

Liquid Research

Ein Update aus der Forschung

Präsentation zum Buch
“Liquid Democracy in Deutschland”
von Anja Adler
21. November 2018

Eine Geschichte des Scheiterns?

“Operation gelungen, Patient tot?”





Quelle: © Gerhard Mester / Baaske Cartoons



Quelle: <https://pbs.twimg.com/media/B0OC7NFCAAKeEg.jpg:large>

Grounded Theory-Methode (1)

„Wer als Werkzeug nur einen Hammer hat, sieht in jedem Problem einen Nagel.“ (Paul Watzlawick)

- Ziel der Grounded Theory ist es, “eine Theorie [oder analytische Konzepte] zu generieren, die ein Verhaltensmuster erklärt, das für die Beteiligten relevant und problematisch ist” (Strauss 1994).
- Offenheit für die Deutungen der Akteurinnen wird durch drei Dimensionen des Forschungsprozesses gestützt: den Kodierprozess, die Datenerhebung und die produktive Selbstreflektion

Grounded Theory-Methode (2)

- Fallauswahl mit Fokus auf die beiden Liquid-Vereine
- 25 protokollierte episodische Interviews nach Uwe Flick, weitere ca. 20 Hintergrundgespräche von Frühjahr 2014 bis Winter 2015 mit Liquid-Entwicklerinnen, Politikern und weiteren Expertinnen
- zusätzliche Dokumentenanalyse von Blogs, Foren, Webseiten
- teilnehmende Beobachtung durch Konferenzen und Veranstaltungen

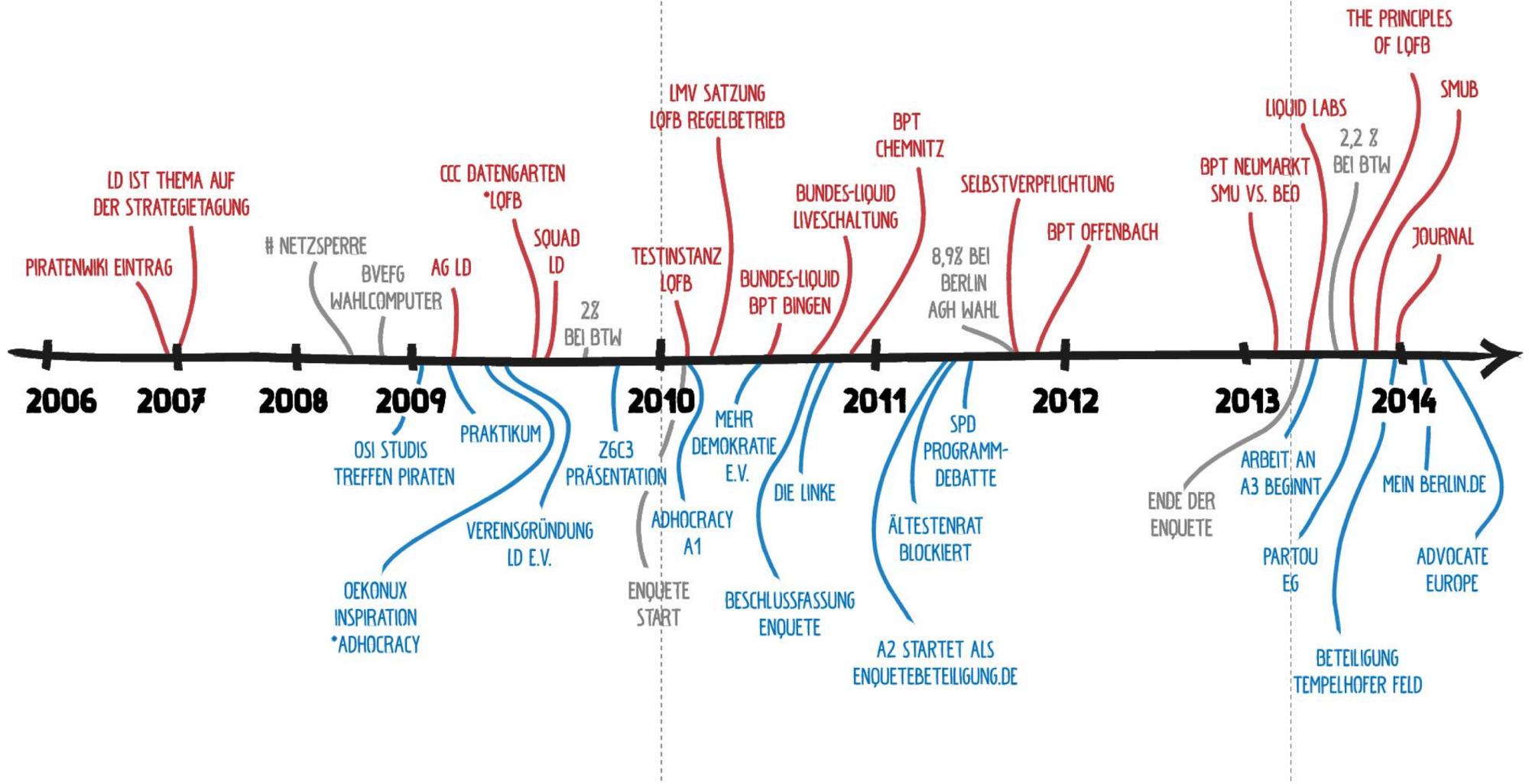
Zentrale Ergebnisse meiner Arbeit

1. Der Entstehungsprozess der Software bedingt wesentlich ihren Erfolg oder Scheitern in der politischen Praxis (3 Phasen).
1. Im Wesentlichen existieren zwei Definitionsansätze, die sich über die Zeit weiterentwickeln:
 - (1) LD = delegated voting und
 - (2) LD = Beteiligungsinfrastruktur.
3. Softwareentwicklung ist eine Form politischer Beteiligung, da sie die Infrastruktur für genau diese aufbaut und Argumente in Form von Code einbringt.

DO-OCRACY

TRANSFORMATION

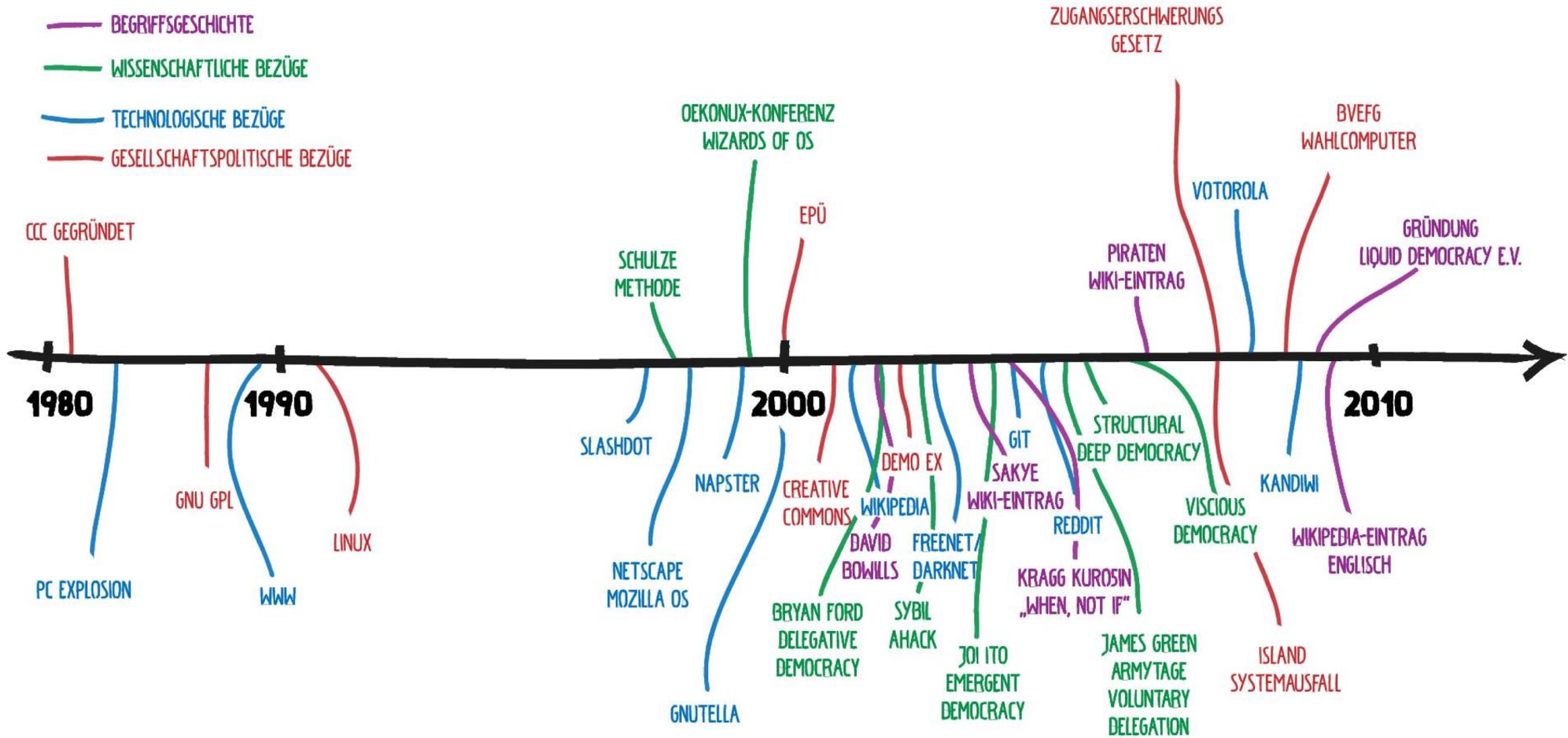
SAAS



Zentrale Ergebnisse meiner Arbeit

1. Der Entstehungsprozess der Software bedingt wesentlich ihren Erfolg oder Scheitern in der politischen Praxis (3 Phasen).
1. Im Wesentlichen existieren zwei Definitionsansätze, die sich über die Zeit weiterentwickeln:
 - (1) LD = delegated voting und
 - (2) LD = Beteiligungsinfrastruktur.
3. Softwareentwicklung ist eine Form politischer Beteiligung, da sie die Infrastruktur für genau diese aufbaut und Argumente in Form von Code einbringt.

BEGRIFFS- & IDEENGESCHICHTE



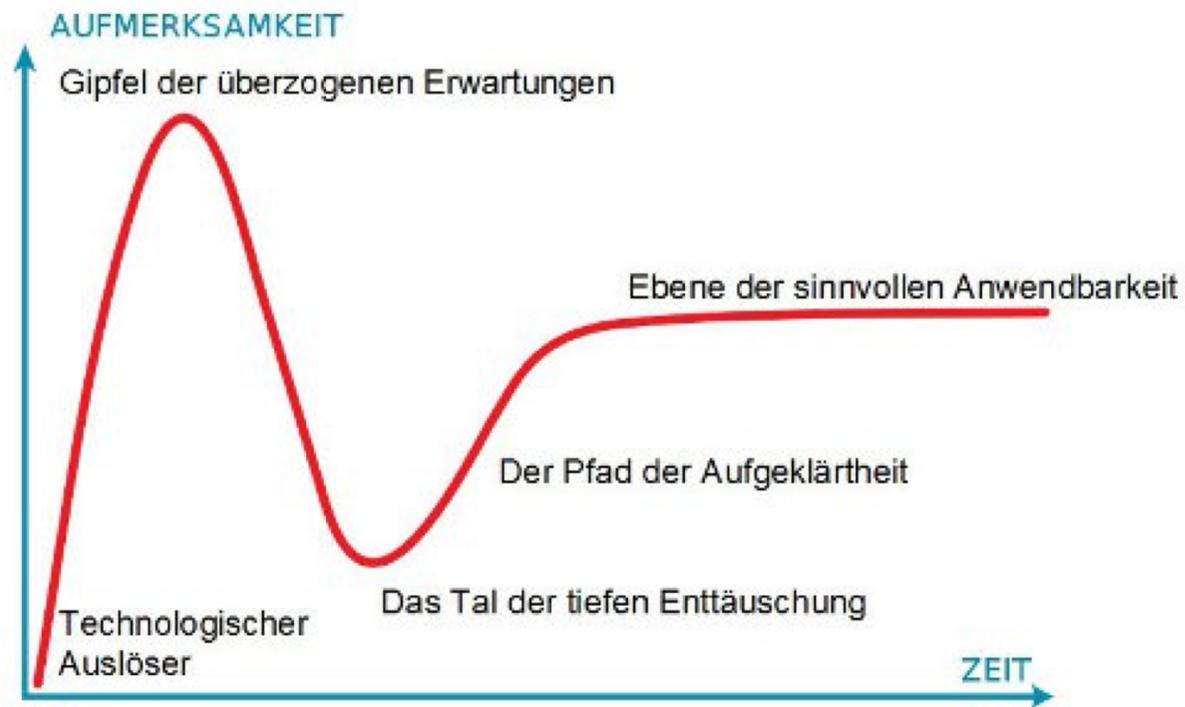
Zentrale Ergebnisse meiner Arbeit

1. Der Entstehungsprozess der Software bedingt wesentlich ihren Erfolg oder Scheitern in der politischen Praxis (3 Phasen).
1. Im Wesentlichen existieren zwei Definitionsansätze, die sich über die Zeit weiterentwickeln:
 - (1) LD = delegated voting und
 - (2) LD = Beteiligungsinfrastruktur.
3. Softwareentwicklung ist eine Form politischer Beteiligung, da sie die Infrastruktur für genau diese aufbaut und Argumente in Form von Code einbringt.

Liquid Democracy 2.0

1. LD ist und bleibt durch die Anwendungsfälle ein gelungenes politisches Experiment, weil sich Gelingensbedingungen und Herausforderungen unter realen Bedingungen analysieren lassen.
1. Beteiligung braucht eine offene und zugängliche Infrastruktur.
1. Der LD-Hype war das größte Sprungbrett und gleichzeitig die größte Herausforderung für die Entwicklung der beiden Software-Lösungen.

Die Hype-Kurve



(Jackie Fenn, 1995)

Quelle: Idotter - http://en.wikipedia.org/wiki/File:Gartner_Hype_Cycle.svg

Weiterführende Links

“Liquid Democracy in Deutschland” als Open Access-Version beim Transcript Verlag: <https://www.transcript-verlag.de/978-3-8376-4260-5/liquid-democracy-in-deutschland/>

Rezension zum Buch: <https://liqd.net/de/blog/liquid-democracy-deutschland-geschichte-und-ausblick/>

Zur Autorin: <http://www.anjaadler.de/> und <https://www.openstate.cc/>

Liquid Research

Ein Update aus der Forschung
intern

Präsentation von Anja Adler
21. November 2018



Bürgerbeteiligung im Bundestag



- wie kann das funktionieren?

Nachdem im Bundestag lange darum gestritten wurde, ob und wie Adhocracy in der Enquêtekommission eingesetzt werden soll, konnten durch den eiligen Start der Plattform [Enquêtebeteiligung.de](#) noch vor dem Zwischenbericht der Kommission viele Erfahrungen gesammelt werden. Aus diesen Erfahrungen von Politik, Bürgern und Entwicklern werden wir jetzt Verbesserungen an Software und Abläufen für den weiteren Prozess erarbeiten.

Mit den TeilnehmerInnen wollen wir Ideen diskutieren und neue entwickeln, um [Enquêtebeteiligung.de](#) für die nächste Phase der Bürgerbeteiligung im Bundestag weiter zu verbessern.

Beteiligte Sprecher

Bürgerbeteiligung im
Bundestag

[Daniel Reichert](#)

Bürgerbeteiligung im
Bundestag

[Niklas Treutner](#)

Track **Society**

Sprache Deutsch

Hashtag [#eidg](#), [#enquete](#), [#bundestag](#),
[#buergerbeteiligung](#),

Speaker Daniel Reichert, Niklas Treutner,
Padelun

Datum 15.04.2011 - 15:00 Uhr

Location Kalkscheune, Workshop 2

[Tweet](#)



iCal für diese Session

Forschungsleitende Annahmen und Präkonzepte

1. Technologie- und Demokratieverständnis bedingen sich gegenseitig. Ob Code in Form von Beteiligungssoftware sein Potenzial in der politischen Praxis realisieren kann oder nicht, ist durch die sozialen und gesellschaftspolitischen Strukturen der Anwendung bedingt.
1. Liquid Democracy ist Realisierung einer demokratiethoretischen Idealvorstellung (Norm), die sich möglicherweise von bisherigen demokratiethoretischen Ansätzen unterscheidet.
1. Als Praxis stellt Programmieren für die Entwickler eine politische Handlung und Form der Partizipation dar. Die Freie und Open Source Software-Bewegung spielt für diese Praxis eine zentrale Rolle.

Forschungsfragen

1. Wie sieht der Entstehungsprozess der Liquid-Software aus, bei dem Auftraggeberinnen und Software-Entwicklerinnen LD umsetzen und weiterentwickeln?
1. Welchem Selbstverständnis und welchem demokratiethoretischen Ideal folgen die Entwicklerinnen und Programmiererinnen, die das Konzept der LD maßgeblich voran treiben?
1. Wie schätzen sie ihren eigenen Einfluss auf die Gestaltung der Software ein? Und wie ihr Potenzial das politische System zu verändern? Welche Möglichkeiten und Grenzen erfahren sie dabei?

Grounded Theory-Methode

- Fallauswahl mit Fokus auf die beiden Liquid-Vereine
- 25 protokollierte episodische Interviews nach Uwe Flick, weitere ca. 20 Hintergrundgespräche von Frühjahr 2014 bis Winter 2015 mit Liquid-Entwicklerinnen, Politikern und weiteren Expertinnen
- zusätzliche Dokumentenanalyse von Blogs, Foren, Webseiten
- teilnehmende Beobachtung durch Konferenzen und Veranstaltungen

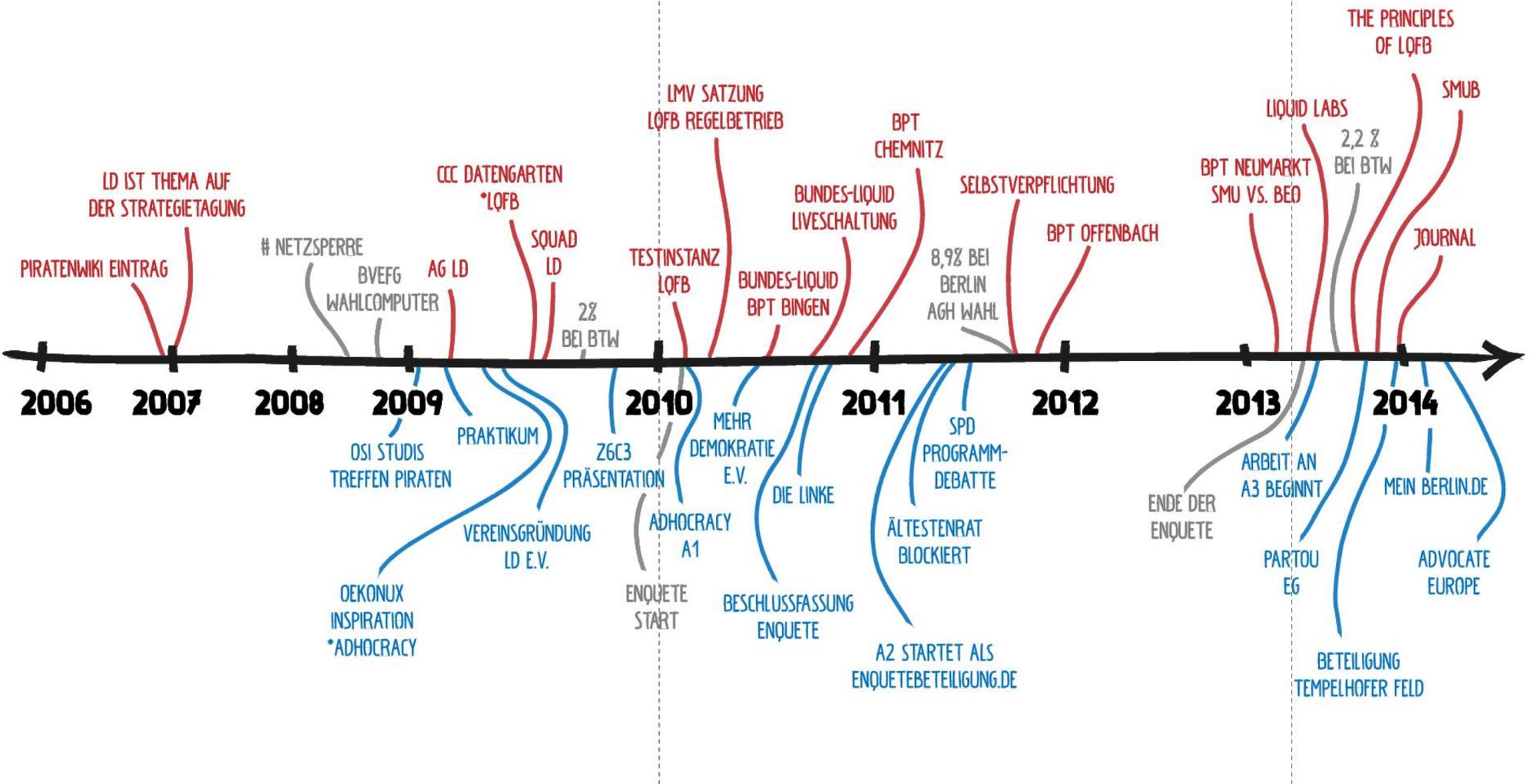
Zentrale Ergebnisse meiner Arbeit

1. Der Entstehungsprozess der Software bedingt wesentlich ihren Erfolg oder Scheitern in der politischen Praxis (3 Phasen).
1. Im Wesentlichen existieren zwei Definitionsansätze, die sich über die Zeit weiterentwickeln:
 - (1) LD = delegated voting und
 - (2) LD = Beteiligungsinfrastruktur.
3. Softwareentwicklung ist eine Form politischer Beteiligung, da sie die Infrastruktur für genau diese aufbaut und Argumente in Form von Code einbringt.

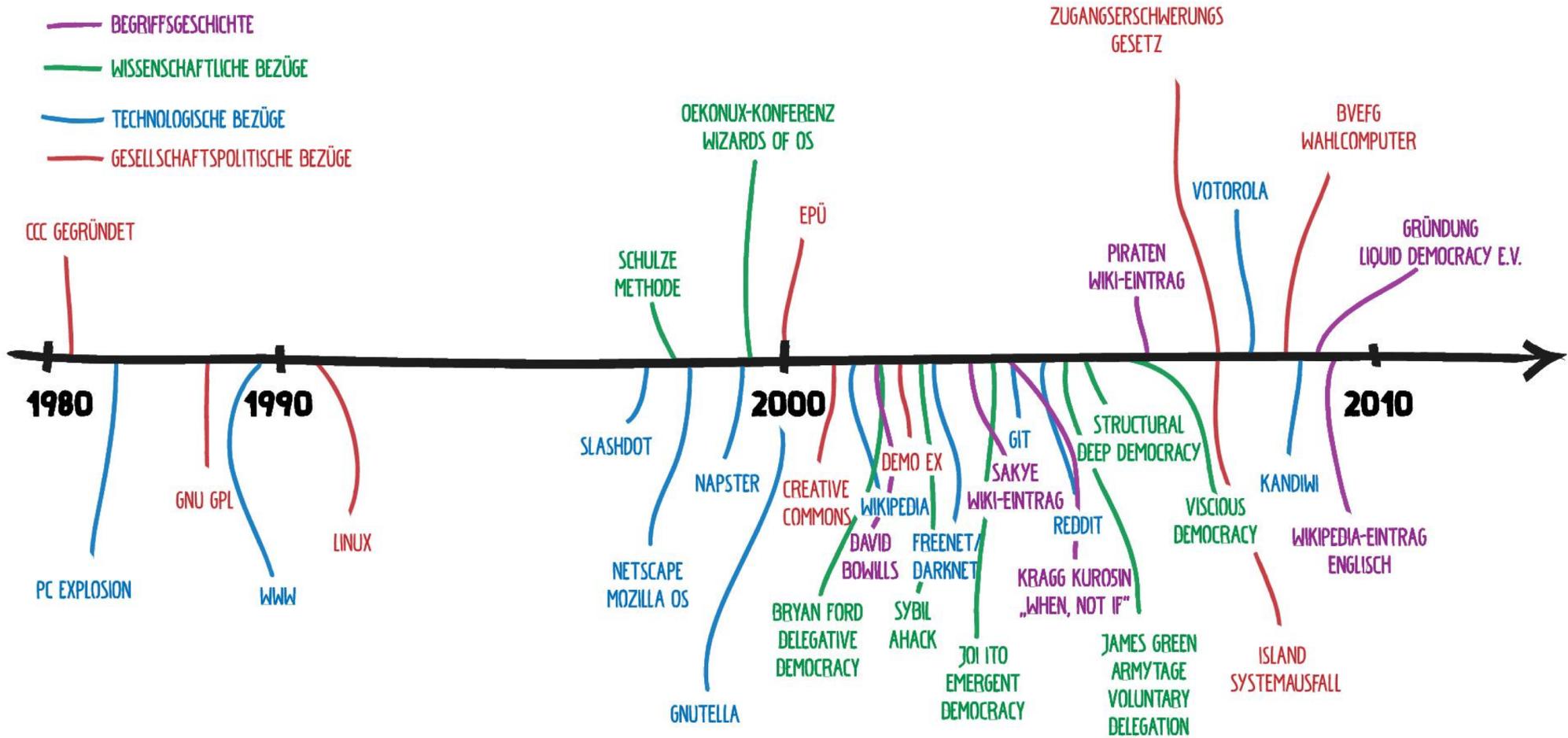
DO-OCRACY

TRANSFORMATION

SAAS

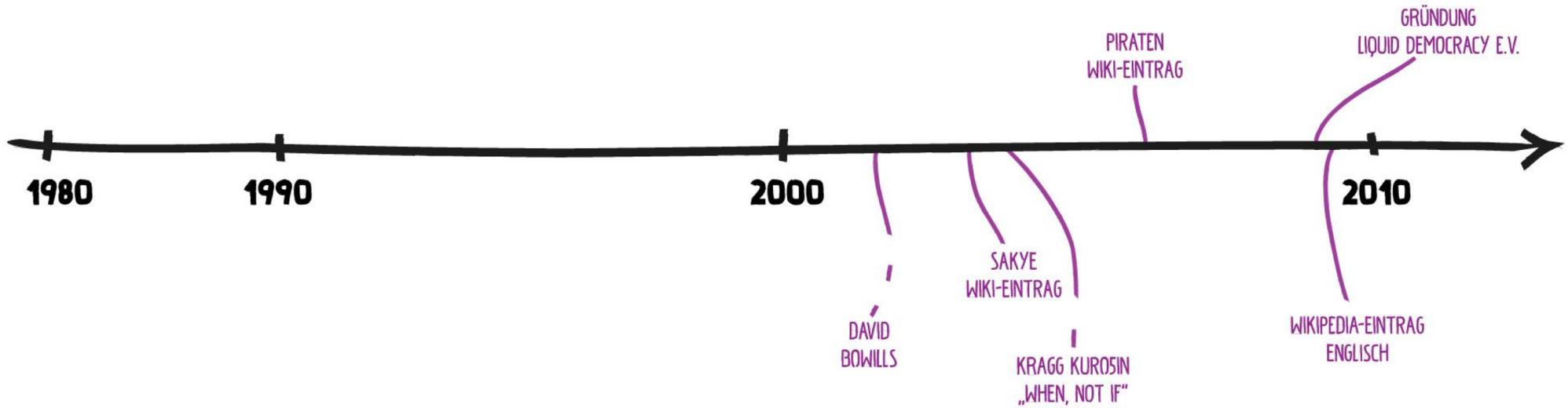


BEGRIFFS- & IDEENGESCHICHTE



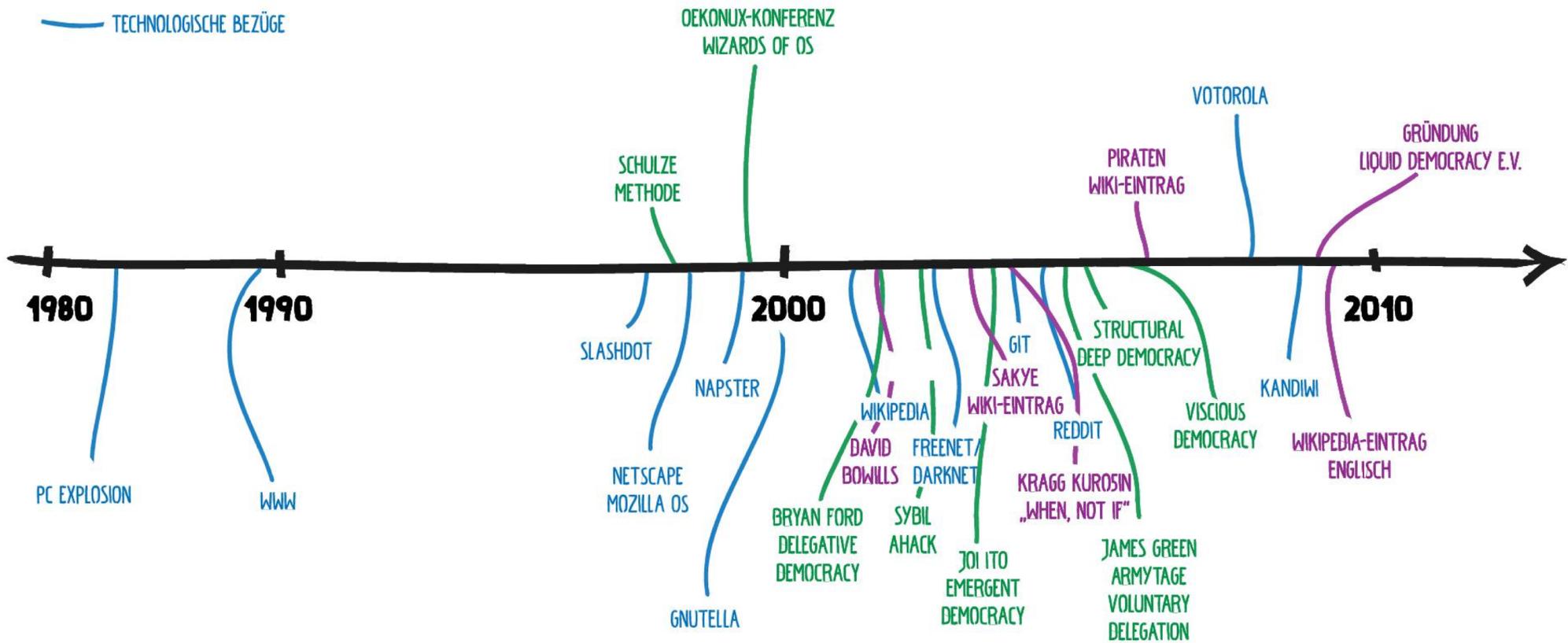
BEGRIFFS- & IDEENGESCHICHTE

— BEGRIFFSGESCHICHTE

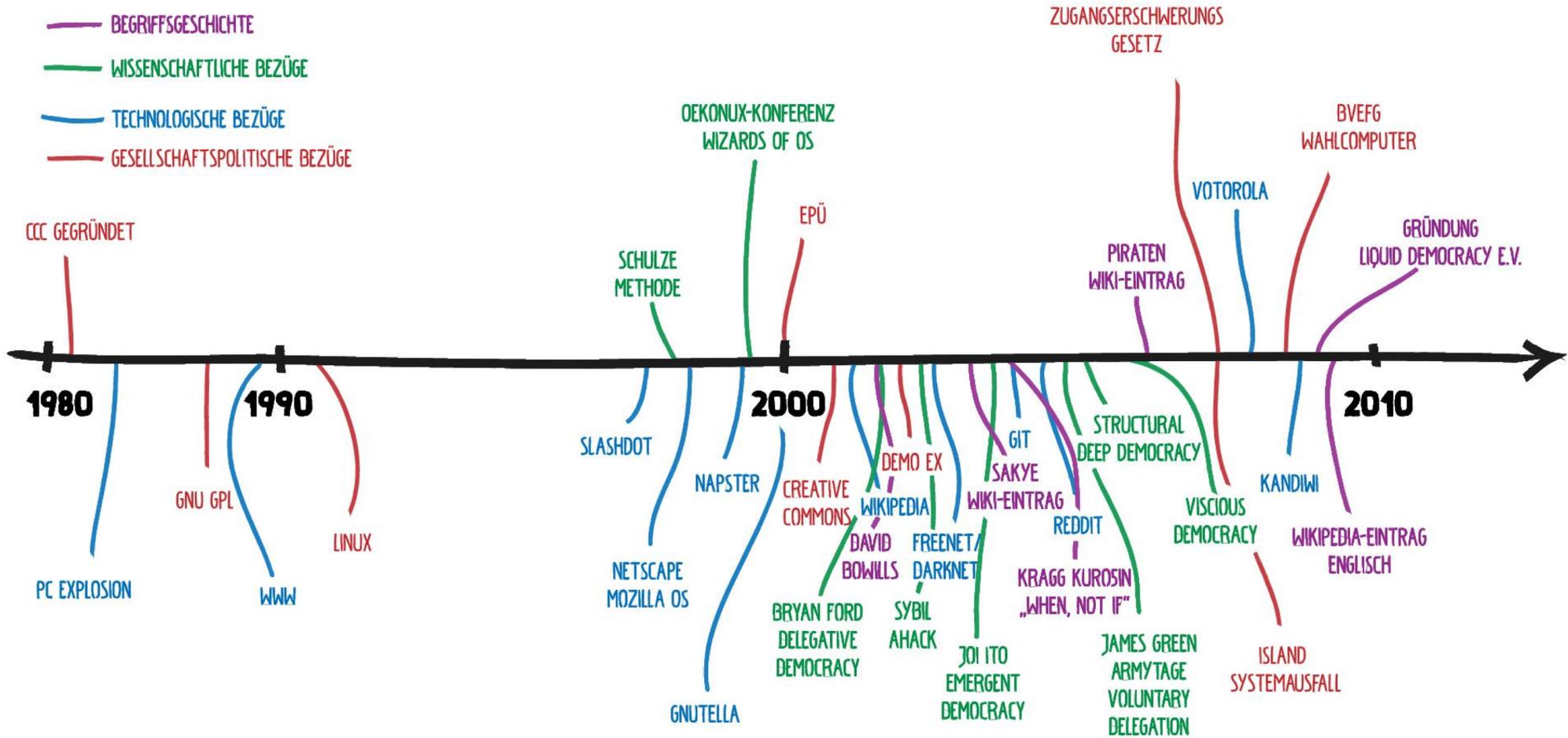


BEGRIFFS- & IDEENGESCHICHTE

- BEGRIFFSGESCHICHTE
- WISSENSCHAFTLICHE BEZÜGE
- TECHNOLOGISCHE BEZÜGE



BEGRIFFS- & IDEENGESCHICHTE



DIY Citizenship

“[M]aking as a ‘critical’ activity, an activity that provides both the possibility to intervene substantively in systems of authority and power and that offers an important site for reflecting on such powers is constituted by infrastructures, institutions, communities and practices” (1).

Ratto, Matt/Boler, Megan (2014): Introduction. In: Ratto, Matt & Boler, Megan (Eds.) (2014): DIY Citizenship. Critical Making and Social Media. Cambridge: MIT Press. 1-22.