

KoodiKo: Partizipative Entwicklung einer mobilen Beteiligungsanwendung mit 3D-Stadtmodellen

Jonathan Seim

Digitalisierte Demokratie

Die Einführung und Verbreitung neuer Kommunikationstechnologien wurde schon immer von oftmals heftigen Debatten bezüglich ihrer Chancen und Risiken für die Gesellschaft im Allgemeinen und der Demokratie im Besonderen begleitet. Die jeweiligen Debatten verliefen erstaunlich ähnlich und so formuliert beispielweise Etzioni (1972, S. 457) eine Hoffnung in Bezug auf einen kombinierten Einsatz von Telefon, Radio und Fernsehen, die auch heute noch in Bezug auf das Internet wiederholt wird: »[a]llow masses of citizens to have discussions with each other, and which will enable them to reach group decisions without leaving their homes or crowding into a giant hall.«

Hintergrund dieser und ähnlicher Hoffnungen ist die Annahme, dass die gegenwärtige repräsentative Demokratie einer Stärkung und Vertiefung von Beteiligungsmöglichkeiten über den Moment der Wahl hinaus bedarf. Die adäquate Nutzung neuer Technologien wird im Anschluss an partizipative und deliberative Theorien der Demokratie als Chance gesehen, einer wahrgenommenen Krise politischer Repräsentation entgegenzuwirken und neue Räume für Teilhabe zu eröffnen (vgl. Pateman 2012, Crouch 2004, Warren 2022). Neue Kommunikationstechnologien und insbesondere das Internet bieten hier besondere Chancen, da sie zu einer Aufhebung temporaler und räumlicher Distanz und damit zu individualisierten und flexiblen Nutzungsmöglichkeiten führen. Damit verändert sich grundsätzlich die Gelegenheitsstruktur politischer Teilhabe und insbesondere sinken vielfach, wenn auch sicherlich nicht immer und für jeden, die Hürden und Kosten der Beteiligung. Auch wenn sich die geradezu utopischen Hoffnungen, die zu Beginn mit dem Internet verbunden wurden, bislang nicht erfüllt haben, bietet das Internet nichtsdestotrotz sinnvolle Möglichkeiten zur Stärkung politischer Teilhabe (Lindner & Aichholzer 2020).

Dies trifft auch auf den Kontext kommunaler Bürgerbeteiligung zu. Das bereits angedeutete Problem niedriger Beteiligungsquoten wiederholt sich auch hier. Gemessen an der Gesamtzahl an Bürgerinnen und Bürgern, die Teil des jeweiligen demokratischen Souveräns sind, beteiligt sich oftmals nur eine verschwind geringe Anzahl an Beteiligungsverfahren. Dieses Problem wird zusätzlich dadurch verschärft, dass sich die Beteiligung höchst unterschiedlich über verschiedene Bevölkerungsgruppen verteilt. Und so sind es oftmals gerade die Gruppen, die einen verhältnismäßig geringen politischen Einfluss ausüben, die in Beteiligungsverfahren unzureichend oder gar überhaupt nicht vertreten sind. Dies ist sowohl problematisch in Hinblick auf Fragen der politischen Legitimität als auch misslich angesichts des wesentlichen Anliegens von Bürgerbeteiligung, Demokratie zu stärken (Seim 2022, 2024).

KoodiKo

An dieser häufig formulierten Diagnose dockt unser vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördertes Forschungsprojekt KoodiKo (»Kooperativ digitale Kommune durch innovative

Kommunikations- und Interaktionsstrategien«) an und hat zum Ziel, die Mobilisierung im Kontext von Bürgerbeteiligungsverfahren durch die Entwicklung einer digitalen Anwendung zu verbessern. Mitglieder des Projektkonsortiums sind die Bergische Universität Wuppertal, die Kommunen Wuppertal und Baden-Baden, die Hochschule der Medien Stuttgart und die Hochschule für öffentliche Verwaltung und Finanzen Ludwigsburg.

Nach Projektantrag soll es sich bei der geplanten digitalen Anwendung erstens um eine für die mobile Nutzung optimierte Web App handeln, welche zweitens 3D-Stadtmodelle der beiden Kommunen für Bürgerbeteiligung fruchtbar machen soll. Die Optimierung für die mobile Nutzung entspricht den Nutzungsgewohnheiten vieler Menschen und soll somit Beteiligungsbarrieren senken. Der Rückgriff auf 3D-Stadtmodelle soll es wiederum Menschen, die sich vor Ort nicht gut auskennen, erleichtern, sich informiert zu beteiligen. Denn während gängiger Formate des 2D-basierten Crowd-Mappings in der Regel voraussetzen, dass den Nutzenden die örtlichen Gegebenheiten bereits bekannt sind, soll die Verwendung von 3D-Stadtmodellen einen verbesserten Eindruck des Beteiligungsortes innerhalb der digitalen Anwendung selbst vermitteln. Mit dem Rückgriff auf 3D-Stadtmodelle geht natürlicherweise auch eine Schwerpunktsetzung auf räumliche Planungsvorhaben und entsprechende Beteiligungsprozesse einher.

Diese Rahmensetzungen des Projekts lassen offensichtlich noch einigen Spielraum in der konkreten Ausgestaltung der Anwendung. Dementsprechend ging es zu Beginn des Projekts um eine detaillierte Konzeptionalisierung der zu entwickelnden Anwendung.

Forschungsinteressen

Die Forschungsinteressen der beteiligten Universität grenzen jenen Spielraum nochmal ein. Sie bewegen sich im Feld der Mensch-Maschine-Kooperation und damit an der Schnittstelle von Psychologie und Informatik. Im Zentrum stehen unter anderem die folgenden Fragen: Welche Konzepte und Modelle der Psychologie können für die Gestaltung der Anwendung fruchtbar gemacht werden? Wie können Modelle der Kommunikationspsychologie zu einer erfolgreichen Kommunikation von Informationen innerhalb der Anwendung beitragen? Wie können Gamification-Elemente zur Mobilisierung beitragen? Von der wissenschaftlichen Bearbeitung dieser Fragen erhoffen wir uns wertvolle Erkenntnisse für die Gestaltung der Anwendung und der entsprechenden Beteiligungsformate.

Partizipativer Entwicklungsprozess

Im Projekt setzen wir auf einen partizipativen Entwicklungsprozess. Damit ist gemeint, dass Bürgerinnen und Bürger an der Entwicklung beteiligt werden, insofern wir sie nach ihren Ideen, Bedürfnissen, Präferenzen und Einschätzungen fragen. Dazu kommt es insbesondere zu Beginn in der Konzeptionalisierungs- und dann erneut mehrfach in der Testungsphase.

Diese enge Einbindung zukünftiger Nutzenden lohnt sich, insofern oftmals (digitale) Produkte entwickelt werden, die letztlich kaum genutzt werden, weil sie niemand braucht oder mag. Die Beteiligung der zukünftigen Nutzenden gewährleistet, dass eine Anwendung entwickelt werden kann, welche ihren Bedürfnissen entspricht. Mittlerweile ist dies eine Binsenweisheit erfolgreicher Produktentwicklung und vielfach schon gängige Praxis. Doch gerade wenn es um die Entwicklung eines Instruments für die digitale Bürgerbeteiligung geht, kann sich ein partizipativer Entwicklungsprozess nicht damit begnügen Kundenzufriedenheit herzustellen. Immerhin geht es darum, die digitale Infrastruktur zukünftiger Bürgerbeteiligung zu gestalten. Und diese ermöglicht und begünstigt notwendigerweise manche Modi der Beteiligung und verunmöglicht und erschwert andere

Formen der Beteiligung. Dementsprechend sollen Bürgerinnen und Bürger mitbestimmen können, wie sie sich in Zukunft über unsere Anwendung an Entscheidungen der Stadt beteiligen können. Entsprechende Ideen werden innerhalb der Wissenschaft unter dem Konzept des »participatory design« oder auch »co-designs« besprochen (vgl. Clay 2005).

Zu Beginn des Projekts ging es zunächst darum, Ideen für spannende Features zu sammeln und Bedürfnisse in Hinblick auf Bürgerbeteiligung im Allgemeinen und die technische Gestaltung im Besonderen zu identifizieren. Dazu haben wir erstens Workshops mit Schulen, mit Menschen mit internationaler Familiengeschichte und mit älteren Menschen durchgeführt. Wir haben diese Bevölkerungsgruppen ausgewählt, weil wir sie über digitale Beteiligungsformate bisher oftmals nicht ausreichend erreichen. Zudem sind sie üblicherweise mit jeweils unterschiedlichen Konstellationen von Hürden in (digitalen) Beteiligungsprozessen konfrontiert, sodass ihre Beteiligung einen relativ umfassenden Blick auf unsere Anwendung und potenzielle Hürden verspricht. In diesen Workshops ging es vor allem um die Sammlung und Bewertung konkreter Features. Ergänzende Instrumente waren eine repräsentative Fokusgruppe und eine Online-Umfrage. Erstere beschäftigte sich ausführlicher mit allgemeineren Anforderungen an Beteiligungsprozesse und zweitens identifizierte Gründe, warum Personen sich bisher nicht an Online-Formaten der Bürgerbeteiligung beteiligen.

Vorläufige Erkenntnisse

Im Weiteren seien ein paar vorläufige Erkenntnisse zusammengefasst. Dabei handelt es sich zum einen um die bisherigen Ergebnisse aus den soeben skizzierten Formaten mit Bürgerinnen und Bürgern und zum anderen um allgemeinere Überlegungen zur Stellung der KoodiKo-Anwendung in einem Ökosystem unterschiedlichster Beteiligungsinstrumente und -formate.

Bedürfnisse

Die Rückmeldungen der Bürgerinnen und Bürger haben wir unter anderem zu zentralen Bedürfnissen verdichtet, welche für die Entwicklung eines Beteiligungsinstruments relevant sind. Viele der Bedürfnisse dürften Expertinnen und Experten der Bürgerbeteiligung nicht sonderlich überraschen.

So äußerten die Bürgerinnen und Bürger vielfach das Bedürfnis nach transparenten Informationen zum Beteiligungskontext und insbesondere zum Gestaltungsspielraum und zum Umgang mit den Ergebnissen. Generell sollten Informationen schnell rezipierbar sein, aber zugleich die Möglichkeit für eine detailliertere Auseinandersetzung ermöglichen. Dazu könne, so ein Vorschlag, auf Personalisierung und visuelle Medien gesetzt werden.

In Hinblick auf die eigentliche Beteiligung, also die Eingabe von Inhalten, wurde prominent das Bedürfnis nach einem insgesamt eher schnellen, niedrighwelligen und unkomplizierten Prozess geäußert. Dazu könne sowohl die Unterstützung und die Hilfestellung in der Bedienung der Anwendung als auch eine klare Strukturierung des Beteiligungsprozesses beitragen. Letzteres steht wiederum in einem gewissen Widerspruch zu dem ebenfalls geäußerten Bedürfnis nach einer Freiheit in der Beteiligung. Dies wurde von Bürgerinnen und Bürgern zum einen auf die Wahl des Beteiligungsgegenstandes bezogen, insofern man sich (mehr) Bottom-up Prozesse wünschte. Zum anderen war damit auch die Art und Weise der Beteiligung gemeint. Beispielsweise wolle man nicht nur auf geschlossene Fragen antworten, sondern auch freie Skizzen und eigene Entwürfe einreichen können. Zuletzt wurde auch immer wieder das Bedürfnis nach Vernetzung innerhalb der Zivilgesellschaft und nach einem zivilem und konstruktiven Diskussionsklima geäußert.

In Hinblick auf Verwaltung und Kommunalpolitik wurde sich Nahbarkeit und Wertschätzung der relevanten Akteure gewünscht. Diese sollte sich unter anderem darin ausdrücken, dass diese sich innerhalb der Verfahren an den Diskussionen beteiligen und schnelle Rückmeldungen zu den Eingaben der Bürgerinnen und Bürger geben. Besonders hervorgehoben wurde immer wieder das starke Bedürfnis danach, dass die Beteiligungsergebnisse von Verwaltung und Politik berücksichtigt werden und auch tatsächlich in Entscheidungen einfließen.

Für uns etwas spannender waren die Rückmeldungen der Bürgerinnen und Bürger zu verschiedenen Visualisierungen des urbanen Raums, welche sich vor allem auf den Detailgrad bezogen. Auf der einen Seite wurde eine fotorealistische Variante als zu überfordernd und unübersichtlich wahrgenommen und insgesamt eine eher abstrakte Visualisierung favorisiert. Auf der anderen Seite wurde jedoch an eher abstrakten Visualisierungen problematisiert, dass wichtige Details zu den örtlichen Gegebenheiten fehlen würde. Diese beiden eher gegenläufigen Bedürfnisse gerecht zu werden, ist eine der größeren Herausforderungen im Projekt.

Grenzen des Instruments

Konfrontiert mit diesen ersten Projektergebnissen zu den relevanten Bedürfnissen von Bürgerinnen und Bürgern, in dem Wissen um die Kriterien guter Bürgerbeteiligung und mit den Projektzielen im Hinterkopf stellte sich die Frage, wie die geplante Anwendung nun genau gestaltet werden soll. An dieser Stelle seien einige Überlegungen und Erkenntnisse geteilt, zu denen wir in der Bearbeitung dieser Frage gekommen sind. Sie beziehen sich vor allem auf die Grenzen unserer Anwendung, aber auch vieler anderer Instrumente (digitaler) Bürgerbeteiligung.

Offenkundig würde man sich wünschen, dass eine digitale Anwendung so gestaltet werden kann, dass sie den verschiedenen Anforderungen gleichermaßen gerecht wird. Doch eine entscheidende Herausforderung besteht darin, dass weder die identifizierten Bedürfnisse noch die Kriterien guter Bürgerbeteiligung ohne jeden Widerspruch sind. Eine Teilnehmungsplattform könnte diesen Widersprüchen bis zu einem gewissen Punkt begegnen, indem sie Teilnehmungsmodulare für ganz unterschiedliche Anwendungsfälle bereithält und sich durch ein adaptives Design flexibel auf verschiedene Nutzergruppen einstellt. Doch selbst eine solche allgemeine Teilnehmungsplattform kann nicht allen Ansprüchen an kommunale Bürgerbeteiligung gerecht werden. Dies liegt allein schon in der viel besprochenen Beobachtung begründet, dass Online-Formate bestimmten Beschränkungen unterliegen, die durch ergänzende Offline-Formate ergänzt werden sollten.

Zudem wäre die Entwicklung einer solchen allgemeinen Teilnehmungsplattform innerhalb unseres Forschungsprojektes nicht allzu sinnvoll. Zum einen gibt es schon einen breiten Markt professioneller und gut aufgestellter Dienstleister, welche genau solche Plattformen bereits in sehr hoher Qualität anbieten. Zum anderen würde der erforderliche Entwicklungsaufwand die uns zur Verfügung stehenden Ressourcen übersteigen und damit auch die Entwicklung von Innovationen unterbinden.

Vor diesem Hintergrund haben wir uns für die Entwicklung einer spezialisierten Anwendung entschieden. Diese ist insofern spezialisiert, als dass sie für ganz bestimmte Anwendungsfälle konzipiert ist und daher für manche Planungsvorhaben und Teilnehmungsformate nicht geeignet sein wird. Wie zuvor bereits angedeutet wurde, eröffnet der Rückgriff auf 3D-Stadtmodelle besondere Chancen für raumbezogene Planungsvorhaben. Daher wird es in den ersten Anwendungsfällen der beiden beteiligten Kommunen um Partizipationsformate zur Umgestaltung von öffentlichen Plätzen gehen. Für eine diskursintensive Beteiligung an Projekten ohne Raumbezug (z. B. Antidiskriminierungsstrategie) wäre eine mobile Anwendung mit 3D-Modell wiederum nicht allzu geeignet. Diese und weitere Grenzen der Anwendung akkurat zu bestimmen und anzuerkennen, ist wiederum

unerlässlich, um die Anwendung sinnvoll in den Einsatz zu bringen. Dies betrifft vor allem die Auswahl geeigneter Anwendungsfälle, die Einbettung der Anwendung in geeignete Beteiligungsformate und die Kombination mit anderen Instrumenten und Methoden der Bürgerbeteiligung, welche die identifizierten Nachteile nach Möglichkeit ausgleichen.

Neben der eher allgemeinen Beobachtung, dass keine und vor allem keine spezialisierte Anwendung allen Ansprüchen an kommunale Bürgerbeteiligung gerecht werden kann, sei zuletzt auf die natürlichen Grenzen digitaler Anwendungen in Hinblick auf die Mobilisierung von Bürgerinnen und Bürgern eingegangen. Die Mobilisierung zu verbessern, ist ausgesprochenes Ziel des Forschungsprojekts. Als Mittel wählt es die Entwicklung einer digitalen Anwendung. Wie oben bereits angedeutet wurde, gehen mit Online-Formaten in der Tat Chancen für eine verbesserte Mobilisierung einher. Insbesondere, wenn sie barrierefrei und niedrigschwellig gestaltet sind und sie sogar Spaß machen.

Dennoch ist festzuhalten, dass der Versuch, über Technikentwicklung die Mobilisierung zu verbessern, natürlicherweise begrenzt ist. Es existiert eine ausführliche sozialwissenschaftliche Forschung zu der Frage, warum sich Menschen politisch beteiligen oder eben auch nicht beteiligen. In den einschlägigen Beiträgen findet sich eine Vielzahl relevanter Faktoren. Eine einschlägige Systematisierung der Faktoren auf der Mikro-Ebene wird im Rahmen des sogenannten Civic Voluntarism Model vorgenommen: »[P]eople may be inactive because they lack resources, because they lack psychological engagement with politics, or because they are outside of the recruitment networks that bring people into politics« (Verba et al. 1995, S. 269).

Einige dieser Faktoren kann eine entsprechend gestaltete digitale Anwendung sicherlich begünstigen. Beispielsweise kann eine für den mobilen Gebrauch optimierte Anwendung die Problematik knapper zeitlicher Ressourcen entschärfen. Auch können Online-Formate den motivationalen Strukturen bestimmter Bevölkerungsgruppen, sie sich beispielsweise nie für eine Stadtteilwerkstatt anmelden würden, entgegenkommen.

Doch zugleich kann eine digitale Anwendung nicht alle Faktoren adressieren, geschweige denn substanziell beeinflussen. Beispielsweise ist einer der relevantesten Gründe für Menschen, sich nicht an Bürgerbeteiligung zu beteiligen, die Annahme, dass sich Politik und Verwaltung ohnehin nicht mit den Ergebnissen auseinandersetzen würden. Sicherlich ist vor diesem Hintergrund darauf zu achten, dass es rein technisch gesehen einen Ort gibt, wo wirksam über den Umgang mit den Ergebnissen berichtet wird. Und sicherlich kann die Anwendung auch so gestaltet sein, dass sie für Politik und Verwaltung interessante und verwertbare Ergebnisse begünstigt. Doch auf die eigentliche Frage, ob Politik und Verwaltung Bürgerbeteiligung ernst nehmen, hat die technische Gestaltung der Anwendung kaum einen Einfluss.

Vor diesem Hintergrund sind die Grenzen digitaler Anwendungen und kommunaler Bürgerbeteiligung in Hinblick auf die Mobilisierung von Bürgerinnen und Bürgern anzuerkennen. Wir können noch so gute Verfahren gestalten und Instrumente entwickeln, doch letztlich wird gute Bürgerbeteiligung auch immer von Voraussetzungen abhängen, welche kommunale Stabsstellen und einzelne Forschungsprojekte nicht schaffen können. Auf die Grenzen des eigenen Handelns hinzuweisen, ist, wenn auch mitunter frustrierend, ein wichtiger Beitrag zum Diskurs und trägt letzten Endes zur Stärkung der Bürgerbeteiligung und Demokratie bei.

Ausblick

Derzeit liegen im Projekt viele Ideen, Perspektiven und Erkenntnisse auf dem Tisch. Nun geht es um die Konzeptionalisierung der Anwendung. Dies stellt keine kleine Herausforderung dar, insofern wir vor komplexen Entscheidungen stehen. Es müssen die identifizierten und teils widersprüchlichen Bedürfnisse von Bürgerinnen

und Bürgern und Verwaltung, die Kriterien guter Bürgerbeteiligung, die Vorgaben und Ressourcen des Projekts, die Anforderungen an ein attraktives Interface Design, die Erkenntnisse aus Wissenschaft und Forschung und vieles mehr berücksichtigt werden.

Sobald die Konzeptionalisierung der Anwendung steht, beginnt die Entwicklung der Anwendung. Mit ersten Versionen der Anwendung wollen wir ab Frühjahr kommenden Jahres erneut die Gruppen aus unseren Workshops besuchen. Gemeinsam wollen wir testen, was gut und was weniger gut funktioniert, und besprechen, ob unsere Idee den Präferenzen der Bürgerinnen und Bürgern entgegenkommt oder nochmal angepasst werden muss. Zeitgleich werden für die Anwendung geeignete Beteiligungsformate und -prozesse konzeptualisiert und in realen Anwendungsfällen, welche die Umgestaltung öffentlicher Plätze zum Gegenstand haben, erprobt. Fortwährend fließen die Erkenntnisse der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit verschiedenen Teilaspekten des Beteiligungsprozesses ein und bereichern die Konzeptionalisierung der Anwendung und entsprechender Beteiligungsformate. Durch weitere Überarbeitungsschleifen an den Konzeptionen, Neuerungen der Anwendung sowie Feedback und Erfahrungen aus Testungen und Erprobungen soll unsere Beteiligungsanwendung in den nächsten zwei Jahren fortlaufend weiterentwickelt werden.

Forschungsprojekte wie KoodiKo sind eine große Chance für die kommunale Bürgerbeteiligung. Erstens können Kommunen auf diese Weise schlicht und einfach ihre (personellen) Ressourcen in diesem Bereich ergänzen. Zweitens fließen wissenschaftliche Erkenntnisse über Faktoren gelungener Bürgerbeteiligung unmittelbar in die Praxis ein. Drittens – und vor allem – eröffnet die Entwicklung innovativer Beteiligungsinstrumente zusätzliche Möglichkeiten, ganz grundsätzlich über den Sinn und Zweck, die Grenzen und die Strukturen der eigenen Beteiligungsarbeit nachzudenken. Ergebnis können dabei die oben beschriebenen und ähnliche Erkenntnisse sein, welche die eigene Praxis auch über das Projekt hinaus prägen und bereichern können.

Literatur

Clay, Spinuzzi (2005): The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 52(2), S. 163-174.

Crouch, Colin (2004): Postdemokratie, Polity.

Etzioni, Amitai (1972): Minerva. An Electronic Town Hall, *Policy Science*, 3, S. 457-474.

Lindner, Ralf; Aichholzer, Georg (2020): E-Democracy: Conceptual Foundations and Recent Trends. In: Hennen, L.; van Keulen, I.; Korthagen, I.; Aichholzer, G.; Lindner, R.; Nielsen, R. (Hrsg.): *Euro-pean E-Democracy in Practice. Studies in Digital Politics and Governance*, Springer, S. 11-45.

Pateman, Carole (2012): Participatory Democracy Revisited. *Perspectives on Politics*, 10(1), S. 7-19.

Seim, Jonathan (2024): *Inklusion und Beteiligung bei Bürger*innenbeteiligungsverfahren*, Springer.

Seim, Jonathan. (2021). Der Wert politischer Partizipation. Ein Überblick. In F. Bätge, K. Effing, K. Möltgen-Sicking & T. Winter (Hrsg.): *Politische Partizipation*, Springer, S. 95-111.

Verba, Sidney; Schlozman, Kay Lehman; and Brady, Henry (1995): Voice and Equality: Civic Voluntarism in American Politics, Harvard University Press.

Warren, Mark E. (2022): Electoral Democracies and Democratic Innovations. In: Landwehr, Claudia; Saalfeld, Thomas; Schäfer, Armin (Hrsg.): Contested Representation. Challenges, Shortcomings and Reforms, Cambridge University Press, S. 277-293.

Autor

Jonathan Seim war zuletzt wissenschaftlicher Mitarbeiter am Center for Advanced Internet Studies (CAIS) und am Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie (DIID). Seine Forschungsschwerpunkte liegen in der Demokratietheorie, insbesondere im Kontext kommunaler Bürgerbeteiligung. Mittlerweile arbeitet er für das Team Bürgerbeteiligung der Stadt Wuppertal im BMBF-geförderten Forschungsprojekt KoodiKo.

Kontakt:

Tel.: +49 202 563 6239

E-Mail: Jonathan.Seim@stadt.wuppertal.de

Redaktion

Stiftung Mitarbeit

Redaktion eNewsletter Wegweiser Bürgergesellschaft

Björn Götz-Lappe, Ulrich Rüttgers

Am Kurpark 6

53177 Bonn

E-Mail: newsletter@wegweiser-buergergesellschaft.de