

Inhalt

Vorwort | 7

I. Einleitung | 9

- I.1 Forschungsgegenstand und Forschungsfragen | 9
- I.2 Internet und Politik: Eine Momentaufnahme | 11
- I.3 Demokratie und Innovation: Eine Beziehungskrise | 14
- I.4 Politik und Piraten: Das Ende einer Geschichte? | 17
- I.5 Methodisches Vorgehen | 19
- I.6 Aufbau der Arbeit | 20

II. Methodische Grundlagen und Reflexion | 23

- II.1 Die Grounded Theory als Forschungsstil und Verfahren qualitativer Sozialforschung | 24
- II.2 Datenerhebung, Datenaufbereitung, Datenauswertung | 35
- II.3 Gütekriterien und Geltungsbedingungen | 50

III. Forschungsleitende Annahmen und Präkonzepte | 55

- III.1 Zum Demokratie- und Technologieverständnis | 56
- III.2 Arbeitsdefinition Liquid Democracy | 68
- III.3 Zur Politisierung des Programmierens | 79

IV. Die Entstehungsgeschichte der Liquid Democracy | 93

- IV.1 Begriffs- und Ideengeschichte | 94
- IV.2 Die drei Phasen der deutschen Liquid Democracy | 111

V. Schlussbetrachtung: Im Dialog mit den eigenen Daten | 187

- V.1 Zum Demokratie- und Politikverständnis der Liquid-Entwicklerinnen | 187
- V.2 Liquid Democracy als gesellschaftspolitische Utopie? | 193
- V.3 Wie politisch ist politisches Programmieren? | 196

VI. Ausblick: »Operation gelungen, Patient tot?« Was bleibt von Liquid Democracy, was kommt danach? | 199

VI.1 Liquid Democracy 2.0 | 202

VII. Methodischer Anhang | 205

VII.1 Interviewmemo M2 Sampling vom 27. Mai 2014 | 205

VII.2 Memo M38 Kodieren des Interviews B8 vom 18. Februar 2015 | 206

VII.3 Memo M40 Programmierlogik vom 26. Februar 2015 | 213

VII.4 Interviewprotokollbogen D1 vom 09. Oktober 2014 | 216

VII.5 Memo M47 Programmierarten vom 29. Oktober 2015 | 217

VII.6 Kodebaum aus MaxQDA vom 05. Oktober 2016 | 218

VIII. Bibliographie | 229