

Ostrom für praktische Leute

Eine praxis-orientierte Einführung zu Elinor Ostroms
Erkenntnissen zur Regelung von Mitteln

Marcus Meindel

Einführung

Wenn die Komplexität wütet, gibt es eine Person, die ihr selbstbewusst die Stirn bietet und bis zu ihrem letzten Tag nicht aufgibt, sie zu zähmen: Die Sprache ist von Elinor Ostrom, ihres Zeichens wohl bekannteste Commons-Forscherin der Welt und das zurecht. Für ihr 1990 erschienenes Werk ‚Governing the Commons‘ erhielt sie den sogenannten Wirtschaftsnobelpreis, doch folgend wird eines ihrer späteren Werke von besonderer Relevanz sein: ‚Understanding Institutional Diversity‘ (UID) aus dem Jahr 2005. Ostroms Anliegen hierin: All ihre gewonnenen Erkenntnisse zur Beschreibung und Gestaltung von Institutionen – und damit besonders bezogen auf die Setzung und Veränderung von Regeln – innerhalb eines Buches zusammenzufassen.

Mein Interesse an der Beschäftigung mit Ostrom ist rein praktischer, zu keinem Zeitpunkt akademischer Natur. Dieser Text entsteht im Rahmen des GLOBAL COMMONING SYSTEM-Projektes, einem Anlauf in Zusammenhang stehende Software-Werkzeuge sowohl zu konzipieren als auch umzusetzen, welche auch einander unbekannt Personen dabei unterstützen sollen, mit der Welt – immer ein wenig mehr – als einer Gemeinsamen umzugehen und das mit einer Effizienz, welche die Aufhebung kapitalistischer Verhältnisse zumindest denkbar macht. Um mit der Welt als einer Gemeinsamen umzugehen, muss die Nutzung einzelner Dinge zwischen dafür berechtigten Akteuren geregelt werden; das heißt damit auch, es braucht Werkzeuge, welches diesen Regelungsprozess effizient

unterstützen können. Um sich solchen Werkzeugen anzunähern, wird zuerst versucht, in die von Ostrom verwendeten Strukturen und deren Bestandteile einzuführen (*Erster Teil*), dann ihre in UID beschriebenen Erkenntnisse zum Umgang mit Gemeinsamen zusammengefasst (*Zweiter Teil*), um schließlich die Werkzeuge anzudenken, mit denen die Regelung des Gemeinsamen erleichtert werden kann (*Dritter Teil*).

Nach bestem Wissen und Gewissen versuche ich folgend Ostroms Strukturen und Erkenntnisse mit eigenen Worten darzustellen und bin mir der möglichen Fehlerhaftigkeit davon bewusst. Geht es um Konzepte bei Ostrom, werde ich in Klammern auf die englischen Bezeichnungen verweisen, welche – dank eines guten Sachregisters – im Originalwerk¹ nachgeschlagen und vertieft werden können. Wird auf Zitate von Ostrom verwiesen, wird auch die Seitenzahl mit angegeben.

Erster Teil: Einführung in Struktur und Bestandteile

1 Was sind Institutionen?

Als Wissenschaftlerin blickt Elinor Ostrom auf die Welt und was sie sieht, sind Institutionen in all ihrer Vielfältigkeit. Zuerst die Frage also: Was sind Institutionen? Für Ostrom: Alles, was aufgebaut und erhalten wird, um *tendenziell wiederkehrende Situationen zu organisieren, in welchen Menschen miteinander interagieren*. Worauf Ostrom aber immer wieder hinweist: In-

¹<https://libgen.is/> ist eine Internetseite.

stitutionen sind schwer zu fassen, da sie ungeheuer vielfältig sind. Im Kern allerdings, sind Institutionen ein Komplex von Regeln, die in realen Situationen Anwendung finden (*rules in use*), d.h. nicht unbedingt mit festgeschriebenen Regeln übereinstimmen müssen (*rules in law*). Das heißt also weiter, würden wir eine Person aus dem Blauen heraus fragen, warum sie so oder so gehandelt hat und würde diese Person als Antwort auf eine Regel verweisen, dann könnte nach dem Ursprung dieser Regel gesucht werden und mit hoher Wahrscheinlichkeit wäre da eine Institution, in deren Regelkomplex diese Regel eingebettet ist.

Ein paar Beispiele für Institutionen: Eine Familie ist nicht auf Grund von biologischer Verwandtschaft und damit auch nicht unbedingt eine Institution, sondern sie wird eine Institution, je deutlicher die in ihr bestehenden und entstehenden Normen und Regeln hervortreten. Regeln sagen in diesem Kontext z.B. aus, wer zur Familie gehört und wer nicht; so kann es auch trotz biologischer Verwandtschaft einen Ausschluss aus der „Institution Familie“ kommen. Private Unternehmen sind selbstverständlich Institutionen, in welchen einzelne Personen gemäß eines Arbeitsvertrages – auch nichts anderes als ein für sich stehender Regelkomplex – tätig sind. Auch weniger Greifbares wie ‚der Straßenverkehr‘, welcher der Straßenverkehrsordnung unterliegt und in welchem Verstöße durch die Polizei verfolgt und sanktioniert werden, ist eine Institution – in vielen Ländern zeigen sich hierin auch deutliche Unterschiede in staatlich vorgegebenen und tatsächlich angewendeten Regeln.

In Abbildung 1 ist das „Institutional Analyses and Development“ (IAD) -Framework von Ostrom zu sehen. Die Institution selbst kommt in der Grafik nicht als Baustein vor, da dieser Zusammenhang gewissermaßen die Institution selbst darstellt. Im Zentrum steht die „Situation menschlicher Interaktion“, die einerseits durch diese Institutionen geprägt ist, andererseits aber auch die Institution selbst stetig verändern. In den nächsten Kapiteln werden die Bestandteile des IAD-Frameworks schrittweise betrachtet.

2 Die äußeren Variablen

Institutionen sind zwar abstrakte Gebilde und damit nicht greifbar, sie existieren trotzdem nicht im luftleeren Raum und sind auch nicht beliebig „kopierbar“ o.ä. Elinor Ostrom beschreibt drei äußere Variablen (*exogenous variables*), innerhalb welcher Institutionen eingebettet sind:

REGELN (*rules*): Institutionen sind zwar im Kern selbst Komplexe von Regeln, aber diese Regeln sind eingebettet in Regeln auf höherer Ebene wie staatlich-gesetzten Regeln o.ä. Wer z.B. ein Unternehmen oder einen Verein gründen will, muss sich zuerst erkundigen, welche Voraussetzungen dafür erfüllt werden müssen und was dieses Unternehmen bzw. dieser Verein dann darf und was nicht (etwas, was natürlich in verschiedenen Ländern auch sehr verschieden sein kann). Auch die Institution Familie ist z.B. von der häufig geltenden Schulpflicht oder auch Kinderschutzgesetzen in ihren Gestaltungsmöglichkeiten nicht unberührt und ein Sportverein muss sich den Regeln eines Sportverbandes fügen, wenn er an offiziellen Wettbewerben teilhaben möchte.

DIE BESCHAFFENHEIT DER UMGEBUNG (*Biophysical/ Material Conditions*): Ob eine Partie Schach in Europa oder Indien gespielt wird, hat wenig Auswirkungen auf das Spiel selbst – die Regeln eines Landwirtschaftsbetriebes, was z.B. wann und wie geerntet wird, müssen den sehr verschiedenen klimatischen Bedingungen unbedingt angepasst werden. Oder angenommen es gibt eine Gruppe, die sich eine Werkstatt teilt, in welcher genügend Platz ist, um jeder Person einen eigenen Arbeitsplatz zu ermöglichen: Muss diese Gruppe die Räumlichkeiten verlassen und eine deutlich kleinere Werkstatt beziehen, werden zur erfolgreichen gemeinsamen Nutzung neue Regeln geschaffen oder alte Regeln geändert werden müssen. Oder auch: Ist die Beschaffenheit der Welt digital – etwa im Falle einer Online-Community –, sind gänzlich andere Kommunikationsformen innerhalb dieser Institution möglich, deren Umsetzung außerhalb der digitalen Welt schwer vorstellbar sind.

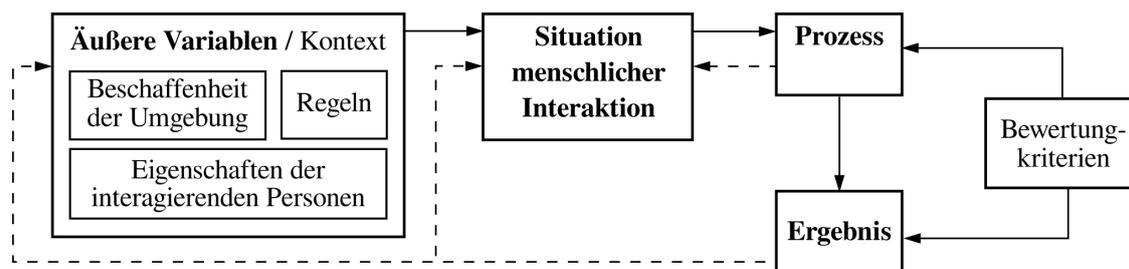


Abbildung 1: Institutionen existieren innerhalb äußerer Variablen und zeigen sich in den Situationen menschlicher Interaktion.

EIGENSCHAFTEN DER INTERAGIERENDEN PERSONEN (*Attributes of Community*): Im Zentrum der Institutionen steht die menschliche Interaktion und die daran Beteiligten sind niemals unbeschriebene Blätter. Menschen können verschiedene kulturelle oder soziale Prägungen haben, verschiedene Werte mitbringen, sich in verschiedenen Lebenssituationen befinden, verschiedene Sprachen sprechen, verschiedene Ziele verfolgen, etc. pp. Im besten Fall helfen Institutionen Menschen dabei, gut miteinander zu leben, doch da Menschen vielfältig sind, braucht es hierfür auch vielfältige Institutionen oder Institutionen, die Vielfalt zulassen – ein nicht zu unterschätzender Unterschied.

3 Situationen menschlicher Interaktion

Institutionen leiten die Interaktion von Menschen und insofern werden uns von nun an SITUATIONEN MENSCHLICHER INTERAKTION (*Action-Situations*²) stetig begleiten. Zwei Beispiele für solche, sich im Rahmen von Institutionen abspielenden Situationen:

- Am Stand eines Trödelmarktes verhandeln eine Besucherin und die Standbetreiberin um einen gebrauchten Gegenstand. Da keine Einigung erfolgt, findet der Kauf nicht statt.

²Ostrom nennt diesen Baustein „Action-Situation“ und den Fortschritt darin „Interaktion“. Meine deutschen Übersetzungen „Situation menschlicher Interaktion“ und „Prozess“ sind somit technisch betrachtet falsch, helfen meiner Überzeugung nach aber ungemein im Verständnis der Sache.

- In einem Hausprojekt wird eine Bewerberin abgelehnt, nachdem zwei Bewohnerinnen ein Veto einlegten und damit kein Konsens zum Einzug möglich war.

Im ersten Beispiel ist als äußere Variable impliziert, dass die beiden Personen zumindest soweit dieselbe Sprache sprechen, dass sie sich in der Verhandlung verständigen können. Die Verhandlung selbst wird wohl auch im Rahmen der Trödelmarktordnung verlaufen, bei welcher z.B. der Verkauf von Neuware verboten sein könnte. Im zweiten Beispiel wird die Entscheidung vielleicht an einem großen Tischen getroffen, an welchem jede Person gut gehört werden kann. Eine der Situation übergeordnete Regel scheint zu sein, dass ein Einzug nur möglich ist, wenn sich keine einzige Person aus der Einwohnerschaft gegen diese entscheidet.

3.1 Aspekte einer Situation menschlicher Interaktion

Ostrom hat solche Situationen menschlicher Interaktion auf sieben Bestandteile reduziert, von denen sie meint, dass sie das Spektrum aller möglichen Interaktions-Situationen fassen können. Diese Bestandteile sind:

1. Die an der Situation BETEILIGTEN
2. Die POSITIONEN, in denen sich Beteiligte befinden (können)
3. Die HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN, -VERBOTE oder -ZWÄNGE, denen Beteiligte aus ihren Positionen heraus nachgehen können bzw. müssen

4. Die INFORMATION welche die Beteiligten über mögliche Aktionen, mögliche Ergebnisse und deren Zusammenhang haben
5. Die KONTROLLE der Beteiligten auf den Zusammenhang möglicher Aktionen und möglicher Ergebnisse einzuwirken
6. Die KOSTEN (auch: Aufwand oder Gefahren) und *Nutzen*, welche sowohl mit Aktionen als auch Ergebnissen verbunden sind.
7. Die möglichen, erzielbaren ERGEBNISSE der Interaktions-Situation

Am Beispiel der Situation am Stand des Trödelmarktes: Die Beteiligten (1.) sind zwei konkrete, namentlich nennbare Personen, welche die Positionen (2.) Besucherin und Standbetreiberin einnehmen. Als Handlungsmöglichkeiten (3.) darf die Besucherin ein beliebig hohes Angebot für einen bestimmten Gegenstand nennen oder die Standbetreiberin fragen, welchen Preis sie dafür verlangt. Die Standbetreiberin kann wiederum einen beliebigen Preis für den bestimmten Gegenstand nennen oder ein Angebot annehmen bzw. ablehnen. Beide Beteiligte wissen über die Möglichkeiten der jeweiligen Positionen Bescheid (4.), während aber die Besucherin z.B. nicht weiß, was der tatsächlich letzte Preis ist, für welchen die Verkäuferin den Gegenstand noch abtreten würde bzw. auch nicht weiß, ob der Gegenstand im angegebenen Zustand ist. Beide Personen haben insofern gleichermaßen die Kontrolle (5.) über die Situation, dass sie beliebige hohe Angebote bzw. Gegenangebote nennen können, aber keine von beiden kann kontrollieren, wann die Gegenseite die Situation abbricht. Die Kosten und Nutzen (6.) sind für beide Seiten insofern klar, dass der Gegenstand abgegeben bzw. erhalten wird, während das abzugebende bzw. zu erhaltende Geld noch Verhandlungssache ist. Mögliche Ergebnisse der Situation (7.) können einerseits der Tausch bei Übereinkunft und andererseits der nicht-Tausch bei Nicht-Übereinkunft sein.

3.2 Situationen menschlicher Interaktion als eingebettete Ganzheiten

Eine Situation menschlicher Interaktion ist immer im PROZESS (*interaction*²). Es wird sich Schritt für Schritt einem Ergebnis angenähert, aber was als geschlossene „Situation“ gefasst wird, kann frei gewählt werden. Die Situation am Stand des Trödelmarktes kann daher so gefasst werden, dass sie das Ankommen der Besucherin, ihre Verhandlung mit der Standbetreiberin und ihr Verlassen des Standes umfasst. Es könnte allerdings auch in diese Situation „hineingezoomt“ werden (ein Ausdruck, den Ostrom hier tatsächlich auch gebraucht) und als geschlossene Situation ein einzelnes Angebot der Besucherin genommen werden, welcher die Standbetreiberin als Ergebnis ein höheres entgegen hält. Oder es wird aus der Situation „herausgezoomt“ auf den Trödelmarkt selbst: Auch der Trödelmarkt ist eine Situation menschlicher Interaktion mit allen angegebenen Aspekten und beinhaltet neben Besucher:innen und Standbetreiber:innen außerdem Sicherheitskräfte und Organisator:innen sowie eigene Regeln wie „kein Verkauf von Neuware“ oder „muss bis 19 Uhr geräumt sein“. Wird noch weiter herausgezoomt, dann ist die Situation des Trödelmarktes eingebettet in eine Gesellschaft, in welcher sich auf Dinge der Welt als privates Eigentum bezogen werden darf, als Grundlage, überhaupt erst tauschen zu können. Sich auf Dinge der Welt als privates Eigentum zu beziehen dürfen, setzt wieder andere Positionen mit je eigenen Handlungsmöglichkeiten voraus: In etwa die Position einer Richter:in, welche etwa im Fall von Diebstahl Personen in Positionen der ausführenden Gewalt (Polizei, Militär, o.ä.) dazu berechtigen kann, ein gestohlenen Gut zurückzuholen und eine eventuelle Strafe durchzuführen (*Holons/sub-wholes*).³

³An dieser Stelle nimmt Ostrom verstärkt Bezug auf Christopher Alexander, dessen Erkenntnisse im ebenfalls auf die GCS-Textreihe bezogenen Essay ‚The Timeless Way of Re-Production‘ behandelt werden. Ostrom übernimmt dabei Alexanders Ansatz, dass Muster Teil von größeren Mustern sind und kleinere Muster in sich tragen. Ostrom übernimmt aber auch die Kritik von Arthur Koester an Alexander, dass hierarchisch organisierte Ganzheiten nicht auf Elementarteile *reduziert* werden können, sondern in

Dass der schrittweise Prozess entweder im Rahmen einer Situation menschlicher Interaktion stattfindet oder eine Situation durch Erzielung eines Ergebnisses abgeschlossen wird, ist im gestrichelten Pfeil von ‚Prozess‘ zurück zum Baustein ‚Situation menschlicher Situation‘ dargestellt.

3.3 Verbindungen zwischen Situationen menschlicher Interaktion

Situationen menschlicher Interaktion stehen dabei in zwei verschiedenen Weisen in Zusammenhang: Zum einen im *Horizontalen*, zum anderen im *Vertikalen*. Um das zu verdeutlichen, nehmen wir das Beispiel des Hausprojektes, in welchem eine Bewerberin nicht einziehen durfte, da es zwei Veto-Stimmen gab. Zwei Situationen in horizontaler Beziehung können darin ausgemacht werden: Das ‚Kennenlernen‘ und die ‚gemeinsame Entscheidungsfindung‘. Horizontaler Zusammenhang bedeutet: Das Ergebnis der ersten Situation löst die zweite Situation aus bzw. beeinflusst deren Ausgang. Zuerst also nehmen sich möglichst viele Bewohner:innen Zeit, um sich mit der Bewerberin zu treffen und Bewerberin und Bewohner:innen tauschen sich untereinander aus. Haben die Bewohner:innen anschließend das Gefühl, die Bewerberin nicht ausreichend kennengelernt zu haben, wird sie zu einem zweiten Treffen eingeladen (erstes mögliches Ergebnis). Haben die Bewohner:innen dagegen das Gefühl, eine Entscheidung treffen zu können (zweites mögliches Ergebnis), folgt die Situation der ‚gemeinsamen Entscheidungsfindung‘. Diese horizontale Beziehung ist in Abbildung 1 in der gestrichelten Verbindung des Ergebnisses zur nächsten Situation menschlicher Interaktion dargestellt.

Die Hausregel ist, dass niemand einziehen darf, wenn auch nur ein:e Bewohner:in ein Veto einlegt. Das bisher gesetzte Ergebnis war: Es gibt zwei Veto-Stimmen, die Bewerberin darf nicht einziehen. Angenommen jetzt, während der gemeinsamen Entscheidungsfindung hat ein Bewohner das Gefühl, dass die gesetzte Hausregel

verbesserungswürdig ist. Er findet, die beiden Entscheidungsmöglichkeiten ‚Veto‘/‚kein Veto‘ nicht ausreichend zur Entscheidungsfindung. Während der Diskussion zum Einzug der Bewerberin meldet er sich also zu Wort und möchte diese Regel neu diskutieren. Diese Regel ist allerdings nicht Gegenstand der derzeitigen Entscheidungsfindung, sondern dieser *übergeordnet*. Falls die anderen Bewohner:innen auf die vorgeschlagene Neudiskussion dieser Regel eingehen, dann *erheben* sie sich gewissermaßen aus dem bisher gesteckten Rahmen, um bisher als gegeben Gesetztes zu verändern und wirken so direkt auf die bestehende Form ihrer Institution ein. Mit einem Blick auf Abbildung 1 ist das die gestrichelte Verbindung des Ergebnisses zurück zu den äußeren Variablen, welche zukünftige Situationen menschlicher Interaktion prägen werden.

Als UMSTELLEN DER EBENE (*Level-Shifting*) bezeichnet Elinor Ostrom diesen Prozess, in welchem sich von einer Ebene, welche durch bestimmte Regeln bestimmt wird, auf eine höhere Ebene begeben wird, um diese bestimmenden Regeln selbst zu verändern. Ostrom schreibt, dass immer wenn Regeln geändert werden, dieser Prozess der Regeländerung innerhalb von Regeln einer noch höheren Ebene stattfindet. Um das greifen zu können, arbeitet Ostrom mit drei Formen solcher gestaffelter Ebenen:

DIE OPERATIONALE EBENE (*operational level*): Die meisten Situationen menschlicher Interaktion finden auf operationaler Ebene statt und sind dabei Regeln unterworfen, die oft als selbstverständlich wahrgenommen werden; die stören können, aber nicht müssen. Als Teilnehmer im Straßenverkehr halte ich mich weitgehend an die Regeln, da ich mir auch bewusst bin, dass zu weite Überschreitungen der Regeln nicht nur Sanktionen wie Geldstrafen nach sich ziehen, sondern auch lebensgefährlich sein können. Häufig gibt es Regeln gegen nächtliche Ruhestörung, die aus einem Verständnis heraus meist respektiert werden, und in vielen Ämtern herrschen bürokratische Regeln, denen sich schlicht unterworfen werden muss und die kaum von unten veränderbar scheinen. Innerhalb solcher Situationen können zwar neue Regeln entstehen, z.B. wer in der Abteilung Morgens den Kaffee

einzelne Zweige *zerlegt* werden müssen.

macht, aber solche Regeln lassen sich normalerweise leicht wieder ändern oder auflösen.

DIE KOLLEKTIV-BEZOGENE EBENE (*collective-choice level*)⁴: Situationen, in welchen die möglichen, erzwungen bzw. verbotenen Handlungen einer jeden Person einer Gruppe verändert werden, verlaufen innerhalb der kollektiv-bezogenen Ebene. Wenn Vorgesetzte neue Arbeitsabläufe für eine Abteilung beschließen: kollektiv-bezogene Ebene. Wenn das Straßerverkehrsamt eine 30er-Zone einrichtet und sich alle Personen, die mit ihrem Fahrzeug diese Zone passieren, danach richten müssen: kollektiv-bezogene Ebene. Wenn die Hausbewohner:innen für die gemeinsame Entscheidungsfindung zum Einzug neuer Mitbewohner:innen die Entscheidungsmöglichkeiten ‚Veto‘/‚kein Veto‘ auf eine Skala erweitern, in welcher es Optionen wie ‚Dagegen, aber bereit zu unterstützen‘ gibt (Quäker-Kontinuum), dann ist das auch wieder: kollektiv-bezogene Ebene.

DIE VERFASSUNGSEBENE (*constitutional level*): Situationen, in welchen grundlegende Regelveränderungen beschlossen werden, die sich darauf auswirken, wie kollektiv-bezogene Regeln gesetzt werden dürfen, sind Situationen auf Verfassungsebene. Während Regeln auf operationaler Ebene alltäglich entstehen und angepasst werden, geschehen Regeländerungen auf kollektiv-bezogener Ebene sehr viel seltener und auf Verfassungsebene am seltensten. Eine Regel auf Verfassungsebene kann z.B. das Recht festlegen, sich auf Dinge der Welt als Eigentum zu beziehen; sie kann vorgeben, dass der Arbeitstag eine bestimmte Länge nicht überschreiten darf oder jeder Person das Recht auf menschenwürdigen Wohnraum zusprechen. Werden auf Verfassungsebene Regeln beschlossen oder abgeändert, bezieht sich das selten auf ein einziges Unternehmen/Projekt/ect., sondern tendenziell auf sehr viele. Das heißt damit aber nicht, dass es nur Staaten sein können, die Verfassungen vorge-

ben; auch in etwa politische Bewegungen können sich selbst Verfassungen setzen, denen sich Akteure dieser Bewegung freiwillig unterordnen.

4 Bewertungskriterien

Innerhalb einer Situation menschlicher Interaktion werden Handlungen vergenommen, Vorschläge gemacht und unterstützt, Entscheidungen getroffen. Alles was in diesem Prozess passiert und alles, was durch diese Prozesse als Ergebnis herauskommt, wird von Beteiligten bewertet und diese Beteiligten passen ihre eigenen Handlungen entsprechen an. Der Ausgang der Situation am Trödelmarktstand ist nicht nur davon abhängig, ob der richtige Preis gefunden wird, sondern dieses ‚ökonomische Bewertungskriterium‘ kann auch einer Sympathiebegründeten Bewertung unterliegen. „Institutionalisierter“ kann das in der Situation der ‚gemeinsamen Entscheidungsfindung‘ im Hausprojekt sein: Vielleicht ist die Bewerberin nicht aus persönlichen Gründen abgelehnt worden, sondern weil die günstigen Wohnräume politischen Aktivist:innen zur Verfügung stehen sollen und die zwei Bewohnerinnen nicht das Gefühl hatten, dass ihre politische Praxis relevant genug ist. Eine Situation menschlicher Situation ist niemals mechanisch, sondern immer zutiefst menschlich.

5 Grammatik von Regeln

Regeln werden auf sämtlichen beschriebenen Ebenen beschlossen und Regeln sind der Kern von Institutionen. Da Elinor Ostrom erklärtermaßen weder mit Slogan noch Unschärfen hantieren wollte (UID, S.175), hat sie sich – gemeinsam mit Sue Crawford – auf die Suche nach einer gemeinsamen, darunterliegenden Grammatik von Regeln gemacht und eine solche auch gefunden. Um sich der Grammatik anzunähern, wird sich folgend an drei Beispielen abgearbeitet:

1. Wer sich das Auto ausleiht, muss es sauber und vollgetankt zurückbringen.
2. Wird nach zwei durch Administratoren aus-

⁴ ‚collective-choice‘ darf hier nicht verstanden werden als ‚a collectiv is choosing‘, sondern ‚decisions of one or more persons affecting the choices of all persons of a specific collective‘. Die ostromsche Begrifflichkeit kann hier zu Missverständnissen führen.

gesprochenen Verwarnungen erneut gegen die Regeln des Servers verstoßen, erfolgt die unwiderrufliche Löschung des Nutzerkontos.

3. Alle Anteilhaber der solidarischen Landwirtschaft müssen mindestens zweimal pro Erntesaison bei der Unkrautjätung mit-helfen. Geschieht dies nicht, werden im nächsten Jahr neue Bewerber:innen für Ernteanteile ihnen vorgezogen.

Für Ostrom besteht eine Regel aus fünf Bausteinen, welche auch als Fragen formuliert werden können:

A. Auf wen bezieht sich die Regel? [*Attributes*] Jede neue Regel entsteht im Rahmen bereits bestehender Regeln auf einer höheren Ebene. Schränkt die Regel nicht weiter ein, auf wen sie sich bezieht, bezieht sie sich auf alle Mitglieder der durch höhere Regeln gesetzten Gruppe. Durch Zuhilfenahme spezifizierender ‚Eigenschaften‘ kann eine Regel eine Untergruppe bilden und alle Gruppenmitglieder außerhalb davon, sind von der Regel nicht betroffen. In Regelbeispiel Nr.1 gibt es daher die Gruppe derjenigen, welche das Auto prinzipiell ausleihen dürfen, von der beschriebenen Regel selbst sind aber nur diejenigen betroffen, welche das Auto auch tatsächlich ausleihen.

B. Ist die Regel eine Erlaubnis, ein Verbot oder ein Gebot? [*Deontic*] Oder anders gefragt; kommt in der Regel explizit oder implizit das Verb ‚darf‘, ‚muss‘ oder ‚darf nicht‘ vor?⁵ Während es sich bei den Regelbeispielen 1 und 3 um klare Gebote handelt („müssen“), wird bei dem zweiten Beispiel impliziert, dass es eine weitere Regel – ein Verbot – gibt, nämlich: „Nutzer:innen *dürfen nicht* gegen die Regeln des Servers verstoßen“.

C. Auf was bezieht sich die Regel? [*Aim*] Als zentraler Baustein einer Regel wird sich auf bestimmte Aktionen oder bestimmte Ergebnisse bezogen. Ein solches Ergebnis in Form eines erwünschten Zustandes findet sich in Regelbei-

spiel 1: Das zurückgebrachte Auto muss sauber und vollgetankt sein. Das ‚Ziel‘ von Regelbeispiel 2 ist die Aktion des Verstoßes gegen die Regeln des Servers. In Regelbeispiel 3 wird sich ebenfalls auf eine Aktion bezogen (Unkraut jäten) und diese mit einem zugehörigen *Schema* versehen: Zweimal pro Erntesaison.

D. Unter welchen Bedingungen tritt die Regel in Kraft? [*Conditions*] Wenn bei der Regel keine Bedingung angegeben ist, heißt das: „Immer und unter allen Umständen“. Die Regeln 1 und 3 sind solche *bedingungslosen* Regeln, während die zweite Regel nur unter der Bedingung in Kraft tritt, dass der Nutzer bzw. die Nutzerin, welche:r gegen eine Regel verstößt, bereits zwei mal durch Administratoren verwarnt wurde.

E. Was passiert, wenn die Regeln nicht eingehalten wird? [*Or else*] Ist eine Regel gesetzt worden, damit sich Personen einer Gruppe auch tatsächlich daran halten, dann ist dieser Baustein unverzichtbar. Ostrom sieht dabei drei Bedingungen, damit es Konsequenzen aus einem Regelbruch geben kann: 1. Die Regel, welche die Konsequenz beinhaltet, ist kollektivbezogen, betrifft also alle Personen der Gruppe gleichermaßen. 2. Es gibt eine oder mehrere Personen, welche die Konsequenzen ausführen dürfen/müssen. Es braucht daher eine dahinterstehende Regel, welche es einem oder mehr Personen erlaubt bzw. es von ihnen erzwingt, im Fall des Regelbruches die beschriebenen Sanktionen durchzuführen. 3. Es gibt eine oder mehrere Personen, welche mit Monitoring betraut sind und bei Regelverstößen innerhalb der Gruppe diese Regelverstöße den Personen melden können/müssen, welche mit der Umsetzung der Sanktionen betraut sind. Der ‚oder sonst‘-Teil des dritten Regelbeispiels, zwingt damit die Hofbetreiber im nächsten Jahr neue Bewerber:innen für Ernteanteile solchen vorzuziehen, welche sich im Vorjahr nicht eingebracht haben. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass es eine Form des Monitorings gibt, um fehlende Mithilfe zu entdecken und nachzuweisen.

Fehlt in einer Regel der Baustein E, also der Sanktions-Teil, dann handelt es sich nach

⁵Zur Vereinfachung verzichtet Ostrom in UID auf ‚soll‘ oder ‚soll nicht‘, da es sich nur um schwächere Alternativen zu ‚muss‘ bzw ‚darf nicht‘ handelt und dieselben logischen Auswirkungen hat.

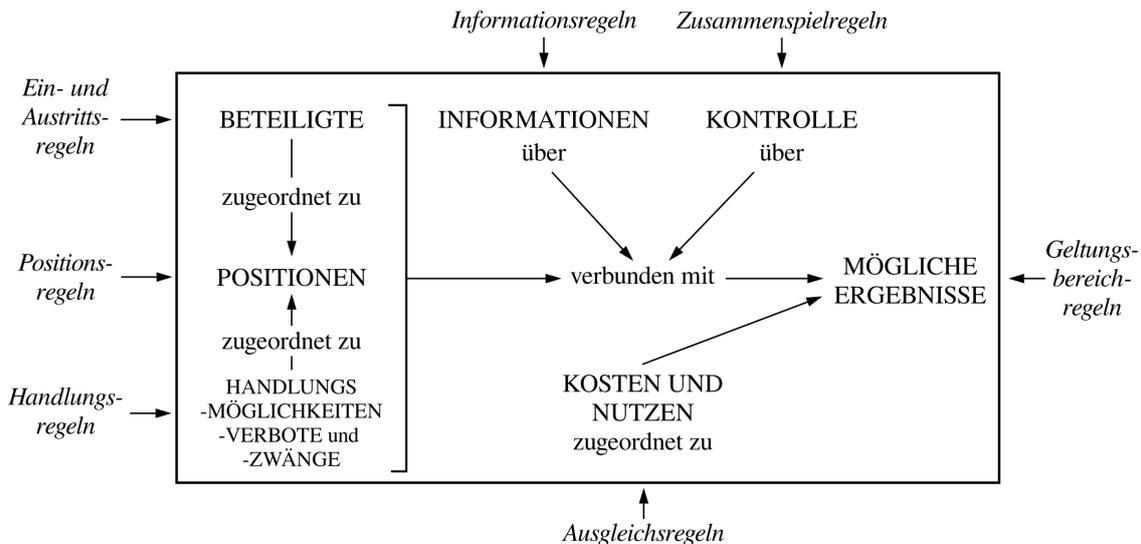


Abbildung 2: Im Rahmen sind die Bestandteile einer Situation menschlicher Interaktion, außerhalb davon die darauf bezogenen Regeln

Ostrom tatsächlich nicht um eine Regel, sondern um eine NORM: Die Nicht-Einhaltung von Normen hat keine unmittelbare Konsequenz. Sie ist ein geteiltes Konzept darüber, was bei Handlungen oder Ergebnissen angebracht erscheint – in etwa die Fünfjährige das Tor schießen zu lassen, statt als erwachsener Torwart das Beste zu geben. Da es in Beispiel 1 keine beschriebene Konsequenz dafür gibt, das Auto schmutzig oder nicht-vollgetankt zurückzugeben und da uns hier auch keine dahinterstehenden Regeln bekannt sind, könnte es sich aller Wahrscheinlichkeit nach mehr um eine Norm als eine Regel handeln. *Mehr zu Normen im Zweiten Teil, Kapitel...*

6 Kategorisierung von Regeln

Nach der Grammatik von Regeln, geht es folgend darum, Regeln voneinander zu unterscheiden. Elinor Ostrom – in Zusammenarbeit mit Sue Crawford – unterscheidet sieben verschiedene Formen von Regeln und dass es auch sieben verschiedene Bausteine innerhalb von Situationen menschlicher Interaktion gibt, ist kein Zufall: Die Regeln werden unterschieden, worauf sie bezogen sind (*Aim*) und jede Regel bezieht sich auf einen dieser Bausteine; Abbildung 2 verdeutlicht dieses Prinzip.

Folgend die sieben Regelformen in Kürze:

POSITIONS-REGELN (*position rules*): In jeder Situation menschlicher Interaktion handeln Akteure aus bestimmten Positionen heraus. Über „Positions-Regeln“ werden solche Positionen *geschaffen*, damit sie schließlich durch konkrete Akteure ‚gefüllt‘ werden können. Eine häufige Variable für solche Regeln ist: Wie viele Personen können bzw. müssen diese Position (mindestens/höchstens) einnehmen? Solche Positionen sind etwa „Eigentümerin“ und „Mitnutzende“ oder „Abteilungsleiterin“ und „Mitarbeitende“.

EIN- UND AUSTRITTSREGELN (*Boundary-Rules*): Über „Ein- und Austrittsregeln“ wird bestimmt, welche Personen grundsätzlich Positionen einnehmen dürfen, wie der Prozess zu dieser Einnahme der Position aussieht, wie diese Position wieder verlassen werden kann bzw. wann die Position wieder verlassen werden muss. Ostrom und Crawford unterscheiden hier zwischen Ein- und Austrittsregeln erster und zweiter Ordnung: Regeln erster Ordnung beschreiben, unter welchen Bedingungen (*conditions*) Personen mit bestimmten Eigenschaften (*attributes*) bestimmte Positionen *prinzipiell* antreten dürfen bzw. aus diesen austreten können. Darauf aufbauend, wird durch Regeln der zweiten Ordnung geklärt, welche an sich zulässigen Personen die

Positionen tatsächlich inne haben (können) und welche nicht. Ein Beispiel für eine Regeln erster Ordnung: Die Position kann von allen Personen mit einer nach IHK zertifizierten Ausbildung im Bereich Elektronik und Mechatronik ausgeführt werden. Darauf bezogen eine Regel zweiter Ordnung: Bewerber:innen müssen an einem Bewerbungsgespräch teilnehmen und eine Zusage durch Personen mit entsprechender Befugnis bekommen.

HANDLUNGS-REGELN (*Action-Rules*): Über Handlungsregeln wird bestimmt, welche *Handlungsmöglichkeiten*, *-zwänge* und *-verbote* mit einer bestimmten Position unter welchen Bedingungen einhergehen. So können Arbeitnehmer:innen, die sich während der Arbeitszeit verletzt innerhalb eines bestimmten Zeitraumes Entschädigung einfordern, die ihnen nicht zustehen würde, hätten sie sich zuhause verletzt. Über Handlungsregeln wird Macht erschaffen, wenn sie bestimmten Positionen das Recht zuschreibt, selbst über Erzeugung, Abschaffung und Veränderung vieler Regeln zu bestimmen. Handlungsregeln können aber genauso Ohnmacht erzeugen, wenn durch sie Handlungsverbote bestimmten Positionen zugesprochen wird, die nicht freiwillig eingenommen werden (in etwa die Position eines ‚Gefangenen‘ oder ‚Ausgeschlossenen‘).

ZUSAMMENSPIEL-REGELN (*Aggregation-Rules*): In Zusammenspiel-Regeln (ZSR) wird festgelegt, wie ein Prozess voran schreitet, wenn mehr als eine Person über denselben Sachverhalt (dieselbe „Variable“) bestimmen darf. Ostrom unterscheidet hier drei verschiedene Formen: Asymmetrische ZSR, symmetrische ZSR und Regeln für den Fall der nicht-Einigung. Bei asymmetrischen ZSR werden Beteiligte unterschiedliche Rechte zugesprochen; so zum Beispiel bei der Eigentümerin eines Autos, auch wenn das Auto durch einen Freundeskreis mitverwendet wird. Genauso könnten aber auch die Stimmen eines Expert:innen-Komitees bei Entscheidungen, welche in deren Spezialgebiet fällt, höher gewichtet sein. Symmetrische ZSR bedeuten das Gegenteil: Alle Beteiligten haben genau dieselben Rechte. Da es in jedem nicht-diktatorischen Entscheidungsverfahren zu Nicht-Einigkeit

kommen kann, braucht es häufig Regeln, wie in einem solchen Fall verfahren wird; also, ob etwa alles im Ausgangszustand bleibt, die Entscheidung an ‚höhere‘ Stelle weitergegeben oder auch zufällig („Münzwurf“) getroffen wird.

INFORMATIONEN-REGELN (*information rules*): Bei jeder Situation menschlicher Interaktion ist es relevant, welche Informationen die Beteiligten über diese Situation haben – wer sind die anderen, wie haben sie (im Kontext der Situation) zuletzt gehandelt, welche Handlungsmöglichkeiten, -verbote und -gebote stehen den verschiedenen Akteuren zur Verfügung? Informationsregeln regeln den Informationsfluss: Auf welchen Kanälen kommuniziert werden muss, wie häufig und wie genau die Informationen sein müssen. Welche Inhalte auf welchen Kanälen kommuniziert werden dürfen (und welche nicht) und was die bevorzugte bzw. festgelegte Sprache ist.

AUSGLEICHS-REGELN (*payoff rules*): Über sie werden Belohnungen und Sanktionen mit bestimmten Handlungen oder Ergebnissen verbunden. Beispiele wären etwa der im Arbeitsvertrag geregelte Stundenlohn oder eine rote Karte im Fußball bei einem schwerwiegenden Regelverstoß.

GELTUNGSBEREICH-REGELN (*scope-rules*): Über Geltungsbereich-Regeln wird die Spannweite des Ergebnisses einer Interaktions-Situation definiert: was kann, was wird und was ist nicht davon betroffen und wenn etwas davon betroffen ist, inwiefern? Der Geltungsbereich der Entscheidung einer Ortsgruppe einer politischen Partei wird so deutlich geringer sein als der Geltungsbereich einer Entscheidung, die im höchsten Komitee der Partei getroffen wird. Im Unterschied zu Handlungs-Regeln, welche sich auf den Prozess einer Situation menschlicher Interaktion beziehen, beziehen sich Geltungsbereich-Regeln auf deren Ergebnis.

Zuletzt, was passiert, wenn etwas innerhalb einer Situation menschlicher Interaktion nicht durch eine Regel gedeckt wird? Ostrom schreibt, dass es hier hilfreich – wenn nicht sogar notwendig – ist, dass es Standard (*default*)-Regeln gibt. Folgend sind die sieben Standard-Regeln in vorher gesetzter Reihenfolge, die Ostrom einer Ge-

sellschaft zuschreibt, die alles erlaubt, das nicht explizit verboten ist: 1. Eine einzige Position existiert. 2. Jede Person kann diese Position einnehmen. 3. Jede Person darf alle ihr möglichen Handlungen ausführen. 4. Jede Person handelt unabhängig voneinander; das Zusammenspiel auf einen gemeinsamen Sachverhalt wird durch die körperlich anwesenden Personen entschieden. 5. Jede Person kann alle Informationen auf allen ihr zugänglichen Kanälen an alle anderen kommunizieren. 6. Jede Person kann jedes Erzeugnis, das sie oder er verteidigen kann, für sich behalten. 7. Jede Person kann ihren Möglichkeiten nach auf jede Gegebenheit der Welt einwirken. Ostrom beschreibt diese „Standard-Regeln“ als den von Thomas Hobbes so bezeichneten „Naturzustand“. (UID, S.211).

gelingen, wenn politischer Aktivismus auf Regeln abzielt, die auf möglichst hoher Ebene liegen und einen weitspannigen Geltungsbereich haben.

7 Zusammenfassung Teil 1

Institutionen sind im Kern Regelkomplexe, die wiederkehrende Interaktionen zwischen Menschen lenken sollen und sich innerhalb verschieden beschaffener Umgebungen, durch die Eigenschaften der in Interaktion stehenden Personen und durch die bereits bestehenden Regeln bilden. Institutionen prägen damit Situationen, in welchen Menschen miteinander interagieren. Jede Interaktion einer solchen Situation lässt sich durch sieben Aspekte beschreiben, welche selbst wiederum durch sieben verschiedene Formen von Regeln geprägt werden. Der Rahmen einer Situation menschlicher Interaktion ist nicht klar definiert, sondern lässt sich durch „Hereinzoomen“ in viele einzelne Situationen aufspalten bzw. lassen sich durch „Herauszoomen“ in Zusammenhang stehende Situationen zusammenfassen. Situationen können in horizontalen Zusammenhang stehen, wenn das Ergebnis einer Situation die nächste Situation anstößt oder beeinflusst. Situationen können in vertikalem Zusammenhang stehen, wenn in Situationen Umstände erschaffen werden – insbesondere Regeln beschlossen, verändert oder abgeschafft werden –, die welche einer anderen Situation übergeordnet sind. Gesellschaftliche Transformation in Richtung einer Commons-basierten Lebensweise kann demnach umso eher