

Tätigkeitsbericht 2020

Der Tätigkeitsbericht dient der Darlegung der ideellen (gemeinnützigen) Tätigkeit des Vereins. Es wird erläutert, auf welche Weise die steuerbegünstigten Satzungszwecke verwirklicht und wie die Vereinsmittel dafür verwendet worden sind.

Inhalte

Vorwort
Daten & Fakten
Vorstand
Vereinszweck

Seite 01

Seite 02

Seite 03

Seite 05

Vorwort

Liebe Mitglieder, liebe Partner*innen,
liebe Freund*innen,

2020 war ein Jahr geprägt von der globalen Corona-Pandemie. COVID-19 ließ und lässt uns weltweit um Gesundheitssysteme und Bildung sorgen und stellt die grundlegendsten Aspekte unseres täglichen Lebens und unserer Arbeitsweise infrage. Die Demokratie erweist sich grundsätzlich als starkes politisches System und sieht sich dennoch mit neuen Herausforderungen konfrontiert: Studien deuten darauf hin, dass die Demokratieindikatoren weltweit im Jahr 2020 aufgrund der Pandemie beunruhigende Rückgänge erlitten haben.

Gleichzeitig haben sich neue Räume eröffnet: Für viele Menschen hat der digitale Raum in dieser Zeit einen neuen Stellenwert bekommen. Vieles, was 2019 nicht denkbar oder eine Randerscheinung war, ist 2020 zur Norm geworden: Homeoffice, digitale Informationsveranstaltungen und Familienfeiern in der Mittagspause, Zoom-Meetings, kontaktloses Einkaufen. Der Einstieg war oftmals etwas holprig und Sätze wie „Könnt ihr mich hören?“ oder „Seht ihr meinen Bildschirm?“ haben sich tief in unser Gedächtnis gebrannt. Aber wir alle haben uns an die neue Norm gewöhnt, viele digitale Tools kennengelernt und so manches digitale Format zu schätzen gelernt.

Und so war 2020 auch für uns ein Jahr des Lernens, wie Strukturen und Prozesse, die vermeintlich nur im analogen

Raum umsetzbar sind, in den digitalen Raum bewegt werden können. Als Liquid Democracy e.V. haben wir uns in unseren eigenen Themenschwerpunkten weiterentwickeln können: Wie funktioniert eine digitale Team-Kultur? Wie können wir uns als Team in diesen Zeiten gegenseitig unterstützen? Welche neuen Features braucht eine Beteiligungssoftware, die digitale Veranstaltungsformate begleitet? Welches „window of opportunity“ hat die digitale Demokratie derzeit? Dabei begegnen wir immer wieder Herausforderungen, denen wir uns im Sinne der digitalen Teilhabe widmen und so Lösungen finden, die wir agil testen, überprüfen und anpassen.

Unsere Vision ist eine demokratische Kultur, in der Mitgestaltung für jede*n selbstverständlich ist.

Diese Agilität lässt sich auch in unserer Strategie wiederfinden. 2020 hat sich der Vorstand viel Zeit genommen, um ein agiles und partizipatives Modell für die interne Strategiefindung zu entwickeln. Als Orientierung gelten unsere Vision und unsere Werte. Für 2020 haben wir in Fortführung von 2019 die Strategie festgesetzt, dass wir uns als Berater*innen für Online-Partizipation verstehen und weiterentwickeln wollen, um uns neben der Softwareentwicklung zu diversifizieren. Wir sind direkt in die Umsetzung gegangen und haben im Sinne unserer Strategie als Expert*innen Menschen darin unterstützt, digitale Beteiligungsprozesse umzusetzen und damit anti-demokratischen Tendenzen eine starke Gegnerin zu sein. Wir freuen uns, dass wir damit auch in diesen Zeiten eine deutliche Brücke zwi-

schen dem digitalen Raum und demokratischen Prozessen schlagen können und so der Demokratie neue Möglichkeiten und Optionen bieten.

Unser wichtigstes Instrument war und ist dabei unsere kostenfreie Beteiligungsplattform adhocracy+, die wir 2019 gelauncht haben. Sie hat sich als erfolgreiche Vorreiterin für digitale Beteiligung etabliert: Mit über 3000 Nutzer*innen und insgesamt 154 initiierten Beteiligungsprojekten in 2020 wird deutlich, dass adhocracy+ innerhalb nur eines Jahres ein wichtiges Instrument für digitale Teilhabe geworden ist. Aber nicht nur das: Im Handumdrehen haben wir in 2020 gelernt, unsere Workshops digital als Webinare umzugestalten und damit unsere Reichweite um ein Vielfaches vergrößert. So konnten wir in 16 kostenlosen Workshops mit über 20 verschiedenen Organisationen unser Wissen zu digitaler Partizipation verbreiten. Auch unser in 2019 entwickeltes Format des Liquid Tanks haben wir in den digitalen Raum transferiert – und damit mehr Teilnehmer*innen als je zuvor erreicht. Und ganz in diesem Sinne blicken wir auch in das nächste Jahr: Mit der Liquid Academy treiben wir 2021 ein neues Format voran, in dem wir unser Wissen über digitale Partizipation gebündelt online zur Verfügung stellen.

Neben adhocracy+ haben wir 2020 vieles erreicht, auf das wir stolz sind: Wir blicken auf 5 Jahre meinBerlin zurück, in denen wir zusammen mit dem Land Berlin die Beteiligungsplattform Berlins beständig weiterentwickelt und so dazu beigetragen haben, dass eine transparente und öffentliche digitale Beteiligung in der Verwaltung zunehmend selbstverständlich wird. Dazu gehören auch die nun primär digitalen

Partizipationsprozesse der landeseigenen Grün Berlin Gruppe, mit deren Umsetzung wir als Teil einer Arbeitsgemeinschaft für zunächst ein Jahr beauftragt wurden. Mit einer Öffentlichkeitsbeteiligung im Rahmen der Enquete Kommission Künstliche Intelligenz des Deutschen Bundestages konnten wir nach fast einem Jahrzehnt wieder im bundespolitischen Kontext für digitale Beteiligung eintreten. Und nicht zuletzt haben wir mit zwei neuen spannenden Projekten begonnen: mit KOSMO, einem Forschungsprojekt zum Thema Künstliche Intelligenz und Moderation von Online-Diskussionen, und mit Demoticons, einem Projekt im Förderprogramm Zusammenhalt durch Teilhabe für mehr Jugendbeteiligung im ländlichen Raum.

2020 war ein spannendes und herausforderndes Jahr. Es hat uns gezeigt, wie wichtig wir als zivilgesellschaftliche Akteurin sind, die sich für digitale Teilhabe einsetzt und damit demokratische Strukturen aktiv gestaltet. Ihr alle seid Teil davon und dafür wollen wir uns ganz herzlich bedanken. Wir freuen uns, weiterhin mit euch zusammen zu arbeiten oder euch in einem unserer Liquid Tanks begrüßen zu können. Bis dahin bleibt doch auf dem Laufenden über unsere Social-Media-Kanäle und unseren Newsletter.

Danke für eure ideelle und finanzielle Unterstützung!

Euer Vorstand des Liquid Democracy e.V.

Vorstand

2020

Daten & Fakten

Name	Liquid Democracy e.V.
Adresse	Am Sudhaus 2, 12053 Berlin
Webseite	liqd.net
E-Mail	hallo@liqd.net
Gründung	Mai 2009
Vereinszweck	ist die allgemeine Förderung des demokratischen Staatswesens nach §52 AO
Vereinsregister	Amtsgericht Charlottenburg
Vereinsregisternummer	VR 28939
Mitglieder	Anzahl / Namen
bei Gründung	11
am 31.12.2020	23
davon Fördermitglieder am 31.12.2020	3
davon Ehrenmitglieder	12 Niklas Treutner, Rouven Brües, Moritz Ritter, Magdalena Noffke, Gereon Rahnfeld, Daniel Reichert, Jennifer Paetsch, Katharina Lindenlaub, Marie-Kathrin Siemer, Carolin Klingsporn, Ricardo Lanari, Frederik Wegener
Mitgliederversammlung	10.12.2020

Marie-Kathrin Siemer – Vorsitzende

Carolin Klingsporn



Katharina Lindenlaub

Ricardo Lanari

Vereinszweck

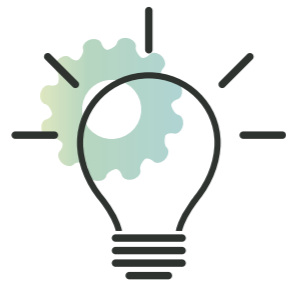
Auszug aus der Vereinssatzung - § 2 Vereinszweck



gemeinnützig



open source



innovativ

Auszug aus der Vereinssatzung –
§ 2 Vereinszweck

1. Zweck des Vereins ist die allgemeine Förderung des demokratischen Staatswesens nach § 52 AO.

2. Der Satzungszweck wird verwirklicht insbesondere durch:

a) die Entwicklung, Erprobung und Nutzung der neu entstandenen Möglichkeiten des Internets als Medium für Information, politische Diskussion und Beteiligung der Bürger an Entscheidungsprozessen. Die Themen betreffen die politische Ebene des Bundes, der Länder, der Kommunen, ebenso die europäische und internationale Ebene.

b) die Organisation von Begegnungen und Diskussionsveranstaltungen zwischen aktiven Bürgern und Bürgerinnen. Dies können Begegnungen im realen Raum oder auch Diskussionen in sogenannten virtuellen Räumen sein.

c) die Organisation von Begegnungen und Diskussionsveranstaltungen zwischen Organisationen bzw. verschiedenen Interessensgruppen, z.B. zwischen Vereinen, Parteien, sozialen Bewegungen. Dies können Begegnungen im realen Raum oder auch Diskussionen in sogenannten virtuellen Räumen sein.

d) die Organisation von Begegnungen und Diskussionsveranstaltungen zwischen aktiven Bürgern und Bürgerinnen und

gewählten Repräsentanten und Repräsentantinnen. Dies können Begegnungen im realen Raum oder auch Diskussionen in sogenannten virtuellen Räumen sein.

e) Publikationen (Artikel, Bücher, Zeitschriften, Webseiten, wissenschaftliche Beiträge, zeitnahe Veröffentlichungen).

3. Der Verein befasst sich mit den demokratischen Grundprinzipien und würdigt diese objektiv und neutral. Der Verein beabsichtigt nicht die Verfolgung bestimmter Einzelinteressen staatsbürgerlicher Art oder beschränkt sich auf den kommunalpolitischen Bereich.

Der Verein ist parteipolitisch neutral und konfessionell nicht gebunden. Er verfolgt keine politischen Zwecke im Sinne der einseitigen Beeinflussung der politischen Meinungsbildung oder der Förderung von politischen Parteien.

4. Der Verein ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaft-

liche Zwecke. Mittel des Vereins dürfen nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Vereins. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck der Körperschaft fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.

5. Liquid Democracy verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinn des Abschnitts „Steuerbegünstigte Zwecke“ der Abgabenordnung.

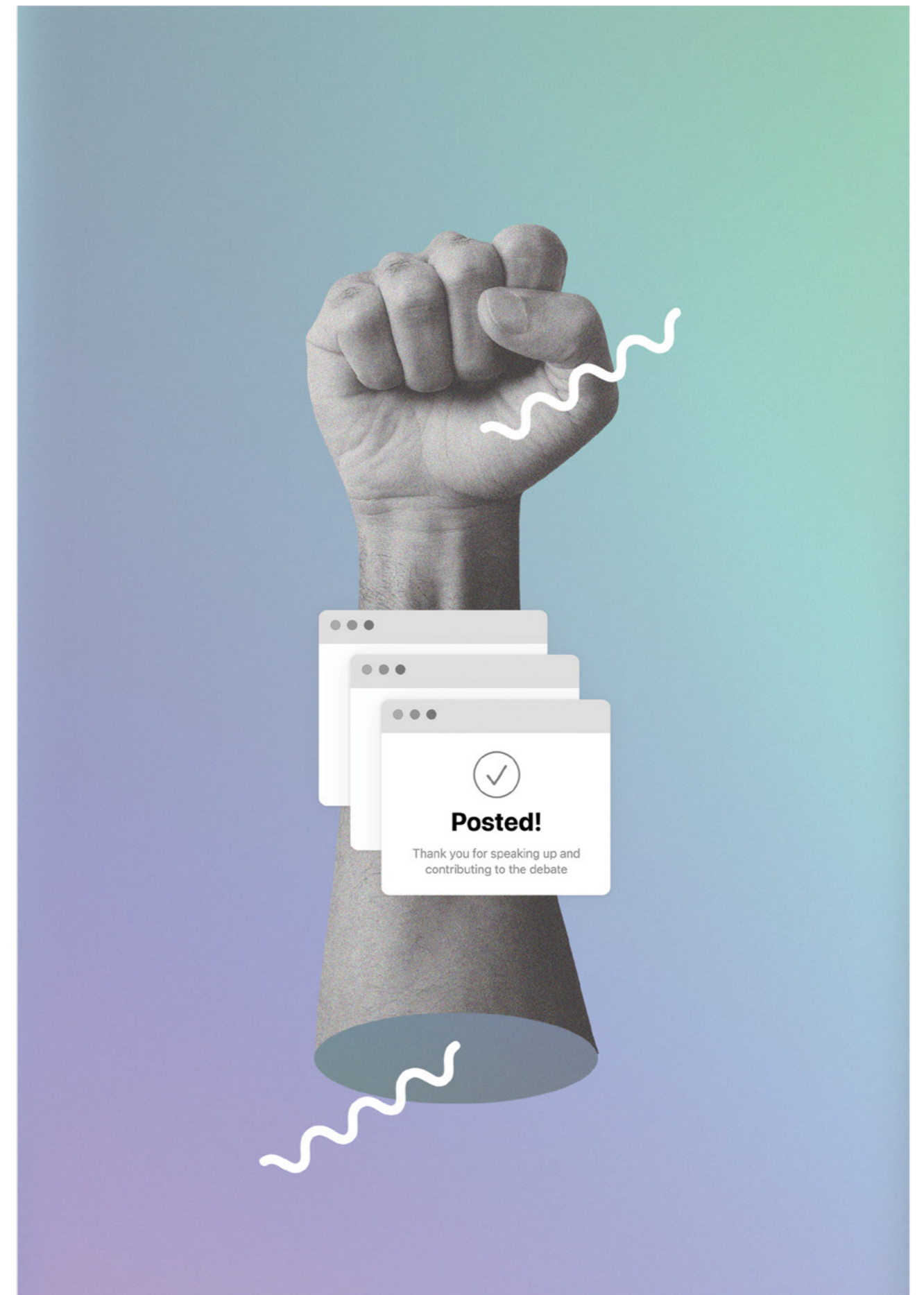
Zweck des Vereins ist die allgemeine Förderung des demokratischen Staatswesens nach § 52 AO.

Theoretische Konzepte

Verknüpfung asynchroner und Echtzeit-Beteiligung

Schon in den letzten beiden Jahren war für uns das Thema der Verbindung von digitaler und Vor-Ort-Beteiligung ein wichtiger Fokus unserer Arbeit. Aus den Überlegungen dazu entstand 2018/2019 die Idee zum Projekt „SpeakUp“ und unserem Adhocracy-Modul „Interaktive Veranstaltung“. Bedingt durch die komplette Umwälzung unseres Alltags durch die Corona-Pandemie im Frühling 2020 wurde uns schnell klar, dass wir unsere Überlegungen dazu weiter fassen müssen. Vielmehr als nur mit Vor-Ort-Beteiligung müssen sich digitale Beteiligungsformate besser mit jeder Art von Echtzeit-Beteiligung verknüpfen lassen, egal ob sie vor Ort oder digital über Video-Calls stattfindet. 2020 hat unseren Blick also in diese Richtung noch einmal geweitet. In einer Welt, in der fast alle Kommunikation digital stattfindet, ist das Hauptaugenmerk nicht mehr auf der Unterscheidung von digital und analog. Aktuell ist das wesentliche Unterscheidungskriterium, ob das Format in Echtzeit stattfindet, indem z.B. alle Teilnehmer*innen zum gleichen Zeitpunkt in Austausch stehen, oder asynchron, also die Teilnahme zeitversetzt stattfindet. Diese beiden Arten der Beteiligungsformate erfolgreich zu verknüpfen, muss ein wichtiges Ziel unserer Arbeit sein. Auch wenn wir weder hoffen noch erwarten, dass dauerhaft jedes Beteiligungsformat digital durchgeführt wird, merken wir doch, dass sich auch über digitale Kanäle durch die gleichzeitige

Anwesenheit, durch das Wahrnehmen von verbaler und non-verbaler Kommunikation, auch in einem digitalen Raum viel von dem abbilden lässt, was die analoge Beteiligung ausmacht. Hinzu kommt, dass die asynchrone digitale Beteiligung auch in Corona-Zeiten, wo Arbeitszeiten flexibilisiert und Tagesabläufe sich verändert haben, große Vorteile hat, um der veränderten Lebenswelt von Bürger*innen gerecht zu werden. Ein erstes Ergebnis der Beschäftigung mit diesem Thema ist die Verbesserung unseres Beteiligungsmoduls „Interaktive Veranstaltung“ unserer freien Beteiligungssoftware Adhocracy (mehr dazu im folgenden Abschnitt dieses Tätigkeitsberichts).



Technische Weiterentwicklung von Adhocracy

Ein Schwerpunkt unserer Arbeit ist die Weiterentwicklung unserer freien Beteiligungssoftware Adhocracy. Wir entwickeln in unseren Projekten zahlreiche Verbesserungen, die die Beteiligungsfunktionen erweitern und damit digitale Beteiligung besser machen. Hier geben wir einen Überblick über die wichtigsten Verbesserungen des letzten Jahres. Der Quellcode von Adhocracy ist Open Source unter der Lizenz AGPLv3 verfügbar. Er kann also kostenfrei genutzt, verändert und unter derselben Lizenz verbreitet werden. Zudem kann jede*r ohne technisches Wissen oder komplizierte Installation Adhocracy kostenfrei durch unser Projekt adhocracy+ nutzen.

Adhocracy nutzen

Für Programmierer*innen

Quellcode der Software-Bibliothek:
github.com/liqd/adhocracy4

Quellcode der Plattform adhocracy+:
github.com/liqd/adhocracy-plus

Installationsanleitung für adhocracy+:
github.com/liqd/adhocracy-plus/blob/master/docs/installation_prod.md

Für alle anderen

Eine Organisation auf adhocracy+ einrichten:
adhocracy-plus.info/start/

Weiterentwicklungen in 2020

Neu: Halb-öffentliche Projekte

Entwickelt im Projekt: DIID-Plattform
Status: Live

Adhocracy bietet seit Version 4 die Möglichkeit, nicht-öffentliche Beteiligungsprojekte durchzuführen, um z.B. Beteiligungsprojekte innerhalb von Organisationen möglich zu machen. 2020 haben wir nun die Option hinzugefügt, halb-öffentliche Projekte durchzuführen. Anders als nicht-öffentliche Projekte sind halb-öffentliche Beteiligungsprojekte für alle sichtbar und die Inhalte lesbar. Teilnehmen kann allerdings nur, wer per E-Mail dazu eingeladen wurde. Diese neue Option bietet die Möglichkeit, den Kreis der Teilnehmer*innen zu beschränken, aber die Inhalte transparent für alle zu machen.

Verbessert: Anleitung zur Installation

Entwickelt im Projekt: DIID-Plattform
Status: Live

Um die Installation unserer Plattform adhocracy+ einfacher zu machen, haben wir die Anleitung für die Installation der Software auf einem Web-Server verbessert. Die Anleitung richtet sich an technisch versierte Nutzer*innen. Einmal installiert, kann adhocracy+ mit Kenntnissen in der Programmiersprache Python und idealerweise im Framework „Django“ auch angepasst werden. Die Installationsanleitung findet sich [hier](#).

Verbessert: Interaktive Veranstaltung

Entwickelt im Projekt: adhocracy+, meinBerlin
Status: Live

Das Modul Interaktive Veranstaltung wurde bereits 2019 in seiner ersten Version veröffentlicht. Ziel des Moduls ist es, die Moderation von Diskussions-Veranstaltungen inklusiver zu machen und die Hürden für Wortbeiträge zu senken. Im Zuge der Corona-Krise wurde das Modul 2020 deutlich erweitert und verbessert. Die größte Änderung: Interaktive Veranstaltungen können nun durch die Einbettung eines Video-Livestreams ergänzt werden, um hybride oder digitale Beteiligungsveranstaltungen mit dem Modul durchzuführen. Somit ist es nun möglich neben Vor-Ort-Veranstaltungen auch Diskussions-Veranstaltungen, die live über YouTube oder eine andere Plattform gestreamt werden, in das Modul zu integrieren. Dabei können Teilnehmer*innen per Smartphone Fragen stellen.

Verbessert: Projekte mit mehreren Modulen

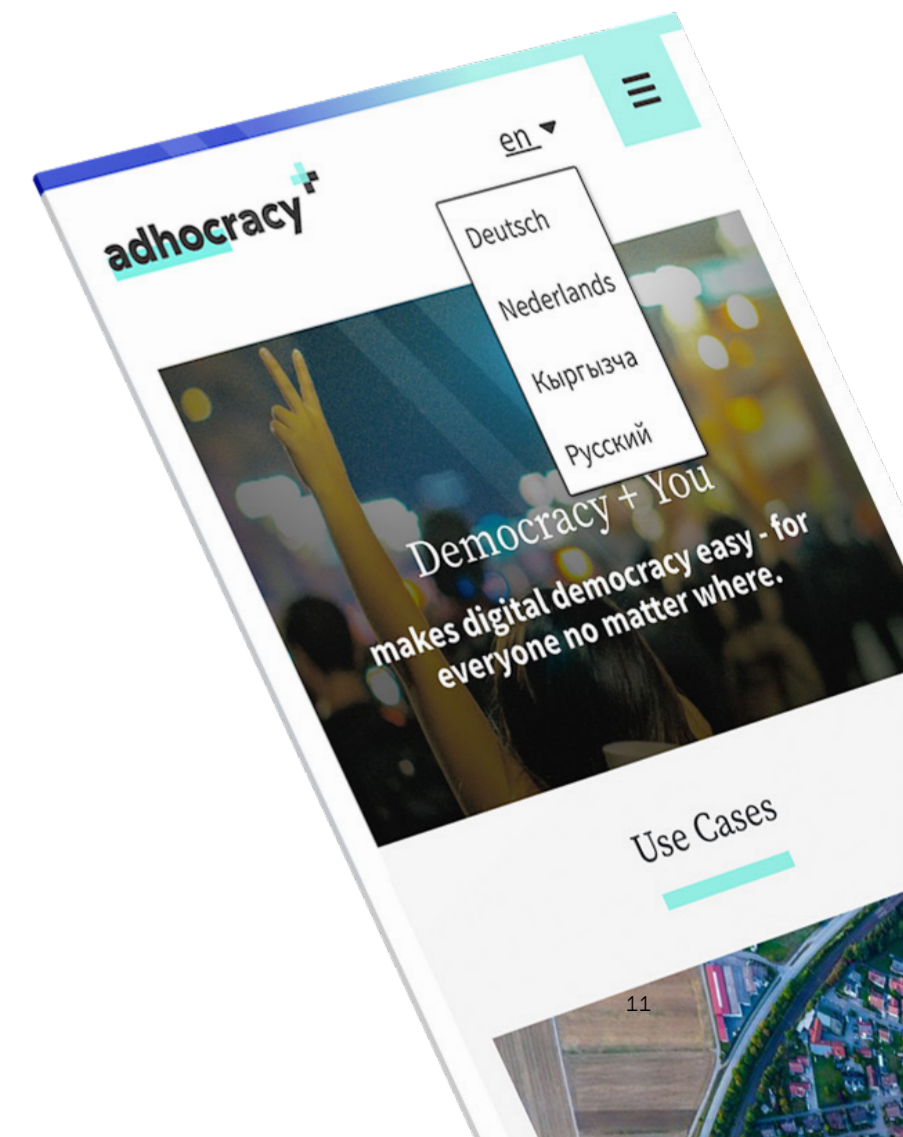
Entwickelt im Projekt: meinBerlin
Status: Live

Schon seit 2018 bzw. 2019 ist eine der Stärken von Adhocracy, dass Beteiligungsprojekte eine beliebige Anzahl von Beteiligungsmodulen parallel oder nacheinander kombiniert werden, um komplexe und langfristige Beteiligungsverfahren digital abzubilden. In 2020 haben wir das Anlegen und Bearbeiten dieser Beteiligungsverfahren deutlich vereinfacht und übersichtlicher gemacht. Im Dashboard von Adhocracy können Initiator*innen von Beteiligungsprojekten die Projekte mit mehreren Modulen nun einfacher anlegen und im Bearbeitungsmodus zwischenspeichern, ohne die Veränderungen zu veröffentlichen. Zudem wird präziser angezeigt, in welchem Modul eventuell noch Informationen fehlen oder Konfigurationsfehler aufgetaucht sind.

Verbessert: Mehrsprachigkeit

Entwickelt im Projekt: We, the Internet, adhocracy+
Status: Live

Adhocracy und seine Bedienelemente wurden bereits seit 2016 in vielen Sprachen übersetzt. So ist unsere Plattform für europäische Jugendbeteiligung, OPIN.me, auf 10 europäische Sprachen übersetzt. Wir haben 2020 einige Verbesserungen vorgenommen, die es einfacher machen, die Informationen einer Organisation auf der Plattform zu übersetzen, um den Teilnehmer*innen Informationen in verschiedenen Sprachen anbieten zu können. Zudem sind nun mehr Text-Elemente der Plattform einfacher übersetzbar. So sind nun auch die Texte der automatisierten Benachrichtigungs-E-Mails für Teilnehmer*innen übersetzbar. Außerdem wurde die Einstellung einer Standard-Sprache für Nutzer*innen vereinfacht.



adhocracy+

Ehrenamtliches Projekt
URL: adhocracy.plus
Zeitraum: Seit Dezember 2019
Nutzer*innen: 4123 aktive Nutzer*innen (Stand 12.01.2021)

Mit adhocracy+ leisten wir einen Beitrag, die Demokratie durch Digitalisierung zugänglicher zu machen – für alle und überall. adhocracy+ ist einfach anwendbar, weil keine Software installiert und gehostet werden muss. Stattdessen braucht es nur wenige Schritte, um eine Organisation zu registrieren und ein Teiligungsprojekt zu starten. Die Plattform bietet zehn verschiedene Teiligungsmodule, vom einfachen Brainstorming über kartenbasierte Teiligungsformate bis zur Umfrage oder Kommentierung von Texten. Alle Module können völlig flexibel miteinander kombiniert werden und somit lässt sich die Beteiligung an verschiedene Bedarfe von Organisationen anpassen. Die Nutzung von adhocracy+ ist kostenfrei: Alle Funk-

tionen können von Organisationen ohne Limitierungen genutzt werden. Außerdem ist der Code Open Source unter der Lizenz AGPLv3. Zusätzlich bieten wir kostenfreie Anleitungen und Erklärungen zur Online-Beteiligung in Form eines frei zugänglichen Wikis an.

Nach nur einem Jahr haben sich bereits 110 Organisationen aus der Zivilgesellschaft, aus Kommunen, Unternehmen und der Politik einen eigenen Bereich auf adhocracy+ einrichten lassen. 3341 Nutzer*innen sind auf der Plattform aktiv und beteiligten sich 2020 an insgesamt 154 initiierten Teiligungsprojekten. Außerdem haben wir 16 kostenlose Workshops mit über 20 verschiedenen Orga-

nisationen durchgeführt. Damit konnten wir zahlreichen Initiator*innen digitale Beteiligungsmöglichkeiten näherbringen und sie dabei unterstützen, Projekte anzulegen und effektiv durchzuführen.

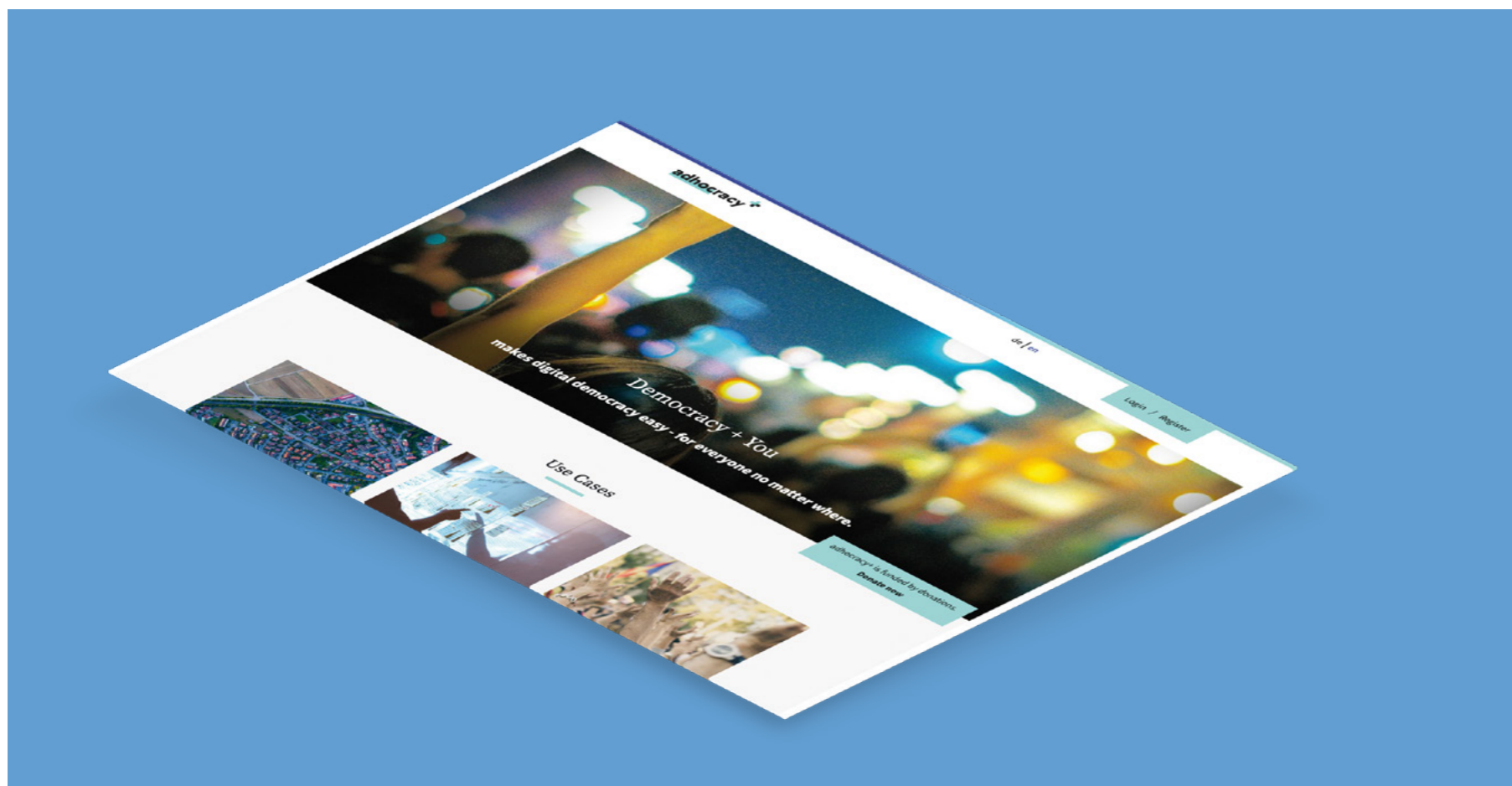
Mithilfe der ersten Spenden konnten wir die Plattform weiterentwickeln und für alle Nutzer*innen neue und vielfältige Funktionen zur Verfügung stellen. So haben wir die Möglichkeit geschaffen, Projekte neben den Optionen „privat“ oder „öffentlich“ auch „halb-öffentlich“ zu schalten. Teiligungsprojekte können dabei zwar von nicht-eingeladenen Nutzer*innen angesehen, nicht aber bearbeitet werden.

Außerdem haben wir auf die hohe Nachfrage unserer Nutzer*innen nach dem Modul ‚Interaktive Veranstaltung‘ reagiert und haben es um die Möglichkeit erweitert, einen Livestream einzubetten. Dieser wird oberhalb der eingereichten Fragen angezeigt. So können Teilnehmer*innen einer Veranstaltung live Fragen über adhocracy+ an die Moderation einreichen – egal ob sie vor Ort sind oder nicht. Die Beteiligung von Menschen, die nicht persönlich an einer Veranstaltung teilnehmen können, wird durch diese Funktion vereinfacht. Gerade in Zeiten der Corona-Pandemie erweist sich dies als äußerst hilfreich und sorgt gleichzeitig für ein erhöhtes Maß an Transparenz in Teiligungsprozessen. Fragen können mit von der Moderation vorgegebenen „Zugehörigkeiten“ versehen werden, z.B. Politik, Laie oder Anwohner*in. Für die Moderation wird es leichter, eine ausgeglichene und gleichberechtigte Diskussion zu ermöglichen.

3 Highlights der auf adhocracy+ im Jahr 2020 gestarteten Teiligungsprojekte:

- Fuß- und Radweginfrastruktur in Werder (Havel):
adhocracy.plus/werder-havel/projects/rad-und-fusswegeinfrastruktur
- Umfrage zu dem Leben in ländlichen Räumen - Bündnis 90/Die Grünen:
adhocracy.plus/gruene-fraktion-lsa/projects/umfrage-leben-in-den-landlichen-raumen/?initialSlide=1
- Was macht für dich einen lebendigen Stadtteil aus? - Hafencity Hamburg:
beteiligung.hafencity.com/projects/leitbildentwicklung-fur-das-quartiersmanagement-de

Auch in puncto Mehrsprachigkeit haben wir adhocracy+ weiter verbessert. Wir wollen es Menschen ermöglichen, adhocracy+ in verschiedenen Sprachen zu verwenden. Deshalb kann die Plattform jetzt auch in viele unterschiedliche Sprachen übersetzt werden – dabei setzen wir auf unsere Community. Dank der starken Unterstützung einer niederländischen Organisation steht neben den Sprachen Deutsch und Englisch als erste neue Sprache Niederländisch zur Verfügung. adhocracy+ wird international!



Organisationen

Deutschland

Bad Segeberg

- Verein für Jugend- und Kulturarbeit Segeberg e.V.

Baumgarten

- Übermorgen

Berlin

- DemoticonsPLUS
- EXPLORAT Forschung & Kommunikation
- DGB-Jugend
- BSQB | Büro für Stadt, Quartier und Beteiligung
- Netzwerk freie Literaturszene Berlin e.V.
- Think Lab Ideathon
- Achsenentwicklungskonzept Ahrensfelde-Werneuchen
- lokation-s
- die raumplaner
- Stiftung SPI
- Deutsche Gesellschaft für Demokratiepädagogik e.V.
- Gemeinwohlorientierte Stadtentwicklung e.V.
- Gemeinwohl-Oekonomie
- CityLAB Berlin

Bonn

- KEB Deutschland

Braunsbedra

- Bürgerforum Zentralwerkstatt Pfännerhall

Castrop-Rauxel

- Stadt Castrop-Rauxel

Dinslaken

- architekt-kemmerling

Dresden

- Stadtraum

Düsseldorf

- Friedrich-Rückert-Gymnasium

Eichstätt

- Landratsamt Eichstaett

Friedrichshafen

- BBQ gmbH

Geislingen

- Stadtjugendring Geislingen e.V.

Gießen

- Studiendekanat Fachbereich Sozial- & Kulturwissenschaften Justus-Liebig-Universität Giessen

Hamburg

- Lokale Partnerschaften für Demokratie Wandsbek
- KREATIVHAUS EIMSBÜTTEL – Stadtteil- & Kulturverein Eimsbüttel e.v.

Hannover

- mensch und region
- plan zwei Stadtplanung und Architektur
- Industriegewerkschaft Bergbau, Chemie, Energie

Iserlohn

- Stadt Iserlohn

Karlsruhe

- Büro für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag (TAB)
- Institut für Wirtschaftsinformatik und Marketing

Kassel

- Zukunft Stadtgrün Homberg

Köln

- #RingFrei

Lindau (Bodensee)

- Stadt Lindau (B)

Lübeck

- DGB Region Schleswig-Holstein Südost

Magdeburg

- gruene-fraktion-lsa

München

- WiR Partei
- IBA-Think Tank - Eure Ideen sind gefragt!

Neubrandenburg

- Neubrandenburg

Panketal

- Gemeinde Panketal

Reutlingen

- SJR-Reutlingen

Sankt Augustin

- Stadt Sankt Augustin Fachdienst Jugendförderung

Stuttgart

- IG Metall Baden-Württemberg
- Freie Waldorf-Kindertagesstätte Stuttgart Kaltental e.V.

Tirschenreuth

- Amt für Ländliche Entwicklung Oberpfalz

Werder (Havel)

- Werder-Havel

Winsen (Luhe)

- Winsen Luhe

Wittstock

- ESTArupp e.V.

Wolfsburg

- STB Westhagen

Zeven

- Stadt Zeven

Netherlands

Amsterdam

- Shambhala Meditatie Centrum Amsterdam

Denmark

Frederiksberg

- European Society for Tattoo and Pigment Research

Österreich

Graz

- Landentwicklung Steiermark

Wien

- NeuBasis

Schweiz

Bern

- SP Schweiz

Zürich

- incolab GmbH



meinBerlin

Auftraggeber: Regierender Bürgermeister von Berlin, Senatskanzlei
 URL: mein.berlin.de
 Zeitraum: seit 2014
 Nutzer*innen: ca. 18.500

Seit 2015 ist meinBerlin der Ort, an dem Bürger*innen an Projekten der Verwaltung beteiligt werden können. Von kleinen, Kiez-spezifischen Projekten bis hin zu großen Fragen, die die gesamte Stadtgesellschaft betreffen: meinBerlin ist die zentrale Beteiligungsplattform des Landes Berlin. An den Zahlen lässt sich erkennen, dass die Plattform 2020 sehr rege genutzt wurde. Insgesamt gab es auf meinBerlin seit dem Launch 661 Projekte, davon wurden allein 212 in 2020 eingestellt.

Ein ähnlicher Trend ist bei den Registrierungen zu beobachten: insgesamt haben sich 18,555 Nutzer*innen auf meinBerlin registriert, davon über 7000 in 2020. Außerdem wurde 2020 die Marke von 100.000 Beiträgen und Ratings geknackt! Einen Grund für die gestiegene Nutzung sehen wir in der Corona Pandemie: da Vor-Ort-Veranstaltungen ausfallen mussten, wurden mehr Beteiligungsprozesse über meinBerlin realisiert.

Damit die Nutzung für alle intuitiv bleibt und auch für weniger Technik-erfahrene Menschen möglich ist, wird meinBerlin kontinuierlich weiterentwickelt. Auch 2020 war das Entwickler*innenteam fleißig. Alle E-Mails, die von der Plattform verschickt werden, z.B. Einladungen zu privaten Projekten oder Registrierungsbestätigungen, wurden neu designt. Ein Captcha bei der Registrierung sorgt nun dafür, dass sich keine Bots mehr auf der Seite registrieren können. Außerdem gab es eine Weiterentwicklung in der Software, die be-

sonders für Projektinitiator*innen relevant ist: das neue Dashboard. Der Projektlotse vereinfacht das Anlegen von neuen Projekten und Modulen, indem es Schritt für Schritt durch den Prozess führt und anzeigt, an welcher Stelle noch Informationen fehlen.

Beteiligung auf meinBerlin wird über unterschiedliche Module ermöglicht. Diese Auswahlmöglichkeiten geben Projektinitiator*innen die Option, das passende Format für ihre Fragen zu finden. Unter anderem wurde 2020 das Erscheinungsbild des Moduls 'Umfrage' im Frontend verbessert. Ein neues Modul auf meinBerlin ist die 'Interaktive Veranstaltung'. Dieses Modul wurde 2019 unter dem Namen 'SpeakUp' entwickelt. Durch die 'Interaktive Veranstaltung' kann meinBerlin nun direkt mit analogen Veranstaltungen verbunden werden. Im besten Falle finden Beteiligungsprojekte generell sowohl als analoge Veranstaltungen vor Ort als auch digital statt, damit es möglichst vielen Personen ermöglicht wird, teilzunehmen. Durch dieses neue Modul können Teil-

nehmende während einer Veranstaltung Fragen stellen oder Kommentare posten, die dann bewertet werden können. Damit kommen auch Personen zu Wort, die sich sonst vielleicht nicht getraut hätten oder anderweitig davon abgehalten worden wären, ihre Meinung mitzuteilen. Das Modul 'Interaktive Veranstaltung' funktioniert außerdem mit einem Livestream, der auf der Seite eingebettet werden kann.

Das neue Modul hat dem Praxistest direkt standgehalten: Im November wurde die 'Interaktive Veranstaltung' von der Stadtwerkstatt erfolgreich eingesetzt zum Thema „Unsere Projekte in der Berliner Mitte“ (mein.berlin.de/projekte/ihre-fragen-zu-den-projekten-in-der-berliner-mitte/).

Darüber hinaus sind dies einige der Highlights aus dem Jahr 2020:

- Umfrage zur sportlichen Nutzung des Friedrich-Ludwig-Jahn-Sportparks (mein.berlin.de/projekte/jahnsportpark)
- Der neue Platz der Luftbrücke (mein.berlin.de/projekte/platz-der-luftbruecke)
- Integriertes städtebauliches Entwicklungskonzept Haselhorst/Siemensstadt (mein.berlin.de/projekte/integriertes-staedtebauliches-entwicklungskonzept-h)
- Verkehrskonzept Frankfurter Alle Nord (mein.berlin.de/projekte/verkehrskonzept-frankfurter-allee-nord)
- Online Beteiligung zum ISEK-Prozess Baumschulenstraße - Köpenicker Landstraße (mein.berlin.de/projekte/online-beteiligung-zum-isek-prozess-baumschulenstr)
- Freiflächen Entwicklungskonzept Urbanstraße (mein.berlin.de/projekte/freiflaechenentwicklungskonzept-urbanstrasse)



OPIN/DIGY

Finanziert im Erasmus+ Programm der Europäischen Union
 URL: opin.me
 Zeitraum: September 2019 - September 2022
 Nutzer*innen: ca. 10.000
 Partner: nexus Institut, Agencija Zghazagh, Coalition of Youth Organisations - SEGA, u.v.m.
 Finanziert im Erasmus+ Programm der Europäischen Union

OPIN.me ist eine europaweite Plattform für digitale Jugendbeteiligung. Sie soll es Personen, die mit Jugendlichen arbeiten, erleichtern, Jugendliche in Entscheidungsprozesse einzubinden. Dabei spielt es keine Rolle, ob es bereits Erfahrungen gibt oder nicht – OPIN ist so konzipiert, dass der Einstieg in die Plattform leicht verständlich ist und man durch die Plattform ein Verständnis für das Thema Jugendbeteiligung entwickeln kann.

Wir haben OPIN in enger Zusammenarbeit mit unserem internationalen Projektkonsortium unter dem Projekttitel „EUth - Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe“ zwischen 2016 und 2018 entwickelt. Gefördert wurde das Projekt mit Mitteln aus dem Horizon 2020 Forschungs- und Innovationsprogramm der EU.

Die Plattform wurde von März 2018 bis September 2019 von uns selbst finanziert weiter betrieben und wird seit September 2019 durch das strategische Partnerschaftsprojekt „DIGY - Digital youth participation made easy“ im Rahmen von Erasmus+ gefördert.

Seit September 2019 entwickeln wir OPIN.me zusammen mit dem nexus Institut und weiteren Partnerorganisationen aus Europa weiter. „DIGY - Digital youth participation made easy“ geht dieses Problem an, indem es den Initiator*innen von Projekten zur digitalen Jugendbeteiligung qualitativ hochwertige Unterstützung bietet. Konkrete Ziele von DIGY sind:

- Der Aufbau einer OPIN Community und des OPIN Forums
- Die Erstellung von e-Learning Materialien
- Die Erarbeitung von Best Practice Beispielen anhand aktueller Projekte der Projektpartner
- Einem Re-Design der OPIN Startseite
- Training Sessions der Partner zu (online) Beteiligung
- Multiplikator*innen Events
- Internationalen Meetings mit Workshops

Im Jahr 2020 wurde die OPIN Community ins Leben gerufen. In diesem Bereich auf der Plattform können sich alle Initiator*innen austauschen, Fragen stellen und Erfahrungen teilen. Zudem findet ein monatliches Online Meeting statt, in dem zu festgelegten Themen kurze Vorträge und Inputs gegeben werden. Dies soll den Austausch unter den Initiator*innen stärken und neuen Nutzer*innen der Plattform den Einstieg in digitale Beteiligung (auch mit OPIN) erleichtern.

Zudem starteten die meisten Partner mit ihren Beteiligungsprojekten am Ende des Jahres 2020. Aus diesen Beteiligungsprojekten werden die Best Practice Beispiele entstehen, die mithilfe von kurzen Beschreibungen, Fotos und Videos Prozesse in der Jugendbeteiligung abbilden und somit ein klares Bild für neue Initiator*innen über den Aufwand eines Projektes geben sollen.

Wie uns kontinuierlich von Jugendarbeiter*innen und Beteiligungsexpert*innen bestätigt wird, ist und bleibt die digitale Jugendbeteiligungsplattform OPIN.me einzigartig und nimmt einen besonderen Platz in der Jugendbildung ein. Dies ist unser Beitrag, Jugendlichen ein demokratisches Staatswesen auf eine ihnen angepasste Weise näher zu bringen.

KOSMO

KI-gestützte kollektiv-soziale Moderation von Online-Diskursen
Zeitraum: April 2020 - März 2021
Partner: Institut für Partizipatives Gestalten, Heinrich-Heine-Universität
Düsseldorf/ DIID/DEDIS
Förderung: Bundesministerium für Bildung und Forschung, Förderinitiative „KMU-
innovativ“, Förderkennzeichen 01IS19040A

KOSMO ist ein innovatives Kollaborations- und Forschungsprojekt aus Praxis und Forschung zur Stärkung von demokratischen Debatten im digitalen Raum. KOSMO wird im Rahmen der Förderinitiative „KMU-innovativ“ vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Gemeinsam mit unseren Partnern, der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf und dem Institut für Partizipatives Gestalten, entwickeln wir einen Prototypen eines KI-basierten Assistenz-Systems für die Moderation von Online-Diskursen. Das System soll Moderator*innen und Organisator*innen dabei unterstützen, die Teilnehmenden zu einer guten Diskussion zu motivieren.

Der Prototyp soll die Moderation dabei unterstützen, die argumentative Qualität von Beiträgen zu erkennen und darauf angemessen zu reagieren. Dies betrifft Kommentare, die z.B. gegen die Netiquette verstoßen, aber auch solche, die qualitativ hochwertig sind und so besonders hervorgehoben werden können. Über positive Verstärkung und eine grundsätzlich gute Qualität der Beiträge soll die Motivation der Teilnehmenden insgesamt gesteigert werden, sich in die Diskussion einzubringen. Dazu sollen Elemente der Gamifizierung motivierend wirken, um Teilnehmende dazu anzuregen, teilzunehmen und Argumente von Teilnehmenden zusammen zu fassen.

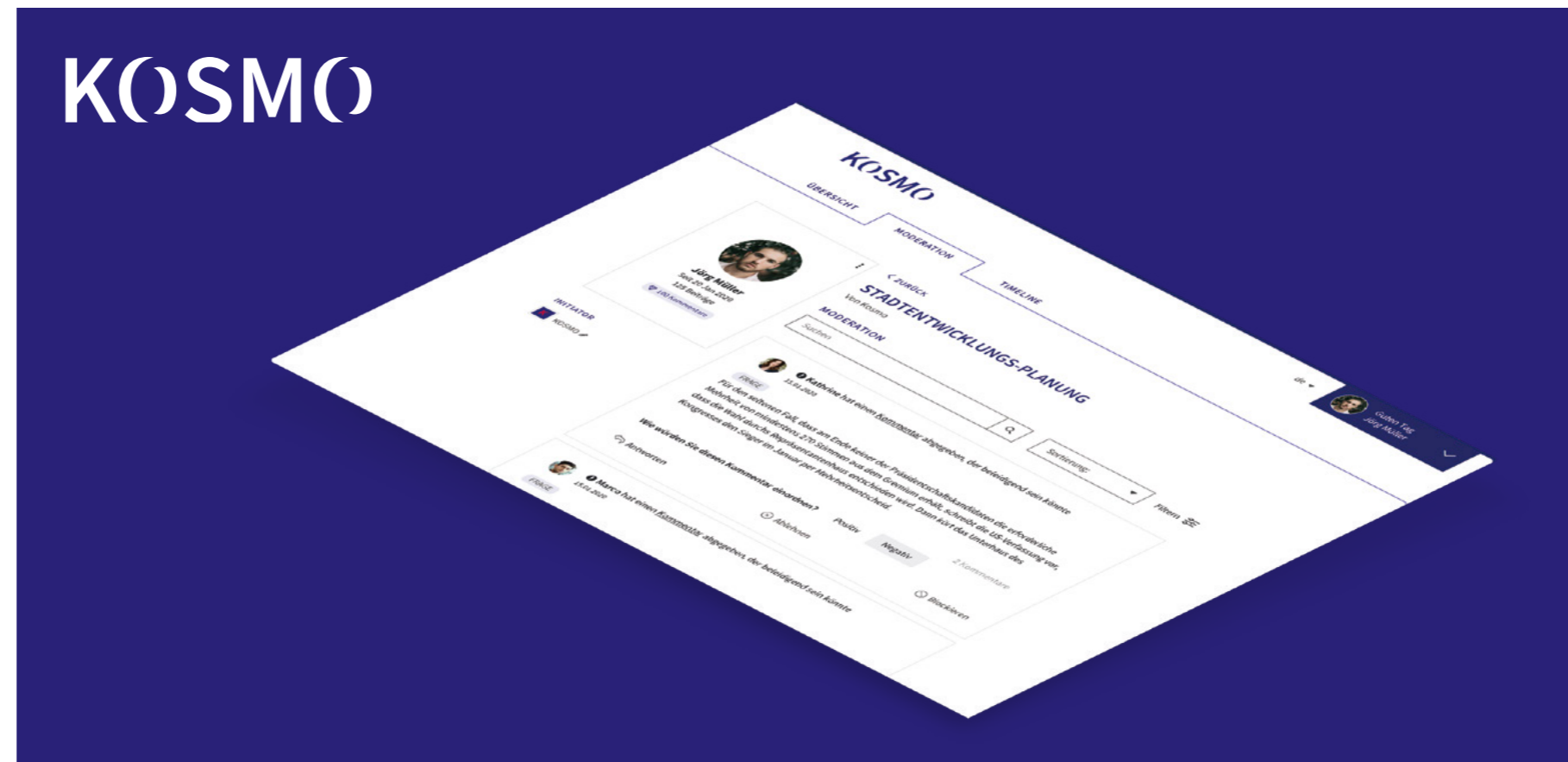
Die Ziele von KOSMO sind damit folgende:

- Die Reduzierung des Moderationsaufwands, indem eine automatisierte umfassende Analyse der Qualität von Beiträgen stattfindet.
- Die proaktive Unterstützung von Moderator*innen bei der Beantwortung von problematischen und wenig argumentativen Beiträgen.

- Eine Erhöhung der Beteiligungsmotivation von bislang passiven Diskussions-Beobachter*innen durch bessere Qualität von Diskussionen.
- Eine bessere Verwertbarkeit der Ergebnisse, indem durch Gamifizierung die Zusammenfassung von Beiträgen durch Teilnehmer*innen unterstützt wird.
- Eine modulare Umsetzung eines Prototyps unter Open-Source-Lizenz, der von verschiedenen Zielgruppen praktisch erprobt wird.

In dem Projekt KOSMO übernimmt Liquid Democracy die Umsetzung der Beteiligungsplattform und als Konsortialführerin die Projektkoordination. Trotz Corona konnten wir in 2020 mit dem

Projekt starten – ausschließlich digital. Gemeinsam mit unseren Projektpartnern haben wir unsere Ziele und Intentionen gesetzt sowie das mögliche Potenzial gegenüber anderen Software-Lösungen in Bezug auf deliberative Kriterien analysiert. Aus Workshops mit unseren Praxispartnern konnten wir Anforderungen an eine KI-basierte Moderations-Assistenz sammeln und gemeinsam priorisieren. So lag am Ende des Jahres ein erstes Design vor, in dem wir die Anforderungen der Praxispartner sowie die Möglichkeiten von Adhocracy zusammenführen konnten. Die erste Konzeptionsphase konnte damit abgeschlossen werden. In 2021 erfolgt dann die Umsetzung und Testung der ersten von insgesamt drei Iterationen.



Demoticons / Z:T

URL: demoticons.net

Zeitraum: Januar 2020 - Dezember 2024

Partner: Arbeitskreis der Stadt- und Kreisjugendringe in Brandenburg (AK SKJR)

Finanziert im Rahmen des Bundesprogramms Zusammenhalt durch Teilhabe des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat

Das Ziel von DemoticonsPLUS-Democracy Lab for You(th) ist, die digital-demokratische Mitgestaltung von Jugendlichen in ihren Organisationen im ländlichen Raum Brandenburgs signifikant zu steigern. Der Einsatz von digitalen Werkzeugen soll die Beteiligung unterstützen und transparenter gestalten. Zusammen mit unserem Partner, dem Arbeitskreis der Stadt- und Kreisjugendringe

in Brandenburg (AK SKJR), erforschen und erproben wir Beteiligungsräume für Jugendliche, die über landesweite Jugendverbände- und Vereine in Brandenburg organisiert sind. Zudem steht die Entwicklung einer Beteiligungs-App im Fokus.

Im Jahr 2020 haben wir zunächst drei digitale Kick-Off Veranstaltungen organisiert, um uns mit brandenburgischen

Jugendverbänden auszutauschen und zu vernetzen. Diverse Multiplikator*innen sind dadurch auf das Projekt aufmerksam geworden. Aus dem Austausch ist ein erstes Modellprojekt und eine Partnerschaft mit der Landesjugendfeuerwehr in Brandenburg entstanden, weitere Partnerschaften sind bereits in Planung.

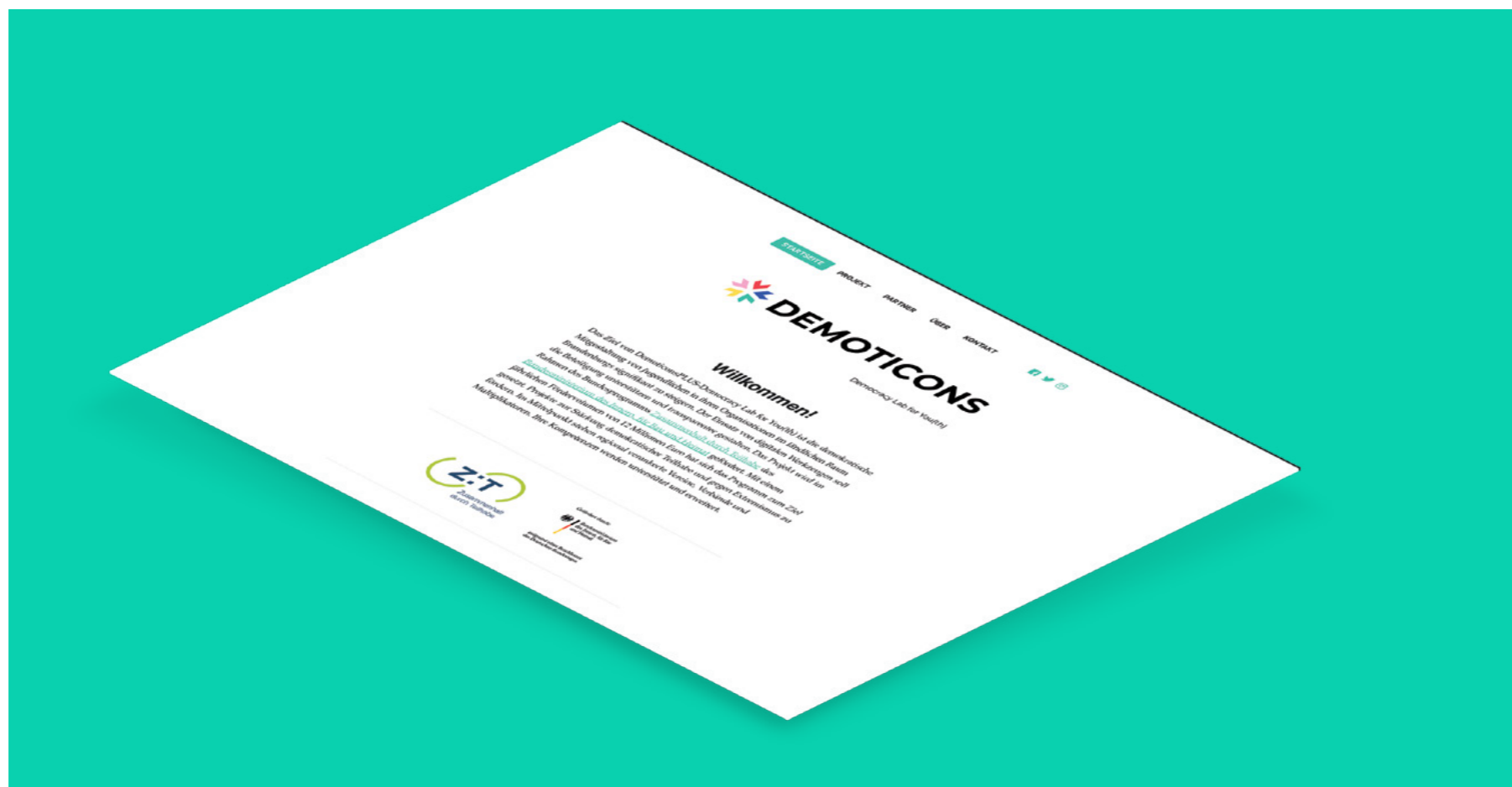
Die Landesjugendfeuerwehr ist ein Zusammenschluss von 1.050 Jugendfeuerwehren im Land Brandenburg mit rund 13.200 Mitgliedern. Sie ist im Landesfeuerwehrverband Brandenburg e.V. organisiert und vertritt die Interessen der Brandenburger Jugendfeuerwehren auf Bundesebene sowie gegenüber der

Landespolitik. Gemeinsam mit den Verantwortlichen der Landesjugendfeuerwehr haben wir die Vereinsstrukturen einzelner Kreisjugendfeuerwehren sowie mögliche Beteiligungsräume analysiert und definiert. Es zeigte sich deutlich, dass diese keineswegs immer einheitlich sind und die Vereinsordnungen unterschiedlich ausgelegt werden.

Im Rahmen von vier Workshops haben wir unsere ersten Ideen für eine App-Entwicklung genauer konzipiert und weiter vertiefen können. Die App soll den Jugendlichen dabei helfen, auf einfache Weise Beteiligungsprojekte unabhängig von Zeit und Raum durchzuführen. Wir haben festgestellt, dass für Jugendliche insbesondere in ländlichen Regionen Brandenburgs oftmals weite Wege eine Hürde darstellen, um an Verbandstreffen teilzunehmen. Wir erwarten, dass die Organisationen so für die Zukunft nachhaltiger aufgestellt sind und attraktiver für neue Mitglieder werden.

Wir haben die Zeit während der Corona-Pandemie außerdem dazu genutzt, eine eigene Projektwebseite zu erstellen (demoticons.net). Dort sind alle Informationen über das Projekt zu finden und werden regelmäßig aktualisiert.

Für die künftige Durchführung von Multiplikator*innen-Schulungen konnten wir bereits einige interessante und gut vernetzte Personen auf Demoticons aufmerksam machen. So begann eine erste Zusammenarbeit mit dem Fachverband Jugendarbeit/ Jugendsozialarbeit Brandenburg e.V.. Individuelle Workshops zum Thema digitale Teilhabe sollen außerdem innerhalb der Verbände Informationen und Anregungen für digitale (Jugend-) Beteiligung vermitteln.



Enquete KI

Auftraggeber: Deutscher Bundestag
URL: enquetebeteiligung.de
Zeitraum: Januar - September 2020

Partner: Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages „Künstliche Intelligenz - Gesellschaftliche Verantwortung und wirtschaftliche, soziale und ökologische Potenziale“, nexus Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung

Bereits vor 10 Jahren haben wir eine Enquete-Kommission begleitet – damals die Enquete-Kommission Internet und digitale Gesellschaft. 2020 war es dann wieder soweit: Im Rahmen der Enquete-Kommission Künstliche Intelligenz haben wir gemeinsam mit unserem Partner, dem nexus Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung, eine Online-Beteiligung zu Thesen und Handlungsempfehlungen der Enquete-Kommission Künstliche Intelligenz durchgeführt.

Liquid Democracy hat die Projektkoordination übernommen und die Beteiligungsplattform enquetebeteiligung.de bereitgestellt. Dazu haben wir eine neue Plattform auf Basis von adhocracy+ aufgesetzt und einige Anpassungen durchgeführt:

- Integration des Debattenmoduls: Für den Beteiligungsprozess haben wir unser neu entwickeltes Debattenmodul in adhocracy+ integriert und angepasst. Kommentare lassen sich nun besser laden und die Diskussion ist klar und übersichtlich.
- Übersichtsseite der Organisation: Explizit für diesen Prozess haben wir die Organisationsseite angepasst, damit Nutzer*innen einen guten Überblick über anstehende Partizipationsprozesse haben und so über die Startseite in die Beteiligung einsteigen können.
- Design-Anpassungen: Wir haben das Design der Seite enquetebeteiligung.de an die Corporate Identity des Bundestags angelehnt.
- Captcha: Damit es eine Hürde zur Registrierung von Bots gibt, haben wir ein Captcha für die Registrierung entwickelt.

Der Beteiligungsprozess fand vom 10. März 2020 bis zum 19. April 2020 statt und beinhaltete eine Diskussion rund um ethische und soziale Fragen zum Thema KI. Was sind Einsatzmöglichkeiten von Künstlicher Intelligenz, was die Herausforderungen und Risiken? Wie hängt Künstliche Intelligenz mit Datensicherheit, Privatsphäre und Transparenz zusammen?

Insgesamt haben sich in dieser Zeit 130 Nutzer*innen beteiligt und 680 Beiträge abgegeben. Beeindruckend waren die hochqualitativen Beiträge in der Diskus-

sion. Nexus hat die Online-Beteiligung ausgewertet und in einem wissenschaftlichen Gutachten zusammengefasst. Das Gutachten wurde später mit dem Bericht der Enquete-Kommission für Künstliche Intelligenz zu ihren Handlungsempfehlungen veröffentlicht und an den Bundestag übergeben.

Die Ergebnisse aus der Online-Diskussion wurden außerdem auf einer Veranstaltung vorgestellt. Dazu wurde zusätzlich das Modul „Interaktive Veranstaltung“ verwendet, mit dem der Livestream der Veranstaltung auf der Seite enquetebeteiligung.de lief und Nutzer*innen direkt

online Fragen stellen konnten. Die Moderation hat diese Fragen dann in die Offline-Veranstaltung eingebracht – ein tolles Beispiel für eine gelungene Verbindung von Offline- und Online-Veranstaltungen.

Wir haben uns gefreut, ein weiteres Mal eine Online-Beteiligung für eine Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages durchzuführen!



Podiumsdiskussion

Im Rahmen des Digital Social Summit 2020 haben wir gemeinsam mit CorrelAid e.V. eine Podiumsdiskussion organisiert unter der Überschrift „Politische Forderungen der Zivilgesellschaft“. Sie fand am 26.05.2020 online statt. Eine Aufzeichnung der Veranstaltung kann man sich hier anschauen. Die Diskussionen drehte sich um Fragen, wie die, wofür sich die Zivilgesellschaft eigentlich einsetzt und wie gemeinsame Positionen gefunden werden können. Fest steht: Der digitale Wandel findet statt – gemeinsam wurde darüber gesprochen, wie dieser gestaltet werden kann. Moritz Ritter nahm als Gast an der Podiumsdiskussion teil.

Liquid Tank

Der Liquid Tank ist ein Format des Liquid Democracy, das den Austausch über die Themen Demokratie und E-Partizipation ermöglichen soll, den wir 2019 ins Leben gerufen haben. 2020 haben wir einige Änderungen vorgenommen: Die Liquid Tanks sind jetzt immer öffentlich für alle Interessierten und finden digital und während der Mittagspause statt.

Unsere Vorstellung vom Liquid Tank: Fluide und flexibel, in unterschiedlichen Konstellationen und mit viel Raum zum Ausprobieren, für Inspiration und neue Anregungen. Dazu laden wir Personen ein, die von ihren Projekten, ihren Ideen und / oder ihren Visionen erzählen. Im Anschluss reflektieren wir in einem informellen Gespräch gemeinsam über die Potentiale dieser Idee im Kontext der digitalen Demokratie.

2020 fanden Ausgabe 4 und 5 des Liquid Tanks statt, mit jeweils ca. 20-30 Teilnehmenden. Beide Vorträge gibt es auf unserem Youtube Channel zum Nachhören. Es hat uns viel Freude bereitet uns mit den Vortragenden und dem Publikum über aktuelle Themen auszutauschen und wir freuen uns auf inspirierende Liquid Tanks in 2021.



Liquid Tank #5
„Sexist AI? Wie Diskriminierung in den Algorithmus kommt“
mit Michael Puntschuh vom iRights.Lab

Was haben algorithmischen Systeme mit Diskriminierung zu tun? Und was können wir tun, um diskriminierende Strukturen durch Algorithmen zu erkennen und ihnen entgegenzuwirken? Um diese Fragen ging es in unserem fünften Liquid Tank mit Michael Puntschuh vom iRights.Lab. Michael betreut bei iRights.Lab das Projekt „Algo.Rules“ und ist Teil des Teams Forschung & Projekte. Er beschäftigt sich mit digitalen Menschenrechten, Internet Governance und anderen ethischen, sozialen und rechtlichen Fragen digitaler Technologien. In seinem Input erklärte Michael uns die Grundlagen algorithmischer Systeme und der Diskriminierung, die aus ihnen hervorgehen kann. Dabei ging es um ganz konkrete Beispiele aus der Praxis, zum Beispiel bei der Auswahl von Bewerber*innen für einen Job. Unsere anschließende Diskussion hat gezeigt, wie viele Teilnehmende sich schon intensiv mit dem Thema KI beschäftigt haben und hat spannende Ideen hervorgebracht!

Liquid Tank #4
„Der digitale Raum - ein Ort für anti-rassistischen Diskurs?“ mit Yolanda Rother

Yolanda ist Kuratorin, Moderatorin und Community Activator, und arbeitete unter anderem für die re:publica. Als Speakerin beschäftigt sie sich insbesondere mit den Themen Inklusion, Dekolonialisierung und digitaler Transformation. In ihrem Vortrag vermittelte sie den Teilnehmer*innen die Dimensionen von Rassismus im Netz und erörterte, wann und wo er im Netz auftritt. Bei der Diskussion mit den Teilnehmenden wurde unter anderem angeregt über Strategien des Anti-Rassismus auf Plattformen wie Twitter und Facebook gesprochen und die Notwendigkeit, Social Media Plattformen stärker zu regulieren, hervorgehoben. Besonders die Erkenntnis, dass sich jeder und jede bewusst mit Rassismus auseinandersetzen muss, sowohl auf individueller, institutioneller und struktureller Ebene, hat unsere Diskussion geprägt.





DIID Plattform

URL: teilhabe.diid.hhu.de

Zeitraum: Juni - Dezember 2020

Auftraggeber: Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Unser langjähriger Partner in der Forschung, das Düsseldorfer Institut für Internet und Demokratie, hat uns im Frühsommer damit beauftragt, eine Beteiligungsplattform für die universitätsinterne Beteiligung von Studierenden und Mitarbeitenden bereitzustellen. Auf Basis von adhocracy+ entstand eine Plattform, die im Oktober mit ersten eigenen Projekten an den Start gegangen ist.

Das Besondere an diesem Projekt ist das eigene Engagement des DIID. Denn das Institut verfügt über das nötige technische Know-How, die Plattform selbst zu installieren, zu hosten und in Zukunft auch weiterzuentwickeln. Dazu haben wir unsere Software-Dokumentationen überarbeitet und ergänzt. Außerdem haben wir beim DIID zwei digitale Schulungen durchgeführt: 1) für die Projektinitiator*innen zur Nutzung der Software und 2) für Entwickler*innen zur Wartung und

Weiterentwicklung der Plattform. Letzteres Workshopformat war für uns im Sinne unseres Open-Source-Ansatzes ein sehr erfreuliches Novum. Auch nach Abschluss des Projekts wollen wir zukünftig in enger Abstimmung mit dem DIID bleiben, damit die Plattform nah an adhocracy+ weiterentwickelt werden kann. So kann das DIID von unseren zukünftigen Updates profitieren und wir von Features, die unmittelbar aus der Forschung kommen.

Das DIID hat die Plattform eigenständig installiert, nachdem wir Anpassungen im Bereich der Registrierung vorgenommen haben. So können sich die Teilnehmenden über ihre Universitäts-Kennung anmelden. Außerdem haben wir halb-öffentliche Projekte eingeführt: nur eingeladene Teilnehmer*innen können an dem Projekt teilnehmen, im Sinne einer transparenten Diskussion sind die Inhalte jedoch öffentlich einsehbar.



SPD Programmwerkstatt

URL: programmwerkstatt.spd.de

Zeitraum: Juli 2020 - November 2020

Partner: SPD Parteivorstand

Auf dem Weg zum SPD Regierungsprogramm für die Bundestagswahl 2021 konnten sich alle Parteimitglieder online einbringen. In der Programmwerkstatt der SPD wird über die dringenden Themen der Zukunft diskutiert – eine Diskussion, die in den Beratungsprozess zum Regierungsprogramm direkt einfließen wird. Die Debatte ist in sechs Themencluster aufgeteilt:

- Daseinsvorsorge & lebenswerter Alltag
- Nachhaltige Wirtschaft & gute Arbeit
- Digitaler & gesellschaftlicher Fortschritt
- Gutes Aufwachsen & starke Familie
- Europa, Frieden und die Welt
- Freiheit und Sicherheit im Einklang

Auf der Plattform, die auf Basis unserer Open-Source-Software Adhocracy umgesetzt wurde, sind alle SPD Mitglieder eingeladen, ihre Ideen zu teilen. Zudem können bestehende Ideen kommentiert und ergänzt werden. Dadurch sollen die Teilnehmenden über die sechs großen Themenbereiche miteinander in den Austausch treten. So kann digitale Parteiarbeit funktionieren!

Civic Europe

URL: civic-europe.eu

Zeitraum: 2020 - 2021

Partner: Stiftung Mercator, MitOst e.V.

Der Ideenwettbewerb Civic Europe ist der Nachfolger von Advocate Europe. Dieser Wettbewerb wurde initiiert, um die europäische Zivilgesellschaft zu stärken, zwischen unterschiedlichen Akteur*innen eine Community aufzubauen und besonders, um gute Lösungsansätze aus ganz Europa zu identifizieren und diese umzusetzen. Advocate Europe griff damit auf ein reichlich vorhandenes Potenzial zurück und förderte es zielgerichtet. Civic Europe knüpft an diese Erfahrungen an. Durch die Nutzung einer Online-Plattform soll sowohl die Auswahl der geförderten Projekte transparent und offen erfolgen als auch die Möglichkeit der Ver-

netzung geschaffen werden – eine Innovation, die im Kontrast zu herkömmlichen Ideenwettbewerben steht, die sich bisher eher als 'Black Box' verhielten.

Civic Europe unterstützt Einzelpersonen, Initiativen und zivilgesellschaftliche Organisationen in den Regionen Mittel-, Süd- und Osteuropas, die durch eine geringe Bürger*innenbeteiligung und fehlende Infrastruktur herausgefordert sind und darauf abzielen, die aktive Bürgerschaft in ihren Gemeinden zu stärken. Das Programm Civic Europe bietet ihnen Mentoring und Finanzierung, um ihre Projektideen umzusetzen und ihre Aktivitäten in

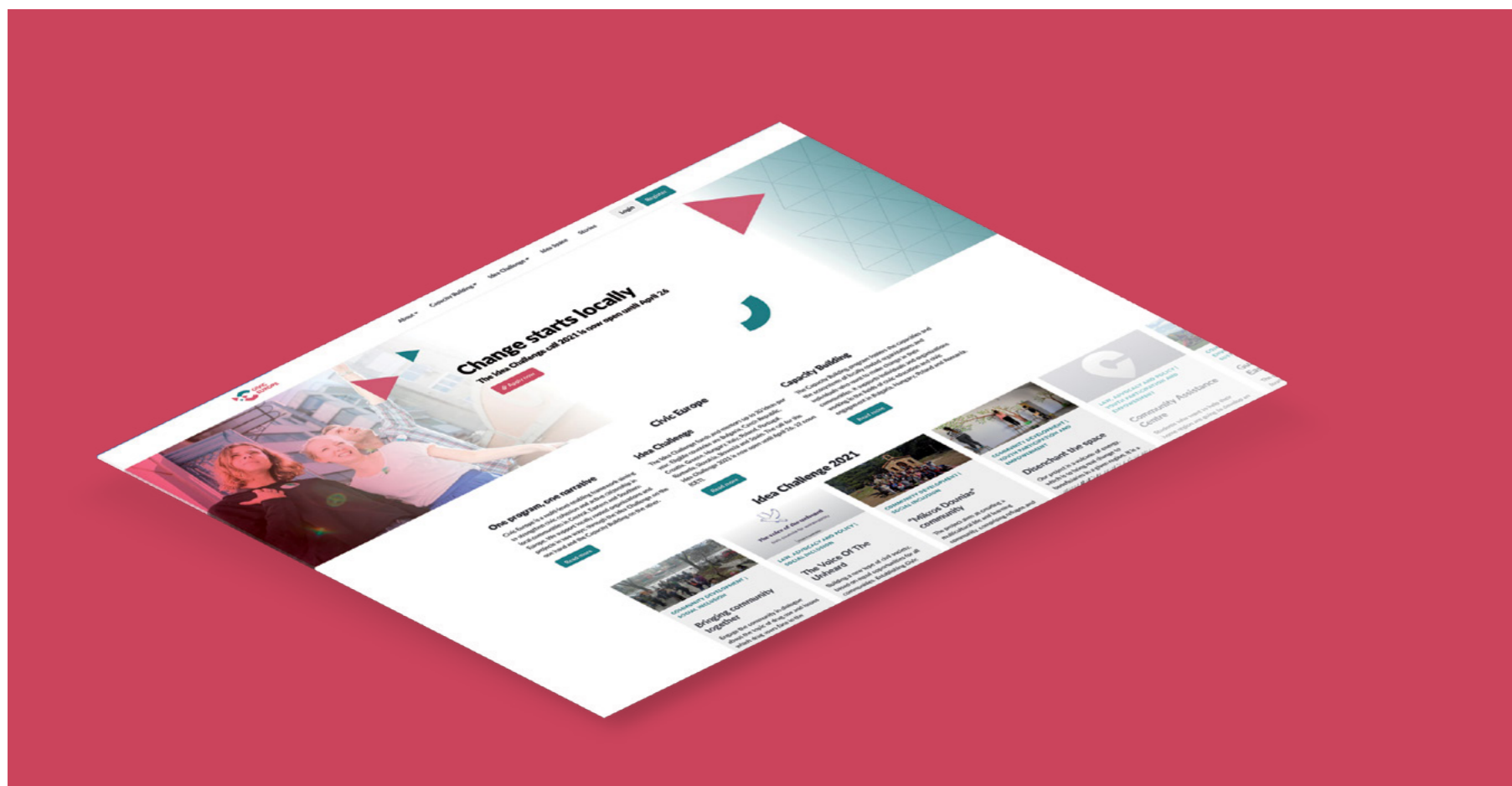
der Region zu fördern. Civic Europe ist ein mehrstufiger Förderrahmen, der lokal verwurzelte Organisationen und Projekte unterstützt.

Für Civic Europe haben wir für den Ideenwettbewerb eine Plattform geschaffen, auf der Vorschläge von den Nutzer*innen eingebracht und von der Community bewertet und diskutiert werden können. Inhaltlich geht es in dem Prozess um Themen wie politische Bildung, interkulturellen und transnationalen Austausch, Umweltschutz, Migration, soziale Inklusion, demokratische und soziale Innovationen sowie Kunst und Kultur. Die Projekt-

Es wurden insgesamt 841 Ideen von über 1.000 zivilgesellschaftlichen Organisationen aus 12 Ländern online eingereicht. Diese wurden von den Nutzer*innen der Plattform 16.137 Mal kommentiert. Von den teilnehmenden Organisationen wurden über die Plattform mehr als 2000 Stimmen abgegeben, um den Community Award zu vergeben. Die Gewinner*innen dieses Preises wurden zusammen mit 30 weiteren Ideen auf die Shortlist gewählt. Während der Jurysitzung im Juni 2020 wurden dann aus dieser Shortlist 19 Gewinner*innen festgelegt und mit jeweils bis zu 50.000 EUR prämiert.

Vom Beginn der Ideensammlung bis zur Umsetzung der ausgearbeiteten Ideen hat sich gezeigt, wo die besondere Stärke und innovative Kraft des Online-Ideenwettbewerbs liegt: Civic Europe setzt Organisationen und deren Projekte nicht bloß in eine Konkurrenzsituation zueinander, sondern unterstützt die Zusammenarbeit zwischen ihnen. So nützt der Prozess sowohl den Gewinner*innen als auch allen anderen Beteiligten und trägt zu einer nachhaltigen Demokratisierung bei.

Der Ideenwettbewerb Civic Europe wurde im Jahr 2020 zum ersten Mal unter der URL „civic-europe.eu“ online durchgeführt. Im Jahr 2021 findet eine zweite Iteration statt. Nach dem Launch der überarbeiteten Plattform im Januar 2020 begann die Ideeneinreichung im März 2020.



IGBCE

URL: beteiligung.zukunftsgewerkschaft.de

Zeitraum: Seit März 2020

Partner: Industriegewerkschaft Bergbau, Chemie, Energie

Auf der Basis von adhocracy+ haben wir zusammen mit der Industriegewerkschaft Bergbau, Chemie, Energie (IG BCE) einen privaten Online-Beteiligungsprozess gestartet. Die drittgrößte deutsche Einzelgewerkschaft hat im März 2020 adhocracy+ als Plattform genutzt, um gemeinsam über zentrale Fragen eines offenen Zukunftsprozesses zu diskutieren. Dazu wurden die Module „Debatte“ und „Umfrage“ genutzt, sodass Mitglieder die vier unterschiedlichen Zukunftsszenarien online diskutieren konnten, andere Beiträge kommentieren und Bewertungen abgeben konnten.

Als Mitgliederorganisation hatte die IG BCE besondere Anforderungen, sodass im Zuge des Projekts drei technische Umsetzungen und Weiterentwicklungen erfolgten:

- Der Beteiligungsprozess ist über eine eigene URL erreichbar. Damit können Organisationen den Bezug zu ihrer Seite herstellen und gleichzeitig den Prozess auf adhocracy+ laufen lassen.
- Für den Prozess sollten ausschließlich Mitglieder der IG BCE teilnehmen. Wir haben gemeinsam mit der IG BCE eine Schnittstelle zur Authentifizierung der Mitglieder entwickelt und eingebaut.
- Der interne Prozess sollte ausschließlich für Mitglieder geöffnet sein. Dazu können nun Mitglieder zu Organisationen hinzugefügt werden, die automatisch auch private Projekte sehen. Damit müssen Teilnehmende nicht mehr jedem Projekt individuell hinzugefügt werden, sondern können einmalig einer Organisation hinzugefügt werden.

Im Rahmen der Zusammenarbeit mit der IG BCE haben wir außerdem eine Moderations-Schulung durchgeführt, um die Moderator*innen des Prozesses auf die Beteiligung vorzubereiten. Die Beteiligung ist im März 2020 gestartet – fast zeitgleich mit dem ersten Lockdown der Corona-Pandemie. Seitdem ist die Beteiligung zum Zukunftsprozess der IG BCE vorerst in Wartestellung.

We, the Internet

Zeitraum: Oktober 2019-Dezember 2020

Partner: Missions Publiques, Förderung durch

Auswärtiges Amt

In einer Kooperation mit der Organisation Missions Publique und durch eine Förderung des Auswärtigen Amtes wurde im Projekt „We, The Internet“ daran geforscht und gearbeitet, der Herausforderung der Mehrsprachigkeit in der ergänzenden Onlinebeteiligung des Global Citizens Dialogue zu begegnen. In diesem Rahmen wurde die vereinfachte Einrichtung von neuen Sprachen auf der kostenfreien Plattform adhocracy+ durch die Online-Community ermöglicht. Zudem wurde die Plattform zum Toolkit für das Projekt „We, The Internet“ hinzugefügt und kann von allen Partnerorganisationen verwendet werden.

Grün Berlin

Zeitraum: seit Juni 2020

Partner: L.I.S.T. GmbH, SWUP GmbH, Mediator GmbH, tollerort und Stadtsache

Auftraggeber: Grün Berlin Gruppe (Grün Berlin GmbH / Grün Berlin Stiftung/ Grün Berlin Service GmbH/ GB infraVelo GmbH)

Die Grün Berlin Gruppe hat uns im Sommer 2020 mit der Umsetzung diverser digitaler Beteiligungsprozesse beauftragt. Gemeinsam mit unseren Projektpartnern L.I.S.T. GmbH, SWUP GmbH, Mediator GmbH, tollerort und Stadtsache haben wir für diesen Anlass eine Arbeitsgemeinschaft gebildet. Mit geballten Kompetenzen aus den Bereichen Stadtplanung, Landschaftsarchitektur, Beteiligung und Mediation werden wir zunächst für ein Jahr analoge, digitale und hybride Beteiligungsprojekte für die Grün Berlin Gruppe konzipierten und umsetzen.

Die Grün Berlin Gruppe ist als landeseigene Organisation für den Erhalt und die Entwicklung der grünen Infrastruktur und der öffentlichen Freiräume Berlins zuständig. Somit drehen sich die Beteiligungsprozesse primär um Grünflächen und Radverkehrswege. Auftakt war eine Stakeholder-Beteiligung zur Neugestaltung des Spree-Rad- und Wanderwegs (West), welche im Oktober begonnen hat. In dieser Stakeholder-Beteiligung konnten wir unsere durch die Corona-Pandemie schnell neu gewonnene Expertise in der Umsetzung von digitalen Workshops und Veranstaltungen einbringen. Ab Ende November fand eine dreiwöchige digitale Beteiligung auf mein.berlin.de zur Umgestaltung des Platz der Luftbrücke statt (mein.berlin.de/projekte/platz-der-luftbruecke), begleitet von einem digitalen Workshop via Zoom. Für 2021 sind weitere Beteiligungsprozesse u.a. zum Britzer Garten und zum Mauerpark geplant.

Vorträge

Carolin Klingsporn
& Frederik Wegener

„Fairer Schlagabtausch oder unkontrollierter Shitstorm? Das Internet als Ort politischer Debatten“

21.01.2020, Berlin - beim Barcamp des Bundespresseamts

Moritz Ritter

Digitale Bürgerpartizipation am Beispiel der Beteiligungsplattform „meinBerlin“

01.07.2020, online - Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin, für den Studiengang Public and Nonprofit-Management

Marie-Kathrin Siemer

Digitalisierung und Partizipation in der Zivilgesellschaft

05.10.2020, online - Bundeskonferenz der Migrantenorganisationen (BKMO), AG Digitalisierung & Bildung

Moritz Ritter

„Adhocracy und Learnings für digitale Beteiligungsverfahren“

03.11.2020, online - Ideenwerkstatt 'Partizipation in der digitalen Stadt' des Bündnisses Digitale Stadt Berlin

Workshops

Carolin Klingsporn & Marie-Kathrin Siemer

„Digitale Demokratie: Online-Beteiligung als Instrument einer Liquid Democracy“

10.06.2020, online - IFIS Akademie

Moritz Ritter

„Digitale Partizipation und Aktivismus“

19.05.2020, online - Europäische Akademie Berlin, Deutsche Marokkanische Akademie für Gute Regierungsführung

Carolin Klingsporn & Katharina Matzkeit

„Du demokratisch digital“

04.06.2020, online - evangelische Akademie Hofgeismar, digitale Jugendbeteiligung

Moritz Ritter

„Potenziale digitaler Technologien für die Stärkung der Zivilgesellschaft“

10.11.2020, online - Europäische Akademie Berlin, Deutsche Marokkanische Akademie für Gute Regierungsführung

Moritz Ritter

„Digital Democracy Needs to be Easy and Open Source“

28.11.2020, online - Abschlussveranstaltung des European Democracy Network

Veröffentlichungen

Frederik Wegener

Netzwerk Bürgerbeteiligung „Beteiligung für möglichst viele Menschen zugänglich machen - Die Open-Source-Plattform adhocracy+“.

Carolin Klingsporn, Marie-Kathrin Siemer, Katharina Matzkeit, Rebekka Deuse

Sechsteilige Reihe „So geht digitale Beteiligung“ auf der Plattform „D3 - so geht digital“ der Stiftung Bürgermut, nachzulesen [hier](#).

Presseberichte

Tagesspiegel.de

[Coronavirus-Krise zwingt Parteien zu Experimenten](#)

2.5.2020

Fränkische Nachrichten

[Online Diskussion: Künstliche Intelligenz](#)

20.3.2020

Heise Online

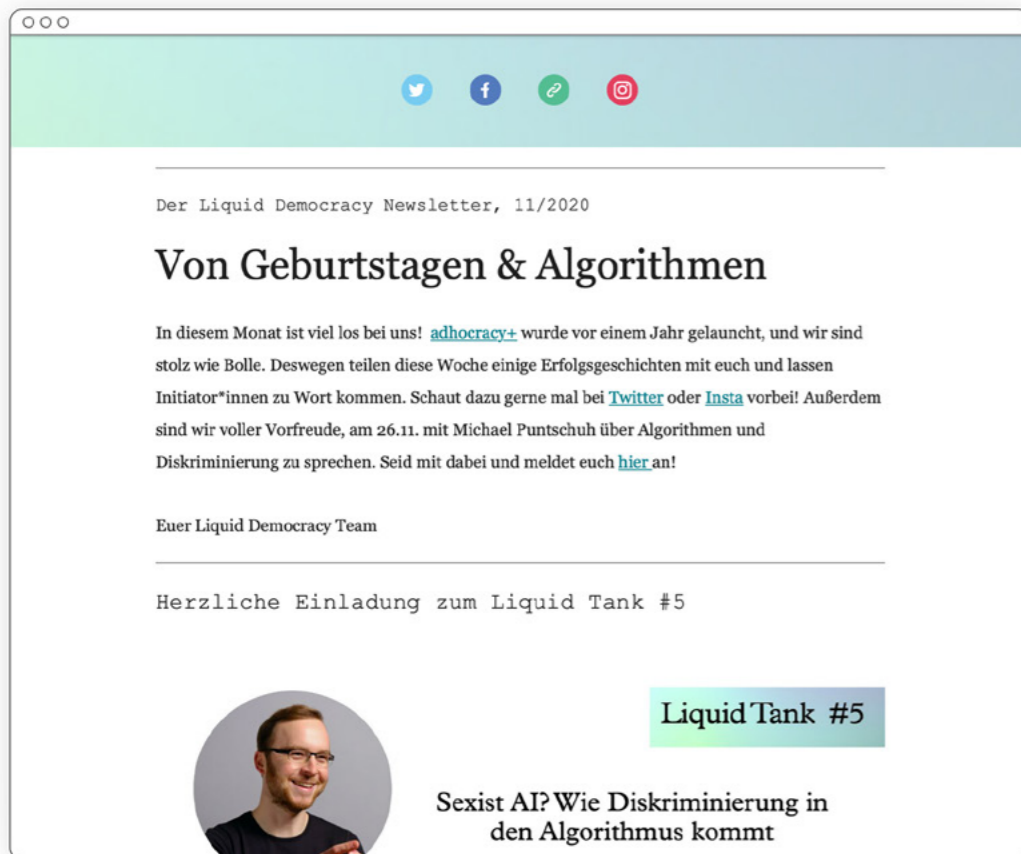
[Bundestag befragt Bürger zu Künstlicher Intelligenz](#)

10.3.2020

Deutschlandfunk Kultur

[Die Zukunft der Demokratie - Mehr Teilhabe von unten wagen](#)

20.1.2020



Newsletter

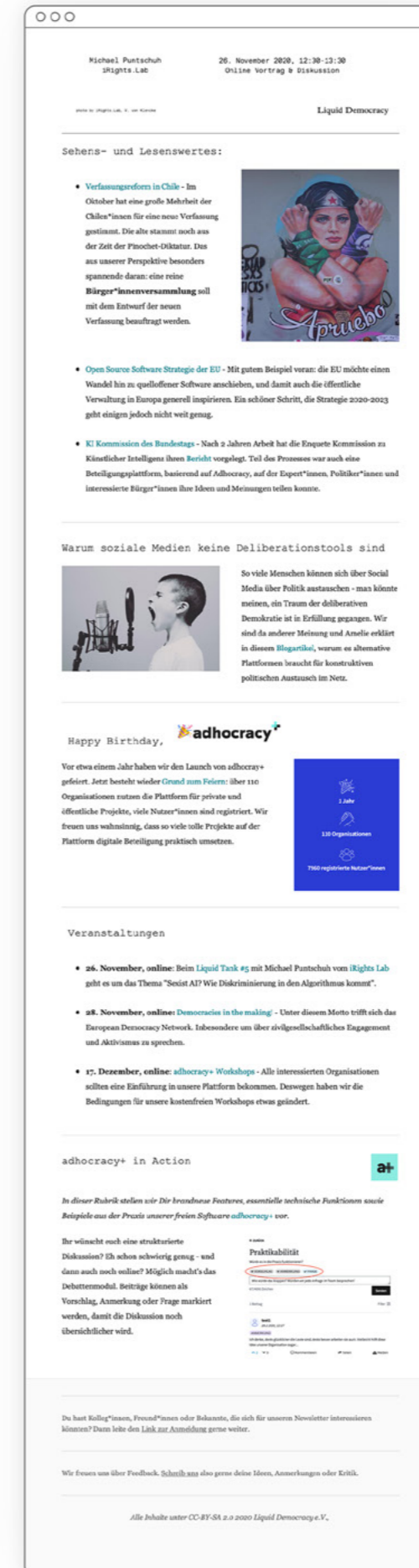
Auch 2020 haben wir monatlich spannende Infos, die neusten Entwicklungen und Veranstaltungstipps rund um die Themen digitale Partizipation, Demokratie und Digitalisierung an unsere mittlerweile über 400 Subscriber*innen geschickt. Es melden sich immer mehr Personen an, und wir merken, dass wir einen Nerv treffen.

In der Rubrik „Sehens- und Lesenswertes“ stellen wir Artikel vor. Häufig sind dies keine tagesaktuellen Artikel, sondern eher große Reportagen, die auch einige Tage nach Veröffentlichung noch einen großen Informationswert für unsere Leser*innen haben. Podcasts stellen wir in „Hörsenswertes“ vor, und unter Veranstaltungstipps weisen wir auf aktuelle Events hin. Gelegentlich haben wir dieses Jahr auch Ressourcen für Homeschooling oder unterhaltsame Isolations-Beschäftigungsideen empfohlen. Wir nutzen den Newsletter auch immer wieder um auf unsere eigenen Artikel und Veranstaltungen wie die Liquid Tanks aufmerksam zu machen.

Neu seit September ist der Abschnitt zu unserer Plattform adhocracy+. Dort stellen wir in jeder Ausgabe des Newsletters ein Feature vor. So haben wir zum Beispiel erklärt, wie die Timeline unterschiedliche Module und Veranstaltungen darstellt, wie semi-öffentliche Projekte funktionieren und was das Debattenmodul beinhaltet. Diese Rubrik hat „Meet the Team“ abgelöst – bis September stellen wir in jedem Newsletter ein Mitglied unseres Teams vor.

Wir freuen uns immer wieder über Feedback zu unserem Newsletter – auch die neue Rubrik zu unserer Software ist so entstanden. Wir sind gespannt darauf, wie sich unser Newsletter im Jahr 2021 weiterentwickelt und freuen uns, dass er so zahlreich gelesen wird!

liqd.net/de/newsletter



Seit
Mai 2019

Periodizität
Monatlich
veröffentlicht

Ausgaben
Bisher 11



Impressum

V.i.S.d.P: Moritz Ritter
Anschrift: Am Sudhaus 2, 12053 Berlin
Telefon: +49 (0) 30 629335530
E-Mail: hallo@liqd.net

Berlin, den 15.07.2021



Marie-Kathrin Siemer
Vorsitzende



Carolin Klingsporn
Stellvertreterin

