die Miniaturisierung von Geräten. Insbesondere das Internet wird als Motor von zunehmend vielfältigen sozialen und gesellschaftlichen Aktivitäten fungieren. Kapitel 3 beschreibt zunächst die neuen Entwicklungen bei demokratischen Aktivitäten und konzentriert sich dann auf deren Folgen für die stärker „horizontale Gesellschaft“ von morgen, in der ein erweiterter Zugang zu Informationen zusammen mit neuen Wegen der Datenverarbeitung die Gelegenheit für Bürger schafft, eine aktivere politische Rolle mit mehr Beteiligung als in der Vergangenheit zu spielen, was letztlich zu einem weiteren Wandel des demokratischen Prozesses führen könnte. Mögliche Veränderungen mit Einfluss auf die legislativen und repräsentativen Funktionen des Europäischen Parlaments, die Fraktionen, Ausschüsse, MdEP und den Charakter der Kommunikation zwischen den MdEP und der Gesellschaft werden in Kapitel 4 beschrieben. In Kapitel 5 werden eine Reihe von Schlussfolgerungen und möglichen Optionen präsentiert, die das Europäische Parlament in Erwägung ziehen sollte, und in Kapitel 6 werden diese Ideen in kurzer, systematischer Weise dargelegt, die letztlich die Basis für einen Fahrplan für künftige Maßnahmen werden könnten. Ebenso wie große Entscheidungen zu Änderungen der Arbeitsweise werden natürlich auch Beschlüsse zu geeigneten Meilensteinen oder Entscheidungspunkten durch das Parlament getroffen werden müssen.

¹ Dieser Bericht enthält einen Abschnitt mit Quellenangaben zu den beinahe 200 Referenzen, die vom Studententeam geprüft wurden.

2. TECHNOLOGIE – ÄNDERUNG DER ARBEITSWEISE

In diesem Kapitel werden eine Reihe von Technologieentwicklungen dargelegt, die Auswirkungen auf Gesellschaft und Demokratie haben, und es werden Mutmaßungen über die Folgen für das Europäische Parlament und die MdEP angestellt.

2.1 DIE WICHTIGSTEN TECHNOLOGIEÄNDERUNGEN

Entwicklungen im Bereich von Netzwerkarchitekturen, Geräten und Software unterstützen den Trend hin zu einer immer stärker interaktiven Kommunikation. Trends im Bereich Cloud Computing und Informationsmanagement werden deutlich, zusammen mit einem Hang hin zur ständigen Erreichbarkeit („always on“²) und zum allgegenwärtigen Zugang zum Internet³. Große Mengen von Benutzern tragen zu einem konstanten Fluss digitaler Inhalte und Informationen bei, die von vielen gemeinsam genutzt werden. Die Computerarchitektur bewegt sich hin zum Out- und Crowdsourcing von Arbeit und Prozessen (in dem Versuch, die „kollektive Intelligenz“ zu nutzen). Die Geräte werden immer kleiner. Social Computing⁴, soziale Medien und das semantische Web⁵ werden durch die Bedürfnisse der Menschen und die Schaffung von Diensten vorangetrieben. Diese Trends sind sowohl im Handel als auch bei der Bereitstellung öffentlicher Dienste spürbar. eConsultation, eDeliberation, ePetition und ePolling sind Beispiele für Techniken, die die Einbeziehung der Meinung der Menschen zunehmend einfacher machen. Auf der anderen Seite nehmen Bedrohungen von Netzsicherheit, Privatsphäre und Identität immer mehr zu – und es werden technologische Lösungen als Gegenmaßnahmen entwickelt. Diese technologischen Fortschritte werden in den folgenden Unterabschnitten kurz beschrieben.

Typisch für die Art und Weise, in der technologische Trends mit der Gesellschaft interagieren sind:

- Always online – immer erreichbar
- Die Cloud
- Vernetzte Mobilität
- Dreifache Konvergenz
- Outsourcing und Crowdsourcing

2.1.1 Always online – immer erreichbar

Die Internet-Umgebung entwickelt sich zu einer permanenten Einrichtung, mit der alle in ständiger Verbindung stehen („always on“). Geräte und Dienste werden nur noch über Webnavigation verfügbar, und sie werden mehr und mehr interaktiv. Die Interkonnektivität von Geräten bekommt eine wesentliche Bedeutung für die geschäftliche Entwicklung neuer Dienste. Es gibt bereits einige Beispiele für Computer, die in dieser Richtung gehen, beispielsweise Google Chromebook.⁶ In zukünftigen Geräten werden Daten nicht mehr

² Dies impliziert, dass die Nutzer „immer online“ sind.

³ Allgegenwärtig impliziert, dass überall Zugang zum Internet besteht.

⁴ „Social Computing“ ist die Verwendung sozialer Medien und sozialer Netzwerke auf dem Computer.

⁵ Das semantische Web ist die nächste Version des Internets (Web 3.0). Dabei werden Textanalyse, natürliche Sprachverarbeitung, Ontologien und Semantik eine bedeutende Rolle spielen.

⁶ <http://www.telegraph.co.uk/technology/google/8508033/Google-Chromebook-the-computer-for-people-who-hate-computers.html>

physisch gespeichert: Der Schwerpunkt liegt mehr auf Konnektivität und virtuellem Speicher als auf der physischen Speicherung von Daten.

2.1.2. Die Cloud

Die Cloud ist die nächste Stufe in der Entwicklung des Internets. Clouds werden geschaffen, weil der Zugang zu entfernten Computer-Standorten über das Internet mühelos möglich ist. Die Anbieter von Cloud Computing stellen Anwendungen über die Internet-Cloud bereit, auf die über Internet-Browser und Desktop- oder Mobilanwendungen zugegriffen werden kann, während die Geschäftssoftware und die Daten-Clouds auf Servern an entfernten Standorten gespeichert sind. Über die Cloud wird alles als Dienst bereitgestellt, von der Rechnerleistung über Geschäftsprozesse bis hin zu persönlichen Interaktionen.

Dank dieser Bündelung **muss sich der Endbenutzer nicht mehr um komplexe Systemarchitekturen kümmern**. Die Systeme können sogar noch **passgenauer auf die Anforderungen der Kunden zugeschnitten werden**. Die zunehmende Zahl der verfügbaren Basisanwendungen erhöht die Zahl der Aktionen, die Endbenutzer unternehmen können. Da dieser Trend die täglichen Aktivitäten der Endbenutzer beeinflusst, trägt er auch dazu bei, **Systemproduktivität und Informationsmanagementkapazität zu steigern**. Dies ermöglicht es, Informations- und Dienstleistungspakete zu öffnen und für alle verfügbar zu machen. Dieser Wandel droht jedoch ins Stocken zu kommen, wenn Datenschutz, Zuverlässigkeit und Sicherheit des Informationsmanagements nicht garantiert sind.

2.1.3. Vernetzte Mobilität

Die Zukunft für Endbenutzer geht wahrscheinlich in die Richtung, dass man **völlig mobil und immer online ist** – das bedeutet **vernetzte Mobilität**. Immer kleinere und leichtere tragbare Geräte wie Tablets und Smartphones mit immer größerem Funktionsumfang und stärkerer Nutzerzentrierung ersetzen nach und nach herkömmlichere Geräte wie Desktop-Computer und Laptops. Der sofortige Zugriff auf digitale Inhalte, unabhängig vom Standort, treibt die wachsende Bedeutung der Verbindungsgeschwindigkeit und die nachlassende Relevanz von Funktionen wie Speicherkapazität voran.

Eine Reihe unterschiedlicher Faktoren beeinflussen diese Trends: Miniaturisierung und Mobilität, die so genannte „dreifache Konvergenz“ (siehe unten) und ein neues Internetprotokoll.

Ein eindeutiger Trend hin zu Mobilität wird sich zeigen. Die Umsätze bei Desktop-Computern werden weiter an Gewicht verlieren, zugunsten von Laptops, Netbooks und Tablet-PCs. Die Umsatzsteigerung bei Netbooks und Tablet-PCs wird nahezu ausschließlich zulasten der Desktop-Computer gehen. Die auf den Tablet-PCs verfügbaren zusätzlichen Funktionen (wie Kalender, Formatverarbeitungssoftware⁷ und Videospiele) haben Anziehungskraft auf Endbenutzer, die mehr als ein Gerät zur bloßen Suche im Internet benötigen. Das Surfen im Internet wird jedoch weiterhin die Hauptfunktion sein, die diese Geräte bieten, angesichts ihres Charakters als Zugangstor zu digitalen Inhalten und verschiedenen Diensten.

In ähnlicher Weise hat der Marktanteil von Smartphones bereits beträchtlich zugenommen. Er stieg zwischen Dezember 2009 und Dezember 2010 in den fünf bevölkerungsreichsten

⁷ Formatverarbeitungssoftware ist eine Komponente von Textverarbeitungssoftware.

EU-Mitgliedstaaten (Frankreich, Deutschland, Italien, Spanien und das Vereinigte Königreich) von 9,5 % und erreichte eine Marktdurchdringungsrate von 31,1 % (4,1 Prozentpunkte höher als in den USA) (Comscore 2011).

2.1.4. Dreifache Konvergenz

Ein zweiter Faktor, **der zum Mobilitätstrend beiträgt, ist der Begriff der „dreifachen Konvergenz“**, d. h. der Konvergenz von Multimedia-Diensten. Die dreifache Konvergenz bezieht sich auf das Konzept einer einzigen Verbindung, die Kunden den Zugang zu Breitband-Datenverbindungen, das Telefonieren über das Internet (VoIP) und das Betrachten von Videoinhalten (digitales Kabelfernsehen) ermöglicht. Dieser Trend umfasst die Bereitstellung von drei Arten von Diensten durch denselben Anbieter, aber wichtiger noch, den Zugang zu allen diesen Diensten über dasselbe Gerät. Die heutige moderne Ausrüstung ermöglicht bereits den Zugang zu diesen drei Diensten über drei „herkömmlichere“ Geräte wie Telefon, Fernseher und Computer. **Eben das Internet bietet das Mittel für den Zugriff auf alle diese drei Dienste und deren Bereitstellung:** Es liefert den gemeinsamen Nenner.

Im Zentrum dieser Multimedia-Entwicklung (bezeichnet als das Internetprotokoll Multimedia-Subsystem) steht die Verwendung eines standardisierten Internetprotokolls. Auf diese Weise können Dienste und ergänzende Anwendungen für alle Gerätetypen über ein einziges standardisiertes Signal übertragen werden. Weitere Anreize für eine Konvergenz der Technologien und einem Wettbewerb zwischen Netzwerken werden entstehen: Unternehmen werden nicht nur in ihrem eigenen Markt konkurrieren, sondern auch in neue Geschäftsbereiche vordringen. Smartphones ermöglichen bereits Videoanrufe, die Anzeige von Fernsehen und anderen Videoinhalten (über spezielle Kanäle und Programme für tragbare Geräte) sowie das Suchen im Internet. Der Zugriff auf Anrufdienste und Videoinhalte (einschließlich Fernsehkanäle) erfolgt über das Internet.

Diese erweiterte vernetzte Mobilität wird die schrittweise Einführung des Internetprotokolls IPv6 erforderlich machen, entwickelt im Hinblick auf die Ergänzung und letztlich die Ablösung des aktuellen IPv4, das nahezu grenzenlose IP-Adressen bereitstellt.

2.1.5. Outsourcing und Crowdsourcing

Die Entstehung interaktiver neuer Medien bietet das Potenzial, einen nahezu unbegrenzten Pool an Human-Ressourcen zu erschließen. Es wird mehr und mehr möglich, Informationen in einem Prozess der sogenannten „verteilten Intelligenz“ weiterzugeben und zu sammeln. Auch wenn die Zuverlässigkeit der erstellten Inhalte gründlich überprüft und organisiert werden muss, zeigt **die Erfolgsgeschichte von Medienanwendungen, beispielsweise Wikipedia, das Potenzial, das der Informationsaustausch, die Zusammenarbeit und die akzeptable Verlässlichkeit von Informationen zwischen einer großen Anzahl von Nutzen bietet.** Eine flexible, jedoch dennoch hierarchische Organisationsstruktur kann die Überwachung durch gleichrangige Beiträger ermöglichen, um so die Kohärenz und Qualität der Informationen sicherzustellen.

Dieser Trend ist bereits in Geschäftsorganisationen sichtbar. Es besteht aus einem zweiteiligen Prozess: dem Outsourcing, bei dem festgelegte Aufgaben oder Zuständigkeiten an andere Benutzer delegiert werden, und dem Crowdsourcing, bei dem herkömmlicherweise durch Einzelne durchgeführte Aufgaben über einen offenen Aufruf einer Gruppe oder Gemeinschaft von Menschen (eine „Crowd“) anvertraut werden. So kann beispielsweise die Öffentlichkeit aufgefordert werden, eine neue Technologie zu entwickeln,

eine Gestaltungsaufgabe auszuführen (auch als gemeinschaftsbasiertes Design bezeichnet), die Schritte eines Algorithmus zu verfeinern oder auszuführen (siehe humanbasierte Berechnung) oder zur Erfassung, Systematisierung oder Analyse großer Datenmengen beitragen.

2.2 KÜNFTIGE ENTWICKLUNGEN

Die oben beschriebene Welle technologischer Innovationen hat einige Tendenzen in Gang gesetzt. **Es können elf unterschiedliche Entwicklungen unterschieden werden.**

Dabei handelt es sich um folgende:

- Nutzerorientierte Innovationen
- Vertikale Integration
- Technisch geschlossene Systeme
- Sicherheit im Internet und Schutz der Privatsphäre
- Information als wertvolles Gut
- Datenvisualisierung
- Filterung und Analyse von Daten
- Web 3.0
- Halboffene Netzwerke
- Mass Collaboration
- Transparenz

2.2.1. Nutzerorientierte Innovationen

Aus der Perspektive der Software besteht die *erste Entwicklung* darin, dass die Auswahl an online verfügbaren Plattformen und Anwendungen, welche immer mehr Lebensbereiche umfassen, in Zukunft weiterhin zunehmen wird. In den letzten Jahren konnte man beobachten, wie die Palette der Online-Services um weitere Dienste wie Online-Shopping, Zahlungsmethoden, Suchmaschinen und Unterhaltungsangebote erweitert wurde. Das Hervorbringen neuer Produkte ist ein von der Nachfrage gesteuerter Prozess. Innovative Produkte werden nur dann entwickelt, wenn ihre Herstellung als wirtschaftlich realisierbar eingeschätzt wird. Deshalb wird bei der Entwicklung eines neuen Produkts auf die Vorlieben der Kunden und die Nützlichkeit des Produkts für Endanwender geachtet. Auf dem Gebiet der Informations- und Kommunikationstechnologie ist ein **zunehmendes Interesse an nutzerorientierten Innovationen zu beobachten**. Dieser Trend ist sowohl auf Gebieten mit einem enorm hohen Potenzial wie Gesundheit und Wohlbefinden als auch bei spezialisierten Diensten bemerkbar.

2.2.2. Vertikale Integration

Zweitens ist eine Konsolidierung der Marktstruktur zu beobachten – **mehr vertikal integrierte Plattformen werden in Konkurrenz zueinander stehen**. Plattformen sind in der Lage, mehrere Bereiche des Online-Geschäfts gleichzeitig abzudecken. Beispiele für derartige Bereiche sind Rundfunkübertragungen, elektronische Zahlungsmethoden,

Suchmaschinen, Einkaufsplattformen, soziale Netzwerke und Internet-Telefonie (Voice-over-Internet Protocol, VoIP).⁸

2.2.3. Technisch geschlossene Systeme

Drittens ist der anhaltende Kampf zwischen offenen und geschlossenen Systemen zu erwähnen. Als **geschlossen** werden solche Systeme bezeichnet, deren zugehörigen Komponenten von einem einzigen Unternehmen hergestellt werden. Das Unternehmen liefert dem Anwender ein ganzheitliches System, an dessen Entwicklung kein anderer Anbieter teilgenommen hat. Entwickelt werden die Anwendungen in der Regel in einem Rahmen aus unterschiedlichen „walled gardens“, die gegeneinander konkurrieren. Hat sich ein Verbraucher für ein bestimmtes System entschieden, kann es allerdings vorkommen, dass er darin „eingesperrt“ wird und nicht mehr herauskommt.

2.2.4. Sicherheit im Internet und Schutz der Privatsphäre

Die *vierte* Entwicklung ist als Folge der immer weiter wachsenden Menge an online verfügbaren Informationen zu sehen – **Online-Sicherheit und der Schutz der Privatsphäre der Nutzer drängen sich immer weiter in den Vordergrund**. Die Anzahl der Risiken, die beim Betrieb von IKT entstehen, wächst ständig; dazu gehören Datendiebstahl, Dienstleistungsverhinderungen (Denial-of-Service-Angriffe), unberechtigtes Eindringen, Malware, Site Hijacking und Spyware. In letzter Zeit werden diese Gefahren nicht nur auf Computern, sondern auch auf Mobiltelefonen festgestellt. Ein Ausweg aus dieser Situation könnte die Übertragung von sensiblen Daten auf die Cloud bieten. Dieser Übergang wird allmählich erfolgen. Mit zunehmender Erfahrung der Nutzer und Anbieter werden immer größere Mengen an schutzwürdigen Daten auf die Cloud transferiert. **Für mehr Sicherheit und Privatsphärenschutz werden sowohl die Menschen als auch die Technologie sorgen müssen**. Jeder IKT-Nutzer muss selbst aktiv werden und sich vor potenziellen bösartigen Angriffen und Missbrauch der eigenen Daten schützen (z. B. in dem man die individuell anpassbaren Sicherheitsfunktionen von Softwareanwendungen bewusst nutzt). Das zurzeit herrschende mangelnde Problembewusstsein und die fehlende Kontrolle über die online verfügbaren Daten (Gelman 2009) rufen nach einem ausgewogenen Gesetzeswerk zum Schutz der Anwender. Technisch ist eine Tendenz in Richtung spezialisierter Anwendungen festzustellen, die auf die spezifischen Gefahren eingehen (so werden gegen Spyware-Angriffe spezielle Anwendungen eingesetzt, da die Antivirenprogramme hierbei keinen effektiven Schutz bieten). Derartige **spezialisierte Anwendungen werden in umfassende Softwareprogramme für den Rundumschutz eingegliedert**.

2.2.5. Information als wertvolles Gut

Fünftens ist folgende Entwicklung zu verzeichnen: **Information ist ein Gut mit immer größerem Wert**. Das Aufkommen der digitalen Technologie und die damit verbundene Entstehung der Informationsgesellschaft zeigen bereits deutlich, dass Information wie andere Güter und Dienstleistungen auch einen Marktwert besitzt, der sowohl materiell als auch immateriell sein kann. Die Bedeutung dieser Entwicklung ist der Industrie nicht entgangen. Seit fünf Jahren sind zahlreiche Unternehmen dabei, Wertketten aufzubauen, deren vorrangiges Ziel die wirtschaftliche Verwertung von Information ist. Suchmaschinen

⁸ Zur VoIP-Technologie (Voice over internet protocol) gehören Breitband, DSL, das Internet, lokale Netze (LAN) und Internet-Telefonie. Siehe beispielsweise ITU (2007).

und soziale Netzwerke sammeln, verwalten und nutzen Informationen über die Vorlieben der Verbraucher, die später für Marketing- und Werbestrategien eingesetzt werden können. **Im öffentlichen Sektor entstandene Informationen können wiederverwendet oder in neue Produkte bzw. Dienstleistungen für den täglichen Gebrauch integriert werden**, wie z.B. bei Navigationssystemen, der Wettervorhersage oder bei Finanz- und Versicherungsdiensten. Wiederverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors bedeutet, dass Daten anders genutzt werden und dabei Mehrwert geschaffen wird. Dafür werden Informationen aus verschiedenen Quellen zusammengetragen und daraus neue Anwendungen für kommerzielle und nichtkommerzielle Zwecke entwickelt. Informationen aus dem öffentlichen Sektor besitzen zwar ein großes wirtschaftliches Potenzial, deren **Freigabe⁹ wird aber auch die Teilhabe der Bürger am politischen und gesellschaftlichen Leben fördern und dem Fortschritt auf bestimmten Gebieten wie dem Umweltschutz dienen.**

Informationsmanagement kann als „the process of managing information as a resource that is valuable to an organization or business“¹⁰ definiert werden – als Verwaltung von Daten also, die eine wichtige Ressource für eine Institution oder Unternehmen darstellen. Dieser Aufgabe kommt eine immer größere Bedeutung zu. **Unternehmen und sonstigen Einrichtungen ist der Wert von Information durchaus bewusst und sind ständig auf der Suche nach Möglichkeiten, diese Quelle zu erschließen. Wissensmanagement ist ein starker Trend, der auch in Zukunft anhalten wird.**

2.2.6. Datenvisualisierung

Parallel zum explosionsartigen Anstieg des verfügbaren Datenvolumens ist *sechstens* die Entwicklung der Technologie zur Datenvisualisierung zu nennen. Darunter wird die **kreative Nutzung von interaktiven Anwendungen zur grafischen Veranschaulichung von großen, dichten Datenmengen** verstanden. Mit Techniken der Datenvisualisierung können komplexe Datenstrukturen grafisch aufbereitet werden, wobei auf diese Weise sowohl unstrukturierte als auch abstrakte Daten präsentiert werden können. So wird das Aufspüren von Mustern in rohen Datenmengen vereinfacht, was zu neuen Einblicken und Erkenntnissen führen kann. Zu den Methoden, die künftig zur Visualisierung von Daten angewendet werden, gehören Multitouch-Oberflächen, „intuitive Touch“¹¹, die auf Gestenerkennung basierende Navigation in hierarchischen Daten und die spontane Erkennung von Verbindungen und Zuordnungen (relationship mapping). Mit der Zeit werden auch die zeitlichen und räumlichen Aspekte von Information untersucht.

2.2.7. Filterung und Analyse von Daten

Siebtens soll auf die **wachsende Bedeutung von Techniken zur Datenfilterung und –analyse** hingewiesen werden. Als Datenfilterung wird das Auswählen und Klassifizieren von *relevanten* Daten bezeichnet. Unter Datenanalyse ist dagegen der Vorgang zu verstehen, bei dem die Daten interpretiert und deren *Bedeutung* erschlossen wird. Im Bereich Datenanalyse ist das Phänomen des „Social Computing“ im Kommen. Da immer mehr Menschen im persönlichen wie im beruflichen Leben Gebrauch von digitaler Technologie machen,

⁹ Die Europäische Kommission hat im Dezember 2011 ein "Open Data Package" vorgestellt. (http://ec.europa.eu/information_society/policy/psi/index_en.htm)

¹⁰ <http://www.tech-faq.com/data-management.html>

¹¹ Intuitiver Touchscreen bezieht sich auf berührungsempfindliche Touchscreens.

hinterlassen sie Spuren, die ihr Verhalten, ihre Meinungen und ihre Vorlieben offenbaren. Mit Musterabgleichtechniken, Suchalgorithmen und ausgeklügelten Analysemethoden lassen sich aus den digitalen Spuren Rückschlüsse auf Erfahrungen, Wahrnehmungen und Probleme ziehen. Social Computing kann zu kommerziellen, gesellschaftlichen oder dienstleistungsorientierten Zwecken genutzt werden. Beispiel einer nützlichen Anwendung ist die Früherkennung von Verbreitungswegen des Grippevirus. Vor diesem Hintergrund gewinnt die Fähigkeit an Bedeutung, Daten in den richtigen Kontext zu stellen und verstreute Informationen sinnvoll zu bündeln.

Werkzeuge zur quantitativen Analyse von Daten gibt es bereits in hoher Qualität. **Das Augenmerk wird nun immer mehr auf die qualitative Sammlung, Verarbeitung und Analyse von Daten gerichtet.** In diesem Kontext ist die wachsende Integration und Nutzung qualitativer und sozialer Daten durch die sozialen Netzwerke und Suchmaschinen zu nennen. So werden soziodemografische Merkmale (wie Alter, Beruf, Wohnort und Freizeitaktivitäten) dazu verwendet, kommerzielle Angebote, Anwendungen und öffentliche Dienstleistungen auf die jeweiligen Zielgruppen anzupassen. Die Ergebnisse von Suchmaschinenanfragen dienen der Ergänzung dieser Daten; dafür werden Informationen ausgewertet, die andere Menschen über eine bestimmte Person verfügbar machen.

2.2.8. Web 3.0

An *achter* Stelle ist der wichtigste Trend zu erwähnen, der sich auf das Management von Information auswirkt – der Übergang zum „Web 3.0“ oder „semantischen Web“. Damit soll Information in den entsprechenden Kontext gestellt werden. Das semantische Web **wird in der Lage sein, alle online verfügbaren Informationen zu verarbeiten, um virtuell jede erdenkliche Frage zu beantworten.** Darüber hinaus wird es die Ausbeutung der größten Datenbank der Erde möglich machen – des Internets. Im Web 2.0 wird das Internet dazu genutzt, Verbindungen zwischen Menschen herzustellen; das Web 3.0 wird Verbindungen zwischen Informationen ermöglichen.¹² Auf dem Weg zu diesem ehrgeizigen Ziel werden Textanalysetechniken und die Verarbeitung natürlicher Sprache eine bedeutende Rolle spielen. Mit Metadaten¹³ und „Ontologien“¹⁴ werden die im Internet verfügbaren Informationen für den Computer verständlich gemacht. Wird dieses Vorhaben verwirklicht, so wird es möglich sein, mit Hilfe von allgegenwärtigen Informationsmanagementplattformen strukturierte, teilweise strukturierte und unstrukturierte Informationen zu extrahieren, zu ändern, zu laden und abzufragen; dafür werden die Fähigkeiten von immer wichtiger werdenden Textanalysemethoden potenziert und mit Techniken der Datenvirtualisierung kombiniert.¹⁵ Darüber hinaus wird die hierbei notwendige Beschäftigung mit Disziplinen wie Semantik, Verarbeitung natürlicher Sprache und Spracherkennung die Verfügbarkeit von Mehrsprachenanwendungen voranbringen.

¹² <http://computer.howstuffworks.com/web-302.htm>

¹³ Metadaten sind kontextuelle Daten über Daten oder über Datenbehälter.

¹⁴ „Eine Ontologie ist eine Beschreibung (wie eine formelle Spezifizierung eines Programms) der Konzepte und Beziehungen, die formell für einen Agenten oder eine Gemeinschaft von Agenten bestehen können. Diese Definition geht mit der Verwendung des Begriffes Ontologie als Satz von Konzeptdefinitionen einher, ist jedoch allgemeiner. Allerdings unterscheidet sie sich vom Sinn des Wortes Ontologie, das in der Philosophie verwendet wird.“ Siehe Gruber 1993.

¹⁵ <http://www.enterpriseirregulars.com/5706/the-top-10-trends-for-2010-in-analytics-business-intelligence-and-performance-management/>

2.2.9. Halboffene Netzwerke

Neunter Punkt der Aufzählung ist die in der Architektur von sozialen Netzwerken beobachtete Tendenz, geschlossene Plattformen durch **halboffene Netzwerke** zu ersetzen. Diese Entwicklung wird die Art und Weise, in der wir kommunizieren, stark beeinflussen – **immer schneller bewegen wir uns in Richtung der Mass Collaboration**. In der Vergangenheit galt das Hauptaugenmerk der geschlossenen Plattformen der Eins-zu-eins-Kommunikation, so z. B. beim Instant Messaging. Dieser Service dient der direkten, textbasierten Echtzeitkommunikation zwischen zwei – oder mehr – Menschen. Halboffene Netzwerke sind dagegen soziale Strukturen, die die Eins-zu-viele-Kommunikation ermöglichen – und damit eine Art Rundfunkübertragung darstellen: Ihre Knoten bilden einzelne Menschen oder Einrichtungen, die durch spezifische Interessen verbunden sind. Um an dieser Art der Informationsübermittlung teilzuhaben, sind unterschiedliche Werkzeuge entwickelt worden.

Bei den sozialen Netzwerken können zwei Hauptkategorien unterschieden werden: allgemeine und spezialisierte (oder unternehmensbezogene) Netzwerke. Als Bottom-up-Plattformen sind soziale Netzwerke stark auf eine solide und breite Mitgliederbasis angewiesen: Der Wert des Netzwerks hängt von der Funktionalität der eigentlichen Plattform, aber auch vom Vernetzungsgrad und den Interaktionen der Nutzer ab. Im letzten Jahrzehnt sind sowohl die Anzahl als auch die Bedeutung und der Einfluss der sozialen Netzwerke sprunghaft gestiegen. Die Landschaft der verfügbaren sozialen Netzwerke ist noch nicht homogen, einige Plattformen konnten aber ihre weltweite Präsenz konsolidieren.¹⁶ Allerdings ist der Verbreitungsgrad der meisten sozialen Netzwerke noch nicht stabil. Ihre Entwicklung hängt von verschiedenen Faktoren ab, so z. B. von den Interessen und Präferenzen der Nutzer sowie von der Verfügbarkeit von Alternativen, die denselben oder ähnlichen Zwecken dienen. Dennoch muss aus der Perspektive der Demokratie festgestellt werden, dass große Teile der Bevölkerung (noch) kein Interesse an dieser Entwicklung gezeigt haben bzw. nicht die erforderliche digitale Kompetenz besitzen, um damit Schritt zu halten.

Soziale Netzwerke wie Facebook oder Twitter ermöglichen die Kommunikation mit Menschen, die man ansonsten nicht hätte kontaktieren können. **So können Wähler mit Politikern kommunizieren, Fans mit Profisportlern und Studenten mit renommierten Professoren oder Experten in anderen Universitäten oder Forschungseinrichtungen.** Massenkommunikation wird von immer größeren Teilen der Bevölkerung wahrgenommen.

Dabei treten zwei Muster hervor. Beide könnten zu einer **Volumenexplosion beim Informationsfluss sowie bei den freigegebenen Inhalten führen**. Erstens werden Kommunikationskanäle zwischen Menschen geöffnet, die zuvor noch keinen Kontakt gehabt hatten; zweitens treten mannigfache Kommunikationsmuster zwischen Menschen auf, die bereits in Verbindung standen oder sich vorher nicht kannten. Auf der anderen Seite ist zu erwarten, dass vermehrt andauernde Kommunikation ohne die Filterung von „Gatekeepers“ – informell, auf sozialen Netzwerken – stattfindet. Allerdings müssen für hochkomplexe Informationsmengen **Mechanismen entwickelt werden, die die Filterfunktion der Gatekeepers ermöglichen.**

¹⁶ Eine vergleichende Analyse der Entstehung von sozialen Medienplattformen auf der ganzen Welt finden Sie unter http://www.vincos.it/wp-content/uploads/2009/06/wmsn_animated_1024.gif

Obwohl die mannigfachen und komplexen Interaktionen zwischen den Nutzern den Informationsfluss zunehmend formen werden, wird irgendeine Art von hierarchischer Struktur bestehen bleiben. Bei den Interaktionen bilden sich drei Typen von Akteuren heraus: Erzeuger („leaders“), Boten („propagators“) und Verbraucher („disseminators“). Erzeuger sind dabei die eigentlichen Schöpfer der Inhalte, die von den Boten verbreitet werden – z. B. indem sie die Texte umformulieren, bevor sie diese erneut posten. Schließlich wird die Information von den Verbrauchern empfangen, deren Rolle folglich passiver ausfällt. Dabei wird es keine feste Nutzer-Rolle-Zuordnung geben: Dieselbe Person kann je nach Thema unterschiedliche Funktionen übernehmen. **Die Rolle der Erzeuger könnten Politiker, Sportler oder Künstler wahrnehmen.** Es könnten aber auch unbekannte Menschen zu Inhaltserzeugern werden, indem sie (oder andere Menschen) einfach Inhalte freigeben (Videos, Blogs, Petitionen) und dadurch sichtbar werden.

2.2.10. Mass Collaboration

Die *zehnte* Entwicklung ist unter der Bezeichnung Mass Collaboration bekannt. Darunter wird das Phänomen verstanden, dass Nutzer bei der Kommunikation eine immer aktivere Rolle spielen werden, z. B. indem sie größere Mengen an Inhalten verfügbar machen, die sie selbst oder andere erstellt haben. Die zunehmend aktive (und zunächst einseitige) Kommunikation wird sich zu einer ständigen Interaktion zwischen Nutzern entwickeln – die Empfänger oder Betrachter des Inhalts werden häufig der Quelle bzw. dem Erzeuger des Inhalts antworten. So wird beobachtet, dass Tweets oder Statusaktualisierungen auch von Nutzern kommentiert werden, die ursprünglich nicht als Empfänger der Inhalte gedacht waren. Die Kommunikationsteilnehmer können dabei entscheiden, welche Informationen sie für andere freigeben und ob sie dazu Feedback erhalten möchten. Während manche Beiträge reinen informativen Charakter besitzen, werden andere mit der klaren Absicht übermittelt, eine Diskussion in Gang zu setzen. Es zeichnet sich ab, dass **interaktive und gezielte Information eine grundlegende Rolle spielen wird.**

Es stehen neue Mechanismen für die Verbreitung von Inhalten zur Verfügung. Die Nutzer wollen andere auf bestimmte Angelegenheiten aufmerksam machen: Tags bei Bildern und Kommentare ermöglichen die Bereitstellung von Inhalten. Auf diese Weise kann Kommunikation personalisiert und den eigenen Bedürfnissen angepasst werden. Funktionen wie die Nutzung von Stichworten oder Hashtags (bei Twitter) werden von den Nutzern wahrgenommen, um aktuelle Themen („Trending Topics“) zu verfolgen und auf der Webplattform zu kommentieren (Asur et al. 2011). Die Ähnlichkeit von Hashtags zu den Schlagzeilen traditioneller Medien kann Gleichmäßigkeit und Einheitlichkeit in den Inhalten und Themen fördern, die von den Nutzern diskutiert werden. Die Anwendung der richtigen Schlagworte kann die Sichtbarkeit im Web eines Individuums exponentiell steigen lassen. Noch in größerem Maße als heute werden Links zur Verbreitung und Sammlung von Informationen beitragen. Angesichts des immer größeren Informationsflusses können Schlagworte und Links dazu genutzt werden, gezielter nach Inhalten zu suchen. **Dabei macht sich ein bidirektionaler Trend bemerkbar, der unter dem Namen „co-shaping“ bekannt ist und auf die gegenseitige Beeinflussung von Internet und Gesellschaft anspielt.** So werden bestimmte Begriffe häufiger im Internet gesucht, weil sie im gesellschaftlichen Leben sehr präsent sind, während auf der anderen Seite die Menschen Ausdrücke verwenden, die sie aus dem Internet kennen. Beide Fälle machen deutlich, dass man die richtigen Worten an der richtigen Stelle verwenden muss, um möglichst viele

Menschen zu erreichen. Während manche Nutzer ihre Inhalte bewusst zur Erhöhung ihrer Sichtbarkeit gestalten werden, werden semantische Daten es erlauben, dass Informationen an andere spontan gerichtet werden.

Form und Struktur der Nachrichten verändern sich. Die Entwicklung hin zu einer ständig stattfindenden Kommunikation wird sich einerseits auf Form und Struktur der Inhalte und andererseits auf die dabei verwendete Sprache auswirken. Dabei zeichnet sich ab, dass Texte immer kürzer und informeller werden. Lange Texte werden allmählich durch kurze Nachrichten ersetzt, wobei häufig knappe Sätze zum Einsatz kommen. Versucht wird dabei, die zu übermittelnde Informationsmenge zu maximieren und gleichzeitig die Anzahl der verwendeten Wörter zu minimieren. In der schnelllebigen Welt von heute lautet das Ziel, nur die wesentlichen Elemente der Botschaft zu senden. Ist die Nachricht zu lang oder unspezifisch, so könnte die Aufmerksamkeit der potenziellen Adressaten nachlassen. Parallel dazu ist zu beobachten, dass der Kommunikationsstil immer informeller wird. **Der Informationsaustausch zeichnet sich also immer mehr durch Knappheit, Unmittelbarkeit und einen informellen Stil aus.**

Das Aufkommen des Informationszeitalters wird das Verhalten der Menschen verändern. **Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden sich die Menschen auf die neuen Umstände einstellen. Sie werden sich daran gewöhnen, Information im Internet zu suchen.** Nichtverfügbarkeit wird mit Unvollständigkeit gleichgesetzt und als negative Eigenschaft wahrgenommen. Das Freigeben von immer mehr Daten im Internet wird zu einem vollkommen normalen Vorgang. Der Informationsstand wird allerdings von den Präferenzen der Nutzer und ihrem Wunsch nach einer mehr oder weniger intakten Privatsphäre abhängen.

2.2.11. Transparenz

Und *elftens*: Der Grundsatz der **Transparenz** – welche unterschiedliche Funktionen erfüllen kann – **wird zu einem absoluten Muss für Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens.** Information kann heute problemlos in jedem Format – Text, Bilder, Videos – veröffentlicht, aber auch gegen den Willen des Urhebers anderen Menschen zugespielt werden. Die von einer Person bewusst freigegebenen Inhalte sowie die Art und Weise und die Geschwindigkeit, mit der er oder sie auf die Offenlegung bestimmter Informationen oder auf bestimmte Ereignisse reagiert, wirken sich stark auf sein Image aus (z. B. Mitarbeiter, die sich über die Hierarchie oder die Führungskräfte ihres Unternehmens äußern, oder Manager, die Daten zu einem bestimmten Projekt veröffentlichen). Vor dem Hintergrund einer Gesellschaft, die immer freizügiger mit Daten umgeht, wird Transparenz in Bezug auf Ereignisse und Aktivitäten zu einem wichtigen Werkzeug für um ihr Ansehen besorgte Unternehmen und Einrichtungen, die sich dem Vorwurf der Verschwiegenheit nicht ausgesetzt sehen wollen. Mögliche Ansehensverluste werden immer mehr zu einem Thema – das Verschwimmen der Grenze zwischen öffentlichem und privatem Leben, das bereits offline spürbar ist, könnte beschleunigt werden. Da die Standardeinstellungen der Anwendungen immer mehr dazu verleiten, persönliche Daten offenzulegen, **wird es zunehmend umständlicher, die eigene Privatsphäre in dem jeweils gewünschtem Grad zu schützen.** Das Verständnis von Privatsphäre selbst wird sich verändern, wobei mindestens zwei Ebenen zu unterscheiden sein werden. Die erste Ebene wird ein streng geschützter Bereich sein, der nicht offengelegt wird. Die zweite Ebene (die weitere Unterebenen enthalten könnte) wird für die Menschen, mit denen man vernetzt ist, freigegeben.

2.3 VERBREITUNG DER SOZIALEN NETZWEKE – ZWEI BEISPIELE

Manche soziale Netzwerke wachsen ununterbrochen, während anderen die Nutzer davonlaufen. Instabilität und Unvorhersehbarkeit sind wesentliche Merkmale der Branche. Dessen ungeachtet konsolidieren einige Plattformen ihre führende Stellung. Bestimmte Tendenzen zeichnen sich ab. Vor allem im Hinblick auf die Verbreitung können in den verschiedenen Ländern Unterschiede festgestellt werden. Zwei soziale Netzwerke sollen hier näher betrachtet werden: Facebook und Twitter.

Im August 2011 hatte Facebook weltweit ca. 750 Millionen Nutzer. In Europa ist das Netzwerk sehr erfolgreich. Die bereits hohe Verbreitung hat naturgemäß zu einer Verlangsamung des Wachstums geführt, die Mitgliederzahl wächst dennoch weiter. In absoluten Zahlen (Millionen von Nutzern) ausgedrückt ist die Verbreitung des Netzwerks beeindruckend, insbesondere in Italien, wo ca. die Hälfte der Bevölkerung bei Facebook Mitglied ist. Unter Internetnutzern ist die Verbreitung nicht geringer und rangiert zwischen 58,1 % der Bevölkerung in Deutschland und 81,7 % im Vereinigten Königreich. Allerdings steht das Unternehmen wegen seines Umgangs mit den Daten der Netzwerkmitglieder in der Kritik. **Vereinzelte Belege deuten darauf hin, dass im Vergleich zu früheren Generationen die Beliebtheit unter jungen Nutzern gesunken ist.**

Bei Twitter dagegen war die Mitgliederentwicklung in Europa schleppender. In den fünf bevölkerungsreichsten Ländern der Europäischen Union rangierte die Verbreitung Ende 2010 zwischen unter 1 Million in Italien und ca. 5 Millionen im Vereinigten Königreich. Zwischen November 2009 und November 2010 wuchs die Mitgliederzahl im Vereinigten Königreich (plus 28 %), Frankreich (31 %), Deutschland (49 %), Italien (50 %) und Spanien (151 %). Die niedrige Verbreitung könnte auf die Merkmale des Netzwerks zurückzuführen sein. Die allermeisten Inhalte werden von Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens und einigen wenigen aktiven Nutzern erstellt, während die übrigen Mitglieder eine deutlich passivere Rolle einnehmen. Bei 200 Millionen Nutzern weltweit wird die Hälfte aller Beiträge (Tweets) von nur zwanzigtausend Menschen (oder 0,01 Prozent) erzeugt. 41 % der Nutzer hat noch nie einen Beitrag geschrieben. Da die über Twitter übermittelten Nachrichten meistens aus öffentlichen Personen stammen, werden diese schnell von anderen Medien aufgegriffen. Viele potenzielle Nutzer sehen deshalb keine Notwendigkeit, sich beim Netzwerk anzumelden.

Mitglied bei einem Netzwerk zu sein könnte aber in bestimmten sozialen Bereichen zu einer faktischen Verpflichtung werden. Soziale Netzwerke bauen ihren Nutzerstamm ausgehend von einer ersten Gruppe aus „Freiwilligen“ auf. Die Geschwindigkeit der Verbreitung und die hohen Mitgliederzahlen treiben immer mehr Menschen in die Arme der Netzwerke.

Dennoch ist eine gewisse Konsolidierung auf dem Markt zu erwarten. Zeitknappheit und andere Faktoren wie Trägheit sind natürliche Barrieren, die ein konstantes Aktivsein in mehreren Netzwerken gleichzeitig erschweren dürften. Diese Tendenz verschafft den großen, mitgliederstarken Plattformen Rückenwind. **Wahrscheinlich ist, dass nur eine kleine Anzahl von Netzwerken in bereichsspezifischen Nischen (geografischen Zonen, Berufen usw.) überlebt.** Inhalte werden dann unter den Nutzern, und damit auch unter Außenstehenden, schneller fließen.

3. TENDENZ HIN ZU EINER HORIZONTALEREN WELT UND DEMOKRATIE

Unsere Gesellschaft entfernt sich mehr und mehr von vertikalen bzw. hierarchischen Strukturen. Stattdessen ist eine wachsende Anzahl horizontaler Interaktionen zu beobachten. Personengruppen engagieren sich zunehmend im Bereich bestimmter politischer Fragen, wobei der Zugang zu sozialen Netzwerken und zu digitalen Tools ein solches Engagement häufig erst ermöglicht. Dieses Zusammenspiel mehrerer komplexer Faktoren wird in zahlreichen Fällen durch die Informations- und Kommunikationstechnik (IKT) erheblich erleichtert.

In diesem Kapitel werden zunächst die Veränderungen der Demokratie und der demokratischen Gesellschaft erläutert. Anschließend wird der Übergang zu einer horizontaleren Gesellschaft genauer betrachtet. Zudem wird die Bedeutung einer vermehrten Nutzung sozialer Netzwerke angesprochen, so zum Beispiel der zunehmende Aktivismus der sogenannten „Digital Natives“. Schließlich wird auf das Phänomen der digitalen Demokratie sowie auf die Bedeutung und die möglichen Auswirkungen der Tendenz hin zu einer partizipativen Demokratie eingegangen.

3.1 DER WANDEL DER DEMOKRATIE UND DER DEMOKRATISCHEN GESELLSCHAFT

Die Demokratie und die demokratische Gesellschaft befinden sich derzeit im Wandel. Politiker wurden ursprünglich für eine bestimmten Zeitspanne gewählt, um stellvertretend für die Bürger Entscheidungen zu treffen, wobei die Bürger die entsprechenden Befugnisse auf die Politiker übertrugen – im 21. Jahrhundert ist dieses System weniger evident geworden.

Die Politik findet nun vielmehr auf multidimensionaler Ebene statt: lokal, regional, national, transnational, supranational und international. Weltpolitik ist gleichzeitig Lokalpolitik: So wirken sich Entwicklungen z. B. auf den Gebieten Ölversorgung, Umweltverschmutzung oder Bevölkerungswachstum auf das tägliche Leben der Bürger aus. Infolgedessen sind die Entscheidungsprozesse zur Erzielung einer effektiven Problemlösung komplexer und zeitaufwendiger als je zuvor. Diese Entwicklungen stellen für existierende Demokratien eine Herausforderung dar – insbesondere in den Bereichen Organisation und Arbeitsweise.

Zudem nehmen einzelne Bürger eine zunehmend kritische Haltung gegenüber Politikern ein, wobei sie sich gleichzeitig in einen persönlichen Bereich zurückziehen, der von Privatsphäre und Individualität bestimmt ist. Dieses Phänomen ist begleitet von einer Abnahme der Identifizierung mit Gruppen wie Familie, Religionsgemeinschaften, Dorf-/Stadtleben, Sportvereinen oder politischen Parteien. Derartige Tendenzen führen zu einer Reduzierung des Zugehörigkeitsgefühls und der Verantwortung von Einzelpersonen gegenüber der Gesellschaft und dem existierenden politischen System. Daher wird die Schaffung eines gesamtgesellschaftlichen Engagements künftig zunehmend schwieriger.

Die politische Teilhabe wird immer weniger mit dem Engagement in einer bestehenden, mehrere politische Aspekte vertretenden gesellschaftlichen Gruppe in Verbindung gebracht (z. B. einer Partei). Vielmehr besteht die Tendenz hin zu einem politischen Ad-hoc-Engagement: Bürger schließen sich zur Erreichung eines einzelnen Ziels zusammen – und weniger in Organisationen wie z. B. politischen Parteien.

Der Einfluss politischer Parteien hat abgenommen. In demokratischen Systemen mit repräsentativen Formen (von Wahlen bis hin zu Parlamenten) kann ein langsames Schwinden der traditionellen Wählerbasis politischer Parteien beobachtet werden. Die Anzahl der Wähler, die ein Leben lang (d. h. über mehrere Jahrzehnte hinweg) für die gleiche Partei stimmen, nimmt ab. Politische Aktionen finden häufig auf Basis einer einzelnen Angelegenheit statt, die i. d. R. das direkte Umfeld der beteiligten Personen betrifft.

Die vielleicht **größte Herausforderung für die Demokratie ist der Umgang mit dem Phänomen des ständigen Wandels und der wachsenden gesellschaftlichen Vernetzung.**

Diese Entwicklungen stellen für existierende Demokratien eine Herausforderung dar – insbesondere in den Bereichen Organisation und Arbeitsweise. Staatliche Akteure in werden künftig möglicherweise in variierenden Formationen auf den verschiedenen Stufen des politischen Mehrebenensystems zusammenarbeiten. Neu entstehende Bedingungen der Politikgestaltung werden zu einer Veränderung auch auf dem Gebiet der Interessengruppen und Organe führen. Zusammen mit den unterschiedlichsten nicht-staatlichen Akteuren werden Parlamentarier künftig an der Planung der Agenda, an Entscheidungsprozessen sowie an Umsetzung und Steuerung politischer Entscheidungen arbeiten.

Das Europäische Parlament könnte als erstes wirklich postmodernes politisches System bezeichnet werden: Es ist das einzige direkt gewählte supranationale Parlament. Im Laufe der Jahrzehnte hat das Europäische Parlament auf dem Gebiet seiner fünf parlamentarischen Funktionen¹⁷ erheblich an Einfluss gewonnen. Aus dem Vertrag von Lissabon¹⁸ werden sich weitere Änderungen ergeben. Mit dem Vertrag hat die Europäische Union Elemente der direkten und partizipatorischen Demokratie eingeführt, so z. B. mit von Bürgern initiierten Initiativen.¹⁹ Die direkte Kommunikation (Artikulationsfunktion) zwischen dem Europäischen Parlament und den Einzelbürgern wird gestärkt.

Dennoch kann weder von „dem einen europäischen Volk“ noch von der Europäischen Union als „Nation“ gesprochen werden. Das allgemeine gesellschaftliche Desinteresse hinsichtlich der Tätigkeit des Europäischen Parlaments zeigte sich durch eine niedrige Wahlbeteiligung bei den Parlamentswahlen. Daher sind weiterhin Fragen offen, die insbesondere das Ausmaß einer Veränderung des Europäischen Parlaments sowie die Optimierung seiner Repräsentationsfunktion in einer neuen demokratischen Ordnung betreffen. Die Bedeutung direkter demokratischer Elemente für das Parlament nimmt zu. Die Parlamentsmitglieder sollten daher Strategien entwickeln, mit denen auf diese Tendenz in Richtung einer partizipatorischen Demokratie reagiert werden kann.

Insbesondere die MdEP und die parlamentarischen Ausschüsse sollten Möglichkeiten für eine intensive, horizontalere Kommunikation mit den Bürgern schaffen. Zur Stärkung der Parlamente und somit der Demokratie und ihrer Legitimation verfolgt die EU eine allgemeine, das gesamte Mehrebenensystem der EU umfassende Strategie gegenüber dem Parlamentarismus. Allerdings strebt das Europäische Parlament nicht danach, die traditionellen parlamentarischen Strukturen auf nationaler oder subnationaler Ebene zu „ersetzen“.

Im Laufe des letzten Jahrzehnts wurde in der Union ein Modell für eine europäische Multi-Level-Governance entwickelt (z. B. Europäische Kommission 2001, Ausschuss der Regionen

¹⁷ Wahlen, Repräsentation und Beratung, Gesetzgebung, Steuerung und Kontrolle sowie interne Verfahren.

¹⁸ <http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/en/0042423726/Parliament-and-the-Lisbon-Treaty.html>

¹⁹ Von der Europäischen Bürgerinitiative kann seit dem 1. April 2012 Gebrauch gemacht werden.

2009). Multi-Level-Governance bedeutet, dass staatliche und nicht-staatliche Akteure sämtlicher politischer Ebenen im Rahmen der EU-Politik in politischen Netzwerken zusammenarbeiten. Im Vertrag von Lissabon (2009) wird ausdrücklich zur Zusammenarbeit zwischen dem Europäischen Parlament und nationalen Parlamenten aufgefordert – dieses Phänomen wird „Mehrebenenparlamentarismus“ genannt (s. z. B., Abels und Eppler 2011, Crum und Fossum 2009, Maurer 2002).

Wie für Mehrebenensysteme – und somit auch für das EU-System – typisch, erhalten Exekutivorgane gegenüber den Parlamenten mehr Macht (diese wiederum verlieren Kompetenzen gegenüber den höheren Ebenen).

Mittlerweile wird jedoch die Macht sowohl des Europäischen Parlament als auch des nationalen Parlamente ausgebaut, zudem sind diese seit dem Vertrag von Maastricht (1993) schrittweise zu aktiven Bestandteilen im Entscheidungsprozess der EU geworden.

Wenn nationale und subnationale Parlamente innerhalb des EU-Systems einen Mehrebenenparlamentarismus erreichen möchten, müssen sie sich innerhalb des politischen Systems der EU zu aktiven und bewussten Akteuren entwickeln. Dementsprechend sollten Parlamente auf allen Ebenen die erforderlichen Kapazitäten und Ressourcen aufbringen, die in diesem Prozess eine positive und kreative Rolle spielen (Wieland 2011). Eine „Partnerschaft für den Aufbau Europas“ (Ausschuss der Regionen 2009, S. 4) mit dem Ziel, die EU-Politik aufzubauen und umzusetzen, setzt aufseiten der Europäischen Union, der Mitgliedstaaten sowie der lokalen und regionalen Gebietskörperschaften ein hohes Engagement hinsichtlich eines koordinierten Vorgehens voraus.

3.2 TENDENZ IN RICHTUNG EINER HORIZONTALEREN GESELLSCHAFT

Technologische Trends erleichtern den Übergang zu einer horizontaleren Gesellschaft. Beziehungen und Kommunikationsfluss wurden traditionell durch vertikale, hierarchische und eindimensionale Strukturen bestimmt. Allerdings **entstehen durch technologische Entwicklungen und die parallelen gesellschaftlichen Entwicklungen, die sie hervorbringen, derzeit flachere, informellere und komplexere Strukturen.**

Die aktuellen technologischen Entwicklungen führen bereits zu einer Veränderung der Gesellschaft sowie der grundlegenden demokratischen Prozesse. **Durch das Internet wird es der Gesellschaft ermöglicht, neuartige Aktivitäten zu entwickeln, neue Ziele zu erreichen sowie das Verhalten, die Teilhabe und die Wahrnehmung der gesellschaftlichen Rolle von Bürgern zu verändern – dieser Wandel beeinflusst den Charakter der Demokratie.**

„Vertikale“, autoritäre oder hierarchische Beziehungen, die auf Unterschieden zwischen Informationstand, Wissen oder Fachkenntnissen verschiedener Parteien basieren, werden zunehmend entspannter. Grund hierfür ist eine abnehmende Asymmetrie von Informationen zwischen unterschiedlichen Parteien. Argumente und Behauptungen können leichter überprüft und ggf. widerlegt werden: Folge ist eine Einebnung des „Spielfeldes“.

Diese Aspekte tragen zur Entwicklung in Richtung einer horizontaler organisierten Gesellschaft bei. Jede Person kann andere Personen virtuell kontaktieren und mit dieser auf einfache und direkte Art kommunizieren. Das Internet bildet den Rahmen für eine steigende Anzahl von Aktivitäten und Interaktionen und nimmt somit eine zunehmend wichtige Position in der Gesellschaft ein. Ergebnis ist eine erhöhte Interaktion zwischen Mitgliedern einer wachsenden „Community“.

3.3 DIE „DIGITAL NATIVES“ – DAS AUFKOMMEN EINER NEUEN GENERATION

Eine wachsende Anzahl von Bürgern in der Europäischen Union hat Zugriff auf das Internet sowie auf digitale Geräte. Im Jahr 2008 konnten bereits 60 % der Haushalte auf das Internet zugreifen; zwei Jahre zuvor waren es noch 49 %²⁰. Ein steigender Bevölkerungsanteil verfügt über eingehende Kenntnisse in der Anwendung verschiedener digitaler Geräte wie Desktop-Computer, Laptops, Smartphones und Tablet-Computer. **In der europäischen Gesellschaft ist ein Übergang hin zu einer umfassenden digitalen Kompetenz zu beobachten.** Die jüngeren Generationen sind mit dem täglichen Gebrauch digitaler Geräte und Medien aufgewachsen und mit diesen eingehend vertraut.

Diese Tendenz hin zu einer höheren Präsenz und einer wachsenden Erfahrung mit sozialen Medien und High-Tech-Produkten ist weit verbreitet. Diese ist jedoch vor allem in jüngeren Teil der Bevölkerung auszumachen – den „Digital Natives“. Aus diesem Grund **ist zu erwarten, dass von den neuen Technologien ermöglichte Tendenzen – Mass Collaboration und mobile Konnektivität – verstärkt werden, wenn diese die Digital Natives erwachsen werden** und sowohl im privaten als auch im beruflichen Bereich gesellschaftliche Rollen übernehmen.

Eine derartige steigende Online-Aktivität verändert auch die Denkweise und Entwicklung von Menschen. **Diese Veränderungen bestehen unter anderem in geringeren mnemotechnischen Fähigkeiten.** Dies kann im Bereich der Informationsbeschaffung in unterschiedlichen Situationen zu Konflikten zwischen jüngeren und älteren Generationen führen. Einerseits sind bei Digital Natives die Fähigkeiten bezüglich der Speicherung von Wissen geringer. Zudem nehmen sie eine große Menge bereits aufbereiteter Materialien auf. Andererseits ist diese Personengruppe gewandter im Suchen und Ermitteln von Informationen, in der Auswahl relevanter Informationen sowie in der Entwicklung und Weiterentwicklung eigener Visionen und Inhalte. Die Psychologin Betsy Sparrow (Columbia University) erläutert: *unsere Erinnerung basiert weniger auf der Kenntnis der Informationen selbst als vielmehr darauf, wo wir diese finden.*²¹. **Die Fähigkeit der Erfassung von Konzepten und deren Verortung nimmt gegenüber der bloßen Speicherung von Informationen einen höheren Stellenwert ein. Die Verfügbarkeit von Informationsquellen jedoch kann – solange eine Überlastung vermieden wird – zu umfassenden Möglichkeiten zur Reflexion, Analyse, Abwägung und Verarbeitung dieser Informationen führen.** Diese Konsumenten von Informationen entwickeln in zunehmender Weise ihre eigenen Visionen und Interpretationen, statt externe Meinungen einfach zu akzeptieren.

3.4 DIGITALE DEMOKRATIE

Soziale Medien haben das Potenzial, demokratische Staatsführung und Politik von einem undurchsichtigen, hierarchischen Top-down-System in ein **eher transparentes, laterales Bottom-up-System zu verändern.** Es werden zwei Paradigmen definiert. Im ersten waren Bürger hauptsächlich im Rahmen von Wahlen aktiv beteiligt und galten als Empfänger politischer Maßnahmen. Im zweiten hingegen können sich Bürger an öffentlichen Entscheidungen beteiligen und diese beeinflussen (Spencer 2009). Dieser neue horizontale Ansatz lässt nicht automatisch darauf schließen, dass ein erfolgreicher Aktivismus durch die Verwendung sozialer Medien ohne eine strategische Hierarchie oder einen gewissen Grad an Organisation sowie eine genaue Aufgabenverteilung auskommt. Einerseits müssen Bürger

²⁰ <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=STAT/08/169>

²¹ <http://www.kurzweilai.net/google-is-destroying-your-memory>

oder „User“ weiterhin die wachsende Anzahl von online verfügbaren Informationen verwalten, um ihre Ideen sorgfältig ausarbeiten und bewusst am politischen Prozess teilnehmen zu können. Andererseits müssen Aktivisten in sozialen Medien, die als aktive Knotenpunkte dieses neuen demokratischen Prozesses fungieren, den Informationsfluss in Richtung ihrer User lenken.

Die **Einführung sozialer Netzwerke in den demokratischen Prozess führt zur Schaffung eines „transversalen Raums“, in dem User kommunizieren und Informationen austauschen können.** „User Communities“ sind weit verbreitet und verzweigt. Soziale Netzwerke selbst werden keine Petitionen einreichen, sie können derartige Prozesse jedoch beschleunigen und dazu beitragen, dass zersplitterte Kräfte, die ansonsten keinerlei Möglichkeit zur Interaktion hätten, mobilisiert werden. Jede einzelne Person kann dann sowohl als User (einer Technologie) als auch als Knotenpunkt in einem größeren, nur schwer angreifbaren Netzwerk fungieren. Das erste genannte Paradigma bezieht sich auf eine Analyse auf Mikroebene, wobei der User/Bürger Fähigkeiten erwirbt, um Informationen korrekt zu sammeln, zu verarbeiten und weiterzuentwickeln; dadurch wird möglich, aktiv am Entscheidungsprozess teilzuhaben. Das zweite Paradigma jedoch ist auf der Makroebene anzusiedeln, auf der der User/Bürger ein Knotenpunkt ist, d.h. Teil eines integrierten Netzwerkes von „Freunden“, in dem eine aktive Partizipation eines jeden Knotenpunktes stattfindet; dies führt schließlich zu einer endgültigen Entscheidung, die als Folge einer gemeinsamen Beratung sämtlicher Beteiligter anzusehen ist (De Martí and Zenou 2009).

Die Tendenz in Richtung Mass Collaboration und Interaktivität ist in ständig miteinander verbundenen Gesellschaften wahrscheinlicher, da hier kontinuierlich die Möglichkeit besteht, Informationen zu auszutauschen und aktiv zu werden. Mass Collaboration führt zu **kollektiven Gemeinschaften, in denen sämtliche Beteiligte berücksichtigt werden.** In einer politischen Struktur, in der Entscheidungsprozesse zwischen Legislative und Exekutivgewalt aufgeteilt sind, wird eine Orientierung in Richtung einer interaktiven Umgebung stattfinden. Durch die Vervielfachung von Akteuren und Ebenen innerhalb des Systems wird der Teil des demokratischen Prozesses wichtiger, in dem Entscheidungen diskutiert werden.

Es ist bereits eine Zunahme von Elementen einer partizipativen Demokratie zu beobachten. Mit den neuen Medien verbundene User oder Bürger sind gefordert, Institutionen durch einen Ideen- und Informationsaustausch mit den Behörden zu unterstützen. Hierfür können mehrere Beispiele genannt werden. So kann z. B. die Polizei Bürger bei der Verbrechensaufklärung um Mithilfe bitten; Politiker haben die Möglichkeit, Bürger in Anhörungen und Referenden zu deren Ideen und Meinungen zu befragen. Derartige Beteiligungsmöglichkeiten haben bereits dazu geführt, dass Bürger Angelegenheiten des öffentlichen Lebens stärker wahrnehmen. Insbesondere betrifft dies Bürger, die es bisher nicht für machbar hielten, sich an solchen Aktivitäten zu beteiligen.

Es besteht die Wahrscheinlichkeit, dass innerhalb dieser Bevölkerungsgruppe Spannungen auftreten, da diese **„Digital Migrants“** an den klassischen Typ des demokratischen Prozesses gewöhnt sind, in dem Entscheidungen auf höherer Ebene getroffen und anschließend umgesetzt wurden. Möglicherweise **fällt es diesen Bürgern schwer, sich an die sich wandelnden Demokratieprozesse und -konzepte zu gewöhnen.**

In der möglichen Entwicklung der Verhaltensweise dieser Akteure sind jedoch auch Rückschritte zu erwarten (Newton, 2006). Mögliche Folgen:

- *Die Darstellung/Präsentation erhält einen höheren Stellenwert als der Inhalt:* Die Forderung, direkt „zum Thema“ zu kommen, kann dazu führen, dass sich Politiker auf die Präsentation von Informationen statt auf deren Inhalte konzentrieren.
- *Systemisches Versagen durch Unvermögen, einen Ausschluss von Akteuren oder aufgrund von Missbrauch:* Im neuen horizontalen System sind einige Akteure eher in der Lage, Informationen zu sammeln, auszuwählen und zu verarbeiten als andere. Dennoch können Herausforderungen an die Funktionsweise des Systems als Folge eines potenziellen Missbrauchs durch eine hohe Anzahl beteiligter Akteure auftreten.
- *Politische Instabilität und Kurzlebigkeit:* Da soziale Medien den Fluss politischer Ereignisse zunehmend überlagern, werden Politiker dazu ermuntert, kurzfristige Entscheidungen zu treffen, ohne deren langfristige Folgen zu bedenken.

3.5 VIER BEISPELE DIGITALE DEMOKRATIE

Im Verlauf dieser Studie wurden vier Fallstudien untersucht. Dazu zählen der sogenannte „Arabische Frühling“, die spanischen *Indignados* (die Empörten), die Kampagne für Volksabstimmungen in Italien im Frühling 2011, und die Stuttgart 21-Demonstrationen. Im Verlaufe des Jahres 2011 geriet der Arabische Frühling ins Aufmerksamkeitsfeld zahlreicher Einzelpersonen, Medien und Politiker. Die *Indignados* sind eine im Mai 2011 in Spanien entstandene soziale Bewegung, die in erster Linie gegen die hohe Arbeitslosigkeit protestierte. Im Juli 2011 wurde in Italien gegen die Durchführungsweise mehrerer Volksabstimmungen protestiert. Die Stuttgart 21-Demonstrationen gegen das Verkehrsplanungsprojekt, bei dem eine Neuordnung des Schienenfernverkehrs sowie eine neue unterirdische-Bahn-Station bei gleichzeitigem Abriss des alten Bahnhofes geplant wurden, befanden sich ebenfalls im Sommer 2011 auf dem Höhepunkt. Im Anhang dieser Studie sind kurze Informationen zu diesen Initiativen enthalten.

Noch aktueller ist die Bewegung „Occupy Wall Street“ von Ende November 2011, in deren Rahmen in Europa, den USA und weltweit über 2.700 „Occupy“-Besetzungen stattfanden.²² Diese werden unter dem Namen „Occupy Research“ mittlerweile sogar eingehend erforscht.²³

An sämtlichen dieser sozialen Bewegungen waren verschiedene Formen sozialer Medien in unterschiedlichem Umfang beteiligt. In einigen dieser Fälle dienten soziale Medien nicht als „Funke“, der eine soziale Bewegung in Gang setzte, vielmehr wurden diese hier zur Verbreitung von Informationen sowie zur Teilnahme an der Bewegung genutzt. Das Interesse des traditionellen Journalismus und der Rundfunkmedien an der Nutzung dieser sozialen Medien war beträchtlich. Diese sozialen Bewegungen und politischen Proteste hatten verschiedene Auswirkungsgrade und stießen auf unterschiedliches internationales Interesse.

Während einige Proteste zum Sturz von Regimes geführt haben, bleibt abzuwarten, ob das Vermögen der sozialen Proteste ausreicht, um mit Hilfe von erhöhter Partizipation und Transparenz zur Konsensbildung sowie zur Bildung demokratischer Regierungen zu führen. Einige der Bewegungen (insbesondere der Arabische Frühling) werden in verschiedenen

²² Öffentliche Vorlesung von Professor Manuel Castells unter dem Titel „Social Movements in the Age of the Internet“ (Soziale Bewegungen im Zeitalter der Internets), Donnerstag, 24. November 2011. London School of Economics. Siehe <http://www2.lse.ac.uk/publicEvents/events/2011/20111124t1830vSZT.aspx>

²³ <http://occupyresearch.wikispaces.com/>

Ländern fortgeführt, während die Wissenschaft bereits an der Erforschung der Auswirkungen dieser Ereignisse arbeitet.²⁴

Diese Beispiele können auch zur Illustration dafür dienen, dass im täglichen Leben bereits eine Tendenz hin zu einer transparenten Form der politischen Bottom-up-Beteiligung stattfindet. Bereits vollzogene Entscheidungsprozesse wurden durch die Mobilisierung per Internet infrage gestellt (so z. B. im Fall der *Indignados* oder von Stuttgart 21). Der Einfluss politischer Eliten und traditioneller Medien auf die öffentliche Meinungsbildung ist im Schwinden begriffen (so wird mitunter versucht, enthaltungswillige Teile der Bevölkerung zur Teilnahme an Volksabstimmungen zu bewegen, wie es z. B. in Italien der Fall war). Zweifellos kann hierbei der unterschiedliche Umgang der traditionellen politischen Gruppen und Organisationen mit derartigen Bewegungen beobachtet werden (wie im Fall Stuttgart 21). **Zudem ist ein spürbarer Nachhall sowohl im öffentlichen als auch im privaten Sektor auszumachen, die beide auf die Entstehung und das Wachstum dieser sozialen Bewegungen reagiert haben und weiterhin reagieren.**²⁵

Die aktuellen Methoden der Konsensbildung sowie organisatorischer und politischer Lösungen werden nach und nach durch diese neuen Kommunikationsformen ersetzt. **Sowohl politische Akteure als auch politische Strukturen müssen sich rechtzeitig auf diese Veränderungen einstellen.**

²⁴ See e.g., the ICTs and Society Network that is due to meet in May 2012 <http://www.icts-and-society.net/events/uppsala2012/>

²⁵ Siehe beispielsweise „Profile: Egypt’s Wael Ghonim“ <http://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-12400529> referred to by Professor Manuel Castells. See <http://www2.lse.ac.uk/publicEvents/events/2011/20111124t1830vSZT.aspx>

4. BEDEUTUNG FÜR UND AUSWIRKUNGEN AUF DAS EUROPÄISCHE PARLAMENT

Ausgehend von einer Untersuchung aktueller Tätigkeiten des Europäischen Parlaments, bei denen auf technologische Mittel zurückgegriffen wird, befasst sich dieses Kapitel damit, wie sich die unterschiedlichen technologischen Trends auf das Europäische Parlament und die Arbeit der MdEP auswirken könnten.

Dabei werden folgende Akteure, Tätigkeiten und Kontakte berücksichtigt:

- **Akteure:**
 - Einzelpersonen (wie MdEP) und einschlägige Einrichtungen des Europäischen Parlaments (z. B. Fraktionen und parlamentarische Ausschüsse)
 - Verwaltung des Europäischen Parlaments
- **Tätigkeiten:**
 - Informationsmanagement einschließlich Archivierung
 - Beschlussfassung in der Europäischen Union: Konsultations-, Evaluations- und Umsetzungsverfahren
- **Kontakte zu Interessenvertretern:**
 - Kontakte zu anderen Organen
 - Kontakt zwischen Parlament und europäischen Bürgern und/oder Wählern
 - Kontakt zu „nichtstaatlichen“ Akteuren aus Zivilgesellschaft, Industrie und Wissenschaft

4.1 EINLEITUNG

MdEP werden immer vertrauter im Umgang mit digitalen Medien wie sozialen Plattformen (Fleishmann Hilliard 2011), und es kann eine Ausweitung der entsprechenden Kapazitäten angenommen werden. Diese sozialen Medien fungieren als Plattformen, die es den MdEP ermöglichen, direkter mit den von ihnen vertretenen Personen (in ihren Wahlkreisen) in Kontakt zu treten.

Das Europäische Parlament bestätigt den deutlichen Wunsch, die Vorteile der Technologie zu nutzen, um seine zahlreichen Tätigkeiten zu optimieren. Es ist gewillt, auf externe Entwicklungen aufmerksam zu machen und dieses Wissen zu seinem Vorteil zu nutzen. Beleg dafür sind beispielsweise die Besuche zahlreicher nationaler Parlamente, um sich darüber zu informieren, wie diese bei ihrer Arbeit Technologie einsetzen. Besucht wurden z. B. das estnische Parlament, der Deutsche Bundestag, das italienische Parlament (das ein lobenswertes Beispiel für die IKT-Nutzung darstellt (einschließlich Fernzugriff auf das Netzwerk des Parlaments, Fernabstimmung, solider Informationsmanagementsysteme und Schulungen)) und das britische Unterhaus, das im Frühjahr 2011 an Pilotprojekten zur Bewertung der Nutzung von Tablet-Computern in Ausschusssitzungen teilnahm (Sparrow 2011).

4.2 ENTWICKLUNGSCHANCEN

Sowohl die MdEP als auch das Parlament insgesamt sind der Ansicht, dass sie bei ihrer Arbeit von der Nutzung der IKT und deren Weiterentwicklung im Verlauf der nächsten eineinhalb Jahrzehnte profitieren können. Im Rahmen dieser Studie wurden deshalb die Tätigkeiten im Zusammenhang mit dem gegenwärtigen „parlamentarischen Leben“ („Ist-Zustand“) untersucht. Diese gegenwärtigen Tätigkeiten werden dann den Möglichkeiten gegenübergestellt, die sich kurz-, mittel- und langfristig bieten könnten („möglicher Zustand“).

4.2.1. Das parlamentarische Leben („IST-ZUSTAND“)

Das Leben der MdEP im Europäischen Parlament umfasst verschiedene Aspekte, die von der Wahl und der Vertretung der Wähler über die Verabschiedung von Rechtsvorschriften und die Einbindung in Regierungsprozesse bis hin zur Pflege von Kontakten mit anderen europäischen Organen wie dem Rat und der Kommission sowie zur internen Kontaktpflege und zu Tätigkeiten innerhalb des Parlaments (die als „Artikulationsprozess“ bezeichnet werden können) reichen.

Diese Tätigkeiten sind zweifellos sehr fordernd, verlangen ein solides Urteilsvermögen und sind extrem zeitintensiv. MdEP müssen insbesondere im Hinblick auf Zeit und Verfügbarkeit sowie Entscheidungs- und Informationsverarbeitungsfähigkeit beträchtlichen Anforderungen gerecht werden, die ihr Berufsleben prägen.

Drei Elemente ihres beruflichen Lebens sind besonders fordernd und haben Auswirkungen im Hinblick auf zeitliche Verfügbarkeit, Raum (und seine eventuelle Überflüssigkeit) und die Umwelt:

- **die hohe „Parallelität“ von Sitzungen, insbesondere z. B. in Straßburg:** Unterstützung beim Multitasking, da MdEP sich in Einzelgespräche und Debatten, Fraktions-, Ausschuss- und Plenarsitzungen einbringen müssen.
- **Reisezeit und -aufwand:** Die MdEP reisen nicht nur regelmäßig zwischen Brüssel und Straßburg hin und her, sondern auch in den eigenen Wahlkreis²⁶ und zu den Orten, die sie z. B. im Rahmen von Studienaufenthalten und öffentlichen Treffen besuchen müssen. Angesichts des häufig „öffentlichen“ Charakters des Reisens, der „verlorenen“ Zeit während des Reisens, der Unmöglichkeit, auf Reisen bestimmte Technologien zur Unterstützung zu nutzen, und der Auswirkung, die das Reisen auf das Wohlbefinden des Menschen haben kann, wirkt sich dies natürlich deutlich auf die Fähigkeit aus, Menschen zu treffen, Sitzungen abzuhalten, aktiv zu arbeiten, zu denken, zu lesen, zu schreiben, Überlegungen anzustellen, Materialien zu studieren und Entscheidungen zu treffen.
- **allgemeine Zeitplanung:** Ursprünglich wurde dies in drei Arbeitstage gepresst und kürzlich auf vier Tage erweitert.

²⁶ Die MdEP repräsentieren Regionen – auch die abgelegensten – aus allen Teilen der Europäischen Union: Es wurde beispielsweise zu Bedenken gegeben, dass ein MdEP aus Nordfinland oder Südgriechenland bis zu 20 Stunden Reisezeit auf sich nehmen muss, um von seinem Wahlkreis nach Brüssel/Straßburg zu gelangen.

4.2.2. Wahlen

Ende 2011 setzte sich das Europäische Parlament, das alle fünf Jahre gewählt wird, aus 754 MdEP zusammen. MdEP, die sich wieder aufstellen lassen möchten, sowie neue Kandidaten sind in die Vorbereitungsphase und in Kampagnen involviert, die den Wahlen vorangehen. Erfolgreiche Kandidaten nehmen kurz nach den Wahlen ihren Sitz im Parlament ein. 2009 wurden Anstrengungen unternommen, die Wahlen für Fernsehzuschauer interessanter und attraktiver zu machen.²⁷ Es wurden Wahlposter in den 23 europäischen Sprachen gedruckt und Internetbanner auf Websites eingesetzt. Auch die politischen Parteien in Europa haben das Potenzial, eine zunehmend bedeutendere Rolle bei den europäischen Wahlen zu spielen. Derzeit liegt der Wahlkampagnenansatz des Europäischen Parlaments zwischen einem Ansatz im „Obama-Stil“ und der klassischen „Plakatwandkampagne“.²⁸

MdEP sind außerdem häufig in die laufenden Wahlkampagnen in ihren eigenen Mitgliedstaaten und – auf eher lokaler Ebene – beispielsweise in die Regional- und Kommunalwahlen involviert.

4.2.3. Vertretung und Konsultation

Die MdEP verbringen jede Woche Zeit in ihren Wahlkreisen und mit ihren Wählern und/oder lokalen Parteien. Im Zuge der Vertretung ihrer Wähler führen sie ein örtliches Wahlkreisbüro und meistern die Herausforderung, die Arbeit dieses „Heimatbüros“ und die ihres Brüsseler Büros zu koordinieren. Während die meisten MdEP 2 bis 3 Mitarbeiter haben, die sie bei ihrer Arbeit unterstützen, kann die Mitarbeiterzahl in ihren „Heimat-“ bzw. „örtlichen“ Büros deutlich variieren.²⁹

Unabhängig vom Einfluss der Technologien sinken die Mitgliedszahlen politischer Parteien bereits seit einigen Jahren. Die Entwicklungen im Bereich der sozialen Medien können dazu führen, dass das Interesse an einer Mitgliedschaft in einer politischen Partei noch weiter sinkt; insbesondere dann, wenn es den Parteien nicht gelingt, aktiver und direkter mit den Bürgern zu kommunizieren. Die MdEP werden vor der Herausforderung stehen, die Menschen im Allgemeinen sowie ihre eigene Meinung in einem bestimmten Wahlkreis zu vertreten und darüber hinaus den Kontakt mit einer bestimmten politischen Partei zu pflegen und diese dabei zu unterstützen, ihre Linie zu halten.

Das Europäische Parlament pflegt bislang größtenteils einen unidirektionalen Kommunikationsstil, der jedoch darauf abzielt, sich hin zur bidirektionalen Kommunikation zu bewegen. Auf der Facebook-Seite des Europäischen Parlaments ist es Nutzern beispielsweise nicht gestattet, selbst zu posten. Sie können ausschließlich kommentieren und auf „Gefällt mir“ klicken. Die Ausschüsse haben jetzt ihre eigenen Websites: Dabei handelt es sich jedoch größtenteils um einseitige Interaktion und hauptsächlich um eine Art Informationsecke auf der Website des Parlaments. Echte themenbezogene Internetplattformen mit Interaktionsmöglichkeiten gibt es nicht.

²⁷ Helena Spondenberg (2007) EU wants to dress up 2009 elections on TV (Die EU möchte die Wahlen von 2009 im Fernsehen aufwerten.). 26 February 2007. <http://euobserver.com/9/23566>

²⁸ Die Ansicht, die von einem mit dem Europäischen Parlament verbundenen Interviewten gegenüber den Mitgliedern des Studienteams geäußert wurde.

²⁹ Es wird beispielsweise gesagt, dass deutsche MdEP ihre 2 bis 3 Angestellten in den jeweiligen Büros meist sehr ähnlich, wenn nicht sogar identisch organisieren. Einige MdEP aus osteuropäischen Ländern können von der Anstellung von bis zu 10 oder 12 Rechercheuren profitieren.

Groß angelegte eConsultations wie die von der Kommission initiierten, die dazu beigetragen haben, dass mehr Europäer ihre Meinung zu politischen Entwicklungen geäußert haben (einschließlich mehrerer Hundert Antworten),³⁰ gehören noch nicht zu den Aktivitäten des Europäischen Parlaments.

Bislang wird den MdEP noch kein zentraler oder spezieller Beratungsservice geboten, der sie dabei unterstützt, ihre Online-Präsenz zu verwalten. Einige MdEP haben derzeit eigene IKT- und Medienexperten mit dieser Aufgabe betraut.

Zu guter Letzt ist anzuführen, dass sich das Europäische Parlament im Rahmen seiner derzeitigen Tätigkeit deutlich darum bemüht, mehrsprachige Materialien und Dolmetschdienstleistungen bereitzustellen.

4.2.4. Gesetzgebung

Im Rahmen von Gesetzgebungsverfahren müssen die MdEP vor Ort abstimmen. Informationen über Anwesenheit sowie Abstimmungsdaten der MdEP sind zwar verfügbar, aber nicht besonders sichtbar oder einfach zugänglich, d. h., ein Besucher des Parlaments muss wirklich wissen, wo er nachschauen muss. Unabhängige Websites wie www.votewatch.eu bieten einen deutlicheren Überblick über die Abstimmungsprotokolle und -statistiken und sollen 2012 noch ausgeweitet werden. In Bezug auf Transparenz und Veröffentlichung von Informationen unternimmt das Europäische Parlament also bereits konkrete Anstrengungen. Es können allerdings einige Mängel festgestellt werden (so sind beispielsweise die Informationen zu einigen Themen auf den Zeitraum 2004-2009 beschränkt).³¹ Was die Arbeit der Ausschüsse und Delegationen angeht, so können in der Regel nur der Fünfjahreszeitraum 2004-2009 und der Zeitraum bis heute durchsucht werden.³²

4.2.5. Steuerung und Kontrolle

Die Konferenz der Präsidenten ist für die Geschäftsplanung und das Rechtsetzungsprogramm, die Aufgabenbereiche der Ausschüsse und Delegationen und die Kontakte zu anderen EU-Organen zuständig.³³ Das Parlament arbeitet eng mit der Europäischen Kommission zusammen, die Hüterin der Verträge und Exekutivarm der Union ist: Die Kommission stellt ihre Legislativvorschläge den parlamentarischen Ausschüssen vor und erklärt und verteidigt diese. Sie muss die vom Parlament geforderten Änderungen zur Kenntnis nehmen und an den Hauptsitzungen teilnehmen. Die Kommission kann von den MdEP dazu aufgefordert werden, Rechenschaft über ihre Politik abzulegen, und muss die schriftlichen und mündlichen Fragen der MdEP beantworten: Die designierten Kommissare müssen sich vor ihrer Vereidigung einer Anhörung in den entsprechenden Ausschüssen stellen. In einigen Fällen wurden designierte Kommissare daraufhin bereits abgelehnt. Der Rat der Europäischen Union, vertreten durch seinen Präsidenten, kann an allen Debatten im Plenum teilnehmen. Während jeder sechsmonatigen Präsidentschaft kommt es zu

³⁰ Die erste Online-Konsultation der Europäischen Kommission war die auf die „post i2010“-bezogene Initiative im Herbst 2009, die nun in Digitale Agenda für Europa umbenannt wurde. It was successful in generating the submission of 843 public response and 123 position papers: http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda/documents/consultationresponses.pdf

³¹ Siehe beispielsweise die Presse-Archive:

<http://www.europarl.europa.eu/parlArchives/pressArch/search.do;jsessionid=3146E6ABE666184E1FB2A001277E5373.node1?language=DE&client=sondeEICI>.

³² Siehe beispielsweise: <http://www.europarl.europa.eu/parlArchives/comArch/comDocSearch.do?language=DE>

³³ <http://www.europarl.europa.eu/parliament/expert/staticDisplay.do?id=53&pageRank=2>

regelmäßigen Interaktionen und Präsentationen. Das Präsidium lenkt die Arbeiten im Zusammenhang mit den internen Funktionsabläufen des Europäischen Parlaments und ist an der Erstellung von Haushaltsvorschlägen, der verwaltungstechnischen und finanziellen Organisation und der Arbeit des Sekretariats und seiner Unterabteilungen beteiligt.³⁴

4.2.6. Interne Prozesse („Artikulation“)

Die MdEP haben Fernzugriff auf die Systeme des Parlaments. Auch wenn sie sich in Brüssel oder Straßburg aufhalten, werden sie unterstützt. Zwanzig Ausschusswebsites werden regelmäßig aktualisiert, und die Ausschusssitzungen werden via Web-Stream übertragen. Die Arbeitsplatzrechner, die den MdEP gegenwärtig zur Verfügung gestellt werden, sind jedoch nicht mobilitätsfördernd. Es gibt keine speziellen „Apps“ für MdEP, die etwa über interessante Veranstaltungen und Aktivitäten informieren. In der Cloud ist den MdEP kein persönlicher Platz zugedacht, und das Europäische Parlament selbst verwendet die Cloud auch nicht, um Informationen zu speichern und zu organisieren oder um bestimmte Dienstleistungen outzusourcen. Dies erleichtert den MdEP, die praktisch immer unterwegs sind, die Arbeit folglich nicht.

Das Europäische Parlament hat sich der Technologie bedient, um seine Beziehung zu anderen Organen zu verbessern und den Informationsaustausch zu fördern. Das Ziel des Europäischen Zentrums für parlamentarische Wissenschaft und Dokumentation (EZPWD) ist lobenswert. Der Online-Support für andere Kooperationsinitiativen als IPEX, wie etwa für die Konferenz der Ausschüsse für Gemeinschafts- und Europa-Angelegenheiten der Parlamente der Europäischen Union (COSAC),³⁵ ist zum gegebenen Zeitpunkt jedoch nicht sonderlich ausgeprägt.

Trotz der derzeitigen technologischen Entwicklungen, deren Möglichkeiten vom Europäischen Parlament auch geprüft werden, sind die IKT-bezogenen Dienstleistungen, die den MdEP, Ausschüssen und anderen parlamentarischen Gremien seitens des Europäischen Parlaments angeboten werden, weiterhin begrenzt.

³⁴ <http://www.europarl.europa.eu/parliament/expert/staticDisplay.do?id=53&pageRank>

³⁵ <http://www.cosac.eu/en/>

4.3 DAS PARLAMENTARISCHE LEBEN („MÖGLICHER ZUSTAND“)

Dieser Unterabschnitt geht auf zahlreiche Entwicklungen ein, die kurz-, mittel- oder langfristig im Parlament stattfinden könnten. Die starke Verpflichtung des Europäischen Parlaments gegenüber den Bestimmungen des Vertrags von Lissabon (z. B. Europäisches Parlament 2010) untermauert viele der folgenden Ideen.

Viele Vorschläge zu möglichen Richtungen, die eingeschlagen werden könnten, enthalten indirekte Überlegungen zu einem bestimmten Modell von Parlament, dessen Umsetzung schließlich beschlossen wird³⁶ (seiner personellen Ausstattung und seiner Nutzung physischer Gebäude)³⁷, zur Feststellung der Aspekte des parlamentarischen Lebens, die am kostenintensivsten sind und wesentlich kosteneffektiver werden würden³⁸, und zum Grad an Komplementarität oder Synergie mit anderen europäischen Organen.

4.3.1. Wahlen

Die nächsten europäischen Wahlen finden im Juni 2014 statt. Es ist offensichtlich, dass die klassischen Print- und Rundfunkmedien nicht mehr länger die führende Rolle innehaben, die sie noch 2009 übernahmen. Innerhalb der letzten zwei Jahre ist die Nutzung der sozialen Medien deutlich angestiegen. Ferner ist es wahrscheinlich, dass die dreifache Konvergenz von Medien beeinflusst, wie Nachrichten über die verschiedenen Plattformen und Anwendungen hinweg kombiniert und koordiniert werden können. Auf dem Endspurt zu den Wahlen 2014 ist es wahrscheinlich, dass unterschiedliche Medien gemeinsam eine wichtigere Rolle übernehmen und zusammenspielen, um auf die Wahlen aufmerksam zu machen und die Wahlbeteiligung zu steigern. Es ist wahrscheinlich, dass insbesondere jüngere Wähler all dies durch die Linse der sozialen Medien sehen werden.

In diesem Zusammenhang sind die Erfahrungen der US-Präsidentenwahlen 2008 und 2012 und der UK-Parlamentswahlen 2010 zu berücksichtigen. In ähnlicher Weise sollte die Nutzung der sozialen Medien im Rahmen der nationalen Wahlen größerer europäischer Länder verfolgt und als Beleg herangezogen werden. Im Hinblick auf ältere Wähler besteht die Herausforderung darin, herauszufinden, über welches Medium man am besten mit ihnen über ihre Beteiligung an den Wahlen kommunizieren kann (Madden 2010). Es gibt Anhaltspunkte dafür, dass ältere Erwachsene einige Arten von sozialen Medien (z. B. Twitter) nutzen, wenn Themen, die für sie von Bedeutung sind, in den traditionellen Rundfunkmedien behandelt werden (ausgelöst haben einen derartigen Anstieg des Interesses an sozialen Medien beispielsweise Diskussionen über die Rolle der Privatsphäre in der Presse und im Privatleben). Der Baby-Boom-Buckel schwillt voraussichtlich von 2020 bis 2030 auf sein Maximum an, weshalb es für das Europäische Parlament besonders wichtig sein wird, das Interesse dieses Teils der Wählerschaft zu wecken.

³⁶ Beispielsweise könnte es eine Art Verschiebung zu einem eher amerikanischen Modell der parlamentarischen Demokratie geben, das eine noch höhere Anzahl an Angestellten, mehr spezialisierte Ausschussekreteriate sowie spezialisierte Bibliothekare und Archivare benötigen würde, so wie es in der US-amerikanischen Library of Congress der Fall ist.

³⁷ Entscheidungen hinsichtlich von Gebäuden und Infrastruktur müssen sorgfältig abgewogen werden, besonders in einem sozialen Kontext, in dem die Völker Europas in Bezug auf Themen wie Ökologie, Umweltschutz und Energieverbrauch immer aufgeklärter und besorgter werden.

³⁸ Ein Beispiel ist unter anderem die Anzahl der verfügbaren mehrsprachigen Anwendungen und Auslegungen.

Und nicht zuletzt wird dies bis 2019 bzw. 2024 erhebliche Auswirkungen auf die Rolle haben, die das eVoting spielen könnte.

4.3.2. Vertretung und Konsultation

Es ist wahrscheinlich, dass den Parlamentariern eine größere Rechenschaftspflicht abverlangt wird. Die Bürger werden mehr Möglichkeiten sehen, sich einfacher in Diskussionen und die von den politischen Organen festgelegten Entscheidungsprozesse einzumischen. Da immer mehr Informationen über das Netz verfügbar sind, werden die Bürger immer mehr Wert auf Transparenz und Kohäsion der politischen Entscheidungen legen, die ihre Vertreter treffen. Die technologischen Entwicklungen, insbesondere die tragbaren Geräte, machen es den Bürgern und den Interessenvertretern leichter, sich zu beteiligen. Die Schranken für eine Beteiligung sind damit niedriger.

Es könnte eine größere Interaktion mit Bürgern und anderen Interessenvertretern entwickelt werden. Ein Beispiel könnte etwa die Entwicklung von Anwendungen („Apps“) für Smartphones sein. Diese würden es den Bürgern erleichtern, die Tätigkeiten der Parlamentarier zu verfolgen (und umgekehrt wäre es auch leichter für die MdEP, sich ein Bild von der Meinung der Bürger zu machen). Social Computing beispielsweise kann zu einer besseren Kenntnis von Kontakten und Beziehungen zwischen Beteiligten und zu einer schnelleren Identifikation derselben führen, was dabei hilft, zu bestimmen, wer genau diesen Diskussionsprozess bereichern kann.

Ferner könnte bekannten politischen Führungspersonlichkeiten oder Persönlichkeiten, die bereit sind, öffentliche Führungsrollen zu übernehmen, mehr Aufmerksamkeit geschenkt werden. Dies könnte einen Wandel hin zu einer Politik im Präsidentenstil sein, die sich stark auf einzelne Persönlichkeiten konzentriert; ein Wandel, der sich bereits vollzieht.

Verschiedene andere Akteure (die beschließen, als „Informationsvermittler“ zu agieren) werden verstärkt daran beteiligt sein, die gewählten Vertreter mit dem institutionellen Rahmen zu verknüpfen. In den beiden letztgenannten Fällen werden die MdEP Wert darauf legen, dass deutlich zwischen den Sichtweisen „gewöhnlicher“ Bürger und den von Lobbyisten und anderen Interessenvertretern unterschieden wird (oder sogar zwischen unterschiedlichen Standpunkten, je nachdem, ob sie als Lobbyisten oder als einzelner Bürger agieren; z. B. je nachdem, ob sie als Vertreter einer Interessengruppe [aus dem Gesundheitswesen] oder als einzelner Patient agieren). Zusätzlich zu einer wachsenden Beachtung der Beteiligung der Interessenvertreter am Entscheidungsprozess wird dies die Aufmerksamkeit auf angemessene elektronische Identifizierungs- und Authentifizierungsmethoden für Einzelpersonen und Gruppen sowie auf „Transparenzregister“ für die verschiedenen (oft unzähligen) Interessen und Zugehörigkeiten der Menschen lenken.

Dank eines neuen Schritts, der durch den Vertrag von Lissabon eingeführt wird, können Bürger Gesetzgebungsvorschläge initiieren. Bislang gibt es allerdings noch kein Beispiel dafür, da diese Initiative erst im Frühjahr 2012 eingeleitet wird. Eine Million Unterschriften sind notwendig, um von der Kommission einen Gesetzesvorschlag in einem Bereich zu fordern, der von direktem Interesse ist und der Kompetenz der Europäischen Union untersteht. Die Nutzung dieser Europäischen Bürgerinitiative³⁹ wird im Wesentlichen durch

³⁹ http://ec.europa.eu/dgs/secretariat_general/citizens_initiative/

die IKT (einschließlich sozialer Netzwerke, eidentification und eSignature) ermöglicht. Angesichts der Tatsache, dass dieses Instrument der direkten Demokratie relativ einfach organisiert werden kann, könnte es in der Zukunft häufiger genutzt werden. Zumindest mit ersten Versuchen kann sofort gerechnet werden: mit der Nutzung der Initiative durch politische Parteien in verschiedenen Nationen, ihrer Nutzung durch die internationale Industrie in verschiedenen Nationen und ihrer Nutzung durch bereits vorhandene europaweite Initiativen, z. B. Forschung ⁴⁰ und angewandte Studien/Forschungen („großflächige Pilotprojekte“). Es ist höchstwahrscheinlich, dass sich dieser Mechanismus während der nächsten 15 Jahre schnell durchsetzt. Im Hinblick auf die entsprechenden Implikationen werden eine gute Vorbereitung durch das Parlament sowie die „Learning by doing“-Erfahrung notwendig sein.

Das eVoting wird im Unterabschnitt über Gesetzgebung behandelt. Bürger werden darüber hinaus in Debatten mit MdEP die Möglichkeit haben, mitzuteilen, wie sie auf bestimmte Standpunkte, Meinungen und Trends reagieren. Dies dürfte ähnlich wie die Votings ablaufen, die in einigen Rundfunk- und elektronischen Medien stattfinden.

Werden die Vorschläge gesetzlich verankert, können andere Mechanismen greifen, die den Unionsbürgern die Bedeutung dieser Gesetzgebung erläutern.

4.3.3. Gesetzgebung

Die justizielle Kooperation in der Europäischen Union befindet sich im Aufwind. Die IT-Demokratisierung kann dazu beitragen, die Bürger einzubinden, und effizientere Wege bieten, ihre Mithilfe zu nutzen. Partizipative Websites zur Auswahl und Überwachung der Entwicklung von Gesetzesinitiativen und -vorhaben (z. B. das US-Konjunkturprogramm in internationaler Hinsicht⁴¹) würden dem Europäischen Parlament zahlreiche Möglichkeiten bieten. Nicht nur die mögliche Änderung des Vertrags von Lissabon, sondern auch der Wandel hin zu gesetzgeberischen Entwicklungen, die (vor dem Hintergrund der Förderung der europäischen Integration sowie der Nachhaltigkeit, des Fortschritts und des Wohlstands in Europa) einen höheren Stellenwert einnehmen, wird das Bedürfnis einer stärkeren Bürgerbeteiligung noch einmal mehr betonen. Es ist wahrscheinlich, dass in den nächsten eineinhalb Jahrzehnten die Zahl der Bürger deutlich steigen wird, die diese Arten von Gesetzgebung verfolgen und überwachen und sich aktiv in diese einbringen.

MdEP, die sich über die Entwicklungen in Sachen eGovernment, insbesondere eVoting und ePolling – die zu Testzwecken oder in der Praxis stattfinden, egal ob von einzelnen Mitgliedstaaten durchgeführt und von der Europäischen Kommission (oder anderen Finanzierungsmechanismen) kofinanziert oder nicht – auf dem Laufenden halten, wären dann von unschätzbarem Wert.

Unterschiedlichen Verbänden und zivilgesellschaftlichen Organisationen wird es dann möglich sein, Informationen über einzelne MdEP einzuholen, und ihre Tätigkeiten in Ausschüssen werden so erleichtert. Sie können den Gesetzgebungsprozess unmittelbarer verfolgen. Einfache Beispiele dafür sind etwa der Zugriff auf Terminkalender, Berichte, Entschließungsanträge und Entschlüsse: Es ist wahrscheinlich, dass die Nachfrage nach einem Zugriff auf derartigen Daten steigen wird.

⁴⁰ <http://ec.europa.eu/research/science-society/index.cfm?fuseaction=public.topic&id=1226&lang=1>

⁴¹ <http://www.recovery.gov/Pages/default.aspx>

eVoting könnte zu stärkeren Beteiligungen der MdEP an Abstimmungen führen, womit auch die Legitimität der Abstimmungen steigen würde, da eine größere Zahl von MdEP für jede Initiative oder jeden Änderungsantrag abstimmen würde.

Angesichts der großen Zahl an politischen und gesetzgeberischen Initiativen, die von der Kommission eingeleitet werden, könnte ein angemessenes Informationsmanagement Nutzern dabei helfen, schneller zu erkennen, ob Themen ähnlich sind oder nicht, so dass MdEP nicht mit Informationen überhäuft werden. Da immer mehr Folgenabschätzungen erstellt werden, ist es wahrscheinlich, dass ein riesiger Informationspool geschaffen wird.

Empfehlungen und weiche Regierungsinstrumente werden in der Folge oft zu rechtsverbindlichen Verordnungen. Angesichts der zunehmenden Nutzung dieser Art von Regierungsinstrumenten, die durch die technologischen Trends ermöglicht werden, beginnt die Beteiligung aller Interessenvertreter an Bedeutung zu gewinnen. In diesem Zusammenhang sollten Social Computing, Informationsmanagement und vernetzte Mobilität helfen.

Die Informationssammlung im Voraus und die im Nachhinein finden zu verschiedenen Zwecken statt. Im Rahmen der entsprechenden Verfahren sind große Volumina an Informationen zusammenzustellen. Soweit möglich enthalten die Folgenabschätzungen eine Art der Quantifizierung qualitativer Probleme (sie versuchen, diese in Zahlen zu übersetzen, die es erleichtern, Entscheidungen zu treffen). Im Hinblick auf die Bewertung könnte die Ex-post-Genauigkeit von Abstimmungsvollmachten, die in früheren Folgenabschätzungen verwendet wurden, überwacht werden, und neue Modelle ließen sich entsprechend anpassen. Technologische Fortschritte wie die Cloud würden die Verfügbarkeit von Daten verbessern, wenn die Abschätzungen zu diesem Zweck aufbereitet werden würden (und die Wissens- und Informationsmanagementtechniken folglich entsprechend verwendet werden würden).

Schlussendlich bleibt die Entscheidungsfindung ein politischer Prozess. Die Technologie kann aber dazu beitragen, zu gewährleisten, dass die Fakten richtig sind und alle relevanten Informationen berücksichtigt werden, dass es keine „Lücken“ gibt und dass die bereitgestellten Informationen hochwertig und präzise sind.

Der Europäische Gerichtshof ist für die Auslegung der europäischen Gesetzgebung zuständig. Werden Diskussionsprotokolle elektronisch gespeichert, könnte es während der Vorbereitung legislativer Maßnahmen einfacher sein, die *ratio legis* zu bestimmen: So könnte man sich einen umfassenderen Überblick darüber verschaffen, aus welchem Grund ein Gesetzgeber beschlossen hatte, zu handeln, und – noch wichtiger – was die zugrunde liegende Absicht war. Die Absicht des Gesetzgebers ist das Hauptkriterium, dem die Gerichte bei der Auslegung folgen müssen. Durch das Cloud Computing wird die Speicherkapazität ins Unendliche steigen, was die Speicherung von Diskussionen ermöglichen würde, die einem Gesetzgebungsakt vorausgingen.

4.3.4. Steuerung und Kontrolle

Für den Grad der Interaktion zwischen dem Europäischen Parlament, der Europäischen Kommission und dem Rat eröffnen sich riesige Möglichkeiten.

Die Europäische Union verfügt über zahlreiche Agenturen und dezentralisierte Organe, die ihr eine bestimmte technische Expertise zur Verfügung stellen. Im Zuge der Arbeit an legislativen Fragen könnte das Europäische Parlament also idealerweise auch die Expertise dieser Agenturen in Anspruch nehmen, um zahlreiche technische Aspekte zu klären. Die Kombination von Cloud Computing, Informationsmanagement, semantischem Web und Social Computing könnte die Erstellung großer, gut organisierter Datenbanken mit Zusammenfassungen der Informationen sowie Kontaktpersonen und Organen zu einem bestimmten Thema ermöglichen.

Die Entwicklung und Durchsetzung von europaweiten Netzsicherheitsstandards wird natürlich eine entscheidende Komponente einer umfassenden Informationsmanagementinfrastruktur sein. Entwicklungen im Bereich der Netzsicherheit werden auch dazu beitragen, die Interessenvertreter und die Bürger dazu zu ermutigen, sich an den Entscheidungsprozessen zu beteiligen. Ist nicht bis zu einem bestimmten Grad gewährleistet, dass Diskussionsteilnehmer, die ein Thema aufbringen, in der Tat diejenigen sind, die sie zu sein vorgeben (d. h., ist ihre Identität nicht gewährleistet und ist nicht sichergestellt, dass keinerlei Risiko besteht, dass Politiker von erfundenen „Potemkinschen Dörfern“ beeinflusst werden), dann wird die stärkere Beteiligung der Bürger begrenzt sein.⁴² Das Europäische Parlament und die anderen europäischen Organe müssen davon überzeugt sein, dass die erörterten Diskussionsthemen oder Konsultationen echt sind. Das Parlament wird gewiss sicherstellen wollen, dass die geäußerten Meinungen nicht das Ergebnis von Hacker-Angriffen sind, die darauf abzielen, ein Thema wichtiger erscheinen zu lassen, als es wirklich ist (z. B. wenn Tausende gefälschte Profile erstellt werden würden, um vorzugeben, viele Bürger seien derselben Meinung).

⁴² Die Art und Weise, in der selbst eintägige Formen sozialer Aktionen von Organisationen ohne Erwerbcharakter wie Wikipedia die Reaktivität und politische Entscheidungsfindung von Bürgern beeinflussen können (vgl. das von den USA vorgeschlagene Gesetz zum Stopp der Online-Piraterie (Stop the Online Piracy Act, SOPA)), ist bereits gedämpft worden.

4.3.5. Interne Prozesse („Artikulation“)

Mit einem größeren Nutzer-Engagement und benutzerfreundlicheren Technologien kann jeder Einzelne seine Arbeitseffizienz im Rahmen parlamentarischer Tätigkeiten steigern und seine internen Beziehungen zu anderen MdEP und „Gemeinschaften“ besser pflegen. Kommunikationssysteme, Meldungen und verbesserte Berichterstattungsverfahren werden immer mehr in den Vordergrund treten. Das Europäische Parlament kann von den Vorteilen dieses Trends profitieren, indem es mehr über die externen Entwicklungen erfährt und/oder im Rahmen verschiedener Übungen, Kampagnen und Initiativen explizit die Mitarbeit der Bürger fordert. Open-Source- oder eigens entwickelte, maßgeschneiderte Anwendungen können verbessert und so ausgerichtet werden, dass sie den Bedürfnissen des Europäischen Parlaments und einzelner MdEP gerecht werden. Ist es weniger wichtig, technisch versiert zu sein, so genügen den MdEP einige grundlegende Schulungen, um ihre Systeme und Anwendungen so zu personalisieren, dass diese ihren persönlichen organisatorischen Ansprüchen besser genügen.

Eine größere „Offenheit“ gegenüber externen Personen und Organisationen, einschließlich explizit geforderter Mitarbeit, wird zweifellos zu einer Rationalisierung zahlreicher parlamentarischer Verfahren beitragen. Da die Schranken für den Expertiseaufbau zur Entwicklung von IT sinken, wird die größere Nutzerbeteiligung zu erheblichen vorteilhaften internen Verbesserungen führen. Einige Schulungen für die Mitarbeiter und auch für die MdEP könnten in diesem Zusammenhang natürlich nötig sein.

4.4 KOMMUNIKATIONS- UND INFORMATIONSMANAGEMENT

Dieser Abschnitt enthält einige Tipps im Hinblick auf die Arten von Kommunikations- und Informationsmanagement, die vom Europäischen Parlament systematischer genutzt werden könnten. Die folgenden Unterabschnitte beziehen sich jeweils auf verschiedene Akteure, Tätigkeiten und Beziehungen zu Interessengruppen.

4.4.1. Einzelne MdEP und „Untergruppen“ des Europäischen Parlaments

Aus praktischen Gründen führen die MdEP ihre Arbeit derzeit sehr zielorientiert aus und sprechen verschiedene Einzelpersonen und Gemeinschaften ebenso zielgerichtet an. Das Social Computing wird diese Zielgerichtetheit und maßgeschneiderte Kontaktpflege auf ein neues Niveau bringen. Spuren des Lebens eines jeden Einzelnen – nicht nur der im Informationszeitalter geborenen „Digital Natives“ – werden zunehmend im Internet verfügbar sein. Es wird möglich sein, verschiedene relevante Variablen im Hinblick auf verschiedene Personen zu untersuchen. Grundlegende Informationen wie Wohnort, Alter, Geschlecht, Berufszweig, Bildungshistorie, Art und Häufigkeit der online genutzten Dienstleistungen, Einkommen oder Umsatz einer Person könnten verfügbar sein. Die MdEP werden folglich in der Lage sein, spezifische Sektoren ihrer Wahlkreise auf verschiedene Weise und zielorientierter anzusprechen. In ähnlicher Weise wird es für Ausschüsse leichter sein, passende Interessenvertreter in ihren Handlungsbereichen zu finden und mit diesen in Kontakt zu treten. Es könnte auch über die Grenzen der eigenen Wahlkreise hinaus kommuniziert werden, und zwar mit Regionen und Ländern, die ähnliche Situationen und Trends erlebt haben. Werden die entsprechenden Verfahren zur Gewohnheit, so steigt dadurch die Effizienz des zielgerichteten Handelns.

Sind die Ergebnisse sämtlicher Maßnahmen befriedigend, die dank des besseren Verständnisses ihrer Bedürfnisse ergriffen werden, werden die Bürger und Interessenvertreter gewillter sein, Informationen preiszugeben. Zurzeit sind die europäischen Bürger allerdings definitiv sehr besorgt, was den Datenschutz anbelangt. Es bleibt abzuwarten, ob es gelingt, sie durch mögliche regulatorische und rechtliche Maßnahmen in diesem Bereich zu beruhigen, die 2013 von der Kommission vorgeschlagen werden.

Dank des verbesserten Informationsmanagements werden MdEP und die Untergruppen des Parlaments fähig sein, die vorhandene interne Erfahrung des Parlaments intensivst zu nutzen. Die parlamentarische Arbeit wird für die Bürger nicht länger etwas „Abstraktes“ sein. Stattdessen wird sie durch zugängliche, leicht navigierbare Datenbanken verfügbar werden. Informationen können dann einfach gesucht, klassifiziert und auf die bequemste Art und Weise präsentiert werden. In Kombination mit hochmodernen Visualisierungstechnologien werden die Informationen so immer intensiver genutzt. Das Informationsmanagement kann für Tätigkeiten wie Änderungen an Dokumenten, die Recherche von Informationen und möglichen Kontakten und die Suche nach Vorlagen oder Beispielen für sämtliche Arten von Dokumenten und Quellen genutzt werden. So wird Zeit gespart und doppelte Arbeit vermieden. Visualisierung sowie Geräte mit Touchpad und Gestenbedienungen ermöglichen es, intuitiver und natürlicher durch Daten zu navigieren, so dass Zusammenhänge und Muster innerhalb von Informationsteilen einfacher festgestellt werden können. Das Informationsmanagement wird das Halten von Präsentationen in Sitzungen erleichtern (sowohl in Plenarsitzungen als auch in kleineren Ausschusssitzungen). Es wird die verstärkte Nutzung von visuellen Daten und weniger von textuellen Daten ermöglichen und es erleichtern, Kollegen auf Informationsquellen zu verweisen. Eher praktische organisatorische Aufgaben wie die Festlegung der Tagesordnung für die Plenarsitzung und die Zuweisung von Zeitfenstern für bestimmte Diskussionsthemen werden einfacher werden, da Parlamentarier die Protokolle früherer Sitzungen studieren und auf ihre Erfahrung aufbauen können.

4.4.2. Verwaltung des Europäischen Parlaments

Für das Sekretariat arbeiten über 4 500 Beamte. Daher wäre es sinnvoll, das interne Potenzial für Social Computing zugunsten dieser enormen Anzahl von Mitarbeitern zu nutzen. Die Verwaltungsdienststellen des Europäischen Parlaments könnten dadurch ihre Maßnahmen stärker auf die Zielgruppe zuschneiden. Das Potenzial für eine wirkungsvollere Personaleinteilung je nach den persönlichen und beruflichen Fähigkeiten und Interessen ist vielversprechend. Mögliche Verbindungen und Zusammenhänge zwischen Aufgaben und Tätigkeiten wären leichter zu erkennen. Durch die soziale Vernetzung wäre es möglich, die Variablen mit dem größten Einfluss auf die Durchführung bestimmter Aufgaben zu ermitteln und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen.

Entwicklungen bei Informationsmanagementsystemen tragen dazu bei, die Verwendung interner und von den verschiedenen Generaldirektionen und Sekretariaten gemeinsam genutzter Daten effizienter zu gestalten. Arbeitsabläufe sollten effektiver werden. Vermeidbare Überschneidungen bei Aufgaben und Zuständigkeiten werden schließlich abgebaut. Verbesserungen bei der Datenqualität und Datenfilterung spielen eine entscheidende Rolle, denn sie wirken einem „Informationsüberfluss“ entgegen. Da immer mehr Informationen gespeichert und zur Verfügung gestellt werden, hat die Notwendigkeit, die relevante Information auszuwählen und zu nutzen, oberste Priorität. Der Einsatz von

Software und Techniken zur Visualisierung trägt zur Vereinfachung und effizienteren Gestaltung der alltäglichen Arbeit bei.

4.4.3. Beziehung des Europäischen Parlaments zu anderen Organen

Es wäre von Vorteil, eine neue Möglichkeit der Interaktion zwischen Kanälen der direkten Demokratie und Vertretungsorganen zu finden. Das Europäische Parlament ist als direkt gewähltes supranationales Organ im politischen System der Europäischen Union die geeignete Stelle für die Suche nach einem solchen Verfahren und für dessen Anwendung. Diese neue Art der Demokratie wird sich zu einem Managementinstrument für Reformen entwickeln. Ein dauerhafter dynamischer, nahezu symbiotischer Austausch von Steuerungsformen und eine gegenseitige Annäherung zwischen den nationalen (und im Falle der Europäischen Union den supranationalen) Demokratien sowie ein Austausch auf globaler Ebene sind denkbar. Der Veränderungsprozess wird ein fortlaufender sein.

Durch den Einsatz von Visualisierungssoftware und eVoting wird in den Organen das Bewusstsein für Themen geschärft, die die Grundlage ihrer Zusammenarbeit darstellen können. Über digitale Plattformen (wie Blogs und Websites) auf Ausschussebene oder die Nutzung sozialer Netzwerke auf anderen Ebenen des politischen Systems können Informationen und Inhalte (z. B. Sitzungsprotokolle) leichter verbreitet werden. Andere Organe müssen mühelos auf die Unterlagen zugreifen können. Bei der Lösung sprachlicher Probleme wird Übersetzungssoftware eine bedeutende Rolle einnehmen.

4.4.4. Beziehung zwischen dem Europäischen Parlament und den europäischen Bürgern und/oder Wählern

Das Europäische Parlament sollte sicherstellen, dass die Kommunikation benutzerfreundlich ist und dass möglichst viele Medien abgedeckt werden. Die Auseinandersetzung der Bürger mit neuen technischen Hilfsmitteln bietet dem Parlament mehr Interaktionsmöglichkeiten. In dieser Hinsicht sollte das Europäische Parlament diese Diskussion positiv und pragmatisch angehen. Das Risiko einer unkonstruktiven Beziehung sollte durch eine aktive Strategie entschärft werden, die sich dadurch auszeichnet, dass Bürgerbeschwerden ernst genommen werden und unverzüglich zu konkreten Maßnahmen führen. Zeitnahe und leicht verständliche Antworten sind Voraussetzung dafür, dass die Maßnahmen des Europäischen Parlaments nicht durch Verärgerung der Nutzer oder das Gefühl, ihre Meinung werde nicht berücksichtigt, überschattet werden. Die mit Untätigkeit verbundenen Risiken sind enorm. Wird dieser Entwicklung nicht genügend Aufmerksamkeit geschenkt, kann der gesamte Veränderungsprozess gefährdet werden.

Dank Social Computing ist es möglich, die Variablen mit dem größten Einfluss auf bestimmte Tätigkeiten zu ermitteln und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen. Dadurch erhöht sich die Wirksamkeit der Mitteilungen, die das Europäische Parlament über das Internet verbreitet. Zu diesem speziellen Thema sind Leitlinien für MdEP erforderlich, damit die Einheitlichkeit der Maßnahmen des Parlaments gewährleistet ist. Die Bürger profitieren von dieser Entwicklung. Für ihre Beteiligung werden somit Anreize geschaffen, und sie wird auf positive Weise aufgegriffen. Es ist denkbar, MdEP Unterstützungs-, Coaching- oder erleichternde Maßnahmen für die soziale Vernetzung anzubieten.

Verbesserungen bei der Datenqualität, der Datenfilterung und der Kontrolle der Zuverlässigkeit von Informationen spielen eine entscheidende Rolle. Durch diese

Verlagerung wird sichergestellt, dass sich die Öffentlichkeit unvoreingenommen eine Meinung bildet und dass die positive und konstruktive Diskussion nicht durch eine Verärgerung der Bürger in den Schatten gestellt wird. Der Einsatz von Visualisierungssoftware und -techniken trägt zur Vereinfachung der Mitteilungen bei, die das Europäische Parlament verbreiten muss, so dass das Risiko einer digitalen Ausgrenzung der Bürger von der Medienstrategie verringert wird.

Formen des sogenannten Crowdsourcing („kollektive Intelligenz“) könnten gefördert werden, so dass Bürger und Endbenutzer im Allgemeinen an der Bewertung und Analyse unterschiedlicher Materialien oder Tätigkeiten und ihrer Fortschritte mitwirken können.

4.4.5. Kontakt zu „nichtstaatlichen“ Akteuren aus Zivilgesellschaft, Industrie und Wissenschaft

Durch Technologie haben Einzelpersonen mehr Möglichkeiten, sich in komplexen Strukturen zu organisieren, ihre Beteiligung an Entscheidungsverfahren zu verstärken und Entscheidungsprozesse demokratischer zu gestalten. Die Organe müssen die Rechenschaftspflicht für Prozesse erhöhen, die die Grundlage öffentlicher Entscheidungen darstellen. Es wird möglich sein, verschiedene Phasen der Interaktion zwischen Interessenvertretern und Organen zu schaffen (und immer wieder neu zu schaffen). Art und Verfahren bei öffentlichen Entscheidungen ändern sich unterschiedlichen Entwicklungen entsprechend. Denkbar sind Entwicklungen, die sowohl Atomisierung⁴³ als auch Zusammenkunft befürworten. Wahrscheinlich treten Auslagerungs- oder Crowdsourcingprozesse in den Vordergrund. Dadurch wächst das Interesse der Bürger an der Arbeit des Europäischen Parlaments (in Bezug auf die Anzahl der betroffenen Nutzer und auf die Qualität ihrer Einbeziehung). Die Einbindung der Interessenvertreter und der Bürger in die Arbeit des Europäischen Parlaments erreicht dadurch ein fortschrittlicheres Niveau. Ein Beispiel verdeutlicht, inwiefern sich Handelsunternehmen, zivilgesellschaftliche Organisationen und Hochschuleinrichtungen an der Konzeption und Entwicklung potenzieller Anwendungen für die Zukunft des britischen Parlaments beteiligten (Hansard Society 2007).

Entwicklungen bei Informationsverwaltungssystemen tragen dazu bei, die Verwendung interner Daten effizienter zu gestalten, die vom Europäischen Parlament und von verschiedenen Interessenvertretern gemeinsam genutzt werden. Insbesondere für die Interessenvertreter tragen Verbesserungen bei Datenqualität und -filterung entscheidend dazu bei, Informationen und Medieninhalte durchsuchen, ausarbeiten und verbreiten zu können. Die Arbeit verschiedener Akteure wird sowohl im Hinblick auf das Parlament als Organ als auch auf einzelne MdEP erleichtert.

⁴³ Das bedeutet eine größere Individualisierung und Fragmentierung der Gesellschaft.

5. SCHLUSSFOLGERUNGEN UND OPTIONEN FÜR DIE ZUKUNFT

Dieses Kapitel enthält eine Übersicht über die Schlussfolgerungen der Studie sowie eine Reihe von kurz- und längerfristigen Optionen zur Prüfung durch das Parlament.

5.1 SCHLUSSFOLGERUNGEN

Derzeit verläuft der Wandel in rasantem Tempo, und das wird auch so bleiben. Sowohl in Bezug auf IKT als auch auf die Gesellschaft ist derzeit eine Reihe von Entwicklungen zu beobachten, die schnell vonstatten gehen. Eine Prognose für die nächsten zehn bis fünfzehn Jahre ist äußerst schwierig, wenn nicht gar unmöglich. Die Zukunftsforscher der 70er und 80er Jahre waren in der Lage, die Zukunft über einen Zeitraum von mindestens 25 Jahren zu betrachten (z. B. Toffler 1970, Toffler 1980, Naisbitt 1982). Heutzutage könnte eine fundiertere Zukunftsprognose durch häufige, regelmäßige Analysen technischer Veränderungen ermöglicht werden.

Dem Europäischen Parlament tut sich eine einzigartige Chance auf. Es ist der erste und zugleich der wichtigste Vertreter der europäischen Demokratie und demokratischer Verfahren. In der heutigen Debatte über europäisches Regieren und Rechtmäßigkeit werden eine breitere Zugänglichkeit und konkrete Demokratie im EU-System angestrebt. Dies ist für das Europäische Parlament die einmalige Gelegenheit, beherzt zu agieren und in einer Führungsrolle die digitale Demokratie voranzubringen.

Das Parlament ist bereits sehr fortschrittlich, was die digitale Demokratie und den Einsatz der IKT anbelangt: von Studienaufenthalten zur Feststellung, wo bewährte Verfahren angewendet werden können, bis hin zu diversen bemerkenswerten technischen Entwicklungen, die bereits im Einsatz sind.

Das Parlament muss unentwegt nach Entwicklungen im Bereich Technologie Ausschau halten, insbesondere nach Entwicklungen, die die Demokratie unterstützen können, und es muss experimentierfreudig sein. Für MdEP und das Europäische Parlament ist es von enormem Vorteil, sich stärker mit diesen technischen Entwicklungen vertraut zu machen, ihre Vorzüge anzunehmen und sie zugunsten der Politik in Europa zu nutzen.

Angesichts der Unvorhersehbarkeit des technologischen Wandels ist ein Ansatz zu empfehlen, der durch vorsichtige Versuche gekennzeichnet ist. Regelmäßige Prüfungen der Nützlichkeit und der Angemessenheit verschiedener Arten von IKT sind sinnvoll, um sich für weitere Schritte zu entscheiden. In diesem Bereich sind kleinere Schritte einer großen Veränderung auf einen Schlag vorzuziehen.

In drei konkreten Bereichen, die das Europäische Parlament bisher nicht umfassend untersucht hat, können weitere Prüfungen durchgeführt werden. Diese drei Elemente der „demokratischen Innovation“ sind folgende:

- **Kommunikation im demokratischen Prozess:** Virtualisierung, Mobilität und eVoting
- **Informationsmanagement:** Einbeziehung von Visualisierung und der Cloud
- **innovative Strukturen:** Entwicklung einer IKT-Plattform oder -Gemeinschaft zur Erfassung, Weitergabe und Entwicklung von Informationen und Know-how

5.2 OPTIONEN

Während die Prüfungsarbeit des Parlaments den ehrgeizigen Titel „MdEP 2025“ trägt, zeigt die vorliegende Studie, dass die rasanten technischen und demokratischen Entwicklungen uns vor enorme Herausforderungen stellen, will man anderthalb Jahrzehnte in die Zukunft blicken.

Dagegen könnten differenziertere Formen der prospektiven Analyse und Studie auf regelmäßiger Basis dem Europäischen Parlament letztendlich von größerem Nutzen sein. Daher werden kurz- und mittelfristige Studien über die Zukunft der demokratischen Innovation vorgeschlagen. Letztendlich können die Ergebnisse und Vorschläge dieser Studie regelmäßig, beispielsweise alle zwei Jahre, erprobt, analysiert und entsprechend angepasst werden.

In den unten beschriebenen Fällen werden die ehrgeizigsten oder strategischsten Konzepte vorrangig behandelt, da sie mehr Sorgfalt und Vorbereitung erfordern. Die potenziell leichter zu verwirklichenden Ziele sind in den einzelnen Listen weiter unten aufgeführt.

Entscheidungen im Hinblick auf Inhalte, Richtungen, Beschlussfassungsverfahren sowie sonstige Entscheidungen, die zu den in diesem Dokument geschilderten Optionen zu treffen sind, liegen natürlich ausschließlich in der Hand des Europäischen Parlaments.

Der Studie zufolge lassen sich die Optionen in drei wesentliche Kategorien einteilen.

5.2.1. Demokratischer Prozess und Kommunikation

- **Versuchsweise Durchführung von virtuellen Meetings und eVoting:** Es geht zunehmend darum, Zeit und Raum zu überbrücken, und in diesem Bereich müssen Erfahrungen gesammelt werden. Technologien für Videokonferenzen in hoher Qualität sind bereits verfügbar. Diese werden in vielen Unternehmen ganz selbstverständlich eingesetzt.⁴⁴ Allerdings müssen virtuelle Meetings anders durchgeführt werden als herkömmliche Sitzungen. Es müssen Erfahrungen dazu gesammelt werden, wie solche Sitzungen bestmöglich gestaltet werden können. Auch wenn es Tipps und Leitlinien hierzu gibt, kann die Erfahrung durch nichts ersetzt werden. Für die verschiedenen Arten von Sitzungen, an denen MdEP beteiligt sind, können Fernteilnahmeoptionen in Betracht gezogen werden, unter anderem für Besprechungen unter vier Augen, für Ausschuss- und sogar Plenarsitzungen. Außerdem können öffentliche Aussprachen (ob in Echtzeit oder in elektronischer Form, z. B. mittels Webinaren) mit MdEP organisiert werden, bei denen die Meinungen der Bürger durch eVoting erfasst werden.
- **Entwicklung von eConsultation:** Die Europäische Kommission hat Online-Konsultationen zu einem regulären Bestandteil ihrer politisch orientierten Tätigkeiten gemacht.⁴⁵ ⁴⁶ Durch Organisieren derartiger Konsultationen wird es den Interessenvertretern erleichtert, Beiträge zum Thema einzureichen. Im Zuge der Weiterentwicklung von Textanalyse- und Mustererkennungssoftware sollte es

⁴⁴ Auch die lokalen Behörden mehrerer Länder erproben Videokonferenz-Technologien, beispielsweise in Bereichen wie Gesundheit, Pflege oder Verdolmetschung von Sprachen. Darunter sind beispielsweise Dänemark und das Vereinigte Königreich (Schottland).

⁴⁵ Ein Beispiel sind die Aktionen der Digitalen Agenda für Europa http://ec.europa.eu/information_society/digital-agenda/index_en.htm

⁴⁶ Viele Organisationen streben die Verwendung von Fragebögen und Umfragen an, um die Trends gemäß der Beurteilung der Nutzer ihrer Dienstleistungen bewerten zu können. Es könnte angemessen sein, verschiedene (unter Vertrag stehende) analytische Dienstleister zu engagieren, um die Auswertung solcher Daten zu unterstützen.

einfacher werden, Konsultationen mit eher offenen (und weniger vordefinierten) Fragen zu initiieren. Wenn das semantische Web Realität wird, bietet es eine konkrete Möglichkeit, wesentlich mehr offene Fragen zu stellen.⁴⁷

- **Einbeziehung der Interessenvertreter über das Internet bei Themen der Umsetzung und insbesondere der Evaluierung:** eConsultation kann verschiedene Phasen umfassen: Ein Bereich, in dem Beiträge von Bürgern und Interessenvertretern offenbar eine eindeutige Funktion haben, ist der Bereich der Umsetzung und Evaluierung. Die Beteiligung von Interessenvertretern kann in allen Phasen des Entscheidungsprozesses noch erheblich verbessert werden. Ein Beispiel für die Beteiligung an der Entscheidungsfindung ist z. B. in Nordamerika zu beobachten.⁴⁸ Bürger können an der Überprüfung mitwirken, ob die Umsetzung bestimmter politischer Maßnahmen zufriedenstellend verläuft, oder sich dazu äußern, ob die Ergebnisse bestimmter Beschlüsse in ihren Augen tatsächlich den Bürgern zugutekommen, und zwar über partizipative Websites, die speziell für diesen Zweck eingerichtet wurden. Möglicherweise sind die Bürger auch bereit, sich an Analysen im Stile der „kollektiven Intelligenz“ zu Berichten und politischen Themen zu beteiligen und so zur Ausarbeitung politischer Inhalte beizutragen.⁴⁹
- **Mobilität:** Erstens sollten elektronische Abstimmungen von MdEP selbst aus der Ferne, in Ausschüssen und in Plenarsitzungen in Erwägung gezogen werden. Zweitens sollten elektronische Abstimmungen der Bürger im Allgemeinen bei Wahlen zum Europäischen Parlament ernsthaft als Möglichkeit in Betracht gezogen werden. Immer mehr Bürger Europas wohnen mittlerweile nicht mehr in ihrem Geburtsland oder in dem Land ihrer Staatsangehörigkeit. Die herkömmlichen postalischen Abstimmungsverfahren sind langwierig und zeitraubend. Obgleich ein solcher Ansatz nicht vom Europäischen Parlament, sondern von den Mitgliedstaaten abhängt, liegt es zweifellos im Interesse des Europäischen Parlaments, sich für eine größtmögliche Beteiligung an den Wahlen zum Europäischen Parlament einzusetzen. In zahlreichen Rechtsordnungen wird eVoting eingeführt.⁵⁰
- **Förderung der Verwendung tragbarer Geräte:** MdEP sollten tragbare Geräte erhalten (wie Laptops, Smartphones und Tablet-Computer), damit sie ortsunabhängig und jederzeit nach Bedarf produktiver arbeiten können (mit bestimmten Ausnahmen). MdEP müssen in der Lage sein, aktiv auf die Bürger zuzugehen und nicht nur Informationen zur Verfügung zu stellen, wenn die Bürger sich an sie wenden.
- **Verbesserung von Websites:** Die Website des Europäischen Parlaments, zugehörige Websites und damit zusammenhängende Suchmaschinen sollten vereinfacht und benutzerfreundlicher gestaltet werden. Die Website des Parlaments umfasst eine enorme Menge an Informationen, doch Angaben zur Anwesenheit und Abstimmungsprotokolle sind nicht immer leicht zu finden. Als Möglichkeiten zur Ausarbeitung eines neuen Modells, Konzepts oder Ansatzes sollte das Parlament die Arbeit von <http://www.votewatch.eu> in Betracht ziehen.

⁴⁷ Aufgrund der Konstruktionsweise des semantischen Webs wird den Computern die Bedeutung von Wörtern in verschiedenen Kontexten „beigebracht“. Einfache Aussagen schaffen Verbindungen und Beziehungen zwischen Konzepten. Schlussendlich sollen Computer in der Lage sein, die Bedeutung von Wörtern in ihrem Kontext zu erkennen, Ideen zusammenzufassen und zu sammeln sowie entsprechende Informationen zur Verfügung zu stellen.

⁴⁸ <http://www.recovery.gov/Pages/default.aspx>

⁴⁹ Die Art und Weise der Beteiligung von Bürgern an wissenschaftlichen Innovationen und deren Wille, dies auch zu tun (ermutigt durch die öffentliche Bewerbung dieser Herausforderungen), sind im Bereich der Astronomie bereits deutlich geworden. Siehe beispielsweise <http://www.bbc.co.uk/tv/features/stargazing/>.

⁵⁰ Beispiele sind unter anderem Spanien und die Schweiz.

- **Verbesserung der Sicherheit im Internet:** Insbesondere dann, wenn die Interessenvertreter stärker am Austausch ihrer Ideen und Ansichten beteiligt sind, erhalten der Datenschutz und die Sicherheit im Internet einen besonders hohen Stellenwert. Das Europäische Parlament muss Gewissheit haben, dass die Personen und Organe, die ihm Beiträge anbieten, tatsächlich diejenigen sind, für die sie sich ausgeben. Gleichzeitig muss es jedoch gewährleisten, dass die Identität von Bürgern und Interessenvertretern vertraulich bleibt, sofern angemessen. Wird keine solche Geheimhaltung und kein Datenschutz angeboten, werden viele nicht bereit sein, sich an Konsultationsprozessen zu beteiligen, die für eine Ausweitung des demokratischen Prozesses so wichtig sind.⁵¹ Risiken wie Datendiebstahl, Dienstleistungsstörungen (Denial-of-Service-Angriffe), unberechtigtes Eindringen, Malware, Site Hijacking und Spyware müssen im Allgemeinen mehr Aufmerksamkeit erhalten.
- **Verstärkung der Transparenz:** Transparenzregister würden Interessenvertretern die Möglichkeit geben, ihre Zugehörigkeit zu und Beteiligung an bestimmten Verbänden und Körperschaften offenzulegen. Transparenz würde als Voraussetzung für die Zuweisung öffentlicher Mittel und für die demokratische Rechenschaftspflicht an Bedeutung gewinnen.
- **Sicherstellen mehrsprachiger Übersetzungs- und Dolmetschdienstleistungen:** Vor dem Hintergrund der Debatte über den für das Parlament angemessenen Grad der Mehrsprachigkeit sind bei Technologien wie Videokonferenzen, Suchmaschinen (z. B. Google) und Smartphones bereits beträchtliche Fortschritte in diese Richtung zu erwarten. Es ist denkbar, dass Semantiktechnologien, Spracherkennungs- und automatische Übersetzungsfunktionen in Zukunft auf umfassendere, vielfältigere und auch kostengünstigere Weise Leistungen von höherer Qualität, Wirksamkeit und Effizienz anbieten können.

5.2.2. Informationsmanagement

- **Prüfung der Möglichkeiten, die durch Daten- und Informationsmanagementtechniken geboten werden:** Informationen sind eine wertvolle Ressource. Es stellt jedoch eine enorme Herausforderung dar, die Gefahren des Informationsüberflusses für die MdEP möglichst gering zu halten. Für die Parlamentarier sind Leitlinien für das Auffinden der gesuchten Informationen von entscheidender Bedeutung. Zu den größten unmittelbaren Schwierigkeiten hierbei gehören folgende: Erhalt enormer Mengen von E-Mails und Texten, Handhabung große Mengen von Antworten auf eConsultations, die Aufgabe, große Mengen von Berichten und politischen Analysen durchzuarbeiten, und Erkennen von Meinungstrends, die sich aus zahllosen sozialen Medienkanälen herauskristallisieren.
- **Investition in die Techniken der Datenvisualisierung:** Aufgrund der explosionsartigen Zunahme der verfügbaren Informationen besteht die Gefahr, dass das Europäische Parlament einen absoluten Informationsüberfluss erlebt und sich die MdEP in der daraus folgenden Datenschwemme nicht mehr zurechtfinden. Bei den enormen Mengen von Daten in Textform, die das Rückgrat der Arbeit des Europäischen Parlaments bilden, ist die Datennavigation mit diversen Schwierigkeiten verbunden. Das Europäische Parlament könnte in Techniken der

⁵¹ Es ist sehr wahrscheinlich, dass bezüglich dieser Konzepte Unterschiede zwischen den Generationen bestehen. Daher sollte die Einführung von Initiativen mit entsprechenden PR-Maßnahmen, Aufklärungskampagnen und Schulungen einhergehen.

Datenvisualisierung investieren. Mit Hilfe dieser Techniken könnten entweder die MdEP selbst oder ihre Mitarbeiter leichter Datenmuster erkennen und ansprechende visuelle Darstellungen der Daten erhalten.

- **Nutzung der Cloud und entsprechende Investitionen:** Es sind diverse Cloud-basierte Optionen denkbar, die vom Europäischen Parlament geprüft werden könnten:
 - Daten nach und nach in eine private Cloud übertragen, um Erfahrungen mit einer „sicheren Option“ zu sammeln
 - die Cloud zur Speicherung von Informationen nutzen und jedem MdEP einen eigenen Bereich in der Cloud anbieten, damit MdEP zunehmend ortsunabhängig arbeiten können
 - zur Erhöhung der Transparenz eine öffentliche Cloud erstellen, in der öffentliche Dokumente abgelegt werden
 - Der Datenaustausch könnte üblicher werden und auf angemessenen Leitlinien beruhen.⁵²
 - die Cloud zum Auslagern und Delegieren verschiedener Arbeiten und Organisationsprozesse verwenden (sofern angemessen). Als Beispiele sind statistische Analysen von Daten sowie die Einrichtung, Pflege und Aktualisierung von sogenannten eRooms (gemeinsame elektronische Arbeitsbereiche, in denen MdEP und ihre Mitarbeiter zusammenarbeiten können) zu nennen.
 - Der Informationsaustausch mit anderen Organen (wie der Kommission, dem Rat und den nationalen Parlamenten) kann auch über die Cloud erfolgen. Schließlich sollte die Vorstellung einer „Eurocloud“ in Erwägung gezogen werden.
- **Aktualisierung und Ausweitung der Online-Verfügbarkeit von Archiven zur Nutzung durch die Öffentlichkeit:** Dazu könnten beispielsweise Archive von vor 1994 gehören, die auf der Website des Europäischen Parlaments zugänglich gemacht werden. Die Digitalisierung unterschiedlicher Archivarten hat einen enormen historischen Wert für Wissenschaftler und Historiker. Dies könnte der Beitrag des Europäischen Parlaments zu dem Bestreben sein, ein offeneres digitales Kulturerbe in Europa zu schaffen⁵³ und eine positive Herangehensweise an die Führungsrolle bei der Verwendung von Informationen des öffentlichen Sektors demonstrieren.⁵⁴

5.2.3. Innovative Struktur – eine IKT-Plattform oder -Gemeinschaft

Die Einrichtung einer IKT-Plattform oder -Gemeinschaft ist ein innovativer Ansatz, der relativ leicht in die Tat umzusetzen ist. Er kann die Zusammenarbeit mit anderen EU-Organen sowie mit MdEP, Mitarbeitern und weiter gefassten Gemeinschaften umfassen.

- **Investition in die grundlegende Infrastruktur:** Eine Grundlage für die Systeme, die nicht nur die diversen Akteure im Europäischen Parlament, sondern auch die anderen geografisch verteilten Organe der Europäischen Union (und die nationalen Parlamente) miteinander verbinden kann, würde eine angemessene Finanzierung

⁵² http://www.ico.gov.uk/for_organisations/data_protection/topic_guides/data_sharing.aspx

⁵³ http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/cultural/index_de.htm.

⁵⁴ Siehe beispielsweise die Vorschläge für eine Revision der Richtlinie zur Weiterverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors: http://ec.europa.eu/information_society/policy/psi/docs/pdfs/directive_proposal/2012/de.pdf.

voraussetzen. Dies würde logischerweise durch Nutzung einer Breitbandinfrastruktur und Nachweisen eines stärkeren Engagements für die Cloud erfolgen.

- **Ausbau und Verbesserung der Zusammenarbeit:** Die Zusammenarbeit mit anderen Organen, nationalen Parlamenten und Regierungen ist zu verstärken. Beispielsweise besitzt die Europäische Kommission als einzelnes Organ ein beträchtliches internes Fachwissen und gibt zahlreiche Studien in Auftrag, deren Inhalte wesentlich aktiver an das Europäische Parlament weitergegeben werden könnten. Ein intensiverer Kontakt zu der wachsenden Anzahl europäischer Agenturen könnte für das Europäische Parlament ebenfalls hilfreich sein. Allgemeiner gesprochen könnten unterschiedliche Wettbewerbe oder Spiele ins Leben gerufen werden, bei denen die interessierte Kreise die Möglichkeit haben, potenzielle technische Entwürfe einzureichen, die für die Arbeit der künftigen Parlamentarier relevant sein könnten (wie es im Vereinigten Königreich der Fall war, beschrieben in Hansard Society 2007).
- **Förderung des ortsunabhängigen Arbeitens:** Die Cloud kann für ortsunabhängiges Arbeiten genutzt werden, um den Wust an Papier mit parlamentarischen Unterlagen nach Möglichkeit zu beseitigen und Dienstleistungen auszulagern. Thematische Bereiche in der Cloud lassen sich mühelos einrichten. Dazu können Listen mit nützlichen Kontakten und Quellen innerhalb und außerhalb des Parlaments gehören. Es wird empfohlen, hiermit baldmöglichst zu beginnen, um stetig Erfahrungen in Bezug auf Anwendungen und Herangehensweisen zu sammeln. MdEP und ihre Mitarbeiter können Ratschläge zu den Verfahren oder Aufgaben erteilen, die sich am ehesten auslagern lassen oder über die Cloud ausgeführt werden können.

5.2.4. Mögliche organisatorische Ansätze

Es sollten diverse organisatorische Ansätze bedacht werden:

- **Evaluierung, Bewertung und Einstufung:** Im Rahmen einer Bewertung sollten die technischen Errungenschaften und Fortschritte des Europäischen Parlaments in Bezug auf seine eigenen Vorgaben und Ziele sowie in Bezug auf vergleichbare internationale Akteure geprüft werden. Im ersten Bereich (das eigene Programm) sollte das Parlament eine Selbsteinschätzung in Betracht ziehen, die bis 2025 mindestens alle zwei Jahre durchzuführen ist: Beispielsweise könnte geprüft werden, ob das Parlament seine Ziele in Bezug auf die kritischen Erfolgsfaktoren für den technischen Fortschritt einhält, die es sich selbst gesetzt hat (Europäisches Parlament, 2010). Im Hinblick auf das zweite Konzept sollten sich die nationalen Parlamente und das Europäische Parlament darüber austauschen, wie sie derzeit IKT nutzen und welche Hauptkenntnisse daraus abzuleiten sind.⁵⁵ Es könnten unterschiedliche Arten von Pilotprojekten für innovative Ideen entwickelt werden. Dies kann parallel zu einem breiter angelegten internationalen Projekt oder in dessen Rahmen stattfinden, an dem beispielsweise die OECD-Länder (Organisation für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung) und/oder die Partner der EU für die globale Entwicklung beteiligt wären.
- **Erweiterung des IKT-Diensts:** Denkbar sind verstärkte Investitionen in den IKT-Dienst des Europäischen Parlaments (die Generaldirektion Innovation und

⁵⁵ Ein Beispiel, das während der Studie angeführt wurde, war die Weitergabe von Daten zwischen den beiden britischen Parlamentshäusern.

technologische Unterstützung) sowie der Ausbau seines Tätigkeitsbereichs. Dieser Dienst könnte zunächst zusätzliche zentralisierte Dienstleistungen für MdEP bereitstellen, wie vordefinierte Anwendungen („Apps“) für Websites oder Smartphones. Dabei kann es sich letzten Endes um stark personalisierte Apps für jedes einzelne MdEP handeln, die der Erfüllung der individuellen, beruflichen Anforderungen dienen und die jeweils gewünschten Informationen zu bestimmten Themen, Trends, politischen Entwicklungen oder von Ausschüssen oder Gruppen untersuchten Bereichen zur Verfügung stellen. Dadurch könnte sich der IKT-Dienst zu einer wahrhaft hochmodernen Einrichtung entwickeln, die den MdEP und parlamentarischen Gruppen initiativ Informationen zur Verfügung stellt. Gleichzeitig können sich MdEP mit Fragen, Anforderungen und Vorschlägen an den Dienst wenden.

- **Durchführung von Schulungen:** Schulungen für MdEP zur Entwicklung ihrer Online-Präsenz, zur Nutzung sozialer Netzwerke (wie Unterstützung, Coaching oder erleichternde Maßnahmen auf diesem Gebiet) und zur grundlegenden Nutzung kostenloser Software (beispielsweise anpassbare Anwendungen wie RSS-Aggregatoren, die es Endbenutzern erleichtern, mehrere Informationsquellen von unterschiedlichen Websites zu verfolgen) sollten angeboten werden. Eine Dienstleistung dieser Art könnte Ratschläge zu verschiedenen organisatorischen und PR-Fragen sowie zu technischen Angelegenheiten erteilen. Sie könnte Bestandteil der Kommunikationsdienste des Europäischen Parlaments werden.
- **Eindeutige strategische Entscheidung zu bestimmten Plattformen:** Entweder sind weitere Fortschritte mit dem Europäischen Zentrum für parlamentarische Wissenschaft und Dokumentation (EZPWD) erforderlich, oder das Europäische Parlament sollte sich daraus zurückziehen. Sowohl das IPEX-Programm, dessen Website kürzlich aktualisiert wurde, als auch das EZPWD-Programm stellen offenbar eine gute Ausgangsbasis für den Austausch von Informationen mit anderen Parlamenten dar. Insbesondere in Bezug auf das EZPWD ist der Nutzen jedoch fraglich, es sei denn, seine Tätigkeit wird noch weiter ausgebaut.

6. LITERATURHINWEISE

Wissenschaftliche Literatur und Strategiepapiere

- Abels, Gabriele und Eppler, Annegret 2011 (Hrsg.). Auf dem Weg zum Mehrebenenparlamentarismus? Funktionen von Parlamenten im EU-System, Baden-Baden (2011).
- Abels, Gabriele, Eppler, Annegret und Träsch, Jennifer. Zum „Demokratiedefizit“ der EU – und wie es sich (nicht) abbauen lässt, in: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hrsg.): Europa konkret – Wie die EU funktioniert, Reihe Der Bürger im Staat, 3/2010, 256-266.
- Abromeit, Heidrun. Wozu braucht man Demokratie? Die postnationale Herausforderung der Demokratietheorie, Opladen (2002).
- Amaro de Matos, Joao, Barros, Pedro P. und Pereira, Inacia Pacheco. The Voting Paradox and Social Networks: An Empirical Analysis (6. März 2009). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1354790>
- Anderson, Svein S. und Burns, Tom R. The European Union and the Erosion of Parliamentary Democracy. A Study of Post-Parliamentary Governance, in: Anderson, Svein S./Eliassen, Kjell A. (Hrsg.): The European Union: How Democratic Is It? Beverly Hills/London, 227-251 (1996).
- Arthur, Charles. Facebook growth slows for a second month in a row. The Guardian. Montag, 13. Juni 2011 (2011). Erhältlich unter: <http://www.guardian.co.uk/technology/2011/jun/13/facebook-growth-slows-for-second-month>
- Asur, Sitaram, Huberman, Bernardo A., Szabo, Gabor und Wang, Chunyan. Trends in Social Media: Persistence and Decay (February 5, 2011). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1755748>
- Auel, Katrin und Benz, Arthur. Expanding National Parliamentary Control: Does it Further European Democracy?, in: Beate Kohler-Koch, Berthold Rittberger (Hrsg.): Debating the Democratic Legitimacy of the European Union. Lanham, MD, 57-74 (2007).
- Baer, Walter S., Borisov, Nikita, Danezis, George, Guerses, Seda F., Klonowski, Marek, Kutylowski, Mirosław, Maier-Rabler, Ursula, Moran, Tal, Pfitzmann, Andreas, Preneel, Bart, Sadeghi, Ahmad-Reza, Vedel, Thierry, Westen, Tracy, Zagorski, Filip and Dutton, William H. Machiavelli Confronts 21st Century Digital Technology: Democracy in a Network Society (10. Dezember 2009). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1521222>
- Bain & Company. The five faces of the cloud (2011). Erhältlich unter: http://www.bain.com/Images/BAIN_BRIEF_The_five_faces_of_the_cloud.pdf
- Bain & Company. Using data as a hidden asset (2010). Erhältlich unter: http://www.bain.com/Images/INDUSTRY_BRIEF_Using_data_as_a_hidden_asset.pdf
- Bauman, Zygmunt. Flüchtige Moderne. Suhrkamp: Frankfurt am Main (2003).
- Benz, Arthur. Der moderne Staat. Grundlagen der politologischen Analyse. München/Wien (2001).

- Benz, Arthur. Postparlamentarische Demokratie? Demokratische Legitimation im kooperativen Staat, in: Greven, Michael (Hrsg.): Demokratie – eine Kultur des Westens? Opladen, 201-222 (1998).
- Beyme, Klaus von. Niedergang der Parlamente. Internationale Politik und nationale Entscheidungsfindung, in: Internationale Politik, 53. Jg., H. 4, 21-30 (1999).
- Blaschke, Steffen, Schoeneborn, Dennis und Seidl, David. Organizations as Networks of Communications: A Methodological Proposal (24. November 2009). Institut für Organisation und Unternehmenstheorien, Universität Zürich, Working Paper No. 102.
- Boldt, Hans. Parlament, parlamentarische Regierung, Parlamentarismus, in: Brunner, Otto, Conze, Werner und Koselleck, Reinhart (Hrsg.): Geschichtliche Grundbegriffe. Historisches Lexikon zur politisch-sozialen Sprache. Stuttgart (1978).
- Borrás, Susana. Democracy, Legitimacy and Soft Modes of Governance in the EU: The Empirical Turn. Journal of European Integration, Vol. 29, No. 5, 531-548 (2007).
- Borrás, Susana und Radaelli, Claudio M. The Politics of Governance Architectures: Creation, Change and Effects of the EU Lisbon Strategy. In Introduction for a Special Issue on the Lisbon Strategy, Journal of Public Policy, 18 (4), 463-484, 24. Mai 2011 (2011). Erhältlich unter: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13501763.2011.560069>
- Browning, Graeme. Electronic Democracy. Using the Internet to Influence American Politics, Witton (1996).
- Capogna, Stefania. Learning and Social Networks: New Forms of Sociability (October 14, 2010). ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds, Oktober 2010 (2010).
- Castells, Manuel. Communication Power. Oxford/New York: Oxford University Press (2009).
- Chadwick, Andrew. The Internet and Politics in Flux. Journal of Information Technology and Politics. (2009)
- Chuhay, Roman. Marketing Via Friends: Strategic Diffusion of Information in Social Networks with Homophily (October 18, 2010). FEEM Working Paper No. 118 (2010).
- Clark, Jessica. Public Media 2.0: Dynamic, Engaged Publics. Center for Social Media (American University). (2011). Erhältlich unter: <http://centerforsocialmedia.org/future-public-media/documents/white-papers/public-media-20-dynamic-engaged-publics>
- Coglianese, Cary. The Internet and Citizen Participation in Rulemaking (November 2004). Kennedy School of Government, Harvard University. (2004)
- Coglianese, Cary. Weak Democracy, Strong Information: The Role of Information Technology in the Rulemaking Process (Februar 2007). University of Pennsylvania Law School. (2007).
- Ausschuss der Regionen. Weißbuch zur Multi-Level-Governance. CONST-IV-020. (2009)

- Conway, Drew. Networks, Collective Action, and State Formation (December 15, 2010) (2010). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1726041>
- Crouch, Colin. Postdemokratie, Suhrkamp: Frankfurt am Main (2008).
- CrowdSpring. Ten Crowdsourcing Trends for 2011 (Dezember 2010). <http://blog.crowdspring.com/2010/12/2011-crowdsourcing-trends/>
- Crum, Ben und Fossum, John E. The Multilevel Parliamentary Field: a framework for theorizing representative democracy in the EU. In: European Political Science Review, 1,2, 249-271 (2009).
- Cullen, Rowena. Participatory Democracy and the Value of Online Community Networks: An Exploration of Online and Offline Communities Engaged in Civil Society and Political Activity (March 31, 2011). Government Information Quarterly, noch nicht erschienen. Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1800350>
- Currarini, Sergio, Jackson, Matthew O. und Pin, Paolo. Long-Run Integration in Social Networks (January 12, 2011). (2011).
- Dahl, Robert A. A Democratic Dilemma: System Effectiveness versus Citizen Participation, in: Political Science Quarterly 109, 23-34 (1994).
- Dahrendorf, Ralf. Democracy and Modernity: Notes on the European Experience, in: Eisenstadt, Shmuel N. (Hrsg.): Democracy and Modernity, Leiden, 15-19 (1992).
- De Blasio, Emiliana, Matthew Hibberd und Michele Sorice (Hrsg.). Leadership and New Trends in Political Communication (Mai 2011). CMCS Working Paper. Luiss University. (2011).
- De Graaf, Frank Jan und Velthuisen, Hugo. Network Governance for Dealing with IT-Enabled Interorganizational Cooperation: When Should Network IT - Such as Social Media - Be Used and How to Govern It (January 20, 2011). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1749367>
- De Laat, P. (noch nicht erschienen). „Quality of Open Source in Wikipedia: Towards a Broader View of Expertise?“ Social Epistemology, 25(4), December 2011
- De Laat, P. (2010). Online Open Source Encyclopedias: Reflections on Trust, Expertise and Testimony. In: M. Arias-Oliva, T. Bynum, T. Torres-Coronas & S. Rogerson (Hrsg.), The Backwards, Forwards and Sideways Changes of ICT. Proceedings of the Eleventh International Conference ETHICOMP 2010. (pp. 356-368). Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.
- De Martí, Joan und Zenou, Yves. Social Networks. IZA Discussion Paper No. 4621.
- De Santis, Chiara and Cassano, Andrea, Social-Network and Transformation of Politics (October 14, 2010). ESA Research Network Sociology of Culture Midterm Conference: Culture and the Making of Worlds. (2010).
- Deloitte. Tech Trends 2011. The Natural Convergence of Business and IT. (2011).
- Diamont, Larry. The Spirit of Democracy. The Struggle to Build Free Societies Throughout the World. New York (2008).

- Duquenoy, Penny, Martens, Bern and Patrignani, Norberto. Embedding Ethics in European Information & Communication Technology Curricula. In: The "backwards, forwards and sideways" changes of ICT Universität Rovira i Virgili, Tarragona, Spain, Wednesday 14th April to Friday 16th April 2010 (2010). Erhältlich unter: http://www.ccsr.cse.dmu.ac.uk/conferences/ethicomp/ethicomp2010/abstracts/ethicomp2010_duquenoy_martens_patrignani.php
- Dutton, William H. The Fifth Estate: Democratic Social Accountability Through the Emerging Network of Networks (June 10, 2008). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1167502>
- Eppler, Annegret. Horizontale und vertikale Zusammenarbeit von Parlamenten im EU-System, in: Abels, Gabriele und Eppler, Annegret 2011 (Hrsg.). Auf dem Weg zum Mehrebenenparlamentarismus? Zukünftige Funktionen von Parlamenten im Integrationsprozess, Baden-Baden: Nomos (2011a).
- Eppler, Annegret. Klimawandel als Herausforderung für demokratische Parlamente, in: Sander, Gerald (Hrsg.): Klimawandel, Berlin (i.E.) (2011b).
- Epps, Sarah Rotman with Gownder, J.P., Kahn, Ed and Wiramiharaja, Laura. Updated Q3 2010. The US Consumer PC Market in 2015. Forrester Research Inc. (Q3, 2010) August 4 2010 (2010) http://www.forrester.com/rb/Research/updated_q3_2010_us_consumer_pc_market/q/id/57626/t/2?src=57068pdf
- Etling, Bruce, Robert Faris, and John Palfrey. Political Change in the Digital Age: The Fragility and Promise of Online Organizing, SAIS Review, Summer-Fall 2010, at 37. Berkman Center for Internet & Society (Harvard University). (2010). Erhältlich unter: <http://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/4609956/SAIS%20online%20organizing%20paper%20final.pdf?sequence=1>
- European Commission. Europäisches Regieren: Ein Weißbuch. Brüssel, den 25. Juli 2001 (2001) (KOM(2001) 428 endgültig)
- European Commission. Study on the Social Impact of ICT. (2010). Erhältlich unter: http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/docs/eda/social_impact_of_ict.pdf
- European Internet Foundation. The Digital World in 2025 (September 2009).
- European Parliament. Medium-Term ICT Strategy of the European Parliament. Beschluss des Präsidiums vom 24. März 2010 (2010).
- Fleishman Hillard. European Parliament Digital Trends Study (January 2011).
- Friedman, Thomas L. Die Welt ist flach: Eine kurze Geschichte des 21. Jahrhunderts. Suhrkamp Verlag (2008).
- Fuchs, Dieter, Guinaudeau, Isabelle, and Schubert, Sophia. National Identity, European Identity, and Euroscepticism, in: Fuchs, Dieter, Magni-Berton, Raul and Roger, Antoine (Hrsg.): Euroscepticism. Images of Europe among Mass Publics and Political Elites. Opladen/Farmington Hills, p. 91-112 (2009).

- Kamps, Klaus (ed.) Elektronische Demokratie? Perspektiven politischer Kommunikation, Opladen (1999).
- Galeotti, Andrea and Mattozzi, Andrea. 'Personal Influence': Social Context and Political Competition (June 2008). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1057681>
- Garg, Rajiv, Telang, Rahul and Smith, Michael D. Peer Influence and Information Diffusion in Online Social Networks: An Empirical Analysis (May 6, 2009). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1433645>
- Gartner. Technology Trends you can't afford to ignore (2010). http://www.gartner.com/it/content/1503500/1503515/january_19_tech_trends_you_cant_afford_to_ignore_rpaquet.pdf?userId=54840210
- Gartner. Top 10 Strategic Technologies for 2011 (2010). <http://www.gartner.com/it/page.jsp?id=1454221>
- Gartner. 10 mobile technologies to Watch in 2010 and 2011 (2010). <http://www.eweek.com/c/a/IT-Management/10-Mobile-Tech-Trends-to-Watch-Into-2011-Gartner-493266/>
- Gelman, Lauren Amy. Privacy, Free Speech, and 'Blurry-Edged' Social Networks (November 1, 2009). Boston College Law Review, Vol. 50, No. 5, 2009.
- Gil de Zúñiga, Homero, Aaron Veenstra, Emily Vraga, and Dhavan Shah. Digital Democracy: Reimagining Pathways to Political Participation (2010). Journal of Information Technology & Politics, 7:1, 36-51 <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19331680903316742>
- Global Trends. Ten Key Trends to Watch – In Action! (December 2010). <http://www.globaltrends.com/features/strategy-a-leadership/100-gt-briefing-december-2010-10-trends-to-wach-in-action>
- Granovetter, M.S. The Strength of Weak Ties, in: The American Journal of Sociology. 78 (6), 1360-1380. (1973) doi: 10.1086/225469
- Greven, Michael Th. Zukunft oder Erosion der Demokratie?, in: Caspar, Hannah, Schoen, Harald, Schumann, Siegfried und Winkler, Jürgen R. (Hrsg.): Politik – Wissenschaft – Medien, Wiesbaden, 411-428 (2009).
- Gruber, Thomas R. A Translation Approach to Portable Ontology Specifications., in: Knowledge Acquisition. 5 (2), 199-220. (June 1993).
- Habermas, Jürgen. Concluding Comments on Empirical Approaches to Deliberative Politics, in: Acta Politica 40, 384-392 (2005).
- Halperin, M.H., Siegle, J.T., and Weinstein, M.M. The Democratic Advantage: How Democracies Promote Prosperity and Peace. Routledge (2008).

- Hansard Society. Parliament for the Future. Forecasting the Form of a Digitally-Enabled Parliament. Hansard Society report, produced by Ross Ferguson and Laura Miller (2007).
- HBR Blog Network. Six Social Media Trends for 2011 (December 2010). http://blogs.hbr.org/cs/2010/12/six_social_media_trends_for_20_1.html
- Heemsbergen, Luke J. Radical Pockets of Digital Democracy: Deleuzian Grandeur? (2008). Prepared for delivery at the 2008 Annual Meeting of the American Political Science Association, August 28-31, 2008.
- Höffe, Otfried. Ist die Demokratie zukunftsfähig?, München (2009).
- Hooghe, Liesbet and Marks, Gary. Multi-Level Governance and European Integration, Lanham (2001).
- Hull, Daryll, West, Graham and Cecez-Kecmanovic, Dubravka. Two Models of E-Democracy: A Case Study of Government Online Engagement with the Community (June 2010). Australian School of Business Research Paper No. 2011-IRRC-01. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1782383>
- Huntington, Samuel P. The Third Wave. Democratization in the late Twentieth Century. Norman: London (1991).
- Imperva. Top ten IT Security Threat Trends for 2011 (November 2010).
- Inglehart, Ronald. The Silent Revolution. Changing Values and Political Styles, Princeton, NJ. (1997).
- Iribarren, Jose Luis. Information Diffusion Epidemics in Social Networks (June 5, 2007).
- ITU. The State of Voice over Internet Protocol (VoIP) Worldwide 2006 (15-16 January 2007) FoV/04 12 January 2007
- Jackson, Matthew O. The Economics of Social Networks (August 2005). Princetown University Press. Erhältlich unter: <http://www.cs.washington.edu/education/courses/cse522/05au/jackson-survey.pdf>
- Jackson, Matthew O. and Golub, Benjamin. Naive Learning in Social Networks: Convergence, Influence and Wisdom of Crowds (June 1, 2007). FEEM Working Paper No. 64.2007.
- Jeffery, Keith and Neidecker-Lutz, Burkard (n/d) The Future of Cloud Computing. Opportunities for European Cloud Computing Beyond 2010. Commission of the European Communities: Luxembourg <http://cordis.europa.eu/fp7/ict/ssai/docs/cloud-report-final.pdf>
- Jesse, Eckhard and Sturm, Roland. Herausforderungen des 21. Jahrhunderts, in: Jesse, Eckhard und Sturm, Roland (Hrsg.): Demokratien des 21. Jahrhunderts im Vergleich. Historische Zugänge, Gegenwartsprobleme, Reformperspektiven, Leske+Budrich: Opladen, pp. 477-492 (2003)
- Joseph, Sarah. Social Media, Human Rights and Political Change (June 2, 2011). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1856880>

- Kielmansegg, Peter Graf. Können Demokratien zukunftsverantwortlich handeln?, in: Merkur 651, pp. 583-594 (2003).
- Krug, Barbara. Networks in Cultural, Economic and Evolutionary Perspective (January 2003, 01). ERIM Report Series Reference No. ERS-2003-050-ORG.
- Lazer, David, Ines Mergel, Curt Ziniel, Kevin Esterling, and Michael Neblo. Networks, Hierarchies and Markets: Aggregating Collective Problem Solving in Social Systems (June 2009). Kennedy School of Government, Harvard University.
- Lazer, David, Rubineau, Brian, Chetkovich, Carol, Katz, Nancy R. and Neblo, Michael A. Networks and Political Attitudes: Structure, Influence, and Co-Evolution (September 2008). HKS Working Paper No. RWP08-044.
- Lijphart, Arend. Patterns of Democracy. Government Forms and Performance in Thirty-Six Countries, Yale University Press: New Haven / London (1999).
- Loewenberg, Gerhard. The role of Parliaments in Modern Political Systems, in: Loewenberg, Gerhard (ed.): Modern Parliaments: Change or Decline? Chicago/New York, pp. 1-20 (1971).
- Lovejoy, William S. and Sinha, Amitabh. Efficient Structures for Innovative Social Networks (November 1, 2009). Ross School of Business Paper No. 1136.
- Maddison, Angus. The World Economy. Historical Statistics, Paris (2003).
- Maurer, Andreas. Parlamentarische Demokratie in der Europäischen Union. Der Beitrag des Europäischen Parlaments und der nationalen Parlamente, Baden-Baden. (2002)
- Marks, Gary. Structural Policy and Multilevel Governance in the EC, in: Cafruny, Alan W. An Rosenthal, Glenda G (ed.): The State of the European Community, The Maastricht Debates and Beyond, Boulder, pp. 391-410 (1993).
- Marschall, Stefan. Parlamentarismus. Eine Einführung, Baden-Baden (2005).
- Martens, Bern. IT, Ethics and Education: Teaching the Teachers (and their Pupils), in Goujon, Philippe, Sylvain Lavelle, and Penny Duquenoy (eds.), IFIP International Federation for Information Processing, Vol. 233, The Information Society: Innovations, Legitimacy, Ethics and Democracy, Springer, Boston, pp. 181-194 (2007).
- Maurer, Andrea. Parlamentarische Demokratie in der Europäischen Union. Der Beitrag des Europäischen Parlaments und der nationalen Parlamente, Baden-Baden (2002).
- Mayfield, Ross. Social Network Dynamics and Participatory Politics (2005). Erhältlich unter: <http://www.extremedemocracy.com/chapters/Chapter%20Ten-Mayfield.pdf>
- McKinsey. Clouds, big data, and smart assets: Ten tech-enabled business trends to watch (August 2010).
- McNeal, Ramona, Kathleen Haleb, and Lisa Dotterweich. Citizen–Government Interaction and the Internet: Expectations and Accomplishments in Contact, Quality, and Trust (2008), Journal of Information Technology & Politics, 5:2, 213-229. Available at:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19331680802298298>

- Moldoveanu, Mihnea C. and Baum, Joel A. C. The Epistemic Structure and Dynamics of Social Networks (April 1, 2008). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1115311>
- Mosca, L. A. double-faced medium? The challenges and opportunities of the internet for social movements, EUI Working Papers, MWP 2007/23.
- Müller-Prothmann, Tobias. Social Network Analysis: A Practical Method to Improve Knowledge Sharing (July 2, 2007). Hands-on Knowledge co-creation and sharing. Practical methods and techniques, A. S. Kazi, L. Wohlfahrt, P. Wolf, eds., pp. 219-233, Knowledge Board, Stuttgart, 2007.
- Naisbitt, John. Megatrends: The New Directions Transforming Our Lives. Warner Books (1982).
- Newton, Kenneth. May the weak force be with you: The power of the mass media in modern politics (2006). Department of Political Science, University of Southampton, UK.
- OECD. Promise and Problems of E-democracy. Challenges of online citizen engagement (2009). Erhältlich unter:
<http://www.oecd.org/dataoecd/9/11/35176328.pdf>
- OECD. Communication Outlook 2011.
- Offe, Claus. Politische Herrschaft und Klassenstrukturen. Zur Analyse spätkapitalistischer Gesellschaftssysteme, in: Kress, Gisela und Senghaas, Dieter (ed.): Politikwissenschaft. Eine Einführung in ihre Probleme, Frankfurt a.M., pp. 155-189 (1972).
- Offe, Claus. Disorganized Capitalism. Contemporary Transformations of Work and Politics, Oxford (1985).
- Oh, Jeongha, Susarla, Anjana and Tan, Yong. Examining the Diffusion of User-Generated Content in Online Social Networks (July 28, 2008). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1182631>
- Patrignani, N. Slow Tech. Manifesto for an ethical governance of information technologies. In Converging Technologies: Brain, Body and Being. IFIP working group 9.2 on social accountability and computing working conference. Maribor, Slovenia, May 2010 (2010).
- Patrignani, N. From Computer Ethics to Future (and Information) Ethics: the Challenge of Nano-Bots. In N. Silva, G. Costa. *"Handbook of Ethical Dimensions in Bio-Nanotechnology- Present and Future Applications in Telemedicine"* (2012, forthcoming).
- Patrignani, N. and I. Kavathatzopoulos. Is the ICT Infrastructure Future Proof? In A. Bissett, T. Bynum, A. Light, A. Lauener and S. Rogerson (Eds.) The Social Impact of Social Computing. Proceedings of the Twelfth International Conference ETHICOMP 2011 (pp. 356-361). Sheffield: Sheffield Hallam University (2011).
- Patrignani, N., M. Laaksoharju & I. Kavathatzopoulos. (forthcoming) Challenging Moore's Law: ICT sustainability in the Cloud Computing Era. In D. Whitehouse, L. Hilty, N. Patrignani & M. Van Lieshout (Eds.) Social Accountability and Sustainability in the Information Society: Perspectives on Long-term Responsibility. Politeia. December 2011 (2011)

- Perez, Oren. Electronic Democracy as a Multi-Dimensional Praxis. *North Carolina Journal of Law & Technology*, Vol. 4, No. 2, Spring 2003.
- Prensky, Marc. *On the Horizon*, MCB University Press. Vol 9, No 5, October 2001 (2001).
- Przeworski, Adam. Self-Enforcing Democracy, in: Weingast, Barry R. and Wittmann, Donald A. (ed.): *The Oxford Handbook of Political Economy*, Oxford/New York, 312-328 (2006).
- ReadWriteWeb – Ustrategy. 10 Ways Social Media Will Change in 2011. http://www.readwriteweb.com/archives/10_ways_social_media_will_change_in_2011.php
- Roudometof, Victor. Translationalism, Cosmopolitanism, and Glocalization. *Current Sociology* 53 (1): pp. 113–135 (2005).
- Russ, Chris. Spontaneous Diffusion of Information in Online Social Networks (April 10, 2008). *Herald of NTU "KhPI" Scientific Journal*, 2008.
- Sartori, Giovanni. *Demokratietheorie*. Darmstadt (Engl.: 1987: *The Theory of Democracy revisited*) (1992).
- Scharpf, Fritz. *Regieren in Europa. Effektiv und demokratisch?* Frankfurt a. M./New York (1999).
- Schmidt, Manfred G. Die Zukunft der Demokratie, in: Schmidt, Manfred G. (ed.): *Demokratietheorien. Eine Einführung*, VS Verlag für Sozialwissenschaften: Wiesbaden, pp. 494-506 (2010).
- Schubert, Klaus und Klein, Martina. *Das Politiklexikon*, 4. Auflage, Bonn (2006).
- Shirky, Clay. The Political Power of Social Media. Communications technology will help promote freedom – but it might take a while. *Foreign Affairs*, January-February, pp. 28-41 (2011).
- Siedschlag, Alexander, Rogg, Arne und Welzel, Carolin. *Digitale Demokratie. Willensbildung und Partizipation per Internet*. Opladen (2002).
- Sherman, Bill. Your Mayor, Your 'Friend': Public Officials, Social Networking, and the Unmapped New Public Square (September 7, 2010). *Pace Law Review*, Vol. 31, p. 95, 2011.
- Smirnov, Oleg and Ingraham, Allan T. Social Networks and the News: An Agent-Based Model of a Media Market (November 3, 2008). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1354142>
- Smith, Amy E. Local Connections: Social Networks, Local Politicians, and Neighborhood Leaders in a Developing Democracy (September 2, 2010). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1671145>
- Snijders, Tom A.B. Statistical Models for Social Networks (August 2011). *Annual Review of Sociology*, Vol. 37, pp. 131-153 (2011).
- Spagnolo, Giancarlo and Lippert, Steffen. Networks of Relations and Word-of-Mouth Communication (April 21, 2010). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1628335>
- Spiekermann, Sarah. A short introduction to privacy behaviour. In *Social Implications for Privacy*

for Life, Marc van Lieshout et al. Privacy and Identity Management for Life (IFIP Summer School 2011) September 5-9, Trento, Italy Available at: <http://disi.unitn.it/security/ifip-summerschool2011/program.html>

- Spencer-Scarr, D. C. Web 2.0: Defining the Undefined or a New Social Order? (June 30, 2009). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1463858>
- Steger, Wayne P., Williams, Christine B. und Andolina, Molly. Political Use of Social Networks in 2008 (August 31, 2010). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1669535>
- Tapscott, Don und Williams, Anthony D. Wikinomics: How mass collaboration changes everything, Atlantic Books: London, Großbritannien (2006)
- TNW (The Next Web). Seven Important Social Media Trends for the Next Year (September 2010). <http://thenextweb.com/socialmedia/2010/09/12/seven-important-social-media-trends-for-the-next-year/>
- Traud, Amanda L., Mucha, Peter J. und Porter, Mason Alexander. Social Structure of Facebook Networks (February 10, 2011).
- Toffler, Alvin. Der Zukunftsschock. Goldmann Wilhelm GmbH (1970).
- Toffler, Alvin. Die dritte Welle. Zukunftschance. Perspektiven für die Gesellschaft des 21. Jahrhunderts. Goldmann Wilhelm GmbH (1988).
- Valaskakis, Kimon. Langfristige Tendenzen in der globalen Governance: Von „Westfalen“ nach „Seattle“, in: OECD (Hrsg.): Governance im 21. Jahrhundert, Paris, 57-82 (2001).
- Vorländer, Hans. Demokratie. Geschichte, Formen, Theorien, C.H. Beck: München (2003).
- Vetter, Angelika. Kommunale Reformen und Einstellungen der Bürger zur Demokratie, in: Schuster, Wolfgang and Murawski, Klaus-Peter (Hrsg.): Die regierbare Stadt, Stuttgart (2010).
- Wang, Chunyan and Huberman, Bernardo A. Trend Dynamics in Social Media (July 12, 2011). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1884687>
- Ward, Michael J., Stovel, Katherine und Sacks, Audrey E. Network Analysis and Political Science (Juni 2011). Annual Review of Political Science, Vol. 14, pp. 245-264, 2011.
- Wasik, B. (2011) #Riot: Self-Organized Hyper-Networked Revolts - Coming to a City Near You. Wired. Feb 12, 106-113
- Weber Shandwick. New MEPs Survey: Attitude towards Information and Communication Tools (2009).
- Weidenfeld, Werner (Hrsg.). Demokratie am Wendepunkt. Die demokratische Frage als Projekt des 21. Jahrhunderts, Berlin (1996).

- Wieland, Rainer. Vorwort. In: Abels, Gabriele und Eppler, Annegret 2011 (Hrsg.). Auf dem Weg zum Mehrebenenparlamentarismus? Funktionen von Parlamenten im politischen System der EU, Baden-Baden, p. 11-14. (2011).
- Weiwu Zhang, Thomas J. Johnson, Trent Seltzer, Shannon L. Bichard. The Revolution Will be Networked: The Influence of Social Networking Sites on Political Attitudes and Behavior, Social Science Computer Review 2010 28: 75. <http://ssc.sagepub.com/content/28/1/75.full.pdf+html>
- Welzel, Christian und Alexander, Amy C. Measuring Effective Democracy: The Human Empowerment Approach, in: World Values Research, 1, 1-34 (2008).
- Wimmel, Andreas. Demokratische Legitimität europäischen Regierens: ein Labyrinth ohne Ausgang, in: integration, 1/08, S. 48-64 (2008).
- Windhoff-Héritier, Adrienne. Policy-Analyse. Eine Einführung, Frankfurt a.M. (1987).
- Zarsky, Tal. Law and Online Social Networks: Mapping the Challenges and Promises of User-Generated Information Flows. Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal, Vol. 18, No. 3, 2008.
- Zubcsek, Peter Pal, Chowdhury, Imran und Katona, Zsolt. Information Communities: The Network Structure of Communication (January 1, 2011). Erhältlich bei SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1753903>

Artikel im Internet

- BBC. Profile: Egypt's Wael Ghonim. February 8, 2011 (2011) <http://www.bbc.co.uk/news/world-middle-east-12400529>
- Davy, Steven. Politicians Use Social Media to Bypass the Press Corps (2009.) <http://www.pbs.org/mediashift/2009/11/politicians-use-social-media-to-bypass-the-press-corps306.html>
- Donnelly, Katie. 10 Projects that Help Citizens Become Government Watchdogs (2009). <http://www.pbs.org/mediashift/2009/11/10-projects-that-help-citizens-become-government-watchdogs307.html>
- Kelly, Chris. Five Main Ways to Use Social Networking in Politics (2007). http://ndn-newpol.civicactions.net/sites/ndn-newpol.civicactions.net/files/NPI_Leverage_Social_Networks.pdf
- Linton, Peter. Think Revolution, Not Reform (1999). <http://www.europeanvoice.com/article/imported/think-revolution-not-reform/39204.aspx>
- Madden, Mary. Pew Internet & American Life project. Older Adults and Social Media. 27 August 2010. (2010) <http://www.pewinternet.org/Reports/2010/Older-Adults-and-Social-Media/Report.aspx>
- Phillips, Leigh. EU to force social network sites to enhance privacy. The Guardian, Mittwoch, 16. März 2011 (2011). Erhältlich unter: <http://www.guardian.co.uk/media/2011/mar/16/eu-social-network-sites-privacy>

- Social Networks: Revolutionizing the Political World, 2011.
<http://networkconference.netstudies.org/2011/04/social-networks-revolutionizing-the-political-world/>
- Sparrow, Andrew. MPs weigh up use of iPads in committee meeting. The Guardian. (13 February 2011)
<http://www.guardian.co.uk/politics/2011/feb/13/mp-ipad-commons-committee>

Folienpräsentationen

- Democracy: an operating system for the people (2010):
<http://www.slideshare.net/skramsta/democracy-an-operating-system-for-the-people>
- Digital Communications and Democracy:
<http://www.slideshare.net/crystalallenecook/digital-communications-and-democracy>
- E-Democracy: who dares? (2009)
<http://www.slideshare.net/JuanVarela/edemocracy-who-dares>
- E-democracy meets E-journalism. How the Net can support Local and state governance and citizen engagement (2009):
<http://www.slideshare.net/mediagiraffe/newsout-30-examples-of-government-transparency>
- Grassroots Democracy & the Internet (2009):
http://www.slideshare.net/rob_jewitt/mac309-grassroots-democracy-the-internet-1464819
- Internet for participatory democracy (2010):
<http://www.slideshare.net/masboi/thesis-presentation-yohanes-widodo>
- Media and Democracy (2011):
<http://www.slideshare.net/TessaHoughton/coms101-media-and-democracy>
- Participatory Democracy With New Age Interactive Media (2010):
<http://www.slideshare.net/krish23456/participatory-democracy-with-new-age-interactive-media>
- Social media: Local Government Use (2010):
<http://www.slideshare.net/netclift/social-media-local-government-use>
- Social media in public life (2009):
<http://www.slideshare.net/netclift/social-media-in-public-life>
- What's Next? Megatrends Shaping Tomorrow's Society and Rebooting Democracy (2010):
<http://www.slideshare.net/nino2002/megatrends-shaping-tomorrow>

7. ANHÄNGE

VIER FALLSTUDIEN

Dies sind die vier Fallstudien, die das Studienteam als Beispiele zur Veranschaulichung der Veränderungen in der Demokratie ausgewählt hat. Sie sollen zeigen, inwiefern diese Änderungen von der IKT angetrieben und auf bestimmte Weise auch vereinfacht wurden. Diese Fallstudien wurden im Sommer 2011 untersucht.

Die „Indignados“

Die Entstehung: Die *Indignados* (die Empörten) sind eine gesellschaftliche Protestbewegung, die sich in Spanien im Mai 2011 gebildet hat. Sie ist auch als die „15-M-Bewegung“ oder „Spanische Revolution“ bekannt und soll aus Demonstrationen entstanden sein, zu denen für den 15. Mai 2011 via Internet (www.democraciarealya.es) auf der bürgerlichen digitalen Plattform „Democracia real YA“ (echte Demokratie JETZT) aufgerufen wurde, eine Woche bevor in Spanien auf kommunaler und regionaler Ebene gewählt wurde. Die Demonstranten brachten ihre Unzufriedenheit über verschiedene Themen zum Ausdruck, beispielsweise über die hohe Arbeitslosenquote (über 20 %, bei den Jüngeren über 30 %), die überzogenen Immobilienpreise, die Exzesse der Banken und eine als inkompetent beschriebene politische Klasse, deren Überzeugungen als vollständig abweichend von den Wünschen der Wähler und den Ansprüchen der Gesellschaft angesehen werden. Auch das politische Zweiparteiensystem, das Reformen und die effektive Mitarbeit kleinerer Parteien verhindert, stand in der Kritik. Viele unterschiedliche Bevölkerungsgruppen nahmen an den Protesten teil, darunter Studenten, Arbeitslose und Rentner.

Mit Hilfe der neuen Medien breitete sich die Protestwelle schnell aus: Online wurde die Bewegung rasch verbreitet. Am 16. Mai 2011 verfolgten immer mehr Nutzer die Tweets von #spanishrevolution bei Twitter. Auch andere Konten wurden ins Leben gerufen, beispielsweise #democraciarealya, #acampadasol, #nonosvamos, #notenemosmiedo, #juntaelectoralfacts, #esunaopcion und #tomalaplaza. Darüber hinaus erfolgte die Verbreitung durch verschiedene Facebook-Gruppen („Democracia real YA“), und in über 50 Städten in ganz Spanien wurden Protestcamps errichtet. Die Website „Nehmt den Platz ein“ (<http://tomalaplaza.net/>) wurde eingerichtet und sammelte 50 Städte-Blogs. Das mit einem Virus versehene YouTube-Video, das am 20. Mai 2011 eingestellt wurde, besuchten in weniger als 3 Tagen 300.000 Internetnutzer. Für den Sitzstreik auf der Plaza del Sol in Madrid wurde eigens ein Fernsehkanal eingerichtet, der am 25. Mai bereits 11 Millionen Zuschauer verzeichnen konnte. Auch die traditionellen Medien berichteten über die Proteste.

Unterstützung durch die Öffentlichkeit und Auswirkungen auf andere Länder: Die gewaltfreie Protestbewegung fand in Spanien große Unterstützung (81 % laut Spaniens führender Tageszeitung *El País*) und inspirierte in anderen europäischen Ländern wie Frankreich, Griechenland und Portugal ähnliche Demonstrationen.

Die Bewegung entwickelte sich: Während sich die Bewegung zunächst auf Proteste beschränkte, wurde bald erkannt, dass auch Alternativen vorgeschlagen werden mussten, um glaubwürdiger zu wirken und tatsächliche Veränderungen anzustoßen. Daraufhin wurde am 17. Mai 2011 ein kurzes Manifest verabschiedet. In jedem Camp bildeten sich thematische Komitees, und Versammlungen wurden abgehalten, um in Übereinstimmung Vorschläge vorbringen zu können. Jeder erhielt eine Stimme und die Entscheidungsfindung basierte auf einem Konsens (die Wahl erfolgte durch Handheben). Allerdings gab es durch das gewollte Fehlen einer hierarchischen Struktur und eines zentralisierten Körpers Komplikationen bei der Durchsetzung von allseits befürworteten Vorschlägen. Mitte August 2011 war noch immer keine signifikante Übereinkunft getroffen.

Spürbarer Nachhall: Der Einfluss der *Indignados* war sowohl im öffentlichen als auch im privaten Sektor spürbar. Daher reagierte auch das spanische Abgeordnetenhaus auf die Forderungen der Bewegung und bewilligte Maßnahmen zum Schutz von Hypotheken-Inhabern. Die Santander-Bank bot daraufhin eine dreijährige Wartezeit für Hypothekengläubiger an, die ihren Arbeitsplatz verloren hatten oder deren Gehalt um 25 % gekürzt wurde. Auch Bankinter führte für die neuen Hypotheken einen Berechtigungsvertrag für die Bezahlung ein (die Möglichkeit eine Hypothek durch das Überreichen der Hausschlüssel zu liquidieren).

Die italienischen Referenden 2011

Forderung nach Referenden: Nach einigen Entscheidungen der italienischen Regierung, die angefochten wurden, präsentierten die Oppositionspartei und ein zu diesem Zweck gegründetes Bürgerkomitee eine Forderung zur Durchsetzung von vier Referenden (eines gegen Strom aus Atomkraft). Das italienische Gesetz schreibt vor, dass aufhebende Referenden nur gültig sind, wenn eine beschlussfähige Mehrheit von 50 % + 1 der Wähler für sie stimmt. In den letzten 15 Jahren wurde dieses Ziel erst einmal, im Jahr 1995, erreicht, als ein Satz von 12 Fragen vorgestellt wurde.

Italienische Klarheit: In Italien sind die Internetnutzer meist in nur einem sozialen Netzwerk registriert, und zwar in Facebook. Über 18 Millionen Italiener nutzen diese Plattform, während nur 1,3 Millionen bei Twitter registriert sind. Diese statistische Differenz ist viel größer als in anderen Ländern. Traditionelle Medien (besonders Fernsehsender, einschließlich des staatlichen Senders RAI) schenken diesen Referenden, die für Juni 2011 geplant waren, keine besondere Beachtung. Da das Fernsehen noch immer die wichtigste Informationsquelle für die erwachsene Bevölkerung Italiens (insbesondere für die über 45-Jährigen) darstellt, dachten viele, dass es unmöglich sei, die nötige Mehrheit der Stimmen zu erzielen.

Mobilisierung: die Anhänger übernehmen Facebook. Aus diesem Grund und weil Facebook solch eine dominante Plattform darstellt, riefen Privatbürger eine Reihe von Initiativen ins Leben, um die Bevölkerung zur Wahl zu ermutigen. Einige erstellten Events zur Verbreitung von Informationen über die vorgestellten Fragen, organisierten Mitfahrgelegenheiten zur Unterstützung der Mitmenschen, die nicht allein zu den Wahlbüros fahren konnten, und veröffentlichten das genaue Datum der Wahl. Andere organisierten digitales Material, das in Form eines Profilbilds auf den Seiten der Anhänger eingestellt wurde (BattiQuorum). BattiQuorum betonte die Ähnlichkeit zwischen der Demokratie und menschlichen Herzen.

Diese pragmatische Bottom-up-Mobilisierung mit der einfach zusammenfassbaren und neutral formulierten Nachricht „Wählen Sie, was immer Sie möchten, aber wählen Sie“, die über ein einziges soziales Netzwerk verbreitet wurde, wurde von Personen unterstützt, die sich normalerweise nicht aktiv an der Politik beteiligen. Daher erhöhten sich die Beteiligung der Nutzer und die Anzahl der Posts mit Bezug auf die Referenden. Außerdem geschah die Fukushima-Katastrophe in Japan ungefähr zur gleichen Zeit und eröffnete Diskussionen um die Atomkraft-Frage. Die Bürger wurden so auf die Referenden aufmerksam gemacht.

Das Endergebnis: Am Ende des ersten Tages hatten über 40 % der Bevölkerung ihre Stimme abgegeben – 15 % mehr als bei vorherigen, vergleichbaren Wahlen. Diese Nachricht wurde sofort in den traditionellen Medien verbreitet. Dies wiederum vergrößerte die Mobilisierung der Online-Anhänger, die bis zum Schließen der Wahlbüros am 12. Juni 2011 um 15:00 Uhr anhielt. Das Ziel der Demonstranten, eine beschlussfähige Mehrheit, wurde letztendlich erreicht: 56,9 % der Bevölkerung stimmten für die Referenden, und eine deutliche Mehrheit orientierte sich dabei an den Argumenten, die in den sozialen Netzwerken vorgebracht worden waren.

Der Arabische Frühling

Zusammenfassung: Mit den Begriffen „Arabischer Frühling“ oder „Arabellion“ wird eine Serie von Demonstrationen und gesellschaftlichen Protesten verschiedener Intensität bezeichnet, die in den ersten Monaten des Jahres 2011 in mehreren arabischen Ländern stattgefunden haben.

Der Funke und die Ausbreitung: Katalysator für die Revolution war die Selbstverbrennung von Mohammed Bouazizi, einem 26-jährigen arbeitslosen Tunesier, der sich selbst anzündete, als die Polizei wegen einer fehlenden Verkaufsgenehmigung das Gemüse konfiszierte, das er verkaufen wollte, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Nach diesem Ereignis fanden am 18. Dezember 2010 die ersten Proteste statt. Diese lösten einen Domino-Effekt aus, und es kam zu Demonstrationen und Mobilisierungen in vielen arabischen Ländern (unter anderem in Ägypten, Jordanien, Libyen, Saudi-Arabien, Syrien und im Jemen). Die unterschwelligsten Gründe für die Unzufriedenheit der Menschen in diesen Ländern waren wahrgenommene Korruption, eine hohe Arbeitslosenzahl, das Fehlen eines politischen Mitspracherechts, hohe Inflationsraten und Lebensmittelpreise, schlechte Lebensbedingungen und Unterdrückung.

Eine „digitale“ Revolution: Ein besonderes Merkmal der Bewegung war die Verwendung von sozialen Medien zum Aufruf zu Protesten, zur Berichterstattung über die Situation und zur Weitergabe von Informationen. Vor allem wurden Twitter und Twitpic, Facebook und YouTube verwendet. Obwohl diese Organe die Proteste nicht auslösten, waren sie doch von großer Bedeutung bei der Verbreitung der Anliegen.

Soziale Medien im Fokus: Auch der Kampf der Obrigkeit gegen die Proteste in den sozialen Medien charakterisierte die Entwicklungen. So blockierte beispielsweise die ägyptische Regierung übergangsweise Facebook, Twitter sowie einige E-Mail-Anbieter und deaktivierte sogar bestimmte Mobilfunkmasten. Entgegen ihrer Absicht förderten die Aktionen der Regierung die Unterstützung der Proteste durch die Öffentlichkeit und ermutigten die Nutzer der sozialen Medien, jede Gelegenheit zu ergreifen, um über die Probleme zu berichten. Da die traditionellen Medien nur schwer Zugang zu den tatsächlichen Standorten der Proteste erhielten, wurden die sozialen Medien zur Hauptinformationsquelle zu diesem Thema (später wurde das Phänomen jedoch auch in den traditionellen Medien umfassend behandelt).

Stuttgart 21

Hintergrund: Ein langwieriger, aber rechtmäßiger politischer Entscheidungsprozess führte dazu, dass der Bau eines neuen unterirdischen Bahnhofs in Baden-Württembergs Hauptstadt Stuttgart beschlossen wurde. Das Bahnprojekt wurde als Stuttgart 21 oder S 21 bezeichnet. Im Jahr 2010 geriet das gesamte Verfahren immer mehr in die Kritik. Tausende von Bürgern mit unterschiedlichem Hintergrund taten sich zusammen, um gegen das Projekt zu protestieren.

Seit dem Frühsommer 2010 kam es immer öfter zu Demonstrationen der Gegner von Stuttgart 21. Auch im weiteren Verlauf des Sommers gingen die Demonstranten immer wieder auf die Straße. Bei einem Polizeieinsatz während einer Demonstration im September 2010 wurden Wasserwerfer eingesetzt, die mehrere Protestler schwer verletzten. Dadurch geriet das Projekt in die Schlagzeilen und wurde in der Öffentlichkeit bekannt.

Stuttgart 21 in den sozialen Medien: Online wurden Nachrichten über die Anti-S 21-Bewegung rasch verbreitet. Auf Twitter wurde #S21 zu einem der Hauptthemen. Die Plattform wurde auch zum Aufruf für die Unterstützung der Demonstrationen verwendet. Wer keine Möglichkeit hatte, nach Stuttgart zu kommen, konnte sich hier eine Mitfahrgelegenheit organisieren. Selbst aus dem Norden Deutschlands konnten so Demonstranten anreisen. In Blogs wurden Informationen zu Reden, Aktionen und Fotos über das Projekt gesammelt, und auf Twitter konnte man jeden Schritt des Polizeieinsatzes aus Sicht der Gegner verfolgen. Auch auf Facebook entstanden Gruppen von Befürwortern und Gegnern von Stuttgart 21. Hier zeigten die Diskussionen die Vor- und Nachteile des Projekts auf, und beide Seiten konnten Fotos auf Websites hochladen. Stuttgart 21-Gegner nutzten Facebook, um ihre Aktionen zu koordinieren.

Politische Auswirkungen: Die Geschehnisse hatten drei Hauptfolgen für die Politik.

- Im Parlament wurde die mögliche Beteiligung der Landesregierung am Polizeieinsatz untersucht.
- Die Landesregierung richtete einen Vermittlungsausschuss ein. Dessen Aufgabe bestand darin, eine gemeinsame Lösung für den Streit zu finden, obwohl die politische Entscheidung vollständig legal getroffen worden war. Dieser öffentliche Schlichtungsmechanismus schlug einen „Belastungstest“ vor, der zeigen sollte, ob der neue Bahnhof tatsächlich eine um 30 % höhere Kapazität haben würde als der derzeitige. Nur dann, so wurde beschlossen, sollte der Bau von Stuttgart 21 vorangetrieben werden.
- Die Regierungskoalition aus Grünen und Sozialdemokraten legte für Ende November 2011 eine Volksabstimmung über den Bau des Bahnhofs fest. Die neue Regierung hatte zu diesem Zeitpunkt bereits Initiativen für direktere demokratische Maßnahmen zur Entscheidungsfindung in die Landesverfassung aufgenommen.

GENERALDIREKTION INTERNE POLITIKBEREICHE

FACHABTEILUNG HAUSHALTSFRAGEN **D**

Rolle

Die Fachabteilungen sind Forschungsreferate, die die Ausschüsse, interparlamentarischen Delegationen und andere parlamentarische Einrichtungen beraten.

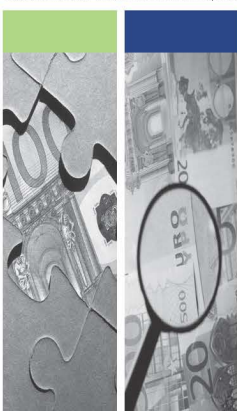
Politikbereiche

- Haushalt
- Haushaltskontrolle

Dokumente

Siehe Website des Europäischen Parlaments: <http://www.europarl.europa.eu/studies>

BILDNACHWEISE: iStock International Inc.; Shutterstock



ISBN 978-92-823-5135-2
doi: 10.2861/4372