

Liquid Democracy

Tätigkeitsbericht 2016

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 verwandt worden sind.

Inhalt

Allgemeine Infos	3
Vorstand	4
Vereinszweck	5
Theoretische Konzepte	6
Adhocracy	6
FoLD – Forschungsnetzwerk Liquid Democracy	8
Projekte	9
Vorträge und Veranstaltungen	13

Allgemeine Infos

Anschrift

Am Sudhaus 2
12053 Berlin

Ehemalige Büroadresse (bis 15.04.2016):

Isarstraße 11
12053 Berlin

Gründung

Mai 2009

Zweck des Vereins

ist die allgemeine Förderung des demokratischen Staatswesens nach §52 AO

Vereinsregister

Amtsgericht Charlottenburg
Vereinsregisternummer
VR 28939

Mitglieder

Bei Gründung: 11

Am 31.12.2016: 41

- Davon Fördermitglieder: 6

- Davon Ehrenmitglieder: 8 (Niklas Treutner, Friedrich Lindenberg, Rouven Brües, Moritz Ritter, Magdalena Noffke, Gereon Rahnfeld, Daniel Reichert, Jennifer Paetsch)

Kuratorium am 31.12.2016

Dr. Marcus M. Dapp
Alvar C.H. Freude
Franz-Reinhard Habbel
Prof. Dr. Tobias Häberlein
Harald Lemke
Jimmy Schulz
Halina Wawzyniak
Lars Klingbeil
Dr. Konstantin von Notz

Mitgliederversammlung 2016:

15.12.2016



v.l.n.r. Gereon Rahnfeld, Moritz Ritter, Magdalena Noffke, Rouven Brües

Vorstand

Rouven Brües – Vorsitzender
geb. am 14.3.1989 in Düsseldorf
Falckensteinstraße 42
10997 Berlin

Moritz Ritter – Stellvertreter
geb. am 18.09.1987 in Marburg
Rochstraße 17
10178 Berlin

Magdalena Noffke
geb. am 9.6.1981 in Berlin
Cheruskerstraße 3
10829 Berlin

Gereon Rahnfeld
geb. am 27.6.1985 in Brunsbüttel
Mainzer Str. 7
12053 Berlin

Vereinszweck

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 eigenwirtschaftliche 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.

Theoretische Konzepte

Als Teil unserer täglichen Arbeit orientieren wir uns stetig sowohl am theoretischen Status Quo als auch am empirischen Forschungsstand über die Potenziale digital vermittelter, politischer Entscheidungsprozesse. Dabei leisten wir nicht nur in Form praktischer Anwendungsfälle und der technischen Umsetzung unseren Beitrag in diesem Feld, sondern sehen es auch als unsere Aufgabe an, die theoretischen Konzepte rund um digitale Demokratie kontinuierlich weiterzuentwickeln.

Diese konzeptuelle Arbeit bildet die Basis für die technischen (Weiter-)Entwicklungen unserer Software. Unsere theoretischen Ausführungen wurden im vergangenen Jahr in Form schriftlicher Veröffentlichungen zugänglich gemacht sowie in Form von Vorträgen und im Rahmen von Konferenz-Teilnahmen der interessierten Öffentlichkeit ebenso wie einem Fachpublikum zur Diskussion gestellt. Ebenso nutzen wir die Kanäle unserer Öffentlichkeitsarbeit, d.h. unsere Website sowie unsere Social-Media-Kanäle, um über Entwicklungen und Veranstaltungen in diesem Themenbereich zu informieren.

Ein wesentlicher Bestandteil dieses Tätigkeitsbereiches ist die Weiterentwicklung des vom Liquid Democracy e.V. gegründeten Forschungsnetzwerks Liquid Democracy (FoLD). Mehr Informationen dazu finden sich an weiterer Stelle in diesem Bericht. Eine Liste der Vorträge und Publikationen des Liquid Democracy e.V. findet sich ab Seite 13.

Adhocracy

Mittlerweile blicken wir auf Dutzende von praktischen Beteiligungsprojekte zurück, die mit Adhocracy umgesetzt wurden. Da es noch immer relativ wenig formalisierte Standard-Prozesse gibt, sind die Anforderungen der jeweiligen Prozesse sehr unterschiedlich. Während die Standardisierung von Beteiligungsprozessen in einigen Kontexten sehr sinnvoll ist, macht sie für Projekte, die neue und sehr lang gezogene Beteiligungsprozesse durchführen keinen Sinn. Deswegen wird es wohl auch langfristig so bleiben, dass es alles geben wird: vom kurzen Online-Brainstorming bis hin zu einem mehrjährigen Prozess mit Ideenwettbewerb, Abstimmung und Vor-Ort-Veranstaltungen. Und auch die Kontexte sind unterschiedlich: Von der kleinen Organisation, die nur ab und zu Online-Tools einsetzt bis hin zu großen staatlichen Einrichtungen, die eine eigens für sie gebaute, auf Dauer ausgerichtete Online-Beteiligungsplattform benötigen. Für diese Anforderungen Software zu schreiben ist nicht ganz einfach. In 2016 haben wir weitere Schritte geplant und konzipiert und in ersten Tests bereits umgesetzt haben, um die Software-Architektur von Adhocracy nachhaltiger und flexibler zu machen und so die Vielfalt von Beteiligungsprozessen da draußen abbilden zu können. Drei von diesen Änderungen wollen wir hier kurz vorstellen.

Adhocracy als Bibliothek

Die zunehmende Bandbreite an Projekten und ihren Anforderungen hat dazu geführt, dass Adhocracy mit vielen Einstellungen beladen war und Entscheidungen, die für ein Projekt getroffen wurden, zunehmend ungewollte Auswirkungen auf andere Projekte hatten. Aus diesem Grund wird die Software-Architektur von Adhocracy zukünftig zur Software-Bibliothek weiterentwickelt. Also als eine Art Bausteinkasten, aus dem man die fertigen Projekte zusammenstecken kann. Das hat den Nachteil, dass man keinen Schalter umlegen kann und dann läuft eine fertige Adhocracy-Plattform, aber den Vorteil, dass wir in der Umsetzung von Projekten flexibel entscheiden können, ob wir einen vorhandenen Baustein aus der Bibliothek nehmen, einen Baustein nehmen und ihn anpassen oder einen ganz eigenen, nur für das Projekt entwickeltes Element programmieren. Von diesem Schritt erhoffen wir uns mehr Freiheit und die Möglichkeit Adhocracys Kern („Core“)-Bibliothek bewusst weiter entwickeln zu können aber nicht bei jeder Änderung für ein Projekt weiter zu entwickeln müssen und damit womöglich Auswirkung auf andere Projekte in Kauf nehmen zu müssen.

Vorlagen

Bei all der Flexibilität, die Adhocracy bietet, braucht es innerhalb der einzelnen Beteiligungsprojekte auch einen Rahmen, an dem sich Initiator*innen von Online-Beteiligungsprojekten orientieren können. Besonders für Plattformen wie unserer neuen Jugendbeteiligungsplattform OPIN.e, die von Jugendlichen oder Menschen, die wenig Erfahrung mit Beteiligungsprojekten oder Online-Plattformen haben, bedient werden sollen, ist es wichtig, die Nutzer*innen nicht mit zu vielen Einstellungs-Möglichkeiten abzuschrecken. Deshalb wurden in OPIN.me so genannte „Blueprints“ (also Blaupausen oder Vorlagen) für oft nach gefragte Beteiligungsprozesse entwickelt und erfolgreich getestet. Die Vorlagen erlauben es Initiator*innen neuen Beteiligungsprozesse, wie z.B. ein Brainstorming, einen Ideenwettbewerb mit auf einer Karte lokalisierbaren Vorschlägen oder eine Umfrage anzulegen. Die Phasen und Nutzer*rollen sind vorkonfiguriert und müssen nur noch durch die Initiator*innen mit Informationen und Start- und Enddatum befüllt werden. Vorlagen sind somit eine sehr praktische Zwischenebene, die es erlauben Online-Beteiligung auch für unerfahrene Initiator*innen zugänglich zu machen.

Django Framework als neuer Unterbau

Dieser Abschnitt wäre nicht komplett, wenn wir nicht doch noch ein wenig mit Fachjargon um uns werfen würden. Um unseren Wechsel hin zu einer Software-Bibliothek besser zu unterstützen haben wir uns entschieden Adhocracy auf Basis des Frameworks „Django“ aufzubauen. Django ist in sich selbst eine Art Bibliothek (oder eben „Framework“ also Gerüst), welches Open Source ist und viele vorgefertigte Bausteine für das effiziente Bauen von modernen Web-Anwendungen bereit stellt. Anders als unser bisher verwendetes Framework Pyramids, hat es außerdem eine Gemeinde von hundertausenden Entwickler*innen, die Django somit aktuell halten und mit dem Framework vertraut sind. Für Adhocracy, das ebenfalls Open Source ist, hoffen wir durch die Verwendung durch Django in Zukunft einfacher und leichter zugängliche Software zu schreiben für andere Entwickler*innen, die Adhocracy einsetzen oder weiterentwickeln wollen. Durch die sehr stabile und organisierte Weiterentwicklung von Django wird Adhocracy damit für die nächsten Jahre auf einem sehr stabilen Fundament stehen.

Wer sich noch intensiver mit der Technik von Adhocracy auseinandersetzen will, kann sich, wie seit jeher, den Source-Code aller unserer Projekte und der Adhocracy-Bibliothek selbst auf GitHub anschauen, herunterladen und damit experimentieren: <https://github.com/liqd/>

FoLD – Forschungsnetzwerk Liquid Democracy

Das Forschungsnetzwerk Liquid Democracy (FoLD) ist ein Forum für Wissenschaftler*innen und Vertreter*innen aus der Praxis, das der Förderung des Austauschs zwischen forschungsrelevanten und anwendungsorientierten Erkenntnissen rund um die Themen Liquid Democracy und Online-Partizipation dient. Das verbindende Thema sind die Chancen und Risiken des Einsatzes von Beteiligungssoftware in Politik, Verwaltung und in zivilgesellschaftlichen Organisationen im Sinne einer Förderung demokratischer Partizipation. Das Netzwerk dient der gemeinsamen Entwicklung von Fragestellungen sowie der Erarbeitung von theoretisch und empirisch fundiertem Wissen über die Einführung, Nutzung und Förderung demokratischer Prozesse mittels digitaler Technologien, indem es die Netzwerkpartner*innen und ihre Forschungsvorhaben miteinander verknüpft.

Assoziierte Institutionen (Stand 31.12.2016)

Arbeitsgemeinschaft der ev. Jugend in Niedersachsen

Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Freie Universität Berlin, Otto-Suhr-Institut für Politikwissenschaft & Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

FZI Forschungszentrum Informatik, Karlsruhe

Hamburger Stiftung für Wirtschaftsethik

Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf, Düsseldorf Institute for Internet and Democracy (DIID)

ISPR AT Institut

Karlsruhe Institute of Technology (KIT)

Kungliga Tekniska Högskolan (KTH), Stockholm

MOD Institute, Berlin / Mumbai

nexus – Institut für Kooperationsmanagement und interdisziplinäre Forschung, Berlin

politik-digital e.V., Berlin

Universität Witten/Herdecke

Westfälische Wilhelms-Universität Münster

Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB)

Zeppelin University Friedrichshafen

Das diesjährige Treffen im Rahmen des Forschungsnetzwerks fand am 04. Oktober 2016 statt. Näheres dazu finden Sie in diesem Tätigkeitsbericht im Abschnitt „Vorträge und Veranstaltungen“.

Projekte



Policy Compass

Policy Compass ist ein von der Europäischen Union (EU) gefördertes FP7 Projekt, das im November 2016 mit dem letzten offiziellen Review in Berlin sehr erfolgreich abgeschlossen wurde. Im dritten und letzten Jahr des FP7 EU Forschungsprojekts wurde die Beta Version der Policy Compass Plattform weiter ausgebaut, nutzerfreundlicher gestaltet und letztendlich unter <https://policycompass.eu> veröffentlicht. Die beiden Piloten im Projekt CCC (Cambridgeshire County Council) und die Universität St. Petersburg haben damit begonnen, die Policy Compass Plattform für ihre Zwecke zu testen und zu nutzen. CCC ist es gelungen Policy Compass in ihre tägliche Arbeit zu integrieren und zu neuen Erkenntnissen in vielen Bereichen der Arbeit des Countys zu gelangen.

Das Ergebnis des Policy Compass ist ein Forschungsprototyps für ein Set an einfach und intuitiv zu verwendenden, web-basierten Werkzeugen zum Sammeln von offenen Datensätzen, zur Datenvisualisierung und -Auswertung. Der Policy Compass soll es Bürger*innen und Regierungsbeamt*innen ermöglichen, Modelle und Fuzzy Cognitive Maps (FCM) aus europäischen Open-Data-Quellen zu erstellen, zu kommentieren und kollaborativ zu erarbeiten, um politische Strategien (policies) zu entwickeln und zu evaluieren. Liquid Democracy hat neben seiner Führung im Arbeitspaket „Implementierung“, also dem Zusammenführen der verschiedenen Softwareservices der anderen Konsortiumspartner, die grundlegende Embedding-Funktion von Adhocracy entwickelt, mittels derer Diskussionen auf verschiedenen Webseiten integrierbar werden. Des weiteren wurde der sogenannte „Request Service“ entwickelt, der es allen Nutzer*innen ermöglicht, die Policy Compass Community um Hilfe zu bitten, beispielsweise bei der Erstellung bestimmter Visualisierungen.

Zielgruppe des Policy Compass sind prinzipiell alle EU-Bürger*innen. Die Plattform ist unter policycompass.eu erreichbar und wird seitdem europaweit von interessierten Bürger*innen genutzt.



Tempelhofer Feld

Im Beteiligungs-Prozess rund um das stillgelegte Tempelhofer Flugfeld in Berlin ging es im Jahr 2016 um Entscheidungen und Verstetigung. Zum Hintergrund: Für die kooperative Gestaltung des Tempelhofer Feldes war nach dem 2014 verabschiedeten THF-Gesetz eine Adhocracy-Plattform aufgesetzt worden, um den Prozess online zu begleiten und die umfangreichen Informationen transparent zu machen. Zielgruppe der Plattform sind alle Berliner*innen und darüber hinaus alle, die sich mit ihren Ideen in die Entwicklung und Pflege des Tempelhofer Feldes einbringen möchten. Die Plattform wurde von der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt bzw. der Senatsverwaltung für Umwelt, Klima und Verkehr (seit Herbst 2016) Berlin finanziert und gemeinsam von Evelyn Bodenmeier (Prozesskoordination EPP) und der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin betreut. Sie wurde am 28. November 2014 online geschaltet und begleitet seither den Beteiligungsprozess. Zwischen Herbst 2014 und Frühjahr 2016 erarbeiteten die Bürger*innen sowohl online auf der Plattform als auch offline in Präsenzveranstaltungen einen Entwicklungs- und Pflegeplan(EPP) für das Feld.

Der finale Entwurf des EPP ist seit April 2016 online einzusehen. Er wurde nach einer letzten Feedbackschleife im Mai 2016 dem Berliner Abgeordnetenhaus vorgelegt und ohne Änderungen angenommen. Ab der zweiten Hälfte des Jahres begannen die ersten Schritte in der Umsetzung des Entwicklungs- und Pflegeplans. Hierfür wurde in den Präsenzveranstaltungen eine Feldkoordination aus Bürgerschaft, Verwaltung und Zivilgesellschaft gewählt, welche den weiteren Prozess koordinieren und begleiten soll. Dieser Prozess wurde, wie auch die weiteren Schritte, auf der Plattform online begleitet. Hier finden sich Sitzungsprotokolle, Dokumente und Informationen zum weiteren Verlauf. Die Plattform unterstützt die Verstetigung des Gesamtprozesses. Zudem soll der Pflege-Prozess auch weiterhin partizipativ gestaltet werden.

Im Rahmen der Verstetigung sind neue Anforderungen an die Darstellung und Auffindbarkeit vieler Daten und Dokumente aus dem dreijährigen Beteiligungsprozess zum Tempelhofer Feld erwachsen. Daher wurde im letzten Quartal 2016 mit der Konzeption einer überarbeiteten Plattform begonnen. Die Plattform soll zudem weitere Beteiligungsmöglichkeiten zur Umsetzung des EPP ab dem Frühjahr/Sommer 2017 bieten.



meinBerlin

Nachdem der Liquid Democracy e.V. im Jahr 2014 durch die Senatskanzlei Berlin und die Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt damit beauftragt wurde, die erste zentrale Beteiligungsplattform des Landes Berlin einzurichten, wurde meinBerlin 2016 in einer Beta-Version ausführlich getestet und weiterentwickelt. Die Plattform war als Pilot online und eine Reihe von Verfahren wurden entwickelt, standardisiert und eingesetzt. Insgesamt wurden über 40 Online-Beteiligungsverfahren bis zum Ende 2016 auf der Plattform umgesetzt.

Die zentrale Beteiligungsplattform besteht in der Beta-Version aus einer Startseite, auf der der Zweck und die Zielsetzung der Plattform erklärt und die aktuell laufenden Beteiligungsverfahren bereitgestellt werden. In einer Prozessübersicht kann man aktuelle, vergangene und externe Verfahren finden. Die verschiedenen Prozesse werden über Kacheln dargestellt und leiten entweder auf die jeweiligen Webseiten der Fachbehörden weiter oder ermöglichen Prozesse auf meinBerlin. Auf den Behördenseiten werden die Prozesse in iFrames eingebettet. Außerdem findet man auf der Startseite wichtige Informationen zur Plattform, ihrer Bedienung und die Regeln der Beteiligung.

Als Erweiterung der Plattformfunktionen wurden Ende 2016 eine Feedbackfunktion und die Möglichkeit von Social-Sharing auf meinBerlin implementiert. Mit der Feedbackfunktion können Bürger*innen einfach und ohne Anmeldung eine Rückmeldung an die Verwaltung oder das Support-Team geben. Das Social-Sharing ermöglicht das Teilen der Plattform über etablierte Social-Media Kanäle.

Darüber hinaus wurden Beteiligungsverfahren ausgebaut und standardisiert. Die Plattform bot Ende 2016 standardisierte Beteiligungsverfahren zu den verschiedensten Themenbereichen, Fragestellungen und Beteiligungsschwerpunkten: Umfragen mit grafischer Darstellung der Ergebnisse, Ideensamlungsverfahren mit optionaler Kartenfunktion, Bürgerhaushalte, Bebauungsplanverfahren, Kooperative Textarbeit und Themenplanung. In allen Verfahren können Bürger*innen unterschiedliche Aktivitäten ausführen. Die am meisten angewandten Funktionalitäten sind hier das Posten eigener Beiträge, sowie das Kommentieren und Bewerten anderer Beiträge.

Des Weiteren wurde das sichere User-Management dem pilotweisenden Anschluss von meinBerlin an das Service-Konto-Berlin fortgeführt. Außerdem wurden Konzepte entwickelt, wie man das Anlegen von neuen Prozessen auf meinBerlin vereinfachen und für verschiedene Nutzer*innen öffnen kann. Die Plattform ist grundsätzlich so gestaltet, dass Nutzer*innen sich gegenseitig im Dialog oder in der Diskussion moderieren können. Dennoch wurden 2016 auch die Funktionalitäten für Moderatoren (aus der Verwaltung) erweitert. Eine Melde-Funktion ermöglicht etwa ein Handeln bei Verstößen gegen die Netiquette.

Die Beteiligungsplattform meinBerlin bietet einen leichten Einstieg in die Bürger*innenbeteiligung im Land Berlin. Dafür sollen die Online-Beteiligungsangebote verstärkt auch mit Informationen über Veranstaltungen und andere Angebote der Bürger*innenbeteiligung verknüpft werden. 2017 steht im Zeichen des Beendens der Beta-Pilotphase und der Verbreitung in der Verwaltung und der Bewerbung in der Öffentlichkeit.



OPIN.me

Gemeinsam mit neun europäischen Partnern arbeitet der Liquid Democracy e.V. seit März 2015 am Projekt "EUth – Tools and Tips for Mobile and Digital Youth Participation in and across Europe". Das Horizon2020-Projekt wird von der Europäischen Kommission gefördert und läuft bis März 2018. Ziel von EUth ist die Entwicklung der europaweiten digitalen Jugendbeteiligungsplattform OPIN, die mithilfe von Softwaretools und praktischen Hilfestellungen Jugendpartizipation in Europa vereinfachen und zu deren Verbreitung beitragen will. Nach dem ersten Testlaunch von OPIN im März 2016 lag der Fokus im restlichen Jahr auf der kontinuierlichen Verbesserung der Plattform, den wir test-basiert zusammen mit den Pilotprojekten vorangetrieben haben. Seitdem wurden knapp 20 neue Features auf der Plattform veröffentlicht und die Anzahl unterstützter Sprachen ist mit Ukrainisch, Griechisch und Russisch auf zehn gewachsen. OPIN wird konsequent darauf hin entwickelt, nicht nur ein weiteres Beteiligungs-Tool zu sein, sondern europäischer Jugendbeteiligung ein neues Zuhause zu geben.

Mittlerweile finden sich auf OPIN.me sieben Beteiligungsverfahren vom einfachen Brainstorming über Umfragen bis zum Ideenwettbewerb der durch eine Karte unterstützt wird. Mittlerweile stößt unsere Plattform auch außerhalb des EUth-Projekts auf großes Interesse. Allein in der zweiten Jahreshälfte 2016 haben uns zwölf Anfragen von Organisationen aus unterschiedlichen europäischen Ländern erreicht, die OPIN noch im Projektzeitraum nutzen möchten. Im ersten Quartal 2017 werden wir außerdem einen wichtigen Meilenstein erreichen:

Wir zählen mehr als 1.000 registrierte Nutzer*innen auf OPIN.me. Die Entwicklung startet 2017 ins letzte Projektjahr, das ganz im Zeichen einer weiteren Optimierung der Plattform und der weiteren Öffnung von OPIN für neue Pilotprojekte stehen wird. Ein entsprechender Open Call, mit dem das EUth-Konsortium in 2016 je 10.000 Euro für 10 Pilotprojekte in ganz Europa auslobt hatte, wird weitere Projekte auf OPIN bringen und uns helfen, die Plattform für Jugendbeteiligung weiter zu verbessern.



Ypart

Ypart.eu wird durch den Liquid Democracy e.V. als gemeinnützige Online-Beteiligungsplattform speziell für Jugendliche betrieben. 2014 wurde Adhocracy 2 für die Beteiligung von Jugendlichen weiterentwickelt und Ypart.eu als Modellplattform für die Umsetzung kommunaler Beteiligungsprojekte bereitgestellt. Auf Ypart.eu können Jugendliche gemeinsam Ideen zu Themen entwickeln, Projekte starten, diskutieren und Vorschläge machen. Das Angebot richtet sich unter anderem an Gemeinden, Jugendorganisationen und Bildungseinrichtungen, die Jugendliche stärker in ihre Entscheidungen einbeziehen möchten. Sie erhalten auf der Plattform ihre eigene Gruppe, die sie dauerhaft selbst verwalten können.



Speechless in Europe

Das im Rahmen des Programms Erasmus+ durch die EU geförderte Projekt „Speechless in Europe“ begann bereits im September 2014 und wurde im April 2016 beendet. Ziel des Projekts war es, Jugendliche aus Frankreich, Ungarn, Deutschland und Italien für die europäische Idee zu begeistern und sie über nationale Grenzen hinweg miteinander in Austausch zu bringen. Dem Projekt liegt die Methode des Storytellings zugrunde: Der Austausch erfolgte mittels individueller Geschichten, welche von den Jugendlichen verfasst und auf kreative Weise umgesetzt wurden. Beim Geschichtenerzählen wurden sie mithilfe von Workshops mit unterschiedlichen Schwerpunkten (Video, Graffiti, Singen, etc.) unterstützt. Zu den Teilnehmer*innen zählten Jugendliche aus den jeweiligen Städten sowie Neuankömmlinge aus Syrien, die dabei ihre ganz eigene Sichtweise auf Europa einbrachten.

Der Liquid Democracy e.V. lieferte dafür die Infrastruktur für die parallel dazu stattfindende Online-Beteiligung auf der Ypart-Plattform und betrieb ein aktives Community-Management. Die Jugendlichen konnten ihre Geschichten auf <https://speechless.ypart.eu> einstellen, kommentieren und bewerten. Dabei entstand vor allem eine Vielzahl von originellen Video-Beiträgen, mittels derer sich die Jugendlichen an dem Kreativ-Wettbewerb beteiligten. Zum Abschluss des Projekts wurden die Gewinner des Wettbewerbs im April 2016 zu einem eigens organisierten Storytelling-Festival nach Rom eingeladen, bei dem der Liquid Democracy e.V. vertreten war und einen Workshop zum Thema politische Online-Beteiligung durchführte.



Advocate Europe

Advocate Europe ist ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem MitOst e.V. und wird gefördert von der Stiftung Mercator.

In dem Ideenwettbewerb werden unkonventionelle, transnationale Vorschläge zur Stärkung des Zusammenhalts in Europa gesucht. Dieser wendet sich an Akteure der Zivilgesellschaft, die Anschubfinanzierung und Unterstützung suchen, um ihre nachhaltigen Ideen in den Feldern politische Bildung, Austausch von Menschen und Ideen, Partizipation und Demokratie, innovative Formen der Themenanwaltschaft, soziale Innovation sowie Kunst und Kultur umzusetzen.

Die Plattform ging Ende Januar bis Anfang März 2015 online unter „advocate-europe.eu“. Das Ausschreibungsverfahren erfolgte öffentlich und transparent. Interessierte Organisationen konnten ihre Ideen in Form einer Projektbeschreibung dort veröffentlichen und mit anderen Interessierten diskutieren. Unter den eingereichten Ideen wurde ein Publikumspreis von den Besuchern der Webseite verliehen und die besten Ideen von einer Fachjury zur Förderung vorgeschlagen. Insgesamt erhielt das Programm in der ersten Online-Ausschreibungsrunde 575 Ideen aus 39 verschiedenen europäischen Ländern. Mehr als 35.000 Nutzer*innen registrierten sich, um eine Idee einzureichen oder an der Abstimmung zum Publikumspreis teilzunehmen.

In 2016 verzeichnete der Ideenwettbewerb in der zweiten Runde sogar noch mehr Zulauf. 668 Projekte aus mehr als 40 Europäischen Ländern bewarben sich auf die Förderung. Sieben davon wurden von der Jury ausgewählt: Hate-free Cities, Migration Matters, DeFence, Gacilia Kult, Beyond 91, ROC21, Lost and Found RISE. Weitere drei Projekte wurden durch die höchste Stimmanzahl der Community auf advocate-europe.eu mit dem Community Award ausgezeichnet: Euro Education, Into Society through Sport, End Ecocide on Earth. Die Gewinner-Projekte eint ein Fokus auf transnationale Verständigung und die Förderung von Wissens- und Kulturaustausch. In ihren Methoden und Vorhaben sind die Projekte jedoch unfassbar vielfältig. Im Rahmen der Projekte sollen Online-Kurse zum Thema Migration entstehen, ein Dokumentarfilm realisiert werden und die durch Geflüchtete produzierte Innovationen und Erfahrungen zu Tage gebracht werden. Wir sind gespannt auf die Umsetzung dieser fantastischen Auswahl von Initiativen und Projekten.



PaaS

„PaaS - Participation as a Service“ ist ein Forschungsprojekt zum Thema Beteiligung in Unternehmen, das vom Verein zusammen mit Projektpartnern durchgeführt wurde. Es wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und startete im April 2015.

Im Rahmen von Veränderungsprozessen sind in vielen Unternehmen die gestalterischen Potenziale ihrer Mitarbeitenden gefragt. Für Beteiligung und Dialog fehlt es aber im unternehmerischen Kontext oftmals an den geeigneten Strukturen und Tools. Hier setzt das Projekt „Participation as a Service“ (PaaS) an. Im Rahmen des Projektes fördern die

vier Projektpartner HRpepper Management Consultants, der Liquid Democracy e.V., das Forschungszentrum Informatik (FZI) und die partou eG die Umsetzung demokratischer Prozesse in Unternehmen. Durch den produktiven Einsatz von moderner Informationstechnologie mit dem Ziel konkreter Beteiligung wollen die Projektpartner aussichtsreiche Modelle für Beteiligung in der unternehmerischen Praxis entwickeln.

Ziel des Projektes ist es, einen Prototypen zur Begleitung digitaler Dialoge und Beteiligung in Unternehmen bereitzustellen. Das zweite Jahr des Projektes stand im Zeichen der Entwicklung eines Demonstrators und dessen Test in der Praxis. Bei Partizipation innerhalb von Unternehmen bestehen dabei besondere Ansprüche aus juristischer, technischer und organisationspsychologischer Perspektive.

Gemeinsam mit dem Praxispartner wurden 2016 Anforderungen an einen solchen Prototypen überarbeitet und in die Entwicklung aufgenommen. Als Ergebnis wurde Agenda-S1 – ein Werkzeug zur kooperativen Erarbeitung und Vorbereitung von Themen für Sitzungen – erarbeitet. Wichtige Funktionalitäten, die im Unternehmenskontext angefordert wurden, waren zum Beispiel das anonyme Posten von Beiträgen und das Bereitstellen eines Vorschlagsspeichers für kommende Sitzungen. Der Prototyp war ab 2016 im dauerhaften Testbetrieb beim Praxispartner implementiert und hat hier erfolgreich dabei unterstützt, einzelne und regelmäßig stattfindende Sitzungen und Veranstaltungen vorzubereiten.



Aula

Aula möchte Schüler*innen ab Jahrgangsstufe 5 dazubefähigen, sich aktiv an der Gestaltung ihres schulischen Umfelds zu beteiligen und so demokratisches Handeln selbst zu erproben. Umgesetzt wird dies mithilfe einer auf dem Prinzip der Liquid Democracy basierten Plattform, die vom Liquid Democracy e.V. entwickelt wird. Das Projekt wird als Modellprojekt von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert und von politik-digital e.V. unter Leitung von Marina Weisband durchgeführt.

2016 wurde die Plattform mit Beginn des neuen Schuljahres im August in den Betrieb genommen. Die Schüler*innen der vier Pilotschulen Jenaplan-Schule in Jena, das Gymnasium Nottuln, die Stadtteilschule am Hafen in Hamburg und die Pestalozzi Realschule in Freiburg nutzen Aula nun, um aktiv ihre Schule mitzugestalten. Teilweise ist dabei Aula und der damit verbundene demokratische Prozess sogar fest im Lernplan mit einer Stunde pro Woche verankert worden. Die Schüler*innenvertretungen in den Schulen übernehmen die Moderation der Inhalte ihrer Plattform. Um die Umsetzungen der Ideen der Schüler*innen in den Schulen nun wirklich garantieren zu können, wird Anfang 2017 eine Crowdfunding-Kampagne gestartet. Das dort gesammelte Geld wird den Schüler*innen in den vier Pilotschulen die Möglichkeit geben ihre über Aula entwickelten Ideen auch wirklich zu realisieren.

Vorträge und Veranstaltungen

Vorträge

Rahnfeld, Gereon: „Vortrag beim Grassroots Thinktank ‚Polis180‘“, 15.3.2016, Wikimedia Foundation, Berlin.

Brües, Rouven: „Liquid Democracy - Demokratie im 21. Jahrhundert“, 09.06.2016, Kaminabend der CSI Heidelberg, Heidelberg.

Gähler, Jana: „How we involve citizens in Berlin in participatory budgeting and urban planning, using on- and off-line methods“, 15.09.2016, Tekno Konferenz („Konference om borgerinddragelse“), Nyborg, Dänemark.

Ritter, Moritz: „Kommentar zu Bürgerbeteiligung am Beispiel mein.berlin.de“, 08.11.2016, Medientage Nord, Kiel.

Karbach, Nadine: „Digitale Jugendbeteiligung am Beispiel von OPIN“, 08.11.2016, Medientage Nord, Kiel.

Podiumsdiskussionen, Workshops und Seminare

Altland, Nils: „Workshop: Liquid Democracy and Tools for European Youth Participation“, 22.4.2016 Storytelling Festival ‚Speechless in Europe‘, Rom, Italien.

Brües, Rouven: „Hacking Madrid – Podiumsdiskussion zur Dokumentation“, 02.05.2016, re:publica, Berlin.

Brües, Rouven: „The Future of Democracy – Foshbowl on Civic Tech“, 19.05.2016, OuiShare Fest, Paris, Frankreich.

Karbach, Nadine: „Presentation advocate-europe.eu“, 09.06.2016, Network Meeting Advocate Europe, Budapest, Ungarn.

Noffke, Magdalena / Ritter, Moritz: „Vorstellung von meinBerlin und der Bebauungsplan-Karte für Berlin“, 23.06.2016, Fachtagung ePartizipation der FHNW, Basel, Schweiz.

Balint, Petra: „Seminar zu Bürger*innenbeteiligung mit Studierenden“, 28.06.2016, HTW Berlin, Berlin.

Gähler, Jana: „Seminar zu Bürger*innenbeteiligung mit Studierenden“, 13.07.2016, Universität Potsdam, Potsdam.

Gähler, Jana / Ritter, Moritz: „Messestand zu Mitarbeitendenbeteiligung am Beispiel des Projekts PaaS“, 10.–11.10.2016, BMBF-Fachtagung KMU-innovativ, Hannover.

Karbach, Nadine: „Workshop zu digitaler Jugendbeteiligung“, 15.10.2016, WebDays, Berlin.

Karbach, Nadine / Ritter, Moritz: „BePart Summit – European Digital Youth participation“, 14.–16.11.2016, Berlin.

Brües, Rouven / Gähler, Jana: „Wie kann innovative Bürger*innenbeteiligung offen und nachhaltig gestaltet werden?“, 13.12.2016, Praxis-Symposium des Fortschrittskollegs NRW, Gelsenkirchen.

Sommerfest 2016 des Liquid Democracy e.V.

07.07.2016, Am Sudhaus 2, 12053 Berlin

Im vergangenen Jahr ist einiges passiert beim Liquid Democracy e.V.: Wir haben herausfordernde Projekte begonnen, einen neuen Vorstand gewählt, zahlreiche neue Mitarbeiter*innen eingestellt und endlich unser neues Büro bezogen. Auch im siebten Jahr unseres Bestehens sind wir begeistert von den Chancen digitaler Partizipation und entwickeln mit großer Freude innovative Konzepte für demokratische Beteiligung im Internet. All das war für uns ein Grund zu Feiern und somit luden wir am 7. Juli 2016 zu unserem ersten offiziellen Sommerfest in unser neues Büro ein. Mit unserem Sommerfest wollen wir einen Ort für unsere zahlreichen Projektpartner, Unterstützer*innen und Interessenten schaffen, um sich über aktuelle Entwicklungen und Ideen im Bereich der Online-Beteiligung auszutauschen. Mit mehr als 30 Gästen und drei spannenden Vorträgen diskutierten wir unter anderem die Verbreitung von gelebter demokratischer Kultur in Schulen und tauschten uns über interessante Projekte und Werkzeuge aus, die derzeit in Lateinamerika mehr Mitgestaltung für Bürger*innen ermöglichen. Für persönlichen Austausch zwischen den Gästen gab es natürlich auch reichlich Gelegenheiten. Neben Gästen von unseren Projekt- und Praxispartnern kamen auch einige Vereinsmitglieder zu Besuch. Wir hatten große Freude an einem bunt gedeckten Buffet und regen Diskussionen, und werden dieses Format in 2017 sicher fortführen.

Vorträge im Rahmen des Sommerfests

Der Brexit und warum jetzt der Zeitpunkt für mehr digitale Beteiligung ist
Rouven Brües, Moritz Ritter, Vorstand Liquid Democracy e.V.

„Aula – Liquid Democracy an Schulen“
Marina Weisband, Projektleitung Politik-Digital e.V.

„LATINNO – Democratic Innovations in Latin America“
Prof. Dr. Thamy Pogrebinski, Wissenschaftszentrum Berlin Für Sozialforschung (WZB)



FoLD-Treffen 2016

04.10.2016, Am Sudhaus 2, 12053 Berlin

Ein wesentlicher Bestandteil unseres Forschungsnetzwerks Liquid Democracy (FoLD) ist ein jährlich stattfindendes Treffen der Netzwerkpartner*innen. Am 4. Oktober 2016 richtete der Liquid Democracy e.V. das Netzwerktreffen in Berlin in Form eines ‚Pecha Kucha‘ aus, einem Forum für Kurzvorträge. Eingeladen waren alle interessierten Forschungseinrichtungen sowie einzelne Wissenschaftler*innen. Unter den Teilnehmer*innen waren Wissenschaftler*innen und Praxispartner*innen aus Universitäten, privaten Forschungsinstituten und Partnerorganisationen des Vereins. Im Rahmen des Treffens gab es ein Programm mit Kurzvorträgen über aktuelle Forschungs- und Beteiligungsprojekte. Dabei wurden Themen wie kommunale Online-Bürger*innenbeteiligung, elektronische Wahlen sowie Fragen der Nutzer*innen-Identifikation diskutiert.

Liste der Vorträge im Rahmen des Netzwerktreffens

Vorstellung des Düsseldorf Institute for Internet and Democracy (DIID)

Prof. Dr. Michael Baumann, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Wirkungen und Einflussfaktoren kommunaler Online-Partizipation in vergleichender Perspektive

Dr. Tobias Escher, Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf

Sind elektronische Wahlen in Deutschland rechtlich möglich?

Thomas Weiler, Fachhochschule Für Öffentliche Verwaltung NRW

Digital Democracy in Latin America

Prof. Dr. Thamy Pogrebinski, Wissenschaftszentrum Berlin für Sozialforschung (WZB)

The State of the Baukasten – Flexible Content-Modellierung in Adhocracy

Tobias Bengfort, Adhocracy-Team, Liquid Democracy e.V.

Show your colours to convince? - user anonymity and persuasiveness in online discussions

Thomas Wagenknecht, FZI Forschungszentrum Informatik

meinBerlin – Die zentrale Beteiligungsplattform für die Hauptstadt

Petra Balint, Projektmanagement Liquid Democracy e.V.



Impressum

V.i.S.d.P: Moritz Ritter

Am Sudhaus 2

12053 Berlin

Telefon: +49 30 6298 4840

E-Mail: hallo@liqd.net

Berlin, den 30.09.2017

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'R. Brües', written over a horizontal line.

Rouven Brües

Vorsitzender

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Ritter', written over a horizontal line.

Moritz Ritter

Stellvertreter