

IV. Die Entstehungsgeschichte der Liquid Democracy

Die Entstehungsgeschichte einer deutschen Liquid Democracy bildet den Fokus dieser Arbeit und Inhalt dieses Kapitels. Denn anders als in den USA ist die normative, theoretische Idee einer Liquid Democracy in Deutschland tatsächlich durch in der Praxis erprobte Software übersetzt wurden. Dem Entwicklungsprozess der Liquid-Software widme ich daher besondere Aufmerksamkeit.¹ Ganz konkret ist dieser eingebettet in die Reflexion der eingeführten konzeptuellen Ebenen Norm, Code/Software und Praxis einer deutschen Liquid Democracy.² Auf Basis von Interviews und der Auswertung dokumentarischer Materialien untersuche ich, wie sich diese drei Ebenen als normative Vorstellungen der Beteiligten, durch die beiden Softwarelösungen LiquidFeedback und Adhocracy sowie in verschiedenen politischen Anwendungsfällen ausdrücken.

Im Hauptteil der Analyse entwickle ich für den Zeitraum von 2009 bis 2015 auf Basis der Deutungen und Bewertungen der Interviewpartnerinnen ein analytisches Raster, das mir ermöglicht, die Veränderung der Definition von Liquid Democracy sowie der Kollaborations-, Organisations-, Diskurs- und Entscheidungsprozesse nachzuverfolgen und einzuordnen. Dieses Raster bildet die analytische Grundlage, um Grenzen und Potenziale von Liquid Democracy umfassend zu verstehen und zu bewerten. Insgesamt, so viel sei vorweggenommen, lässt sich der Entstehungsprozess der normativen Ideen von Liquid Democracy, des Codes der beiden Softwarelösungen Adhocracy und LiquidFeedback sowie deren politische Praxis durch die dazugehörigen *Aufgaben*,

1 | Um gleichzeitig den Anforderungen der Nachvollziehbarkeit und Lesbarkeit der Darstellung gerecht zu werden, markiere ich die von mir verwendeten Codes einmalig in diesem Kapitel kursiv und unterstrichen, um darauf hinzuweisen, dass es sich um inhaltliche Konzepte handelt, die sich auf den Kodierprozess beziehen. Vgl. dazu auch den Kodebaum im Memo M82 im Anhang.

2 | Vgl. Kapitel III.2

Rollen und Probleme in drei zeitlich aufeinander folgende Phasen einteilen: die Phase der *Do-ocracy* (Frühjahr 2009-Frühjahr 2010), die Phase der *Transformation* (Frühjahr 2010-Sommer 2013) und die Phase von *Software as a Service*, kurz *SaaS* (Sommer 2013-2015).

Um die drei Phasen zu kontextualisieren, verorte ich die Entstehungsgeschichte im ersten Teil des Kapitels in IV.1. in einer breit angelegten Begriffs- und Ideengeschichte von Liquid Democracy. Auf Basis meiner Interviews zeichne ich im ersten Abschnitt nach, wie sich Begriff und Idee im Kontext verschiedener wissenschaftlicher, technologischer und gesellschaftspolitischer Bezüge entwickeln, beziehungsweise in diesem Kontext von den Interviewpartnerinnen verortet werden.³ Dabei basiert die Darstellung auf den in den Gesprächen erwähnten Bezügen, die ich in einen Zusammenhang stelle und um Hintergrundinformationen und Erläuterungen ergänze. Wie bereits erläutert, folgt darauf als zentrales Ergebnis dieser Arbeit die erste umfassende Version der Liquid-Democracy-Entstehungsgeschichte entlang von drei Phasen. Die Entstehung einer deutschen Liquid Democracy beschreibend zu kategorisieren, hilft dabei die Stärken und Schwächen der in Software abgebildeten *Verfahren* und *Visionen* besser zu verstehen. Wie dieses Kapitel zeigt, fließt schon in die Entwicklung der Software das unser politische System kritisch hinterfragende, implizite Wissen (vgl. Polanyi 1985) der beteiligten Akteurinnen ein. Gleichzeitig offenbaren sich aber auch mögliche blinde Flecken der Entwicklerinnengemeinschaften in Bezug auf ihre Arbeit. Dieses Kapitel schließt daher mit einer kurzen Zusammenfassung der Ergebnisse mit Fokus auf *Voraussetzungen* und möglichen *Definitionen* einer Liquid Democracy.

IV.1 BEGRIFFS- UND IDEENGESCHICHTE

Die Begriffs- und Ideengeschichte der Liquid Democracy hat zunächst einen U.S.-amerikanischen Fokus. Dabei inspirieren technologische Entwicklungen das Nachdenken der Netzgemeinschaft über Politik und eröffnen neue politische Möglichkeitsräume. Die ersten Liquid-Ansätze aus den USA stammen von Programmierenden und Informatikerinnen. In dem sie in Foren, auf Blogs und Mailinglisten diskutieren und selbst Code schreiben, lösen sie von ihnen wahrgenommene und durch wissenschaftlichen Diskussionen identifizierte praktische Probleme des politischen Systems mithilfe ihren informatischen Fähigkeiten. Die wenigen akademischen Beiträge und Ideen kursieren um die Jahrtausendwende vor allem durch ihre Präsenz auf Webseiten, Mailinglisten und Foren in eben diesen Online-Diskursen.

3 | Diese Darstellung basiert auf den unter Wurzeln kodierte Textstellen, die ich der Kategorie Definition zugeordnet habe. Siehe Kodebaum im Memo M82 im Anhang.

Der Begriff Liquid Democracy hält zeitgleich in Deutschland Einzug, wird allerdings erst 2009 im Kontext der Politisierung einer größeren Gruppe von Netzaktivistinnen und durch die Piratenpartei relevant. Auch in Deutschland spielen dabei akademische Diskussionen mit zeitgeschichtlichen und gesellschaftspolitischen Entwicklungen für das Entstehen der Liquid Democracy zusammen. Die Präsenz von neuen nutzerbasierten Kommunikationstechnologien und -inhalten stellt in Frage, ob nicht mit deren Hilfe mehr Beteiligung, Dialog und Transparenz realisiert werden können. Diese Überlegungen treffen auf eine zunehmende Unzufriedenheit westlicher Bürgergesellschaften mit ihren politischen Systemen und vor allem auf eine neue Gruppe engagierter politischer und netzaffiner Bürgerinnen, die ihren Arbeits- und Lebensraum Internet zunehmend in Gefahr sehen. Es ist immer wieder die Auseinandersetzung mit technologischen Entwicklungen, die gesellschaftspolitisch interpretiert werden, die den Nährboden für das Entstehen des Liquid-Democracy-Konzepts bedingt. In der nachfolgenden Darstellung der Phasen werde ich auf die Begriffs- und Ideengeschichte zurückkommen und auf sie verweisen. Sie bildet daher den Beginn der Entstehungsgeschichte der Liquid Democracy in Deutschland.

IV.1.1 Begriffsgeschichte

Folgt man meinen Interviewpartnerinnen, stammt der Begriff Liquid Democracy aus Diskussionen in amerikanischen Foren, die rund um die Jahrtausendwende geführt wurden (vgl. Interviews B1, B5 und D1). Eindeutig lässt sich der Ursprung allerdings nicht festlegen. Sehr wahrscheinlich ist, dass der Terminus auf den Python-Programmierer »saky« zurückgeht, dessen Wikieinträge von 2003 nur noch archiviert aufzufinden sind (vgl. saky 2003). Möglicherweise war er der erste Programmierer, der versuchte, die Idee der Liquid Democracy in Software umzusetzen.⁴ Mehrere spätere Quellen verweisen auf seine Arbeit. Eine der ersten immer noch belegbaren und in den Interviews ebenfalls oft referenzierten Erwähnungen des Begriffs stammt vom Internetnutzer »Kragg«, der 2003 einen Artikel mit dem Titel »Liquid Democracy: When, Not If« auf dem amerikanischen Technologieblog *Kuroshin* veröffentlicht (vgl. Kragg 2003). Liquid Democracy sei demnach »fine-grained representative democracy«. Der Blogbeitrag thematisiert sowohl Chancen als auch Herausforderungen der Liquid-Democracy-Idee – so beispielsweise die Gefahren, die durch Populismus

4 | Durch meine Recherche bin ich zufällig auf David Bovill gestoßen, der laut Selbstauskunft ebenfalls bereits 2001 an einem Liquid-Democracy-Softwareexperiment arbeitet: »In 2001 I worked on my first software experiment in Liquid Democracy, programming a voting mechanism for wiki pages in MoinMoin.« (Bovill 2001)

und gefälschte Identitäten entstehen. Die technische Umsetzung des Konzepts stünde außerdem noch aus (vgl. ebd.).

Laut »Kragg« sei Liquid Democracy der logische nächste Entwicklungsschritt basierend auf Joi Ito's Konzept der »emergent democracy« (vgl. Kragg 2003). Kurz vor dem Beitrag von »Kragg« hatte Joi Ito, damals Softwareunternehmer, ab 2011 Direktor des Massachusetts Institute for Technology (MIT) Media Lab, in dem Wiki »Emergent Democracy« die Ergebnisse einer Online-Diskussion zusammengefasst. In seinem Eintrag finden sich keine begrifflichen Hinweise auf Liquid Democracy. Dafür diskutiert Joi Ito die Rahmenbedingungen neuer Demokratieformen, die durch technologische Innovationen möglich werden: »It is possible that new technologies may enable a higher-level order, which in turn will enable a form of emergent democracy able to manage complex issues and support, change or replace our current representative democracy« (Ito 2003). In der Wikidiskussion zu diesem Artikel findet sich ein Kommentar, in dem Liquid Democracy, verstanden als das Delegieren der eigenen Stimme, als eine dieser neuen Möglichkeiten vorgeschlagen wird (vgl. Bayle 2003). In den folgenden Jahren verschwindet der Begriff dann erstmal aus den Online-Diskussionen (vgl. Ford 2014). Allerdings tauchen ideenverwandte Beiträge unter anderen Namen auf (ebd.) – so beispielsweise die Idee einer »structural deep democracy« (Rosst 2005) oder das Konzept der »viscious democracy« (Boldi et. al. 2011), das einen Vertrauens- und Reputationsalgorithmus beinhaltet.

Der früheste englischsprachige Wikipediaeintrag wurde im April 2009 angelegt (vgl. Davis 2009). Der deutsche folgte ein Jahr später im August 2010. Es ist der Berliner Pirat Martin Häcker, der den Begriff erstmalig 2007 im Kontext der Piratenpartei auf einem Vortrag verwendet und einen Eintrag dazu im *Piratenwiki* anlegt (vgl. Häcker 2007). Er selbst erinnert sich nicht mehr daran, wo er das erste Mal davon gelesen oder gehört hat, verlinkt im Piratenwiki auch auf den genannten Kurošin-Beitrag. Den Begriff in Deutschland zu etablieren, ist für ihn wie auch weitere Akteurinnen eine bewusste Entscheidung. Laut einem Gründungsmitglied des späteren Liquid Democracy e.V. habe man den Begriff für den Verein ausgewählt, weil er in Deutschland noch nicht besetzt war:

»Die Entscheidung, den Verein Liquid Democracy e.V. zu nennen, war einerseits dadurch geprägt, dass wir einen Begriff wollten, der international funktioniert. Ein weiterer Grund war, dass wir schon damals mit dem Liquid-Democracy-Eintrag im Wiki auf der Piraten-seite bei Google den ersten Treffer hatten, auch wenn das damals eine Wikiseite war, die nur von 500 Leuten gelesen wurde. Ansonsten gab es eben nichts außer ein paar Erwähnungen in Kommentaren. Ich war nicht dafür, aber ich habe mich auch gern überstimmen lassen. Ich war auch nicht leidenschaftlich für eine Alternative. Populär wurde der Begriff erst später.« (Interview B1)

IV.1.2 Ideengeschichte

Ohne bereits auf konkrete Entwicklungen einer deutschen Liquid Democracy einzugehen, erwähnen die Interviewpartnerinnen in den Gesprächen immer wieder wissenschaftliche, technologische und gesellschaftspolitische Bezüge als ideengeschichtlichen Nährboden für das Konzept, das 2009 formuliert wird. Auf alle drei Entwicklungskontexte gehe ich im Folgenden kurz ein und umreiße so den internationalen und interdisziplinären Rahmen für die anschließende Analyse.

Wissenschaftliche Bezüge

Wie Buck kommen auch einige meiner Interviewpartnerinnen zu dem Urteil, dass die Überlegungen zu Liquid Democracy nicht auf Basis einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung entstanden sind:

»Es spielte tatsächlich gar keine Rolle, wo die Ideen herkommen. Es ist keine wissenschaftliche Debatte gewesen. [...] Wir hatten eine Idee, die wir gut fanden, weil sie Probleme löst, die wir in unserem Leben empfanden. Wir glaubten, wir können es besser machen. Dass es da auch eine Wissenschaft gibt, die zu dieser Idee geführt hat, war nicht wichtig [...]. Da gab es keine Debatte à la ›Habermas hat aber gesagt‹. Es gab bestimmte Grundprinzipien, über die wir gestritten und uns so verständigt haben. [...] Die Anbindung an die Wissenschaft ist eher im Nachhinein passiert. Wenn wir etwas schreiben sollten, dann haben wir rekonstruiert, wie das Konzept eigentlich entstanden ist und auf welchen Gedanken und Theorien es fußen könnte.« (Interview B2)

Das Bewusstsein für eine wissenschaftliche Ideengeschichte ist zudem unter den Akteurinnen sehr unterschiedlich ausgeprägt. So sagen zwei Programmierer über das Delegationsprinzip es sei vor allem in Auseinandersetzung mit der Praxis entstanden (vgl. Interviews A1 und B6). Die Idee sei »[...] irgendwie naheliegend [...]« (Interview B6) gewesen.⁵ Dafür spricht, dass es in der Entstehungszeit von Adhocracy und LiquidFeedback mit *Votorola* und *Kandiwiki* noch zwei weitere, voneinander unabhängig entstandene Softwareanwendungen gab, die »delegated voting« umsetzen (vgl. Interviews B4 und C1).⁶ Die akademischen Überlegungen, die ich im Kapitel zu den Präkonzepten diskutiere, tauchen in den Interviews dahingegen nicht auf. So werden die beiden

5 | Vgl. dazu auch: »Auf die Frage, wie [der LiquidFeedback-Entwickler] auf das Konzept von LiquidFeedback gekommen sei, sagt er: ›Das fand ich offensichtlich‹. Ein Politikwissenschaftler oder jemand anders habe ihn nicht inspiriert« (Jabbusch 2011: 48).

6 | Diese zwei weiteren Softwareanwendungen, welche die Grundidee der flexiblen Stimmdellegation umsetzen, sind Kandiwiki und Votorola und werden in Fußnote 30 in diesem Kapitel erläutert.

onlineveröffentlichten Beiträge von Ford (2002) und Green-Armytage (2006; 2010) nur von zwei Interviewpartnern als Quellen genannt (vgl. Interviews B1 und B6).

Dennoch agieren die Liquid-Entwicklerinnen, die fast ausnahmslos ein Hochschulstudium abgeschlossen haben, nicht frei von wissenschaftlichen Trends und Diskursen, wie in dem Zitat oben anklingt. Sie sind vielleicht gerade darin Ausdruck einer »Verwissenschaftlichung der Gesellschaft« (Weingart 1983).⁷ So werden Referenzen zur Sozialwahltheorie gemacht. Vor allem von den Programmiererinnen werden die Arbeit von Marquis de Condorcet – unter anderem zu zyklischen Mehrheiten und der Präferenzwahlmethode – sowie das Arrow Theorem (1951) referenziert (vgl. Interviews mit A1, B5, B6, C1). Das Arrow Theorem besagt, vereinfacht gesagt, dass es keine perfekte Wahlmethode geben kann. Diese Referenzen auf die Sozialwahltheorien zeigen, dass hier durchaus, wenn auch selektiv, rezipiert und reflektiert wird, welche wissenschaftlichen Erkenntnisse über die Aggregation von Präferenzen bei kollektiven Entscheidungen vorliegen. Als Hintergrundwissen ist relevant, dass in dieser Zeit zwei Entwicklungsströme konvergieren: Seit Mitte der 1950er Jahre setzen sich Teildisziplinen der Politikwissenschaften aber auch der Informatik und Mathematik mit Wahlverfahren auseinander. Durch neue technische Möglichkeiten, die vor allem mit dem Internet verbunden werden, finden diese Ansätze auch in anderen wissenschaftlichen Disziplinen Beachtung. Hier überschneiden sich also die Forschungsinteressen der Sozialwissenschaften, Informatik und Mathematik und gelangen über Foren und Mailinglisten auch zu Rezipientinnen außerhalb ihrer jeweiligen disziplinären Grenzen. So habe es eine »election methods«-Mailingliste gegeben, auf der sich Wissenschaftlerinnen und Interessierte über eben diese Auswertungsmethoden ausgetauscht haben (vgl. Interview B6). In diesem Kontext sei auch die Schulze-Methode als aktuellste Version des Condorcet-Verfahrens diskutiert worden, die später in LiquidFeedback Anwendung findet (vgl. ebd.). Markus Schulze, Professor an der Technischen Universität Berlin, entwickelt 1997 seine Version der Präferenzwahl. Daraufhin wurde sie vor allem in Organisationen der Freien Software, beispielsweise von Debian und Ubuntu, eingesetzt.⁸

In der Informatik beziehungsweise den US-amerikanischen Computer Science, aber auch in den Kommunikationswissenschaften findet sich um die Jahrtausendwende verbreitet Forschung zu *Online-Identität und Online-Reputation* (vgl. Interviews B5 und C1). Mit der Verbreitung des *World Wide Web* (WWW) dominiert die Annahme, dass alternative Identitäten, so genannte

7 | Vgl. Memo M47 zu verschiedenen Programmiertypen vom 29. Oktober 2015 im Anhang.

8 | Debian und Ubuntu sind Betriebssysteme unter der Lizenz als Freie Software. Debian vertreibt auch noch weitere Softwareanwendungen unter freier Lizenz.

Avatare, und anonyme Kommunikation im Internet vorherrschen, sodass die Frage, wie Vertrauen in diesen Online-Netzwerken entstehen kann, Inhalt zahlreicher akademischer Auseinandersetzungen ist. Exemplarisch dafür steht die aus der Informatik stammende Forschung zur *Sybil-Attacke*. Dieses technische Konstrukt beschreibt das Problem von *Peer-to-Peer-Netzwerken* (P2P), in denen einzelne durch das Anlegen vieler nicht real existierender pseudonymer Identitäten unverhältnismäßig großen Einfluss auf das Netzwerk ausüben können.⁹

Unter den Gründungsmitgliedern des Liquid Democracy e.V. sind drei Politikwissenschaftlerinnen, die weitere akademische Quellen für ihr Nachdenken über Liquid Democracy benennen. So beziehen sie sich beispielsweise auf die *Postdemokratiedebatte*, welche die Aushöhlung westlicher Demokratien durch Scheinbeteiligung unterstellt.¹⁰ Sie verweisen auf eine kritische wissenschaftliche Auseinandersetzung mit den aktuellen politischen Systemen, beispielsweise durch die Aussage, dass pluralistische Interessen durch Parteien nicht mehr angemessen repräsentiert seien (vgl. Interview B2). Für das von ihnen vertretene Menschenbild verweisen sie auf Hannah Ahrendts Theorie vom Menschen als politisches Wesen. Sie sind demnach überzeugt, dass Menschen Selbstwirksamkeit suchen und Willens sind, sich politisch einzumischen. Auch wird Jürgen Habermas Deliberationstheorie bemüht:

»Meine Theoriebasis ist der radikale Konstruktivismus. Politischer Gestaltungswille bedeutet für mich nicht, eine Wahrheit zu finden, sondern die Welt, in der wir leben möchten, zu gestalten und zu konstruieren. Politik antizipiert diesen Willen. [...] Darüber hinaus lehnen wir uns an Habermas Politische Theorie an. Dafür bin ich aber kein Experte. Wir verstoßen gegen Habermas Deliberationsgedanken darin, dass wir keinen machtfreien Diskursraum, sondern Entscheidungen erzeugen wollen. Sicherlich gibt es auch aus anderen Theorieschulen Anlehnungen. Die Mischung ist sehr eklektisch.« (Interview B1)

9 | Im Kontext der Piratenpartei wird dieses Problem unter dem Begriff Sockenpuppen behandelt. Der Terminus geht auf den englischen Begriff »sockpuppet« zurück und meint das doppelte oder mehrfache Anlegen von Online-Identitäten.

10 | Vgl. hierfür die Definition von Postdemokratie: »Der Begriff bezeichnet ein Gemeinwesen, in dem zwar nach wie vor Wahlen abgehalten werden, die sogar dazu führen, dass Regierungen ihren Abschied nehmen müssen, in dem allerdings konkurrierende Teams professioneller PR-Experten die öffentliche Debatte während der Wahlkämpfe so stark kontrollieren, dass sie zu einem reinen Spektakel verkommt, bei dem man nur über eine Reihe von Problemen diskutiert, die die Experten zuvor ausgewählt haben. Die Mehrheit der Bürger spielt dabei eine passive, schweigende, ja sogar apathische Rolle, sie reagieren nur auf Signale, die man ihnen gibt. Im Schatten dieser politischen Inszenierung wird die reale Politik hinter verschlossenen Türen gemacht [...].« (Crouch 2003: 10)

In späteren Veröffentlichungen – etwa ab 2013 – beider Vereine werden schließlich explizit akademische Quellen zitiert. Dabei verorten sich die Gründer des Interaktive Demokratie e.V. im Kontext von Ansätzen der Politischen Ökonomie und Sozialwahltheorie, wenn es in »The Principles of LiquidFeedback« heißt:

»Research in social choice theory, most notably the efforts of Kenneth Arrow, Thomas Schwartz, Nicolaus Tideman, Markus Schulze, and of course Condorcet, influenced the design of LiquidFeedback, yielding to a decision-making process where voters may express their true preferences and the potential of tactical voting is drastically reduced.« (Behrens et. al. 2014a: 111)

In einem Sammelbuchbeitrag von Jennifer Paetsch und Daniel Reichert (2014), stellvertretend ausgewählt für die Arbeit des Liquid Democracy e.V. ausgewählt, werden dem entgegen Vertreterinnen der Kritischen Theorie wie Chantal Mouffe, aber auch Vertreter aus der Politischen Kommunikations- (vgl. Emmer et. al. 2011) und Demokratieforschung (vgl. Merkel/Pertring 2012) zitiert, um die eigene Argumentation zu untermauern. Wie bereits erwähnt, erfolgt diese Begründung erst retrospektiv nach dem das Konzept und vor allem die Software bereits entwickelt wurde.

Eine weitere öffentlich-akademische Debatte, die in zwei meiner Interviews auftaucht, ist die in Deutschland um die Jahrtausendwende beginnende Auseinandersetzung mit der gesellschaftlichen Bedeutung Freier Software (vgl. Interviews B5 und B9). Vor allem die *Oekonux*-Konferenz »Wizards of OS – Offene Quellen und Freie Software« 1999 im Haus der Kulturen der Welt ist dafür Ausgangspunkt. Über mehrere Konferenzjahre und auf einer Mailingliste tauschen sich im Anschluss an die Konferenz Aktivistinnen, Künstlerinnen, Journalistinnen und Wissenschaftlerinnen aus.¹¹ Auch rund um die deutsche *Wikipedia* entsteht auf Initiative deren damaligen Pressesprechers Kurt Jansen ab 2002 eine Gemeinschaft, die sich zunächst in dem Autonomem Seminar »Freie Software, Freies Wissen, Freie Gesellschaft?« und später anlässlich eines Stammtisches zusammenfindet. In diesen Runden werden wissenschaftliche Bücher wie Yochai Benkler's »The Wealth of Networks« (2006) besprochen, aber vor allem diskutiert, was diese Ideen für die Praxis bedeuten. Es ist immer wieder dieser Brückenschlag zur politischen Praxis

11 | Die Oekonux-Konferenzen gehen wiederum auf die Diskussionen im Kreis von mikro, einer kleinen interdisziplinären Gruppe, die sich seit 1998 mit Fragen neuer technologischer und damit verbundener sozialer Entwicklungen beschäftigte, sowie auf das DFG-Forschungsprojekt »Von der Ordnung des Wissens zur Wissensordnung digitaler Medien« zurück (vgl. Grassmuck 2002).

welcher die wissenschaftlichen Bezüge des Liquid-Democracy-Konzepts auszeichnet.

Technologische Entwicklungen

Aus Sicht der Akteurinnen lässt sich das Nachdenken über Liquid Democracy vor allem auch im Kontext technologischer Entwicklungen verorten. Auch hierfür gibt es jedoch einen gesellschaftspolitischen Kontext: Sowohl die Dezentralisierung und Demokratisierung des Zugangs zur Infrastruktur Internet sowie zu der Hard- und Software als auch die parallel voranschreitende Kommerzialisierung dieser Technologien führen zu deren politischer Regulierung. So entsteht die Auseinandersetzung ihrer Bedeutung für andere Gesellschaftsbereiche (vgl. Coleman 2013b). Es sind also die in diesem Unterkapitel kontextualisierten technologischen Entwicklungen, die Anlass der im folgenden Unterkapitel besprochenen gesellschaftspolitischen Reflektionen sind.¹²

Grundsätzlich ist die seit den 1990er Jahren weltweite und massenhafte Verbreitung des WWW, als Zusammenschluss von voneinander unabhängigen Rechnernetzwerken, maßgebend. Diese Verbreitung geht wiederum auf die Entwicklung einheitlicher Protokolle, Standards und Browser seit den 1980er Jahren zurück, welche die Nutzung digitaler Technologien einer größeren Gruppe an Menschen zugänglich macht. Durch sinkende Material- und Produktionskosten ist der PC seit den 1980er Jahren zudem für Privathaushalte finanzierbar, was einer Generation an jungen Menschen das Aufwachsen mit dieser neuen Technologie erlaubt, die später an den Ideen einer Liquid Democracy arbeiten Interviews (vgl. B5 und C1).¹³ Die Nutzerfreundlichkeit des World Wide Web erreicht rund um die Jahrtausendwende mit den Anwendungen des *Web 2.0* eine neue Entwicklungsstufe. Immer mehr Nutzerinnen ermöglicht das Web 2.0 das Mitgestalten der digitalen Sphäre. Prototypisch für diesen Wandel des Internets von Version 1.0 zu 2.0 steht die Wikipedia, die ebenfalls in dieser Zeit gegründet und in den Interviews immer wieder als Inspiration referenziert wird (vgl. Interviews B2, B6 und B9). Der Erfolg der Online-Enzyklopädie illustriert, mithilfe welcher Organisationsprinzipien und Entscheidungsmechanismen die Selbstverwaltung in Online-Gemeinschaften funktionieren kann. Die Frage nach der Übertragbarkeit kollaborativer Prozes-

12 | Die hier verwendete Formulierung greift zu kurz, weil ich wie in Kapitel III.1. dargelegt, davon ausgehe, dass technologische Entwicklungen und gesellschaftspolitische Entwicklungen in komplexer Interaktion miteinander stehen. Die hier gewählte Darstellung basiert auf den Argumenten meiner Interviewpartnerinnen.

13 | Diese Generationen wächst erstmalig mit eigenen PCs auf und wird daher auch »C64-Generation« genannt. Diese Bezeichnung nimmt Bezug auf das Computermodell »Commodore 64«, das Anfang der 1980er Jahre auf den Markt kam und als einer der am weitesten verbreiteten PCs gilt (vgl. Interview C1).

se auf andere Gesellschaftsbereiche, wie sie im Kontext der bereits erwähnten Oekonux-Konferenzen verhandelt werden, entsteht eben genau durch die Auseinandersetzung mit konkreten Technologien wie der des Wiki. Verbunden mit dem Nachdenken über die Technologie und deren Nutzung rücken Fragen zur demokratischen Mitgestaltung in den Fokus, beispielsweise als Demokratiedefizite der Entscheidungsprozesse innerhalb der Wikipedia-Gemeinschaft thematisiert, wie im folgenden exemplarischen Zitat:

»Die Wikipedia hat ein furchtbares Demokratiedefizit. [...] Für mich wäre es spannend zu sehen, ob man nicht eine Verfassung für ein solches Online-Projekt finden kann. Die Frage, wie man ein Online-Projekte demokratischer machen kann, interessiert mich eigentlich viel mehr als die Frage, wie man die Demokratie online machen kann.« (Interview B5)

Kommunikative Plattformen wie *Slashdot* (1997 gegründeter Technologieblog), *Reddit* (Aggregator sozialer Nachrichten aus 2005) oder *Stack Exchange* (Programmiererforum aus 2008) verhelfen nutzerbasierten Inhalten ebenfalls zum Erfolg und zeigen mit nutzerbasierten Bewertungssystemen, dass eine Moderation durch technische Lösungen teilweise ersetzt beziehungsweise auf die Nutzerinnen verlagert werden kann (vgl. C1 und D1).

Durch das Wachsen von Peer-to-Peer-Netzwerken (P2P), die in ihren ursprünglichen Formen vor allem die Kommunikation unter gleichwertigen Computerrechnern beziehungsweise Rechnernetzwerken ermöglichen, werden Internet-Nutzerinnen ebenfalls um die Jahrtausendwende dazu befähigt, nicht nur Inhalte, sondern auch Dateien direkt miteinander auszutauschen (*Filesharing*). Napster startete 1999 als zentrales P2P-Netzwerk und erlaubte das Teilen von Musik im MP3-Format direkt von einem privaten Rechner zum anderen. Das MP3-Format, ein Jahrzehnt zuvor am Fraunhofer Institut entwickelt, ermöglicht es überhaupt erstmalig Musik ohne großen Qualitätsverlust bei geringer Datenmenge zu speichern und zu übermitteln. Der auf dieser technischen Möglichkeit fußende Rechtsstreit gegen Napster sowie die damit einhergehende Regulierung durch die Musik- und Rechteindustrie werden Grundlage einer andauernden (netz-)öffentlichen Debatte um *Urheberrechte* und *Kopierschutz*, die eine Gruppe von zuvor nichtpolitisch aktiven ProgrammiererInnen politisiert (vgl. Interviews A1 und D1). *Gnutella*, ein weiteres dezentrales P2P-Netzwerkprotokoll für Filesharing startet ebenfalls 2000 und wird zur Infrastruktur für zahlreiche Anwendungen, die auf dieser Technologie beruhen (vgl. Interview C1). Auch das *Freenet* entsteht Anfang der 2000er Jahre und wird seit 2005 nur noch als Darknet, also als Netzwerk, dem man nur auf Einladung der Teilnehmerinnen beitreten kann, benutzt. Im Gegensatz zu Napster halten weder Gnutella noch Freenet große Marktanteile. Beide ermöglichen aber einem Teil der Internetgemeinschaft die dezentrale

Kommunikation untereinander, unabhängig von sogenannten Providern, also kommerziellen Internetdiensteanbietern. Sie schaffen damit eine Art (interne) Netzöffentlichkeit.¹⁴

Im Kontext der Verbreitung von P2P-Netzwerken werden Vertrauen und Reputation zu zentralen Themen, verbunden mit dem Versuch, technologische Systeme zu entwickeln, die sicher gegen Manipulation und Betrug sind. Die Sybil-Attacke von 2002 wurde bereits erwähnt. Eine Reihe technologischer Entwicklungen aus der Kryptografie ermöglichen schließlich anonyme Kommunikation durch den Austausch öffentlicher Schlüssel, mit denen man Nutzerinnen eindeutig identifizieren kann. Unter dem Stichwort »web of trust« werden Algorithmen aber auch bestimmte Nutzungsprinzipien entwickelt, die sich heute vor allem in der Pretty-Good-Privacy-Technologie (PGP) wiederfinden. Diese technologischen Entwicklungen befeuern immer wieder die Debatten über die Möglichkeit nichtmanipulierbare und eindeutig nachvollziehbare Wahlen online abzuhalten (vgl. Interview C1). So ließe sich die Kommunikation über das Internet zwar mithilfe technologischer Entwicklungen sicher verschlüsseln, was nicht zuletzt die Entwicklerinnengemeinschaften von *Tor* und *Anonymous* beweisen. Gleichzeitig sind diese Verschlüsselungsprozesse in Form von Computer-Algorithmen so kompliziert, dass sie nur noch für wenige überprüfbar und damit nachvollziehbar wären. Aus diesem Grund sind Wahlcomputer bislang in Deutschland verfassungswidrig (vgl. Chaos Computer Club 2008).

Nicht zu Letzt erlebt Freie und Open-Source-Software (F/OSS) um die Jahrtausendwende ihren technologischen und gesellschaftlichen Durchbruch. Spätestens mit der von Netscape 1999 getroffenen Entscheidung seinen Quellcode für den Mozilla-Browser zu veröffentlichen, um somit Aktienanteile auf dem Markt zu gewinnen, wird Open-Source-Software marktfähig und damit massentauglich. Auf die gesellschaftspolitische Bedeutung dieser Entwicklung werde ich im folgenden Abschnitt eingehen. Für die technologische Dimension ist an dieser Stelle relevant, dass einer ihrer Väter – Linus Thorvalds – 2005 die Versionssoftware *Git* heraus bringt. Diese Software ist Infrastruktur und Inspiration für die Programmiererinnengemeinschaft (vgl. Interviews B5, B6, B8 und B10). Als Versionsverwaltungssoftware hat sie eine dezentrale Struktur, die ursprünglich zur Erarbeitung des *Linux*-Kerns verwendet wurde. *Git* ist eine P2P-Struktur, die durch die Prinzipien des »forken« und »mergen« nichtlineare Entwicklung der Software unterstützt. Softwareentwicklerinnen können

14 | Für eine massenhafte Verbreitung dieser Angebote fehlen bis heute Standards und Protokolle. Allerdings ist seit 2001 BitTorrent als Filesharingprotokoll, das ebenfalls auf der »p2p«-Netzwerktechnologie beruht, erfolgreich darin beim Herunterladen von Dateien Rechnerkapazitäten aller im Netzwerk Beteiligten zu nutzen und dadurch größere Dateimengen zu bewerkstelligen.

also mithilfe von Git zeitgleich an Kopien der Codes (sogenannten »forks«) arbeiten und diese später wieder in einer Version zusammenführen (»merge« genannt), wobei die Software automatisch feststellt, welche Änderungen vorgenommen wurden und die Urheberinnen des Codes darauf hinweist, sollten sich Widersprüche ergeben. Das Arbeiten der Programmiererinnen in dezentralen technologischen Strukturen führt dazu, dass einige von ihnen – so auch einige der Liquid-Entwicklerinnen – die Prinzipien dieser Softwareentwicklungsprozesse auf andere Bereiche übertragen. Durch ihre Erfahrung hinterfragen sie, ob andere Formen der Organisation, Kollaboration und Entscheidungsfindung möglich wären (vgl. Interviews B8 und B9).

Gesellschaftspolitischer Kontext

Für einen Teil der von mir interviewten Liquid-Entwicklerinnen ist, wie in Kapitel III.3. und Annahme 3 vermutet, die Auseinandersetzung mit Freier und Open-Source-Software (F/OSS) das zentrale politische Moment in der eigenen *Programmierbiografie* (vgl. Interviews B5, B6 und B9).¹⁵ Für weitere gilt dies nur indirekt, denn sowohl die Urheberrechts- und Patent-Diskussionen als auch die *Netzsperr*en-Debatte, die für weitere Liquid-Programmiererinnen Anlass sind politisch aktiv zu werden, ergeben sich aus diesem Politisierungsmoment. Die Politisierung des Schreibens von Software-Code, die Coleman (2013b) und Keltly (2008) bereits für US-amerikanische Softwareentwicklerinnen feststellen, ist Ergebnis der Auseinandersetzung eben dieser Programmiererinnen mit den sozialen Prinzipien von Software- und Technologieentwicklung. Um die Jahrtausendwende gelingt Freier Software, vor allem unter dem Begriff Open-Source-Software, der weltweite gesellschaftliche Durchbruch (vgl. Keltly 2008: 98). Die in den USA beginnende und sich in Europa fortsetzende Softwaregeschichte erläutere ich daher im Folgenden kurz, um nachzuvollziehen, warum sich diese Entwicklung – selbst indirekt – auf die von mir untersuchten Programmierbiografien auswirkt und zur Politisierung der Programmiererinnen beiträgt.¹⁶

Software war lange kein eigenständiges Produkt, sondern wurde als Wettbewerbsvorteil mit der Hardware verkauft. Die Computer-Firma IBM entschließt sich 1968 als erstes Unternehmen dazu, Software und Hardware als Produkte voneinander zu trennen. Die Notwendigkeit portabler, also übertragbarer Software, die auf verschiedenen Computermodellen funktioniert,

15 | Vgl. auch Memo 47 zu ausgewählten Programmiertypen.

16 | Für die Kontextualisierung der in den Interviews erwähnten Entwicklungen und Technologien beziehe ich mich im Wesentlichen auf die Softwaregeschichte in »Two Bits« (Keltly 2008) sowie ergänzend auf die Darstellungen in »The Success of Open Source« (Weber 2004), »Coding Freedom« (Coleman 2013) und »The Computer Boys Take Over« (Ensmenger 2010).

ist damit allerdings noch nicht gegeben. IBM hat als damaliger Marktführer weder technisch noch finanziell Interesse daran, sich für andere Nutzerinnen-gruppen zu öffnen. Im akademischen Kontext entsteht allerdings zeitgleich die Software UNIX. Zunächst von Bell Systems, einer Tochter des amerikanischen Großkonzerns AT&T entwickelt, aber dann in den 1970er Jahren zu einem geringen Beitrag an amerikanische Universitäten verteilt, wird UNIX vor allem von Nutzerinnen entwickelt und für unterschiedliche Bedürfnisse und Computerumgebungen angepasst. In der darauffolgenden Dekade bemühte sich AT&T darum UNIX wieder zu kommerzialisieren. Zu diesem Zeitpunkt sind allerdings schon zahlreiche Ableger des Betriebssystems im Umlauf, unter anderem auch eine an der Universität Berkeley entwickelte, erfolgreiche Version (BSD-UNIX). UNIX gilt bis heute als das am meisten verbreitetste Betriebssystem (vgl. Kelty 2008: 120).

Durch die weltweite Verbreitung von UNIX tauchen erstmals Fragen zur Standardisierung und Offenheit von Software auf. In den 1980er Jahren bedeutet der Erfolg einer bestimmten Software noch, dass es viele unterschiedliche Versionen gibt und die Weiterentwicklungen dieser nicht in einer Version zusammengeführt werden. Zwei Projekte folgen daher auf UNIX und begründen die Freie Software. Richard Stallman beginnt 1983 an der frei verfügbaren Version des Systems, *GNU*-Projekt genannt, zu arbeiten. In diesem Kontext entwickelt er auch den Software-Editor Emacs, der Anlass für einen Copyright-Streit sowie die Entwicklung freier Lizenzen wird. Richard Tannenbaum veröffentlicht 1987 zudem Minix, eine vereinfachte Version des UNIX-Betriebssystems, die er vor allem dafür auslegt, Informatikstudierenden die Grundlagen des Betriebssystems zu vermitteln. Auf diese beiden zentralen Projekte Freier Software gehe ich folglich ein, um mithilfe des Konzepts rekursiver Öffentlichkeit die politische Bedeutung dieser Softwaregeschichte zu erläutern (vgl. Kelty 2008).

Im Rahmen seiner Anstrengungen um das freie auf UNIX basierende Betriebssystem GNU arbeitet Richard Stallmann in den 1980er Jahren an dem Software-Text-Editor GNU Emacs. Dieser wird nicht nur zum Bearbeiten von Texten verwendet, sondern war auch die meist genutzte Benutzeroberfläche für Programmierenden. Richard Gosling hatte Emacs 1981 für UNIX programmiert, dann aber an eine private Firma verkauft, woraufhin Richard Stallmann den Code bis auf einen kleinen Teil neu schrieb, so dass er allen frei zu Verfügung stehen würde. Über die Weiterverwendung des ursprünglichen Codes entfacht ein Rechtsstreit, der begleitend auf Mailinglisten ausgetragen wird. Richard Stallmann argumentiert, dass er die mündliche Erlaubnis hätte und dass der Code Richard Goslings auf die Vorleistung anderer zurückginge und dieser kein Recht gehabt hätte, die Software zu kommerzialisieren (vgl. Kelty 2008). Die gegnerische Seite hält am Copyright-Verstoß fest. Letztendlich schreibt Richard Stallmann den Code vollständig neu. Außerdem arbeitet

er eine neue Lizenz aus, zunächst 1989 für Emacs und später allgemeiner als GNU General Public License (GNU-GPL). Die GNU-GPL gestattet Nutzerinnen explizit das Lesen, Kopieren und Weiterentwickeln der Software, unter der Beschränkung, dass die Weitergabe unter den gleichen Bedingungen – also der expliziten Gewährleistung dieser Freiheiten – erfolgt. Wenn Softwareurheberinnen mit dem Recht ausgestattet seien, die Nutzung und Weiterentwicklung durch das Copyright zu beschränken, so können sie auch explizit Nutzungsformen erlauben und erweitern. Dieses Grundprinzip ist auch als »copyleft«, als clevere Auslegung des Copyright, bekannt: »To call Free Software a hack is to point out that it would be nothing without the existence of intellectual-property law: it relies on the structure of U.S. copyright law (USC§17) in order to subvert it« (ebd.: 182).

Das zweite Projekt Minix ist zwar ein kommerzielles Softwareprojekt, wird allerdings ebenfalls Anlass für ein zentrales Projekt Freier Software (vgl. Kely 2008). Denn der Minix-Entwickler Richard Tannenbaum vertreibt das Betriebssystem zu dieser Zeit für einen sehr niedrigen Beitrag und erlaubt Nutzerinnen, das System auf Basis des Quellcodes für ihre eigenen Bedürfnisse anzupassen und weiterzuverbreiten. Da er es zusammen mit seinem Lehrbuch verwendet, ist Richard Tannenbaum daran interessiert, das Betriebssystem so einfach wie möglich zu halten. Seine Version von Minix soll deshalb auch so unverändert wie möglich bleiben, sodass er Änderungsvorschläge anderer Programmiererinnen nicht in seine Version aufnimmt. Der Programmierer Linus Thorvald nimmt das zum Anlass seinen auf UNIX basierenden freien Softwarekern zu entwickeln. Dazu fordert er die Entwicklerinnengemeinschaft rund um Minix dazu auf, zukünftig mit ihm gemeinsam daran zu arbeiten.

Der Kern des späteren Linux wird erstmals 1991 mit unterschiedlichen Softwareerweiterungen aus der Entwicklerinnengemeinschaft verteilt. Seit 1992 ist das freie System mit der GNU-Erweiterung unter der von Richard Stallmann entwickelten Lizenz erhältlich. Linux entwickelt sich in den 1990er Jahren zu einer Art institutionalisiertem Bewusstsein Freier Software: Die Koordination und Selbstorganisation des gemeinschaftlichen Softwareentwicklungsprozesses wird immer wieder als Vorbild herangezogen, wenn es darum geht, wie Beteiligung organisiert werden kann (vgl. Kely 2008). Zudem gelten in der Programmiererinnenszene sowohl die GNU-Lizenzierung als auch das Schreiben des Linux-Kerns als politische Akte (ebd.). Freie Software sei eine Art Experiment und Beweis für die Möglichkeit alternativer Organisations- und Koordinationsmechanismen. Sie verkörpere John Deweys Demokratieverständnis: »[...] the experimental praxis of science extended to the social organization of governance in the service of improving the conditions of freedom« (ebd.: 239). Softwareprojekte wie Linux hätten demnach besonderen Einfluss, weil sie die Infrastruktur des Internets wesentlich mitgestalten. Als

gelebte Alternative stellen sie in Frage, ob Macht und Wissen im Netz zentral organisiert sein müssen:

»Free Software, as a recursive public, proceeds by proposing and providing alternatives. It is a bit like Kant's version of enlightenment: insofar as geeks speak (or hack) as scholars, in a public realm, they have a right to propose criticisms and changes of any sort [...]« (ebd.: 239).¹⁷

Zusammenfassend lassen sich aus dieser kurzen Darstellung der Geschichte der Freien Software drei Punkte herausarbeiten, die deutlich machen, warum Freie Software eine zentrale Rolle für die Politisierung meiner Interviewpartnerinnen spielt. Dafür beziehe ich mich auf das Konzept der rekursiven Öffentlichkeit (vgl. Kelty 2008). Programmiererinnen bilden erstens eine politische Öffentlichkeit, weil sie die Materialität dieser Öffentlichkeit mitgestalten (vgl. ebd.: 3). Freie Software ist demnach eine Praxis gemeinschaftlicher, dezentraler Softwareentwicklung durch frei verfügbaren Quellcode, die durch eine Neuinterpretation der Copyright-Gesetzgebung überhaupt erst möglich wird (vgl. ebd.: 2). Einige der Liquid-Entwicklerinnen beziehen sich ganz explizit auf die F/OSS-Bewegung. Sie verstehen ihren Code als Beitrag zu den digitalen *Commons*, also zur digitalen Allmende. Das folgende exemplarische Zitat eines Liquid-Programmierers macht diese Haltung deutlich:

»Wesentlich ist für mich, dass es sich um Freie Software handelt, die nachher alle nutzen und daran mitarbeiten können. Ich finde es schön etwas beizutragen. Wir benutzen beim Programmieren viele Bibliotheken, die es bereits gibt. Das ist ganz normal in der Freien-Software-Welt. [...] Wenn ich zum Beispiel ein Problem an einer Bibliothek behebe oder diese erweitere, kann ich andere damit unterstützen. Es erfolgt immer ein Review-Prozess und es ist total erfüllend, wenn die Urheberinnen meinen Beitrag annehmen. Die Bibliothek ist ein bisschen besser geworden, Dritte können sie nutzen, meine Änderung mitpflegen. Insgesamt haben wir weniger und besseren Code.« (Interview B6)

17 | Die Apache Software Foundation, vorher Apache Group, die den bis heute meistgenutzten Server Apache hervorgebracht hat, ist eine weitere in diesem Kontext interessante Institution »Die Beteiligung [bei Apache] fängt bei simplen Fehlerberichten (Bug Reports) an und geht über Vorschläge für neue Funktionen (Feature Requests) und Ideen zur Weiterentwicklung bis hin zu Patches oder größeren Funktionserweiterungen, die von Nutzern erstellt werden, die ebenfalls Spaß am Entwickeln haben und ihren Teil dazu beitragen wollen [...]« (Grassmuck, 2002: 238). Die Apache Software Foundation arbeitet nach meritokratischen Prinzipien in Arbeitsgruppen von Expertinnen, die einzelne Projekte leiten und Entscheidungen auf Mailinglisten gemeinschaftlich treffen (vgl. ebd.).

Es geht zweitens in dieser Praxis auch um ein Bewusstsein für die mit den »commons« assoziierten Aushandlungsprozesse zur Verteilung von Macht und Wissen. Durch das Schreiben von Code und Lizenzen wirke die Freie Software-Bewegung auf andere gesellschaftliche Systeme (vgl. Kelty 2008). Dadurch, dass Wissen und Ressourcen zugänglich sind und umverteilt werden, können theoretisch mehr Menschen daran teilhaben. Ein Liquid-Entwickler spricht in diesem Kontext davon, dass das Schreiben Freier Software eine »[...] Glaubensfrage [...]« sei:

»Ich finde gut, zu nutzen, was mir andere gegeben haben. Dafür lasse ich auch andere wieder nutzen, was ich hinzugefügt habe. Das ist für mich wie das Wissenschaftsmodell. Niemand kann Wissenschaft allein machen. Wir bauen auf ganz viel Wissen auf. Dafür publizieren wir unser Wissen aber auch wieder und lassen es von anderen zitieren und weiterentwickeln. Wir nehmen dafür kein Geld, sondern geben es der Welt. So machen wir Softwareentwicklung«. (Interview B1)

Drittens handele es sich bei F/OSS um eine Bewegung, die eine Generation von Programmierenden prägt (vgl. Kelty 2008). Diese Bewegung breitet sich über und durch die selbstgeschaffene Infrastruktur von Mailinglisten, Chats, Foren und später Web 2.0-Anwendungen aus.¹⁸ Unter einigen der Liquid-Akteurinnen gehört es deshalb möglicherweise auch zu einer nichterklärungsbedürftigen Selbstverständlichkeit, dass es sich bei ihrer Beteiligungssoftware um Open-Source-Software handelt.

Dass die Liquid Democracy sich Anfang der 2000er Jahre entwickelt, liegt also, meiner Einschätzung nach, vor allem daran, dass unter den Liquid-Akteurinnen ein Bewusstsein dafür vorhanden ist, dass man die Infrastruktur der eigenen Lebenswelt – technisch, politisch, rechtlich – mitgestalten und beeinflussen kann. In diesem Kontext haben so schließlich auch die Streitigkeiten rund um das Urheberrecht und die Regulierung der Musikindustrie Relevanz, die den Gründungsmoment der internationalen Piratenparteien

18 | Vgl.: »The first of these practices—the making of Free Software into a movement—is both the most immediately obvious and the most difficult to grasp. By the term movement I refer to the practice, among geeks, of arguing about and discussing the structure and meaning of Free Software: what it consists of, what it is for, and whether or not it is a movement. Some geeks call Free Software a movement, and some don't; some talk about the ideology and goals of Free Software, and some don't; some call it Free Software, while others call it Open Source. Amid all this argument, however, Free Software geeks recognize that they are all doing the same thing: the practice of creating a movement is the practice of talking about the meaning and necessity of the other four practices. It was in 1998–99 that geeks came to recognize that they were all doing the same thing and, almost immediately, to argue about why.« (Kelty 2008: 98)

ausmachen. Neben der F/OSS-Bewegung werden in den Interviews die *Creative Commons* erwähnt. Diese wurden maßgeblich von Lawrence Lessig zur Lizenzierung kultureller Güter entwickelt und übertragen die Grundprinzipien Freier Software auf andere Gesellschaftsbereiche (vgl. Interviews B1 und D1). Vergleichbar mit der General Public License gestatten die Creative Commons-Lizenzen explizit das Teilen, Kopieren und Bearbeiten kultureller Werke. Sie sind eine Reaktion auf einen in den 1990er Jahren ausgetragenen Rechtsstreit zwischen großen Institutionen der amerikanischen Musikindustrie wie Sony und einzelnen Aktivistinnen der Netzgemeinde. Beide Seiten streiten hitzig darüber, was Urheberrecht im digitalen Zeitalter bedeutet. Dieser Diskurs führt schließlich dazu, dass in einer breiteren Öffentlichkeit anerkannt wird, dass es um mehr als nur Software geht. Durch das Interesse von Nicht-Programmiererinnen und Akademikerinnen für die Prinzipien der F/OSS- und Creative-Commons-Bewegung ergibt sich ein Anschluss an größere gesellschaftliche Fragestellungen zur Verteilung von Wissen und zum Zugang zu kulturellen Gütern.

Dass diese vorwiegend amerikanischen Entwicklungen und Diskurse die deutsche Entwicklerinnengemeinschaft beeinflussen, liegt vor allem an der Dominanz amerikanischer Technologien und der sich ausbreitenden Zugänglichkeit des Internets, des WWW, sowie von Soft- und Hardware generell. Programme wie Napster, Lizenzen wie die GNU-GPL oder die Creative Commons sind weltweit verfügbar und beeinflussen auch in Europa und Deutschland die politische, mediale und gesellschaftliche Debatte rund um Patente, Urheberrecht und Kopierschutz.¹⁹ Von den Interviewpartnerinnen werden zwei weitere politische Momente benannt: Erstens wird 2000 der Versuch der Revision zum *Europäischen Patentübereinkommen* (EPÜ) unternommen. Zweitens realisiert die Netzöffentlichkeit durch diese öffentliche Auseinandersetzung und die folgende rund um das Thema Netzsperrungen die Notwendigkeit einer organisierten Interessenvertretung (vgl. Interviews A1, B5, B6, D1 und D2).

Im Zuge einer möglichen Revision des 1973 verabschiedeten EPÜ, das »Software als solche« als nicht patentierbar festlegt, hatten sich, laut einem meiner Interviewpartner, ein paar »[...] Nerds im Europäischen Parlament eingeschlossen und so lange Lobby-Arbeit geleistet, bis daraus ein deutlicher Politikwechsel wurde« (Interview B5).²⁰ Daraufhin sei unter Programmierern ein Bewusstsein dafür entstanden, dass es einer Interessenvertretung bedarf. In diese Rolle ist in Deutschland vor allem der Chaos Computer Club

19 | In den Interviews A1 und D1 wird auf dieses Argument verwiesen, wenn es um das Thema Filesharing und den Gründungsmoment der internationalen Piratenpartei geht.

20 | »Software als solche« gilt als unbestimmter Rechtsbegriff (vgl. Europäisches Patentamt 2007). Patentierbar sind als Innovation anerkannte Algorithmen. Die Auslegungen erfolgen durch das Europäische Patentamt und seine Beschwerdekammer.

(CCC) als »Daten-ADAC« (ebd.) hineingewachsen.²¹ Der CCC versteht sich als »Hackervereinigung« und existiert bereits seit den 1980er Jahren. Durch gezielte und medial begleitete »hacks« sowie durch Kommentare zu politischen Debatten, so zum Beispiel zum Einsatz von Wahlcomputern, leiste der CCC immer wieder einen wesentlichen Beitrag (vgl. Interviews D1 und D4). Einige der Liquid-Programmiererinnen lernen sich zudem auf CCC-Veranstaltungen kennen (vgl. Interviews B1, B5, B6 und D1).

Das Gesetz zur Erschwerung des Zugangs zu kinderpornographischen Inhalten in Kommunikationsnetzen – in den Interviews oft als Zugangserschwerungsgesetz oder Netzsperrern bezeichnet – wird 2008 initiiert. Das Gesetz hat zum Ziel, dass Internetzugangsanbieter Webseiten auf Basis einer vom Bundeskriminalamt erstellten Liste mit strafbaren Inhalten sperren (vgl. Deutscher Bundestag 2009). Veranlasst durch den damaligen Präsidenten des Bundeskriminalamts Jörg Ziercke, von der damaligen Familienministerin Ursula von der Leyen aufgegriffen, wird das Gesetz schließlich im Juni 2009 vom Bundestag beschlossen und Anfang 2010 vom Bundespräsidenten Horst Köhler unterzeichnet. Der Arbeitskreis gegen Internetsperren und Zensur legt Anfang 2011 Verfassungsbeschwerde ein. Er »[...] hat sich immer vehement gegen diese ungeeignete, weil unverhältnismäßige Maßnahme gewandt und die Löschung entsprechender Inhalte nicht nur gefordert, sondern auch bewiesen, dass diese möglich ist« (AK Zensur 2011). Das Gesetz wird daraufhin 2011 aufgehoben.

In der Netzöffentlichkeit erreicht das Zugangserschwerungsgesetz besondere Aufmerksamkeit durch eine 2009 von Franziska Heine eingereichte ePetition mit dem Titel »Internet – Keine Indizierung und Sperrung von Internetseiten« (Heine 2009). Mit 134.015 Unterstützerinnen ist dieser Widerspruch gegen das Gesetz die bis zu diesem Zeitpunkt erfolgreichste Online-Petition. Bereits in der ersten Woche hatten die nötigen 50.000 Unterstützerinnen unterzeichnet. Mitten im Bundestagswahlkampf sorgt diese netzöffentliche und mediale Aufmerksamkeit rund um die Petition für die politische Initiation vieler Menschen. Die Netzsperrern-Diskussion wird auch zum Erfolgsfaktor für die Piratenpartei Deutschland, die »[...] im Verlauf der Diskussion die politische Meinungsführerschaft unter den Netzsperrerngegnern erobern [...]« (Niedermayer/Kochschmieder 2015: 209). Die Partei wird so zur Interessenvertreterin, »[...] durch deren Wahl man seiner Antihaltung politisch Ausdruck verleih[t]« (ebd.: 210).

Von einzelnen Interviewpartnerinnen werden schließlich auch noch verschiedene *Krisen* der repräsentativdemokratischen Demokratien benannt:

21 | Die einzige vergleichbare deutsche Organisation, die auch mit dem Chaos Computer Club e.V. zusammenarbeitet, ist der 1987 FoeBud e.V., der sich heute Digitalcourage e.V. nennt und sich für Grundrechte und Datenschutz einsetzt.

Dabei ist es vor allem der »[...] Systemausfall [...]« in *Island* 2008, der den Möglichkeitsraum eröffnet, über den Neustart in einem politischen System nachzudenken. Der Autor und Aktivist Smari McCarthy, der in der isländischen Piratenpartei und einigen anderen politischen Initiativen aktiv ist, gilt hier als Vordenker für ein »Schattenparlament« (vgl. Interviews B5 und B9). Auch den Delegationsgedanken verwendet der Isländer in einen Vortrag auf der Oekonux-Konferenz 2009 (vgl. McCarthy 2009) und inspiriert damit die Programmierung von Adhocracy (vgl. Interview B5). In zwei Interviews wird außerdem die schwedische Lokalpartei *DemoEx* als Referenz benannt (vgl. B6 und C1). Die Partei realisiert 2002 direktdemokratische Beteiligung an ihren kommunalpolitischen Entscheidungen über das Internet und wendet dabei ebenfalls das Delegationsprinzip an.

IV.2 DIE DREI PHASEN DER DEUTSCHEN LIQUID DEMOCRACY

Unterteilt in die drei Phasen Do-ocracy (2009-2010), Transformation (2010-2013) und Software as a Service (2013-2015) beginnt dieser zweite Teil der Analyse jeweils mit einem chronologischen Abriss der relevanten Entwicklungen anhand der Darstellung von zwei zentralen, für den jeweiligen Zeitraum besonders charakteristischen Praxisbeispielen. Für jede Phase folgt darauf ein Unterkapitel, in dem ich die Definition von Liquid Democracy als normatives Konzept zusammen mit ihrer Übersetzung als Code und Praxis diskutiere. Wenn die Liquid-Akteurinnen darüber sprechen, was Liquid Democracy für sie bedeutet, dann reflektieren sie unterschiedliche Dimensionen der Definition: Sie beschreiben Verfahren, gesellschaftspolitische Visionen, Voraussetzungen und Probleme. Je nach Phase unterscheiden sich diese und werden entsprechend einzeln behandelt. Do-ocracy und Software as a Service sind dabei nicht nur zeitliche Phasen sondern auch zwei gegensätzliche Prinzipien. In der Phase der Transformation vermischen sich Eigenschaften beider Prinzipien. Der chronologischen Darstellung ist geschuldet, dass ich mich in der zweiten der drei Phasen an einzelnen Stellen auf Argumente beziehe, die ich erst in der darauf folgenden dritten Phase ausführlich einführe. Die Grafik auf S. 112/113 stellt daher alle drei Phasen im Überblick und vergleichend dar. An die Unterkapitel zur Definition anschließend, bespreche ich, – gegliedert in die einzelnen Phasen – die Analysedimensionen der Kollaboration, Diskurskultur, Entscheidungsfindung und des Teilhabemodus, welche die Phasen und die dazugehörigen Ausprägungen weiterer Codes wie Rollen, Aufgaben und Probleme charakterisieren.²²

22 | Bei der Entwicklung dieser Dimensionen beziehe ich mich nicht auf die zu allen vier Begriffen umfangreich vorliegende Sekundärliteratur, sondern auf den Kodierprozess

3-Phasenmodell der Liquid Democracy (LD)

	do-ocracy (2009-2010)	Transformation (2010-2013)	Software as a Service (2013-2015)
Definition von LD	LD = delegated voting LD = Direkter Parlamentarismus	LD = delegated voting - Probleme in der Praxis LD = Direkter Parlamentarismus - Probleme in der Praxis	LD = delegated voting - Probleme in der Praxis LD = Direkter Parlamentarismus - Probleme in der Praxis
Diskurs	problemorientiert, ziel- und ergebnisoffen rough consensus, running code	grober Konsens wird durch legitimierte/gewählte Gremien ergänzt	Nutzerinnen werden gezielt eingebunden, in der Zusammenarbeit finden verschiedene Perspektiven Einfluss
Entscheidungsfindung	rough consensus, running code, Forken Legitimation durch Selbstermächtigung und Akzeptanz des Handelns	Abstimmungen des Bundesparteitages im Fall des Bundes-Liquid, Konsens in der Enquete, für Akteure Mischung aus Do-ocracy und SaaS	Scrum-Prozess, im Zweifel entscheidet Kunde Legitimation durch professionellen Auftrag

Teilhabe	Selbstermächtigung, Diktatur der Aktiven, unbezahlt, Motivation	Zusammenarbeit professionalisiert sich zunehmend	User Stories fokussieren auf Nutzerinnen
Vorteile	Austesten verschiedener Lösungen und gegenseitiges Lernen hohe persönliche Motivation innovativ/mutig	Einbindung der neuen Lösungen in politische Prozesse	strukturiert, effizient an den Bedürfnissen späterer Nutzer ausgerichtet
Nachteile	da es nur die Software selbst betrifft und noch keine Anwendungsbeispiele, zeigen sich hier noch keine Nachteile	chaotisch, den Anforderungen nicht gewachsen (Zeitdruck, Macht- interessen), Diktatur der Aktiven, Beteiligungs- und Transparenzparadox	Wissen der Programmierenden geht verloren fehlende Experimentierfreude

Die Dimension Kollaboration bezeichnet die Art der Zusammenarbeit der beteiligten Akteurinnen im Entstehungsprozess der Software und in den politischen Anwendungsfällen. Sie kann unterschiedliche Ausprägungen annehmen, beispielsweise hierarchisch oder dezentral. Die Diskurskultur beschreibt die Art und Weise des kommunikativen gemeinschaftlichen Entwickelns von Positionen und Ideen. Diese bewegt sich zwischen ergebnis- oder prozessorientiert. Die Dimension der Entscheidungsfindung beschreibt das Zustandekommen verbindlicher oder unverbindlicher Entscheidungen. Die Dimension des Teilhabemodus ist schließlich mit ihrer Ausprägung zwischen exklusiv und inklusiv für alle drei vorherigen relevant. Über den Verlauf der Interviews hinweg zeichnen sich so bestimmte wiederkehrende Muster ab, die das Phasenmodell auszeichnen. Nicht immer beschreiben oder analysieren alle Gesprächspartnerinnen die Ausprägungen der Dimensionen für die drei Phasen dabei ohne Widersprüche. Doch auch diese Brüche wird die folgende Liquid-Democracy-Geschichte aufgreifen.

IV.2.1 Konsens und Code der Do-ocracy (Frühjahr 2009-Frühjahr 2010)

Die erste Phase des Entstehungsprozesses von Adhocracy und LiquidFeedback fasse ich in der Kategorie Do-ocracy zusammen, einem In-Vivo-Kode aus den Interviews.²³ Die normativen Vorstellungen und Definitionen von Liquid Democracy entstehen in dieser Zeit parallel zu dem Liquid-Code, also den beiden Liquid-Software-Lösungen. Adhocracy und LiquidFeedback werden zwar mit Blick auf die Praxis programmiert, kennen aber noch keine Anwendungsbeispiele in der politischen Praxis. Die Praxis, die im Fokus steht, ist daher die des Programmier- und Entstehungsprozesses der beiden Softwarelösungen selbst. In Internetdiskursen bezeichnet der Begriff »do-ocracy« ein Entscheidungs- und Organisationsprinzip in Open-Source- und Netzgemeinschaften.²⁴ Bis auf

auf Basis der Interviews. Zur Entwicklung dieser Analysedimensionen habe ich mich bei den von mir markierten Kodes gefragt: Worum geht es hier? Wie kann ich die von den Akteurinnen beschriebenen Charakteristika der einzelnen Phasen vergleichend zusammenfassen?

23 | Als In-vivo-Kodes werden in der Grounded Theory Kodes bezeichnet, die von den Interviewpartnerinnen verwendet und von der Forscherin übernommen werden.

24 | Der Begriff »open source« stammt aus der Softwareentwicklung und basiert auf drei Prinzipien: Erstens muss der Quellcode höchstens für den Preis des Vertriebs mit der Software weiter gegeben werden. Zweitens darf jede die Software frei weiterverbreiten. Drittens darf jede die Software anpassen, weiterentwickeln und dann weiterverbreiten (vgl. Weber 2004). Die Bezeichnungen Open-Source-Software und Freie Software werden dabei oft synonym verwendet. Der Begriff Freie Software wurde von

wenige Erwähnungen, z.B. in der Wikipedia (vgl. Stock 2007) oder in Foren, finden sich keine offiziellen Quellen für den Begriff, sodass ich mich auf mein eigenes Material konzentriere und auf Basis dessen den Begriff und das Konzept entwickle – im Wissen um den subkulturellen Bezug beider. Nach dem kurzen chronologischen Abriss und der Analyse der Definitionen von Liquid Democracy in der Do-ocracy komme ich auf die Charakteristika und Probleme dieser Phase zu sprechen.

Chronologische Darstellung der Do-ocracy

Die Geschichte einer deutschen Liquid Democracy beginnt, wie in Kapitel IV.1.1 bereits dargelegt, für die meisten meiner Interviewpartnerinnen im Jahr 2009, auch wenn Martin Häcker, ehemaliges Mitglied der Piratenpartei Berlin, bereits 2007 die erste Wikiseite unter diesem Titel anlegt. In den Kreisen der neu formierten Partei wird über digitale innerparteiliche Demokratie bereits seit Gründung 2006 nachgedacht.²⁵ An dieser Stelle lohnt es sich die wesentlichen Ergebnisse des ersten Teils der Analyse noch einmal in Erinnerung zu rufen: Im Jahr 2009, auch verstärkt durch die öffentliche Debatte um das Gesetz zur Erschwerung des Zugangs zu kinderpornographischen Inhalten in Kommunikationsnetzen (kurz: Netzsperr) (vgl. Deutscher Bundestag 2009), kommt erstmalig eine kritische Öffentlichkeit rund um das Thema Internet zusammen. Diese beschäftigt sich mit der Frage, wie politische Beteiligung durch neue Kommunikationstechnologien und die Nutzung von Software verbessert werden könnten.²⁶

Dieser Entstehungsmoment lässt sich durch zwei längere Entwicklungen – die Politisierung des Programmierens und die Krise der repräsentativen Demokratie – erklären.²⁷ So benennen meine Interviewpartnerinnen unterschiedliche gesellschaftspolitische Bezüge, die das Entstehen des Liquid-Democracy-Konzepts bedingen. Dabei sind es vor allem die Politisierung des Programmierens durch die Freie und Open-Source-Software-Bewegung (F/OSS)

Richard Stallman eingeführt, der mit der GNU General Public License 1989 eine eigene Lizenz entwickelt hat, die vor allem dem letzten Kriterium Rechnung trägt. Für eine ausführlichere Diskussion vgl. Kapitel IV.1.2

25 | Die Piratenpartei Deutschland wird am 10. September 2006 in der c-base Berlin gegründet. Eine ausführliche »Geschichte der Piraten« findet sich im Piratenwiki (vgl. Müller 2006). Der erste Eintrag zu Liquid Democracy im Piratenwiki stammt aus dem Februar 2007 (vgl. Häcker 2007). Einige Monate darauf erklärt Jan Huwald, damals politischer Geschäftsführer der Piratenpartei Berlin, in einem Interview, dass die Partei das Ziel einer Liquid Democracy weiterverfolgen wolle (vgl. Swierczek 2014: 9).

26 | Für eine kurze Zusammenfassung zum Gesetz siehe IV.1.2 Gesellschaftspolitische Bezüge.

27 | Vgl. Kapitel IV.1.2

sowie durch die Netzsperrren-Debatte, auf die sie Bezug nehmen und deren Infrastruktur sie als rekursive Öffentlichkeit (vgl. Kelty 2008) mitgestalten. Über netzpolitische Sachfragen, welche die Programmiererinnen zunächst einmal in ihrer Lebenswelt betreffen, kommen sie dazu sich mit den Möglichkeiten und Grenzen des politischen Systems auseinanderzusetzen. Seit der Jahrtausendwende stellen sie folglich auch Fragen von gesamtgesellschaftlicher Relevanz: Wem gehört Wissen in der digitalen Welt? Wie soll es verbreitet und zugänglich gemacht werden? Und wer soll davon profitieren? Wie können sich Bürgerinnen, wie sie selbst, mit unterschiedlicher Expertise am politischen Prozess beteiligen? Vor dem Hintergrund weltweiter Wirtschafts- und Demokratiekrise wird diesen Fragen besondere Bedeutung zugemessen. Der Wunsch mehr Beteiligung zu ermöglichen und Zugänge zum politischen System zu schaffen, entsteht so aus eigenem Antrieb und auf Basis eines zunehmend netzöffentlichen Diskurses.

Auch die Gründung und das Interesse an der Piratenpartei Deutschland sind Ausdruck dieser Entwicklungen. Dabei stützt die Forschung, dass die Kernthemen Urheberrecht und Datenschutz, die aufgrund ihrer globalen Bedeutung Anstoß für die internationale Bewegung sind, für die Mitglieder der Piratenpartei Deutschland mindestens gleichberechtigt neben der Kritik an politischen Eliten und dem diagnostizierten Mangel an Transparenz und Beteiligung des deutschen politischen Systems sind (vgl. Cammaerts 2015: 23). Eine Umfrage aus dem Jahr 2011 ergibt, dass 82 Prozent der Mitglieder der Piratenpartei Deutschland beitreten, weil sie mit den etablierten Parteien unzufrieden sind. Weitere 77 Prozent wünschen sich eine Stärkung der Bürgerrechte. Erst an dritter Stelle wird die Vorratsdatenspeicherung und erst an fünfter Stelle das Thema Netzpolitik benannt. Fast 70 Prozent der Mitglieder waren zuvor politisch nicht aktiv (vgl. für alle genannten Umfrageergebnisse Neumann 2013).

Dieser Kontext ist wichtig für die Entstehungsgeschichte der deutschen Liquid Democracy: In der noch jungen Piratenpartei Berlin arbeiten einige Aktive bereits seit der Gründung 2006 und verstärkt seit 2009 an Herausforderungen der innerparteilichen Demokratie, an dezentralen Parteitag und dem Potenzial von neuen Kommunikationstechnologien.²⁸ Gleichzeitig werden Ende 2008 drei Politikwissenschaftlerinnen des Otto-Suhr-Instituts (OSI) der Freien Universität Berlin, die sich engagieren wollen, durch einen Zeitungsartikel auf die Anstrengungen des Berliner Landesverbands der Piratenpartei

28 | Laut Jabbusch (2011) wurde seit Gründung der Piratenpartei Deutschland in Berlin regelmäßig an dem Konzept einer Liquid Democracy gearbeitet. So sei es unter anderem Thema bei der Strategietagung im September 2007 und auf dem Piratenkongress bezüglich der Aufnahme in die Satzung 2008 gewesen (vgl. ebd.: 41).

aufmerksam und suchen den Kontakt in der c-base, einem Szene-Treffpunkt der Berliner Hackerinnen-Szene:

»Als wir uns damals mit den Piraten getroffen haben, war die Piratenpartei nicht was sie heute ist. Damals waren es 50 Leute, von denen 15 aktiv waren. Sie hatten keine Öffentlichkeit, niemand kannte sie. Es waren einfach kluge, nette, tolle Leute, die Bock hatten Sachen neu zu denken. Wir haben sie in der c-base kennengelernt und vorgeschlagen, dass wir zusammen an den Themen arbeiten. Wir haben uns immer sonntags [...] getroffen und es sind tatsächlich auch immer alle gekommen. [...] Man hat gemerkt, da ist Energie dahinter. Von 15 Leuten, die mittwochs zu den Piratentreffen gegangen sind, von denen waren dann mindestens elf am Sonntag da.« (Interview B1)

Von Beginn an ergänzen sich bei diesen informellen Treffen die Perspektiven der Politikwissenschaftlerinnen mit denen von Programmiererinnen sowie von anderen in der Partei Aktiven aufgrund ihrer jeweiligen Erfahrungswelten und Expertisen. Die Nicht-Programmiererinnen lernen, mit welchen Herausforderungen und Problemen man sich im Softwareentwicklungsprozess auseinandersetzen muss. Die Nicht-Politikwissenschaftlerinnen profitieren von den auf aktueller Forschung basierenden Ausführungen über Herausforderungen des politischen Systems. Es wird viel diskutiert, was wohl auch an der Diskussionsfreude der OSI-Studierenden liegt (vgl. Interview D1). Einer von ihnen wird Anfang 2009 schließlich erster Praktikant des Berliner Landesverbands der Piratenpartei mit dem Ziel eine Liquid-Democracy-Arbeitsgruppe aufzubauen. Im Jahr 2009 wächst die Piratenpartei währenddessen von nicht einmal 1.000 Mitglieder auf über 10.000, so dass die Frage, wie man innerparteiliche Mitbestimmung möglichst basisdemokratisch und effektiv organisiert, drängender wird. Das Thema Liquid Democracy spielt im Europa- und Bundestagswahlkampf 2009 keine große Rolle (vgl. Interview D2). Viele neue Mitglieder, die aufgrund der öffentlichen Debatte um Netzsperrung und Urheberrecht zur Piratenpartei finden, begeistern sich jedoch nicht nur für die netzpolitischen Themen der Piraten. Sie treten auch in die Partei ein, weil sie die innerparteiliche Organisation, Entscheidungsfindung und die Inhalte mitgestalten wollen und sich hier neue Ansätze von den Piraten versprechen.

Die Studierenden, die trotz ihres Engagements nicht in die Partei eintreten, und andere Mitglieder der selbstorganisierten Liquid-Democracy-Arbeitsgruppe sehen in dieser Zeit des Mitgliederwachstums mit zunehmender Skepsis, wie ihre Überlegungen und Anstrengungen parteipolitisch aufgeladen werden. Bereits im Juni 2009 entscheiden sie deshalb den Liquid Democracy e.V. als überparteilichen Verein zu gründen, um unabhängig von den Piraten am Konzept weiterzuarbeiten:

»Wir haben relativ schnell festgestellt, dass das, was die Piraten für sich wollten, dem widersprochen hat, was wir an Ideen hatten. Die Piraten brauchten zu diesem Zeitpunkt ein Tool, das möglichst schnell Entscheidungen der Partei legitimiert. [...] Für uns war das auch spannend. Wir haben aber immer darüber hinausgedacht und unsere Ideen – anfangs zumindest – als Gesellschaftstheorie verstanden und nicht so sehr als eine Theorie für eine Institution.« (Interview B1)

Der Landesvorstand der Piratenpartei Berlin erhofft sich dennoch weiterhin vom Liquid Democracy e.V., dass dieser möglicherweise eine Software entwickelt, welche die Berliner Piraten zur innerparteilichen Meinungsfindung nutzen können. Die elf Vereinsgründungsmitglieder, von denen vier Mitglieder des damaligen Landesvorstandes der Piratenpartei Berlin sind, arbeiten gemeinsam an *Paper Prototypes*, also Skizzen für eine mögliche Software, streiten über Programmiersprachen und das Potenzial, im bestehenden System etwas zu verändern. Ein Gründungsmitglied des Liquid Democracy e.V. beschreibt diese Diskussionen über eine potentielle Liquid-Software als ergebnisoffen und von offenen Fragen getrieben:

»[Wir] haben versucht, das neue System zu definieren, uns gefragt, wie es sein müsste, sollte und könnte. Wir haben das nicht minimalistisch betrachtet. [...] Wir waren noch voll im Brainstorming. Wir haben uns gefragt, was ist denn überhaupt möglich? [...] Wie verändert es eigentlich unseren demokratischen Apparat? Das war von unserer Seite noch zu verstehen. Was ist denn eigentlich in der heutigen Demokratie möglich? Wie funktioniert sie eigentlich?« (Interview D1)

Ebenfalls im Sommer 2009, im Kontext der Debatten um die Netzsperrre, werden die vier Programmierer Jahn Behrens, Axel Kistner, Andreas Nitzsche und Björn Swierczek, die kurze Zeit später LiquidFeedback programmieren, Mitglieder der Piratenpartei und entscheiden sich ihre eigene Software zu entwickeln. Im Vorwort zur ersten Ausgabe des Liquid Democracy Journal erinnern sie:

»In autumn 2009, triggered by the government's plans to deploy an internet censorship system in Germany, there was an emerging demand for political change amongst those people who felt rooted in or grew up with the internet culture. This came with a demand for new ways for democratic self-organization. It was then that we, the editors of this journal, decided to develop the software LiquidFeedback to overcome the previously known limitations of democratic organization structures found in political organizations and, specifically, political parties.« (Behrens et. al. 2014)

Fast zeitgleich, aber unabhängig von den Berliner Überlegungen, schreibt Hobby-Programmierer Friedrich Lindenberg aus Freiburg seine Software

Adhocracy. Er ist inspiriert durch einen Vortrag des Isländers Smari McCarthy auf der vierten Oekonux-Konferenz in Manchester im März 2009, der dort die Idee eines Schattenparlaments durch Delegationsketten vorstellt. Der Vortrag handelt von neuen politischen Strukturen, welche das offizielle isländische Parlament in den Zeiten der Krise ablösen könnten und dennoch demokratisch legitimiert wären (vgl. McCarthy 2009).

Bei einem Vortrag im Rahmen der Veranstaltungsreihe »Datengarten« des Chaos Computer Clubs (CCC) am 3. September 2009 präsentieren Daniel Reichert und Martin Häcker als Vertreter des Liquid Democracy e.V. erstmals öffentlich ihre Überlegungen und damit verbunden das theoretische Konzept des *Direkten Parlamentarismus* (vgl. Reichert/Häcker 2009). Eine Software gibt es zu diesem Zeitpunkt nicht. Friedrich Lindenberg sitzt im Publikum und bietet den Vereinsmitgliedern deshalb im Nachgang an seine Software Adhocracy zu verwenden und die Namensrechte der Open-Source-Software zur weiteren Verwendung an den Verein zu übertragen. Für die LiquidFeedback-Entwickler wird zeitgleich durch diesem Vortrag deutlich, dass die »[...] Implementierung [...] in den Sternen stand« (Swierczek 2014). Der Vortrag im »Datengarten« ist für sie Anlass eine Liquid-Software zu entwickeln:

»Richtig ist, dass die Piratenpartei Berlin sich zunächst eine Lösung vom Liquid Democracy e.V. versprach. Im CCC-Datengarten am 03.09.2009 stellte sich jedoch heraus, dass es entgegen allen Erwartungen nur Ideen aber keine konkrete Software seitens des Liquid Democracy e.V. gab.« (Kistner 2010)

Bereits seit dem Frühjahr 2009 existieren in der Piratenpartei zudem zwei *Squads*, also eigene Arbeitsgruppen, die sich indirekt auch mit dem Thema Liquid Democracy beschäftigen.²⁹ Ende September 2009 wird zusätzlich zu diesen beiden Gruppen und dem Liquid Democracy e.V. dann ein Squad Liquid Democracy gegründet, um die Anstrengungen innerhalb der Piratenpartei bundesweit zu koordinieren und voranzutreiben. Damit institutionalisiert sich die Spaltung in zwei Gruppen und Konzepte letztlich auch offiziell. Aus Sicht einiger Beteiligten gibt es in dieser Zeit personelle und inhaltliche Überschneidungen und Austausch zwischen den Gruppen. Der neu gegründeten Squad hat beispielsweise zum Ziel als Schnittstelle zwischen der Piratenpartei und dem Liquid Democracy e.V. zu agieren und die Einführung, den Pilotbetrieb eines Liquid-Democracy-Systems sowie die Vorbereitung einer Satzungsänderung zu übernehmen. Im Protokoll der Vorstandssitzung vom 20. September 2009 heißt es:

29 | Seit Mai 2009 existiert die AG Dezentraler Parteitag, seit Juli 2009 die AG Demokratie (vgl. Jabbusch 2011: 42).

»Der Vorstand möge das LD Squad beauftragen, die Einführung und einen Pilotbetrieb des Liquid Democracy Systems vorzubereiten und die für einen verbindlichen Einsatz notwendigen Satzungsänderungen auszuarbeiten. Ziel ist es das System zu den Berliner Abgeordnetenhauswahlen 2011 in Betrieb zu nehmen. Der Squad soll die offizielle Schnittstelle zwischen dem LV Berlin und dem Liquid Democracy e.V. sein.« (Piratenpartei Landesverband Berlin 2009)

Zum Zeitpunkt der Gründung des Squad besteht theoretisch also noch die Möglichkeit, dass eine vom Liquid Democracy e.V. zu entwickelnde Software auch in der Piratenpartei genutzt werden könnte. Der Verein verfolgt zudem zu diesem Zeitpunkt – neben Überlegungen zu einer eigenen Liquid-Software – noch das Ziel, die unterschiedlichen Anstrengungen zur Realisierung einer Liquid Democracy zu bündeln. Auf einem weiteren Vortrag auf dem Jahreskongress des CCC im Dezember 2009 stellen Daniel Reichert und Martin Häcker stellvertretend für den Liquid Democracy e.V. verschiedene Softwarelösungen vor, die sich mit der Idee einer Liquid Democracy beschäftigen, darunter Adhocracy, LiquidFeedback, Kandiwiki und Votorola.³⁰ In diesem Vortrag machen sie deutlich, dass es insgesamt »[...] unterschiedliche Vorstellungen davon [gibt], was eine solche Software leisten sollte. Während dem LD e.V. eine umfassende, einheitliche Diskursplattform vorschwebte, legten die Mitglieder aus dem Squad den Schwerpunkt auf verbindliche Entscheidungen« (Jabbusch 2011: 42).

Nach dem erwähnten Jahreskongress des CCC im Dezember 2009 entscheiden Daniel Reichert und Friedrich Lindenberg mehr oder minder im Alleingang Adhocracy als Liquid-Software weiter zu entwickeln. Friedrich Lindenberg zieht im Frühjahr 2010 nach Berlin und programmiert in wenigen Monaten Adhocracy so um, dass die Überlegungen des Liquid Democracy e.V. – damals noch dem theoretischen Konzept des Direkten Parlamentarismus verpflichtet – in seine Version von Adhocracy aufgenommen werden. Bereits im September 2009, im Anschluss an den besagten Vortrag und die Gründung des Squads, beginnen Jahn Behrens, Axel Kistner, Andreas Nitzsche und Björn Swierczek an der ersten Version von LiquidFeedback zu arbeiten. Mit dem Blogbeitrag vom 16. Dezember 2009 melden sie sich erstmalig öffentlich zu Wort und präsentieren ihre Ideen noch im Dezember der Partei (Kistner 2009b). Eine Beta-Version der Software stellen sie sogar bereits Ende Oktober 2010 vor (vgl. Jabbusch 2011: 42). Kurze Zeit später, am 03. Januar 2010, schal-

30 | Votorola ist ein Abstimmungstool, das mit einem Wiki verbunden ist. Es ermöglicht Delegationen anhand von Positionen, die im Wiki diskutiert werden. Kandiwiki basiert ebenfalls auf einer Wikistruktur und stellt unterschiedliche Textversionen zur Wahl. Eine Vorstellung beider Softwarelösungen enthält der Vortrag von Daniel Reichert und Martin Häcker auf dem Jahreskongress des CCC in 2009 (vgl. Häcker/Reichert 2009).

ten sie die Testinstanz von LiquidFeedback auf dem pirateneigenen Server live (Kistner 2009b). In einem Blogbeitrag heißt es »[...] dass sämtliche im Squad erarbeiteten Anforderungen erfüllt sind, um die Software in der Piratenpartei Berlin zum Einsatz zu bringen [...]« (Kistner 2010).

Die vier LiquidFeedback-Entwickler betonen, dass ihre Software komplett unabhängig von den Anstrengungen und Ideen des Liquid Democracy e.V. entstanden ist. Dies geht aus dem »Offenen Brief an die Bundeszentrale für politische Bildung wegen missverständlicher Darstellung in der Publikation ›Die Piratenpartei als neue Akteurin im Parteiensystem‹« vom 5. März 2012 hervor: »Wir stellen hierzu fest: Bei der Entwicklung von LiquidFeedback wurde zu keinem Zeitpunkt auf Konzepte des Liquid Democracy e.V. zurückgegriffen. [...] Wir distanzieren uns hiermit von den Ideen des Liquid Democracy e.V.« (Kistner 2012a). Weiterhin heben sie in diesem Blogbeitrag auch die parteipolitische Unabhängigkeit ihrer Software heraus, denn die Software ist »[...] ein von der Piratenpartei unabhängiges Open Source Projekt des Public Software Group e.V. und wird auch von anderen Organisationen und Unternehmen eingesetzt« (ebd.).

LiquidFeedback startet im Januar 2010 den Testbetrieb und wird unverbindlich zur Vorbereitung des Landesparteitags im Februar eingesetzt, auf dem schließlich auch die Satzungsänderung beschlossen wird, mit der Liquid Democracy als Prinzip der innerparteilichen Entscheidungsfindung offiziell im Berliner Landesverband verankert wird (Piratenpartei Landesverband Berlin 2010). Der Antrag für diese Satzungsänderung kommt aus dem Squad und ist laut einem damaligen Mitglied der Piratenpartei Berlin zwar software- aber nicht verfahrensneutral. So stehe Anfang 2010 bereits fest, dass es keine Alternative zu LiquidFeedback gibt:

»Auf der Landesmitgliederversammlung wurde beschlossen, das System in der Satzung zu verankern [...]. Der Beschluss war auf LiquidFeedback zugeschnitten, weil er genau die Verfahrensfragen beinhaltete, anhand derer LiquidFeedback entwickelt wurde [...]. Die Intention war, dass es dann auch LiquidFeedback ist. Man wollte allerdings nicht den Namen einer Software in die Satzung schreiben, sondern anstatt dessen aufnehmen, was die Software macht. [...] Es war allen klar, dass die LiquidFeedback-Instanz gemeint ist, die sowieso schon betrieben wurde.« (Interview D2)

Nicht unerwähnt bleiben soll, dass die Zeit der Spaltung in zwei Konzepte und Softwarelösungen zumindest für einen Teil der beteiligten Akteurinnen eine »[...] fiese Angelegenheit [...]« (Interview B5) ist. Die folgende persönliche Erinnerung eines Gründungsmitglieds des Liquid Democracy e.V. vermittelt einen Eindruck: »Es wurde viel getrollt, gelogen, verleumdet. Leute wurden schlecht gemacht. Am Ende haben dann alle von uns gesagt haben [...], das ist nicht unsere Art des Umgangs« (Interview B1). Welche persönlichen und politischen

Verstrickungen sich in diesem Zeitraum ereignen, kann bei Interesse durch Mailinglisten-Konversationen der Piratenpartei und vereinzelte Anekdoten nachvollzogen werden, soll aber hier keine größere Rolle spielen. Die Phase endet schließlich damit, dass sich der Liquid Democracy e.V. deutlich von der Mitarbeit an Liquid-Democracy-Konzepten im Rahmen der Piratenpartei distanziert. Die Mitglieder des Liquid Democracy e.V., die gleichzeitig noch Mitglieder der Piratenpartei sind, geben ihr Engagement im Verein schließlich auf oder ziehen sich vollständig aus dem politischen Geschäft zurück.

Ab März 2010 wird die Testinstanz von LiquidFeedback in den Regelbetrieb übernommen und der Einsatz von LiquidFeedback im Berliner Landesverband wird zum ersten echten Anwendungsfall der Software. Dies markiert den Übergang in die nächste Phase. Adhocracy wird in dieser Zeit von der Softwareversion, die Friedrich Lindenberg allein geschrieben hat (Version Ao), als erste Version A1 des Liquid Democracy e.V. programmiert. Bis zum Ende der ersten Phase im Frühjahr 2010 existieren also zwei für die deutsche politische Praxis entwickelte Softwarelösungen, die auf Basis unterschiedlicher Konzepte ihre Version einer Liquid Democracy realisieren.

Definition von Liquid Democracy in der Do-ocracy

In der ersten Phase der Do-ocracy setzen alle Interviewpartnerinnen Liquid Democracy mit bestimmten Verfahren gleich. In den Interviews und Quellen wird Liquid Democracy also mit bestimmten Verfahrensschritten assoziiert, die dazu führen sollen unterschiedliche gesellschaftspolitische Visionen zu realisieren. Die Darstellungen der Interviewpartnerinnen unterscheiden sich deutlich darin, wie diese Verfahrensschritte ausgearbeitet sind und welche Visionen verfolgt werden. Für die Programmierer von LiquidFeedback ist Liquid Democracy von Beginn an synonym für das von ihnen in LiquidFeedback verwendete Verfahren *delegated voting*: »Also, meine Auffassung wäre, dass Liquid Democracy eben ein dynamisches delegated voting mit transitiven Delegationen ist. Das verstehe ich unter Liquid Democracy. Andere Leute verstehen vielleicht etwas Anderes darunter« (Interview A1). Auch Adhocracy-Programmierer Friedrich Lindenberg schließt sich dieser Position an. Andere Akteurinnen des Liquid Democracy e.V. vertreten zu dieser Zeit das eigens entwickelte Verfahrenskonzept des Direkten Parlamentarismus. Beide Verfahrenskonzepte und die damit verbundenen Visionen werden im folgenden Unterkapitel vorgestellt, um zu zeigen wie sich diese Definitionen als Software darstellen und nicht von ihrer Umsetzungsebene zu trennen sind.

Liquid Democracy als »delegated voting«-Verfahren in LiquidFeedback

Die Entwickler von LiquidFeedback setzen Liquid Democracy mit dem Verfahren des »delegated voting« gleich. Für sie wird das Verfahren Liquid Democracy,

also die *transitive, dynamische* Stimmdelegation (»delegated voting«), um weitere Verfahren in der von ihnen programmierten Softwarelösung ergänzt.³¹ Das im Folgenden beschriebene Verfahren und die Definition von Liquid Democracy als »delegated voting« entstehen spätestens mit der Entwicklung von LiquidFeedback im Herbst 2009 und verändern sich in der Do-ocracy und auch in den folgenden Phasen nicht mehr wesentlich. Bei den die Liquid Democracy ergänzenden Verfahren handelt es sich um die strukturierte Erarbeitung einer Entscheidungsvorlage (in LiquidFeedback heißt es Initiative), zu der die Themenfindung, die Festlegung von Themenblöcken, die Textbearbeitung sowie die Bewertung gehören. Die Bewertung wird als Anordnung der Themen, Kommentare und Alternativinitiativen durch die algorithmische Gewichtung realisiert. Um diese Liquid-Democracy-Definition besser zu verstehen, werden Aufbau und Funktionsweise der Software LiquidFeedback im Folgenden dargestellt und die Definition von Liquid Democracy als »delegated voting« in diese Darstellung eingeordnet.

Der strukturierte Prozess der Entscheidungsfindung in LiquidFeedback ist entlang von vier Phasen (neu, in Diskussion, eingefroren und Abstimmung) strukturiert und beginnt mit der Texterarbeitung einer Entscheidungsvorlage:

»In order to provide a fair process for decision-making that scales with several thousand or more participants, LiquidFeedback employs a structured discussion where it is not possible for every participant to reply to any contribution. Instead, LiquidFeedback employs a system for exchanging arguments which agitates people to make constructive proposals in order to gain other people's support.« (Behrens et. al. 2014a: 59)

Der Diskurs, aus dem ein Vorschlag hervorgeht, ist von den Entwicklern bewusst auf andere technische Plattformen ausgelagert.³² Die Entscheidungsvorlage ist Basis für die Verfahren zur Entscheidungsfindung, die wiederum aus verschiedenen Verfahrensbestandteilen (Liquid Democracy/»delegated voting«, Schulze-Methode, *Harmonic Weighting*, *Proportional Runoff* sowie *Quoren*) zusammengesetzt sind. Bei dem Verfahren Liquid Democracy beziehungsweise »delegated voting« geht es den Entwicklern vor allem darum, dass Nutzerinnen zu jedem Zeitpunkt entscheiden können, ob sie sich selbst beteiligen oder die eigene Stimme an eine andere Person delegieren. Verfahrenstechnisch wird diese Delegation als *Kopie* der Abstimmungsentscheidung

31 | Die Darstellung der Verfahren stellt eine Zusammenfassung der ausführlichen Erläuterung des CRE-Podcast-Beitrags vom 11. Juli 2010 (vgl. Pritlove 2010.) sowie der späteren Darstellung in »The Principles of LiquidFeedback« (Behrens et. al. 2014) dar.

32 | Im Anwendungsfall der Piratenpartei Deutschland handelt es sich im Wesentlichen um das Piratepad, um gemeinsam Texte zu erarbeiten; das Piratenwiki, um Wissen zu bündeln; sowie Mailinglisten und Mumble, um zu diskutieren (vgl. Bergmann 2014).

einer anderen Person ausgelegt. Die sich beteiligende Person kann wiederum transitiv ihre und die eigene Stimme an eine weitere Person delegieren. Die Delegationen sind bis zur finalen Abstimmung jederzeit widerrufbar und deshalb dynamisch. In LiquidFeedback können Delegationen für das gesamte System, also *global*, sowie für alle oder einzelne Themenbereiche vergeben werden.

Um der Eigenschaft der *Gleichheit* aller Nutzerinnen Rechnung zu tragen, setzt LiquidFeedback bei der Anordnung alternativer Initiativen einen Algorithmus (Harmonic Weighting) ein, der die Anordnungsentscheidung unabhängig von der Zahl der eingehenden und ausgehenden Unterstützungen trifft. So haben im Sinne des *Minderheitenschutzes* auch wenig populäre Initiativen eine Chance auf den oberen Positionen angezeigt zu werden (vgl. Behrens et. al. 2014a: 74-79). Für die Darstellung von Änderungsvorschläge und Themen wird ein weiterer Algorithmus (Proportional Runoff) verwendet, der eine proportionale Reihenfolge umsetzt (vgl. ebd.: 79-83). Dass die anzustrebenden Eigenschaften des Minderheitenschutzes und der Gleichheit durch zwei Algorithmen realisiert werden, zeigt, dass beide in erster Linie technisch interpretiert werden. Mit der verfahrenstechnischen Lösung der Delegation wird vor allem adressiert, dass zeitliche Ressourcen unterschiedlich verteilt sind. Andere Formen von Ungleichheit wie unterschiedliche Bildungsstände oder kommunikative Kompetenzen werden in der Software nicht berücksichtigt.

Die Programmierer von LiquidFeedback gehen weiterhin vom *Konflikt* und Nicht-Einigen-Wollen unter Initiativgeberinnen politischer Ideen und daran anschließend vom taktischen Wahlverhalten der Nutzerinnen aus (vgl. Interview A1). Eine Entscheidung wird deshalb durch das Ermitteln von Mehrheiten im Präferenzwahlverfahren erzielt. Durch das in LiquidFeedback programmierte Präferenzwahlverfahren können beliebig viele *Klone* einer Initiative nebeneinander zur Abstimmung gestellt werden. Durch diese Optimierung des Algorithmus auf Basis der konkreten Schulze-Wahlmethode soll die bestmögliche Abbildung der unterschiedlichen Interessenlagen aller Beteiligten gewährleistet werden:

»As LiquidFeedback lets voters express preferences in the approval as well as the disapproval section of a ballot, LiquidFeedback aims not only to avoid a division of support amongst those proposals that are both favored to the status quo but also discourages voters to vote in favor of a proposal for the sole purpose to outrival another proposal.« (Behrens et. al. 2014a: 92)

Transparenz ist eine weitere wesentliche Eigenschaft aller Verfahren in LiquidFeedback, damit politische Prozesse von allen Nutzerinnen nachvollzogen und überprüft werden können. Jede Änderung, Abstimmung, Bewertung und

Delegation wird deshalb in der Software aufgezeichnet und angezeigt. Mithilfe eines so genannten Datenbank-*Dumps* werden die Rohdaten alle paar Minuten gespeichert und können heruntergeladen und analysiert werden.

Mehr direkte Demokratie über Sachabstimmungen zu realisieren und die technische Abbildung von Präferenzen zu verbessern, ist Ziel dieser Verfahren. Im Blogbeitrag »Interaktive Demokratie durch ›Liquid Democracy« vom 29. Dezember 2009 heißt es dementsprechend:

»Die Grundidee einer interaktiven Demokratie ist die Schaffung eines politischen Systems, in dem die meisten Sachfragen durch ein Referendum entschieden werden oder die Ergebnisse eines Referendums die Handlungsempfehlung für Repräsentanten bilden. Einen erfolgversprechenden Ansatz zur Schaffung einer interaktiven Demokratie stellt Liquid Democracy dar. Da niemand über hinreichend Zeit und Wissen verfügen wird, um alle Fragen selbst zu entscheiden, sieht Liquid Democracy eine übertragbare, themenspezifische Delegation des Stimmrechts an eine beliebige andere Personen vor, die jederzeit widerrufen werden kann.« (Kistner 2009a)

In dem zitierten Blogbeitrag argumentiert ein LiquidFeedback-Entwickler, dass das Verfahren Liquid Democracy in Kombination mit dem Präferenzwahlverfahren und dem Verzicht auf Bündelwahl und feste Wahlperioden die Nachteile der repräsentativen Demokratie ausgleichen könne. Vor allem der Korruption politischer Entscheidungsträgerinnen soll mit dem Verfahren begegnet werden. So zielen die LiquidFeedback-Entwickler darauf ab, die Legitimation der Expertinnen, welche die Sachentscheidungen erarbeiten und treffen, zu stärken. Insgesamt wollen sie mithilfe des Verfahrens mehr Menschen die Beteiligung an diesen Sachentscheidungen ermöglichen:

»Also, der wesentliche Punkt bei Liquid Democracy ist, dass die Stimmdelegation Grundsatzprinzip ist, um eben eine Arbeitsteilung zu ermöglichen und eben auch eine Entscheidung durch Experten, ohne dass dabei aber die Demokratie eingeschränkt wird. Also, es soll nun nicht so sein, dass bestimmte Experten dann die Macht haben und entscheiden können, was sie tun wollen, sondern sie sollen ausgewählt werden von den Leuten. Dieser Person vertraue ich. Die ist in dem Thema XY sehr gut geeignet.« (Interview A1)

Liquid Democracy als Realisierung des Direkten Parlamentarismus in Adhocracy

Um es vorwegzunehmen: Für die Entwicklerinnen von Adhocracy sowie für die Mitglieder und Mitarbeiterinnen des Liquid Democracy e.V. lässt sich feststellen, dass sich die Definitionen von Liquid Democracy im Lauf der drei Phasen erkennbar verändern. Die Auseinandersetzung mit den Funktionalitäten der Software Adhocracy und die gesammelten Erfahrungen aus der politischen

Praxis sind für diesen Weiterentwicklungsprozess ausschlaggebend. Adhocracy in seiner ursprünglichen Version Ao, wie es 2009 von Friedrich Lindenberg entwickelt wird, ist zunächst eine Diskursplattform. Nutzerinnen können Themenbündnissen beitreten und haben einen Monat Zeit, um stabile Mehrheiten für gemeinsam formulierte Texte zu gewinnen – dies auch mithilfe von transitiven Delegationen. Trotz der Tatsache, dass Friedrich Lindenberg die Version Ao zu diesem Zeitpunkt als Diskursplattform programmiert, definiert er Liquid Democracy, wie die LiquidFeedback-Entwickler, als »delegated voting«. Für ihn ist »[...] explizit Vertrauens- oder Machtketten zu bilden etwas wirklich Neues; etwas, das man offline nicht wirklich machen kann« (Interview B5).

Durch die Zusammenarbeit mit dem Liquid Democracy e.V. entwickelt Friedrich Lindenberg Adhocracy (Version A1) dann entsprechend des Konzepts des Direkten Parlamentarismus weiter. Die Vision des Direkten Parlamentarismus ist es, Bürgerinnen zu ermöglichen, sich direkt an parlamentarischen Diskursen zu beteiligen oder sich themenbezogenen Diskursbündnissen, so genannten Politikfeldparlamenten, anzuschließen (vgl. Liquid Democracy e.V. 2010). Den Diskurs, verstanden als Austausch rationaler Argumente und Grundlage zur Entscheidungsfindung, bildet Adhocracy (Version A1) als ein Normänderungsverfahren ab (vgl. Interviews B1 und B10). Dabei werden in der Software zwischen den Verfahrenselementen Vorschläge, Kommentare und Bewertungen unterschieden. Ein Vorschlag entspricht dabei einem politischen Ziel. Um dieses Ziel zu erreichen, können Änderungen mit Normbezug vorgeschlagen werden, also zum Beispiel die Überarbeitung verschiedener, den Vorschlag betreffende Gesetze. Unter einem Vorschlag können beliebig viele Normen eingebunden sein. Zusätzlich können diese Änderungen kommentiert werden. Auch der Vorschlag und die Kommentare können kommentiert werden. Das Verfahrenselement der Kommentare ist zum offenen Austausch von Ideen und Fragen gedacht. Die Normänderungen sind technisch Kopien des Normtextes, welche die veränderten Textelemente enthalten und *versioniert* werden. Das bedeutet, dass jede Änderung eine neue Version darstellt, archiviert wird und jederzeit zugänglich und aufrufbar ist. Auch von diesen Normänderungen kann es beliebig viele geben. Vorschläge, Normänderungen sowie Kommentare können zudem bewertet werden. Daraus ergibt sich eine Möglichkeit ihrer Sortierung.³³ Adhocracy (Version A1) zielt mit diesem Verfahren darauf ab, dass der komplette Diskurs zu einem

33 | Adhocracy (Version A1 und A2) ordnet die Vorschläge anhand von drei Sortierungsmöglichkeiten (Filtern) an: 1. nach der Anzahl der Unterstützerstimmen, 2. nach Datum oder 3. nach Alphabet.

politischen Thema innerhalb der Software erfasst und strukturiert werden kann.³⁴

Adhocracy in seiner Version A1 setzt das Konzept der Stimmdelegation als Themenfelddelegation um. Delegationen sind transitiv und dynamisch. Sie gelten im Konzept des Direkten Parlamentarismus allerdings nur bis zur eigentlichen Abstimmung. Die finale Entscheidung, also die Abstimmung zu den alternativen Normversionen, ist nicht innerhalb der Software vorgesehen. Die mit bewerteten Normänderungen versehene Normbasis soll den politischen Entscheidungsträgerinnen als Abstimmungsempfehlungen vorgelegt und von ihnen abgestimmt werden. Adhocracy (Version A1) setzt deshalb auf einfache Mehrheitsentscheide, um ein klares Meinungsbild mithilfe des Bewertungsmechanismus der Normänderungen zu erzeugen.³⁵ Die Delegation in A1 ist zudem so gedacht, dass sie einem politischen Ziel entspricht. So kann ich für einen Vorschlag zwar meine Stimme an eine andere Person delegieren. Diese Delegation wird allerdings nur als Arbeitsauftrag verstanden, den ich einer anderen Person ausspreche, damit diese in meinem Sinne an der Ausarbeitung der Normänderungen und ihrer Bewertungen teilhat. Die mit der Delegation verbundene Vision ist somit deutlich anders gelagert als bei Liquid-Feedback. Die Entwicklerinnen von Adhocracy verfolgen in dieser Phase und mit den beschriebenen Verfahren die Vision des Direkten Parlamentarismus, die interessierte Bürgerinnen dabei unterstützen soll in Parlamenten auf Zeit im Diskurs mit Entscheidungsträgerinnen Gesetzesinitiativen zu erarbeiten.

Kollaboration, Diskurskultur, Entscheidungsfindung und Teilhabe in der Do-ocracy

Die erste Phase der Entstehungsgeschichte der Liquid Democracy in Deutschland ist mit dem Kode Do-ocracy übertitelt. Die Dimensionen der Kollaborations- und Diskurskultur, der Entscheidungsfindung und Teilhabe, die diese Phase auszeichnen, sind darin zusammengefasst. Die Phase beginnt mit einer gemeinsamen Problemdefinition und normativen Diskussion über das Potenzial neuer Formen politischer Online-Beteiligung und findet im Zeitraum eines Jahres ihren Abschluss durch die Ausgestaltung der zwei Konzepte – Liquid Democracy als »delegated voting« und Direkter Parlamentarismus – in kodierten Prozessen mittels der Softwarelösungen Adhocracy und Liquid-Feedback. Die Phase zeichnet sich dadurch aus, dass die Zusammenarbeit an

34 | Die Darstellung des Verfahrens basiert im Wesentlichen auf einem Gespräch mit einem Adhocracy-Programmierer vom 19. November 2015. Das Memo M60 kann auf Anfrage eingesehen werden.

35 | Konsensentscheidungen ließen sich mit einem solchen Mechanismus ebenfalls abbilden. Die Nutzerinnen der Software müssen sich demnach vorab für ihren Anwendungsfall verständigen, wie und ob sie mithilfe der Software entscheiden wollen.

den Liquid-Democracy-Konzepten *unbezahlt* ist und auf *Eigeninitiative* basiert. Aufgaben und Rollen werden nach Kompetenz und vor allem nach freiwilligem Engagement vergeben. Für die Kollaborationskultur in der Do-ocracy ist also entscheidend, dass die Arbeit an den beiden Softwarelösungen Adhocracy und LiquidFeedback aus Motivation erfolgt. Die Programmiererinnen und Nicht-Programmiererinnen finden zueinander, weil sie ähnliche Probleme des politischen Systems wahrnehmen und gemeinsam an Lösungen arbeiten wollen. Die Do-ocracy ist dabei nicht klar hierarchisch oder nonhierarchisch organisiert. Wer sich einbringt, gestaltet das Ergebnis mit. Wer Engagement zeigt, übernimmt Verantwortung und entscheidet mit. Diese Selbstermächtigung bedeutet damit nicht, dass Hierarchien ausbleiben, denn wer sich mehr einbringt, darf auch mehr entscheiden.

Die Diskurskultur ist zu Beginn ergebnisoffen und problemorientiert. Die gemeinsame Problemdefinition treibt die Auseinandersetzung mit möglichen Lösungen an. In der Arbeitsgruppe der Piratenpartei und bei späteren Treffen des Vereins wird viel diskutiert und Wissen abgeglichen. Es wird betont, dass der Austausch zwischen Programmiererinnen und Nicht-Programmiererinnen gleichberechtigt und produktiv ist (vgl. Interviews B₁, B₆ und D₁). Gleichzeitig geht es von Beginn an nicht nur darum Theorien zu diskutieren. Alle Beteiligten wollen etwas bewirken. Da die Zahl der Aktiven klein ist, treffen die Beteiligten Entscheidungen so lange wie möglich im Konsens. Aufgrund des wachsenden politischen Drucks, nutzbare Ergebnisse zu liefern, zeigt sich schließlich, dass die angenommenen Problemlösungen unterschiedlich sind. So überrascht es nicht, dass sich zwei Gruppierungen von Akteurinnen bilden, die unter dem Dach des Liquid-Democracy-Begriffes agieren. Diese Spaltung ist in der Open-Source-Softwareentwicklung nicht unüblich: Für Open-Source-Software kann jede eine Kopie, einen so genannten »fork«, der Software weiterentwickeln. In Fall der deutschen Liquid Democracy bilden sich bereits vor der Softwareentwicklung zwei »forks« für das Konzept, die dann in zwei eigenständigen Softwarelösungen resultieren. Der Diskurs wird bereits nach wenigen Monaten so nicht mehr allein in Form von Arbeitsgruppentreffen geführt, sondern durch kodierte Prozesse in den beiden Softwarelösungen ersetzt. Anstatt also weiter darüber zu streiten, welches Wahlverfahren das geeignetere ist, wird dieses einfach in die Software programmiert, um es heraufzufinden.

Die Entscheidungsfindung in der Do-ocracy lässt sich weder eindeutig konsensualen noch mehrheitlichen Verfahren zuordnen, weil sie weder durch das Abstimmen in Sachfragen noch durch Personenwahlen legitimiert wird. Ihre Legitimation ergibt sich vor allem aus der Akzeptanz der aus ihr hervorgehenden Handlungen und die Nutzung der Software. Die sich so organisierenden, freiwillig miteinander arbeitenden Liquid-Gemeinschaften orientieren sich damit am »rough consensus and running code«-Prinzip, das der Sekundär-

literatur entstammt und sich auch auf die vier Dimensionen anwenden lässt.³⁶ Auch wenn nicht alle Interviewpartnerinnen dieses Prinzip benennen, entsprechen ihre Beschreibungen der Idee eines groben Konsens und funktionierenden Codes. Das Prinzip geht zurück auf das folgende Zitat von David D. Clarke zurück, der als einer von vielen Akteurinnen wesentlich zur Infrastruktur des Internet beigetragen hat: »We reject: kings, presidents and voting. We believe in: rough consensus and running code« (Clarke 1992). Als Entscheidungs- und Organisationsprinzip findet es Anwendung in der Internet Engineering Task Force (IETF), einer Organisation, welche die technische Weiterentwicklung des Internets durch offene Standards ermöglicht.

Die IETF ist eigeninitiativ in rund hundert ehrenamtlich arbeitende Arbeitsgruppen organisiert. Nur die Vorsitzenden und die Aufgabenstellung werden für die Gruppen festgelegt. Die Teilnahme an den Arbeitsgruppen ist freiwillig. Sie entscheiden autonom, welche zu lösenden Probleme und Herangehensweisen bearbeitet werden. Seit 1993 wird nach dem »rough consensus«-Prinzip entschieden. Dabei werden alle Bedenken gehört und zusammengetragen und die Vorsitzende stellt letztendlich fest, wann grober Konsens gefunden ist.³⁷ Dabei müssen sich nicht alle für eine Entscheidung aussprechen. Es wird auch nicht abgestimmt.³⁸ Der Zusatz »running code« – also funktionierender Code – drückt aus, dass es der IETF vor allem auch auf die Praxistauglichkeit von

36 | In der wissenschaftlichen Literatur begegnete mir das Konzept erstmalig in einem Konferenzaufsatz für den Weltkongress der International Political Science Association 2014. Die Autorin Melanie Dulong de Rosnay (2014) untersucht darin die Advocacy-Anstrengungen der internationalen Access to Knowledge (a2k)-Gemeinschaft im Rahmen der World Intellectual Property Organization und nutzt das Konzept der »do-ocracy« um das Organisationsprinzip dieser Interessenkoalition zu beschreiben. Vgl.: »Deriving from the Free Software and Open Source Software movement and inspired by the ethics of the hackers and the Do It Yourself movements, do-ocracy is an organizational principle based on decentralisation and action. Actors choose their role and by executing tasks, they are gaining responsibilities and developing expertise and social capital through their work, rather than from elections or from a more traditional socio-professional selection process of the elites.« (ebd.)

37 | Vgl.: »If the chair of a working group determines that a technical issue brought forward by an objector has been truly considered by the working group, and the working group has made an informed decision that the objection has been answered or is not enough of a technical problem to prevent moving forward, the chair can declare that there is rough consensus to go forward, the objection notwithstanding.« (Resnick 2014)

38 | Die IETF hat in den vergangenen 20 Jahren eine eigene Praxis in diesem Verfahren des Diskurses und der Entscheidungsfindung entwickelt und auch einige Schwierigkeiten dabei erfahren. In einer detaillierten Diskussion in einem IETF-Memo können diese nachvollzogen werden (vgl. Resnick 2014).

Entscheidungen ankommt. Die »[...] Standards werden nicht im Duktus eines Gesetzes erlassen, sondern als freundliche Bitte um Kommentierung« (Grassmuck 2002: 183) und zusammen mit dem Code frühzeitig veröffentlicht, so dass sich möglichst viele an der Weiterentwicklung und Verbesserung beteiligen können.

Für den Teilhabemodus gilt sowohl für das Squad der Piratenpartei Berlin als auch den Liquid Democracy e.V., dass mitentscheiden kann, wer sich aktiv darum bemüht. Da der gewählte Vorstand der Berliner Piratenpartei die Arbeit des Squads befürwortet, wirkt dieser Form der Organisation und Entscheidungsfindung nichts entgegen. Die formelle Beteiligungshürde ist die Mitgliedschaft in der Partei oder im Verein. De facto sind nur Wenige an der Entstehung der Liquid-Democracy-Software beteiligt. Auch wenn sie von Beginn an ihre Entwicklungsschritte auf dem LiquidFeedback-Blog kommentieren und eine Beta-Version vorstellen, rufen die vier Entwickler von LiquidFeedback erst zur Beteiligung auf, nachdem der Kern der Software programmiert ist (vgl. Swierczek 2010). Sowohl am Konzept als auch an der Programmierung arbeiten nur eine Handvoll weiterer Personen mit (vgl. Interview D2). Auch der Adhocracy-Code entsteht als Realisierung eines zweiten Liquid-Democracy-Konzepts im Wesentlichen nur durch die Arbeit von zwei Köpfen. Die Beteiligung nur weniger Aktiver ist nicht zwangsläufig problematisch, stellt sich allerdings in der nächsten Phase als Herausforderung heraus. Die Konzepte und Prozesse, die den beiden Softwarelösungen zugrunde liegen, werden von Wenigen erarbeitet und damit nicht von allen verstanden. Sie können so nicht ohne technischen und zeitlichen Aufwand in der Software angepasst und verändert werden.

Zwischenfazit zur Do-ocracy

Die Einordnung dieser ersten Phase als Do-ocracy bildet die analytische Grundlage, um die Entstehungsgeschichte einer deutschen Liquid Democracy nachzuvollziehen und zu bewerten. Wenn man die wenige Forschungsliteratur zum Thema heranzieht, dann stellen die Form der Zusammenarbeit, des Diskurses und der Entscheidungsfindung eine demokratische Innovation und damit eine Herausforderung für die klassischen Kriterien der Bewertung von Repräsentativität, Rechenschaft und Gleichheit dar (vgl. Verhoeven et. al. 2014). Einerseits geht es, wie dargestellt, um den Beitrag einer aktiven Bürgerschaft – einer kleinen Gruppe an politischinteressierten jungen Menschen – zur Lösung konkreter Probleme. Andererseits ergeben sich genau aus diesem Primat des Handelns wiederum neue Probleme, da dieser Vorgang nur indirekt demokratischlegitimierten Regeln folgt. Die »Do-ocracy« ist möglicherweise dennoch als Erweiterung repräsentativdemokratischer Systeme und in einem pragmatistischen Politikverständnis wünschenswert: »Do-ocracy refers to active citizens who wish to contribute to the public domain by simply doing

things instead of voting, deliberating or negotiating. Do-ocracy often manifests itself on the neighbourhood or the local level, is problem oriented, and thus pragmatist by nature« (Verhoeven et. al. 2014: 1).

In der Selbstwahrnehmung der Liquid-Programmiererinnen funktionierenden Kollaboration, Diskurs, Entscheidungsfindung und Teilhabe in der Do-ocracy grundsätzlich gut. Wer sich einbringt, kann mitentscheiden. Wer etwas vorschlägt, bedenkt die Umsetzung. Wer Hilfe dafür braucht, wirbt für Unterstützung. Diese Art der Kollaboration und Entscheidungsfindung hat großes Innovations- und Motivationspotenzial für alle Beteiligten und wird zum idealen Nährboden für die Entwicklung der Liquid-Konzepte. Alles ist darauf ausgelegt, Lösungsideen für die gemeinsam wahrgenommenen Probleme auszuprobieren. Die normativen Vorstellungen, die in dieser Zeit entstehen, werden so auch sehr zeitnah in Software übersetzt. Besonders deutlich zeigt sich die Do-ocracy also im Entstehen von Adhocracy und LiquidFeedback: Gerade ein halbes Jahr wird über die Konzeption der Software diskutiert als die ersten Zeilen Code entstehen und die Argumentation in Form von Software weitergeführt wird. Auch das Durchsetzen von LiquidFeedback in der Berliner Piratenpartei, das schließlich formal durch die Mitgliederversammlung bestätigt wird, zeigt, dass die Do-ocracy funktioniert. Als »meme« »Fresse halten, selber machen« (vgl. von Gehlen 2007) kursiert die Idee der Do-ocracy später bundesweit.³⁹ Sie soll dazu animieren, nicht nur zu kritisieren und zu reden, wie es den etablierten Politikerinnen unterstellt wird. Es fordert dazu auf, selbst Verantwortung zu übernehmen, aktiv zu werden und möglichst schnell etwas zu verändern. Den beteiligten Aktiven garantiert es prinzipiell den Freiraum zur Verwirklichung eigener Ideen.

Es offenbaren sich dennoch bereits in dieser Phase wesentliche Probleme, die in der Do-ocracy als Organisations- und Entscheidungsprinzip angelegt sind und erst in der Transformationsphase deutlich zum Tragen kommen. Für die Do-ocracy gibt es nämlich kein konkretes Maß für die Ermittlung von Zustimmung und Legitimation und keinen klaren Prozess der Vermittlung oder Aushandlung unterschiedlicher Problemlösungsansätze. In der Do-ocracy bleibt also formal ungeklärt, wann genügend grober Konsens erreicht ist oder was funktionierender Code bedeutet, um die Ziele der Gemeinschaft umzusetzen.

Auf der einen Seite bemühen sich die Mitglieder des Liquid Democracy e.V. durch den Austausch und gemeinsame Arbeitstreffen darum, groben Konsens über das Liquid-Democracy-Konzept herzustellen. Dieser Prozess wird zum Teil als müßig wahrgenommen. Ein Beteiligter beschreibt, dass er nachvoll-

39 | Vereinfacht gesagt, bezeichnet der Begriff »meme« ein Internetphänomen, das sich als Text-, Ton-, oder Bildmaterial viral verbreitet und ähnlich wie eine Symbol oder eine Metapher funktioniert.

ziehen kann, dass einige der Programmiererinnen von den andauernden normativen Diskussionen genervt waren, die im Kontext des Liquid Democracy e.V. zu Beginn geführt wurden:

»Ich glaube, es war problematisch, dass die Mitglieder des Vereins eine sehr politikwissenschaftliche Herangehensweise hatten. Sie haben sehr, sehr große Luftschlösser gebaut. [...] Irgendwie lief es darauf hinaus, dass sie ein Buch von Herrn Habermas nehmen und in Software implementieren wollten. Das kann man, glaube ich, überhaupt nicht machen. Sie hätten auch niemals eigene Software [...] schreiben können. Einfach, weil sie bereits so viele Anforderungen gesammelt hatten.« (Interview B5)

Auf der anderen Seite setzen die LiquidFeedback-Programmierer eher auf den funktionierenden Code und legen ihre Argumente als Software dar. Auf Initiative Einzelner reagiert der Liquid Democracy e.V. mit Adhocracy als Antwort. Beide Gruppen kodifizieren damit ihre Definitionsansätze als Software. In beiden Definitionen – Liquid Democracy als »delegated voting« und Liquid Democracy als Direkter Parlamentarismus – stehen die Eigenschaften, die durch diese Verfahren realisiert werden, beispielsweise die Orts- und Zeitunabhängigkeit politischer Beteiligungsprozesse, für die Interviewpartnerinnen im Vordergrund. Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Definitionsansätzen ist, dass es sich bei der ersten Variante von Liquid Democracy als »delegated voting« um ein sehr eng gefasstes Set von Verfahrensschritten und Algorithmen handelt, welche die anzustrebenden Eigenschaften erfüllen sollen. Die zweite Definition von Liquid Democracy als Direkter Parlamentarismus ist weniger konkret als Verfahren im Software-Code ausgearbeitet und überlässt es den Anwenderinnen dieser, die Verfahren zu gestalten.

Überspitzt formuliert, entsteht durch die Do-ocracy eine »Diktatur der Aktiven« (vgl. Linß 2011) und ein potenzieller Mangel an inklusiven Prozessen. Die Konzepte zur konkreten Umsetzung der Liquid-Democracy-Ideen in Adhocracy und LiquidFeedback entstehen in nur wenigen Monaten und unter Beteiligung nur weniger Personen. Dieses *Beteiligungsparadox* ist bedingt durch ein *Transparenzparadox*. Beide Softwarelösungen haben zum Ziel eine größtmögliche Zahl von Akteurinnen an politischen Prozessen zu beteiligen. In ihrem Entstehungsprozess öffnen sich ihre Macherinnen jedoch nicht gezielt für Beteiligung. Es ist bemerkenswert, dass diejenigen, die sich für Transparenz im politischen Betrieb einsetzen – bis auf den offenen Quellcode – in dieser Zeit wenig dafür tun, dass andere von ihrer Arbeit erfahren oder sie verstehen und nachvollziehen können. So beschreibt ein Gründungsmitglied des Liquid Democracy e.V., dass die Gruppe ihre Arbeit nicht bewusst kommuniziert:

»Es gab verschiedene Zeitpunkte, wo wir unsere Arbeit nach außen getragen haben. Es gab einen Vortrag im CCC und einen auf dem Chaos-Kongress. Wir haben die ganzen

internen Diskussionen allerdings nicht auf eine nachvollziehbare Weise geführt und die Ergebnisse zeitnah online gestellt [...]. Es war klar, dass der Großteil der Arbeit in diesen Treffen stattfindet. Wer dann nicht da ist, der ist halt nicht da. Punkt. Ist ja auch in Ordnung so.« (Interview D1)

Die Spaltung in zwei Gruppen und Definitionsansätze erweist sich in dieser Phase nicht als problematisch. Laut Friedrich Lindenberg, ist zunächst nicht ausgeschlossen, dass sich die beiden Softwarelösungen ergänzen werden, auch wenn es dazu aus für den Freiburger Programmierer nachvollziehbaren Gründen nicht kommt:

»Ich habe mit [einem der LiquidFeedback-Programmierer] lange diskutiert, ob wir seinen Code nicht einfach in Adhocracy reinbauen und als Modul bereitstellen könnten. Ich weiß nicht genau, wieso er sich dann letzten Endes dagegen entschieden hat. Es gibt allerdings so ein Ding unter Informatikern: Man glaubt, dass man es selber immer ein bisschen besser machen könnte. Ich glaube, Verdopplungen und Vervielfachungen von solchen Projekten sind daher total normal.« (Interview B5)

Im Kontext des einzigen und zum Ende der Phase beginnenden Anwendungsfalls der Berliner Piratenpartei herrscht zudem grober Konsens zum Einsatz von LiquidFeedback. Die offiziellen Einladungen für die Nutzung von LiquidFeedback werden beispielsweise noch vor dem Betriebsstart von LiquidFeedback auf der Landesmitgliederversammlung im Februar 2010 an alle Mitglieder verschickt (vgl. Interview D2). Die Berliner Piraten nehmen diesen Vorstoß positiv auf und beteiligen sich rege. Weil die Berliner Piraten dem Prinzip der Do-ocracy folgen, gibt es kaum Widerstände dagegen, dass LiquidFeedback, das eben die Verfahrensübersetzung von Liquid Democracy durch transitive Delegationen und die Präferenzwahl mit der Schulze-Methode realisiert, als die Umsetzung der Liquid-Democracy-Idee in der Berliner Piratenpartei eingeführt wird. Dass das Liquid-Democracy-Prinzip in der Satzung durch die Landesmitgliederversammlung bestätigt wird, dient schließlich der demokratischen und formellen Bestätigung einer bereits etablierten politischen Praxis. Wie ich nachweise, zeigen sich in der folgenden Transformationsphase die sich aus dem der Do-ocracy inhärenten Beteiligungs- und Transparenzparadox ergebenden Herausforderungen deutlicher.

IV.2.2 Phase 2: Transformationsphase (Frühjahr 2010-Sommer 2013)

Die zweite Phase ist durch die Transformation gekennzeichnet, in welcher die Merkmale der Do-ocracy als auch der anschließenden Phase Software as a Service präsent sind. Diese Phase offenbart, dass die Prinzipien der Do-ocra-

cy unter bestimmten Rahmenbedingungen nicht mehr funktionieren. Auch wenn diese Zeit einen Übergang zwischen den beiden anderen Phasen markiert, ist sie eigenständig und für sich genommen aufgrund der gleichzeitigen Präsenz verschiedener Aspekte der beiden anderen Phasen interessant. Der Übergang stellt sich zudem nicht als ein klar identifizierbarer Zeitpunkt dar. Die Phase ist vor allem durch die Umsetzung der Liquid-Democracy-Ideen in konkrete Anwendungsfälle und Projekte in der politischen Praxis geprägt. Der Einsatz von LiquidFeedback auf Bundesebene der Piratenpartei sowie von Adhocracy im Rahmen der 26. Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages Internet und digitale Gesellschaft sind die charakteristischen Wendepunkte – Projekte, in denen die Veränderungen ganz offensichtlich werden. Im folgenden Unterkapitel gebe ich auch für diese Phase zunächst einen kurzen chronologischen Abriss, der vor allem auf die beiden genannten Projekte eingeht, um daran anschließend in Unterkapiteln die Weiterentwicklung der Liquid-Democracy-Definition und die Analysedimensionen der Kollaboration, Diskurskultur, Entscheidungsfindung und Teilhabe zu besprechen.

Chronologische Darstellung der Transformationsphase

Der Beginn der Transformationsphase wird durch den offiziellen Betriebsstart von LiquidFeedback auf Berliner Landesebene markiert. Bereits die Landesmitgliederversammlung der Berliner Piraten im Februar 2010 wird unverbindlich mithilfe der Software LiquidFeedback vorbereitet und deshalb aufgrund der guten Arbeitsatmosphäre und inhaltlichen Entscheidungen als Erfolg wahrgenommen (vgl. Haase 2010). Dadurch, dass das Prinzip Liquid Democracy im Frühjahr 2010 in die Satzung aufgenommen wird, wird die Software im Lauf der folgenden Monate von immer mehr Berliner Piraten ausgetestet. Parallel zum Berliner Piloten entstehen zudem weitere Landesinstanzen, beispielsweise »[...] im Februar 2010 in Sachsen und Bremen, im März in Hamburg und Nordrhein-Westfalen, im Mai in Schleswig Holstein« (Jabbusch 2011: 43). Es ist deshalb vor allem die Einführung von LiquidFeedback auf der Bundesebene, welche von den Akteurinnen als prototypisch für diese Phase wahrgenommen wird.

Auch die zweite Liquid-Software Adhocracy erlebt ab 2010 ihren Praxistest, zunächst in verschiedenen kleineren Projekten, ab 2011 dann in der Umsetzung des Bürgerbeteiligungsverfahrens im Rahmen der 26. Enquete-Kommission für Internet und digitale Gesellschaft des Deutschen Bundestages. Die Enquete ist für Adhocracy das richtungsweisende Projekt der Transformation. Dennoch werden weitere Projekte vom Liquid Democracy e.V. umgesetzt: Das erste Projekt auf Adhocracy startet im Sommer 2010 mit Mehr Demokratie e.V. Der Verein nutzt die Software, um eine interne Strategiedebatte mit seinen Mitgliedern zu realisieren. Im November 2010 folgt die Partei Die LINKE mit einer elektronischen Programmdebatte (vgl. Seibert 2010). Auch einige lokale Gruppen der

Piratenpartei Deutschland, beispielsweise in Fürth, verwenden Adhocracy und den Adhocracy-Piraten-Server LiquP.org (vgl. Piratenpartei Fürth 2010). Für die SPD-Bundesfraktion führt der Liquid Democracy e.V. im Sommer 2011 eine Programmdebatte rund um einen Online-Antrag zum Thema »Gründerkultur in Deutschland« auf Adhocracy durch (vgl. Böhning 2011). Beim kurz darauf stattfindenden »Zukunftsdialog Deutschland 2020« werden die Ergebnisse des Online-Dialogs auf Adhocracy an den Parteivorstand und den Bundesparteitag weitergegeben (vgl. SPD 2010). Aufgrund ihrer zentralen und exemplarischen Rolle werden das *Bundes-Liquid* und die Enquete-Kommission im Folgenden ausführlich vorgestellt.

LiquidFeedback auf Bundesebene der Piratenpartei

Auf dem Bundesparteitag in Bingen im Mai 2010 wird der Antrag zum Bundes-Liquid mit dem vollen Titel »Bundesweiter Betrieb von LiquidFeedback« von den vier Entwicklern von LiquidFeedback vorgelegt. Darin wird die Einführung einer bundesweiten LiquidFeedback-Instanz vorgeschlagen, die nicht bindende Anträge beschließen kann. In der Begründung des Antrags heißt es:

»Wie alle großen Parteien stehen auch die Piraten vor dem Problem, ihre Mitglieder in Entscheidungsprozesse einzubinden. Die Piratenpartei umfasst derzeit über 10.000 Mitglieder. Um weiterhin basisdemokratisch Entscheidungen treffen zu können, benötigen wir eine Alternativlösung zu den bisher bei Parteien üblichen Vertreterversammlungen. Ziel ist es, dauerhaft auf ein Delegiertensystem zur Entscheidungsfindung innerhalb der Partei zu verzichten. Die Einführung von LiquidFeedback für qualifizierte Meinungsbilder der gesamten Basis soll den ersten Schritt darstellen, die Idee der Basisdemokratie in der Piratenpartei zu erhalten und eine ›Vergrünung‹ zu verhindern.« (Piratenpartei Deutschland 2010)

Aus dem Zitat geht deutlich hervor, dass es Ziel der Bundesinstanz ist, die Antragsentwicklung zur Vorbereitung von Parteitag zu erleichtern und mithilfe von unverbindlichen Meinungsbildern inhaltliche Positionen unter Beteiligung möglichst vieler Parteimitglieder zu erarbeiten.

Auf dem Bundesparteitag in Bingen entwickelt sich dennoch »[...] eine lange und teils emotionale Debatte [...]« (Jabbusch 2011: 43), in der deutlich wird, dass die Einführung von LiquidFeedback auf der Bundesebene nicht auf die gleiche Bereitschaft der Parteimitglieder wie im Berliner Landesverband trifft. In der Diskussion zeigt sich, dass unter den Mitgliedern der verschiedenen Landesverbände nicht genügend Wissen über die Software und das Liquid-Konzept vorhanden ist und deshalb sehr viel Unsicherheit herrscht. Gleichzeitig gibt es auf dem Bundesparteitag in Bingen auch Mitglieder, die einen Testbetrieb wie in Berlin nicht mehr für notwendig halten, die Programmarbeit vorantreiben und den nächsten Bundesparteitag mithilfe der Software

vorbereiten wollen. Im folgenden Ausschnitt aus dem Protokoll werden die unterschiedlichen Positionen deutlich:

»Anmerkung: Es ist eine Software im Testbetrieb, es wurden Probleme ausgewiesen, viele finden das kompliziert, es gibt Datenschutzbedenken, es gibt alternative Methoden wie die Antragsfabrik, das Verfahren für diese TO, usw. Ich finde es falsch, uns auf eine Software festzulegen.

Anmerkung: Die Piratenpartei ist angetreten, auf eine andere Weise Politik zu machen. Jetzt gibt es hier die Möglichkeit, Liquid Democracy auszuprobieren. Wir haben ein Tool, das sollten wir einsetzen. Danach kann man das evaluieren, nicht schon vorher totreden. Applaus.

GO-Antrag auf Schließung der Rednerliste, begründete Gegenrede: Wir entscheiden uns hier für den Einsatz, nicht den Testbetrieb, das muss diskutiert werden. [...] Das kann man nicht übers Knie brechen [...].« (Piratenpartei Deutschland 2010a)

Schließlich einigen sich die über 1.000 Anwesenden darauf, einen leicht veränderten Alternativantrag geheim abzustimmen, in dem ergänzt wird, dass eine bundesweite Instanz eingeführt werden soll, bei der es sich um Liquid-Feedback »[...] oder ein vergleichbares System [...]« (Piratenpartei Deutschland 2010a) handelt. Damit wird der Sorge, sich in der Satzung auf ein System festzulegen, Rechnung getragen. Mit 80 Prozent Mehrheit (547:135) wird dieser Alternativantrag angenommen. Zahlreiche Personen- und Vorstandswahlen führen dazu, dass auf diesem Parteitag im Anschluss von über 400 inhaltlichen Anträgen nur 13 behandelt werden. Kurze Zeit später wird deshalb ein zweiter Vorschlag angenommen, der aus dem Bedürfnis entsteht mehr inhaltliche Arbeit zu schaffen. Durch den Antrag zur »Beauftragung des Bundesvorstands mit der Durchführung eines Programmparteitags zeitnah, d.h. vor dem regulären nächsten Bundesparteitag aber unter gründlicher Vorbereitung der Anträge durch LiquidFeedback« (ebd.) legt sich die Piratenpartei Deutschland somit dennoch indirekt auf LiquidFeedback als Software fest.

In Vorbereitung des nächsten Programmparteitags in Chemnitz, der im November 2010 stattfindet, wird in den folgenden Monaten unter enormem *Zeitdruck* die Inbetriebnahme der Bundesinstanz vorbereitet. Gleichzeitig beginnt im Anschluss an den Bundesparteitag in Bingen eine hitzige Diskussion über das Konzept Liquid Democracy und die Software LiquidFeedback, die sich vor allem online abspielt. So erinnert ein Piratenmitglied: »Trotz des eindeutigen Auftrags durch den BPT erlitt die Partei in den darauffolgenden drei Monaten den in ihrem Umfang wohl heftigsten internen Streit seit ihrer Gründung, der die Partei zumindest vorübergehend spaltete« (Jabbusch 2011: 44). Die Diskussion entwickelt sich dabei vor allem entlang der Konfliktlinien

verschiedener Probleme des »delegated voting«, der Bedeutung von Basisdemokratie und der Rolle des Datenschutzes; Probleme, über die sich kurze Zeit später auch der Bundesvorstand zerstreitet.

Im Mai 2010 beauftragt der Bundesvorstand allerdings zunächst noch eine Anwaltskanzlei zur Ausarbeitung der Datenschutzerklärung und Nutzungsbedingungen, außerdem die ehrenamtliche Durchführung eines fortlaufenden IT-Sicherheitsaudits von LiquidFeedback, die Inbetriebnahme eines eigenen Servers und die Einrichtung einer Clearingstelle (vgl. Piratenpartei Deutschland 2010c). Diese Clearingstelle soll sicherstellen, dass Mitgliederdaten weder vom Vorstand noch von den Administratorinnen missbraucht werden können.⁴⁰ Vier Piraten werden als Administratoren benannt (ebd.). Eine Klage gegen die Verwendung von Mitgliederdaten sowie die Androhung weiterer Klagen setzen den Bundesvorstand in dieser Zeit immer wieder unter Druck. So erinnert ein Parteimitglied, dass der Vorstand »[...] einerseits den Wünschen besorgter Parteimitglieder nachkommen, andererseits den Parteitagsbeschluss erfüllen [...]« wollte und insgesamt in dieser Zeit »[...] viel Porzellan und viel Motivation zerstört [...]« wird (Jabbusch 2011: 69). Immer wieder zeigt sich, dass es unter den Parteimitgliedern Verunsicherung und sehr unterschiedliche Haltungen zum Liquid-Konzept und der Nutzung von LiquidFeedback gibt.

Der Vorstandsbeschluss zur Inbetriebnahme von LiquidFeedback ist schließlich für den 10. August 2010 angekündigt (vgl. Beckedahl 2010). Es ist vor allem Vorstandsmitglied und Generalsekretär Christopher Lauer, der sich aufgrund seiner positiven Erfahrungen im Berliner Landesverband im Vorstand für die Nutzung von LiquidFeedback einsetzt und das Thema vorantreibt. Er kündigt an diesem Tag über die Deutsche Presseagentur (dpa) vorzeitig den Start der Softwarenutzung an. Der Rest des Vorstands empfindet das als Provokation, verschiebt den Start und setzt das Administratoren-Team ab (ebd.). Es folgen eine rege Medienberichterstattung und eine erneut heftige netzöffentliche Debatte. In den nächsten Tagen wird im Bundesvorstand vermittelt und schließlich durch einen Kompromiss am 12. August 2010 der Start der Plattform verkündet. Mit der Inbetriebnahme am 13. August 2010 melden »[...] sich über 3000 Parteimitglieder an und es wurde in hunderten Themen der bevorstehende Programmparteitag vorbereitet [...]« und »[...] der bis heute vermutlich intensivste Test von Liquid Democracy überhaupt durchgeführt« (Swierczek 2014). Bis zum April 2011 registrieren sich 3.600 Nutzer auf der Plattform (vgl. Klausmann 2011a). Die Aktivität geht dann nach dem

40 | Vgl.: »Die Clearingstelle soll als sowohl von Mitglieder- als auch als Nutzerdatenbank unabhängiges Gremium die Verwaltung und Zuordnung von Zufalls- und Invitecodes übernehmen. Sie sollte mindestens aus drei Piraten bestehen, die weder Zugriff auf die LF-System noch die Mitgliederverwaltung der Piratenpartei haben.« (Piratenpartei Deutschland 2010b)

Programmparteitag in Chemnitz zurück. Sind es Anfang 2010 noch 600 Aktive, die sich an einem Meinungsbild beteiligen, sind Ende 2010 nur noch 200 Benutzerinnen aktiv (ebd.).

Im Sommer 2010 gründen die LiquidFeedback-Entwickler zusätzlich zum Public Software e.V., mit dem sie die Software LiquidFeedback betreiben, den Verein Interaktive Demokratie e.V., um Informationsveranstaltungen zum Einsatz von LiquidFeedback durchzuführen (vgl. Behrens 2010). Trotz dieser Bemühungen geraten sie im politischen Streit um die Einführung immer wieder zwischen die Fronten, werden öffentlich angefeindet, kritisiert und ziehen sich zunehmend aus dem politischen Betrieb zurück. Im Zuge der wachsenden Nutzerinnenzahlen zeigen sich zudem einige berechtigt kritisierte Probleme bei der Umsetzung der Liquid-Democracy-Idee in der Praxis, die ihren Vorstellungen widersprechen. Dabei ist es vor allem die *Akkreditierung*, die als Kompromiss eingeführt wurde, um sowohl die eindeutig zuordenbare als auch pseudonyme Nutzung der Software möglich zu machen, die viele praktische Probleme mit sich bringt. Die Nutzerinnendatenbank ist nur schwer aktuell zu halten, so dass Austritte nicht zeitnah auch in LiquidFeedback übertragen werden. Neue Mitglieder warten zudem zu lange auf ihren Zugang und können sich so online nicht an den Meinungsbildern und der Programmarbeit beteiligen.⁴¹

In Reaktion auf die öffentlichen Streitigkeiten veröffentlichen die vier Programmierer ein Jahr nach dem Start der Testinstanz von LiquidFeedback in Berlin und nicht mal ein halbes Jahr nach Start des Bundes-Liquid am 3. Januar 2011 einen Blogbeitrag mit dem Titel »Offener Brief: Liquid Democracy in der Piratenpartei«. In diesem distanzieren sie sich von dem Einsatz ihrer Software in der Piratenpartei und kündigen an, LiquidFeedback nur noch außerhalb der Partei weiterzuentwickeln:

»Leider wurden uns bei unseren Bemühungen, LiquidFeedback auf Bundesebene der Piratenpartei voranzutreiben, erhebliche Steine in den Weg gelegt. Auch wenn sich eine Mehrheit des Bundesparteitags in Bingen für eine Einführung eines LiquidFeedback-Systems aussprach, so zermürbte uns ein Teil der Gegner eines solchen Systems auf eine Art und Weise, über die wir damals noch nicht zu reflektieren vermochten. Wir sind der Meinung, dass der Bundesvorstand das System nicht auf angemessene Weise installiert hat. Eine ordentliche Akkreditierung der Piraten – geschweige denn eine zeitnahe Sperrung ausgetretener Mitglieder – findet bis heute nicht statt. Die vielfältigen Forderungen einer möglichst anonymen Beteiligungsmöglichkeit an der installierten LiquidFeedback Plattform führten zu einer derartigen Verkomplizierung der Prozesse,

41 | Eine zusammenfassende Diskussion dieser Probleme erfolgt in Abschnitt VI.2. 4.1.1.

dass in der Praxis niemand eine Übersicht darüber hat, hinter welchen Accounts tatsächlich ein stimmberechtigtes Mitglied steht.« (Behrens et. al. 2011)

Noch deutlicher werden sie in ihrer Kritik an der pseudonymen Nutzung von LiquidFeedback, die sie ebenfalls als nicht korrekte Nutzung von LiquidFeedback einstufen. Diese Einschätzung findet besonders deutlich Ausdruck in Reaktion auf die Berliner Landesmitgliederversammlung vom 16. September 2012, auf der beschlossen wird, LiquidFeedback auch für den verbindlichen Beschluss von Positionspapieren zu nutzen. Der Vorwurf, den die vier Entwickler rückblickend auch hinsichtlich des Einsatzes von LiquidFeedback auf Bundesebene formulieren, ist, dass es an Transparenz und Nachvollziehbarkeit mangelt, weil nur der Vorstand und das Schiedsgericht, nicht aber die Teilnehmerinnen, in der Lage seien zu überprüfen, ob sich hinter den Nutzerinnenkonten auch echte Menschen verbergen. So schreiben sie auf ihrem Blog:

»Wir wollen aber nicht für die gesellschaftliche Etablierung von scheinbar demokratischen Verfahren stehen oder verantwortlich sein, die durch die Teilnehmer selber nicht überprüft werden können. Da wir im Sinne aller anderen Nutzer unserer Software die liberale Lizenzpolitik nicht ändern wollen, können wir einen weiteren Einsatz bei der Piratenpartei nicht verhindern. Daher distanzieren wir uns vom Einsatz unserer Software bei der Piratenpartei Deutschland und ihren Untergliederungen.« (Swierczek 2012)

Zwei der LiquidFeedback-Entwickler sammeln gut ein Jahr später noch mal ihre Kräfte und starten am 27. Dezember 2012 das Projekt Liquid Labs, um »[...] Voraussetzungen für die Gründung einer Partei zu erarbeiten, in der sich Menschen selbstbestimmt und frei organisieren können« (Kistner 2012b). Mit dem Austritt aus der Piratenpartei mussten sie feststellen, dass »[...] für jeden von uns auch die politische Perspektivlosigkeit wieder einsetzte. Anstatt dem sinkenden Schiff schadenfroh hinterherzutrauern, möchten wir aus Erfahrungen lernen und es besser machen« (Behrens/Swierczek 2012). Am 3. März 2013 veröffentlichen sie schließlich einen ersten Satzungsentwurf für eine liquid-demokratische Partei in ihrem Sinne. Am 15. April 2013 folgt die zweite überarbeitete Version auf dem liquidlabs.org-Blog als »[...] potentieller Anfang für eine erste liquid-demokratisch organisierte Partei« (Behrens/ Swierczek 2013b). Mit diesem erneut normativ-pragmatischen Versuch, einen Beitrag zur Realisierung ihres Liquid-Democracy-Ideals zu leisten, kündigen sie jedoch gleichzeitig an, die Umsetzung des Konzepts nicht weiter zu verfolgen:

»Leider haben wir in den letzten Monaten feststellen müssen, dass wir die von uns im Rahmen von liquidlabs.org geleistete Arbeit nicht länger fortführen können, da andere Aspekte und Projekte unseres Lebens zu kurz gekommen sind. Daher ziehen wir uns an dieser Stelle von der weiteren parteipolitischen Arbeit zurück und hoffen, dass ande-

re Menschen unsere Ideen aufgreifen und weiterführen werden.« (Behrens/Swierczek 2013b)

Unklar ist, wie viele weitere Akteurinnen in diese Anstrengungen um eine liquiddemokratische Partei eingebunden sind. Ein Blogbeitrag vom 26. Januar 2013 lässt vermuten, dass sich noch weitere Interessierte beteiligen. Dazu finden sich aber keine öffentlichen Angaben (vgl. Behrens/Swierczek 2013a).⁴² Die Entwickler von LiquidFeedback ziehen sich mit dieser Ankündigung Anfang 2013 von der deutschen politischen Bühne zurück.

Die Software LiquidFeedback wird ab Anfang 2011 auf der Bundesebene der Piratenpartei Deutschland unabhängig von den Anstrengungen der vier LiquidFeedback-Programmierer eingesetzt und weiterentwickelt. Durch den Mitgliederzuwachs in der Partei bis 2013 wird die Software dabei in der Praxis erprobt. Der Blogger Stefan Klausmann beschreibt den Einsatz anhand von fünf Phasen (vgl. Klausmann 2012b). Auf einen »Anfangshype« in der zweiten Jahreshälfte von 2010 mit viel direkter Beteiligung im System und zahlreichen neuen Initiativen folgt demnach eine »Ernüchterungsphase« Anfang 2011, in der die Beteiligung zurückgeht. Von April bis Oktober erklärt er das System in einer dritten Phase sogar als »untot«: »In knapp einem halben Jahr wurden gerade mal 28 Abstimmungen durchgeführt, mit einer durchschnittlichen aktiven Beteiligung von rund 60 Personen« (ebd.). Durch die Wahlen zum Abgeordnetenhaus im Berlin im Herbst 2011 folgt dann ein »Berlin-Hype«. Fünf Piraten, die für die Wahl für das Berliner Abgeordnetenhaus im Herbst 2011 kandidieren, kommunizieren in dieser Zeit eine »Selbstverpflichtung«, in der sie öffentlich ankündigen, sich auch als gewählte Abgeordnete an die Entscheidungen, die mithilfe von LiquidFeedback getroffen wurden, zu halten und verhelfen der Software somit zu neuem Einfluss.⁴³ Dieser Hype lässt allerdings auch bereits Ende des Jahres wieder nach.

42 | So heißt es auf dem Blog: »Während eine später auf diesem Wertekonsens agierende Partei Mehrheitsentscheidungen treffen wird, möchten wir zum jetzigen Zeitpunkt noch konsensual [...] vorgehen. Da wir prinzipbedingt Struktur und Werterahmen erst noch erarbeiten müssen, wollen wir den Kreis der an der Arbeit Beteiligten zahlenmäßig nur sehr vorsichtig erweitern, um die Arbeitsfähigkeit der Gruppe zu erhalten. Daher laden wir zu dem Treffen nur eine begrenzte Zahl von an der Mitarbeit Interessierten ein [...].« (Behrens/Swierczek 2013a)

43 | Vgl. die Selbstverpflichtung von Simon Weiß: »Ich strebe es an, in inhaltlichen Fragen grundsätzlich den Beschlüssen der Parteibasis zu folgen, solange dies mit meinem Gewissen vereinbar ist. Soweit aus dem Liquid-Democracy-System der Piratenpartei Berlin konkrete Empfehlungen zu Abstimmungen im Abgeordnetenhaus hervorgehen, werde ich mich an diesen orientieren und jede Abweichung explizit begründen. [...] Von Abstimmungsempfehlungen, die explizit mit einem solchen Appell gekennzeichnet sind,

Ein Mitglied der Piratenpartei Deutschland bestätigt im Interview die Einschätzung, dass sich die Nutzerinnen- und Aktivitätsentwicklung in LiquidFeedback in etwa entlang der Mitgliederentwicklung vollzieht (vgl. Interview D1). Dabei folgt auf den »[...] Sensationserfolg [...]« (Niedermayer/Kochschmieder 2015: 210) bei der Wahl für das Berliner Abgeordnetenhaus im Herbst 2011 mit 8,9 % ein Mitgliederzuwachs bei der Piratenpartei Deutschland. Auch im Nachgang der nächsten Erfolge bei den Landtagswahlen im Jahr 2012 mit 7,8 Prozent in Nordrhein-Westfalen, 7,4 Prozent im Saarland und 8,2 Prozent in Schleswig-Holstein sorgen Medienaufmerksamkeit und anhaltend gute Prognosen für weitere Parteizutritte (vgl. Bundeswahlleiter 2016). »Hatte die Partei beim Wahlerfolg in Berlin bundesweit knapp über zwölftausend Mitglieder, so waren es im Mai 2012 bereits über dreißigtausend« (Niedermayer/Kochschmieder 2015: 211).

In der Einschätzung eines weiteren Parteimitglieds hilft LiquidFeedback in dieser Zeit dabei, die programmatische Arbeit der Partei voranzutreiben (vgl. Interview C3). Vor allem die Parteitage in Chemnitz im November 2010 und in Offenbach im November 2011 wären als Programmparteitage sonst nie so erfolgreich gewesen (vgl. ebd.). Man habe dort viel Programmarbeit geschafft, weil es im Vorfeld bereits Diskussionen und Meinungsbilder über die Mehrheiten auf LiquidFeedback gegeben hatte und wenig erfolgsversprechende Anträge zum Großteil herausgefiltert wurden (vgl. ebd.). Gleichzeitig, so das Parteimitglied weiter, verliere die Piratenpartei Deutschland in dieser Zeit aufgrund der Medienberichterstattung, der internen Machtkämpfe und der schwierigen digitalen Kommunikationskultur den Fokus auf die programmatische Arbeit und »[...] ebenso schnell und überraschend wie der Aufstieg der Piratenpartei verlief auch ihr Abstieg« (Niedermayer/Kochschmieder 2015: 212).

In den Interviews zeichnet sich eine zentrale Konfliktlinie ab, die diesen Abstieg begründet. Anstelle von Inhalten streitet man nur noch um Personalien und kritisiert die Vorstände (vgl. Interview C3). Das liegt vor allem daran, dass Strukturen und Prozesse fehlen, um zu inhaltlichen Positionen zu gelangen. Zwar hat man sich bereits auf dem Bundesparteitag in Chemnitz 2010 zugunsten eines Vollprogramms entschieden. Die Partei ist sich jedoch nicht einig darüber, wie man dieses erarbeitet. Die Schwierigkeiten geeignete Strukturen für eine größtmögliche und effiziente Beteiligung der Basis zu finden und eine Alternative zum Delegiertensystem zu entwickeln, halten so, trotz

werde ich nur dann abweichen, wenn ich etwas anderes nicht mit meinem Gewissen vereinbaren kann oder auf der Grundlage von Informationen, die zum Zeitpunkt der Empfehlung noch nicht bekannt sein konnten. Wenn dies der Fall ist, werde ich die Gründe für meine Entscheidung aktiv in die Diskussion einbringen und mich bemühen, einen erneuten Beschluss herbeizuführen [...].« (Weiß 2011)

schrittweiser Erfolge auf den Bundesparteitage, an. Damit ist es vor allem auch der Konflikt zwischen einer sich professionalisierenden Parteiführung, die schnell und effizient Inhalte und Positionen durchsetzen will, und einer sich nicht beteiligt und informiert fühlenden Basis aus 30.000 Mitgliedern, der die Partei immer wieder auf die Probe stellt. Dass der Liquid-Democracy-Hype und die Nutzung von LiquidFeedback nachlässt, liegt also auch daran, dass die Piratenpartei Deutschland, abgesehen von den netzpolitischen Themen, kaum inhaltliche Positionen erarbeiten kann und somit an Zustimmung einbüßt.

Seit dem Herbst 2012 verliert die Piratenpartei mehr Mitglieder als sie hinzugewinnt (vgl. Piratenpartei Deutschland 2018). Mit den Landtagswahlen in Bayern, Hessen und Niedersachsen im darauf folgenden Jahr gehen die Wahlerfolge auf rund zwei Prozent zurück (vgl. Bundeswahlleiter 2016). Bei der Bundestagswahl 2013 erreicht die Piratenpartei Deutschland nur noch 2,2 Prozent der Zweitstimmen (ebd.). Hinzu kommt, dass sich in dieser Phase auf der Bundesebene sehr unterschiedliche Positionen zum Einsatz von LiquidFeedback verfestigen, die sich schließlich auch in der Diskussion um eine bundesweite Ständige Mitgliederversammlung (SMV) zeigen, die verbindliches Entscheiden online auch unabhängig von den Bundesparteitage möglich machen soll. Erstmals wird ein Satzungsänderungsantrag für eine Ständige Mitgliederversammlung auf Bundesebene Anfang des Jahres 2012 diskutiert. Anschließend beherrscht das Thema immer wieder die Debatte, egal ob auf Bundesparteitage oder im Netz (vgl. Piratenpartei Deutschland 2013a). Unter diesem neuen Dach setzt sich der Diskurs darüber, wie man online verbindliche Entscheidungen treffen kann, fort. Auch die mit dem System LiquidFeedback und jeder Form von Online-Abstimmungen verbundenen und nicht einfach lösbaren Probleme und Ängste halten an.

Die wesentliche Konfliktlinie zeigt sich so auch für die SMV: Einerseits ist die Beteiligung mit Klarnamen problematisch, da auf einzelne Parteimitglieder Druck ausgeübt werden könnte. Andererseits ist auch die anonyme Beteiligung schwierig, weil dadurch die Nachvollziehbarkeit von Abstimmungen nicht mehr gewährleistet werden kann.⁴⁴ Die Atmosphäre auf den Parteitage ist zunehmend »[...] vergiftet [...]« (Niedermayer/Kochschmieder 2015: 217). Auch eine anstehende Entscheidung für die SMV auf dem Bundesparteitag in Neumarkt im Mai 2013 wird zunächst verzögert, doch schließlich noch durchgeführt. Anstelle der SMV wird dort der Antrag zur Basisbefragung und zum Basisentscheid (BEO) mit Zwei-Drittel-Mehrheit (vgl. Piratenpartei Deutschland 2013b) zusammen mit einer ausgearbeiteten Entscheidungsordnung (vgl. Piratenpartei Deutschland 2013c) angenommen. »Damit werden die PIRATEN als erste Partei Deutschlands in der Lage sein, verbindliche Online-Abstimm-

44 | Für weitere ungelöste Probleme, die sich vor allem auf die Software LiquidFeedback beziehen, vgl. Klausmann (2012c).

mungen durchzuführen« (vgl. Lohmann 2012). Der Antrag für die SMV, der das Prinzip der Liquid Democracy beinhaltet, setzt sich dagegen nicht durch (vgl. ebd.).

Adhocracy zur Beteiligung als »18. Sachverständiger« in der 26. Enquete-Kommission

Das wichtigste Praxisprojekt für die Software Adhocracy des Liquid Democracy e.V. in dieser Phase ist das Beteiligungsverfahren des »18. Sachverständigen« im Rahmen der Enquete-Kommission Internet und digitale Gesellschaft. Diese wird mit dem Bundestagsbeschluss vom 4. März 2010 eingesetzt und bekommt den Auftrag die Öffentlichkeit im besonderen Maße einzubeziehen.⁴⁵ Dieser Auftrag stellt eine Besonderheit dar, da alle Enquete-Kommissionen zuvor nicht öffentlich tagen. In der Beschlussvorlage heißt es:

»Die Enquete-Kommission bezieht die Öffentlichkeit in besonderem Maße in ihre Arbeit mit ein. Über die Arbeit der Kommission wird regelmäßig und so transparent wie möglich auf der Internetseite des Deutschen Bundestags informiert. Dort werden zudem Beteiligungsmöglichkeiten angeboten, die Anregungen aus der Öffentlichkeit in geeigneter Weise in die [sic] Arbeit der Kommission einfließen lassen.« (Deutscher Bundestag 2010a)

Die Enquete nimmt am 29. Juni 2010 ihre Arbeit auf und beginnt parallel dazu den Anspruch transparenter Kommunikation umzusetzen: auf einem Blog, in einem Forum, über den Kurznachrichtendienst Twitter sowie durch Livestreams aller Sitzungen. Auf der Webseite des Bundestages werden weiterhin Mitgliederlisten, Tagesordnungen, Protokolle, Gutachten sowie später auch die Zwischen- und Abschlussberichte veröffentlicht (vgl. Deutscher Bundestag 2010b). Bis die angeforderten Beteiligungsmöglichkeiten allerdings durch die Liquid-Software Adhocracy realisiert werden, vergeht noch mehr als ein halbes Jahr.

Im Juli 2010 findet die erste Online-Diskussion zur »Auswirkung der Digitalisierung auf unsere Gesellschaft« im Forum statt, anschließend weitere zu den vier ersten Projektthemen. Im Forum werden Fragen gesammelt, die dann in den Anhörungen besprochen werden. Um dem besonderen Beteiligungsanspruch gerecht zu werden, reichen einigen Sachverständigen die techni-

45 | Von 2010 bis 2013 erarbeiten 17 Sachverständige und 17 Abgeordnete einen Bericht mit Handlungsempfehlungen zu den zwölf Projektthemen Bildung und Forschung; Datenschutz, Persönlichkeitsrechte; Demokratie und Staat; Internationales und Internet Governance; Interoperabilität, Standards, Freie Software; Kultur, Medien, Öffentlichkeit; Medienkompetenz; Netzneutralität; Urheberrecht; Verbraucherschutz; Wirtschaft, Arbeit, Green IT; Zugang, Struktur und Sicherheit im Netz.

schen Mittel des Forums nicht aus. Von ihnen wird deshalb das Thema Liquid Democracy eingebracht, unterstützt durch einige Abgeordnete, die darin übereinstimmen, dass Foren kein adäquates Werkzeug zur Textarbeit mit vielen Bürgerinnen seien: »Doch anders als vorher kann es nicht bei Hunderten von Einzelmeinungen bleiben, denn dann hätte keine dieser Änderungen eine Chance, mit einer Stimme in die Enquete vorzudringen« (Schulz 2014: 447).

Im Juli 2010 tagt deshalb erstmalig die Arbeitsgruppe Web, die sich mit der Fragestellung weiterer Beteiligungsmöglichkeiten beschäftigt und auswählt, mit welchen weiteren digitalen Werkzeugen dieses Ziel unterstützt werden könnte. In der ersten Sitzung kündigt ein Sachverständiger an, dass mehrere Werkzeuge, unter anderem auch LiquidFeedback, geprüft werden (vgl. Freude 2010a). Drei Monate später hat man sich bereits auf die beiden Softwareoptionen LiquidFeedback und Adhocracy festgelegt, die anhand eines umfangreichen Fragenkatalogs gegenüber gestellt und in der Arbeitsgruppe diskutiert werden (vgl. Freude 2010b). So heißt es, man habe ein »[...] Luxusproblem [...]«, weil beide Softwarelösungen »[...] auf die eine oder andere Art das leisten, was wir uns wünschen« (ebd.). Der zukünftig mithilfe von Software durchgeführte, angestrebte Arbeitsprozess wird im Blog anhand eines Beispiels skizziert:

»Die Inhalte für den Bericht der Enquête werden im Wesentlichen in den Arbeitsgruppen besprochen, beispielsweise in der AG Netzneutralität. Im Endbericht werden sowohl die von der Mehrheit beschlossenen Empfehlungen aufgenommen, als auch Minderheitenvoten. Wir möchten dann beispielsweise zwei Textvorschläge einer Arbeitsgruppe in das Partizipationswerkzeug (also Liquid Feedback oder Adhocracy) einstellen und den Nutzern die Möglichkeit geben, eines zu unterstützen oder Alternativvorschläge zu unterbreiten. Als Ergebnis soll es ein Votum des ›18. Sachverständigen‹ geben, also einen mehrheitlich getragenen Beschluss. Dies kann einer der aus der Arbeitsgruppe stammenden Texte oder eine gänzlich neue oder überarbeitete Alternative sein. Das Ergebnis könnte also sein, dass zu den bereits genannten zwei Varianten noch eine dritte – die der Netznutzer – hinzukommt. Über alle Varianten wird dann in der Enquête-Kommission abgestimmt.« (Freude 2010b)

Zusätzlich zum Prozess formuliert die Arbeitsgruppe Kriterien, die eine zukünftig einzusetzende Software erfüllen muss. So soll sie auch bei vielen Nutzerinnen funktionsfähig bleiben, transparent Prozesse abbilden, schnell einsatzbereit und einfach zu bedienen sein. Bei einer ersten Präferenzabfrage zeigen sich Vor- und Nachteile beider Lösungen anhand dieser Kriterien: Adhocracy wäre schneller einsatzbereit, aber möglicherweise nicht so belastbar. LiquidFeedback bräuchte eine noch zu überarbeitende Benutzeroberfläche, aber ist dafür stabiler (vgl. Freude 2010b). Am 13. September 2010 kommt es zur Beschlussfassung in der Enquete. Am 30. September 2010 folgt der einstimmige Umsetzungsbeschluss der Obleute der Kommission für Adhocracy. Zur Be-

gründung heißt es: »Am Ende sprach vor allem der Zeitfaktor für Adhocracy« (Fischer 2010). Der Betrieb auf Adhocracy wird für Anfang des kommenden Jahres angekündigt, da noch einige technische Anpassungen der Software notwendig sind.

Am 27. Januar 2011 lehnt dann der Ältestenrat des Deutschen Bundestages das Angebot des Online-Dienstleisters des Bundestages und die Einführung des Projektes Adhocracy ab. Die Entscheidung wird damit begründet, dass die Implementierung von Adhocracy als Open-Source-Software in den Online-Auftritt des Deutschen Bundestages zu hohe Kosten verursachen würde und sich daraus eine zu lange Einführungszeit ergebe (vgl. Simon 2011). Weil ein Teil der Sachverständigen nicht aufgibt, tagt die Enquete-Kommission am 21. Februar 2011 in einer Sondersitzung zu Adhocracy. Die fraktionsübergreifende Gruppe aus fünf Sachverständigen stellt darin eine Beschlussvorlage vor, die den Einsatz der Beteiligungssoftware retten soll.⁴⁶ Gemeinsam mit den Entwicklerinnen des Liquid Democracy e.V. bieten die Sachverständigen an, Adhocracy kostenfrei und in zwei Tagen einsatzbereit zu haben (ebd.).

Sowohl der Liquid Democracy e.V. als auch der CCC engagieren sich aus Eigeninitiative, um den Einsatz von Adhocracy doch zu ermöglichen. Die Gründe des Ältestenrats seien »[...] aus Sicht der Netzöffentlichkeit faule Ausreden, mit denen der strukturelle Unwillen gegenüber einer Bürgerbeteiligung an der Enquête-Kommission verdeckt werden soll. Über die vorgeblich neutrale Bundestagsverwaltung wurden so immer neue Hinderungsgründe ins Spiel gebracht« (Chaos Computer Club 2011). Um dagegen anzugehen, arbeiten zwei Programmierer des Liquid Democracy e.V. Tag und Nacht am Adhocracy-Code, um die technischen Anpassungen umzusetzen. Der CCC bietet zudem an die »[...] offensichtlich weit überhöhten [...]« (Chaos Computer Club 2011) Kosten von 80.000 Euro für die Einrichtung des Systems zu übernehmen, sollte die Implementierung nicht auch mit weniger Kosten gelingen. Die Beschlussvorlage enthält weitere Punkte, wie die wissenschaftliche Evaluation des Beteiligungsprozesses, die Entwicklung verbindlicher Verfahren und Prozesse sowie die Einrichtung einer Arbeitsgruppe. Gleichzeitig wird angeregt möglichst zeitnah alle Dokumente auf der Adhocracy-Instanz online einzustellen, so dass die Vorarbeit für den Zwischenbericht der Enquete dort bereits beginnen kann. Auf dem Blog begründen die Sachverständigen ihren Vermittlungsversuch wie folgt:

»Mit diesem Vorschlag wollen wir die teils hitzige Diskussion um die Online-Beteiligung und den ›18. Sachverständigen« versachlichen, und eine sofort nutzbare Lösung prä-

46 | Die fünf Sachverständigen sind Nicole Simon, Constanze Kurz, Alvar Freude, Markus Beckedahl und der Aktivist padeluun.

sentieren, die dem am 13. September 2010 beschlossenen Beteiligungs-Konzept gerecht wird.« (Simon 2011)

Die Mitglieder der Enquete-Kommission nehmen diese Beschlussvorlage und damit den Einsatz von Adhocracy zum dritten Mal mehrheitlich an, allerdings mit einer Gegenstimme des Kommissionsvorsitzenden und CDU-Abgeordneten Axel E. Fischer, der seine Position kurz nach der Abstimmung auf dem Blog veröffentlicht. Für ihn widerspreche der Beschluss der Entscheidung des Ältestenrats und bedürfe weiterer rechtlicher Prüfung, weil darin formuliert ist, dass das Sekretariat der Bundestagsverwaltung zuarbeiten solle (vgl. Fischer 2011a). Lars Klingenbeil, SPD-Abgeordneter, reagiert entrüstet, weil der Ältestenrat nur mit den formalen Gründen von zu hohem Geld- und Zeitaufwand argumentiert hätte: »Eine Entscheidung, dass der Ältestenrat die Einrichtung dieses Tools im Bereich des Deutschen Bundestages gerade nicht gestattet hat, hat es also nie gegeben« (Klingenbeil 2011). Für ihn ist das Fordern einer erneuten Prüfung eine »[...] Unverfrorenheit [...]«, da die Bundestagsverwaltung in alle Schritte eingebunden gewesen sei. Er mahnt ein »[...] Scheitern der Kommission [...]« (ebd.) zu verhindern und erinnert einmal mehr an den besonderen Beteiligungsauftrag der Enquete.

Nachdem die rechtliche Prüfung ergibt, dass das Sekretariat der Bundestagsverwaltung den Einsatz von Adhocracy unterstützen darf, auch wenn die Software außerhalb des Webauftritts des Bundestags liegt, wird Ende Februar 2011 der Start von Adhocracy verkündet (vgl. Fischer 2011b). Am 24. Februar 2011 wird die Adhocracy-Instanz enquetebeteiligung.de für die Projektthemen 5-12 live geschaltet. Auch die fünf Sachverständigen, die sich für den Einsatz von Adhocracy eingesetzt hatten, melden sich nun freudig zu Wort und stellen das erste Arbeitspapier zum Thema Urheberrecht zur Kommentierung und Diskussion ein. Die Arbeitspapiere zu Netzneutralität und Datenschutz folgen kurze Zeit darauf (vgl. Freude 2011). Auf enquetebeteiligung.de können sich fortan sowohl einzelne Bürgerinnen als auch organisierte Interessengruppen, z.B. Vereine oder Verbände, beteiligen. Die Plattform ermöglicht darüber hinaus verschiedene Beteiligungsformen.⁴⁷ Im Laufe des nächsten Jahres arbeitet die Enquete on- und offline an den noch ausstehenden sechs Projektthemen. Die Beteiligung auf Adhocracy fällt dabei sehr unterschiedlich aus:

47 | Vgl.: »Registrierte Nutzer hatten die Möglichkeit, aktuelle Arbeitspapiere, die zwar zwischen den Fraktionen abgestimmt waren, aber noch nicht von der Enquete-Kommission insgesamt verabschiedet wurden, einzusehen. Dazu konnten eigene Vorschläge angelegt beziehungsweise bestehende Vorschläge kommentiert und bewertet werden. Nutzer hatten ferner die Möglichkeit, Änderungsvorschläge für die aktuellen Arbeitspapiere einzureichen.« (Harraß 2014: 491)

»Die Anzahl von Vorschlägen variierte ebenfalls stark zwischen den Projektgruppen, von neun Vorschlägen bei »Internationales und Internet Governance« bis hin zu 82 für das Thema »Demokratie und Staat«. Jeder eingereichte Vorschlag konnte bewertet werden, indem jeder Einzelne sein Votum dafür oder dagegen aussprechen konnte. Dieses Feature war einfach in der Handhabung und wurde gerne und häufig benutzt.« (Harraß 2014: 496)

Mit 3299 Mitgliedern, 493 Vorschlägen, 2353 Kommentaren, monatlich ca. 30.000 Nutzerinnen (vgl. Harraß 2014: 485) ist der Beteiligungsprozess der Enquete »[...] mehr als nur ein kleines Experiment der Öffnung der Demokratie [...]« (Schulz 2014: 447). Am 19. April 2013 beendet die Enquete-Kommission schließlich offiziell ihre Arbeit. Der Vorsitzende legt am 18. April 2013 dem Bundestag den Schlussbericht mit 14 Berichten vor, in dem unter anderem die Einrichtung eines Ausschusses »Internet und digitale Gesellschaft« empfohlen wird. Als ein oft genannter Beleg für die Qualität des Beteiligungsprozesses gilt, dass für Thema Medienkompetenz zwei von 12 Handlungsempfehlungen sogar wortwörtlich in den Abschlussbericht übernommen werden (vgl. Harraß 2014: 497). Als grundsätzlicher Erfolg ordnet auch ein Abgeordneter des Deutschen Bundestags die Arbeit im Rahmen von enquetebeteiligung.de ein:

»Jedoch wurde das Ergebnis der Arbeiten auf der Beteiligungsplattform von allen Mitgliedern als so wertvoll und wichtig erachtet, dass nahezu alle Texte von dort in den Bericht der Enquete übernommen wurden. Auch das ist ein klares Signal, wie ernsthaft diese Experimente betrieben wurden.« (Schulz 2014: 448)

Für die Entwicklerinnen des Liquid Democracy e.V. endet die Transformation mit dem Ende der Enquete-Kommission im April 2013 und der beginnenden Konzeption an der dritten Version der Software, Adhocracy (Version A3), im Sommer 2013. Die mediale Aufmerksamkeit für das Thema Liquid Democracy, die verhältnismäßig durch die Enquete zunimmt, lässt zum Ende der Phase langsam nach (vgl. Interviews B1 und B2). Das sei, so ein Mitglied des Liquid Democracy e.V., allerdings auch gar nicht problematisch. Der Hype hat seinen Dienst bereits erfüllt:

»Was die Phase verursacht hat, ist, dass der große öffentliche Diskurs, die Frage, ob es so etwas geben sollte, beantwortet hat. Sie ist eindeutig mit »Ja« beantwortet. Niemand in verantwortungsvoller Position fragt sich mehr, ob wir Online-Beteiligung wollen. Ob man das jetzt Liquid Democracy nennt oder anders, ist nicht wichtig. [...] Deswegen geht es bei uns gerade so rasant voran. Früher war das Interesse da, heute ist der Haushalt da.« (Interview B1)

Wie in dem Zitat deutlich wird, haben sich die Mitarbeiterinnen des Vereins mit ihrer Software Adhocracy durch die Praxis der Enquete-Kommission als ernstzunehmende Akteurinnen etabliert und werden zunehmend im Kontext professioneller Beteiligungsprojekte als Dienstleister angefragt.

Definition von Liquid Democracy in der Transformation

Durch das mediale, politische und öffentliche Interesse rund um den Einsatz von LiquidFeedback im Kontext der Piratenpartei Deutschland verfestigt sich die Definition von Liquid Democracy als »delegated voting«. Diese Piratendefinition dominiert in der Transformationsphase, während sich die Praxis teilweise von solch einem engen Verständnis löst. Denn in den Blog- und Wikibeiträgen von Mitgliedern der Piratenpartei Deutschland wird seit Beginn weitaus mehr unter dem Begriff verhandelt. Auch Probleme werden offen diskutiert werden. Der Liquid Democracy e.V. kommuniziert in dieser Phase zunächst noch die Definition von Liquid Democracy als Realisierung des Direkten Parlamentarismus. Diese wird allerdings ebenso durch die Entwicklung eines neuen Definitionsansatzes abgelöst. Zudem ist der Verein in der Praxis zunehmend mit diskursiven, deliberativen Verfahren erfolgreich, die sich kaum mehr an den theoretischen Konzepten orientieren. Auf beide Entwicklungen gehe ich im folgenden Unterkapiteln ein.

Delegated Voting: Zu kompliziert, um zu skalieren?

Durch die in dieser Phase zunehmende mediale Aufmerksamkeit verfestigt sich die Definition von Liquid Democracy als »delegated voting«. Die Piratendefinition, die unter anderem von den LiquidFeedback-Entwicklern vertreten wird, dominiert ab 2010 die öffentliche, mediale und wissenschaftliche Diskussion, vielleicht, wie ein Interviewpartner formuliert, »[...] weil Menschen gern einfache Konzepte haben« (Interview B1). Sie wird in der öffentlichen Auseinandersetzung zusätzlich und unreflektiert mit einer Vielzahl an verschiedenen gesellschaftspolitischen Visionen in Verbindung gebracht und aufgeladen. Diese, so ein Mitglied der Piratenpartei, würden nicht zwangsläufig mit dieser sehr eng gefassten Definition eines Verfahrens zusammenpassen:

»Es ärgert mich, dass wir es nicht auf die Reihe bekommen. Denn was da zum Ausdruck kommt, ist eine Wunschvorstellung. Wir hätten gerne die tolle neue supi-dupli besser-als-alles-davor Wollmilchsaudemokratie und verdammt, ich würde mich doch auch nicht beschweren, wenn wir das tatsächlich hinbekämen. Wir tun es aber nicht. Wir verkacken es im großen Stil. Und trotzdem stellen wir uns vor die Presse und erzählen denen was von magischen Feen und was wir für tolle Einhörner haben. [...] Aber das ist nicht das einzige, was mich ärgert. Was mir nun schon in einer ganzen Menge Artikel und Beiträgen aufgefallen ist, ist, dass die Presse oft Liquid Democracy (oder manchmal auch Liquid Feedback, aber wer wird schon kleinlich sein...) als Prinzip darstellt, in dem

jeder sich überall zu jeder Zeit irgendwie in die politischen Prozesse einbringen und an ihnen teilnehmen kann. Das ist so natürlich viel zu weit gefasst. Liquid Democracy ist ja eher ein spezielles Verfahren, das Entscheidungsprozesse mit einer neuen Form von Delegierten umsetzt.« (Klausmann 2011b)

In meiner Analyse zeigt sich das im Zitat angesprochene Problem bereits in der ersten Phase der Do-ocracy. Die Liquid-Akteurinnen definieren Liquid Democracy in erster Linie als Verfahren. Gleichzeitig werden diese Verfahren mit Eigenschaften in Verbindung gebracht, ohne dass ein tatsächlicher Zusammenhang erwiesen ist. Durch den Praxistest werden in der Transformationsphase theoretische, praktische und technische Probleme und Herausforderungen deutlich, die sich aus dem Konzept und Verfahren des »delegated voting« ergeben.⁴⁸

Es sind vor allem auch Piraten wie der Blogger Stefan Klausmann, die in dieser Phase zu kritischen Begleitern der Software LiquidFeedback und des Liquid-Democracy-Konzepts werden. Auf Basis der statistischen Analysen des Datenbank-Dumps wird die Diskussion parteiintern dadurch auf einer empirischen Basis möglich. Stefan Klausmann kritisiert vor allem die Effekte der transitiven, globalen Delegation, die in LiquidFeedback aufgrund anderer Verfahrensparameter nicht erwünschte Effekte produziere: »Weniger klar ist vielleicht, dass es [...] auch keine Mischung aus beiden Demokratieformen ist. Was wir in diesem System vor uns haben, hat Eigenschaften, die weder in der einen noch in der anderen Demokratieform zu finden sind« (Klausmann 2011a). Durch Delegationen entstehe unterschiedliches Stimmgewicht, selbst wenn die Abstimmung als Kopie der Stimme gewertet wird. Da es keine Begrenzung der übertragenen Stimmen gibt, werden so indirekte Personenwahlen durch transitive Delegationen mit direkten Sachabstimmungen kombiniert:

»Zusätzlich zur Komplexität und Unübersichtlichkeit der Verteilung und Auswirkung der Delegationen kommt aber eben noch der Effekt hinzu, dass sich die generelle Aktivität direkt auf die Verteilung der Delegationen auswirkt. Die Idee z.B. große Kompetenz in Delegationsmacht abzubilden kann so wohl eher nicht sinnvoll umgesetzt werden. Dazu ist die tatsächliche Delegationsmacht zu sehr von Faktoren abhängig, die nichts mit Kompetenz zu tun haben, sondern mit Aktivität.« (Klausmann 2012b)

In seinen statistischen Auswertungen der Beteiligung im Bundes-Liquid zwischen 2010 und 2012 stellt Pirat Stefan Klausmann fest, dass sich die Delegationen auf einige wenige »Top-Delegierte« konzentrieren, die einzelne Sachabstimmungen fast allein entscheiden. Diese Delegierten dominieren zusätzlich

48 | In dieser Phase wird auch eine Sicherheitslücke bei LiquidFeedback festgestellt (vgl. Delius 2013).

auch, welche Themen es überhaupt über das erste Quorum schaffen. So zeige sich deutlich, dass der Effekt der Machtkonzentration sich dann verstärkt, wenn sich insgesamt Wenige aktiv beteiligen, also ihre Stimme direkt abgeben. Über ein Drittel der Delegationen sind in dem beschriebenen Zeitraum im System global vergeben. Hinzu kommt, dass für Nutzerinnen nicht ohne Aufwand nachvollziehbar ist, was mit der eigenen Stimme passiert. »Oder in kurz: Das ganze ist viel zu kompliziert um funktionieren zu können« (Klausmann 2011a). Top-Delegierte stimmen ihrer Rolle außerdem nicht aktiv zu und übernehmen so nicht zwangsläufig die an sie übertragene Verantwortung:

»An dem enormen Anteil der verfallenen Delegationen zeigt sich dabei, dass eine Vertretung halb- oder inaktiver Benutzer durch Delegierte auch nur dann funktionieren kann, wenn diese sich wenigstens ein klein wenig um ihre Delegationen kümmern, was die meisten aber offensichtlich nicht tun. Beteiligung ohne Aufwand ist eine Illusion, ein Versprechen, das kein System der Welt einhalten kann.« (Klausmann 2011a)

Stefan Klausmann fordert deshalb die Abschaffung von Delegationen, da alle Vorteile von LiquidFeedback erhalten blieben.⁴⁹ Anhand seiner Analysen wird deutlich, dass die Definition von Liquid Democracy als »delegated voting«, die mit zahlreichen Hoffnungen und Erwartungen aufgeladen ist, der politischen Praxis nicht standhält.

Direkter Parlamentarismus: Ein nie umgesetztes Konzept

Die zweite Definition von Liquid Democracy als Direkter Parlamentarismus, auf deren Basis Adhocracy als Version A1 in der Do-ocracy programmiert ist, wird in der politischen Praxis der Transformationsphase nicht realisiert. Im Anwendungsfall der Enquete-Kommission kommen zwar einige auf dieser Liquid-Democracy-Konzeption programmierten und gestalteten Verfahrenselemente zum Einsatz: In den Projekten werden die Möglichkeit der Versionierung zur kollaborativen Textarbeit an einer Normbasis, beispielsweise eines parteipolitischen Grundsatzpapiers, genutzt. Auch Vorschläge, eher verstanden als einzelne konkrete Ideen, werden nebeneinander zur *strukturierten Diskussion* und *Bewertung* gestellt. Gleichzeitig löst sich die Praxis aber von der normativen Vorstellung des Direkten Parlamentarismus: Die Einteilung in Themenfelder und das daran gekoppelte Delegationsprinzip werden in der Praxis nie erprobt. In den Anwendungsfällen von Adhocracy in der parlamentarischen und parteiinternen politischen Praxis, also in der Enquete und der SPD-Programmdebatte, sind Delegationen überhaupt nicht zugelassen, auch wenn die Software Adhocracy sie ermöglichen würde. Die öffentliche Begründung ist, dass das Delegationsprinzip zu kompliziert sei (vgl. Interview B5).

49 | Er programmiert außerdem ein eigenes Diskussionstool (vgl. Klausmann 2012b).

Nach Einschätzung eines Liquid-Programmierers hätten sich die SPD-Fraktion und die Enquete nicht getraut, »delegated voting« zu ermöglichen (ebd.). Die Loslösung von den eigenen theoretischen Konzepten geschieht dahingegen bewusst. Den Mitgliedern des Vereins ist wichtiger politische Prozesse mitzugestalten als ihre Vorstellungen durchzusetzen. Ein Vereinsmitglied begründet die Entscheidung, auf Delegationen als Verfahrenselement zu verzichten, wie folgt:

»Es ist vielleicht einfach noch zu früh. Das kann noch kommen. [...] Wir wären aber auch nicht da, wo wir sind, wenn wir nicht so flexibel wären, zu sagen, es ist einfach noch nicht die Zeit. [...] Man muss langsam und Schritt für Schritt weitergehen. Das haben wir gelernt. Es war gut, dass wir von Anfang an nicht zu dogmatisch waren. Wir gehen wirklich viele Kompromisse ein. Viele Sachen, die wir machen, haben wir teilweise anders beraten und haben es dann letztendlich trotzdem gemacht, um nicht zu sagen, wir machen es gar nicht.« (Interview B4)

Unabhängig von den Anwendungsfällen wird auf der Webpräsenz des Liquid Democracy e.V. bis 2014 der Direkte Parlamentarismus weiterhin als theoretische Grundlage kommuniziert. In parallel erscheinenden akademischen Publikationen einzelner Vereinsvertreterinnen zeigt sich jedoch, dass sich die Definition in der Transformationsphase verändert. So distanzieren sich die Vereinsmitglieder explizit von der »[...] deskriptiven Beschreibung eines Delegationsmechanismus« (Paetsch/Reichert 2014: 506). Sie entwickeln Liquid Democracy anstatt dessen als »[...] theoretische Rahmenstruktur, die darauf abzielt durch die Nutzung neuartiger Kommunikationsformen demokratische Beteiligungsmöglichkeiten zu maximieren und zu flexibilisieren [...]« (ebd.). Der Liquid-Democracy-Rahmen ermögliche eine Vielzahl von Beteiligungsverfahren, die in folgenden sechs verschiedenen Dimensionen ausgestaltet werden können: Man könne eine individuelle und themenspezifische Partizipationsstufe wählen, entscheiden wie der öffentliche Diskurs oder die Deliberation gestaltet sein soll, kollaborativ Texte entwickeln, sich für direkte oder repräsentative Beteiligung entscheiden, zivilgesellschaftliches Engagement einbinden und Prozesse entweder top-down oder bottom-up initiierten (vgl. Paetsch/Reichert 2012). In dieser Definition ist das Konzept der Beteiligungsinfrastruktur, das die folgende Phase und Neuprogrammierung von Adhocracy als Version A3 prägt, bereits angelegt.

Kollaboration, Diskurskultur, Entscheidungsfindung und Teilhabe in der Transformationsphase

In den vier Dimensionen ergibt die Analyse der beiden Liquid-Softwarelösungen Adhocracy und LiquidFeedback in ihren jeweiligen Anwendungsfällen in der Transformationsphase, dass Eigenschaften der Do-ocracy zunehmend pro-

blematisiert und durch andere Arbeits- und Entscheidungsmodi abgelöst werden. Dabei offenbaren sich in dieser Phase bereits Merkmale, die typisch für Software as a Service sind. Ich beziehe mich daher in diesem Kapitel bereits auf einige Argumente und Eigenschaften, die ich erst im folgenden Unterkapitel ausführlicher vorstelle.⁵⁰ Für die beiden wesentlichen Projekte, also den Einsatz von LiquidFeedback auf Bundesebene der Piratenpartei Deutschland und den von Adhocracy für die Enquete-Kommission, werden die vier Dimensionen in diesem Unterkapitel aufeinander folgend diskutiert.

Die Anstrengungen, LiquidFeedback auf der Bundesebene einzuführen, entsprechen den typischen Do-ocracy-Eigenschaften, die den Beginn der ersten Phase bis zum Start des Bundes-Liquid im Sommer 2010 ausmachen. Die LiquidFeedback-Entwickler stellen aus Eigeninitiative einen Antrag auf dem Bundesparteitag in Bingen im Frühjahr 2010 und wollen die Entwicklung rund um Liquid Democracy auch bundesweit vorantreiben. Im Anschluss an eine hitzige Diskussion wird in diesem Antrag ergänzt, dass LiquidFeedback oder eine ähnliche Software Anwendung finden soll. Weil man schnell arbeitsfähig sein will, wird auf eben diesem Parteitag im Sinne des funktionierenden Codes kurze Zeit später von den Mitgliedern der Piratenpartei ein weiterer Antrag angenommen. Schließlich legt man sich mit diesem doch auf LiquidFeedback fest, auch wenn zuvor deutlicher Widerstand gegen die Software geäußert wurde. Aufgrund von Zeitdruck, der sich aus dem politischen Druck schnell Ergebnisse zu liefern ergibt, wird auf der Bundesebene versäumt groben Konsens zur Einführung von LiquidFeedback herzustellen. Dieses Versäumnis erschwert die praktische Einführung der Software in den folgenden Monaten. Ein ehemaliges Mitglied der Piratenpartei Deutschland kontrastiert die Einführung ganz deutlich vom Fallbeispiel des Berliner Landesverbands. In Berlin wird beispielsweise allen Neumitgliedern das Konzept der Liquid Democracy auf den Infoveranstaltungen präsentiert. Das Mitglied formuliert:

»Ich denke im Nachhinein, dass es in Berlin irgendwie schon [...] immer klar war, dass wir das machen und dass es dann so und so ist. Wir haben seit 2006 geplant und warteten eigentlich nur noch auf die Software. Schon als ich das erste Mal da war, hörte ich davon. Im Nachhinein habe ich den Eindruck, dass dieses Verständnis nicht landesverbandsübergreifend war.« (Interview D2)

Die Entscheidungsfindungsnorm, welche das Fallbeispiel des Bundes-Liquid prägt, ist damit immer noch an der Do-ocracy orientiert. Sie funktioniert allerdings nicht. Vor allem dem Vorstand der Bundespartei geht es darum, zu gestalten, ob und wie das Konzept der Liquid Democracy, wie es in LiquidFeedback in Code übersetzt ist, zur konkreten Anwendung in der Piratenpartei

Deutschland und den anderen Landesverbänden kommen soll. Anstelle der Auseinandersetzung mit einer gemeinsamen Lösung, dominieren öffentliche Streitigkeiten, Austritte und das Durchsetzen einer Softwarelösung als einzig mögliche. Der für die Do-ocracy notwendige grobe Konsens, der im Berliner Landesverband zumindest unter den Mandatsträgerinnen des Landesvorstands hergestellt wird, gelingt auf der Bundesebene also nicht. Ein LiquidFeedback-Entwickler beschreibt, dass »[...] die rund zwei Monate der Vorbereitung des Betriebs von einer intensiven, teils hysterischen Debatte um Bedenken hinsichtlich Datenschutz und Privatsphäre geprägt« (Swierczek 2014: 24) sind. Ein weiterer Interviewpartner formuliert, welche negativen Konsequenzen die Do-ocracy damit zeigt:

»Ja, [die Entwickler von LiquidFeedback] haben ihre Software dann auch massiv durchgedrückt und wirklich jedwede Diskussion abgewendet. Ich meine, das entstand aus der Angst heraus, nicht schnell ein System zu haben und damit undemokratisch zu werden. Ich glaube, sie dachten, dass dann die Öffnung zu ist und man so etwas nicht mehr einführen kann. Im Rückblick hat aber gerade dieses Verhalten dazu geführt, dass die Öffnung verschwunden ist. Die anderen Landesverbände wurden nicht mitgenommen. Der Bundesverband hat zudem nicht mitgezogen. Dadurch, dass die Diskussion darüber, wie so etwas aussehen kann, aufgehört hat, ist die Entwicklungsmöglichkeit verschwunden.« (Interview D1)

Das im Zitat erwähnte »Durchdrücken« liegt sicher nicht bei den LiquidFeedback-Entwicklern allein, sondern wird vor allem auch als Agieren einzelner Parteimitglieder wahrgenommen, welche die *Medienaufmerksamkeit* und den politischen Wettbewerb im Sinne der Do-ocracy für sich und die Sache nutzen. Die LiquidFeedback-Entwickler und andere aktive Parteimitglieder arbeiten gemeinsam mit einem kleinen Team an Unterstützerinnen auf Hochtouren, damit Prozesse angepasst werden und die Software als funktionierender Code einsatzbereit ist. Sie verfolgen die Einführung der Software, weil sie überzeugt davon sind, dass sie für die Partei notwendig ist. Sie glauben, dass die Partei sonst keine geeigneten Strukturen aufbauen kann, die den Ansprüchen an Basisbeteiligung und programmatischer Arbeit gerecht werden. Ohne den groben Konsens soll diese Einführung allerdings nicht gelingen.

Der grobe Konsens wird vernachlässigt, aber auch der Code funktioniert nicht problemlos. So ist der Bundesvorstand insgesamt bemüht eine funktionsfähige Software einzurichten. Im Kontext der Piratenpartei Deutschland kommt es deshalb aufgrund von Zeitdruck und politischem Wettbewerb auch nicht zum Austesten verschiedener Lösungen, wie es für die Do-ocracy üblich wäre. So wird das Konzept des »forkens«, also des Austestens mehrerer par-

alleler Lösungen, weder auf Bundes- noch auf Länderebene realisiert.⁵¹ Unter Zeitdruck und aus Angst im politischen Wettbewerb zu versagen, wird für die Bundesebene kein »fork« von LiquidFeedback eingerichtet, sondern die Software LiquidFeedback weitestgehend unverändert übernommen. Der Blogger und Pirat Stefan Klausmann hätte sich das anders gewünscht:

»Für die oben genannten Änderungen, oder überhaupt irgendwelche Änderungen, die den Willen der Partei umsetzen, halte ich auch für unverzichtbar ein eigenes Entwicklerteam aufzubauen, das Liquid Feedback für die Piratenpartei forkt. Die Entwickler des Systems arbeiten zwar weiter daran, haben aber bereits erklärt nicht einfach die Wünsche der Piratenpartei umsetzen zu wollen, sondern ihre eigenen Vorstellungen. Soweit ich weiß sind sogar einige davon gar keine Parteimitglieder mehr. Ich finde es verständlich, dass sie ihr Projekt im Rahmen ihres unabhängigen Vereins fortführen wollen und selbstverständlich kann die Piratenpartei hier niemanden zu irgendetwas zwingen. Wenn wir das System nach unseren Vorstellungen formen wollen, kommen wir aber so oder so nicht um ein eigenes Team herum. Ohne das sind sämtliche Ideen, Diskussionen und auch Beschlüsse über Funktionen müßig.« (Klausmann 2011a)

Aus diesem Zitat geht hervor, dass die LiquidFeedback-Entwickler nicht bereit sind, bestimmte Anpassungen für die Piratenpartei zu machen. Von Seiten des Bundesvorstands aus wird die Software LiquidFeedback nach der Entscheidung in Bingen zunehmend im Sinne einer Dienstleistung behandelt. Der Vorstand agiert als *Kunde*, der stellvertretend für die Bedürfnisse der Nutzerinnen Anforderungen an die LiquidFeedback-Entwickler formuliert. Diese verweigern sich allerdings der Rolle als *Dienstleister*. Der Quellcode der Software wird somit kaum angepasst oder verändert. Dafür werden die Prozesse wie die Akkreditierung oder die Bestimmungen zum *Datenschutz*, die unabhängig von den LiquidFeedback-Programmierern gestaltbar sind, mithilfe interner und externer Dienstleister ausgearbeitet. Zur Umsetzung dieser Prozesse beauftragt der Bundesvorstand viele weitere Instanzen. Die pseudonyme Nutzung von LiquidFeedback auf Bundesebene sowie damit verbunden die Arbeit der Clearingstelle führen schließlich dazu, dass sich die LiquidFeedback-Programmierer von dem Einsatz ihrer Software in der Partei distanzieren. In einem letzten Aufgebehren der Do-ocracy entwickeln sie die Satzung einer liquid-demokratischen Partei. Zu diesem Zeitpunkt wirken allerdings die oben genannten Rahmenbedingungen gegen ihre Bemühungen, sodass dem Projekt kaum noch Aufmerksamkeit entgegengebracht wird.

51 | Eine Ausnahme bildet der Landesverband Bayern, der mit Pirate Feedback eine leicht veränderte Weiterentwicklung von LiquidFeedback austestet (vgl. Piratenpartei Landesverband Bayern).

Für diese Phase bleibt festzuhalten, dass sowohl der Bundesvorstand, die Parteibasis als auch die LiquidFeedback-Entwickler nicht zufrieden mit der jeweiligen Gestaltungsmöglichkeit, der Zusammenarbeit, Entscheidungsfindung und der Diskurskultur sind. Die Software wird von vier Entwicklern geschrieben, die an ihren Ideen und Konzepten festhalten. Sowohl das für die Do-ocracy bereit formulierte Transparenzparadox als auch das Beteiligungsparadox zeigen während der Transformationsphase und dem Einsatz der Software in der politischen Praxis ihre negativen Konsequenzen. Denn aus dem Entstehungsprozess von LiquidFeedback ergibt sich, dass die LiquidFeedback-Programmierer sehr viel Wissen und Entscheidungen auf sich konzentrieren und damit die weitere Entwicklung und Anpassung erschweren. Ein Interviewpartner nutzt für dieses Phänomen den etwas zynischen Ausdruck des niedrigen *Busfaktors*. Dieser Faktor bringt zum Ausdruck, wie viele Leute bei einem Softwareprojekt ausfallen dürfen – »[...] vom Bus überfahren werden dürfen [...]« – bevor »[...] die Sache tot ist [...]« (Interview D₁). Bei LiquidFeedback sei der Busfaktor ein bis zwei, was unter anderem an der sehr komplizierten Architektur der Software und Programmiersprache liege. Das sei zu niedrig und »[...] für ein System, das ein großes Peer Review haben sollte, bei dem auch viele Leute verstehen sollten, wie es funktioniert, und eigentlich auch viele Leute in der Lage sein sollten, daran zu arbeiten, natürlich total scheiße« (ebd.). Die Probleme, die in dieser Phase die Vorteile der Do-ocracy überwiegen, führen schließlich dazu, dass alle folgenden Softwarelösungen, welche die Piraten auf Bundesebene ausprobieren, eher als Software as a Service behandelt werden.

Auch im Anwendungsbeispiel von Adhocracy in der Enquete-Kommission funktionieren die Prinzipien der Do-ocracy nicht mehr problemlos und werden durch Merkmale von Software as a Service ergänzt. Diese Kombination wird von den Beteiligten jedoch als produktiv wahrgenommen. Die Arbeitsgruppe Web der Enquete sowie die Bundestagsverwaltung erstellen zunächst einen umfangreichen technischen Anforderungskatalog, auf dessen Basis beide Softwarelösungen geprüft werden. Hier zeigt sich eine Zusammenarbeit zwischen dem Kunden Bundestag und den Dienstleistern Liquid Democracy e.V. und Public Software Group e.V. im Rahmen des Ausschreibungsprozesses. Die Auseinandersetzung mit dem Ältestenrat stellt eine weitere Kundenperspektive dar, die neue Anforderungen an Geld- und Zeitressourcen mit sich bringt. Mit viel Engagement und Motivation wird Adhocracy dann entsprechend dieser Anforderungen von den Entwicklerinnen des Liquid Democracy e.V. im Sinne der Do-ocracy angepasst, ohne den konkreten Auftrag des Bundestages bereits erhalten zu haben.

Vor allem der Diskurs über die Einführung der Liquid-Software wird im Fallbeispiel der Enquete-Kommission als erfolgreich wahrgenommen. So ist es die kontinuierliche, transparente Kommunikation auf dem Blog, die unter-

schiedliche Positionen deutlich macht und anzeigt, wann der grobe Konsens erreicht ist. Sowohl in der Arbeitsgruppe Web als auch in der Enquete werden alle Entscheidungen im Konsens getroffen und damit dann auch von allen getragen. Gleichzeitig setzt ein Teil der Mitglieder der Enquete sowie des Liquid Democracy e.V. auf das Prinzip des funktionierenden Codes, das mit dem Anspruch einer Dienstleistung kombiniert wird. Adhocracy wird basierend auf den im Konsens formulierten technischen Anforderungen angepasst und als codiertes Argument präsentiert, während die Software gleichzeitig im Sinne einer Dienstleistung auch die Regularien des Bundestags erfüllt.

Die Enquete-Kommission startet mit dem Anspruch auf besondere Teilhabe und Einbindung der Öffentlichkeit und setzt diesen auch weitgehend gut um. Zwar wählt man mit Adhocracy auch hier eine bestehende Software aus. Diese ist aber anhand von Kriterien im Rahmen demokratisch legitimierter Gremien geprüft und im Konsens für gut befunden wurden. Der Prozess der Einführung sowie die Diskussion werden zudem transparent abgebildet. Die Entscheidungsfindung basiert auf einem mühselig hergestellten Konsens, der drei Runden der Abstimmung bedarf, sodass alle Mitglieder die Entscheidung für Adhocracy mittragen. Zwar werden auch hier Tatsachen geschaffen. Jedoch gehen die Liquid-Entwicklerinnen und einzelne Enquete-Mitglieder dabei ganz bewusst auf die Bedenken der Gegenseite ein und nehmen diese in die Ausgestaltung der Software mit auf. Nur die Teilhabe am Entwicklungsprozess der Software ist im Beispiel der Enquete auch nicht zur vollen Zufriedenheit aller gelöst, denn dadurch, dass der Liquid Democracy e.V. langsam die Rolle eines professionellen Dienstleisters annimmt, beklagen die Entwickler Zeitdruck und einen Mangel an *Qualität* der Software.

Zwischenfazit zur Transformationsphase

Anhand der Transformationsphase lässt sich besonders gut herausarbeiten, inwieweit bestimmte Rahmenbedingungen zu von den Interviewpartnerinnen als positiv oder negativ wahrgenommenen Ausprägungen der Do-ocracy führen. Die Einführung von LiquidFeedback auf der Bundesebene der Piratenpartei Deutschland entspricht zunächst der Do-ocracy, zeigt aber auch deutlich, dass dieses unter den Rahmenbedingungen von Zeitdruck und Medienaufmerksamkeit sowie politischem Wettbewerb und Wachstum viele als negativ wahrgenommene Konsequenzen mit sich bringt. Die Merkmale der folgenden Phase Software as a Service (SaaS), vor allem die Kunden-Dienstleister-Beziehung und der Fokus auf die *Nutzerinnen*-Perspektive, die zunehmend auftreten, führen zur Entschleunigung der Entwicklungen, schließlich auch zum Ende des Bundes-Liquid. Im Kontext der Enquete-Kommission zeigen sich positive Effekte, weil die Eigenschaften der Do-ocracy frühzeitig durch Merkmale der Phase Software as a Service ergänzt werden: Durch das Schaffen von Tatsachen gelingt einigen Mitgliedern und dem Liquid Democracy

e.V. so das *Experiment* politischer Online-Beteiligung im Rahmen des Bundestagsgremium. Gleichzeitig wird im Sinne einer Dienstleistung damit auf ein wesentliches Liquid-Verfahren, das »delegated voting«, verzichtet, um den Anforderungen des Kunden Deutscher Bundestag gerecht zu werden.

Es sind vor allem bestimmte Rahmenbedingungen, die dazu führen, dass die negativen Aspekte der Do-ocracy bei der Einführung von LiquidFeedback auf der Bundesebene der Piratenpartei Deutschland besonders zum Tragen kommen. Der Einsatz der Liquid-Software findet in einer Parteiendemokratie statt, die von den Liquid-Akteurinnen mit politischem Wettbewerb, medialer Aufmerksamkeit und ständigem Zeitdruck assoziiert wird. Das rasante Wachstum der Partei in dieser Zeit sorgt für zusätzlichen Druck: »Es klingt zunächst wie ein Paradoxon, aber das größte Problem der Piraten erwuchs aus ihrem rasanten Aufstieg und dem damit verbundenen Wachstum« (Niedermayer/Kochschmieder 2015: 214). Von den Akteurinnen immer wieder betont wird, dass es vor allem der Zeitdruck ist, der den groben Konsens über LiquidFeedback erschwert. So hebt ein ehemaliges Parteimitglied den Unterschied zur Einführung von Liquid Feedback im Berliner Landesverband deutlich heraus:

»Hauptursache für den Streit – das liegt zumindest nahe – war die Geschwindigkeit mit der LD die Partei erreichte. Zum Vergleich: Im Berliner Landesverband (LV) hatte man sich bereits seit 2007 mit LD beschäftigt. Die Idee war eine im LV verbreitete und allgemein bekannte. Auch der LD Squad mit anfangs über 30 Mitgliedern und die Entwicklung der Software im Landesverband trug das Thema an alle Stammtische und sorgte im LV für eine breite Diskussion im Vorfeld der Einführung.« (Jabbusch 2011: 69)

Durch die genannten Rahmenbedingungen verstärken sich die in der Do-ocracy angelegten informellen Hierarchien. Der Wissensvorsprung Einzelner führt dazu, dass sie die Verfahren prägen. In der ersten Phase zeigt sich dieses schnelle Umsetzen von Lösungsideen in konkrete Handlungen, also Software, noch als große Stärke der Do-ocracy. Das Beteiligungs- und Transparenzparadox kommen noch nicht zum Tragen. Mit der Einführung des Bundes-Liquid soll die bereits programmierte Liquid-Software einfach auf die nächste politische Ebene übertragen werden. Doch einen groben Konsens dafür gibt es nicht. Die technischen und konzeptuellen Probleme der Software überwiegen. Ginge es darum tatsächlich die bestmögliche Lösung für die wahrgenommenen Probleme politischer Beteiligung zu entwickeln, warum bindet man dann nicht so viele Köpfe wie möglich mit ein? Ein solcher Prozess würde vor allem Zeit benötigen, die sich die Bundespartei der Piraten zu diesem Zeitpunkt nicht nimmt und vielleicht nicht nehmen kann.

Die Software LiquidFeedback verliert damit an Bedeutung. In dieser Phase stehen die LiquidFeedback-Entwickler mit ihren Konzepten zudem stellvertretend für Probleme, die sich der gesamten Partei in ihrer Organisationsent-

wicklung stellen. Sie können zunehmend nur noch wenige Fürsprecherinnen hinter sich versammeln. Spätestens mit dem Austritt der vier LiquidFeedback-Entwickler aus der Partei überwiegen schließlich die Merkmale von Software as a Service. Eine konzeptionelle Auseinandersetzung mit den Zielen der Beteiligungsplattform LiquidFeedback hat zu diesem Zeitpunkt kaum noch Gewicht. Anpassungen an den in der Software programmierten Verfahren werden zwar auch für das »backend«, also für den administrativen Teil der Software, immer wieder öffentlich diskutiert. Aufgrund von Machtkämpfen im Bundesvorstand und zahlreichen parteiinternen Krisen, welche die Piratenpartei Deutschland in dieser Zeit beschäftigen, werden sie aber nie umgesetzt.

Die Überarbeitung der Software bleibt somit vordergründig auf die Verbesserung der *Nutzerfreundlichkeit* beschränkt. Die Softwareentwicklung findet zudem im Rahmen einer professionellen und *bezahlten* Dienstleistung statt. Die Agentur Saftige Kumquats bekommt 2012 den Auftrag, die Benutzeroberfläche zu überarbeiten. Die Software LiquidFeedback wird in dieser Zeit zwar noch benutzt, aber verliert immer mehr an Relevanz, was sich dann besonders deutlich in der Auseinandersetzung rund um die SMV zeigt. Mit der Entscheidung für den BEO auf dem Bundesparteitag in Neumarkt im Mai 2013 nimmt die Transformationsphase ihr Ende. Durch den BEO-Antrag werden sowohl das Prinzip Liquid Democracy als auch die Software LiquidFeedback auf Bundesebene der Piratenpartei Deutschland ausgehebelt. Anstatt dessen einigt sich die BEO-Projektgruppe in 2013 auf die Nutzung der Open-Source-Forum-Software discourse. Dies führt schließlich dazu, dass das Bundes-Liquid vom Server genommen wird.

Im Entstehungsprozess von Adhocracy werden die Eigenschaften der Doocracy ebenfalls zunehmend von denen von Software as a Service abgelöst, diese ergänzen sich allerdings auch frühzeitig. So lässt sich für die Enquete-Kommission aufzeigen, dass der Übergang von der Doocracy zu Software as a Service viele positive Effekte hat. Beispielsweise wird das Programmieren nun teilweise finanziell entlohnt und basiert nicht mehr nur auf unbezahltem Engagement. Die Projekte können dadurch schneller umgesetzt werden. Die Motivation aller Beteiligten bleibt trotzdem wesentliche Antriebskraft für das Beteiligungsprojekt. Im Rahmen der Enquete gelingt es weiterhin, den groben Konsens über das Beteiligungsprojekt des »18. Sachverständigen« herzustellen – sicherlich trotz interner Differenzen vor allem aufgrund der durch die Sachverständigen immer wieder hergestellten Öffentlichkeit. Indem sie Adhocracy so programmieren, dass es den Anforderungen der Bundestagsverwaltung entspricht und der CCC sogar noch anbietet die Kosten zu tragen, schreiben die Adhocracy-Programmierer zudem funktionierenden Code, um politischen Widerständen zu begegnen.

Wie der bundesweite Einsatz von LiquidFeedback bringt das konkrete politische Projekt der Enquete dem Liquid Democracy e.V. Medienaufmerksam-

keit, viele öffentliche Vorträge und auch das Interesse etablierter politischer Akteurinnen. Durch diese Öffentlichkeit gewinnt der Verein beispielsweise neue Mitglieder und Unterstützerinnen. Nach dem erfolgreichen Start der Enquete erfolgt mehrfach der Aufruf zur Mitarbeit an Adhocracy.⁵² Wie auch an LiquidFeedback arbeiten an Adhocracy dennoch in dieser Phase kaum mehr als zwei *Lead-Programmierer*.⁵³ Da das Selbstverständnis des Vereins sich schon mehr an SaaS orientiert und man auf die Bedürfnisse des Deutschen Bundestags eingeht, erzeugt das nicht so große Probleme wie im Fallbeispiel des Bundes-Liquid. Einige Programmiererinnen empfinden diese Kundenorientierung allerdings als zunehmend problematisch. Die wahrgenommene Hierarchie sowie Interessenkonflikte entstehen zwischen Kundinnen – einem Begriff, der im Verein auch erst in dieser Zeit entsteht – wie dem Deutschen Bundestag und den an der Softwareentwicklung beteiligten Akteurinnen.⁵⁴ So beschreibt ein Programmierer des Liquid Democracy e.V. die Herausforderung, »[...] alles umzuschmeißen [...]« und Adhocracy unter Zeitdruck an die Anforderungen des Enquete-Projekts anzupassen:

»Das hat echt viel Arbeit gemacht und hat sich noch Jahre gezogen, den Mist aufzuräumen. Das war schrecklich. Es gab diesen Bundestag-»branch«. Denn für den Bundestag zu arbeiten, das ist ja auch krass.⁵⁵ Da ist man so eine kleine Organisation und, zack, will das wichtigste Gremium des Landes unsere Software einsetzen. Dafür ist es schon okay alles umzuschmeißen. Doch bei diesem Bundestag-Branch, in dem wir alles überarbeitet haben, wurde dann gesagt, dass es zu kompliziert wäre, den wieder or-

52 | Vgl.: den Blogbeitrag »Adhocracy: Euer Einsatz« vom 25. Februar 2011 mit folgenden Zitat: »Allerdings sind nicht nur Mitstreiter gesucht, die sich inhaltlich beteiligen, sondern auch Interessierte, die an der Weiterentwicklung von Adhocracy mitarbeiten wollen. Treffpunkt ist irc.freenode.net, Channel #liqdem. Der Quellcode von Adhocracy liegt bekanntlich offen, und es gibt natürlich auch einen Bugtracker.« (Kurz 2011)

53 | Unter Lead-Programmierer kodiere ich die Programmiererinnen, die Veränderungen des Softwarekerns und wesentliche Anpassungen vornehmen.

54 | Auch bei dem SPD-Projekt gehen die Vorstellungen des politischen Auftraggebers und die der Adhocracy-Programmierer auseinander. So beschreibt ein Programmierer des Liquid Democracy e.V., dass es ihn ärgert, dass der SPD-Vorstand die Forderung nach Cannabis-Legalisierung unterbinden wollte. Es sei in »[...] gewisser Weise enttäuschend [...]«, wenn auch »[...] verständlich [...]« (Interview B6), wie Adhocracy und die Liquid-Democracy-Idee in der Praxis umgesetzt werden. Auch ein Vorstandsmitglied des Liquid Democracy e.V. gesteht ein, dass das SPD-Projekt nicht unbedingt ein »[...] Vorzeigeprojekt [...]« (Interview B4) sei.

55 | Der Begriff »branch« bezeichnet in der Softwareentwicklung einen Entwicklungszweig und ist eine Kopie des Software-Codes, die überarbeitet wird und anschließend in den Code der Software als neue Version eingespielt wird.

dentlich zurückzuspielen. [...] Somit wurde der »branch« zum neuen Adhocracy. Deswegen kommt es vor, dass man heute Adhocracy 2 installiert und beispielsweise auf Hilfe drückt, Infos über die Enquete-Kommission findet. [...] Das war ein ziemlicher Scheiß im Code und wurde zum Standard erklärt. Es wurden Features entfernt, die einfach gefehlt haben. Kern-Liquid-Democracy-Elemente haben dann einfach nicht mehr funktioniert.« (Interview B5)

Im Kontext von LiquidFeedback und der Piratenpartei wird die Definition von Liquid Democracy als »delegated voting« zunehmend mit praktischen Problemen aufgeladen. Im Kontext von Adhocracy entwickelt sich zudem eine Definition von Liquid Democracy, die das umfasst, was in der politischen Praxis funktioniert. Liquid Democracy wird also einerseits vor allem als Synonym für ein Delegationsverfahren verwendet, konnotiert im Kontext der Arbeit des Liquid Democracy e.V. aber auch im Kontext der Piratenpartei Deutschland gleichzeitig weitere Verfahren moderner Online-Beteiligung, die kollaborative Textarbeit im Rahmen konsultativer Prozesse umsetzen.

IV.2.3 Software als Dienstleistung (Sommer 2013-Ende 2015)

Für die letzte und aktuelle Phase verwende ich den in-vivo-Kode Software as a Service (SaaS) – also Software als Dienstleistung.⁵⁶ Dieser Begriff beschreibt allgemeingebräuchlich die Anwendung, die durch das Cloudcomputing entstanden ist und erlaubt Software als Dienstleistung zu benutzen, die nicht auf dem eigenen Computer sondern auf anderen Servern gespeichert sind. Im Kontext dieser Arbeit verwende ich die Kategorie Software as a Service über dieses Verständnis hinausgehend.⁵⁷ Die Kategorie beschreibt im Rahmen meiner Analyse eine bestimmte Haltung zur Softwareentwicklung und eine bestimmte Ausprägung der Analysedimensionen der Kollaboration, Diskurskultur, Entscheidungsfindung und Teilhabe. Die *Iteration* als Grundprinzip von Beteiligungsprozessen und eine besondere Nutzerinnen- und Kundinnenorientierung stehen dabei im Vordergrund. Anhand der folgenden beiden, für diese Phase exemplarischen Projekte – die Ständige Mitgliederversammlung des Berliner Landesverbands der Piraten und das Beteiligungsprojekt mein-Berlin.de – lassen sich diese besonders deutlich erkennen.

56 | Die Bezeichnung »software as a service« hat sich für ein Lizenzmodell etabliert (vgl. Zinnmann 2006).

57 | Diese Dienstleistung wird allerdings auch für die Liquid-Software angeboten (vgl. Public Software Group e.V. 2012). Damit entwickeln sich beide Softwarelösungen in dieser Phase zu einem Angebot auf dem Markt der Beteiligungssoftware.

Chronologische Darstellung von Software as a Service

Während die Software LiquidFeedback auf Bundesebene durch die Software discourse für die Umsetzung des Basisentscheids Online (BEO) ersetzt wird, erlebt sie im Berliner Landesverband in Form der Ständigen Mitgliederversammlung (SMVB) die dritte Phase der Entwicklung. Die Software Adhocracy wird ab Mitte 2013 komplett neu entwickelt und schließlich auch im Code in einer dritten Version A3 neu geschrieben. Die Plattform meinBerlin.de der Senatsverwaltung Berlin ist dabei das wesentliche Projekt, das den *Rewrite*, also das Verbessern der technischen und konzeptuellen Struktur der Software unter Beibehaltung der Funktionalitäten des Programms, vorantreibt.

LiquidFeedback und die Ständige Mitgliederversammlung Berlin (SMVB)

Die Einführung des Basisentscheids Online (BEO) im Mai 2013 markiert das vorerstige Ende für LiquidFeedback auf der Bundesebene der Piratenpartei Deutschland. Mit dem angenommenen Antrag für den BEO entscheidet sich eine Mehrheit der Partei implizit gegen den Einsatz des Verfahrens »delegated voting« auf Bundesebene. Im Antrag ist festgehalten, »[...] dass die Teilnehmer gleiches Stimmrecht haben, das sie selbstständig und frei ausüben. Diese Formulierung zielt offensichtlich darauf ab jede Weiterdelegation des eigenen Stimmrechts auszuschließen« (Klausmann 2013). Der BEO kann dafür online sowie pseudonym oder geheim und per Urne durchgeführt werden. Personenwahlen sowie Satzungs- und Programmänderungen gelten als Empfehlungen. Alle anderen Entscheidungen können verbindlich getroffen werden. Ab Sommer 2013 beschäftigt sich eine Projektgruppe mit der Umsetzung des BEO, die sich im Sinne von Software as a Service für die amerikanische Software discourse entscheidet. Eine vorläufige BEO-Plattform, auf der Anträge diskutiert werden können, startet schließlich im September 2014. Die erste Abstimmung muss im November 2014 per Briefwahl durchgeführt werden (vgl. Thingilout-his 2014). Die Online-Plattform wird kurz darauf durch die Klage eines Mitglieds erneut verzögert (ebd.). Auch wenn Online-Abstimmungen bis heute nicht möglich sind, wird die Plattform discourse für die Diskussion von Anträgen verwendet und ersetzt LiquidFeedback auf Bundesebene abschließend.⁵⁸ Die Bundesinstanz von LiquidFeedback ist online nicht mehr zugänglich.

Unabhängig von den Anwendungsfällen der Piratenpartei Deutschland, wird LiquidFeedback bis heute als Open-Source-Software vermarktet.⁵⁹ Die

58 | Zum Zeitpunkt der Fertigstellung der Arbeit ist diese nicht mehr online zu erreichen und der Status der Entwicklung unklar (vgl. Piratenpartei Deutschland 2016).

59 | Da ich kein persönliches Gespräch mit den LiquidFeedback-Programmierern führen konnte, basieren die Darstellungen auf dem Internetauftritt des Interaktive Demokratie e.V. (vgl. Interaktive Demokratie e.V. 2017).

LiquidFeedback-Entwickler setzen nach ihrem Austritt aus der Piratenpartei Deutschland darauf ihre Software als Dienstleistung zu vertreiben. Sie berichten von internationalen Terminen auf ihrem Blog.⁶⁰ Außerdem schreiben sie in dieser Phase an dem Buch »The Principles of LiquidFeedback«, das sie im Januar 2014 veröffentlichen, gefolgt von der ersten Ausgabe ihrer Journals »The Liquid Democracy Journal« am 20. März 2014, das seitdem in unregelmäßigen Abständen erscheint (vgl. Interaktive Demokratie e.V. 2014). Auch eine neue Startseite ihrer Webseite entsteht, die alle Angebote des Interaktive Demokratie e.V. und des Public Software Group e.V. darstellt. Zu den angebotenen Leistungen zählen unter anderem Beratung, technisches Hosting und Schulungen, die sich nicht zuletzt auch explizit an Unternehmen richten (vgl. Public Software Group e.V. 2012). Da sich alle vier Programmierer nicht allein von den Einnahmen aus ihrer Arbeit an LiquidFeedback finanzieren, werden sie sich vermutlich beruflich weiteren Projekten zuwenden und die Anstrengungen um Liquid Democracy nebenbei verfolgen (vgl. Interview C3).

In der letzten Phase ist es wieder der Berliner Landesverband, der mit der Ständigen Mitgliederversammlung das politische Experiment Liquid Democracy weiterhin vorantreibt. Auf dem Landesparteitag im März 2014 wird die SMVB als Satzungsänderung mit 85 Prozent Zustimmung verabschiedet (vgl. Piratenpartei Landesverband Berlin 2014). Die Prinzipien der Liquid Democracy werden im Antrag und damit auch in der Satzung explizit verankert:

»Die Landesmitgliederversammlung tagt daneben grundsätzlich ständig, online und nach den Prinzipien von Liquid Democracy gem. §11 dieser Satzung als Ständige Mitgliederversammlung Berlin, um unabhängig von persönlichen Einschränkungen hinsichtlich Raum und Zeit eine umfassende Teilnahme an der Meinungs- und Willensbildung in der Piratenpartei Deutschland Berlin zu ermöglichen. Die online ständig tagende Landesmitgliederversammlung wird im Folgenden [sic] als Ständige Mitgliederversammlung Berlin [...] bezeichnet.« (Piratenpartei Landesverband Berlin 2014)

Die SMVB wird dabei nicht als eigenständiges Organ eingeführt, sondern dem Landesparteitag gleichgesetzt, der mindestens einmal im Jahr physisch und in der Zwischenzeit online tagt. Sie kann unter anderem politische Stellungnahmen, Beschlussempfehlungen für Amts- und Mandatsträgerinnen und Änderungen des Wahl- und des Grundsatzprogramms verbindlich beschließen. Die Online-Plattform geht am 22. Dezember 2014 online. Die Akkreditierung ist auf mehreren Veranstaltungen möglich, bei denen sich die Parteimitglieder mit Ausweis vorstellen und einen einmaligen Zugang bekommen. Bei diesem Verfahren handelt es sich um den Versuch bestmöglich sicher zu stellen, dass

60 | Die aktuellen Blogeinträge handeln von Vorträgen in Frankreich, England und Italien (vgl. Nitsche 2016) sowie Kolumbien (vgl. Kistner 2015).

es sich um real existierende Personen handelt. Ende 2014 finden zahlreiche solcher Akkreditierungstermine statt. Das Ziel ist, bis Ende Januar 2015 100 Mitglieder auf der Plattform anzumelden, bis zum Sommer 2015 ungefähr 250 (vgl. Sabin 2015).

Die SMVB startet vielversprechend. Der Berliner Datenschutzbeauftragte stimmt den Datenschutzbedingungen im Winter 2014 zu. Im Vergleich zur vorherigen LiquidFeedback-Instanz scheinen technische und konzeptionelle Schwierigkeiten behoben. Die SMVB wird auf Basis der Software LiquidFeedback umgesetzt und zudem von dem Dienstleister Ontopica überarbeitet und betreut. Die alte LiquidFeedback-Instanz des Berliner Landesverbandes ist zu diesem Zeitpunkt weiterhin online zu erreichen, weil die Archivierung der Daten noch aussteht und einige Instanzen von Ortsverbänden, der italienischen Piraten und der Mecklenburger Ständigen Mitgliederversammlung auf dem gleichen Server gehostet werden. Ein wesentlicher Unterschied der SMVB zur Berliner LiquidFeedback-Instanz ist, dass durch den Akkreditierungsprozess und die namentliche Abstimmung auch verbindliche Entscheidungen der SMVB möglich sind. Anders ist außerdem, dass Delegationen nach 100 Tagen verfallen und dass im Sinne der Datensparsamkeit, Abstimmungsdaten nach zwei Monaten gelöscht werden.⁶¹

Im Mai 2015 greift allerdings der Berliner Landesvorstand ein, weil seine Mitglieder rechtliche und technische Bedenken feststellen: Der Vorstand kritisiert, dass scheinbar Personen unberechtigt einen Administrationszugang hatten (vgl. Interview D6). Weiterhin scheint es Probleme zu geben, weil einzelne Beteiligungsbeiträge von Mitgliedern in der Software nicht gespeichert werden (vgl. ebd.). Der Vorstand will, so die Einschätzung eines Parteimitglieds, die politische Verantwortung für den Fall, dass technisch doch etwas nicht richtig funktioniert, aber verbindliche Entscheidungen auf dem System basieren, nicht tragen (vgl. ebd.). Am 04. August 2015 beschließt der Landesvorstand deshalb per Umlaufbeschluss die SMVB auszusetzen, eigentlich mit zeitlicher Beschränkung eines Monats bis zum 4. Oktober 2015 (vgl. Piratenpartei Landesverband Berlin 2015). In einem Blogbeitrag heißt es dazu: »Wir können nicht sicherstellen, dass alle Mitglieder ihren satzungsgemäßen Rechten nach Beteiligung nachkommen können und deshalb müssen wir uns hier auch dem Parteiengesetz beugen §10 Abs.2 und die SMV bis zur vollen Funktionsfähigkeit aussetzen« (Brahmann 2015). Weitere Gründe werden in dem Beschluss genannt; beispielsweise, dass Roland Lichti neuer SMVB-Beauftragter ist und Zeit brauche sich einzuarbeiten. Außerdem müsse eine Auftragsdatenverarbeitungsvereinbarung mit dem Dienstleister Ontopica geschlossen werden, um noch bleibende datenschutzrechtliche Bedenken auszuräumen.

61 | Vgl. die ausführliche Darstellung zur SMVB im Klabausercontent-Beitrag 137 (Haase 2015) mit Denis Sabin, Sebastian Nordhoff und Victor Aouizerat.

Auf der Landesmitgliederversammlung im September 2015, auf der die SMVB wieder mit den notwendigen Änderungen verabschiedet werden soll, wird sie lediglich diskutiert. Bis zum jetzigen Zeitpunkt gibt es keine weiteren Veröffentlichungen zum aktuellen Stand. Die Webseite der SMVB ist nicht mehr zu erreichen.⁶² Ein Parteimitglied sagt, es sei eine »Panikreaktion« gewesen (vgl. Interview D6). Der Prozess sei seitdem sehr zäh, aber man arbeite daran eine neue LiquidFeedback-Instanz aufzusetzen, um zumindest wieder Meinungsbilder der Parteibasis einholen zu können.⁶³

Adhocracy 3 und meinBerlin.de

Der Liquid Democracy e.V. arbeitet in Folge der Enquete-Kommission an einer Vielzahl professioneller politischer Beteiligungsprojekte und wächst im Jahr 2014 auf knapp 20 Mitarbeiter. In 2014 laufen die Beteiligungsprojekte wie das Bürgerbeteiligungsverfahren zum Tempelhofer Feld (vgl. Senatsverwaltung für Umwelt, Verkehr und Klimaschutz 2014) sowie das Verfahren zur Erstellung des Positionspapiers zur digitalen Agenda der SPD (vgl. SPD 2014) zunächst noch auf Adhocracy Version A2. Diese Version der Software wird noch angepasst und in Fehlern (*Bugs*) korrigiert, aber unterscheidet sich ansonsten nicht wesentlich von ihrer Vorgängerin Version A1. Seit Ende 2013 wird dann Adhocracy Version 3 konzipiert und der Code neu geschrieben. Bei der Weiterentwicklung geht es vor allem darum, das Konzept einer *dezentralen Beteiligungsinfrastruktur* in der Software abzubilden. Im Sommer 2014 beginnt der Entwicklungsprozess. Erste Zeilen Code werden programmiert. Die ersten Praxisprojekte, die mit Version A3 realisiert werden, prägen die Weiterentwicklung der Software wesentlich. Es handelt sich um den Ideenwettbewerb Advocate Europe und im Anschluss um die Bürgerbeteiligungsplattform meinberlin.de der Senatsverwaltung Berlin.⁶⁴

In 2014 gründen einige Vereinsmitglieder zudem die *Genossenschaft partou eG*, die als neue *Organisationsform* zukünftig die kommerziellen Kundenprojekte übernehmen soll. Der Liquid Democracy e.V. hält weiterhin die Namensrechte an der Software, verantwortet die Weiterentwicklung dieser und begleitet die Forschungsprojekte. Er ist außerdem mit einem Drittel an den Gewinnen der

62 | Zum Zeitpunkt der Fertigstellung dieser Arbeit liegen keine aktuellen Informationen zum Status der SMVB vor. Die Seite <http://smvb.net> ist online nicht mehr zu erreichen.

63 | Mit dem Antrag XX012 wird eine LiquidFeedback-Instanz zur Erarbeitung des Wahlprogramms für 2016 eingeführt. Darin heißt es: »Für die Entwicklung des Wahlprogramms zur Wahl des Berliner Abgeordnetenhauses am 18. September 2016 wird den Mitglieder des LV Berlin umgehend eine funktionierende Liquid-Feedback-Instanz zur Verfügung gestellt.« (Piratenpartei Landesverband Berlin 2015)

64 | Advocate Europe ist ein europäischer Ideenwettbewerb, bei dem sich jährlich gemeinnützige Organisationen um eine Projektförderung bewerben können.

Genossenschaft beteiligt. Mit der partou eG wird eine »Marktstrategie« verfolgt, mit dem Ziel »[...] so viel Lebenszeit wie möglich demokratisch zu machen [...]« und nicht mehr nur diese »[...] romantische Basisdemokratie-Occupy-Vorstellung [...]« (Interview B1) voranzutreiben. Dabei sollen Liquid-Democracy-Projekte unter anderem auch in Kooperation mit Unternehmen umgesetzt werden können. Auf der Webseite heißt es: »partou bietet niedrigschwellige, effiziente und gleichzeitig effektive SaaS-Systeme für Unternehmen. Um ansprechende, motivierende und wirkungsvolle kollaborative Erlebnisse der Teilnehmer zu ermöglichen« (Partou eG 2014b). Das erste eigens von der partou eG entwickelte Produkt ist Agenda S-1, eine flexible Agenda-Struktur, mit deren Hilfe MitarbeiterInnen Themen für die Tagesordnung diskutieren, bewerten und abstimmen können (vgl. Partou eG 2014a).

Das Projekt meinBerlin.de startet Ende 2014, als der Liquid Democracy e.V. den Zuschlag für die öffentliche Ausschreibung der Senatsverwaltung Berlin bekommt. Der Anforderungskatalog für die zentrale Bürgerbeteiligungsplattform der Stadt wird zunächst von der Verwaltung formuliert und anschließend zusammen mit dem Verein weiterentwickelt. Ziel der Plattform meinBerlin.de ist, dass »[...] zukünftig alle öffentlichen Beteiligungsverfahren der Verwaltungen des Landes Berlin erreichbar sein werden« (Senatsverwaltung Berlin 2014). Dabei soll die Plattform sowohl die Beteiligungsprozesse für Bürgerinnen als auch für die Verwaltung erleichtern und damit dem Innovationsanspruch der Berliner Behörden gerecht werden (vgl. Interview B1). Der Liquid Democracy e.V. übernimmt mit seinem Team aus Projektmanagerinnen, Designerinnen und Softwareentwicklerinnen nicht nur die technische Umsetzung sondern auch das Design der Benutzeroberfläche sowie die redaktionelle Aufbereitung der Inhalte. Um schnelle Ergebnisse zu liefern, wird Ende 2014 zunächst ein unabhängiges »frontend« – also die Nutzeroberfläche der Software – entwickelt, die Informationen zu den Beteiligungsverfahren der Verwaltung bereitstellt.

Die Entwicklung am »backend«, der dahinterliegenden Datenbank beziehungsweise Datenverwaltungs Oberfläche, verläuft iterativ entlang erster ausgewählter Prozesse in 2015. So entstehen verschiedene Funktionen wie das Abstimmen von Fragen, das Erstellen und Verorten von Vorschlägen auf einer digitalen Landkarte oder das Verfassen von Stellungnahmen im Rahmen von Bebauungsplanverfahren via Email. Diese Verfahrenselemente werden programmiert und dann in unterschiedliche »frontends« eingebettet, um erste Beteiligungsprozesse mit Version A3 zu ermöglichen. Die Softwareversion A3 bildet zu diesem Zeitpunkt im Kern noch keine einheitliche Struktur. In 2015 werden so verschiedene Beteiligungsverfahren als eigene Standards auf der Online-Beteiligungsplattform meinBerlin.de entwickelt und nach und nach

in unterschiedlichen Anwendungsfällen erprobt.⁶⁵ Zu diesen gehört der abgeschlossene Bürgerhaushalt des Bezirks Berlin Treptow-Köpenick, bei dem man Vorschläge für den Haushalt online einstellen, kommentieren und bewerten kann (vgl. Senatsverwaltung Berlin 2014). Auch der Entwicklungs- und Pflegeplan für das Tempelhofer Feld, ein ehemaliges Flughafengelände in Berlin, wird mithilfe von Adhocracy in einem integrierten Online- und Offline-Beteiligungsprozess erstellt (vgl. ebd.). Bei diesem Verfahren steht ebenfalls im Vordergrund, dass Bürgerinnen ihre Ideen und Vorschläge einbringen, diskutieren und bewerten können.

Definition von Liquid Democracy in Software as a Service

In der dritten und letzten Phase von Software as a Service existieren mindestens zwei ausgearbeitete und öffentlich kommunizierte Definitionen von Liquid Democracy nebeneinander. Die seit Beginn der Liquid-Geschichte existierende Gleichsetzung von Liquid Democracy als »delegated voting« wird von den LiquidFeedback-Entwicklern und anderen Akteurinnen weiterhin verwendet. Vor allem die Entwicklerinnen von Adhocracy und die Mitarbeiterinnen des Liquid Democracy e.V. vertreten dahingegen die Definition, die ich dem zweiten Kode und Gegenpol Infrastruktur zuordne. Für sie ist das Konzept der Liquid Democracy die technologische und konzeptuelle Grundlage, verschiedene Verfahren auszuarbeiten (vgl. Interviews B1, B4 und B6). Bei dieser zweiten Variante von Liquid Democracy als Beteiligungsinfrastruktur geht es darum, eine Software zu entwickeln, die unterschiedliche Verfahren in ihrer Eignung ausprobiert.

Das Fortbestehen der Piratendefinition?

In diesem Unterkapitel gehe ich zunächst auf die bestehende Definition der vier LiquidFeedback-Entwickler des Interaktive Demokratie e.V. ein und stelle dann weitere Definitionsansätze vor. Denn anders als die LiquidFeedback-Entwickler, die weitestgehend bei ihrer Definition bleiben, vertritt ein Teil der Akteurinnen aus dem Berliner Landesverband der Piratenpartei implizit oder explizit ein Verständnis von Liquid Democracy, das dem einer Beteiligungsinfrastruktur nahekommt.

Mit der Buchpublikation »The Principles of LiquidFeedback« (Behrens et al. 2014) legen die vier LiquidFeedback-Entwickler umfassend dar, wie sie das Konzept der Liquid Democracy definieren. Sie beschreiben, wie sie die Software LiquidFeedback auf Basis dieser Definition und weiterer Verfahrenselemente aufgebaut haben. Den Prinzipien einer Liquid Democracy widmen sie

65 | Die meisten Verfahren, welche die Senatsverwaltung Berlin auf der Plattform durchführt, sind nicht standardisiert. Lediglich für das Bebauungsplanverfahren und für Bürgerhaushalte gibt es gesetzliche Vorgaben.

ein eigenes Kapitel. Das flexible, transitive, themenspezifische Delegieren der eigenen Stimme ist und bleibt darin zentrales Prinzip:

»The basic idea is a democratic system in which most issues are decided by referendum. Considering nobody has enough time and knowledge for every issue, votes can be delegated by topic, i.e. it is possible to give different people a power of attorney, depending on the topic. Furthermore, delegations are transitive and can be revoked at any time. Liquid Democracy is sometimes referred to as Delegated or Proxy Voting.« (Behrens et.al. 2014a: 22)

Auch wenn sie mit dieser Definition nicht von ihrer von Beginn an vertretenen Position abweichen, lässt sich entlang der Argumentation im Buch dennoch feststellen, dass sie großen Wert auf die gleichberechtigt neben Liquid Democracy eingesetzten Verfahren legen. So heißt es: »LiquidFeedback combines concepts of a collectively moderated, self-organized discussion process (quantified, constructive feedback) and Liquid Democracy (delegated or proxy voting)« (Behrens et. al. 2014a: 16). Weiterhin stellen sie erforderlichen Rahmenbedingungen für den sinnvollen Einsatz von LiquidFeedback heraus. Im Kapitel »Real World Integration« behandeln sie die Herausforderungen, die sich in der politischen Praxis gezeigt haben.⁶⁶ Sie formulieren Vorschläge dafür, wie man beispielsweise die Akkreditierung sicher und nachvollziehbar gestalten oder den Problemen entgegen kann, die durch unverbindliche Entscheidungen entstehen. Auch wenn sie also ihre Definition beibehalten, vermitteln sie eine Weiterentwicklung der ursprünglichen Annahmen sowie ein Bewusstsein für die nötigen Voraussetzungen und bestehenden Probleme des Konzepts. Auch in der Reichweite der Einsatzmöglichkeiten für LiquidFeedback lässt sich eine veränderte Argumentation feststellen. Der Einsatz auf parlamentarischer Ebene wird beispielsweise nicht angestrebt: »While Liquid Democracy doesn't aim to be used within a parliament itself, there are other areas of applications where democratic decisions by recorded vote are possible and can grant advantages« (ebd.: 55).⁶⁷

Im Kontext der Piratenpartei entwickelt sich die Definition unabhängig von der Arbeit der LiquidFeedback-Entwickler weiter. Auf Einladung von Julia

66 | Vgl.: »In this chapter, we will not only raise these basic questions but also give advice on how LiquidFeedback can be used by any organization in a positive and useful way and how common misconceptions can be avoided. The chapter also reflects the experience we have gained since the first release of LiquidFeedback was published in 2009« (Behrens et. al. 2014a: 119).

67 | In einem Interview aus 2010 heißt es dahingegen noch: »[...] Also, man kann sich Liquid Democracy durchaus als Staatsform vorstellen. Da gibt es natürlich diverse Probleme« (Pritlove 2010).

Reda, Abgeordnete der Piratenpartei Deutschland im Europaparlament, kommen beispielsweise 30 Praktikerinnen und Wissenschaftlerinnen im November 2014 in Brüssel zusammen und arbeiten einen gemeinsamen Definitionsvorschlag aus (vgl. Reda 2014). In einer ersten Annäherung unterscheidet die Gruppe dabei Kernelemente wie die Gleichberechtigung der Stimme, das optionale, veränderbare Delegieren der eigenen Stimme, sowie kontinuierliche Wahlen und Abstimmungen.⁶⁸ Als zusätzliche, empfohlene Elemente werden die elektronische beziehungsweise digitale Umsetzung, die Präferenzwahlmethode, sowie die Moderationsfreiheit ergänzt. Das flexible Delegieren stellt ein Kernelement dar. Allerdings steht die Delegation der Stimme gleichberechtigt neben anderen Kernelementen.

Unter den Akteurinnen, die in Berlin an der SMVB arbeiten, wird die Piratendefinition ebenso weiterhin vertreten. Gleichzeitig entwickelt sich im Kontext der Auseinandersetzung mit der SMVB aber auch die Idee der Beteiligungsinfrastruktur, deren Gestaltung Einfluss auf den Erfolg oder Misserfolg der Beteiligungshoffnungen hat. So definiert ein Mitglied der Berliner Piraten Liquid Democracy als eine »Beteiligungsinfrastruktur«, »[...] die auf bestimmten Regelungssets basiert, die im Grunde genommen die demokratischen Mechanismen mit einem elektronischen Horizont reproduzieren und territoriale und zeitlichen Grenzen überbrücken [...]« (Interview D3). Die SMVB als spezifisch gestalteter Anwendungsfall, der mithilfe von LiquidFeedback realisiert wird, tritt für die von mir interviewten Akteurinnen als »[...] kritische Infrastruktur [...]« (Interview D5) an die Stelle von Liquid Democracy beziehungsweise LiquidFeedback. Im Wesentlichen bleiben die Verfahrensbestandteile in LiquidFeedback für dieses Verständnis bestehen. Nur einzelne Verfahrenselemente werden für den Kontext des Berliner Landesverbandes verändert. Neu in der LiquidFeedback-Instanz der SMVB ist beispielsweise, dass Delegationen automatisch nach 100 Tagen verfallen, um somit dem Missbrauch globaler Delegationen entgegenzuwirken.⁶⁹

Liquid Democracy als Beteiligungsinfrastruktur

Von den Mitarbeiterinnen des Liquid Democracy e.V. wird Liquid Democracy in dieser letzten Phase als Beteiligungsinfrastruktur definiert (vgl. Interviews B1, B9 und D5). Diese Infrastruktur wird in Form von Software stetig nach den Bedürfnissen und Anforderungen der politischen Praxis überarbeitet und angepasst. Das Verständnis von Liquid Democracy als Beteiligungsinfrastruktur passt zu den Prinzipien von Software as a Service. Liquid Democracy ist

68 | Ich war Teilnehmerin dieser Konferenz und habe zu den Ergebnissen ein Protokoll verfasst, das auf Anfrage eingesehen werden kann.

69 | Diese Funktion wurde allerdings bereits vor dem Einsatz der SMVB von den LiquidFeedback-Entwicklern umgesetzt.

in dieser Konzeption nicht mehr auf bestimmte Verfahren und Verfahrenseigenschaften festgelegt. Anstatt dessen werden diese als Dienstleistung in der Praxis erprobt und iteriert:

»Wenn wir uns weniger zentrale Strukturen suchen, können wir vielmehr erreichen. Das zeigt sich immer stärker. Ich finde das auch viel spannender. [...] Bei meinBerlin.de ist es so geplant, dass nur die Infrastruktur gebaut wird, die dann allen Akteuren zur Verfügung steht, um ad hoc Projekte starten zu können. Das haben wir viel stärker als den Direkten Parlamentarismus entwickelt. Damals sind wir davon ausgegangen, dass es ein zentrales System braucht, das eben für alle Akteure ein Verfahren vorgibt. Mittlerweile denken wir eher, wir können die Infrastruktur so billig und so einfach machen, dass wir jedem Wahlkreiskandidaten so ein System zur Verfügung stellen können.« (Interview B1)

Anstelle des theoretischen Konstrukts Direkter Parlamentarismus setzt der Verein in der dritten Phase auf eine kostengünstige dezentrale Infrastruktur, die einen möglichst großen Nutzerinnenkreis erreicht. Als Beteiligungsinfrastruktur wird die Software so entwickelt, dass man unterschiedliche Verfahren darin modellieren kann. Das theoretische Konzept der Liquid Democracy bietet den Rahmen (vgl. Paetsch/Reichert 2012) und entwickelt sich vor allem in der Auseinandersetzung mit den Anwendungsfällen durch die gleichzeitige Ausgestaltung der Software weiter.⁷⁰ Vor allem das Projekt meinBerlin.de prägt diese Weiterentwicklung. In 2014/2015 werden im Kontext des Beteiligungsprojekts verschiedene Verfahren ausgearbeitet: das Bebauungsplanverfahren, das Alexanderplatzverfahren, das Stadtforum, die Kiezkasse und der Bürgerhaushalt (vgl. Interview B11). Um die Software Version A3 als Beteiligungsinfrastruktur neu zu programmieren, werden die genannten Verfahren konzeptionell in ihre Verfahrensteile zerlegt (Akteurinnen, Rollen, Rechte) und daraufhin Funktionen formuliert, welche die Software erfüllen muss, um die Verfahren zu realisieren. Auf Basis der aktuellen Projekte des Liquid Democracy e.V. entstehen so verschiedene Funktionen für die Version A3: Registrieren, Phasenbeschreibungen, Abstimmungsfrage (Ja/Nein), Abstimmungsdarstellung (prozentual, absolute Zahlen), Stellungnahmefunktion, kollaborative Textarbeit, Vorschlagsfunktion, Verortung der Vorschläge auf einer Karte, Kommentarfunktion, Bewerten, Meldefunktion, »badges« (Kennzeichnung von Rollen), Budgetvorschlag, Wechsellmöglichkeit zwischen verschiedenen Ansichten (Listen, Spalten, Karten) (vgl. ebd.).

Für jedes Verfahren gibt es einen auf Basis des Projekts meinBerlin.de entwickelten Standard, in dem bestimmte Funktionen vorgeschlagen und kombiniert werden. Diese lassen sich dann auf den konkreten Anwendungsfall anpassen. Ein Bebauungsplanverfahren besteht zum Beispiel aus den Funktionen

des Registrierens und einer Stellungnahme. Im Sonderfall des Planungsverfahrens für den Alexanderplatz, zu dem der Senat durch das Abgeordnetenhaus im Mai 2014 aufgefordert wird, werden die Funktionen des Anmeldens und des Einreichens von Vorschlägen um die Funktion kollaborativer Textarbeit ergänzt, um Entwürfe des Senats zur zukünftigen Gestaltung des Alexanderplatzes zu diskutieren. Die Verfahren entstehen also einerseits dadurch, dass die Senatsverwaltung bestimmte Vorgaben für die zu erfüllenden Funktionen macht (vgl. Interview B11). Gleichzeitig entwickeln die Mitarbeiterinnen des Liquid Democracy e.V. auch eigene Vorschläge zu deren digitaler Übersetzung und Ausgestaltung.⁷¹

Was diese Beteiligungsinfrastruktur im Kontext der Verfahren und Projekte leisten kann und soll, entsteht so aus einer Vielzahl von Einzelversionen, die erst seit Ende 2015 vereinheitlicht und zu einer gemeinsamen *Produktvision* zusammengefasst werden. Adhocracy, in seiner dritten Version, verfolgt bis zu diesem Zeitpunkt mindestens fünf verschiedene Entwicklungsrichtungen. Diese basieren auf Eigenschaften der Software als Infrastruktur, die von verschiedenen Mitarbeiterinnen des Vereins vertreten und vorangetrieben werden. So geht es erstens darum, *Modularität* zu ermöglichen, was bedeutet, dass man verschiedene Teile des »backend«-Codes flexibel nutzen und kombinieren kann. Zweitens ist die Funktion des *Embedding* gewünscht, um die Beteiligungsprozesse aus dem »backend« auch in den »frontends« von Partnerseiten einbetten zu können, ohne dass erkennbar ist, dass es sich um Adhocracy-Code handelt. Ein innovatives *User Interface*, also eine Benutzeroberfläche, ist drittens vor allem für die Designerinnen wichtiger Bestandteil der Version A3. So soll die Nutzerinnenfreundlichkeit der Software vor allem durch das Design und die einfache Bedienbarkeit unterstützt werden. Um diese Eigenschaften zu realisieren, haben die Liquid-Designerinnen unter anderem das Konzept der »moving columns« entwickelt. Die nebeneinander in Spalten dargestellten Inhalte erlauben den Nutzerinnen immer nur so viele Inhalte anzuzeigen, wie gerade nötig, und bei Bedarf durch Hinzufügen einer weiteren Spalte – anstelle von einem weiteren »tab« oder Fenster, wie es auf anderen Webseiten typischerweise umgesetzt ist – tiefer einzutauchen. Die Möglichkeit der Versionierung bildet als vierter Punkt eine weitere wichtige Funktionalität von A3 ab und bleibt die Grundlage für das kollaborative Erarbeiten von Texten. Das Ermöglichen sicherer Akkreditierungsprozesse bildet schließlich den fünften Schwerpunkt.⁷²

71 | Ich habe an dem Treffen zur Produktvision teilgenommen. Das Memo M24 zum Produktvisions-Treffen vom 09.03.2016 kann als Hintergrund auf Anfrage eingesehen werden.

72 | Der Liquid Democracy e.V. entwickelt mit einem eigenen Entwicklerinnenteam unter dem Namen Thentos gerade ein eigenes Identitätsmanagement-System für den Code von Adhocracy (vgl. Liquid Democracy e.V. 2016).

Wie schon in der ersten Phase der Do-ocracy verbinden die Akteurinnen verschiedene Verfahrensschritte mit bestimmten Eigenschaften von Beteiligungsprozessen. Dadurch, dass die Software modular und embeddbar entwickelt wird, sei es beispielsweise für eine politische Institution möglich auf ihrer Webpräsenz ein Kommentarfeld oder ein Vorschlag über den A3-Code einzubetten und somit die Grundlage für einen politischen Diskurs auf der eigenen Webseite und einen niedrigschwelligen Zugang zu ermöglichen. Diese Kommentare könnten weiterhin auf Basis der Versionierung mit der kollektiven Erarbeitung eines Vorschlags verbunden sein. Adhocracy 3 bilde also nur die verfahrenstechnische Infrastruktur ab, aber die Gestaltung und redaktionelle Aufbereitung des Beteiligungsprozesses könne auch durch einen anderen Anbieter realisiert werden. So bleibe der Prozess für alle offen und gestaltbar. Die Vision für die Zukunft ist, dass sich Bürgerinnen über einen zentralen Log-In auf der Beteiligungsplattform meinBerlin.de anmelden und an den verschiedensten Beteiligungsverfahren niedrigschwellig partizipieren können. Weiterhin soll es möglich sein, dass sie auf den Seiten verschiedenster politischer Organisationen an diesen Verfahren teilnehmen, ohne dass es für sie ersichtlich sein muss, dass sie Adhocracy nutzen.

Zentral für die aktuelle Definition von Liquid Democracy als Beteiligungsinfrastruktur ist der Aspekt der Iteration bestimmter Verfahren und technischer Eigenschaften. Die Verfahren werden schrittweise, kleinteilig und gemeinsam mit den Kundinnen – im Fall von meinBerlin.de der Senatsverwaltung Berlin – entwickelt und mit dem Team des Liquid Democracy e.V. technisch übersetzt, gestaltet und weitergedacht. Die Iteration der Prozess- und Softwareentwicklung ist ein Grundprinzip, weil es eben nicht nur darum geht standardisierte Beteiligungsprozesse zu kodieren. Es ist den Akteurinnen genauso wichtig, in der Auseinandersetzung mit den technischen Möglichkeiten eigene Vorschläge für die Ausgestaltung von nicht standardisierten digitalen Beteiligungsverfahren zu machen und diese stetig weiterzuentwickeln.

Kollaboration, Diskurskultur, Entscheidungsfindung und Teilhabe von Software as a Service

Sowohl die SMVB, aktuellstes politisches Experiment in der Anwendung von LiquidFeedback als auch die Beteiligungsplattform meinBerlin.de zeigen, dass die Eigenschaften von Software as a Service (SaaS) die letzte Phase dominieren. Von den Interviewpartnerinnen wird diese Tatsache weitestgehend positiv bewertet. Im Folgenden werden die Vor- und Nachteile diskutiert, die von ihnen im Kontext beider Projekte thematisiert werden.

Das Verständnis von Software as a Service ermöglicht den Mitgliedern der Berliner Piratenpartei im konzeptuellen und technischen Entwicklungsprozess der SMVB gezielt drei wesentliche Fehler zu vermeiden, welche sie für die Einführung von LiquidFeedback auf Bundesebene identifiziert haben.

Erstens werden die Prozesse und die Software auf Grundlage der Bedürfnisse der Nutzerinnen – also der Mitglieder der Piratenpartei Berlin – entwickelt. Zweitens wird ein professioneller Dienstleister beauftragt, weil man erkennt, dass ehrenamtliches Engagement zur Betreuung der Software nicht ausreicht. Drittens wird verstärkt darauf geachtet, dass die politische Anbindung durch *verbindliche* Entscheidungen in der SMVB sowie die Unterstützung des Landesvorstands sichergestellt sind, so dass Mitglieder auch motiviert sind sich zu beteiligen. Bereits im Entstehungsprozess der Software und in der Erarbeitung des Antrags zur Realisierung der SMVB legen die daran beteiligten Mitglieder und der Vorstand der Berliner Piratenpartei sehr viel Wert auf eine größtmögliche Einbindung verschiedener Interessen und Anforderungen. Diese Bemühungen zeigen sich dann auch in der mit großer Mehrheit angenommenen Satzungsänderung zur Einführung der SMVB. Der Antrag sei eine kollaborative Leistung, so eines der Parteimitglieder:

»Wenn man [die Einführung des Bundes-Liquid] vielleicht ein bisschen sanfter angegangen wäre und nicht mit der Brechstange, dann wäre das heute nicht so. Mittlerweile haben sich die Fronten verhärtet und ich sehe auch nicht wirklich, dass man das wieder auflösen kann. Was wir seit eineinhalb Jahren gemacht haben, ist eben nicht zu sagen, dass wir die Lösung bereits haben. Wir sind zu den Leuten hingegangen, haben mit ganz vielen Leuten geredet. Vor ziemlich genau einem Jahr haben wir (Namen anonymisiert) eine Tour durch alle Crews gemacht. Wir haben mit den Leuten über den Antrag geredet, gesammelt, was sie gut und was die schlecht finden, was rein und raus sollte. [...] Das machen wir jetzt auch weiter.« (Interview D5)

Im Diskurs mit der Parteibasis werden im Entwicklungsprozess der Software Nutzerinnenbedarfe gesammelt und LiquidFeedback entsprechend angepasst. Die Agentur Ontopica realisiert die technische Überarbeitung des LiquidFeedback-Codes und der Benutzeroberfläche. Weil man nicht allein auf das freiwillige Engagement einzelner Mitglieder zählen will, um alle anfallenden Aufgaben zeitnah zu bearbeiten, ist diese professionelle Zusammenarbeit für ein Mitglied besonders wichtig: »Auch die letzten sollten jetzt gelernt haben, dass Ehrenamt für ganz viele Sachen gut ist, aber für kritische Infrastruktur nicht verwendet werden sollte. Mittlerweile ist diese SMV eine kritische Infrastruktur« (Interview D5). Die Entwickler von LiquidFeedback lehnen eine Zusammenarbeit für das Betreiben des Servers ab, sodass anstatt dessen ein Vertrag mit Ontopica geschlossen wird, der auch den Serverbetrieb umfasst (vgl. ebd.). Da LiquidFeedback eine Open-Source-Software ist, ist es problemlos möglich den Code zu »forken« und eine eigene angepasste Version für die SMVB weiterzuentwickeln. Die Agentur übernimmt zusätzlich die Administration, also vor allem die Aufnahme und das Entfernen von Teilnehmerinnen im System sowie den Support, beispielsweise die Fehler-

behebung und Wartung. Die Zusammenarbeit mit der Agentur ist möglich, da der Landesvorstand die SMVB mit einem monatlichen Budget von 600 Euro sowie mit zeitlichen Ressourcen eigener Mitglieder unterstützt.

Dieser Rückhalt der politischen Entscheidungsträgerinnen im Landesvorstand ist zentral für die erfolgreiche Einführung von LiquidFeedback als SMVB, wie ein Mitglied des damaligen Landesvorstands formuliert:

»Einer der größten Fehler, die ich, meiner Meinung nach, bei den Piraten gesehen habe, war, dass in den Gremien, die Vorreiter sein sollten, kein Wert auf LiquidFeedback gelegt wurde, weder im Bund noch in den Landesinstanzen. [...] Wir haben die SMV von Beginn auf ein ziemlich hohes Ross gesetzt. Einerseits haben wir das gemacht, um uns selber anzuspornen [...] Andererseits sind wir sicherlich noch nicht fehlerfrei. Ich finde es aber super, dass der Vorstand der SMV generell die Wichtigkeit beimisst, die sie braucht. Es ist [...] die Fortführung des Parteitags. Wie sollten wir das nicht ernst nehmen?« (Interview D5)

Einige Herausforderungen und anhaltende Probleme zeigen sich trotzdem. So funktioniert die Dienstleisterbeziehung mit der Agentur nicht dauerhaft ohne Schwierigkeiten. Der ausgehandelte Rahmenvertrag deckt den Bedarf an notwendiger Betreuung von LiquidFeedback nicht ab. Anders als motivierte Parteimitglieder hat eine professionelle Agentur in solchen Fällen in der Regel kaum Interesse sich mit sehr viel Eigenleistung einzubringen. Aufgrund von mangelnden Ressourcen – in diesem Fall Budget – werden technische Probleme deshalb erneut nicht zeitnah behoben. Zudem wird die Kommunikation zwischen Partei und Agentur weiterhin über ehrenamtliche Mitglieder realisiert und nicht dem tatsächlichen Bedarf gerecht (vgl. Interview D6). Dabei ist es auch in der letzten Phase wieder der Akkreditierungsprozess, der nicht zeitnah umgesetzt wird:

»Die Datenübertragung der Mitglieder zwischen Mitgliedsverwaltung und SMVB findet manuell durch Ehrenamtler statt. Dass diese nicht täglich stattfindet, ist wegen des Aufwands verständlich. Damit werden aber Mitglieder in ihren Mitgliedsrechten beschnitten. Entweder, weil sie nicht in das System hineinkommen, obwohl sie Zugang haben müssten, oder weil Nichtmitglieder auch noch im System sind. Das ist gemäß Parteiengesetz nicht zulässig.« (Kramm et. al. 2015)

Weiterhin gibt es ungelöste technische und rechtliche Schwierigkeiten, die sich aus der Zusammenarbeit mit einem Dienstleister ergeben. So ist es beispielsweise für die Mitarbeiterinnen der Agentur möglich das Abstimmungsverhalten der Parteimitglieder einzusehen, was laut Satzung nicht zulässig ist (vgl. Kramm et. al. 2015). Erst mit dem Aussetzen der Plattform im Herbst 2015 wird mit Roland Lichti ein Beauftragter eingesetzt, der diese Fehler beheben

soll. Durch einen Vorstandswechsel scheint zuletzt der politische Wille für einen Neustart nicht mehr vorhanden, sodass die strittigen Fragen nicht geklärt werden.

Beim Liquid Democracy e.V. wird die *Professionalisierung* des Vereins in der SaaS-Phase von vielen – vor allem den neuen Mitarbeiterinnen – positiv bewertet (vgl. Interview B4). Organisation, Diskurs und Entscheidungsfindung werden in dieser Phase beim Liquid Democracy e.V. vor allem durch den seit 2014 vom Vorstand eingeführten Scrum-Entwicklungsprozess vorgegeben. *Scrum* ist ein Verfahren aus dem Projekt- und Produktmanagement, welches Rollen und Aufgaben klar regelt. Es ermöglicht dem Liquid Democracy e.V. einen flexiblen Gegenentwurf zur klassischen hierarchischen Organisation in Führungsebene und Verwaltung auszuprobieren. Gleichzeitig stellt das Verfahren seinen Leistungsanspruch komplett in den Dienst der Kundinnen. Der Verein arbeitet schon seit Beginn iterativ und entwickelt Adhocracy in sogenannten Sprints, mehrwöchigen intensiven Entwicklungsphasen. Da viele der Entwicklerinnen in den vergangenen Phasen unbezahlt und in ihrer Freizeit an Adhocracy programmieren, ist dieses Vorgehen vor allem der Notwendigkeit geschuldet. Spätestens 2014 wird der iterative Scrum-Entwicklungsprozess allerdings bewusst verfolgt und verändert die Anstrengungen des Vereins und die Liquid-Software wesentlich.

Scrum ist eine Methode der Softwareentwicklung und des agilen Projektmanagements und stammt aus dem Umfeld des »lean management«, also der schlanken Verwaltung. Die Software wird in mehrwöchigen Sprints programmiert, in denen Anforderungen erst dann konkret ausgearbeitet werden, wenn sie anstehen. So entsteht die Software in einem flexiblen Prozess, bei dem alle Beteiligten immer wieder neu die entstehenden Kosten, notwendigen Funktionalität, erwartete Qualität und verfügbare Zeit ausgleichen können. Der Prozess kennt im Wesentlichen drei Rollen: Die Rolle des *Product Owner* kommuniziert mit dem Kunden und verantwortet den gesamten Entwicklungsprozess und wirtschaftlichen Erfolg des *Produkts*. Die Rolle des *Scrum Master* ist dienende Führungskraft und kümmert sich darum, dass das Entwicklerinnenteam alles hat, was es zum Arbeiten braucht. Die Entwicklerinnen programmieren die Software, schätzen unter anderem den Zeitaufwand für die Umsetzung ein und bewerten kontinuierlich die eigenen Leistung.

Die drei wichtigsten Prinzipien von Scrum sind Transparenz, die kontinuierliche Überprüfung der Ziele sowie die Anpassung der Prozesse. Fortschritte und Hindernisse sollen für alle sichtbar und regelmäßig festgehalten werden, damit Funktionalitäten und Ergebnisse fortlaufend überprüft und angepasst werden können. Weiterhin formulieren die Entwicklerinnen Anforderungen nicht als Lastenheft, sondern halten diese als »user stories« aus Anwendersicht fest. Der Scrum-Prozess stellt den Versuch dar, eine gemeinsame, einfache Sprache für die unterschiedlichen Akteurinnen anzubieten, die Sprache der

Nutzerinnen oder Kundinnen. Diese Perspektive sorgt dafür, dass der Softwareentstehungsprozess sehr offen, zugänglich und nicht technisch wird:

»Auf den ersten Blick hört sich das völlig banal an, so eine User Story. Das Geniale daran ist, dass alle Beteiligten sofort wissen, was sie für ihn oder sie bedeuten. Ich kann mir diese User Stories einfach in meine Sprache übersetzen. Der Designer muss damit nicht erklären können, wie eine Funktion im Backend für den Entwickler aussieht. [...] Das ist schon spannend. Und ich kann diese Sprache direkt zum Kunden übertragen.« (Interview B1)

Im Arbeitsalltag des Liquid Democracy e.V. sieht der Prozess wie folgt aus: Die Projektmanagerinnen nehmen Anforderungen auf, die sich aus den Gesprächen mit den Kundinnen und Nutzerinnen einzelner Projekte ergeben – also zum Beispiel bei meinBerlin.de. Sie besprechen diese mit dem Product Owner, einer Person, deren Rolle es ist, auf die Software Adhocracy als Ganzes zu achten. Diese Person überprüft, welche Anforderungen (abstrakt in »user stories« formuliert) wann für welches Projekt benötigt werden und schreibt diese als ungeschätzte »user stories« in das »backlog«, eine Art Datenbank für Anforderungen an die Software. Der Product Owner priorisiert welche Geschichten wichtig sind und bis wann sie umgesetzt werden sollen. Das Team aus *Designerinnen* und Programmiererinnen kommt dann zusammen, um gemeinsam den zeitlichen Aufwand einzuschätzen, der benötigt wird um die festgelegten »user stories« umzusetzen. Der Product Owner nimmt dabei auch Änderungen an diesen Geschichten vor, wenn diese zum Beispiel zu aufwendig oder technisch nicht ohne Probleme umsetzbar sind. In Folge dieser Diskussion wird oft Rücksprache mit den Kundinnen gehalten, um diese Änderungen abzustimmen. Dem Team steht es dann anschließend frei die »user stories« nach ihrem Wissen und ihren Vorstellungen technisch und gestalterisch für die Software umzusetzen.

Die Softwareentwicklung und Umsetzung der Projekte wird von den Mitarbeiterinnen im Liquid Democracy e.V. in dieser Phase als Lohnarbeit betrachtet, die durch zunehmende Kompetenz finanziell erfolgreich ist. Sie bringt aber auch Zeitdruck und Einschränkungen in der Umsetzung der eigenen Vision mit sich. Während einerseits von allen Beteiligten anerkannt wird, dass die *Kommerzialisierung* durchaus positiv ist (Entlohnung, Projektvielfalt, Professionalisierung der Arbeit), wird andererseits der Verlust von Freiheit im Arbeitsalltag von den *Überzeugungstätterinnen*, die sich schon länger im Verein engagieren, beklagt. Einer der Adhocracy-Programmierer, der fast seit Beginn aktiv ist, beschreibt diesen Verlust an Gestaltungsfreiheit wie folgt:

»Es fühlt sich an, als hätten wir das Management und die Entwickler. Das Management, [...] [hat] entschieden, dass wir einen anderen Prozess machen und dass wir diesen

Scrum-Prozess einführen. Jetzt gehen wir User Story für User Story vor. Ich kann damit leben, weil wir in der Vergangenheit schon relativ weit geplant haben und weil wir Entwickler eine recht weite Sicht von dem haben, wo es mal hingehen wird. Gleichzeitig fühle ich mich dadurch sehr beschnitten.« (Interview B6)⁷³

Es ist auch die neue Rolle der Designerinnen, die für die Programmiererinnen deutlich macht, dass sie Einfluss auf den Entstehungsprozess verloren haben. Gleichzeitig sind es vor allem die Designerinnen, die Wert auf die Nutzerinnenfreundlichkeit der Software legen und dafür auch Anerkennung bekommen. Schließlich ist es auch in dieser Phase vor allem die Überzeugung, an einer politischen Open-Source-Beteiligungssoftware mitzuarbeiten, welche die Programmiererinnen beim Verein hält. Dadurch, dass es sich bei Adhocracy um ein Open-Source-Projekt handelt, also um eine freie Lizenz, können die Akteurinnen über die benannten Einschränkungen hinwegsehen:

»Ich könnte auch zu Init gehen und vielleicht wären da auch coole Leute, die ich für ein flexibles System begeistern könnte. Die haben zudem eine Million mehr als wir. [...] Allerdings kann ich mir nicht vorstellen, dass die Software dann closed source ist [...]. Das geht nicht. [...] Selbst wenn Dinge dumm laufen sollten im Verein, kann ich die Software immerhin noch weiter nutzen.« (Interview B6)

Jeweils motiviert, politische Software zu entwickeln, bringen beide Gruppen ihre Kompetenzen ein. So ergänzen sich die Servicementalität der Designerinnen und der technische Sachverstand der Entwicklerinnen auf bereichernde Art und Weise. Der Vereinsvorstand ist zudem für die Kritik der Mitarbeiterinnen sensibel und arbeitet an neuen internen Entscheidungs- und Organisationsstrukturen, um mehr Beteiligung und Austausch sicherzustellen. Eine interne Adhocracy-Instanz ist dafür bereits aktiv. Mittlerweile nehmen Vertreterinnen der Mitarbeiter weiterhin an Vorstandssitzungen teil. Die neuen Strukturen sollen dabei helfen, dass Entscheidungen im Team getroffen werden, bevor man sich Partnerorganisationen sucht oder Zusagen macht: »Also, durchlässige Strukturen. Mehr Austausch. Mehr Information an den wichtigen Stellen« (Interview B4).

Zwischenfazit zur Phase Software as a Service

Im allgemeinen Sprachgebrauch konnotiert Software as a Service den Vertrieb von Software als Dienstleistung. Für die dritte Phase der Entstehung des Liquid-Democracy-Konzepts und der Liquid-Software fasst dieser Kode allerdings darüber hinaus die von den Akteurinnen assoziierten Ausprägungen in den vier Analysedimensionen zusammen: Wesentlich dafür sind Nutze-

73 | Init ist eine Agentur, die Software für politische Projekte umsetzt.

rinnenfreundlichkeit, Iteration und Modularität. Am Beispiel der SMVB wird deutlich, dass die Prinzipien von Software as a Service aus der Perspektive der beteiligten Akteurinnen besser dazu beitragen funktionsfähige und akzeptierte Beteiligungssoftware zu entwickeln als es mithilfe der Prinzipien des groben Konsenses und funktionierenden Codes der Do-ocracy möglich war. In der Do-ocracy stehen die transparente Informationsvermittlung und das Schaffen von Tatsachen im Vordergrund. Bei Software as a Service geht es darum anhand der Nutzerinnenbedürfnisse Software zu entwickeln. Kombiniert mit der Iteration und Modularität, also einer schrittweisen und experimentellen Arbeitsweise, versucht man sich so bestimmten Beteiligungsszenarien anzunähern.

Dieses iterative Vorgehen ist demnach auch wesentlicher Bestandteil der Definition von Liquid Democracy als Beteiligungsinfrastruktur. Zu dieser Definition passt der Scrum-Entwicklungsprozess aus Sicht der Beteiligten beim Liquid Democracy e.V. So beschreibt ein Vereinsmitglied das Verhältnis von Scrum und Liquid Democracy wie folgt:

»[W]ir können unheimlich schnell reagieren. Wir können Konzepte ausprobieren und wenn wir merken, dass sie nicht funktionieren, dann können wir nachbessern. Wenn sie dann immer noch nicht funktionieren, fliegen sie wieder raus. Dann haben wir immerhin nicht umsonst zwei Jahre in ein Konzept gesteckt. Ich sehe in diesem Vorgehen eine Parallele zu dem Verständnis, das ich von Liquid Democracy habe. Wir wollen einen fließenden Prozess hinbekommen. Wir wollen flache Hierarchien haben, die für Scrum wichtig sind. Wir haben Zuständigkeiten, aber [...] nicht das Recht dem Entwicklerteam zu sagen, was es genau wie tun soll.« (Interview B1)

Dennoch bleibt die Arbeit mit Scrum nicht ohne Kritik. So hat der Product Owner, der die Wünsche der Kundinnen vertritt, in der Praxis den meisten Einfluss auf den Entwicklungsprozess. Er oder sie definiert oftmals die »user stories« und zeichnet für den wirtschaftlichen Erfolg des Produkts verantwortlich. Die Wünsche der Kundinnen sind zudem nicht zwangsläufig gleichbedeutend mit denen der Nutzerinnen. Die Entwicklerinnen gestalten in diesem Zusammenspiel nur noch die Umsetzung aber nicht die Inhalte. Der Scrum-Prozess birgt so die Gefahr einer neoliberalen Entwicklungsmethode und muss dahingehend kritisch evaluiert werden: Ist es beim Liquid Democracy e.V. möglicherweise so, dass es vor allem die Wünsche der Kundinnen sind, die auch über die Anregungen und Bedenken der Entwicklerinnen hinweg, in der Software ausgedrückt werden? Scrum ist gleichzeitig ein ergebnisoffener, dialogorientierter Prozess, den die Beteiligten selbst gestalten können. So verstanden, bietet die Methode einen großen Interpretationsspielraum und kann die gleichberechtigte Teilhabe aller Teammitglieder am Entwicklungsprozess ermöglichen. Diese Form der Praxis reflektiert auch der

Liquid Democracy e.V. aktuell. Es wird sich zeigen, ob die Mitarbeiterinnen hier zukünftig das richtige Maß finden und es auch durchsetzen.

Für den Liquid Democracy e.V. zeigen sich die Probleme dieser Phase weiterhin in den Grenzen der Organisationsform des Vereins. Beispielsweise reicht die ideelle Motivation Einzelner nicht mehr aus, um die vielen Liquid-Democracy-Projekte zu realisieren. Die Genossenschaft partout eG ist außerdem als attraktive Arbeitgeberin gedacht, die Gewinnanteile und gute Gehälter zahlen kann. Ein Vorstandsmitglied des Vereins beschreibt, dass sie immer mehr qualifizierte Leute brauchen, aber es nicht so sei, »[...] dass es Millionen Liquid-Democracy-Enthusiasten gibt, die noch so den Gründerkreis ausgemacht haben. [...] Da ist so ein Vereinsmodell nicht sehr attraktiv« (Interview B1). Auch Adhocracy wird als wertvolles Produkt thematisiert, das es zu schützen gilt.⁷⁴ Vollmitglieder werden deshalb nicht mehr in den Verein aufgenommen. Ehrenmitglieder, die auch in den Vorstand gewählt werden können, werden nur noch in Ausnahmefällen ermächtigt. Auch hier ergibt sich wieder ein nachvollziehbares, aber dennoch ironisches Beteiligungsparadox:

»Wir entwickeln Adhocracy schon sehr offen und sehr frei. Wir wollen aber natürlich auch nicht in die Situation kommen, dass es vielleicht einmal tausend Mitglieder gibt, die dann über Abstimmungen vorgeben, was die Entwickler tun sollen. Das ist kein Widerspruch zu dem, was wir machen. Wir überlegen uns immer, wenn wir Demokratie machen, wie wir sie organisieren, sodass unsere Arbeit positive Auswirkungen hat.« (Interview B1)

IV.2.4 Fazit zur Analyse der drei Phasen

Die chronologische Darstellung der Entwicklungsgeschichte der deutschen Liquid-Democracy-Konzepte und Softwarelösungen in den drei Phasen ermöglicht diese nachzuvollziehen und zu bewerten. Als Organisations- und Entscheidungsprinzip funktioniert die Do-ocracy bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Piratenpartei Deutschland durch ihr schnelles Wachstum und die Medienaufmerksamkeit den Prinzipien von grobem Konsens und funktionierendem Code nicht mehr gerecht werden kann. Dann kommt der Nachteil des der Do-ocracy inhärenten Beteiligungsparadox (als *Diktatur der Aktiven*) besonders zum Tragen: Beide Softwarelösungen entstehen mit dem Ziel, eine größtmög-

74 | Vgl. auch: »Immer bedeutender wird, [...] dass der Verein, auch wenn es eine freie Open Source Lizenz ist, [...] der Lizenzhalter von einem Produkt ist, das mittlerweile sehr wertvoll ist. Das wollen wir natürlich davor schützen, dass [...] es eigentlich ausreicht, dass sich 20 Leute zusammentun, Vollmitglieder werden und dann das Produkt kapern. Die Gefahr hat man im Verein. Niemand von uns hat persönlichen Rechte auf das, was wir im Verein entwickeln.« (Interview B1)

liche Zahl von Akteurinnen zu beteiligen, während ihr Entwicklungsprozess mehr oder weniger unter Ausschluss der Öffentlichkeit passiert. LiquidFeedback wird bei den Piraten – vor allem in der Berliner Blase – »durchgedrückt«, was später auch dazu führt, dass die anderen Landesverbände die Software nicht anerkennen. Das Austesten und Evaluieren verschiedener Lösungen, zum Beispiel in unterschiedlichen Landesverbänden, findet nicht statt.

In der Transformationsphase markieren die Enquete-Kommission Internet und digitale Gesellschaft und das Bundes-Liquid die Wendepunkte. Beide lassen sich als Erfolg im Sinne politischer Praxis und medialer Aufmerksamkeit verstehen. Sie führen allerdings auch dazu, dass die Praxis sich zunehmend von den Konzepten der Liquid-Akteurinnen löst und kritisch beurteilt wird. Für die letzte Phase Software as a Service ist vor allem die Neuprogrammierung von Adhocracy als dezentrale Infrastruktur relevant. Beim Liquid Democracy e.V. ist sie verbunden mit den Wachstumsschmerzen einer Organisation, die sich vom Freizeitverein zur professionellen Institution entwickelt. Der Verein realisiert zahlreiche Beteiligungsprojekte, unter anderem für die Senatsverwaltung in Berlin, darunter Bürgerhaushalte und B-Plan-Verfahren. Die LiquidFeedback-Entwickler verschwinden fast vollständig von der politischen Bühne. LiquidFeedback wird trotzdem als Software in verschiedenen Einsatzfällen professionell weiterbetrieben, bis die Einführung des Basisentscheids Online (BEO) für die potenzielle politische Bedeutungslosigkeit der Software sorgt. Die Einführung der SMVB des Berliner Landesverbands zeigt dennoch, dass man aus den Fehlern gelernt hat.

Voraussetzungen und Probleme

Als Ergebnis ihrer Erfahrungen in den drei Phasen formulieren die Akteurinnen Voraussetzungen, die nötig wären, um ihre unterschiedlichen Vorstellungen von einer Liquid Democracy zu realisieren. Unabhängig davon, von welcher Definition sie ausgehen, betonen sie, dass bestimmte Annahmen erfüllt sein müssen, damit sowohl Verfahren als auch Visionen einer Liquid Democracy sinnvoll zu realisieren wären. Vor allem die politischen Strukturen müssten sich dafür verändern, wie auch ein Bundestagsabgeordneter eingesteht:

»Ich glaube, die Voraussetzungen für Liquid Democracy gehen über das Konzept Liquid Democracy hinaus. Man müsste, wenn man den Gedanken ernst nimmt, Strukturen und Entscheidungsabläufe in einer ganz anderen Art konstruieren, öffentlich und zugänglich machen, als das im politischen Verwaltungs- und Behördenalltag, den wir bisher haben, der Fall ist. Insofern ist die Grundlage einer Liquid Democracy eben sehr stark über diese Frage demokratischer Mitbestimmung hinausgehend. Das hat viel mit einer neuen Art, wie man Verwaltung führt, zu tun, und auch damit, wie man mit staatlichem Wissen

umgeht und wie man Wissen zur Verfügung stellt und zugänglich macht. Das kann man nicht trennen, meiner Ansicht nach.« (Interview D4)

Die in diesem Zitat angedeuteten Voraussetzungen werden oft thematisiert: Neben *neuen politischen Prozessen*, die vor allem die Verwaltung betreffen, und dem verbesserten *Zugang zu Informationen* wird die *Kopplung an Ressourcen* angesprochen (vgl. Interviews B5, D1, D3 und D4). Dabei geht es den Akteurinnen erstens um die Ressource des politischen Einflusses. Ein politisches Mandat und die über eine Partei zu realisierende *Fraktionsstärke* ermöglichen überhaupt erst, dass man politische Konzepte verfolgen und über einen *Haushalt* verfügen könne (vgl. Interview D3). Dieser garantiere erst, dass man Projekte auch umsetzen könne (vgl. ebd.). Nur durch einen solchen Grad an Verbindlichkeit entstehe die Motivation sich in einem Liquid-Democracy-System zu beteiligen (vgl. Interviews D1 und D2). Darüber hinaus sei aber auch ein »[...] hoher Anteil an Leuten, die tatsächlich mitgestalten wollen [...]« (Interview D2) unabdingbar, denn das System könne nur leisten, was die Beteiligten hinein geben (vgl. Interview A1). Vor allem dieser *Wille zum aktiven Mitgestalten* ist eine von allen Akteurinnen geteilte bereits vorhandene Voraussetzung. Zudem seien Ressourcen für den laufenden Betrieb der technologischen Infrastruktur, z.B. Serverkosten und die Wartung, sowie zur Realisierung von Projekten durch die Programmierung, Verwaltung und begleitende Öffentlichkeitsarbeit nötig (vgl. Interviews B1, D2, D3 und D6). Auch diese Kosten könne man nur decken, wenn man Mittel auf Basis politischer Ämter oder durch andere Formen der Förderung und Finanzierung zur Verfügung habe (vgl. Interview D3).

Die Umsetzung der Liquid-Democracy-Idee mithilfe von *Software* wird zwar nicht als Notwendigkeit aber durchaus als eine Voraussetzung für die Praktikabilität ihrer Anwendung herausgestellt (vgl. Interviews D1 und D3). Damit die Software von allen Bürgerinnen benutzt werden könne und sie nicht »[...] überfordert [...]«, seien *Schulungen* als Grundlage für eine gleichberechtigte Teilhabe unverzichtbar (vgl. Interview A1). Verwaltungstechnisch sei außerdem relevant, dass Online-Identitäten im Sinne von Klarnamen oder Pseudonymen vergeben werden können, um die *Nachvollziehbarkeit* von im System getroffenen Entscheidungen zu gewährleisten (vgl. Interview D1). Die Versionierung, der offene Quellcode sowie die im Fall von LiquidFeedback verfügbaren Datenbank-Dumps seien weitere wichtige technische Voraussetzungen für die Transparenz der in der Software ablaufenden Prozesse und damit Basis ihrer Legitimation (vgl. Interviews A1 und B1).

In allen Phasen kommen die Akteurinnen auch auf Herausforderungen und Probleme zu sprechen. Sie gestehen so beispielsweise ein, dass das Konzept sehr komplex sei, den Rahmen von Software übersteige oder auch theoretisch noch nicht vollständig überzeuge, weil es bestimmte existierende, theoretische und praktische Probleme nicht zu lösen vermag (vgl. Interview

D3). Zusammenfassend für alle drei Phasen sind die genannten Probleme im Folgenden noch einmal zusammengefasst. Vor allem auf der Ebene der Praxis ergeben sich konkrete Schwierigkeiten, die sich in den Anwendungsfällen offenbaren. So stellt das Dilemma zwischen Nachvollziehbarkeit und Nicht-Beeinflussbarkeit im Kontext von Software weiterhin eine entscheidende Hürde dar (vgl. Interviews A1, B1, C1 und D3). Einerseits bedarf es eindeutig zuordenbarer Identitäten, damit Online-Beteiligungsprozesse nicht unterwandert oder verfälscht werden können. Andererseits seien dadurch verbindliche Entscheidungen nicht realisierbar, weil so individuelle Personen erkannt und beeinflusst werden können. Die Geheimhaltung einer Wahl oder anderer Abstimmungen könne dadurch nicht garantiert werden (Wahlcomputerproblem). Die Diskussion um den Klarnamenzwang in der Piratenpartei endet in einem »[...] Kampf (...)«, in dem nicht vereinbare Positionen aufeinander treffen (Interview D3). An technologischen Lösungen wird weiterhin gearbeitet.⁷⁵

Mehrere Interviewpartnerinnen formulieren, dass sie nicht zutreffende Annahmen über politische Partizipation hatten. So habe man den Beteiligungswillen generell und auch für die Parteibasis überschätzt (vgl. Interview A1, D1 und D2). Der Delegationsmechanismus hätte bei den meisten Anwendungsfällen aufgrund zu geringer Beteiligungszahlen zudem keine Vorteile oder werde nicht so benutzt wie erwartet (vgl. Interview D2). Viele haben den *Delegationsmechanismus mit falschen Erwartungen verbunden*. Selbst in seiner niedrigschwelligen Form der Beteiligung setze dieser einen zu *hohen Zeitaufwand* voraus (vgl. Interview D1). Anstelle von vielen ausgehenden Delegationen käme es deshalb dazu, dass die Beteiligten ihre Stimmen auf wenige *Super-Delegierte* verteilen (vgl. Interviews B5 und D5). Weiterhin hat sich herausgestellt, dass eine niedrige Beteiligungsschwelle auch unbeabsichtigte, negative Folgen haben könne. So können parteiinterne Diskussionen einfacher unterwandert und gestört und damit auch in ihrer Qualität beeinflusst werden (vgl. Interview A1).

Die *Komplexität politischer Arbeit* haben viele meiner Interviewpartnerinnen wiederum unterschätzt. So gestehen zwei ehemalige Mitglieder der Piratenpartei ein, dass die Idee einer Liquid Democracy mit der in unserem politischen System dominierenden Verhandlungsdemokratie nur schwer vereinbar sei, weil man zum Erzeugen von Mehrheiten eine hohe Autonomie und Machtkonzentration einzelner politischer Entscheidungsträgerinnen und Aushandlungsprozesse im Schutz der Informalität bräuchte (vgl. Interviews B5, D1

75 | Siehe Fußnote 72 in diesem Kapitel zum Identitätssystem Thentos, an dem der Liquid Democracy e.V. gerade arbeitet. Aktuell wird außerdem von dem »blockchain«-Unternehmen Ethereum auch an einer sicheren technischen Umsetzung von Liquid Democracy auf Basis der »blockchain«-Technologie gearbeitet (vgl. Ethereum 2016).

und D2). Auch müsse es »[...] Leute geben, die die Arbeit machen [...]« (Interview A1). Hier wird die Notwendigkeit von *Berufspolitikerinnen* angesprochen, die den hohen Zeitaufwand politischer Arbeit sicherstellen können. Bedauert wird weiterhin, dass sich die Piraten als gewählte Volksvertreterinnen den politischen Rahmenbedingungen, also beispielsweise den Auflagen des Parteiengesetzes und anderen Regularien zum Datenschutz oder der Geheimhaltung, anpassen mussten. Bestimmte theoretische Annahmen konnten so aufgrund von Regularien der aktuellen politischen Praxis nicht ausgetestet werden (vgl. Interview D1).

Weiterhin haben einige das Potenzial der Software überschätzt. Die Software könne die relevanten politischen Prozesse nicht vollständig abbilden. Es bedürfe der formulierten Voraussetzungen und weiterer Verfahren (vgl. Interview D1). Unter dem Titel »Real World Integration«, also dem Einsatz der Software in der richtigen Welt, widmen die LiquidFeedback-Programmierer diesen Herausforderungen ein Kapitel in *The Principles of LiquidFeedback* (Behrens et. al. 2014a). Darin werden verfahrenstechnische Problemstellungen wie das Festlegen einer Grundgesamtheit und die eindeutig zuordenbare Akkreditierung von Nutzerinnen behandelt. Der Umgang mit neuen Technologien stelle zudem eine grundsätzliche Herausforderung dar: Viele Bürgerinnen hätten zu wenig Erfahrung mit neuen Technologien. Die Software sei nicht »[...] selbsterklärend [...]« (Interview A1). Dadurch, dass auch bei politischen Entscheidungsträgerinnen und Mitarbeiterinnen der Verwaltungen der Sachverstand fehle, entstehe zudem ein *Sicherheitsrisiko*, weil nicht nur die Beteiligung, sondern auch die Kontrolle der politischen Abläufe, die über die Software erfolgen, schwierig zu gewährleisten ist (vgl. Interview D4).

Die unflexible, veraltete Infrastruktur der Software führe zudem zu mangelnder Praxistauglichkeit. Die Software lässt sich nur unter großem finanziellen und zeitlichen Aufwand aktualisieren (vgl. Interview B1). Änderungen an einer einmal kreierte technischen Infrastruktur sind aufwendig und fehleranfällig, weil oft nicht ganz eindeutig vorhersagbar ist, welche Kaskaden veränderter Code auslöst. Die Neuprogrammierung von Adhocracy 3 ist für den Liquid Democracy e.V. deshalb ein großes aber auch notwendiges Projekt, um neue inhaltliche Ideen und technische Anforderungen zu realisieren. Ein Punkt, der sich aus dem vorherigen ergibt, ist, dass die Software verfahrenstechnisch oft bis in die *Randfälle* durchdacht sein muss, dafür allerdings bei den Anwendungsfällen nicht flexibel genug reagieren kann. So verhalten sich die Nutzerinnen der Software nicht immer wie von ihren Entwicklerinnen vorgesehen (vgl. Interview A1). In beiden Softwarelösungen gibt es bisher nur wenige Möglichkeiten für Nutzerinnen, die nicht programmieren können, die Software mitzugestalten. Im Sinne der Vision eines politischen Experiments sind diese Probleme Aufgaben, an denen die Liquid-Entwicklerinnen auch zukünftig arbeiten wollen.

Fazit zur Definition

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass sich die zwei Positionen, die ich auf Basis der 2013 analysierten Primärquellen in Kapitel III erarbeitet habe, durch die Analyse der Interviews und weiterer Quellen zuspitzen lassen. Für die Programmierer des Interaktive Demokratie e.V. und andere Beteiligte ist Liquid Democracy in erster Linie ein Verfahren. Für die meisten Vertreterinnen des Liquid Democracy e.V. ist Liquid Democracy dahingegen die Infrastruktur für verschiedenste Verfahren zur iterativen Annäherung an gesellschaftspolitische Visionen. Eine Weiterentwicklung der Definition über den von mir analysierten Zeitraum (2009-2015) lässt sich für alle Akteurinnen feststellen und wird auch von den Gesprächspartnerinnen immer wieder thematisiert.

Die Entwickler von LiquidFeedback halten bis dato an der Definition fest, Liquid Democracy sei in erster Linie das Verfahren der transitiven Delegation der Stimme. In ihren Darstellungen wird jedoch auch ersichtlich, dass sie neben dem Delegationsprinzip, die Antragserarbeitung, das strukturierte Feedback und damit verbunden die diskursiven Verfahren in ihrer Software LiquidFeedback als mindestens so wichtig erachten. Darüber hinaus widmen sie der Einbettung der Software in soziale und politische Prozesse Aufmerksamkeit. Die Möglichkeit, dass Liquid Democracy auch als Staatskonzept verstanden werden könne, wird mittlerweile explizit ausgeschlossen.⁷⁶ Anstatt dessen wird auf konkrete Anwendungsfälle, beispielsweise auf den Einsatz der Software in Parteien, verwiesen. In der Argumentation der Vertreterinnen vom Liquid Democracy e.V. lässt sich eine ähnliche Entwicklung feststellen. Zwei Akteure, die vor allem in der Anfangszeit des Liquid Democracy e.V. aktiv waren, vertreten ebenfalls die Position, dass Liquid Democracy dem Verfahren des »delegated voting« entspreche. Sie problematisieren diese Idee allerdings zunehmend auf Basis der gemachten Erfahrungen (vgl. Interviews B5 und D1). Andere Akteurinnen des Vereins vertreten dahingegen zu Beginn der Auffassung, Liquid Democracy sei der Versuch, die Idee des Direkten Parlamentarismus zu verwirklichen (vgl. Interviews B1 und B10). Mittlerweile sprechen fast alle Vertreterinnen des Liquid Democracy e.V. von Liquid Democracy als dezentraler und flexibler Beteiligungsinfrastruktur. Die Delegation der eigenen Stimme ist darin ein Feature, ein Verfahrenselement, neben vielen anderen Kollaborations- und Diskurswerkzeugen. Sowohl das eng gefasste Verfahren des »delegated voting« als auch die Infrastruktur dienen dazu, sich gesell-

76 | Vgl. für das Zitat zum Staatskonzept 17. Minute des CRE-Podcast (Pritlove 2010). Für die aktuelle Position vgl. folgendes Zitat: »Sure enough and for good reasons, we will not see any republic being replaced in the foreseeable future and maybe never will. But apparently Liquid Democracy has the potential to revolutionize decision-making within political parties and thus changing the course of politics.« (Behrens et. al. 2014a: 16)

schaftspolitischen Visionen anzunähern. Diese individuellen Visionen lassen sich zwei Schwerpunkten bündeln und den Phasen zuordnen.

Vision einer Beteiligungsdemokratie

Eine Vision, die alle Interviewpartnerinnen von Beginn an teilen, ist, das deutsche repräsentativdemokratische System in Richtung einer *Beteiligungsdemokratie* zu verbessern und erweitern. Grundsätzlich wollen die Liquid-Akteurinnen die Beteiligungsschwelle senken, um mehr Bürgerinnen an politischen Entscheidungen teilhaben zu lassen.⁷⁷ Mithilfe zweier unterschiedlicher Strategien wird diese Vision verfolgt. Im Kontext der ersten Strategie wird Demokratie als eine Kompetenz verstanden, die man erlernen kann und muss (vgl. Interview B2). Daraus ergibt sich dann auch das Argument, möglichst viel *demokratische Lebenszeit* zu realisieren. Dazu soll Liquid Democracy als *Gesellschaftskonzept* in vielen Lebensbereichen Anwendung finden und diese idealerweise auch miteinander verbinden. Ein Mehr an Beteiligung kann aber, zweitens, für einen Teil der Akteurinnen auch dadurch realisiert werden, dass man das Meinungsspektrum der Bevölkerung besser im politischen Prozess *abbildet* – durch das Setzen von Themen und Erarbeiten eigener Vorschläge. Demokratie ist hier der Prozess, mithilfe dessen man Wissen, Meinungen und Entscheidungen am besten übermitteln kann. Der Delegationsmechanismus entspricht dem Versuch sich der idealen Abbildung anzunähern und dabei nicht diejenigen außen vor zu lassen, die über weniger Zeit oder Wissen verfügen (vgl. Interviews A1, D1 und D2). Als Ausgangspunkt für diese zweite Strategie werden Parteien als zentrale Akteurinnen benannt, auch wenn andere Gesellschaftsbereiche nicht ausgeschlossen werden. Trotz teilweise gegenteiliger Erfahrungen in der Praxis halten die Akteurinnen bis heute an beiden Strategien und der grundsätzlichen Vision fest. Sie ist und bleibt die Triebfeder ihres Handelns.

Das Ziel einer Beteiligungsdemokratie liegt für die Interviewpartnerinnen in der Annahme begründet, dass Bürgerinnen durch ihre *Laienexpertise* einen wichtigen Beitrag zum politischen Prozess leisten können. Es sind vor allem die Kritik am Lobbyismus, den elitistischen Volksparteien und die damit verbundene Bündelung von Themen und Positionen, die zum Anlass genommen werden, einen anderen Umgang mit politischer Komplexität zu finden. Die Annahme ist, dass das Wissen der Bürgerinnen besser organisiert und identifiziert und so die Qualität von politischen Entscheidungen verbessert

77 | Vgl. exemplarisch dazu: »Dahinter steht die Überzeugung, dass die Einbindung der Bürgerinnen und Bürger in die Meinungsbildung und Entscheidungsfindung der Sicherstellung von allgemeinwohlorientierten politischen Entscheidungen dient. Durch die Diskussion relevanter politischer Themen wird demnach die Funktionalität und Legitimation des demokratischen Systems gesichert.« (Paetsch/Reichert, 2014: 501)

werden könne (vgl. Interviews B5 und B6). Durch alle drei Phasen hindurch taucht dieser Anspruch an die mit der Liquid-Software realisierten politischen Beteiligungsprozesse auf. In der Do-ocracy ist diese Vision das einende Element; der Grund, warum die Liquid-Akteurinnen zueinander finden. In der Transformationsphase dient diese Vision vor allem dazu Projekte in der politischen Praxis zu ermöglichen. Sie wird nicht nur von dem engen Kreis der Liquid-Akteurinnen sondern auch von politischen Entscheidungsträgerinnen, Medienvertreterinnen und weiteren politisch Aktiven geteilt. Der Wunsch die Liquid-Software im Software-as-a-Service-Modell zu vertreiben ist in der letzten Phase schließlich ebenso Ausdruck dieser Vision, indem partizipative Software als Dienstleistung auch in Gesellschaftsbereiche wie Unternehmen vordringt.

Vision des andauernden politischen Experiments

Als Ergebnis des Lernens aus der politischen Praxis ist es vor allem der Prozess der kontinuierlichen Verbesserung der Demokratie, den viele der Liquid-Akteurinnen mittlerweile als wesentlichen Teil ihrer Vision verstehen (vgl. Interviews B4, B8, D3 und D5). Sie glauben daran, dass eine Veränderung des bestehenden Systems möglich ist, auch wenn sie nicht genau wissen, wie dieses zukünftige politische System aussehen soll. Das politische Experiment wird zum Ideal erhoben. Sie sprechen in diesem Sinne über Leuchtturmprojekte. Sie halten es für wichtig Fehler zu machen, Probleme zu identifizieren, zu evaluieren, aus den Erfahrungen zu lernen und sowohl die Verfahren als auch die Vision anzupassen (vgl. Interviews B1, B4, B8, D1 und D3). Ziel ist, sich iterativ an das Ideal einer Demokratie anzunähern: »Natürlich ist Demokratie seit 2500 Jahren der Versuch eine Grundidee zu verwirklichen. Wir sind sicher noch weit weg von dem optimalen Gedanken einer Demokratie. Ich glaube allerdings, dass wir uns immer mehr annähern« (Interview B1). In diesem Kontext treiben die technologischen Entwicklungen die Auseinandersetzung und erzeugen mitunter *Beteiligungsbedürfnisse* (vgl. Interviews B2, B5, B6 und B8). Das Experimentieren ist für die meisten kein Selbstzweck, sondern der Versuch auf eben dieses empirische Beteiligungsbedürfnis in der Gesellschaft zu reagieren:

»Was genau ist Liquid Democracy? Ich habe das Gefühl, dass der konkrete Begriff gar nicht so wichtig ist. Bei der Arbeit im Verein geht es vor allem darum, wie wir das neue Bedürfnis nach mehr und besserer Beteiligung erfüllen können. Ob das am Ende einer Definition von Liquid Democracy entspricht, spielt eine untergeordnete Rolle.« (Interview B8)

Diese Vision prägt vor allem die dritte Phase von Software as a Service und die Arbeit des Liquid Democracy e.V. Dass die Liquid-Software Adhocracy

modular, iterativ und auf Basis von Nutzerinnen- und Kundinnenbedürfnissen programmiert wird, ist Ausdruck dieser Vision, die damit zum gelebten Arbeitsalltags des Vereins wird.