

# I. Einleitung

---

Liquid Democracy, eine Geschichte des Scheiterns? Anfangs als Allheilmittel gegen Politikverdrossenheit gehandelt, schließlich als Tyrannei der Masse und digitaler Überwachungsapparat verteufelt: Das Konzept der Liquid Democracy steht stellvertretend für Entwicklungen, die in den letzten zehn Jahren den Diskurs um das Internet und digitale Technologien geprägt haben. Dass das Konzept umstritten ist, liegt vor allem an verschiedenen Definitionen des Begriffes. Die Frage der Bewertung des Konzepts lässt sich kaum von dem Verständnis abgrenzen, was die Liquid Democracy ist oder sein soll. Im Allgemeinen wird die flüssige Demokratie mit dem zeitlich flexiblen Delegieren der eigenen Stimme gleichgesetzt (vgl. Voss 2004). Darüber hinaus assoziiert der Begriff Liquid Democracy überzogene wenn auch nachvollziehbare Beteiligungshoffnungen, die im Zuge der Gründung der Piratenpartei erweckt wurden. Zehn Jahre Piratenpartei und digitale Systemveränderung geben Anlass, ein Resümee über das Konzept Liquid Democracy zu ziehen und eine vermeintliche Geschichte des Scheiterns (vgl. Lobo und Lauer 2014) neu und anders zu erzählen.<sup>1</sup>

## I.1 FORSCHUNGSGEGENSTAND UND FORSCHUNGSFRAGEN

Mit Adhocracy und LiquidFeedback sind zwei real erprobte Liquid-Software-Lösungen in der Welt, die ihr politisches Argument in Form von Computer-Code präsentieren.<sup>2</sup> Mit ihren Entwicklerinnengemeinschaften sind sie in den letzten Jahren gewachsen und haben sich durch die politische Praxis verändert

---

**1** | Das Urteil des Scheiterns wird vor allem der Piratenpartei attestiert und dadurch auf das Konzept von Liquid Democracy ausgeweitet. Alternativ zum Scheitern ist auch vom Niedergang der Partei die Rede. Vgl. dazu Lobo/Lauer (2014) und Niedermayer/Kochschmieder (2015).

**2** | Ich verwende durchgängig die Schreibweise LiquidFeedback, so wie es auch die Entwickler der Software tun. Wenn im Rahmen von Zitaten eine andere Schreibweise gewählt wurde, habe ich diese beibehalten.

– vor allem auch im Kontext der Piratenpartei Deutschland.<sup>3</sup> In dieser Arbeit stelle ich Ergebnisse politikwissenschaftlich-ethnografischer Feldforschung aus dem Zeitraum von 2009-2015 vor. In dieser Zeit habe ich die Liquid-Akteurinnen begleitet, interviewt und analysiert. Ich zeige, wie ein kleiner Kreis Berliner Visionärinnen und Macherinnen das Verständnis politischer Beteiligung erweitert. Abschließend beantworte ich dann mit einem nüchtern-positiven Resümee die kritische Frage, die mir einer der Liquid-Entwickler stellt: »Operation gelungen, Patient tot?« (Interview D3).<sup>4</sup> Um es vorwegzunehmen: Anstelle einer Geschichte des Scheiterns steht in dieser Arbeit die Auseinandersetzung mit Einzelfällen, aus denen wir lernen, im Vordergrund. Das Konzept der Liquid Democracy und die damit verbundenen Akteurinnen der beiden Liquid-Vereine Interaktive Demokratie e.V. und Liquid Democracy e.V. bilden die Untersuchungsfälle, die gleichzeitig prototypisch und besonders sind. Prototypisch sind die Geschichten der Liquid-Democracy-Akteurinnen in Deutschland, weil sie die Dynamik von Internet und Politik abbilden. Besonders sind beide Fälle, weil es bei der deutschen Liquid Democracy nicht bei theoretischen Konzepten und Utopien geblieben ist, sondern diese in der politischen Praxis erprobt werden. Wie zu Beginn dieser Einleitung formuliert, ist die Definition von Liquid Democracy, die dieser Arbeit zugrunde liegt, weiter als üblich gefasst. Sie umfasst die drei Ebenen der Norm, im Sinne einer theoretischen Idee, des Codes in Form von Software, sowie der Praxis als kodierte Verfahren in einzelnen politischen Anwendungsfällen.<sup>5</sup>

Am Anfang des Forschungsprozesses stand die Grundannahme, dass Programmieren von Diskurs- und Beteiligungssoftware eine Form politischer Beteiligung ist und somit als politische Meinungsäußerung und Handlung verstanden werden kann. Die Liquid-Software-Lösungen und Akteurinnen eignen sich als zentrale Fallbeispiele, um diese durch die Erfahrungen der politischen Praxis zu konkretisieren. Die Grundannahme habe ich im Verlauf der Arbeit in Form von drei forschungsleitenden Annahmen – so genannten Präkonzepten – ausdifferenziert.<sup>6</sup> Die erste dieser Annahmen ist, dass Technologie- und Demokratieverständnis sich gegenseitig bedingen. Ob Code in Form von Beteiligungssoftware sein Potenzial in der politischen Praxis rea-

---

**3** | Mit Nennung der weiblichen Funktionsbezeichnung ist in diesem Buch, sofern nicht anders gekennzeichnet, immer auch die männliche Form mitgemeint. Ausgenommen von dieser Regelung sind Zitate, in denen ich die Gender-Nutzung so übernommen habe wie im Original verwendet.

**4** | Das nüchtern-positive Resümee ist eine Antwort auf die »ermunternde Einleitung«, die Christoph Bieber 2012 im Band »Unter Piraten« formuliert (vgl. Bieber und Leggewie 2012).

**5** | Vgl. Kapitel III.2

**6** | Vgl. Kapitel III

lisieren kann oder nicht, ist durch die sozialen und gesellschaftspolitischen Strukturen seiner Entstehung und Anwendung bedingt. Liquid Democracy, so das zweite Präkonzept, ist die Realisierung einer demokratietheoretischen Idealvorstellung, die sich möglicherweise von anderen demokratietheoretischen Ansätzen unterscheidet. Drittens spielt ein Verständnis der Freien und Open-Source-Software-Bewegung für das Programmieren als politische Praxis eine zentrale Rolle.

Aus diesen Präkonzepten ergeben sich drei Forschungsschwerpunkte sowie die dazugehörigen Forschungsfragen:

*Forschungsfrage 1 (Entstehungsprozess der Software):* Wie genau entsteht die liquid-demokratische Software? Wie werden Idealvorstellungen als kodierte Verfahren in der Software übersetzt? Wie verändert sich die Software, wenn sie in der politischen Praxis erprobt wird?

*Forschungsfrage 2 (Entwicklerinnen der Liquid Democracy):* Welchem Selbstverständnis und welchem demokratietheoretischen Ideal folgen die Entwicklerinnen und Programmiererinnen, die das Konzept der Liquid Democracy wesentlich vorantreiben?<sup>7</sup>

*Forschungsfrage 3 (Erfahrungen in der politischen Praxis):* Wie reflektieren die Akteurinnen ihren Einfluss auf die Gestaltung der Software? Wie schätzen sie das Potenzial für die Veränderung politischer Prozesse ein? Welche Möglichkeiten und Grenzen für Veränderungen des politischen Systems erfahren sie?

Um die Relevanz der Antworten auf diese Forschungsfragen in einen größeren Kontext einzuordnen, beginnt diese Arbeit mit drei übergeordneten politikwissenschaftlichen Perspektiven auf den Forschungsgegenstand.

## 1.2 INTERNET UND POLITIK: EINE MOMENTAUFNAHME

Anders als noch vor zehn Jahren ist es heute selbstverständlich, dass das Internet eine Infrastruktur zur Realisierung gesellschaftlicher Grundbedürfnisse darstellt: »Like water, power or transport, computer-mediated communication has become a public utility: the precondition of social existence« (Barbrook 2015: 6). Seit der Verbreitung als World Wide Web (WWW) Anfang der 1990er Jahre werden mit dieser Infrastruktur Hoffnungen auf demokratisierende Effekte verbunden, die schon damals nicht der Realität technologisch-sozialer

---

7 | Ich benutze im Kontext dieser Arbeit meist den Begriff Entwicklerinnen, weil ich damit nicht nur Programmiererinnen sondern auch andere am Konzept oder der Software beteiligte Akteurinnen bezeichne. So behalte ich die Doppeldeutigkeit des Begriffs bei, der einerseits für das Schreiben von Computercode, andererseits aber auch für die Konzeption benutzt wird.

Potenziale standhielten, sich aber als Narrativ bis heute hartnäckig halten.<sup>8</sup> Bereits vor der Jahrtausendwende legt Christoph Bieber dar, welche Entwicklungen dieser optimistischen Erwartungshaltung und einer umfassenden Demokratisierung entgegen wirken:

»Tendenziell besteht zwar die Möglichkeit zur Konstituierung eines dezentralen, gleichberechtigten Informations-, Kommunikations- und Interaktionsraumes, doch bislang verweisen ökonomische, soziale und politische Restriktionen dies ins Reich der Utopie. Die Netzrealität deutet auf die Entstehung von konkurrierenden Zentren und Peripherien hin [...]. Die politische Organisation des Kommunikationsraumes schreitet inzwischen fort und stößt auf externe (politische wie ökonomische) Regulierungsinteressen, die den netzhärenten – und größtenteils noch immer funktionierenden – Ordnungsprozessen in Teilen zuwiderlaufen.« (Bieber 1999: 54)

Diese politischen und ökonomischen Regulierungsinteressen durchdringen heute die technologische Infrastruktur des Internets und den gesellschaftspolitischen Kulturraum, der sich darauf aufbauend entwickelt hat. Auch die neuen Zentren und Peripherien sind entstanden. Die Diagnose einer kalifornischen Ideologie (vgl. Barbrook und Cameron 2015), die von einem dieser Zentren der digitalen Technologie – Silicon Valley in Kalifornien – global verbreitet wird, ist aktuell so zutreffend wie in den 1990er Jahren: In Teilen der Netzkultur steckt neoliberales Gedankengut hinter Parolen einer vermeintlich technooptimistischen Gegenkultur.<sup>9</sup> Der Gründungsmythos des Internets, der von einzelnen Vordenkern verbreitet wird, verstellt den Blick für die seit Beginn in der Infrastruktur angelegten Interessenlagen und die damit einhergehende soziale Ausgrenzung von Bevölkerungsteilen von der digitalen Teilhabe (vgl. ebd.). Die sich aus der Ideologie ergebende Demokratisierungsannahme basiert demnach auf Wunschdenken und verbaut damit die Chance, sich ernsthaft mit Potenzialen und Risiken zu beschäftigen, um Alternativen dieser Infrastruktur einzufordern und zu entwickeln.

**8** | Wenn ich Abkürzungen verwende, werden diese in den entsprechenden Kapiteln einmalig in Klammern eingeführt.

**9** | Die kalifornische Ideologie ist ein von den Briten Richard Barbrook und Andy Cameron entwickeltes Konzept, um die amerikanische Technologieentwicklung im Rahmen des Internets kritisch zu reflektieren. Sie ist wie folgt charakterisiert: »[...] a bizarre fusion of the cultural bohemianism of San Francisco with the hi-tech industries of Silicon Valley. Promoted in magazines, books, TV programs, websites, newsgroups and Net conferences, the Californian ideology promiscuously combines the freewheeling spirit of the hippies and the entrepreneurial zeal of the yuppies.« (Barbrook und Cameron 2015: 12)

Forderungen nach mehr Transparenz und Effizienz dominieren heute die Entwicklung computermediatisierter Kommunikation und technologischer Lösungen für gesellschaftspolitische Probleme, die möglicherweise gar keine sind (vgl. Morozov 2013). Mit Blick auf das politische System sind diese Forderungen nicht ohne Gründe, aber vielmehr Ausdruck systemischer Zusammenhänge, denen nicht so einfach mit einer App noch mit anderen Formaten digitaler Datenströme zu begegnen ist. Im Gegenteil: Wenn man die Enthüllungen verschiedener Internetaktivistinnen in Betracht zieht, dann sind digitale Technologien Teil von staatlichen Überwachungs- und Machtstrukturen (vgl. Assange u. a. 2012). Im Kampf um das Internet setzt sich aktuell deshalb eine kleine technisch versierte Elite aus Hackerinnen und Whistleblowern mit einzelnen politischen und wirtschaftlichen Institutionen und Akteurinnen auseinander.<sup>10</sup> Nach den Enthüllungen von WikiLeaks können zudem weder Wissenschaftlerinnen noch Bürgerinnen mit Leichtigkeit politische Beteiligung über digitale Kanäle einfordern, ohne gleichzeitig Bedenken zur Nutzung ihrer Daten zu äußern.<sup>11</sup> Dystopien totaler digitaler Überwachung und Kontrolle lassen vermuten, wie sehr das Internet Teil unseres politischen und gesamtgesellschaftlichen Alltags geworden ist.

Blickt man auf unser politisches System, so bewegen wir uns also auf eine neue Normalität zu, in der das Internet und digitale Technologien Mittler politischer Prozesse und Kommunikation sowie Inhalt politischer Entscheidungen sind: Digitalisiertes Verwaltungshandeln ist durch das 2013 beschlossene E-Government-Gesetz nicht mehr nur Ausdruck zeitgemäßen Behördenhandelns, sondern dessen gesetzlich verordnete Modernisierung (vgl. Bundesministerium des Innern 2013). Soziale Medien wie Facebook und Twitter gehören spätestens seit dem »Obama-Effekt« (Novy 2009) ebenso zum Status quo professioneller politischer Kommunikation wie Hinterzimmergespräche und Pressemitteilungen. Seit 2013 gibt es den Bundestagsausschuss Digitale Agenda, Arbeitskreise zu Fragen der Digitalisierung und Netzpolitik in allen im Bundestag vertretenen Parteien sowie seit 2008 die Möglichkeit beim Bun-

---

**10** | Die Kriegs- und Kampfmetaphern gehen auf Julian Assange zurück: »Over the last six years WikiLeaks has had conflicts with nearly every powerful state. We know the new surveillance state from an insider's perspective, because we have plumbed its secrets. We know it from a combatant's perspective, because we had to protect our people, our finances and our sources from it. [...] It is an invasive parasite, growing fat of societies that merge with the internet.« (Assange 2012: 2)

**11** | Vgl.: »It is impossible to write a book about the Internet and politics [...], the role of data and the future of democracy, without addressing the NSA files, state surveillance and the broader ways the United States government has been dealing with whistle-blowers and other trouble-makers.« (Sifry 2014: 225)

destag auch online Petitionen einzureichen. Netzpolitik hat sich zudem als eigenständiges Politikfeld etabliert (vgl. Korte 2012).

Trotz oder unabhängig von diesen Entwicklungen bleibt der politische Prozess im Wesentlichen unverändert. Wie vor zehn und damit auch wie vor dreißig Jahren funktioniert er nun unter Bedingungen zunehmender Beschleunigung und Komplexität, die durch die Digitalisierung politischer Prozesse verstärkt werden (vgl. Korte 2012a). Wenn man so will, hat das Internet die Politik im Kern nicht verändert (vgl. Sifry 2014). Vor zehn Jahren waren digitale Technologien allerdings noch weniger als heute Teil des politischen Alltags etablierter Institutionen. Damals hatte sich die junge Piratenpartei Deutschland der Nutzung dieses Instruments verschrieben. Die Piratenpartei, »[...] zunächst einmal als ein Phänomen des ›Aufbruchs‹ zu verstehen, das etwas Neu- und Andersartiges in die Politik hineinträgt [...]« (Bieber 2012a: 10), wurde wiederum von dieser verändert. Sie wird zum Treiber und Getriebenen der deutschen Entwicklungen zwischen Internet und Politik. Das Konzept der Liquid Democracy entsteht aus dieser Gemengelage. Welche Impulse die Liquid-Akteurinnen mit ihren Überlegungen und ihrer Software, die eng mit den Entwicklungen rund um die Piratenpartei Deutschland verbunden sind, setzen, gilt es in dieser Arbeit zu ergründen.

### **I.3 DEMOKRATIE UND INNOVATION: EINE BEZIEHUNGSKRISE**

Doch woher kommt überhaupt der Anspruch auf die Systemveränderung? Warum gilt es, das deutsche politische System zu verbessern? Vor dem Hintergrund der Diskussionen um eine mögliche Krise repräsentativer Demokratien lässt sich die Entstehungsgeschichte der Liquid Democracy als demokratische Innovation kontextualisieren. So werden seit einigen Jahren Krisensymptome und Ursachen diagnostiziert: Die in der BRD seit den 1950er Jahren sinkende Wahlbeteiligung, der Vertrauensrückgang in politische Institutionen und der Rückgang der Beteiligung in Parteien und in anderen Formen organisierter Zivilgesellschaft wie Gewerkschaften stimmen nachdenklich (vgl. Kornelius und Roth 2004). Weiterhin wird eine sozialelektive Veränderung der Beteiligung herausgestellt, weil sich Bevölkerungsgruppen, die weniger gebildet und sozioökonomisch benachteiligt sind, zunehmend weniger an Wahlen beteiligen (vgl. Schäfer 2015). Ein Teil der Bürgerinnen gibt ihren Bedürfnissen zudem vor allem in Form von Protest Ausdruck (vgl. Niedermayer und Hofrichter 2016). Der wachsende Einfluss von Banken und Ratingagenturen sowie die internationale Mehrebenenverflechtung gehören zu möglichen Ursachen (vgl. Merkel 2016).<sup>12</sup>

---

**12** | Für eine ausführliche Diskussion dieser Entwicklungen vgl. Kapitel III.1.1

So zutreffend die Analyse sein mag, so problematisch ist der Krisenbegriff, unterstellt er doch einen Ideal- oder zu erhaltenden Ist-Zustand der Demokratie, anstelle ihre Anpassungs- und Veränderungsfähigkeit zu betonen:

»In this sense, democracy is a set of institutional arrangements or responding to public demands, including demands for improving democracy. Hence, it is possible to retain a strong belief in democracy as a principle of government while dissatisfaction with political leaders and the way democracy works in practice is growing [...].« (Geissel und Newton 2012: 4)<sup>13</sup>

Demokratische Innovationen versuchen den in diesem Verständnis von Demokratie angelegten inhärenten Widerspruch der Selbstkritik einzulösen.<sup>14</sup> Sie erwachsen aus dem Grunddilemma von In- und Output-Legitimität, verbunden mit dem Anspruch mehr Beteiligung und Responsivität demokratischer Systeme bei gleichzeitiger Berücksichtigung der Effektivität des Regierens zu ermöglichen. Mehr Beteiligung wird verstanden als ein Ausweiten demokratischer Mitbestimmung der Bürgerinnen. Ein offener, inklusiver Zugang wird vertieft durch Agenda Setting, Politikformulierung und Mitentscheiden (vgl. Smith 2009). Demokratische Innovationen zielen grundlegend darauf ab, sowohl die Quantität als auch die Qualität der Beteiligung zu erhöhen: Innovationen des Wahlsystems wie beispielsweise die für Deutschland immer wieder diskutierte Wahlpflicht erhöhen möglicherweise die Wahlbeteiligung (vgl. Kaeding und Pieper 2015). Deliberative Innovationen wie der Deliberation Day (vgl. Fishkin 2009) bringen Bürgerinnen zusammen, um über Themen zu diskutieren und Empfehlungen für politische Entscheidungen zu formulieren. Innovative Verfahren wie Bürgerhaushalte beziehen mehr Bürgerinnen aktiv in politische Entscheidungsprozesse ein. Partizipation ist bei diesen Praktiken sowohl Mittel zum Zweck als auch Selbstzweck und realisiert den demokratischen Wert der politischen Gleichheit.<sup>15</sup> Die genannten Beispiele zeigen, dass

---

**13** | Vgl. hierzu auch John Deweys pragmatistisches Demokratieverständnis: »If I emphasize that the task can be accomplished only by inventive effort and creative activity, it is in part because the depth of the present crisis is due in considerable part to the fact that for a long period we acted as if our democracy were something that perpetuated itself automatically; as if our ancestors had succeeded in setting up a machine that solved the problem of perpetual motion in politics.« (Dewey 1988: 224)

**14** | Demokratische Innovationen sind wie folgt definiert: »[...] the successful implementation of a new idea that is intended to change the structures or processes of democratic government and politics in order to improve them.« (Newton 2012: 4) Vgl. auch Kapitel III.1

**15** | Für die Unterscheidung eines instrumentellen und normativen Verständnis politischer Partizipation vgl. Zittel/Fuchs (2004).

die Entwicklungen rund um die Liquid-Democracy-Konzepte in einen größeren Kontext der Entwicklung demokratischer Innovationen eingebettet sind.

Seit den 1990er Jahren lässt sich die Zunahme solcher Innovationen (vgl. Smith 2009) und dialogorientierter sowie technologiegestützter Beteiligungsverfahren (vgl. Bertelsmann Stiftung 2010) feststellen. Doch die produktive Unzufriedenheit mit den politischen Systemen äußert sich nicht nur in Verfahren und Prozessen politischer Institutionen, sondern auch in neuen sozialen Protestbewegungen sowie in deren institutionellen Ausprägungen und Praktiken.<sup>16</sup> Unter dem Begriff demokratischer Innovationen lassen sich auch die informellen Praktiken einordnen, die zur Veränderung demokratischer Regierungssysteme beitragen. Seit der ersten Dekade des neuen Jahrtausends wachsen weltweit netzwerkartige Bewegungen, die sich teilweise institutionalisieren: Movimento 5-Stelle, Indignados, Nuit Debout, Occupy, Otpor!, 15M/Podemos, um nur einige zu nennen. Diese Bewegungen zeigen, dass in Zeiten kapitalistischer Maximen, der Individualisierung westlicher Gesellschaften und beschleunigten technologischen Entwicklungen, neue Formen bürgerschaftlichen und zivilgesellschaftlichen Engagements entstehen. Wissenschaftlich werden diese Formen politischen Engagements als Neue Soziale Bewegungen oder unter dem Stichwort des »Do-It-Yourself (DIY) Citizenship« (Ratto/Boler 2014) untersucht. Diese Formen bürgerschaftlichen Engagements und der Protestkultur sind nur teilweise institutionalisiert und haben auch nicht zwangsläufig direkte Auswirkungen auf die politischen Institutionen. Sie laufen daher teilweise unter dem Radar politikwissenschaftlicher Forschung und sind dennoch eine zeitgemäße Form des Aktivismus. Bürgerinnen intervenieren als Teil dieser Bewegungen durch ihr Alltagshandeln und fast schon unscheinbare Akte des zivilen Ungehorsams in unseren politischen Systemen. Erst auf Basis dieses Handelns reflektieren sie die Beschaffenheit solcher Systeme und deren Institutionen, Ressourcen und Praktiken (vgl. Ratto/Boler 2014). Urban Gardening-Initiativen sind ebenso Ausdruck dieser Formen demokratischer Innovationen wie die Zelte im Zuccotti Park.<sup>17</sup> Dabei sind internetgestützte Organisationsformen und die digitale Entscheidungs-

---

**16** | Die produktive Unzufriedenheit führt auch zu politischen Erfolgen neuer rechtspopulistischer Parteien wie der Alternative für Deutschland (AfD), die im September 2016 bei der Landtagswahl in Mecklenburg-Vorpommern knapp 21 Prozent und 14 Prozent bei der Abgeordnetenhauswahl in Berlin erreichte.

**17** | Urban Gardening steht hier als ausgewähltes Beispiel und meint die Bewegung neuer Stadtgärten (vgl. Müller 2011). Zuccotti Park in New York wurde zum Zentrum der Besetzung und damit zum Symbol der Protestbewegung Occupy.

---

findung wesentlicher Teil der Identität der neuen Bewegungen.<sup>18</sup> Die Liquid-Democracy-Ideen treffen also einen Zeitgeist.

## 1.4 POLITIK UND PIRATEN: DAS ENDE EINER GESCHICHTE?

Das politische Engagement von Software-Entwicklerinnen – im Speziellen einer Gruppe von deutschen Software-Programmiererinnen, die mit dem Schlagwort der Liquid Democracy und der Piratenpartei Deutschland assoziiert werden – ist Ausdruck eines »DIY Citizenship« (vgl. Ratto und Boler 2014).<sup>19</sup> Viele der Liquid-Akteurinnen sowie weitere um die Piratenpartei Aktive sind politische Neulinge.<sup>20</sup> Zu vermuten ist, dass sie sich eher als engagierte Bürgerinnen verstehen, als dass sie sich als Parteimitglieder identifizieren, die entlang klassischer Parteilaufbahnen auf den politischen Prozess einwirken wollen. Auch dieser Teil der Geschichte ist eingebettet in einen größeren, globalen Kontext. Immer wieder mischen sich Programmierinnen in Form von »hacks« in politische Diskurse ein (vgl. ebd.). Diese Art politischer Einflussnahme wird auch als »hacktivism«, einer Wortmischung aus Hacken und Aktivismus, bezeichnet. Darunter fallen verschiedene Programmieraktivitäten, die sich politischen Zielen widmen, beispielsweise das Spiegeln von Webseiten um die Zensur politischer Inhalte zu umgehen oder »Denial of Service (DOS)«-Attacken, also das Blocken von Webseiten als Akte zivilen Ungehorsams (vgl.

---

**18** | Die spanische linkspopulistische Partei Podemos benutzt beispielsweise eine Kombination verschiedener Online-Plattformen: Reddit, um Informationen zu teilen (vgl. Podemos 2016a); Loomio, um Entscheidungsvorlagen zu erarbeiten (vgl. Podemos 2016b); sowie Agora Voting, um abzustimmen und die Idee des »delegated voting« umzusetzen (vgl. Podemos 2016c). Einige Einheiten der italienischen 5-Stelle-Bewegung haben LiquidFeedback für ihre Entscheidungsfindung verwendet (vgl. Serafini 2014).

**19** | Wenn ich in dieser Arbeit von Piraten spreche, ist die Piratenpartei Deutschland gemeint.

**20** | Vgl.: »Menschen, die vor kurzem noch nicht im Traum daran dachten, politisch aktiv zu werden, engagieren sich, diskutieren und haben einfach Spaß an der Idee, die Gesellschaft mitzugestalten.« (vgl. Bartels 2009)

ebd. ).<sup>21</sup> Das Schreiben politischer Beteiligungs- und Diskurssoftware gehört ebenso dazu (vgl. Milberry 2014).<sup>22</sup>

Vor dem Hintergrund der Politisierung des Programmierens tritt die 2006 gegründete Piratenpartei Deutschland als Partei der Informationsgesellschaft an, um Beteiligung neu zu denken. Trotz der Wahl in Länderparlamente und in das Europäische Parlament gelten die Piraten und ihr Experiment digitaler Beteiligung unter dem Arbeitstitel Liquid Democracy mittlerweile, wie eingangs erwähnt, als ein »[...] notwendiges, aber vorerst gescheitertes Labor für die digitale Demokratie« (Lobo und Lauer 2014). Für ein endgültiges Urteil ist es zu früh, ein Zwischenfazit zum Zeitpunkt des Abschlusses dieser Arbeit muss jedoch lauten: Die dauerhafte Etablierung der Piratenpartei in der bundesdeutschen Parteienlandschaft ist bisher nicht erfolgreich. In jüngeren Landtagswahlen (Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz, Sachsen-Anhalt im März 2016 sowie Mecklenburg-Vorpommern und Berlin im September 2016) konnte die Partei nicht an bestehende Erfolge anknüpfen. Doch auch das möglicherweise frühzeitige Vermächtnis der Piraten ist wertvoll für den Untersuchungsrahmen und kann als aussagekräftig für das Konzept der Liquid Democracy gelten. Gerade das Verständnis der Piraten für die Potenziale digitaler Technologien und die sie umgebenden Kulturräume stellt heute eine bereichernde Intervention im politischen Alltag und der Öffentlichkeit dar.<sup>23</sup>

---

**21** | Als aktuelles Phänomen gilt die Gruppe Anonymous, die beispielhaft für politisch motiviertes Programmieren herangezogen werden kann. Anonymous hat sich von einem Trollnetzwerk zu einer neuen sozialen Bewegung entwickelt und arbeitet mit den »Waffen der Geeks« (vgl. Coleman 2013a: 2). Der Ausdruck »weapons of the geek« ist eine Anspielung auf die von James Scott entwickelte Idee der »weapons of the weak.« Scott (Scott 1987) analysiert alltägliche Formen des politischen Widerstands agrarischer Gemeinschaften und beschreibt mit den »Waffen der Schwachen« kleine Akte der Sabotage, die gegebene Ressourcen besonders sinnvoll nutzen. Die »Waffen der Geeks« seien ähnlich clever (Coleman 2013a: 14). Die Autorin stellt allerdings auch deutlich heraus, dass es sich bei Hackern um privilegierte Akteurinnen handelt, deren Sabotageakte und Rebellionen deshalb umso wirkungsvoller seien: »[...] a modality of politics exercised by a class of privileged and visible actors who often lie at the centre of economic life. [...] They are testing new possibilities and legal limits for digital civil disobedience.« (ebd.)

**22** | Vgl. Kapitel III.3.3

**23** | Für eine ausführliche Bewertung siehe Diskussion in Kapitel V und VI

## 1.5 METHODISCHES VORGEHEN

Weil das Forschungsfeld und -thema noch jung sind und weder viel über die Entstehungsgeschichte des Liquid-Democracy-Konzepts noch über Programmiererinnen als politische Akteurinnen bekannt ist, habe ich die Grounded Theory Methode (GTM), genauer die Reflexive Grounded Theory Methode (RGTM) deutscher Schule nach Breuer (2009) sowie Mey/Mruck (2007) gewählt. Diese ist besonders geeignet, um dem Thema Liquid Democracy und dieser Gruppe von Akteurinnen forschend zu begegnen.<sup>24</sup> Im Kontext dieser Arbeit habe ich umfangreiche dokumentarische Materialien wie Einträge im Piratenwiki, auf Blogs und Webseiten gesichtet und seit Frühjahr 2014 narrative, teilstrukturierte Interviews im Forschungsfeld mit 25 Liquid-Entwicklerinnen sowie Hintergrundgespräche mit weiteren Akteurinnen geführt. Aus über 1.000 kodierten Textstellen habe ich schließlich die Codes und Kategorien der Analyse entwickelt. Ziel dieses Arbeitsprozesses war das Entwickeln einer Theorie beziehungsweise theoretischer Konzepte durch einen iterativen Prozess aus Datenerhebung und -auswertung. Durch diesen zirkulären Prozess ermöglicht die RGTM als Ansatz der interpretativen Sozialforschung das Untersuchen emergenter Strukturen. Sie setzt die Offenheit für das Untersuchungsfeld voraus und fordert gleichzeitig die Auseinandersetzung mit und Integration von bestehendem theoretischen Wissen ein. Die theoretische Sensibilität und Offenheit diese Methodologie erlauben mir, die politikwissenschaftliche Fragestellung zu schärfen, während ich gleichzeitig nicht außer Acht lasse, welche anderen Betrachtungsweisen den Erkenntnisprozess bereichern.

Den methodologischen Teil der Einleitung beende ich daher mit einer letzten Perspektive: meiner eigenen. Nicht nur in der Einleitung, sondern die gesamte Arbeit hindurch ist ein »ich« erkennbar. Diese durch das Personalpronomen benannte, klar erkennbare Autorinnenposition ist Grundlage für den Schreibstil, der auf unterschiedliche Stilmittel zurückgreift, beispielsweise auf den historischen Präsenz der Erzählforschung. Für Leserinnen politikwissenschaftlicher Texte mag dieser Schreibstil der bewussten Vielstimmigkeit und Subjektivierung zunächst ungewöhnlich erscheinen. Er ist jedoch ein bewusst gewähltes, methodisches und analytisches Werkzeug im Dialog zwischen der Theorie und den Daten. Er dient der nachvollziehbaren Vermittlung der Perspektive der Forscherin. Mit der Wahl der RGTM und einer dieser Forschungshaltung angemessenen Präsentationsform lasse ich die eigene Position, das Alltagswissen und persönliche Erfahrungen einfließen und kennzeichne sie als solche. Das »ich« ist so Teil des Forschungsprozesses und Quelle der Erkenntnis:

»Committed qualitative researchers lean toward qualitative work because they are drawn to the fluid, evolving, and dynamic nature of this approach in contrast to the more rigid and structured format of quantitative methods. Qualitative researchers enjoy serendipity and discovery. Statistics might be interesting, but it is the endless possibilities to learn more about people that qualitative researchers resonate to. It is not distance that qualitative researcher want between themselves and their participants, but the opportunity to connect with them at a human level. Qualitative researchers have a natural curiosity that leads them to study worlds that interest them and that they otherwise would not have access to. Furthermore, qualitative researchers enjoy playing with words, making order out of seeming disorder, and thinking in terms of complex relationships. For them research is a challenge that brings the whole self into the process.« (Corbin und Strauss 2008: 13)

## **I.6 AUFBAU DER ARBEIT**

Weil die Wahl der passenden Methodologie ein zentraler Schritt im Erforschen emergenter Strukturen wie der hier vorliegenden ist, folgt das Kapitel zur RGTM nach dieser Einleitung an zweiter Stelle. Im ersten Unterkapitel des Methodenteils wird die RGTM als qualitativer Forschungsstil charakterisiert, ihre Forschungslogik erörtert, die Abgrenzung zum verwandten ethnologischen Herangehen besprochen sowie ihre erkenntnistheoretischen Grundlagen diskutiert. In einem zweiten Unterkapitel stelle ich das geplante methodische Vorgehen der Datenerhebung und -analyse vor und leite dann zur kritischen Diskussion von Gütekriterien und Geltungsbedingungen im dritten Unterkapitel über.

Auch wenn die RGTM Erkenntnisse nicht aus der Theorie ableitet, spielen die den Forschungsprozess begleitenden theoretischen Annahmen eine wichtige Rolle. Ziel des dritten Kapitels ist daher diese theoretischen Grundlagen und Annahmen – sogenannte Präkonzepte – vorzustellen. Zunächst erläutere ich meine Arbeitsdefinitionen von Demokratie und Technologie sowie von Code und Software als zentrale Begriffe. Anschließend stelle ich den politikwissenschaftlichen Forschungskontext des Liquid-Democracy-Konzepts und eine Minimaldefinition dieses Konzepts als »Möglichkeitsraum« (Dobusch und Pick 2012) vor. Im dritten Teil des Kapitels fasse ich die Literatur zur Rolle von Programmiererinnen zusammen.

Die Geschichte und die Analyse der deutschen Liquid Democracy bilden den Fokus dieser Arbeit und den Inhalt des vierten Kapitels. Dabei zeichne ich die Entstehungsgeschichte der beiden Vereine Interaktive Demokratie e.V. und Liquid Democracy e.V. sowie ihrer beiden Software-Lösungen LiquidFeedback und Adhocracy nach.

---

Für den Analysezeitraum von 2009 bis 2015 entwickle ich ein analytisches Raster auf Basis der Deutungen und Bewertungen meiner Interviewpartnerinnen, das mir erlaubt, die Veränderung der Definition von Liquid Democracy sowie der Kollaborations-, Organisations-, Diskurs- und Entscheidungsprozesse nachzuvollziehen und einzuordnen. Die Darstellungen der drei Phasen Do-ocracy, Transformation und Software as a Service bilden den Fokus dieses Kapitels und sind zentraler Befund meiner Arbeit. Um die drei Phasen zu kontextualisieren, verorte ich die Entstehungsgeschichte zudem in einer breiter angelegten Begriffs- und Ideengeschichte von Liquid Democracy. Auf Basis meiner Interviews zeichne ich dazu zunächst nach, wie sich Begriff und Idee aus verschiedenen wissenschaftlichen, technologischen und gesellschaftspolitischen Bezügen speisen.

Im fünften Kapitel diskutiere ich die Darstellung der drei Phasen abschließend in ihrem Bezug zu den im dritten Kapitel formulierten Präkonzepten und Forschungsfragen. Im Dialog mit den eigenen Daten entwickle ich so weitere Forschungsfragen und -themen, mit denen ich diese Arbeit im Ausblick des sechsten Kapitels abschließen. Das siebte Kapitel ist der methodische Anhang, in dem ich ausgewählte Arbeitsdokumente zur Nachvollziehbarkeit und Illustration zur Verfügung stelle.

