

## **BEWERTUNG UND AUSBLICK**

---

Das hier entwickelte Modell diskursiver Kommunikation skizziert einen theoretischen Rahmen, der politische Online-Diskurse anders darstellt als die bisherige wissenschaftliche Diskussion. Gerade aus Sicht der normativen Theorie nahmen sich Online-Diskurse häufig defizitär aus, ihre kommunikativen Formen genügten dem Maßstab der Theorie nicht. Demgegenüber verdeutlicht das Modell der Reflexionsspiele, dass die Diskurse ihre politische Wirksamkeit als Medium der Willens- und Meinungsbildung auch angesichts einer Form der Kommunikation erfüllen können, die nicht durch Ernst und Gleichheit, sondern durch Auseinandersetzung und das Spiel mit Argumenten geprägt ist – und gerade dadurch ein wichtiges, aber bisher zu wenig berücksichtigtes Merkmal von Diskursen erfüllen, die wechselseitige Bezugnahme der Akteure aufeinander.

Das Modell der Reflexionsspiele greift bislang vereinzelt gebliebene Ergebnisse der empirischen Forschung über Online-Kommunikation auf und hilft, diese in einer neuen Sichtweise zu integrieren. Die durch Online-Diskussionen ermöglichte und – nach unseren Untersuchungen – in diesen auch realisierte Form der Kommunikation weist Merkmale auf, die uns von einer spezifischen und neuen Form der Kommunikation ausgehen lassen, die sich weder auf interpersonelle noch auf massenmediale Formen zurückführen lässt. So zeigt die Untersuchung beispielsweise, dass es nicht genügt, anhand der Verteilung von Aufmerksamkeit bzw. Beiträgen von Akteuren einen den Massenmedien ähnlichen Charakter zu konstatieren (vgl. Rucht 2005; Zimmermann 2007). Zwar stellten auch wir in dieser Studie solche Ähnlichkeiten fest. Bemerkenswert ist aber, dass sich die Konzentration auf wenige Akteure in den Online-Diskursen in eine hochgradig interaktive Diskussion übersetzt, in der

sich ganz unterschiedliche Rollenmuster ausdifferenzieren und die nicht der massenmedialen Kommunikation entspricht.

Die heuristische Vorgehensweise in der empirischen Untersuchung, bei der zunächst auf die Orientierung an einem theoretischen Modell von Diskursen zugunsten einer Untersuchung von Einzelaspekten verzichtet wurde, hat dabei geholfen, Zusammenhänge zu entdecken, die quer zu etablierten Sichtweisen liegen. Sowohl der Zusammenhang zwischen gleichmäßiger bzw. stark konzentrierter Beteiligung zur Interaktivität von Diskursen als auch das Verhältnis von Online-Kommunikation zu interpersoneller Kommunikation einerseits und massenmedialer andererseits erscheinen im Licht der vorliegenden Studie überdenkenswert. Das Modell der Reflexionsspiele liefert erste Ansatzpunkte für eine theoretische Neufassung diskursiver Kommunikation, die der empirischen Realität von Diskursen im Internet besser gerecht wird.

Die in der Einleitung abgesteckte Zielsetzung der Studie ging aber noch über die Untersuchung der Besonderheiten von Online-Diskursen hinaus. Unter Verweis auf den »langen Arm des real life« gehen wir davon aus, dass sich aus der Beobachtung von Online-Diskursen auch Rückschlüsse auf den politischen Diskurs insgesamt und dessen Möglichkeiten ziehen lassen. In einer Art Umkehrschluss zur Normalisierungsthese (Davis 1999; Margolis/Resnick 2000), nach der die politische Kommunikation im Internet ähnliche Strukturen aufweist wie in traditionellen Medienkontexten, lässt sich annehmen, dass die identifizierten Strukturen und Dynamiken für politische Diskurse im Allgemeinen relevant sind, soweit diese unter vergleichbaren Rahmenbedingungen stattfinden (zu denen z. B. die Möglichkeit der »many-to-many«-Kommunikation gehört).

Auf dieser Ebene begegnet die Studie zwei zentralen Argumenten der normativen Diskurstheorie, mit denen diese gegen den Hinweis auf den empirisch beobachtbaren Charakter von Kommunikationsprozessen verteidigt wird. Das erste Argument ist der Verweis auf die einschränkende Wirkung empirischer Kommunikationsbedingungen, der normative Ideal und empirische Realität zwangsläufig auseinandertreten lasse. Das zweite Argument ist der Verweis auf den kontrafaktischen Status der Annahmen über diskursive Kommunikation, wonach die in der Theorie formulierten Diskursbedingungen als regulative Idee Wirkung entfalten, unabhängig davon, ob sie tatsächlich gegeben sind.

Mit den Online-Diskursen wurde in dieser Arbeit ein Gegenstand untersucht, der das erste Argument zumindest auf eine harte Probe stellt. Denn durch die medialen Eigenschaften des Internets bzw., genauer, der webbasierten Online-Foren werden viele der beschränkenden Eigenschaften, denen Kommunikation unter massenmedialen oder »Face-to-

Face-«-Bedingungen ausgesetzt ist, aufgehoben. Wir können das Ergebnis, dass die Kommunikation in den Online-Diskursen anderen Strukturen und Dynamiken folgt, als von der normativen Diskurstheorie angenommen, insofern als Infragestellung des Realitätsbezugs der Theorie werten.

Auf theoretischer Ebene unterstützt dieses Ergebnis die Kritik eines »intellektualistischen Fehlschlusses«, nach der die Diskurstheorie den empirischen Diskurs als (defizitäre) Repräsentation des idealen Diskurses ansieht (vgl. Krämer 2001: 105). Denn das Beispiel der Online-Diskurse macht es schwerer, die Abweichungen vom Ideal auf äußere und somit nicht-diskursive Einflüsse zurückzuführen – auch wenn keinesfalls übersehen werden soll, dass auch in der Kommunikation im Internet externe Einflüsse wirksam sind.

Das zweite Argument zur Verteidigung der Diskurstheorie kann als Reaktion auf den Vorwurf eines intellektualistischen Fehlschlusses gewertet werden, denn es fasst den Zusammenhang zwischen Ideal und Wirklichkeit mit dem Begriff der Kontrafaktizität auf eine neue Weise. Das normative Ideal wirkt sich auf die empirische Diskurspraxis aus, indem sich die Teilnehmer darauf als sozusagen letzten Grund zurückziehen können. Nach der Diskurstheorie müssen Teilnehmer an einem Diskurs die idealen Bedingungen zumindest anerkennen, ansonsten würde die Praktik eines Diskurses gar keinen Sinn ergeben.

Dagegen zeigen die empirischen Beobachtungen, dass es in politischen Diskursen nicht allein und auch nicht vorrangig um ernsthaftes Argumentieren geht, sondern ebenso um das Ausloten der Wirkung von Meinungen im Spiel mit Positionen und um die Entwicklung von neuen Positionen, also eine kreative und spielerische Praxis des Diskurses. Vor diesem Hintergrund erscheint das normative Ideal allenfalls für ethisch-philosophische Diskussionen Sinnhaftigkeit zu vermitteln, wohingegen politische Diskussionen ein weitaus größeres Spektrum an Orientierungen und entsprechenden Kommunikationsformen ausfüllen. In dieser Hinsicht besteht ein weiterer Anknüpfungspunkt des Modells der Reflexionsspiele an diejenigen Kritiker des normativen Modells, die diesem eine Vernachlässigung etwa rhetorischer und spielerischer Kommunikation vorwerfen (vgl. Young 1986; Hooghe 1999).<sup>1</sup>

---

1 Dabei ist zu bemerken, dass Habermas dieser Kritik durch eine stärkere Betonung der Unterschiedlichkeit von Diskursen Rechnung getragen hat (Habermas 1992a: 196ff.), wonach sich politische von ethischen Diskursen abgrenzen lassen. Diese Entwicklung aufgreifend, kann die vorliegende Studie auch als ein Beitrag zur Ausarbeitung der Besonderheiten politischer Diskurse verstanden werden.

Mit der Fundierung des Diskursmodells in empirisch beobachtbaren Kommunikationsprozessen leistet die vorliegende Arbeit auch einen Beitrag für die Praxis der politischen Kommunikation, indem sie Anhaltspunkte für die Bewertung und Durchführung von Diskursprozessen im Internet gibt. So hilft sie zum Beispiel, die Erwartungen an die Kommunikationsformen solcher Diskurse, die aus der normativen Theorie heraus formuliert werden, realistischer zu fassen. Weder eine gleichmäßige Beteiligung noch eine übermäßig starke Dominanz einzelner Teilnehmer ist in Online-Diskussionen zu beobachten, sofern Rahmenbedingungen für eine themenzentrierte und offene Diskussion geschaffen werden. Gleichzeitig zeigen der zivile Verlauf und die kreativen Ergebnisse der Online-Diskurse, dass die Erwartungen durchaus gerechtfertigt sind, mit denen die Forderungen nach einer Verstärkung des Angebots solcher Diskussionen begründet werden (OECD 2003; Weltbank 2007). Unsere Studie bestätigt in dieser Hinsicht Schlussfolgerungen, die Levine et al. nach einer Sichtung von Fallbeispielen deliberativer Experimente in den USA zogen:

»First, people are willing to discuss public issues and can sustain serious, in-depth conversations about technical or highly divisive matters. [...] A second conclusion can be drawn from the previous chapter: when deliberation is well organized, participants *like* it. In fact, they find it deeply satisfying and significant. [...] Third, the products of deliberations are often excellent« (Levine et al. 2005: 272f., Hervorh. im Orig.).

Wenn wir somit bei einer empirisch motivierten Kritik an der normativen Diskurstheorie angelangt sind, stellt sich schließlich die Frage, inwiefern sich mit dem Modell der Reflexionsspiele noch ein kritisches Potential verbinden lässt, mit dem sich die demokratische Qualität von politischen Diskursen messen lässt? Habermas scheint dem Modell des Spiels ein solches Potential allgemein abzusprechen, wenn er davon ausgeht, dass die Regeln eines Spiels nicht zugleich im Spiel thematisiert werden könnten, weil Spiele »bloß konventionell festgelegt sind« (Habermas 1984a: 73f.).

Dabei geht Habermas allerdings von einem einseitigen Verständnis von strategischen Spielen aus, die nach dem Modell des »game« von Mead gestaltet sind. Wie unsere Analyse des Spielbegriffs ergeben hat, deckt dieses Modell jedoch nicht die kreativen und reflexiven Momente ab, die sich allerdings – und aus diesem Grund ist am Modell des Spiels für Kommunikation festzuhalten – in den Formen des Spiels als »play« zeigen und auch in der Literatur von Mead über Gadamer bis hin zu Tilley ausführlich diskutiert worden sind. Diskurse als Spiele haben konven-

tionellen Charakter im Sinne einer interaktiven Aushandlung, einer stetigen Redefinition des Sinns und der Regeln, denen sie folgen, und sind insofern in einem besonderen Maß reflexiv.

Ein anderer Zweifel am kritischen Potential des Modells lässt sich aus Adornos Bemerkungen zum Spielbegriff (jetzt im Sinne des »play«) in Bezug auf die ästhetische Theorie ableiten. Für Adorno ist das Spielen eine zwar zweckfreie,

»der Form, dem eigenen Vollzug nach jedoch festgehaltene Praxis. Das Wiederholungsmoment im Spiel ist das Nachbild unfreier Arbeit, so wie die außerkünstlerisch dominierende Gestalt des Spiels, der Sport, an praktische Verrichtungen gemahnt und die Funktion erfüllt, Menschen auf die Anforderungen der Praxis, vor allem durch reaktive Umfunktionierung physischer Unlust in sekundäre Lust, unablässig zu gewöhnen, ohne dass sie die Kontrebande von Praxis bemerkten« (Adorno 1970: 471).

Der funktionalen Analyse Adornos kann dabei mit Blick auf politische Diskurse durchaus zugestimmt werden (wodurch im Umkehrschluss deren Spielcharakter belegt wird): Die diskursive Praxis dient – unter anderem – der Eintübung in den Prozess demokratischer Meinungs- und Willensbildung und wird als pädagogisches Mittel empfohlen (Ackerman/Fishkin 2003; Delli Carpini et al. 2003; Gastil/Dillard 1999). Die normative Bewertung dieser Praxis als Entmündigung des Spielers und Unterwerfung unter eine nicht selbstbestimmte Praxis ist jedoch zurückzuweisen. Denn das Spiel des Diskurses ist ja gerade nicht blindes und unfreies Nachvollziehen vorgegebener Praktiken, sondern erlaubt die Improvisation mit einem relativ großen Freiheitsgrad. Außerdem sind Diskurse durch ihre Transformationsregeln rückgekoppelt an die Außenwelt, so dass alle Äußerungen zumindest potentiell einen Effekt auf die Politik haben. Die Teilnehmer an Diskursen nehmen nicht aus reiner Lust oder Gewöhnung an Diskursen teil, wie die Spieler in Adornos Vorstellung. Vielmehr nehmen sie teil, weil ihnen der Diskurs aufgrund seiner Thematik oder seiner institutionellen Verankerung etwas bedeutet, weil sie ein politisches Interesse damit verbinden – auch wenn sie dieses im Spiel, bei ihrer Teilnahme am Diskurs, nicht unmittelbar verfolgen können, weil sie sonst den Spielcharakter verletzen würden. Dieses Interesse, dieser Sinn des Spiels, motiviert erst die Teilnehmer und gibt dem Spiel seinen reflexiven, sowohl an der innerdiskursiven wie an der außerdiskursiven Logik orientierten Charakter, dem wir im Begriff des Reflexionsspiels Ausdruck gegeben haben.

Das hier vorgeschlagene Diskursmodell beinhaltet auch nicht die Art von Konsequenzlosigkeit, die Luhmann für das »Kommunikationsnetz

ohne Anschlusszwang« gegeben sieht (Luhmann 1990b: 172f.). Eine solche Vorstellung wird von Schmalz-Bruns zurecht als »privatistisch« (Schmalz-Bruns 1995: 91) und »normativ vollständig ausgebleicht« (ebd.: 92) kritisiert. Vielmehr betont der Spielbegriff gerade die inner-diskursive Interaktivität, also die treibende Kraft kommunikativer Anschlüsse, aus der sich qua Reflexion außerdiskursive Effekte ergeben können.

Doch wie lässt sich die Qualität der Ergebnisse eines Diskurses gewährleisten, wenn das Spiel weitgehend sich selbst überlassen bleibt? Wie weit können Teilnehmer mit ihren Äußerungen gehen, ohne den Diskurs in seinem Außenverhältnis zu beschädigen, etwa indem sie ihn als bloßes Palaver dastehen lassen (so eine häufige Befürchtung in Bezug auf deliberative Verfahren, vgl. Gerhards et al. 1998). Diese Fragen sollen an zwei Beispielen illustriert und diskutiert werden, in denen (realweltliche) Diskurse durch einzelne Beiträge infrage gestellt wurden.

Das erste Beispiel ist der Diskurs um die innere Sicherheit, in den sich der Innenminister im Verlauf des Jahrs 2007 immer wieder mit Vorschlägen eingemischt hat, die den bis dahin geltenden Konsens in Fragen der Rechtsstaatlichkeit fraglich erscheinen ließen (vgl. Denkler 2007; Braun/Schütz 2007). Die Vorschläge selbst ließen sich stets rational rechtfertigen, hatten aber durch die mediale Vereinfachung und Zu-sitzung den Charakter von politischen Forderungen, die gegen Grundwerte der Verfassung verstießen.<sup>2</sup> Beobachter gehen nun davon aus, dass die starke Wirkung, die diese Vorschläge im Diskurs hatten, bewusst einkalkuliert wurde (Denkler 2007). Demnach zielten sie auf eine Veränderung des Diskurses von der Frage der Angemessenheit bestimmter Mittel im Kampf gegen den Terrorismus hin zur Frage der Angemessenheit der Verfassung für den Kampf gegen den Terrorismus. Mit dieser reflexiven Wendung erreichten die Äußerungen offenbar ihr Ziel.

Für die Bewertung des Modells der Reflexionsspiele stellt sich aber die Frage, inwieweit ein solcher Effekt nur beschrieben werden kann oder ob sich nicht auch eine kritische Wertung ableiten lässt. Die Inhalte der Äußerungen müssen dabei außen vor bleiben, da sich das Modell in erster Linie auf die prozesssteuernden Mechanismen konzentriert (diese Verfahrensorientierung hat es mit Habermas' Diskurstheorie gemeinsam). Das Modell zeigt jedoch insofern Grenzen zu einer missbräuchlichen Verwendung von Äußerungen auf, als es die Reflexivität von Diskursen als Moment des Spielprozesses bestimmt. Jede Äußerung, die qua Reflexivität Außenwirkung für sich in Anspruch nehmen will, muss

---

2 Inwiefern die Äußerungen dies bereits beinhalteten ist hier nicht zu klären, da es uns allein um eine metadiskursive Betrachtung geht.

sich zunächst dem Diskurs zuordnen. Damit steht sie – gerade aufgrund der Trennung von Sprecher und Äußerung – zur Kritik frei, die sich in Form interaktiver Kommunikation (Reaktion und Gegenreaktion) an der Äußerung abarbeiten kann.

Ein kritischer Maßstab der Bewertung von Äußerungen kann dann darin bestehen, dass die reflexive Außenwirkung eines einzelnen Beitrags nur dann als diskursiv gelten kann, wenn sie an die innerdiskursiven Interaktionsprozesse der Kritik und Infragestellung rückgekoppelt ist. Diese innerdiskursiven Prozesse sind im Beispiel des Diskurses um die innere Sicherheit durch die Massenmedien strukturiert, wodurch in diesem Fall die nüchterne, rationale Diskussion der Äußerungen zu kurz kam zugunsten der äußeren, die Regeln des Diskurses beeinflussenden Wirkung.

Das zweite Beispiel entstammt der Online-Kommunikation, genauer einer Community-Plattform, auf der die Teilnehmer neben dem Anlegen eines Profils auch in Gruppen zu ganz unterschiedlichen, frei gewählten Themen diskutieren können. In diesen Diskussionen wurden mehrfach Tabubrüche und Überschreitungen der Grenzen der Meinungsfreiheit und des Respekts beobachtet (Pham 2007). Für die Betreuer der Community stellt sich das Problem, die vielen Diskussionen der geschätzten 2,4 Millionen Nutzer (mit 80 Millionen Seitenbesuchen pro Monat, vgl. Pellikan 2007) zu überwachen. Sie beschränken sich weitgehend darauf, die wechselseitige Selbstkontrolle der Nutzer zu unterstützen und vertrauen darauf, dass diese eventuelle Probleme in den Diskussionsgruppen selbst lösen. Die devianten Nutzer haben allerdings die Möglichkeit, stets neue Gruppen zu eröffnen und sich so der Kontrolle durch andere Teilnehmer zu entziehen. An diesem Beispiel stellt sich die Frage, wie stark die Selbstheilungskräfte des Diskurses sind, wenn dieser als Reflexionsspiel verstanden wird, und ob nicht stärkere, normativ begründete Maßnahmen angebracht sind, um einen Missbrauch von Diskursen zu verhindern.

Habermas vertraut in dieser Frage der Rationalität menschlicher Akteure, womit er einer letztlich anthropologischen Fundierung nahesteht. Die Argumentation der Theorie des kommunikativen Handelns mit der Forderung nach unverzerrter Kommunikation ähnelt dabei in gewisser Weise der rationalistischen Wissenschaftstheorie, nach der sich die Wissenschaft am besten entwickelt, wenn sie keinen äußeren Einflüssen ausgesetzt ist und sich nach ihren eigenen Maßstäben entwickeln kann. Blooms »strong programme« der Wissenschaftssoziologie hatte dem seinerzeit das sogenannte »Symmetrieprinzip« entgegengehalten, nach dem es keine inhärente Richtigkeit wissenschaftlichen Wissens gibt, sondern sowohl richtiges als auch falsches Wissen mit der gleichen Art von Fak-

toren erklärt werden müssen (Bloor 1991). Entsprechend müssten nicht nur destruktive, sondern auch zielführende Diskurse durch die gleiche Art sozialer Faktoren erklärt werden können. Die grundsätzliche Anwendbarkeit dieser Argumentation auf Diskurse ergibt sich dabei schon daraus, dass wissenschaftliche Kommunikationsprozesse als ein Spezialfall von Diskursen angesehen werden können.

Das Reflexionsspiel ist kein Ort der völlig freien Rede, dies würde den Charakter von Diskursen als Auseinandertreffen unterschiedlicher Meinungen übergehen. Vielmehr ist durch die Interaktion und die damit verbundene Auseinandersetzung durchaus eine gewisse Kontrolle über die Inhalte gewährleistet. Das bedeutet aber auch, dass ein öffentlich geteilter Kommunikationsraum, eben ein »common ground«, für die Diskussion zur Verfügung stehen muss, der sich nicht einfach durch Schaffung neuer Räume umgehen lässt, wie dies im Fall der Online-Community und ihren diversen Gruppen der Fall war. Denn sonst finden keine kommunikativen Anschlüsse mehr statt, und es kommt zu einem ausdifferenzierten Nebeneinander von Diskursen, denen gerade die durch den reflexiven Kampf um die Diskurshoheit entstehende Selbstkontrolle fehlt.

Das Beispiel verweist aber auch auf eine weitere wichtige Dimension von Diskursen, nämlich ihre institutionelle Einbindung. Eine offene Online-Community, in der die Teilnehmer mit anonymen Zugängen kommunizieren können und nicht von einer Gruppe eigens dafür zuständiger Moderatoren betreut werden, ist sehr viel anfälliger für Manipulationen als die in dieser Studie betrachteten Online-Diskurse. Zu einem Diskurs gehört daher immer auch das institutionelle Umfeld, das weniger bestimmte Spielregeln überwachen und sanktionieren als vielmehr einen Freiraum schaffen soll, in dem sich Spielregeln entwickeln und dann diskurssteuernd wirksam werden können. Es ist also weniger die Rationalität der Sprache, die Reflexionsspiele zu konstruktiven Kommunikationsprozessen macht, und auch nicht die Freiheit der Rede allein, sondern vielmehr das institutionelle Arrangement, das den Rahmen für eine freie Entfaltung der positiven Mechanismen des Reflexionsspiels setzt.

Beide Beispiele verweisen normativ auf die Ebene der institutionellen Einbettung von Diskursen. Sie muss in einer Weise beschaffen sein, dass sie die Autonomie des Diskurses, seine Selbstentfaltung und Selbstorganisation zulässt und gegenüber anderen Einflussfaktoren, die den Diskurs instrumentalisieren wollen, schützt. Mit dem Verweis auf den institutionellen Rahmen von Reflexionsspielen gerät die vorliegende Arbeit allerdings an ihre Grenzen. Denn zum einen wurden hier nur Diskurse untersucht, die einer ganz bestimmten institutionellen Einbettung

unterlagen, nämlich der unmittelbaren, wenn auch informellen, Anbindung an den politischen Entscheidungsprozess. Die Diskurse waren zwar zum Großteil von intermediären Organisationen betreut (selbst die das FUTURUM-Forum betreuende Abteilung der europäischen Kommission kann als zwischengeschaltet zu den eigentlichen Entscheidungsträgern in der Kommission gelten), waren aber letztlich auf Initiative bzw. aufgrund eines Interesses der Verwaltung durchgeführt worden. Dieser Umstand, zusammen mit der – wenn auch teils nur passiven – Moderation, dürfte bereits einen Rahmen geschaffen haben, der die Diskussion in vergleichsweise zivilen Formen ablaufen ließ. Insofern bleibt die Frage, ob sich die Ergebnisse auf andere institutionelle Settings übertragen lassen, weiteren Forschungen überlassen.<sup>3</sup>

Zum zweiten waren alle hier betrachteten Diskurse in ihrer Zielrichtung nicht auf einen Konsens oder eine Entscheidung hin ausgerichtet, sondern offen angelegt als Prozess der Ideenfindung und Meinungsbildung. Eine Schließung konnte daher stattfinden (und ließ sich auch vielfach beobachten), allerdings blieb sie dem freien Spiel des Diskurses überlassen und wurde nicht durch äußere Anforderungen erzwungen. Da aber manche Diskurse gerade in der Politik durchaus auf konkrete Entscheidungen hinauslaufen, ist anzunehmen, dass in diesen Fällen andere Prozessdynamiken zu beobachten sind und andere Mechanismen der Selbstorganisation greifen. Im Umkehrschluss lässt sich eine zwar zeitlich limitierte, inhaltlich aber nicht auf einen Endpunkt festgelegte Diskussion als typisch für Reflexionsspiele bestimmen. In einem solchen können kritische Einwände und Gegenpositionen bis zum Schluss eingebracht werden. Konsens kann sich frei aus der Prozessdynamik bilden, weil Standpunkte nur dann nicht mehr infrage gestellt werden, wenn es keine Gegenargumente gibt, und nicht, weil die Zeit oder äußerer Druck zur Entscheidungsfindung zwingen.

Drittens schließlich lassen sich diskursive Prozesse, die unter ganz anderen institutionellen Rahmenbedingungen ablaufen, nicht unbedingt mit dem Modell der Reflexionsspiele erfassen, wenn dieser Rahmen wichtige Kriterien des Modells nicht erfüllt. So spielen zum Beispiel Journalisten, von denen auch gesagt werden kann, dass sie mit ihren Beichten und Kommentaren an einem öffentlichen Diskurs teilnehmen, eine ganz andere Rolle als Teilnehmer an Reflexionsspielen. Denn Journalisten tragen nicht unmittelbar zu einer Diskussion bei, sondern stets als Vermittler der Positionen anderer Akteure. Gleichzeitig haben sie ei-

---

3 Erste Schritte zur Untersuchung des Einflusses des institutionellen Rahmens von Online-Diskursen auf die Kommunikation finden sich bei Hurlemann et al. 2002; Janssen/Kies 2005; Trénel 2008; Wright 2006.

gene Interessen in einem Spiel, das man als »Informationsspiel« bezeichnen könnte, in dem sie sowohl Vermittler im Sinne von Lieferanten sind als auch Vermittler im Sinne einer eigenständigen interpretativen Leistung. Insofern kann von ihnen nicht die gleiche unmittelbare Auseinandersetzung erwartet werden, wie sie für die Teilnehmer an einem Reflexionsspiel typisch ist, und besonders die normative Bewertung ihrer Beiträge muss anders ausfallen.

Eine weitere Begrenztheit der Arbeit besteht in ihrer methodischen Herangehensweise. Wie bereits erläutert, wurde in dieser Arbeit ganz bewusst auf ein hypothesenprüfendes Vorgehen verzichtet zugunsten einer explorativen heuristischen Vorgehensweise. Denn der Neuheit der Online-Kommunikation kann man empirisch nur gerecht werden, wenn man sich nicht bereits in der Anlage der Untersuchung auf ein kommunikationstheoretisches Modell festlegt und aus dessen Perspektive heraus die Fragestellungen und Operationalisierungen entwickelt. Auf der anderen Seite bleiben als Konsequenz der Entscheidung für ein exploratives Vorgehen viele Ergebnisse auf die untersuchten Beispiele beschränkt und können nicht ohne weiteres verallgemeinert werden. Wir haben zwar argumentiert, dass sich aus der Zusammenschau der unterschiedlichen Einzelergebnisse ein neues Modell entwickeln lässt, das außer einer empirischen Fundierung auch viele Anknüpfungspunkte im theoretischen Diskurs für sich verbuchen kann. Doch inwiefern dieses Modell tatsächlich generalisierbar ist und dann auch empirisch bestätigt werden kann, stellt eine noch offene Frage dar, die zu weiteren Forschungen Anlass gibt. Diese Forschungen sollten zum einen die substantiellen Fragen adressieren, die sich in Bezug auf das Modell der Reflexionsspiele stellen. Zum anderen sollten sie einen Beitrag zu den methodischen Fragen wie z. B. der Berücksichtigung temporaler Dynamik in Diskursen leisten, die in dieser Studie berührt wurden und sich als besonders relevant erwiesen haben.