

„Es geht darum, dass man was tut“

**Zur Transformation von privaten und öffentlichen *issues* in
Partizipationsprozessen**

vorgelegt von
Dipl. Soz. Carolin Thiem

Vollständiger Abdruck der von der promotionsführenden Einrichtung Munich Center for Technology in Society (MCTS) an der Technischen Universität München zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Sozialwissenschaften (Dr. rer. soc.) genehmigten Dissertation.

Vorsitzende: Prof. Dr. Ruth Müller

Prüfende der Dissertation: 1. Prof. Dr. Sabine Maasen
2. Prof. Dr. Sascha Dickel
3. PD Dr. Jan-Felix Schrape

Die Dissertation wurde am 10.12.2019 bei der Technischen Universität München eingereicht und durch die promotionsführende Einrichtung Munich Center for Technology in Society (MCTS) am 01.04.2020 angenommen.

„Es geht darum, dass man was tut“

**Zur Transformation von privaten und öffentlichen *issues* in
Partizipationsprozessen**

**Dissertation zur Erlangung des Grades Doktor der Sozialwissenschaften
(rer. soc.)**

An der promotionsführenden Einrichtung Munich Center for Technology in Society
der Technischen Universität München

Betreuerin: Prof. Dr. Sabine Maasen

Vorgelegt von:

Dipl. Soz. Carolin Thiem

Kochhannstraße 24

10249 Berlin

Berlin/München,

November 2019

Inhaltsverzeichnis

1	Wie sich Bürger*innen in der und für die Gesellschaft engagieren.....	1
1.1	Zur Umwandlung von privaten und öffentlichen <i>issues</i>	4
1.2	Zum Kontinuum von Partizipation und bürgerschaftlichem Engagement.....	11
1.3	„Open“: Die Öffnung von Partizipationsprozessen durch digitale Technologien	20
1.4	Expertise und Vergnügen: Zur Charakterisierung von Partizipationsmodi	23
2	Die Rolle von Öffentlichkeit(en) in Partizipationsprozessen	29
2.1	Öffentlichkeiten nach dem pragmatistischen Verständnis: <i>issue publics</i>	30
2.2	Materialisierung und Stabilisierung von <i>issue publics</i>	36
3	Die Vielfalt von Design: Zweckmäßiges Gestaltungs-, Regierungs- und Analyseinstrument.....	48
3.1	Design als Governance-Prinzip	49
3.2	Design als Ordnungsprinzip	58
4	Methodisches Vorgehen und Forschungsverlauf.....	67
5	<i>Entrepreneurial publics</i> qua Design.....	74
5.1	Inszenierung des <i>issues</i> „Verbesserung“	78
5.2	Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation.....	87
5.3	Die Business Model Canvas: Ein A0-Vordruck für Start-up-Atmosphäre	104
5.4	<i>Entrepreneurial publics</i> : Coopetition zwischen unternehmerischen Selbsten	110
6	<i>Service publics</i> qua Design	113
6.1	Inszenierung des <i>issues</i> „Infrastrukturprobleme lösen“	119
6.2	Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung	122
6.3	Die Ampel: Farbsignale und deren Wirkung	137
6.4	<i>Service publics</i> : Dienstleistungen individuell und standardisiert	140
7	<i>Hacking publics</i> qua Design	143
7.1	Inszenierung des <i>issues</i> „Lösungen finden“	149
7.2	Spannung zwischen Regulieren und Experimentieren	155
7.3	Prototypen: Die Schaffung erster Vorbilder und von Zukünften	165
7.4	<i>Hacking publics</i> : Regulativ und experimentell Kritik an der Gesellschaft üben	167
8	Resümee: Regieren über Partizipationsdesign.....	171
8.1	Inszenierung von <i>issues</i> , Formen von <i>attachments</i> und variable Spannungen	173
8.2	Forschungsbedarf zu Partizipationsprozessen.....	179
8.3	Zur Partizipationskultur in demokratischen Gesellschaften	182
9	Literatur.....	188

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Democracy Cube.....	13
Abbildung 2: Karte Kowloon China.....	60
Abbildung 3: Matrix Partizipationsformate.....	68
Abbildung 4: Pitchingabend Bühne.....	98
Abbildung 5: Business Model Canvas Innovationstag.....	105
Abbildung 6: Crowdfunding Videodreh.....	108
Abbildung 7: Sanduhren Innovationstag 2.....	109
Abbildung 8: Maerker Logo.....	119
Abbildung 9: Logo Smarticipate.....	121
Abbildung 10: Screenshot Maerker Startseite.....	123
Abbildung 11: Screenshot Eintrag Maerker 1.....	127
Abbildung 12: Screenshot Eintrag Maerker 2.....	128
Abbildung 13: Kartenansicht Maerker Rathenow.....	129
Abbildung 14: Einträge Maerker Rathenow.....	131
Abbildung 15: Screenshot Startseite Smarticipate.....	133
Abbildung 16: Screenshot Smarticipate-Location Baum.....	134
Abbildung 17: Ablauf Smarticipate.....	135
Abbildung 18: Maerker Ampel.....	138
Abbildung 19: Screenshot Maerker gelb/grün.....	139
Abbildung 20: Livehack zum Kabelsortieren.....	144
Abbildung 21: Ideenzettel Waldwerkstatt Tag 1.....	159

1 Wie sich Bürger*innen in der und für die Gesellschaft engagieren

Wir geben hier den Menschen die Möglichkeit, einfach Ideen, die sie für ihre Stadt haben, einfach umzusetzen. Und das Besondere ist, dass man direkt was tut, also nicht lange zu reden, sondern direkt es anzupacken und zu machen. (Video Stadt-Hackathon Gießen, Juni 2016)

*Da kann man das dann auch unterbringen. Was mir besser gefällt, ist, was wir in der Schweiz gemacht haben, machen wir in Steiermark auch immer, ist ein SMS-Voting im Publikum. Und da kam das Publikum dann zum Schluss, noch mal die sechste Idee nominieren. Drei Minuten noch mal, das ist auch interessant daran. Da haben wir 240 Leute im Saal und hatten in drei Minuten über 300 SMS-Stimmen bekommen, also die mussten über WhatsApp und was weiß ich nicht was schnell, schnell mobilisiert haben. Spannend, also das Digitale, das zieht auf so Veranstaltungen. (Interview Gründer*in Ideenwettbewerb Strom der Ideen, August 2015)*

[...] Online-Beteiligung ermöglicht es den Bürgerinnen, den Zeitpunkt für die Beteiligung flexibler zu wählen. Für die Stadt Hamburg sehe ich keine andere Option, als die Herausforderungen der Zukunft gemeinsam mit der Zivilgesellschaft in einem partizipativen Ansatz zu bewältigen. (Dr. Schubbe im Interview, in: Stoffregen 2017)

Die drei Zitate scheinen auf den ersten Blick lose miteinander verknüpft zu sein, doch sie verweisen auf ein größeres Bild: Das zur Partizipationslandschaft im deutschsprachigen Raum. Sie stammen aus unterschiedlichen Fällen der vorliegenden Dissertationsschrift. Wie die drei Zitate schlussendlich zusammenhängen, wird Thema der folgenden Seiten sein. Die Auszüge verdeutlichen zunächst: Die Partizipation an öffentlichen Fragestellungen wird immer häufiger mit verschiedenen Komponenten verknüpft. Zum einen spielen (digitale) Werkzeuge eine wichtige Rolle. Zum anderen scheint das „Selber-Machen“, das „Aktiv-Sein“, „Selbst-Entwickeln“ und „Lösungen-Finden“ sowohl in die Aufforderung zu Partizipation als auch in die entsprechenden Praktiken vorgedrungen zu sein. Der Fokus von Partizipation hat sich vom Mitreden zum (Mit-)Gestalten verschoben. Gerade der Aufruf zur aktiven Arbeit an der eigenen Umwelt und der Gesellschaft ist erst in den letzten Jahren hinzukommen und dieses Vorgehen gilt es dementsprechend kritisch zu reflektieren.

(Digital-)Technologische¹ Tools ermöglichen seit einigen Jahren immer wieder neue Formen der Partizipation und stellen gleichzeitig alte infrage. Bei der Diskussion über Online-Wahlen sowie der Möglichkeit, nicht mehr sonntags die Wahlkabine aufsuchen zu müssen, handelt es sich lediglich um eine von vielen in diesem Rahmen. Es wurden zunehmend neue (digital-)technologische Räume zur Entfaltung bürgerschaftlichen Engagements geschaffen. Dazu zählen sowohl partizipative Formate wie digitale Bürger*innen-Foren, in denen spezifische

¹ Digital wird hier in Klammern verwendet, da in den Fällen auch nicht-digitale oder nicht ausschließlich digitale Technologien betrachtet werden. Was die Begriffe Technik und Technologie beinhalten, ist recht umstritten. Es werden beispielweise Geräte und Maschinen, technische Systeme und Prozesse, aber auch Kulturtechniken wie Schreiben und Lesen, Sozialtechniken und Techniken des Selbst, Management- und Führungstechniken und auch die geschickte Ausführung von Handlungen im Sinne von besonderen Fertigkeiten als Techniken bezeichnet (Nordmann 2008). Technik und Technologie werden häufig auch synonym verwendet. Gerade im angelsächsischen Sprachraum steht *technology* für beide Begriffe. Die Wissenschaft von der Technik wird im Deutschen häufig als Technologie verstanden (Sachsse 1992, S. 361). In der vorliegenden Arbeit werden die Begriffe wie international üblich synonym verwendet und damit Nordmann (2008) mit seinem breiten Technologieverständnis gefolgt.

Themen diskutiert werden, als auch sogenannte FabLabs und Maker Spaces, die Bürger*innen die Möglichkeit bieten, technische Geräte (3D-Drucker, CNC-Fräsen etc.) zu nutzen, die früher ausschließlich Menschen mit den entsprechenden technischen und/oder finanziellen Ressourcen, meist in Bereichen der Forschung und Entwicklung arbeitend, zugänglich waren. Die technische Entwicklung erweitert aber nicht nur die Möglichkeiten für Bürger*innen, sich an öffentlichen Fragestellungen zu beteiligen, sondern bringt ebenso Rechte und Pflichten mit sich.

Nur zu reden, zu diskutieren, sich eine Meinung zu bilden und diese zu vertreten – dies scheint in einer Gesellschaft, die auf ihre Bürger*innen baut, nicht mehr zu genügen. Bezog sich die Aufforderung des Kümmerns lange auf das Selbst, seine psychische Verfassung (Maasen et al. 2011) sowie die persönliche Fürsorge des Individuums für seinen Körper (Duttweiler 2003) oder seine Karriere², richtet sich der Fokus der Sorge nun zunehmend auf die eigene Umwelt. Die Politik befürwortet und bestärkt diesen Umstand in ihren Papieren. Das Bundesministerium für Bildung und Forschung (2016) verfügt beispielsweise über ein eigenes Grundsatzpapier zu Partizipation.

Politische Roadmaps und politische Agenden wurden um das Thema Partizipation und bürgerschaftliches Engagement³ in den letzten Jahren nicht nur ergänzt, Partizipation wurde zentraler Bestandteil. Wie Sutter (2015) schreibt, kehrten die Bürger*innen als politisches Ziel zurück. Mit dem Einsatz der Enquete-Kommission „Zukunft des Bürgerschaftlichen Engagements“ wurde das Ziel einer neuen Verantwortungsteilung zwischen Staat und Bürger*innen angestrebt. Mit der Kommission sollte der Überforderung des Staates und gleichzeitig der formulierten Mitgestaltungsansprüche seitens der Bürger*innen begegnet werden (ebd., S. 15). Bürgerschaftliches Engagement rückte unter sich wandelnden Vorzeichen zurück ins Interesse und es wurde versucht, es als zeitgemäßere Form des bereits etablierten Ehrenamts zu etablieren (ebd., S. 16). Im Grundsatzpapier des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) zur Partizipation heißt es weiter, den Menschen seien neben Wahlen auch direktdemokratische Möglichkeiten wichtig, um sich einzubringen (BMBF 2016, S. 13). In der strategischen Innovations- und Forschungsagenda „Zukunftsstadt“ wird Partizipation ebenso als politisches Ziel hervorgehoben: „Die nachhaltige Entwicklung der Städte gelingt nur gemeinsam mit den Bürgern. Diese müssen Bürgern verstärkt und als gleichberechtigte Partner in die Transformation der Stadt und ihrer Infrastruktur einbinden, um entscheidende Impulse einzubringen und hiermit die Akzeptanz zu sichern.“ (Bundesministerium für Bildung und Forschung 2015, S. 12). Die Zukunft Deutschlands scheint in die Hände ihrer Bürger*innen gelegt, ohne deren Kräfte die kommenden gesellschaftlichen Herausforderungen nicht mehr zu bewerkstelligen zu sein scheinen. Die Aufforderung zum Mitmachen

² Beispielsweise im Kultursektor nachzulesen bei Reither 2012.

³ Zur Klärung der Begrifflichkeiten Partizipation und bürgerschaftliches Engagement siehe Kapitel 1.2.

mutet allgegenwärtig an. Es gibt Klimaschutz zum Mitmachen, es soll mitgewirkt werden bei der Mobilität von morgen (Ideenwettbewerb „Land der Ideen“ 2016) sowie bei der Entwicklung von ‚sozialen Stadtteilen‘ wie in Hamburg Altona. Das Individuum kann so seine eigenen Ideen und Ideale verfolgen und dem Wunsch nachkommen, etwas für die Gesellschaft zu tun. Die Kampagnen verbinden die individuelle Bereitschaft zur Selbstoptimierung mit einer Art Vaterlandsliebe (Sutter 2015, S. 12).

Unterstützend wirkte für diese Entwicklung, dass sich in den letzten Jahren auch ein Ruf nach mehr Partizipation in sämtlichen gesellschaftlichen Teilbereichen beobachten ließ. Es kam zu einem regelrechten „Aufstand des Publikums“ (Gerhards 2001). Die immer komplexer werdende Welt mit den verschiedenen Bedrohungen, aber auch die neuen Möglichkeiten durch (digitale) Infrastrukturen können Bürger*innen dazu motivieren, sich für die verschiedensten gesellschaftlichen Herausforderungen zu engagieren. Dazu dienen auf der einen Seite die verschiedenen angebotenen politischen Modi der Inklusion (Stichweh 1988). Auf der anderen Seite kann die*der Einzelne sich ihren*seinen Weg zur Lösung auch selbst erarbeiten, beispielsweise einen Verein gründen oder eine Petition starten.

Partizipation wird – nicht nur von politischen Akteuren, sondern auch von der Zivilgesellschaft selbst – als Zugang zu demokratischen Prozessen häufig per se als ‚gut‘ und oft bereichernd empfunden. Dabei handelt es sich um eine Perspektive, die aus politischer und zivilgesellschaftlicher Sicht durchaus hinterfragt werden sollte. Die Argumente, Partizipationsprozesse würden politische Verfahren verlängern, verkomplizieren oder ggf. bereits getroffene Entscheidungen infrage stellen, sind gemein bekannt. Diesbezüglich fragt Renn (2005, S. 1): „[...] ist Partizipation eine neue Tyrannei[,] nicht legitimierte Akteure der Zivilgesellschaft an der politischen Entscheidungsfindung, deren Ausmaß sich nicht nach Legitimität sondern nach Mobilisierungsfähigkeit misst[, teilhaben zu lassen]?“ Diese kritische Sichtweise auf Partizipation ist in der Literatur dennoch selten anzutreffen. Mittlerweile sind, beispielsweise nach der Volkabstimmung zum Brexit – dem Austritt Großbritanniens aus der Europäischen Union –, vermehrt Zweifel aufgekommen, ob Bürger*innen immer die nötige Reichweite derartiger politischer Entscheidungen einschätzen können. Im Fall des Brexits spielte Social Media auch eine zentrale Rolle, da darüber die Öffentlichkeit für die Wahl mobilisiert werden konnte (Hänska und Bauchowitz 2017). Mit dem Einsatz digitaler Technologien werden im Bereich der Partizipation verschiedene Erwartungen verbunden. Sie sollen Partizipationsprozesse vereinfachen, verstärken und beschleunigen. Aber es werden auch vermehrt Risiken und Kritik formuliert (ausführlicher im Kapitel 1.3). Das Für und Wider von (digitalen) Technologien wird in dieser Arbeit aber nicht abgewogen, sondern es soll unter

anderem untersucht werden, wie digitale und materielle⁴ Technologien im Rahmen von Partizipationsprozessen arrangiert werden. Diese Frage ist von Interesse, da diese Arrangements oft als Selbstverständlichkeit wahrgenommen werden. Die Arbeit zeigt auf, welchen Abläufen und Bedingungen Teilhabe an partizipativen Prozessen unterstellt ist. Denn es sind vor allem auch die dahinterliegenden Logiken der einzelnen Elemente, wie beispielsweise die Plattform der Anmeldung und die Methoden, welche aus anderen gesellschaftlichen Teilbereichen in Partizipationsformate eingepasst werden und demnach dort wirken. Da es sich bei Partizipation um einen Grundpfeiler der Demokratie handelt, ist diese Entwicklung eng mit dem demokratischen Miteinander verbunden. Das heißt, wenn diese Prozesse sich verändern hat das ggf. auch Auswirkungen auf das Verhältnis zwischen Bürger*innen und Staat.

1.1 Zur Umwandlung von privaten und öffentlichen *issues*

Ein Grundpfeiler des Gebäudes der Demokratie ist die Vielfalt an Partizipationsmöglichkeiten. Folgend stellt (digitale) Partizipation kein neues Phänomen dar. Was sich zu wandeln scheint, ist die Art, wie Sorge um die Gesellschaft aktiv organisiert wird. Es verändert sich, wie Bürger*innen für lokale, regionale und globale Problemstellungen aktiviert sowie während der Partizipation unterstützt werden. Die Digitalisierung wird als Basis für die Ausdifferenzierung der Partizipationslandschaft diskutiert. Mittlerweile bestehen zahlreiche Formate und sowohl im suburbanen als auch im urbanen Raum könnte die*der einzelne Bürger*in sich jeden Tag für eine andere Sache engagieren: Angefangen bei einer Online-Diskussion zur Neubebauung von Freiflächen über eine Falschpark-App bis hin zur einem interaktiven Workshop zum Thema Integration. Doch nicht nur die Möglichkeitsvielfalt verwundert, sondern auch das Engagement der Bürger*innen, ihr über mehrere Monate andauerndes Durchhaltevermögen, die Konstanz der Teilnahme, der Wille, sich Wissen anzueignen und neben Beruf oder Studium die eigene Freizeit zu opfern.

Zur Klärung der vorangegangenen Fragen wird in dieser Arbeit das pragmatistische Konzept der Öffentlichkeiten von Marres (2007, 2012a, 2012b) und Dewey (2006) herangezogen. Dort werden die Unterschiede zwischen privaten und öffentlichen *issues* erläutert. *Issues* sind Organisationsprinzipien einer Öffentlichkeit (Marres 2007, S. 769), Beteiligte kommen zusammen und formen eine Öffentlichkeit, sobald *issues* ihre Beteiligung verlangen (ebd., S. 770). Mit *issues* sind Themen, Objekte und Diskurse gemeint, von denen sich Individuen betroffen fühlen können (ebd.).⁵ Öffentliche *issues* haben sowohl direkte als auch indirekte

⁴ Mit „materiell“ wird in dieser Arbeit etwas Stoffliches, aus Materie Bestehendes und für die Hände Greifbares verbunden. Im Englischen können beide Übersetzungen, also materiell und material, für „material“ verwendet werden. In vorliegender Arbeit werden „material“ im Englischen und materiell im Deutschen gleichgesetzt.

⁵ Da sich zu *issue* keine direkte Übersetzung im Deutschen finden lässt – *issue(s)* erscheint nicht immer passend – wird im Folgenden auch immer wieder von *issue/s* gesprochen.

Handlungsfolgen. Sollten *issues* lediglich bei den Betroffenen selbst Handlungsfolgen hervorrufen, sind es *private issues*. In Gestalt von Öffentlichkeiten versammeln sich Individuen um ein *issue*, von dem sie sich betroffen fühlen. Durch diese Versammlung sollen negative sowie positive Handlungsfolgen reguliert werden (ebd.).

Um die Frage zu untersuchen, wie Partizipation in der heutigen demokratischen Gesellschaft funktioniert, erscheint es sinnvoll, sich einerseits zu fragen, wie *issues*, an denen sich eine Person privat stört, in einen größeren Kontext eingebettet werden. Andererseits stellt sich die Frage, wie Bürger*innen in partizipativen Arrangements für politische *issues*, die komplex sind und die den*die Einzelne*n nicht direkt betreffen (können), aktiviert werden können. Gebündelt in einer Forschungsfrage:

Wie werden öffentliche und private issues im Rahmen von Partizipationsformaten transformiert?

Das „und“ in dieser Frage steht für die Richtung, denn es soll sowohl gefragt werden, wie private in öffentliche *issues* transformiert, als auch, wie öffentliche in private *issues* verwandelt werden können. Mit dieser Frage sind verschiedene Unterfragen verknüpft: (Wie) wird individuelle Betroffenheit zu einem *issue* im Rahmen eines Partizipationsformats kanalisiert? Wie wird ein *issue* zum *issue* (gemacht)? Wie werden die verschiedenen individuellen Betroffenheiten in einem öffentlichen *issue* (dauerhaft) verknüpft? Mithilfe dieser Frage kann gezeigt werden, wie unabhängig von Motivationslagen die Partizipation an komplexen gesellschaftlichen Fragestellungen ermöglicht und auch aufrechterhalten wird. Gezeigt werden kann auch, welche Anstrengungen unternommen werden, um mühelos aussehende Arrangements von Partizipationsformaten zu konstituieren. Untersucht wird die Frage anhand verschiedener Formate, in denen sich Bürger*innen partizipativ engagieren können. Dieser Zugang wurde gewählt, um zu zeigen, wie „bottom-up“-Bewegungen und „top-down“-Angebote zur Bearbeitung von lokalen bis hin zu globalen Herausforderungen in aktuellen demokratischen Gesellschaften zusammenfließen. Die untersuchten Formate wurden alle von öffentlichen Institutionen organisiert sowie über Bund oder Länder finanziert. Das Interessante dabei ist: Sie adressieren offiziell die breite Öffentlichkeit. Im Laufe der Zeit stellt sich schließlich heraus, wer eigentlich bei der ersten Ansprache adressiert wird und welcher Bürger*innentypus imstande ist, sich zu beteiligen. Die eingangs angeführten Zitate lassen bereits die Vielfalt der verschiedenen Partizipationsmodi erahnen. Hinterfragt wird in den Fallstudien das Design der Partizipation. Design wird in dieser Arbeit verstanden als sozialwissenschaftliches Konzept zur Gestaltung von Schnittstellen (Häußling 2010b) zwischen verschiedenen technischen und nicht-technischen Elementen.

Zu Beginn des empirischen Teils der Arbeit wird sich einem Ideenwettbewerb und einem Workshop gewidmet. In beiden Formaten verwirklichen Bürger*innen Projekte zum Umgang mit gesellschaftlichen Herausforderungen mithilfe unternehmerischer Praktiken. Bei diesen Formen der Partizipation werden wie selbstverständlich zwei Welten miteinander verflochten: die Ökonomie und das zivilgesellschaftliche Engagement. Darauf folgend bilden zweitens Apps und Plattformen aus dem Segment des Ideen- und Beschwerdemanagements, womit Bürger*innen Infrastrukturmängel oder -wünsche melden können, den Fokus. Durch diese Plattformen wurde ein bestehender Prozess der Verwaltung digitalisiert. Die Übertragung des Prozesses ins Digitale verändert nicht nur die Abläufe, sondern es entwickeln sich auch vollkommen neue Interaktionen zwischen Verwaltung und Zivilgesellschaft. Dieser Prozess wurde entsprechend reflektiert.

Drittens widmet sich die Arbeit Civic Hackathons, mehrtägige Veranstaltungen, bei denen Bürger*innen mithilfe von digitalen und materiellen Technologien Lösungen entwickeln. In einem untersuchten Fall werden beispielsweise Ideen zur Verhinderung von Verschmutzungen des Waldes erarbeitet. Auch Civic Hackathons stellen eine Herausforderung in der Partizipationslandschaft dar, da diese Formate ihren Ursprung ebenfalls in der ökonomischen Welt haben und die Erwartungen an die Beteiligten hier ebenso über das reine Mitreden hinausgehen. Dabei stellt sich die Frage, wofür sich bei Civic Hackathons überhaupt engagiert wird. Alle Formate weisen ihre eigenen Spezifika auf und werden erst seit einigen Jahren angewandt. Anhand der Untersuchung dieser verschiedenen Fälle kristallisiert sich die folgende These heraus:

Private und öffentliche *issues* werden im Rahmen von Partizipationsformaten durch verschiedene Designmechanismen transformiert. Design beinhaltet den Aufbau oder die Nutzung bestehender Infrastrukturen, das Inszenieren von *issues* und das Hervorrufen inhärenter Spannungen.

Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass die *issues*, um die sich Öffentlichkeiten in den Partizipationsformaten versammeln, zunächst inszeniert werden, um persönliche *issues* daran anknüpfbar zu machen oder *attachments* zu generieren. Außerdem wird eine Infrastruktur zur Versammlung der betroffenen Individuen genutzt oder aufgebaut. Diese führt unter anderem auch zu Spannungen innerhalb der Formate. Das Anlegen und Nutzen einer Infrastruktur zur Versammlung von Bürger*innen zu *issue publics*, also Öffentlichkeiten, die sich um eine *issue* versammeln, wird in dieser Arbeit als Designprozess verstanden. Die Inszenierung der *issues* stellt ebenso einen Teil des *Designs* dar, wie sowohl im dritten Kapitel theoretisch erläutert als auch in den einzelnen Analysekapiteln mit empirischem Material belegt wird. Die Perspektive auf den Designprozess zeigt auf, wie unterschiedliche Elemente, die bisher nicht dem Bereich der Partizipation zugehörig waren, in diesen eingepasst

werden und welche Wirkung sie dort entfalten. Beispielsweise werden zunehmend Methoden aus dem Bereich der Start-up-Förderung oder auch materielle Technologien, die aus Forschungslaboren stammen, in Partizipationsformate integriert. Diese Arrangements und die Selbstverständlichkeit, wie die Elemente miteinander verknüpft werden, zu hinterfragen, ermöglicht die Designperspektive. Sie geht der Trivialisierung der Bemühungen auf den Grund und zeigt auf, mit welchen Hilfsmitteln die Transformation von *issues* gesteuert werden kann und inwiefern das die kurz- und langfristige Partizipation an gesellschaftlichen Fragen ermöglicht. Da Partizipation ein wichtiges Element der demokratischen Gesellschaft ist, lassen sich durch die hier vorliegende Untersuchung ggf. auch Aussagen über den aktuellen Zustand der Demokratie treffen.

Im zweiten Teil dieses ersten Kapitels wird der aktuelle Forschungsstand zu unterschiedlichen Partizipationsmodi dargestellt. Zurückgegriffen wird sowohl auf einzelne Fallstudien als auch auf konzeptionelle und theoretische Arbeiten. Es wird Literatur zu Methoden des Open Government herangezogen (unter 1.3), um darzulegen, in welchem analytischen Rahmen die einzelnen Fälle sonst anzutreffen sind und wie wirtschaftliche Logiken in den öffentlichen Sektor Eingang gefunden haben. (Digital-)Technische Infrastrukturen werden in diesen Publikationen oft entweder als Ermöglicheraum oder als Zugangsbeschränkung diskutiert. Reflexiv gerahmt werden die (digital-)technologischen Strukturen in den Studien zu Partizipation der Science und Technology Studies (STS), wie Unterkapitel 1.4 zeigt. Bisher blieben die Ergebnisse dieser Untersuchungen oft auf der Ebene von Einzelstudien. Wie dargelegt wird, liefern allerdings einige konzeptionelle Arbeiten, wie jene zur Rolle von Expertise (Irwin 2003) oder Vergnügen (Davies 2016) in einem partizipativen Umfeld, für die Analyse der Fallstudien gute Ansatzpunkte. In einem anschließenden theoretischen Teil (Kapitel 2 und 3) werden konzeptionelle Perspektiven abgewogen und es wird aufgezeigt, wie Partizipation, Öffentlichkeiten, Regieren und Design in dieser Arbeit gerahmt und miteinander in Beziehung gesetzt werden

Die Herangehensweise einer Kombination der Konzepte Design und Öffentlichkeit(en) ermöglicht zum einen, die Integration von Partizipationsmodi selbst zu hinterfragen. Zum anderen lässt sich ausführen, wie die Individuen innerhalb einer *issue public* zusammenfinden und zusammenbleiben, ohne deren persönliche Motive in den Fokus zu rücken. Es lassen sich so typische Muster erkennen und die spezifische Eigendynamik dieser sozialen Arrangements können berücksichtigt werden. Wie bereits beschrieben, wird Design in dieser Arbeit als sozialwissenschaftliches Konzept zur Gestaltung von Schnittstellen (Häußling 2010b) zwischen verschiedenen technischen und nichttechnischen Elementen begriffen, wie im dritten Kapitel erläutert wird. Wie Design zur Regierung von Bürger*innen als Governanceprinzip konzeptualisiert werden kann, wird ebenso Teil des Kapitels sein (Unterkapitel 3.1). Das

Verständnis von Öffentlichkeiten in dieser Arbeit geht zurück auf Autor*innen des angelsächsischen Pragmatismus (Marres 2007, 2012b; Dewey 1996), im zweiten Kapitel wird diesem pragmatistischen Konzept von Öffentlichkeiten, bei dem sich eine Öffentlichkeit um eine *issue* formiert (Dewey 1996), nachgegangen. Im Unterkapitel 2.2 wird aufgezeigt, wie Öffentlichkeiten durch eine Infrastruktur stabilisiert werden (Marres 2012a, 2012b). Gezeigt wird auch, welche Leerstellen innerhalb des pragmatistischen Verständnisses von Öffentlichkeiten durch die vorliegende Arbeit gefüllt werden können. Insbesondere das Konzept der Infrastruktur der Kollektive (Stäheli 2012) bereichert die Herangehensweise. Ebenso wird in diesem Kapitel der pragmatistische Öffentlichkeitsbegriff mit dem des Gemeinsinns aus den Schriften Hannah Arendts (1998) und dem der Effervescenz Émile Durkheims (2005) verknüpft.

Im empirischen Teil der Arbeit wird anhand des analysierten Materials dargelegt, wie Bürger*innen zu spezifischen *issue publics* versammelt werden. Dazu wird jeweils eine spezifische Art der Öffentlichkeit herausgearbeitet: *entrepreneurial*, *service* und *hacking public*. Es wurden, wie oben beschrieben, verschiedene Fälle ausgewählt, um ein Spektrum aktueller digitaltechnologischer Partizipationsformen darzustellen. Die Transformation von *issues* wird anhand dieser unterschiedlichen Partizipationsformen erläutert. Die Partizipationsmodi weisen jeweils eine digitale Komponente, wie eine Website, auf. Sie beinhalten aber auch andere technologische Module und stellen stets den Bezug zur nicht-digitalen Welt her. Sie unterscheiden sich in der Dauer der Partizipation sowie im Ausmaß, in dem fachliche oder Format-Expertise benötigt wird. Das heißt, bei einigen Formaten wird zur Partizipation mehr Praxis- und/oder implizites Wissen vorausgesetzt als bei anderen. Die Einteilung der Fälle ist nachzulesen in Kapitel 4.

Aufgrund der Vielfältigkeit der einzelnen Fälle wurde ein qualitativ multimethodischer Ansatz gewählt. An zwei Formaten wurde selbst teilgenommen. Wie schwierig es ist, die Distanz als Forscher*in zu wahren, wenn das Gefühl vermittelt wird, etwas gemeinsam für die Gesellschaft zu tun, wird ebenfalls im vierten Kapitel diskutiert. Das qualitative Vorgehen ermöglichte es, hinter die Kulissen zu blicken und bestehende Logiken und Praktiken der Partizipation zu hinterfragen. Es wurde sowohl (web-)ethnografisch (Hine 2000) als auch mit Interviews und Videoanalyse gearbeitet. Der multimethodische Ansatz gestattete es, sämtliche Facetten von Beginn der Aufmerksamkeit für das Partizipationsformat über die Anmeldung bis hin zur Nachbereitung zu betrachten.

Analysiert werden in der ersten Fallstudie im fünften Kapitel ein Ideenwettbewerb in der Steiermark mit dem Titel *Strom der Ideen*⁶ sowie ein *Social-Entrepreneurship-Workshop*. Bei

⁶ Die Namen der Formate wurden an das Original angelehnt und entsprechend verändert, um die Anonymität der Interviewten und Teilnehmenden zu wahren.

beiden Partizipationsmodi treffen die Teilnehmenden neben der digitalen Anmeldung auch „face-to-face“ aufeinander. Interessant an diesen Beispielen ist die starke Strukturierung der Formate mithilfe verschiedener Methoden aus dem ökonomischen Bereich sowie die unterschiedlichen Stufen, welche die Teilnehmenden durchlaufen, die sie Schritt für Schritt vom unternehmerischen Selbst (Bröckling 2007) zu einer „*entrepreneurial public*“ transformieren.

Im nachfolgenden sechsten Kapitel werden Ideen- und Beschwerdemanagementtools der *Maerker Brandenburg* und *Smarticipate* näher betrachtet. Beide Fälle zeigen unter anderem, wie Verantwortung für die Meldung von Störungen (digital-)technologisch an Bürger*innen übertragen wird. Doch die Aktivität des Meldens allein versammelt die Bürger*innen nicht in einer *service public*. Gezeigt wird, dass es vielmehr die Art des Meldeprozesses ist, welche aus den einzelnen, sich kümmernden Bürger*innen eine Öffentlichkeit entstehen lassen kann. Dieser Prozess inkludiert standardisierte Regeln der Eingabe und die digitale Repräsentation des eigenen Mangels bzw. Wunsches.

Insbesondere die Fälle von Plattformen zum Ideen- und Beschwerdemanagement im sechsten Kapitel weisen starke Parallelen zu Crowdsourcing-Phänomenen auf. Die Phänomene „Crowdsourcing“ und „Citizensourcing“ – als Adaption für den öffentlichen Sektor – finden in diesem Abschnitt gesonderte Beachtung. Crowdsourcing wird gemeinhin als Auslagerung einer Aufgabe auf die anonyme Masse des Internets verstanden (Howe 2009). Die Fälle dieses Kapitels adressieren auf den ersten Blick dieselbe Masse. Es wird gezeigt, welche Parallelen zwischen Partizipation an Ideen- und Beschwerdemanagementplattformen und ökonomisch motiviertem Crowdsourcing bestehen.

Den Abschluss bilden im achten Kapitel die *hacking publics*. Diese spezifische Art der Öffentlichkeit entsteht bei neueren Formaten, welche als Civic Hackathons kategorisiert werden. Untersucht wurden teilnehmend die Hackathon-Reihen *Stadt-Hackathon* im Jahr 2015 sowie *Waldwerkstatt* ein Jahr später. Die Hackathons fanden in drei verschiedenen Städten statt. Im Gegensatz zu der bekannten Form des Hackathons als Programmiererevent wurden bei diesen Formaten nicht nur Softwareentwickler*innen adressiert, sondern ebenfalls Designer*innen, Wissenschaftler*innen und vom jeweiligen Thema begeisterte Bürger*innen. Organisiert wurden beide Veranstaltungen von einer staatlich geförderten Organisation, die sich für Wissenschaftskommunikation einsetzt. Anhand dieser Fälle wird gezeigt, wie ein Partizipationsdesign mehrmals funktionieren kann. Nach den *Stadt-Hackathons* erfolgten zwar leichte Anpassungen, aber die Grundstrukturen blieben stabil, um die Entstehung derselben Öffentlichkeit zu einem anderen Thema erneut zu ermöglichen. Ebenso zeigt dieses Kapitel, welche Rolle Vergnügen bei der Entstehung einer Öffentlichkeit spielt. Dementsprechend wird in diesem Teil der Analyse auf die Ausführungen der Unterkapitel 1.4 zu Vergnügen und 2.2 zu Efferveszenz Bezug genommen.

Zunächst wird in allen Kapiteln die Inszenierung von *issues*, um die sich Öffentlichkeiten versammeln können, erläutert. Hier diene besonders das sequenzanalytische Vorgehen dem Hinterfragen beispielsweise des Namens des Formates und der Kommunikation auf der Website. Gerade die dritte Fallstudie zu zwei Civic Hackathons mit den Namen *Stadt-Hackathon* und *Waldwerkstatt* bot diesbezüglich einen interessanten Analysespielraum.

Anschließend folgt die Konzeption der Spannung, unter der die Öffentlichkeit während der Formate entsteht und stabilisiert wird. Kapitel fünf legt dar, wie durch Spannung, Kooperation und Konkurrenz *entrepreneurial publics* gestaltet werden. Im Zeichen der *service publics* und der zu ihrer Entstehung nötigen Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung steht das sechste Kapitel. Anhand der *hacking publics* wird im siebten Kapitel gezeigt, wie die Spannung zwischen Regulierung und Experimentieren produktiv auf die Entstehung einer Öffentlichkeit wirken kann.

Der dritte Teil jedes Kapitels stellt jeweils ein Spezifikum der Öffentlichkeit vor. Bei den *service publics* wird beispielsweise im westeuropäischen Raum häufig die Ampel zur Visualisierung genutzt. Deshalb gilt es, die Ampel als digitale Repräsentation bei Ideen- und Beschwerdemanagementtools kritisch zu hinterfragen. Die Rolle der Business Model Canvas, eine aus dem Entrepreneurship stammende Methode zur Geschäftsmodellentwicklung, ist Teil der *entrepreneurial publics*. Verhandelt wird auch die Frage, wie eine solche Methode Eingang in einen Partizipationsmodus finden konnte. Der spezielle Akteur, welcher bei den *hacking publics* herausgegriffen wird, ist der Prototyp. Dieser kombiniert das Ergebnis der Gruppenarbeit auf Hackathons mit der Möglichkeit, gewünschte Zukunftsvorstellungen zu kommunizieren (Dickel 2017), und ist demnach durchaus eine interessante neue Art, Kritik an der Gesellschaft zu üben.

(Digitale) Technologien sind in dieser Arbeit nicht nur als Wegbereiter oder Verhinderer von Partizipation zu verstehen, sondern sie sind eng mit der Art, wie partizipiert wird, verwoben. Technologien können analog zu den Infrastrukturen Stähelis (2012)⁷ sowohl aus Regeln des Gebrauchs als auch aus digitalen und materiellen Objekten, dazugehörigen Praktiken und Selbsttechnologien (Foucault⁸) bestehen. Am Ende dieser Arbeit (Kapitel 8) zeigt sich Folgendes: Die Aussage, „es geht darum, dass man was tut“, trifft auf viele aktuelle partizipative Schauplätze sowie dazugehörige Partizipationsaufforderungen zu. Technologien als Teil von Infrastrukturen spielen dabei eine zentrale Rolle. Das hier vorgestellte Konzept kann auch auf andere Kontexte angewendet und weiterentwickelt werden. Die vorliegende Arbeit legt dafür den Grundstein, indem sie untersucht, wie Partizipation *designt* und so Bürger*innen

⁷ Der Begriff Infrastruktur wird in Kapitel 2.2 weiter erläutert.

⁸ In diesem Kapitel wird auf Selbsttechnologien oder „Technologien des Selbst“ noch konkreter eingegangen.

regiert werden können. Bevor diese These ausgeführt wird, gilt es zunächst, die zentralen Begrifflichkeiten der Partizipation und des bürgerschaftlichen Engagements zu klären.

1.2 Zum Kontinuum von Partizipation und bürgerschaftlichem Engagement

Wie in diesem Kapitel gezeigt wird, hat sich mit der Ausdifferenzierung der Partizipationslandschaft neben den sehr engen Auffassungen von Partizipation als Teilhabe an politischer Entscheidungsfindung auch deren Theorielandschaft ausgeweitet. Im folgenden Kapitel werden erst theoretische Sichtweisen auf Partizipation vorgestellt und voneinander unterschieden und dann detailliert auf das Verständnis von bürgerschaftlichem Engagement und die Frage, warum dieses ebenso als Partizipation gerahmt wird, eingegangen.

Partizipation gilt allgemein als wünschenswert, sowohl aus emanzipatorischen als auch aus legitimatorischen Gründen sowie zur Effektivitätssteigerung (Heinrichs et al. 2011). Außerdem versteht sich Partizipation als politischer Reflexionsbegriff, als Ausdruck von Politisierung – auch und gerade in Kontexten, die nicht primär dem politischen System zuzuordnen sind (Bora 2005). Autor*innen machten aus Partizipation ein neues Leitbild der zeitgenössischen Gesellschaft, dem sich „ohne nachhaltigen Legitimitätsverlust“ nicht entzogen werden kann (Abels und Bora 2004, S. 6). Das bedeutet: Entscheidungen obliegen nicht mehr allein den Obrigkeiten wie dem Staat, den Firmen oder dem Vereinsvorstand. Mit den neuen An- und Herausforderungen etablierte sich Engagementpolitik – Teil der Demokratiep politik – als eigenständiges Feld politischen Handelns (Olk et al. 2010). Wohlfahrtsstiftungen, das bunte Vereinswesen sowie Genossenschaften vermitteln die Vielfalt der verschiedenen Traditionen bürgerschaftlichen Engagements. In diesem Zusammenhang wird unter anderem diskutiert, inwiefern in der Vergangenheit eine freie liberale Gestaltung des Gemeinwesens einer politischen Forderung nach Selbstverwaltung widersprochen hat (Thamer 2000). Das ist eine Frage, die bis heute keine klare Antwort zulässt.

In Deutschland findet bereits seit längerem eine klare Veränderung der Engagementsstrukturen statt. Traditionelle Partizipationsformen, inklusive politischer Interessenvertretung, die durch dauerhafte Beteiligung gekennzeichnet sind, beispielsweise in Großorganisationen (z. B. Gewerkschaften, Parteien, Verbände etc.), scheinen weniger Akzeptanz zu finden.⁹ Es

⁹ Das Thema Veränderung der Verbändelandschaft und deren Rolle im demokratischen System kann an dieser Stelle nur angerissen werden. Die Anzahl der Verbände ist derart groß, dass ohne eine genaue, aktuelle Untersuchung und Beschränkung auf ein Themengebiet nur mutmaßende Aussagen getroffen werden können. Die Verbandslandschaft, so heißt es bei Zimmer und Wessels (2001), fasert zunehmend aus. Im Dienstleistungsbereich finden sich immer neue Verbände und auch Vertretungen von Interessensgruppen sogenannter schwacher Interessen wie Umwelt und Arbeitslosigkeit wieder. Die Verbände haben in der Lobbyarbeit außerdem Konkurrenz von Anwaltskanzleien und Agenturen im Bereich Public Affairs bekommen, was ihre Position schwächt. Auch richten transnationale Konzerne mittlerweile ihre eigenen Interessenvertretungen ein und greifen nicht mehr auf die entsprechenden Verbände zurück. Im Sammelband zu „Interessensverbänden in

kann von einer Verlagerung zu projektorientierter und zeitlich befristeter Partizipation gesprochen werden (Heinze und Strünck 2001). Die Vielfältigkeit, sich in und an der Gesellschaft zu beteiligen, und die zahlreichen Themen, die offeriert werden, wie Naturschutz, Hilfe für Geflüchtete, Retten von übriggebliebenem Essen und Diskussionen zum Thema autonomes Fahren, spiegeln die Vielfältigkeit einer demokratischen Gesellschaft wider. Nicht immer ist klar trennbar, wer den Ausschlag für die Aktivitäten zivilgesellschaftlicher Partizipation gegeben hat: eine Institution, die zu Partizipation aufruft oder die Bürger*innen selbst. Die Grenzen zwischen Partizipation und bürgerschaftlichem Engagement verlaufen dementsprechend fließend.

Partizipation wird von Renn (2005, S. 227) verstanden als „alle Formen der Einflussnahme auf die Ausgestaltung kollektiv verbindlicher Vereinbarungen durch Personen und Organisationen, die nicht routinemäßig mit diesen Aufgaben betraut sind.“ Dieser Begriff von Partizipation ist weit gefasst und trifft auf alle Fallbeispiele zu. Partizipation als teilweise inflationär gebrauchter Begriff verbindet unterschiedliche Auffassungen von Beteiligung und Mitwirkung. Er findet sich in verschiedensten Traditionen, gesellschaftlichen Teilbereichen und Diskussionszusammenhängen wieder. Partizipiert wird beispielsweise in der Planung und Verwaltung, in der Solidarischen Ökonomie, der Entwicklungszusammenarbeit und der Technikfolgenabschätzung. Bei den unterschiedlichen Formen der Partizipation lassen sich „Stufen“ oder auch „Intensitäten“ unterscheiden (Baranek et al. 2005, S. 5f.). Partizipation kann „von stark informellen Formen, die von unten (bottom-up) aus der Zivilgesellschaft entspringen, bis hin zu rechtlich institutionalisierten Partizipationsformen, die staatlicherseits (top-down) eingeführt werden, reichen [...]“ (Newig 2011, S. 487).

Fung (2006, S. 66) erarbeitete drei Dimensionen, anhand derer Partizipation kategorisiert werden kann: Wer beteiligt sich – Partizipierende; wie wird kommuniziert – Kommunikations- und Entscheidungsmodus; wie sind die Diskussionen mit der Politik und staatlichen Maßnahmen verlinkt – Autorität und Legitimität. Er erarbeitet anhand dieser Dimensionen ein Modell namens „Democracy Cube“, in dem die verschiedenen Dimensionen jeweils eine Achse bilden. In das Modell können zahlreiche verschiedene Partizipationsformate eingepasst werden. Interessant für die Fälle, die in dieser Arbeit untersucht werden sollen, ist vor allem die Dimension der Autorität und Macht. Bei der Frage nach den Partizipierenden trifft bei allen Formaten die Kategorie der „open self selected“, die der offenen, selbst ausgewählten Beteiligten zu. Das Engagement geschieht bei den untersuchten Fällen weitestgehend freiwillig und die Formate sind offen für alle, die sich beteiligen wollen. Meist partizipieren deswegen Menschen, die besser ausgebildet und vermöglicher sind. Diese Ungleichheit in

Deutschland“ (von Winter und Willems 2007) wird die Rolle und Entwicklung von verschiedenen Verbänden aufgezeigt, im Zentrum steht das sich wandelnde Verhältnis zwischen Staat und Verbänden.

Betroffenheit und Repräsentanz begreift Firona (1999) auch als „Dark Side of Civic Engagement“.

Die Achse zu Communication und Decision Making aus Fungs (2006) „Democracy Cube“ erscheint in Bezug auf die hier untersuchten Fälle zu starr. Die in der vorliegenden Arbeit untersuchten Formate weisen nicht zwingend Deliberation als Fokus auf, weshalb diese Achse nur bedingt zutreffen kann und ggf. erweitert werden müsste. Laut Fung kann mithilfe dieses Modells das für das politische Ziel passende Partizipationsmodell designt werden. Die Idee, Partizipation könne gezielt gestaltet werden, ist eine interessante Sichtweise und wird in dieser Arbeit ebenfalls verfolgt. Die hier verfolgte Fokus ist dennoch ein anderer, denn es sollen keine Kategorien zur Gestaltung von Formaten geschaffen werden, sondern Partizipationsmodi als soziotechnische Arrangements zur Transformation von *issues* – zur Regierung von Bürger*innen – konzeptualisiert werden.

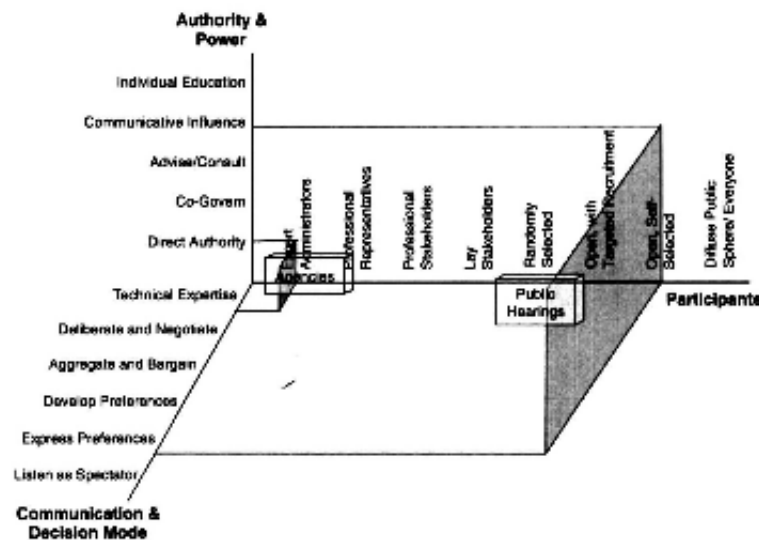


Figure 4 Democracy Cube

Abbildung 1: Democracy Cube (Fung 2006, S. 71)

Neben Fungs Modell erläutert auch Newig (2011, S. 487) fünf Elemente, die Partizipation charakterisieren. Als erstes Element benennt er Kooperation und Kommunikation – das gemeinsame Problemlösen und der gemeinsame konsensuale Austausch. Bei Partizipation handelt es sich zweitens um Beteiligung an den Entscheidungen den öffentlichen Raum betreffend. Für Newig gehören dementsprechend Graswurzel-Aktionen in der Naturschutzpflege nicht zu Partizipation. Diese weisen für ihn Aktionscharakter auf und vermitteln keine längerfristige Bindungswirkung, welche über künftige Aktivitäten hinausgeht. Unklar ist, wie diese Bindungswirkung zu verstehen ist. Gemeint sein könnte die Anbindung zum institutionellen Kontext. Wenn die Naturschutzpflege über den Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland (BUND) organisiert wäre, würde diese folglich als Partizipation gelten. Das Bei-

spiel zeigt die fließenden Grenzen zwischen dem, was als Partizipation zu verstehen ist und was nicht unter diesem Label zu verlaufen scheint. Die Kategorisierung von Newig ist entsprechend nur bedingt auf hier untersuchte Partizipationsphänomene anwendbar. Als drittes Element benennt er in Anlehnung an Renn (2005) Mitbestimmung, und führt aus es handele sich um die Möglichkeit der Teilhabe von Personen, die routinemäßig nicht derartige Entscheidungen vornehmen können. Machtabgabe stellt das vierte Element dar und diese beteiligten Personenkreise verfügen nun über Möglichkeiten, die Ihnen vorher nicht zuteilwurden. Machtabgabe gelinge aber nur, wenn die Kommunikation zu öffentlichen Entscheidungen diese wiederum auch beeinflusst. Oft kann aber gar nicht zurückverfolgt werden, inwiefern bürgerliche Aktivitäten in den Politikprozess zurückwirken (können). Das fünfte Element benennt er mit Repräsentation: Für Newig, er bezieht sich hier auf Schnitter (2005), liegt Partizipation nur dann vor „wenn die an der Partizipation Beteiligten diejenigen mit einem legitimen Anliegen hinreichend repräsentieren“ (Newig 2011, S. 487).

Laut Renn (2005, S. 1f.) erfüllt Partizipation weiterhin verschiedene Aufgaben: Erstens besteht durch den Einbezug lokal betroffener Bevölkerungsteile die Möglichkeit, die Wissensbasis zu erweitern, vor allem um das Erfahrungswissen der betroffenen Menschen – neben dem Wissen von Expert*innen und dem Prozesswissen der Entscheidungsträger*innen. Die zweite Funktion besteht laut Renn in der Rückmeldung an die jeweiligen Entscheidungsträger zur Wünschbarkeit der erwarteten Folgen als Grundlage für ihre Entscheidung. Außerdem kann Partizipation drittens zu einem fairen Aushandeln von Ressourcen führen. Viertens bietet Partizipation die Möglichkeit eines Wettstreits der Argumente. Mithilfe von auf diesem Wettstreit basierenden Begründungen können kollektive Entscheidungen auf eine normativ abgesicherte Basis gestellt werden. Fünftens kann durch Engagement in Partizipationsverfahren die eigene Lebenswelt aktiv gestaltet werden. Die betroffenen Menschen bekommen so die Möglichkeit, in Form von Verantwortungszuschreibungen oder Selbstverpflichtungen, wie der Autor es beschreibt, Veränderungen in ihrer eigenen Lebenswelt herbeizuführen. Veränderungen dieser Form erleben auch die Beteiligten in den Kapiteln fünf und sieben.

Schwer zuordnen lassen sich die untersuchten Formate auf der Unterscheidungsdimension zwischen eingeladener bzw. gesponserter (Bucchi und Neresini 2008) und uneingeladener Beteiligung (Wehling 2012). Wehling (ebd.) geht in seinen Ausführungen davon aus, das verbreitete Narrativ von Partizipation beziehe sich auf die eingeladenen Formen von Partizipation. In seiner Analyse der Partizipationslandschaft in Deutschland vertritt er die Ansicht, die als unzureichend betrachteten Ergebnisse der standardisierten Partizipationsmodelle, wie Bürger*innenkonferenzen, seien für die Technikfolgenabschätzung nicht verwunderlich. Seiner Meinung nach sollte Partizipation zu Fragen der Technik und Wissenschaftsentwick-

lung breiter gedacht und es als Bereicherung betrachtet werden, die Interessen und Bedürfnisse betroffener Gruppierungen in die Debatten zu integrieren. Es sind für ihn die Bewegungen aus den Reihen der Bürger*innen – also uneingeladene Beteiligung –, welche wirkungsvolle Instrumente zur Bearbeitung von Governance-Prozessen seien. Mehr Aufmerksamkeit sollten seiner Meinung nach zivilgesellschaftlichen, selbstorganisierten Initiativen gewidmet werden, welche es ermöglichen, die etablierten Prozesse zur Technikfolgenabschätzung – weg vom klassischen Modell der Deliberation – zu überdenken (ebd., S. 59).

Die Unterteilung in eingeladene und uneingeladene Beteiligung sollte als idealtypisch verstanden werden. Sich uneingeladen zu beteiligen, wird bei Wehling verbunden mit Einsatz, Engagement und nicht selten auch Aufopferung. Beispiele sind die Proteste gegen die Ablagerung von Atommüll, bei der sich tagelang Bürger*innen an Gleise ketteten, die Gründung eines Vereins zur sozialen Arbeit im Altenheim oder Initiativen gegen die Zerstörung von Wohnquartieren. An dieser Stelle ist Wehling zu widersprechen, denn nicht immer ist diese Form von Engagement mit viel Aufwand verbunden, sondern es besteht auch die Möglichkeit der kurzfristigen, unaufwändigen, uneingeladenen Beteiligung – beispielsweise als Teilnehmer*in einer Demonstration. An diesem Beispiel wird sichtbar, wie das Kontinuum zwischen un- und eingeladen verwischt. Denn fordert eine Partei zur Demonstration auf, besteht eine Form von eingeladener Beteiligung, eine Einladung einer zivilgesellschaftlichen Initiative wäre aber uneingeladene Beteiligung, obwohl es sich um die gleiche Praxis handelt.

Als gängiges Beispiel für die Formen eingeladener Beteiligung werden im Weiteren Wahlen oder die Teilnahme an Bürger*innenkonferenzen angeführt. Absichtlich initiiert oder nicht, wird bei eingeladener öffentlicher Beteiligung fast immer ein Rahmen geschaffen, der bereits implizit normative Verpflichtungen auferlegt. Es wird sozusagen eine implizite Politik angeregt für das, was hervorstechen sollte und welche Art von Wissen verlangt wird (Cooke und Kothari 2007; Wynne 2007). In der Beteiligungspyramide (Kubicek et al. 2009, S. 181) werden ebenso Arten der Partizipation danach unterschieden, ob sie von politischen oder verwaltungsnahen Institutionen oder von Bürger*innen selbst initiiert wurden. Die Unterscheidung basiert darauf, ob die Partizipierenden auf Angebote reagieren oder sich sozusagen ungefragt „einmischen“. In beiden Verfahren finden sich Abstufungen in der Stärke der Verbindlichkeit sowie in der Beteiligung (Kubicek 2014, S. 267ff.). Weitere Formen eingeladener Beteiligung sind sogenannte kurzzeitige Events.

Sowohl die hier untersuchten Hackathons als auch der Ideenwettbewerb und der Workshop vereinen Akteure zunächst durch eine Webplattform, beinhalten aber auch eventhafte Zusammentreffen. Events sind in der Soziologie kein Fremdwort. In den letzten Jahren hat sich mit der Zeitdiagnose der Eventgesellschaft ein eigener Forschungszweig in den Sozialwis-

senschaften herausgebildet. Dieser beschreibt die Gesellschaft als eventisiert – was aber oft nicht betrachtet wird, sind die technologischen Bedingungen dieser Entwicklung. Events werden als jene außergewöhnlichen thematischen Ereignisse beschrieben, die raum-zeitlich verdichtet sowie performativ-interaktiv eine hohe Attraktivität auf verschiedene Menschen ausüben können (Gebhardt et al. 2000; auch Hitzler und Niederbacher 2010; Gebhardt 2008). Events sind außerdem planmäßig herbeigeführte Ereignisse (Gebhardt et al. 2000, S. 11), das heißt, „Events sind vor-produzierte Gelegenheiten zur gemeinschaftlichen oder zumindest gemeinsamen Selbst-Inszenierung von Individuen auf der Suche nach einem besonderen (und besonders interessanten) ‚eigenen Leben‘“ (vgl. dazu Beck 1995 in Hitzler 2011, S. 13). Da mit Events das Ziel der Erregung von Aufmerksamkeit verbunden wird, besteht auch die Möglichkeit für jede*n Einzelne*n, zumindest als Teil des Kollektivs Aufmerksamkeit auf sich zu lenken (Schulze 2000, 2005). „Innerhalb einer Ansammlung, die eine gemeinsame Leidenschaft erregt, haben wir Gefühle und sind zu Akten fähig, deren wir unfähig sind, wenn wir auf unsere Kräfte allein angewiesen sind.“ (Durkheim 2005, S. 289) Diese Möglichkeit bieten teilweise auch die neuen hier untersuchten Partizipationsformate, weshalb sie bzw. Teilelemente ihres Ablaufes als Events begriffen werden können. Gezeigt wird in der Analyse, dass eventhafte Partizipation es gleichzeitig ermöglicht, sich durch die Arbeit an einem eigenen Projekt selbst zu verwirklichen sowie das eigene Selbst zu verbessern. Wie bereits angekündigt, wird die Debatte zu Partizipation ergänzt von der Diskussion zu bürgerschaftlichem Engagement.

Bürgerschaftliches Engagement wird als Beteiligung an der Implementierung von gemeinwohlorientierten Projekten verstanden – Beteiligung außerhalb des „Mitredens“ (Evers 2015). Damit ist das selbstständig gewählte Handeln von Bürger*innen mit dem Motiv der Mitgestaltung (Klein 2015) gemeint. Ziel bürgerschaftlichen Engagements ist die gemeinsame Gestaltung des Lebensumfeldes oder auch die persönliche Weiterentwicklung. Eine Entwicklung, wie sie sich auch bei den untersuchten Partizipationsformaten beobachten lässt. Bürgerschaftliches Engagement wird im Gegensatz zur Beteiligung an politischer Entscheidungsfindung, wie Wahlteilnahme, als ressourcenaufwändig beschrieben. Bürger*innen übernehmen seit jeher Aufgaben, um ihre Umgebung und die Gesellschaft mitzugestalten. Sie gründen Vereine zur Betreuung und zur Hausaufgabenhilfe und entlasten dementsprechend öffentliche Träger und Eltern, sie bepflanzen in den Städten die Grünflächen oder helfen freiwillig in Tierheimen aus. Oft sind die spärlich verfügbaren staatlichen Leistungen ausschlaggebend für die Initiierung von bürgerschaftlichen Projekten (Baranek et al. 2005, S. 13). Staatliche Integrationsleistungen reichen beispielsweise selten über Sprachkurse hinaus, also werden interkulturelle Kochabende organisiert. Und da in manchen Großstädten das Angebot der staatlichen Kinderbetreuung nicht mehr genügt, gründen Elterngemeinschaften Kinderläden. Bürgerschaftliches Engagement stellt durchaus kein neues Phänomen

dar. Was sich in den letzten Jahren gewandelt hat, ist die Integration von (digitalen) Technologien sowie die politische Aufmerksamkeit, die das Thema Bürger*innenbeteiligung und damit freiwillige und nicht unmittelbar auf materiellen Gewinn ausgelegte Aktivitäten erfahren haben. Mit der Einberufung einer Enquete-Kommission im Jahr 1999 mit dem Ziel, politische Handlungsempfehlungen für die Gestaltung einer Bürger*innengesellschaft zu erarbeiten, wurde in Deutschland der Grundstein für verschiedene Veränderungen im politischen und institutionellen Handeln gelegt. In ihrem Abschlussbericht drei Jahre später fordert die Kommission unter anderem, Beteiligungsmöglichkeiten zu schaffen und mehr direktdemokratische Verfahren einzuführen – und zwar sowohl auf kommunaler als auch auf Bundesebene (Deutscher Bundestag 2002). Hinter der Integration von digitalen Tools bei der Förderung von Engagement steht auch ein politisches Ziel, wie das Bundesministerium für Bildung und Forschung (2016, S. 1) in seinem Grundsatzpapier zu Partizipation formuliert: „Die Möglichkeiten der Beteiligung sind durch die Digitalisierung erheblich gewachsen. Durch diesen Trend öffnen sich große Chancen für neue Impulse in der Forschungs- und Innovationspolitik.“

Projekte des bürgerschaftlichen Engagements, so heißt es weiterhin in der Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages (Deutscher Bundestag 2002, S. 7), sollen „gemeinwohlorientiert, freiwillig [sein] und eben nicht unmittelbar auf materiellen Gewinn zielen“. Diese Definition lässt viele Freiheiten für das Verständnis, was mit bürgerschaftlichem Engagement gemeint sein könnte, und vereint verschiedene Formen von Projekten, Initiativen und bisherigen Vereinstätigkeiten unter einem gemeinsamen Label – dem des Gemeinwohls.

Zahlreiche politische Papiere nehmen Bezug auf Gemeinwohl, aber bisher fehlt eine griffige Definition (Suchanek und Lin-Hi 2018). Gemeinwohlorientiert bedeutet, sich an übergeordneten – nicht persönlichen – Bedürfnissen zu richten und einen Dienst für das Gesamtinteresse einer Gemeinschaft oder auch der Gesellschaft zu leisten (ebd.). Diese Sichtweise distanzziert sich vom Handlungsmodell eines homo oeconomicus und unterstellt dem Individuum die Möglichkeit, nicht nur rational am Selbst orientiert zu handeln, sondern auch zur Arbeit an übergeordneten Zielen. Die Motive für Engagement, ob also gemeinwohlorientiertes Handeln vorliegt, lassen sich schwer erfassen, da soziale Erwünschtheit in diesem Bereich stets als Problematik umgangen werden muss. In dieser Arbeit wird deswegen gefragt, wie Partizipation und demzufolge in einer spezifischen Umgebung bürgerschaftliches Engagement ermöglicht wird – die Motivlage der Beteiligten, ob persönliche oder gemeinwohlorientierte Interessen vorherrschen, wird nicht beleuchtet.

Bürgerschaftliches Engagement soll weiterhin nicht direkt am Gewinn orientiert sein. Es ist also durchaus möglich, mit seinem Engagement auch ökonomische Interessen zu verfolgen, aber nicht in erster Linie. Ob ökonomisches oder gemeinwohlorientiertes Interesse über-

wiegt, lässt sich bei partizipativen Phänomenen nicht eindeutig festlegen, es handelt sich viel eher um ein Kontinuum. Ein Beispiel für die verschwimmenden Grenzen ist das Phänomen des Social Entrepreneurship. Sich sozial unternehmerisch zu betätigen bedeutet, durch unternehmerisches Handeln dem Wohle der Gesellschaft zu dienen sowie zur Lösung von gesellschaftlichen Missständen beizutragen (Achleitner 2018). Der Erfolg von sogenannten Non-Profit-Organisationen, aber auch von Unternehmen, die Social Entrepreneurship vorantreiben, basiert nicht nur auf finanziellem Gewinn, sondern wird auch am gesellschaftlichen Nutzen gemessen. Gerade im Bereich des Sozialunternehmertums und ebenso bei der Betrachtung von Ideenwettbewerben weichen die Grundsätze bürgerschaftlichen Engagements als nicht-gewinnorientiert auf. Denn auch ein soziales Start-up muss schlussendlich Gewinn erwirtschaften. Social Entrepreneurship basiert demzufolge auf der Ökonomisierung von bürgerschaftlichem Engagement – diese Grenzverschiebung und die damit verbundenen veränderten Rationalitäten können hier nicht detailliert beschrieben werden. Dazu bedarf es einer näheren Beleuchtung dieses Phänomens aus sozialwissenschaftlicher Perspektive. Die Wechselwirkung zwischen Unternehmertum und Gemeinwohlorientierung wird aber im sechsten Kapitel zu *entrepreneurial publics* aufgegriffen. Anhand der Fälle dort wird deutlich, wie die Grenzen zwischen Ökonomie, Partizipation und bürgerschaftlichem Engagement aufweichen.

Kersting (2014) ist hingegen der Ansicht, bürgerschaftliches Engagement und Co-Produktion von politischer Partizipation sollten getrennt werden. Warum diese Trennung stattfinden sollte, führt die Autorin aber nicht weiter aus. Ihre Perspektive auf Partizipation ist eher eng gefasst, was in einer Zeit, in der die Grenzen zwischen verschiedenen Partizipationsformaten zunehmend verschwimmen, nicht mehr angemessen erscheint. Kerstings bespricht in ihren Ausführungen, dass seit den 90er-Jahren bürgerschaftliches Engagement aufgrund mangelnder staatlicher finanzieller Ressourcen wiederbelebt wurde (ebd., S. 60). Von Wiederbelebung zu sprechen, scheint an dieser Stelle zu verkürzt, denn bürgerschaftliches Engagement bestand durch die letzten Jahrhunderte fort – als Ehrenamt, Selbsthilfe oder freiwillige soziale Arbeit. Neu gerahmt wurde das bürgerschaftliche Engagement durch die Enquete-Kommission. Seine Förderung spiegelt ein verändertes Vorgehen des Regierungshandelns wider – weg von der Disziplinierung durch den Staat hin zur Selbstdisziplinierung. Diese Entwicklung reflektiert Sutter (2015) ausführlich in „Der Wille zur Gesellschaft“. In ihrer Untersuchung folgt sie nicht wie viele andere den gängigen Definitionen aus den politischen Papieren, sondern geht diesen auf den Grund. Sie analysiert den herrschenden Diskurs und arbeitet Narrative heraus. Die Autorin schlussfolgert, das „Neue“ an bürgerschaftlichem Engagement sei weder die Sorge um sich selbst noch die Sorge um die Gesellschaft.

Was aber neu ist, ist die Idee, dass die Individuen damit (mit der Entlastung der Sorge um sich selbst mithilfe kalkulierter Wohltätigkeit, also der Sorge um die Gesellschaft) immer zugleich auch für Gesellschaft-

lichkeit sorgen. Dem Aufstieg und Fall des Sozialen folgt aus dieser Perspektive seine Wiederaufnahme im Neosozialen, indem Gesellschaft – unter dem Signum der Bürgergesellschaft – zum Bezugspunkt der Selbstführung der Individuen wird.“ (ebd., S. 181)

Selbstführung dient demnach der Stabilisierung des Individuums ebenso wie der Stabilisierung gesellschaftlicher Strukturen. Durch diese Form des bürgerschaftlichen Engagements agiert laut Sutter (2015, S. 19) die*der sogenannte requalifizierte Bürger*in sowohl als Citizen und gleichzeitig als Bourgeois. Den Citizen beschreibt Sutter als gemeinwohlagierenden, politischen und den Bourgeois als eigeninteressierten, ökonomisch kalkulierenden Akteur. Die Verbindung von Gemeinwohlorientierung und wirtschaftlichem Nutzen dieses Engagements findet sich auch in den untersuchten Fällen wieder. Die im siebten Kapitel beschriebenen Teilnehmer*innen versuchen beispielsweise, auf der Veranstaltung für ihre eigenen bestehenden Projekte zu werben. Auch bei den untersuchten Partizipationsformaten kann weder der Citizen noch der Bourgeois in Reinform beobachtet werden.

Analog zu den fluiden Grenzen des Bürger*innenverständnis, wird auch in der Literatur bürgerschaftliches Engagement nicht losgelöst, sondern als besondere Form von Partizipation verstanden (Heinrich Böll Stiftung 2012). Denn findet Engagement für ein bestimmtes Thema oder eine gesellschaftspolitische Fragestellung statt, verändert dieses indirekt auch die dazugehörigen politischen Felder. Setzen sich Bürger*innen beispielsweise für mehr Grünflächen in der Stadt ein, hat das Einfluss auf stadtplanerische, politische Gremien oder durch Engagement in der Jugendhilfe wird indirekte Kritik an der bestehenden Situation politischer Förderungen für Kinder und Jugendliche geübt.

Da sowohl Partizipation als auch bürgerschaftliches Engagement mit verschiedenen Bedeutungen belegt wurden, wird bei der Analyse durchgängig von Partizipation gesprochen. Partizipation impliziert Beteiligung an politischer Entscheidungsfindung. Wirkungen auf politische Entscheidungsträger lassen sich meist aber nicht einer einzelnen Maßnahme zusprechen, es müssten demzufolge verschiedene Kontexte miteinbezogen werden. Das stellt aber nicht den Fokus vorliegender Arbeit dar. Vor dem Hintergrund der Differenziertheit des politischen Systems gestatten die untersuchten Formate keine verlässlichen Aussagen über die Wirkung auf politische Entscheidungen.

Das „Wie“ der Adressierung und Stabilisierung von Partizipationsmodi lässt sich mit den bisher vorgestellten Kategorien wie eingeladene/uneingeladene Partizipation, bürgerschaftliches Engagement oder Deliberation nicht endgültig beschreiben. Ebenso fehlte in den bisherigen Konzepten die (digital-)technologische Komponente, welche für die Forschungsfrage essenziell ist. Digitale und materielle Technologien als Instrument zur Teilhabe werden in der Literatur zur Öffnung von Wertschöpfungs- und Regierungsprozessen diskutiert. Da sich bei den untersuchten Formaten auf (digital-)technologische Beispiele der Partizipationsland-

schaft verständigt wird, werden die Konzepte zu digitalen Inklusionsformen in politische Prozesse wie Open Government, e-participation, Liquid Democracy sowie das damit verbundene ökonomische Pendant zueinander in Beziehung gesetzt. Der Diskurs zu neuen Formen von Partizipation, bei denen digitale Technologien, wie Plattformen und Apps, aber auch neue materielle Technologien wie Sensoren und 3D-Drucker eine zentrale Rolle spielen, bietet Anknüpfungspunkte an die in dieser Arbeit untersuchten Fälle. Infolgedessen verspricht die Betrachtung dieser Literatur Analyseimpulse, wie Partizipation aktuell soziotechnisch gestaltet wird.

1.3 „Open“: Die Öffnung von Partizipationsprozessen durch digitale Technologien

Die Entwicklung, durch das Web 2.0 am heimischen Computer oder mithilfe des Smartphones an gesellschaftlicher Entwicklung mitzuwirken, erweiterte den Diskurs zu (politischer) Partizipation um neue Begrifflichkeiten mit dahinterstehenden Konzepten wie Open Government, Open Innovation, e-partizipation und Liquid Democracy. Seit den 80er-Jahren fungiert Open Innovation als ökonomischer Ursprung der Öffnungsbewegung. Er gilt als paradigmatischer Begriff für ein Verständnis der Gestaltung des Innovationsprozesses als interaktiv, verteilt und offen (Hilgers et al. 2011). Mittlerweile hat sich die Öffnungsbewegung auch auf andere gesellschaftliche Teilbereiche ausgeweitet. Es war der Wirtschaftsforscher Henry Chesbrough (2011), der die Strategie des offenen Innovationsprozess dem traditionellen Vorgehen „Closed Innovation“, welches auf Joseph A. Schumpeter zurückgeht, gegenübergestellt hat. Bei Schumpeter (2010) war es noch der „reine Unternehmer“, welcher seinen persönlichen Monopolgewinn in den Mittelpunkt gestellt hat. Das wandelte sich mit dem Paradigmenwechsel. „[...] innovators rarely innovate alone. They tend to band together in teams and coalitions based on ‚swift trust‘, nested in communities of practice and embedded in a dense network of interactions.“ (Laursen und Salter 2006, S. 132)

Im Zusammenhang mit diesem Paradigma stehen verschiedene Konzepte und Methoden, wie ein Innovationsprozess mit Externen gestaltet werden kann (Koch et al. 2014, S. 203). Neue Akteure sollen nicht nur ihre Meinungen kommunizieren, sondern in alle Phasen des Innovationsprozesses eingegliedert werden und ebenfalls aktiv an der Entwicklung von Produkten oder Services teilhaben (Reichwald und Piller 2006, S. 45). Open Innovation und die damit verbundenen Methoden erfahren in der soziologischen Forschung bereits vermehrt Aufmerksamkeit – vor allem in der Arbeits- und Industriesoziologie bilden die Veränderungen des Kund*innen-Unternehmen-Verhältnisses einen eigenen Forschungszweig. Hinterfragt werden die neuen Handlungslogiken zwischen Produktion sowie Konsum („Prosuming“) und hier insbesondere die Integration von „Unternehmensexternen“ in den Innovationsprozess (Bruns 2010; Powell 2016).

In Analogie zum unternehmerischen Konzept der Open Innovation begreifen die Autoren Hilgers und Ihl (2010) Open Government als Konzept eines offen zugänglichen demokratischen Gemeinwesens. Grundlage dieser Öffnung ist die Kritik der bürgerlichen Mehrheit am bevölkerungsstarken, staatlich organisierten Gemeinwesen, ohne Repräsentantenstatus wenig bis keinen Einfluss auf politische Entscheidungen ausüben zu können. Die Aushandlung von Beschlüssen war beispielsweise bisher nur begrenzt für die Öffentlichkeit zugänglich (Reichert und Panek 2014). Die klassischen Partizipationsformate sind zunehmend Zweifeln ausgesetzt, ob sie der zeitgenössischen Gesellschaft mit ihren Ansprüchen an Partizipation noch standhalten können (Seubert 2012). Mit dem neuen Raum für Kommunikation durch das Internet wurden Hoffnungen verknüpft, mehr und bessere Formen von Partizipation zu ermöglichen. Mit der Entwicklung des Web 2.0 schwingt die Gesellschaftsvision mit, dass sich jedes Individuum von der Macht und dem Expert*innentum emanzipieren kann (Rühle 2010) – sowohl im politischen als auch im ökonomischen Bereich. Laut zahlreichen Autor*innen ermöglicht es Open Government als neue Vorgehensweise, Impulse für Innovationen im öffentlichen Sektor zu setzen – analog zu den Methoden aus dem Bereich Open Innovation.

Open Government stellt eher eine Methodensammlung dar als ein ausgereiftes politisches oder sozialwissenschaftliches Konzept. Unterschieden wird bei Open Government zwischen erstens Transparenz 2.0 – damit ist die Offenlegung von Daten und Prozessen gemeint, zweitens Partizipation 2.0 – bei diesem Programm geht es darum, Bürger*innen in politische Entscheidungsprozesse zu integrieren¹⁰, drittens Kollaboration 2.0 – dies bezieht sich auf die Einbindung von verschiedenen Akteuren (Bürger*innen und Unternehmen) in Prozesse des Staates und der Verwaltung (z. B. „Shared Services“, „private Clouds“, Lucke 2010) und viertens Liquid Democracy. Demokratische Selbstbestimmung über Liquid Democracy gilt als Ideal und soll durch die Anwendung netzwerkartiger Kommunikationswege zur Verbindung von Politik, Staat und Gesellschaft beitragen (Reichert und Panek 2014, S. 301). Liquid Democracy wird beispielsweise oft verknüpft mit dem Einsatz von Feedback-Software zur innerparteilichen Meinungsbildung. Vor allem wird dies in der Piratenpartei¹¹ genutzt und entsprechend werden die Chancen von Beteiligungs-Software verhandelt. Liquid Democracy verspricht völlige Transparenz innerhalb politischer Prozesse, obwohl sich bei vielen Plattformen nicht mit Realnamen, sondern mit Pseudonym angemeldet wird.

¹⁰ In diesem Fall wird ein enges Verständnis von Partizipation vertreten. Partizipation wird in dieser Arbeit als Begriff für vielfältige Teilhabemöglichkeiten gebraucht und beschreibt nicht ausschließlich die Beteiligung an politischer Entscheidungsfindung.

¹¹ Die Piratenpartei ist eine deutsche Partei und versucht, sich durchweg demokratisch zu organisieren. Konnten die Piraten in den letzten Jahren noch Wahlerfolge, vor allem in Berlin und Hamburg, verzeichnen, sinken die Mitgliederzahlen seit zwei Jahren wieder.

Durch die Anwendung von Open-Government-Instrumenten sollen Programme oder Leitbilder mit den Parteimitgliedern oder anderen betroffenen Akteuren über digitale Hilfsmittel entwickelt und diskutiert werden. Innerparteiliche Entscheidungsprozesse, aber auch politische Fragestellungen können auf neue Art und Weise diskutiert werden. Es besteht die Möglichkeit, so Bürger*innen über digitale Plattformen oder durch Abstimmungstools sowohl zu informieren als auch zu mobilisieren (Dressel et al. 2012).

Positiv wird in diesem meist eher normativ geführten Diskurs angemerkt, wie digitale Partizipationsformate eine breitere Masse erreichen und Partizipation zu jeder Zeit und an jedem Ort ermöglichen. Open Government sowie die damit verwandten Konzepte werden sowohl in der Wissenschaft als auch in politischen Kreisen als normative Instrumente betrachtet. Sie werden diskutiert als Instrumente, um Systemvertrauen zu schaffen, und damit der sinkenden Wahlbeteiligung und Politikverdrossenheit entgegenzuwirken. Die digitale Öffnung von politischen Prozessen soll eine Alternative zur klassischen, strategischen Ausrichtung des Gemeinwesens bieten – gerade in der Regional- bzw. Kommunalpolitik (Koch et al. 2014, S. 206). Mittlerweile sei die On- und Offline-Aktivität in Bezug auf Partizipation durchaus vergleichbar (Ritzi 2014). Weitere Studien belegen den Wandel des Internets weg vom Spaßmedium (InnoVisions 2014). Außerdem heißt es bei Lim und Kann (2008, S. 101), digitales partizipieren „opens the door to part-time deliberation and part-time activism“, d.h., das Internet ermöglicht es, sich lediglich über kurze Dauer an sehr spezifischen Fragestellungen zu beteiligen. Da sich durch digitale Technologien Bürger*innenbeteiligung angeblich effektiver, kostensparender und schneller verwirklichen lässt, werden einzelne Formate wie *OurSocialInnovation.org* (Kesternich 2012) ebenso als soziale Innovation bezeichnet.

Die neuen Begrifflichkeiten wie Open Government finden in den Sozialwissenschaften nicht nur Befürwortende, sondern auch Kritiker*innen. Kritisch wird diskutiert, inwiefern digitale Partizipation für nicht-technikaffine Menschen exkludierend wirkt. Es herrscht der Vorwurf, bei digitalen Formaten handle es sich um Legitimitäts- und Akzeptanzschaffungsinstrumente, aber es fände keine tatsächliche Partizipation und somit Einfluss auf politische Entscheidungen statt (Dressel et al. 2012, S. 320). Digitalen Partizipationsformaten wird unterstellt, sie dienen lediglich dazu, Bürger*innenmeinungen einzuholen sowie für geplante Projekte zu werben. Außerdem wird die Mittelbarkeit der Kommunikation, bedingt durch die nicht gleichzeitige Anwesenheit der Beteiligten, kritisiert. Denn durch diesen Umstand sei es wesentlich schwieriger, einen Konsens unter den Bürger*innen zu schaffen bzw. sei digitale Beteiligung für dieses Ziel geradezu ungeeignet (Kubicek 2014, S. 293).

Deges (2010) Meinung nach waren und sind Technologien seit jeher Teil der sozialen Sphäre und es sei unnötig, bei jedem Auftreten einer neuen Technologie diese neu zu konzeptualisieren. Diese Arbeit folgt Deges Auffassung von Technologie und möchte nicht die einzel-

nen Plattformen oder Artefakte in den Mittelpunkt der Analyse stellen. Muster werden anhand von Partizipationsformaten herausgearbeitet. Die einzelnen Technologien wie digitale Plattformen, mobile Applikationen und Geräte werden unter dem Begriff der Infrastruktur zusammengefasst, wie in Kapitel 2.1 erläutert wird.

Die untersuchten Formate stellen Beispiele für die Öffnung von Partizipationsprozessen dar und können sowohl als Phänomene aus dem Bereich von Open Social Innovation als auch von Open Government betrachtet werden. In vorliegender Arbeit wird nicht nach dem Pro und Kontra von Open-Government-Instrumenten zur Aktivierung von Öffentlichkeiten gefragt, sondern danach, wie Öffnung gestaltet wird und welche Bedingungen geschaffen werden müssen, damit Bürger*innen an diesen Prozessen (immer wieder) partizipieren können und (dauerhaft) beteiligt bleiben. Die Annahme, dass (digital-)technologisch formatierte Partizipation ein völlig neues Verhältnis zwischen Staat und Öffentlichkeit schaffe, wird nicht verfolgt. Die Arbeit zeigt auf, wie dieses Verhältnis sozio-technisch arrangiert wird. Neuere Literatur der Science and Technology Studies bieten dafür einen guten Ausgangspunkt, da sie Technologien gesondert Aufmerksamkeit schenken und Sozialwissenschaftler*innen Partizipationsformate als aktive Partner in diesen Untersuchungen oft mitgestalten. Gerade die Literatur zur Rolle von Expertise und Vergnügen stellt einen ersten Erklärungsrahmen der einzelnen Fälle dar.

1.4 Expertise und Vergnügen: Zur Charakterisierung von Partizipationsmodi

Die Autor*innen der Science and Technology Studies (STS) begreifen Technologien meist als ko-konstitutiv für das Zustandekommen von Partizipation – ein Ansatz, der auch im Rahmen dieser Arbeit verfolgt wird. Viele STS-Publikationen beschäftigen sich mit der Analyse von Partizipation an Wissenschafts- und Technikentwicklung (Bensaude Vincent 2014; Stilgoe et al. 2014). Ein Thema, welches immer wieder Einzug in diese Diskussionen findet, ist das veränderte Verhältnis von Expert*innen und Lai*innen sowie die Verschiebung von Expertise durch Partizipationsformate (Carrier 2007; Bimber 1996; Nowotny et al. 2003). Untersucht werden diesbezüglich verschiedene wissenschaftliche empirische Felder wie Nanotechnologie (Laurent 2017), Medizin, beispielsweise die Lai*innen-Expertise zu Krankheiten wie AIDS (Epstein 1995), und die Rolle von Expertise bei der Entwicklung von Konvergenztechnologien und Mensch-Umwelt-Systemen (Gorman 2002).

Reflektiert werden in den Untersuchungen Expertise-Unterschiede bei Beteiligten, die Entwicklung von Expertise im Laufe des Partizipationsprozesses (Collins und Evans 2002; Epstein 1995), die Demokratisierung von Expertise, inklusive des Zugangs zu Expert*innenwissen und Expert*innen selbst. Irwin und Micheal (2003) versuchen, über die Differenz zwi-

schen Expert*innen und Lai*innen hinauszugehen und erklären, dass die Grenzen zwischen den Gruppen zusehends verschwimmen. Die Autoren (ebd., S. 111ff.) bezeichnen diese Verwischung als „ethno-epistemische Assemblagen“ – als heterogene Gruppen ohne zuvor festgelegte Rollen. Bei den im siebten Kapitel untersuchten Partizipationsformaten werden vorher dezidiert Personen mit spezifischem Fachwissen, demzufolge Expert*innen, angesprochen, es sollen aber auch Bürger*innen ohne solches zur Partizipation motiviert werden. Deshalb werden im genannten Kapitel die Kategorie Wissen sowie die wechselseitigen Austauschprozesse zwischen Expert*innen und Lai*innen besonders reflektiert. In dieser Arbeit wird Expertise ebenso als Begriff verwendet und somit für die Diskussionen zum Verhältnis zwischen Lai*innen und Expert*innen anschlussfähig gemacht. Expertise dient dazu, das implizite Wissen im Umgang mit digitalen Plattformen und den Abläufen bei Partizipationsformaten zu beschreiben.

Die Forderung nach Mitbestimmung sowie die mit ihr verbundene Inklusion von Lai*innen mit ihrem spezifischen Wissen und den dazugehörigen Wertevorstellungen und Problemwahrnehmungen werden auch kritisch reflektiert. Beispielweise gelangt Bogner (2010) in seiner Untersuchung zu Bürger*innenkonferenzen zu dem Schluss, dass es während des Prozesses zu einer Expertisierung des Lai*innen-Publikums kommt und dies zu einer doppelten Schließung führe. Zum einen werden durch die Moderation Deliberationsnormen eingehalten und mit diesem Vorgehen radikale Meinungen ausgeschlossen, zum anderen findet der Diskurs unter der Maßgabe der Themenstränge statt, die bereits im Diskurs der Expert*innen verhandelt wurden. Demnach, so schlussfolgert Bogner, besteht das Ziel der Lai*innen-Deliberation in der Einhaltung der wissenschaftstypischen Kriterien dieses Prozesses und nicht in der Qualität der Lai*innen-Deliberation. Bogners Sichtweise scheint radikal, aber mit der Meinung, Partizipation finde für die Partizipation statt, steht er nicht allein. Es schlussfolgern auch Braun und Schultz (2010, S. 415): „publics based on the idea of consensus and education are held in higher regard and ascribed a higher moral authority than those based on the idea of conflict and struggle“. Die Themen des Diskurses zu Partizipation und Expertise beziehen sich auf die Themen Integration von Meinungen außerhalb des Expert*innen-Diskurses, kritische Reflexion von Partizipationsformaten hinsichtlich ihrer Wirksamkeit und generierten Ergebnisse und inwiefern diese Auseinandersetzungen das Expert*innen-Lai*innen-Verhältnis verändern. Das Verhältnis zwischen Lai*innen ohne entsprechende Expertise wird in den einzelnen Fallstudien dieser Arbeit aufgegriffen und diese danach geordnet. Ein konzeptioneller Beitrag zur Entwicklung und Aneignung von Expertise steht aber wie das Expert*innen-Lai*innen-Verhältnis nicht im Fokus. Die Hackathon-Formate im siebten Kapitel erweisen sich jedoch für zukünftige Untersuchungen zur Frage nach dem Verhältnis zwischen Expert*in und Lai*in durchaus als anschlussfähig.

Neben dem Diskurs zu Expertise liefern unter anderem die Autoren Chilvers and Kearnes (2016) in ihrem Sammelband mit dem Titel „Remaking Participation“ einen Überblick über aktuelle Themen im Zusammenhang mit Partizipation aus STS-Perspektive. Sie beschreiben die Veränderungen der Beziehung von Wissenschaft und Demokratie. Die verschiedenen Beiträge diskutieren die Kontroversen zu aktuellen Themen und empirischen Befunden, wie zur Nutzung smarterer Technologien, genmodifizierter Organismen oder zum Klimawandel. Den Autor*innen des Bandes geht es um eine Neukonfiguration von Partizipation und um das Aufzeigen von Forschungsalternativen. Sie plädieren für den Abschied von der klassischen Bedeutung von Partizipation. Eingesetzt wird sich für eine Abkehr von der Beschreibung von Methoden oder Kritik hin zu einem Neudenken von Partizipation als fluide und somit als ständiger Bestandteil der Diskurse zu Innovation, Wissenschaft und bürgerschaftlichem Engagement. Der Sammelband enthält relationale, experimentelle und ko-produktive Ansätze, Partizipation nicht nur zu erforschen, sondern als Forscher*in aktiv mitzugestalten. Die Mitgestaltung von Partizipation als sozialwissenschaftliche*r Forscher*in war bei einigen Formaten auch ein Anliegen der Autorin. Die Gestaltung fand aber nicht als Beteiligte an der Planung und Durchführung statt, sondern es wurde den Veranstalter*innen während und nach Abschluss der Formate ein sozialwissenschaftlicher Reflexionsraum geboten. Die Reflexion fand im Anschluss verschiedener Feldphasen statt. Es wurde deutlich, wie das Format gesellschaftstheoretisch eingebunden werden kann und welche Wechselwirkungen sich zwischen Aufforderung zur Partizipation, Organisation, technischen und nicht-technischen Elementen beobachten ließen. So erfolgte bei den Formaten aus dem fünften und dem siebten Kapitel eine Reflexion zweiter Ordnung. Die Rolle, welche bei den unterschiedlichen Fällen eingenommen wurde, wird im vierten Kapitel zum methodischen Vorgehen noch genauer erläutert.

Neben der aktiven Rolle der Forscher*innen bezieht sich die Reflexion der konkreten Partizipationsabläufe in einzelnen STS-Studien meist auf Einzelphänomene und die Ergebnisse lassen sich aufgrund der fehlenden Einordnung in einen gesellschaftstheoretischen Zusammenhang häufig schwer auf andere Phänomene übertragen. Dessen ungeachtet bieten aber einige Publikationen sehr gute Anhaltspunkte für die Analyse der Fallstudien und sollten genauer betrachtet werden – so auch jene von Soneryd (2016) zu „Nuclear Waste Management“. Sie untersucht in ihrem Beitrag anhand von Partizipationsprojekten zur Atomwaste-Entsorgung, inwiefern Partizipationstechnologien zwischen verschiedenen Ländern zirkulieren können und analysiert dabei die Konzeption verschiedener Arten von Bürgerschaft, obwohl die Partizipationspraxis im jeweiligen Land nicht verändert wurde. Sie geht von einem Prozess der Übersetzung (eingeschriebener Rollen) aus, wenn Partizipationstechnologien diffundieren – der Übersetzungsprozess fungiert gleichzeitig als Prozess der Replikation sowie Imitation (Barry 2013, S. 415). Zusammenfassend kommt sie zu dem Schluss, dass das, was

bei diesen Prozessen von einem Kontext in einen anderen übertragen wird, die Öffentlichkeiten selbst als nützliche und kostbare Entitäten sind. Diese Idee verbindet sie mit der Vorstellung, dass Öffentlichkeiten eine Ressource und damit einen wichtigen Teil von technologisierten Demokratien darstellen. Dieser Gedanke ist in Bezug auf Partizipationsphänomene durchaus interessant, da Öffentlichkeiten als demokratisches Instrument betrachtet werden können. Was genau mit Öffentlichkeit gemeint ist, wie eine Öffentlichkeit zur Ressource wird und wie sie sich als solche gestalten und aufrechterhalten lässt, welche Bedingungen dafür geschaffen werden müssen und welche Art von Ressource eine Öffentlichkeit überhaupt darstellen kann, wird bei Soneryd nicht geklärt. Diese Fragen sollen unter anderem Gegenstand dieser Arbeit sein.

In einer weiteren Publikation spezifiziert Soneryd zusammen mit Amelung (2016), wie sich der Übersetzungsprozess von Partizipationsformaten von einer Situation in eine andere gestaltet. Erstens: Das Format muss in seiner Praxis in Relation zu Thema und Kontext gesetzt werden. Zweitens: Die Produktion von textbasierten Objekten ermöglicht weiterführende Ideen zu partizipativen Governance-Prozessen. Insbesondere bietet die Analyse der Veranstaltungen (Civic Hackathons) Anhaltspunkte für die Übertragbarkeit von Formaten, da das Format zu unterschiedlichen Themen stattgefunden hat (siehe Kapitel 7). In diesem Zusammenhang wird aufgezeigt, dass textbasierte Objekte, wie bei Soneryd und Amelung beschrieben, oft nicht ausreichen, um Partizipationsformate in andere Bereiche zu übersetzen. Diese Annahme wird im Folgenden bestätigt, denn dafür und zum Hervorrufen einer Öffentlichkeit bedarf es insbesondere einer Infrastruktur, bestehend aus materiellen, digitalen und semantischen Elementen. Eine weitere Publikation, die hier herausgehoben werden soll, ist Davies' (2016) Analyse zweier sehr unterschiedlicher Partizipationsformate: der Phoenix Maker Faire (Arizona) sowie ein Treffen der Occupy-Bewegung. In ihrer Analyse arbeitet sie die Verbindung dieser beiden Partizipationsformen heraus. Diese Art der Analyse von Partizipationsformaten, die auf den ersten Blick nichts gemein haben, stellt auch die Herausforderung dieser Arbeit dar. Bei Davies, so das Ergebnis, operieren beide Events in verschiedenen Welten: Sie verbinden Freizeit- und Jahrmarktatmosphäre mit einer kritischen, deliberativen und konsensorientierten Praxis. Davies fragt nach der Verbindung dieser beiden Formen partizipativer Praxis und gelangt zu dem Schluss, dass der Spaß, das Vergnügen und der Freizeitcharakter sowohl bei der Maker Faire als auch beim Occupy-Treffen Verbindungen schaffen.

Vergnügen als konstitutives Element kommt bereits bei Events aus dem Bereich Wissenschaftskommunikation zur Anwendung und gemäß Davies wird dort darauf geachtet, Emotionen und Affekte zu inkorporieren, statt sie zu verdecken. Sie kritisiert in ihren Ausführungen den Scientific Governance Fokus, der bisher in den Sozialwissenschaften vorherrscht und

bezieht sich auf Arbeiten auf den „Affective Turn‘ In Social Research“ (ebd., S. 163). In ihrer Untersuchung vertritt sie die Meinung: „[...] public participation is always situated, embodied and emotional“ (ebd., S. 165). Sie plädiert dementsprechend für die Berücksichtigung von Elementen wie Materialität, Emotionalität, Affekte, Körper, Biologie etc. (ebd., S. 163), sowohl bei der Planung als auch bei der Analyse von Partizipationsformaten. Eine Perspektive, die die vorliegende Arbeit teilt. Laut Davies scheinen bisher Konsensus-Konferenzen und andere partizipative Events direkter Demokratie formalisiert, rational-diskursiv und nicht an Spaß oder Freude orientiert. Allerdings verdeckt die Kommunikation von Informationen und politischen Inhalten leicht, wie stets auch Körper, Gefühle und Orte die Partizipationssituation gestalten. Diese Schlussfolgerung stellt eine neue Perspektive auf Partizipation unabhängig vom gesellschaftlichen Teilbereich dar. Der Fokus auf Vergnügen hat sich in den letzten Jahren noch verstärkt.¹² Anhand der Untersuchung der verschiedenen Partizipationsmodi wird Davies Sichtweise im Folgenden bestätigt und konzeptionell durch den Begriff der Effervescenz (Durkheim 2005) erweitert (genauer dazu im Kapitel 2.2 und in der Analyse zu *hacking publics* in Kapitel 7.2). Davies analysiert in ihren Untersuchungen nicht, wie Vergnügen zustande kommt und welche Bedingungen dafür geschaffen und aufrechterhalten werden müssen – eine Frage, der in den einzelnen Analysekapiteln der vorliegenden Arbeit weiter nachgegangen wird.

Davies et al. (2012) sind mit ihrer erweiterten Perspektive auf „materielle Deliberation“ nicht allein. Materiale Deliberation verbindet als Begriff Prozesse bürgerschaftlichen Engagements mit der Offenheit für Empfindungen (Lust, Schreie, Lärm). Eingeschlossen werden Diskurse (Klatsch, Geschichtenerzählen, Anekdote, Polemik, Drama), Materialien (Objekte, Körper, Orte) sowie die affektiven Elemente (Hass, Liebe, Angst, Nostalgie, Intuition, Vergnügen). „Such engagements therefore show a sensitivity to the situated nature of all encounters, deliberative or not, as embedded in particular spaces, material configurations, and temporalities.“ (Ebd., S. 353) Davies Sichtweise sollte dennoch kritisch hinterfragt werden, denn es scheint, die Autorin wechselt zwischen der deskriptiven und normativen Ebene, ohne den Wechsel zu markieren. Diese unklare Grenzziehung geschieht häufig in der STS-Literatur, was die Übertragbarkeit auf die Untersuchung anderer Phänomene teilweise erschwert.

Weitere ähnliche Bestrebungen, Deliberation und bürgerschaftliches Engagement multiperspektivisch einzuordnen, stammen von Marres (2012a) mit „material participation“ und Latours (2004b) Ausführungen zu „matters of concern“. Latour unterscheidet zwischen „matters of fact“, womit er Tatsachen und Gegenstände meint, und „matters of concern“ – kontroverse, komplexe öffentliche *issues*. „Matters of facts“ lassen sich seiner Meinung nach gut zeichnerisch darstellen und diese Darstellung ermöglicht es auch, den Aufbau komplexer

¹² Das zeigt sich beispielsweise am Begriff Edutainment (nachzulesen bei: Schaper-Rinkel et al. 2002).

Strukturen nachzuvollziehen und somit die Grundlage heutiger komplexer Gesellschaften zu verstehen. Seiner Meinung nach leben wir heute aber in einer Gesellschaft der *issues*, welche ihre Form erst in der Debatte ausbilden und demnach auch erst dann entsprechende Visualisierungen entwickeln können. Diese *issues* sollen Designer*innen visualisieren, weshalb seine Perspektive in einem Unterkapitel (3.1) zum Konzept des Designs in dieser Arbeit wieder aufgegriffen wird. Auf Marres' Perspektive, Partizipation zu begreifen, wird im zweiten Kapitel zu Öffentlichkeiten noch genauer eingegangen.

Schlussfolgernd lässt sich festhalten, dass die Publikationen aus dem Bereich der STS häufig den Fokus auf Einzelphänomene nahelegen. Darin wird selten eine Verbindung zu Rückwirkungen auf die politische Sphäre und zum demokratischen Funktionieren einer Gesellschaft hergestellt. Doch Konzepte wie Davies' „participation as a pleasure“ sowie Soneryds Abhandlung über die Übersetzung von Partizipationsformaten bieten einen konzeptionellen Anschluss an die vorliegende Fragestellung zur Transformation von *issues* im Rahmen von Partizipationsformaten. Die Auseinandersetzungen in den STS zu Partizipation sind häufig mit den Untersuchungen von Noortje Marres (2012a, 2012b) zu Öffentlichkeiten verknüpft. In dieser Arbeit stellt die pragmatistische Konzeption von Öffentlichkeiten den Fokus für die Analyse dar und wird im nächsten Kapitel ausführlich erläutert.

2 Die Rolle von Öffentlichkeit(en) in Partizipationsprozessen

Seit ihren Anfängen sind Öffentlichkeit und Partizipation zwei aufeinander verweisende Begriffe der politischen Theorie und Praxis. Sowohl Öffentlichkeit als auch Partizipation fokussieren das Funktionieren lebendiger Demokratien (Olay 2017). Viele verschiedene Autor*innen haben sich bereits mit den jeweiligen Konzepten und ihren Zusammenhängen beschäftigt. Zu nennen sind hier insbesondere aus dem deutschsprachigen Raum Jürgen Habermas (1993) mit seiner These des Strukturwandels der Öffentlichkeit, Niklas Luhmann (1994) mit dem Verständnis der Öffentlichkeit als intermediäres System und Hannah Arendt (2015) und ihre Auseinandersetzung zur Bedeutung von privatem und öffentlichem Raum. Neben der Neukonstitution von medialen Öffentlichkeiten, die auf die Entstehung von Social Media-Plattformen und Verbreitungsmedien wie Twitter zurückzuführen sind, unterliegen auch die nicht-politischen (massenmedialen) Öffentlichkeiten einem Wandel. Die deutlich veränderten kommunikativen Strukturen und damit einhergehenden veränderten Verhältnisse führen auch bei Partizipationsformaten zu einem neuen Anspruch, was Öffentlichkeiten zu leisten haben. Öffentlichkeiten, welche sich mit gesellschaftlichen Fragestellungen auseinandersetzen, sehen sich demnach neuen soziotechnischen Bedingungen gegenüber gestellt.

Partizipation hat stets zur Aufgabe, einen Teil der oder die gesamte Öffentlichkeit zu erreichen. Im folgenden Kapitel wird erläutert, wie Öffentlichkeit(en) im Rahmen von Partizipationsprozessen konzeptionell begriffen werden können. Es wird hier von der Mehrzahl von Öffentlichkeiten ausgegangen, da sich in vorliegender Arbeit auf das Konzept von John Dewey bezogen wird. Dewey hat dieses in Abgrenzung zu Lippmanns (1925) Vorstellung entwickelt und den Begriff der *issue publics* geprägt. An John Deweys (1996) Arbeiten knüpften in den folgenden Jahren erweiterte Öffentlichkeitskonzepte an. Im ersten Unterkapitel 2.1 wird zunächst das pragmatistische Verständnis von Öffentlichkeit erläutert. An einigen Stellen weist dieses Ungenauigkeiten auf bzw. werden Begriffe ohne spezifische Erläuterung verwendet. Vor allem wird bei Dewey nicht genau ausgeführt, wie *issues* stabilisiert werden. Aus diesem Grund wird auf neuere Literatur Bezug genommen. So schließt Noortje Marres (2012a, 2012b) mit dem Konzept der *material publics* Leerstellen in Deweys Konzeption, was im zweiten Unterkapitel diskutiert wird. Außerdem wird in diesem Unterkapitel auf die Stabilisierung von *issue publics* durch Infrastrukturen eingegangen. Es wird dafür auf Stäheli (2012) und sein Verständnis von Infrastrukturen zurückgegriffen. Zusätzlich werden zur Erläuterung der Stabilisierung die Konzepte Gemeinwohl (Arendt) und Vergnügen (Durkheim) herangezogen. Der in diesem und folgenden Kapitel zu Design dargestellte theoretische

Rahmen bietet die Grundlage, um anschließend die Transformation von *issues* untersuchen zu können.

2.1 Öffentlichkeiten nach dem pragmatistischen Verständnis: *issue publics*

Dewey entwickelt seine Konzeption von Öffentlichkeit in Abgrenzung zu Lippmann (1925). Beide Autoren erarbeiten in ihren Schriften Modelle von Demokratie. Lippmann (1925) diagnostiziert in „Liberty and the News“ in den 20er-Jahren der westlichen Demokratie eine Krise des Journalismus. Er erklärt das vorherrschende Bild einer aufgeklärten politischen Öffentlichkeit zu einem Mythos und spricht sich für ein elitäres Demokratieverständnis aus. Bürger*innen verfügen laut Lippmann nicht über die nötigen zeitlichen, motivationalen und intellektuellen Kapazitäten, die komplexen Informationen zu den politischen Aktivitäten verstehen und bewerten zu können. Ein Eingreifen der Bürger*innen in politische Prozesse erscheint Lippmann (1925) angesichts der Komplexität öffentlicher *issues* deswegen nicht realistisch. Bei Lippmann übernimmt die Öffentlichkeit nur in Ausnahmesituationen die Steuerung von politischen Prozessen und greift in diese ein – also nur dann, wenn Unzufriedenheit mit der Arbeit der Repräsentant*innen herrscht. Die Öffentlichkeit nimmt demnach keine aktive Rolle ein, sondern überträgt die Arbeit an die professionellen Akteure. Die*der Bürger*in verbleibt in der Beobachterperspektive. Lippmann schlägt als Verbindung zwischen Bürger*innen und politischem Apparat die Einrichtung von Nachrichtendiensten vor (ebd., S. 140). Diese öffentliche Nachrichtenagentur soll die Bürger*innen über das Weltgeschehen informieren, kritisch reflektierte Untersuchungen veröffentlichen und stellt somit die Grundlage für die öffentliche Debatte (ebd., S. 116). Die oder der Einzelne kann dementsprechend die Repräsentant*innen in die Pflicht nehmen, die für sie oder ihn passenden Entscheidungen zu treffen. Eine nationalistische, zentralistische Gesellschaft, wie sie beispielsweise in China oder Nordkorea zu realisieren versucht wird, wäre demzufolge wohl in Lippmanns Sinn. Auch dort werden die Nachrichten zentral organisiert und die Öffentlichkeit wird nicht dazu aufgerufen, die komplexen Herausforderungen der Gesellschaft zu lösen, sondern sich lediglich darüber zu informieren und innerhalb des bestehenden Systems zu leben.

In Abgrenzung zu Lippmann, der Öffentlichkeiten auf ihre intervenierende Funktion reduziert, stellt Dewey die konstruktiven und produktiven Funktionen der Öffentlichkeit in den Mittelpunkt. Öffentlichkeiten werden bei Dewey auch als kooperative Untersuchungsprozesse verstanden, bezogen auf die Klärung einer problematischen Situation – diese können sowohl lokale als auch globale Ausmaße annehmen. Deweys Öffentlichkeiten sind demzufolge keine formlosen Massen. Öffentlichkeiten formieren sich aus Individuen, welche durch ihre Bindung zu einem spezifischen *issue* geordnet werden. *Issues* sind Themen, Objekte, Diskurse, von denen sich ein Individuum betroffen fühlen kann. Öffentlichkeiten werden somit als dy-

namische Organisationen von Individuen verstanden, die sich um ein *issue* formieren. Verschiedene Akteure bauen eine Verbindung zu einem spezifischen *issue* auf – jedes *issue* besticht wiederum durch unterschiedliche Akteurskonstellationen, die jeweils wieder einen spezifischen Bezug zum *issue* entwickeln können (Dewey 1996). Öffentlichkeiten bilden sich anhand der Interaktionsmuster um ein *issue* und stellen daher nichts Stabiles, Gegebenes („die Öffentlichkeit“) dar, sondern sie entstehen aus den Interaktionen selbst. Öffentlichkeiten müssen daher stets im Plural gedacht werden.

Wie Antić (2014) schreibt, kann Deweys Konzeption von Öffentlichkeit nicht von der philosophischen Denklinie des demokratischen Experimentalismus losgelöst werden. Dewey verfechtet die Idee einer Demokratie, bei der partizipative wie repräsentative Elemente miteinander verknüpft werden. Zu deren Voraussetzung zählt die politische Öffentlichkeit, die sich selbst organisiert, wenn sie Missstände feststellt. Zugleich schafft Dewey keine allgemeine Definition von Öffentlichkeit, sondern im Fokus stehen die reflexiven Untersuchungen öffentlicher *issues* (Dewey 1996, S. 23f.).

Für Dewey ist die Demokratie etwas Experimentelles, da sie als offener, auf der institutionell zu sichernden Chancengleichheit der Beteiligten beruhender Lernprozess verstanden wird. Der Staat ist demzufolge nicht abgeschlossen, sondern ergibt sich aus den sozialen Interaktionen und seinen Folgen. Wie ein Staat organisiert wird, ist bei Dewey ein praktisches Problem des Zusammenlebens der Individuen (Dewey 2011). Innerhalb der Betrachtungen zu demokratiethoretischen Fragestellungen entwirft Dewey seinen Begriff von Öffentlichkeiten. Die Öffentlichkeit erscheint in Deweys Sinne aktiv und kooperativ, steht daher nicht abgrenzend zum Staat, sondern für ihn sind Formen der Öffentlichkeit auch in staatlichen Organen institutionalisiert. Staatliche Institutionen sind demzufolge nicht ohne die Öffentlichkeit zu denken. Die Aufgabe von Öffentlichkeiten liegt in der Wahrnehmung und Regulierung indirekter Handlungsfolgen. Zur Entstehung einer Öffentlichkeit müssen Handlungsfolgen auch unbeteiligte Dritte und nicht ausschließlich das Individuum selbst betreffen.

Die Perspektive einer sich bildenden Öffentlichkeit über *issues* bietet für Dewey die Möglichkeit der Betrachtung von lokalen, regionalen und transnationalen Handlungsfolgen. Ein Beispiel: Das *issue* des Verbots von Einwegplastikprodukten, wie Strohhalmen und Wattestäbchen, der Europäischen Union im Jahr 2018 kann sowohl lokale als auch regionale und transnationale Handlungsfolgen nach sich ziehen. Das Gesetz wirkt sich lokal auf den eigenen Konsum aus, regional betrifft es die Entscheidung der Produktionsfirmen, die ihr Sortiment anpassen müssen. Transnational kann sich das Verbot positiv auswirken, indem weitere Staaten Gesetze veranlassen. „Die Rückbindung des Begriffes der Öffentlichkeit an konkrete Handlungskontexte macht die Verschränkung der normativen und deskriptiven Dimension [des Begriffes Öffentlichkeit] deutlich, die lediglich analytisch voneinander getrennt werden können.“ (Antić 2014, S. 209). Die Regulierungsfunktion von Öffentlichkeiten bezieht

Dewey nicht nur auf die Reduktion unerwünschter Handlungsfolgen, wie im Falle des Beispiels einer weiteren Verschmutzung der Umwelt durch Plastik, sondern gewollt ist gleichzeitig die Förderung erwünschter Folgen, wie der Anstieg nachhaltigen Konsums. Öffentlichkeiten sind demzufolge in Deweys Sinne als Ansammlungen konzipiert, die das Interesse an Regulierung von bestimmten Handlungsfolgen teilen. Öffentliche *issues* setzen sowohl direkte als auch indirekte Handlungsfolgen voraus. Sollten sich *issues* lediglich darauf beziehen, bei den Betroffenen selbst Handlungsfolgen zu erwirken, sind es private *issues*. Dewey stellt mit dieser Beschreibung direkt den Partizipationsgedanken von Öffentlichkeit in den Mittelpunkt seiner Analyse und begreift somit das Politische als etwas Offenes und Bewegliches, welches gestaltbar ist. Verständigung bezüglich verschiedener Prozesse, wie zu Marktgeschehen oder Geschichte, wird durch die Öffentlichkeit ermöglicht und stellt gleichzeitig die Grundlage für demokratisches Leben dar. Deweys politische Theorie basiert demzufolge auf Deliberation als Grundlage funktionierender Politik (Schultz 2001; Caspary 2000; Westbrook 2000). Über eine Gemeinwohlorientierung der jeweiligen Handlungsfolgen trifft Dewey jedoch keine Aussage (Dewey 1996, S. 28), weshalb in Kapitel 2.2 auf die Schriften von Arendt zurückgegriffen wird.

Im Zentrum steht bei Dewey die Öffentlichkeit „als die Kommunikationsgemeinschaft der Betroffenen“ (Joas 1987, S. 616). Betroffen sein kann das Individuum von verschiedenen *issues* gleichzeitig: Zum Beispiel als Raucher*in vom Rauchverbot in Restaurants und Bars und von zu hohen Mietpreisen, auch wenn gerade kein Umzug geplant ist. Das zweite *issue* erfuhr im Jahr 2019 Regulation durch die sogenannte Mietpreisbremse. Bei Dewey entstehen Gesetze erst, wenn die Folgen dieser Handlungen für eine Gesellschaft so wichtig sind, dass das öffentliche Interesse zur Sicherung und Steuerung dieser Handlungen besteht. Dies war sowohl beim Thema des Rauchens in öffentlichen Räumen in ganz Europa als auch bei den Mietpreisen in Deutschland der Fall.

Eine Regulierung von globalen, indirekten Handlungsfolgen verlangt nach politischen Institutionen, die über die Nationalstaaten hinausgehen – jedoch ohne den Betroffenen ihre Möglichkeiten zu entziehen (Antić 2014, S. 245). Dies bietet beispielsweise die europäische Gesetzgebung, die Grundlagen für ein europäisches Zusammenleben schafft – jedoch den Nationalstaaten bei der Auslegung Interpretationsspielraum zusichert. Ein weiteres europäisches *issue*, das Anfang 2019 reguliert wurde, ist das Urheberrecht – das Recht auf Schutz des geistigen Eigentums. In Deutschland brachte das neue Gesetz Tausende, vor allem Menschen, die das Netzwerk YouTube nutzen, auf die Straße. In anderen europäischen Ländern wurde zwar auch protestiert, aber die Anzahl der Demonstrierenden war geringer (dpa 2019). Die starken Proteste vornehmlich junger Menschen in Deutschland zeigen, dass sich Individuen auf nationaler Ebene unterschiedlich betroffen fühlen können. Das Interessante an diesem Fall ist: die Arbeiten an dem Gesetz, genauer Artikel 13, wurden bereits

2017 begonnen, doch erst kurz vor der Verabschiedung des Gesetzes im EU-Parlament wurde die Protestbewegung in Deutschland verstärkt aktiv. Der Fall zeigt, wie unterschiedliche nationale Öffentlichkeiten zeitlich unabhängig um ein *issue* entstehen können.

Issues versammeln Individuen, verschiedene Meinungen und Kontexte unter einem Deckmantel. Das zeigt eine im Jahr 2014 ins Leben gerufenen Bürger*inneninitiative zur Verhinderung der Bebauung des Flughafengeländes Tempelhof in Berlin. Die sich betroffen fühlenden Einwohner*innen Berlins versammelten sich um das *issue* der Bebauung und bildeten zwei verschiedenen Lager: dafür (für eine Randbebauung) und dagegen (keine Bebauung). Die Befürworter*innen der Bebauung sahen beispielsweise den knappen Wohnraum in Berlin als Problem, die Möglichkeit, an dem Projekt selbst Investitionen zu tätigen, und ggf. fanden sie die Grünfläche als Erholungsraum nicht attraktiv. Gegen die Bebauung Argumentierende fühlten sich u. a. von dem möglichen Baulärm als Anwohner*innen betroffen, sahen den „Ausverkauf“ Berlins an Investoren als problematisch oder erholen sich gern auf dem Tempelhofer Feld. Beide Gruppen versammeln sich um dasselbe *issue* – die Bebauung des Tempelhofer Feldes –, durch Bürger*innensammlungen und über die Presse fand ein Austausch der unterschiedlichen Meinungen und Betroffenheiten zu dem *issue* statt. Die endgültige Abstimmung gegen die Bebauung löste das *issue* weitestgehend auf. Heute ist nur noch die Öffentlichkeit beständig, die sich trotz des Ergebnisses des Volksentscheides weiterhin für eine Randbebauung einsetzt (Ulrich 2018). Am Beispiel des Tempelhofer Feldes zeigt sich: Die Menschen, die zwar eine Wohnung haben, interessieren sich dennoch für die Auseinandersetzung, wo und wie neuer Wohnraum geschaffen wird. Ebenso zeigt sich die von Dewey beschriebene Dynamik von Öffentlichkeiten: Sie entstehen und gleichermaßen können sie sich wieder auflösen. Das könnte ebenfalls auf die Dynamiken bei den hier untersuchten Partizipationsmodi zutreffen. Das Beispiel zeigt auch, wie eng private und öffentliche *issues* beieinander liegen können.

Entgegen einer festen Grenze zwischen Privatem und Öffentlichem sieht Dewey diese als zwei Pole und betrachtet die Ausprägungen als ein Kontinuum. Das eine Extrem bildet die Öffentlichkeit mit *issues*, die sehr viele Menschen betreffen und umfassende, schwerwiegende Handlungsfolgen mit sich bringen. Aus diesem Grund herrscht ein Interesse an Regulierung. Das andere Extrem sind nur ein Individuum betreffende Handlungszusammenhänge – dies sind für Dewey private *issues*. Private *issues* können sich zu öffentlichen *issues* entwickeln, welche Bedingungen damit einhergehen müssen, erläutert Dewey in seinen Schriften aber nicht ausführlich. Die Umwandlung von privaten in öffentliche *issues* bestimmt Dewey ausschließlich durch die Anzahl der Akteure, die sich betroffen fühlen. Das kann kein objektives Maß darstellen, sonst würde jede Öffentlichkeit determiniert werden können. Auch wie sich die Akteure schlussendlich um die *issues* positionieren, wird von ihm nicht ausgeführt. Die Stärke Deweys Ansatzes ist, dass man nicht a priori davon sprechen kann, ob etwas

öffentlich oder privat ist, sondern dass das *issue* von den Beteiligten gerahmt wird. Diese Rahmung passiert in der Interaktion.

Ein privates *issue* ist beispielsweise der Ausfall des Heizboilers in einer Mietwohnung – zunächst eine private Sorge. Betrifft das Problem des kalten Wassers aber auch andere Mieter*innen des Hauses, verlässt das *issue* den privaten Raum. Beziehen sich die Mieter*innen auf das Mietschuldenminderungsgesetz und beschweren sich beim Vermietenden, werden immer mehr Akteure in das *issue* integriert. Wenn die*der Vermietende nicht responsiv genug ist, kann beispielsweise das *issue* durch einen Zeitungsartikel zu einer öffentlichen Diskussion von Mietverhältnissen führen und das *issue* wird endgültig öffentlich. Die Bedingungen, welche für die Wandlung von *issues* in private oder öffentliche vonnöten sind, erläutert Dewey in seinem Öffentlichkeitsbegriff lediglich durch die Rolle von Expert*innen.

Laut Dewey sind es Expert*innen, welche öffentliche *issues* entdecken und bekanntmachen – meist durch empirische Forschung und das Anwenden von Fachwissen (Dewey 1996, S. 172f.). Im beschriebenen Fall des Heizboilers wäre die*der Journalist*in die*derjenige gewesen, welche*r das *issue* hätte bekannt machen könnte. Die*den Mieter*in selbst sieht Dewey in diesen Prozess nicht in der tragenden Rolle.

Expert*innen beweisen laut Dewey (ebd., S. 173) Sachkenntnis in der Beschreibung problematischer Situationen und der Bewertung von Lösungswegen. Dewey geht davon aus, dass *issues* erst identifiziert werden müssen, damit sie sachlich und technisch bearbeitet werden können. Diese Sichtweise wird im empirischen Teil dieser Arbeit hinterfragt. Denn zum einen erläutert Dewey nicht ausführlich, wie dieser Prozess vonstattengeht, und zum anderen erscheint es vor dem Hintergrund einer ausdifferenzierten Gesellschaft mit verschiedenen Formen des bürgerschaftlichen Engagements nicht mehr ausreichend, das Entdecken von öffentlichen *issues* allein auf die Arbeit von Expert*innen zurückzuführen. Somit findet sich hier zunächst eine Leerstelle des pragmatistischen Öffentlichkeitsbegriffes. In einigen neueren Schriften, wie von Marres (2007, 2012a, 2012b) und Antić (2018), wird Deweys Denkweise auf aktuelle gesellschaftliche Phänomene angewendet. An diese Ansätze kann mit der hier verfolgten Frage, wie private in öffentliche *issues* umgewandelt werden, demnach ebenso angeschlossen werden. Obwohl Dewey viele Wissenschaftler*innen inspiriert hat, verbleibt diese Frage bei ihm unangetastet.

Der Philosoph Antić (2014) erkennt in Deweys Öffentlichkeitsbegriff beispielsweise eine Chance, die heutige Gesellschaft, insbesondere ihr Bestehen in der digitalen Welt, zu beschreiben. Er entwickelt in seiner Dissertation aufbauend auf Dewey eine Theorie digitaler Öffentlichkeiten. Dies stellt für ihn keinen ontologischen Beginn dar, vielmehr muss das Konzept in der Anwendung auf konkrete empirische Phänomene stetig adaptiert werden. So verlangt es der demokratische Experimentalismus. Die Entstehung neuer kollektiver Akteure

und vernetzter Öffentlichkeiten sowie Formen der Kooperation im World Wide Web lassen sich Antić folgend gut mit Dewey beschreiben. Laut Antić werden bei Dewey in den Öffentlichkeiten stetig verschiedene Probleme an unterschiedlichen Stellen verhandelt und einzelne Personen fühlen sich beständig von unterschiedlichen *issues* betroffen. So wird sich in verschiedenen Öffentlichkeiten beteiligt. Dies trifft ebenso auf digitale Öffentlichkeiten zu, bei denen die digitalen Medien die Bedingungen für Interaktion und Kommunikation verändern und beispielsweise zu einer beschleunigten Rückkopplung führen (ebd., S. 273ff.). Für Antić ist gegenseitige Anwesenheit nicht die zwingende Bedingung für die Entstehung einer Öffentlichkeit. Er schreibt im Gegenteil dazu, dass gerade durch die Wahrnehmung lokaler Folgen komplexe globale Zusammenhänge fokussiert werden können (ebd., S. 280). Der Philosoph greift ebenso empirische Fälle heraus, die im siebten Kapitel verhandelt werden, und beschreibt anhand derer die Entstehung digitaler Öffentlichkeiten, weshalb später erneut auf seine Ausführungen Bezug genommen wird.

Das Problem der Öffentlichkeit sah Dewey, laut Antić (ebd.), übrigens nicht im Mangel an Kommunikation in der Öffentlichkeit, sondern in der Verarbeitung der Vielzahl an Kommunikationsinhalten. In Zeiten von Big Data sowie der großen Menge an digitalen Werkzeugen erscheint diese Problematik aktueller denn je und Deweys Perspektive ermöglicht einen differenzierten Blick auf diese Phänomene, insbesondere auf die spezifischen *issues*. Was er aber lediglich am Rande berücksichtigt, ist die Entstehung von Öffentlichkeiten, weshalb sich hier zur Frage nach der Transformation von *issues* auch kein Anhaltspunkt findet. Neben Antić gibt es auch andere Autor*innen, die sich mit dem Konzept von *issue publics* auseinandersetzen, aber diese Frage ebenso offenlassen.

Der Begriff *issue publics* wurde so bereits in den 60er-Jahren vom amerikanischen Politikwissenschaftler Philip E. Converse (2006) in seiner Untersuchung zu politischen Überzeugungen in Massengesellschaften geprägt. Er analysiert, dass sich Wähler*innen innerhalb verschiedener *issue publics* engagieren, da sie sich von verschiedenen *issues* betroffen fühlen. In dieser Betroffenheit sieht er den Grund für Wahlentscheidungen und nicht in den ideologischen Überzeugungen. Krosnick (1990) geht wiederum davon aus, die amerikanische Bevölkerung zerfalle in einzelne *issue publics*, wenn kein Großereignis, wie ein Krieg oder eine Wirtschaftskrise die Bürger*innen beschäftigt. Dies wird auch, so Dalton (2000) für politische Partizipationsprozesse genutzt, die sich auf ein bestimmtes Thema beziehen. Dalton (2000) verwendet in diesem Zusammenhang den Begriff der *democratic publics*. Die Idee der *democratic publics* bezieht er aber nicht auf Dewey, sondern greift im entsprechenden Kapitel auf institutionelle Veränderungen in Hinblick auf Robert Dahls (1998) Kriterien für die Beurteilung von Demokratie zurück (Einbeziehung, politische Gleichheit, aufgeklärtes Verständnis, Kontrolle der Tagesordnung und effektive Partizipation). Das sich immer wieder verändernde Verhältnis zwischen Bürger*innen und demokratischem Staat bringt laut Dalton

sowohl Risiken als auch Vorteile mit sich und stellt neue Anforderungen an die Bürger*innen und diejenigen, die sie vertreten wollen. Der Begriff der *democratic publics* wird von Laurent (2017) auf ein spezifisches Partizipationsthema ebenso angewandt.

Laurent (2017) beschreibt in seiner Untersuchung wissenschaftlicher Museen und der Kommunikation von wissenschaftlichen Ergebnissen aus dem Bereich der Nanotechnologie, wie die geführte Partizipation an diesen Fragestellungen zur Neuformation von europäischen Öffentlichkeiten um europäische *issues* führen kann. „The science museum, and, more generally, science communication strategies, are vehicles for the making of European publics and issues, and, thereby, for the enactment of acceptable relationships between science and democracy in Europe.“ (ebd., S. 5) In seinen Ausführungen beruft sich Laurent nicht direkt auf Dewey und Marres, aber er fordert die Zusammenführung von nanotechnologischer Forschung mit öffentlichen *issues*. Ebenso geht er davon aus, dass sich verschiedene Individuen gleichzeitig in verschiedenen Öffentlichkeiten um spezifische *issues* versammeln. Folgend verwendet er konzeptionell ähnliche Ideen. Er versteht Öffentlichkeiten, die sich um *issues* formieren, als gestalt- und planbar. Was bisher in den Konzepten keine eigenständige Rolle gespielt hat, ist die Auseinandersetzung mit Öffentlichkeiten und Materialitäten. Bei Partizipationsformaten nehmen digitale und nicht-digitale Technologien aber eine immer größere Rolle ein, weshalb davon auch in die Transformation von *issues* nicht ohne Materialitäten stattfinden kann. Diese Perspektive auf die Verzahnung von Materialitäten und Öffentlichkeiten wird aus diesem Grund im folgenden Kapitel dargelegt und auf die Perspektive von Noortje Marres Bezug genommen.

2.2 Materialisierung und Stabilisierung von *issue publics*

Die Idee der Öffentlichkeiten, die sich um ein *issue* ranken, wird auch von Noortje Marres an Deweys Öffentlichkeitsbegriff angelehnt. Marres versteht *issues* ebenso als Verstrickungen sowie Quellen für kontroverse Öffentlichkeiten. *Issues* können sehr vielseitig sein, sie können von einem politischen *issue*, wie dem Wunsch nach Unabhängigkeit, wie es im Herbst 2017 in Katalonien der Fall war, bis hin zu einer „Datenschutzgrundverordnung“ reichen. Marres' Analyse konzentriert sich insbesondere darauf, wie politische Auseinandersetzungen nicht nur von Menschen, sondern auch von Objekten, wie beispielsweise einem Teekoher, ausgehen und dementsprechend darin materialisiert werden. Das Teelicht ihres Beispielkochers macht die alltägliche Kohlenstoffbilanzierung sichtbar – es leuchtet grün, wenn noch genügend Energiekapazität zur Verfügung steht, so dass das Zubereiten einer Tasse Tee weniger kohlenstoffintensiv ist und bei hoher Nachfrage leuchtet es rot. Teekoher werden heutzutage laut Marres von Slogans begleitet, die das Außergewöhnli-

che¹³ des Teekochens herausstellen, nämlich die Möglichkeit, Geld und Energie zu sparen, um die Umwelt zu schonen. Einer dieser Slogans ist beispielsweise: „Nur kochen, was du brauchst“. Marres zufolge bewirkte diese Kampagne einige subtile und nicht so subtile Verschiebungen in der Konnotation von Teekochern. Nach ihrer Interpretation dienen Kessel und Teekannen als Platzhalter-Objekte, um die Diskussion zu einer Reihe verwandter, aber unterschiedlicher Probleme anzuregen: Klimawandel, Smart Grid, nachhaltiges Design oder Kohlekraftwerke (Marres 2012b, S. 1). Teekoher hatten somit eine ständige Präsenz in der Umweltwerbung und ermöglichten eine signifikante und sinnvolle Auseinandersetzung mit Umweltfragen. Marres rahmt in ihrer wissenschaftlichen Analyse demnach das Teekochen als umweltpolitische Aktivität. Sich mit der Umwelt auseinanderzusetzen, heißt für sie in diesem Fall, den Ausstoß von CO₂-Emissionen mit einer alltäglichen Praxis wie dem Teekochen in Verbindung zu bringen.¹⁴ Der Teekoher ist nicht das *issue* an sich, sondern dessen Materialisierung. Durch seine dingliche Form und die Bedeutungsaufladung dient er als Medium, über welches an einer *issue public* während der Alltagspraktik des Teekochens teilgenommen werden kann. Der Teekoher vereint als materialisierte Form verschiedene politische Meinungen und Diskurse zur Umweltpolitik. An diesem Beispiel zeigt Marres ausführlich, wie sich Verbindungen zwischen Problemen, Kontexten und verschiedenen Akteuren herstellen lassen. Das Gerät konstituiert öffentliche Partizipation als alltägliche materielle Handlung – als, wie Marres es nennt: „material participation“ (Marres 2014). Marres' Verständnis von *issue publics* veränderte die Sichtweise auf die Wechselwirkung von Partizipation und Technologie, da technologische Artefakte jetzt nicht mehr nur als Medien für Partizipation gesehen werden, sondern sich Artefakte selbst als „object of public performance“ (Marres 2012b) konstituieren. Marres zeigt, wie „Betroffenwerden“ nicht mit „Relevanz“ gleichzusetzen ist. Die Öffentlichkeit besteht nicht aus Stakeholdern, deren Interessen bereits vorbestehen und die vertreten sein müssen. Interessen und Öffentlichkeit verschmelzen. Die untersuchte Frage bei Marres ist, wie die Probleme der Öffentlichkeit auf verschiedene Geräte, wie Teekessel, Institutionen und mehr verteilt werden.

In einem späteren Artikel spricht sie von dem Teekessel auch als „interface object“. „This type of object can be used to investigate wider connections between the politics of things, technologies and issues, as they arise in the case of ‚issued‘ objects.“ (Marres 2012b). Für sie stellen Teekessel eine interessante Möglichkeit für weitere Untersuchungen dar, wie Objekte mit *issues* aufgeladen werden können bzw. die „issuefication of things“ (Marres 2014).

¹³ Das Außergewöhnliche spielt auch bei Andreas Reckwitz (2017) in „Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne“ eine zentrale Rolle. Er führt in diesem Werk aus, dass die Spätmoderne sowohl Allgemeinheiten, als auch Einzigartigkeiten hervorbringt. Das Streben nach Außergewöhnlichkeit steht im Vordergrund und stellt die paradoxe gesellschaftliche Erwartung dar. Auf diese Perspektive von Reckwitz wird im abschließenden Kapitel wieder Bezug genommen.

¹⁴ Die empirischen Analysen von Marres beziehen sich auf Geräte zur Kohlenstoffbilanzierung, Blogs für nachhaltiges Leben und Ökohäuser.

Marres versucht neben dem Argument der „issuefication of things“ die Verbindung von Akteuren zu *issues* zu konzeptualisieren. Ihrer Ansicht nach sind bei dieser Verbindung *attachments* angelagert. *Attachments*, welche unterschiedlich stark ausgeprägt sein können, suggerieren wiederum ein Wechselspiel zwischen Abhängigkeit und Betroffenheit von einem *issue*. *Attachments* sind Serien von ontologischen Assoziationen und diese formen die Beteiligung von Akteuren an verschiedenen *issues* (Marres 2007). Ein*e Homosexuelle*r ist beispielsweise von der Einführung der Möglichkeit, die eigene Lebenspartnerschaft eintragen zu lassen, ebenso betroffen wie ein*e Heterosexuelle*r, die*der sich für oder gegen Gleichstellung in unserer Gesellschaft ausspricht. Aber sie*er ist wesentlich abhängiger von diesem *issue*, wenn sie*er plant, ihren*seinen Lebensgefährtin*en zu heiraten. Marres hätte wahrscheinlich in diesem Fall die Regenbogenfahne, in der sich die Diskurse zu Homosexualität und Vielfalt materialisieren, beschrieben. Das *issue* „gleiche Rechte für homosexuelle Paare“ materialisiert sich in der Fahne, verbindet in der Öffentlichkeit verschiedene Menschen und Ansichten und lässt Betroffenheit unabhängig von der sexuellen Orientierung sichtbar werden. Solche Fahnen können mittlerweile in unterschiedlichen Kontexten beobachtet werden und verbinden kirchliche, politische und zivilgesellschaftliche Akteure.

Das Beispiel der Regenbogenfahne zeigt bildhaft *wie issues* Ähnlichkeiten zu Stars *boundary objects* aufweisen können.

Boundary objects are both plastic enough to adapt to local needs and constraints of the several parties employing them, yet robust enough to maintain a common identity across sites. They are weakly structured in common use, and become strongly structured in individual-site use. They may be abstract or concrete. They have different meanings in different social worlds but their structure is common enough to more than one world to make them recognizable, a means of translation.“ (Star und Griesemer 1989, S. 393)

Die Kreation und das Management von *boundary objects* sind der Schlüssel zur Entwicklung und Stabilisierung von Kooperation zwischen sich überlappenden sozialen Welten. Wie in *issues*, versammeln sich auch in *boundary objects* unterschiedliche Meinungen und Interpretationen. Der Unterschied zu *issues* besteht in der engen Koppelung von *boundary objects* an die sozialen Welten. *Boundary objects* können ohne unterschiedliche Gruppen nicht bestehen und werden teilweise erst als Vermittlungsobjekte zwischen Disziplinen eingesetzt bzw. entfalten dort ihre Deutungshoheit. Was sie von *issues* ebenso unterscheidet, ist die Idee der disziplinären Akteure, die durch *boundary objects* versammelt werden. Das *issue* ist auf die Entstehung von Öffentlichkeiten angelegt. Im Fokus stehen nicht per se Interessen, sondern gefühlte Betroffenheiten. Das einzelne Individuum mit dem Willen, sich zu versammeln, tritt mit dem *issue* in Wechselwirkung. *Boundary objects* werden sowohl kreiert als auch gemanagt. *Issues* hingegen, so wie Marres und Dewey sie verstehen, scheinen „einfach“ zu entstehen oder sind per se vorhanden.

Der Gedanke, des Gestaltens, der den *boundary object* anhaftet, wird später in diesem Kapitel auf *issues* übertragen. In diesem Zusammenhang werden auch die Gründe für eine Betrachtung von inszenierten *issues* angeführt. Der Aussage, dass materielle Entitäten ein zentraler Bestandteil für das soziale, politische und moralische Leben in industriellen Gesellschaften sind (Marres 2012b, S. 6), soll durch diese Herangehensweise nicht widersprochen werden. Im Gegenteil: Die Idee der *material publics* (ebd., S. 28ff.) als inhärent problematische Formation wird durch die vorliegende Arbeit erweitert. Marres (2012a) argumentiert, wichtig sei deswegen, in Anlehnung an die Schriften von John Dewey und Walter Lippmann, nicht danach zu fragen, was falsch ist mit dieser Art der Öffentlichkeit, sondern es sollte die Frage nach der richtigen Art der Problematisierung für *material publics* fokussiert werden (ebd., S. 37ff., eigene Übersetzung). Eine Frage, die auch in dieser Arbeit verfolgt und im Kapitel 8.3 wieder aufgegriffen wird.

Marres teilt Deweys Auffassung, dass die Betroffenheit, die von verschiedenen Akteuren gleichermaßen geteilt wird, zur Entstehung einer Öffentlichkeit führen kann. Gewährleistet wird die Stabilisierung, welche Dewey als gegeben voraussetzt, für Marres durch technische Infrastrukturen. Öffentlichkeiten sind demnach nicht mehr als interessen- oder diskursbasiert im Sinne einer beratenden Öffentlichkeit zu verstehen, sondern es sind Menschen und Nichtmenschen gemeinsam, die in einer Demokratie Betroffenheitsgemeinschaften bilden (Roßler 2016, S. 243).

Diese Kombination beschreibt Marres (2012a) auch durch die elementare Rolle der Infrastruktur. Ihre Perspektive weist Ähnlichkeiten zum Konzept Stähelis (2012) zur Herstellung und Stabilisierung von Kollektiven auf. Da Marres Infrastrukturen als Grundlage zur Entstehung und Stabilisierung von Öffentlichkeiten benennt, aber nicht genauer ausführt, wird im Folgenden mithilfe von Urs Stäheli (2012) die Funktionsweise von Infrastrukturen erläutert.

Infrastrukturen nehmen bei Marres als Erweiterung von Deweys Konzept der Öffentlichkeit einen zentralen Stellenwert ein. Folglich ist ihre Untersuchung anschlussfähig an die empirische Frage, wie Infrastrukturen gestaltet werden. Aus diesem Grund wird an dieser Stelle die Untersuchung anderer kollektiver Formationen herangezogen. Wie in diesem Kapitel erläutert wird, weisen Crowds und der pragmatistische Öffentlichkeitsbegriff Parallelen auf. Herangezogen wird deshalb das Konzept Stähelis (2012) zur Entstehung von Crowds als Konkretisierung von Infrastruktur. Stäheli knüpft an Blumers (1939) Crowd-Konzeption an. Der deutsche Soziologe Stäheli (2012) weist darauf hin, neben dem Stimulus, der eine Crowd versammelt, müsse stets eine Infrastruktur vorliegen oder gebaut werden. Diese „Infrastrukturen des Kollektiven“ dienen dazu, die Crowd herzustellen und zu stabilisieren (ebd.). Infrastrukturen sind dazu in der Lage, Güter, Menschen und Informationen gerichtet zirkulieren zu lassen. Wenn über Infrastrukturen gesprochen wird, werden zunächst architektonische und

materielle Arrangements wie Plätze, Stadien oder auch Fähren einbezogen. An diesen Orten fällt es Crowds durch die materielle Umgebung leicht, sich zu versammeln und geschlossen zu bewegen. In einem Stadion, bei dem eine Musikband spielt, stellt die Band den crowdgenerierenden Stimulus dar. Vor dem Einlass wartet die Crowd und strömt anschließend geschlossen in die Konzertlocation. Dort wird sie durch die Ausrichtung der Bühne kanalisiert – alle schauen nach vorne und sind durch die Wände nach rechts und links begrenzt. Anders beispielsweise formiert sich die Crowd bei einem Konzert auf freier Wiese. Sie franst nach außen hin aus und erscheint auch weniger stabil, da Menschen das Konzert leichter verlassen können bzw. sich ebenso abseits unterhalten können. An das Stadion erinnert, sind es nicht nur die Mauern und die Bühne, welche die Crowd zielgerichtet lenken, auch die Organisation der Einlasskontrolle – eventuell über ein Ticket auf dem Smartphone organisiert – sowie die Security, welche die Band vor aufdringlichen Fans abschirmt, gehören zur Infrastruktur eines gelungenen Konzertabends.

Neben diesen alten baulichen Infrastrukturen, werden im 21. Jahrhundert digitale Infrastrukturen, die Kollektive versammeln und kräftigen, diskutiert. Webplattformen und Onlinenetze sind die Stadien und Plätze von heute. In die Orte und in die digitalen Plattformen sind gleichermaßen Regelsysteme der Nutzung und Handhabung eingeschrieben, welche Teil der Infrastrukturen sind. Beispiele sind dahingehend: AGBs, Modi der Eingangskontrolle bzw. Anmeldeseiten sowie andere Formen der Regulierung von Verweildauer, welche die materiellen und digitalen Artefakte erst benutzbar machen – und zwar so und nicht anders (Stäheli 2012, S. 113f.). Die neue Regelung der Datenschutzgrundverordnung in Deutschland (DSGVO) stellt für das Zusammenwirken von digitalen Infrastrukturen und Gesetzgebung ein gutes Beispiel dar. Durch das neue Gesetz im Mai 2018 mussten alle Internetseiten sowohl ihre AGBs anpassen als auch neue technische Zustimmungsmechanismen auf ihren Websites integrieren. Das betraf beispielsweise auch Facebook-Fanpages, die Fanöffentlichkeiten versammeln. Das Gesetz wirkt hier so gemeinsam mit der Programmierung von digitalen Infrastrukturen.

Digitalen Infrastrukturen von Kollektiven widmen sich gezielt auch die Autoren Dolata und Schrape (2013, S. 11). Sie betrachten drei Funktionen: *Ermöglichung* von Kollektivität, *Koordinierung* kollektiven Verhaltens und neue Möglichkeiten sozialer *Kontrolle*. In ihrer Übersicht zu Kollektiven gehen sie auf die drei Bereiche ein und ordnen verschiedenen sozialen Formationen im digitalen Raum verschiedene Eigenschaften zu. Die erarbeitete Übersicht stellt eine Möglichkeit dar, Unterscheidungen zwischen Phänomenen im Social Web zu treffen. Was die Autoren aber nicht berücksichtigen, ist die Funktionsweise der Infrastruktur für diese Kollektive. Fragen, wie Swarms oder Crowds im digitalen Raum konstituiert werden können und was diese auf Dauer stellt, wurden nicht verfolgt. Ebenso unbehandelt bleibt die Institution, welche diese Infrastrukturen baut, aufrechterhält oder wieder verschwinden lässt. In der

vorliegenden Arbeit wird sich dieser Frage gewidmet und die Verbindung zwischen den spezifischen sozialen Formationen, ihrer Anordnung und Stabilisierung durch (digitale) Infrastrukturen untersucht.

Stäheli (2012) bezieht sich im Gegensatz zu Dolata und Schrape (2013) in seinen Ausführungen auf Stars (1999) Konzeption der unsichtbaren Infrastrukturen und weist darauf hin, dass auch bei digitalen Kollektiven Infrastrukturen aufgrund ihrer Existenz auf der Hinterbühne oft vergessen werden. Stäheli übernimmt Stars und Griesemers Vorstellung, Infrastrukturen seien nicht nur technische oder digitale Artefakte, sondern beinhalten ebenso Regeln des Gebrauchs, implizite Vorgaben sowie eingeschriebene Handlungsabläufe. Straßen (Harvey und Knox 2015), Wassersysteme (Carse 2012) und Datenbanken (Bowker 2005) sind beispielsweise sowohl in kulturelle und soziale als auch in ökonomische Systeme eingebunden. Marres bezieht sich ebenso auf Star, spricht aber in ihren Beispielen nicht explizit davon, wie Infrastrukturen bei der Gestaltung von Öffentlichkeiten ausgestaltet werden und welche Elemente diese Infrastrukturen konstitutionell beinhalten. Die Perspektive auf Infrastrukturen als sozio-technische Strukturen zur Stabilisierung von sozialen Formationen erscheint auch für die Betrachtung von Partizipationsformaten passend. Denn bei den Partizipationsmodi gehen materielle und digitale Strukturen meist mit Regeln, Vorgaben, Gesetzen und festgesetzten Handlungsoptionen einher. Verstanden werden in dieser Arbeit Infrastrukturen deswegen im Sinne Stähelis (2012) als ein zentrales Element zur Transformation von *issues*.

Es wird die These verfolgt, dass es diese Infrastrukturen sind, welche auch öffentlich zugängliche Partizipationsformate auf spezifische Art konfigurieren. Beispielsweise ist die Einreichung einer Idee zur Verbesserung der Verkehrsinfrastruktur auf einer digitalen Plattform nur möglich, wenn der Standort konkret angegeben wird und der*die Eintragende seine E-Mail-Adresse hinterlässt – sonst ist der Weiter-Button nicht zur Bestätigung freigegeben, der Eintrag lässt sich folglich nicht speichern. Dieses Vorgehen zeigt: Infrastrukturen zur Herstellung von sozialer Ordnung sind nicht einfach vorhanden, sondern sie werden konstruiert, modifiziert und können sich mit sozialen Praxen verweben (Star 1999). In der Literatur zu digitalen Kollektiven wird ausführlich auf die handlungsermöglichenden Strukturen von Online-Technologien hingewiesen (Bennett et al. 2014; Benkler 2006; Bimber 1996) und mithilfe verschiedener Beispiele verdeutlicht, wie bei der Untersuchung der Wikipedia-Crowd (Stegbauer 2010; Stegbauer et al. 2007). Anhand der in dieser Arbeit untersuchten Fälle wird auch die restriktive Wirkung von Infrastrukturen aufgezeigt, denn Inklusion geht immer auch mit Exklusion einher.

Stähelis (2012) auf Blumer (1939) aufbauender Begriff der Crowd kann, wie angekündigt, an das pragmatistische Verständnis von Öffentlichkeit geknüpft werden. Kollektive Formationen

(Crowds) zeichnen sich bei beiden Autoren durch ihre Spontanität, Volatilität sowie durch das Fehlen distinkter Koordinations- und Identitätsstrukturen aus.¹⁵ Ausgelöst werden Crowds bei Blumer und Stäheli durch einen Stimulus. Blumers Stimulus ist vergleichbar mit dem *issue* in Deweys und Marres' pragmatistischen Verständnis von Öffentlichkeiten. Das *issue* versammelt betroffene Individuen ebenso wie ein Stimulus. Das *issue* ist problemorientiert, es ist etwas, was es zu diskutieren gilt, bei dem unterschiedliche Meinungen hervortreten bzw. mit deliberativen Impetus ausgehandelt werden. Betroffenheiten und Meinungen spielen beim Stimulus keine Rolle, sondern es liegt ihm die Kraft zugrunde, eine spontane Versammlung von Körpern hervorzurufen. Welche persönlichen Betroffenheiten dabei herrschen, ist nebensächlich, wie im direkten Vergleich der beiden Konzepte sichtbar wird. Über die Infrastrukturen wird der Stimulus stabilisiert und das jeweilige *issue* verbreitet.

Bei Marres versammelt der spezielle Teekessel, als materialisierte Form eines *issues* zu Fragen der Nachhaltigkeit und des Klimawandels, eine Öffentlichkeit um sich. Der Teekessel als Stimulus hingegen erweist sich als situativ und hat eine spontane, eher kurzfristige Versammlung von verschiedenen Individuen, hier Teetrinkenden, zur Folge. Jede*r trinkt eine Tasse Tee, ein Austausch zur Praktik des Teetrinkens ist aber nicht erforderlich. Stimuli, welche in der Literatur beschrieben werden, sind eine Straßenband (Dickel und Thiem 2016) oder eine Fähre, welche den Hudson River in New York überquert (Stäheli 2012). Eine Straßenband versammelt Körper, die der Musik lauschen, bei der Fähre werden Körper gerichtet von A nach B transportiert. Beide Stimuli lassen sich je nach Kontext auch als *issue* rahmen. Die Hudson Fähre als materialisierte Form eines *issues* kann Individuen versammeln, welche sich zu Problematiken im öffentlichen Nahverkehr in New York betroffen fühlen und dazu austauschen. Eine Straßenband als *issue* bietet die Möglichkeit zum Austausch über alternative Lebensmodelle. Ein *issue* ist somit immer auch ein Stimulus – die Versammlungskraft bleibt erhalten. Ein Stimulus muss hingegen als *issue* arrangiert werden, um als solches nicht nur ein lose gekoppeltes Kollektiv, wie eine tanzende Menge oder Nutzende von öffentlichen Verkehrsmitteln, zu sein, sondern eine Öffentlichkeit von Individuen mit *attachments*, um sich zu versammeln. Möchte die Straßenband eine Diskussion hervorrufen, muss sie ggf. auf ihre Situation aufmerksam machen und sich selbst als Inbegriff des alternativen Lebens inszenieren. Zwischen den Liedern muss die Band ggf. dafür sorgen, dass ihre Zuhörenden miteinander ins Gespräch kommen und Fragen stellen, die *attachments* generieren.

Der Wandel vom Stimulus zu einem *issue* und umgekehrt kann fließend vonstattengehen. Um die Partizipationsformate untersuchen zu können, ist das Thema bzw. der Themenkomplex und nicht nur die Versammlung von Körpern von Interesse. Mithilfe der konzeptionellen Ideen von *attachments* und Verknüpfung mit privaten *issues* lässt sich die Bedingung, wes-

¹⁵ Auf die Begriffsgeschichte der Crowd und das verbundene Phänomen Crowdsourcing wird im Kapitel 6 Bezug genommen.

halb an etwas teilgenommen wird, spezifizieren. Folgend bietet die Perspektive der um *issues* entstehenden Öffentlichkeiten sowohl Flexibilität in Bezug auf die Verbindung von Makro und Mikro-Ebene – vor allem weil transnationale, regionale und lokale Handlungsfolgen betrachtet werden können – als auch einen weitestgehend ausgearbeiteten Begriffsapparat zur Untersuchung der Partizipationsmodi. In dieser Hinsicht ist das Konzept der *issues* dem der Stimuli von Blumer und Stäheli überlegen.

Wie in diesem Kapitel erläutert wurde, liefern Dewey und dessen Anhänger keine Erklärung, wie sich private in öffentliche *issues* transformieren und vice versa oder wie *issues* sich im Laufe eines Prozesses verändern können oder auch aufgelöst werden. Eine weitere damit verbundene Frage, die bisher nicht beantwortet wurde, lautet: Wie werden die verschiedenen individuellen Betroffenheiten (*attachments*) in einem öffentlichen *issue* (dauerhaft) verknüpft? Die Argumentation dieser Arbeit stützt sich deshalb bei der Untersuchung der Frage nicht allein auf *issues* und (materielle) Infrastrukturen. Zur Diskussion der These zur Transformation von *issues* bedarf es mehr als den infrastrukturellen Rahmen.

Neben Infrastrukturen gibt es noch weitere theoretische Zugänge, die Auskunft darüber geben, inwiefern Bürger*innen Teil einer Öffentlichkeit werden können und die bisher in der pragmatistischen Öffentlichkeitstheorie keine oder nur eine untergeordnete Rolle gespielt haben. Die Rede ist von Gemeinsinn und Vergnügen. Beide Konzepte bieten Anhaltspunkte, wie private in öffentliche *issues* transformiert werden. Arendt behandelte den Begriff des Gemeinsinns (Arendt 1998, S. 94). Dewey und auf ihn rekurrierende Autor*innen machen dazu keine Aussage. Laut der Philosophin wird gesunder Menschenverstand nahezu jedem unterstellt. Im Gegensatz dazu könne Gemeinsinn¹⁶ ausschließlich im Austausch mit anderen entstehen: In öffentlichen Diskussionen, Aushandlungen und eben auch in Konflikten. Um Kollektivierung zu erläutern, könnten auch andere Konzepte wie Diskursformation (Foucault) oder *imaginaries* (Taylor, Anderson) herangezogen werden. Hier wurde sich durch die Nähe zur Frage, wie Öffentlichkeiten konstituiert sind, für die Arendts Perspektive entschieden. Gemeinsinn entspricht dem geteilten Betroffenheitsgefühl und der Annahme, jemand anderes beschäftige sich auf ähnliche Weise mit einer Thematik. Wenn Individuen wahrnehmen, andere nähmen Gleiches auf ihre Weise wahr, versichern sie sich der Realität ihrer eigenen Empfindungen.¹⁷ Der Gemeinsinn wird auch als sechster Sinn beschrieben und gilt als konstitutiv für ein gemeinsames Verständnis der Welt (ebd.). Dies ist eine interessan-

¹⁶ „Der *sensus communis* ist der spezifisch menschliche Sinn, weil die Kommunikation, d.h. die Sprache, von ihm abhängt. Um unsere Bedürfnisse zur Kenntnis zu bringen, um Furcht, Freude etc. auszudrücken, würden wir die Sprache nicht brauchen.“ (Arendt 1998, S. 94).

¹⁷ Hartmut Rosa schreibt in seinem 2016 veröffentlichten Buch „Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung“, dass sich die Beziehungsfähigkeit von Subjekten und ihre intersubjektiven Strukturen erst aus den Resonanz-erfahrungen sowie deren Abwesenheiten ergeben. Bei den Resonanzen zwischen Menschen handelt es sich laut Rosa um horizontale Resonanzen. Resonanzen werden dadurch charakterisiert, dass sie nicht willentlich hergestellt werden können, sondern entstehen. Das unterscheidet sie von dem Verständnis von Gemeinsinn in dieser Arbeit, in der versucht wird, ihn durch bestimmte Elemente des Partizipationsdesigns herzustellen.

te Perspektive, denn in *issues* können sich verschiedene Meinungen und auch entgegengesetzte Ansichten versammeln. Sich von etwas betroffen zu fühlen heißt demnach, sich mit etwas zu beschäftigen, mit dem sich andere ebenso auseinandersetzen. Diese Art der Auseinandersetzung dient der Schaffung von Gemeinsinn.

Gemeinsinn ist laut Arendt wichtiger und elementarer Bestandteil einer deliberativen Demokratie, kann aber, wie später an der Bewegung „Patriotische Europäer gegen die Islamisierung des Abendlandes“ (bekannt als Pegida) illustriert, ebenso die Demokratie infrage stellend eingesetzt werden. Die Frage, die sich hier ergibt, ist, welche Rolle Gemeinsinn in aktuellen, auch digital vermittelten Öffentlichkeiten spielen kann. Gemeinsinn soll im Austausch mit anderen entstehen, aber dieser Austausch ist bei neuen Formen von Öffentlichkeit nicht immer zu jeder Zeit sichergestellt oder muss durch starke Anstrengungen hervorgerufen werden. Einzelinteressen spielen für Arendt in der Öffentlichkeit keine grundlegende Rolle mehr, sondern das Ganze steht im Vordergrund (Lösch 2004, S. 114). Politik sollte laut ihr in der Öffentlichkeit auch überprüfbar stattfinden. Diese Art von Überprüfung kann aber nur erfolgen, wenn die nötige Kompetenz bei den Bürger*innen vorhanden ist. Eine entsprechende Vorstellung von Öffentlichkeit verlangt von den Menschen ein reflektiertes Dasein sowie spezielle Expertise (Horster 2007). Die Entstehung von Gemeinsinn in einer Öffentlichkeit ist demnach an Voraussetzungen gebunden und den Bürger*innen wird als politikprüfende Instanz viel abverlangt. Sie sollen ihre Einzelinteressen unter jenes der Demokratie ordnen. Partizipation betrachtend, besteht auch ein wechselseitiger Bezug zwischen dem Willen, etwas für die Gemeinschaft zu tun, und dem persönlichen Interesse der Bestätigung von außen für diese Aktivität (Keupp 2010, S. 128). Die einzelnen Partizipationsformate zeigen, dass allumfassender Altruismus den wenigsten Beteiligten nachgesagt werden kann.

Gemeinsinn als verbindendes Element einer Öffentlichkeit bietet einen möglichen Erklärungsansatz für das Entstehen und Aufrechterhalten von Öffentlichkeiten *heute*. Die vorliegende Arbeit geht davon aus, dass Gemeinsinn durch bestimmte Infrastrukturelemente, wie eine Moderation auf einer Veranstaltung, ein gemeinsamer Raum und das gemeinsame Arbeiten auch zielgerichtet hergestellt werden kann. Institutionen können bei der Moderation von Partizipationsveranstaltungen auch versuchen, Gemeinsinn aufkommen zu lassen. Möglich wäre beispielsweise, Beteiligte auf gemeinsames Empfinden und geteilte Betroffenheiten aufmerksam zu machen. Ein geteiltes Feindbild kann ebenso als Katalysator wirken, wie beispielsweise bei den Demonstrationen von Pegida in Dresden. Durch die stetige Kommunikation, der Islam gehöre nicht zu Deutschland, und „Merkel muss weg“-Rufe werden über ein Feindbild geteilte Betroffenheiten ans Licht gebracht. Die Individuen vor Ort können sich der Wahrnehmung anderer (z. B. es werden zu leichtfertig Geflüchtete aufgenommen) versichern. Der gemeinsame Ort sowie die Bedingungen, die bei den sogenannten Abendspa-

zergängen geschaffen werden (große Bühne, Lichtinstallation, gesperrte Straßen etc.), können das Zusammenkommen Gleichgesinnter aber erst ermöglichen. Beim Laufen können die Einzelnen ins Gespräch kommen und somit kann ggf. während der immer wieder stattfindenden Spaziergänge Gemeinsinn (dauerhaft) entstehen. Was dieses Beispiel ebenso zeigt, ist die Bedeutsamkeit der emotionalen Regung der Beteiligten. Während der oder die Einzelne nicht parolenrufend durch die Straßen gehen würde, erscheint es als Teil einer Protestbewegung fast normal und wird emotional beflügelt. Gefühlsregungen in einer Gruppe beschreibt Durkheim (2005) mit seinem Konzept der Efferveszenz noch genauer.

Durkheim (ebd.) sieht in Gefühlsregungen eine gesellschaftliche Kraft. Bei seinen Untersuchungen von spirituellen Ritualen australischer Stämme beobachtet er das Aufkommen kollektiven Vergnügens. Dieses Phänomen beschreibt er als Efferveszenz und der Begriff wird bis heute noch auf ihn zurückgeführt. Erstmals findet Efferveszenz jedoch Erwähnung in den Arbeiten von Marcel Mauss, Durkheims Neffen (Mauss und Beuchat 1979; Hubert und Mauss 1981). Efferveszenz bedeutet im direkten Wortsinn das Ergebnis eines Fermentierungs- oder Gärungsprozesses: Das Aufsteigen von Bläschen in flüssigen Substanzen. Diese Vorstellung wurde von Durkheim auf den religiösen Kontext übertragen – genauer: auf das Aufbrausen in einem religiösen Kollektiv bzw. den Prozess der sozialen Gärung. Die Entstehung von Efferveszenz beschreibt die Veränderung eines sozialen Zustands bei religiösen Zusammentreffen, ohne dass die Vorhersage dieser Dynamik stattgefunden hat. Dieser neue Zustand ermöglicht dem Individuum, in dem Fall dem*der Gläubigen, die Entwicklung einer moralischen Kraft und efferveszenten Überschwang. „Kollektive Efferveszenz ermöglicht dem Individuum so, ungewöhnliche Kräfte zu entwickeln, geht aber gleichzeitig mit dem Erleben der Selbstentgrenzung einher.“ (Habeck 2014, S. 139)

Die Mitglieder des Collège de Sociologie rund um Durkheim kombinierten ihre Untersuchungen zum Sakralen mit einer Theorie des Festes. In allen Kulturen gibt es Feste, die durch die Herbeiführung sakraler Verausgaben zu kollektiver Efferveszenz führen und demnach zur Erneuerung sozialer Bindungen (Moebius 2006, S. 3250). Das Konzept der Efferveszenz auf Partizipationsformate zu beziehen, erscheint sinnvoll, da auch diese festliche Elemente aufweisen und sich Parallelen zu religiösen Veranstaltungen feststellen lassen. Die Rolle von Events bei Partizipationsformaten wurde bereits im Kapitel 1.2 beschrieben. Gezeigt wird in der Analyse zu *entrepreneurial publics* in Kapitel 6, wie beispielsweise bei einer Abendveranstaltung eines Formates Efferveszenz entsteht, und in Kapitel 8 bei der Entstehung von *hacking publics* wird die Frage beantwortet, welche Bedingungen für das Aufbrausen im Kollektiv geschaffen werden.

Habeck macht in seinen Ausführungen zur Efferveszenz auch auf die Zweideutigkeit des Begriffes aufmerksam: „[...] die verschiedenen Autoren differenzieren zwischen der Variante von Efferveszenz, die durch den Ausnahmezustand die Gemeinschaft der Gruppe bestätigt

und einer anderen Variante, die eine unerwartete Sprengkraft offenbart, die zu einer fundamentalen neuen Konstitution der Gesellschaft führen kann.“ (Habeck 2014, S. 139). Beide Ausprägungen von Efferveszenz lassen sich auch in Durkheims Ausführungen wiederfinden. Rituale können demnach kollektive Schlüsselereignisse sowie Momente kollektiver Entgrenzung, die sich zur Mythenbildung eignen, zur Folge haben. Bisher wird Efferveszenz ausschließlich in der Religionssoziologie, wo sie ihren Ursprung hat, und bei der Betrachtung von Events und anderen Ritualen (Liell 2003; Pettenkofer und Liell 2004) angewendet. In dieser Literatur werden die Übertragbarkeit und die Grenzen des Konzeptes auch kritisch reflektiert. Efferveszenz ermöglicht eine Neuinterpretation von sozialen Situationen wie Pop-Konzerte (Fritzsche 2011), Technoclub-Besuche (Redenz 2017), verabredete Hooligan-Ausschreitungen und kollektivem Aktionismus bei Breakdancern (Bohnsack 1997; Bohnsack et al. 1995). Was den bisherigen Beschreibungen fehlt, ist die Verknüpfung mit sozio-technischen Bedingungen zur Herstellung vergnüglicher Atmosphäre. Diese spielen bei organisierter Kollektivität wie bei Konzerten oder Sportereignissen, aber auch bei Partizipationsformaten eine zentrale Rolle. Gedacht werden kann dementsprechend an materielle Infrastrukturen, wie die Bühne bei Konzerten, die Bassverstärker bei Techno-Events, das Stadion bei Fußballspielen oder auch der Raum bei Partizipationsformaten. Ohne die gemeinsame (innen-)architektonische Ausrichtung des Publikums würde etwas wie ein gärendes Brausen nicht entstehen können.

Sowohl Gemeinsinn als auch Efferveszenz bündeln Individuen an etwas Übergeordnetes. Efferveszenz benötigt laut Durkheim die gegenseitige Anwesenheit, aber nicht zwingend verbale Kommunikation. Zur Verständigung lässt sich auch Körpersprache nutzen. Es kann beispielsweise bei Rockkonzerten zu laut für Gespräche sein. Gemeinsinn entsteht durch kommunikativen Austausch, ob dieser auch nonverbal stattfinden kann, erörtert Arendt nicht. Gemeinsinn adressiert folglich eine andere Kommunikationsebene als Efferveszenz, aber es sind beides Werkzeuge, die Verbindungen zwischen Individuen schaffen. Efferveszenz könnte demzufolge durchaus auch in Öffentlichkeiten bei Protesten oder Demonstrationen entstehen oder die Gemeinsinnherstellung bedingen, beschleunigen oder auch infrage stellen. Letzteres geschieht beispielsweise, wenn auf einer Demonstration getanzt und gefeiert wird und dann ggf. das Thema der Demonstration und die gemeinsame Betroffenheit diesbezüglich im Hintergrund verbleiben. Für diese Arbeit bleibt zu fragen, ob und wie Efferveszenz und/oder Gemeinsinn während der Partizipationsformate entstehen oder auch hervorgerufen werden können. Denn die Erklärung, unter welchen Bedingungen die Verbindungen zwischen Individuen entstehen, bleiben Arendt und Durkheim in ihren Ausführungen schuldig.

Es konnte gezeigt werden, dass die Materialisierung der *issue publics* mit dem Nutzen und Bilden von Infrastruktur einhergeht. Dieses Vorgehen erzeugt eine gemeinsame Weltsicht – Gemeinsinn –, die notwendig ist, um *issues* zu transformieren und zu stabilisieren. Gemein-

sinn konstituiert sich nach Arendt durch Diskussion und Aushandlung mit anderen. Dieser kommunikative Austausch zu privaten und öffentlichen *issues* wird, so wie es in dieser Arbeit verstanden wird, durch die sozio-technischen Infrastrukturen bedingt. Ebenso wird Effervescenz durch die Infrastrukturen des Kollektiven ermöglicht.

Gezeigt wurde in diesem Kapitel ebenfalls, welches Verständnis von Öffentlichkeiten in vorliegender Arbeit angewendet wird und welche Rolle Infrastrukturen bei der Transformation von *issues* einnehmen. So wurde der erste Baustein des Analyserahmens für die verschiedenen Partizipationsmodi dargelegt. Der Aufbau solcher Infrastrukturen steht im direkten Zusammenhang mit Fragen der Steuerung und somit auch mit der Idee von Demokratie. Denn über die Transformation von *issues* werden konkrete Themen problematisiert und können auch (dauerhaft) zur Verfügung gestellt werden. In dieser Arbeit wird als These davon ausgegangen, dass in Bezug auf Partizipationsformate diese gezielte Transformation als Designprozess verstanden werden kann.

3 Die Vielfalt von Design: Zweckmäßiges Gestaltungs-, Regierungs- und Analyseinstrument

Im folgenden Kapitel werden zwei Begriffe zusammengebracht, die zunächst als Paarung irritierend anmuten: Design und Regieren. Design wird häufig mit Entwurf und Formgebung verbunden. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird Design außerdem oft mit Kunst gleichgesetzt. Was Design von Kunst aber unterscheidet, ist der Zweck, mit dem es verbunden wird. Genauer betrachtet bedeutet Design das Verbinden verschiedener Elemente. Das kann auf Teile von Stühlen, wie Sitzfläche, Lehne und Stuhlbeine, zutreffen (Produktdesign), die Anordnung in Räumen (Innendesign) einbeziehen und mittlerweile auch auf Interaktionen zwischen Individuen mit Technologien (Interaktionsdesign) angewendet werden. Wie passt das Design nun mit Regieren zusammen? Auch durch Regierungspraktiken werden zielgerichtet verschiedene Elemente miteinander verbunden, sodass spezifische Handlungen von Bürger*innen wahrscheinlicher werden. So kann, wie folgend gezeigt wird, Design als Analysewerkzeug von Regierungsprozessen und insbesondere von Partizipationsprozessen angewendet werden.

Design wird in diesem Kapitel als essenzieller Baustein des Grundgerüsts dieser Arbeit eingeführt. Design bietet die Möglichkeit zu reflektieren, welcher Aufwand betrieben wird, damit ein Partizipationsprozess einfach und geradezu natürlich ablaufen kann. Durch die Perspektive auf Design können der Aufbau, die Struktur, und die gezielte Verknüpfung von Elementen in Partizipationsprozessen reflektiert werden. In dieser Arbeit soll gezeigt werden, dass es sich beim Design von Partizipationsprozessen um einen Regierungsprozess handelt.

Design wird als die Gestaltung einer zweckgerichteten Verbindung zwischen menschlichen und nicht-menschlichen Entitäten erklärt. Laut These bedeutet Design als Prozess, die Bedingungen zu schaffen, damit Bürger*innen partizipieren wollen und auch können. Die Herstellung dieser Bedingungen kann, wie gezeigt wird, als spezifische Form des Regierens verstanden werden. Das Ziel vorliegender Arbeit ist es folgend, *Design* als gouvernementale Praxis – als Modus des Regierens – zu begreifen. Zunächst wird deshalb im Kapitel 3.1 auf das Verständnis von Regieren und Governance Bezug genommen. Um den hier wichtigen spezifischen Aspekt der (digitalen) Infrastrukturen aufzugreifen, wird die Perspektive von Lemke (2015) zu „Government of Things“ herangezogen. Es wird außerdem gezeigt, wie bereits Design von Voß (2007, 2009) als Governanceprozess kontextualisiert wird. Die hier vorgestellte Idee von Design als Regierungspraxis kann demnach an bereits bestehende Arbeiten anknüpfen.

Um Design in seiner ursprünglichen Bedeutung nachzuvollziehen, werden designtheoretische Konzepte wie Social, Critical und Participatory Design dargelegt. Bei diesen Konzepten zeigt sich bereits, dass Design immer mehr vom rein ästhetischen Aspekt losgelöst wird, hin zur Gestaltung von sozialen Situationen. Diese Loslösung vollziehen auch einige sozialwissenschaftlichen Autor*innen und rahmen Design als soziotechnisches Ordnungsprinzip. Im zweiten Unterkapitel 3.2 wird Design demzufolge als sozialwissenschaftliches Konzept eingeführt. So beschreibt Baecker (2005) zeitdiagnostisch auch das „Design der Gesellschaft“. In dieser Arbeit wird aber das Konzept von Häußling (2010a, 2010b) herangezogen und für Partizipationsprozesse anwendbar gemacht. Design im Sinne Häußlings wird mit anderen Konzepten wie Engineering (Simon 1968) und Konfiguration (Suchmann 1987) verglichen und dessen Vorteile dargelegt. Gezeigt wird abschließend, wie Partizipationsdesign als Regierungswerkzeug verstanden werden kann. Das bietet die Grundlage für die anschließende Analyse.

3.1 Design als Governance-Prinzip

Die Attraktivität des Konzepts Governance in öffentlichen und wissenschaftlichen Diskursen wird darauf zurückgeführt, dass es eine Perspektive ermöglicht, Regieren im internationalen System jenseits des Nationalstaates und auch innerhalb dessen zu erfassen. Governance fungiert in der Literatur als wissenschaftlicher Brückenbegriff (Schuppert 2005, S. 373), unter welchem sich zahlreiche Definitionen und Konzepte wiederfinden, von denen hier lediglich Vereinzelte herausgegriffen werden können.

Zum einen gibt es verschiedene Bereiche der Verwendung des Begriffes wie „*sectoral, corporate, good* und *public/administrative governance*.“ (Brunnengräber et al. 2004, S. 2) Zum anderen besteht der zweite Bezugskontext zu Governance in der Geografie. Das impliziert die unterschiedlichen politisch-territorialen Ebenen, auf denen Governance praktiziert wird, wie Kommune (local), Region (regional), Nationalstaat (national) und die Ebene internationale Beziehungen betreffend (international). Ein letzter Bezugspunkt kann in der politischen ebenübergreifenden Interaktion gesehen werden, die als Governance begriffen wird. Zu diesem Konzept von Governance gehören Netzwerkbildungs-, Partizipations- und Stakeholderverfahren, die politische Prozesse unter Rücksichtnahme aller Instanzen kreieren (ebd., S. 4ff.).

Governance bietet die Möglichkeit, die kategoriale Trennung zwischen innerstaatlicher und internationaler Politik auszuhebeln und wird u. a. mit institutionellen Regeln der Handlungskoordination (Williamson 2000) und „Mustern der Interdependenzentwicklung zwischen Akteuren“ (Schimank 2007b, S. 29) gleichgesetzt. Außerdem wird Governance mit „Strukturen der Interaktion“, wie dauerhaftes Zusammenwirken oder formale Regeln, beschrieben (Benz

et al. 2007, S. 14). Governance bietet vor allem ex ante eine Perspektive der Rekonstruktion neuer Prozesse zur Entscheidungsfindung und in diesem Maße auch Anhaltspunkte für die Analyse politischer Prozesse wie Partizipation.

Governance ist ungleich zu Government, also zu Regierung, zu verstehen und bezieht sich auf ein verändertes Verständnis von Regierung – eine neue Methode die Gesellschaft zu regieren, wie Rhodes (1996) in seinen Ausführungen beschreibt. Laut Rhodes gibt es minimal sechs Möglichkeiten, Governance zu rahmen.¹⁸ Die, die für die vorliegende Arbeit, auch im Kontext des Designkonzepts am passendsten erscheint, ist die von „Governance als sozio-kybernetisches System“ (ebd., S. 653). Obwohl Rhodes den Neologismus auch kritisiert, stellt er für ihn eine Möglichkeit dar, Governance auf verschiedene Akteure verteilt zu begreifen. Diese Sichtweise geht laut Rhodes (1996) zurück auf Kooiman (1999), der sowohl in den Politik- als auch in den Sozialwissenschaften breite Anwendung findet (Brunnengräber et al. 2004, S. 18). Kooiman unterscheidet zwischen dem Prozess des Regierens als zielgerichtetes Intervenieren und Governance als Ergebnis von sozialen, politischen und administrativen Interventionen und Interaktionen.

Instead of relying on the state or the market, socio-political governance is directed at the creation of patterns of interaction in which political and traditional hierarchical governing and social self organization are complementary, in which responsibility and accountability for interventions is spread over public and private sectors. (Kooiman 1993, S. 252).

Kooiman (1999) stellt Strukturen und Interaktionen von Akteuren in den Mittelpunkt seines Governance-Ansatzes. Die Interaktion soll ihm folgend als „Objekt der Regelung“ begriffen werden. Das von ihm beschriebene Ineinandergreifen unterschiedlicher Akteure, welches mit der Verteilung von Verantwortung einhergeht, erscheint für die vorliegende Untersuchung als passender Rahmen. Bei designten Partizipationsprozessen mit dem Ziel der Transformation von *issues* erscheint es ebenso, dass Muster für mögliche Interaktionen – als Affordanzen wie im Kapitel 3.2 ausgeführt wird – gestaltet werden. Da es sich bei der hier vorliegenden Untersuchung um von öffentlichen Institutionen veranstaltete Formate handelt, können traditionelle hierarchische Mechanismen, wie Vorgaben, mit der Selbstorganisation von Individuen ineinandergreifen. Ob und wie diese Verzahnung stattfindet, wird im Analyseteil der Arbeit dargelegt.

Governance als Konzept ist seit den 90er-Jahren fester Bestandteil der wissenschaftlichen und politischen Diskussionen. Eine Multistakeholder-Perspektive auf politische Steuerung ist aber nicht komplett neu. Denn dem Begriff der Governance wird eine hohe Anschlussfähigkeit an Foucaults Konzept der Gouvernementalität zugesprochen (Brunnengräber et al.

¹⁸ Rhodes (1996, S. 653) beschreibt die für ihn minimal sechs Formen von Governance „as the minimal state, as corporate governance, as the new public management, as good governance, as a socio-cybernetic system, as self organizing networks.“

2004, S. 14f.). Regieren bietet für Foucault (1993) die Verbindung zwischen strategischen Machtbeziehungen sowie Herrschaftszuständen. Er prägte im Zusammenhang mit Macht- und Wissensverhältnissen auch den Begriff der Gouvernamentalität: Dieser stellt kein eigenständiges Konzept, aber eine Perspektive (Rose 2001) dar, mit der das Wechselverhältnis zwischen Regierung und Individuen beschreibbar wird.

Foucault (1993) sieht im Regieren eine Wechselwirkung zwischen Politik und Gesellschaft. Er nimmt an, die strikte Trennung zwischen Regierenden und Regierten würden den Wirkmechanismen in der Realität nicht mehr entsprechen. Der Begriff der „Gouvernamentalität“ hilft, die Wechselseitigkeit der gesellschaftlichen Steuerung zwischen gesellschaftlichen Institutionen und den Individuen analytisch zu beschreiben. Der semantische Neologismus von Regieren (*gouverner*) und Denkweise (*mentalité*) zeigt, wie Technologien des Selbst¹⁹, Verhaltensweisen, Körpererfahrungen und Formen der Lebensführung einer Gesellschaft eine Richtung geben können (Brunnengräber et al. 2004, S. 14). Macht bezieht sich bei Foucault demzufolge auf demokratiethoretische Überlegungen in Form von individuellen Selbstführungskompetenzen – auch Selbsttechnologie genannt (Foucault 1993) –, durch die das Individuum auf sich und seine individuelle Lebensführung einwirken kann. „Im Rahmen von Partizipation wird diese Weise, auf sich selbst einzuwirken, zu einer ‚politischen Technologie‘, durch die sich die Einzelnen als Mitglied der Gesellschaft wahrnehmen (Foucault 1993, S. 169) und als solches regieren.“ (Sutter 2005, S. 237). Sutter folgend wird die Beziehung von abstrakter politischer Rationalität und den Mikrotechniken von Individuen durch die Betrachtung von Partizipation nachvollziehbar. Politische Rationalitäten beinhalten demnach immer eine Vorstellung, wie Bürger*innen zu sein bzw. wie sie sich zu entwickeln haben. Diese Vorstellungen könnten sich beim *Design* von Partizipationsformaten ebenso wiederfinden lassen.

Ebenso auf Design und Gouvernamentalität zutreffend ist die der Gouvernamentalität zugewiesene „Scharnierfunktion“ (Foucault 2016), was heißt, „das Feld eventuellen Handelns der anderen zu strukturieren“ (Foucault 1994, S. 255). Diese Strukturierung beinhaltet sowohl die Anerkennung als auch die Nutzung der individuellen Freiheit (Rose 2000). Bei der Gestaltung von Partizipationsformaten scheint diese Strukturierung stattzufinden. Es werden auch bei Partizipationsformaten Optionen aufgezeigt, wie das persönliche *issue* öffentlich werden bzw. wie sich der oder die Einzelne an das öffentliche *issue* anschließen kann.

Design wird folglich in dieser Arbeit als eine Form des Regierens im Foucaultschen Sinne verstanden. Es wird angenommen, Bürger*innen können über (digital-)technologische Parti-

¹⁹ Selbsttechnologien (Technologien des Selbst) beschreiben, wie Individuen auf sich selbst einwirken und wie diese Art der Technologien in Macht- und Herrschaftsstrukturen integriert werden. Technologien des Selbst beziehen sich auf das Verhältnis von Selbst- und Fremdführung der Individuen. Sie sind demzufolge auch ein Element der Technologien des Regierens und der Herrschaft (Foucault 1993).

zipationsformate regiert werden. Gouvernamentalität, wie sie Foucault versteht, bezieht sich aber lediglich indirekt auf Technologien und Artefakte. Bislang wurden *Dinge* im Zusammenhang mit Regierungsprozessen häufig als Hilfsmittel verstanden, wie beispielsweise der Hirtenstab des Hirten (Bröckling 2017, S. 43). Ebenso werden digitale E-Governmentinstrumente in diese Werkzeuglogik eingepasst (Dean und Henman 2010). Den Infrastrukturen für die Entstehung und Stabilisierung einer Öffentlichkeit einen Werkzeugcharakter zuzusprechen, erscheint für die vorliegende Arbeit nicht ganz ausreichend. Wie in Kapitel 2.2 dargelegt wurde, sind soziotechnische Infrastrukturen mehr als nur Werkzeuge. Sie sind maßgeblich verantwortlich für die Stabilisierung von *issues* und demnach für die Entstehung und Aufrechterhaltung von Öffentlichkeiten. Zum besseren Verständnis der Bedeutsamkeit von Technologien im Zusammenhang mit der Entstehung von *issue publics*, wird auf die Ausführungen von Lemke (2015) zurückgegriffen. Dieser fokussiert sich in seinem posthumanistischen Ansatz auf das „Government of Things“.

Die Funktionsweise von Macht wandelt sich mit Lemke so zu einer „Mikrophysik der Macht“ (Lemke 2015, S. 10), in der Menschen als Dinge regiert werden. Schließlich meint die Idee eines „Government of Things“ nicht mehr die souveräne Machtausübung eines Gesetzes auf die Menschen, sondern die taktische Beeinflussung eines Feldes an möglichen Handlungen. Regierung besteht viel eher in einem „arranging of things“ als in dem Befehligen von Menschen (Lemke 2015, S. 8–11). Lemke sagt in einem Interview über seinen Ansatz: „In diesem Sinne gibt es kein ‚Ding an sich‘, sondern Dinge und ihre Grenzen werden erst in Interaktionsbeziehungen hervorgebracht und menschliches Handeln hängt ganz entscheidend von bestimmten Ermöglichungsbedingungen, von Apparaten und materiellen Arrangements ab.“ (Universität Frankfurt 2015). Lemkes Perspektive deckt sich diesbezüglich mit der von Marres (2012a, 2012b), die ebenso davon ausgeht, dass Infrastrukturen ihre Bedeutung in der Interaktion mit Öffentlichkeiten gewinnen. Zusammenfassend heißt das, die Perspektive auf Partizipationsdesign als gouvernementale Praxis „of things“ ermöglicht es, Praktiken, Diskurse und Technologien und deren Schnittstellen als ko-konstitutiv für das Regieren von Individuen zu betrachten. Anders formuliert: Design von Partizipationsmodi kann als eine Möglichkeit gesehen werden, wie Bürger*innen zusammen mit anderen Entitäten regiert werden.

Design wird in der Literatur bereits im Zusammenhang mit Governance über Partizipation betrachtet. In der Literatur zu „policy design“ wird beispielsweise über Designprinzipien für „policy mixes“ (Howlett und Rayner 2007) gesprochen. Partizipation wird hier oft als prozedurales Instrument benannt, um *policies* zu gestalten (Howlett 2019). Auch wird im Zusammenhang von „design policy“ Partizipation als Möglichkeit entworfen, die Öffentlichkeit zurück in Governanceprozesse zu bringen (Fung 2015). An den hier genannten Ansätzen zeigt

sich bereits, wie Design und Partizipation im Zusammenhang mit Regierungsprozessen gedacht werden können.

Einen interessanten Anhaltspunkt, um Design in Kombination mit Regierungsformen zu verstehen, liefert Voß (2007) in seinen Schriften. Dieser geht davon aus, dass Governance-Mechanismen, so wie Transition Management, designt werden. Transition Management wird verstanden als geplanter Übergang von einem System in ein anderes. In Bezug auf Regierungsprozesse wird der Übergang in ein nachhaltiges, klimafreundliches System untersucht. Bezeichnet wird dieser Prozess auch als „policy design“ (ebd.; Voß et al. 2009, 2007). In weiteren Publikationen gehen die Autoren (ebd.) auf den Prozess der Gestaltung von Steuerungsmechanismen im öffentlichen Sektor ein. Sie zeigen mithilfe verschiedener empirischer Studien, beispielsweise zu Open-Government-Instrumenten, welche Akteure auf welche Weise am Regierungsprozess beteiligt werden. Politische Instrumente wie Open-Government-Methoden sind Werkzeuge für Regierungen, um gewünschte Effekte zu erzielen (Voß 2007, S. 5). Politikinstrumente werden weiter als Governance-Techniken beschrieben, also Instrumente und Mechanismen, welche staatliche Ressourcen mehr oder weniger nutzen oder diese gezielt limitieren, um politische Ziele zu erreichen (Howlett und Rayner 2007, S. 2). Sie sind das Ergebnis von sozialen Interaktionen und andauernden Dynamiken, mit denen gewünschte soziale Ordnung hergestellt werden kann. Voß betrachtet Politikinstrumente als „*designs on governance*“. Die entsprechende These dazu lautet, dass in den letzten Jahren Design und Dynamiken in Governance zugenommen haben und die Design-Perspektive an Bedeutung gewonnen hat. Verknüpft werden kann diese Sichtweise mit der Idee von Regierungen als einer Einheit, durch welche Gesellschaften hinsichtlich des politischen Willens geformt werden (Voß 2007, S. 9f.). Diese Perspektive auf das Regieren teilt die vorliegende Arbeit, bezieht sich aber nicht auf organisatorische Mechanismen wie Transition Management. Im Gegensatz zu Voß' (ebd.) politikwissenschaftlich geprägten Ansatz, wird hier nicht die Funktionsweise des politischen Systems im Ganzen analysiert, sondern spezifische Regierungsmechanismen anhand von Beispielen aus dem Bereich Partizipation nachvollzogen. Das heißt nicht, dass Partizipationsformate nicht auch in größere „New Governance Arrangements“, kurz NGA, wie sie Howlett und Rayner (2007) beschreiben, eingepasst werden können. NGA sind für die Autoren eine Zusammensetzung aus Politikinstrumenten. Partizipationsformate können in die Kategorie der Politikinstrumente eingepasst werden. Auch mit Partizipation werden durch die Bereitstellung staatlicher Ressourcen politische Ziele verfolgt. Bei den hier untersuchten Fällen ist es jedoch nicht immer eindeutig festzustellen, welche politischen Ziele im Mittelpunkt stehen.

Neben der zielgerichteten Gestaltung von Politikinstrumenten besagen die Design Studies, dass prinzipiell alles designt werden könne. Neben Objekten sind dies Interaktionen, Dienstleistungen oder auch der öffentliche Raum. Begriffe wie Grafikdesign, Industriedesign,

Service-Design oder Urban Design beherrschen die Diskurse rund ums Gestalten. Design bezieht sich heute nicht mehr nur auf die Gestaltung von Objekten, sondern es ist in einer technisierten Gesellschaft omnipräsent (Prinz und Moebius 2012). Die Auseinandersetzungen in den Design Studies sind meist praxisorientiert, d. h. an der Reflexion des Designprozesses selbst oder an der optimalen Gestaltung von Design interessiert. Der Sammelband von Prinz und Moebius (2012) stellt eine erste Sondierung des Themas Designs aus empirischer und theoretischer Perspektive dar. Design wird durch die unterschiedlichen Artikel beschrieben als „[s]ymbolische Ordnung, praxisleitende Materialität und Manifestationen der kulturellen ‚Aufteilung des Sinnlichen‘“ (ebd., S. 15). Für die beiden Autor*innen sind Artefakte und deren Gestalt integriert in gängige soziale sowie kulturelle Praktiken der jeweiligen Epoche. Bis zu diesem Punkt hat die Praxis des Designs einen weiten Weg hinter sich gebracht.

In den letzten Jahrzehnten definierten viele Autor*innen des Gestaltungsbereiches Design sehr weitläufig, beispielsweise als „goal-directed problem-solving activity“ (Archer 1964) oder als Möglichkeit, existierende Situationen in präferierte Situationen zu verwandeln (Simon 1996). Die Basis einer Designidee besteht demnach stets im Wandel und der Optimierung von Bestehendem, zusammenhängend mit einer Idee der Verbesserung. Interessanterweise besteht hier eine Parallele zum Hacking-Begriff. Auch Hacking wird, wie nachzulesen in Kapitel 7, als Problemlösungspraktik begriffen, um bestehende Situationen in gewünschte umzugestalten – jedoch ohne die explizite Forderung nach der Erfüllung eines konkreten Ziels.

Neben der Stadtplanung beschäftigt sich auch die aktuelle Literatur zu Design mit den sozialen Aspekten des Gestaltens und dessen Bedingungen. Design wird somit nicht mehr losgelöst als Kunst des Ästhetischen diskutiert, sondern auch ethische Aspekte und das Einschreiben von Werten in Technologien beherrschen die Diskurse zu „gutem Design“. Bei Feng (2000) sind Technologien nicht autonom und wertfrei, sondern ethische sowie soziale Aspekte gehören laut ihm wieder in den Designprozess integriert, mit dem Ziel, sozialere Technologien zu gestalten. Annahmen der Ethik sollten deshalb früh in den Prozess einfließen. In den letzten Jahren hat sich eine Designsichtweise herausgebildet, die ethische und soziale Grundannahmen in den Mittelpunkt der Designpraxis stellt: *Social Design*.

Das ‚Social‘ in *Social Design* bezieht sich für Geiger (2016, S. 63) auf die Frage, welche Probleme es wert sind, gelöst zu werden. Design besitzt laut diesem Autor die Kraft – insbesondere bezogen auf die interkulturelle Dimension –, positive Veränderungen in der Gesellschaft herbeizuführen bzw. die entsprechenden Dialoge zu unterstützen (Krohn 2016, S. 104ff.). In diesem Zusammenhang verändert Design nicht nur die Welt der Betroffenen, sondern ebenso die Praxis des Designens sowie die Disziplin an sich. Krohn (ebd.) fasst die

Möglichkeiten von Design wie folgt zusammen: „Design hat wie keine andere Disziplin die Fähigkeit, Dinge und Prozesse neu zu denken, es kann Alternativen aufzeigen und diese gleichzeitig auch materialisieren und realisieren.“ (Ebd., S. 104) Design avanciert somit in diesem Diskurs zur potenziellen Lösung sämtlicher sozialer aber auch nicht-sozialer Herausforderungen und verlässt die Ebene des Stofflichen.

Social Design bezieht sich nicht auf Artefakte, sondern auf die Gestaltung von Prozessen und Beziehungen. Es fungiert eher als Metapher und versteht sich selbst nicht als eigenständige Disziplin. *Social Design* spricht Designer*innen die Rolle zu, auch gesellschaftliche Veränderungen gestalten zu können. Design ermöglicht es, gesellschaftliche Systeme aus Beziehungen zwischen Objekten und Menschen anders zu denken sowie Prozesse neu zu definieren (Beuker 2016). Der Begriff des *Social Designs* rekurriert auch auf die ursprüngliche Bedeutung von Design als Problemlösungsstrategie – entsprechend des Verständnisses von Viktor Papaneks (1985) „Design for the Real World“. Das Aufkommen dieser Disziplin hängt eng mit den gesellschaftlichen Krisen der Moderne sowie den dazugehörigen politischen, ökonomischen und ökologischen Herausforderungen zusammen (Banz 2016 S. 7). Drei unterschiedliche Lesarten ranken sich um diesen Begriff. Erstens beschreibt er eine planungsideologische Sichtweise, möglich sei es dementsprechend, die Gesellschaft zu entwerfen. Zweitens wird Design als Möglichkeit verstanden, einen wichtigen Beitrag zur Transformation der Gesellschaft leisten zu können und geradezu heilbringende Wirkung zu haben. Drittens wird er als Greenwashing-Begriff verstanden, aus dem sich ökonomischer Gewinn schöpfen lässt (Banz 2016 S. 8). „Social Design benennt somit eine neue alte Form der Heterotropie: ‚Wandel der Gesellschaft durch Gestaltung‘“ (ebd.).

Einen Versuch, *Social Design* theoretisch zu konzeptualisieren, unternimmt Le Dantec (2016) am Beispiel des Designs von Obdachlosenhilfe. Er fokussiert in dieser Auseinandersetzung die Herstellung von kollektiven Handlungen über Design. Er geht wie die vorliegende Arbeit von der Entstehung von *issue publics* sowie Design als Methode aus. Durch das „Entwerfen von Publikum“ verweist der Autor sowohl auf die Art, wie sich Öffentlichkeiten aus einer Gestaltungsintervention ergeben, als auch auf die generativen Handlungsmächte, die sie „gestalten“ und mobilisieren. Er begreift die Rolle des *Social Designs* als eine Unterstützung für die *Infrastrukturierung* einer Öffentlichkeit. Die vorliegende Arbeit begreift im Gegensatz dazu *Infrastrukturierung*, das Gestalten einer Infrastruktur, als Teil des Design-Prozesses. Durch die hier gewählte Perspektive lässt sich auch das gezielte Gestalten sozio-technischer Bedingungen zur Entstehung einer *issue public* als zweckgerichtet betrachten. In Le Dantecs *Social-Design*-Prozess werden die *issues* der einzelnen Gruppen einer Community analysiert. Herausgearbeitet wird bei Le Dantec, wie *issues* zirkulieren, um eine größere Öffentlichkeit zu kreieren. Durch die sogenannte *issue*-Analyse, eine Methode, die Le Dantec für Social Designer*innen konzipiert, können *attachments* identifiziert werden.

„Operationally, constituting a public through participatory design means developing an understanding of the issues such that it becomes possible to erode the stronghold of existing subjectivities and create a shared space for further design investigations.“ (ebd., S. 58) In Le Dantecs Arbeit werden *issues* weitläufig und deren Nutzbarmachung als Teil des Designprozesses verstanden. Davon auszugehen, *issues* bestünden immer schon, ließe die Situationen außer Acht, in denen zielgerichtet eine Öffentlichkeit um ein Thema geschaffen wird. In vorliegender Arbeit sind *issues* nicht von vornherein gegeben, deren Inszenierung selbst gehört zum Design-Prozess. Das unterscheidet die Perspektive von Le Dantec u. a. von der hier vorliegenden. Neben der Funktion von *Social Design* wird dem sogenannten *Critical Design* eine weitere Wirkung zugesprochen.

Critical Design soll schmerzhaft Einsichten vermitteln. Gefallen und Ästhetik müssen nicht an erster Stelle stehen. Sogenannter Problemoptimismus ist für diese Autor*innen demnach nicht an jeder Stelle angebracht, im Gegenteil: Design soll sich in seiner Position auch kritisch zeigen und bestehende Selbstverständlichkeiten hinterfragen. Ein*e Critical Designer*in steigt somit aus der Produktionslogik aus (Geiger 2016, S. 66) und folgt der reduktionistischen Kultur, indem sie*er Dinge eliminiert, die sie*er nicht braucht. Dieser Sichtweise folgend stellt bei *Critical Design* ebenso wie bei *Social Design* gesellschaftliche Transformation das Ziel dar. Das Ziel beinhaltet, Kontexte zu verstehen, diese neu zu arrangieren und dafür Akzeptanz zu schaffen. Das bedeutet: Design muss demnach auch eine Übersetzungsfunktion übernehmen (Beuker 2016).

Andere Autor*innen wie Christian Nold, Alex Wilkie und Mike Michael oder Nerea Calvillo verstehen *Participatory Design* als Form der Intervention (Kelty 2018, S. 289). *Participatory Design* inkludiere die Gestaltung sozialer Relationen als Subjekt, mehr noch als Medium. Design tendiere dazu, soziale Beziehungen zu aktivieren oder zu erfinden, und stelle folglich eine Form materialisierter Kritik an bestehenden Relationen dar. Demzufolge sind *Critical Design* und *Participatory Design* nicht als trennscharfe Konzepte zu betrachten.

Die Verfechter*innen des *Participatory Designs* (Karasti and Syrjänen 2004; Ehn 2008; Björgvinsson et al. 2010; Hillgren et al. 2011; Björgvinsson et al. 2012; Le Dantec 2012; DiSalvo et al. 2014) haben im Konzept der Infrastruktur die Methode „*Infrastructuring*“ für sich entdeckt. Im Gegensatz zu Stars' und Ruhleders' (1996) Arbeit, welche die Infrastruktur von Arbeitsplätzen fokussiert, wollen *Participatory-Designer*innen* mit *Infrastructuring* politische Kollektive um ein *issue* (Marres 2007; Weibel und Latour 2005) versammeln. Beim *issue* handelt es sich oft um das Design-Objekt selbst, in dem sich Meinungen und Betroffenheiten bündeln sollen.

Häufig fehlt den Arbeiten aus dem *Participatory Design* die getrennte Betrachtung von Infrastruktur zur Stabilisierung des *issues* und des *issues* selbst. Insbesondere für Ehn (2008),

einem Anhänger des *Participatory Design*-Ansatzes, geht es bei Design darum, Objekte zu formen, um die sich eine Gruppe von Individuen versammeln würde. „Design artefacts can ,expose and re-imagine constraints and parameters surrounding issues‘ (DiSalvo 2014, S. 205), as well as function as ,scaffolds‘ for the ,affective bonds that are necessary for the construction of publics“ (Le Dantec und DiSalvo 2013, S. 260, zitiert nach: Nold 2018, S. 97). Die Sichtweise auf Design als Modus Operandi, um Öffentlichkeiten zu bilden, wird hier geteilt. Das hier verfolgte theoretische Konzept trennt sich von der Materialität von *issues* und deren Versammlungskraft. Die Arbeit geht davon, dass *issues* nicht nur materiell gestaltet, sondern ebenso inszeniert werden. *Issues* im Sinne von Marres (2014) können in Objekten lediglich materialisiert werden. Laut vorliegender Arbeit braucht es, um Öffentlichkeiten zu versammeln, mehr als nur das Objekt selbst.

Design wird in dieser Arbeit als relationaler Gestaltungsprozess betrachtet, weshalb das auf dingliche Objekte ausgerichtete *Participatory Design* nicht genügt, um schlussendlich auf die Frage der Transformation von *issues* zurückzukommen. Ebenso fehlt die konzeptionelle Auseinandersetzung mit dem Designbegriff. Die Autor*innen sprechen von einem gewünschten normativen Designhandeln, nicht von einem Erklärungsansatz für soziale Ordnung. Die Designpraxis als partizipativ zu betrachten, erscheint vor dem Hintergrund, wer tatsächlich an der Konzeption von Designprojekten beteiligt ist, irreführend. Es sollen zwar *issues* zur Herstellung von Öffentlichkeiten gestaltet werden, aber dabei muss es sich nicht zwingend um eine partizipative Praxis handeln.

Eine andere Richtung der Designtheorie betont, Design sei bzw. soll unsichtbar sein, „(d. h. nicht zu eng semantisch zugerichtet), da die gestalteten Dinge zunehmend durch die Benutzer eine unvorhergesehene und idiosynkratische Umnutzung erfahren“ (Hörning 2012, S. 43). Design sollte sich wegentwickeln vom Objektdesign hin zum Rahmendesign – Gefühle statt Produkte sollen im Mittelpunkt stehen, sowie die aktive Gestaltung von Zukünftigen (Hörning 2012, S. 44). Die*der Designer*in wird in die Position versetzt, Gesellschaft durch ihre*seine Arbeit mitzugestalten. Gleichzeitig wird sie*er dazu angehalten, auch Nicht-Designer*innen am Designprozess teilhaben zu lassen. Insbesondere das Vorgehen des *Design Thinkings* zeichnet sich durch die Integration von zukünftigen Kund*innen in den Designprozess aus. Design wird wie bei *Social Design* als Lösung für soziale Problemstellungen propagiert. *Design Thinking* ist hingegen ein Methodenbaukasten, der angewandt wird, um für die „wahren“ Bedürfnisse von Nutzer*innen zu gestalten. Die*der Nutzer*in wird während des iterativ zyklischen Designprozesses immer wieder befragt. Das Ziel ist es, Produkte und Dienstleistungen zu kreieren, die „tatsächlich“ benötigt werden. „Design Thinking wird auch als strategischer Modus beschrieben, der politische, ästhetische und technologische Utopien zulässt.“ (Cruz 2015, S. 208). Seitz (2017) setzt sich mit *Design Thinking* soziologisch auseinander und beschreibt es als Praxis des neuen Geistes des Kapitalismus

(Boltanski und Chiapello 2003). Er analysiert auf Grundlage ethnografischer Daten, erhoben in einer Innovationsagentur, die Praktiken und Diskurse des *Design Thinkings*. Die Methoden aus diesem Design-Thinking-Baukasten werden in Kapitel 5 ebenso auf die Partizipationsformate angewendet und dementsprechend Seitz' Thesen aufgegriffen. Diskutiert wird die spannende Frage, wie sich Ökonomie und Partizipation an gesellschaftlichen Fragestellungen vermischen.

Wie Design wird auch Kunst als kollaborative Praxis besprochen. Neben dieser Gemeinsamkeit werden aber auch Differenzen zwischen Kunst und Design diskutiert: „Kunst spiegelt gesellschaftliche Vorgänge anders, unabhängiger, subjektiver wider, Design ist eher Werkzeug zur Produktion von gesellschaftlicher Realität als Kunst.“ (Selle 1973, zit. nach: Schneider 2012, S. 8)

Design muss aber nicht immer ökonomischen Zwängen unterworfen sein, um sich zur „künstlerischen Autonomie“, die ja ebenso eine Utopie darstellt, abzugrenzen. Design als Werkzeug passt somit besser zur Perspektive der vorliegenden Arbeit, da es sich auch in diesem Zusammenhang um das zweckbezogene Herstellen von Öffentlichkeiten handelt. „Kunst“ wird am ehesten mit Design verbunden, es lassen sich aber auch Parallelen zu Praktiken wie erstens Engineering und zweitens Konfigurieren feststellen. Auf die letzten beiden wird u. a. im folgenden Kapitel Bezug genommen. Design wird dort als Ordnungsprinzip sozialwissenschaftlich reflektiert.

3.2 Design als Ordnungsprinzip

Nachdem sich dem Begriff des Designs in den Designstudien zugewendet wurde, erfolgt nun die Darlegung, wie Design als sozialwissenschaftliches Analyseinstrument verstanden wird. Denn Sozialwissenschaft und Design existieren keineswegs getrennt voneinander. Bisher wurden, da ein disziplinenübergreifendes Interesse am Designbegriff herrscht, einige theoretische oder auch methodologische Ansätze zur Analyse von Design und Designpraktiken erarbeitet. Eine Übersicht über beispielsweise kultursoziologische sowie -theoretische Zugänge liefert das Sammelwerk von Prinz und Moebius (2012). In diesem werden verschiedene Aspekte von Design betrachtet, wie Praktiken des Entwurfs, sogenannte Fetischisierungsprozesse, ethisch-politische Fragen sowie soziale und kulturelle Gebrauchskontexte. In den einzelnen Beiträgen finden sich Verweise zu den praxistheoretischen Ansätzen und der Akteur-Netzwerk-Theorie, welche ergänzt werden um die Aspekte der Affektivität sowie der Ästhetik. Ein weiteres Schlüsselwerk zu Design liefert Mareis (2011), die Design als autonome Wissenskultur beleuchtet. In ihrer Untersuchung werden Design, Wissenschaft und Kunst hinterfragt sowie unter dem *Design Turn* neu verhandelt. Sie zeichnet nach, wie die Design-Methoden und die dazugehörige Bewegung in den 60er-Jahren die aktuellen Wissensdebatten in Designtheorie/-forschung beeinflussen.

Weitere Autor*innen widmen sich dem Charakter des Designs, so behauptet Burkhardt (1981), Design sei sowohl sichtbar als auch unsichtbar. Für ihn sind Gesetze, Mietverträge und Fahrpläne ebenso designte Objekte wie Häuser und Stühle (Burkhardt 1981). Bei Stäheli (2012) wären diese Elemente Teil der Infrastruktur. Die beiden Perspektiven zu verbinden würde bedeuten, dass sich neben Objekten und Dienstleistungen auch Infrastrukturen designen lassen – dieser Auffassung folgt die hier vorliegende Dissertationsschrift.

Zeitdiagnostisch widmet sich Baecker (2005) dem Design der Gesellschaft. Unsere Gesellschaft muss laut ihm nicht mehr optimiert werden, sondern sollte aus tieferen Quellen schöpfen. Hellmann (2013) spricht hingegen von einer Demokratisierung des Designs und reflektiert, wie bereits angesprochen, den Prozess, wie immer mehr Lai*innen in den Designprozess integriert werden. Seiner Meinung nach steht Design als Kulturtechnik jedem zur Verfügung und fungiert eben nicht mehr als Privileg der Expert*innen. Für Hellmann besteht Design in der Kunst, Oberflächen zu gestalten, allerdings ohne Tiefenwirkung zu erreichen. Design als Praxis erscheint oberflächlich, aber dennoch auf sämtlichen Ebenen der Welterfahrung relevant (ebd., S. 13). Design hat laut ihm mit einer möglichen Form der Ordnungsbildung zu tun. Seiner Ansicht nach widerfahren uns selten Situationen, die wild, unberührt und frei von jeglichem Gestaltungswillen und so frei von Design erscheinen. „Design ist Herrschaft über die Welt, so wie sie uns erscheint.“ (Ebd., S. 14). Er plädiert für eine ausführliche Beschäftigung mit Design als Praxis zur Ordnung der Welt. In seiner Forderung bezieht er sich auf die Untersuchung von Produktdesign. Das wird dem gängigen weiten Begriff von Design aus den Design Studies als Gestaltung von Prozessen und Interaktionen nicht gerecht. Ebenso wenig wird bei Hellmann sichtbar, welche Rolle Design in der Soziologie als Erklärungsansatz spielen könnte. Die vorliegende Arbeit kommt dem Wunsch Hellmanns, Design als Praxis zur soziotechnischen Ordnung zu begreifen, nach – aber anders als in seiner ursprünglichen Idee formuliert. Einen weiteren sozialwissenschaftlichen Ansatz zu Design liefert Bruno Latour mit dem Verständnis zu Design als Entwurf der Gesellschaft.

Bruno Latour vertritt die These, Entwerfen bedeute, sich auf Zukünfte zu beziehen. Um diese Aufgabe zu meistern, plädiert Latour (1992) für eine „Ästhetik der *Angelegenheiten*“. *Issues* schaffen ein neues politisches Terrain. Die Aufgabe des Designs der Zukunft sieht er darin, Komplexität zu veranschaulichen. Er erläutert diese Sichtweise am Beispiel der Website von mappingcontroversities.com. Dort finden sich zahlreiche verschiedene Themengebiete, wie die Debatte um Genmais oder zur Alzheimerkrankheit, wobei nicht nur Artefakte, sondern auch soziale Netze kartografiert werden. Neben dieser Aufgabe des Designs sieht Latour die Rolle der*s Designers*in als Gesellschaftsgestaltenden. Design könne mehr als nur zu visualisieren, es sei in der Lage, Agendasetting zu betreiben, welches Kontroversen erzeugt und diese Diskussionen in die öffentliche Wahrnehmung einfließen lassen kann. Kontroversen,

wie die Diskussion zur Verlängerung der Abiturjahre oder zur Impfpflicht, können durch Designs transparenter und zugänglicher werden. *Issues* werden laut Latour bereits politisch und journalistisch diskutiert und haben dann durch die Visualisierung die Chance, *agency*, also Eigensinn und Handlungsmacht von Objekten, zu integrieren. Ebenso können Motive, Werte und Argumente von Stakeholdern durch Design Teil der Debatten werden. Die folgende Abbildung 2 zeigt, wie das Kartografieren von Kontroversen aussehen kann. Hier stellen Designer*innen die Stadt Kowloon dar, die im 19. Jahrhundert in China autark und schnell mit der Folge einer hohen Bevölkerungsdichte besiedelt wurde.



Abbildung 2: Karte Kowloon China (<http://www.archiprix.org/2019/qview/?id=4049>, letzter Abruf: 22.10.2018)

Das Bild zeigt die Kontroversen dieser Entwicklung und macht sie so für die breite Öffentlichkeit zugänglich. Das *issue* Kowloons wird nicht nur zugänglich und diskutierbar gemacht, sondern die Darstellung beinhaltet auch Strategien zum Umgang mit Problemen in der Stadt. Hier beschreibt Latour einen Prozess für das, was später in dieser Arbeit als Inszenierung von *issues* begriffen wird. Das *issue* wird von den Designer*innen durch das Bild platziert. Das bedeutet, ein spezifisches Design limitiert die Art, wie Artefakte in sozio-technische Systeme integriert werden (Latour 1992). Akteur-Netzwerk-Theoretiker*innen argumentieren diesbezüglich auch: „the material world pushes back on people because of it’s physical structure and design.“ (Ebd., S. 225)

Latour (1993) begreift wie Hellman (2013) Design als Praxis des Entwerfens von Materialitäten bzw. virtuellen Repräsentationen. In der Akteur-Netzwerk-Theorie ist das Entwerfen von Materialität ein wesentlicher Bestandteil der Herstellung sozialer Ordnung. Um Design in Bezug auf die Partizipationsformate zur Transformation von *issues* nachvollziehen zu können, erweist sich diese Sichtweise als zu verkürzt, da im Rahmen von Partizipations-

prozessen nicht nur Materialitäten arrangiert, sondern ebenso Begriffe zielgerichtet gestaltet werden. Dennoch ist die vorliegende Arbeit an die Perspektive der beiden Autoren anchlussfähig, eben da Design als Prozess begriffen wird, der *issues* sichtbar und demnach für Individuen anchlussfähig machen kann.

Entgegen der Ansicht vieler älterer Designtheorien, die sich auf Materialität beziehen, beschreiben soziologische Untersuchungen Design als relationale Praxis (Milev 2013; Häußling 2010b). Design gestaltet Sozialität aus und es stellt gerade „keine abgeschottete kalte Domäne materieller Relationen“ dar. Design sei vielmehr ein Bindeglied zur Konstruktion von nicht-sozialen Verbindungen, welche durch ihr Zusammenwirken das Soziale stabilisieren (Yaneva 2012, S. 71). Yaneva (ebd., S. 82) geht in ihren Ausführungen so weit zu behaupten, dass Gesellschaft nicht verstanden wird, wenn nicht akzeptiert werden würde, wie Design Sozialität schafft, stabilisiert und ebenso wieder auflösen kann. Sie folgt damit der Argumentation von Autor*innen wie Latour, Callon oder Akrich, die davon ausgehen, dass das Soziale nicht durch das Soziale erläutert werden kann (zum Beispiel nachzulesen in Latour 2005; Callon 2006). Ihrer Meinung nach gilt es, Verständnis in der Gesellschaft und der Wissenschaft herzustellen, um die Designhaftigkeit von gestalteten Objekten zu verstehen (Objekte, Netzwerke, Artefakte) – anstatt andere (soziale, psychologische, historische) Erklärungen zu finden. Nach Yaneva (2012) ist es das Design, welches wiederholbare Handlungen hervorbringt sowie neue soziale Verbindungen stärkt. Diese Verbindungen basieren wiederum auf Affordanzen. Diese beinhalten als solche einen Aufforderungscharakter, der weder objektives Gut noch subjektives Vermögen oder Materie, Stoff und Sinneserscheinung allein darstellt. Die Dinge teilen mit, was zu tun oder zu lassen ist. Die Dinge können so die Vernetzung zwischen Individuen herstellen und Interaktionen hervorrufen.

Um Affordanzen wahrnehmen zu können, müssen diese für die Nutzenden sichtbar gestaltet sein. Nach dem Gestaltpsychologen Koffka (2001) besitzen Affordanzen einen Forderungscharakter. Beispielsweise fordert der Stuhl zum Sitzen oder das Messer zum Schneiden auf. Affordanzen verweisen auf die Unmöglichkeit, die Umwelt in natürlich oder künstlich einzuteilen, hin und sind eng mit der Wahrnehmung von Akteuren verknüpft (Gibson 1979). Die Arbeit der*s Designer*in ist demnach, jede mögliche Handlung erkennbar zu machen (Yaneva 2012, S. 72). Die Gestaltung einer Interaktion kann ebenso verschiedene Handlungsoptionen beinhalten. Affordanzen ändern sich nicht, wenn sich das Bedürfnis des Beobachtenden wandelt. Beim Design von Partizipationsprozessen lässt sich aber auch zeigen, dass Affordanzen – also die gestalteten Handlungsoptionen – nicht zwingend zu den erwünschten Handlungen führen müssen, wie das im siebenten Kapitel konkret an einem Beispiel erläutert wird. Daraus folgt, dass Affordanzen wie auch Objekte und Dinge erst der in Interaktion selbst auftreten.

Der relationalen Soziologie folgend, handelt es sich bei Design um die Gestaltung von Schnittstellen. Nach Häußling (2010a) werden durch Design Grenzen zu Oberflächen umgestaltet. Mit Baecker (2002) und Bonsiepe (1996) verstanden, hängt jede Form von Design mit experimentellen Verbindungen zu Technologie, Körper, Psyche und Kommunikation zusammen. Design möchte faszinieren und auch irritieren. Laut Häußling (2010a, S. 273) ist zu berücksichtigen, dass „designte Objekte [...] nicht nur gestaltet [sind], sie ‚wirken‘ auf ihr Umfeld auch gestaltend und sind darüber hinaus weiteren Gestaltungen [,z. B. über den Aneignungsprozess ihrer Nutzenden,] ausgesetzt“. Der Designprozess ist also nicht abgeschlossen, sobald das Objekt aus Sicht der*s Designer*in fertiggestellt ist, sondern Design beinhaltet auch die Prozesse der Aneignung und Nutzung. Diese Perspektive wird auf die Analyse der Partizipationsformate angewendet. Denn auch die konkrete Ausgestaltung der Partizipation ist mit einem Ablaufplan, dem Raum, wo die Veranstaltung stattfindet, oder dem „Live-Gehen“ der Plattform nicht abgeschlossen. Im Gegenteil: Die Beteiligten gestalten das Format mit sowie um und haben so einen erheblichen Anteil am Design der Partizipation. Aus diesem Grund wird in vorliegender Arbeit von Design als Prozess gesprochen, es scheint nie abgeschlossen und durch die unterschiedlichen Akteure wird es stets neu verhandelt.

Außerdem wird bei Häußling (2010b) durch Design Stabilität geschaffen und Anschlussfähigkeit über ein Ereignis hinaus garantiert. Die empirischen Arbeiten des Techniksoziologen stammen aus dem Feld der Robotik. Er erörtert, wie in der Robotikforschung materielle Technologien gestaltet werden und für menschliche Akteure anschlussfähig gemacht werden und das nicht nur einmal, sondern immer wieder. Häußling bezieht sich in seinen Schriften zwar auf die soziotechnische Gestaltung, beschreibt aber ausschließlich in seinen empirischen Beispielen das Design von Materialitäten und wie diese sozial anschlussfähig gemacht werden. Obwohl sein Konzept auf weitere Designobjekte wie Prozesse oder auch Events angelegt ist, bleibt er eine Überprüfung seines theoretischen Zugangs über materielle Technologien hinaus schuldig. In seinen Beschreibungen, wie Design funktioniert, kommt er so dem Anspruch, Design als soziotechnische Relation zu begreifen, nicht ausreichend nach. Der Begriff des relationalen Designs bei Häußling verspricht jedoch Anwendbarkeit auf verschiedene Kontexte und nicht nur auf das Verfügbarmachen von Technologien. Aus diesem Grund soll Häußlings Designverständnis zwar als Grundlage dienen, aber für andere sozio-technische Arrangements auf der Organisations- und Gesellschaftsebene anschlussfähig gemacht werden.

Die Transformation von *issues*, so die These, benötigt die Gestaltung von soziotechnischen Infrastrukturen. Es treffen digitale und materielle Infrastrukturen, Regeln, Gesetze, Praktiken wie Pitchen und Hacken aufeinander. „Relation“ beinhaltet bereits den Kernpunkt des Designbegriffes: Es geht um die Gestaltung von Schnittstellen als Beziehungen. Beziehung

wird in dieser Arbeit im Sinne des füreinander Verfügbarmachens verstanden. Bei Design werden dementsprechend Rahmenbedingungen für das Zustandekommen von Beziehungen zwischen Elementen, die unter anderen Aspekten keine Verbindung miteinander eingehen würden, gestaltet. In diesem Sinne geht es nicht nur um die Gestaltung von Beziehungen selbst, sondern um das Formen von möglichen Beziehungen, sozusagen von Affordanzen.

Somit beschreibt *Design* den zweckmäßigen Herstellungsprozess einer gewünschten sozio-technischen Ordnung – eine ähnliche Zielstellung weist der Begriff des Engineerings auf, weshalb er an der Stelle mit dem des Designs verknüpft wird. Dem American Heritage Dictionary (2015, S. 433) gefolgt, werden die Parallelen der beiden Konzepte Engineering und Design sichtbar: „To conceive or fashion in the mind; invent,‘, and ‚To form a plan‘, and defines engineering as: ‚The application of scientific and mathematical principles to practical ends such as the design, manufacture, and operation of efficient and economical structures, machines, processes, and systems.‘“ Beide Vorgehensweisen, Design und Engineering, sind orientiert an Problemlösungen, aber immer mit der Unterscheidung von wissenschaftlichen und mathematischen Prinzipien im Hintergrund. Engineering fand bereits vor Design als Konzept Eingang in sozialwissenschaftliche und philosophische Analysen. Beispielsweise beschreibt Nordmann (2011, S. 3): in „The Age of Technoscience“ Engineering als „Design, producing, crafting, building and making, modifying and implementing of technical artefacts, also of procedures and systems“. Herbert Simon (1968) legt einen weiteren Anhaltspunkt dar, wie Artefakte, Systeme sowie Prozeduren durch eine*n Ingenieur*in kreiert werden: „The engineer [...] is concerned with how things ought to be in order to attain goals, and just as important – to function.“ (Simon 1968, S. 4) Engineering bedeutet, etwas so zu konstruieren, dass es genau das tut, was es soll und zwar ohne unerwartete Konsequenzen. Unintendierte Folgen sind folglich Fehler des engineereten Prozesses, die es im Re-Engineering zu beheben gilt (Hammer und Champy 1999). Beim Engineering steht demnach das geplante Funktionieren an erster Stelle und es bezieht sich stets auf die Kontrolle einer chaotischen Umwelt. Funktionieren können aus sozialwissenschaftlicher Perspektive nicht nur Maschinen, sondern ebenso Sozialsysteme oder Prozesse.

Design wirkt im Vergleich zu Engineering offener, da zwar ebenso mit Design ein Ziel erreicht werden soll, aber die Funktion des designten Objektes bzw. Prozesses auch in den Hintergrund geraten kann. Schöne, aber tropfende Teekannen oder Designerstühle, die so instabil sind, dass Sitzen nicht möglich ist, sind Beispiele für „gutes“ Design, würde aber dem Reengineering zum Opfer fallen. Niemand würde am Gelingen des Designs dieser Objekte zweifeln, auch wenn die ursprüngliche Funktion nicht mehr vorhanden ist. Viele Wölbungen oder Accessoires gehören „einfach so“ zum designerischen Konzept, ohne dezidiert immer eine Funktion aufzuweisen. Weiterhin werden unintendierte Nebenfolgen von Design-

prozessen nicht zwingend als Misserfolg gewertet, während bei Engineeringprozessen, Simon (1968) folgend, diese ungewollt sind und nicht selten als Gefahr betrachtet werden.

Während Engineering an Funktionalität und Zweckrationalität orientiert ist, finden sich beim Design auch traditionelle Beweggründe für die Gestaltung. Beim Design einer Küchenmaschine namens „Kitchen Aid“ besteht demnach die Möglichkeit, Teilstücke wegzulassen oder diese auch ganz anders zu gestalten, um das Gerät profitabler zu machen. Aber es ist die 50er-Jahre-Optik, die Menschen zum Kauf dieses Küchengerätes veranlasst. Ähnlich verhält es sich mit Designelementen, die aufgrund neuer Materialien oder veränderter Nutzungsweise über keine Funktion mehr verfügen – angeführt wird hier der Knopf am Revers, um die Jacke zu schließen, welcher nun nur noch Schmuckstück ist, oder die Pedale am Nähmaschinentisch, auf dem nun eine elektrische Nähmaschine steht. Teilweise lassen sich weiterhin Designelemente feststellen, die zwar den Produktionsprozess erleichtern, jedoch keine Funktion beim fertigen Objekt aufweisen (Krohs 2013, S. 74f.). Zusammenfassend lässt sich deshalb Folgendes sagen: Engineering ist an der Funktion orientiert, während Design zwar auf ein Ziel, aber nicht unbedingt auf eine Funktion ausgerichtet sein muss. Zumal auch in der Designtheorie die Ausrichtung auf Funktionalität kritisiert wird – vor allem in Bezug auf Funktionalität, die sich an ökonomischer Zweckrationalität orientiert. Diese Weitläufigkeit des Begriffes sowie die Interpretierbarkeit von Design ermöglichen auch eine von der Funktionalität losgelöste Betrachtung von neuen Partizipationsformaten, weshalb Design in vorliegender Arbeit dem Engineering vorgezogen wird.

Eine weitere Möglichkeit, die Prozesse des Gestaltens sozialer Ordnung zu beschreiben, liefert Suchman (1987) mit ihren Ausführungen zu Konfigurationen als material-semiotische, wechselseitige Prozesse. Diese definieren, ermöglichen und beschränken die Parallelen und Unterschiede zwischen Menschen und Nicht-Menschen. Konfigurationen rufen Effekte hervor und agieren als machtvolle, soziale und materielle Verbindungen (ebd., S. 149ff.). Konfigurieren beinhaltet zum einen die Gestaltung verteilter *agency* und zum anderen verteilter *affectivity* (Dickel et al. 2019, S. 157). „Agency is understood as a material-semiotic attribute not locatable in either humans or nonhumans. Agency on this view is rather an effect or outcome, generated through specific configurations of human and nonhuman entities.“ (Ebd., S. 261) Suchman beschreibt die Affektivität mit der Fähigkeit, sowohl zu affizieren als auch affiziert zu werden, d.h. Empfindungen hervorzurufen und Empfindungen zu fühlen. In Suchmans erstem Werk zu „Plans und Situated Action“ (Suchman 1987) standen zunächst die Praktiken im Vordergrund. Mit dem neueren Titel „Affiliate Objects“ (Suchman 2002) werden die soziomateriellen Arrangements oder soziomateriellen Konfigurationen in den Fokus gestellt. Ausgehend von Design mit dem Ziel soziotechnischer Ordnungen, lassen sich Partizipationsformate ebenso als Konfigurationen bezeichnen. Denn auch soziotechnische Ordnungen rufen Effekte hervor und ihre Verbindungen können machtvoll wirken – so auch

die Verbindungen, die bei Partizipationsprojekten entstehen. Was der Konfigurationsbegriff nicht bietet, ist die Zweck-Mittel-Relation, die dem Designbegriff anhaftet. In Ermangelung dieser Dimension des Zielgerichteten wird in vorliegender Arbeit das Konzept des Designs bevorzugt.

Auf Basis der vorangegangenen Kapitel zeigt sich, dass eine Auseinandersetzung mit den Designprozessen verschiedener Partizipationsmodi erfolgen muss, um die Rolle von Partizipation als Regierungswerkzeug zu verstehen. Design umfasst erstens die Gestaltung von Affordanzen als sozio-technische Schnittstellen im Sinne Häußlings. Design ermöglicht zweitens, stets die Nutzung von Infrastrukturen bereits bei der Gestaltung von Partizipationsformaten mitzudenken und versucht, diese ebenfalls zu prä-formieren. Design bedeutet drittens, Folgen zu planen, Erwartbarkeiten zu erzeugen sowie Handlungsfolgen zu generieren. In Bezug auf die hier verfolgte These heißt das: Durch das zweckgerichtete Gestalten von Infrastrukturen kann es zur Transformation von persönlichen in öffentliche *issues* bzw. zur Adaption von persönlichen an öffentliche *issues* kommen. Doch die designten Affordanzen in der Infrastruktur müssen nicht zwingend zum erwünschten Handeln führen.²⁰ Demensprechend können Bürger*innen über Design in Regierungsprozesse eingebunden werden. Regieren wird in dieser Arbeit folglich als soziomateriell und Design als eine Form des Regierens verstanden.

Design von Partizipation wird hier als gouvernementale Praxis „of things“ gerahmt. Durch gezieltes Partizipationsdesign können Öffentlichkeiten entstehen, die sich um die Lösung von politischen Aufgabenstellungen bemühen. Im Gegensatz zur Sichtweise des freiwilligen, von der Zivilgesellschaft ausgehenden Veränderungswillens zeigt die vorliegende Arbeit, wie gezielt Bürger*innen versammelt werden (können). Dieser Fokus lässt auch Rückschlüsse auf die demokratischen Verhältnisse vermuten. Was sagt Design von Partizipation über die aktuelle Situation unserer Demokratie aus?

Die beiden Pragmatisten Noortje Marres und James Dewey sehen in der Demokratie nicht ein Ideal, sondern vielmehr eine praktische Notwendigkeit. Deshalb fokussieren sie spezifische Probleme sowie die jeweilige konstitutive Öffentlichkeit darum und nicht die *eine* Öffentlichkeit und deren Gemeinwohl (Wieser 2012, S. 239). Das Politische stellt demnach kein System oder einen Teilbereich, sondern eine bestimmte Situation dar: Politik entstehe immer dort, wo neue Öffentlichkeiten um *issues* entstehen. Diese Verhältnisse meint beispielsweise

²⁰ Dies beschreibt auch Akrich (1992) in ihren Ausführungen mit Deskriptionen von technischen Artefakten. Laut Akrich werden in Artefakte Skripte zur Nutzung eingeschrieben. Diese Skripte können aber auch umgangen werden.

auch Latour in seinen Ausführungen zu Dingpolitik, welche Parallelen zu Deweys Vorstellung von Politik aufweisen.²¹

Die Art, wie bei Partizipationsformaten Individuen in bestehende politische Prozesse kreativ integriert und mit ihnen (neue) Prozesse etabliert werden, kann das Verhältnis zwischen Staat und Bürger*in maßgeblich mitgestalten. Gleichzeitig können neue Formate in den jeweiligen politischen Teilbereich zurückwirken und vermögen dort ihr Veränderungspotenzial zu entfalten.

In der Analyse wird sich zeigen, wie verschiedene Entitäten im Rahmen von Partizipationsformaten arrangiert werden, um die Transformation von *issues* zu ermöglichen. Die Mannigfaltigkeit der Fälle und die Notwendigkeit, diese sowohl in ihrer Digitalität als auch mit ihren Wechselwirkungen im nicht-digitalen Raum zu untersuchen, erfordern einen kreativen Umgang mit den sozialwissenschaftlichen Methoden. Die Untersuchung des Designprozesses als Governance/Government-of-things-Prozesses bedarf eines multiperspektivischen Vorgehens und der Anwendung unterschiedlicher Methoden. Der Werkzeugkasten dieser Arbeit wird im Folgenden kurz erläutert, um anschließend die Ergebnisse des analytischen Prozesses, welche teilweise bereits angeklungen sind, in ihrer Breite auszuführen.

²¹ Mit Ding meint Latour nicht materielle Artefakte, sondern Streitsachen, beispielsweise Smartphones, Facebook, Hightech-Kühe oder billig produzierte T-Shirts (Lamla und Laser 2016, S. 251). Diese Dinge versammeln als Krisen ein Kollektiv, welches auf einem „komplexen Akteur-Netzwerk“ fußt (ebd.). Latours Kollektiv beinhaltet menschliche wie nicht-menschliche Akteure, die sich um ein Ding versammeln. Diese hybride Denkweise erschwert eine Unterscheidung des Dinges und der Akteure, welche sich darum versammeln. Bei Marres und Dewey hingegen besteht die Öffentlichkeit aus menschlichen Akteuren, aber die Infrastrukturen zur Stabilisierung sowie das issue selbst kann technische wie nicht-technische Züge annehmen.

Latour beschreibt, wie sich Politik um Dinge konstituiert. In seiner Auffassung gehen menschliche und nicht-menschliche Akteure Assoziationen mit diesem Ding ein und sind nicht über das Ding vermittelt (Harman 2014, S. 169). Die Frage, die sich Latour demnach stellt, ist, was Dewey und Marres aussparen: „What are the things politics should turn around and how it is going to turn around those things?“ (Latour 2000d, S. 819, zitiert nach: Wieser 2012, S. 239) Die Antwort auf diese Frage gibt Latour (2004) in „Politics of Nature“, indem er für eine neue, zweidimensionale Gewaltenteilung plädiert: Gewalt, die in Betracht zieht, und Gewalt, die in (Rang-)Ordnung bringt (ebd., S. 111).

Latour unterbreitet in seinen Schriften Vorschläge für eine demokratietheoretische Perspektive. Diese Sichtweise wirft aber mehr Fragen auf, als dass sie institutionell bestehende Verfahrensweisen reflektiert. Latours Dingpolitik liest sich somit eher wie ein politisches Programm und nicht als Analysewerkzeug für aktuelle Entwicklungen. Deshalb eignet sich Latours Perspektive auch nur bedingt, um konkret empirische Fälle zu beleuchten. Seine Idee jedoch, dass Politik und Demokratie in einer technisierten Gesellschaft als Dingpolitik neu begriffen werden kann, und die Forderung, derartige Prozesse auf ihre demokratische Qualität hin zu untersuchen, möchte die vorliegende Arbeit aufgreifen.

4 Methodisches Vorgehen und Forschungsverlauf

In diesem Kapitel erfolgt die Darlegung des methodischen Vorgehens vorliegender Arbeit. Der methodische Hintergrund hilft, die Fallauswahl nachzuvollziehen und später während der drei Analysekapitel das unterschiedliche Datenmaterial einzuordnen. In der ersten Phase der Dissertation war das Forschungsinteresse durch Partizipationsformate, welche vom wirtschaftlichen in den öffentlichen Sektor diffundiert sind, motiviert. Das vorläufige Ziel bestand darin, die Entstehung und Stabilisierung von sehr voraussetzungsvollen Formaten, ohne das Vorhandensein eines gegenseitigen wirtschaftlichen Interesses, zu hinterfragen. Zunächst wurde im Mai 2015 der Hackathon *Stadt-Hackathon* sowie die Anfänge des *Stroms der Ideen* begleitet. Beim *Stadt-Hackathon* handelt es sich um ein kurzzeitiges Format, bei dem unterschiedliche Menschen zusammenkommen. Der *Strom der Ideen* ist ein über mehrere Monate andauernder Ideenwettbewerb in der Steiermark mit unterschiedlichen Elementen der Partizipation, sowohl digitale als auch direkte Face-to-Face-Interaktionen integrierend. Daraufhin wurden weitere Formate ausgewählt, die eines gemeinsam haben: Bezugnehmend auf die Kategorisierung von Fung (2006) sind die Beteiligten bei allen Formaten „open und self selected“, sie entscheiden sich also freiwillig für das Engagement und werden nicht aufgrund ihrer speziellen Expertise vorher von einer Institution ausgewählt.

Für die Analyse und die Beantwortung der Frage nach der Transformation von *issues* war es wichtig, die Dimensionen der (digital-)technisierten Partizipationslandschaft auf unterschiedliche Weise widerzuspiegeln: niedrigschwellig oder einen hohen Grad an Expertise voraussetzend sowie mit unterschiedlicher zeitlicher Intensität verbunden. Expertise meint in dieser Arbeit zum einen disziplinäre Expertise, die für die Teilnahme verlangt wird bzw. die Kapazität, sich einzelne Praktiken, die während der Teilnahme verlangt werden, anzueignen (hier Formatexpertise genannt). Zeitliche Intensität bezieht sich auf die Dauer der Partizipation. Als kurze Dauer wird hier zum einen punktuelle Partizipation verstanden, wie die Nutzung einer App, welche lediglich wenige Minuten in Anspruch nimmt. Zum anderen heißt kurze Dauer die Teilnahme an einem Format, welches eine Partizipation von ein bis zwei Tagen verlangt. Als zeitextensiv wird eine geplante, monatelange, immer wieder punktuelle Partizipation beschrieben. Folgende Matrix (Abbildung 3) ordnet die untersuchten Partizipationsformate zu, alle Formate werden in den entsprechenden Kapiteln ausführlich erläutert:

	Zeitintensiv/kurze Dauer	Zeitextensiv/lange Dauer
Wenig fachliche oder Formatexpertise	<i>Smarticipate, Maerker</i> Mängel- melder Brandenburg	
Viel fachliche oder Formatexpertise	<i>Stadt-Hackathon, Waldwerkstatt,</i> <i>Social-Entrepreneurship-</i> <i>Workshop</i> ²²	<i>Strom der Ideen</i>

Abbildung 3: Matrix Partizipationsformate (eigene Darstellung)

Wie zu erkennen ist, bleibt eine Spalte leer. Langfristige Partizipationsformate verlangen von den Teilnehmenden meist eine bestimmte Expertise und deren Entwicklung während des Formates, weshalb die Kombination sich ausschließt. Sie sind oft aufwändig gestaltet, so dass über die Monate keine Mitwirkenden verloren gehen. Die Attribute ‚wenig Expertise verlangend‘ und dennoch ‚langfristig angelegt‘ schließen sich demzufolge aus. Durch die Erforschung des ersten Hackathons in Gießen ergab sich die Möglichkeit, die darauffolgenden Veranstaltungen im Folgejahr zu einem neuen Thema (Der Wald) ebenso sozialwissenschaftlich zu begleiten. Damit ließen sich in diesem Fall die Perspektiven vergleichen. Die Fälle weisen sowohl Parallelen als auch Unterschiede auf, wie in den einzelnen Analysekapiteln herausgearbeitet wird. Jedes Kapitel widmet sich zwei Fällen und es wird näher erläutert, wie die spezifischen Formate zueinander in Beziehung gesetzt werden können. Durch die Vielfalt an Fallstudien, die auch digitale Elemente, wie Websites, integrieren, gelangten unterschiedliche methodische Vorgehensweisen zur Anwendung, die im Folgenden erläutert werden.

Die Formate wurden multimethodisch sowie anhand verschiedenen Datenmaterials untersucht. Es wurden fokussierte und Leitfadeninterviews (Bogner 2002) sowie Web-Ethnografien durchgeführt und Videos, die zur Kommunikation der einzelnen Formate dienen, analysiert. Das Verwenden verschiedener Methoden dient der ausführlichen Rekonstruktion der einzelnen Fälle und ermöglicht es, Daten unterschiedlicher Couleur zu erheben und anschließend Argumente aus verschiedenen Perspektiven zu beleuchten. Interviews fokussieren einzelne Personen und ihre Erfahrungen, während sich der*die Forschende bei Ethnografien ein eigenes Bild von den Partizipationsformen, den Praktiken und Abläufen machen kann. Da die Formate über eine Website oder andere digitale Instrumente organisiert werden, hätte ohne Web-Ethnografien ein essenzielles Element in der Betrachtung gefehlt.

Während der Interviews wurden die Interviewten als Expert*innen aufgefasst, die spezifisches Wissen über die zu rekonstruierenden Sachverhalte und Situationen aufweisen (Gläser und Laudel 2010). Interviewt wurden die Organisator*innen der Formate sowie einzelne Beteiligte. Neben den längeren Expert*inneninterviews erfolgten auch während der Ethno-

²² Um die Anonymität der Interviewpartner*innen zu gewährleisten, wurden die Namen der Veranstaltungen, der Organisationen sowie die Städte und Regionen umbenannt.

grafie kurze Unterredungen mit den Anwesenden, ein Vorgehen, welches bei fokussierten soziologischen Ethnografien üblich ist. Eine soziologische Ethnografie wird im Gegensatz zur anthropologischen in der eigenen Gesellschaft durchgeführt (Knoblauch 2001, S. 124), die Formate entstammen also dem deutschsprachigen Raum. Eine fokussierte Ethnografie widmet sich einem bestimmten Ausschnitt der Kultur. Statt am Leben der Beforschten dauerhaft teilzunehmen, wird ein Bereich ausgewählt, wie hier die einzelnen partizipativen Aktionen, und dieser in der Tiefe betrachtet (ebd., S. 125). Fokussierte Ethnografien zeichnen sich durch kurze daten- und analyseintensive Feldaufenthalte aus, durch technische Aufzeichnungen, das Erfassen von Hintergrundwissen sowie das gemeinsame Auswerten mit anderen Forschenden. In vorliegender Arbeit wurden digitale und nicht-digitale Partizipationsformate fokussiert ethnografisch untersucht. Im den folgenden Absätzen wird in die Ich-Form gewechselt, um die eigenen Erfahrungen im Feld besser reflektiert darlegen zu können. In der Analyse wird darauf teilweise zurückgekommen, um eigene Wahrnehmungen zu reflektieren.

Bei einigen Formaten habe ich als ethnografische Forscherin selbst teilgenommen, andere habe ich als stille Beobachterin betrachtet. Ich habe mich beim *Strom der Ideen* und beim *Stadt-Hackathon* als stille Beobachterin unter die Teilnehmenden gemischt. Meist habe ich mich mit meinem Laptop in einer unauffälligen Ecke aufgehalten. In den Pausen habe ich versucht, mit den Teilnehmenden ins Gespräch zu kommen und sie für ein Interview zu gewinnen. Die Teilnehmer*innen, die zu einem Gespräch bereit waren, waren meist diejenigen, die dem Format positiv und weniger kritisch gegenüberstanden. Viele Beteiligte waren nach der Interviewanfrage daran interessiert zu wissen, was mein wissenschaftlicher Hintergrund sei und was die Forschung motiviert. Andere verloren das Interesse an meiner Person, sobald ich offenbarte, dass ich keine „richtige“ Teilnehmerin und somit nicht Teil des sich engagierenden Kollektivs war. Mein Grund, dem Format beizuwohnen, wurde, so meine Deutung, als nicht so sinnvoll erachtet wie der eigene. Der Umgang mit meiner Person sowie die Auseinandersetzung damit, dass ich aus fachlichen Gründen anwesend war und nicht, um mich ehrenamtlich zu engagieren, sind in die Analyse eingeflossen. Das Gefühl, welches mir vermittelt wurde, brachte mich an einigen Stellen dazu, mich zu rechtfertigen und von meinem eigenen Engagement in der TUM Jungen Akademie²³ zu berichten. Der Vorteil dieser Art der Beobachtung bestand darin, mich bereits während der Veranstaltung zurückzuziehen und sowohl meine Mitschriften als auch meine ersten Gedanken zu ordnen. Demzufolge war es mir möglich, bereits erste analytische Muster zu erkennen und diese bei einem folgenden Gang in das Feld (nach der Mittagspause oder am nächsten Tag) zu überprüfen.

²³ Die TUM: Junge Akademie fördert sehr gute und engagierte Studierende. Innerhalb von 1,5 Jahren setzen diese in Kleingruppen eigene Projekte um, bei denen der verantwortungsvolle Dienst an der Gesellschaft im Mittelpunkt steht. Ich habe als Tutorin während meiner Dissertation mehrere solcher Gruppen begleitet.

Andere Formate (der *Social-Entrepreneurship-Workshop* und die *Waldwerkstatt*) untersuchte ich als Teilnehmende. Ich arbeite in den Gruppen mit und ließ mich von der Euphorie mitreißen. Durch die Beobachtung anderer Formate in der Vergangenheit hatte ich gegenüber unerfahrenen Teilnehmenden einen Vorteil. Beispielsweise hatte ich 2016 den *Stadt-Hackathon* als Beobachterin begleitet und bei der *Waldwerkstatt* war ich aktiver Teil einer *hackenden* Gruppe. Der Ablauf war mir bekannt und ich konnte mich ebenfalls unvoreingenommen mit der offenen Aufgabenstellung beschäftigen. Ich bin mit meiner Forschungsarbeit stets offen umgegangen und habe versucht, auch während der Arbeit oder in den Pausen Notizen zu machen. Die Doppelrolle war die größte Herausforderung, da die Zeit für die Forschungsintermezzi meist beschränkt war und ich mich als Teil des Kollektivs positionieren wollte. Weiterhin habe ich in den Gruppen versucht, Integrationsarbeit zu leisten, das heißt, ich habe zweitweise die Rolle der Moderatorin übernommen, zurückhaltende Teilnehmer*innen mit Aufgaben bedacht, sie so versucht, in die Gruppe zu integrieren und die Gruppenarbeit voranzubringen. Weiterhin war ich involviert in die Präsentation der Ergebnisse. Bei der *Waldwerkstatt* habe ich mich um die Abschlusspräsentation bemüht, die Folien gestaltet sowie die Dramaturgie dieser aufgebaut. Ebenfalls habe ich unser Produkt zusammen mit einer*m anderen Teilnehmer*in auf der Bühne präsentiert.

Beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* habe ich mich aktiv an den Diskussionen beteiligt und gemeinsam mit anderen eine Idee für ein Social Start-up entwickelt. Die aus meiner Forschungsarbeit bei solchen Veranstaltungen gewonnenen Erkenntnisse zum Ablauf eines gelungenen Vortrages und das Wissen um die Bedeutsamkeit der Performance ermöglichten mir, dem Vortrag die nötige Aufmerksamkeit in der Vorbereitung zu schenken. Kurz vor und während des Vortrages war ich stets aufgeregt, hatte einen erhöhten Puls und wollte die Gruppe gut repräsentieren. Die Präsentation vor einer Jury nahm ich jedes Mal sehr ernst, auch wenn ich wusste, dass ich nach der Veranstaltung das Projekt nicht weiterverfolgen würde. Diese Situationen führten bei den Verabschiedungen auch zu unangenehmen Situationen, da ich Interesse an einer zukünftigen Zusammenarbeit verneinen musste.

Auch freute ich mich über den Gewinn. Um mich nicht von dieser Euphorie mitreißen zu lassen, musste ich mich als Forscherin nach dem Besuch des Formates immer wieder distanzieren. Die theoretische Arbeit half, Distanz aufzubauen sowie einen analytischen Fokus auf die Themen zu richten. Das Einnehmen der Teilnehmer*innenrolle ermöglichte es mir, die „Binnenperspektive“ (Malinowski 1979, S. 49) der Beteiligten zu reflektieren. Ich konnte durch die Teilnahme Hintergrund- und implizites Wissen erfassen und somit auch die Gefühlswelt der Beteiligten nachempfinden.

Nach den ersten Datenerhebungen ergab sich das sequenzanalytische Vorgehen als methodische Konsequenz, um die Muster sowie die Geschichten der Entscheidungsprozesse innerhalb der einzelnen Fälle analysieren zu können (Fabel-Lamla und Tiefel 2003). Die

vielen „neuen“ Begrifflichkeiten, beginnend bei den Titeln, und die voraussetzungsvollen Texte und Bilder auf den Websites ließen mich diese Entscheidung treffen. Sequenzanalytisches Vorgehen bietet die Möglichkeit, sich die Partizipationsformate Stück für Stück zu erschließen. Ich konnte mich ihnen im langsamen Tempo nähern und logisch Wirkendes immer wieder hinterfragen. Dies erlaubte es mir, den nötigen Abstand zu gewinnen und mein Erkenntnisinteresse zu verfolgen.

Methodisch kontrolliert wird ein Protokoll einer Praxis (Videoaufzeichnungen von Interaktionen, verschriftete Interviews, Kinofilme, Gemälde, Flugblätter, Vorlesungsverzeichnisse usw.) analysiert, indem die protokollierte Praxis auf ihre möglichen Bedeutungen hin interpretiert wird, d.h. der Sinn der Praxis wird rekonstruiert. (Ludwig-Mayerhofer und Sondermann 2006, S. 6)

Die Sequenzanalyse hat verschiedenste Anhänger*innen und ebenso viele unterschiedliche Arbeitsweisen. Sequenzanalytisches Vorgehen bedeutet, dass Daten zu einem Zeitpunkt für sich selbst stehen und nicht dazu genutzt werden dürfen, einen späteren Prozesszeitpunkt zu erläutern. Die Daten werden entlang des Entstehungspfad es interpretiert (Reichertz 2011). Bei einer Sequenzanalyse wird sich bei der Interpretation der Daten vorerst von jeglichem Kontextwissen distanziert und analysiert, in welchen Kommunikationssequenzen Äußerungen Bestand haben könnten. In diesem Zusammenhang wird sehr kleinschrittig vorgegangen und erst zur nächsten Sequenz gewechselt, sobald die dominante Deutung ermittelt wurde. Das Wort bzw. das Bild wird sehr genau genommen. Jede Deutung wird zugelassen und in der Gruppe diskutiert. Darauf folgt das Einbeziehen des tatsächlichen Anschlusses, welcher Hinweise auf die Deutung gibt, die die größtmögliche Plausibilität aufweist. Das Vorgehen wird an weiteren Sequenzen wiederholt. Wernet (2000) beschreibt die fünf Grundprinzipien der Sequenzanalyse: Kontextfreiheit, Wörtlichkeit, Sequenzialität, Extensivität und Sparsamkeit. Die ersten drei Prinzipien wurden bereits erläutert, Exklusivität beinhaltet die Vorgabe, sehr wenig Datenmaterial zu analysieren. Die ausgewählten Textsegmente werden nicht nur sehr genau, sondern auch möglichst ausführlich analysiert, sodass keine denkbare Deutungshypothese übersehen werden kann. Die darauffolgende Analyse des tatsächlich realisierten Anschlusses gibt schließlich Hinweise darauf, welche der entworfenen (Be-)Deutungen am meisten Plausibilität für sich beanspruchen kann (Ludwig-Mayerhofer und Sondermann 2006).

Sparsamkeit beinhaltet das In-Betracht-Ziehen der Deutungen, die von der Sequenz erzwungen werden. Dadurch konnten einzelne Bausteine der Partizipationsformate, ihre Unterschiede und Gemeinsamkeiten herausgefiltert werden. Sequenzanalytisches Vorgehen ermöglicht es, Verwunderung und Überraschendes zuzulassen und sich als Forscher*in von Deutungen irritieren zu lassen. Da ich selbst bei den Formaten anwesend war, erwies es sich als hilfreich, die anderen Perspektiven im meiner Kolleg*innen zuzulassen, um eine analytisch ausgewogenere Perspektive auf das Datenmaterial zu entwickeln. Nach der ethnografischen Arbeit im Feld wurden sowohl (web-)ethnografische als auch Beobachtungs-

daten in der Kleingruppe analysiert. Sowohl Websites, Fotos, Zeitungsberichte als auch einzelne Videoabschnitte und Interviewdaten wurden in Datensitzungen sequenzanalytisch untersucht. Der Sequenzanalyse folgend wurden dementsprechende Deutungsmuster herausgearbeitet (Meuser und Sackmann 1998).

Die Ergebnisse der Sequenzanalyse lassen sich in den folgenden drei Analysekapiteln wiederfinden. Bei den Kapiteln handelt es sich um Fallrekonstruktionen. Im Gegensatz zur Fallbeschreibung, wird bei Fallrekonstruktionen nicht versucht, eine Geschichte als solche zu erzählen, da Zeitlichkeit nicht das ordnende Prinzip darstellt. Ein Fall ist „eine strukturierte, geschichtlich konstituierte autonome Handlungseinheit mit identifizierbaren Grenzen“ (Kraimer 2000, S. 42). Fallrekonstruktionen dienen dazu, Fälle sowohl in ihrer Komplexität zu erfassen als auch zu den konstituierenden Prinzipien (Strukturen, Mechanismen, Gesetzmäßigkeiten) vorzustoßen und allgemeine Rückschlüsse auf neue gesellschaftliche Phänomene zu gestatten (Bude 2003). Fallrekonstruktionen finden sich in der Soziologie beispielsweise bei der Schilderung verschiedener Arten von Gruppen und Organisationen. In dieser Arbeit wurde sich für diese rekonstruktiv vorgehende Forschungslogik entschieden, da den Einzelfällen gezielt Bedeutung zugesprochen wird und sich gleichzeitig das Datenmaterial gezielt zur Illustration der Theorie einsetzen lässt. Das Datenmaterial wurde strengen Auswahlkriterien unterzogen und innerhalb der einzelnen Analysen zu einem kohärenten Ganzen zusammengesetzt. Die Daten stehen bei diesem Vorgehen im Dienste der Theorie.

Jedes Auswertungskapitel wird je zwei Fallanalysen gewidmet, sodass der Vergleich zwischen den einzelnen Fällen eine erkenntnisgenerierende sowie erkenntniskontrollierende Funktion erfüllt. Sofern „Vergleichshorizonte empirisch, d.h. durch Kontrastfälle, untermauert sind, können sich die Forschenden von der Befangenheit in ihren eigenen Selbstverständlichkeiten und Erwartungen lösen“ (Nohl 2013a, S. 41ff.). Kontrastfälle dienen dem Entdecken von Sinnzusammenhängen im untersuchten dominanten Fall (Nohl 2013b). In der Auswertung werden jeweils ein Fall ausführlich und der andere als Kontrast bzw. Ergänzung hinzugezogen sowie dementsprechend Unterschiede und Gemeinsamkeiten herausgearbeitet. Dieses Vorgehen half, das *Design* des jeweiligen Partizipationsformates mit unterschiedlichem Datenmaterial nachzuzeichnen sowie Besonderheiten zur Transformation von *issues* nicht nur anhand eines Falles herauszuarbeiten, sondern diese auch zu bestätigen. Es folgt die Darstellung unterschiedlicher *issue*-Transformationsprozesse mit dem Ergebnis der Entstehung dreier verschiedener Öffentlichkeiten. Die Analyse folgt stets demselben Schema.

Erstens wird die Inszenierung des zukünftigen öffentlichen *issues*, um das sich die einzelnen Individuen der Öffentlichkeit versammeln sollen, aufgefächert. Inszenierung beinhaltet Methoden und Techniken, die eine Sache zum Leben erwecken, die anderenfalls keine oder zu wenig Aufmerksamkeit bekommen würde. Stengers folgend enthält das *Design* einer Szene Ähnlichkeiten mit Inszenierung. „Design a scene is an art of staging. It is not naked

citizens who are participating, each defending an opinion. It is a matter of roles distribution, of artfully taking a part in the staging of the issue.“ (Stengers 2010, S. 10) Das *issue* bei Stengers ist das Thema auf der Bühne. Die Inszenierung eines *issues* beinhaltet demzufolge das Arrangieren unterschiedlicher Akteure, um das *issue* zum Leben zu erwecken. Inszenieren stellt kein Vortäuschen falscher Tatsachen dar, es verstärkt oft nur das Inhärente eines Objektes oder einer Situation. In Theatermetaphorik gesprochen, werden Stücke inszeniert, die auf Papier geschrieben sind. Sie existieren. Durch die Darbietung mit Schauspieler*innen wird das geschriebene Wort lebendig und es können sich gleichzeitig mehrere Personen um das Stück versammeln. Mehr noch: Die einzelnen Besucher*innen können sich über die Handlung austauschen sowie Meinungen diskutieren. Ähnlich verhält es sich bei den Partizipationsformaten. Um Teilnahme zu ermöglichen, wird zunächst ein *issue* inszeniert, um das sich versammelt werden kann. Der Inszenierungsprozess wird in den einzelnen Kapiteln erläutert und dargelegt, mit welchen Hilfsmitteln das jeweilige Thema bzw. die Aufgabe Aufmerksamkeit erregt und welche Art von Bürger*innen darauf aufmerksam gemacht werden sollen.

Im zweiten Teil wird erläutert, wie die anfängliche Betroffenheit von einem arrangierten öffentlichen *issue* stabilisiert wird. Die Teilkapitel legen dar, wie verschiedene Spannungen innerhalb der Partizipationsformate die Transformation der *issues* und folgend die Entstehung der Öffentlichkeit ermöglicht, diese stabilisiert und zusammenwachsen lässt. So kann auch gezeigt werden, unter welchen Bedingungen Gemeinsinn entstehen kann. Jede der einzelnen Spannungen lässt sich in jedem Transformationsprozess und der jeweiligen Öffentlichkeit wiederfinden, wird aber besonders gut sichtbar bei der Entstehung einer spezifischen Öffentlichkeit. Der dritte Teil widmet sich anschließend einem konkreten, materiellen Akteur, der bei der Analyse des Designs hervorstach. Es folgt ein zusammenfassendes Kapitel. Die einzelnen Fälle ermöglichen die Schlussfolgerung, dass es drei Arten von Öffentlichkeiten gibt: *entrepreneurial*, *service*, und *hacking public*.²⁴ Das erste Kapitel widmet sich dem Entstehungsprozess von *entrepreneurial publics*, die folgenden Kapitel bauen auf den Erkenntnissen auf, welches in dieser ersten Analyse vermittelt wird.

²⁴ Die englischen Begriffe wurden für die gezielte Beschreibung ausgewählt. Der deutsche Sprachgebrauch bot nicht die gezielte Ausdrucksweise und da alle Begriffe im Deutschen weitestgehend geläufig sind bzw. keine deutsche Übersetzung besteht (für *hacking*), wurde sich für englische Titel entschieden.

5 *Entrepreneurial publics* qua Design

Im folgenden Kapitel wird der Fokus auf zwei Partizipationsformate gerichtet: die Durchführung eines Ideenwettbewerbs *Strom der Ideen* und ein Workshop zum Thema Social Entrepreneurship. Ein Vergleich der beiden Fälle ist möglich, da sich die jeweilige Dauer der Partizipation unterscheidet, aber ähnliche Strategien zur Aufrechterhaltung des Partizipationsformats vorgefunden wurden. Das Spannende an den beiden Fällen ist die Adaption von ökonomischen Logiken in die Welt der Partizipation. Es werden Methoden mit Ursprüngen in Start-up-Veranstaltungen und Geschäftsmodellentwicklung in die Partizipationsformate eingepasst und entfalten dort ihre Wirkung. Die Partizipierenden haben unterschiedliche Vorerfahrungen mit diesen Methoden. Es lässt sich demzufolge reflektieren, wie die Transformation von persönlichen in öffentliche *issues* mithilfe der ökonomischen Logiken vonstattengehen kann. Über die Transformation von *issues* kann außerdem dargelegt werden, wie relativ offene Fragestellungen im Laufe von Partizipationsverfahren konkretisiert und bearbeitbar gemacht werden.

In diesem Kapitel geht es um das spezielle Partizipationsdesign, welches *entrepreneurial publics* als Ergebnis hat. Damit sind Öffentlichkeiten gemeint, die sich aus unternehmerischen Selbsten zusammensetzen. Wie *entrepreneurial publics* konkret zu verstehen sind, wird im letzten Kapitel 5.4 ausgeführt. Die Fälle wurden ausgewählt, da sie auf diesen Prozess detaillierte Rückschlüsse zulassen und aufzeigen, welche Infrastruktur notwendig ist, um eine solche Öffentlichkeit entstehen zu lassen. Der Ideenwettbewerb wurde während der Durchführung in der Steiermark durch weitestgehend stilles Beobachten ethnografisch untersucht. Am *Social-Entrepreneurship-Workshop* wurde aktiv teilgenommen. Dieses Vorgehen bietet sowohl Zugang zur Außen- als auch zur Innenperspektive auf die Entstehung der *entrepreneurial public*.

Das Design des Partizipationsmodus besteht aus drei Teilen, die leitend für den Aufbau des Kapitels sind: 1.) Die Inszenierung der *issues* wird als Grundlage für die Transformation von *issues* nachgezeichnet. Hier wird insbesondere auch auf materielle Artefakte, wie Gullydeckel und Flyer, die zu Werbezwecken genutzt werden, eingegangen. 2.) Der zweite Teil beschäftigt sich mit der Infrastrukturierung von Situationen der Konkurrenz und Kooperation, die ebenso zur Transformation von *issues* beitragen. 3.) Es erfolgt die Analyse der „Business Model Canvas“, eine spezifische Methode, die in den zwei Fallstudien zur Anwendung kommt und aus dem unternehmerischen Kontext stammt. Die Funktionsweise und Rolle einer solchen Methodik wird reflektiert und es folgen zusammenfassende Gedanken zur Transformation von *issues* und zur Entstehung der *entrepreneurial public*. Der Fokus des Kapitels liegt auf der Analyse des *Stroms der Ideen*, der *Social-Entrepreneurship-Workshop* wird zum Vergleich herangezogen.

Kurzvorstellung Strom der Ideen

Der Ideenwettbewerb *Strom der Ideen* fand bereits in verschiedenen Regionen statt. Der Ablauf wurde weitestgehend beibehalten, einzelne Elemente jedoch auch ausgetauscht. Ideenwettbewerbe werden in der Wirtschaftswissenschaft als Methode des Open-Innovation-Baukastens beschrieben. Verschiedene Autor*innen liefern Definitionen, von denen hier eine umfassende Beschreibung herausgegriffen wurde:

Ein Ideenwettbewerb ist ein Appell an eine bestimmte Zielgruppe, Ideen zu einem vorgegebenen Thema in einem festgelegten Zeitraum einzureichen. Ein Organisator unterstützt – bei Bedarf zusammen mit Mentoren – die Teilnehmer bei der Abgabe der Ideen, die durch die Teilnehmer selbst und/oder eine Jury nach vorgegebenen Kriterien bewertet und prämiert werden. (Ebner 2008, S. 32).

Diese Definition stammt aus wirtschaftswissenschaftlicher Fachliteratur, kann aber auf den vorgestellten Wettbewerb übertragen werden. Die einzelnen Teile des Wettbewerbs lassen sich beim *Strom der Ideen* wiederfinden. Organisatorisch ist der Ablauf des Ideenwettbewerbs wie folgt arrangiert: Es werden Ideen für die Region oder aus der Region für die Welt gesucht. Durch einen strukturierten Prozess durchlaufen die Ideen und mit ihnen die Ideengeber*innen einen Prozess der Transformation. Die Idee wird zum Projekt, aber auch die*der Ideengeber*in wandelt sich. Innerhalb dieses Prozesses erfolgen online und offline verschiedene Übersetzungsprozesse. Die staatliche Institution „CO2-freie Steiermark²⁵“ finanzierte und veranstaltete den Ideenwettbewerb. Zwei Mitarbeitende, die den Wettbewerb bereits in Kärnten, einer anderen Region in Österreich, in einem der Vorjahre gewonnen haben, waren für die Durchführung vor Ort in Vollzeit beschäftigt. Die Veranstalter*innen wurden von den Gründer*innen des Formates aus der Schweiz unterstützt. Neben den ethnografischen Daten bereichert die Analyse ein Leitfadenterview mit der*m Gründer*in sowie die Berichterstattung anderer Durchführungen. Auch die Website spielt bei dem Format eine besondere Rolle und wird zur Analyse des Designs des Partizipationsformats (web-)ethnografisch in ihre Einzelteile zerlegt.

Kurzvorstellung Social-Entrepreneurship-Workshop

Bei diesem *Social-Entrepreneurship-Workshop* handelt es sich um eine zweitägige Veranstaltung. Workshops stammen ursprünglich als Konzept aus dem Bildungswesen und sind Veranstaltungen, bei denen eine kleine Gruppe kooperativ und moderiert an einem gemeinsamen Ziel arbeitet (Lipp und Will 2008). Am ersten Tag des Workshops wurde in das Thema *Social Entrepreneurship* eingeführt. Verschiedene Übungen zu den einzelnen Themengebieten wie Impact²⁶, Skalierung, Business-Case-Gestaltung fanden statt. Methoden und Instrumente sowie die Vorstellung sogenannter Success Cases standen dabei im Mittel-

²⁵ Namen von Institutionen wurden geändert.

²⁶ Impact beschreibt in der Welt des Social Entrepreneurships das Ziel eines sozialen Unternehmens: gesellschaftlichen Einfluss zu generieren. Um diesen zu messen, bestehen unterschiedliche Methoden, welche im Workshop vorgestellt wurden.

punkt. Am zweiten Tag wurden die Teilnehmer*innen dazu angehalten in Gruppen eigene Ideen und schlussendlich ein Konzept für ein eigenes soziales Start-up-Projekt zu entwickeln. Auch hier durchliefen die Teilnehmer*innen eine Metamorphose. Das Ziel der vorliegenden Analyse des Workshop-Formats war digitale sowie nicht-digitale Abläufe zu reflektieren.

Der *Social-Entrepreneurship-Workshop* war am Design Thinking orientiert. Dabei handelt es sich um eine Methode zur Gestaltung nutzerzentrierter Produkte und Dienstleistungen (siehe dazu auch Kapitel 3). Design Thinking beschreibt ein Konzept zur „kreativen Problemlösung“ und wurde von David Kelley, Terry Winograd und Larry Leifer von der Stanford University entwickelt. Der Design-Thinking-Ansatz wird als „human-centered“ – also am Menschen orientierter – Designprozess beschrieben. In diesem gilt es, die Bedürfnisse der jeweiligen Zielgruppe zu beobachten, zu identifizieren und zu verstehen. Die daraus gewonnenen Einsichten bilden den Startpunkt für die eigentliche Ideengenerierung. Durch frühes Erstellen und Testen von Prototypen werden Ideen schnell umgesetzt und evaluiert. Der Fokus liegt dabei weniger auf der detailgenauen Ausarbeitung von Ideen, sondern vielmehr auf umfassendem Experimentieren und Sammeln von neuen Einsichten (Leonard 1999). Eine soziologische Untersuchung des Phänomens Design Thinking liefert Seitz (2017), auf die später noch Bezug genommen wird.

Sowohl Ideenwettbewerbe als auch verschiedenartige Workshops wurden in den letzten Jahren von Firmen zur Integration von Unternehmensexternen in den Innovationsprozess eingesetzt. Seit den 80er-Jahren fungiert Open Innovation als ökonomischer Ursprung der Öffnungsbewegung, welche sich auf andere gesellschaftliche Teilbereiche ausgeweitet hat, als paradigmatischer Begriff für ein Verständnis der Gestaltung des Innovationsprozesses als interaktiv, verteilt und offen (Hilgers et al. 2011).

Im Zusammenhang mit diesem neuen Paradigma stehen verschiedene Konzepte und Methoden, wie ein Innovationsprozess mit Externen gestaltet werden kann (Koch et al. 2014, S. 203). Neue Akteure sollen in alle Phasen des Innovationsprozesses eingegliedert werden und nicht nur ihre Meinungen kommunizieren, sondern ebenfalls aktiv an der Entwicklung von Produkten oder Services teilhaben (Reichwald und Piller 2006, S. 45). Open Innovation und die damit verbundenen Methoden wie Crowdsourcing erfahren in der soziologischen Forschung bereits vermehrt Aufmerksamkeit – vor allem in der Arbeits- und Industriosociologie bilden die Veränderungen des Kund*innen-Unternehmen-Verhältnisses einen eigenen Forschungszweig. Hinterfragt werden die neuen Handlungslogiken zwischen Produktion sowie Konsum („Prosuming“) und hier insbesondere die Integration von „Unternehmensexternen“ in den Innovationsprozess eines Unternehmens (Bruns 2010; Powell 2016).

Es finden sich Untersuchungen zu den jeweiligen Konsequenzen von „Open Innovation“ für die gesellschaftliche Arbeitsteilung (Bruns 2010; Kleemann et al. 2008, 2012). Das beschriebene Paradigma der Offenen Innovation ist aber keine rein akademische Diskussion, viel eher eine empirisch beobachtbare Entwicklung, welche sich in unterschiedlichen Bereichen erkennen lässt. Vermehrte Aufmerksamkeit in der Reflexion erhielt bisher der Profitbereich (Blättel-Mink und Kopp 2016), obwohl die Rationalitäten sich auch auf den Non-Profit-Sektor anwenden lassen und mittlerweile die Methoden ebenso beispielsweise in der Kunst oder eben im öffentlichen Sektor zur Anwendung kommen. Das Autor*innenkollektiv um Chesbrough et al. (2014) bietet eine Erweiterung des Konzeptes um das Soziale als „Open Social Innovation“ mit eigenen Rationalitäten und Praktiken. Als Beispiele führen die Autor*innen E-Government sowie zivilgesellschaftliche Partizipationsformate an. Die Bezeichnung „Open Social Innovation“ impliziert die Adaption der Öffnung des Innovationsprozesses für die Herstellung von sogenannten sozialen Innovationen, also solche, die soziale Herausforderungen adressieren und sich an sozialen Bedürfnissen orientieren (Howaldt und Jacobsen 2010). Die Betrachtung von „Open Social Innovation“ als kollaborative Praxis ist relativ jung und der Diskurs um diese Art von Innovationen erfolgt zumeist normativ, es werden demnach die positive Wirkung der Innovation betont und negative, un intendierte Folgen außer Acht gelassen. Die sozialwissenschaftliche, kritische Auseinandersetzung, welche bereits zum Phänomen Open Innovation stattfindet, wenn auch auf den Bereich der Arbeit limitiert, fehlt bei diesem Phänomen weitestgehend, obwohl in diesem Fall die Entgrenzung zwischen Arbeit und Freizeit noch offensichtlicher zu sein scheint. Die Untersuchung des *Social-Entrepreneurship-Workshops* in diesem Kapitel zeigt, wie im Kontext sozialer Innovationen Verantwortung für gesellschaftliche Probleme an Bürger*innen übertragen werden sollen. Folglich lässt sich dieser Teil der Analyse auch nutzen, um das Phänomen der „Open Social Innovation“ kritisch zu hinterfragen.

Beide Partizipationsformate – der Ideenwettbewerb und der Workshop – eignen sich aus mehreren Gründen für die Untersuchung der Transformation von *issues*. Erstens, weil bei der Partizipation Logiken aus dem ökonomischen in den öffentlichen Sektor transferiert wurden. Transferaktivitäten rufen Spannungen sowie Interdependenzen hervor, die in Partizipationsformaten im öffentlichen Bereich bisher nicht anzutreffen waren. Die einzelnen Elemente aus dem ökonomischen Bereich werden demnach in spezifischer Art und Weise neu arrangiert und für ein bürgerschaftliches Engagement anwendbar gemacht. Zweitens steht bei den Formaten bürgerschaftliches Engagement über den Aspekt der Deliberation hinaus bis hin zur Beteiligung an wirtschaftlicher Wertschöpfungslogik im Fokus der Partizipation. Es wird nicht nach Meinungen, sondern nach Ideen und deren Umsetzung gefragt. Drittens liefern die Formate eine interessante Analyseperspektive, da sie digitale und nicht-digitale Elemente miteinander verbinden. Gerade bei Ideenwettbewerben ist es nicht immer üblich,

die digitale Sphäre zu verlassen. Diese Kombination verspricht, Aussagen über beide Sphären zu treffen und dennoch das Spezifische an dieser Kombination herausfiltern zu können. Die folgende Analyse zeigt die Gemeinsamkeiten und Unterschiede beider Formate auf und diskutiert, wie die Transformation von *issues* gestaltet und so *entrepreneurial publics* entstehen können. Um die einzelnen Designelemente zur Herstellung der Öffentlichkeit zu analysieren, werden sozialwissenschaftliche Definitionen und Konzepte herangezogen und zur Illustration Datenmaterial aus dem Feld genutzt.

5.1 Inszenierung des *issues* „Verbesserung“

Zum erfolgreichen Design eines Partizipationsformates zählt die Anknüpfung verschiedener *attachments* an ein zugrundeliegendes *issue*. Beim Design von *issues* werden zukünftige Rollen festgelegt und die Rollenübernahme Einzelner somit sichergestellt. In Folge der Inszenierung eines *issues* sollen demnach *attachments* generiert werden, sodass sich die Rolle der*s betroffenen Bürger*in einnehmen lässt. Die Hintergründe des Ideenwettbewerbs *Strom der Ideen* lassen Rückschlüsse auf die organisatorischen Bemühungen der Inszenierung zu. Bevor der Ideenwettbewerb für die breite Bevölkerung als Plattform zugänglich gemacht wurde, versammelten sich bereits verschiedene Organisatoren. Akteure von *Nachhaltige Steiermark*, eine unabhängige Energieberatungsagentur, und betroffene lokalpolitische Entscheidungsträger*innen verfolgen die Reduzierung des CO₂-Fußabdrucks der Steiermark um 15 %²⁷. Das politische Ziel wurde in verschiedene Aktivitäten übersetzt, z. B. die Erarbeitung einer Nachhaltigkeits-Enquete. Der Ideenwettbewerb stellte eine weitere Aktivität innerhalb dieses Rahmenprogramms dar. Er wurde aus Geldern für dieses Programm finanziert und soll dazu beitragen, diesem Ziel näher zu kommen. Retrospektiv werden die Ideen und der Ablauf des *Stroms der Ideen* auf der Website von *Nachhaltige Steiermark* dargestellt und die Durchführung dessen als „bereits erreicht“ deklariert. Das Hintergrundbild auf dieser Seite ist dasselbe, welches auch der *Strom der Ideen* auf seiner Homepage verwendet. Die enge Verknüpfung des Events mit den energiepolitischen Zielen lässt die Vermutung aufkommen, dass auch das *issue* „CO₂-Reduzierung“ für das Partizipationsformat inszeniert wurde. Die Untersuchung zeigte aber, dass es zunächst bei der Ansprache der Teilnehmenden im Hintergrund verblieb. Es sollten auch andere Ideen für die Steiermark am Wettbewerb teilnehmen können. Inszeniert wurde durch die Aufforderung und auch die Materialien die „Verbesserung der Steiermark“ im Allgemeinen. Dadurch versammelten sich Akteure fast ‚automatisch‘, auch um das *issue* der Energieautonomie Steiermarks. Der Inszenierung zugehörig erscheinen zunächst der Name des Ideenwettbewerbs *Strom der Ideen* sowie das Motto „Vom Traum zum Tun“. Gemeinsam mit der Aufforderung, sinnvolle Ideen für die Region einzureichen, wurde ein Dreiklang erreicht. Als Name beinhaltet *Strom der Ideen* die Vorstel-

²⁷ Das Ziel wurde sinngemäß abgewandelt, um die Anonymität der Akteure zu wahren.

lung, dass Ideen, also etwas Diffuses und Unkonkretes, durch den Strom in etwas Stabiles und Genaues verwandelt werden. Ideen spielen als Begriff in der Soziologie bisher außerhalb von Handlungstheorien (Luckmann 1992) als normativ-kulturelles Motiv von Handlungen keine für sich betrachtete Rolle. Aus diesem Grund wird die politikwissenschaftliche Definition herangezogen. Im politikwissenschaftlichen Gebrauch werden geteilte Ideen als gemeinsame Orientierungspunkte (*focal points*) für konfluierende Interessen unterschiedlicher Akteure beschrieben (Münnich 2011). Eine Parallele zum Begriff des *issues* existiert, da auch in einer Idee verschiedene Ansichten gebündelt werden können. Bei einer Idee sind dies aber Interessen und nicht *attachments*, die an das *issue* geknüpft werden. Die Ideen des *Stroms der Ideen* als Orientierungspunkte zu betrachten, erscheint sinnvoll, da sie zunächst einer*m Ideengeber*in zugeordnet werden, aber durch den Kanal verschiedene Akteure ihre Ziele und Vorstellungen in der Idee bündeln und sie dadurch in ein Projekt verwandeln können. Der Fokus Idee wird weiterhin durch eine Glühbirne illustriert. Eine Glühbirne mit Gesicht war Teil des Logos und fand sich auf Flyern, der Website und auch anderen Materialien wieder. Glühbirnen gelten in der westlichen Gesellschaft als ein Symbol für Eingebung und sind häufig im Zusammenhang mit Erfindungen oder kreativen Prozessen wiederzufinden. Demnach wird der Appell gebündelt mit der Aufforderung, kreativ zu sein – mit Popitz gesagt: „Etwas ins Leere, undefinierte hineinzustellen, eine Welt im Kleinen zu erschaffen“ (Popitz 1997, S. 80).

Die Glühbirne begleitete sowohl als Symbol als auch als Artefakt den Prozess der Ideen-Transformation und fungierte als zentrales Instrument der Infrastruktur. Sie erinnert immer wieder daran, worum es gehen soll: Erleuchtung, andere, „kreative Ideen“. Popitz (ebd.) versteht unter Kreativität die menschliche Fähigkeit, Neues zu entwickeln. Als Grundlage dient die Vorstellungskraft zur Vergegenwärtigung des noch Abwesenden und basierend darauf die Fantasie zur Vergegenwärtigung des „(Noch-)Nicht-Existenten“. Die Erzeugung des Neuen kann nach Popitz grundsätzlich auf drei Wegen geschehen: erstens erkundend (entdecken und erfinden, Suche nach neuem Wissen), zweitens gestaltend (herstellen und formen von Artefakten), drittens sinnstiftend (deuten, begründen, rechtfertigen). Welche Aktivitäten beim *Strom der Ideen* angewendet werden sollen, wird durch den Appell sowie die Symboliken nicht eindeutig kommuniziert. Hingegen werden die Ideen in den Beschreibungen noch spezifiziert: Es soll sich um sinnvolle Ideen handeln. Die Gründer*innen haben demzufolge die Aufforderung zielgerichtet gestaltet, indem sie sich aktiv für und gegen andere Begriffe entschieden, wie der folgende Interviewausschnitt zeigt.

[...] Da haben wir den Begriff ‚Enkeltauglichkeit‘ lang verwendet. Irgendwann war uns der auch wieder zu blöd. Und dann sind wir irgendwie zu ‚sinnvoll‘ gegangen, wie lange das hält, wissen wir auch nicht. Das ist mehr so eine Entwicklung und schlussendlich heißt’s für uns irgendwo, es bringt ’nen Mehrwert für Mensch, Natur, Welt. Was das ist, boah meine erste Linie, es gibt so viele Ideen, die nachhaltig, was ist nachhaltig und schlussendlich tut man’s dann nicht. Also ’ne Idee, die nachhaltig ist, aber nicht umgesetzt wird, bringt ja auch niemandem was. (Interview Gründer*in²⁸ *Strom der Ideen*, August 2015)

Der Begriff der „sinnvollen Ideen“ war nicht von Anfang an Bestandteil des *Stroms der Ideen*, er hat sich entwickelt und es besteht keine Sicherheit seitens der Gründer*in, wie lange dieser bestehen wird. Mit „sinnvoll“ verbinden sich die Attribute durchdacht, vernünftig sowie nützlich. Nachhaltig hingegen ist mit langer und starker Wirkung assoziiert. Die Wirkung selbst muss nicht zwingend „sinnvoll“ sein. Was hier so zufällig erscheint, lässt sich als Inszenierung des *issues* beschreiben. Durch das Finden von immer anderen Begriffen, die das beschreiben, was die Gründer*innen und die dahinterstehenden Akteure, wie Geldgeber (z. B. verschiedene Stiftungen oder die Region Steiermark), von den Bürger*innen beim *Strom der Ideen* erwarten, erregt das Format bei spezifischen Bürger*innen Aufmerksamkeit. Dabei handelt es sich um Menschen, die sich von Neologismen wie „*Strom der Ideen*“ oder „Enkeltauglichkeit“ nicht abgeschreckt, sondern angezogen fühlen und die eine Glühbirne mit „Idee“ und nicht zwingend mit dem Diskurs zur Energiesparlampe verbinden. Neben den semantischen Anstrengungen wurde der Appell durch Artefakte wie zum einen Gully-, zum anderen Bierdeckel inszeniert. Als Repräsentationen waren diese Teil der zweckmäßig eingerichteten Infrastruktur und materialisieren den Aufruf, sich zu beteiligen, auf unterschiedliche Weise. In der Steiermark wurden Gullydeckel mit der Aufforderung „*Bring deine Idee zum Strom*“ versehen. Der Gullydeckel mit seinen Löchern bietet einen Zugang zur Kanalisation und versinnbildlicht die gerichtete, flusshafte Bewegung von Ideen. Der Gang durch einen Kanal bzw. die Kanalisation ist bekanntermaßen beschwerlich und unangenehm. Demzufolge vermittelt der Gullydeckel im übertragendem Sinn Bemühungen, die den Bewerber*innen während der Partizipation abverlangt werden. Die konkrete Ausgestaltung der Anstrengung wird aber erst während der Teilnahme ersichtlich. Die Werbestrategie über Gully-Deckel erscheint nur bedingt geglückt, da diese auch Assoziationen ganz anderer Art hervorrufen können.

Mit der Aufforderung, die Idee zum Strom zu bringen, wird auch kommuniziert, was mit den Ideen passieren soll – sie sollen keine Ideen bleiben, sondern sinnbildlich einen Fluss durchgleiten. Noch bleibt unklar, ob die Idee am Ende noch so besteht, wie sie in den Strom gekommen ist. Die Bürger*innen der Stadt wurden durch die Gullydeckel irritiert und auf den *Strom der Ideen* hier als physisches und durch die Website dann digitales Objekt aufmerksam gemacht. Weiterhin dienten Bierdeckel als Marketinginstrumente, um den Appell zu

²⁸ In vorliegender Arbeit wird durchgängig für konkrete Personen die gegenderte Form verwendet, um die Anonymität der Befragten zu wahren.

kommunizieren. Die Bierdeckel lagen in verschiedenen öffentlichen Institutionen und in Bars aus. Ebenso wurden sie für den Vorbereitungsabend als Wegweiser genutzt und die Ideen-geber*innen selbst nutzten Bierdeckel als ihr Werbematerial.

Der Bierdeckel symbolisiert die Idee, die mit Freunden in einer Bar bei einem alkoholischen Getränk entsteht. Weiterhin wird durch dieses Werbemittel angezeigt, dass es sich bei solchen kreativen Handlungen nicht um „Schnapsideen“ handeln muss, sondern es können Ideen sein, die realisiert werden können. Diese Art des Werbeatfakts steht symbolisch für die Art der Ideen, die beim *Strom der Ideen* gesucht werden. Es sollen keine elaborierten Projekte sein, sondern Ideen, die mit Freunden vielleicht in der Kneipe schon einmal besprochen, auf einem Bierdeckel skizziert, aber bisher nicht in die Realität umgesetzt wurden. Die Glühbirne auf dem Bierdeckel sticht ins Auge, da sie das einzige farbige Element darstellt. Die Aufforderung veranschaulicht das Bildhafte des Deckels. Der Bürger*innen der jeweiligen Region soll etwas tun, er*sie soll aktiv werden und etwas verwirklichen, was er*sie mit sich herumträgt – eine Idee. Bei der Umwandlung hilft der Strom.

Der Bierdeckel fungiert nicht nur als Marketinginstrument, sondern er symbolisiert die Ideen auch in der digitalen Welt des Ideenwettbewerbs. Auf der Website wurden auf digitalen Bierdeckeln die Ideen in Kürze mit Titel, Kurzbeschreibung und Bild dargestellt. Die*der Gründer*in erklärt im Interview, was damit bezweckt wird.

*Ja als allererstes war es, Ideen formulieren und realisieren, fanden wir dann sperrig irgendwann, äh haben wir gedacht, das beschreibt's schön oder einfach nur zeigen, das ist 'ne gute Idee, passt auf 'nen Bierdeckel, das ist mittlerweile eigentlich so'n Hauptslogan. (...) (Er sucht was, zeigt mir den Bierdeckel) Das ist unser Hauptwerbeträger, den wir immer schon haben, ist der Bierdeckel. 'Ne gute Idee passt auf 'nen Bierdeckel, da gibts halt so 300 Zeichen effektiv und da kann man auf den Bierdeckel seine Idee in 300 Zeichen schreiben und unten steht dann hat's geklappt und ab damit in den Strom der Ideen und äh (...) war das Formulieren, Realisieren und irgendwann vom Träumen zum Tun. (Interview Gründer*in Strom der Ideen)*

Eine *gute Idee* wird als kurz charakterisiert und es ist möglich, diese in wenigen Worten zu beschreiben. Komplizierte, mit viel Vorwissen oder Erklärungen verbundene, eventuell wissenschaftliche Projekte werden somit von vornherein ausgeschlossen.

Eingesetzt zur Inszenierung des *issues*, um die Öffentlichkeit zu versammeln, werden Gullydeckel, Bierdeckel, die Startseite und auch Videos, um möglichst viele, aber auch die „richtigen“ Bürger*innen auf ihre Website zu locken und schlussendlich zum Mitmachen anzuregen. Durch die Vorgaben und die Inszenierung werden demzufolge nicht, wie oft von den veranstaltenden Akteuren beschrieben, alle angesprochen, sondern es wurden die Steiermärker Bürger*innen fokussiert, die sich den Anforderungen, etwa eine Idee auf einen Bierdeckel zu skizzieren, gewachsen fühlen und die Herausforderung der Fragen meistern können. Das gestaltete sich nicht für alle immer ganz einfach und war mit Zeitaufwand verbunden.

*Die Eintragung mit den Fragen hat schon mehrere Stunden gedauert und das war echt schwer. (Ideengeber*in, Vorbereitungsabend)*

Den Akteuren soll demnach nicht nur auffallen, was in der Region oder Welt verbessert werden sollte (dieser Aufgabe wird sich in Kapitel 6 ausschließlich gewidmet), sondern sie sollen diesen Missstand selber beheben und dazu auch Hürden auf sich nehmen wollen. Folgend handelt es sich bei der Inszenierung um das *issue* „Verbesserung der Region“, hier der Steiermark, um welches sich im Folgenden die Individuen versammeln. Der *Strom der Ideen* fand bereits in unterschiedlichen Regionen statt, aber die Begriffe und Artefakte waren in diesem Prozess eine Konstante. Die Inszenierung musste dahingehend namentlich angepasst werden, damit die geschriebenen Rollen von den Bürger*innen aus der jeweiligen Region übernommen werden können.

Das *issue* „Verbesserung der Region“ besteht nicht von sich aus – es benötigt eine Infrastruktur: Symbole wie Glühbirnen, Artefakte wie Gullydeckel, Systeme wie Websites und Begriffe, die es lebendig werden lassen. Es wurde vielseitig inszeniert. Akteure versammeln sich nicht von selbst, um die Region zu verbessern, unabhängig davon, ob dies notwendig ist, sondern sie werden mithilfe verschiedener Designelemente dazu versammelt. Doch die Verknüpfung mit dem übergeordneten *issue* kann nur erfolgreich sein, wenn *attachments* mit dem übergeordneten, öffentlichen *issue* geschaffen werden. Wie im zweiten Kapitel dargestellt, befinden sich *issues* zwischen den Polen persönlich und öffentlich und können auf einem solchen Spektrum auch wandern, wie der *Strom-der-Ideen*-Einfall des Lastenfahrradverleihs zeigt.

Der Wunsch nach der Möglichkeit, ein Lastenfahrrad in der Steiermark nutzen zu können, war zunächst ein *privates issue* einzelner, einander nicht bekannter Bürger*innen. Die einzelnen Ideengeber*innen waren bei dem Lastenfahrradverleih zunächst *betroffen* davon, für den Transport von Wasserkästen oder Möbelstücken ein Auto leihen zu müssen. Es gab demzufolge kein *attachment*. In anderen Städten in Österreich, wie in Graz und Wien, bestanden zu diesem Zeitpunkt bereits Leihsysteme für Lastenräder. Ein*e Ideengeber*in beschrieb das *privates issue* – den Wunsch nach einem Verleih auf der *Strom-der-Ideen*-Website. Das *private issue*, wie der Traum eines Lastenfahrradverleihs, wurde dazu über Text und Bild digital abgebildet sowie in die vorgefertigte Maske der Website eingepasst. Das *private issue* wurde durch die Eingabe auf der Website mit dem inszenierten *issue* des Partizipationsformates verknüpft. Dadurch wurde ein*e andere*r Bürger*in darauf aufmerksam. Das *private issue* verließ den privaten Raum und versammelte Schritt für Schritt neue Akteure. Die Idee wurde durch die Veröffentlichung Teil der Ideenlandschaft für die Region. Die Bürger*innen beteiligten sich jetzt nicht mehr ausschließlich an der Idee eines Lastenfahrradverleihs, sondern durch die Wahl des Weges über den Ideenwettbewerb auch an der „Optimierung der Region“. Andersherum schaffte die Infrastruktur des *Stroms der Ideen* auch

gleichzeitig eine kleine Öffentlichkeit um den entstehenden Lastenfahrradverleih. Die design- te Website bot für diese Entwicklung die entsprechende Schnittstelle.

Die andere Möglichkeit bestand in dem Vorhandensein eines öffentliches *issues*, welches bereits eine Öffentlichkeit um sich versammelt und mit jenem des *Stroms der Ideen* verknüpft wird. Der Verein „Fallobst“²⁹ illustriert diese Transformation. Der Verein wurde von verschiedenen Akteuren zwei Jahre zuvor gegründet, um ungenutztes Obst und Gemüse von Bauern und Streuobstwiesen einzukochen. Dafür versammeln sich regelmäßig Freiwillige in großen Küchen von Cafés oder Restaurants, deren Besitzer*innen ebenso Teil der Fallobst-Öffentlichkeit geworden sind und ihre Küche für den Verein zur Verfügung stellen. Mittels der Produkte, wie Marmeladen und Chutneys, die anschließend in verschiedenen Läden zum selbstgenannten Preis angeboten wurden, versammelten sich noch weitere Akteure. Zum einen sind dies die Besitzer der Cafés, Einkaufsläden und Geschäfte, zum anderen auch Menschen, die die Produkte mitnehmen und ihren selbstgewählten Preis bezahlen. Die Idee des Vereins, so wie er bestand, wurde auf der Website eingetragen. Die Beziehung zur Region bestand bereits, da das Obst und Gemüse von den umliegenden Bauern oder Obstwie- sen stammt. Durch die Teilnahme am *Strom der Ideen* sollte die Öffentlichkeit um das *issue* „Fallobst“ vergrößert werden. Es folgte ein Prozess, den das *issue* und die Teilnehmer*innen des *Stroms der Ideen* durchlaufen, dabei wurde das *issue* des Vereins bei der Entstehung mit dem übergeordneten *issue* verknüpft, wie das nächste Unterkapitel zeigt. Zunächst sollte es aber darum gehen, wie die Inszenierung beim zweiten Fall, dem *Social-Entrepreneurship-Workshop*, stattgefunden hat und welche Gemeinsamkeiten sich erkennen lassen.

Die Inszenierung des issues beim Social-Entrepreneurship-Workshop

Der Veranstaltende des Workshops war das „Zentrum Soziales Unternehmertum“ in Stutt- gart, dessen Kernbereich darin besteht, Gründungen im sozialen und nachhaltigen Bereich zu fördern – kurz, wie es auf der Website beschrieben wird: „*Wir schaffen soziale Unter- nehmer*innen*“. Plakativ beschrieben steht dahinter eine politische Aufgabe, die von unter- schiedlichen Institutionen, wie Stiftungen, getragen werden – die Gestaltung der Gesellschaft durch bürgerschaftliches und unternehmerisches Engagement. Eines der Instrumente stellte der zweitägige Workshop dar. Auf diesem wurden mögliche Interessierte über verschiedene Kanäle, wie Social Media, Rundmails der Stuttgarter Universität und Fachhochschule sowie Werbezettel aufmerksam gemacht.

²⁹ Name wurde geändert.

Der Social-Entrepreneurship-Workshop ist ein zweitägiger, praxisnaher Intensivworkshop mit Ziel des Zertifikatserwerbs für Studierende und Young Professionals. Es sollen neugierige und verantwortungsbewusste Menschen ausgebildet werden, mit unternehmerischer Herangehensweise gesellschaftliche Innovationen für die gesellschaftlichen, sozialen und ökologischen Probleme unserer Zeit zu entwickeln. (Website des Social-Entrepreneurship-Workshops, letzter Abruf: 12.03.2018)³⁰

Wie dem Text zu entnehmen ist, ist das Programm mit einem Zertifikat verknüpft, einer Bestätigung von Kompetenz, wie sie in einer Zertifikatsgesellschaft (Becker et al. 2002) üblich ist. Denn in einer komplexen Gesellschaft reicht es wie früher in der Old Economy nicht mehr, Kompetenzen zu besitzen oder zu vermitteln, sondern diese müssen zertifiziert, unter Beweis gestellt werden (ebd.). Die Arbeit am eigenen Selbst muss offiziell bestätigt werden. Ein persönliches *issue* der einzelnen Teilnehmer*innen ist es demzufolge, den eigenen Lebenslauf aufzubessern oder sich selbst „tatsächlich“ immer weiter zu optimieren.

Ebenso enthält der Text den Begriff der sozialen Innovation. Dazu zählen der klassischen Definition folgend auch Dinge wie die Bismarck'schen Sozialgesetze oder das Frauenwahlrecht (Zapf 1989). Die Art der sozialen Innovation kann hier nicht gemeint sein. Neuere Innovationen, die als sozial bezeichnet werden, sind Carsharingsysteme sowie Mehrgenerationenhäuser. Hinter diesen Innovationen können sich ebenso Geschäftsmodelle verbergen, was die Verbindung zum Begriff „Entrepreneurship“ erklären könnte. Eine Innovation hat sich nach Definition als Neuerung in der Gesellschaft durchgesetzt und etabliert (Howaldt et al. 2014). Wie das innerhalb von zwei Tagen zu bewerkstelligen sein soll, bleibt fraglich.

Weiterhin wird von einem Intensivworkshop gesprochen, intensiv kann gründlich und konzentriert bedeuten, aber in Bezug auf Sinneseindrücke auch: stark, kräftig und durchdringend, z.B. intensive Farben (Bibliographisches Institut GmbH 2018). Schlussfolgernd wird es sich um anstrengende Tage handeln, in denen Wissen vermittelt, aber auch angewendet werden soll. Welche Methoden oder Beispiele aus der sogenannten Praxis die Teilnehmer*innen erwarten, wird hier nicht näher ausgeführt. In diesem Fall fragt sich, in welcher Art Praxis dieser Workshop durchlaufen wird. Praxis stellt das Gegenteil von Theorie dar. Der Titel Workshop beinhaltet bereits die Erwartung an die Teilnehmenden, sich theoretische Kenntnisse anzueignen, um sie später in die Praxis umzusetzen (Lipp und Will 2008). Praxisnah wirkt in der Beschreibung wie ein Paradox – es soll nicht theoretisch, aber auch nicht praktisch sein, sondern nah dran. Gesellschaftliche Innovationen zu entwickeln, ist auf einer theoretischen Ebene unmöglich. Während des Workshops kann zwar die Grundlage für eine gesellschaftliche Neuerung gelegt, aber innerhalb von zwei Tagen keine Umsetzung und Durchsetzung der Innovation stattfinden. Demnach drängt sich die Deutung auf, bei den zwei

³⁰ Der Text wurde leicht abgewandelt, um die Anonymität zu wahren. Der Sinn und wichtige Begriffe sind erhalten geblieben.

Tagen handele es sich doch um theoretische und praktische Phasen der Wissensvermittlung zur Herstellung gesellschaftlicher Innovationen.

Der Workshop richtete sich explizit an Young Professionals und Studierende. Gemeinhin sind mit Young Professionals junge Menschen in einem Alter zwischen 20 und 35 Jahren in einer Profession, in Arbeit gemeint, d. h., sie studieren nicht mehr, sind aber auch noch nicht mehrere Jahre oder Jahrzehnte in ihrem Beruf tätig. An dieser Stelle zeigt sich, dass nicht wie beim *Strom der Ideen* die „gesamte“ Bevölkerung angesprochen wird, stattdessen eine grob definierte Zielgruppe. Versprochen wurde keine Allinklusion, sondern der Appell schloss bereits Menschen aus. Gründer*innen befinden sich meist in dieser vorgegeben Altersspanne und die angesprochenen Akteure haben womöglich noch keine familiären Verpflichtungen und sind bereit, berufliche Risiken eingehen. Ebenso könnten sie mutmaßlich Zeit und Interesse für das folgende neunmonatige Programm des Zentrums Soziale Innovation aufbringen. Der *Social-Entrepreneurship-Workshop* ist gewissermaßen der Prototyp für das neunmonatige Programm der Akademie. Bei dem Programm wird eine Gruppe aus 20 Personen auf dem Weg von der Idee bis hin zur Gründung in neun Monaten durch regelmäßige Abendveranstaltungen begleitet. Der Workshop diente somit dem Zweck, das Interesse zu schüren sowie Interessierte für das einjährige Programm zu finden bzw. bereits aus diesem Format Menschen zu Gründungen zu motivieren.

Das Programm wurde während des Workshops häufiger erwähnt und an einigen Stellen fühlte es sich so an, als würde aktiv dafür geworben werden. Die Teilnehmer*innen sollten laut der Ansprache nicht nur jung, sondern ebenso auch verantwortungsbewusst und neugierig sein, denn nur dieser Personentypus besitzt dem Ankündigungstext nach die nötigen Eigenschaften zur Entwicklung von Innovationen. Bereits im Appell wurde die Rolle des Unternehmerischen kommuniziert. Unternehmerische Praktiken stellen das Handwerkszeug für die Transformation der Gesellschaft dar, welches den Akteuren vermittelt werden soll (unternehmerische Herangehensweise). Gesellschaftliche Innovationen basieren dem folgend auf der Arbeit mit unternehmerischen Praktiken. Wie beim *Strom der Ideen* sind Lösungen für „gesellschaftliche, soziale und ökologische Probleme“ gesucht – der Anspruch an die Teilnehmer*innen war demnach sehr hoch. Sie mussten zunächst die Probleme identifizieren und eine Lösung finden. An dieser Stelle spannte sich das übergeordnete *issue* auf: Gesellschaft verbessern.

Verknüpft wurden für die Entstehung der Öffentlichkeit bei dem Workshop zunächst Software- und Hardware-Produkte und Werbeartefakte, auf denen der Appell illustriert wurde. Ebenso dienten Fotos (oft auf vorherigen Veranstaltungen entstanden), eine spezifische Schriftart, ein Video sowie die verschiedenen Symbole zur Ablaufillustration auf der Website der Inszenierung des *issues*. Auf der Website wurde der Ablauf wie folgt kommuniziert:

Modul 1: Einführung in Social Entrepreneurship – Was bedeutet Social Entrepreneurship? Welche Unternehmen gibt es? Modul 2: Methoden und Instrumente – Wie wird ein Geschäftsmodell für Social Entrepreneurs aufgebaut? Welche Arten der Finanzierung gibt es? Modul 3: Skalierung des Impacts? Wie schafft es eine Idee zu fliegen? Wie kann gesellschaftliche Wirkung eines Sozialunternehmens gemessen werden? Modul 4: Ideengenerierung – Entwickeln einer eigenen Idee im Bereich Social Entrepreneurship, Anwendung der gelernten Methoden und Instrumente. (Website des *Social-Entrepreneurship-Workshops*, letzter Abruf: 10.09.2018).

In der Ablaufbeschreibung waren die unterschiedlichen Ziele formuliert und es wird vorweggenommen, welche Kompetenzen am Ende der zwei Tage den Teilnehmenden vermittelt sein sollten. Die Module nutzten Start-up-Semantiken, wie: „Wie lernt eine Idee fliegen?“ und „Wie baut man ein Geschäftsmodell auf?“, und adressieren demzufolge eine spezifische Zielgruppe, die diese Begriffe kennt bzw. sich davon nicht abgeschreckt fühlt. Vier Module in zwei Tagen versprachen außerdem eine eng getaktete Wissensvermittlung und arbeitsreiche Tage. In einem Video auf der Website wird das Format durch Interviewausschnitte mit den Teilnehmenden und den Veranstaltenden sowie kurzen Sequenzen aus den Arbeitsphasen vorgestellt. Das Arbeitspensum soll, laut dem Video, auch Vergnügen bereiten.

Durch die bewegten Bilder von gemeinschaftlichem Zettel-Kleben und diskutierenden, lachenden Personen in dem Video wird die Mühe, welche vorher vermittelt wurde, leicht entkräftet und durch freudiges Zusammensein bei dem Workshop attraktiv gestaltet. Das wird später im Video noch durch die Aussage der*s Organisator*in des Workshops verstärkt: „[Das Programm] vermittelt spielerisch Methoden und Kompetenzen, die für die Gründung eines Sozialunternehmens benötigt werden“ (Aussage aus dem Video) Demzufolge sollen soziale Gründungen durch den Workshop vorbereitet und – ganz spezifisch an dem *issue* „Gesellschaft verbessern“ – Interessierte angesprochen werden.

Die Illustration des inszenierten *issues* lässt so zunächst unterschiedliche *attachments* zu, die später während des Formates umgewandelt oder neu verknüpft werden können. Was zufällig gewählt erscheint, durchläuft einen langen Auswahlprozess³¹, wird aufwändig gestaltet, ist ständigen Überarbeitungen ausgesetzt und muss im Vorhinein durch Investor*innen oder Rücklagen finanziert werden. Deren Interessen spiegelten sich demnach ebenso in der Inszenierung des *issues* wider. Persönliche *issues* beliefen sich bei dem Workshop auf „Informieren über Social Entrepreneurship“, „Interessierte für eine mögliche Gründung kennenlernen“ bis hin zu Credit Points sammeln, denn für diese zweitägige Veranstaltung gab es Studienpunkte an allen Hochschulen sowie das erwähnte Zertifikat. Außerdem verbanden zwei Teilnehmer*innen auch Interessen ihres Arbeitsgebers mit dem Workshop – das bedeutet: Social Entrepreneurship sollte in diesen Unternehmen ein Thema werden und sie wurden ausgesandt, um sich darüber zu informieren. Ihr persönliches *issue* bestand demnach darin, ihren „Job“ gut zu machen und sich zielorientiert weiterzubilden. Die *issues* wurden im Fol-

³¹ In einem Interview mit dem *Strom-der-Ideen*-Gründer*in vor dem Pitchingabend führt dieser aus, welche Pläne sie für die Zukunft haben, was das erneute Design der Website, Symbole und Erklärung für den Prozess beinhaltet.

genden mit jenem des übergeordneten *issues* der Veranstaltenden „Gesellschaft verbessern“ verbunden. Überschneidungspunkte von persönlichen *issues* und dem des Veranstaltenden existierten demnach bereits. Andere wurden auf dem Workshop miteinander verknüpft, doch dazu mussten verschiedene Bemühungen stattfinden.

Einen zentralen Anteil daran hatte die Infrastruktur. Zunächst bestand diese hauptsächlich aus digitalen Technologien sowie den Netzwerken zu den verschiedenen Universitäten und Social Start-ups. Später kamen Räume, Artefakte, Narrative und Praktiken aus dem Entrepreneurship hinzu. Beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* konnte sich nicht einfach so angemeldet werden, sondern Interessierte mussten ein Motivationsschreiben mit ihrer eigenen Idee für ein Social Start-up verfassen. Die Aufforderung diente der Verknüpfung mit dem inszenierten *issue*. Wie sich später herausstellte, sollten diese Schreiben keine große Rolle mehr spielen. Es wurde auf einen ähnlichen Mechanismus zurückgegriffen wie beim *Strom der Ideen*: nicht nur die Teilnehmer*innen zu aktivieren, denen Missstände auffallen, sondern diejenigen, die bereit sind, zur Bearbeitung und Lösung gesellschaftlicher Missstände ihre Zeit und Energie zu investieren. Demnach wurden Hürden gestaltet, um bereits am Anfang die „richtigen“ Teilnehmer*innen zu interessieren und andere, die entweder nicht die nötige sprachliche oder digitale Expertise aufwiesen oder diese Anstrengung nicht bewältigen wollten, auszuschließen. Beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* bestand zusätzlich ein finanzieller Exklusionsmechanismus. Lag keine Immatrikulation an einer Universität vor, musste die Teilnahme an diesen zwei Tagen bezahlt werden.

In beiden Formaten konnte erfolgreich ein *issue* arrangiert und so Bürger*innen für dieses interessiert werden. Beim *Strom der Ideen* lautete das inszenierte *issue* „Verbesserung der Region“, beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* hingegen war es die „Verbesserung der gesamten Gesellschaft“. Die Aufrufe dienten als erste Möglichkeit, sich als Bürger*in davon angesprochen und betroffen zu fühlen oder sein*ihr persönliches *issue* daran anschließen zu können. Beide Formate problematisierten bestehende gesellschaftliche Verhältnisse und riefen bestimmte Individuen zu deren Verbesserung auf. Dem Aufruf folgen verschiedene Aktivitäten, die zur Verknüpfung von *attachments* an das *issue* bzw. zur Eingliederung bestehender privater *issues* führen sollen.

5.2 Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation

Wie vollzieht sich Interdependenzbewältigung in sozialen Ordnungen? Das ist die Frage nach den Mechanismen, die dafür sorgen, dass zwei oder mehrere Akteure ihr Handeln relativ zuverlässig und damit für beide vorhersagbar aufeinander abstimmen können, sodass für diese Konstellation eine relativ dauerhafte soziale Ordnung etabliert wird. (Schimank 2007a, S. 31).

Wie Schimank treffend beschreibt, müssen Brücken geschlagen werden, um Sozialität zu ermöglichen. Durch die erste Ansprache über die Websites und andere Infrastrukturelemente wurden die Beteiligten bei beiden Formaten zunächst versammelt und kamen mit ihren per-

sönlichen *issues* und *attachments* in einem (virtuellen) Raum zusammen. Für das Zustandekommen einer Öffentlichkeit rund um ein öffentliches *issue* müssen allerdings mehr Bedingungen arrangiert werden. Die verschiedenen Akteure – die Bürger*innen, das städtische oder je nach Idee zielgruppenrelevante Umfeld, politische Akteure, Software und Hardware –, aber auch die nötigen Investitionen sollten für die Transformation von *issues* in Beziehung zueinander treten. Das Ziel des Designs bestand in dieser Verknüpfung. Dafür wurden zwei sehr gegensätzliche Elemente miteinander gekoppelt – Konkurrenz und Kooperation – und entsprechende Affordanzen, Möglichkeitsräume für Handlungen, geschaffen. Bei Weise (1997, S. 17) heißt es auf die gesamte Menschheit bezogen, „zu viel Konkurrenz zerstört die Kooperationswilligkeit, und zu viel Kooperation führt zur Erstarrung“. Die Herausforderung für die Transformation von *issues* während eines Partizipationsformates besteht in einem Gleichgewicht zwischen Kooperation und Konkurrenz.

Verwendet in Biologie, Soziologie, Politikwissenschaft und Ökonomie, werden Kooperation und Konkurrenz durch die Betrachtung unterschiedlicher Gegenstände jeweils anders konnotiert und verschiedene Interpretationen unter diesen Begriffen zusammengefasst (Bauer 2014, S. 852f.; Santen und Seckinger 2003, S. 25f.). Definitionen und Untersuchungen lassen sich wiederfinden in arbeitswissenschaftlicher Literatur zu Team- und Gruppenarbeit, in pädagogischen Untersuchungen im Bereich Lehrkooperation sowie in techniksoziologischen Auseinandersetzungen zum Verhältnis von Mensch und Maschine (Weyer 1997). Unter Kooperation wird das Zusammenwirken oder die Zusammenarbeit von Individuen, sozialen Gebilden, Systemen oder Akteuren verstanden (Hillmann und Hartfiel 2007, S. 458; Spieß 2004, S. 194). Den Definitionen in sozialwissenschaftlichen Lexika folgend, werden für das Zustandekommen von Kooperation gemeinsame Zielorientierung, Kommunikation und geteilte soziale Normen benötigt (ebd.). Spieß (2004, S. 199) beschreibt beispielsweise Kooperation folgendermaßen: „Kooperation ist gekennzeichnet durch den Bezug auf andere, auf gemeinsam zu erreichende Ziele bzw. Aufgaben, sie ist intentional, kommunikativ und bedarf des Vertrauens. Sie setzt eine gewisse Autonomie voraus und ist der Norm von Reziprozität verpflichtet.“ Es wird sich in dieser Arbeit auf Spieß' Definition bezogen, denn Kooperation entsteht wie bei Spieß (ebd.) bei den untersuchten Formaten sowohl innerhalb einer Gruppe als auch unter einzelnen Akteuren. Kooperation wird in der Literatur zumeist im Gegensatz zu Konkurrenz beschrieben, selten zu beobachten ist aber rein kooperatives oder ausschließlich konkurrierendes Verhalten in soziotechnischen Situationen. Das zeigt sich ebenfalls bei der Analyse der Formate. Die Wechselwirkung entstand nicht von selbst, sondern wird – wie im folgenden Ausschnitt von der*m *Strom der Ideen*-Gründer*in beschrieben – zielgerichtet designt.

*Uns gefällt der Wettkampf gleichwohl, weil wir glauben, die Menschen würden nicht mitmachen, wenn Einsicht irgendwie sowas wie: das ist der nächste Schritt und der nächste Schritt, Meilenstein, Deadline. Dann wird es irgendwie versauern und viele Dinge versanden und dann halten wir sie immer nächstes, nächstes und auch Wettbewerb und das hilft dann, aber wie bringen wir hier irgendwie die Community rein und dann haben wir gemerkt, wenn sich alle Ideengeber davor kennenlernen und gemeinsam eigentlich üben, ihre Ideen zu präsentieren, dann kennen sie sich schon und dann feuern sie sich vielleicht an, anstatt gegeneinander anzutreten. (Interview Gründer*in Strom der Ideen, August 2015)*

Anhand der einzelnen Schritte des *Stroms der Ideen* wurden die wettbewerblichen Momente sowie jene der Zusammenarbeit definiert.

Die einzelnen Schritte des Stroms der Ideen:

1. Idee einreichen (Formuliere Deine Idee), 2. Zuspruch erhalten (Mobilisiere deine Freunde oder werde von der Jury nominiert), 3. Mentoren begeistern (Präsentiere deine Idee in einer Minute und überzeuge die Mentoren), 4. Idee umsetzen (Entwickle Deine Idee gemeinsam mit den Mentoren weiter), 5. Ideen finanzieren (Erhalte ein Startkapital und Spenden von der Bevölkerung), 6. Netzwerk nutzen (Nutze unser Netzwerk und mach Deine Idee bekannt). (Website Strom der Ideen, letzter Abruf: 16.07.2016),

Durch die Beschreibung zieht sich der Wunsch nach Aufforderung. Suggestiert wird, dass nicht nur die eigene Anstrengung zählt, sondern verschiedene Dritte (Jury, Mentor*innen, Bevölkerung) Entscheidungsgewalt über den Erfolg des Projektes besitzen („Von der Jury nominiert“, „Überzeuge die Mentor*innen“). Einzelne Aufgaben wie „Präsentiere die Idee in einer Minute“ und „Erhalte Startkapital“ erinnern nicht an die Welt des bürgerschaftlichen Engagements, sondern an jene von Unternehmensgründer*innen. Die einzelnen Symbole illustrieren zwar die Schritte, aber sagen ohne die Beschreibung über den Prozess wenig aus. Die Beteiligten treten beim *Strom der Ideen*, sobald sie ihre Idee auf der Website eingereicht haben, in Konkurrenz miteinander. Nach der Einreichung der Idee bestand die Aufgabe darin, Unterstützung in Form von „Likes“ für die eigene Idee zu generieren. Die Anzahl der „Likes“ entschied darüber, wer sich weiterhin am Format beteiligen kann. Liken gilt heutzutage als Klick-Aktivismus. Das heißt, dass durch das Anklicken eines nach oben gerichteten Daumens auf einer digitalen Plattform die Unterstützung für ein Projekt gezeigt werden und somit Partizipation sehr niedrigschwellig stattfinden kann. Auch beim letzten Schritt des Ideenwettbewerbs, der wieder auf der Website stattfand, stand erneut die Konkurrenz im Mittelpunkt. Denn abschließend konnten die Ideengeber*innen finanzielle Unterstützung einwerben – auch bekannt als Crowdfunding oder als Crowddonating.

Beim Crowdfunding oder Crowddonating geht es um die Finanzierung von Projekten durch ein Online-Kollektiv (Belleflamme et al. 2014; Mollick 2014; Stanko und Henard 2017). Die Unterstützung findet in Form von Leihgaben, Spenden oder Kapitalinvestitionen statt. Vom Softwareentwicklungsprojekt über ein Bio-Schokoladenprodukt bis hin zum zivilgesellschaftlichen Verein zum Schutz von seltenen Tierarten – nahezu jedes denkbare Projekt kann für Crowdfundings werben. Viele verschiedene Produkte sowie Initiativen nutzen den Aufruf über das Web 2.0 und vor allem wirtschaftswissenschaftliche Publikationen betrachten die Chancen

dieser Art von Projektfinanzierung. In der Soziologie hingegen ist Crowdfunding noch ein randständiges Phänomen und wurde bislang wenig reflektiert, ausführlich aber von Schulz-Schaeffer (2017). Seine Arbeiten untersuchen die Regelmäßigkeiten des Gabentauschs auf u. a. wettbewerblichen Crowdfunding-Plattformen.

Bisher war es weniger erforderlich, für bürgerschaftliches Engagement in einen Wettbewerb um Likes oder finanzielle Unterstützung einzutreten. Wettbewerbe sind bekannt aus den Bereichen des Sports, des Marktes oder auch der Medien. In einer deliberativen Demokratie erscheint es deshalb zunächst verwunderlich, wettbewerbliches Handeln als Teil der Partizipationslandschaft zu begreifen. Infrage gestellt wird dieses Vorgehen aber durch keinen der Akteure. Zum einen liegt diesem Zustand die Alltäglichkeit sowie Durchdringung unserer Gesellschaft mit Wettbewerbslogiken zugrunde. Sowohl in den Medien (z. B. „Deutschland sucht den Superstar“ oder „Germanys Next Topmodel“) als auch im Berufsleben wird stets von wettbewerblichen Verfahren gesprochen. Assessmentcenter, bei denen Bewerber gemeinsam verschiedene Stufen der Auswahl durchlaufen, stehen für große Firmen bei der Nachwuchsrekrutierung häufig auf der Tagesordnung. Zum anderen werden die wettbewerblichen Elemente der Formate mit gemeinschaftsbildenden Situationen durchbrochen. Unterschieden wird bei Wettbewerben zwischen: positional, agonal, differenzminimierend sowie differenzbetonend.³² Bei einem Ideenwettbewerb handelt es sich um einen differenzbetonenden Wettbewerb, da mehrere Konkurrent*innen gegeneinander antreten und nicht alle gewinnen können.

Ideen sowie Ideenwettbewerbe an sich stellen bislang kein zentrales Phänomen in der sozialwissenschaftlichen Forschung dar, sie werden lediglich als Methodik in der Organisationssoziologie bei der Betrachtung von offenen Innovationskulturen (mit) untersucht. Phänomene, die sozialwissenschaftlich reflektiert werden, sind der Reputationswettbewerb (Polanyi 1962; Osterloh und Frey 2008), die Konkurrenz um Drittmittel im Wissenschaftssystem (Winterhager 2016) sowie der Wettbewerb auf Gütermärkten im Wirtschaftssystem (Wetzel 2013). Der wirtschaftliche Sektor gilt als „paradigmatischer Fall für die Schaffung von Wettbewerbsstrukturen und für hierauf bezogene Umgangsweisen“ (Hasse und Krücken 2012, S. 27). Wettbewerbe sind folglich ein marktwirtschaftliches Ordnungs- bzw. Organisationsprinzip. Dieses Prinzip begegnet den Beteiligten in den verschiedenen Partizipationsformaten und dient ebenso der Transformation von *issues*.

³² Positionale Wettbewerbssituationen findet man vor allem im Stellenmarkt. Es ist ein vergleichender Wettbewerb, bei dem rivalisierende Bewerber gegeneinander antreten im Sinne von: „Es kann nur einen Sieger geben“. Der agonale Wettbewerb hingegen bezieht sich auf Marktprozesse, da die Wettbewerber nicht nur nicht gewinnen, sondern gänzlich ihre Existenz verlieren bzw. durch eine feindliche Übernahme vom Markt ausgeschlossen werden. Differenzminimierenden Wettbewerb bezeichnet man auch als anti-agonalen Wettbewerb, d. h., der Wettbewerb wird als fair gestaltet und es geht um eine Platzzuweisung statt um Gewinner und Verlierer. Zu denken ist dabei an eine Diskussionsrunde. Als letzte Form beschreibt Wetzel den differenzbetonenden Wettbewerb, ein differenzieller Wettbewerb mit mehreren Konkurrenten wie bei einem Wettrennen. (Wetzel 2013)

Der ersten Wettbewerbssituation begegneten die Ideengeber*innen beim *Strom der Ideen* auf der Website beim Einstellen ihrer Idee. Die Software strukturierte die Art der Eingabe, ebenso geltend für die Fragen, die zu der Idee und der Person beantwortet werden müssen. Wer alle Fragen beantwortet hatte, konnte den Speichern-Knopf betätigen. Die vorher kommunizierten Regularien, wie eine Idee einzureichen ist, wurden in die Software eingeschrieben und als Exklusionsmechanismus infrastrukturiert. Laut den Gründer*innen halten diese Fragen Ideengeber*innen fern, welche die Idee nicht selbst umsetzen wollen. Dem folgend wurde bereits durch die Infrastruktur der Website zielgerichtet designt, wer sein privates *issue* anschließen und transformieren kann.

In einem ersten Schritt sollten die Ideen anhand von acht Fragen beschrieben werden. Während des Eintragens traten die Ideengeber*innen bereits in den Wettbewerb und demzufolge in Konkurrenz zueinander. Gegenüber der Rivalität als direkte, meist auch gewalttätige Konfrontation zwischen zwei Parteien, dient die Konkurrenz dazu, Kräfte zu mobilisieren, um die Gunst eines Dritten zu erwerben und nicht dem Sieg über andere (Simmel 2018, S. 349). Persönliches Können wurde dabei von einer unpersönlichen Instanz abgewogen und bestand beim *Strom der Ideen* in der kurzen und verständlichen Beschreibung der eigenen Idee – eine Expertise, die entweder bestehen oder erworben werden muss. Die Veranstaltenden konstruierten die Konkurrenz, indem sie Leistungen interpretieren sowie vergleichende Schemata einführen (Werron 2010, S. 5). Im Wirtschaftssystem setzt der Markt als Dritter konkurrierende Anbieter in Beziehung (Hasse und Krücken 2012). Bei Partizipationsformaten herrscht ebenso eine politische Ordnung vor, aber der Dritte ist nicht beständig ein Akteur, sondern zu unterschiedlichen Zeitpunkten nehmen verschiedene Akteure diese Funktion ein. Bei der ersten Auswahl der Ideen auf der Website war es die Online-Öffentlichkeit, die Likes verteilte. Die Schemata bei diesem Schritt umfassten die vorgefertigten Kategorien sowie ein Punktesystem, welches die Internetcommunity bekommt. Die zehn Ideen, die die meisten „Daumen“ erhielten, konnten sich dem nächsten Auswahlschritt stellen.

Neben der Konkurrenzsituation wurde auch durch die Infrastruktur der Website versucht, einen gegenseitigen Austausch zwischen den Ideengeber*innen und interessierten Besucher*innen der Website zu schaffen. Es existierte eine Kommentarfunktion und die Beteiligten wurden dazu angehalten, andere Ideen mit Hinweisen zu unterstützen. Kommentarfunktionen gehören mittlerweile zu vielen Plattformen dazu, sowohl bei YouTube-Videos als auch bei Zeitungsartikeln in Online-Medien besteht die Möglichkeit, seine eigene Meinung zu kommunizieren, die auch häufig genutzt wird. Diese Funktion wurde beim *Strom der Ideen* in der Steiermark hingegen überraschenderweise wenig bis gar nicht genutzt. Am Ende gab es lediglich zu zwei Ideen Kommentare. Ein*e Ideengeber*in kommentierte dort selbst die eigene Idee, weitere Personen hinterließen jedoch keine Ratschläge.

Die Infrastruktur der Website reichte demnach nicht aus, um neben der Konkurrenzsituation kooperative Momente zwischen den menschlichen Akteuren zu ermöglichen. Demnach kann Kooperationswilligkeit nicht a priori den Akteuren auf einer Website unterstellt werden, wie es oft in der Literatur zu Gruppen- und Teamarbeit getan wird (Thiedeke 2003). Kooperation in Form direkter Reziprozität wird durch die Infrastruktur nicht vorgegeben, was bedeuten würde, dass Gegenseitigkeit im sozialen Austausch herrschen würde (Stegbauer 2011, S. 201). Ein hinterlassener Kommentar führte aber nicht zwangsläufig zu einem Pendant auf der eigenen Seite, wie es beispielsweise bei den Plattformen Airbnb oder BlablaCar der Fall ist. Bei diesen Plattformen kann die*der Fahrende oder Anbietende einer Wohnung ihre*seine eigene Bewertung nur einsehen, wenn er dem anderen, Mitfahrenden oder Wohnungsbesuchenden, selbst eine Bewertung hinterlässt. Die Plattformen folgen dem Mechanismus der direkten Reziprozität. In die *Strom-der-Ideen*-Website wurde aber die Logik der indirekten Reziprozität inkludiert (Adloff und Mau 2005). Bei altruistischem Handeln, wie hier angedacht, wird kein Gegenwert erwartet. Es benötigt aber eine hohe Motivation, anderen zu helfen, welche bei diesen Formaten nicht anzutreffen war. Die Diskussion von Ideen war auch bei einem der untersuchten Civic Hackathons in Kapitel 7 angedacht und auch dort hatte diese Art kooperativen Handelns im Vorfeld des Aufeinandertreffens der einzelnen Teilnehmer*innen nicht stattgefunden.

Konnten die Ideengeber*innen über die Plattform nicht genügend Likes generieren, bestand eine zweite Möglichkeit, sich für den nächsten Schritt zu qualifizieren. Eine Jury diente, wie angesprochen, den Veranstaltenden als Steuerungselement, dennoch weitere zwölf Ideen im Strom zu behalten. Anhand verschiedener vorgegebener Kriterien bewerteten ausgewählte Akteure aus der Steiermark die übriggebliebenen Ideen, unabhängig von ihrer Beliebtheit in der noch digitalen Community. Der Expert*innenstatus wurde diesen Jurymitgliedern von der Organisation Steiermark zugeschrieben. Expert*in zu sein, ist kein Persönlichkeitsmerkmal, sondern dieser Status wird den Einzelnen von außen – in diesem Fall von den Organisierenden – auferlegt. Die Jurymitglieder wurden für die Aufgabe als fähig erachtet, um die zum *issue* passenden Ideen und Ideengeber*innen auszuwählen. Als Expert*innen werden Akteure bezeichnet, die ein umfassendes Wissen oder ausgedehnte Fähigkeiten innerhalb eines Bereiches aufweisen. Die Zuschreibung eines Expert*innenstatus steht unter dem Vorbehalt seiner praktischen Bewährung. Demzufolge kann Reputation schnell aufgebraucht sein (Schützeichel 2007, S. 549; Knoblauch 2005, S. 297).

*Also die Jury nicht, da sind wir selber die Umsetzer und sonst sind wir eher Beratende der Umsetzung und die Jury, das sind Personen des öffentlichen Lebens oder Menschen, die man irgendwo unterbringen muss. Politiker, hochrangige, zum Beispiel. Die müssen ja dann, wenn die schon irgendwo Geld geben auch sichtbar sein und da sind die oder die, die man wirklich gerne möchte, und dann einfach immer extrem breit zum Mix. (Interview Gründer*in *Strom der Ideen*, August 2015)*

Die Abstimmung in der Jury erfolgte nicht heimlich, sondern als offene Diskussion, d. h., meinungsstarke Akteure hatten die Möglichkeit, die Jurydebatte zu steuern. Die einzelnen Jurymitglieder traten mit ihren Interessen in Konkurrenz zueinander und indirekt auch mit den Ideengeber*innen, auch wenn diese persönlich nicht anwesend waren. Ihre Idee, die sie zunächst in Antworten auf der Website übersetzt haben, wurde als gedruckter Einseiter wirksam. Kooperativ handelten die Akteure ebenfalls, denn die Mitarbeitenden der Organisation *Nachhaltige Steiermark*, die Gründer*innen des Ideenwettbewerbs und die einberufenen Jurymitglieder einigten sich in einer offenen Diskussion auf die Gewinnerideen. Kooperation und Konkurrenz wirkten demzufolge wechselseitig produktiv in der Situation der Juryauswahl.

Einen ebenso weniger formalisierten Auswahlprozess durchliefen die Akteure des *Social-Entrepreneurship-Workshops*. Hier wurden nach Erfahrung der Workshop-Organisator*innen die besten Motivationsschreiben ausgewählt, welche dann am Workshop teilnehmen durften. Es handelte sich demnach ebenso zunächst um ein wettbewerbliches Verfahren. Zusätzlich wurde aber die Gruppenzusammensetzung geplant, also Dinge wie die Anwesenheit der Vertreter*innen verschiedener Disziplinen, von Studierenden und Berufstätigen sowie ein Gleichgewicht zwischen Frauen und Männern. Heterogenität war Teil des Designs, wie in einem Gespräch mit der*dem Organisator*in während der ethnografischen Beobachtung betont wurde. Für Simmel (1993) bestand der entscheidende Aspekt der Konkurrenz in der Unpersönlichkeit. Dies lässt sich für das hier beobachtete Feld nicht bestätigen, denn sowohl die Ideengeber*innen des *Stroms der Ideen* als auch die Workshopteilnehmer*innen lernen sich im Laufe der Partizipation kennen. Die gegenseitige Anwesenheit lieferte den Schlüssel für die Entstehung der Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation und demzufolge zur Stabilisierung des öffentlichen *issues*.

Die Wechselseitigkeit zwischen Kooperation und Konkurrenz ließ sich beim Vorbereitungsabend beim Pitching-Training des *Stroms der Ideen* beobachten. Der Pitch als Begriff stammt ursprünglich aus der (Werbe-)Agenturbranche. Agenturen treten im Rahmen eines Pitches vor einer*m potenzieller*n Kund*in gegeneinander an, um die*den Kund*in zu überzeugen und den jeweiligen Auftrag zu erhalten. Der Begriff „Pitch“ ist von dort in die in die Start-up-Szene diffundiert. Bei Start-up Pitches möchten Gründer*innen die Aufmerksamkeit und schlussendlich Investments erhalten, um beispielsweise ihr Unternehmen am Leben zu erhalten oder zu vergrößern. Gründer*innen wünschen sich gegenseitig Glück, freuen sich für andere Start-ups, aber beneiden gleichzeitig auch deren Erfolg. Ein ebensolcher Pitch wurde beim *Strom der Ideen* verlangt. Hier zeigt sich, wie Methoden aus anderen gesellschaftlichen Teilbereichen die Konstitution von Partizipationsprozessen verändern und gleichzeitig unhinterfragt von den Teilnehmenden angenommen werden. Das Pitchen als

Praktik und Teil der Infrastruktur geht mit der Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation aus der Start-up-Welt einher. Mit der Integration von Pitches wird demnach diese Spannung in das Partizipationsformat integriert.

Beim dem Ideenwettbewerb wurden in der Woche vor dem Vorbereitungsabend die bis dahin erfolgreichen Ideengeber*innen in der nicht-virtuellen Welt versammelt. Innerhalb kürzester Zeit sollten sie mögliche Geldgeber*innen von Investitionen überzeugen. Während des Pitchingtrainings am Vorbereitungsabend sollte der Vortrag für den Pitchingabend eine Woche später geprobt werden. Um weiterhin am Format erfolgreich teilzunehmen, war es in dieser Phase vorgesehen, sein persönliches *issue* in einen Pitch zu übersetzen und es so an das übergeordnete *issue* – „Verbesserung der Region“ – anzupassen. An diesem Abend wurde den Ideengeber*innen die Möglichkeit gewährt, eine Woche vor der Abendveranstaltung ihren Pitch zu üben und bereits vor den anderen zu präsentieren. Der Abend war kooperativ gestaltet. Die Ideengeber*innen saßen im Kreis und nach einer interaktiven Vorstellungsrunde (jede*r sollte den*die andere*n nach einem kurzen Gespräch vorstellen) wurde jede*r Einzelne zum einminütigen Pitch aufgerufen. Hier zeigten sich in der Pitch-Expertise erhebliche Unterschiede. Einige hatten sich dezidiert vorbereitet und konnten klassisch pitchten. Sie folgten der „klassischen“ Pitch-Logik: Ansprache des Publikums über ein emotionales Intro (das Publikum sollte dahingehend mit dem Problem etwas anfangen können), Problembeschreibung, Lösung durch die Idee und Aufruf zu (finanzieller) Unterstützung (Unterberger 2016). Die Parameter wurden vorgestellt und von einigen lehrbuchhaft angewendet. Andere waren von der Situation, in kurzer Zeit ihre Idee zu erläutern, überfordert. Nach dem jeweiligen Pitch der*s Einzelnen gab es weitere drei Minuten, die für das Feedback an die Ideengeber*innen geplant waren. Es wurden aber keine Ratschläge verteilt, sondern zusätzliche Informationen zu den Ideen erfragt. Dementsprechend wurde die eigentliche Feedbackrunde zu einer Fragestunde umgewandelt. Dies war möglich, da die drei Minuten Feedback nicht klar als solche strukturiert waren. Die Moderator*innen wiesen zwar immer wieder auf den Feedbackcharakter hin, es gab aber keine Sanktionen, wenn statt hilfreicher Kommentare den Pitch betreffend Nachfragen erfolgten. Die Atmosphäre war angespannt, da die Ideengeber*innen sich gegenseitig kritisch hinterfragten und ihre eigene Idee bei der Fragerunde gegenüber den – von mir als durchaus berechtigt erachteten – Nachfragen verteidigten.

Die Stimmung des Vorbereitungsabends wandelte sich am Ende wieder vom gegenseitigen Begutachten hin zum gemütlichen Beisammensein, als die Möglichkeit bestand, gemeinsam ein Bier zu trinken. Das Arrangement eines Stehtisches in der Mitte des Raumes sowie zugängliche (alkoholische) Getränke ermöglichten eine leichtere Initiierung von Interaktion. Der Wettbewerb, der im Nebenraum stattgefunden hat, wurde dort mit den Sanduhren zurückgelassen. Mit dem Wechsel des Raumes wandelte sich ebenfalls die Konstellation der Akteure. Die Anspannung der Ideengeber*innen legte sich und es wurde über die einzelnen Projekten

kommuniziert. Dabei wurden Kontakte, Möglichkeiten der Vermarktung und Ausbaumöglichkeiten der einzelnen Ideen ausgetauscht.

Tag eins des *Social-Entrepreneurship-Workshops* stand ebenso im Zeichen der Kooperation und des gemeinsamen Lernens, was nicht heißt, dass keine Konkurrenzsituationen angeregt wurden. Im Fokus stand zunächst das gegenseitige Kennenlernen der Teilnehmer*innen über Input-Vorträge von Expert*innen und das Lösen von Aufgaben in der Gruppe. Gruppen und Gemeinschaften vereinen Mitglieder über einen längeren Zeitraum unter gegenseitiger Anwesenheit. Eine Gruppe eint ein gemeinsames Ziel und das Gefühl der Zusammengehörigkeit. Durch eine Gruppenzugehörigkeit gleichen sich Werte und Normen der einzelnen Individuen einander an und eine spezifische Rollenverteilung ist möglich (Schäfers 1999, S. 20f.). Die Voraussetzung der Anwesenheit wird später mit den Betrachtungen zur Virtualität gelockert. Bei den untersuchten Partizipationsformaten entstehen zwar einzelne Gruppen und es kristallisieren sich auch verschiedene Rollen in den Gruppen heraus, aber die Zeit war bei diesem Workshop und auch bei den anderen Formaten meist zu kurz, um gemeinsame Werte und Normen zu entwickeln, bzw. stand der gegenseitige Austausch darüber nicht im Fokus der Formate. Von den Moderator*innen wurde auch darauf geachtet, die Teilnehmer*innen bei jeder Gruppenarbeit erneut zu mischen. Der Entstehung einzelner fester Gruppen, die zur Destabilisierung von Partizipationsformaten beitragen können – wenn beispielsweise durch eine Gruppe andere Ziele verfolgt werden oder sie sich gegen die Organisierenden wendet –, wurde so entgegengewirkt.

Am Ende hatte jede*r mit jeder*m gesprochen und Kenntnisse darüber erhalten, welchen beruflichen oder Studienhintergrund die anderen mitbrachten. Neben den Räumen, von denen einer als Vortragsraum frontal bestuhlt war und der andere zusammengeschoebene Tische mit Stühlen für die Gruppenarbeit beinhaltete, bildeten die Materialien den Rahmen des Workshops. Bei der ersten Aufgabe wurden Fotos von einer Person auf einem Tisch verteilt und jede Gruppe musste in einem vorgefertigten Bogen die ihrer Bildanalyse entsprechenden Eckdaten und Eigenschaften dieser Person einschätzen: Alter, Familienstand, Beruf, Hobbys, Konfession, Träume etc. Diese Technik wird Persona-Technik genannt und sie stammt aus dem Design-Thinking-Baukasten, der bereits in Kapitel 3.1 erläutert wurde. Es handelt sich um eine Denkweise des Designprozesses, bei der die*der Kunde*in und deren*dessen Bedürfnisse in den Mittelpunkt gestellt werden.

Jede Design-Thinking-Methode, so auch die Erarbeitung von Personas, findet unter Zeitdruck statt und am Ende beschleunigte sich in meiner Gruppe automatisch das Arbeitstempo, um alle Fragen beantworten zu können. Auch wenn Sanktionen nicht erwartbar waren, herrschte die unausgesprochene Vereinbarung zwischen uns Workshop-Teilnehmer*innen, die Aufgabe in der vorgegebenen Zeit gemeinsam bewältigen zu wollen – begünstigt dadurch, dass jede Gruppe Ergebnisse vorstellen und somit in Konkurrenz zu den anderen

Gruppen tritt. Wie Tim Seitz (2017, S. 29) in seiner Untersuchung zu Design Thinking ausführt, „erscheint [Zeitdruck] nicht nur als äußerer Zwang, sondern wird durch die Arbeit mit Stoppuhren auch konsequent selbst hervorgebracht“. Der Zeitzwang ist charakteristisch für eine Design-Thinking-Atmosphäre, die sich produktiv anfühlen soll, unabhängig davon, ob etwas geschaffen wird, das später weiterverwendet werden kann. Diese spezifische Atmosphäre entsteht während des *Social-Entrepreneurship-Workshops* ebenfalls, auch wenn hier, nicht wie bei den von Seitz untersuchten Workshops, der Alltag und somit die eigentliche Arbeit in Form von E-Mails und Telefonaten die Teilnehmer*innen einholt (Seitz 2017, S. 29). Seitz erläutert, dass in den Pausen in den von ihm untersuchten Workshops E-Mails gecheckt oder telefoniert wurde. Der Arbeitsalltag wurde stets wieder präsent. Der Workshop selbst bildete die Abwechslung. In den Pausen beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* wurde hingegen Kaffee getrunken und sich weiter ausgetauscht. Die Arbeitsphasen bestimmt hingegen die indirekte Wettbewerbssituation – indirekt, da kein Gewinner oder Verlierer gekürt wird, aber stets der Anspruch herrscht, die Aufgabe gut und gegebenenfalls besser als die anderen zu meistern. Der Timer und das akustische Signal (infra-)strukturieren dabei die unterschiedlichen, gar gegensätzlichen Phasen: die Arbeits- und die Pausenzeiten. Während der Mittagspausen an beiden Tagen wurde sich über Ideen und bisherige Werdegänge unterhalten. Die Freiräume spielen sich hier zwischen den Sessions ab, stärken die Entwicklung eines Gemeinschaftsgefühls und nicht der Workshop selbst bietet, wie bei Seitz' Untersuchung, den Freiraum.³³ Aufgrund der stetigen Veränderung der Zusammensetzung der Gruppen – nach jeder Aufgabe – entstand aber kein spezifisches Einzelgruppengefühl, sondern vielmehr eine Verbindung zwischen sämtlichen Teilnehmer*innen.

Wie Zeitdruck materialisiert wird, ließ sich auch beim *Strom der Ideen* beobachten. Die zwei 40 cm hohen Stoppuhren, eine grün, die andere gelb, sind die ständigen, unübersehbaren Begleiter des Formats, so auch beim ersten Pitchingtraining und am Pitchingabend selbst. Von den Moderierenden wurden die Sanduhren bei beiden Veranstaltungen nach vorheriger Warnung umgedreht und durch das Verrinnen des Sandes wird die vergehende Zeit für die Ideengeber*innen, aber auch für das Publikum illustriert. Ebenso wurde immer wieder auf die kurze Zeit verwiesen, beispielsweise im Zusammenhang mit der Anweisung, wie sie Fragen beantworten sollen.

Denkt bitte dran, kurze Antworten zu geben, es ist strategisch gut, sich nicht zu verplappern! (Moderator*in, Pitchingabend, November 2015)

Beim Pitchingabend – eine Woche nach dem Training – trafen sich die *Strom-der-Ideen*-teilnehmer*innen wieder und probten zunächst allein auf der Bühne ihren Pitch und den Ab-

³³ In Seitz' (2017, S.29) Untersuchung nehmen Mitarbeiter*innen eines Unternehmens an den Workshops teil, um innovative, neue Produkte zu entwickeln. In den Pausen holt sie oft der Arbeitsalltag ein und sie nutzen die Zeit, um E-Mails zu lesen und zu beantworten. Diese Dynamik ließ sich in den vorliegenden Fällen bei den Teilnehmenden nicht beobachten

lauf. Anschließend wurden die Tore geöffnet. Die Ideengeber*innen hatten Gäste eingeladen und das Publikum bestand aus den zukünftigen Mentor*innen, der Jury des Abends, sowie interessierten Bürger*innen der Steiermark. Der Abend mutete an wie eine Fernsehshow und bei der späteren Analyse des Crowdfunding-Videos der Gewinner über die Veranstaltung wurde in den ersten Minuten nicht ersichtlich, worum es sich bei der Veranstaltung handeln sollte.

Das Crowdfunding-Video, welches später Bilder vom Pitchingabend als Einstieg zeigte, war aufgemacht wie eine Werbung für eine Castingshow und eben diese Stimmung ließ sich auf der Veranstaltung selbst empfinden. Es herrschte Euphorie sowie Anspannung bei den Ideengeber*innen. Die Kesselwirkung wurde durch die Ansammlung von Menschen auf drei Etagen mit Blick zur Bühne sowohl als Foto auf der Website als auch im Crowdfunding-Video als Startbild illustriert. Es zeigte sehr anschaulich, dass die Stimmung eines Kessels, das Licht und die Architektur des Raumes durch die Emporen eine schäumende, euphorische Atmosphäre vermittelten, die zuvor siehe Kapitel 2.2 als Efferveszenz bezeichnet wurde. Ähnliche Bilder lasen sich mit Konzerten, spirituellen Settings sowie mit öffentlichen Start-up-Veranstaltungen verbinden. Die Anordnung der Akteure, Band, Mikrofonen, Bühne und Zuschauerraum in Kesselform wirkte außergewöhnlich für ein Partizipationsformat. Initiativen für das gesellschaftliche Gemeinwohl fanden bisher eher im Verborgenen statt, Vereine arbeiten für sich und auch Bürger*innenforen, bei denen kollektiv wissenschaftliche Themen diskutiert werden, vermitteln nicht diese Art der Energie. Die Art der Inszenierung bürgerchaftlichen Engagements mit der entsprechenden Aufmerksamkeit in der Öffentlichkeit würde bei klassischen Formaten wie Bürger*innenforen oder Plenardiskussionen übertrieben wirken. Beim *Strom der Ideen* wirkte diese Atmosphäre natürlich, das Design der Partizipation zur Transformation von *issues* scheint die Verbindung dieser spezifischen Affordanzen zu benötigen.

Zwei Mitarbeitende von *Nachhaltige Steiermark* führten durch den Abend und eine Swingband begleitete musikalisch die Pausen sowie den Gang der Ideengeber*innen zur Bühne. Nach der Begrüßung durften sich die Mentor*innen, in der ersten und zweiten Reihe sitzend, vorstellen. Diese bildeten für diesen Tag die Jury und entschieden schlussendlich, wer in die nächste Runde kommt. Am folgenden Tag, dem Innovationstag, waren es diese Menschen, die die Ideengeber*innen berieten. Auch die Mentor*innen wurden der inhärenten Logik des Zeitdrucks ausgesetzt und mussten sich selbst in einer Minute vorstellen.

*Die Mentoren sind bitte genauso diszipliniert wie die Ideengeber! (Moderator*in, Pitchingabend, November 2015)*

Ebenso mussten sie ihre Expertise für die Ideengeber*innen vorstellen, also ihre Anwesenheit rechtfertigen. Die Konkurrenz zwischen den zukünftigen Jurymitgliedern wurde hier ebenso durch die Vorgabe inszeniert. Einige widersetzten sich dem aktiv, prangerten den

Zeitdruck in ihrer Vorstellung an und formulierten ihre Ideen darüber, was sie beitragen können – das Design greift demnach nicht ohne Bemühungen der beteiligten menschlichen Akteure.



Abbildung 4: Pitchingabend Bühne (eigenes Foto)³⁴

*Nach der Mentor*innenrunde startet die erste Pitching-Session. Die Ideengeber kommen einzeln auf die Bühne hinter das Mikro, die Sanduhr wird umgedreht und das Licht auf die Pitchenden konzentriert. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, wird die Bühne erhellt, es wird angefangen zu klatschen und die Band setzt ein. (Beobachtungsprotokoll Pitchingabend, November 2015)*

Licht, Sound und Bühne agierten in Wechselwirkung mit den Ideengeber*innen. Der Pitch wird dadurch als schillernder Kurzvortrag inszeniert (Abbildung 4). Auffallend war, wie sehr sich die Pitches im Gegensatz zum Pitchingtraining verändert hatten. Fast alle hatten ihren Vortrag bearbeitet und geübt. Sie hielten sich an die Zeitvorgabe, reproduzierten die Logik eines Pitches durch die Wiedergabe des exakt vorgegebenen Aufbaus (persönliche Ansprache, Problem, Lösung). Sie spielten die Rolle einer*s bürgerschaftlich engagierten Gründer*in, einige nutzten gezielt Requisiten. Der Handballverein, der eine Mannschaft mit und für Geflüchtete ins Leben gerufen hat, trat mit Spieler*innen und einem Ball auf. Die Spieler*innen waren in dem Fall ebenso Requisiten wie der Handball selbst, sie ließen den Verein authentisch und echt wirken. Der Verein ‚Fallobst‘ nutzte beispielsweise krummes Gemüse zur Illustration seiner Tätigkeiten. Ein*e ältere*r Teilnehmer*in, welche*r beim Pitchingtraining unvorbereitet und verzettelt wirkte, konnte an dem Abend die Anforderungen ebenfalls erfüllen. Überzeugte Bühnenpräsenz, wie sie einige jüngere Ideengeber*innen mit wirtschaftswissenschaftlichem Hintergrund aufwiesen, konnte sie aber auf der Bühne nicht unter Beweis stellen. Das Erfahrungswissen aus dem wirtschaftlichen Umfeld und demnach das routinierte Auftreten in dieser speziellen Situation ließ sich durch das Üben zu Hause

³⁴ Das Foto wurde weichgezeichnet, sodass weder der Hintergrund mit dem Formatnamen noch Personen erkennbar sind.

nicht bis ins letzte Detail aneignen. Im Gegensatz zu Bogners (2010, S. 98) Schlussfolgerung, dass sich die Expertisierung von Bürger*innen bei Bürger*innenforen durch ein Miteinander in Form gemeinsamer Handlungsorientierung ausbildet, entfaltet sich die Expertise bei bürgerschaftlichen Wettbewerben ebenfalls durch das Gegeneinander.

Wie bei einem Start-up-Investment-Abend war neben dem Inhalt des Pitches die Performance für den Erfolg ebenso entscheidend. Die Ideengeber*innen bemühten sich aktiv um Eindrucks-Management (Goffman 2003). Sie waren einerseits bemüht, dem Publikum, allen voran den Mentor*innen, einen authentischen Eindruck von sich selbst als Ideengeber*innen zu vermitteln. Die Hinterbühne, das Üben und die Vorbereitung, sollten dem Blick der Öffentlichkeit verborgen bleiben. Andererseits versuchten die Adressaten, die Darstellung auf ihre Authentizität hin zu überprüfen, d. h. in diesem Fall: Meint der*die Ideengeber*in es ernst, möchte er*sie diese tatsächlich umsetzen? Die einzelnen *issues* wurden in den Pitches verwandelt und jeweils an das übergeordnete *issue* angepasst – beispielsweise gab es Pitchteile wie „für eine schönere Steiermark“, „für ein besseres Zusammenleben in der Steiermark“, „für die Infrastruktur unserer Stadt“, etc. Die Infrastruktur, die Inszenierung sowie die wechselseitige Spannung waren demnach erfolgreich für die Transformation von *issues* und damit für die Entstehung einer Öffentlichkeit auf der Veranstaltung selbst.

Die Zuschreibung von personaler Authentizität (Saupe und Zentrum Für Zeithistorische Forschung Potsdam 2016) und Charisma beeinflussten ebenso die Auswahl der jeweiligen Ideen. Psychologisch betrachtet, wird Authentizität mit einer wahrnehmbaren Übereinstimmung mit den eigenen Werten und Prioritäten – auch gegen äußere Widerstände – beschrieben (ausführlich zu Authentizität siehe z. B. Funk und Krämer 2014). Folglich ist es nicht nur die Idee, sondern auch die Inszenierung derselben sowie die Adressierung des dahinterliegenden politischen Ziels, die über Erfolg und Misserfolg entscheiden. Im Jahr 2016 wurden Ideen ausgewählt, die das Thema Migration – sehr brisant zu dieser Zeit in Deutschland und Österreich durch die Zuwanderung aus den arabischen Ländern – umfassten sowie Projekte, die etwas zu den Energiezielen der Steiermark beitragen können.

*Ausgewählt werden die Ideen nach dem ersten Pitch in der Pause mithilfe der Bierdeckel. Jede*r Mentor*in hat zehn Deckel, die sie*er frei verteilen kann. Anschließend wird ausgezählt und zehn Ideen kamen in die nächste Runde. (Auszug Beobachtungsprotokoll Pitchingabend, November 2015).*

Der Auswahlprozess findet ebenso auf der Bühne statt, indem *Strom-der-Ideen*-Bierdeckel in Kisten verteilt wurden. Der Prozess wurde inszeniert, keine verdeckte Abstimmung wurde gewählt, sondern das Publikum konnte live miterleben, wie viele Bierdeckel in die Eimer mit ihrer Idee fielen. Die entspannte Stimmung unter den Ideengeber*innen schien vergessen. Ein*e nicht ausgewählte*r Ideengeber*in, die*der gut gepitcht hatte, verließ wütend die Veranstaltung. Nach der Pause stellten sich die weitergewählten Ideengeber*innen drei Minuten lang den Fragen der Mentor*innen. Die Inszenierung glich der ersten Runde, es wurde ledig-

lich eine andere, eine grüne Sanduhr umgedreht. Gefragt wurde meist interessiert, aber kritisch. Einige Nachfragen richteten sich konkret an die unternehmerische Grundlage der gemeinnützigen Ideen. Fragen wie: „Was ist eure Nachhaltigkeit?“, gerichtet an den Verein Fallobst, oder: „Wollt ihr nicht ein Restaurant daraus machen?“ an die Ideengeber*innen eines Kochevents verstärkten die bereits bestehende Start-up-Abend-Atmosphäre. Die Steiermark wurde an diesem Abend als Mittelpunkt der Innovativität inszeniert und selbst als externe Forscherin begann ich, diese Stimmung aufzunehmen und war euphorisch und gespannt, welche Ideen weiterkommen. Ich klatschte und jubelte nach jedem Auftritt, soweit es die Arbeit an den Feldnotizen zuließ. Anschließend erfolgte der zweite Auswahlprozess, ebenso über fünf Bierdeckel organisiert. Zuletzt wurden die Preise verliehen, die wiederum das Symbol der Glühbirne aufgriffen.

Die gezielten und kritischen Nachfragen, wie bei einem Start-up-Event, die Inszenierung der Veranstaltung, der Raum, die Bühne sowie das zweckgebundene Miteinanderverweben der Akteure zwischen Konkurrenz und Kooperation ließen die *issues* der Einzelnen immer weiter zusammenrücken. Die stete Betonung des Ziels des *Stroms der Ideen*, „Ideen für die Steiermark“ zu generieren, vereinte die unterschiedlichen Projekte unter dem übergeordneten *issue* „Verbesserung der Region“.

Nach der Siegerehrung versammelten sich Gäste, Mentor*innen sowie die Ideengeber*innen (Gewinner*innen wie Verlierer*innen) in der Bar des Gebäudes. Hier fanden dann Vernetzungsgespräche statt – wie auch bei Start-up-Events üblich. Beispielsweise bekamen Ideengeber*innen, die eine Autowerkstatt zur Selbsthilfe aufbauen wollten, die Anfrage einer*s Autobastler*in, ob sich diese*r nicht mit ihnen engagieren könnte. Überdies bot ein*e Mentor*in, die*der sich im Reitsport engagierte, den Ideengeber*innen für eine Reitschule für Menschen mit Behinderungen Hilfe und Kontakte zu Sponsoren an. Gestaltet wurde der gesamte Abend wie eine Unterhaltungsshow und auch der inoffizielle Teil nach der Auswahl der Ideen erinnert an eine After-Show-Party. Die Individuen durchliefen bis zu diesem Abend bereits eine Wandlung. Sie arbeiteten an sich, um sich auf der Bühne als Ideengeber*innen inszenieren zu können, aber sie unterstützten auch die anderen Beteiligten auf ihrem Weg, wie gerade an diesem Abend sichtbar wurde.

Diese Transformation, wenn auch in kürzerer Zeit und weniger nachhaltig, ließ sich ebenfalls beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* feststellen. Die Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation war hier ganz ähnlich im Design des Partizipationsformats enthalten. Es wird auch hier die Umwandlung von eigenen, persönlichen *issues* angestrebt. Am ersten Tag stand die praktische Wissensvermittlung zum Thema „Gründung eines Social Start-ups“ im Mittelpunkt. Dazu wurden verschiedene Methoden aus dem Gründungsbereich mit fiktiven Beispielen angewendet. Die Methoden des Workshops stammten aus der Unternehmenswelt, zum Beispiel spezifische Aufgaben, wie die beschriebene Arbeit mit Personas sowie die

Analyse der Skalierungsmodelle verschiedener Social Start-ups (wie diese ihren Erfolg ausgeweitet haben). Bei jeder Aufgabe erhielten wir eine Vorlage, die es auszufüllen bzw. zu berücksichtigen galt. Die Vorlagen, oft große A0-Kopien, sprachen durch ihre Größe und die zu befüllenden Leerstellen von allein zu den Teilnehmer*innen. Konkrete, ideale Abläufe, wie vorgegangen werden soll (welches Kästchen ist zuerst auszufüllen ist), sind selten anzutreffen. Es wird den Teilnehmer*innen überlassen, welches Kästchen sie zuerst mit Inhalt füllen und in welcher Reihenfolge sie die Fragen beantworten.

Durch die großen Ausdrücke wurden die Aufgaben für die Teilnehmer*innen konkret, ließen aber gleichzeitig Interpretationsspielraum und somit Unsicherheiten sowie Diskussionspotenzial entstehen. Die Methoden gestalteten durch ihre Materialität den Raum sowie die Interaktionen und Abläufe des Formates maßgeblich mit. Das Versammeln um ein großes Blatt Papier erforderte die Bereitschaft zur Kooperation, doch die Freiheiten bedeuteten auch das Aufeinandertreffen von Meinungen und forderten den Durchsetzungswillen der Beteiligten. Eine wiederkehrende Methode, an der dies gut sichtbar wurde, war die Business Model Canvas, welche sowohl am ersten als auch am zweiten Tag ausgefüllt werden musste. Bei der Methode der „Business Model Canvas“ (dt. Geschäftsmodell-Leinwand) werden mithilfe spezieller Visualisierungs- und Kreativitätstechniken und Vorlagen „[...] neun wesentliche Bausteine von potentiellen Geschäftsmodellen (Kundensegmente, Wertangebote, Kanäle, Kundenbeziehungen, Einnahmequellen, Schlüsselressourcen, Schlüsselaktivitäten, Schlüsselpartnerschaften und Kostenstruktur) erarbeitet“ (Salzburg Research Forschungsgesellschaft m.b.H. 2019). Die Canvas selbst bestand aus einem Vordruck mit verschiedenen Kästchen, die mit den entsprechenden Überschriften versehen waren. Die Canvas spielte auch beim *Strom der Ideen* eine zentrale Rolle, weshalb im folgenden Kapitel auf die Methodik noch genauer eingegangen wird. Beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* zeigte die Sequenz der Kleingruppenarbeit an der Canvas eine Konkurrenzsituation innerhalb der sozialen Gruppe: Das Ringen um Status.

*Wir erarbeiten wieder in neuer Konstellation ein Arbeitsblatt zur Abbildung des Geschäftsmodells (Business Model Canvas) des vorgestellten Social Start-ups. Wir haben eine halbe Stunde Zeit, was mir sehr wenig erscheint für die komplexe Fragestellung. Das Start-up wurde uns vorher von der*em Geschäftsführer*in vorgestellt. Es wird am Anfang in meiner Gruppe viel diskutiert. Ein*e Teilnehmer*in aus meiner Gruppe tritt sehr dominant auf, aber auch unwissend, wie jetzt vorgegangen werden soll, und was die eigentlichen Kund*innen sind (ein Teil des Arbeitsblattes bezieht sich auf Kund*innen und Partner). Ich kenne die Methode aus meiner Arbeitszeit in einem Start-up recht gut und versuche, die Diskussion aktiv zu strukturieren sowie auch andere, die nichts sagen, in die Diskussion zu integrieren. Beim Thema Kund*innen und Partner gibt es Streitigkeiten, welche Akteure damit gemeint sein könnten. Ein*e andere*r Teilnehmer*in und auch ich versuchen dann, unsere entgegengesetzten Meinungen durchzusetzen. Wir reden recht laut und ich merke, dass ich zunehmend genervt von einem Gruppenmitglied bin, da sie*er stets auf ihrer*seiner Meinung beharrt und die Zeit immer weiter voranschreitet. Als der*die Geschäftsführer*in des Unternehmens vorbeikommt, frage ich nach, was damit gemeint ist, und werde bestätigt, dass meine Interpretation die richtige war. Das vermittelt mir ein gutes Gefühl. Wir arbeiten dann weiter und das andere Gruppenmitglied hält sich mit der eigenen Meinung eher zurück. (Beobachtungsprotokoll Social-Entrepreneurship-Workshop, Juli 2016)*

Rivalitätskämpfe in Gruppen wurden in der Soziologie bereits beschrieben und stellen keine Seltenheit dar – hier wirkte der Zeitdruck produktiv auf die Auflösung der Konkurrenzsituation, denn es musste eine Entscheidung getroffen werden. Die Rivalität galt es demnach zu überwinden, denn sonst hätte die Gruppe hinter den anderen zurückgelegen. Demzufolge trug der Zeitdruck auch dazu bei, Unstimmigkeiten zu überwinden. Wie Bröckling (2007) bereits zu Kreativitätstechniken beschreibt, entziehen sich neue Ideen im Normalfall strikter Planung. Sie lassen sich durch Beharrlichkeit oder Enthusiasmus hervorrufen, aber erzwingen lässt sich ihr Funktionieren nicht (ebd., S. 153). Doch wurde trotzdem bei diesem Workshop versucht, „serielle Einzigartigkeit“ (ebd., S. 174) in kürzester Zeit herzustellen. Im ökonomischen Wettbewerb ist Zeit ebenso eine knappe Ressource der unter Konkurrenzdruck agierenden Unternehmen. Der *Social-Entrepreneurship-Workshop* nutzte die Logik „unter Druck reifen Diamanten“, um in der Kürze der Zeit das Gefühl vermitteln zu können, etwas geschafft zu haben. Am zweiten Tag sollte das Gelernte dann in die Tat umgesetzt werden. Es wurde auf das am ersten Tag eingeübte schnelle Kreativsein aufgebaut, nur dass jetzt Ideen für ein eigenes Social Start-up entwickelt werden sollten – ein ebenso konfliktreicher Prozess.

*Am zweiten Tag des Workshops wurden nach einer Aufwärmübung zunächst in Kleingruppen bestimmte Themen an Tischen zugeordnet. Die Themen reichten von Politik und Gesellschaft über Migration bis hin zu Kultur und Kunst. An meinem Tisch zu Politik waren wir zu dritt und sollten nun wieder der Zeit folgend Probleme in diesem Bereich identifizieren, diese anschließend clustern und auswählen, welche wir davon gern bearbeiten wollten. Der Prozess erschien mit Recht schwierig, da wir viele Probleme identifizierten und uns schlecht einigen konnten. Außerdem war in meiner Gruppe ein*e Student*in aus Essen angereist, die bereits dabei war, ein Unternehmen zu gründen. Er*Sie war demnach nicht daran interessiert, weitere Ideen zu generieren, und wollte lieber ihr eigenes Start-up pitchten. Er*Sie hatte die Veranstaltenden im Vorhinein angeschrieben und ist auch mit der Überzeugung zu dem Workshop angereist, ihr*sein Start-up vorstellen zu können. Demzufolge war sie*er enttäuscht und auch wütend, dass ihr*ihm keine Zeit zur Vorstellung eingeräumt wurde. Diese Atmosphäre wirkte sich auf unsere Gruppenarbeit aus. Da wir nur zu dritt waren, empfand ich es sehr schwierig trotz des Zeitdrucks die Dynamik und Energie in der Gruppenarbeit entstehen zu lassen. (Beobachtungsprotokoll Social-Entrepreneurship-Workshop, Juli 2016)*

Von den Partizipierenden wurden Anstrengungen und Anpassungen verlangt, die schlussendlich der Transformation der persönlichen *issues* und so der Entstehung einer Öffentlichkeit um das inszenierte *issue* zugutekamen. Die Transformation der persönlichen *issues* verlangte nach Einbußen und Umdenken und war keineswegs selbstverständlich. Bei anderen Formaten, wie im siebten Kapitel gezeigt wurde, verließen Einzelne auch das Format und wurden somit nicht Teil der Öffentlichkeit. Die Umwandlung wird von den Moderierenden begleitet und es wird versucht, bei Gruppen, denen es schwerfiel, ursprüngliche Ideen loszulassen, wie bei uns, einzugreifen. Eine Verweigerung der Arbeitsaufgabe ist nicht eingeplant. Ebenso besteht kein Freiraum, sich der Präsentation eines bestehenden Start-ups zu widmen. Der*die Student*in meiner Gruppe verkörperte demnach eine Person, die in dem Design des Formates nicht vorgesehen war und musste gesondert integriert werden.

Trotz dieser Problematik in meiner eigenen Gruppe erreichten wir das Ziel und bereiteten unseren Pitch vor – nicht zuletzt durch die Überzeugungsarbeit von uns anderen zwei Gruppenmitgliedern. Im Gegensatz zu vorherigen Aufgaben gab es dieses Mal einen externen Anreiz: die Teilnahme am Herbstfest des Zentrums Soziale Innovation – einer Vernetzungsveranstaltung für alle Mitglieder, an der auch mögliche Investor*innen teilnehmen würden. Uns wurden die Kriterien der Pitch-Bewertung vorher nicht benannt, aber wir wurden dazu angehalten, Materialien zu verwenden und kreativ zu werden. Der Suchprozess war auch in diesem Fall stark strukturiert und stand unter extremen Zeitdruck. Eine Idee in die Tiefe zu diskutieren, war gar nicht möglich, die Entscheidung musste schnell stattfinden. Die Arbeit an der eigenen Idee im Zusammenhang mit dem Pitch bezog sich sowohl auf Elemente der Gestaltung als auch auf deren Begründung. Das Gefühl, dass die Idee und die Präsentation gleichermaßen über den Erfolg entscheiden, drängte sich auf. Die Pitches sollten von bemalten Stellwänden und zur Illustration arrangierten Tischen und Stühlen begleitet werden. Demnach traten nicht nur die Pitchenden in Konkurrenz zueinander, sondern auch die Pitch-Materialien. Ob beispielsweise das Artefakt hilfreich bei der Inszenierung der Idee war, wurde anschließend ebenso diskutiert wie die Qualität des Pitches selbst.

Die fiktive Idee sollte als Abschluss des Workshops vor fiktiven Investor*innen – also den anderen Teilnehmenden – gepitcht werden und diese durften kritische Fragen stellen. Dabei handelte es sich um eine feindselige und konkurriative Situation, um den anderen zu schaden, um das eigene Team besser dastehen zu lassen – ähnlich der Situation beim Pitchingtraining im Rahmen des *Stroms der Ideen*. Entsprechende Situationen sind bekannt von Tagungen und fachinternen Kolloquien, bei denen interessierte, kritische Nachfragen gestellt werden, oft mit dem Hintergrund der Selbstinszenierung als „gute*r“ Wissenschaftler*in. In dieser Workshop-Situation diente die Selbstinszenierung der Nicht-Pitchenden als mögliche Investor*innen dem Aufrechterhalten der gespielten Interaktionssituation (Goffman 1974). Wäre entweder die*der Pitchende oder die*der Investierende aus der Rolle gefallen und hätte beispielsweise den Pitch als solchen kritisiert, wäre der Situation die Spannung verloren gegangen. Die Kritik war für die anschließende Runde geplant.

Das Pitchen offenbarte die mögliche Transformation der Teilnehmer*innen zu unternehmerisch wirkenden Akteuren. Das sichere, selbstbewusste Auftreten und Überzeugtsein von der eigenen Idee wurde nach und nach während des Workshops antrainiert. Immer wieder mussten Ergebnisse vor der gesamten Gruppe vorgestellt und eigene Redebeiträge während der Arbeit mit den anderen verteidigt werden. Affordanzen, sich auf einer Bühne zu präsentieren, gab es demzufolge zahlreiche. Wer bisher zurückhaltend war, musste seine Schüchternheit überwinden und unabhängig davon, ob gespielte oder tatsächliche Begeisterung für die Idee bestand, pitchten alle sicher und überzeugend. Ich selbst war auch nicht zwingend überzeugt von unserer Idee und konnte mir nicht vorstellen, diese in Zukunft um-

zusetzen, aber für den Erfolg spielte ich diese Begeisterung und beantwortete selbstbewusst die kritischen Fragen. Ich inszenierte mich selbst erfolgreich als zukünftige Unternehmerin. Meine Selbstreflexion zeigt mir auf, wie abhängig die Transformation des persönlichen *issues* auch von der Integration der Einzelnen in das Format ist. In zwei Tagen ist es schwierig, einen unternehmerischen Habitus (Bourdieu 1979) zu entwickeln, aber er kann durchaus durch die richtigen Requisiten auf der Vorderbühne geschauspielert werden. Die Abfolge eines guten Pitches, gerades Stehen, direktes Ansprechen des Publikums sowie gezieltes Einsetzen von Requisiten tragen zu dieser (erfolgreichen) Vorderbühnenperformance bei.

Im Anschluss an alle Pitches und die Fragenrunde konnten die Teilnehmenden sich nach verschiedenen Kategorien bewerten. Auch diese Situationen sind bekannt von Vorabend-Fernsehformaten, bei denen Abendessen („Das perfekte Dinner“) oder Hochzeiten („4 Hochzeiten und eine Traumreise“) hinter dem Rücken der jeweiligen Veranstalter bewertet werden. Ein Unterschied besteht dennoch, da die Teilnehmer*innen bei der Ausstrahlung des Formates sehen können, wer sie wie beurteilt hat. Diese Transparenz wurde den Teilnehmenden nicht zuteil, denn es wurde lediglich die Gesamtpunktzahl in den verschiedenen Kategorien mitgeteilt. Quantifizierte Bewertung findet sonst in der Schule oder Universität statt, wo auch die Bewertungsskala transparent gemacht wird. Für etwas bewertet zu werden, das innerhalb eines Workshops erarbeitet wurde, war auch für mich neu. Die Übertragung von Bewertungslogiken stellt ein weiteres Indiz für die Übertragung von Logiken der Konkurrenz in den Bereich des bürgerschaftlichen Engagements dar. Verbunden mit Praktiken der Zusammenarbeit bewirkte das Partizipationsdesign eine Atmosphäre zwischen Konkurrenz und Kooperation, von stetiger Anspannung der Teilnehmer*innen begleitet. Die Anweisungen und einzelnen Schritte führten dazu, dass die*der Einzelne mit dem persönlichen *issue* in den Hintergrund rückte und sich zunehmend in Wechselwirkung mit den anderen Teilnehmer*innen und mit dem Ziel, die Gesellschaft zu verbessern, wiederfand. Eine zentrale Methodik auf diesem Weg war bei beiden Partizipationsdesigns, wie bereits kurz angeklungen, die Business Model Canvas.

5.3 Die Business Model Canvas: Ein A0-Vordruck für Start-up-Atmosphäre

Eine Business Model Canvas, wie bereits im vorherigen Kapitel angesprochen, soll helfen, ein Geschäftsmodell auf einem Blatt Papier auszuarbeiten. Das Zentrale eines Geschäftsmodells wird durch einzelne Segmente dargestellt und es wird auf das Wesentliche fokussiert. Es soll bei der Canvas-Methode auf dem A0-Vordruck mit Post-its gearbeitet werden, damit eine hohe Flexibilität in der Ausarbeitung erreicht wird (Sammer 2019). Die Canvas-Methode stammt aus dem Bereich der Unternehmensgründung und wird in der Frühphase in der Start-up-Beratung sowie von verschiedenen Akteuren eingesetzt, um neue Produkte und

Dienstleistungen für den Markt zu erarbeiten. Geschäftsmodellinhalte sind bei der Canvas-Methode in Papierform übersetzt. Die Canvas-Methode wurde in beiden hier untersuchten Fällen als Methodik eingesetzt. Dies erscheint zunächst ungewöhnlich, da die Projekte sowohl beim *Strom der Ideen* als auch beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* gemeinwohlorientiert angelegt waren. Es stellt sich die Frage, welche Rolle eine solche Methodik einnehmen kann. Die Aufgabe für die Gruppen bestand bei beiden darin, das Poster mit individuellen Ansichten beispielsweise zu Kundensegmenten auszufüllen und somit den Businessplan zu einem Projekt in den einzelnen Anwendungsfeldern, wie Ressourcen und Zielgruppe, in Stichpunkten zu skizzieren. Beim *Strom der Ideen* handelte es sich bis dahin noch nicht um unternehmerische Projekte. Das Fundament dazu wurde auf dem Pitchingabend geschaffen und am folgenden Tag nach und nach erweitert.

*Bei dem Innovationstag kommen die Gewinner*innen des Vorabends am nächsten Tag zusammen, um zum einen ihre Idee weiter auszuarbeiten und zum anderen ein Crowdfunding-Video am Ende des Tages zu drehen. Der zweistöckige Raum in der Innenstadt gehört zu einer Kreativagentur, er ist mit großen Fenstern ausgestattet. Die Möbel im unteren Stockwerk laden eher zum Entspannen als zum Arbeiten ein. Es gibt u. a. bunte Sessel. Auf beiden Stockwerken wurde für jede Idee eine Arbeitsinsel (großer Tisch und Stühle) hergerichtet, auf der die Business Model Canvas als Poster und bunte Stifte zum Bearbeiten einladen. Nachdem die einzelnen Ideengeber*innen ihre Idee erneut vorgestellt und ihre Ziele für den Tag formuliert haben, startet die Beratungsphase. Die Mentor*innen wurden gebeten, die Tische der einzelnen Ideengeber*innen zu wechseln, aber so lange zu bleiben, bis sie glauben, ihre Expertise eingebracht zu haben. (Auszug Beobachtungsprotokoll, Innovationstag 1, November 2015)*

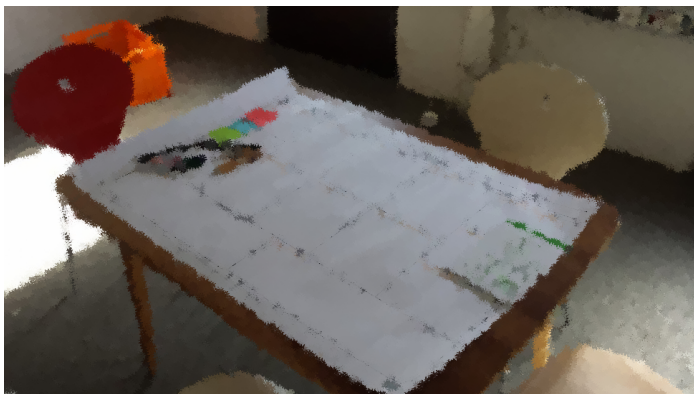


Abbildung 5: Business Model Canvas Innovationstag (eigenes Foto)

Die Ideengeber*innen sowie die Mentor*innen wurden zusammen mit den Materialien an den Tischen rund um die Methodik zum unternehmerischen Denken versammelt. Nicht nur die mündliche Aufforderung der Moderator*innen, ein Geschäftsmodell zu entwickeln, sondern auch die leere Vorlage der Business Model Canvas vermittelten implizit die Aufgabe der Anpassung der Idee an die einzelnen Felder. Die Größe des Ausdrucks, der den gesamten Tisch einnimmt, sowie die formulierten Fragen sind verbunden mit dem Sachzwang, die Canvas mit Inhalt füllen (Abbildung 5). Zu überlegen, was der USP (Unique Selling Point)³⁵ und was die Ressourcen oder Partner eines Projektes sind, stellte für Personen ohne wirt-

³⁵ Als Unique Selling Point (kurz USP) wird das Alleinstellungsmerkmal eines Produktes oder einer Dienstleistung beschrieben.

schaftlichen Hintergrund eine Neuheit dar. Diese Aufgabe betraf sowohl die Ideengeber*innen als auch die Mentor*innen. Die Canvas fungierte sozusagen als *boundary object*³⁶, indem sie u.a. die Welten des bürgerschaftlichen Engagements und der wirtschaftlichen Wertschöpfungslogik sowie die der einzelnen Teilnehmer*innen verband. Deren Erwartungen und Vorstellungen zu den einzelnen Projekten wurden gebündelt. Die Fragen, die sich ein*e Unternehmer*in stellen würde, wurden über die Canvas vermittelt, ebenso das entsprechende Vokabular wie ‚Kundensegmente‘ oder ‚Stakeholder‘. Die Kommunikation über ‚Value Propositions‘ untereinander, mit den Mentor*innen sowie in den Pausen zwischen den Ideengeber*innen selbst, schaffte eine Atmosphäre ähnlich eines *Start-up-Accelerators*. *Acceleratoren* sind gemeinhin Institutionen, finanziert über staatliche oder private Unternehmensgelder, die Start-ups in einem bestimmten Zeitraum durch Coaching zu einer schnellen Entwicklung verhelfen sollen. Dabei handelte es sich um eine Parallele, die nicht zufällig entsteht, sondern maßgeblich mithilfe der Canvas Methode designt wird. Diese Methode, die Vermittlung der Sprache, der wichtigen Bestandteile eines Unternehmens, bewirkte nicht zuletzt auch die Entstehung eines Gründer*innenhabitus der Teilnehmer*innen beim *Strom der Ideen* oder legte zumindest die Grundlagen zur Eigeninszenierung als Gründer*in im Rahmen des *Social-Entrepreneurship-Workshops*.

Gegen diese Transformation wurde sich aber auch zur Wehr gesetzt. Die Erarbeitung der Canvas rief in fast allen Gruppen Diskussionen hervor, zunächst darüber, ob dies überhaupt ein sinnvolles Vorgehen darstellt. Diskutiert wurde, ob die Methode sinnvoll ist für gemeinnützige Ideen seien und darüber, wie die einzelnen Felder auszufüllen wären. Die Gruppen versuchten, die Punkte, teilweise nach mehrmaliger Aufforderung, auf unterschiedliche Weise zu beantworten, und mit fortschreitender Zeit veränderten sich die Ideen. Sie wurden konkretisiert mit neuen Zielgruppen, Vorgehensweisen und Zielen, die erreicht werden sollten – sie wurden zu Projekten. Der Verein ‚Fallobst‘ erarbeitete mit den Mentor*innen anhand der Canvas das Ziel, ein Catering mit benötigtem Obst und Gemüse für Start-ups (laut Canvas die Kund*innen) einzurichten. Dazu brauchten sie Kochequipment (Ressourcen) sowie eine Küche (Partner), auf die sie zugreifen können. Der USP blieb das Fallobst. Das Ziel der Akteure war es, eine halbe Stelle über diese Aktivität finanzieren zu können. Aus den gegen die Verschwendung von Lebensmitteln engagierten Bürger*innen entwickelten sich Stück für Stück unternehmerisch denkende Akteure. Das Ziel der Nachhaltigkeit bezog sich nicht mehr nur auf die Umwelt, sondern auch auf sie selbst. Das Projekt diente aber ebenso der Steiermark, welche um ein Cateringangebot erweitert wurde. Die Vorstellung der Ergebnisse der

³⁶ „Boundary objects are both plastic enough to adapt to local needs and constraints of the several parties employing them, yet robust enough to maintain a common identity across sites. They are weakly structured in common use, and become strongly structured in individual-site use. They may be abstract or concrete. They have different meanings in different social worlds but their structure is common enough to more than one world to make them recognizable, a means of translation. The creation and management of boundary objects is key in developing and maintaining coherence across intersecting social worlds.“ (Star und Griesemer 1989, S. 393)

Canvas Methode zwischen den Arbeitsphasen und auch am Ende des Tages ließen das *issue* der einzelnen Projekte immer weiter mit dem inszenierten *issue* des *Stroms der Ideen* verschmelzen.

Zu denken wie ein*e Unternehmer*in, ließ die Projekte der Partizipationsformate fernab von Engagement erscheinen. In den Arbeitsphasen an den Tischen stand wiederum das kooperative Handeln im Vordergrund, doch die Ideengeber*innen traten auch wieder in Konkurrenz um die Aufmerksamkeit sowie die Expertise der Mentor*innen. Die Teilnehmer*innen hatten beispielsweise nicht die Möglichkeit, an den anderen Tischen mit den anderen Teilnehmer*innen zu diskutieren, sondern sollten an ihrem Platz, an ihrem Tisch bleiben und warten, bis die Mentor*innen sie besuchten. Hätten sich Konkurrenz und Kooperation nicht ständig abgewechselt, hätte ggf. eine andere soziale Formation, wie eine soziale Gruppe oder ein lose gekoppeltes Kollektiv, bei dem jedes unternehmerische Selbst sich nur um sich selbst bemüht ist, hervorgerufen werden können. Doch durch das stetige Wechseln der Modi blieb das *issue* der „Verbesserung der Region“ für alle prioritär. An einer Diskussion ließ sich sehr gut erkennen, wie konkurrierende Meinungen in kooperativen Situationen aufeinandertreffen. Denn die Ideengeber*innen hielten weiterhin an dem Modell „Pay as you wish“ für ihre Produkte fest, die*der Mentor*in wollte sie aber zum wirtschaftlichen Denken anregen und die Einnahmen skalierbar gestalten. Ebenso ließen sich in weiteren Diskussionen an anderen Tischen Diskussionen zur Art und Weise der unternehmerischen Umwandlung des Projektes beobachten, beispielsweise darüber, wer für eine App bezahlen soll – die Kommune oder die Bürger*innen. Das Arbeitsblatt zur Business Model Canvas bot für diese Auseinandersetzungen die Grundlage.

Während der Beratung an der Canvas fanden sich die Mentor*innen ebenso in Konkurrenz zueinander wieder: Waren sie am Vorabend noch eine gemeinsame Jury, mussten sie jetzt ihre Expertise zur Unterstützung der Ideen tatsächlich unter Beweis stellen. Einige Mentor*innen gingen nach der ersten Vorstellungsrunde zielstrebig zu den Tischen, andere gaben mir im Einzelgespräch zu verstehen, dass sie erst gar nicht wussten, ob und wie sie mit ihrem fachlichen Hintergrund (z. B. Forstwirtschaft, Naturschutz) weiterhelfen könnten. Demnach gab die Situation am Tisch den Mentor*innen keine Hilfestellung, sondern beinhaltete die Herausforderung für die Akteure, sich selbst zu integrieren – Inklusionsarbeit zu leisten. Die Inklusion der Mentor*innen in die Situation erfolgte durch die Umwandlung bzw. Verknüpfung ihrer persönlichen *issues* an die Projekte und so an das übergeordnete *issue*. Diese reichten von der Bitte ihres Unternehmens, das Format *Strom der Ideen* zu unterstützen, darüber, den *Strom-der-Ideen*-Gründer*innen einen Gefallen zu tun, bis hin zum Wunsch, Expertise weitergeben zu wollen, um soziale Projekte zu unterstützen (Quelle: Kurzinterviews, Beobachtungsprotokoll Innovationstag I).

Durch die Arbeit an den Tischen mit der Business Model Canvas veränderten sich zumindest

zeitweise die Verhältnisse zwischen den Akteuren und die eigenen *issues* der Mentor*innen traten in den Hintergrund. Es konnten Verbindungen zwischen den Mentor*innen sowie dem inszeniertem *issue* entstehen. Zum einen, indem die Mentor*innen *attachments* zu einer spezifischen Idee des *Stroms der Ideen* ausbauten: Beispielsweise war ein*e Mentor*in angetan von dem Projekt, mit Geflüchteten Backevents zu veranstalten. Dementsprechend konnte die Verknüpfung zum übergeordneten *issue* „Verbesserung der Region“ über spezifische *issues*, wie „Integration von Geflüchteten in die Steiermärker Gesellschaft“, verlaufen. Zum anderen wurde das inszenierte *issue* immer wieder betont, die Mentor*innen sollten helfen, die Ideen und somit die Region zu entwickeln.



Abbildung 6: Crowdfunding Videodreh (eigenes Foto)

Eine weitere inszenatorische Funktion übernahm die Canvas beim anschließenden Dreh der Crowdfundingvideos (Abbildung 6). Der Videodreh war freiwillig und vier von sechs Ideengruppen nahmen diese Möglichkeit wahr. Crowdfunding bedeutet die Ansprache der Crowd im Internet für die Finanzierung eines Projektes. Die Einzelnen können in ihrem Ermessen spenden. Die Crowd soll das Projekt finanzieren, das Bundesland Steiermark wollte den Betrag anschließend aufstocken. Die Videos wurden nach der Bearbeitung auf der Strom-der-Ideen-Website veröffentlicht. Die Ideengeber*innen riefen in diesem Video zu Spenden für ihr Projekt auf und bewirkten das Entstehen von weiteren *attachments* zum inszenierten *issue* „Verbesserung der Region“. Die Menschen vor dem Computer konnten sich also ebenso von weggeworfenem Gemüse (Verein ‚Fallobst‘) oder dem Zustand, keine Alternative zum Transport mit dem Auto zu haben (Lastenfahrradverleih ‚Lastlos‘), betroffen fühlen. Neben dem Preisgeld von 1.000 Euro bestand die Möglichkeit, einen größeren Betrag einzuwerben. Der Strom der Ideen verdoppelte das Crowdfunding-Geld mit bis zu 1.000 Euro – wenn das Investing-Ziel erreicht wurde.

Beim Videodreh vermittelte der große Ausdruck der Canvas, auf dem Tisch platziert mit Post-its und Stiften, wieder die (Start-up-)Workshop-Atmosphäre. Einige der Ideengeber*innen bezogen sich auch direkt auf die Canvas und erläuterten, was sie gemeinsam mit

den Mentor*innen erreicht hatten. In dieser Situation waren es die Ideengeber*innen, die sich durch ihren Aufruf selbst als tatkräftige Unternehmer*innen darstellen mussten. Das gelang ähnlich wie beim Pitchen nicht jeder*m auf Anhieb. Ein Team benötigte mehrere Anläufe, um im Video fehlerfrei zu sprechen. Das Video richtete sich an die Internetöffentlichkeit und einige Bürger*innen würden sich in Folge ihrer Spende ebenso um das inszenierte *issue* des *Stroms der Ideen* versammeln können. Denn auch sie taten jetzt etwas für die Region und konnten durch die Ideen auf identifizierte vorhandene Missstände aufmerksam werden.



Abbildung 7: Sanduhren Innovationstag 2 (eigenes Foto)

Erneut kam die Canvas beim zweiten Innovationstag zur Anwendung, zwei Monate später und nach dem Ablauf des Crowdfundings. Es trafen an diesem Tag Ideengeber*innen, einige der Mentor*innen und auch die bekannten Artefakte, wie die Sanduhren, aufeinander (Abbildung 7). Wieder wurde mit Zeitdruck gearbeitet und die Ideengeber*innen wurden motiviert, sich über die Canvas-Methode ihrem Geschäftsmodell zu widmen. Die Infrastruktur des Gebäudes trug wiederum zur Konkurrenzsituation zwischen den Ideengeber*innen bei, da einige Räume, in denen die Ideengeber*innen auf die Mentor*innen warteten, wesentlich besser zu erreichen waren als andere. Bei meinem Rundgang zwischen den einzelnen Gruppen war beispielsweise bei einer Gruppe – auf dem Dachboden des Gebäudes – seit 1,5 Stunden kein*e Besucher*in mehr gewesen. Während in den anderen Räumen auf der ersten und zweiten Ebene stets einige Mentor*innen an den Tischen saßen und diskutierten. Die Gruppe auf dem Dachboden hatte diese bisher nicht benutzt. Teilweise diente die Canvas auch als Unterlage für andere Mitschriften – sie wurden demzufolge als Notizheft umgenutzt. Die Affordanz der beschrifteten Kästchen genügte demzufolge nicht immer, um die entsprechenden Handlungen zu motivieren.

Beim *Social-Entrepreneurship-Workshop* fungierte die Canvas zunächst als Übung zur Sensibilisierung für die Komplexität zur Gründung eines Unternehmens. Am ersten Tag wurde die Methode von den Teilnehmer*innen zur Analyse eines Social Start-up angewendet. Das

Start-up, um das es gehen sollte, wurde zuvor vorgestellt. Die Aufgabe bestand darin, das bestehende Geschäftsmodell zu analysieren und in die Vorlage zu übertragen.

Am zweiten Tag diente die Canvas dazu, die Ideen der Gruppen für ein eigenes Social Start-up zu spezifizieren. Die Atmosphäre ähnelte jener des *Stroms der Ideen* am ersten Innovationstag. Das wirtschaftliche Vokabular und die damit verbundenen Konzepte wurden intensiv diskutiert und die Anspannung, die rauchenden Köpfe und Konzentration auf das fiktive Start-up-Unternehmen waren zu spüren. Die Vorgabe war, jedes Kästchen mit Leben zu füllen, und oft herrschte auch Unsicherheit, wie sich die einzelnen Komponenten zusammenbringen lassen. Die Canvas diente den Workshop-Veranstaltern dazu, die Teilnehmenden anzuleiten, über die erste vage Idee hinauszudenken und Details auszuformulieren. Die Leere des Blattes wirkte entsprechend anspornend auf die Gruppen und der Zeitdruck führte zu Produktivität. Die Canvas diente überdies als Grundlage des folgenden Pitches – der Situation mit der höchsten Konkurrenz unter den Gruppen, aber auch mit dem stärksten Zusammenhalt innerhalb der einzelnen Gruppe. Diese letzte Arbeitsphase mit der eigenen Start-up-Idee durch die Canvas strukturiert, bündelte all das Gelernte – und zeigte, ob das Design erfolgreich war. Hieran offenbarte sich, ob aus den Individuen unternehmerisch denkende Akteure entstanden sind, die in Kooperation und Konkurrenz dazu entwickelt wurden, sich selbst als Gründer*in eines Social Start-ups zu begreifen. Die Canvas-Methode war auf diesem Weg nur ein, aber dafür essenzielles Detail. Es scheint, dass durch die vom unternehmerischen in den bürgerschaftlichen Sektor diffundierte Canvas die Entstehung einer *entrepreneurial public* an Wahrscheinlichkeit gewann.

5.4 *Entrepreneurial publics*: Coopetition zwischen unternehmerischen Selbsten

Gezeigt wurde, wie es möglich ist, dass sich Bürger*innen über mehrere Tage und sogar Monate dauerhaft an einem Format beteiligen können, dessen Ziele zunächst groß und unbearbeitbar erscheinen. Mithilfe des gezielten Partizipationsdesigns, des Arrangierens verschiedener Infrastrukturelemente, gelingt über die Transformation von *issues* eine dauerhafte Beteiligung. Deutlich wurde mit der angelegten Perspektive auch, wie ökonomische Praktiken mit bürgerschaftlichem Engagement in der Infrastruktur durch das Partizipationsdesign verwoben werden und dass diese Verknüpfung nicht ohne Bemühung vonstattengehen kann. Außerdem zeigte sich, wie sich die Bürger*innen mit mehr oder weniger großen Schwierigkeiten und entsprechenden Bemühungen in diese ökonomischen Logiken einfinden und diese adaptieren.

Die vorangegangene Argumentation zeigt, wie während der designten Partizipationsformate *issues* transformiert werden können. Zum einen bildeten sich Gruppen um persönliche *issues* und diese wurden so öffentlich. Zum anderen bildeten Individuen *attachments* aus

und versammelten sich um ein größeres *issue* wie die „Verbesserung der Region“ sowie die „Verbesserung der Gesellschaft“ zu *entrepreneurial publics*. Genauer und spezifisch für die vorgestellten Fälle: Während der Partizipationsformate konnten sich unternehmerische Selbste versammeln. Als solche verhalten sie sich kreativ, flexibel, risikobewusst, eigenverantwortlich und kundenorientiert. Das Leitbild, welches Bröckling (2007) zeichnet, stellt gleichzeitig auch ein Schreckbild unserer derzeitigen Gesellschaft dar. Das unternehmerische Selbst kann nicht vorgefunden werden, sondern wird wie bei den Partizipationsformaten im Design integriert vom Subjekt selbst hervorgebracht. Die unternehmerischen Selbste der *entrepreneurial public* haben aber nicht nur sich selbst im Fokus, sondern bemühen sich ebenfalls um den Erfolg der anderen beteiligten unternehmerischen Selbste. Gezielt wurden die Bürger*innen aktiviert, die dazu geeignet sind, sich gesellschaftlichen Problemen nicht nur auf einer Diskursebene zu widmen, sondern diese aktiv zu bearbeiten, wenn nicht gar zu beheben. Am Ende entwickelten sowohl die Bürger*innen selbst neue Fähigkeiten als unternehmerische Selbste, als auch trugen sie zur Weiterentwicklung der anderen Selbste bei.

Durch die stetige Herstellung von Situationen der Konkurrenz und Kooperation wurden Individualisierungsbestrebungen sowie enge soziale Bindungen unter den Teilnehmer*innen gehemmt. Weder das Hervorbringen von Einzelkämpfer*innen, wie bei anderen wettbewerblichen Situationen (Start-up-Abende, Wettbewerbe in den Medien, z.B. Deutschland sucht den Superstar), noch starke Gruppenbeziehungen oder vertiefte Freundschaften wurden verfolgt. Das Design der Partizipation basierte auf Konzepten und Praktiken aus dem ökonomischen Bereich, wie dem Pitchen oder der Persona-Technik. Materialien wie die Business Model Canvas, aber auch Elemente wie der Raum der Pitching-Nacht, die Sanduhren und jeweiligen Websites infrastrukturierten die Umwandlung bzw. Verknüpfung der persönlichen *issues* der Individuen oder das Bilden von *attachments* mit/zu dem inszenierten *issue* des Formates. Sie ermöglichten demzufolge die Entstehung der *entrepreneurial publics*.

Durch die einzelnen Arbeitsschritte bei beiden Formaten passten die Teilnehmer*innen ihre persönlichen *issues*, wie die Optimierung des Lebenslaufes oder das Bedürfnis, Geflüchteten zu helfen, an das übergeordnete *issue* „Verbesserung von...“ an oder entwickelten *attachments* zum inszenierten *issue*, wie das folgende Zitat gut verdeutlicht: „*Wir machen wieder mit nächstes Jahr, aber dann überlegen wir uns was Besseres!*“ (Ideengeber*in nach dem Ausscheiden am Pitchingabend). Dieser Gruppe ging es um die Optimierung der Region, sie waren hauptsächlich davon betroffen. Persönliche *issues* spielten demzufolge keine allzu große Rolle.

Narrative wie „... für die Steiermark, „... für die Gesellschaft“ sowie vorgegebene Praktiken wurden für bestehende *issues* übernommen. Die individuellen *issues* wurden transformiert und an das inszenierte *issue* angeschlossen bzw. die *attachments* zu diesem verstärkt. Am Ende ist der ursprüngliche Grund, sich zu beteiligen, das eigentliche *issue* und das, was das

Individuum betroffen hat, in weite Ferne gerückt. Diese Transformation wurde u. a. durch die Wechselwirkung zwischen Konkurrenz und Kooperation hervorgerufen.

Die Kombination aus Konkurrenz und Kooperation wird bereits in der wirtschaftswissenschaftlichen Literatur als Coopetition diskutiert. Coopetition wird als neue Vorgehensweise zur Ertragsoptimierung gehandelt. „Survival of the fittest“ erscheint zunehmend unzeitgemäß. Ein Beispiel aus der Automobilindustrie ist die Kooperation der zwei Konkurrenten Ford und VW bei der Fahrzeugherstellung. Beide Automobilhersteller vermarkten anschließend ihre Modelle mit der neuen Technologie separat. Coopetition nicht zwischen Unternehmen, sondern zwischen Individuen fördert die Entstehung von *entrepreneurial publics*. Durch die steti-ge Wechselwirkung zwischen Konkurrenz und Kooperation werden die Individuen versam-melt, bis sich die soziale Formation gebildet hat und durch die Infrastruktur wird die Spannung zwischen den einzelnen Elementen einer Öffentlichkeit (*issues*, Individuen, *attachments*) aufrechterhalten. Nichtsdestotrotz gibt es immer wieder Elemente, die im Design nicht vorgesehen waren und spontan in den Prozess eingepasst werden mussten. So wur-den lediglich einige Mentor*innen des *Stroms der Ideen* dauerhaft Teil der Öffentlichkeit. Der designte Partizipationsprozess zur Transformation von *issues* wurde wiederum nicht dem Zufall überlassen, sondern von Anfang bis Ende designt, sodass die Umwandlung und Verknüpfung der individuellen *issues* an das inszenierte *issue* möglichst reibungslos ablaufen konnten. Dabei muss immer bedacht werden, dass es sich bei den Polen ‚individuell‘ und ‚öffentlich‘ um ein Kontinuum und nicht um einen dauerhaften Zustand eines *issues* handelt (siehe Kapitel 2).

Mit dem Partizipationsdesign und der Entstehung einer *entrepreneurial public* sind gleichzei-tig die Ansprüche, die an Bürger*innen gestellt werden, verbunden: Die Bürger*innen sollen nicht nur für sich selbst, sondern auch für die Gesellschaft Sorge tragen. Mithilfe der Infra-struktur werden diese Ansprüche übertragen und die Bürger*innen übernehmen die Logiken aus der Welt des Unternehmertums geradezu unhinterfragt in ihr bürgerschaftliches Enga-gement. Hier zeigt sich auch die Spezifik des bereits angesprochenen Phänomens „Open Social Innovation“. Die Vermischung zwischen bürgerschaftlichem Engagement und unter-nehmerischen, wirtschaftlichen Logiken aus dem Bereich Open Innovation gelingt durch die entsprechende Infrastruktur. In dieser Arbeit lag der Fokus auf der Partizipation. Es wäre interessant, in weiterer Forschung daran anzuknüpfen und zu hinterfragen, welche Rolle die Narrative und Herstellung von (sozialen) Innovationen in den Kontexten der Formate ein-nehmen würden. Dementsprechend könnten die in diesem Kapitel betrachteten Fälle auch innovationssoziologisch hinterfragt werden.

Die Transformation von *issues* und die Entstehung von Öffentlichkeiten ist nicht spezifisch für die hier vorgestellten Fälle, sondern lässt sich auch auf weniger zeitintensive Partizipati-onsmodi übertragen, wie die Untersuchung des folgenden Kapitels illustriert.

6 *Service publics* qua Design

Im folgenden Kapitel wird die Entstehung einer Öffentlichkeit beschrieben, die sich aus dienstleistenden Bürger*innen zusammensetzt. In einer *service public* leisten diese einen Service an ihrer Kommune oder Stadt. Auf die spezifischen Fälle bezogen, widmet sich dieser Teil der Arbeit der Transformation von *issues* im Rahmen von Ideen- und Beschwerdemanagementsystemen. Die Möglichkeit, Auffälligkeiten sowie Missstände an die eigene Kommune oder Stadt zu kommunizieren, bestand schon immer. Vor der Digitalisierung war der Prozess oft durch persönlichen oder Briefkontakt zwischen Bürger*innen und Verwaltung organisiert. Das Problem, wie etwa Schlaglöcher, wurde beschrieben und dessen Beseitigung vonseiten einer*s Bürger*in gefordert. Anschließend wurde in der zuständigen Verwaltung diskutiert und entschieden, wie damit umzugehen ist, und ggf. die Bearbeitung angeordnet. Dieser Prozess wird seit dem Aufkommen des Internets vermehrt über digitale Medien wie Apps und/oder Plattformen gestaltet. Benannt werden die entsprechenden Angebote der Informationsweitergabe mit dem Terminus ‚*responsives Ideen- und Beschwerdemanagement*‘ oder auch mit der speziellen Form des Crowdsourcing: *Crowdreporting* (näheres zu *Crowdsourcing* in diesem Kapitel als Exkurs). Beim *Crowdreporting* liefert die Internet-Crowd entsprechende Informationen oder Neuigkeiten (Grier 2013, S. 281), was auf beide untersuchte Plattformen zutrifft. Diese Art der Plattform zeigt sehr deutlich, wie niedrigschwellige Partizipation gestaltet wird und damit Aufgaben von einer Verwaltung an Bürger*innen übertragen werden (Thiem 2015). Solche Formen der Verantwortungsübergabe sind kein neues Phänomen, aber die Perspektive über die Transformation von *issues* verdeutlicht die Wechselwirkung zwischen (digitalen) Technologien und Bürger*innen in diesem Prozess.

Es werden zwei Fälle, der *Maerker Brandenburg* und *Smarticipate*³⁷, untersucht, um den Vergleich zweier ähnlicher Vorgehen sowohl im Umfeld der Stadt als auch in der Region zu betrachten. Die untersuchten Formate beschäftigen sich mit Bürger*innenwünschen zu Veränderungen im städtischen bzw. kommunalen Umfeld. Der *Maerker Brandenburg* stellt ein klassisches Format der digitalen Bürger*innenpartizipation dar, bei dem Wünsche und Beschwerden an eine Kommune kommuniziert und dort vom Verwaltungspersonal bearbeitet werden. Bei *Smarticipate* handelt es sich um eine App und Plattform im Beta-Stadium, welche eine neue Generation dieses Vorgehens einläutet. Die Wünsche werden bei *Smarticipate* von einem lernenden Algorithmus kommentiert.

Kurzvorstellung Maerker Brandenburg

³⁷ Bei beiden Fällen wurde ausschließlich auf öffentlich zugängliche Quellen zurückgegriffen.

Der *Maerker Brandenburg* ist eine Mängelmeldeplattform, auf die auch über eine App zugegriffen werden kann. Sie wird von verschiedenen Regionen in Brandenburg genutzt und weitere kommen beständig hinzu. Die Plattform und somit die Prozesse des *Maerkers* diffundieren stetig und wurden von den kommunalen Verwaltungen adaptiert. Die Bürger*innen können über das Web- oder App-Interface einen Mangel beschreiben und die entsprechenden GPS- oder Adresdaten eingeben. Anschließend erscheint ihr Eintrag als roter Punkt auf einer Karte. Wird er von der Verwaltung aufgenommen färbt er sich gelb, wenn er behoben wurde grün. Eine Ampellogik lässt sich auch bei der anderen Fallstudie in dieser Arbeit wiederfinden. Die Einträge werden je nach Örtlichkeit an die jeweilige Kommune oder Stadt gesendet und von dort an die zuständige Stelle weitergeleitet, z. B. den Straßenbau oder das Forstamt. Außerdem wird der Bearbeitungsstand des entsprechenden Hinweises für alle sichtbar vermerkt. Die Weiterleitung kann an die jeweilige Stelle der Verwaltung persönlich, per Telefon oder auch durch E-Mail-Kommunikation organisiert sein. Teilweise haben die Institutionen auch Zugriff auf die Plattform des *Maerkers*. Einige Hinweise fallen nicht in den kommunalen oder städtischen Zuständigkeitsbereich und werden dementsprechend abgewiesen. In diesen Fällen handelt es sich meist um Hinweise ein Privatgrundstück betreffend, wo lediglich die*der Eigentümer*in informiert werden könnte, oder Missstände lassen sich aufgrund der bestehenden Haushaltslage nicht bearbeiten. Die Einträge werden dann dennoch grün gefärbt und mit einer Begründung der Kommune versehen.

Kurzvorstellung Smarticipate

Die App *Smarticipate* stammt aus einem interdisziplinären EU-Forschungsprojekt im Rahmen der Horizon-2020-Förderung und befindet sich momentan noch in der Pilotphase. *Smarticipate* wurde als Projekt mithilfe von Sekundärquellen (Beschreibungen auf der Website, Publikationen der beteiligten Wissenschaftler*innen, Posterpräsentation auf der Tagung „Interdisziplinäre Wertschöpfung“ in Hamburg) untersucht. An dem transdisziplinären Forschungsprojekt sind verschiedene Institutionen wie das Fraunhofer-Institut für geologische Datenverarbeitung, die Universität Bristol sowie die Abteilung Geoinformationsvermessung der Stadt Hamburg beteiligt. Adressiert werden mit diesem Projekt die Städte Rom, London und Hamburg. Die App wurde u. a. durch einen Co-Creation-Workshop mit Hamburger Bürger*innen entwickelt, geplant und angeleitet durch am Forschungsprojekt beteiligte Wissenschaftler*innen.

Die Idee wurde mit verschiedenen Akteuren entwickelt und es wurden Themen identifiziert, mit denen *Smarticipate* als System funktionieren könnte. Die App-Nutzer*innen haben die Möglichkeit, auszuwählen, an welcher Stelle in Hamburg sie sich einen Baum oder Radweg wünschen. Das Besondere an der App besteht in der Feedbackübermittlung direkt über einen Algorithmus. Der Algorithmus antwortet, ob der gewählte Baum beispielsweise an der

Stelle pflanzbar ist oder ob er aus verschiedenen Gründen nicht an der ausgewählten Stelle, aber ggf. drei Meter davon entfernt stehen könnte. Der Algorithmus hinter der App basiert auf städtebaulichen Grundlagen, Vorgaben und Verkehrsregeln und er lernt mit jeder Eingabe dazu. Das Ziel des Forschungsprojektes besteht nicht nur in der Ausgestaltung der App, sondern ebenso in der Erforschung und Bewertung des Partizipationsprozesses durch neue Methoden wie Co-Creation³⁸ und den Einsatz von Algorithmen. Zu beiden Themen lassen sich Publikationen der beteiligten Forscher*innen finden. *Smarticipate* stellt eine Weiterentwicklung der üblichen Partizipationsapps dar, denn hier wird mit einem lernenden Algorithmus interagiert – eine Vorgehensweise, die in die Zukunft weist. Die Kommunikation wird nicht wie beim *Maerker* von einer*m Mitarbeiter*in der Kommune übernommen. Durch das Partizipationsdesign wird weiter technisiert bzw. technische Akteure der Infrastruktur erhalten eine weitere Aufgabe: die der Kommunikation mit den Bürger*innen.

Beide Fälle sind von Interesse, da gezeigt werden kann, wie klassische Partizipationsprozesse mithilfe digitaler Technologien standardisiert werden. Der *Maerker* wurde ausgewählt, weil dieser eine der ersten dieser Plattformen in Deutschland darstellt und als Partizipationsformat in andere Kommunen Brandenburgs erfolgreich diffundiert ist (Thiem 2015). *Smarticipate* stellt in der Landschaft der Ideen- und Beschwerdemanagementsysteme eine Neuheit dar und weist in die Zukunft des Verhältnisses zwischen Stadt/Kommune und Bürger*innen.

Die in diesem Kapitel beschriebenen Bestrebungen zur Digitalisierung von Verwaltungsprozessen werden häufig mit den Konzepten von E-Government bzw. Open Government zusammengedacht. Unter Open Government wird ein offen zugängliches, demokratisches Gemeinwesen verstanden. Das Phänomen wurde ausführlich in Kapitel 1.3 besprochen. Herausgearbeitet wurde, dass Technologien in diesem Zusammenhang häufig normativ diskutiert werden sowie dass konzeptionelle Arbeiten fehlen. Dieses Kapitel zu *service publics* liefert deshalb einen Beitrag zum konzeptionellen Verständnis von Open Government, indem die Perspektive auf das Design und das Herausbilden einer spezifischen Öffentlichkeit, der *service public*, gerichtet wird. Zu fragen bleibt demzufolge, wie sich die Informationsprozesse zwischen Bürger*innen und städtischer/kommunaler Verwaltung mit dem Aufkommen neuer Technologien gewandelt haben und welche Bedingungen für die Transformation von *issues* geschaffen werden.

Eine dieser Bedingungen besteht ggf. aus der Rahmung der Partizipationsmodi durch die Diskurse zu „Smart City“ bzw. „Smart Region“, welche aktuell von der Politik mitgestaltet sowie in der Wissenschaft diskutiert werden. Zu dieser Thematik finden sich zahlreiche

³⁸ Als Co-Creation wird ein Managementansatz verstanden, bei dem Kunden mit dem Anbieter eines Produktes oder einer Dienstleistung bei der (Weiter-)Entwicklung kooperieren. Die Co-Creation reicht von der Integration von Kundenideen in den Entstehungsprozess von Produkten und Dienstleistungen über die Ideenauswahl durch dieselben bis hin zur kundenindividuellen Gestaltung (vgl. Ramaswamy und Ozcan 2014).

Papiere, u. a. bemüht sich das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit (BMU) um die Digitalisierung und Smartifizierung von Städten und Gemeinden. Smart Cities sind zu nachhaltiger sowie integrierter Stadtentwicklung verpflichtet. Die digitale Transformation bietet Städten, Kreisen und Gemeinden Chancen auf dem Weg der nachhaltigen Entwicklung und zielt auf die ressourcenschonende, bedarfsgerechte Lösung der zentralen Herausforderungen der Stadtentwicklung ab. Diese „Smart City Charta“ soll das Selbstverständnis der Städte, Kreise und Gemeinden in Deutschland bei diesem Transformationsprozess spiegeln und sie dabei unterstützen, die Chancen und Risiken einer zukunftsorientierten und verantwortungsvollen Stadtentwicklung frühzeitig zu erkennen sowie Fehlentwicklungen zu vermeiden. Sie soll auch die interkommunale Zusammenarbeit sowie die Verzahnung von Verdichtungsräumen und ländlichen Räumen im Sinne einer zukunftsorientierten Stadt- und Raumentwicklung fördern.

Smart City lässt sich als Überbegriff für diese Anstrengungen und ebenso als Narrativ verstehen, Städte effizienter, nachhaltiger und fortschrittlicher zu gestalten. Von Smart Cities wurde in den letzten Jahren das Konzept der Smart Regions abgeleitet. Denn nicht nur die Stadt steht vor der Aufgabe, neue Technologien zum Nutzen der Bevölkerung zu integrieren, sondern auch die Regionen setzen sich zum Ziel, Herausforderungen wie den demografischen Wandel durch neue (digitale) Technologien zu bearbeiten (Smart Region 2017). Smart City und Smart Region können demzufolge als soziotechnisches Imaginary (Borda und Bowen 2017; Ersoy 2017; Villasclaras-Fernandez et al. 2013) begriffen werden. Durch Imaginaries wie Smart City verschmelzen verschiedene Zukunftsthemen zu einer gemeinsamen Vorstellung. Hier werden die Themen Energieeffizienz, Wohnraum und soziales Gefüge miteinander verbunden. Das Imaginary besteht im Zusammenschluss von Werten, Institutionen, Gesetzen und Symbolen einer sozialen Gruppe, durch welche sich das soziale Ganze vorgestellt wird. Das Imaginary hilft zu erklären, weshalb manche Vorstellungen von wissenschaftlicher und sozialer Ordnung aus der Vielzahl an Möglichkeiten im Gegensatz zu anderen Unterstützung bekommen – oder mit anderen Worten: warum manche Ordnungen auf Kosten anderer koproduziert werden (Jasanoff 2004).

Das *Maerker*-Projekt findet im Abschnitt „Beispiele aus der Praxis“ in der Smart City Carta (2017) des BMU bereits Erwähnung. Bei *Smarticipate* ist durch die Anbindung an ein EU-Forschungsprojekt zur Förderung von Smart-City-Initiativen die Kopplung zur politischen Strategie der Förderung intelligenter Städte ebenso erkennbar. Smart City dient den Partizipationsformaten als Rahmen. Demnach wäre es eine interessante Forschungsperspektive, sich der Wechselwirkung zwischen dem Imaginary „Smart City“ und den Praxen der Partizipation näher zu widmen. Der Fokus vorliegender Arbeit liegt aber auf dem Design von Partizipationsformaten, weshalb die Verbindung lediglich angerissen werden kann. Die Perspektive auf Partizipationsformate mit der theoretischen Brille der Entstehung von Öffentlich-

keiten in Wechselwirkung mit der entsprechenden Infrastruktur ermöglicht es, die Bedingungen von Partizipation zu hinterfragen. Rückschlüsse auf politische Programme lassen sich nur andeuten. Um der Forschungsfrage nach der Transformation von *issues* nachzugehen, wird sich zunächst der Inszenierung der *issues* bei responsiven Ideen- und Beschwerdemanagement-Plattformen gewidmet, um anschließend die Spannung, unter der sich eine Öffentlichkeit versammeln soll, nachzuzeichnen. Im dritten Teil folgt die Analyse eines spezifischen Akteurs der Infrastruktur in der Öffentlichkeit: der Ampel. Abschließend wird das Kapitel zusammengefasst und in den Gesamtzusammenhang der Arbeit eingebettet. Außerdem kann anhand beider Fälle gezeigt werden, inwiefern das Design von Partizipationsprozessen Parallelen zum Phänomen Crowdsourcing, speziell Crowdreporting, aufweist. Anhand der Auseinandersetzung kann gezeigt werden, wie eng Crowds und pragmatistisch konzipierte Öffentlichkeiten miteinander verzahnt sind.

Exkurs: Crowds und Crowdsourcing

Den Ursprung zur Beschäftigung mit dem Phänomen der Crowd legten Tarde und Le Bon, in dem sie sich der Analyse der Massengesellschaft in westlichen Demokratien annahmen. Ausgehend von den Entwicklungen Ende des 19. Jahrhunderts in Frankreich, untersuchten sie die teilweise sehr gewalttätigen Bewegungen, welche sich gegen das politische Establishment richteten (Barrows 1981; Nye 1975 in Dickel und Thiem 2016, S. 3). Anhand dieser Beobachtungen wurde ein Stereotyp der Crowd herausgearbeitet: als *destabilisierendes* Kollektiv. Die Crowd symbolisiert ein Ausbrechen aus den vorherrschenden sozialen Strukturen (ebd.). Crowds haben in den letzten Jahren mit dem Aufkommen des Phänomens Crowdsourcing wieder Einzug in den aktuellen wissenschaftlichen Diskurs gehalten. Die produktive Crowd des Crowdsourcings war nicht immer die herrschende Konnotation dieses Kollektivs, das Konzept wurde im Laufe der Jahrzehnte mehrmals umgedeutet. In den letzten Jahren wurden die Diskussionen über Massen und Crowds von Diskursen zur digitalen sozialen Neuordnung übernommen. Es sind Konzepte wie „smart majorities“ (Miller 2010), „swarming in the battlefield“ (Arquilla und Ronfeldt 2000), die „Weisheit der Vielen“ (Surowiecki 2005) und „Smart Mobs“ (Rheingold 2008), welche sowohl in der Öffentlichkeit als auch in der Wissenschaft diskutiert werden. Die Masse wird in diesen Diskursen als intelligenter als das Individuum betrachtet und ihr gemeinsam produziertes Wissen als nutzbar begriffen. Das Internet ließ eine neue Perspektive auf das Phänomen der Crowds entstehen – konkret auf die *Infrastrukturen* zur Genese und Kanalisierung dieser.

Was bisher nur in wenigen Ausführungen (Dickel und Thiem 2016) erläutert wurde, ist die Verbindung zur gezielten Herstellung von Kollektiven für die Bearbeitung von Aufgaben. Das Phänomen Crowdsourcing ermöglicht das Einnehmen dieser Perspektive, da hierbei zu einem bestimmten Zweck über digitale Infrastrukturen Individuen versammelt werden. Crowd-

sourcing beschreibt allgemein den Prozess der Auslagerung von Aufgaben an eine undefinierte Masse im Internet (Howe 2009). Es fungiert dabei als Überbegriff für verschiedene Aufgaben und deren Ausführung – beispielsweise die Beschaffung von Arbeit (Crowdworking) oder finanzieller Unterstützung (Crowdfunding), wie bereits im Kapitel 5.2 erläutert, die Entwicklung von Designideen (Crowdcreation), Weitergabe von Informationen oder „News“ (Crowdreporting) oder Erhebung und Analyse von Forschungsdaten (Crowdscience). Wie die Aufgaben gestaltet sind und wie viel Aufwand dahintersteht, kann sehr unterschiedlich sein.

Bei diesen partizipativen Methoden handelt es sich um eine gezielte Etablierung von Infrastrukturen, um eine Crowd zu einem bestimmten Zweck zu erzeugen (Dickel und Thiem 2016). Das rasant wachsende Interesse an Crowdsourcing in unterschiedlichen gesellschaftlichen Feldern verweist nicht nur auf eine neue gesellschaftliche Thematisierung der Crowd (Thiem 2018), sondern auch auf neue Formen des Zugriffs auf verteilte Kollektivität – wie bei den hier untersuchten Fällen für die Auslagerung von Verwaltungsaufgaben. Die Teilnehmer*innen einer Crowd sind je nach Aufgabe austauschbar und müssen demnach nicht an die Infrastruktur gebunden werden. Das zeigt sich auch bei den in diesem Kapitel untersuchten Partizipationsformaten: Der *Maerker* wird in unterschiedlichen Kommunen in Brandenburg eingeführt, wer schlussendlich daran teilnimmt, ist zunächst Nebensache. Die Erledigung der spezifischen Aufgabe steht im Vordergrund, schon aufgrund der Diversität der Teilnehmer*innen und deren unterschiedliche Expertise. Was Crowdsourcing als Konzept auszeichnet, ist die Idee, wie Teilnehmer*innen einer Crowd immer wieder für die Bearbeitung einer Aufgabe durch die bestehenden Infrastrukturen des Kollektiven bereitgestellt werden können (Dickel und Thiem 2016). In den letzten Jahren haben sich Plattformen des Crowdreporting über Deutschland und Europa verbreitet. Crowdreporting ist ein anderer Begriff für die hier untersuchten Fälle, die als Ideen- und Beschwerdemanagementsystem benannt wurden. Mittlerweile verfügen viele Regionen und Städte über ihre eigene digitale Lösung. Gießen beispielsweise nutzt die Plattform und App „Ordnungsamt-Online“, Renningen in Baden Württemberg nutzt die „Renningen App“, Ingolstadt den „Mängelmelder“ und deutschlandweit kann ebenso eine Plattform/App namens „Mängelmelder.de“ besucht werden. Bei Letzterem wirkt die Zuständigkeit für die einzelnen Einträge jedoch ungeklärt. Bei Crowdsourcing handelt es sich also um ein Konzept, das auch für die Erforschung von Partizipationsformaten angewendet werden kann. Denn auch beim *Maerker* werden stets neue Akteure auf der Plattform versammelt. Was das Konzept des Crowdsourcing aber lediglich ansatzweise leistet, ist die Erklärung zur Stabilisierung der Partizipation, unabhängig von der Motivation der Teilnehmer*innen. Dies bietet die Perspektive der Transformation von *issues* und Entstehung von *issue publics*. Gezeigt wurde, dass *issue publics* und Crowds nicht immer trennscharf zueinander betrachtet und die hier vorgestellten Kollektive ebenso als

Crowdreportingprozesse gerahmt werden könnten. Im Rahmen dieser Prozesse wird ebenso wie bei den vorangegangenen Fällen ein *issue* inszeniert, was im Folgenden erläutert wird.

6.1 Inszenierung des *issues* „Infrastrukturprobleme lösen“

Die Inszenierung der *issues* verläuft ähnlich der vorangegangenen Fallstudie zunächst über das Arrangement von Elementen auf der Website bzw. über die jeweilige App.



Abbildung 8: Maerker Logo (<https://maerker.brandenburg.de>; letzter Abruf: 05.10.2018)

Ebenso gewähren die Namen der jeweiligen Partizipationsplattform Rückschlüsse auf die Inszenierung. *Maerker* stellt einen Neologismus dar, der in keinem Wörterbuch zu finden ist. Die Kombination „ae“ in *Maerker* ist sehr ungewöhnlich und kommt im Deutschen nicht vor. Normalerweise wird auf den Umlaut „ä“ zurückgegriffen. Die erste Assoziation zu *Maerker* besteht im Verb „merken“, d. h. ein Merker kann jemand sein, der etwas merkt, dem etwas auffällt. Die zweite Assoziation ist Marker – ein Begriff aus der Kartografie. Ein Marker beschreibt einen Punkt auf einer Karte, der markiert wurde. Google Maps beispielsweise nutzt einen roten Marker in seinem Logo und weitere Markierungen im jeweiligen Kartenausschnitt werden zur Darstellung von spezifischen Orten wie Apotheken oder Restaurants genutzt. Ein Märker hingegen ist ein*e Bewohner*in der Mark Brandenburg. *Maerker Brandenburg* ruft die Vermutung hervor, es handele sich um eine Firma oder um ein Produkt aus dem Land Brandenburg. Eine zweite Deutung beinhaltet, dass mit *Maerker* ebenso ein Preis des Bundeslandes Brandenburg gemeint sein könnte. Aufgelöst wird diese Deutungsvielfalt in einem Interview:

Für die Namensfindung der Plattform diente ein bekanntes Zitat von dem Schriftsteller Theodor Fontane als Inspiration: „Das Pflichtgefühl der Märker, ihr Lerntrieb, ihr Ordnungssinn, ihre Sparsamkeit – das ist ihr Bestes. Und das sind Eigenschaften, wodurch sie’s zu etwas gebracht haben.“ (Theodor Fontane) Der Name Maerker bezieht sich also auf das bekannte Pflichtgefühl der Märker – der Einwohnerinnen und Einwohner des Landes Brandenburg – und die Möglichkeit, etwas, was man bemerkt hat, der Verwaltung mit modernen Techniken mitzuteilen. Der Name hat sich zu einer leicht einprägsamen Marke entwickelt und ist im Land Brandenburg kommunenübergreifend bekannt. Da mit dem Namen Bezug auf das gesamte Land Brandenburg genommen wird, hat es mittlerweile einen identitätsstiftenden Charakter. (Europäische Akademie Gießen e. V. 2017)

Der Rückbezug auf Theodor Fontane sowie die Geschichte inklusive des Zitates dienen der Ausgestaltung des Namens und folglich der Illustrierung des *issues* „Infrastrukturprobleme lösen“. Wie im Zitat beschrieben, wurde der Name nicht zufällig gewählt. Er wird hier mit der angeblichen Identität der Einwohner*innen zusammengebracht. Reproduziert wird das Stereotyp der*s „fleißigen, pflichtbewussten“ Brandenburgers*in, unabhängig davon, ob die be-

schriebene Charakterisierung zutrifft. Ordnungssinn wird beispielsweise als Eigenschaft vom privaten Bereich des eigenen Haushalts in den öffentlichen Raum übertragen. Lerntrieb dient nicht ausschließlich dem eigenen Vorankommen, sondern kann ebenso der Entwicklung der Region zugutekommen. Zur Herstellung einer „ordentlichen“ Umgebung wird das Individuum durch die Anrufung in die Pflicht genommen. Das Pflichtgefühl bezieht sich nicht mehr ausschließlich auf die Pflichten des eigenen Lebens, wie die Familie, sondern wird ausgeweitet auf die Gestaltung der gemeinschaftlichen Umgebung. Der Titel *Maerker* und die damit verbundene Bedeutung aus dem Interviewauszug suggeriert demnach, dass die Ebenen, für sich selbst und gleichzeitig für die Gesellschaft Sorge zu tragen, zusammengedacht werden.

Der Bezug zum Land Brandenburg ist demzufolge auch nicht zufällig. Im Gegenteil, die Versammlung der einzelnen Kommunen auf einer einzigen Plattform dient der übergreifenden kommunalen Verschmelzung. Brandenburg soll wahrscheinlich in Deutschland als Vorreiter gesehen werden. Über den *Maerker* wird eine gemeinsame Identität des Landes Brandenburg inszeniert. Dem Narrativ steht entgegen, dass in der Plattform jede Kommune dennoch ihre eigene Unterseite hat und stets werden mit den Zahlen der eingetragenen Hinweise Vergleiche angeführt. Die Kommune, welche die meisten Mängel hat, wird positiv hervorgehoben. Das ist paradox, denn mehr Hinweise bedeuten prinzipiell auch: Es gibt mehr Auffälligkeiten. Diese Deutungsweise wird beim *Maerker* umgedreht: Mehr Hinweise bedeuten mehr Partizipation in der jeweiligen Region. Demzufolge sind viele Meldungen über den *Maerker* durchweg positiv konnotiert und es wird nicht infrage gestellt, wie die Mängel mit der tatsächlichen Mängellandschaft oder tatsächlichen infrastrukturellen Problemen zusammenhängen. Zur Inszenierung des *issues* dienen außerdem zahlreiche Artikel in der Regionalpresse (Gronenberg 2018; Hilscher 2018). Die Artikel machen auf den *Maerker* aufmerksam. Meist wird durchgehend positiv von der Neuheit als Möglichkeit, Mängel zu melden, berichtet und jede neue Kommune informiert ihre Bürger*innen über die Plattform auf ihrer Website sowie über den kommunalen Anzeiger.

Das Interview repräsentiert ebenso einen Teil der Inszenierungspraxis, da die Interviewte über die Funktionsweise des *Maerkers* informiert und Bürger*innen für die Plattform interessiert und diese damit für Auffälligkeiten in ihrer Stadt sensibilisiert werden können. Die Plattform gibt den Handlungsrahmen vor und informiert die Bürger*innen, welche Auffälligkeiten dem Ziel des *Maerkers* entsprechen. Dennoch können sie auch Einträge tätigen, die dem vorgegebenen Schema nicht entsprechen. Eine Sanktionierung erfolgt nicht. Der Eintrag wird später nicht angenommen und kurz über den Grund dafür informiert. Doch auch wenn das persönliche *issue* nach Prüfung der Rahmenbedingungen nicht dem Vorgehen der Plattform entspricht, wurde durch den Besuch der Website ein erster Erfolg der Inszenierung des *issues* erreicht. Die*der Bürger*in hat sich informiert und kann sich dementsprechend von verschiedenen persönlichen, veröffentlichten *issues* anderer Bürger*innen betroffen fühlen. Die

Verwirrung, die der Begriff auslöst, ist demzufolge kein Hindernis für die Entstehung einer Öffentlichkeit, sondern kann produktiv wirken. Wie an den Fällen sichtbar wird, ist die Namensgebung für ein Partizipationsformat durchaus eine essenzielle Bedingung der Transformation von *issues*. Ähnliches lässt sich bei *Smarticipate* beobachten.



Abbildung 9: Logo *Smarticipate* (www.smarticipate.eu/; letzter Abruf 10.09.2018)

Smarticipate ist ebenso ein Neologismus aus den englischen Wörtern *smart*, also intelligent und klug, und *participate*: beteiligen. Als persönliche Eigenschaft beinhaltet *smart* zwei verschiedene Bedeutungen: erstens gerissen und schlau und zweitens werden elegante Menschen ebenso als *smart* bezeichnet. Weiterhin ist der Begriff bekannt aus dem Bereich Smart Home und Smart City, wobei *smart* in Bezug auf Häuser mit digitalen Technologien, wie Sensorik zur Wärme- und Lichtsteuerung und intelligenten Kühlschränken, verknüpft wird. Smart City wird übersetzt mit intelligenter Stadt. Eine solche Stadt arbeitet mit Technologien und Sensorik, um das Leben ihrer Bürger*innen zu erleichtern, wie aber ebenso diskutiert wird: um zu überwachen. Durch vernetzte Telekommunikationsmedien wird versucht, die Stadt benutzerfreundlicher, sicherer, ökologisch und ökonomisch nachhaltiger organisiert zu gestalten. Ökonomische und soziale Entwicklungstendenzen spielen in diesem Bereich eine ebenso große Rolle wie smarte Interaktionsräume. Die Ambiguität von „*smart*“ kann dementsprechend durchaus auch Unsicherheiten hervorrufen.

„*Participate*“ ist die englische Übersetzung von beteiligen. Partizipation im Deutschen heißt in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung die Beteiligung an politischen Prozessen, in der Alltagssprache kann aber auch an Wissenschaft und Kulturereignissen partizipiert werden. In Kombination mit „*smart*“ liegt die Deutung, es handele sich um eine Form der Partizipation – vermittelt über digitale Technologien – nah. Woran sich beteiligt wird, bleibt zunächst im Dunklen. Dies erschließt sich nicht allein aus dem Namen. Erst bei näherer Betrachtung der App sowie deren Funktionsweise wird klar, dass sich beim Nutzen der App an Stadtentwicklung beteiligt wird, demzufolge an einem politischen Prozess. Mit *Smarticipate* wird aber noch mehr bezeichnet als nur die App. „*Smarticipate* – open up the smart city“ ist der Slogan des europäischen Forschungsprojekts. Prozesse zu öffnen, ist Teil des Paradigmas „Open Government“ und dementsprechend drängt sich diese Deutung auf. Anscheinend werden bei *Smarticipate* die Prozesse zur Gestaltung einer Smart City geöffnet, welche vielseitig ausfallen können.

Wie sich später zeigt, sollen durch *Smarticipate* Bürger*innen nicht nur zur App-Nutzung, sondern beispielsweise auch zur Teilnahme an Workshops und interaktiven

Bürger*innendiskussionen gewonnen werden – unklar bleibt, zu welchem konkreten Thema. Das Logo von *Smarticipate* (Abbildung 9) bietet erste Anhaltspunkte. Zu erkennen ist eine Silhouette einer Stadt in Grün. Das lässt die Assoziation zu Projekten aus dem Bereich Partizipation zum Thema Stadt bzw. Stadtplanung zu. Durch die Einbeziehung der adressierten Städte des Forschungsprojekts in die Deutung wird klarer: Die Silhouette könnte die Verbindung von Gebäuden aus Rom, Hamburg und London sein. Diese Städte sind die Experimentierräume für das Forschungsprojekt. In dieser Arbeit wird aber ausschließlich auf das Projekt in Hamburg Bezug genommen und untersucht, wie die Partizipation an der Plattform entstehen kann, und die Parallelen zu bereits breit genutzten Plattformen wie dem *Maerker* herausgearbeitet. Eine der Parallelen besteht in der Spannung, die die Transformation von *issues* begünstigt.

6.2 Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung

Im folgenden Teil der Analyse soll die Umwandlung bzw. Verknüpfung der *issues* und die Frage, welche Affordanzen designt wurden, im Vordergrund stehen. Herausgearbeitet werden Parallelen sowie Unterschiede im Vorgehen zwischen den beiden Plattformen. Der *Maerker* steht im Fokus, *Smarticipate* wird als Vergleich herangezogen.

Als Initiator des *Maerkers* tritt das Land Brandenburg in Erscheinung, welches zunächst verschiedene Akteure um das Ziel des Einrichtens einer Mängelplattform versammelt hat. Neben Akteuren, welche ihren Fokus auf die elektronische Infrastruktur richten, wurden Institutionen für das Projekt *Maerker* gewonnen, die die Behebung von Störungen im kommunalen Raum bereits vorher verantworteten: Landesbetrieb Straßenwesen (Bundes, Landesstraßen), Landesbetrieb Forst Brandenburg und das Wasserstraßen- und Schifffahrtsamt Brandenburg. Die einzelnen *issues* dieser Institutionen, wie reibungslose Abläufe und eine gepflegte Umgebung, lassen sich in dem *issue* des *Maerkers* „Infrastrukturprobleme lösen“ einbinden. Durch die Verknüpfung mit dem *Maerker* sind sie Teil eines größeren Netzwerks geworden und können demzufolge eine breitere Öffentlichkeit um ihre *issues* wie „Straßenschäden beheben“ (Landesamt Straßenwesen) versammeln. Der erste Schritt des Designs ist mit der Verknüpfung der wichtigsten infrastrukturellen Akteure abgeschlossen. Anschließend sieht das Design das Versammeln der Öffentlichkeit aus Bürger*innen um das inszenierte *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“ vor. Dazu musste die Umwandlung von *issues* bzw. auch die Verknüpfung von neuen *attachments* gestaltet werden. Ein Prozess, der in diesem Fall primär über die Website gestaltet wurde.



Maerker Brandenburg

Willkommen

Hier können Sie Brandenburger Kommunen mitteilen, wo Sie ein Infrastrukturproblem entdeckt haben: gefährliche Schlaglöcher zum Beispiel oder wilde Mülldeponien, unnötige Barrieren für ältere oder behinderte Menschen. Welche Kommunen sich in Brandenburg an Maerker beteiligen, sehen Sie in der Liste unten. Bitte wählen Sie die betreffende Kommune per Mausclick aus und geben Sie Ihren Hinweis ab.

Sie können auch die [Übersichtskarte](#) nutzen.

Altlandsberg	Hohen Neuendorf	Rathenow
Am Mellensee	Hoppegarten	Rheinsberg
Angermünde	Joachimsthal (Schortheide), Amt	Rüdersdorf bei Berlin
Bad Belzig	Ketzin/Havel	Ruhland, Amt
Barnim-Oderbruch, Amt	Kleinmachnow	Schlaubetal, Amt neu
Beeitz	Kremmen	Schmützelsee, Amt
Bernau bei Berlin	Kyritz	Schenkenländchen, Amt
Bestensee	Leegebruch	Schlieben, Amt
Biesenthal-Barnim, Amt	Lindow (Mark), Amt	Schöneiche bei Berlin
Birkenwerder	Löwenberger Land	Schulzendorf
Blankenfelde-Mahlow	Luckau	Schwieelowsee
Brandenburg an der Havel	Luckenwalde	Seddiner See
Brieskow-Finkenheerd, Amt	Ludwigsfelde	Seelow
Brück, Amt	Löbben (Spreewald)	Senftenberg
Dahme/Mark, Amt	Löbbsenau/Spreewald	Stahnsdorf
Daligow-Döberitz	Märkische Heide	Storkow (Mark)
Doberlug-Kirchhain	Märkische Schweiz, Amt	Strausberg
Eberswalde	Michendorf	Teltow
Eichwalde	Mittenwalde	Templin
Eisenhüttenstadt	Müglitzbecker Land	Temnitz, Amt
Elsterland, Amt	Nauen	Trebbin
Falkenberg/Elster	Neuenhagen bei Berlin	Treuenbrietzen
Fahrbellin	Neuhardenberg, Amt	Uckerland
Finsterwalde	Neuruppin	Uebigau-Wahrenbrück
Forst (Lausitz)	Neustadt (Dosse), Amt	Velten
Fredersdorf-Vogelsdorf	Niemegk, Amt	Vetschau/Spreewald
Friedland	Nuthe-Urstromtal	Wandlitz

Abbildung 10: Screenshot Maerker Startseite (<https://maerker.brandenburg.de> letzter Abruf: 04.05.2016)

Wird die Startseite (Abbildung 10) das erste Mal besucht, ist aber nicht ganz eindeutig ersichtlich, was getan werden soll. Die Website wirkt unübersichtlich und es fehlt an Erläuterungen. Aufgezählt werden auf der Startseite die Namen der einzelnen Kommunen, aber eine Eingabemaske oder eine Erläuterung, wie der *Maerker* funktioniert, fällt nicht auf. Folglich werden durch das Design des Partizipationsprozesses vor allem Individuen mit digitaler Expertise und Ehrgeiz angesprochen. Expertise wird in diesem Fall mit Handlungsmöglichkeit gleichgesetzt. Die*der Einzelne benötigt nicht nur das Wissen über die Existenz der Plattform, sondern auch die Fähigkeit, also implizites Wissen, um die Plattform nutzen zu können (Polanyi 1985). Demzufolge werden bereits am Anfang Personen, die nicht über die

entsprechende Expertise und/oder über das nötige technische Gerät verfügen, aus dem Format und so aus der sich formierenden Öffentlichkeit ausgeschlossen.

Die Website ist in Weiß und Blau und eher nüchtern gehalten. Auf neuestes Webdesign und aktuelle Webdesigntrends wurde verzichtet. Wird die Plattform aufgerufen, fallen als Erstes das Bild aus dem Raum Brandenburg sowie das Brandenburg-Logo auf. Das Logo besteht aus einem stilisierten Vogel und lässt auf eine Naturverbundenheit des Bundeslandes Brandenburg zurückschließen. Viele Vogelarten könnten gemeint sein. Tatsächlich besteht das Logo seit 1991 als Hoheitszeichen des Landes Brandenburg und zeigt einen Adler. Es herrschen klare Bestimmungen, welche öffentlichen Einrichtungen das Landeswappen führen dürfen, geregelt durch die Hoheitszeichenverordnung. Um das Logo zu nutzen, müssen Unternehmen, Verbände und andere Interessierte bei der Staatskanzlei die Genehmigung einholen, das Gemeinschaftslogo zu nutzen (Service Brandenburg 2017). Demzufolge muss der *Maerker* eine Institution sein, der dieses Recht zuteil geworden ist und die offiziell das Wappen tragen darf. Der Website verleiht das Logo einen offiziellen Charakter.

Das Hintergrundbild (im Fachjargon Header genannt) wechselt alle zwei Sekunden und vermittelt verschiedene Eindrücke vom Land Brandenburg, oft mit kommunalen Ansichten verbunden. Durch die Naturmotive wird die „Schönheit“ der Region dargestellt. Die Website könnte auch Tourismusinformation zum Ziel haben. Eine Deutung, die durch die Liste der Kommunen bestätigt, aber durch die anderen sichtbaren Schlagwörter wie „Nutzungsbedingungen“ widerlegt werden kann. Die Website wurde weiter aufgeteilt in verschiedene Unterseiten wie: Interessantes, App, Fragen und Antworten, Nutzungsbedingungen und Unterstützende. Aus den Beschreibungen wird nicht klar, an welcher Stelle jetzt der Eintrag des Mangels passieren soll. Unter Interessantes finden sich Presseinträge über den *Maerker* wieder, über den Reiter „App“ lässt sich durch einen QR-Code die App herunterladen – vorausgesetzt, QR-Codes und der dazugehörige Prozess sind einem bekannt. Den Mangel zu melden, ist demnach auch mit Hürden verbunden. Ähnliches widerfährt Menschen, welche die Seite aus Interesse besuchen. Der Bezug zum Land Brandenburg wird durch Bilder, die Auflistung, wenn auch unvollständig, sowie durch das Logo kommuniziert. Doch inwiefern der *Maerker* eine Partizipationsplattform sein soll, wird nicht deutlich. Auf der Startseite findet sich lediglich die Übersicht zu getätigten Hinweisen.

91547 Hinweise wurden bisher über Maerker Brandenburg in den 109 beteiligten Kommunen gemeldet. (Text Maerker Startseite, <https://maerker.brandenburg.de/bb>, letzter Abruf 15.05.2017)

„Hinweis“ ist aber kein eindeutiger Begriff. Mit „Hinweise melden“ wird etwa die Informationsweitergabe zu einer polizeilichen Suche oder zu Verstößen gegen das Verfassungs- oder Kartellrecht verbunden. Normalerweise sind Polizei oder das Bundesamt für Verfassungsschutz Stellen, die nach Hinweisen zu einer Straftat fragen, nicht eine Kommune. Zu welchem Zweck und zu welcher Thematik die 91547 Hinweise entgegengenommen wurden,

bleibt hier ebenfalls ungeklärt. Normalerweise werden Informationen zu neuer Gesetzgebung oder zu Fördermöglichkeiten in sogenannten Hinweisblättern kommuniziert oder Hinweise an eine Kommune abgegeben. Hinweise zu melden, ist demnach auf der *Maerker*-Website nicht eindeutig – eine weitere Hürde für die sich beteiligen wollenden Bürger*innen.

Wenn die*der Einzelne die Hürde überwindet und eine Kommune auswählt, findet sie*er sich auf einer Unterseite wieder, auf der Einträge sichtbar werden, die mit roten, gelben oder grünen Ampelpunkten versehen wurden (die Bedeutung der Ampel wird in Kapitel 6.3 näher erläutert). Die Einträge symbolisieren die sogenannten Hinweise. Sie beschreiben Infrastrukturprobleme wie „umgeknickte Straßenlaterne“ oder „Baustelleneinzäunung“. Zunächst können diese als persönliche *issues* begriffen werden. Durch die Eintragung auf der Website wird eine größere Öffentlichkeit – die der Website-Besucher*innen – um das jeweilige *issue* versammelt. Ebenso wird auf dieser Seite darauf verwiesen, an welcher Stelle ein neuer Hinweis eingetragen und somit das eigene Infrastrukturproblem angegangen werden kann.

Demnach kann die Verknüpfung von *issues*, ähnlich wie in Kapitel 5, auf zwei verschiedene Weisen stattfinden. Erstens: Das eigene Infrastrukturproblem, wobei Infrastruktur in der Kommune mit Straßen, Gehwegen, Plätzen gleichzusetzen ist, stellt zunächst das persönliche *issue* dar. Die Betroffenen wollen für ihr eigenes persönliches *issue* eine Öffentlichkeit schaffen – wenn sie sich beispielsweise an einem Schlagloch in ihrer Straße oder herumliegendem Müll stören. Ohne zu wissen, wie sie ihr Problem beheben können, stoßen die Bürger*innen auf den *Maerker*. Durch die Eintragung auf der Mängelplattform wird das *issue* öffentlich gemacht und es können sich weitere Menschen um dieses versammeln. Zweitens: Die Bürger*innen, die bereits wissen, worum es sich beim *Maerker* handelt, entwickeln zunächst ein *attachment* zum inszenierten *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“. Sie besuchen die Website, um sich zu informieren. Akut ist ihnen keine Auffälligkeit bekannt, durch das „Scrollen“ der Einträge werden sie für die Arten von Mängeln sensibilisiert und können anschließend beim Gang durch die Straßen Auffälligkeiten bemerken und schlussendlich in die *Maerker*-Landschaft einbinden. Bürger*innen können demzufolge die Website aufsuchen, auch wenn sie aktuell keine Auffälligkeit in ihrer Umgebung feststellen. Informiert über die Existenz des *Maerkers* wurden sie beispielsweise durch Artikel in kommunalen Zeitschriften, Onlinemedien oder Stadtfeste. Die Bürger*innen sind von dem *issue*, ihre Kommune oder Stadt zu informieren, betroffen und wollen sich dem widmen. Folglich begeben sie sich auf die Suche nach Mängeln und unternehmen den ersten Schritt auf dem Weg in die Öffentlichkeit. Jede*r Bürger*in geht daraufhin ihren*seinen individuellen Weg. Die einen wissen noch nicht, wie sie ihr Problem lösen können, die anderen kennen die Problemlösestrategie, haben aber noch kein Problem. Erläutert wird auf der Website dann, was ein persönliches *issue* ausmacht. Dementsprechend erhalten die Bürger*innen die Hintergrundinformation und

Klarheit, worauf sie in Zukunft achten können und wie sie dementsprechend Teil der Öffentlichkeit werden.

Hier können Sie Brandenburger Kommunen mitteilen, wo Sie ein Infrastrukturproblem entdeckt haben: gefährliche Schlaglöcher zum Beispiel oder wilde Mülldeponien, unnötige Barrieren für ältere oder behinderte Menschen. Welche Kommunen sich in Brandenburg an Maerker beteiligen, sehen Sie in der Liste unten. Bitte wählen Sie die betreffende Kommune per Mausclick aus und geben Sie Ihren Hinweis ab. (Text der Maerker Website, <https://maerker.brandenburg.de/bb>, letzter Abruf 15.05.2017)

Die auf der Website benannten Beispiele beschreiben sehr spezifische Vorkommen in der eigenen Umgebung, die teilweise ausschließlich einer*m einzigen Bürger*in auffallen und diesen stören könnten, wie Schlaglöcher. Auch der Hinweis auf die Barrieren betrifft die*den Bürger*in persönlich, da Barrieren am eigenen Leib empfunden werden, bzw. sie*er stört sich am Vorhandensein der Barriere. Persönliche Anliegen müssen sehr spezifisch sein und sich in einer Region befinden. Probleme die gesamte Kommune oder eine Gruppe von Menschen betreffend, beispielsweise die schlechte Ausstattung des örtlichen Feuerwehrvereins, sind nicht angesprochen. Im Gegensatz zum vorangegangenen Kapitel werden für Einträge hier keine Unterstützenden oder Ratschläge gesucht. Direkt um das persönliche *issue* kann sich keine Öffentlichkeit formieren. Ebenso wenig kann sich beschwert werden über übergeordnete gesellschaftliche Missstände, wie die Verschmutzung der Wälder bzw. lassen sich keine persönlichen Auseinandersetzungen, wie der Streit mit den Nachbar*innen, in die Öffentlichkeit transferieren. Eine nachbarschaftliche Auseinandersetzung, die der Schlichtung bedarf, gehört nicht auf die Plattform und solche Bürger*innen nicht in die jeweilige Öffentlichkeit, wie folgender Interviewauszug verdeutlicht:

Anliegen, die sich nicht auf infrastrukturelle Missstände beziehen, beispielsweise allgemeine Kritik zur Stadtentwicklung oder Verkehrsführung, können nicht über die Maerker-Plattform bearbeitet werden. Hinweise mit persönlichen Beleidigungen, rufschädigenden Äußerungen, nachbarschaftlichen Meckereien oder Diskriminierungen werden von der Maerker-Redaktion nicht veröffentlicht und gelöscht. In den Nutzungsbedingungen des Maerkers ist eindeutig definiert, dass derartige Hinweise nicht bearbeitet werden. (Interview mit Fanni Schmidt, Europäische Akademie Gießen e. V. 2017)

Obwohl nicht jede persönliche Betroffenheit Teil des Maerkers werden kann – Nachbarschaftsstreitigkeiten sind beispielsweise ausgenommen – trifft der *Maerker* in seiner Funktionsweise in die Kerbe der Individualisierung der Gesellschaft. Ob sich ein anderer an der Situation stört oder sogar einen Mehrwert in der Behebung empfindet, bleibt nebensächlich. Ebenso besteht Unsicherheit, ob der gemeldete Mangel tatsächlich *Maerker*-Qualität aufweist. In einer individualisierten Gesellschaft handeln Individuen stets in Situationen der Unsicherheit (Herriger 2014). Die*der Einzelne und ihre*seine individuelle Betroffenheit steht im Zentrum ihrer*seiner Entscheidung und schlussendlich auch ihrer*seiner Handlungen. Die Umbrüche zur Entwicklung einer individualisierten Gesellschaft, die bereits Beck (1986) beschrieben hat, wurden in den letzten Jahren durch digitale Technologien weiter manifestiert. Die Digitalisierung formt die Individualisierung. Den Individuen werden zunehmend Aufgaben abgenommen und es wird ihnen somit ermöglicht, sich auf sich selbst und im Fall von

responsivem Beschwerdemanagement auf ihre persönliche Wahrnehmung und Optimierung der eigenen Umwelt zu konzentrieren (Beck 1986). Die einzelnen eingetragenen Mängel auf der Plattform illustrieren wie spezifisch und individuell *issues* sein können. Es kann sich um eine umgeknickte Straßenlaterne handeln oder um eine Baustelleneinzäuhnung, die in den Straßenraum ragt, obwohl die Bauarbeiten bereits abgeschlossen wurden. (Einträge Schulzendorf, <https://maerker.brandenburg.de/bb/schulzendorf>, letzter Abruf: 01.05.2018)

Der Inhalt des jeweiligen *Maerkers* ist sehr individuell, aber die Einträge sind sehr einheitlich. Dieses Ergebnis kommt durch die standardisierte Eingabemaske mit klaren Anweisungen zur Beschreibung zustande (vgl. Abbildung 11 und Abbildung 12). Ebenso wird der Prozess der Veröffentlichung konkret gestaltet. Stets wird geprüft, ob der Mangel durch die Kommune bzw. eine kommunal zuständige Institutionen zu beheben ist. Nach der Eingabe wird der Hinweis anonymisiert veröffentlicht, was wiederum zur standardisierten Ansicht der Einträge beiträgt. Früher konnten Bürger*innen ihre Anliegen schriftlich oder telefonisch der Kommune mitteilen. Ein solcher Prozess ist mit Vorgaben zu Pflichtfeldern (mit Sternchen versehen) sowie Anweisungen, so präzise wie möglich das Problem zu beschreiben (aus den Fragen und Antworten), deutlich erschwert. Die designten Affordanzen ermöglichen auch erst das Zustandekommen der Öffentlichkeit. Die Bürger*innen, welche einzeln ihre Anliegen der Kommune vorbringen, hatten vorher nicht die Möglichkeit, sich miteinander zu verknüpfen. Durch die Plattform kann eingesehen werden, wie viele andere Bürger*innen aus der eigenen Kommune sich beteiligen und ggf. anhand der Einträge auch auf einzelne Bekannte rückgeschlossen werden.

Maerker Lübben (Spreewald)

Hier können Sie der für Lübben (Spreewald) zuständigen Verwaltung einen Missstand melden, der den öffentlichen Raum betrifft (Straßen, Wege, Plätze, öffentliches Grün). Die mit einem Stern* gekennzeichneten Felder müssen ausgefüllt werden.

1. Wo befindet sich das Infrastrukturproblem?

Lübben (Spreewald)

Wählen Sie die Straße aus:
Auswahl Strasse

oder
beschreiben Sie den Ort des Missstandes:

Maerker

Hinweis geben

Kartendarstellung
erledigte Hinweise Lübben (Spreewald)
<http://www.luebben.de/>

Suche

Kategorie wählen
Kategorien:

Suche nach ID:

Volltextsuche:

Abbildung 11: Screenshot Eintrag Maerker 1 (<https://maerker.brandenburg.de/sixcms/detail.php/240/eingab>, letzter Abruf: 10.09.2018)

2. Was wird gemeldet?

Kategorie:*
Ordnen Sie Ihre Meldung zu.

Hinweis für den Bereich:

Kurzbezeichnung:*
z.B. "Wilde Deponie"

Beschreibung:*
Beschreiben Sie kurz, worum es geht.

Foto:
Hier können Sie Ihrem Hinweis ein Foto beifügen (nicht größer als 1,5 MB).

Keine Datei ausgewählt.

Auf die Nutzungsbedingungen und die Hinweise zum Datenschutz wird hingewiesen.

3. Wer meldet den Hinweis?

Die folgenden Angaben dienen nur der Benachrichtigung und werden nicht angezeigt.

Ihre E-Mail-Adresse:

Ihr Name:

Ihre Telefonnummer:

Abbildung 12: Screenshot Eintrag Maerker 2 (<https://maerker.brandenburg.de/sixcms/detail.php/240/eingab>, letzter Abruf: 10.09.2018)

Die Eintragung des *Maerker* macht das *issue* öffentlich zugänglich, anschließend befasst sich die Kommune in Form eines oder mehrerer Mitarbeitenden mit dem Anliegen und prüft die Bearbeitbarkeit. Dadurch versammelt sich mindestens ein*e weitere*r Bürger*in um das Anliegen. Anschließend wird die jeweils zuständige Institution informiert und somit wieder neue Akteure an das *issue* „kaputte Straßenlaterne“ geknüpft. Die Einträge bleiben bestehen, werden gelesen, gezählt und kategorisiert. Interessierte Bürger*innen können sich stets über den Status ihres, aber auch jedes anderen *issues* informieren. Wurde der Mangel behoben, wird er grün gefärbt. Falls gewünscht und entsprechend angeklickt, werden die Eintragenden per E-Mail über den Bearbeitungsstand informiert. Für die*den einzelnen Bürger*in verschwindet das persönliche *issue* nach der Bearbeitung. Der Austausch darüber im Bekanntenkreis erübrigt sich. Doch durch die Darstellung auf der Karte bleibt es noch lange als Teil der *Maerker*-Landschaft bestehen.

Willkommen!

Hier können Sie uns mitteilen, wo Sie ein Infrastrukturproblem entdeckt haben: gefährliche Schlaglöcher zum Beispiel oder wilde Mülldeponien, unnötige Barrieren für ältere oder behinderte Menschen...

Es gibt aktuell **122 Hinweise** für Rathenow.

Hier können Sie einen neuen Hinweis eingeben.

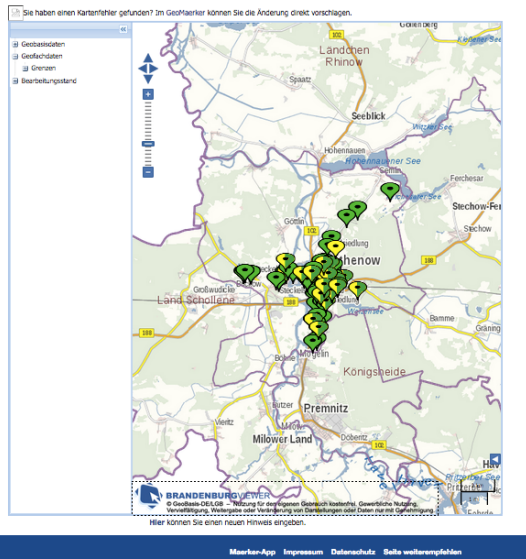


Abbildung 13: Kartenansicht Maerker Rathenow (https://maerker.brandenburg.de/sixcms/detail.php?template=m_karte_aktuell&id=240&stat=online; letzter Abruf: 10.05.2018)

Die Einträge werden durch den *Marker* auf der mit ihren GPS-Daten versehenen Karte dargestellt (Abbildung 13). Bekannt aus Kartenansichten wie bei Google Maps, stehen die Marker an unterschiedlichen Orten und zeigen die persönlichen *issues*, wie eine kaputte Straßenlaterne. Die einzelnen Marker, nun erschließt sich auch der Begriff „*Maerker*“ in seiner Doppeldeutigkeit, sind gemäß dem Ampelprinzip entweder rot, gelb oder grün gefärbt und über das Land Brandenburg verteilt. Wie sichtbar wird, wurden bereits viele Marker bearbeitet – sie sind grün. Der Bürger*innen, deren *Maerker* bearbeitet wurde, können sich demzufolge mit ihrem persönlichen *issue* noch lange nach der Eintragung dem übergeordneten *issue* „Behebung von Infrastrukturproblemen“ zugehörig fühlen.

Im Design der Partizipation tritt eine Spannung auf, die in unserer Gesellschaft in verschiedenen Teilbereichen zu beobachten ist: Standardisierung vs. Individualisierung. Die Eintragungen werden gezählt und die Zahl stets kommuniziert, angelehnt an eine standardisierte Output-Orientierung. Dabei handelt es sich um ein Vorgehen, welches sich in vielen verschiedenen gesellschaftlichen Teilbereichen wiederfinden lässt: allen voran im Bildungssektor. Standardisierung speist sich aus den Bedürfnissen zu internationaler sowie regionenübergreifender Vergleichbarkeit. Gleichzeitig wird vermehrt Individualisierung gefordert, sowohl bezüglich theoretischer Begründungen als auch hinsichtlich der Konzepte und praktischen Umsetzung von Bildungsinitiativen (Heinzel und Koch 2017). Die Spannung betrifft ebenso Bereiche wie die Unternehmensführung, bei der es neben Kennzahlen auch um die*den individuellen Mitarbeiter*in geht, die*der durch gezielt zugeschnittene Personalentwicklungsstrategien gefördert werden soll (von Hahn 2017). Daneben wird sie deutlich im

Bereich der Kundenintegration (Burghard und Kleinaltenkamp 1996) oder auch bei der Innovationsentwicklung in Unternehmen. Bei neuen Produkten oder Dienstleistungen wird auf Individualität sowie Kreativität einzelner Akteure gesetzt, jedoch stets einem standardisierten, vorstrukturierten Prozess folgend. Reckwitz (2018) führt dazu aus, dass im Kontext der „new economy“ Singularisierung eng mit dem Kreativitätsaspekt verbunden wird.³⁹ Viele Methoden aus dem Bereich „Open Innovation“ (Bartl 2008) folgen klaren Regeln und vorgefertigten Abläufen und bieten gleichzeitig eine Plattform für individuelle Ideen und Herangehensweisen.

Bezogen auf die vorliegende Fallstudie bedeutet Individualisierung vs. Standardisierung: Sich von etwas gestört fühlen kann sehr individuell sein, aber Freiheiten im Umgang und der Kommunikation dieses Problems werden nur in gewissem Maß zugelassen. Warum der geparkte Wohnwagen oder die Straßenlaterne ein Problem darstellt, wird nicht erläutert. Was eingetragen werden kann, sind der Ort, die Beschreibung des Hinweises und die Adresse. Alles darüber hinaus, wie der Grund, weshalb sich Bürger*innen gestört fühlen, ist in der Interaktion nicht vorgesehen. Jeder Meldung wird eine Identifikationsnummer zugeordnet, mittels derer sich die Bürger*innen über den jeweiligen Bearbeitungsstand ihrer Meldung informieren können. Ebenso sind alle Hinweise gleich gestaltet – Abweichungen sind nicht in die Infrastruktur eingebunden. Das persönliche *issue* muss eingepasst werden. Die Spannung zwischen individuellem *issue* und festgelegten Standards wird hier besonders deutlich.

Nach Beck ist die Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung eine gegenseitige Bedingung. Bestimmte Rahmenbedingungen gestalten in einer Gesellschaft den Prozess der Individualisierung und institutionalisieren diesen gleichzeitig mit (Beck 1986, S. 21; Beck und Beck-Gernsheim 1994), wie beispielsweise soziale Abfederungen des Sozialstaats (Arbeitsmarktregelungen oder soziale Sicherungssysteme). Das System des Sozialstaats bietet einerseits Schutz für das Individuum, andererseits überträgt das System die Forderung des Vorankommens in der Gesellschaft an den*die Einzelne*n (Beck und Bonß 2001). Angewendet auf den hier vorliegenden Fall soll die Spannung produktiv auf die Entstehung der Öffentlichkeit wirken. Das Individuum wird dazu aufgerufen, seine individuellen Bedürfnisse bzw. Ärgernisse mitzuteilen. Die Aufgabe der Mitteilung von Infrastrukturproblemen wird ausgelagert und die Verantwortung somit übernommen. Das Individuum begibt sich auf unsicheres Terrain. Diesbezüglich ergeben sich folgende Fragen: Was ist ein solches Problem, kann mein Anliegen durch die Kommune gelöst werden? Wie verläuft das Eintragen? Solche Fragen können Verunsicherung zur Folge haben. Durch den standardisierten Prozess wird ihm der Weg erleichtert und die Verknüpfung des persönlichen *issues* an das inszenierte

³⁹ Laut Reckwitz (2017) habe die creative economy den Singularitätsdiskurs stark vorangebracht. Laut Reckwitz finden die Praktiken der Valorisierung (Wertzuschreibung) in der Kultur statt, welche in den letzten Jahren zunehmend ökonomisiert wurde.

issue „Infrastrukturprobleme lösen“ ermöglicht. Die Antwort auf den Hinweis ist zunächst ebenso standardisiert (Abbildung 14).

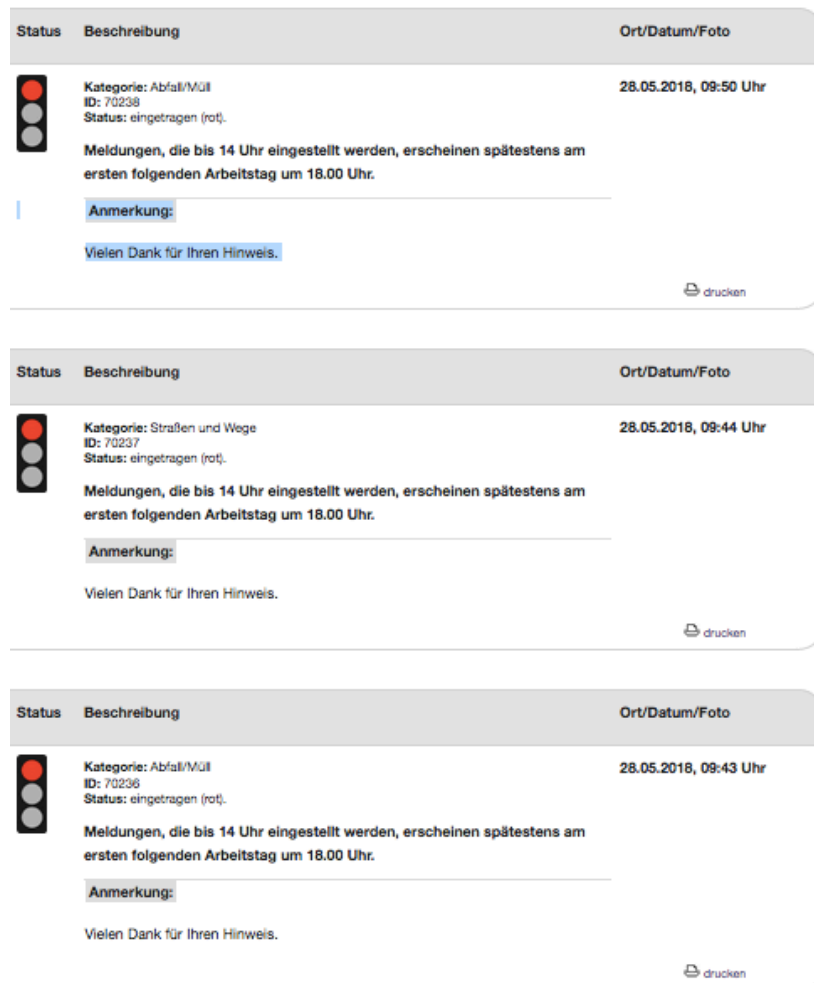


Abbildung 14: Einträge Maerker Rathenow (<https://maerker.brandenburg.de/bb/rathenow>; letzter Abruf 30.05.2018)

Das *issue* bleibt für die*den Einstellende*n stets individuell/persönlich und gleichzeitig öffentlich. Durch die Kartenansicht wird die standardisierte Masse der Einträge (Abbildung 13) deutlich. Hier sind die Einträge alle gleich bis ähnlich dargestellt. Auch nach der Bearbeitung illustriert die Karte alle *issues*. Hier verändert die digitale Praxis die Prozesse maßgeblich. Die*der Bürger*in mit ihrem*seinem persönlichen Anliegen bleibt Teil der Plattform, denn die Infrastruktur lässt kein Löschen vor oder nach der Behebung zu. Gleichzeitig bestätigt die sichtbar erfolgreiche Mängelbehebung die Funktionsweise des Systems. Aus diesem Grund erhöht sich die Wahrscheinlichkeit der Eingabe erneuter Hinweise. Unabhängig davon, ob der Mangel zur Zufriedenheit behoben wurde, sehen die Besucher*innen die standardisierten, bearbeiteten *Maerker* und fühlen sich gegebenenfalls motiviert, das System zu nutzen. Das *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“ versammelt dementsprechend viele verschiedene persönliche *issues* unter sich und wird lebendig.

Neben der klassischen Form des Eintragens, kann die Kommune über die Erweiterung der Plattform *MaerkerPlus* auch eigene Anliegen diskutieren lassen – der Logik digitaler Bürger*innenforen folgend (mehr Informationen zu Bürger*innenforen nachzulesen in Kapitel 1).

MaerkerPlus „Diskussionsthemen“ dient der Informationsvermittlung sowie der digitalen Kommunikation zwischen Verwaltung und Einwohnerschaft über ein konkretes Thema, welches beispielsweise im Maerker oder bei MaerkerPlus „Ihr Anliegen“ häufig thematisiert wird. (Text MaerkerPlus-Website, <https://maerkerplus.brandenburg.de/de/start>, letzter Abruf: 10.09.2018).

Bei *MaerkerPlus* werden häufig veröffentlichte *issues* oder *issues* der Kommune selbst, wie die Einführung eines Carsharingsystems, in zusammengefasster Form zur Diskussion gestellt. Dadurch initiiert die Kommune Gründe, um spezifische *issue publics* versammeln zu können. Ähnlich wie bei Laurents (2017) Beispiel der Nanotechnologie (vgl. Kapitel 2) wird die Öffentlichkeit hier erschaffen und besteht nicht bereits vor der Diskussion. Auf Dauer gestellt wird sie wieder durch die jeweilige Infrastruktur der Plattform.

Demzufolge informieren nicht nur die Bürger*innen die Kommune über Infrastrukturprobleme, sondern die Kommune informiert gleichzeitig die Bürger*innen – sie leisten wechselseitige Dienstleistungen aneinander: zum einen durch die Antwort auf ihre Eintragungen (kann die Störung behoben werden, wenn ja von wem, wenn nein, warum nicht), zum anderen durch die Kommunikation geplanter Vorhaben auf *MaerkerPlus*. Die Wechselseitigkeit des Designs trägt dazu bei, sowohl auf der einen als auch auf der anderen Seite der Informationskette Akteure immer wieder neu zu interessieren. Im zweiten Fall, bei *Smarticipate*, lassen sich ähnliche Mechanismen feststellen, doch die Prozesse in der Stadt Hamburg weisen im Vergleich einen höheren Technisierungsgrad auf.

Die Nutzer*innen der App *Smarticipate* sind, wie erörtert, bereits durch den Workshop mit dem *issue* Smartisierung der Stadt in Kontakt gekommen und haben sich aktiv am Gestaltungsprozess der *Smarticipate*-App beteiligt. Die Beta-Nutzung der App ist nun ein weiterer Schritt.

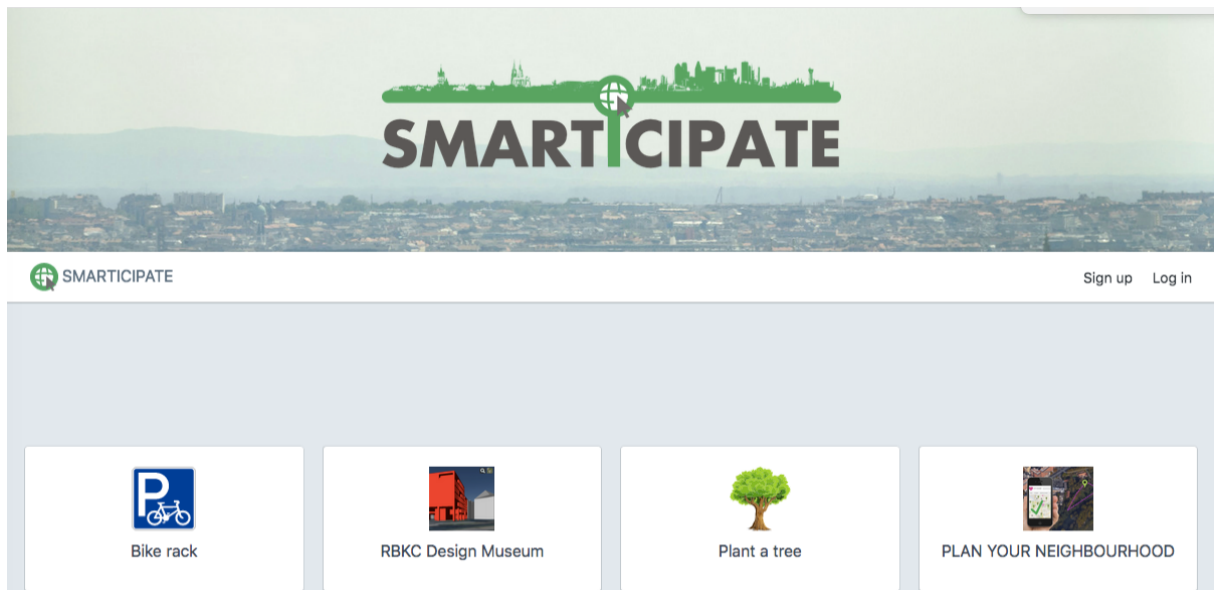


Abbildung 15: Screenshot Startseite Smarticipate (<https://www.smarticipate.eu/>; letzter Abruf 10.06.2018)

Die Übersicht auf der *Smarticipate*-Plattform (Abbildung 15) zeigt, welche Themen auf der Plattform fokussiert werden und woran sich beteiligt werden kann: Fahrradwege, ein Design-Museum, das Pflanzen von Bäumen sowie die Planung der eigenen Nachbarschaft. „Pflanzen von Bäumen“ irritiert zunächst, denn das fällt in den Bereich des Urban Gardenings⁴⁰. Bei Aufruf der Beta-Version der App wird klar, dass Bürger*innen Ideen für mögliche Fahrradwege und Plätze zur Pflanzung von Bäumen in der Stadt Hamburg eintragen können, sie sollen die Bäume nicht selbst pflanzen. Durch diesen Fokus wird die Partizipation an der Umgestaltung zur Smart City erleichtert, das Thema wird gewissermaßen zugänglich. Gleichzeitig bietet das Design auch die Möglichkeit zur Entstehung einer *service public*. Denn die (Dienst-)Leistung, nach Orten für Bäume und Fahrradwege zu suchen, wird an die Hamburger*innen ausgelagert.

Wenn vorher nicht an den Partizipationsworkshops des Forschungsprojekts teilgenommen wurde, ist die Nutzung der App allerdings nicht möglich. Es lässt sich lediglich die Funktionsweise der Plattform über ein Webinterface einsehen. Der erste Blick auf die Plattform zeigt, dass auch bei *Smarticipate* mit der Ampelsymbolik gearbeitet wird. Die Suche nach einer Erläuterung derer in der App ist nicht erfolgreich, es wird als selbsterklärend hingegenommen.

Ähnlich wie beim Mängelmelder *Maeker* bestehen hier theoretisch zwei Wege, Teil der Öffentlichkeit zu werden: entweder über ein persönliches *issue* oder über das Interesse an *Smarticipate* als Projekt. Ein persönliches *issue* wäre der Wunsch nach einem Baum in der eigenen Straße und demzufolge die Suche nach Möglichkeiten, diesen zu äußern. Da die

⁴⁰ Unter Urban Gardening wird das Bepflanzen von Räumen in der Stadt verstanden. Oft handelt es sich dabei um bürgerschaftliches Engagement. Dazu gehören die Gründung von Stadtteilgärten sowie die Begrünung von Verkehrsinseln oder einzelnen Straßenzügen.

Plattform und die App aber nur für Workshopnutzer*innen einsehbar sind, fällt diese Möglichkeit momentan noch weg. Die zweite Möglichkeit bezieht sich auf die Aufmerksamkeit für die Weiterentwicklung der App selbst. Die*der Workshopteilnehmer*in möchte die App mit ihren spezifischen Eigenschaften testen und sucht entsprechend nach einem Ort für einen geeigneten Baum. Der Prozess der Eintragung eines Baumes ist analog zum *Maerker* standardisiert und vorstrukturiert. Eingegeben werden muss die Art des gewünschten Baumes und die Position (Abbildung 16). Es wird mit dem Symbol des Markers gearbeitet, welches sich sowohl im ersten Fall als auch bei vielen andere Ideen- und Beschwerdemanagement-tools wiederfinden lässt.

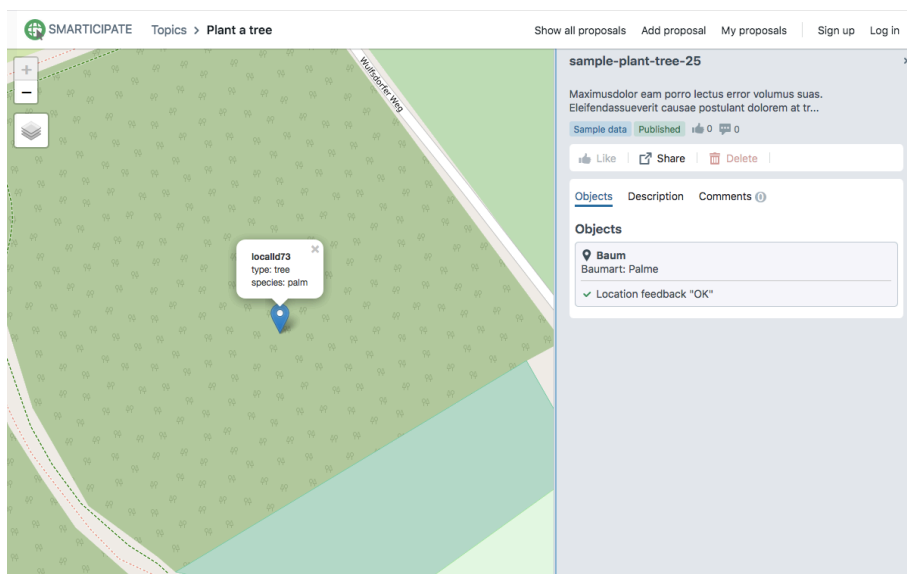


Abbildung 16: Screenshot Smarticipate-Location Baum (<https://www.smarticipate.eu/>; letzter Abruf 10.06.2018)

Die Besonderheit bei dieser Plattform und App: Der Eintrag wird nicht mehr von einer*m Mitarbeiter*in der Kommune geprüft, sondern ein Algorithmus übernimmt diese Aufgabe. Dieser gibt Feedback zur Location des Eintrages sowie zur Eignung der Art des Baumes an der jeweiligen Stelle. Er wurde zuvor mit Daten der Stadtverwaltung „gefüttert“ und lernt mit jedem neuen Eintrag hinzu. Lokale Bürger*innenpartizipationsplattformen basierten in den letzten Jahren stets auf der Mensch-zu-Mensch-Kommunikation. Ein Zustand, der sich laut den Autor*innen um Khan et al. (2017), Beteiligte am Forschungsprojekt *Smarticipate*, aktuell verändert. Die Forscher*innen identifizierten zunächst das Hauptproblem von Partizipationsplattformen. Dieses sei laut den Verwaltungsmitarbeitenden auf der einen Seite das Unwissen der Bürger*innen zu infrastrukturellen, rechtlichen oder städtebaulichen Regularien. Die Mitarbeiter*innen, welche an der Schnittstelle zu Stadtplanung und Bürgerschaft arbeiten, wünschen sich demzufolge mehr Expertise von den Bürger*innen. Durch die Nutzung von Algorithmen verkürze sich den Autor*innen folgend (ebd.) die beanspruchte Zeit, um Anfragen zu bearbeiten sowie Absagen mit den entsprechenden Vorschriften zu begründen. Auf der anderen Seite belegen Studien, dass die Zufriedenheit mit Partizipationstechnologien

unter Berücksichtigung anderer Faktoren (wie Nutzerfreundlichkeit, Vertrauen in Politik) hauptsächlich durch die Reaktion auf die Bürger*innenanfragen gesteuert sei (Kramer 2014; Ruppert et al. 2015). Die Art und die Schnelligkeit, mit der auf die Anfragen geantwortet wird, ist ein essenzielles Zufriedenheitsmerkmal. Mit der Digitalisierung hat sich in den letzten Jahren das Paradigma, wie sich Behörden verstehen sollten, gewandelt. Mit neuen, digitalisierten Angeboten werden sie immer öfter aufgefordert, als Dienstleister zu agieren (Klier 2015; Misuraca et al. 2010). *Smarticipate* wird von dieser Seite also auch als Dienstleistungsangebot der Verwaltung betrachtet. Ein spannender Bezugspunkt, da ja gerade durch die App auch die Bürger*innen als Reporter*innen responsabilisiert werden. Dementsprechend erbringen sie gleichzeitig eine Dienstleistung für die Stadtverwaltung und in dem spezifischen Fall auch für die Forschungsprojekte. Doch ohne die Expertise und das Interesse der Bürger*innen an den spezifischen *issues* würde keine Dienstleistung erbracht werden können. Dieser Dienstleistungsmentalität von Verwaltung und Politik entspricht auch die Geschwindigkeit, mit der Anfragen beim *Maerker* beantwortet werden sollen.

*„Auch wenn mal etwas nicht gleich erledigt wird, gibt es doch ein Feedback, eine Reaktion“, was den Bürger*innen wichtig sei, so Fleischmann. Tatsächlich ist ein Serviceversprechen elementarer ‚Maerker‘-Bestandteil, nämlich dass es innerhalb von drei Tagen eine schriftliche Reaktion auf den Bürgerhinweis gibt. (Bürgermeister von Nauen Detlef Fleischmann [SPD] in: Wernitz 2017)*

In diesem Beitrag wird direkt das Serviceversprechen thematisiert. Aber die Wechselseitigkeit des Dienstleistungsverhältnisses zwischen Bürger*innen und Kommunen wird von den Autor*innen sowie den Praktiker*innen in diesem Diskurs häufig außer Acht gelassen. Denn das Angebot der Rückmeldung auf Einträge ist nur möglich durch die Einträge und somit durch die Dienstleistung der Bürger*innen an der Kommune. Im *Smarticipate*-Projekt wird in diesem Zusammenhang eine automatische Feedback-Technologie erprobt, welche es den Bürger*innen ermöglicht, ihre Einträge zu spezifizieren und umzudefinieren – sie trainiert, eine bessere Dienstleistung zu bringen. Mit diesem Vorgehen soll nützlicherer Input für Planer*innen sowie die Stadtverwaltung generiert werden.

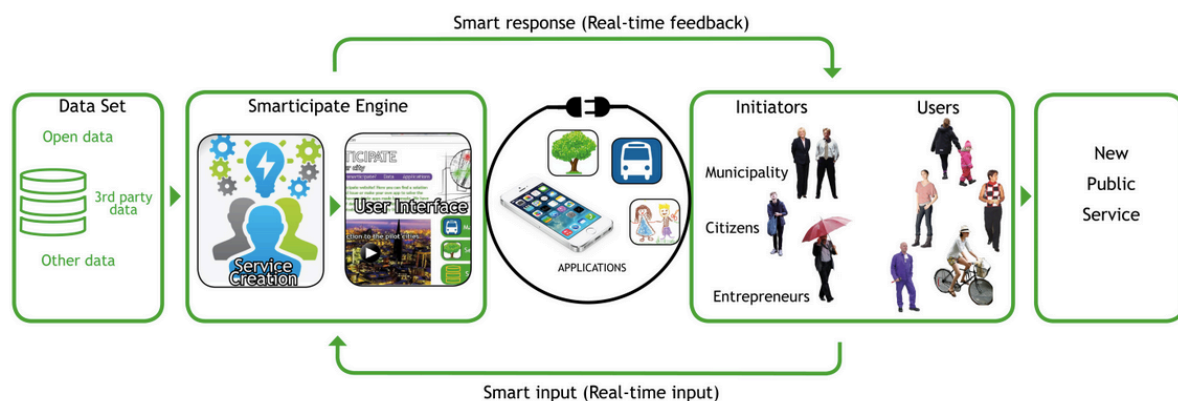


Abbildung 17: Ablauf Smarticipate (<https://www.smarticipate.eu/platform/>; letzter Abruf: 10.09.2018)

Das beschriebene Vorgehen (Abbildung 17) gestattet angeblich wiederum ein „higher level of participation“ (De Nicola et al. 2009). Der Algorithmus beschleunigt und optimiert aus Sicht der Forscher*innen den Prozess. Daten sollen aus verschiedenen Quellen (offene, stadinterne und Datensätze von Drittanbietern) kombiniert werden, um schnell und mit Argumentation unterfüttert Feedback geben zu können. Die*der Bürger*in hat die Möglichkeit, bei Nichtannahme ihren*seinen Eintrag mit Erläuterung anzupassen, z.B. sich für eine andere Baumart zu entscheiden oder den Vorschlag eines Fahrradweges eine Querstraße weiter erneut einzureichen. Die Standardisierung wird demzufolge noch weiter vorangetrieben und individuelle Komponenten – wie Aussagen über Standorte oder Absagen aufgrund bestehender Verkehrsregeln – vereinheitlicht. Die Schlussfolgerung der *Smarticipate*-Forscher*innen besteht in der Aufforderung der Stadtverwaltungen, über die derzeit verfügbaren Lösungen von „Bots“ hinauszudenken. Beispielsweise sollten Steuererklärungsprozesse oder Abstimmungsverfahren ebenso mit einer Datenbasis unterstützt werden (Misuraca et al. 2010).

Die designte Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung verstärkt sich bei *Smarticipate* durch die Nutzung der Algorithmen. Durch den Einsatz solcher Apps und Plattformen hat die zuständige Verwaltung weniger Kontakt zu ihren Bürger*innen und gefühlt auch weniger Arbeit als vor der Digitalisierung, da sie sich um die Planungsprozesse, in dem Fall Bäume und Fahrradwege betreffend, nicht mehr gekümmert werden muss. Die Aufgabe wird an die Bewohner*innen übertragen und dementsprechend der Prozess demokratisiert. Da ein Algorithmus die Kommunikation mit den Bürger*innen übernimmt und diese so ihre Expertise ausbauen können, wird ein Eingreifen seitens der Verwaltungen nahezu überflüssig. Die Demokratisierung von Prozessen der beschriebenen Art wird häufig als Gewinn für eine demokratische Gesellschaft betrachtet. Die beschriebenen digitalisierten Prozesse sind aber stets von Ambivalenzen durchzogen und lassen sich aus soziologischer Perspektive weder als Heilsbringer noch als Unglück für demokratisches Zusammenleben werten. Der Austausch zwischen Verwaltung und Bürger*innen wird in diesem Fall anonym. Bei *Smarticipate* ist momentan durch die in der Betaphase inbegriffenen Workshops der Austausch zwischen den Teilnehmenden noch gegeben. Es geht also über das reine Crowdsourcing hinaus. Der Austausch zwischen den zukünftigen App-Nutzer*innen wird bei *Smarticipate* in der App selbst bisher nicht gefördert. Das Augenmerk liegt primär auf den Einträgen und deren Darstellung. Die Ampel-Logik spielt hierfür eine zentrale Rolle. Sie ist ein Instrument der Verkehrsführung, wie bei den hier untersuchten Plattformen werden sie ebenso im digitalen Raum eingesetzt.

6.3 Die Ampel: Farbsignale und deren Wirkung

Viele der Plattformen aus dem Bereich responsives Ideen- und Beschwerdemanagement bedienen sich des Symbols der Ampel. Die Ampel wird auf den Plattformen eingesetzt, um den Status der Bearbeitung der *issues* sichtbar zu machen. Im Folgenden wird der Bedeutung der Ampel im untersuchten Kontext auf den Grund gegangen und analysiert, welche Funktion die Ampel aufweist und inwiefern sie zur Entstehung einer *service public* beiträgt.

„Ampel“ wird umgangssprachlich genutzt für das Wort Ampelanlage, einem Signalgeber einer Lichtsignalanlage. Die Ampel stammt aus dem Bereich Verkehr und ordnet den Verkehrsteilnehmer*innen ein bestimmtes Verhalten an, wie Anhalten oder Fahren. Mit der Ampel werden somit verschiedene Verkehrsregelungen verbunden, die bereits kleinen Kindern beigebracht werden: „Bei Rot musst du stehen, bei grün darfst du gehen.“ Eine Ampel regelt beispielsweise den Verkehr an befahrenen Kreuzungen oder dient dazu, Gefahrensituationen wie an schlecht einsehbaren Kreuzungen zu minimieren. Bei komplexen Kreuzungssituationen, bei denen eine Vielzahl von Verkehrsschildern die Lage unübersichtlich gestalten könnte, dient die Ampel der Vereinfachung. Bei Ampelausfall übernimmt ein*e Verkehrspolizist*in diese Aufgabe. Lichtsignale zur Verkehrsregelung kommen weltweit zum Einsatz, weisen dort aber auch Besonderheiten auf. Das Symbol der Fußgängerampel kann beispielsweise unterschiedlich gestaltet sein. An die Verkehrsregel wird sich nicht gleichermaßen gehalten. Im deutschsprachigen Raum funktioniert die Ampel als Verkehrstechnologie weitestgehend gut, auch da ein Nichtbefolgen der Ampelregelung als Verstoß aller Verkehrsteilnehmer*innen gegen die Straßenverkehrsordnung mit hohem Bußgeld geahndet wird.

Die Ampel dient weiterhin in der Soziologie oft als Beispiel für die Veralltäglichung von Technik (Hengartner und Rolshoven 1998). Das Verhalten an der Ampel wird nicht hinterfragt – gefolgt wird einer Routine. Die Ampel selbst, wie jede Technik, verkörpert neben der materiellen ebenfalls eine symbolische Dimension (Hörning 1985). Symbolisch meint nicht den Verzicht auf die sachtechnische Dimension – also die Zweck-Mittel-Relation. Vielmehr bedingen beide einander (Epp et al. 2001). Was passiert also bei der Ampel, die sich im digitalen Raum befindet und kein materielles Artefakt mehr darstellt?

Die Ampel besitzt auch im digitalen Raum eine sachtechnische Funktion: Sie kommuniziert den Status eines Eintrages und somit auch die Handlungsoptionen für die*den Einzelnen. Die kulturelle Aneignung der Technologie der Ampel wurde bei den Partizipationsformaten als Teil der Infrastruktur gezielt designet. Es wurden bestehende kulturelle Nutzungsstile durch das Eingliedern des Symbols in die Infrastruktur eingebettet. Die Eintragenden wissen demzufolge, wie sie sich bei welcher Farbe verhalten müssen: Rot – warten, Gelb – eine Veränderung kündigt sich an, Grün – sie können in Aktion treten und schauen, ob der Eintrag bearbeitet wurde.






Bild	Status	Erläuterung
	Eingetragen	Der Hinweis ist in Maerker "eingetragen", wurde aber noch nicht gesichtet und bearbeitet, daher sind das Foto und die Meldung auch noch nicht sichtbar.
	Angenommen	Der Hinweis ist in Maerker sichtbar. Ein Sachstand wird von der Fachverwaltung eingeholt.
	In Arbeit	Informationen zum Sachstand wurden von der Fachverwaltung eingefügt. Häufig liegt auch ein Termin vor.
	Erlедigt	Der beschriebene Missstand ist bearbeitet und erledigt.
	Abschließend bearbeitet	Der Missstand kann durch die örtliche Verwaltung nicht beseitigt werden. Gründe könnten sein: <ul style="list-style-type: none"> - Die Angelegenheit betrifft einen privaten Eigentümer. - Eine andere Verwaltung ist zuständig. - Es stehen derzeit keine finanziellen Mittel zur Behebung zur Verfügung. <p>Der Hinweis wurde in den entsprechenden Fällen an die zuständige Behörde oder an den privaten Eigentümer weitergeleitet. Sobald der Missstand behoben wird, erfolgt ein Umschalten auf Grün. Für die örtliche Verwaltung ist der Hinweis damit abschließend bearbeitet.</p>

Abbildung 18: Maerker Ampel (<https://maerker.brandenburg.de/bb/faq>, letzter Abruf: 10.09.2018)

Das Interessante am Fall des *Maerkers* ist, dass sowohl die Farbe Rot als auch Grün mit zweierlei Bedeutung belegt wurde und ein Status gleichzeitig auch gelb und grün sein kann. Das Symbolische der Ampel wurde verfremdet und mit unterschiedlichen Bedeutungen belegt, doch die Handlungsoptionen bleiben bei den Farben gleich. Gelbgrün bleibt der Eintrag, wenn er aus verschiedenen Gründen von der Kommune nicht bearbeitet werden konnte (Abbildung 18). Das Beispiel des Hinweises auf die zerstörerischen Wildschweine (vgl. Abbildung 19) zeigt das Vorgehen: Die Kommune ist nicht zuständig und hat auch keinen Einfluss auf die Behebung der Situation durch die*den Jagdpächter*in. Außerdem präsentiert die Kommune einen Hinweis, wie in Zukunft ein solcher Mangel vermieden werden kann. Das Ziel der jeweiligen Kommune besteht aber darin, die Einträge abschließend stets mit einer grünen Farbe zu versehen. Die Erläuterung verweist auf die Zukunft, ähnliche Einträge lassen sich vermeiden. Die Farbkombination fällt auf und ist ungewöhnlich. Website-Besucher*innen werden darauf aufmerksam und können dementsprechend ihre Handlungen anpassen – hier wurde die Affordanz zur Nutzung der Website gestaltet.



Status	Beschreibung	Ort/Datum/Foto
	<p>Wildschweine in den Hausgärten</p> <p>Kategorie: Vandalismus ID: 69529 Status: abschließend bearbeitet (grün/gelb).</p> <p>Seit einigen Tagen sind Wildschweine in die Gärten eingedrungen und haben erheblichen Schaden angerichtet. Es betrifft die Max-Sabersky-Allee zwischen Hauffstraße und Hannemannstraße</p> <p>Anmerkung:</p> <p>Vielen Dank für Ihren Hinweis. Der zuständige Jagdpächter wird über den Hinweis in Kenntnis gesetzt. Eigentümer von Grundstücken sollten diese mit einem stabilen Zaun sichern.</p>	<p>17.05.2018, 23:11 Uhr</p> <p> drucken</p>

Abbildung 19: Screenshot Maerker gelb/grün (<https://maerker.brandenburg.de/bb/rathenow>, letzter Abruf: 30.05.2018)

Die Farben der Ampel existieren nicht separat, sondern stehen in Relation zueinander. Ausschließlich im Zusammenwirken wird ihre Bedeutung sichtbar, so auch bei den Partizipationsformaten. Wären alle Einträge rot, könnte nicht verstanden werden, was mit der Farbe gemeint ist, wären alle grün, ebenfalls nicht. Erst das Auftreten zweier Farben sowie die entsprechenden Erläuterungen machen das Symbol der Ampel interpretierbar. Die Farbgebung mit ihrer jeweiligen Bedeutung wurde dementsprechend für den digitalen Raum adaptiert und dort zum spezifischen Zweck der Statusmitteilung genutzt. *Fix My street*, eine englische App, arbeitet beispielsweise mit gelben Markern. Die indische Plattform *Ichangemycity* ersetzt den gelben Marker „In Bearbeitung“ mit der Farbe Blau.

Gerade Fußgänger*innen warten in Indien nicht auf das grüne Zeichen einer Ampel, sondern haben sich andere Kulturtechniken im Straßenverkehr angeeignet. Somit sind mit der Nutzungsweise von Ampeln auch spezifische lokale Identitäten verbunden, die sich bei der App *Ichangemycity* wahrscheinlich nicht anwenden ließen. Die Ampel im Zusammenhang mit Formaten des responsiven Ideen- und Beschwerdemanagements dient der weiteren Standardisierung der Prozesse. Unabhängig vom tatsächlichen Bearbeitungsstand wird einfach und auf einen Blick sichtbar ein Status kommuniziert. Die dahinterliegenden Prozessschritte, also wie wird Rot zu Gelb, befinden sich wie bei einer Verkehrsampel in der Blackbox und werden von der Verwaltung lediglich teilweise offengelegt. Die Ampel standardisiert den Bearbeitungsprozess, individualisiert den Status der Meldung für die Eintragenden. Die Informationsweitergabe erfolgt ganz spezifisch und bildet somit ein wichtiges Element der Infrastruktur zur Entstehung der Öffentlichkeit. Die Infrastruktur ist, wie an dem Beispiel der Ampel gezeigt wurde, elementarer Bestandteil des Partizipationsdesigns und dient der Entstehung einer *service public*.

6.4 *Service publics*: Dienstleistungen individuell und standardisiert

Die Ausrichtung der Analyseperspektive auf das Partizipationsdesign und die Transformation von *issues* ermöglichte die Betrachtung beider Fälle fernab gängiger Untersuchungsweisen. Durch die verfolgte Perspektive wurde der Diskurs zu Open Government mit seinen normativen Implikationen umgangen. Oft werden in diesen Publikationen (Handler und Trattnigg 2011; InnoVisions 2014; Kersting 2014) die positiven oder negativen Aspekte von digitalen Formaten diskutiert (Kapitel 1.3). Die Analyse zeigte, wie unabhängig von der individuellen Motivation Partizipation an solchen Formaten entstehen kann, aufrechterhalten wird und welche Bedingungen dafür geschaffen werden. Gezeigt wurde, wie Aufgaben der Verwaltung an die Bürger*innen übertragen werden, ohne dass diese aufbegehren. Im Gegenteil, sie übernehmen diese freiwillig. Durch die Inszenierung von *issues*, die Spannung von standardisierten und individuellen Elementen und ganz gezielt eingesetzten Instrumenten wie der Ampel werden Bürger*innen zumindest zeitweise in einer *service public* versammelt.

Die übergeordneten *issues* zur Generierung der *service public* werden ebenso wie bei anderen Öffentlichkeiten zunächst über spezifische Begriffe, die Namensgebung und Bildsprache inszeniert. Zuerst informieren die Bürger*innen die zuständige Stelle über ihre Wünsche und ggf. Störungen in der jeweiligen Region und anschließend werden sie über den Status der Bearbeitung informiert. Die standardisierten Vorgaben ermöglichen die Verknüpfung von verschiedenen individuellen *issues* und bieten gleichzeitig die Möglichkeit zu deren Nachverfolgung. Durch die Rückmeldung nach der Sichtung sowie das „Service-Versprechen“ der Behebung eines Mangels bzw. Berücksichtigung des Wunsches lässt sich eine wechselseitige Verbindlichkeit zwischen Bürger*innen und der jeweiligen städtischen/kommunalen Verwaltung schaffen. Die Bürger*innen können somit durch das Verknüpfen ihrer persönlichen *issues* über die Plattform bzw. die App die Rolle eines Dienstleisters für die Stadt oder die Kommune übernehmen.

Über die Darstellung auf der interaktiven Karte werden die einzelnen *issues* zusammengefasst und dementsprechend an das übergeordnete *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“ oder „Infrastruktur verbessern“ angepasst. Auch Bürger*innen, die bisher nichts eingestellt haben, können sich über ihre Kommune und deren Mängel informieren und folglich ebenfalls Teil der *service public* werden. Das Vorgehen lässt eine Öffentlichkeit entstehen, in der sich Bürger*innen nicht nur um ihr spezifisches Infrastrukturproblem oder ihre Wünsche diesbezüglich kümmern, sondern dieses *issue* gleichzeitig in der Gesamtheit der Infrastrukturprobleme verorten. Dementsprechend besteht auch die Möglichkeit zur Entstehung von Gemeinsinn in dieser Öffentlichkeit. Da die zeitlich verschobene Anwesenheit der einzelnen Partizipierenden auf der Plattform den Austausch über das gemeinsame *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“ erschwert, ist dieser als nicht sehr ausgeprägt einzuschätzen.

Antić (2018) nutzt in seiner Dissertation ebenso die Fälle *Maerker* und *Fixmystreet*, um zu verdeutlichen, dass die digitale Transformation eine Neubestimmung des Öffentlichkeitsbegriffs notwendig macht. Der Prozess verlangt laut Antić (2014: 290) ein aktives Mitdenken, Engagement und kreative Lösungsvorschläge. Ihm nach ermöglicht es die Digitalisierung, Problemlösungsprozesse kooperativ zu initiieren. Derartige Prozesse lassen sich aber nur durch eine enge Kooperation aller Beteiligten realisieren. Plattformen, so Antić, die zwar von unten initiiert werden, aber keinen Bezug zu den öffentlichen Verwaltungsprozessen aufweisen, haben keine so hohen Erfolgchancen. Die Lösung öffentlicher *issues* wird so über einen kooperativen Untersuchungsprozess organisiert, an dem eben nicht nur Expert*innen beteiligt sind. Im Gegenteil, es sind unterschiedliche Akteure, die sich um ein *issue* versammeln und so eine Öffentlichkeit formen (Antić 2018: S. 287f.).

Die vorliegende Auseinandersetzung mit den Fällen zeigt über die Analyse Antićs hinaus, dass die digitalen Technologien und Regeln der Nutzung, was gemeldet werden darf und was nicht, einen Rahmen der Öffentlichkeit bieten. Infrastrukturelemente wie Hard- und Software oder die Nutzungsregeln der Plattform werden zum einen kommuniziert und zum anderen durch die Eingabemaske inkorporiert. Ebenfalls folgt der Bearbeitungsprozess der einzelnen Anliegen nun standardisierten Regeln. *Smarticipate* normiert zusätzlich die Antworten der Stadt durch die Nutzung von Datensätzen. Die verbundene Erwartung, die mit diesem Prozess einhergeht, ist die Verstärkung und Optimierung der*s Bürger*in als Dienstleister*in. Die Bewohner*innen einer Stadt sollen nicht nur Vorschläge machen, sondern sich über die Rückmeldung des Algorithmus Expertise aneignen, um noch gezielter vorzugehen.

Die Bürger*innen übernehmen einen Teil der Verantwortung, die Infrastruktur ihrer Kommune am Laufen zu halten. Sie werden gehört, müssen sich aber auch den Herausforderungen der Website oder Nutzung der App stellen. Das Design über die Schnittstellen zwischen Infrastruktur, *issue* und Bürger*innen erleichtert den Zugang zu der Thematik, ohne das Digitale in den Vordergrund zu rücken. Demzufolge sind responsive Ideen- und Beschwerdemanagementinstrumente eine ganz spezifische Form des Regierens, um Bürger*innen an digitale Veränderungen heranzuführen sowie Verantwortung für die allgemeine Ordnung ihrer Region zu übertragen. Der vorherige, nicht-digitale Prozess erschwerte die Rückkopplung zwischen Verwaltung und Bürgerschaft und demzufolge die Entstehung von Öffentlichkeiten.

Durch die digitale Repräsentation wird der Verwaltungsprozess des responsiven Ideen- und Beschwerdemanagements transparent. Die Transparenz von Prozessen ist aber nicht das alleinige Ergebnis von Open-Government-Initiativen wie diesen. Geschaffen werden vielmehr Bedingungen, um Bürger*innen zumindest zeitweise an die Plattform zu binden und damit *service publics* entstehen zu lassen. Über die Plattform entstehen kooperative Lernprozesse, die sowohl zu einem Umdenken aufseiten der Verwaltung als auch der Bürger*innen führen. Mit Hilfe dieser Plattform wird der Druck auf die öffentliche Verwaltung erhöht, um kollektive

Probleme zu lösen. Die Plattformen werden, wie explizit an der Erweiterung vom *Maerker* zu *MaerkerPlus* gezeigt wurde, auch dazu genutzt, öffentliche Planungen zu diskutieren und Bürger*innen diesbezüglich Wissen und Expertise zu vermitteln.

Im politischen Sprachgebrauch findet sich zu solchen Prozessen auch der Begriff des Empowerments, der in der aktuellen Debatte oft mit dem der „Agency“ verknüpft wird – der subjektiven Erfahrung von Handlungsmächtigkeit (Ibrahim und Alkire 2007). Die Handlungsmächtigkeit befähigt Akteure, mit sozialen Herausforderungen umzugehen und somit ihre eigene Agenda zu verwirklichen. Agency macht aus Individuen handlungsfähige, aber auch gestaltende Akteure, die eigene Vorstellungen über ihre Lebensbedingungen, Bedürfnisse und Interessen entwickeln. Weiterhin sind sie dazu in der Lage, aktiv ihr Leben zu führen und sich mit den Zwängen und Bedingungen zu beschäftigen, denen Sie ausgesetzt sind. (Scheer 2013). Bei den untersuchten Partizipationsformaten wird die individuelle Agency gefordert und auch gefördert. Die standardisierten Prozesse ermöglichen Agency innerhalb der vorgefertigten Bahnen. Den Bürger*innen wird das Werkzeug an die Hand gegeben, ihr eigenes *issue* zu bearbeiten und dafür mehr Menschen zu interessieren. Der Weg führt über die Verknüpfung mit dem *issue* der Plattform und so können viele in einer *service public* verschmelzen. Die Bürger*innen bekommen so das Gefühl der Verantwortung für die Infrastruktur ihrer Kommune oder Stadt übermittelt und diese profitieren gleichermaßen.

Wir als Verwaltung können jetzt viel schneller reagieren auf Missstände und wir werden auf Probleme aufmerksam gemacht, von denen wir ohne die Einträge der Bürger vielleicht erst viel später erfahren würden, da wir ja ein großes Flächenamt sind und unsere Mitarbeiter nicht überall sein können“, erklärt der Verwaltungschef. Das System „Maerker“ trage bei zu einer „verbesserten Kommunikation mit den Bürgern unabhängig von den Öffnungszeiten“. (Gronenberg 2018)

Die Wirksamkeit des eigenen Beitrags wird in einer *service public* durch digitale Technologien erfahrbar gemacht, d. h., die Bürger*innen erfahren Agency durch ihr eigenes Tun zusammen mit den digitalen Technologien. Das betrifft sowohl die Partizipation am *Maerker* als auch am *Smarticipate*-Projekt und ist ebenso auf die anderen in dieser Arbeit vorgestellten Fälle anwendbar. Im nächsten Kapitel kann demzufolge gezeigt werden, wie Agency im Rahmen von Hackathons gestaltet wird. Das Kapitel legt dar, wie im Rahmen von Partizipation nicht nur digitale, sondern auch neuere materielle Technologien, wie 3D-Drucker, in Interaktion mit den Bürger*innen wirken.

7 Hacking publics qua Design

Dieses Kapitel widmet sich einer relativ neuen Form von Partizipation, die gegenseitige Anwesenheit verlangt: (Civic) Hackathons. Bei Hackathons werden Teilnehmer*innen aufgerufen, innerhalb weniger Tage Produkte oder Dienstleistungen zu einer bestimmten Fragestellung zu entwickeln. Die Diffusion von Hackathons aus der Wirtschaft in nahezu alle gesellschaftlichen Teilbereiche fasziniert und macht sie als soziologischen Untersuchungsgegenstand interessant. Insbesondere, dass nicht eindeutig kommuniziert wird bzw. nicht auf den ersten Blick bestimmbar ist, was ein (Civic) Hackathon eigentlich ist, schürt das Forschungsinteresse. In der Postmoderne sind Eindeutigkeiten selten geworden und die Vermischung von gesellschaftlichen Teilbereichen ist nicht ungewöhnlich. Doch was bei Civic Hackthons passiert, erscheint dennoch sehr speziell, da bereits die Kombination der beiden Begriffe „civic“ – also öffentlich – und ein technisches Format wie „Hackathon“ Fragen aufwirft und auch während der Durchführung des Formates immer wieder Ungereimtheiten und Neukombinationen auftauchen, die Spannungen hervorrufen. Hackathons werden in diesem Kapitel als Partizipationsformat gerahmt und in eine Linie mit anderen Beteiligungsformen gestellt. Der analytische Rahmen über das Partizipationsdesign ermöglicht eine spannende Perspektive. Die Thematik des Hackathons tritt so in den Hintergrund und es können stattdessen Strukturen analysiert werden. Indem die Bedingungen der Transformation von *issues* untersucht werden, lässt sich zeigen, wie verschiedene Elemente in einem Hackathon arrangiert werden. Diese Arrangements ermöglichen eine Partizipation auch ohne erweiterte Kenntnisse zu diesem doch sehr voraussetzungsvollem Format.

Im folgenden Kapitel werden verschiedene Fälle herangezogen, um das Design dieses Partizipationsmodus nachzuvollziehen. Es kann dargestellt werden, wie aufwändig natürlich erscheinende Verknüpfungen zwischen den verschiedenen Elementen sind. Ganz unabhängig von der Motivation der Teilnehmenden bietet die Perspektive zur Transformation von *issues* eine Erklärung, wie Bürger*innen für das Format interessiert werden und ihre Beteiligung aufrechterhalten wird – oder eben auch nicht.

Die Inszenierung der *issues* der einzelnen Fallstudien wird beschrieben und die Spannung, welche die entsprechende Öffentlichkeit formt, analysiert. Ein Unterkapitel widmet sich gezielt dem „Prototyp“. Ein Prototyp fungiert als Vorlage bzw. Muster für weitere Produkte oder Dienstleistungen. Die stetige Aufforderung zum Erstellen eines Prototyps sowie das Erarbeiten von Artefakten in prototypischer Ausführung nehmen eine zentrale Rolle bei Hackathons ein. Der Prototyp hat wie Hacking und Hackathons eine längere Bedeutungsgeschichte vorzuweisen und wurde zuletzt auch soziologisch konzeptualisiert (Dickel 2017).

Die Konnotation des Begriffs „hacken“ hat sich in den letzten Jahren stark gewandelt. Hacking stammt ursprünglich aus dem Bereich der Softwareentwicklung, mittlerweile sind Hacker*innen aber auch außerhalb der Informatikszene be- und sogar anerkannt. Hacker*innen sind Autoritäten und Teilnehmer*innen des öffentlichen Lebens geworden (Coleman 2017). Oft wird vergessen, dass Hacken als Praktik sich bereits vor dem Aufkommen der Thematik Computersicherheit entwickelte und ursprünglich den Versuch beschreibt, die Grenzen des Machbaren zu erkunden (Stallmann 2002). In den 80er-Jahren diente Hacking dann dem Aufzeigen der Grenzen der Computersicherheit und fand tatsächlich vermehrt am Rande der Legalität statt. Der Begriff wurde im Laufe der Zeit mehrmals umgedeutet und gelangt mittlerweile bei der Beschreibung alltäglicher Lösungsfindung zur Anwendung. Waren in den 80er-Jahren Hacker*innen noch Computernerds, die sich aus Spaß in Banken oder Schulserver mithilfe von Programmiersprache eingeklinkt haben, werden nun Prozesse der Veränderung bestehender Objekte bzw. die kreative und neuartige Nutzung bereits existierender Gegenstände als Hacking bezeichnet. Die entsprechenden durchführenden Personen sind die „neuen“ Hacker*innen. Im Internet finden sich beispielsweise unter der Kategorie Büro hacks Lösungen für Kabelwirrwarr mithilfe von Klopapierrollen (Abbildung 20) oder es gibt Aufkleber auf Glasflaschen, die einem die Wassertrinkroutine erleichtern sollen. Gehackt wird mittlerweile überall – im Büro, zu Hause und auf der Arbeit. Kelty (2018, S. 291) ist zudem der Ansicht, dass auch Schriftstücke durch die Bearbeitung anderer gehackt werden. Ein*e Lektor*in hat demnach ebenso die hier vorliegende Dissertation gehackt. Die ursprüngliche Deutung des Wortes Hacking als „Problemlösen“ findet daher in den gesellschaftlichen Sprachgebrauch zurück und Hacking wird vermehrt positiv konnotiert. Die Computernerds scheinen vergessen und Hacken von der digitalen in die materielle Welt überführt.

10. Kabelsortierer

Mit Toilettenpapierrollen kann man bestens kleine und große Kabel in einer Box sortieren – ganz ohne Kabelsalat.



(Foto: [instructables.com](https://www.instructables.com))

Abbildung 20: Livehack zum Kabelsortieren ([//t3n.de/news/praktische-lifehacks-fuers-buero-640390/](https://t3n.de/news/praktische-lifehacks-fuers-buero-640390/); letzter Abruf: 10.09.2018)

Dementsprechend sind auch Hackathons als Veranstaltungen nicht mehr nur in der Entwickler*innenszene, sondern mittlerweile in verschiedenen gesellschaftlichen Teilbereichen (Politik, Wissenschaft, Kultur) anzutreffen. Bei Hackathons handelte es sich bereits früher um mehrtägige Veranstaltungen, bei denen Hackingprojekte, in dem Fall aus dem Bereich der Softwareprogrammierung, verwirklicht wurden (Correia und Tanaka 2015). Ihren Ursprung haben Hackathons, auch wenn jetzt darüber hinaus verbreitet, in technologiegetriebenen Firmen, wie Apple, Facebook und Co. Die Firmen-Hackathons adressieren meist interne Firmenprobleme oder allgemeine Fragestellungen. In den Organisationen werden Hackathons als Mitarbeiter*innenbindungs- oder Personalauswahlinstrument für Entwickler*innen veranstaltet (Lodato und DiSalvo 2016). Die Unternehmen adaptierten den Begriff, um neues Personal zu finden sowie Freiräume für Innovationsideen ihrer Mitarbeiter*innenschaft bereitzustellen (Briscoe und Mulligan 2014). In den letzten Jahren entdeckten dann immer mehr Organisationen Hackathons für ihre Zwecke und es folgte die Umdeutung – weg von Beteiligung an unternehmerischer Wertschöpfungslogik über Partizipation an politischen Fragestellungen bis hin zum Zweck der Wissenschaftskommunikation. Diese Vielseitigkeit wird im Folgenden erläutert.

Hackathons, welche nicht in einer unternehmerischen Umgebung stattfinden, wurden bereits in unterschiedlichen Untersuchungen als Civic Hackathons, den öffentlichen Raum betreffend, oder als Science Hack Days, bezüglich wissenschaftlicher Fragen, betrachtet. Viele Autor*innen nutzen die Beschreibungen jeweils aus ihrem empirischen Material oder aus dem gesellschaftlichen Diskurs, um ihren Untersuchungsgegenstand einzuordnen. „Science Hackday“ lässt sich bislang wenig bis gar nicht in wissenschaftlichen Publikationen wiederfinden. Civic Hackathon im Gegenzug wird vor allem in den Science and Technology Studies sowohl als Phänomen untersucht (Irani 2015) als auch als partizipatives Konzept infrage gestellt (Badger 2013).

Der Zusatz Civic bedeutet: Der Hackathon ist an öffentliche bzw. zivilgesellschaftliche Institutionen oder Fragestellungen geknüpft, zum Beispiel von einer Stadt oder Regierungsorganisation (Carruthers 2014) veranstaltet oder nach der Lösung von gesamtgesellschaftlichen Herausforderungen (wie die Integration von Geflüchteten) fragend (Levitas 2013; Liu 2013). Levitas (2013) definierte Civic Hacking auf seinem Blog „Code for America“ als die schnelle und kreative Zusammenarbeit unterschiedlicher Akteure – sowie als eine neue Form der Bürger*innenpartizipation. Von Bibliotheken (Future Libraries Hackathon, Edinburgh Central Library), Ministerien (BVA Hackathon, Ministerium für Bundesverwaltung), über Krankenkassen (Debeka Hackquarter, Debeka Krankenkasse) bis hin zu wissenschaftlichen Einrichtungen (Urban Mobility Hackathon, Einsteincenter Digital Future und Daimler) und Behörden (EFSA-Hackathon, European Food and Safety Association) veranstalten mittlerweile zahlreiche Institutionen Hackathons. Softwareentwicklung steht bei diesen Zusammentreffen nicht

mehr zwingend im Mittelpunkt. Hacken wird demzufolge bei Civic Hackathons wieder in der ursprünglichen Bedeutungsweise verwendet: als Problemlösungsstrategie.

Ein Hackathon muss demnach nichts mit den illegalen Aktivitäten der Computer Community zu tun haben. In den Untersuchungen zu Hackathons mit Fragestellungen aus dem Gemeinwesen werden häufig die Erfahrungen und Erfolge der Hackathons diskutiert (Linnell et al. 2014). Ebenso werden Civic Hackathons als Lehrformat (Aungst 2015; Hecht et al. 2014), als nächster Schritt nach E-Democracy (Crabtree 2007) diskutiert oder auch als solche kritisiert (Badger 2013). Im Zusammenhang mit Civic Hacking wird außerdem häufig die Verbindung zu frei verfügbaren Daten hergestellt und erklärt, wie sich diese im Rahmen eines Civic Hackathons für Ideen nutzen lassen (Carr und Lassiter 2017). Eine Übersicht zu den unterschiedlichen Hackathonformen liefern Briscoe und Mulligan (2014). Ihre analytische Unterscheidung reicht von *tech-centric* (auf diesen Events werden Ideen und Prototypen auf Grundlage einer spezifischen Technologie aufgebaut) über *focus-centric* (fokussiert auf ein spezifisches Thema) und *socially orientated* (ein soziales Problem thematisierend). Diese Typologie ist heuristisch zu verstehen und die Hackathons können sowohl auf ein Thema fokussiert als auch technologieorientiert sein. Die Kategorisierung stellt im wissenschaftlichen Diskurs eine Besonderheit dar, da sie sich von den gängigen Beschreibungen löst und eine übergreifende Typisierung vornimmt.

Die Hacker*innen, die an solchen Formaten teilnehmen, werden selten für ihre Zeit oder die Ergebnisse entlohnt, was sowohl in der Hacking Community (z. B. „Hackathons sind Zeitverschwendung“ von Roland [2014]) selbst als auch in der Wissenschaft diskutiert wird (Johnson und Robinson 2014). Im Mittelpunkt sollen bei Civic Hackathons der Spaß (Irani 2015), das gemeinsame Erlebnis, und der „Flow“, der beim Hacken entwickelt wird, stehen. Im unternehmerischen Kontext wird Hacken bereits als ehrenamtliche Arbeit verstanden und dementsprechend kritisiert (Al-Ani 2016). Die Diskussion um die Bereitstellung von Arbeitsleistung bei Civic Hackathons leistet Gregg (2015). „Civic hackathons are positioned as rational investments of time and labour, a socially beneficial and distinguishing extra-curricular activity in the cut-throat market for viable, fulfilling and ongoing work.“ (Ebd. S. 6) Die Auseinandersetzung von Gregg (2015) mit dem Fokus, Hackathons als Experimente der Demokratie zu betrachten, ist eine weitere Sichtweise in diesem Feld. Sie vertritt in ihrem Artikel die These, die aufopfernde Arbeit von freiwilligen Entwickler*innen bei Civic Hackathons diene als Ergänzung zu den Kreativindustrien und schlage eine Brücke zwischen der „freien Arbeit“, die für das frühe Internet grundlegend ist, sowie der Spezifikationsarbeit, typisch für Designpraktiken.

Hackathons eignen sich demzufolge als Forschungsgegenstand vor allem durch die Herausforderung, die mit einer Partizipation an einem Hackathon einhergeht. Neben Programmierer*innen, werden bei Civic Hackathons oft andere Zielgruppen wie Designer*innen oder

auch wie in den vorliegenden Fällen Stadtplaner*innen, Architekt*innen und Wissenschaftler*innen aufgerufen, zu partizipieren. Abgesehen von Softwareprogrammierer*innen verfügen Hackathonbesucher*innen oft nicht über das nötige Wissen zu Abläufen und Zielen solcher Veranstaltungen. Gerade diese zahlreichen Unklarheiten und Unstimmigkeiten der inhärenten Logik des Formates sind ausschlaggebend für die Attraktivität als Forschungsgegenstand.

Die Bedingungen, die geschaffen werden, damit ein Civic Hackathon zustande kommt, werden bei anderen wissenschaftlichen Untersuchungen oft lediglich am Rande betrachtet. Das vorliegende Kapitel widmet sich durch das Nachzeichnen des Designprozesses des Partizipationsformats den Umständen, die zur Transformation von *issues* führen können. Dabei handelt es sich um eine Perspektive, die bereits teilweise Lodato und DiSalvo (2016) eingenommen haben. In ihren Untersuchungen zu Civic Hackathons als *material participation* (Marres 2012a) schlussfolgern die Autoren, Civic Hackathons eignen sich für zwei Funktionen: Sie helfen Menschen, öffentliche *issues* mithilfe von „props“, also Materialien, zu durchdenken und sie formen „ephemeral proto-publics“ für Kurzzeit-Partizipation durch die Auseinandersetzung mit Problemen von öffentlichen Belang. Wie Lodato und DiSalvo (2016) zusammenfassen, „what is important is not the inventiveness of a particular prototype product or service, but rather, how the event forster opportunities for collaborative or collective issue articulation“ (ebd., S. 15). Im Mittelpunkt stehen bei Civic Hackathons laut den Autoren nicht die Ergebnisse, sondern die Art der Partizipation und Zusammenarbeit der einzelnen Teilnehmer*innen. Dieser Gedanke soll im Folgenden erweitert werden. Vom Begriff der *proto-publics* wird aber Abstand genommen. Die Vorsilbe „proto“ scheint unangemessen, da unklar ist, warum es sich um Vor-Öffentlichkeiten statt um „reguläre“ *issue publics* handeln soll, wenn sich diese um ein *issue* formieren. Die Frage, wer anhand welcher Kriterien entscheiden kann, wann eine Öffentlichkeit „proto“ ist und wann nicht, wird nicht beantwortet. Hier wird für die Bezeichnung *hacking public* argumentiert, es wird demzufolge die Aktivität und nicht das Ergebnis als Indiz für die Beschreibung gewählt. Im Mittelpunkt steht auch nicht wie bei Lodato und Salvo (2016) die Formulierung des *issues*, sondern vielmehr die Frage, wie und unter welchen Bedingungen bei Hackathons eine Öffentlichkeit um das *issue* entstehen kann.

Hacking publics verbindet deren Zugang zu materiellen Technologien sowie die Möglichkeit, die Technologien dazu zu nutzen, dass sie etwas tun, zu dem sie in erster Linie nicht gestaltet wurden (Kelty 2018, S. 295). Folgend wird gezeigt, wie in einer *hacking public* technikwissenschaftliches Wissen nicht nur angewendet, sondern auch (re-)produziert wird. Die Perspektive auf die Entstehung von Öffentlichkeiten sowie die Wechselwirkung mit technikwissenschaftlichem Wissen, dessen Konsum und Produktion liefert interessante Einsichten zu verschiedenen Themenfeldern. Zum einen lässt sich vermitteln, welche Rolle Ex-

partise und Kontextwissen im Rahmen von Partizipationsformaten spielt. Zum anderen tragen die untersuchten Fälle sowie der Fokus auf Wissen zum aktuellen Diskurs zum Verhältnis von Wissenschaft und Öffentlichkeit bei.

In den letzten Jahren hat sich die Debatte zu Wissenschaftskommunikation und deren Modi in der Sozialwissenschaft intensiviert. Neben der Konzipierung von PUS (Public Understanding of Science [Bodmer 2010]) und PEST (Public Engagement in Science and Technology [Stilgoe et al. 2014]) geben neuere Untersuchungen zu Wissenschaftsblogs (Wenninger 2017), Wissenschaftskommunikation auf YouTube (Geipel 2018) und Wissenschaftsevents (Davies 2016) Einblick in die Vielfältigkeit dieser Thematik und die zunehmende Verwebung von Wissenschaft und Gesellschaft. Häufig wird über die Öffnung von wissenschaftlichen Prozessen beispielsweise durch digitale Citizen Science (Franzoni und Sauermaun 2014) gesprochen und demgemäß auch über das neue Verhältnis von Lai*innen und Expert*innen (Dickel und Franzen 2015). Der Lai*innenstatus von Bürger*innen wird zunehmend infrage gestellt und nach neuen Begrifflichkeiten und angepassten Konzepten Ausschau gehalten. Diese Diskussion wurde von naturwissenschaftlichem Wissen auf die Produktion von technikwissenschaftlichem Wissen durch verschiedene Partizipationsformen und -orte ausgeweitet (Dickel et al. 2019). Die Diskurse zu Wissenschaftskommunikation und den neuen Verhältnissen zwischen Lai*innen und Expert*innen im Hintergrund wird im vorliegenden Kapitel die Entstehung einer *hacking public* anhand von zwei verschiedenen Fallstudien nachgezeichnet: *Stadt-Hackathon* und die *Waldwerkstatt*. Begründet ist die Fallauswahl durch die Fokussierung auf unterschiedliche Themen: *Stadt-Hackathon* den öffentlichen Raum betreffend und *Waldwerkstatt* ein wissenschaftliches Forschungsfeld adressierend. Außerdem bauen die *Waldwerkstätten* in ihren Abläufen auf den Erfahrungen mit den *Stadt-Hackathons* im Vorjahr auf, so lassen sich Anpassungen und Veränderungen im Partizipationsdesign beschreiben. Obwohl die Themen unterschiedlicher nicht sein könnten, kann bei beiden Fällen die Entstehung von *hacking public* festgestellt werden.

Kurzvorstellung Stadt-Hackathon und Waldwerkstatt

Beide Hackathon-Reihen waren organisiert von „Wissen-Komm“ (WK), einer öffentlich geförderten Institution, die besonders im Bereich der Wissenschaftskommunikation aktiv ist. Sie fanden in drei unterschiedlichen Städten statt. Die *Stadt-Hackathons* unterstützte zusätzlich die „Initiative Freies Wissen“, im Folgenden IFW. Die verschiedenen Hackathons wiesen zahlreiche Parallelen auf. Zum einen wurden sie durch das Hessische Ministerium für Wissenschaft und Kunst gefördert und jeweils von WK veranstaltet. Zum anderen hatten sie eine Dauer von zwei Tagen und der Ablauf wurde bei der *Waldwerkstatt* leicht abgewandelt, aber nicht in seinen Grundzügen verändert. Bei den *Stadt-Hackathons* erfolgte das Angebot, die Arbeit in den Gruppen in sogenannten Citizen Science Laboratorien fortzuführen. Dabei

handelt es sich um bereits bestehende Treffpunkte der IFW, die sich jeden Donnerstag freiwillig zur Projektarbeit verabreden. Dazu gab es als Preis 600 Euro, die in Absprache mit WK in weiteres Hack-Material investiert werden konnten. Bei der *Waldwerkstatt* konnte hingegen ein Gutschein gewonnen werden.

Beiden durchgeführten ethnografischen Untersuchungen folgten Reflexionsgespräche mit den Veranstalter*innen von WK. Unterschiede bestanden in der Datenerhebung. Der *Stadt-Hackathon* wurde in Gießen teilnehmend beobachtet, aber es wurde nicht am Hackathon selbst teilgenommen. Bei den *Waldwerkstätten* wurde direkt mit den Beteiligten „gehackt“, also aktiv an den Veranstaltungen teilgenommen. Die verschiedenen *Waldwerkstätten* in Gießen, Kassel, und Mainz wurden im Rahmen des BMBF-Projekts „Techno-CitizenScience“⁴¹ besucht. Die Fälle sind aus unterschiedlichen Gründen für die Untersuchung geeignet. Erstens durch ihre institutionelle Anbindung an ein deutsches, traditionelles Förderprogramm und zweitens durch den Fokus der organisierenden Institution auf Wissenschaftskommunikation. Drittens sind die breite Ansprache von Akteuren sowie die angestrebte Vermischung von sozialen Gruppen interessant für soziologische Fragestellungen. Viertens sind mit Stadt und Wald Themen aus gesellschaftlichen Teilbereichen zentral, die viele Anknüpfungspunkte und demzufolge *attachments* zulassen, wie im Folgenden gezeigt wird. Mit dem Design von Hackathons müssen verschiedene Bedingungen arrangiert werden, um die Partizipation und so die Transformation von *issues* zu ermöglichen. Zunächst wird dafür die Inszenierung der übergeordneten *issues* beschrieben. Die Umwandlung der persönlichen *issues* durch die Spannung Regulieren/Experimentieren wird im übernächsten Kapitel erläutert.

7.1 Inszenierung des *issues* „Lösungen finden“

Wie bereits angedeutet, besteht die Inszenierung des *issues* bereits in der Namensgebung der Hackathons. Beide Titel dienen dem Zweck, ein bestimmtes Publikum zu gewinnen. Bei der *Waldwerkstatt* wurde zwar im Titel auf das Wort „hack“ verzichtet, aber das Konzept, welches hinter der Praxis *hacking* liegt, lässt sich ebenso in der Ankündigung und auch im Wort *Werkstatt* wiederfinden. Das Wort „hack“ impliziert nicht, dass etwas diskutiert wird, sondern die Beteiligten eines Hackathons werden dazu aufgerufen, etwas zu machen, zu produzieren. Bei einem Hackathon ist demzufolge eine andere Art von Partizipation erwünscht als bei den vorangegangenen Fallstudien. Die Veranstaltenden sind aber ebenso der Ansicht, sie hätten durch das Arrangement um das Wort „hack“, trotz der nicht zu leug-

⁴¹ Das Projekt TechnoCitizenScience wurde von 2015 bis 2017 vom Bundesministerium für Forschung und Entwicklung im Förderprogramm Innovations- und Technikanalyse gefördert. Sascha Dickel als Projektleiter und Klara-Aylin Wenten als Mitarbeiterin betreuten das Projekt hauptsächlich. Nach der wissenschaftlichen Begleitung von *Stadt-Hackathon* wurden wir gebeten, auch die *Waldwerkstatt* sozialwissenschaftlich zu begleiten. Jede*r von uns nahm an einer *Waldwerkstatt* teil. Wir haben die Daten kondensiert und in verschiedenen Sitzungen ausgewertet.

nenden technischen Komponente, die dieses Wort beinhaltet, das *issue* der „Lösungen für die Stadt“ inszenierbar gemacht.

Ähm, ich weiß nicht, es hat schon so natürlich was mit Technik zu tun, es hat 'ne gewisse Aggressivität, so das hamer irgendwie schon, hack is' so irgendwie greif an so'n bisschen, obwohl es und für mich ist es aber. Ich verstehe das auch nicht nur so sehr nur programmieren, sondern so breit eher sammeln von neuen Ideen und dann schauen, wie es funktioniert. So versteh ich's eher. So wie wir es am Ende konzipiert, so wie wir es auch kommuniziert haben, hat es die Aggressivität rausgenommen, so das hätt' ich schwierig gefunden, wenn es wirklich in die Richtung, wir machen die Stadt kaputt, so dass eher das Positive, wir wollen sie verbessern, auch mit der Stadt zusammen. Das verbind ich so'n bisschen [...] (Interview Veranstalter*in Stadt-Hackathon, Oktober 2016)

„Stadt-Hackathon“ gibt Auskunft darüber, was gehackt werden soll: die Stadt. Der Name weist auf eine Veränderung hin, welche die Stadt verbessert, verschönert und in irgendeiner Weise Probleme der Stadt in den Mittelpunkt rückt. Um welche Stadt es sich handeln soll, wird nicht kommuniziert und erst beim Besuch der Website erläutert: Gießen, Kassel, und Wiesbaden. Ebenso konnten Bürger*innen, je nachdem, in welcher Stadt sie wohnten, durch Poster und Flyer auf das spezifische Format aufmerksam werden. Sämtliche Werbematerialien waren in auffälligen Farben gestaltet und wirkten sehr modern und zeitgemäß. Es hätte sich auch um Partyflyer handeln können. Im Hintergrund der Flyer sind Striche erkennbar, die an ein U-Bahn- oder Straßennetz erinnern. Das Netz vermittelt etwas Großstädtisches und Urbanes, aber es ist kein konkretes Netz einer Stadt ist erkennbar. Die Flyerdesigns der *Stadt-Hackthons* aus dem Jahr 2015 wurden 2017 wiederverwendet und lediglich das Datum aktualisiert. Das Vorgehen zeigt: Es sollten zwei Jahre später wieder ähnliche Öffentlichkeiten um dasselbe öffentliche *issue* versammelt werden – die Infrastruktur, welche aufgebaut wurde, findet demzufolge erneut Anwendung.⁴²

Die Flyer enthielten neben der Orts- und Zeitangabe von zwei Tagen auch unterschiedliche Hashtags: *#Stadt-Hackathon15* und *#StadtderZukunft15*. Das Raute-Zeichen ist bekannt aus dem Internetkontext, es dient normalerweise dazu, Nachrichten mit bestimmtem Inhalt oder zu einem spezifischen Thema in den sozialen Netzwerken auffindbar zu machen. Hashtags haben sich in den letzten Jahren von der virtuellen Welt und dem ursprünglichen Medium Twitter in die gesamte Medienlandschaft und in den alltäglichen Sprachgebrauch verbreitet. Das impliziert aber nicht, dass alle sofort wissen, worum es sich bei einem Hashtag handelt. Die 15 kann sowohl für die mehrmalige Durchführung als auch für das Jahr der Veranstaltung stehen. Der Hashtag lässt auch unterschiedliche Deutungen zu. Ist eine Zukunftsstadt gemeint, also eine Stadt, die futuristische Charakteristika aufweist (überall Kameras, autonom fahrende Autos etc.), oder soll die Zukunft einer Stadt im Mittelpunkt (Entwicklungsmöglichkeiten) stehen. Der Aufkleber offenbart demzufolge nicht viel, bietet aber Begriffe, die

⁴² Um die Anonymität der beteiligten Personen an den jeweiligen Formaten der jeweiligen Fälle zu wahren, wird im Gegensatz zum vorherigen Kapitel weitestgehend auf Abbildungen, wie Flyer, verzichtet.

durch die Suche im Internet geklärt werden können bzw. die auf die Website des Formates führen.

Die Deutungsmöglichkeit einer Party lässt sich durch die Hashtags und das mehrtägige Datum nicht endgültig entkräften, denn Partys können ebenso mehrere Tage dauern. Die 15 bzw. die 17 bei Stadt-Hackathon wird aber demzufolge als Jahr bestätigt. Ebenso deutet der Ort „Fabrik 5“, der auf dem Flyer vermerkt wurde, eher auf eine Party als auf Partizipationsformat hin. Eine Fabrik ist ein Ort, an dem normalerweise Güter hergestellt werden, und gerade in Gießen werden stillgelegte Fabriken auch zu Clubs umgewandelt. Ersichtlich werden die Hintergründe und Details erst bei einem Besuch der Website. Durch die Flyer wird das *issue* „Lösungen für die Stadt“ angedeutet und ein junges Publikum angesprochen, welches spezifisches Wissen aufweist, wie es sich über einen „Stadt-Hackathon“ weiter informieren kann.

Auf der Website der Veranstaltung wird durch die Texte erläutert, welche Art von Bürger*innen für das Format gesucht werden. Gefragt wird nach Softwareprogrammierer*innen, Designer*innen, Wissenschaftler*innen und Stadtenthusiast*innen. Die ersten zwei Gruppen können durch ihre Expertise im Feld der Informatik und des Designs klarer abgegrenzt werden als Wissenschaftler*innen. Die Fragen der Stadt der Zukunft zu beantworten, wird offensichtlich der*dem Naturwissenschaftler*in, der*dem Ingenieur*in sowie der*dem Geistes- und Sozialwissenschaftler*innen gleichermaßen zugetraut. Sollte es schwierig sein, sich einer der ersten Gruppen zuzuordnen, bleibt die Selbstidentifikation als Stadtenthusiast*in. Folglich kann jede*r, die*der sich für das Thema „Stadt“ interessiert, an dem Format teilnehmen. Das *issue* „Lösungen für die Stadt“ wird dann durch Fragen auf der Website weiter spezifiziert.

*Wie sieht die Mobilität von morgen in den Städten aus? Wie grün werden unsere Städte sein? Wie kann die Stadt der Zukunft mit Energie versorgt werden? Solche komplexen Fragen erfordern interdisziplinäre Antworten. Im Rahmen von Hackdays und Stadtlaboren machen wir interessierte Bürger*innen zu Stadtgestalter*innen. (Text von der Website, letzter Abruf: 23.06. 2015)*

Die Aufzählung erläutert: Es ist keine bestimmte Stadt gemeint, sondern das Thema Stadt. Die Fragen sind sehr offen gehalten und adressieren keine konkrete Problemstellung. Es sind die großen Fragen der Zukunft, die ebenso in wissenschaftlichen Anträgen wiederzufinden sind. Wie sollen diese innerhalb von zwei Tagen beantwortet werden? Das scheint unmöglich. Dennoch verspricht die Veranstaltung die Möglichkeit, Antworten zu finden. Die Fragen regen demzufolge Diskussionen an und verlangen die Fähigkeit, in die Zukunft zu blicken, sich diese vorzustellen. Sie können daher der Inszenierung des *issues* „Lösungen für die Stadt“ dienen. Durch die große Reichweite des *issues* können sich viele Individuen betroffen fühlen und dementsprechend mit dem *issue* verknüpfen. Der Wunsch nach mehr Grünfläche oder besseren Bedingungen für Fahrradfahrer*innen lässt sich ebenso als *attfa-*

achment an das *issue* knüpfen wie das Interesse für die Forschung zu städtischer Feinstaubbelastung.

Die Komplexität der Fragen wird erkannt und eine interdisziplinäre Vorgehensweise als Lösung deklariert. Aus dem akademischen Diskurs stammend ist „interdisziplinär“ als Attribut wieder sehr voraussetzungsvoll. Menschen ohne akademischen Hintergrund verstehen womöglich nicht, dass mit interdisziplinärer Zusammenarbeit die Kombination unterschiedlicher wissenschaftlicher Disziplinen gemeint ist. Der nächste Satz widerspricht außerdem dem vorherigen. Die Integration von Bürger*innen bedeutet in der Wissenschaft ein trans- statt interdisziplinäres Vorgehen. Der Begriff des *Hackdays* wird nicht erläutert, ebenso bleibt unklar, was mit einem *Stadtlabor* gemeint ist. Ein *Stadtlabor* könnte ein Ort sein, in dem die Stadt nachgebaut wurde und in einem Laborsetting Lösungen für Infrastruktur oder städtisches Zusammenleben erprobt werden. Ebenso möglich ist, dass es sich um ein wissenschaftliches Labor in der Stadt handelt. Ähnlich verhält es sich mit dem Begriff der Stadtgestalter*innen, welcher zahlreiche Deutungen beinhaltet. Gestaltet werden kann eine Stadt durch Stadtplaner*innen, Architekt*innen, Landschaftsgärtner*innen oder auch durch illegale Aktivitäten wie Graffiti sprühen, Guerilla Knitting (Einstricken von Bäumen) oder Guerilla Gardening⁴³. Was ein*e Stadtgestalter*in machen kann, wirkt vielfältig und es bleibt unklar, inwiefern diese*r einen disziplinären Hintergrund aufweisen muss.

Möglich wäre, es handelt sich bei der Partizipation an *Hackdays* um eine Art Weiterbildung, die über einen längeren Zeitraum stattfindet und bei der es ggf. das Zertifikat „Stadtgestalter*in“ zu erwerben gibt. Zunächst besteht die Möglichkeit, sich in drei verschiedenen Städten für den *Hackday* anzumelden. Die Freiheiten der Inszenierung lassen das *issue* breit und für jeden zugänglich erscheinen, aber das schafft ebenso Unsicherheiten, die nur spezifische Bürger*innen, welche Vorwissen zu *Hackathons* oder Interesse an Neuem aufweisen, anspricht. Die Unklarheiten zu der Erwartung an die Beteiligten lösen sich auch auf der Veranstaltung erst nach und nach auf. Dementsprechend hilft die Inszenierung des *issues* mit dem Interpretationsspielraum, die Bürger*innen zu adressieren, welche später auch imstande sind, ihre persönlichen *issues* zu verknüpfen oder *attachments* anzuschließen. Die Verbindung zwischen der wissenschaftlichen und der öffentlichen Sphäre, wie sie durch das Hessische Ministerium gefördert wird, wird dementsprechend durch die Texte auf der Webseite hergestellt. Begriffe wie interdisziplinär, Labor und die offenen Fragen verlangen eine Verbindung der Besucher*innen mit wissenschaftlichem Wissen und der entsprechenden wissenschaftlichen Praxis. Ein ähnliches Vorgehen lässt sich bei der Bezeichnung *Waldwerkstatt* beobachten.

⁴³ Ursprünglich wurde mit Guerilla Gardening die heimliche Aussaat von Pflanzen als eher subtiles Mittel politischen Protests verstanden. Den Ursprung hat diese Bewegung in Großbritannien. Mittlerweile ist daraus eine Bewegung entstanden, Grünflächen, unabhängig der Größe, zu bepflanzen und zu bewirtschaften und so die Stadt attraktiver und grüner zu gestalten (Böttcher 2014).

*Waldwerkstatt find ich an sich als Begriff erstmal lustig, weil ähm Wald ist ein natürliches Element, was mach ich damit in der Werkstatt? Also ich kann's irgendwie nicht bearbeiten [!: Ja]. Ähm Werkstattcharakter seh' ich insofern, dass man wirklich was versucht, zu schaffen und nicht nur drüber zu reden, nicht nur Konferenz zu machen und ähm Waldwerkstatt wie es ja heute Morgen auch anklang, es gibt nur einen Wald, der die ganze Welt umspannt, und ähm Waldwerkstatt verbind' ich so gesehen als Begriff damit, sich mit ähm ja mit den Händen auch wirklich damit zu befassen und nicht nur drüber zu reden, sondern tätig zu werden. (Teilnehmer*in Waldwerkstatt, 2016⁴⁴)*

Die*der Teilnehmer*in fasst im Interview zusammen, wie vielfältig die Interpretationsmöglichkeiten für den Begriff der Waldwerkstatt sind, außerdem betont sie*er das „Aktivwerden“, was sich von Deliberation unterscheidet. *Waldwerkstatt* stellt einen Neologismus mit verschiedenen Deutungsmöglichkeiten dar: Handelt es sich um eine Werkstatt im Wald oder eine Werkstatt im Stil des Waldes mit Lindenbäumen an den Wänden? Mit dem Wissen zum *Stadt-Hackathon* im Vorjahr erschließt sich, dass *Waldwerkstatt* keinen Ort, sondern eine Veranstaltung beschreibt. Es wurde sich nach dem Stadt-Hackathon vom Wort „Hacken“ distanziert und dafür mit dem deutschen Begriff „Werkstatt“ gearbeitet. Hacking erschien dem Ministerium zu voraussetzungsvoll und negativ konnotiert (Interview Veranstalter*in *Stadt-Hackathon*). Der Flyer zur *Waldwerkstatt* wies ähnlich jenem des *Stadt-Hackathons* des letzten Jahres viel Interpretationsspielraum auf. Im Gegensatz zu den *Stadt-Hackathons* findet die *Waldwerkstatt* in einem Waldzentrum statt – was einen ersten Bezug zum Thema des Hackathons darstellt. Ein Waldzentrum kann für waldpädagogische Veranstaltungen genutzt werden. Diese Zentren liegen meist am Waldrand und dienen Schulklassen zum Forschen und Experimentieren, aber auch Fortbildungen und Tagungen können dort einen geeigneten Rahmen finden.

Mit einer Werkstatt werden klassische Werkzeuge wie Hammer, Zange und Schraubstock verbunden und es erscheint spannend, wie diese Werkzeuge zur Rettung des Waldes eingesetzt werden sollen. Konkretisiert wird *Waldwerkstatt* mit dem Zusatz offene Werkstatt, was impliziert, dass jede*r willkommen ist. Als offene Werkstätten werden in der Literatur sowie in öffentlichen Diskursen auch FabLabs und Maker Spaces beschrieben (Walter-Herrmann und Büching 2013). FabLabs sind international verbreitet, oft ausgestattet mit verschiedenen technischen Geräten (teilweise mit frei zugänglichen Bausätzen, von den Mitgliedern selbst gebaut) und flexibel organisiert (Gershenfeld 2005). Oft kommen diese speziellen Orte im Zusammenhang mit Diskursen zur Demokratisierung von Technologien sowie als gesellschaftliche Reallabore zur Sprache (Dickel et al. 2014).

Doch kann es sich bei der *Waldwerkstatt* um ein FabLab in einem Wald handeln? Normalerweise ist ein solcher Ort auf Dauer eingerichtet, bei der Waldwerkstatt ist er lediglich zwei

⁴⁴ In jeder Stadt wurde jeweils ein Veranstalter des *Waldwerkstatt*-Teams und verschiedene Teilnehmer*innen interviewt. Um keine Rückschlüsse auf die einzelnen Personen zu ermöglichen, wurde die Stadt und der genaue Monat bei den Interviewausschnitten in vorliegender Arbeit nicht benannt.

Tage geöffnet und gleichzeitig wird auf dem Flyer auf die parallele Ausstellung im Waldzentrum verwiesen, es wäre demnach nicht viel Platz für ein FabLab. Wie beide Elemente, Wald und Werkstatt, schlussendlich zusammengebracht werden sollen, lässt Raum für Spekulationen, die sich erst beim Betreten des Waldzentrums als wahr oder falsch erweisen. Die Abgrenzung zwischen WK als Veranstalter und dem Ministerium als Fördergeber wird durch den gemeinsamen Auftritt auf dem Flyer ebenso nicht ersichtlich.

Auf der Rückseite des Flyers für die *Waldwerkstatt* werden dann sämtliche Einzelheiten erläutert. Aufgerufen sind wieder die verschiedenen Zielgruppen, wobei auch bei der Waldwerkstatt unklar bleibt, wie die Zusammenarbeit dieser Gruppen gestaltet wird und was „waldbegeistert“ bedeuten kann. Fährt ein*e Waldbegeisterte*r gern in die Berge oder sind Waldläufer*innen damit gemeint? Die Deutung im Zusammenhang mit dem weiteren Text auf dem Flyer besagt sinngemäß: Waldenthusiast*innen sind Menschen, die etwas für die Rettung der Wälder tun, genauer: dafür „tüfteln“ wollen. Nach und nach wird das *issue*, um welches sich versammelt werden soll, ersichtlich. Am Verb tüfteln wiederum zeigt sich die Verbindung zu Hackathons, das Probieren und sich etwas Kniffligem zu widmen, liegt dem Wort zugrunde und ist gleichzeitig Teil der Logik eines Hackathons.

Rückseitig finden sich auf dem Flyer ebenso Fragen, die im Rahmen der *Waldwerkstatt* beantwortet werden sollen. Wie beim *Stadt-Hackathon* sind sie groß und komplex und in zwei Tagen wohl nicht bearbeitbar. Es handelt sich um Fragen, die in der Wissenschaft noch nicht bis ins letzte Detail erforscht wurden, und nun sind Bürger*innen aufgerufen, sich diesen zu widmen. Eine große, ggf. unlösbare Aufgabe steht ihnen bevor. Folgend soll sich um das *issue* „Lösung von Waldproblemen“ versammelt werden. Im Gegensatz zu den Stadt-Hackathons wird erläutert, wie genau diese gelöst werden könnten. Durch die Illustration von Beispielen für einzelne Projekte, die wiederum zu einem softwarebasierten Hackathon passen würden, erfolgt eine weitere Spezifizierung. Die Beispiele sind rein technischer Natur, was für bestimmte Akteure, die nicht technikaffin sind, exkludierend wirkend kann. Hier zeigt sich bereits, dass das Gegenteil der Fall ist: Es kann nicht *jede*r* mitmachen, obwohl alle Interessierten eingeladen sind.

Es sollen laut dem Flyertext Prototypen erschaffen werden, ebenso ein voraussetzungsvoller Begriff, u. a. bekannt aus der Softwareentwicklung. Auch diese Begrifflichkeit kann dazu führen, dass sich Menschen, die sich prinzipiell für die Belange des Waldes engagieren wollen, diesem Format fernbleiben. Wurde sich trotz aller Widrigkeiten, wie der gewählten Begriffe und der scheinbar unlösbaren Aufgabe, für eine Teilnahme entschieden, war der erste Schritt getan – es wurde sich an das *issue* „Lösung von Waldproblemen“ geknüpft. Bestehende Bürger*innensorgen wie die zunehmende Plastikverschmutzung oder das Insektensterben konnten angeschlossen, aber auch neue *attachments* zu dem *issue* geschaffen werden.

Der nächste Schritt bestand in der Anmeldung auf der Website der Waldwerkstatt, die wenig neue Informationen über den Flyer hinaus geboten hat. Der Text des Flyers entsprach dem auf der Website und entsprechend der vorgenommenen Kategorisierung beim *Stadt-Hackathon* bestand auch bei der *Waldwerkstatt* die Möglichkeit, sich selbst als Softwareprogrammierer*in, Designer*in, Wissenschaftler*in oder Waldbegeisterte*r zu kategorisieren. Bei beiden Formaten waren bei etwa 50 % der angemeldeten Personen die *attachments* nicht stark genug ausgeprägt, um dann auch tatsächlich teilzunehmen – sie erschienen nicht. Bei beiden Partizipationsformaten erfolgten Anstrengungen, um die Bürger*innen, die gekommen waren, von Anfang bis Ende am Ort zu halten. Durch die Erfahrungen beim *Stadt-Hackathon* in Gießen – dort war vor allem nach der Bildung der Gruppen ein Teilnehmer*innenschwund deutlich zu erkennen – wurde der Ablauf der *Waldwerkstatt* angepasst. In den zwei Tagen *issues* zu transformieren und entsprechend eine Öffentlichkeit entstehen zu lassen, stellt eine Herausforderung für die Veranstaltenden dar, wie im folgenden Kapitel gezeigt wird. Die Infrastruktur über die digitalen Elemente hinaus bietet bei beiden Fällen die Bedingungen für die Entstehung einer produktiven Spannung, welche die Öffentlichkeit zusammenbringt und stabilisierend wirkt.

7.2 Spannung zwischen Regulieren und Experimentieren

Der erste Schritt des Designs wurde durch die Inszenierung der *issues* vollzogen und somit die Grundlage zur Entstehung der *hacking public* gelegt. Nach der Anmeldung kamen die Bürger*innen in den Veranstaltungsräumen zusammen. Beim *Stadt-Hackathon* wurde sich im alten Schlachthofviertel Gießens im Büro eines Tech-Start-ups getroffen, bei den *Waldwerkstätten* bot jeweils ein Waldzentrum etwas außerhalb der Stadt den Raum zum Hacken.

Angesichts der kurzen Zeitspanne musste eine produktive Spannung die dauerhafte Partizipation an den Hackathons stabilisieren und die entsprechenden Affordanzen schaffen. Die folgende Analyse zeigt, dass insbesondere die Wechselwirkung zwischen regulativen und experimentellen Elementen dabei hilft, die Bürger*innen beteiligt zu halten. Was bedeutet „experimentell“ in diesem Zusammenhang? In einem Experiment werden Kausalzusammenhänge mit Untersuchungsanordnungen überprüft. Es handelt sich bei Experimenten normalerweise um Tests, ob etwas unter bestimmten Bedingungen funktioniert oder nicht. Ein Hackathon kann aus zwei Perspektiven als experimentell betrachtet werden. Erstens über die Praktiken: Die Bürger*innen können mit verschiedenen Materialien experimentieren, eine Idee entwickeln, diese wieder verwerfen und am Ende ein völlig anderes Ergebnis präsentieren. Es lässt sich mit Software, Hardware, aber auch mit Stift und Papier arbeiten. Zweitens über das Format: Einzelne Abläufe werden immer wieder infrage gestellt und verändert. Die Hackathons waren für die Institution WK Neuland – sie experimentierten demgemäß mit die-

sem Format und veränderten im Folgejahr einzelne Bestandteile nach der Erfahrung mit den *Stadt-Hackathons*.

Um die Wahrscheinlichkeit für die Verknüpfung von persönlichen *issues* zu erhöhen, sollten sich Beteiligte nicht zu bevormundet, aber auch nicht zu frei in ihrem Handeln fühlen. Zu viel Freiheit produziert ebenso Verunsicherung und Unzufriedenheit, weshalb in experimentellen Settings stets auch Regeln vorgegeben werden. Regulation wie Anmeldestrukturen, Ablaufmechanismen und Vorgaben zu Zeitplänen zählen dementsprechend zu jedem Hackathon, aber auch zu jedem anderen Event. Regulierung als Begriff lässt sich nicht einer Disziplin zuordnen (Döhler und Wegrich 2010). Politikwissenschaftlich werden vor allem prozedurale und institutionelle Anpassungen vom Staat und dessen Tätigkeit (Sturm 2002) als Regulierung betrachtet. Die Ökonomie interessiert sich bei der Regulierung für die Etablierung einheitlicher Wettbewerbsbedingungen und die Soziologie für die Wahrnehmung sowie Korrektur zivilisatorischer Risiken. Auch bei Events geht es um die Minimierung von Risiken, aber nicht in gesamtgesellschaftlichem Ausmaß, sondern das Format selbst betreffend. Es soll kein*e Partizipierende*r verloren gehen. Die Wechselwirkung zwischen experimentell und regulativ dient auch der Aufrechterhaltung des Spaßes am Partizipationsformat. Die Formate selbst können ebenso als Events begriffen werden.

Kulturtechnisch werden Events, wie bereits im Kapitel 1.2 ausgeführt, als aus dem Alltag herausstechende, raum-zeitlich verdichtete, performativ-interaktive Ereignisse mit hoher Anziehungskraft für relativ viele Menschen beschrieben (Gebhardt et al. 2000; Hitzler und Niederbacher 2010). Gebhardt et al. (2000: S. 11) erweitern diese Perspektive um das Planmäßige bei einem Event. Bis hierhin lässt sich festhalten: Civic Hackathons sind geplante Events, bei denen sich vergnügt wird. Das Vergnügen an der Teilhabe an einem Civic Hackathon bietet jedem Individuum auch die Möglichkeit, die begehrte Aufmerksamkeit auf sich, wenn schon nicht auf sich allein, dann auf das aufmerksamkeitsregende Kollektiv der Teilnehmer*innen zu lenken. Die spezielle Art der Vergemeinschaftung bei Civic Hackathons bietet demzufolge Chancen zur (Selbst-)Verwirklichung, ohne sich zugleich zahlreiche Verpflichtungen wie beispielweise bei der Partizipation am *Strom der Ideen* oder einer Vereinstätigkeit aufzuerlegen (siehe dazu auch Hitzler 2011).

Wie wurden diese Hackathon als Events gestaltet? Begonnen wurde bei beiden mit der Eröffnung und dem Vorstellen des Formats. Betont wurde wieder, dass Lösungen für Probleme gefunden werden und die Teilnehmer*innen kreativ zusammenarbeiten sollen. Die Aufforderung „Sei kreativ!“ trat mehrmals auf der Veranstaltung auf, ohne dass erklärt wurde, was damit gemeint sein könnte. In der soziologischen Forschung herrscht darüber ebenso wenig Einigkeit. Neben Theorien zur Kreativität des Handelns (Joas 2012), bei der die Kreativität an die Stelle von Zweckrationalität als Urgrund des Handelns tritt, beschäftigt sich vor allem die

Arbeits- und Organisationssoziologie mit den Auswirkungen von Umstrukturierungen auf die Kreativität der Mitarbeitenden (Frey und Osborne 2013).

Bröckling (2007, S. 15) betrachtet Kreativität als ein menschliches Vermögen sowie eine Kompetenz, die erlernbar ist. Damit ist aber nicht geklärt, wie Kreativität entsteht, als solche gewertet wird und welche Relationen Kreativität in sozialen Situationen hervorbringen können (Weick 1995, S. 91ff.). In dieser Arbeit wird Popitz' Erläuterung zu Kreativität gefolgt (vgl. Kapitel 5.2). Er sieht in Kreativität die Fähigkeit, Neues zu entwickeln. Die Grundlage dafür stellt das Vermögen zum Vergegenwärtigen des Abwesenden und entsprechend die Fantasie zur Vergegenwärtigung des (Noch-)Nicht-Existenten dar. Wie dargelegt, kann Neues laut Popitz auf drei Wegen entstehen: erkundend, gestaltend und sinnstiftend (Deuten, Begründen, Rechtfertigen) (Popitz 1997, S. 80). Die Unterscheidung ist als idealtypisch zu verstehen, im Faktischen vermischen sich die Handlungsdimensionen.

Alle drei Wege der Kreativität lassen sich während der Hackathons erkennen. Nach der Eröffnung begann der Entdeckungsteil bzw. das Vorstellen neuen Wissens in Form von *Lightning Talks*. Als *Lightning Talks*, zu Deutsch Blitzvorträge, werden kurze Vorträge auf einer technischen Konferenz bezeichnet. Diese Vorträge unterscheiden sich von klassischen wissenschaftlichen Beiträgen durch ihre kurze Dauer und in der Regel dadurch, dass unterschiedliche Redner*innen nacheinander zu verschiedenen Themen vortragen. Das Vorgehen wurde für die Wissenschaftskommunikation auf den Civic Hackathons adaptiert. Beim *Stadt-Hackathon* in Gießen sprach beispielsweise ein*e Vertreter*in der Stadt zu aktuellen stadtplanerischen Maßnahmen, bei der *Waldwerkstatt* ein*e Wissenschaftler*in zur aktuellen Situation von Wäldern weltweit. Es handelte sich bei den Einführungen um ein klassisches Wissenschaftskommunikationsformat, ein regulatives Element, bei dem die Teilnehmer*innen in Stuhlreihen frontal zur Bühne zum Zuhören angeordnet werden. Die räumliche (An-)Ordnung der Stühle in Reihenform gegenüber der Bühne dient der Herstellung einer sozio-technischen Ordnung aus Wissenden und Nicht-Wissenden. Das eingesetzte Medium PowerPoint erzielt eine ähnliche Wirkung. Mithilfe von PowerPoint wird wissenschaftliches Wissen lokal vorgeführt. Durch die Präsentationen werden zum einen die Informationen interaktiv realisiert und gleichzeitig der reduzierte Sinn situativ und praktisch von den Vortragenden „repariert“ (Graefen et al. 2007).

Vorgestellt wurden einzelne wissenschaftliche und privatwirtschaftliche Projekte sowie allgemeine wissenschaftliche Erkenntnisse aus verschiedenen Themenbereichen. Die Vorträge waren für die Zuhörenden auch ohne Vorwissen über die jeweilige Thematik leicht verständlich arrangiert. Sie enthielten selten Fachbegriffe und komplexe Zusammenhänge wurden versucht einfach darzustellen. Sie dauerten nie länger als zehn Minuten und im Anschluss bestand die Möglichkeit, Rückfragen zu stellen. Lightning Talks lassen sich als klassisches

Format der populärwissenschaftlichen Wissensvermittlung klassifizieren. Bereits Alexander von Humboldt hat so versucht, das Wissensdefizit einer breiten Bevölkerungsschicht zu minimieren (Kopetz 2002). Vorträge jeglicher Art reproduzieren aber auch das Modell der*s defizitären Bürger*in. Die vortragenden (Technik-)Wissenschaftler*innen traten als die Produzierenden des genuin wissenschaftlichen Wissens auf. Das materielle Arrangement von Bühne und Zuschauer*innenraum verstärkte diesen Umstand.⁴⁵ Die Vorträge können dazu dienen, bestehende *issues* zu bestätigen sowie neue zu generieren. Wer vorher lediglich am Thema generell interessiert war, bekam durch die Einführung eine Idee der Tragweite und Vielseitigkeit des Themas sowie ggf. Anhaltspunkte, zu welcher Thematik er*sie etwas beitragen möchte und wozu und wie er*sie gern kreativ werden würde. Dementsprechend können bei den jeweiligen Civic Hackathons neue *attachments* zu den *issues* „Lösungen für die Stadt“ und „Lösungen für den Wald“ entstehen oder bestehende *issues*, wie die Idee zu einer App zur Feinstaubmessung, bekräftigt werden.

Anschließend an die Lightning Talks erfolgte die Gruppenbildung. Bei den Stadt-Hackathons geschah dies noch frei: Es wurden Ideen gegenüber den anderen Beteiligten auf der Bühne nach dem Schema „Wer bin ich, was will ich und wen brauche ich?“ gepitcht. Während der Mittagspause sollten sich Gruppen zusammenfinden. Jede*r, der eine Idee vorgestellt hatte, bekam eine gelbe Karte mit Stab zum Hochhalten, die dann später auch an einzelnen Tischen stand. Die Freiheit der eigenen Gruppensuche, die den einzelnen Akteuren beim *Stadt-Hackathon* zugesprochen wurde, war aber nicht für alle händelbar. Einige verließen den Raum und somit das Format. Ihr *attachment* war demzufolge nicht ausgeprägt genug oder sie konnten ihre *issues* nicht direkt mit dem übergeordneten *issue* verknüpfen, um sich weiter am Format zu beteiligen. Bei der *Waldwerkstatt* wurde der Prozess der Gruppenfindung stärker reguliert.

*Wir sitzen im Kreis und jede*r, die*der eine Idee hat, meldet sich und stellt die vor. Die*der Moderator*in schreibt die Stichworte auf Klebezettel und sortiert diese auf der Bühne (Abbildung 21). Danach fragt sie*er, wer denn bei welcher Idee mitmachen will. Erst dann geht es in die Mittagspause. (Beobachtungsprotokoll Waldwerkstatt, 2016)*

Bis zu diesem Punkt waren die Abläufe der beiden Civic Hackathon Reihen sehr ähnlich. An dieser Stelle ist gut erkennbar, wie experimentell das Format selbst von den Veranstaltenden aufgefasst wurde. Abläufe wurden neu strukturiert und es wurde versucht, soziale Situationen anders als im Vorjahr zu organisieren. Das regulative Vorgehen griff Unsicherheiten, welche bei den Stadt-Hackathons bestanden haben, auf. Durch die Visualisierung der Ideen auf bunten Kärtchen sowie die Moderation der Gruppenfindung wurde den Unsicherheiten entgegengewirkt.

⁴⁵ Hier lässt sich ein weiterer Unterschied feststellen. Der *Stadt-Hackathon* diente als Bühne: eine weiße Leinwand ebenerdig, ein Mikrofonständer und die Stühle waren in Theaterbestuhlung in Reihen mit Mittelgang arrangiert. Bei der *Waldwerkstatt* gab es eine erhöhte Bühne, ein Pult und ebenso Theaterbestuhlung.

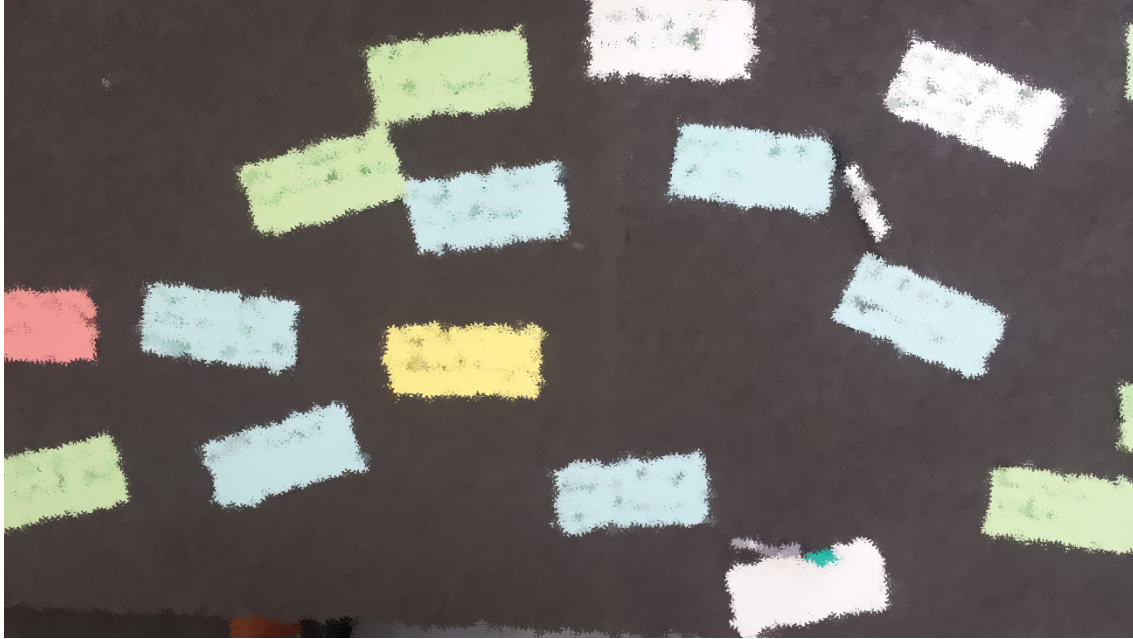


Abbildung 21: Ideenzettel Waldwerkstatt Tag 1 (eigenes Foto)

Um sich einer Gruppe anzuschließen, mussten die eigentlichen, persönlichen *attachments*, wie der Wunsch nach einer fahrradfreundlichen Stadt, in den Hintergrund treten und die eigene Idee verworfen werden. Anderen wiederum gelang es auch, weitere Personen für ihr persönliches *issue*, wie die Weiterentwicklung einer App, um Verpackungsmaterial zu kategorisieren, zu gewinnen sowie *attachments* dafür zu generieren. Die App soll helfen, bereits beim Einkauf Müll zu reduzieren. Die App-Entwickler*in nutzte demzufolge das inszenierte *issue* zur Verfolgung ihrer persönlichen Ziele. Er*sie schaffte um ihr *issue* eine größere Öffentlichkeit. Während des Hackingprozesses fanden durch die Strukturen Aneignungsprozesse statt, die das persönliche *issue* mit den inszenierten verschmelzen ließen. Der Nutzen der Verpackungsmaterial-App wird bei den einzelnen Präsentationen und auch gegenüber anderen Teilnehmer*innen mit der Verschmutzung der Wälder begründet.

Nach dem Gruppenfindungsprozess bildeten die einzelnen zusammengewürfelten Gruppen zeitweise Kollektive, welche zumindest die nächsten 1,5 Tage ein gemeinsames Ziel verfolgen. Die Gruppen suchten sich einen Arbeitsplatz. Die Infrastruktur wurde dem jeweiligen Arbeitsschritt angepasst. Bei dem *Stadt-Hackathon* in Gießen wurde die Bühnenbestuhlung aufgelöst und einzelne Arbeitsinseln geschaffen. In den nächsten Tagen wird zunächst viel an den Tischen diskutiert, aber die Inseln werden auch zwischendurch verlassen und sich den vorhandenen Technologien wie 3D-Druckern und Sensoren zugewandt, unabhängig davon, ob es das Projekt benötigte oder nicht. Das Ziel der Veranstalter*innen, die Bürger*innen mit Technik in Berührung zu bringen, schien aufzugehen.

*Ähm und ich glaub, wir geben hier den Leuten nochmal die Möglichkeit, anders mit Technik zu arbeiten, also wie zum Beispiel auch bei mir würd' ich sehen, so weil ich mich mit Technik- so weil ich nicht programmieren kann so oder auch nicht designen und dann hat man aber immer 'ne Idee für irgendwas und hier hat man halt die Möglichkeit, das sozusagen kosten- also nicht kostenlos gemacht zu bekommen (lacht) aber in 'nem Team das so zu bearbeiten, wo man das dann ansonsten vielleicht gar nicht so oder meistens gar nicht so hat [I: Ja] und das find ich auch nochmal ganz spannend, dass man so auch ohne Technik zu können in der Hinsicht, kriegt man meistens die Möglichkeit, was sozusagen auch technisch umzusetzen. [I: Hm] Das sind glaub ich so die beiden Aspekte, die ich da wichtig finde, und ja, ich find, es ist also wir zwingen ja niemand, ein technisches Projekt zu machen, also man kann auch äh Fischfangen oder [I: (lacht) was weiß ich, auf die Straße gehen [I: Hm] und protestieren, so alles ist möglich, [I: Hm] aber am Ende benutzen die meisten dann doch irgendwie die Technik, [I: Hm] um ans Ziel zu kommen, was auch ganz interessant ist zumindest. (Interview Veranstalter*in Waldwerkstatt, 2016)*

Eine*r der Moderator*innen der *Waldwerkstatt* erläutert in diesem Abschnitt, wie elementar die technische Infrastruktur für das Partizipationsformat ist. Der Raum des Waldzentrums bot dafür die Plattform, während die verfügbare Soft- und Hardware sowie die impliziten Regeln im Umgang mit den Technologien den Hackingprozess gestalteten. Es durfte experimentiert werden, aber lediglich im Rahmen der Veranstaltung. So durfte der 3D-Drucker bei dem Stadt-Hackathon auch nur unter Anleitung benutzt werden. In dem Abschnitt bezieht sich die*der Organisator*in ebenso auf die Konnotation von Hacking als Kritik an Gesellschaft. Statt zu protestieren, wird die Kritik in Technik gegossen, um „ans Ziel zu kommen“. Das heißt, es werden über den Bau von Prototypen alternative Zukünfte gestaltet und demzufolge die Gegenwart und deren Vorgehen kritisiert. Es wurde niemand gezwungen, mit den verfügbaren komplexeren Geräten zu arbeiten, aber es wurde immer wieder als Option von den Veranstalter*innen vorgeschlagen. So wurde beim *Stadt-Hackathon* in Gießen beispielsweise sowohl am Anfang als auch während der zwei Tage ein Sensorenset zum Messen verschiedener Parameter wie Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Feinstaub angepriesen. Die*der Vertreter*in des Sensorensets stellte die Funktionsweise in einem Lightning Talk vor und wanderte anschließend von Gruppe zu Gruppe, um nachzufragen, ob sie Sensoren benötigten. Ebenso erklärte diese*r die Integrationsmöglichkeiten des Sets und dessen Eigenheiten. Die stille Erwartung der Techniknutzung war bei beiden Hackathons stets präsent, obwohl gerade das Vorgehen der*s Vertreter*in bei den Organisator*innen nicht gänzlich auf Begeisterung stieß, wie folgender Ausschnitt zeigt:

*Also das ist aber, also ich fand das auch, wenn ich eingreifen darf, also ich fand das so'n bisschen grenzwertig, weil das auch nicht so abgesprochen war sonst sozusagen. Die kamen auch relativ kurzfristig dann dazu und die sollen also nur so halt Sensoren zur Verfügung stellen und ich fand das schon so und die wollten dann auch so direkt im Pitching so ne, ham die ja auch so und das war so, die wollten schon als allererstes, wo wir dann so gesagt haben, nee so, es soll schon Teilnehmern= Und ich fand, wie die es dann auch den, also der letzte Preis zum Beispiel war kurzfristig, also das war: wir verschenken die als Preis und dann so ja ok, dann macht das. Das war eigentlich überhaupt nicht so und ich fand das schon nahe an der sehr starken Produktwerbung, so kapern von 'ner Veranstaltung, das eigene Produkt kostenlos zu bewerben (nachdenklich). Aber wir haben auch nicht eingegriffen, weil man hätte dann auch sozusagen nochmal überlegen können, ob's klug ist. (Interview Veranstalter*in Stadt-Hackathon, Oktober 2016).*

Wie der Ausschnitt zeigt, wurde von der Firma und der*em Vertreter*in ebenso ein eigenes *issue* an das Format angeschlossen und versucht, neue Akteure darum zu versammeln – das Marketing des Sensorensatzes. Sie*er nutzte demzufolge ebenso die Infrastruktur des Partizipationsmodus Hackathon. Gleichzeitig kann sie*er aber auch als Teil dessen bezeichnet werden, da sie*er die Funktionsweise der Sensoren erklärte und so das Hacken ermöglichte. Durch die Vorstellung und Nutzung von verschiedenen Geräten und die Arbeit an einem gemeinsamen Prototyp wurde stets auch Wissen transferiert. Die Gruppen experimentierten beispielsweise mit verschiedenen Abbildungen und Darstellungsweisen, erläutern sich gegenseitig ihr Vorgehen sowie die dahinterliegenden Ideen. Gearbeitet wurde aber auch mit Papier und Stift, meist um die ersten Ideen zu skizzieren und als erster Schritt für einen technischen Prototyp.

Der Entwicklungsprozess eines Prototyps beinhaltet folgend – wie auch bei App-Entwicklungsprozessen durchaus gängig – zunächst das Erstellen von Interfaces auch auf Papier. Gesprochen wird bei dieser Art der Skizze auch von einem Papierprototyp. Das zeigt, wie vielfältig *civic hacking* sein kann und dass Infrastruktur auch etwas so Einfaches wie Stifte und Papier umfasst. Eine andere Gruppe experimentierte in Gießen mit den Sensoren. Durch die Festlegung auf ein Projekt entstanden bei beiden Hackathons verschiedene Gruppen. Mittels gemeinsamer Mahlzeiten und Präsentationen während der Arbeitsphasen wurde vonseiten der Veranstaltenden aber immer wieder versucht, die einzelnen Gruppen zu versammeln und das Gemeinschaftsgefühl unter allen Teilnehmer*innen zu stärken.

Bei den Stadt-Hackathons gab es zusätzlich einen 3D-Drucker, der von einer*em Vertreter*in des ansässigen FabLabs erläutert wurde. Eine Gruppe übertrug, angehalten von der*em Moderator*in, ihren Fahrradständer aus Knete mithilfe der*s FabLab-Vertreter*in (das FabLab Gießen stellte den Drucker und auch eine*n dauerhaft anwesende*n Erklärer*in) in ein 3D-Modell. Zum einen wurde auf den Hackathons so Wissen zu den inszenierten *issues* ausgetauscht. Zum anderen konnte sich Wissen bei der Nutzung der einzelnen Technologien und bei der *Waldwerkstatt* zusätzlich durch den Besuch der dazugehörigen Ausstellung im Waldklassenzimmer angeeignet werden. Meine Gruppe beschäftigte sich außerdem mit Informationen zum Ökosystem Wald aus wissenschaftlichen Zeitschriften, die zur Verfügung gestellt wurden, und Artikeln aus dem Internet, um die richtige Geschichte für einen Comic zu gestalten. Die*der Designer*in unserer Gruppe experimentierte derweil mit Farben, Formen und Darstellungsweisen und wir kommentieren. Zwischendurch erläutert sie*er uns die Feinheiten des Design-Programms. Ähnliche Prozesse bezüglich der Software und Hardware-Produkte waren bei den anderen Gruppen beobachtbar. Das Internet diente so auch als Wissensquelle für eine Programmiergruppe der *Waldwerkstatt* Mainz, die sich mithilfe spezieller Websites eine App-Programmiersprache erschloss. Die Nutzung der materiellen Tech-

nologien, wie des 3D-Druckers, geschah stets reguliert durch die Menschen, die darin (mehr) Expertise aufwiesen. Die Freude am Arbeiten ging durch das gegenseitige Helfen, Erklären und Austauschen nicht verloren und die Organisator*innen erinnerten die Teilnehmenden regelmäßig: Die Hauptsache, worum es geht, sei „Spaß“, wie auch folgende Abschnitte bestätigen.

*Das sind so glaub ich äh ham all die Ziele und das find ich auch immer wichtig, Spaß haben. [I: Okay] Also so dass man halt, so wenn man sich schon so'n Wochenende freiwillig hier hinsetzt, ähm dass man dann auch zumindest am Ende denkt, so das hat sich ge- also auch für die Teilnehmer*innen, nicht nur für die, die das organisieren, sondern ich hatte wirklich an einem Wochenende hab' ich viel gelernt und ich hatte auch noch Spaß dabei. [I: Ja] (Interview Veranstalter*in Waldwerkstatt)*

*[...] das find ich auch immer wichtig, Spaß haben [und] an einem Wochenende hab' ich viel gelernt und ich hatte auch noch Spaß dabei. (Interview Teilnehmer*in Waldwerkstatt)*

Vergnügen entsteht durch die gleichzeitige Anwesenheit der Teilnehmer*innen in der „situativen Event-Vergemeinschaftung“ des Hackathons. Diese spontanen Kooperationen der einzelnen Gruppen begründet ihre Dynamik aus dem gemeinsamen Spaß erleben sowie aus der dadurch evozierten kollektiven Efferveszenz (Durkheim 2008, S. 202). Emile Durkheim untersuchte, wie in Kapitel 2.2 beschrieben, in seiner Religionssoziologie die gemeinschaftsbildende Kraft der kollektiven Efferveszenz und wie diese während rauschhafter, kollektiver Rituale entsteht (Durkheim 2005). Die Entstehung von Efferveszenz während der Hackathons konnte durch die gegenseitige Anwesenheit und das aktive Arbeiten an einem Projekt begünstigt werden. Die*der Einzelne konnte sich als Teil eines größeren Kollektivs – der Öffentlichkeit – fühlen, das sich gegenseitig unterstützt sowie durch Klatschen und Jubeln auch die Fortschritte und Ergebnisse der anderen Gruppen feierte. Neben dem wettbewerblichen Gedanken geriet über die vergnügliche Ablenkung, das Ausprobieren der Technik und den stetigen Austausch das eigene *issue* zunehmend in den Hintergrund. Folglich dienen die infrastrukturellen Elemente auch der Entstehung des Gemeinsinns der Öffentlichkeit und so der Transformation von *issues*.

Das Wissen zum *issue* „Welche Probleme hat eigentlich eine Stadt?“ und „Wie geht es unseren Wäldern?“, zu den vorhandenen Technologien sowie zum Format „Hacking“ an sich wurde sich so vergnüglich angeeignet. Vergnügen im Zusammenhang mit Bildung und Wissenschaft zu betrachten, ist nicht neu, sondern wurde bereits durch Begriffe wie Edutainment konzeptualisiert (Schaper-Rinkel et al. 2002, S. 1ff.). Unter Edutainment selbst sind die Bestrebungen zu verstehen, vergnügliche Formen der Wissenschaftskommunikation zu veranstalten, um einen breiten Kreis von Menschen für wissenschaftliche Erkenntnisse zu begeistern. Während sich die Teilnehmer*innen vergnügen, sollen sie sich wie „nebenher“ Wissen zu technik-/naturwissenschaftlichen Themen aneignen können. Weltausstellungen sind für dieses Vorgehen ein gutes Beispiel, denn sie adressierten die breite Masse unabhängig von ihrem Bildungsstand und stellten wie Hackathons das Ausprobieren in den Vordergrund.

Rydell und Gwinn (1994) sprechen dahingehend von Weltausstellungen als „Laboratories of Modernization“. Besuchende konnten sich bei den Weltausstellungen mit Technologien vertraut machen und Neuartiges adaptieren (Müller-Scheesel 2011). Heute sind Hackathons die neuen „Laboratories of Modernization“, in denen nicht nur Technologien erprobt werden, sondern auch neues Wissen entstehen kann. Die laborhafte Stimmung war zu spüren: Alle arbeiteten konzentriert am Laptop, bastelten mit verschiedenen Materialien oder malten. Die Gerätschaften an den Wänden des Tech-Start-ups verstärkten noch den Eindruck, es handle sich hier um einen wissenschaftlichen Raum. Ebenso verstanden die Teilnehmenden die Berührung mit (technik-)wissenschaftlichen Wissen als Ziel des Hackathons.

*Das Ziel ist glaub ich die, also so wie ich es verstanden habe, ähm die Wissenschaft näherzubringen, raus aus diesem äh Elfenbeinturm, wirklich hin zu den Leuten, begreifbar zu machen, erfassbar zu machen, ähm ich mein', ich bin jetzt auch eher ein naturwissenschaftlich orientierter Mensch, ich hab da keine Berührungssängste, aber bei vielen Leuten ist es so, allein schon so: Hä? Physik? Mathematik, huh! Geh ich ma' nich' bei. (Teilnehmer*in Waldwerkstatt, 2016)*

Kann man also bei einem Civic Hackathon von einem Edutainmentformat sprechen? Ja, aber Wissensaneignung ist nicht der einzige sichtbare Effekt von Hackathons. Über die Spannung des Experimentierens und Regulierens entstehen kurzweilige Kollektive, die sich zwischendurch und am Ende durch Ergebnispräsentationen immer wieder um ein und dasselbe *issue*, wie die „Rettung der Wälder“, versammeln. Die Bürger*innen beteiligten sich demzufolge nicht nur an Wissenskonsumption und -produktion, sondern übernahmen durch ihre Projektarbeit Verantwortung für gesellschaftliche Fragestellungen. Bürgerschaftliches Engagement schwimmt bei Civic Hackathons mit der Logik der Wissenschaftspartizipation, die Affekte und Emotionen inkorporiert und normalisiert, anstatt sie diskursiv zu verdecken oder gar zu unterdrücken (hierzu Davies 2016, Davies et al. 2012). Auf der Infrastruktur – aus Regeln, materiellen und digitalen Technologien – basiert die Transformation von *issues* und so die Verknüpfung der Bürger*innen mit einer Öffentlichkeit.

Eine dieser Regeln stellt die Verpflichtung zum Abschlusspitch dar. Jedes Projektteam sollte am Ende sein Ergebnis der zwei Tage vorstellen. Erwartet wurde ein Modell der erdachten Lösung, auch Prototyp genannt. Beobachtet wurde dabei, dass eine enthusiastische und authentische Präsentation der Idee dabei half, die Jury zu überzeugen. Expertise dazu, wie ein Pitch aufgebaut werden muss, erwies sich dementsprechend als sehr hilfreich. Bei den Abschlusspitchs traten wie auch in Kapitel 5.2 sowohl die anwesenden Teilnehmer*innen als auch die Artefakte miteinander in Konkurrenz. Beim *Stadt-Hackathon* in Gießen illustrierte dies eine*r der Gewinnenden. Die*der Stadtplaner*in hatte die Sensoren auf ihr*sein eigenes Fahrrad geklemmt. Sie*er hatte weder viel Zeit noch viel Mühe in seinen Prototyp investiert und eher vereinzelt mit Leuten auf dem Hackathon gesprochen. Beim Pitch aber präsentierte sie*er ihr*sein Fahrrad als überzeugendes Artefakt. Im Hintergrund war noch das Webinterface als Präsentation erkennbar – dies ist die Schnittstelle des Sensorensets,

welche zur Illustration der gesammelten Werte dient. Das Interface stellte die Firma des Sets und musste nicht selbst gestaltet werden.

[...] dachte ja, das ist irgendwie, also fand ich, aber ich hab ja nichts zu sagen gehabt, fand ich netter als 'nen Sensor an 'n Fahrrad zu kleben, aber ich glaub, da spielt dann auch immer die Sichtbarkeit 'ne Rolle, also dann so bei der Präsentation. Wenn man so Software hat, dann ist das auch, glaub ich, ein Nachteil gibt, dass man so nicht so schnell irgendwas hinbekommt, wo man dann so direkt sagen kann, hier hab ich schon 'n Ergebnis [...] (Interview Veranstalter*in Stadt-Hackathon, Oktober 2016)

Aus dem Zitat der*s Veranstalterin*s lässt sich die Kritik an diesem Vorgehen herauslesen, doch es wurde auch die Sichtbarkeit des Prototyps als Kriterium für Erfolg benannt. Die Verschmelzung zwischen Inszenierung und Materialität lässt sich demzufolge als Erfolgsrezept für Hackathon-Pitches begreifen.

Das Design der *hacking public* mit den Regeln des Ablaufs, wie der freien Zeit, sich mit den anderen Gruppenmitgliedern beim Essen auszutauschen, seinen Zwischenstand am Ende des ersten Tages zu präsentieren sowie der Möglichkeit, abschließend ein Bier zu trinken, stifteten das Gefühl, zeitweise Teil etwas Größerem und nicht allein mit seiner Betroffenheit zum Thema Stadt oder Wald zu sein. Auch ich war stolz auf unsere Lösung gegen den Plastikmüll in den Wäldern und präsentierte unser Produkt, einen Kinder-Comic für ICE-Fahrten, sehr enthusiastisch. Ebenso freute ich mich über die anderen gelungenen Projekte für die Wälder. Ich war Teil einer hackenden Gruppe, der *hacking public*, geworden und hatte ebenso das Gefühl, etwas geleistet zu haben. Die*der Veranstalter*in reflektiert im folgenden Interviewausschnitt das Format abschließend und bestätigt meine Sichtweise: Ein Hackathon stiftet Zufriedenheit und es geht nicht darum, tatsächlich Probleme zu lösen, sondern Menschen zusammenzubringen sowie das entsprechende Gefühl der aktiven Teilnahme zu vermitteln.

Ach, ich find immer super, mit den Leuten zusammenzuarbeiten, so weil immer nur Leute kom-, also wir hatten noch nie, dass irgendwie, also alle Leute haben Lust, zu arbeiten so, es kommen nie Leute, die sich, die keinen, also, die sich zurücklehnen wollen und irgendwie nichts sagen, nichts machen wollen, ähm und ich find, man verbringt immer so'n nettes Wochenende, man hat dann noch mal so'n netten Abschluss und geht dann irgendwie zufrieden oder ich zumindest immer (lachen) ähm nach Hause und ähm ja hat zumindest das Gefühl, dass man ein bisschen was äh verändern konnte [I: Hm] und Projekte anstoßen konnte und nochmal so die Denkweise vielleicht bei einigen ändern konnte, so das find ich immer sehr schön, neben der Anstrengung, die es natürlich auch immer hat (lachen). (Interview Veranstalter*in Waldwerkstatt, 2016)

Die gemeinsame Aktivität, inklusive regulativer und experimenteller Momente, und das Entwickeln einer Lösung, binden die einzelnen Bürger*innen miteinander an ein *issue*. Die *hacking public* würde ohne Prototypen nicht entstehen, da sich die Gruppen an diesen orientieren, darauf hinarbeiten und dadurch am Ende auch in den Wettbewerb um einen Preis treten können. Ohne Prototypen sind Civic Hackathons nicht zu denken und auch in der soziologischen Reflektion erfreuen sie sich zunehmenden Interesses, weshalb ihnen das nächste Kapitel gewidmet wird.

7.3 Prototypen: Die Schaffung erster Vorbilder und von Zukünften

*Und am Ende soll eben auch ein Prototyp stehen, mit dem man dann weiterentwickeln kann und die Stadt auch verändern kann. (Veranstalter*in Stadt-Hackathon im Video, ab Minute: 2:26)⁴⁶*

Sehr häufig wird von den einzelnen Akteuren, wie im Video-Interview mit der*em Organisator*in, betont, wie wichtig es sei, etwas zu entwickeln, etwas herzustellen und demzufolge Ideen zu materialisieren. Erst durch den Prototyp lässt sich zeigen, wie die Idee zur Veränderung der Stadt gemeint ist. Die Prozessbeschreibung von der Idee zum Prototyp findet sich in zahlreichen Beschreibungen zu Hackathons wieder, auch bei den vorliegenden Fällen. Immer wieder wird bei den Formaten hervorgehoben, oft bereits in den Ankündigungen, dass es das Ziel sei, Prototypen als Ergebnis zu produzieren. *„Zwei Tage feilen die Teilnehmenden im Waldklassenzimmer kreativ an ihren Ideen und setzen erste Prototypen um.“* (Aus der Ankündigung zur Waldwerkstatt) Was ein Prototyp genau ist, liegt im Interpretationsspielraum der Beteiligten der Hackathons. Der Begriff lässt viele Freiheiten zu, es wird keine marktreife Lösung oder wie bei den *entrepreneurial publics* ein vollständiges Projekt – Kund*innen und Partner für das Angebot inbegriffen – erwartet. Über das Stadium der Idee sollte das Ergebnis dennoch hinausgehen. Implizit wird die arbeitende Gruppe mit verschiedenen Aufforderungen auch dazu bewegt, etwas zu produzieren, das einem Publikum vorgestellt werden kann. Stetig wird nachgefragt, wie weit die Idee ist, und daran erinnert, dass am folgenden Tag eine Präsentation stattfinden wird.

Prototypen spielen für das Design zur Entstehung einer *hacking public* eine tragende Rolle. Sowohl die kreative Freiheit als auch das technologische Wissen werden darüber verknüpft. Der Prototyp hat als Begriff facettenreiche Bedeutungen. Das Wort stammt aus dem Griechischen, *protos* und *typos* bedeuten „erstes Vorbild“ (o. A. 2019 im Online Etymology Dictionary). Im Kontext von Softwareprogrammierungen findet es häufig Verwendung, wobei ein Prototyp kein fertiges Produkt darstellt, sondern stets erste Ideen in einem Artefakt und mögliche Funktionen versammelt. In der Technikentwicklung werden Prototypen als vereinfachte Modelle, die beispielsweise bestehende Designs oder technische Funktionen infrage stellen, bezeichnet. Designtheoretische Überlegungen berufen sich gleichermaßen auf die Funktion von Prototypen als erste Entwürfe des materialisierten Designs. Ehn (1989, S. 128f.) und Mogensen (1992, S. 1) beschreiben das Dilemma von Prototypen in der Entscheidung, ob bestehende Praktiken unterstützt oder neue Praktiken generiert werden sollen. Das ist eine Entscheidung, die auch von den Teilnehmer*innen auf Hackathons getroffen werden muss.

⁴⁶ Es handelt sich bei den Videoverweisen um Dokumentationsvideo der Veranstaltungen, bei der auch Veranstalter*innen, Teilnehmende und Jury-Mitglieder ihre Ansichten teilen. Es wird im Literaturverzeichnis auf den genauen Verweis verzichtet, um die Anonymisierung der Beteiligten zu wahren.

In den Sozialwissenschaften wird seit Kurzem auch von prototypischen Szenarios gesprochen, die in der Technikfolgenabschätzung hybride Realitäten zwischen der aktuellen Situation und vorgestellten Zukünften darstellen (Schulz-Schaeffer und Meister 2017). Sprache als einziges Medium der Kommunikation von Zukünften (Grunwald 2006) wird in diesem Zusammenhang als nicht mehr hinreichend beschrieben (Dickel 2017, S. 172f.). Prototypen werden bei Dickel (ebd.) als Kommunikationsmedium zur Beschreibung von Zukünften konzeptualisiert. Das *Prototyping* als „materielle Inszenierung einer gegenwärtigen prüfbar technologischen Zukunft“ (Dickel 2017, S. 181), so diffus es auch sein mag, verbindet Hacker*innen auf den Hackathons. Sie können auf etwas hinarbeiten, auch ohne zuvor genau zu wissen, wie das Ergebnis aussieht. Die Diskussionen um das inszenierte *issue* „Lösungen für die Stadt“ oder „Rettung des Waldes“ verlassen daher die rein semantische Ebene und werden als mögliche Zukunft materialisiert und entsprechend kommunizierbar (ebd.). Wie im Fall meiner Gruppe konnte die Idee von „Comics für ICE-Fahrten, die auf die Müllverschmutzung hinweisen“ in ausgedruckter Form materialisiert vorgestellt werden. Die Vorstellung, diesen Comic bei einer ICE-Fahrt in der Lasche des vorderen Stuhls zu haben, wurde real.

Die Prototypen der Hackathons helfen ebenso, (technik-)wissenschaftliches Wissen zu explizieren. Es muss nicht mehr begründet werden, wie die Idee entstanden ist, wie zum Beispiel der Sensor am Fahrrad die Temperatur misst und welches Wissen angewendet wurde. Es zählt die prototypische Funktionsweise. Da am Ende kein fertiges Produkt stehen muss, können Hemmschwellen zu Technologien abgebaut und folglich Experimentierräume geschaffen werden. Bei der *Waldwerkstatt* in Kassel widmete sich beispielsweise eine Gruppe einem Online-Spiel für Smartphones mit einer ihnen nicht bekannten Programmiersprache. Da nicht für einen Auftraggebenden programmiert wurde, sondern als Freizeitbeschäftigung auf einem Hackathon, herrschte nicht der Anspruch, es perfekt umzusetzen. Demzufolge stehen bei den Hackathons nicht perfekte Produkte im Fokus, sondern das Gefühl des Selbst-Machen-Könnens.

*[...] und dann als eigentliches Ziel sozusagen, wenn man das gegeben hat, ist so'n bisschen einmal (,) so zu zeigen den Leuten, dass man selber was machen kann, also dass man nicht irgendwie warten muss, bis einer von oben kommt und sagt: „So, macht mal!“ Sondern mal einfach neue Ideen entwickeln kann, dann dass irgendwie so un-interdisziplinäre Teams entstehen, also dass wirklich mal Programmierern mit Forstwissenschaftlern mit Makern mit was auch immer wem äh zusammenarbeiten, was man ja so entweder in der Uni nicht hat oder auf der Arbeit nicht hat, wenn man oft immer so in ähnlichen Teams arbeitet und das find ich ganz nett und im besten Fall auch noch wirkliche Ideen oder Projekte, die man dann im Nachhinein auch mal umsetzen kann. (Interview Veranstalter*in Waldwerkstatt, 2016)*

Die*der Veranstalter*in spricht von einer Umsetzung im Nachhinein, während des Hackathons werden also keine fertigen, marktreifen Produkte präsentiert, sondern materialisierte Ideen, die noch Zeit benötigen, um als „umgesetzt“ akzeptiert zu werden. Bei einer Messbox für Lautstärke und Umweltverschmutzung für den Straßenverkehr wurden die Kabel beispielsweise nicht versteckt, aber die Idee eines Messgerätes mit der entsprechenden Anzei-

ge wird dennoch gut ersichtlich. Die Prototypen der Hackathons verfügen demzufolge über eine epistemische Funktion (Dickel 2017). Sie fungieren als epistemische Objekte, welche mögliche Funktionen des erwünschten Produktes der Zukunft evaluierbar machen. Prototypen fungieren ebenso als sozio-technische Geräte, welche die Zukunft in der Gegenwart ordnen (Wilkie 2010), wie zum Beispiel ein verbesserte Fahrradständer, eine städtische Feinstaub-Übersichtskarte (*Stadt-Hackathon* Gießen), eine App, um Plastikmüll zu vermeiden (*Waldwerkstatt* Kassel), um so die Wälder zu schützen, sowie eine Plattform, auf der Daten von beispielsweise verschiedenen Jäger*innen gesammelt und ausgewertet werden (*Waldwerkstatt* Mainz).

Die Evaluation der Prototypen durch die Jury war ein weiteres regulatives Moment und trieb die Entwicklung der Prototypen an. Auch wenn am Ende nicht nur das finale Produkt entscheidend war, sondern die Präsentation und der Auftritt der Gruppe in die Bewertung einfließen, beeindruckten die zukunftsweisenden Artefakte dennoch das Publikum und die Jury.

*[I: Ja] mit einer Präsentation, dass eben nicht so, ja, wir basteln alle an unseren Projekten und dann hört der Tag dann irgendwann mal auf, sondern dass alle auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten, das ist 'ne gemeinsame Projektpräsentation, das auch von einer Jury äh gewürdigt wird, was ja auch sehr spannend ist, dass eben jetzt nicht der-der Gewinn an sich im Hintergrund steht, sondern eine Jury. (Interview Veranstalter*in Waldwerkstatt, 2016)*

Am Ende kamen wieder alle zusammen, die einzelnen Gruppen vereinten sich. Der Prototyp und die dazugehörige Präsentation bildeten den Abschluss der Veranstaltung. Durch die Vorgabe zur Erarbeitung von Prototypen konnten gleichermaßen experimentelle Freiheiten vermittelt wie regulativer Druck ausgeübt werden. Diese Wechselwirkung diente der Transformation der individuellen *issues* der am Hackathon Beteiligten. Folglich funktioniert das Partizipationsdesign zur Entstehung einer *hacking public* über Prototypen.

7.4 Hacking publics: Regulativ und experimentell Kritik an der Gesellschaft üben

Das vorliegende Kapitel zeigt auf, wie teilweise ohne größeres Vorwissen und Expertise an einem Format partizipiert wird, das aus dem Kontext der Softwareproduktentwicklung stammt und von dort auch verschiedene Logiken mitbringt. Trotz der voraussetzungsvollen abverlangten Aktivitäten bei einem Hackathon, gelingt es in beiden Fällen durch verschiedene Elemente wie die Lightning Talks und die Moderation, die Bürger*innen für gesellschaftliche Aufgaben zu responsabilisieren. Durch die Perspektive auf das Partizipationsdesign und die Transformation von *issues* konnte dargelegt werden, wie Partizipation an einem solch voraussetzungsvollen Format ermöglicht und aufrechterhalten wird. Gezeigt wurde, wie Hackathons mithilfe verschiedener Instrumente für die Partizipation an gesellschaftlichen Fragen anwendbar gemacht werden und eine spezifische Öffentlichkeit versammelt werden kann: die *hacking public*. Weiterhin wurde deutlich, dass ausgefeilte und weiterentwickelbare

Lösungen für gesellschaftlichen Fragen nicht zwingend das sind, was ein Hackathon bewirkt. Ein Hackathon kann jedoch als Format zur Vermittlung von wissenschaftlichem Wissen fungieren.

Die Beschreibung des Designprozesses zur Entstehung einer *hacking public* bestätigt die allgemeine Sichtweise, Hacking habe sich vom Themenfeld der Softwareentwicklung emanzipiert. Das Stereotyp des hackenden weißen Mannes wird durch die vorgestellten Fälle aber nur teilweise durchbrochen, die Partizipierenden waren überwiegend weiße Männer. Bürger*innen, welche sich an den Civic Hackathons beteiligten, waren tendenziell unzufrieden mit der bestehenden Situation in der Stadt oder in Bezug auf die Umwelt oder hatten Ideen zur Veränderung von bestehenden Zuständen. Mit Hacking geht heutzutage oft die Verpflichtung zur Kritik einher (Kelty 2018, S. 291). Diese Art der Kritik wird geübt durch die Materialisierung von möglichen Zukünften. Das Besondere daran ist, dass die Kritik auf vergnügliche produzierende Art und Weise geübt wird – eine Ambivalenz, die der *hacking public* innewohnt. Anstatt eine Petition zu unterschreiben, formieren sich kritische Bürger*innen auf andere produktive Weise.

Durch die wechselseitigen Momente der Regulation sowie des Experimentierens werden die Bürger*innen zu einer Art von Kritik aktiviert, und zwar unabhängig von der Thematik. Auch wenn die Beteiligten zuvor keine konkrete Idee für den Hackathon im Sinn hatten, konnte durch das Design des Hackathons auch zu neuen Ideen unabhängig von anderen bestehenden Betroffenheiten motiviert werden. Ganz im Sinne Hunsingers und Schrocks (2016, S. 14): „Civic Hackathons might simply be a tofu – they take whatever flavors are around them“. Das Thema des Hackathons, das inszenierte *issue*, kann sich ändern, das Partizipationsdesign hingegen bringt immer wieder eine *hacking public* hervor.

Eine *hacking public* zeichnet sich einerseits durch den Austausch von Wissen in Form von Vorträgen sowie das gemeinsame Arbeiten unterschiedlicher Expertise-Gruppen aus. Andererseits fördert die Arbeit an den Prototypen das Aneignen impliziten Wissens zur Nutzung von Technologien und Softwareprogrammen sowie die Produktion von neuem Wissen durch das (Neu-)Arrangieren von verschiedenen Technologien. Die Wechselwirkungen zwischen den Bürger*innen und Elementen der Infrastruktur, wie Stifte, Knete und Sensoren, ermöglichen die Auseinandersetzung mit einem Themenfeld, wie Stadt oder Wald, auf produktive Art. Hacking darf in diesem Zusammenhang nicht mit Innovieren verwechselt werden, es stellt vielmehr ein Ausprobieren, Testen und Nutzen dar. Civic Hackathons ermöglichen es, Technologien, und bestehendes sowie neu erworbenes Wissen einzusetzen und somit etwas zu gestalten. In diesem Zusammenhang wird Kinderknete zum Fahrradständermodell umfunktioniert oder die Daten von Airbnb-Angeboten zur Visualisierung des Ausverkaufs der Szeneviertel in Gießen bearbeitet (Projekte *Stadt-Hackathon*).

Die Infrastruktur des Partizipationsformates mit ihren Regeln und Abläufen, so frei sie auch wirken, lässt wenig Unproduktivität und Störung der Produktivität anderer zu. Sie ermöglicht auch die Entstehung von Gemeinsinn, da sich über den Arbeitsprozess ausgetauscht und ein gemeinsames Ziel verfolgt werden kann. Die Notwendigkeit, am Ende eine „alternative Zukunft“ präsentieren zu können, verpflichtet die einzelnen Gruppen zu zielorientiertem Arbeiten. Standardisierte Prozesse lassen sich ebenso wie bei der *service public* auf den einzelnen Websites wiederfinden und es wird auch versucht, das sich individuelle Gestört-Fühlen von etwas (persönliches *issues*) im Design von Civic Hackathons zu verankern. Im Gegensatz zur *service public* genügt es aber nicht mehr, Probleme zu benennen. Die Beteiligten der *hacking public* sollen ebenso wie die der *entrepreneurial public* versuchen, diese selbst zu lösen. Coopetition zwischen den einzelnen Gruppen lässt sich ebenfalls wiederfinden. Der Unterschied zwischen *entrepreneurial* und *hacking publics* liegt in der Zurückhaltung gegenüber der Motivation von unternehmerischen Selbsten und dem Gründungsnarrativ. Wirtschaftliche Wertschöpfungslogik spielt bei Civic Hackathons keine große Rolle und auch zur stetigen Verbesserung des eigenen Ich wird nur implizit motiviert. Es gab zum Beispiel kein Feedback auf die einzelnen Pitches oder die Idee an sich. Ebenso war zwar gewünscht, die Ideen weiterzuentwickeln, aber strukturiert begleitet wurde dieser Prozess nicht. Genauso wenig wurde versucht, die Projekte für das Thema Gründung zu sensibilisieren oder das Potenzial für die Gründung eines eigenen Unternehmens zu analysieren. Die Partizipation war auch nicht auf lange Dauer ausgelegt. Bei den *Stadt-Hackathons* bestand noch die Möglichkeit, in sogenannten „Bürger*innen-Labs“ die Prototypen weiterzuentwickeln. Das Angebot wurde laut Aussage der Organisator*in bei der Reflexion aber von keiner Gruppe genutzt. Bei den *Waldwerkstätten* wurde dann auf das Angebot einer Anschlussinitiative verzichtet. Bei den Hackathons zählte der Moment der Gestaltung.

Für Kelty (2018, S. 295) kann das Soziale durch Hacker*innen neugestaltet werden: „To invent the social as hackers is to bring ourselves into direct competition (by other means) with those who are busy inventing the social at scale, everyday.“ Hacking liegt durchaus eine Form von Kritik zugrunde, aber das Thema der Kritik wird dabei vorgegeben. In den vorliegenden Fällen bezog es sich auf städtische Entwicklung sowie den Umgang mit der Natur. Die *issues* versammeln die Bürger*innen, die produktiv kritisieren wollen. Der Prozess wird durch die Infrastruktur leicht vorgegeben, werden diese Bahnen aber verlassen, erfolgt der Ausschluss aus dem Format und der Öffentlichkeit. Dementsprechend wurde eine Künstler*innengruppe beim *Stadt-Hackathon*, die örtliche Kunsthochschule war Partner des Projektes, des Geländes verwiesen, als sie ihre Installation illegal auf dem Dach des Gebäudes platzieren wollte. Die Gruppe hatte bereits vor der Veranstaltung angefragt, ob dies möglich wäre, und es wurde verneint. Auf der Veranstaltung selbst versuchten sie dennoch, ihren Plan durchzusetzen. Die Veranstaltenden waren besorgt, denn beim *Stadt-Hackathon* han-

delt es sich um eine staatlich geförderte Veranstaltung und sie wollten in diesem Rahmen keine illegalen Aktivitäten dulden. An diesem Beispiel ist sehr gut sichtbar, wie Kritik durch *civic hacking* im Rahmen der Partizipationsformate gemeint ist. Kritik muss in diesem Fall an die Infrastruktur angepasst werden und das Nichtbefolgen der Regeln hat einen Ausschluss zur Folge. Dementsprechend konnten die Künstler*innen ihre individuellen *issues* nicht transformieren und Teil der Öffentlichkeit werden.

Es lässt sich schlussfolgern: Das Soziale in einer Demokratie wird von Civic Hacker*innen nicht fernab bestehender Verhältnissen zwischen Staat und Gesellschaft neu erfunden, sondern in Bezug auf die vorliegenden Fälle wird innerhalb der jeweiligen Strukturen nach möglichen Veränderungsmöglichkeiten gefragt. Kritische Meinungen werden versammelt und aufgenommen, aber sie müssen anschließend in produktiver Logik ein Ergebnis zur Folge haben. Die Ideen zur Veränderung bestehender Verhältnisse, wie hier in der Stadt oder im Wald, verbleiben aber im Prototypenstatus. Beteiligt wird sich bei einem Hackathon an der jeweiligen gesellschaftlichen Fragestellung aber stets auch an Wissenskonsumention und -produktion. Durch die Lightning Talks oder die Ausstellung der Waldklassenzimmer, doch ebenso durch den Austausch an den einzelnen Tischen und das (Neu-)Arrangieren von Materialien wird Wissen aufgenommen, diskutiert und teilweise auch neues technisches Wissen durch den Bau eines Prototyps generiert. Technologien der Infrastruktur wurden demzufolge auch verändert. Die Infrastruktur diente beim *Stadt-Hackathon* und der *Waldwerkstatt* der Transformation von individuellen in öffentliche *issues*, und so der Entstehung einer spezifischen Öffentlichkeit.

Schlussfolgernd ist die *hacking public* eine gestalterische, kurzzeitige Öffentlichkeit, die Kritik an gesellschaftlichen Zuständen in ihren (technik-)wissenschaftlichen Ergebnissen in Form von Prototypen materialisiert. Jeder Mechanismus sowie die dadurch entstehende Öffentlichkeit wiesen bisher immer Parallelen zu den untersuchten Partizipationsformaten auf. Was alle Partizipationsformate am Ende verbindet, ist die Entstehung einer spezifischen Öffentlichkeit und demzufolge einer Idee, wie Bürger*innen sich für die Gesellschaft engagieren sollten.

8 Resümee: Regieren über Partizipationsdesign

In diesem abschließenden Kapitel werden die Analyseergebnisse zusammengefasst. Durch die Fokussierung auf die Frage nach der Transformation von *issues* ließen sich unterschiedliche Partizipationsmodi mit Fokus auf ihre Bedingungen vergleichend betrachten. Die Arbeit hat gezeigt, wie private und öffentliche *issues* durch das Design von Partizipationsformaten transformiert werden können und so gesellschaftliche Probleme bearbeitbar gerahmt werden. Dazu wurde Design als sozialwissenschaftliches Konzept in Anschluss an Häußling (2010b) für die Betrachtung von (digital-)technologisch formatierten Partizipationsmodi anwendbar gemacht und als Prinzip des „Government of Things“ eingeordnet. Ebenso wurde dargelegt, wie sich verschiedene Öffentlichkeiten versammeln können. Diese Herangehensweise zeigt, wie Verantwortungsübernahme für öffentliche *issues* seitens der Bürger*innen ablaufen kann und wie dementsprechend auch unabhängig von Motivation Partizipation an einem Format ermöglicht und aufrechterhalten wird. Dies ist eine Perspektive, der bisher wenig Beachtung im soziologischen Forschungskontext geschenkt wurde. Mit einer derartigen Sichtweise auf Design konnte ermittelt werden, wie verschiedene Elemente in einem Partizipationsformat miteinander in Beziehung gesetzt werden und dementsprechend die Transformation von *issues* ermöglicht wird. Das heißt, es wurde gezeigt, wie Elemente, die nicht aus dem Bereich der Partizipation stammen, für diesen anwendbar gemacht wurden und deren oft problemlos erscheinenden Verknüpfungen mit bereits bekannten Partizipationspraktiken erfolgt. Die Arbeit konnte zeigen, wie viel Aufwand hinter den Verbindungen der Infrastruktur einer *issue public* steckt, obwohl diese nicht derart anmuten. Es können außerdem Rückschlüsse gezogen werden, wie sich demokratische Verhältnisse im Zusammenhang mit (digitalen) Technologien verändern.

Angesichts der Digitalisierung war es nötig, einen adaptiven, konzeptionellen Zugang zu Öffentlichkeit zu wählen. Deswegen erfolgte ein Rückgriff auf das pragmatistische Verständnis von Öffentlichkeit. Öffentlichkeiten existieren in dieser Denktradition nicht per se, sondern entstehen durch die Versammlung individueller menschlicher Akteure anlässlich eines spezifischen *issues* (Dewey 1996). Angereichert wurde das Konzept der Pragmatist*innen in Anlehnung an Stäheli (2012) um Infrastruktur, an Arendt (1967) um den Gemeinsinn und an Durkheim (2005) um Efferveszenz – Mechanismen, welche Öffentlichkeiten stabilisieren können. Anhand der Kontrastierung der verschiedenen Fallstudien aus dem Bereich der Partizipation ließ sich im zweiten Teil der Arbeit aufzeigen, dass und wie Partizipationsformate designt werden. Design enthält die Inszenierung von übergeordneten *issues* und das Arrangieren von (digitalen) Technologien, so dass verschiedene Spannungen entstehen können. Wie und in welchem Rahmen die Designs zu anderen Fragen bzw. in anderen Regionen zur

Anwendung kommen, konnte durch das qualitative Vorgehen nur für den Fall der Civic Hackathons erläutert werden. In einer weiteren Untersuchung könnte diese Frage mit einem erweiterten multimethodischen, qualitativen oder quantitativem Forschungsdesign verfolgt werden.

Vordergründig wurden Formate der Partizipation zur Bearbeitung von gesellschaftlichen Fragestellungen begutachtet. Die Empirie ermöglichte es, den Designprozess durch teilnehmende Beobachtung auf der Vorderbühne sowie mithilfe von Veranstalter*inneninterviews durch einen Blick auf die Hinterbühne von Partizipationsformaten zu untersuchen. Weiterhin erlaubte die gemeinsame Reflexion der Formate mit den Veranstalter*innen einen Einblick in die ursprünglichen Inszenierungsideen für die *issues*. Das ermöglichte zudem eine Retrospektive auf die tatsächlich abgelaufenen Prozesse und Diskrepanzen des Designprozesses. Neben der ethnografischen Arbeit gestatteten die Analyse der Öffentlichkeitsarbeit und die Betrachtung dazugehöriger politischer Programme die Einordnung der Formate in einen gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang. Was die vorliegende Arbeit nicht leisten konnte, war eine ausführliche Analyse des Grundsatzpapiers des Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF 2016) zur Partizipation oder der strategischen Innovations- und Forschungsagenda „Zukunftsstadt“ (BMBF 2015). In der Zukunft könnte die Auseinandersetzung zwischen Partizipationsformaten und dem Rechtfertigungsdruck von politischen Akteuren, der durch die Vielzahl an politischen Papieren zu Partizipation noch verstärkt wird, analysiert werden.

Wie bereits ausführlich beschrieben (siehe Kapitel 1.1 und 7.2), plädiert Davies (2016) dafür, den „Affective Turn in Social Research“ ernst zu nehmen und den Blick auf die nicht-diskursiven Aspekte bürgerschaftlichen Engagements zu lenken. Dies wurde in der vorliegenden Arbeit mit der Perspektive auf die Infrastruktur mit digitalen und materiellen Technologien anvisiert. In den folgenden Unterkapiteln erfolgt im ersten Schritt (Kapitel 8.1) ein Überblick, wie die Inszenierung und Umwandlung von privaten in öffentliche *issues* stattfinden kann. Dieser Transformationsprozess stellte bis dato eine Leerstelle in den Ausführungen zur Entstehung von Öffentlichkeiten dar. Im zweiten Schritt wird erläutert, welche konkreten Spannungen in menschlich-technischen, menschlich-menschlichen sowie technisch-technischen Interaktionen zu beobachten waren und welche Rolle diese für die Entstehung der spezifischen Öffentlichkeiten bei den untersuchten Partizipationsformaten spielen (Kapitel 8.2). Abschließend werden die Ergebnisse dieser Arbeit in den Gesamtzusammenhang der Partizipationslandschaft in demokratischen Gesellschaften gestellt und weiterer Forschungsbedarf aufgezeigt (Kapitel 8.3).

8.1 Inszenierung von *issues*, Formen von *attachments* und variable Spannungen

Ein Ergebnis ist die Erkenntnis, wie *issues* inszeniert werden (können). *Issues* entstehen nicht immer per se, sondern können von spezifischen Akteuren inszeniert werden mit dem Ziel, Öffentlichkeiten (immer wieder) zu versammeln. Beispielsweise können *issues* Objekte, Praktiken, Individuen oder Begriffe sein, zu denen verschiedene Akteure eine Verbindung (*attachment*) bereits haben oder aufbauen. In *issues* vereinen sich verschiedene Meinungen und Diskurse. *Attachments* an bestimmte *issues* zeichnen sich wiederum durch das Wechselspiel zwischen Abhängigkeit und Betroffenheit aus und können, wie in dieser Arbeit gezeigt wurde, unterschiedlich (stark) ausgeprägt sein.

Die Inszenierung von *issues* basiert auf der Anordnung von technischen sowie nicht-technischen Elementen – der Infrastruktur. Partizipationsdesign umfasst neben den Elementen der Infrastruktur ebenso, die Schnittstellen zwischen den Elementen, die Affordanzen, zweckgerichtet zu gestalten. Darunter fallen die Entscheidung für einen Namen, die Gestaltung einer Website, das Anmeldeverfahren, der Raum, Regeln wie Ablaufpläne, Nutzungsvorgaben bei Maschinen und Begriffe, mit denen das Partizipationsformat begleitet wird.

Beim Design von Partizipationsmodi werden zum einen private *issues* an inszenierte öffentliche angeschlossen und zum anderen neue *attachments* gebildet. Zur Umwandlung der privaten *issues* wird zunächst ein übergeordnetes, eher unspezifisches *issue* eingesetzt. Durch die Aufforderung an die Öffentlichkeit, sich damit auseinanderzusetzen, wird ein erstes Interesse geschaffen und im besten Fall kommt es anschließend zur persönlichen Aneignung. Die Adaption von persönlichen *issues* und die Verknüpfung von *attachments* wird beim Design eines Partizipationsformats geplant gestaltet. Die Gestaltung reicht von der anfänglichen Offenheit des inszenierten *issues* bis hin zu den wiederholten Anstrengungen, es nicht in Vergessenheit geraten zu lassen. Die unterschiedlichen Möglichkeiten der Umwandlung wurden anhand der Fälle in den einzelnen Kapiteln ausführlich dargelegt. Innerhalb der Partizipationsmodi bilden sich weiterhin *Minipublics*. Entweder entstehen diese um ein bereits bestehendes persönliches *issue* – beispielsweise versammelte der Verein Fallobst beim *Strom der Ideen* weitere Akteure um sein bereits, öffentliches *issue* des übrig gebliebenen Gemüses – oder es bildet sich eine *Minipublic* um ein neues *issue*, wie beim Civic Hackathon *Waldwerkstatt* um den „Waldcomic“ herum. Die Infrastruktur, die schon zur Entstehung der Öffentlichkeit beigetragen hat, bleibt bestehen. Das ursprüngliche *issue* wie „Lösungen für die Stadt“ oder „für den Wald“ dient die gesamte Zeit als Rahmung des Partizipationsformates und setzt die einzelnen Gruppen immer wieder miteinander in Beziehung. Durch diesen Prozess gelingt die Stabilisierung des arrangierten *issues* – eines der Ziele des Designprozesses. Neben der Infrastruktur dient ebenfalls das Hervorbringen verschiedener

Spannungen der Aufrechterhaltung des inszenierten *issues* und so zur Entstehung einer Öffentlichkeit.

Das multiperspektivische Vorgehen dieser Arbeit hat gezeigt, wie neben der Gestaltung und Aufrechterhaltung der Infrastruktur beim Designprozess von Öffentlichkeiten ebenso auf spezifische Mechanismen (Individualisierung/Standardisierung; Kooperation/Konkurrenz; Experimentieren/Regulieren) zurückgegriffen wird. Diese erhöhen die Wahrscheinlichkeit des Zustandekommens der *issue*-Transformation und somit der jeweiligen Öffentlichkeit. Die Mechanismen wurden in dieser Arbeit nicht neu erfunden, sondern existieren ebenso in anderen Kontexten. So lassen sie sich in den unterschiedlichen Fallstudien in verschieden starker Ausprägung erkennen, wurden zur Vereinfachung aber separat in den drei Analysekapiteln ausführlich erläutert.

Das erste Analysekapitel widmete sich Partizipationsformaten, welche hauptsächlich aus dem Bereich des „Open Innovation Baukastens“ stammen und für den öffentlichen Sektor nutzbar gemacht wurden. Beteiligt wurde sich hier an der Stadt- und Regionalentwicklung sowie an der freien Marktwirtschaft. Die Analyse zeigte, wie die produktive Spannung aus Kooperation und Konkurrenz, kurz Coopetition, auf das Entstehen von *entrepreneurial publics* Einfluss nimmt. In dieser Öffentlichkeit werden unternehmerische Selbste (Bröckling 2007) versammelt, die neben ihrer eigenen Position in der Gesellschaft gleichzeitig die der anderen anwesenden Beteiligten stärken wollen. In den einzelnen Fallstudien wurden innerhalb (in-)direkter Wettbewerbe um das *issue* „Ideen für die Region/Gesellschaft“ die einzelnen Akteure zunächst digital und später auch in gegenseitiger Anwesenheit versammelt. Statt lediglich ihr eigenes Projekt zu verfolgen, entstand durch spezifische Arrangements zwischen den Beteiligten ein kommunikativer Austausch. Ebenso ergab sich die Dynamik, andere Teilnehmer*innen zu unterstützen und sich selbst von diesen herausfordern lassen zu wollen. Durch die Rahmung der Formate, meist unter Zuhilfenahme von Begriffen und Praktiken aus dem Bereich des Unternehmertums, konnte eine unternehmerische, gesellschaftlich engagierte Öffentlichkeit entstehen. Die Akteure dieser Art von Öffentlichkeit eint das „auferlegte“ Ziel eines eigenen Projektes, nicht selten eines Unternehmens, um einen gefühlten gesellschaftlichen Missstand zu beheben: Sei es die Integration von Behinderten in den Reitsport (*Strom der Ideen*) oder die Bereitstellung von erschwinglichen Räumen für Kunstschaffende (*Social-Entrepreneurship-Workshop*). Gezeigt wurde, dass die Spannung zwischen Konkurrenz und Kooperation sowie inhärente Formatlogiken wie das Erschaffen von Zeitdruck zu Verantwortungsstrukturen führen, welche die Bürger*innen nicht nur zur Deliberation, sondern zum aktiven (ökonomischen) Handeln anregen. Bürgerschaftliches Engagement wird somit im Vokabular des Marktes redefiniert (Rose 1998, S. 146f). Die Spannung Coopetition mit der dazugehörigen Infrastrukturierung bringt die Bündelung verschiedener *attachments* sowie bestehender *issues* zu einem übergeordneten *issue* hervor.

Neben der Spannung *Coopetition* lässt sich bei *der entrepreneurial public* auch die Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung und zwischen Experiment und Regulierung beobachten. So durchlaufen die Teilnehmer*innen auch immer individuell die einzelnen standardisierten Schritte des Partizipationsformates, wie Einreichen der Idee, Finden von Unterstützenden und Pitchen. Gerade beim Pitchen werden unterschiedliche Requisiten genutzt, gleichzeitig folgen die Pitches einer standardisierten Logik. Es darf bei den Formaten aber auch experimentiert werden und es bestehen Freiheiten in Bezug darauf, wie die einzelnen Aufgaben zu erledigen sind. So ändert sich die Eingabemaske beim *Strom der Ideen* in regelmäßigen Abständen, die Anzahl der Zeichen zur Beschreibung der Idee (300) bleibt aber stets gleich. Das Partizipationsdesign beruft sich auf konkrete Abläufe und die Teilnehmer*innen sind immer wieder angehalten, die Aufgabe in den vorgefertigten Bahnen zu lösen. Was der *Strom der Ideen* durch den langfristigen, strukturierten Prozess bietet, fehlt dem kürzeren Format *Social-Entrepreneurship-Workshop*: die Nachhaltigkeit. Denn zwei Tage Euphorie reichen oft nicht aus, um eine Öffentlichkeit so zu festigen, dass die Beteiligten ihre theoretisch erarbeiteten Lösungen in die Tat umsetzen. An dieser Stelle wäre es interessant, auch die Nachhaltigkeit von Partizipationsformaten zu hinterfragen und zu untersuchen, welche Funktion beispielsweise der *Social-Entrepreneurship-Workshop* sowohl im Vergleich mit anderen Angeboten der organisierenden Institution als auch im Ökosystem des Social Entrepreneurships in Deutschland übernimmt. Ist es eher als Weiterbildungsangebot oder als Werbemaßnahme für andere Formate konzipiert? Darüber können an dieser Stelle nur Vermutungen angestellt werden, die zum Beispiel in Untersuchungen mit organisations- oder innovationssoziologischen Fokus hinterfragt werden könnten.

Der Ideenwettbewerb *Strom der Ideen* schafft es, über einen längeren Zeitraum Verbindlichkeiten herzustellen und somit langfristig eine Öffentlichkeit zu stabilisieren. Durch die bestehende Infrastruktur lässt sich das Design beider Formate stets wiederbeleben. Demzufolge können auch nach dem Ablauf des einen Formats immer wieder neue *entrepreneurial publics* hervorgebracht werden. Dies scheint auch die Praxis zu sein: Der *Social-Entrepreneurship-Workshop* findet in unterschiedlichen Ländern statt und ein jährlicher Zyklus des *Stroms der Ideen* hat sich ebenso etabliert.

Im zweiten Kapitel wurden digitale Ideen und Beschwerdemanagementsysteme (*Maerker Brandenburg* und *Smarticipate*) analysiert und aufgezeigt, wie eine *service public* (digital) entstehen kann. Partizipiert wird über den *Maerker* an der Behebung von regionalen und kommunalen Missständen und bei *Smarticipate* sowohl an der Wissenschaft als auch an der Stadtplanung Hamburgs. Anhand der Fälle konnte dargelegt werden, wie die Spannung zwischen Standardisierung und Individualisierung produktiv auf die Herstellung einer Öffentlichkeit wirkt. Der Zweck der Konstitution einer Öffentlichkeit bestand für die Institution zum einen in der Analyse von Problemen in der Stadt, zum anderen in der Vermittlung eines

Verantwortlichkeitsgefühls auf einer niedrigschwelligen Ebene. Durch die Inszenierung einer Mängel-Landschaft in einer Region werden die *attachments* an private *issues*, wie ein Schlagloch, von verschiedenen Akteuren im gemeinsamen *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“ gebündelt. Der Anstoß durch einen zu hohen Rasen oder einen fehlenden Zebrastreifen in der Nähe einer Schule wurde durch technische Elemente, wie die App, und nicht-technische, wie die dazugehörige Kommunikationsstrategie, gebündelt. Akteure, welche sich an unterschiedlichen Orten befinden, werden durch die Eingabe persönlicher Mängелеmpfindungen Teil einer Öffentlichkeit. Diese Öffentlichkeit informiert sich über Mängel und setzt sich für deren Behebung ein.

Die Art der zeitlich begrenzten, unaufwändigen Partizipation an Regionalentwicklung wird ermöglicht durch die Spannung von Standardisierung und Individualisierung. Diese Gegensätze sowie die Inszenierung des *issues* sorgen für die Entstehung einer *service public*. Ohne infrastrukturelle Rahmenbedingungen ist es aufwändiger, über Mängel zu informieren, außerdem ist es nicht möglich, andere Mängelmeldungen einzusehen und sich selbst daran zu orientieren. Die Plattform mit den gesammelten Einträgen ermöglicht es, sich selbst nicht als einzig*e aktiv*e Bürger*in wahrzunehmen, sondern als eine*r von vielen, welche*r diesen Prozess durchläuft. Die digitale Karte zeigt an, dass die*der Bürger*in mit dem eigenen Mängелеmpfinden Teil einer größeren Gruppierung ist, die ihre Kommune verschönern will. Das persönliche *issue*, wie der Wunsch nach einem Zebrastreifen, ist demzufolge nur eines von vielen. Ohne die digitale Karte, wüsste die*der Einzelne nicht, wie viele Mitstreiter*innen sich um das *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“ in ihrem*seinem Ort versammeln. Wie bereits Antić (2018, S. 287) in Bezug auf den *Maerker* bemerkt, werden Problemlösungsprozesse über Onlineplattformen kooperativ initiiert.

Mit der Anrufung als selbstständige, aktive, aufmerksame Subjekte werden die Individuen für die Aufgabe des Mängelerfassens responsabilisiert. Vor dem Mängelmelder lag dies hauptsächlich in der Verantwortung der zuständigen städtischen oder kommunalen Verwaltung, die jetzt allerdings immer noch über die Priorisierung entscheidet. Ausgelagert wurde die Identifikation von Mängeln. Die Verantwortungsübertragung von der kommunalen Institution hin zu den Bürger*innen funktioniert zum einen über die Standardisierung des Mängelmeldeprozesses, da unabhängig von der Art des Mangels (sozial, städtebaulich oder umweltbezogen) die Möglichkeit besteht, dieses immer auf gleiche Weise einzustellen. Zum anderen trägt die digitale Repräsentation der Mängel auf einer Karte zur Responsibilisierung bei. Anhand des Falles *Smarticipate* wurde gezeigt, wie die Zukunft eines solchen kooperativen Ideen- und Beschwerdemanagementprozesses aussehen kann. Durch den Zugriff auf eine Datenbank und direktes, algorithmisiertes Feedback können die Bürger*innen ihre Einträge anpassen und sich in Feldern wie Stadtplanung oder Grundrecht professionalisieren. Doch auch der Algorithmus hinter der Applikation verbessert sich stetig durch die Zunahme

der Einträge und somit der Datengrundlage. *Smarticipate* lässt demnach Rückschlüsse auf zukünftige Standardisierungen im Bereich Ideen- und Beschwerdemanagement zu. Die Entwicklung zeigt auch, wie das Verhältnis zwischen Technologie und Bürger*innen als Dienstleister an der Kommune oder Stadt verteilt sein kann. Beim *Maerker* ist die Plattform eher noch ein Instrument, bei *Smarticipate* ist die App durch ihre Vorschläge interaktiverer konzipiert.

Der Designprozess zur Entstehung einer *service public* besteht aus dem Aufbau und der Aufrechterhaltung der Infrastruktur (Plattform, App, Abläufe in der jeweiligen Behörde etc.) sowie der Bündelung vieler verschiedener privater *issues* in einem übergeordneten öffentlichen *issue* „Infrastrukturprobleme lösen“. Neben der dominanten Spannung lassen sich bei Partizipationsdesigns mit entstehender *service public* auch andere feststellen. Die einzelnen Bürger*innen treten auf der Plattform in Konkurrenz zueinander, welcher Eintrag zuerst und am schnellsten bearbeitet bzw. welchem Wunsch nach einem Fahrradweg stattgegeben wird. Gleichzeitig wird sich gemeinsam für die Verbesserung der Region und Stadt eingesetzt. Ebenso treten die einzelnen Orte des *Maerker*s sowie die *Smarticipate*-Städte in Konkurrenz: Wer die meisten Mängel meldet, wird als Vorreiter-Ort im Land Brandenburg kommuniziert beziehungsweise geht es auch darum, in welcher Stadt/Region das System am besten funktioniert. Dennoch arbeiten alle für dasselbe Ziel: ein infrastrukturproblemfreies Brandenburg und mehr Bäume in den Städten. Ebenso wird bei beiden Fällen mit Elementen regulativ experimentiert, die *Maerker* Plattform ändert ihre Darstellungsform regelmäßig, aber keineswegs zufällig. Die Herangehensweise über einen lernenden Algorithmus, wie bei *Smarticipate*, ist nur eine Neuerung, die in Zukunft bei responsiven Ideen- und Beschwerdemanagementtools zu erwarten ist.

Im dritten Teil der Analyse wurde das Design zur Entstehung von *hacking publics* nachgezeichnet. Mithilfe der Betrachtung verschiedener Civic Hackathons wurde der Mechanismus zur Entstehung dieser Öffentlichkeiten herausgearbeitet: die Spannung zwischen Regulieren und Experimentieren. Die Bedingungen zum Experimentieren müssen ebenso geplant und bereitgestellt werden wie das *issue* selbst. Mittels der Kombination von frontalen (Vorträge, Abschlusspräsentation) und interaktiven Momenten (Ideenfindung, Gruppenarbeit) sowie der Moderation und der Anleitung an den technischen Geräten durch Expert*innen (Regulierung) wird die dauerhafte Inklusion von Beteiligten erleichtert. Der Experimentalcharakter wird sowohl in der Anwendung der Technologien (Knete, Sensoren, 3D Drucker, Programmieren, Pitchen etc.) als auch in der interdisziplinären Gruppenarbeit zwischen Informatiker*innen, Designer*innen und interessierten/betroffenen Bürger*innen arrangiert.

Während der Hackathons wurde (technik-)wissenschaftliches Wissen über Vorträge vermittelt. Ebenfalls wurde durch die Experimente, welche die Beteiligten mit den vorhandenen materiellen und digitalen Technologien durchführten, praktisches Wissen zum Umgang mit

den entsprechenden Technologien angeeignet. Diese Aneignung erfolgt experimentell durch Ausprobieren, aber stets auch reguliert über die Anleitung von Expert*innen. Ein weiteres Indiz für die Entstehung einer *hacking public* besteht im kommunikativen Austausch über (technik-)wissenschaftliche Probleme und Lösungen in den einzelnen Arbeitsgruppen. Außerdem wurden vorhandene Wissensbestände in der Erarbeitung von Prototypen neu geordnet, wissenschaftliches Wissen also neu arrangiert. Entsprechend wurde ein kritischer Vorschlag für eine alternative Zukunft erarbeitet.

Die einzelnen Gruppen der Hackathons traten mit ihren Vorschlägen, ähnlich der *entrepreneurial public*, in einen Wettbewerb zueinander. Aufgrund gemeinsamer Mahlzeiten, des gemeinsamen Feierabendbiers und der Zwischenberichterstattung des Projektstandes wurde die Konkurrenz aber nie vordergründig. Es herrschte eine produktive Spannung der *Coopetition*. Wie bei den anderen Formaten stand das Individuum mit seinen Wünschen und Begehlichkeiten im Mittelpunkt, es ließen sich individuelle Ziele verfolgen, aber nur so weit, wie es die Partizipation selbst nicht gefährdete. So musste sich nicht entweder für eine Gruppe der Wissenschaftler*innen oder der Stadtenthustast*innen entschieden werden, aber völlig ohne Gruppenzugehörigkeit konnte eine Anmeldung für den jeweiligen Hackathon nicht stattfinden. Die Spannung zwischen Individualisierung und Standardisierung lässt sich demnach auch beim Design von Formaten mit dem Ergebnis von *hacking publics* verdeutlichen.

Der hier vorgestellte Dreiklang von unterschiedlichen Spannungen ist somit nicht ausschließlich auf die drei verschiedenen Fallstudien zurückzuführen. Die Fallstudien wurden zunächst sorgfältig ausgewählt, um aufzeigen zu können, wie Partizipation designt wird. Dabei wurde deutlich, welche Elemente das Partizipationsdesign charakterisieren und welche Arten von Öffentlichkeiten sich entsprechend (immer wieder) hervorbringen lassen. Das Design der Partizipationsformate, inklusive deren Infrastrukturen aus Websites, Anmeldegrundlagen und Ablaufmechanismen, kann stets wiederverwendet werden, auch wenn ein anderes inszeniertes *issue* im Fokus stehen soll. Das Design muss dafür in der Infrastruktur angepasst, aber nicht gänzlich neu konfiguriert werden. Dies entspricht der im Kapitel 1.4 von Soneryd (2016) beschriebenen Partizipationstechnologien, die zwischen verschiedenen Ländern zirkulieren können. Sie beschreibt Öffentlichkeiten als Ressourcen, welche zwischen verschiedenen Ländern reisen. In dieser Arbeit wird in diesem Zusammenhang nicht von Technologien sondern von Partizipationsdesigns gesprochen, aber die Übertragung auf andere Kontexte ist ebenso denkbar. Partizipationstechnologien lassen sich ebenso wiederfinden im Rahmen von Beteiligung in Unternehmen, wie Betriebsräten. Soneryd konkretisiert die Konzeption von Öffentlichkeiten nicht detailliert, das wurde in dieser Arbeit getan. Interessant wäre es zu sehen, wie das Konzept von Soneryd zur Zirkulation von Öffentlichkeiten und der damit zusammenhängenden Entstehung unterschiedlicher Arten von Bürgerschaft mit dem hier vorgestellten Konzept gedacht werden können. Die Konzeption von Bürgerschaft spielte in die-

ser Arbeit keine gesonderte Rolle, aber gerade in Bezug auf Partizipation könnte dieser Aspekt zukünftig von Interesse sein. Ebenso könnte die von Fung (2005) vorgeschlagene Perspektive von Machtverhältnissen bei Partizipationsformaten, die hier nicht fokussiert wurde, fruchtbar für weitere Analysen sein. Im Folgenden sollen die Ergebnisse zur Transformation von *issues* noch in einen größeren Zusammenhang von aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen gestellt und weitere offene Fragen thematisiert werden.

8.2 Forschungsbedarf zu Partizipationsprozessen

Möglich wäre auf Grundlage der hier vorliegenden Ergebnisse, die Arbeit von Converse (2006) zu *issues publics*, die das Wahlverhalten der amerikanischen Gesellschaft in den 60er-Jahren untersucht hat, auf aktuelle Themen anzuwenden (bereits erwähnt im Kapitel 2.1). Die immer komplexer werdenden gesellschaftlichen Herausforderungen stellen sowohl die Parteien im Wahlkampf als auch die Bürger*innen im sozialen Netz und an der Wahlurne vor Herausforderungen. Demzufolge wäre es interessant zu fragen, wie Bürger*innen bei Wahlen heute um spezifische *issues* versammelt, wie die *issues* inszeniert und wie diese von (digitalen) Infrastrukturen gerahmt werden. Durch diesen Forschungsfokus könnten gegebenenfalls noch weitere Spannungen bei der Entstehung spezifischer Öffentlichkeiten herausgearbeitet werden.

Exemplarisch könnte auch erläutert werden, warum der Brand der Pariser Notre-Dame im Frühjahr 2019 so viele Bürger*innen zu Spenden bewegen konnte. Die Situation war sehr speziell, denn die Spendenbereitschaft für ein Wahrzeichen war sehr hoch, doch gleichzeitig stand Frankreichs Sozialsystem im Zuge der Gelbwesten-Proteste sehr in der Kritik, für sozial Schwache herrschte eher wenig Spendenbereitschaft. Die These wäre, dass die Spender*innen für die Notre-Dame sehr leicht *attachments* bilden konnten, die folgende Äußerung des Spiegelkolumnisten spiegelt dies wider:

Wer für Notre-Dame spendet, verewigt sich in der französischen Geschichte. Frankreich ist ein Zentralstaat, Paris sein Zentrum, und Notre-Dame das Zentrum dieses Zentrums. Auf dem Platz vor der Kathedrale ist der französische „Kilometer null“ eingelassen, alle Wege starten hier und führen hierhin. Nirgends bietet sich eine so gute Geldanlage für Menschen, denen es darum geht, dass ihr Name unsterblich wird. Und darum, per Spendenquittung Steuern zu sparen. (Kuzmany 2019)

Anhand des Auszugs einer Kolumne zeigt sich, wie Bürger*innen um ein *issue* versammelt werden und so für städtische Herausforderungen Verantwortung übernehmen. Mithilfe der Analyse derartiger Fälle und der mit dem *issue* verbundenen *attachments* wäre es so auch möglich, für andere soziale Themen Unterstützer*innen zu finden. Die These dahinter ist, dass sich Prestige entsprechend auch über Spenden an soziale Projekte herstellen ließe. Eine Spende für eine karikative Einrichtung könnte ebenso mit öffentlicher Präsenz einhergehen und so auch ohne direkte Betroffenheit von einem *issue* wie Obdachlosigkeit Spenden hervorrufen.

Neben der Ausdehnung des Themenspektrums wäre ein erweiterter Fokus auf die Infrastruktur von Partizipationsmodi denkbar, indem eine rechtssoziologische Perspektive in Analysen integriert wird. Die Diskussionen zu Rechten von Bürger*innen wird gerade im Bereich der Citizen Science geführt.⁴⁷ Bei Partizipation an Citizen-Science-Projekten kann nicht immer klar festgestellt werden, wer Rechte an Einträgen und Fotos auf entsprechenden Plattformen hat (ebd.). Das trifft auch auf Partizipationsplattformen zu. Gerade im Urheberrecht gibt es Diskussionen, ab wann etwas „ein Werk“ ist und somit urheberrechtlich geschützt werden kann. Bei Fotos beispielsweise kann sehr schwer unterschieden werden, ob es sich um einen sogenannten Schnappschuss handelt oder ein Kunstwerk. Bei den Ideen, die beim Ideenwettbewerb im fünften Kapitel vorgestellt wurden, kann beispielsweise nur der Beschreibungstext, nicht aber die Idee selbst geschützt werden. Ebenso fällt ein Datum, welches auf einer Website eingestellt wird, nicht unter das Gesetz. Was passiert aber, wenn der oder diejenige ihren*seinen Hinweis oder ihr*sein Foto auf einer Beschwerdeplattform wieder entfernen möchte? Gibt es vielleicht auch Fälle, bei denen eine andere Person das Foto löschen möchte, weil es etwa das eigene Grundstück abbildet? Neben dem Urheberrecht sieht auch das Patentrecht keinen Schutz für Ideen und Prototypen, wie sie bei den Civic Hackathons entstehen, vor. Patentanmeldungen sind generell mit sehr viel Aufwand und finanziellen Ressourcen verbunden. Es stellt sich somit die Frage, wie Einzelne mit der Problematik „Ideenklau“ umgehen. Ist den Partizipierenden bewusst, dass sie mit dem Pitchen ihrer Idee auch andere Menschen oder größere Organisationen dazu motivieren, aus ihrer Kreativität Profit zu schlagen? Fraglich ist ebenso, ob dies tatsächlich ein Problemfeld darstellt und ob sich die Veranstaltenden von Partizipationsformaten einen Umgang mit der Problematik angeeignet haben. Das Spannungsfeld zwischen Recht und neuen Partizipationsmodi scheint bisher noch weitestgehend unerforscht. Gerade da als Infrastruktur auch Gesetze und Regeln begriffen werden, kann eine rechtssoziologische Auseinandersetzung mit diesem Aspekt das hier vorgestellte Konzept zusätzlich bereichern bzw. einen völlig neuen Aspekt in der Partizipationsforschung beleuchten.

Neben rechtssoziologischen Betrachtungen wäre ebenso eine (arbeits-)soziologische Debatte zu Partizipationsmodi denkbar. Im Zusammenhang mit Citizen Science wird bereits diskutiert, ob es sich bei den Beiträgen der Bürgerwissenschaftler*innen um Dienstleistungen handelt, die von den wissenschaftlichen Institutionen entlohnt werden müssten. Gerade im Bereich der (digitalen) Citizen Science, bei der Bürger*innen ähnlich wie Crowdworker Dienstleistungen für Forschungsprojekte erbringen, ist das Thema Arbeit und die Diskussion zur Zahlung von Honoraren bereits angekommen. Lai*innen und Amateure, vermittelt durch

⁴⁷ Der interne Workshop fand im Mai 2019 im Naturkundemuseum statt und wurde vom für Citizen Science zuständige Referat im BMBF veranstaltet. Geladen waren Wissenschaftler*innen, Praktiker*innen aus den Citizen Sciences und Expert*innen zu den jeweiligen Rechtsgebieten. Der Workshop wurde von der Autorin besucht und entsprechend dokumentiert. (Workshop „Rechtliche Grundlagen zu Citizen Science“ vom 18.05.2019 in Berlin).

Online-Plattformen und Apps, leisten in Crowd-Science-Projekten einen Beitrag zu spezifischen Fragen meist durch massenhaftes Sammeln und Auswerten von Daten. Citizen oder auch Crowd Science wird dementsprechend als neue wissenschaftliche Arbeitsteilung bezeichnet (Bonney et al. 2016; Dickel und Franzen 2015; Haklay 2012; Raddick et al. 2010). Das Vorgehen über Crowdsourcing ermöglicht datenintensive Projekte, welche allein mit wissenschaftlichem Personal nur schwer umsetzbar wären. In der Wissenschaft und Praxis zu Citizen Science werden zunehmend Möglichkeiten der Entlohnung und Risiken der Ausbeutung der Bürgerforscher*innen diskutiert (Teilnahme Workshop „Rechtliche Rahmenbedingungen von Citizen Science“, 18.05.2019). Bei der Partizipation an Plattformen wie dem *Maerker* übernehmen die Bürger*innen ebenso die Aufgaben, welche sonst Mitarbeitende der Stadt- oder Kommunalverwaltung erledigt haben. Die Frage wäre, ob dies eine Art Crowdwork darstellt. Auch die langfristige Partizipation am Ideenwettbewerb *Strom der Ideen* zeigt, wie Bürger*innen Lösungen für politische Ziele wie die Reduzierung von CO₂-Emissionen unentgeltlich umsetzen.

*Also ich sag erst vielen, vielen Dank erst mal an die Organisatoren von dem Ganzen. Ich muss sagen, mich hat das fast schon gerührt, wie viele Leute es gibt, die ehrenamtlich engagiert sind, ohne irgendwie eine direkte Gegenleistung da irgendwie dran arbeiten. Äh, muss ich echt irgendwie sagen, mich rührt's wirklich. Ich hab' die letzten Monate glaub' ich mehr gearbeitet, wie in meinem ganzen restlichen Leben zusammen. (Teilnehmer*in Strom der Ideen).*

Dieser Ausschnitt zeigt, wie viel Zeit und Energie in freiwilliges Engagement fließen und dass dies auch Einbußen in anderen Lebensbereichen fordern kann. Die Engagierten nehmen demzufolge auch Nachteile ihres Engagements – wie fehlende Entlohnung – in Kauf. Gerade in den Diskursen zu Engagementpolitik werden Diskussionen zur Monetarisierung von bürgerschaftlichem Engagement schon länger geführt (Hessisches Sozialministerium und Landes, Ehrenamtsagentur Hessen 2007; Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement [BBE] 2015). Beispiele sind diesbezüglich die Aufwandspauschale für Übungsleiter*innen oder auch die entgeltliche Betreuung von Senior*innen. Die Vor- und Nachteile der Monetarisierung, wie die Veränderung von Motiven und das Verschwimmen der Grenzen zwischen Erwerbsarbeit und Engagement, werden in diesem Segment bereits ausführlich diskutiert. Denkbar wäre, dass sich in den nächsten Jahren diese Diskussionen auch in Bezug auf (Plattform-)Partizipation ausweiten. Fragen, warum ein Eintrag beim *Maerker* nicht mit einem Kleinstbetrag entlohnt wird oder wieso für die Umsetzung einer Idee nicht von Anfang an Unterstützung von der Kommune kommt, sondern Gelder durch die Crowd akquiriert werden müssen, sind diesbezüglich denkbar. Was in den öffentlichen Diskursen diskutiert wird, ist stets auch ein Thema für die Wissenschaft. Dort finden sich bereits Auseinandersetzungen zu dem Thema Crowdwork, die für derartige Untersuchungen einen Anhaltspunkt bieten.

In kritischer Weise beleuchten die Arbeiten die Folgen von Open Innovation für die Wirtschaftsordnung, die Globalisierung der Angebotsmärkte für Arbeitskraft sowie die ambi-

valente Rolle der Crowdworker als selbstständige „Arbeitnehmende“ (Staab und Nachtwey 2016; Benner 2015). Durch die Arbeit in der Crowd werden weiterhin kritisch die Erwartungen einer Erweiterung flexibler gesellschaftlicher Beteiligungs- und Wertschöpfungsoptionen, Befürchtungen institutionell unbeschränkter, digitaler Ausbeutung und Responsibilisierungen sowie die Entgrenzung von Arbeit und Freizeit durch neue Kollektive aufgezeigt (Dickel und Thiem 2016). Erforscht werden bereits die Konsequenzen für die gesellschaftliche Arbeitsteilung (Bruns 2010), die Veränderung des Kund*innen-Unternehmen-Verhältnisses, damit zusammenhängend die These der*s arbeitenden Kund*in (Kleemann et al. 2008, 2012) sowie neue Organisationsformen in der Innovationsherstellung (DiMaggio und Powell 2000). Die Übertragung der Open-Innovation-Methoden in den Bereich der Partizipation, wie es bei den untersuchten Formaten der Fall war, wurden hingegen bislang nicht abschließend betrachtet. Crowdwork und Partizipation könnten dementsprechend zusammengedacht werden und Fragen nach der Ökonomisierung von Partizipation adressieren.

Dementsprechend könnte neben der Ausweitung der Fragestellungen zum Phänomen neuartiger, (digital-)technologisch formatierter Partizipationsmodi auch die Frage nach der gezielten Transformation von *issues* weiter diskutiert werden. Dadurch lassen sich Fragen nach der aktuellen Konstitution einer Gesellschaft aufstellen und auch beantworten.

8.3 Zur Partizipationskultur in demokratischen Gesellschaften

Den status activus der Staatsbürger*innen und die politische Gestaltungskraft, die ihnen in einer Demokratie zugesprochen wird, gilt es den Ergebnissen der vorliegenden Arbeit folgend in der westlichen Kultur ernst zu nehmen. Die Ambivalenz zwischen Partizipieren-Sollen und Partizipieren-Können besteht in demokratischen Verhältnissen stetig fort. Die Forderung nach Freiwilligkeit und damit die Politisierung des Sozialen wurden bereits als Teil des Diskurses zu bürgerschaftlichem Engagement (Sutter 2015) beschrieben. Die*der aktive Bürger*in wird somit nicht ausschließlich durch (digitale) Technologien geschaffen. Die Rollenübernahme wird ggf. erleichtert oder beschleunigt, aber es entstehen keine komplett neuen Verhältnisse. Was die vorliegende Arbeit durch den Fokus auf Partizipationsmodi zeigen konnte, ist, welche Bedingungen für die Transformation von *issues* gestaltet werden (müssen).

Bisher wurde beobachtet, dass bürgerschaftliches Engagement stets sehr sensibel auf reale Problemlagen reagiert. Dies wurde beispielsweise durch die zahlreichen zivilgesellschaftlichen Initiativen während der EU-Flüchtlingskrise 2015 sichtbar. Allerdings, das zeigen auch die hier vorliegenden Fälle, darf bürgerschaftliches Engagement auch nicht erzwungen werden. Die nicht-instrumentelle Einbindung von Engagement verlangt demnach nach der Akzeptanz der Bedingungen und entsprechenden Handlungslogiken (Klein und Embacher

2013). Dabei half in den letzten Jahren das Aufrechterhalten des Wechselspiels zwischen Verpflichtungsgefühl und Freiwilligkeit. Dem folgend soll Engagement nicht nur gut sein, sondern auch Spaß machen. Denn die Stärkung der zivilgesellschaftlichen Strukturen wird nicht zuletzt aufgrund des Wegfalls sozialstaatlicher Hilfen verfolgt (Seubert 2012) und häufig unhinterfragt angenommen. Dies bestätigten auch die hier untersuchten Fälle. Außerdem wurde in dieser Arbeit das Element „Spaß“ auch konzeptionell mit dem Begriff der Effervescenz (Durkheim 2005) in die Stabilisierung der *issue publics* eingepasst.

Auch wenn bei der Betrachtung der Partizipationsformate zeitweise das Gefühl aufkommt, die demokratischen Verhältnisse würden stark Richtung Neoliberalismus verändert, die Entstehung einer neuen Form von Demokratie, wie der Postdemokratie (Crouch 2004), gilt es dennoch zu verneinen. Crouch beschreibt eine Postdemokratie als formale Hülle, in der die Energie und Innovationstriebkraft von kleineren, politisch-ökonomischen, elitären Zirkeln stammt. Partizipationsformate sind Teil des großen demokratischen Gedankens und die kleinen Zirkel von Teilnehmer*innen können sehr wohl Keimzellen für Ideen und Innovationen darstellen, aber so elitär wie Crouch es beschreibt sind diese nicht. Anhand der untersuchten Formate wird im Gegensatz zu Crouchs These sichtbar wie vielfältig die Partizipationslandschaft ist. Allerdings entwickeln sich die Ideen im Rahmen der hier vorgestellten Formate gerichtet, mit größeren, vorher gesetzten politischen Zielen im Hintergrund. Ebenso heißt Partizipation nicht nur eigene Projekte zu verwirklichen, sondern, wie bei den Fällen im sechsten Kapitel gezeigt wurde, auch Dienstleistungen für die Stadt oder Kommune zu erbringen. Interessant wäre es demnach zu hinterfragen, wie Partizipationsmodi in größere Kontexte, also auch in verschiedene „policy designs“ (siehe dazu Kapitel 3.1) eingepasst werden. Beispielsweise könnte betrachtet werden, welche anderen Modi des Regierens in Brandenburg angewendet werden und welche Rolle die *Maerker*-Plattform im Zusammenhang mit diesen Regierungsformen einnimmt.

Organisierte Partizipationsmodi sind außerdem nicht die einzigen gesellschaftlichen Transformationszellen. Traditionelle Instrumente wie die Etablierung neuer Parteien⁴⁸, Verbändearbeit oder auch soziale Bewegungen⁴⁹ können gesellschaftliche Zustände verändern. Doch auch große Internetkonzerne wie Facebook, Google oder Amazon transformieren individuelle Praktiken und somit gesellschaftliche Strukturen, denn sie gestalten die Art des demokratischen Engagements. Plattformen wie YouTube, auf denen politische Meinungen vertreten werden und erfolgreiche Youtuber*innen zu Demonstrationen aufrufen – zum Beispiel gegen Artikel 13, Urheberrecht –, bieten ebenso die Grundlage für bürgerschaftliches Engage-

⁴⁸ Gezeigt hat sich dies in der Etablierung der Partei Alternative für Deutschland, die in den letzten Jahren immer mehr Zulauf bekommen hat und in zwei ostdeutschen Bundesländern bei der Europawahl 2019 stärkste Partei wurde.

⁴⁹ Besonders eindrücklich zeigt sich das an der Bewegung „Fridays for Future“, die sich für eine bessere Klimapolitik einsetzt und durch ihre regelmäßigen Streiks und Demonstrationen das Bewusstsein für klimapolitische Fragen verändern will.

gement. Außerdem ermöglicht es Facebook, lediglich durch die Änderungen des Hintergrundes eines Profilbildes zu zeigen, dass mit einer Bewegung sympathisiert wird.⁵⁰ Auch so können Öffentlichkeiten entstehen. Dieses Phänomen wird auch mit dem Begriff „Klicktivismus“ beschrieben, womit der Umstand angeprangert wird, dass die Inhalte von politisch motivierten Initiativen oder Personen in der digitalen Welt zwar häufig mit einem „like“ ausgezeichnet, geteilt oder kommentiert und entsprechend weiterverbreitet werden, sich diese Form des Engagements jedoch wenig auf politisches Geschehen auswirkt (Cuéllar 2017). Weiteres politisches Engagement ist darüber hinaus oft nicht zu beobachten. Negativ konnotiert wird hier auch von „Slacktivismus“ gesprochen – eine Kombination der englischen Wörter „slack“ (bummeln) mit „activism“ (Aktivismus). Das „Liken“ oder die Veränderung des eigenen Profilbilds verlangt laut der Autorin (ebd.) nur wenig Auseinandersetzung mit einem politischen Thema. Positiv betrachtet könnte über Klicktivismus gesagt werden, dass auch die oberflächliche Auseinandersetzung zumindest eine Art der Beschäftigung damit ist und dass Partizipation durch die digitalen Medien sehr niedrigschwellig organisiert werden kann. Das Beispiel des Klicktivismus zeigt, dass mit den in dieser Arbeit untersuchten Fällen lediglich ein Teil der Partizipationsmöglichkeiten in demokratischen Gesellschaften abgedeckt wurde. Der vorgestellte Analyserahmen kann dazu dienen, auch solche Formen von Partizipation zum einen zu analysieren und zum anderen auch zu gestalten. Öffentlichkeiten um sehr spezifische *issues* in den sozialen Medien zu formieren, kann auch eine Chance sein, gesellschaftliche Herausforderungen niedrigschwellig und umfassend zu adressieren. Die Partizipationslandschaft ist sehr vielfältig und lediglich ein kleiner Teil der Zivilgesellschaft engagiert sich zeitaufwändig bei einem Format, was ebenso wenig für einen radikalen Wandel der demokratischen Verhältnisse spricht.

Es hat sich in der Arbeit gezeigt, wie sich Partizipation abhängig von deliberativen Formaten wie Bürger*innendialogen weiterentwickelt hat. Ebenso wurde dargelegt, wie Bürger*innen Probleme aktiv benennen oder Lösungen erarbeiten wollen, statt nur über Lösungsmöglichkeiten zu diskutieren. Die hier vorgestellten Formen von Partizipation zeigen, unabhängig ob Prototypen tatsächlich weiterentwickelt oder Projekte langfristig verfolgt werden, wie sich Bürger*innen mit Themen beschäftigen können und wollen. Das Gefühl, produktiv zu sein und das gemeinsame Vergnügen motiviert Bürger*innen zur Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen Herausforderungen unserer Zeit. Dies bietet ebenso Raum für die dazugehörige Wissensvermittlung. Nichtsdestotrotz sollten die Ambivalenzen bezüglich der geforderten Expertise, die mit dieser Art von Partizipation einhergehen, beachtet werden. Denn die hier vorgestellten Partizipationsdesigns sind nicht inklusiv für verschiedene gesellschaftliche Gruppen, wie solche mit weniger Bildungshintergrund. Hier zeigen sich Machtverhält-

⁵⁰ Im Jahr 2015 hatten Facebook-Nutzer*innen ihr Profilbild gegen das „Je suis Charlie“-Logo ausgetauscht. Mitte des Jahres 2015 färbten viele dann ihr Profilbild bunt. Anlass dafür war der Beschluss des Obersten Gerichtshofs in den USA, die „Homo-Ehe“ zu legalisieren.

nisse der bestehenden gesellschaftlichen Klassen.⁵¹ Aber mit dem Hintergrundwissen, dass persönliche *issues* und *attachments* eine tragende Rolle spielen, können möglicherweise auch andere Klassen angesprochen und für gesellschaftliche Entwicklungen responsabilisiert werden.

Gerade im Umgang mit dem aktuellen Thema Klimawandel stellt die Transformation von *issues* eine Möglichkeit dar, Bürger*innen mit diesem Thema zu verbinden. Es müssen der hier vorgestellten Theorie folgend (neue) *attachments* zu dem öffentlichen *issue* Klimawandel geschaffen oder persönliche *issues* daran anschlussfähig gemacht werden. Was heißt das für die Politik? *Issues* wie die Hitze durch die hohen Temperaturen im Sommer 2018 oder steigende Gemüsepreise aufgrund von Missernten, von denen sich bereits verschiedene Akteure betroffen fühlen, könnten durch die Medien und die Politik direkt mit dem Klimawandel in Verbindung gebracht werden. Auch Konsequenzen für individuelles Handeln, wie ein geringerer Fleischkonsum oder das Vermeiden von Langstreckenflügen, könnten mit dem *issue* Klimawandel verbunden werden. So könnte durch die gezielte Transformation von *issues* die Betroffenheit von zunehmend heißeren Sommern in die Betroffenheit vom Klimawandel selbst umgewandelt werden. Die Art und Weise, wie diese Verbindung aufgebaut werden kann, stellt eine Herausforderung dar. Klar ist, dass komplexe aktuelle Problemstellungen in demokratischen Gesellschaften, wie der Klimawandel, kooperative Problemlösungsprozesse benötigen. Diese Art der Kooperation zu organisieren, sollte laut der Autorin Aufgabe der Politik bleiben. Wenn politische Akteure nicht wollen, dass bürgerschaftliches Engagement durchgängig ökonomisiert wird, liegt es an ihnen, Bürger*innen in diese wichtigen Fragestellungen einzubinden. Wichtig ist auch, sie dazu zu ermutigen und finanziell und mit Kompetenzen auszustatten, sich mit den Herausforderungen auseinanderzusetzen zu können. Die vorliegende Arbeit zeigt, dass Partizipation bereits oft der Sensibilisierung für bestimmte Themen dient, aber die großen gesellschaftlichen Herausforderungen können nicht durch die Zivilgesellschaft allein gelöst werden. Waldschutzprojekte oder Regionalentwicklung gehen nicht nur Bürger*innen etwas an, sondern ebenso die großen Unternehmen und die politischen Akteure selbst. Manche politischen Ziele können eben nur mit gesetzlichen Regularien und nicht mit Ideen, die innerhalb eines Partizipationsformats entwickelt wurden, gelöst werden. Das soll nicht heißen, dass ein Demokratieverständnis, wie es Lippmann (1925) (siehe Kapitel 2) propagiert, für die aktuellen Herausforderungen dienlich ist. Er schlägt vor, dass die Öffentlichkeit über eine Nachrichtenagentur über gesellschaftliche Pro-

⁵¹ Der Klassenbegriff erlebt in der Soziologie momentan eine Renaissance, u. a. durch das Werk von Andreas Reckwitz (2017) „Gesellschaft der Singularitäten“. Darin beschreibt er, wie im Gegensatz zur klassischen Moderne nicht mehr primär von einer sozialen Logik des Allgemeinen ausgegangen werden kann, die gegenwärtige Gesellschaft sei durch die systematische Hervorbringung von Singularitäten (Einzigartigkeiten) gekennzeichnet. Reckwitz beschreibt weiter die spätmoderne Gesellschaft als eine Klassengesellschaft der Kulturen. Diese ist charakterisiert durch Subjekte, die sich nicht nur anhand ungleich verteilter materieller Ressourcen unterscheiden, sondern sich primär in Bezug auf ihre Lebensstile, ihre informellen sowie formellen Bildungsabschlüsse und ihr kulturelles Kapital unterscheiden (ebd., S. 275ff.).

zesse informiert werden und nur im Notfall in politische Prozesse eingreifen sollte. Ansonsten sei die Komplexität für die Bürger*innen zu hoch. Die Autorin vertritt die Ansicht, dass die Komplexität der aktuellen gesellschaftlichen Fragen zwar durchaus hoch sei, es aber Bürger*innen gebe, die in der Lage sind, öffentliche *issues* zu verstehen und bis zu einem gewissen Grad zu bearbeiten. Allerdings könne die Zivilgesellschaft allein in einer repräsentativen Demokratie nicht die Verantwortung für den gesellschaftlichen Wandel übernehmen.

Für die Politik wird in der Zukunft die größte Herausforderung sein, zu entscheiden, zu welchem Thema und zu welchem Zeitpunkt welches Partizipationsdesign ein sinnvolles Instrument darstellt, um spezifische Gruppen zur Partizipation zu motivieren. Vielmehr noch muss diskutiert werden, ob tatsächlich die „aktive“ Beteiligung der Bürger*innen für manche Fragen angebracht ist bzw. wie wahrscheinlich es ist, dass die jeweilige Gruppe das erreichen kann, was erwartet wird. Das zeigt sich bei den Hackathons, bei denen Herausforderungen bearbeitet wurden, die nicht innerhalb von zwei Tagen gelöst und umgesetzt werden können. Außerdem wurden innerhalb der Formate nicht immer die dringendsten Fragen von den jeweiligen Gruppen thematisiert.

*[Die Mietproblematik] wurde in keiner Stadt, obwohl das ja in jeder Stadt ein Problem ist, egal wo man ist, wurde in keiner Stadt irgendwie angegangen. Es war immer so Fahrradverkehr, aber immer allgemein, Mobilität war eigentlich überall. Und dann sehr unterschiedliche Sachen. Aber nicht jetzt so, wo ich jetzt sage, [das sind die Probleme.] also Integration, Migration, Mieten. (Organisator*in Stadt-Hackathon)*

Das Zitat illustriert recht eindrücklich den Zwiespalt, der bei Partizipationsformaten bestehen kann: zwischen Zielstellung des Formats und tatsächlichen Ergebnissen. Zur Kommunikation und Aneignung von Wissen zu den Themenfeldern und den Technologien eignet sich dieses Format also, aber wahrscheinlich nicht zur finalen Lösung von gesellschaftlichen Herausforderungen. Auch beim *Strom der Ideen* wird es sicherlich nicht ausreichen, die Ideen umzusetzen, um das Ziel „CO₂-freie Steiermark“ zu erreichen.

Derzeitige gesellschaftliche Problemlagen, wie sie auch in vorliegenden Fällen adressiert wurden, sind oft sehr komplex. Es ist demnach für Bürger*innen ohne spezifische Fachexpertise teilweise schwierig, sie zu verstehen und dementsprechend adäquate Lösungsstrategien zu entwickeln oder weitläufige politische Entscheidungen zu treffen. In diesem Punkt ist Crouch (2004) zuzustimmen. Es stellt sich demnach die Frage, wie für Herausforderungen wie Klimaschutz, demografischer Wandel und zunehmende Bevölkerungsmobilität Wissenschaft, Wirtschaft, Politik und Zivilgesellschaft gleichermaßen Verantwortung übernehmen können. Es könnte demnach überdacht werden, zu welchen Fragen es tatsächlich sinnvoll ist, Öffentlichkeiten aus Bürger*innen zu versammeln. Es sind, wie gezeigt wurde, oft die rein persönlichen *issues*, die zur Partizipation motivieren. Demzufolge kann von Bürger*innen nicht erwartet werden, dass sie die drängendsten Probleme einer Gesellschaft identifizieren und auch nicht, dass sie Lösungen dafür bereithalten oder dauerhaft an deren Bearbeitung

teilhaben. Denn Partizipation wird von den Beteiligten manchmal lediglich als Freizeitbeschäftigung betrachtet, ohne den Anspruch, an einem Wochenende die Welt retten zu können.

*[...] dann geh ich dorthin, bastel etwas. Ansonsten bräuchte ich ja in irgendeiner Art und Weise, müsste ich es ja in meinen Lebensaltag integrieren, daran weiter zu arbeiten. Ich hab 'nen Job, ich hab' Hobbys, ich hab' Verpflichtungen und das ist eben ein Hobby. (Teilnehmer*in Stadt-Hackathon)*

9 Literatur

- Abels, Gabriele, und Alfons Bora. 2004. *Demokratische Technikbewertung*. Bielefeld: transcript.
- Achleitner, Anna. 2018. Stichwort: Social Entrepreneurship. In: *Gabler Wirtschaftslexikon. Das Wissen der Expert*innen*, Hrsg. Springer Gabler Verlag. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/social-entrepreneurship-52240> (letzter Abruf: 05.11.2018).
- Adloff, Frank, und Steffen Mau. 2005. Zur Theorie der Gabe und Reziprozität. In: *Vom Geben und Nehmen. Zur Soziologie der Reziprozität, Theorie und Gesellschaft*, Hrsg. Frank Adloff und Steffen Mau, S. 9–57. Frankfurt: Campus.
- Akrich, Madeleine. 1992. The De-Description of Technical Objects. In: *Shaping Technology/ Building Society. Studies in Sociotechnical Change, Inside technology*, Hrsg. Wiebe E. Bijker und John Law, S. 205–224. Cambridge, MA: MIT Press.
- Al-Ani, Ayad. 2016. Ist Widerstand möglich? Souveränität in Wirtschaft und Politik. In: *Digitale Souveränität: Vertrauen in der Netzwerkgesellschaft*, Hrsg. Mike Friedrichsen und Peter J. Bisa, S. 67–78. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- American Heritage Dictionaries. 2015. *American heritage dictionary of the english language*. 5. Auflage. Boston, MA.: Houghton Mifflin Harcourt.
- Antić, Andreas. 2014. Demokratischer Experimentalismus – ein Weg durch die Unübersichtlichkeit? Überlegungen zu einer pragmatistischen Theorie digitaler Öffentlichkeiten. Vortrag Konferenz „Politisches Handeln in digitalen Öffentlichkeiten“. Göttingen, 28.11.2014. https://www.andreasantic.com/docs/Andreas_Antic_-_Vortrag_-_Demokratischer_Experimentalismus_Goettingen_2014-11-28.pdf (letzter Abruf: 05.01.2018).
- Archer, Bruce L. 1964. *Systematic method for designers*. London: Council of Industrial Design.
- Arendt, Hannah. 1967. *Vita activa oder Vom tätigen Leben*, 10. Auflage. München: Piper.
- Arendt, Hannah. 1998. *Das Urteilen: Texte zu Kants politischer Philosophie*, Hrsg. Ronald Beiner. München: Piper.
- Arendt, Hannah. 2015 [1960]. Der Raum des Öffentlichen und der Bereich des Privaten. In: *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Hrsg. Jörg Dünne, S. 420–433. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Arquilla, John, und David F. Ronfeldt. 2000. *Swarming & the future of conflict*. Santa Monica, CA: RAND.
- Aungst, Timothy Dy. 2015. Using a hackathon for interprofessional health education opportunities. In: *Journal of medical systems* 39(5): 1–2.
- Badger, Julia. 2013. Are Civic Hackathons Stupid? <https://www.citylab.com/life/2013/07/are-hackathons-stupid/6111/> (letzter Abruf: 13.08.2018).
- Baecker, Dirk. 2002. *Wozu Systeme?* Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Baecker, Dirk. 2005. *Form und Formen der Kommunikation*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Banz, Claudia, Hrsg. 2016. *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*. Bielefeld: transcript.
- Baranek, Elke, Corinna Fischer und Heike Walk. 2005. Partizipation und Nachhaltigkeit Reflektionen über Zusammenhänge und Vereinbarkeiten. https://www.tu-berlin.de/fileadmin/f27/PDFs/Discussion_Papers_neu/discussion_paper_Nr__15.pdf (letzter Abruf: 20.04.2019).
- Bartl, Michael. 2008. Open Innovation!. *HYVE White Paper*. http://hyve.de/cms/upload/f_1599_WhitePaper_OpenInnovation.pdf (letzter Abruf: 13.08.2018).

- Bauer, Joachim. 2014. *Prinzip Menschlichkeit: Warum wir von Natur aus kooperieren*. 7. Auflage. München: Wilhelm Heyne Verlag.
- Beck, Ulrich. 1986. *Risikogesellschaft. Auf dem Weg in eine andere Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich, und Elisabeth Beck-Gernsheim. 1994. *Riskante Freiheiten. Individualisierung in modernen Gesellschaften*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beck, Ulrich, und Wolfgang Bonß, Hrsg. 2001. *Die Modernisierung der Moderne*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Becker, M., Volker Schwarz, und Anke Schwertner, Hrsg. 2002. *Theorie und Praxis der Personalentwicklung: Aktuelle Beiträge aus Wissenschaft und Praxis*. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. München: R. Hampp.
- Belleflamme, Paul, Thomas Lambert und Armin Schwienbacher. 2014. Crowdfunding. In: *Journal of Business Venturing* 29(5): S. 585–609.
- Belliger, Andréa, und David J. Krieger, Hrsg. 2006. *ANTHology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*. Bielefeld: transcript.
- Benkler, Yochai. 2006. *The wealth of networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, Conn.: Yale University Press.
- Benner, Christiane. 2015. *Crowdwork – zurück in die Zukunft*. Frankfurt: Bund-Verlag GmbH.
- Bennett, W. Lance, Alexandra Segerberg und Shawn Walker. 2014. Organization in the crowd: peer production in large-scale networked protests. In: *Information, Communication & Society* 17(2): S. 232–260.
- Bensaude Vincent, Bernadette. 2014. The politics of buzzwords at the interface of technoscience, market and society: the case of „public engagement in science“. In: *Public understanding of science* 23(3): S. 238–253.
- Benz, Arthur, Susanne Lütz, Uwe Schimank und Georg Simonis. 2007. Einleitung. In: *Handbuch Governance. Theoretische Grundlagen und empirische Anwendungsfelder*, Hrsg. dies. S. 9–25. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften,
- Beuker, Nicolas. 2016. Design und die Sichtbarkeit möglicher Zukünfte. In: *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Hrsg. Claudia Banz, S. 35–42. Bielefeld: transcript.
- Bimber, Bruce A. 1996. *The politics of expertise in Congress: the rise and fall of the Office of Technology Assessment*. New York: State University of New York Press.
- Blättel-Mink, Birgit, und Ralf Kopp. 2016. Variationen von Open Innovation und Co-Creation. Vortrag Kongress Innovationen für die Gesellschaft – Neue Wege und Methoden zur Entfaltung des Potenzials sozialer Innovationen, 20. und 21. September 2016, Umweltforum in Berlin. http://sfs.tu-dortmund.de/cms/innovationskongress/Medienpool/Abstracts/Abstract_Birgit_Blaettel_Mink_Ralf_Kopp.pdf. (letzter Abruf: 13.08.2018).
- Blumer, Herbert. 1939. Collective Behaviour. In: *New outline of the principles of sociology*, Hrsg. Alfred Lee McClung, S. 166–222. New York: Barnes & Noble.
- Bodmer, Walter. 2010. Public Understanding of Science: The BA, the Royal Society and COPUS. In: *Notes and Records of the Royal Society of London* 64 (Beiheft 1): S. 151–161.
- Bogner, Alexander, Hrsg. 2002. *Das Experteninterview. Theorie, Methode, Anwendung*. Opladen: Leske + Budrich.
- Bogner, Alexander. 2010. Partizipation als Laborexperiment. In: *Zeitschrift für Soziologie* 39(2): S. 87–105.
- Bohnsack, Ralf. 1997. Adoleszenz, Aktionismus und die Emergenz von Milieus. Eine Ethnographie von Hooligan-Gruppen und Rockbands. In: *Zeitschrift für Sozialisationsforschung und Erziehungssoziologie* 17(1): S. 3–18.

- Bohnsack, Ralf, und Arnd-Michael Nohl. 2000. Events, Efferveszenz und Adoleszenz. In: *Events. Soziologie des Außergewöhnlichen*, Hrsg. Winfried Gebhardt, Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer, S. 77–94. Opladen: Leske + Budrich.
- Bohnsack, Ralf, Peter Loos, Burkhard Schäffer, Klaus Städtler und Bodo Wild. 1995. *Die Suche nach Gemeinsamkeiten und die Gewalt der Gruppe. Hooligans, Musikgruppen und andere Jugendcliquen*. Opladen: Leske + Budrich.
- Boltanski, Luc und Chiapello, Ève. 2003. Der neue Geist des Kapitalismus. Konstanz: UVK.
- Bonney, Rick, Tina B. Phillips, Heidi L. Ballard und Jody W. Enck. 2016. Can citizen science enhance public understanding of science? In: *Public understanding of science* 25(1): S. 2–16.
- Bonsiepe, Gui. 1996. *Interface. Design neu begreifen*. Mannheim: Bollmann.
- Bora, Alfons. 2005. „Partizipation“ als politische Inklusionsformel. In: *Inklusion und Partizipation. Politische Kommunikation im historischen Wandel*, Hrsg. Christoph Gusy, S. 15–34. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Bora, Alfons, und Heiko Hausendorf. 2009. Participation and Beyond: Dynamics of Social Positions in Participatory Discourse. In: *Comparative Sociology* 8(4): S. 602–625.
- Borda, Ann, und Jonathan P. Bowen. 2017. Smart Cities and Cultural Heritage – A Review of Developments and Future Opportunities. *Electronic Visualisation and the Arts (EVA 2017)*, London, UK, 11.–13.07.2017.
https://ewic.bcs.org/upload/pdf/ewic_eva17_heritage_paper1.pdf (letzter Abruf: 07.10.2019).
- Böttcher, Silke. 2014. Guerilla Gardening – und die Stadt wird bunt. In: *Wildes Berlin. Natur in der Stadt: Alles über Berlins grüne Seiten*. <http://www.wildes-berlin.de/guerilla-gardening/> (letzter Abruf: 28.10.2018).
- Bourdieu, Pierre. 1979. *Entwurf einer Theorie der Praxis-auf der ethnologischen Grundlage der kabyllischen Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bowker, Geoffrey C. 2005. *Memory practices in the sciences*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Brandenburgische IT-Dienstleister (ZIT-BB). 2018. Kommunales Anwendungszentrum. <https://zit-bb.brandenburg.de/cms/detail.php/bb1.c.310937.de> (letzter Abruf: 17.07.2018).
- Braun, Kathrin, und Susanne Schultz. 2010. „... a certain amount of engineering involved“: Constructing the public in participatory governance arrangements. In: *Public Understanding of Science* 19(4): S. 403–419.
- Breier, Karl-Heinz. 2001. *Hannah Arendt zur Einführung. 2.*, überarbeitete Auflage. Hamburg: Junius.
- Briscoe, Gerard, und Catherine Mulligan. 2014. Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon. *Creative Works London Working Paper* 15. <https://qmro.qmul.ac.uk/xmlui/bitstream/handle/123456789/7682/Digital%20Innovation-%20The%20Hackathon%20Phenomenon.pdf?sequence=2> (letzter Abruf: 12.10.2019).
- Bröckling, Ulrich. 2007. *Das unternehmerische Selbst: Soziologie einer Subjektivierungsform*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bröckling, Ulrich. 2017. *Gute Hirten führen sanft: Über Menschenregierungskünste*. Berlin: Suhrkamp.
- Brunnengräber, Achim, Kerstin Dietz, Bernd Hirschl und Heike Walk. 2004. *Interdisziplinarität in der Governance-Forschung*. Berlin: Zentrum für Technik und Gesellschaft.
- Bruns, Axel. 2010. Vom Prosumenten zum Produzenten. In: *Prosumer revisited. Zur Aktualität einer Debatte*, Hrsg. Birgit Blättel-Mink und Kai-Uwe Hellmann, S. 191–205. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Bucchi, Massimiano, und Frederico Neresini. 2008. Science and public participation. In: *The Handbook of Science and Technology Studies*, Hrsg. Edward J. Hackett, Olga Amsterdamska, Michael Lynch und Judy Wajcman, S. 955–1001. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bude, Heinz. 2003. Fallkonstruktion. In: *Hauptbegriffe Qualitativer Sozialforschung.*, Hrsg. Ralf Bohnsack, Winfried Marotzki und Michael Meuser, S. 60–61. Wiesbaden: Opladen.
- Bundesministerium für Bildung und Forschung. 2015. *Zukunftsstadt. Strategische Forschungs- und Innovationsagenda*. https://www.energie.fraunhofer.de/content/dam/energie/de/documents/01_PDF_PI/150219_IBP_PDF_Zukunftsstadt_2.pdf (letzter Abruf: 27.09.2018).
- Bundesministerium für Bildung und Forschung. 2016. *Grundsatzpapier des Bundesministeriums für Bildung und Forschung zur Partizipation*. <https://www.zukunft-verstehen.de/service/publikationen/grundsatzpapier-partizipation> (letzter Abruf: 28.09.2018).
- Bundesministerium für Bildung und Forschung. 2018. *Die Wissenschaftsjahre*. <https://www.bmbf.de/de/die-wissenschaftsjahre-229.html> (letzter Abruf: 13.08.2018).
- Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit. 2017. *Smart City Charta. Digitale Transformation in den Kommunen nachhaltig gestalten*. Bonn https://www.bbsr.bund.de/BBSR/DE/Veroeffentlichungen/Sonderveroeffentlichungen/2017/smart-city-charta-dl.pdf?__blob=publicationFile&v=2 (letzter Abruf: 13.08.2018).
- Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (BBE). 2015. *Monetarisierung im Bürgerschaftlichen Engagement. Wie viel Geld trägt das Ehrenamt? Fachtagung der Leitstelle Ehrenamt und Bürgerbeteiligung in der Staatskanzlei Rheinland-Pfalz mit dem Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (BBE)*. Mainz https://www.lsb-rlp.de/images/stories/sportwelten/bildung_und_erziehung/ehrenamt_im_sport/Doku_Monetarisierung_RLP.pdf (letzter Abruf: 01.06.2019).
- Burghard, Werner, und Michael Kleinaltenkamp. 1996. Standardisierung und Individualisierung – Gestaltung der Schnittstelle zum Kunden. In: *Customer Integration. Von der Kundenorientierung zur Kundenintegration*. Hrsg. Michael Kleinaltenkamp, Sabine Fließ und Frank Jacob, S. 163–176. Wiesbaden: Gabler.
- Burkhardt, Lucius. 1981. Design ist unsichtbar. In: *Design ist unsichtbar*, Hrsg. Helmuth Gsöllpointner, Angela Hareiter, Laurids Ortner, Liesbeth Waechter-Böhm und Österreichisches Institut für Visuelle Gestaltung, S. 13–20. Wien: Löcker.
- Calhoun, Craig 2006. The Privatization of Risk. In: *Public Culture* 18(2): S. 257–263.
- Callon, Michel. 2006. Die Soziologie eines Akteur-Netzwerkes: Der Fall des Elektrofahrzeugs. In: *ANThology. Ein einführendes Handbuch zur Akteur-Netzwerk-Theorie*, Hrsg. Andréa Belliger und David J. Krieger, S. 175–193. Bielefeld: transcript.
- Carr, Sara Jensen, und Allison Lassiter. 2017. *Big Data, Small Apps: Premises and Products of the Civic Hackathon*. In: Seeing Cities Through Big Data. Research, Methods and Applications in Urban Informatics. Hrsg. Piyushimita Thakuriah, Nebiyou Tilahun und Moira Zellner, S. 543–559. Cham: Springer International Publishing.
- Carrier, Martin. 2007. Engagement und Expertise: Die Intellektuellen im Umbruch. In: *Wandel oder Niedergang. Die Rolle der Intellektuellen in der Wissensgesellschaft*, Hrsg. Martin Carrier und Johannes Roggenhofer, S. 13–32. Bielefeld: transcript.
- Carruthers, Alex. 2014. Open Data Day Hackathon 2014 at Edmonton Public Library. In: *Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research* 9(2).
- Carse, Ashley. 2012. Nature as infrastructure: Making and managing the Panama Canal watershed. In: *Social Studies of Science* 42(4): S. 539–563.

- Casparly, William R. 2000. *Dewey on democracy*. Ithaca, N. Y.: Cornell University Press.
- Chesbrough, Henry William, Hrsg. 2011. *Open innovation*. Neuauflage. Oxford: Oxford University Press.
- Chesbrough, Henry William, Wim Vanhaverbeke und Joel West, Hrsg. 2014. *New Frontiers in Open Innovation*. Oxford: Oxford University Press.
- Coleman, Gabriella. 2017. From Internet Farming to Weapons of the Geek. In: *Current Anthropology* 58 (Beiheft 15): S. 91–102.
- Collins, Harry, und R. Evans. 2002. The Third Wave of Science Studies: Studies of Expertise and Experience. In: *Social Studies of Science* 32(2): S. 235–296.
- Converse, Philip E. 2006. The nature of belief systems in mass publics (1964). In: *Critical Review* 18(1–3): S. 1–74.
- Cooke, Bill, und Uma Kothari, Hrsg. 2007. *Participation: The new Tyranny?*, 4. Auflage. London: Zed Books.
- Correia, Nuno, und Atau Tanaka. 2015. Prototyping Audiovisual Performance Tools: A Hackathon Approach. In: *NIME 2015 Proceedings of the international conference on New Interface for Musical Expression*: S. 319–321.
- Crabtree, James. 2007. Civic hacking: a new agenda for e-democracy. In: *openDemocracy*. https://www.opendemocracy.net/civic_hacking_a_new_agenda_for_e_democracy (letzter Abruf: 13.08.2018).
- Crouch, Colin. 2004. *Post-democracy*. Malden, MA: Polity.
- Cruz, Maria Teresa. 2015. Art and Design as Social Collaborative Praxis. In: *ReClaiming Participation. Technology – Mediation – Collectivity*. Hrsg. Mathias Denecke, Anne Ganzert, Isabell Otto und Robert Stock, S. 207–219. Bielfeld: transcript.
- Cuéllar, Lya. 2017. Klickivismus: Reichweitenstark aber unreflektiert? In: *Bundeszentrale für politische Bildung, werkstatt.bpb.de*. <https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/258645/klickivismus-reichweitenstark-aber-unreflektiert>. (letzter Abruf: 05.10.2019)
- Dahl, Robert. 1989. *Democracy and Its Critics*. New Haven; London: Yale University Press.
- Dalton, Russell J. 2000. Citizen Attitudes and Political Behavior. In: *Comparative Political Studies* 33(6–7): S. 912–940.
- Davies, Sarah. 2016. Participation as Pleasure. In: *Remaking participation. Science, environment and emergent publics*, Hrsg. Jason Chilvers und Matthew Kearnes, S. 162–177. Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge.
- Davies, Sarah R., Cynthia Selin, Gretchen Gano und Ângela Guimarães Pereira. 2012. Citizen engagement and urban change: Three case studies of material deliberation. In: *Cities* 29 (Beiheft 2): S. 351–357.
- Dean, Mitchell, und Paul Henman. 2010. E-Government and the Production of Standardized Individuality. In: *Calculating the social. Standards and the reconfiguration of governing*, Hrsg. Vaughan Higgins und Wendy Lerner, S. 77–93. Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan.
- Dege, Martin, Hrsg. 2010. *Können Marginalisierte (wieder)sprechen? zum politischen Potenzial der Sozialwissenschaften*. Gießen: Psychosozial-Verlag.
- De Nicola, Antonio, Michele Missikoff und Roberto Navigli. 2009. A software engineering approach to ontology building. In: *Information Systems* 34(2): S. 258–275.
- Deutscher Bundestag, 14. Wahlperiode. 2002. *Bürgerschaftliches Engagement: auf dem Weg in eine zukunftsfähige Bürgergesellschaft*. Bericht der Enquete-Kommission zur „Zukunft des Bürgerschaftlichen Engagements“, BT-Drucksache 14/8900.
- Dewey, John. 1996. *Die Öffentlichkeit und ihre Probleme*. Bodenheim: Philo.

- Dewey, John. 2011. *Demokratie und Erziehung: Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik (Essay)*. 5. Auflage. Hrsg. Jürgen Oelkers. Weinheim und Basel: Beltz.
- Dickel, Sascha. 2017. Irritierende Objekte. Wie Zukunft prototypisch erschlossen wird. In: *Behemoth* 10 (3): S. 171-190.
- Dickel, Sascha, Jan-Peter Ferdinand und Ulrich Petschow. 2014. Shared Machine Shops as Real-life Laboratories. In: *Journal of Peer Production* 5, <http://peerproduction.net/issues/issue-5-shared-machine-shops/peer-reviewed-articles/shared-machine-shops-as-real-life-laboratories/> (letzter Abruf: 07.10.2019).
- Dickel, Sascha, und Martina Franzen. 2015. *Digitale Inklusion. Zur sozialen Öffnung des Wissenschaftssystems* In: *Zeitschrift für Soziologie* 44(5): S. 330–347.
- Dickel, Sascha, Christoph Schneider, Carolin Thiem und Klara-Aylin Wenten. 2019 Engineering Publics: The Different Modes of Civic Technoscience. In: *Science & Technology Studies* 32(2): S. 8–23.
- Dickel, Sascha, und Carolin Thiem. 2016. Zur Organisation von Arbeit 4.0.: Crowdsourcing als Sozialtechnologie. In: *Interdisziplinäre Perspektiven zur Zukunft der Wertschöpfung*, Hrsg. Jens Peter Wulfsberg, Tobias Redlich und Manuel Moritz, S. 247–254. Hamburg. Springer Gabler.
- Dickel, Sascha Christoph Schneider und Sabine Maasen. 2019. *TechnoScienceSociety. Technological Reconfigurations of Science and Society (Sociology of the Sciences Yearbook)*, Wiesbaden: Springer VS. [im Erscheinen]
- DiMaggio, Paul J., und Walter W. Powell. 2000. Das „stahlharte Gebäude“ neu betrachtet: In: *Zeitgenössische amerikanische Soziologie*, Hrsg. Hans-Peter Müller und Steffen Sigmund, S. 147–174. Opladen: Leske + Budrich.
- DiSalvo, Carl. 2014. Critical Making as Materializing the Politics of Design. In: *The Information Society* 30(2): S. 96–105.
- Döhler, Marian, und Kai Wegrich. 2010. Regulierung als Konzept und Instrument moderner Staatstätigkeit. In: *dms – der moderne staat – Zeitschrift für Public Policy, Recht und Management* 3(1): S. 31–52.
- Dolata, Ulrich, und Jan-Felix Schrape. 2013. *Zwischen Individuum und Organisation: neue kollektive Akteure und Handlungskonstellationen im Internet*. Stuttgart: Inst. für Sozialwissenschaften.
- dpa. 2019. Europaweite Aktionen. Breiter Protest gegen neues Urheberrecht und Artikel 13. In: *Zeit Online*, 29.03.2019. <https://www.zeit.de/news/2019-03/23/breiter-protest-gegen-neues-urheberrecht-und-artikel-13-190323-99-509522> (letzter Abruf: 05.10.2019)
- Dressel, Kerstin, Cordula Kropp, Pohler Wiebke, Zottl Christian und Stefan Böschen. 2012. Die partizipative Begleitung riskanter Entscheidungen als gesellschaftliche Innovation. In: *Gesellschaft innovativ. Wer sind die Akteure?*, Hrsg. Gerald Beck, Cordula Kropp und Ina Deppe, S. 315–330. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Durkheim, Emile. 2005. *Die elementaren Formen des religiösen Lebens*. 4. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Duttweiler, Stefanie. 2003. Body-Consciousness. Fitness – Wellness – Körpertechnologien als Technologien des Selbst. In: *Widersprüche. Zeitschrift für sozialistische Politik im Bildungs-, Gesundheits- und Sozialbereich* 23(87): S. 31–43.
- Ebner, Winfried. 2008. *Community Building for Innovations. Der Ideenwettbewerb als Methode für die Entwicklung und Einführung einer virtuellen Innovations-Gemeinschaft*. Dissertation am Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik, München, München: Technische Universität München. <https://mediatum.ub.tum.de/doc/646399/646399.pdf> (letzter Abruf: 12.10.2019).

- Ehn, Pelle. 1989. *Work-oriented design of computer artifacts*. 2. Auflage. Stockholm: Arbeitsliv Centrum.
- Epp, Astrid, Niels C. Taubert und Andrea Westermann. 2001. Einleitung: Technik und Identität. In: *Technik und Identität. Tagungsband*. Hrsg. dies., S. 3–13. Bielefeld: Universität Bielefeld.
- Epstein, Steven. 1995. The Construction of Lay Expertise. *Science, Technology & Human Values* 20(4): S. 408–437.
- Ersoy, Aksel. 2017. Smart cities as a mechanism towards a broader understanding of infrastructure interdependencies. In: *Regional Studies, Regional Science* 4(1): S. 26–31.
- Europäische Akademie Berlin e. V. 2017. *Die bürgernahe Verwaltung im digitalen Zeitalter: Der „Maerker Brandenburg“ als Praxisbeispiel. Ein Interview mit Fanni Schmidt*. Europäische Akademie Berlin e.V. http://agree-europe.de/images/Expert*innenbeitraege/Expert*innenbeitrag_Schmidt_DE.pdf (letzter Abruf: 02.06.2018).
- Evers, Adalbert. 2015. *Freiwilliges Engagement und politische Partizipation. Papier für die AG „Zivilgesellschaftsforschung“* des BBE. Berlin
- Fabel-Lamla, Melanie, und Sandra Tiefel. 2003. Fallrekonstruktionen in Forschung und Praxis: Einführung in den Themenschwerpunkt. In: *Zeitschrift für qualitative Bildungs-, Beratungs- und Sozialforschung* 4(2): S. 189–198.
- Feng, Patrick. 2000. Rethinking technology, revitalizing ethics: In: *Science and Engineering Ethics* 6(2): S. 207–220.
- Fiorina, Morris. 1999. Extreme Voices: The Dark Side of Civic Engagement. In: *Civic Engagement in American Democracy*. Hrsgs: Morris P. Fiorina und Theda Skocpol, S. 395–426. Brookings Institution: Washington, DC.
- Foucault, Michel. 1993. Technologien des Selbst. In: *Technologien des Selbst*, Hrsg. Luther H. Martin, Huck Gutman und Patrick H. Hutton, S. 24–62. Frankfurt am Main: Fischer.
- Foucault, Michel. 1994. Warum ich Macht untersuche. In: *Michel Foucault. Jenseits von Strukturalismus und Hermeneutik*, Hrsg. Hubert L. Dreyfus und Paul Rabinow, S. 241–260. Weinheim: Beltz Athenäum.
- Foucault, Michel. 2016. Subjektivität und Wahrheit- Vorlesungen am Collège de France 1980–1981. Berlin: Suhrkamp.*
- Franzen, Martina, und Sascha Dickel. 2015. Wissenschaft im digitalen Wandel: Demokratisierung von Wissensproduktion und Wissensrezeption? Discussion Paper SP III 2015–601. Berlin: Wissenschaftszentrum für Sozialforschung.
- Franzoni, Chiara, und Henry Sauermann. 2014. Crowd science: The organization of scientific research in open collaborative projects. In: *Research Policy* 43(1): S. 1–20.
- Frey, Carl Benedikt, und Michael A. Osborne. 2013. *The Future of Employment: How susceptible are jobs to computerisation? Working Paper*. Hrsg. Oxford Martin Programme on the Impacts of Future Technology. https://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/downloads/academic/The_Future_of_Employment.pdf (letzter Abruf: 07.10.2019)
- Fritzsche, Bettina. 2011. *Pop-Fans. Studie einer Mädchenkultur*. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Fung, Archon. 2015. Putting the Public Back into Governance: The Challenges of Citizen Participation and Its Future. In: *Public Administration Review* 75(4): S. 513–522.
- Fung, Archon. 2006. Varieties of Participation in Complex Governance. In: *Public Administration Review* 66 (Sonderausgabe 1): 66–75.
- Funk, Wolfgang, und Lucia Krämer. 2014. *Fiktionen von Wirklichkeit. Authentizität zwischen Materialität und Konstruktion*. Bielefeld: transcript.

- Gebhardt, Winfried. 2008. Gemeinschaften ohne Gemeinschaft. Über situative Event-Vergemeinschaftungen. In: *Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen*, Hrsg. Ronald Hitzler, Anna Honer und Michaela Pfadenhauer, S. 202–213. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Gebhardt, Winfried, Ronald Hitzler und Michaela Pfadenhauer, Hrsg. 2000. Events. Soziologie des Außergewöhnlichen. Opladen: Leske + Budrich.
- Geiger, Annette. 2016. Social Design – ein Paradox? In: *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Hrsg. Claudia Banz, S. 61–68. Bielefeld: transcript.
- Geipel, Andrea. 2018. *Wissenschaft@YouTube*. In: Knowledge in Action. Neue Formen der Kommunikation in der Wissensgesellschaft. Hrsg. Eric Lettkemann, René Wilke und Hubert Knoblauch, S. 137–163. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Gerhards, Jürgen. 2001. Der Aufstand des Publikums. In: *Zeitschrift für Soziologie* 30(3): S. 163–184.
- Gershenfeld, Neil A. 2005. *Fab. The Coming Revolution on Your Desktop – from Personal Computers to Personal Fabrication*. New York: Basic Books.
- Gläser, Jochen, und Grit Laudel. 2010. *Experteninterviews und qualitative Inhaltsanalyse als Instrumente rekonstruierender Untersuchungen*. 4. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Goffman, Erving. 1974. *Das Individuum im öffentlichen Austausch. Mikrostudien zur öffentlichen Ordnung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Goffman, Erving. 2003. *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*. 10. Aufl. München: Piper.
- Gorman, Michael E. 2002. Levels of Expertise and Trading Zones: A Framework for Multidisciplinary Collaboration. In: *Social Studies of Science* 32(5–6): S. 933–938.
- Graefen, Gabriele, Susanne Günther und Hubert Knoblauch. 2007. Wissenschaftliche Diskursgattungen – PowerPoint et al. In: *Reden und Schreiben in der Wissenschaft*, Hrsg. Peter Auer und Harald Bassler, S. 53–63. Frankfurt am Main: Campus.
- Gregg, Melissa. 2015. FCJ-186 Hack for good: Speculative labour, app development and the burdens of austerity. In: *The Fibreculture Journal* 25: S. 185–202.
- Grier, David Alan. 2013. *Crowdsourcing for dummies*. Chichester: John Wiley & Sons, Ltd.
- Gronenberg, Frank. 2018. Schlaglöcher einfach online melden. *Moz. Das Nachrichtenportal für Brandenburg*, 24.05.2018. <https://www.moz.de/landkreise/oder-spreewald/eisenhuettenstadt/artikel0/dg/0/1/1658792/> (letzter Abruf: 02.06.2018).
- Grunwald, Armin. 2006. Nanotechnologie als Chiffre der Zukunft. In: *Nanotechnologien im Kontext. Philosophische ethische und gesellschaftliche Perspektiven*, Hrsg. Alfred Nordmann, Joachim Schummer und Astrid Schwarz, S. 49–80. Berlin: AKA Verlag.
- Habeck, Joachim Otto. 2014. *Das Kulturhaus in Russland. Postsozialistische Kulturarbeit zwischen Ideal und Verwahrlosung*. Bielefeld: transcript.
- Habermas, Jürgen. 1993. *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. Unveränd. Nachdr. 3. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- von Hahn, Nanne. 2017. Der Spagat zwischen Standardisierung und Individualisierung. *adobe blog*. <https://blogs.adobe.com/documentcloud/de/der-spagat-zwischen-standardisierung-und-individualisierung/> (letzter Abruf: 29.07.2018).
- Haklay, Muki. 2012. Citizen Science and Volunteered Geographic Information: Overview and Typology of Participation. In: *Crowdsourcing Geographic Knowledge. Volunteered Geographic Information (VGI) in Theory and Practice*, Hrsg. Daniel Sui, Sarah Elwood und Michael Goodchild, S. 105–122. Dordrecht: Springer Netherlands.

- Hammer, Michael, und James Champy. 1999. *Business reengineering: die Radikalkur für das Unternehmen*. 2. Auflage. München: Heyne.
- Handler, Martina, und Rita Trattning, Hrsg. 2011. *Zukunft der Öffentlichkeitsbeteiligung. Chancen, Grenzen, Herausforderungen*.
https://www.partizipation.at/fileadmin/media_data/Downloads/Zukunftsdiskurse-Studien/zukunft-der-oeffentlichkeitsbeteiligung.pdf (letzter Abruf: 29.07.2018).
- Hänska, Max, und Stefan Bauchowitz. 2017. Tweeting for Brexit: how social media influenced the referendum. In: *Brexit, Trump and the Media*. Hrsg. John Mair, Tor Clark, Raymond Neil, Snoddy Raymond und Richard Tait, S. 31–35. Bury St Edmunds (UK): abramis academic publishing.
- Harman, Graham. 2014. *Bruno Latour: Reassembling the Political*. London: Pluto Press.
- Harvey, Penelope, und Hannah Knox. 2015. *Roads: an anthropology of infrastructure and expertise*. Ithaca; London: Cornell University Press.
- Hasse, Raimund, und Georg Krücken. 2012. Ökonomische Rationalität, Wettbewerb und Organisation. Eine wirtschaftssoziologische Perspektive. In: *Wirtschaftliche Rationalität. Soziologische Perspektiven*, S. 25–46. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Häußling, Roger. 2010a. Relationale Soziologie. In: *Handbuch Netzwerkforschung*, Hrsg. Christian Stegbauer und Roger Häußling, S. 63–87. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Häußling, Roger. 2010b. Zum Design(begriff) der Netzwerkgesellschaft. In: *Relationale Soziologie. Zur kulturellen Wende der Netzwerkforschung*, Hrsg. Jan A. Fuhse und Sophie Mützel, S. 137–162. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hebestreit, Ray. 2013. Partizipation in der Wissensgesellschaft. Funktion und Bedeutung diskursiver Beteiligungsverfahren, *Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden*.
- Hecht, Bruce; Teppo T. Jouttenus; M.J. Jouttenus; Peter Bell. 2014. The KumbhThon Technical Hackathon for Nashik: A Model for STEM Education and Social Entrepreneurship. In: *4th IEEE Integrated STEM Education Conference*, Hrsg. IEEE.
- Heinrich Böll Stiftung, Hrsg. 2012. *Engagiert! Gedanken zum neuen bürgerschaftlichen Engagement*. Beiträge der Arbeitsgruppe Bürgerschaftliches Engagement der grünen Akademie, Bd. 29. Berlin: Heinrich-Böll-Stiftung.
- Heinrichs, Harald, Katina Kuhn und Jens Newig, Hrsg. 2011. *Nachhaltige Gesellschaft: welche Rolle für Partizipation und Kooperation?* Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Heinzel, Friederike, und Katja Koch, Hrsg. 2017. *Individualisierung im Grundschulunterricht: Anspruch, Realisierung und Risiken*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Heinze, Rolf G., und Christoph Strünck. 2001. Freiwilliges soziales Engagement – Potentiale und Fördermöglichkeiten. In: *Bürgerengagement in Deutschland. Bestandsaufnahme und Perspektiven*, Hrsg. Rolf G. Heinze und Thomas Olk, S. 233–253. Opladen: Leske + Budrich.
- Hellmann, Kai-Uwe. 2010. Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte. Eine Einführung. In: *Prosumer revisited. Zur Aktualität einer Debatte*, Hrsg. Birgit Blättel-Mink und Kai-Uwe Hellmann, S. 13–48. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hellmann, Kai-Uwe. 2013. Design als Manifestation der Konsumkultur. In: *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfsveld der Kulturwissenschaft*, HfG Forschung, Hrsg. Yana Milev, S. 147–154. München: Fink.
- Hengartner, Thomas, und Johanna Rolshoven, Hrsg. 1998. *Technik, Kultur: Formen der Veralltäglicung von Technik – Technisches im Alltag*. Zürich: Chronos.

- Herriger, Norbert. 2014. *Empowerment in der Sozialen Arbeit: eine Einführung*. 5., erweiterte und aktualisierte Auflage. Stuttgart: Kohlhammer.
- Hessisches Sozialministerium, und Landes-Ehrenamtsagentur Hessen. 2007. „Ohne Moos nix los?!“ *Wie viel Bezahlung verträgt das bürgerschaftliche Engagement? Fachtagung Johann-Wolfgang-Goethe-Universität Frankfurt Campus Westend, 14. Februar 2007*. Frankfurt am Main. https://www.gemeinsam-aktiv.de/mm/OhneMoos_Dokumentation.pdf (letzter Abruf: 01.06.2019).
- Hilgers, Dennis, Tina Burkhart, Frank T. Piller und Juan-Carlos Wuhrmann. 2011. Strategisches Controlling für Open Innovation. In: *Controlling* 23(2): S. 84–90.
- Hilgers, Dennis, und Jan Christoph Ihl. 2010. Citizensourcing: Applying the Concept of Open Innovation to the Public Sector. In: *The International Journal of Public Participation* 4(1): S. 68–88.
- Hillmann, Karl-Heinz, und Günter Hartfiel. 2007. *Wörterbuch der Soziologie*. 5., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Stuttgart: Kröner.
- Hilscher, Andreas. 2018. SPD kämpft für Maerker-Plattform. In: *Lausitzer Rundschau*. 24.06.2018. https://www.lr-online.de/lausitz/cottbus/spd-kaempft-fuer-beteiligung-an-maerker-plattform_aid-22850557 (letzter Abruf: 02.09.2018).
- Hine, Christine. 2000. *Virtual ethnography*. London; Thousand Oaks, CA.: Sage.
- Hitzler, Ronald. 2011. *Eventisierung. Drei Fallstudien zum marketingstrategischen Massen-spaß*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hitzler, Ronald, und Arne Niederbacher. 2010. *Leben in Szenen. Formen juveniler Vergemeinschaftung heute*. 3., überarbeitete Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Hörning, Karl H. 2012. Praxis und Ästhetik. In: *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs*, Hrsg. Stephan Moebius, S. 29–48. Bielefeld: transcript.
- Hörning, Karl H. 1985. Technik und Symbol: Ein Beitrag zur Soziologie alltäglichen Technik-umgangs. In: *Soziale Welt* 36(2): S. 186–207.
- Horster, Detlef. 2007. Einleitung. In: *Verschwindet die politische Öffentlichkeit. Hannah-Arendt-Lectures und Hannah-Arendt-Tage 2006*, Hrsg. Detlef Horster. Weilerswist: Velbrück Wiss.
- Howaldt, Jürgen, und Heike Jacobsen, Hrsg. 2010. *Soziale Innovation. Auf dem Weg zu einem postindustriellen Innovationsparadigma*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Howaldt, Jürgen, Ralf Kopp und Michael Schwarz. 2014. *Zur Theorie sozialer Innovationen. Tardes vernachlässigter Beitrag zur Entwicklung einer soziologischen Innovationstheorie*. Weinheim: Beltz Juventa.
- Howe, Jeff. 2009. *Crowdsourcing*. New York, NY: Three Rivers Press.
- Howlett, Michael. 2019. *Designing Public Policies: Principles and Instruments*. 2. Auflage. Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge.
- Howlett, Michael, und Jeremy Rayner. 2007. Design Principles for Policy Mixes: Cohesion and Coherence in ‚New Governance Arrangements‘. In: *Policy and Society* 26(4): S. 1–18.
- Hubert, Henri, und Marcel Mauss. 1981. *Sacrifice: Its nature and function*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Hunsinger, J., und Andrew Schrock. 2016. The democratization of hacking and making. In: *New Media & Society* 18(4): S. 535–538.
- Ibrahim, Solava, und Sabina Alkire. 2007. *Agency and empowerment: A proposal for internationally comparable indicator*. OPHI Working Paper 4, University of Oxford.

- InnoVisions. 2014. *Bürgerbeteiligung 2.0. Erfolgsfaktoren Digitaler Bürgerbeteiligung*. In: InnoVisions. Das Zukunftsmagazin des Fraunhofer-Verbands IUK-Technologie. 01.04.2014. <https://www.fraunhofer-innovisions.de/digitale-partizipation/buergerbeteiligung-2-0/> (letzter Abruf: 02.06.2018).
- Irani, Lilly. 2015. Hackathons and the Making of Entrepreneurial Citizenship. In: *Science, Technology & Human Values* 40(5): S. 799–824.
- Irwin, Alan. 2003. *Citizen Science. A Study of People, Expertise and Sustainable Development*. London; New York: Routledge.
- Irwin, Alan, und Mike Michael. 2003. *Science, social theory and public knowledge*. Maidenhead, Philadelphia: Open University Press.
- Jahr, Christoph. 2000. Parlament, „Publicität“ und Versammlungsöffentlichkeit. Überlegungen zur politischen Theorie und historischen Praxis in Deutschland bis 1933. In: *Zerfall der Öffentlichkeit?*, Hrsg. Otfried Jarren, Kurt Imhof und Roger Blum, S. 39–48. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Jasanoff, Sheila. 2004. Ordering knowledge, odering society. In: *States of Knowledge: The Co-Production of Science and Social Order*, Hrsg. Sheila Jasanoff, S. 13–45. London u. a.: Routledge.
- Joas, Hans. 1987 Die politische Idee des amerikanischen Pragmatismus. In: *Pipers Handbuch der politischen Ideen. Bd. 5: Neuzeit: vom Zeitalter des Imperialismus bis zu den neuen sozialen Bewegungen*, Hrsg. Herfried Münkler und Iring Fetscher, S. 611–620. München; Zürich: Piper.
- Joas, Hans. 2012. *Die Kreativität des Handelns*. 4. Auflage. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Johnson, Peter, und Pamela Robinson. 2014. Civic Hackathons: Innovation, Procurement, or Civic Engagement? In: *Review of Policy Research* 31(4): S. 349–357.
- Kelty, Christopher. 2018. Hacking the Social? In: *Inventing the Social*, Hrsg. Noortje Marres, Michael Guggenheim und Alex Wilkie, S. 287–297. Manchester: Mattering Press.
- Kersting, Norbert. 2014. Online Beteiligung – Elektronische Partizipation – Qualitätskriterien aus Sicht der Politik. In: *Internet und Partizipation. Bottom-up oder Top-down? Politische Beteiligungsmöglichkeiten im Internet*, Hrsg. Kathrin Voss, S. 53–90. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Keupp, Heiner. 2010. Soziale Arbeit als Gesundheitsförderung: Stärkung des sozialen Kapitals durch bürgerschaftliches Engagement. In: *Soziale Arbeit im Wissenschaftssystem. Von der Fürsorgeschule zum Lehrstuhl*, Hrsg. Manuela Brandstetter und Monika Vyslouzil, S. 121-141, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Khan, Zaheer et al. 2017. Developing Knowledge-Based Citizen Participation Platform to Support Smart City Decision Making: The Smarticipate Case Study. In: *Information* 8(2): Art. 47.
- Kleemann, Frank et al. 2012. *Unternehmen im Web 2.0. Zur strategischen Integration von Konsumentenleistungen durch Social Media*. Frankfurt am Main: Campus Verlag.
- Kleemann, Frank, G. Günther Voß und Kerstin Rieder. 2008. Crowdsourcing und der Arbeitende Konsument. In: *Arbeits- und Industriesoziologische Studien* 1(1): S. 29–44.
- Klein, Ansgar. 2015. Bürgerschaftliches Engagement und politische Partizipation. In: *Newsletter für Engagement und Partizipation in Deutschland*, Hrsg. Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (BBE).
- Klein, Ansgar, und Serge Embacher. 2013. Der schwarz-rote Koalitionsvertrag aus engagementpolitischer Sicht – BBE-Newsletter 25/2013. http://www.b-be.de/fileadmin/inhalte/aktuelles/2013/12/NL25_Kommentar_Klein_Embacher.pdf (letzter Abruf: 27.09.2018).

- Klier, Julia. 2015. *Digitalisierung aus Sicht der Bürger – Zwischen Wunsch und Wirklichkeit*. Hrgs. Mc Kinsey. <https://gruenvernetzt.files.wordpress.com/2015/09/mckinsey-digitalisierung-aus-sicht-der-bc3bcrger-schreibgeschc3bctzt.pdf> (letzter Abruf: 02.06.2018).
- Knoblauch, Hubert. 2001. Fokussierte Ethnographie. In: *Sozialer Sinn* 3(1): S. 123–141.
- Knoblauch, Hubert. 2005. *Wissenssoziologie*. Konstanz: Univ.-Verl.
- Koch, Giordano, Maximilian Rapp und Malte Spitz. 2014. Open Innovation für Parteien – Wie politische Parteien von neuen Formen der Mitglieder- und Bürgerpartizipation profitieren können. In: *Internet und Partizipation. Bottom-up oder Top-down? Politische Beteiligungsmöglichkeiten im Internet*, Hrsg. Kathrin Voss, S. 203–222. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Koffka, Kurt. 2001. *Principles of Gestalt psychology*. Nachdruck. London: Routledge.
- Kooiman, Jan, Hrsg. 1993. *Modern governance: new government-society interactions*. London; Newbury Park, CA: Sage.
- Kooiman, Jan. 1999. Social-Political Governance. In: *Public Management Review* 1(1): S. 67–92.
- Kopetz, Hedwig. 2002. *Forschung und Lehre: die Idee der Universität bei Humboldt, Jaspers, Schelsky und Mittelstrass*. Wien: Böhlau.
- Kraimer, Klaus, Hrsg. 2000. *Die Fallrekonstruktion: Sinnverstehen in der sozialwissenschaftlichen Forschung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Kramer, Michel. 2014. *Controlling the Processing of Smart City Data in the Cloud with Domain-Specific Languages*. IEEE, S. 824–829. <http://ieeexplore.ieee.org/document/7027601/> (letzter Abruf: 02.06.2018).
- Krohn, Michael. 2016. Ist „Social Design“ eine neue Designkategorie? In: *Social Design. Gestalten für die Transformation der Gesellschaft*, Hrsg. Claudia Banz, S. 103–112. Bielefeld: transcript.
- Krosnick, Jon A. 1990. Government policy and citizen passion: A study of issue publics in contemporary America. In: *Political Behavior* 12(1): S. 59–92.
- Kubicek, Herbert, Barbara Lippa und Hilmar Westholm. 2009. *Medienmix in der Bürgerbeteiligung: die Integration von Online-Elementen in Beteiligungsverfahren auf lokaler Ebene*. Berlin: Edition Sigma.
- Kubicek, Hubert. 2014. Staatliche Beteiligungsangebote im Internet – Ein Überblick. In: *Internet und Partizipation. Bottom-up oder Top-down? Politische Beteiligungsmöglichkeiten im Internet*, Hrsg. Kathrin Voss, S. 265–298. Wiesbaden: Springer.
- Kuzmany, Stefan. 2019. Spenden für Notre-Dame. Dafür ist Geld da. In: *Spiegel Online*, 23.04.2019. <https://www.spiegel.de/politik/ausland/notre-dame-und-die-spenden-der-reichen-dafuer-ist-geld-da-a-1263958.html> (letzter Abruf: 13.07.2019).
- Lamla, Jörn. 2013. *Verbraucherdemokratie*. Berlin: Suhrkamp.
- Lamla, Jörn, und Stefan Laser. 2016. Nachhaltiger Konsum im transnationalen Wertschöpfungskollektiv. Versammlungsdynamiken in der Politischen Ökonomie des Elektroschrotts. In: *Berliner Journal für Soziologie* 26(2): S. 249–271.
- Landeshauptstadt Düsseldorf. Der Oberbürgermeister. Amt für Statistik und Wahlen, Hrsg. 2015. Öffentliche Sicherheit und Sicherheitsempfinden. *Allgemeine Bürgerbefragung Düsseldorf. Düsseldorf*. https://www.duesseldorf.de/fileadmin/Amt12/statistik/stadtforschung/download/Sicherheit_und_Sicherheitsempfinden_bf.pdf. (Letzter Abruf: 10.10.2018).
- Latour, Bruno. 2006. Ethnografie einer Hochtechnologie: Das Pariser Projekt „Aramis“ eines automatischen U-Bahn-Systems. In: *Technografie. Zur Mikroso-*

- ziologie der Technik*, Hrsg. Werner Rammert und Cornelius Schubert, S. 25–60. Frankfurt am Main; New York: Campus.
- Latour, Bruno. 2007. Turning Around Politics: A Note on Gerard de Vries' Paper. In: *Social Studies of Science* 37(5): S. 811–820.
- Latour, Bruno. 2004. *Politics of nature: how to bring the sciences into democracy*. Cambridge; London: Harvard University Press.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Latour, Bruno. 1992. Where are the Missing Masses? The Sociology of a Few Mundane Artifacts. In: *Shaping Technology/Building Society. Studies in Sociotechnical Change*, Hrsg. Wiebe E. Bijker und John Law, S. 225–258. Cambridge, MA: MIT Press.
- Laurent, Brice. 2017. *Democratic experiments: problematizing nanotechnology and democracy in Europe and the United States*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Laursen, Keld, und Ammon Salter. 2006. Open for innovation: the role of openness in explaining innovation performance among U.K. manufacturing firms. In: *Strategic Management Journal* 27(2): S. 131–150.
- Le Dantec, Christopher A. 2016. *Designing publics*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Le Dantec, Christopher A. und Carl DiSalvo. 2013. Infrastructuring and the formation of publics in participatory design. In: *Social Studies of Science* 43(2): S. 241–264.
- Lemke, Thomas. 2001. Gouvernementalität. In: *Michel Foucault. Eine Einführung in sein Denken*, Hrsg. Marcus S. Kleiner, S. 108–122. Frankfurt am Main: Campus.
- Lemke, Thomas. 2015. New Materialisms: Foucault and the „Government of Things“. In: *Theory, Culture & Society* 32(4): S. 3–25.
- Leonard, Dorothy. 1999. *Wellsprings of knowledge: building and sustaining the sources of innovation*. 3. Auflage. Boston, MA: Harvard Business School Press.
- Levitas, Jake. 2013. Defining Civic Hacking. *Code for America*.
<https://www.codeforamerica.org/blog/2013/06/07/defining-civic-hacking> (letzter Abruf: 06.10.2019).
- Linnell, Natalie et al. 2014. Hack for the Homeless: A Humanitarian Technology Hackathon. In: *Proceedings of the Fourth IEEE Global Humanitarian Technology Conference*. San Jose, CA, 2014, S. 577–584.
- Lipp, Ulrich, und Hermann Will. 2008. *Das große Workshop-Buch: Konzeption, Inszenierung und Moderation von Klausuren, Besprechungen und Seminaren*. 8., überarbeitete und erw. Auflage. Weinheim; Basel: Beltz.
- Lippmann, Walter. 1925. *Public opinion*. Lanham, Maryland: Start Publishing LLC.
- Liu, Lily. 2013. When Hacking Is Actually a Good Thing. *Huffington Post*, 08.05.2013.
https://www.huffingtonpost.com/lily-liu/when-hacking-is-actually_b_3697642.html?guccounter=1 (letzter Abruf: 16. März 2018).
- Lodato, T. J., und C. DiSalvo. 2016. Issue-oriented hackathons as material participation. In: *New Media & Society* 18(4): S. 539–557.
- Lösch, Bettina. 2004. *Deliberative Politik. Öffentlichkeit, Politik und politische Partizipation*. Dissertation, Hamburg: Hamburger Universität für Wirtschaft und Politik.
- Lucke, Jörn. 2010. *Open Government Öffnung von Staat und Verwaltung. Gutachten für die Deutsche Telekom AG zur T-City Friedrichshafen*. Zeppelin University gGmbH: Friedrichshafen. https://www.zu.de/institute/togi/assets/pdf/JvL-100509-Open_Government-V2.pdf. (letzter Abruf: 16.03.2018).
- Luckmann, Thomas. 1992. *Theorie des sozialen Handelns*. De Gruyter: Berlin
- Ludwig-Mayerhofer, Wolfgang, und Ariadne Sondermann. 2006. *Einige einführende Anmerkungen zur sequenzanalytischen Interpretation von Daten*. <http://www.uni->

- siegen.de/phil/sozialwissenschaften/soziologie/mitarbeiter/ludwig-mayerhofer/sequenzanalyse-lfp-bose-2006.pdf (letzter Abruf: 16.03.2018).
- Luhmann, Niklas. 1994. Die Beobachtung der Beobachter im politischen System: zur Theorie der Öffentlichen Meinung. In: *Öffentliche Meinung. Theorie, Methoden, Befunde; Beiträge zu Ehren von Elisabeth Noelle-Neumann*, Hrsg. Jürgen Wilke, S. 77–86. Freiburg u. a.: Alber.
- Maasen, Sabine, Jens Elberfeld, Pascal Eitler und Maik Tändler, Hrsg. 2011. *Das beratene Selbst. Zur Genealogie der Therapeutisierung in den ‚langen‘ Siebzigern*. Bielefeld: transcript.
- Malinowski, Bronislaw. 1979. *Argonauten des Westlichen Pazifik. Ein Bericht über Unternehmungen und Abenteuer der Eingeborenen in den Inselwelten von Melanesisch-Neuguinea*. Frankfurt am Main: Syndikat.
- Marcinkowski, Frank. 1993. *Publizistik als autopoietisches System: Politik und Massenmedien. Eine systemtheoretische Analyse*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mareis, Claudia. 2011. *Design als Wissenskultur. Interferenzen zwischen Design- und Wissensdiskursen seit 1960*. Bielefeld: transcript.
- Marres, Noortje. 2007. The Issues Deserve More Credit. In: *Social Studies of Science* 37(5): S. 759–780.
- Marres, Noortje. 2012a. *Material participation. Technology, the Environment and Everyday Publics*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan.
- Marres, Noortje. 2012b. The Environmental Teapot and Other Loaded Household Objects. Reconnecting the Politics of Technology, Issues and Things. *Open! Platform for Art, Culture & the Public Domain*. <https://www.onlineopen.org/the-environmental-teapot-and-other-loaded-household-objects> (letzter Abruf: 06.10.2019).
- Marres, Noortje. 2014. The Environmental Teapot and Other Loaded Household Objects: Reconnecting the Politics of Technology, Issues and Things. In: *Objects and Materials A Routledge Companion*. Hrsg. Penny Harvey, Eleanor Conlin Casella, Gillian Evans, Hannah Knox, Christine McLean, Elizabeth B. Silva, Nicholas Thoburn, Kath Woodward, S. 1–11. London: Routledge.
- Martinsen, Renate. 2006. Partizipative Politikberatung – der Bürger als Experte. In: *Handbuch Politikberatung*, Hrsg. Svenja Falk, Martin Thunert und Andrea Römmele, S. 138–151. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Mauss, Marcel, und Henri Beuchat. 1979. *Seasonal variations of the Eskimo: a study in social morphology*. London; Boston, MA: Routledge & Kegan Paul.
- Meuser, Michael, und Reinhold Sackmann, Hrsg. 1992. *Analyse sozialer Deutungsmuster. Beiträge zur empirischen Wissenssoziologie*. Pfaffenweiler: Centaurus.
- Meuser, Michael, und Sackmann, Reinhold. 1998. Zur Einführung: Deutungsmusteransatz und empirische Wissenssoziologie. In: *Analyse sozialer Deutungsmuster. Beiträge zur empirischen Wissenssoziologie*, Hrsg. dies., S. 9–38. Pfaffenweiler: Centaurus.
- Milev, Yana, Hrsg. 2013. *Design Kulturen. Der erweiterte Designbegriff im Entwurfswelt der Kulturwissenschaft*. München: Fink.
- Miller, Peter. 2010. *The smart swarm: how understanding flocks, schools, and colonies can make us better at communicating, decision making, and getting things done*. New York: Avery.
- Misuraca, Gianluca et al. 2010. *Envisioning digital Europe 2030: scenarios for ICT in future governance and policy modelling*. Luxembourg: Publications Office.
- Moebius, Stephan. 2006. Das Sakrale, die Gabe und die Wirkungen der Durkheim-Schule: die Aufhebung des kulturellen Unterschieds zwischen fremder und eigener Kultur am

- Collège de Sociologie. In: *Soziale Ungleichheit, kulturelle Unterschiede. Verhandlungen des 32. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in München 2004*, Hrsg. Karl-Siegbert Rehberg, S. 3249–3259. Frankfurt am Main; New York: Campus.
- Mogensen, Preben. 1992. Towards prototyping approach in system development. In: *Scandinavian Journal of Information Systems* 4: S. 31–53.
- Mollick, Ethan. 2014. The dynamics of crowdfunding: An exploratory study. In: *Journal of Business Venturing* 29(1): S. 1–16.
- Müller-Scheesel, Nils. 2011. To See is to Know: Materielle Kultur als Garant von Authentizität auf Weltaustellungen des 19. Jahrhunderts. In: *Inszenierte Wissenschaft. Zur Popularisierung von Wissen im 19. Jahrhundert*, Hrsg. Stefanie Samida, S. 157–176. Bielefeld: transcript.
- Münnich, Sascha. 2011. Interessen und Ideen: Soziologische Kritik einer problematischen Unterscheidung. In: *Zeitschrift für Soziologie* 40(5): S. 371–387.
- Newig, Jens. 2011. Partizipation und neue Formen der Governance. In: *Handbuch Umweltsoziologie*, Hrsg. Matthias Groß, S. 485–502. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Neidhardt, Friedhelm, und Dieter Rucht. 1993. Auf dem Weg in die „Bewegungsgesellschaft“? In: *Soziale Welt* 44(3): S. 305–326.
- Nohl, Arnd-Michael. 2013a. *Interview und dokumentarische Methode*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Nohl, Arnd-Michael. 2013b. *Relationale Typenbildung und Mehrebenenvergleich. Anleitungen für die Forschungspraxis*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Nold, Christian. 2018. Turning Controversies into Questions of Design: Prototyping Alternative Metrics for Heathrow Airport. In: *Inventing the Social*, Hrsg. Noortje Marres, Alex Wilkie und Michael Guggenheim, S. 95–124. Manchester: Mattering Press.
- Nordmann, Alfred. 2008. *Technikphilosophie zur Einführung*. Hamburg: Junius.
- Nordmann, Alfred. 2011. The Age of Technoscience. In: *Science transformed. Debating claims of an epochal break*, Hrsg. Alfred Nordmann, Hans Radder und Gregor Schiemann, S. 19–30. Pittsburgh, Pa.: University of Pittsburgh Press.
- Nowotny, Helga, Peter Scott und Michael Gibbons. 2003. Mode 2 Revisited. In: *Minerva* 41(3): S. 179–194.
- O. A. 2019. Prototype. *Online Etymology Dictionary*.
<https://www.etymonline.com/word/prototype> (letzter Abruf: 26.07.2019).
- Olay, Csaba. 2017. *Öffentlichkeit und Partizipation Zwei Schlüsselbegriffe demokratischer Praxis*. Freiburg im Breisgau: Karl Alber.
- Olk, Thomas, Ansgar Klein und Birger Hartnuß, Hrsg. 2010. *Engagementpolitik. Die Entwicklung der Zivilgesellschaft als politische Aufgabe*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Osterloh, Margit, und Bruno Frey. 2008. Anreize im Wissenschaftssystem.
https://www.business.uzh.ch/dam/jcr:a7dba54a-f36d-4257-8a60-a3f9e0a080d7/Anreize_final_12.9.08.pdf (letzter Abruf: 17.11.2018).
- Papanek, Victor J. 1985. *Design for the real world: human ecology and social change*. 2. Auflage. Chicago: Academy Chicago.
- Peters, Bernhard. 1994. Der Sinn von Öffentlichkeit. In: *Öffentlichkeit, öffentliche Meinung, soziale Bewegungen, Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie Sonderheft 34*, Hrsg. Friedhelm Neidhardt, S. 42–76. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Polanyi, Karl. 1962. The Republic of Science. Its Political and Economic Theory. In: *Minerva* 1(1): S. 54–74.
- Polanyi, Michael. 1985. *Implizites Wissen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

- Popitz, Heinrich. 1997. Wege der Kreativität. Erkunden, Gestalten, Sinnstiften. In: *Wege der Kreativität*, Hrsg. Heinrich Popitz, S. 80–132. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Powell, Walter. W. 2017. A sociologist looks at crowds. In: *Strategic Organization* 15(2): S. 289–297.
- Prinz, Sophia, und Stephan Moebius. 2012. Zur Kultursoziologie des Designs. In: *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs, Sozialtheorie*, Hrsg. Stephan Moebius, S. 9–28. Bielefeld: transcript.
- Raddick, M. Jordan, Georgia Bracey, Pamela L. Gay, Chris J. Lintott, Phil Murray, Kevin Schawinski, Alexander S. Szalay und Jan Vandenberg. 2010. Galaxy Zoo. *Astronomy Education Review* 9(1).
- Ramaswamy, Venkatram, und Kerimcan Ozcan. 2014. *The co-creation paradigm*. Stanford, CA: Stanford Business Books, Stanford University Press.
- Rauschenbach, Thomas, und Annette Zimmer, Hrsg. 2011. *Bürgerschaftliches Engagement unter Druck? Analysen und Befunde aus den Bereichen Soziales, Kultur und Sport*. Opladen: Budrich.
- Redenz, Sebastian. 2017. *Sunglasses at night. Rituelles Handeln und soziale Integration in der Technoszene*. Hamburg: Diplomica Verlag GmbH.
- Reichert, Daniel, und Eva Panek. 2014. Alles ist im Fluss – die fließenden Ebenen einer Liquid Democracy. In: *Internet und Partizipation. Bottom-up oder Top-down? Politische Beteiligungsmöglichkeiten im Internet*, Hrsg. Kathrin Voss, S. 299–310. Wiesbaden: Springer.
- Reichert, Jo. 2011. *Die Sequenzanalyse in der Hermeneutik*. Unkorrigiertes Manuskript für das Methodenfestival in Basel. <http://www.soziologie-ley.eu/mediapool/112/1129541/data/Sequenzanalyse.pdf> (letzter Abruf: 31.07.2018).
- Reichwald, Ralf, und Frank Thomas Piller. 2006. *Interaktive Wertschöpfung. Open Innovation, Individualisierung und neue Formen der Arbeitsteilung*. Wiesbaden: Gabler.
- Reither, Saskia. 2012. *Kultur als Unternehmen. Selbstmanagement und unternehmerischer Geist im Kulturbetrieb*. Wiesbaden: Springer VS.
- Reckwitz, Andreas. 2017. *Die Gesellschaft der Singularitäten: Zum Strukturwandel der Moderne*. Berlin: Suhrkamp.
- Renn, Ortwin. 2005. Partizipation – ein schillernder Begriff: Reaktion auf drei Beiträge zum Thema „Partizipation“ in *GAIA* 14/1 (2005) und *GAIA* 14/3 (2005). In: *GAIA – Ecological Perspectives for Science and Society* 14(3): S. 227–228.
- Rheingold, Howard. 2008. *Smart mobs. The Next Social Revolution*. Neuauflage. Cambridge: Basic Books.
- Rhodes, R. A. W. 1996. The New Governance: Governing without Government. In: *Political Studies* 44(4): S. 652–667.
- Roland, Moritz. 2014. Hackathons sind oftmals Zeitverschwendung. *Post von Roland. Technologie & Wahnsinn*. <https://blog.rolandmoriz.de/2014/03/23/hackathons-sind-oftmals-zeitverschwendung/> (letzter Abruf: 26.09.2018).
- Rosa, Hartmut 2016. *Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung*. 2. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- Rose, Nikolas. 1998. *Inventing our selves. Psychology, Power, and Personhood*. Taschenbuchauflage, Cambridge, England; New York: Cambridge University Press.
- Rose, Nikolas. 2000. Das Regieren von unternehmerischen Individuen. In: *Kurswechsel* 27(2): S. 8–27.
- Roßler, Gustav. 2016. *Der Anteil der Dinge an der Gesellschaft: Sozialität – Kognition – Netzwerke*. Bielefeld: transcript.

- Rühle, Alex. 2010. Kiffen im Web 2.0. Die Masse macht's – oder doch nicht. In: *Süddeutsche Zeitung*, 17.05.2010. <http://www.sueddeutsche.de/digital/mitmachnetz-kiffen-im-web--1.626982> (letzter Abruf: 12.01.2018).
- Ruppert, Tobias, Jens Dambruch, Michel Krämer, Tina Balke, Marco Gavanelli, Stefano Bragaglia, Federico Chesani, Michela Milano und Jörn Kohlhammer. 2015. Visual Decision Support for Policy Making: Advancing Policy Analysis with Visualization. In: *Policy Practice and Digital Science*, Hrsg. Marijn Janssen, Maria A. Wimmer und Ameneh Deljoo, S. 321–353. Cham: Springer International Publishing.
- Rydell, Robert W., und Nancy E. Gwinn. 1994. Intrduction: Fair representations. World's fairs and the modern world. In: *Fair representations. World's fairs and the modern world*, Hrsg. Robert W. Rydell, Nancy E. Gwinn und James Burkhart Gilbert. Amsterdam: VU University Press.
- Sachsse, Hans. 1992. Technik. In: *Handbuch der Wissenschaftstheorie*, Hrsg. Helmut Seifert und Gerard Radnitzky, S. 358–361. München: Dtv.
- Salzburg Research Forschungsgesellschaft m.b.H.. *Methodenpool Business Model Canvas*. <https://methodenpool.salzburgresearch.at/methode/business-model-canvas/> (Letzter Abruf: 12.06.2017).
- Sammer, Werner. 2019: Der Business Model Canvas: Dein Geschäftsmodell kompakt. *Up to Eleven*. <https://ut11.net/de/blog/dein-geschäftsmodell-kompakt-der-business-model-canvas/> (letzter Abruf 29.09.2019)
- Santen, Eric van, und Mike Seckinger. 2003. *Kooperation: Mythos und Realität einer Praxis: eine empirische Studie zur interinstitutionellen Zusammenarbeit am Beispiel der Kinder- und Jugendhilfe*. München: Verlag, Deutsches Jugendinstitut.
- Saupe, Achim, und Zentrum Für Zeithistorische Forschung Potsdam. 2016. Authenticity. In: *Docupedia-Zeitgeschichte*. 12.04.2016. http://docupedia.de/zg/saupe_authentizitaet_v3_en_2016 (letzter Abruf am 07.10.2019).
- Schäfers, Bernhard, Hrsg. 1999. *Einführung in die Gruppensoziologie: Geschichte, Theorien, Analysen*. 3., korrigierte Auflage. Wiesbaden: Quelle & Meyer.
- Schaper-Rinkel, Petra, Susanne Giesecke, und Daniel Bieber. 2002. *Science Center. Studie im Auftrag des BMBF*. Teltow: VDI/VDE Innovations- und Technik GmbH.
- Scheer, Albert. 2013. Agency – ein Theorie- und Forschungsprogramm für die Soziale Arbeit? In: *Adressaten, Nutzer, Agency. Akteursbezogene Forschungsperspektiven in der Sozialen Arbeit*, Hrsg. Gunther Graßhoff, S. 229-242. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schimank, Uwe. 2007a. 1.1 Elementare Mechanismen. In: *Handbuch Governance. Theoretische Grundlagen und empirische Anwendungsfelder*, Hrsg. Arthur Benz, Susanne Lütz, Uwe Schimank und Georg Simonis, 29–45. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schimank, Uwe. 2007b. Die Governance-Perspektive. In: *Educational Governance. Handlungskoordination und Steuerung im Bildungssystem*, Hrsg. Herbert Altrichter, Thomas Brüsemeister und Jochen Wissinger, S. 231–260. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Schneider, Beat. 2012. Elemente einer sozialgeschichtlichen orientierten Kulturgeschichte des Designs. In: *Das Design der Gesellschaft. Zur Kultursoziologie des Designs*, Hrsg. Stephan Moebius, S. 407–228. Bielefeld: transcript.
- Schultz, Tanjev. 2001. *Die „Große Gemeinschaft“ Zur Sozialphilosophie von John Dewey und ihrem Revival im Public Journalism*. Essen: Verl. Die Blaue Eule.

- Schulz-Schaeffer, Ingo, und Martin Meister. 2014. *Distributed Agency, Social Roles and the Robot Sociologicus*. https://uol.de/fileadmin/user_upload/sowi/ag/ast/robo-com/Schulz-Schaeffer___Meister_Distributed_Agency__Social_Roles_and_the_Robot_Sociologicus_GBTL2014.pdf (letzter Abruf: 07.10.2019).
- Schulz-Schaeffer, Ingo, und Martin Meister. 2017. Laboratory settings as built anticipations – prototype scenarios as negotiation arenas between the present and imagined futures. *Journal of Responsible Innovation* 4(2): S. 197–216.
- Schumpeter, Joseph Alois. 2010. *Konjunkturzyklen. Eine theoretische, historische und statistische Analyse des kapitalistischen Prozesses*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Schuppert, Gunnar Folke. 2005. Governance im Spiegel der Wissenschaftsdisziplinen. In: *Governance-Forschung. Vergewisserung über Stand und Entwicklungslinien*, Hrsg. Gunnar Folke Schuppert, S. 371–469. Baden-Baden: Nomos.
- Schützeichel, Rainer, Hrsg. 2007. *Handbuch Wissenssoziologie und Wissensforschung*. Konstanz: UKV.
- Seitz, Tim. 2017. *Design Thinking und der neue Geist des Kapitalismus*. Bielefeld: transcript.
- Sennett, Richard. 2008. *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens*. Berlin: Berliner Taschenbuch-Verlag.
- Service Brandenburg. 2017. *Hoheitszeichen oder Gemeinschaftslogo: Wer darf was verwenden?* In: Land Brandenburg. Das Dienstleistungspotential der Landesregierung. 21.08.2017. <https://service.brandenburg.de/de/brandenburger-adler-wappen-und-logo/14550> (letzter Abruf: 29.07.2018).
- Seubert, Sandra. 2012. Politisches Handeln in der Bürgergesellschaft. In: *Politisch Handeln. Modelle, Möglichkeiten, Kompetenzen*, Hrsg. Georg Weißeno und Hubertus Buchstein, S. 105–118. Opladen: Budrich.
- Simmel, Georg. 1993. Die Großstädte und das Geistesleben. In: *Das Individuum und die Freiheit: Essais*, ders., S. 192–204. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verlag.
- Simmel, Georg. 2018. *Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung*. 9. Auflage. Hrsg. Otthein Rammstedt. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Simmel, Georg. 1989. Über soziale Differenzierung: Sociologische und psychologische Untersuchungen. In: *Gesamtausgabe, Band 2. Aufsätze und Abhandlungen 1894 bis 1900*, Hrsg. Heinz-Jürgen Dahme, S. 109–295. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Simmel, Georg, und Kurt H. Wolff. 1964. *The sociology of Georg Simmel*. New York: Free Press of Glencoe.
- Simon, Herbert A. 1996. *The Sciences of the Artificial*. 3. Auflage. Cambridge, MA; London: MIT Press.
- Smart Region. 2017. Der demografische Wandel. <http://www.smartregion.eu/html/1795.0.html> (letzter Abruf: 02.06.2018).
- Soneryd, Linda. 2016. Technologies of participation and the making of technologized futures. In: *Remaking participation. Science, environment and emergent publics*, Hrsg. Jason Chilvers und Matthew Kearnes, S. 144–161. Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge.
- Soneryd, Linda, und Nina Amelung. 2016. Translating Participation: Scenario Workshops and Citizen Juries across Situations and Contexts. In: *Knowing governance. The epistemic construction of political order*, Hrsg. Jan-Peter Voss und Richard Freeman, S. 155–174. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan.
- Spieß, Erika. 2004. Kooperation und Konflikt. In: *Organisationspsychologie – Gruppe und Organisation, Enzyklopädie der Psychologie, Band 4. Themenbereich D, Praxisgebiete, Serie III, Wirtschafts-, Organisations- und Arbeitspsychologie*, Hrsg. Heinz Schuler, S. 193–250. Göttingen: Hogrefe.

- Staab, Philipp, und Oliver Nachtwey. 2016. Digitalisierung der Dienstleistungsarbeit. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 66: S. 24–31.
- Stäheli, Urs. 2012. Infrastrukturen des Kollektiven: alte Medien – neue Kollektive. In: *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung* 3(2): S. 99–116.
- Stallmann, Richard. 2002. The Hacker Community and Ethics: An Interview with Richard M. Stallman. In: *Koodi vapaaksi. Hakkerietiikan vaatuvuus*, Hrsg. Tere Vadén und Richard Stallman, S. 62–80. Tampere: Tampere University Press.
- Stanko, Michael A., und David H. Henard. 2017. Toward a better understanding of crowdfunding, openness and the consequences for innovation. In: *Research Policy* 46(4): S. 784–798.
- Star, S. L., und J. R. Griesemer. 1989. Institutional Ecology, 'Translations' and Boundary Objects. In: *Social Studies of Science* 19(3): S. 387–420.
- Star, Susan Leigh, und Karen Ruhleder. 1996. Steps Toward an Ecology of Infrastructure: Design and Access for Large Information Spaces. In: *Information Systems Research* 7(1): S. 111–134.
- Stegbauer, Christian. 2010. Kulturwandel in Wikipedia – oder von der Befreiungs- zur Produktideologie. In: *Kultur und mediale Kommunikation in sozialen Netzwerken*, Hrsg. Jan Fuhse und Christian Stegbauer, S. 55–74. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Stegbauer, Christian. 2011. *Reziprozität: Einführung in soziale Formen der Gegenseitigkeit*. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag.
- Stegbauer, Christian, Klaus Schönberger und Klaus Schmidt. 2007. Editorial: Wikis – Diskurse, Theorien und Anwendungen. In: *kommunikation@gesellschaft* 8. https://www.kommunikation-gesellschaft.de/B2_2007_Stegbauer_Schoenberger_Schmidt.pdf (letzter Abruf: 07.10.2019).
- Stichweh, Rudolf. 1988. Inklusion in Funktionssysteme der modernen Gesellschaft. In: *Differenzierung und Verselbständigung. Zur Entwicklung gesellschaftlicher Teilsysteme, Schriften des Max-Planck-Instituts für Gesellschaftsforschung, Köln*, Hrsg. Renate Mayntz, S. 261–293. Frankfurt am Main; New York: Campus.
- Stilgoe, Jack, Simon J. Lock und James Wilsdon. 2014. Why should we promote public engagement with science? In: *Public understanding of science* 23(1): S. 4–15.
- Stoffregen, Eva. 2017. Gemeinsam urbane Aufgaben und Probleme lösen. B_I Medien 22.02.2017. <https://www.bi-medien.de/artikel-15622-gb-smarticipate-hamburg-smart-citie.bi> (letzter Abruf: 12.06.2017).
- Sturm, Roland, Hrsg. 2002. *Der regulatorische Staat in Deutschland und Großbritannien: Konvergenz und Divergenz im intersektoralen Vergleich*. London: Anglo-German Foundation for the Study of Industrial Society.
- Suchanek, Andreas, und Nick Lin-Hi. 2018. Gemeinwohl. In: *Gabler Wirtschaftslexikon*, Hrsg. Springer Gabler Verlag. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gemeinwohl-33037> (letzter Abruf: 07.10.2019).
- Suchman, Lucy. 2007. *Human-machine reconfigurations. plans and situated actions*, 2. Auflage. Cambridge; New York: Cambridge University Press.
- Suchman, Lucy. 1987. *Plans and situated actions*. Cambridge; New York: Cambridge University Press.
- Suchman, Lucy. 2002. Replicants and Irreductions: Affective encounters at the interface. In: Centre for Science Studies, Lancaster University. <http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Suchman-Replicants-andIrreductions.pdf> (letzter Abruf 07.10.2019).

- Surowiecki, James. 2005. *Die Weisheit der Vielen. Warum Gruppen klüger sind als Einzelne und wie wir das kollektive Wissen für unser wirtschaftliches, soziales und politisches Handeln nutzen können*. München: Bertelsmann.
- Sutter, Barbara. 2015. *Der Wille zur Gesellschaft. Bürgerschaftliches Engagement und die Transformation des Sozialen*. Konstanz; München: UVK Verlagsgesellschaft.
- Sutter, Barbara. 2005. Von Lai*innen und guten Bürger*innen: Partizipation als politische Technologie. In: *Wozu Expert*innen? Ambivalenzen der Beziehung von Wissenschaft und Politik*, Hrsg. Alexander Bogner und Helge Torgersen, S. 220–240. Wiesbaden: Verlag für Sozialwissenschaften.
- Thamer, Hans-Ulrich. 2000. Der Citoyen und die Selbstverwaltung des 19. Jahrhunderts. In: *Engagierte Bürgerschaft: Traditionen und Perspektiven*, Hrsg. Annette Zimmer und Stefan Nährlich, S. 289–302. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Thiedeke, Udo, Hrsg. 2003. *Virtuelle Gruppen. Charakteristika und Problemdimensionen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Thiem, Carolin. 2015. Neue Aufgaben, neue Bürger – Citizensourcing als Soziale Innovation. *Sozialwissenschaften und Berufspraxis* 38(2): S. 261–273.
- Thiem, Carolin. 2018. Wie verändert Crowdsourcing die Gesellschaft? In: *Festschrift. 40 Jahre für Innovation und Technik*, Hrsg. VDI/VDE Innovation und Technik GmbH, S. 41–45. Berlin.
- Ullrich, Peter. 2015. *Postdemokratische Empörung. Ein Versuch über Demokratie, soziale Bewegungen und gegenwärtige Protestforschung*. ipb working paper. https://protestinstitut.eu/wp-content/uploads/2015/10/postdemokratische-empuerung_ipb-working-paper_auf12.pdf (letzter Abruf: 22.10.2018).
- Ulrich, Paul. 2018. Tempelhofer Feld Michael Müllers Pläne für Randbebauung stoßen auf Widerstand. In: *Berliner Zeitung*, 26.04.2018. <https://www.berliner-zeitung.de/berlin/tempelhofer-feld-michael-muellers-plaene-fuer-randbebauung-stossen-auf-widerstand-30080196> (letzter Abruf: 22.10.2018).
- Universität Frankfurt. 2015. VolkswagenStiftung ermöglicht Freiräume: Der Frankfurter Soziologe Thomas Lemke schreibt an seinem „Opus magnum“. http://www.goethe-university-frankfurt.de/54633259/Press-release_Opus-Magnum_Lemke.pdf (letzter Abruf: 08.08.2018).
- Unterberger, Tanja. 2016. Pitch. In: *Der brutkasten*. 29.01.2016. <https://www.derbrutkasten.com/pitch/> (letzter Abruf: 08.08.2018).
- Villasclaras-Fernandez, Eloy David, Mike Sharples, Simon Kelley und Eileen Scanlon. 2013. Supporting Citizen Inquiry: An Investigation of Moon Rock. In: *Scaling up Learning for Sustained Impact. 8th European Conference, on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2013, Paphos, Cyprus, September 17–21, 2013*, Hrsg. Davinia Hernández-Leo, Tobias Ley, Ralf Klamma und Andreas Harrer, S. 383–395. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Virchow, Fabian. 2013. Führer und Schlüsselfiguren in extrem rechten Bewegungen. *Forschungsjournal Soziale Bewegungen. Analysen zu Demokratie und Zivilgesellschaft* 26(4): S. 52–58.
- von Winter, Thomas, und Ulrich Willems, Hrsg. 2007. *Interessenverbände in Deutschland*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Voß, Jan-Peter. 2007. *Designs on Governance. Development of policy instruments and dynamics in governance*. Dissertationsschrift. University of Twente, 18.10.2007. https://ris.utwente.nl/ws/portalfiles/portal/6085887/thesis_Voss.pdf (letzter Abruf: 08.08.2018).

- Voß, Jan-Peter, Adrian Smith und John Grin. 2009. Designing long-term policy. In: *Policy Sciences* 42(4): S. 275–302.
- Walter-Herrmann, Julia, und Corinne Büching, Hrsg. 2013. *FabLab: Of Machines, Makers and Inventors*. Bielefeld: transcript.
- Wehling, Peter. 2012. From invited to uninvited participation (and back?): rethinking civil society engagement in technology assessment and development. In: *Poiesis & Praxis* 9: S. 43–60.
- Weibel, Peter, und Bruno Latour, Hrsg. 2005. *Making things public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge, MA.: MIT Press.
- Weick, Karl E. 1995. *Sensemaking in organizations*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Weingart, Peter. 1983. Verwissenschaftlichung der Gesellschaft – Politisierung der Wissenschaft. In: *Zeitschrift für Soziologie* 12(3): S. 225–241.
- Weise, Peter. 1997. Konkurrenz und Kooperation. In: *Normative Grundfragen der Ökonomik: Folgen für die Theoriebildung*, Hrsg. Martin Held, S. 58–80. Frankfurt am Main: Campus.
- Wenninger, Andreas. 2017. Wissenschaftsblogs und wissenschaftliche Blogosphäre. In: *Perspektiven der Wissenschaftskommunikation im digitalen Zeitalter*, Hrsg. Peter Weingart, Holger Wormer, Andreas Wenninger und Reinhard F. Hüttl, S. 259–268. Weilerswist: Velbrück Wissenschaft.
- Wernet, Andreas. 2000. *Einführung in die Interpretationstechnik der Objektiven Hermeneutik*. Opladen: Leske + Budrich.
- Wernitz, René. 2017. „Maerker“-Familie wächst weiter. In: *Märkische Oderzeitung*, 14.12.2017. <https://www.moz.de/artikel-ansicht/dg/0/1/1625037/> (letzter Abruf: 08.08.2018).
- Werron, Tobias. 2010. *Der Weltsport und sein Publikum: zur Autonomie und Entstehung des modernen Sports*. Weilerswist: Velbrück Wiss.
- Westbrook, R. B. 2000. John Dewey und die Logik der Demokratie. In: *Philosophie der Demokratie. Beiträge zum Werk von John Dewey*, Hrsg. Hans Joas, S. 341–361. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Wetzel, Dietmar J. 2013. *Soziologie des Wettbewerbs. Eine kultur- und wirtschaftssoziologische Analyse der Marktgesellschaft*, Wiesbaden: Springer.
- Weyer, Johannes. 1997. Die Risiken der Automationsarbeit. In: *Zeitschrift für Soziologie* 26(4): S. 239–257.
- Wieser, Matthias J. 2012. *Das Netzwerk von Bruno Latour. Die Akteur-Netzwerk-Theorie zwischen Science & Technology Studies und poststrukturalistischer Soziologie (Sozialtheorie)*. Bielefeld: transcript.
- Wilkie, Alex. 2010. Prototypes in Design: Materializing Futures. In: *Limn*, <https://escholarship.org/uc/item/25n674qk> (letzter Abruf: 12.10.2019)
- Williamson, Oliver E. 2000. The New Institutional Economics. In: *Journal of Economic Literature* 38(3): S. 595–613.
- Woolley, J. Patrick Michelle L. McGowan, Harriet J. A. Teare, Victoria Coathup, Jennifer R. Fishman, Richard A. Settersten Jr., Sigrid Sterckx, Jane Kaye und Eric T. Juengst 2016. Citizen science or scientific citizenship? Disentangling the uses of public engagement rhetoric in national research initiatives. In: *BMC medical ethics* 17(1): Art. 33.
- Wynne, Brian. 2007. Public Participation in Science and Technology: Performing and Obscuring a Political – Conceptual Category Mistake. In: *East Asian Science, Technology and Society: An International Journal* 1(1): S. 99–110.

- Yaneva, Albena. 2012. Das Soziale greifbar machen: Auf dem Weg zu einer Akteur-Netzwerk-Theorie des Designs. In: *Das Design der Gesellschaft. Zur Kulturosoziologie des Designs*, Hrsg. Stephan Moebius, S. 71–89. Bielefeld: transcript.
- Zapf, Wolfgang. 1989. Über soziale Innovationen. In: *Soziale Welt* 40(1–2): S. 170–183.
- Zimmer, Annette, und Bernhard Wessels, Hrsg. 2001. *Verbände und Demokratie in Deutschland*. Opladen: Leske + Budrich.