

Tätigkeitsbericht 2019

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.

Vorwort

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

wir blicken auf ein Jahr mit zahlreichen Highlights zurück, denn wir haben mehrfach großen Grund gehabt, zu feiern. Zuerster: Wir sind 10 Jahre alt geworden! Wer hätte das gedacht? Wir blicken auf 10 Jahre zurück, in denen wir bedeutende Teilungsprojekte umsetzen durften: die Beteiligung im Rahmen einer Enquete-Kommission, des Tempelhofer Feldes, die zentrale Teilungsplattform Berlins meinBerlin, die Jugendteilungsplattform OPIN, sowie das Debattenportal für die SPD... um nur ein paar zu nennen.

Nicht alles ist rund gelaufen in dieser Zeit, es hat auch Rückschläge gegeben. Unserem Grundwert - die Förderung der Demokratie durch das Entwickeln einer Open-Source-Software für Partizipation - sind wir allerdings immer treu geblieben. Wir haben stetig dazu gelernt und nach 10 Jahren etwas Neues gewagt: Wir haben all unser Wissen, unseren Code aus unterschiedlichen Projekten und unsere Werte in eine Plattform gegossen. Im November haben wir den Launch von adhocracy+ gefeiert, unserer kostenfrei nutzbaren und quelloffenen Plattform - das bedeutet, dass der Code eingesehen und genutzt werden kann. Sie vereint das Beste aus 10 Jahren Softwareentwicklung und macht die digitale Demokratie für alle zugänglich!

Ganz getreu dem Motto „Wer rastet, der rostet“ suchen wir immer nach neuen Innovationen. Mit der Umsetzung von SpeakUp haben wir ein digitales Tool zur Verbesserung von analogen Teilungsformaten entwickelt. SpeakUp legt den Fokus auf die Inklusion der leisen Stimmen in Veranstaltungen und geht damit einen großen Schritt in Richtung der notwendigen Verknüpfung von Online- und Offline-Formaten der Beteiligung.

Und doch dürfen wir uns nicht auf diesem Erfolg ausruhen. Dass die Demokratie keine Selbstverständlichkeit ist lehren uns das Erstarken der AfD und zahlreicher ähnlich gesinnter Politiker*innen wie zum Beispiel in Ungarn und der Türkei. Selbst aus den USA - einst großes demokratisches Vorbild - erreichen uns Nachrichten, die uns fassungslos machen. Daher haben wir mit dem Liquid Tank eine neue Veranstaltungsreihe ins Leben

gerufen, zu der wir Menschen einladen, die uns inspirieren, weiterzudenken. Und manches im Liquid Tank Diskutierte wurde gleich in die Tat umgesetzt: Unser neuer Newsletter versorgt alle, die sich für ein Mehr an digitaler Demokratie einsetzen, mit wertvollen Informationen. Noch nicht registriert? Hier entlang, dann erfahrt ihr monatlich, was uns umtreibt: <https://liquid.de/newsletter/>.

Danke für Eure ideelle und finanzielle Unterstützung!

Euer Vorstand des Liquid Democracy e.V.

Inhalte

Vorwort	Seite 01
Daten & Fakten	Seite 02
Vorstand	Seite 03
Vereinszweck	Seite 05

Vorstand

2019

Daten & Fakten

Name	Liquid Democracy e.V.
Adresse	Am Sudhaus 2, 12053 Berlin
Webseite	www.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 31.12.2018	24
davon Fördermitglieder am 31.12.2018	3
davon Ehrenmitglieder	12 Niklas Treutner, Rouven Brües, Moritz Ritter, Magdalena Noffke, Gereon Rahnfeld, Daniel Reichert, Jennifer Paetsch, Katharina Albers, Marie-Kathrin Siemer, Carolin Klingsporn, Ricardo Lanari, Frederik Wegener
Mitgliederversammlung	03.12.2019

Moritz Ritter – Vorsitzender



Marie-Kathrin Siemer



Katharina Albers



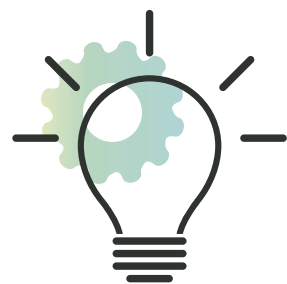
Gereon Rahnfeld



gemeinnützig



open source



innovativ

Vereinszweck

Auszug aus der Vereinssatzung - § 2 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 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

2019 haben wir uns nicht nur intensiv mit theoretischen Überlegungen befasst, sondern auch versucht uns auf die leichte Zugänglichkeit von Online-Beteiligung zu fokussieren. Dieser Spagat ist uns unter anderem dadurch gelungen, dass wir eine neue offene Veranstaltungsreihe „Liquid Tank“ gestartet haben, bei der wir Vortragende aus anderen Organisationen rund um das Thema Demokratie und digitale Mitbestimmung zur Präsentation ihrer Ideen und Diskussion ihrer Konzepte einladen. Das hat uns viel Inspiration und den Zuhörer*innen spannende Diskussionen beschert, und zugleich unsere eigenen Ideen und Projekte geprägt. So haben wir 2019 an einem konzeptionellen Schwerpunkt gearbeitet, der uns 2020 weiter begleiten wird: Digitale Demokratie zugänglicher zu machen. Dieses Thema ist extrem vielfältig, hat aber für uns im Kontext der Liquid Democracy drei Komponenten:

1. Einfache und offene Plattformen für alle
2. Open Source als Grundprinzip
3. Leise und unterrepräsentierte Gruppen erreichen

2019 haben wir uns mit diesen Themen viel beschäftigt. Ein Schwerpunkt unserer Software-Entwicklung lag auf der Entwicklung einer neuen Beteiligungsplattform für die Zivilgesellschaft. Mit

adhocracy+ haben wir diese im November 2019 gestartet (mehr dazu auf den folgenden Seiten). Unser wichtigstes Prinzip bei der Entwicklung war es, dass die Plattform es möglichst einfach macht, Beteiligungsprojekte zu starten und es somit mehr Menschen und Organisationen erlaubt, mit digitaler Demokratie zu experimentieren. Auch das Thema Open Source, das uns schon seit Beginn unseres Vereins begleitet, hat 2019 eine wichtige Rolle gespielt. Wir sind weiterhin davon überzeugt, dass Software, die demokratische Meinungsbildung unterstützen will, unbedingt Open Source sein muss. Nur so kann die Funktionsweise transparent nachvollzogen werden und nur so ist es möglich, die Software unabhängig von einer Organisation weiter zu entwickeln. Wir unterstützten 2019 die Initiative „Public Money, Public Code!“ der Free Software Foundation (FSF) und haben unsere eigene Position zu Freier Software in unserem Blog veröffentlicht. Wie man leise und unterrepräsentierte Gruppen erreichen und in Beteiligungsprozesse einbinden kann, ist ein wichtiges Thema für alle Initiativen und Vereine im Bereich Demokratieförderung geworden. Mit unserem Projekt „SpeakUp“ haben wir uns 2019 diesem Thema gewidmet. Auf diesem neuen Weg haben wir uns viel Wissen und Erkenntnisse zu nicht-digitalen Beteiligungsmethoden erarbeitet. Basierend auf diesen Erkenntnissen haben



wir mit SpeakUp mehrere Monate lang einen Prototyp gebaut, um durch einen digitalen Assistenten Diskussionsveranstaltungen inklusiver zu gestalten. In Interviews mit Moderator*innen von Veranstaltungen und in Praxistests haben wir erkundet, welche Herausforderungen es für Moderator*innen und Teilnehmer*innen gibt. Mit unserem ersten Prototyp von SpeakUp glauben wir, dass wir einen ersten kleinen Schritt dahin gehen, dass Software hilft, leise und unterrepräsentierte Teilnehmer*innen zu beteiligen. Dieser erste Erfolg hat uns motiviert, aber das kann nur der Anfang sein. Demokratie für alle zugänglicher zu machen war eine der zentralen Hoffnungen, die mit digitalen Beteiligungsplattformen verbunden wurden. In der Praxis hat sich gezeigt, dass eine reine Digitalisierung von demokratischen Prozessen nicht ausreicht, um sie wirklich auch für sonst nicht erreichte Zielgruppen transparent und einladend zu machen. Wir müssen und wollen deshalb weiter daran arbeiten, digitale Formate zu finden und sie so an unterrepräsentierte Zielgruppen heranzutragen, dass sie zu mehr und breiterer Beteiligung führen.

Technische Weiterentwicklung von Adhocracy

Neu: Software-Architektur: Referenz-Plattform adhocracy

Projekt: adhocracy+
Status: Live

Adhocracy ist seit Version 4 (2017) als Software-Bibliothek strukturiert, d.h. Adhocracy stellt als Kern-Bibliothek Funktionen bereit, um darauf basierend komplexe Beteiligungsplattformen zu entwickeln. Der Start der Entwicklung einer neuen Plattform wird durch ein Installations-Skript vereinfacht, dem so genannten „Cookie Cutter“. Dieses Skript wurde in 2019 verbessert und angepasst. Zudem haben wir durch die Entwicklung von adhocracy+ eine Plattform entwickelt, die in Zukunft als Referenzplattform dienen soll: neben der Bibliothek „Adhocracy“, die die möglichst freie und flexible Entwicklung von neuen Beteiligungsplattformen erlaubt, existiert von nun an adhocracy+ als „fertige“ Beteiligungsplattform, die ebenfalls installiert und angepasst werden kann. Um die Installation und die Anpassung von adhocracy+ zu vereinfachen, werden wir in Zukunft eine bessere Dokumentation bereitstellen und versuchen, die Installation weiter zu vereinfachen.

Neu: Interaktive Veranstaltung

Entwickelt in Projekt: SpeakUp, adhocracy+
Status: Live

Interaktive Veranstaltung ist ein Beteiligungsmodul, das im November 2019 in Adhocracy integriert wurde und über unsere Plattform adhocracy+ allen zur Verfügung steht. Das Modul basiert auf den im Projekt „SpeakUp“ entwickelten Funktionen, um Diskussionsveranstaltungen inklusiver und partizipativer zu

machen. Teilnehmer*innen von Veranstaltungen können per Smartphone Fragen über einen digitalen Raum einreichen. Zu jeder Frage müssen Teilnehmer*innen ein vorher von der Moderation festgelegtes Merkmal wählen, z.B. „Expert*in“ oder „Laie“. Beantwortete Fragen fließen in eine Statistik ein, die zeigt, wie ausgeglichen eine Diskussion verlaufen ist. Das Modul enthält Funktionen für Moderator*innen, Fragen zu organisieren, abzuarbeiten und für das Publikum einzublenken. Außerdem ist ein Export der Fragen als Excel-Datei möglich. Das Modul ist derzeit das einzige von Adhocracy, an dem alle Teilnehmer*innen ohne Registrierung oder Anmeldung teilnehmen können.

Verbessert: Verfahren mit mehreren Modulen

Entwickelt in Projekt: meinBerlin
Status: Live

In 2019 wurden zahlreiche Verbesserungen vorgenommen, um komplexe Verfahren einfach und verständlich für Teilnehmer*innen anzuzeigen und die Bearbeitung für Initiator*innen zu erleichtern. Die Zeitleiste für Projekte wurde grundlegend überarbeitet, so dass es nun möglich ist, parallel laufende Module deutlich kenntlich zu machen und Teilnehmer*innen besser anzuzeigen, dass sie an mehreren Beteiligungsprojekten teilnehmen können. Außerdem wurde die Verwaltung der Module im Dashboard für Initiator*innen erweitert, so dass Beteiligungsprozesse mit vielen Modulen einfacher angelegt werden können und die einzelnen Module übersichtlich und schnell bearbeitet oder entfernt werden können.

Verbessert: Organisationen mit eigenem Bereich

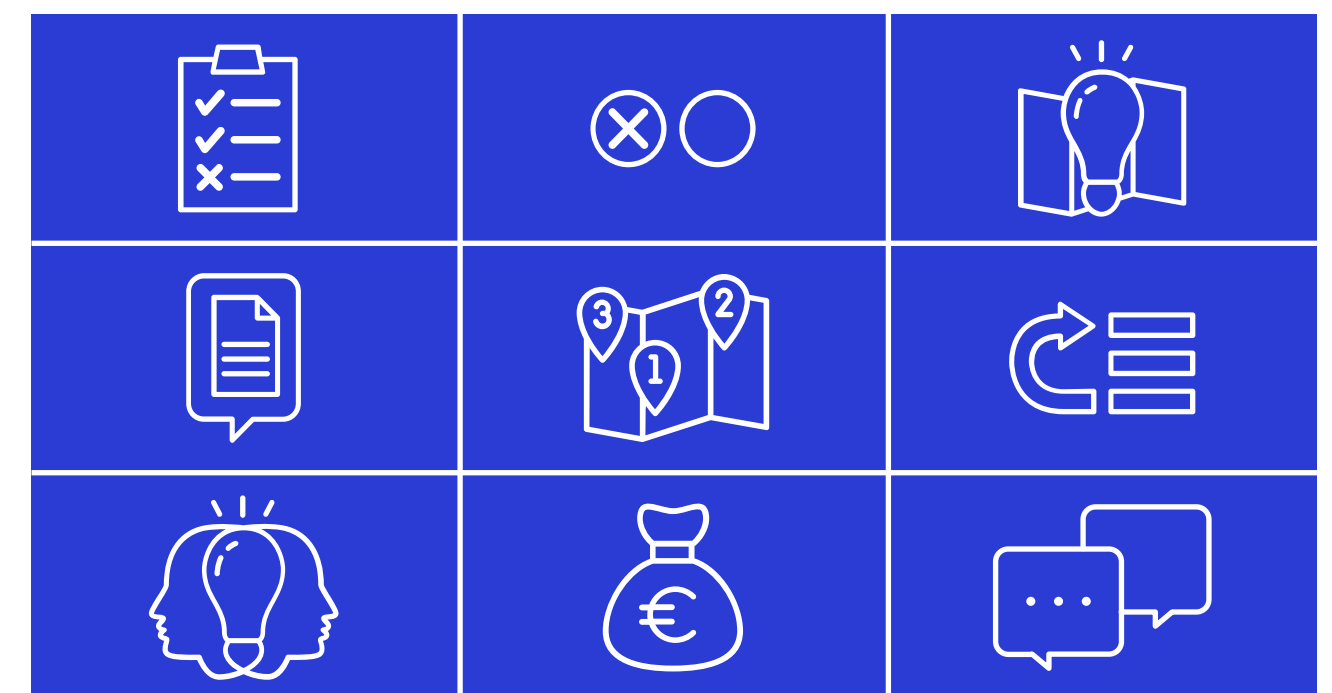
Entwickelt in Projekt: OPIN.me, meinBerlin, adhocracy+
Status: Live

Auch bisher schon erlaubte Adhocracy es, für Organisationen eigene Bereiche zu definieren, auf denen Initiator*innen Beteiligungsprojekte anlegen konnten. In 2019 wurden einige Verbesserungen an dieser Funktion vorgenommen. Nun gibt es die Möglichkeit, dass Organisationen eine eigene URL definieren, die anstelle der Plattform-URL angezeigt wird, wenn eine Organisationsseite aufgerufen wird. Außerdem gibt es auf meinBerlin die Möglichkeit Gruppen von Nutzer*innen zu definieren, die auf einen Teil der Projekte als Initiator*innen zugreifen und diese bearbeiten können, aber andere Projekte der Organisation nicht bearbeiten können.

Verbessert: Benachrichtigungen und Folgen-Funktion

Entwickelt in Projekt: meinBerlin, adhocracy+
Status: Live

Die Folgen-Funktion, die dazu dient Benachrichtigungen über Änderungen in einem Beteiligungsprojekt zu erhalten wurde leicht angepasst. Der Button wurde in seinem Design vereinfacht und in den Projekthead verschoben. Die durch das Folgen ausgelösten E-Mail-Benachrichtigungen wurden neu gestaltet, im Wording überarbeitet und um weitere Informationen sowie Mailings ergänzt.



adhocracy+

ehrenamtliches Projekt
URL: www.adhocracy.plus
Zeitraum: seit Dezember 2019

Mit unserer neuesten Plattform, adhocracy+, möchten wir digitale Demokratie zugänglicher machen. Uns leiten drei Prinzipien bei der Entwicklung der Plattform: sie soll einfach sein, eine große Auswahl an Beteiligungsfunktionen bieten und sie muss kostenfrei und Open Source sein. Das Ergebnis unserer Arbeit haben wir zahlreichen Besucher*innen am 14. November 2019 mit einem großen Event präsentiert (mehr dazu unter „Veranstaltungen“).

adhocracy+ ist einfach, weil keine Software installiert und selbst gehostet werden muss. Stattdessen braucht es nur vier Schritte, um eine Organisation zu registrieren und ein Beteiligungsprojekt zu starten. Die Plattform bietet zum Start neun verschiedene Beteiligungsmodule, vom einfachen Brainstorming über kartenbasierte Beteiligungsformate bis zur Umfrage oder Kommentierung von Texten. Die Nutzung von adhocracy+ ist kostenfrei: Alle Funktionen können von Organisationen ohne Limitierungen genutzt werden. Außerdem ist der Code Open Source unter der Lizenz AGPLv3. Zusätzlich zu den eigentlichen Beteiligungsfunktionen bieten wir Anleitungen und Erklärungen in Form eines Wikis an. Außerdem beschreiben wir in bisher 15 Fallstudien (Use Cases), wie adhocracy+ von NGOs, in Kommunen, in Bürgerräten oder von Politiker*innen genutzt werden kann. Zusätzlich bieten wir kostenlose Workshops für Gruppen von Organisationen an, um ihnen die digitalen Beteiligungsmöglichkeiten zu erklären und beim

Einrichten von Projekten auf adhocracy+ Hilfestellung zu leisten. Bereits beim Launch-Event im November 2019 haben wir sehr starkes Interesse an der Plattform vernommen und werden adhocracy+ in 2020 in zahlreichen Praxis-Projekten testen. Außerdem planen wir, die Funktionen der Plattform laufend zu erweitern. Wenn du die Entwicklung der Plattform

und den Betrieb unterstützen willst, kannst du an unseren Verein spenden. Am einfachsten geht das unter <https://adhocracy.plus/info/support/>. Außerdem planen wir, interessierte Menschen in die Weiterentwicklung mit einzubeziehen und den Community-Aspekt der Plattform weiter auszubauen. Dazu werden wir uns in 2020 neue Ideen und Konzepte überlegen.





meinBerlin

Auftraggeberin: Regierender Bürgermeister von Berlin, Senatskanzlei
 URL: www.mein.berlin.de
 Zeitraum: seit 2014
 Nutzer*innen: ca. 13.000

meinBerlin ist die zentrale Anlaufstelle für alle, die an der gemeinsamen Gestaltung der Hauptstadt interessiert sind. Alle zwölf Berliner Bezirke, die Senatsverwaltungen, die Berliner Quartiersmanagements und landeseigene Organisationen haben über meinBerlin die Möglichkeit, die Stadtgesellschaft über ihre Projekte zu informieren und sie zu deren Ausgestaltung zu befragen. Seit dem Launch der Plattform im Herbst 2015 ist die Anzahl der Projekte auf über 400 angestiegen. Im

Jahr 2019 waren es alleine 246 Projekte. Dabei reicht das Spektrum von kleinteiligen Kiezkassen und Spielplatzumgestaltungen über brisante Themen wie die Umgestaltung der Bergmannstraße bis hin zu Projekten von gesamtstädtischer Relevanz, wie es zum Beispiel die Beteiligung zur Entwicklung einer Charta für das Berliner Stadtgrün ist. Mit 12 unterschiedlichen Verfahrenstypen und den Vorhabenlisten ist meinBerlin die umfangreichste adhocracy-Plattform. Dennoch

schaffen wir es, die Plattform durch ein leicht verständliches, barrierearmes und vollständig responsives Interface für alle bedienbar zu machen. In den zahlreichen Schulungen, die wir für die Mitarbeiter*innen aus der Verwaltung anbieten, erhalten wir immer wieder das Feedback, wie einfach es auch für wenig technikaffine Menschen sei, ein eigenes Projekt anzulegen. Noch eine gute Nachricht: Durch zwei große und einige kleinere Entwicklungen konnten wir die Nutzung von meinBerlin im Jahr 2019 sowohl für die Bürger*innen als auch für

die Projektinitiator*innen noch einfacher machen.

Denn wir haben das Jahr mit einem großen Release begonnen: Eine neugestaltete Startseite sowie eine kartenbasierte Projektübersicht wurden im Februar gelauncht. Die Startseite zeigt nun u.a. eine Art Schaufenster, das auf einzelne Projekte oder Aktivitäten von Bezirken hinweist. Die Projektübersicht wurde um eine Karte ergänzt, außerdem wurden die Filter komplett überarbeitet und um Themen und Bezirksfilter ergänzt. Diese Änderungen waren Voraussetzung für die Integration der neuen Vorhabenlisten, die nun nach und nach durch die Bezirke und Senatsverwaltungen beschlossen und eingepflegt werden. Im Sinne der Transparenz informiert meinBerlin so nicht nur über die bestehenden digitalen Beteiligungsmöglichkeiten, sondern über alle Vorhaben der Berliner Verwaltungen. Ebenfalls im Sinne der Transparenz wird nun in jedem Projekt automatisch die verantwortliche Verwaltung samt Kontaktmöglichkeit angezeigt.

Großen Erfolg hatte eine visuelle Änderung unseres Folge-Buttons: Eine zentrale Platzierung des Buttons im Projekthead in Verbindung mit der Anpassung des Designs hat zu einer Verdopplung der Projektfollower in sechs Monaten geführt. Follower werden durch automatisch generierte E-Mails oder durch Newsletter der Initiator*innen über Projektaktivitäten auf dem Laufenden gehalten.

Die Einführung des Multimoduls - der Einbindung von mehreren Beteiligungsmodulen in einem Projekt - erfolgte ganz im Sinne der agilen Entwicklung in vielen kleinen Schritten: Es wurden Modulka-cheln eingeführt, welche auf parallel oder nacheinander stattfindende Beteiligungsmöglichkeiten hinweisen. Die Zeitleiste wurde komplett überarbeitet und navigiert die User*innen durch alle Phasen der Beteiligung. Im Dashboard folgt das Anlegen von Projekten und Modulen einer neuen Logik mit angepassten Navigationselementen. Die Anpassungen werden vor dem Release Anfang 2020 noch um einen neuen Projektlotsen ergänzt und dann freuen wir uns auf eine übersichtliche Darstellung auch komplexerer Beteiligungsprozesse.

Die 4 Highlights unter den auf meinBerlin laufenden Beteiligungsprojekten waren im Jahr 2019:

Mobilitätspunkte im Bezirk Charlottenburg-Wilmersdorf:
<https://mein.berlin.de/projects/verkehrsplanung-mobilitatspunkte-im-bezirk-charlot/>

Charta für das Berliner Stadtgrün:
<https://mein.berlin.de/projects/erarbeitung-einer-charta-fur-das-berliner-stadtgru/>

Öffentliche Auslegung des Entwurfs des „Lärmaktionsplan Berlin 2018-2023“:
<https://mein.berlin.de/projects/offentlicheauslegung-des-entwurf-des-larmaktionsp/>

Straßenbahn Alexanderplatz - Potsdamer Platz/Kulturforum:
<https://mein.berlin.de/projects/strassenbahn-alexanderplatz-potsdamer-platzkultur-2/>

SPD Debattenportal

Entwickelt in Partnerschaft mit und beauftragt von der Sozialdemokratischen Partei Deutschland (SPD)
URL: www.debattenportal.spd.de
Zeitraum: seit Juli 2018
Partner: Sozialdemokratische Partei Deutschland (SPD)

Neben der Kooperation mit Kommunen, zivilgesellschaftlichen Akteur*innen und Forschungseinrichtungen steht seit der Gründung unseres Vereins die Kooperation mit Parteien im Zentrum unserer Arbeit. Nachdem bereits die SPD im Jahr 2015 zwei individuelle Onlinebeteiligungprojekte mit unserer Software Adhocracy durchgeführt hat (#digitalLEBEN, Perspektivdebatte 2025), wurden wir im Juli 2018 damit beauftragt, das SPD Debattenportal zu entwickeln.

Das Debattenportal verfolgt den Zweck, allen SPD-Mitgliedern die Möglichkeit zu geben, miteinander zeit- und ortsunabhängig über die unterschiedlichen Themen der SPD zu diskutieren. Nach Abschluss der Entwicklung wurden in einem ersten Schritt die unterschiedlichen Themenfelder des Erneuerungsprozesses auf der Plattform debattiert:

- Wachstum für alle
- Arbeit von Morgen
- Neues Miteinander
- Wir in der Welt

Nach den ersten Rückmeldungen der Mitglieder zu den Prozessen wurden weitere Module innerhalb der Plattform etabliert: das Modul zur Ideensammlung und das zur Textkommentierung. Mit Hilfe dieser neuen Prozessstypen war es der SPD möglich, Ideen und Best Practice Beispiele zur Parteiarbeit zu sammeln. Wie bei vielen unserer anderen Projekte auch, geht es bei dem Debattenportal darum, die Teilnehmenden in ein Gespräch

miteinander zu bringen. Die Möglichkeit, dies online tun zu können, wurde von vielen SPD-Mitgliedern insbesondere deshalb gelobt, weil sich hieraus neben der Arbeit in lokalen Ortsvereinen auch Diskussionen zu unterschiedlichen Themenfeldern über die Grenzen der Ortsvereine hinaus kontinuierlich führen lassen. Darüber hinaus kann die SPD durch das Debatten-

portal Stimmungsbilder zu unterschiedlichen Fragen erstellen und damit die Meinungen der Parteibasis in ihre internen Prozesse stärker einfließen lassen.

2019 wurde das Debattenportal hinsichtlich der Nutzer*innenfreundlichkeit und der Benutzer*innenerfahrung weiterentwickelt. Vor allem in den Bereichen „Empfehlungen“ und „Debattenfunktion“ ist es nun für die Nutzer*innen einfacher, Kommentare hervorzuheben, zu sortieren und sich die neuesten Ereignisse in einem „Action-Feed“ anzeigen zu lassen. Darüber hinaus konnten alle SPD-Mitglieder das Grundsatzpapier zur Europa-

wahl kommentieren. Dadurch wurde das Wahlprogramm „Kommt zusammen und macht Europa stark!“ konsultativ unterstützt. Parteien leben von der Teilnahme ihrer Mitglieder. Natürlich ist dabei das Debattenportal nicht das einzige Werkzeug, das bei der SPD zum Einsatz kommt. Trotzdem stellt es in diesem Zusammenhang einen überzeugenden Beitrag dar, um die Diskussion in großen Mitgliederorganisationen zu gewährleisten und dem Begriff ‚basis-demokratisch‘ eine neue Qualität zu geben.



Advocate Europe

In Zusammenarbeit mit MitOst e.V., finanziert durch die Stiftung Mercator
URL: www.advocate-europe.eu
Zeitraum: 2014 -2019
Nutzer*innen: ca. 54.000
Partner: Stiftung Mercator, MitOst e.V.

Der Ideenwettbewerb Advocate Europe 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 greift damit auf ein reichlich vorhandenes Potenzial zurück, und fördert es zielgerichtet.

Die von uns entwickelte Plattform richtet sich nach allen genannten Zielen. Durch die Nutzung einer Online-Plattform soll sowohl die Auswahl der geförderten Projekte transparent und offen erfolgen,

als auch die Möglichkeit der Vernetzung geschaffen werden - eine radikale Innovation, die im starken Kontrast zu herkömmlichen Ideenwettbewerben steht, die sich bisher eher als ‚Black Box‘ verhielten.

Gemeinsam 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 Projektinitiator*innen können dabei eine Anschubfinanzierung sowie ideelle Unterstützung erhalten und sich auf der Plattform untereinander vernetzen.

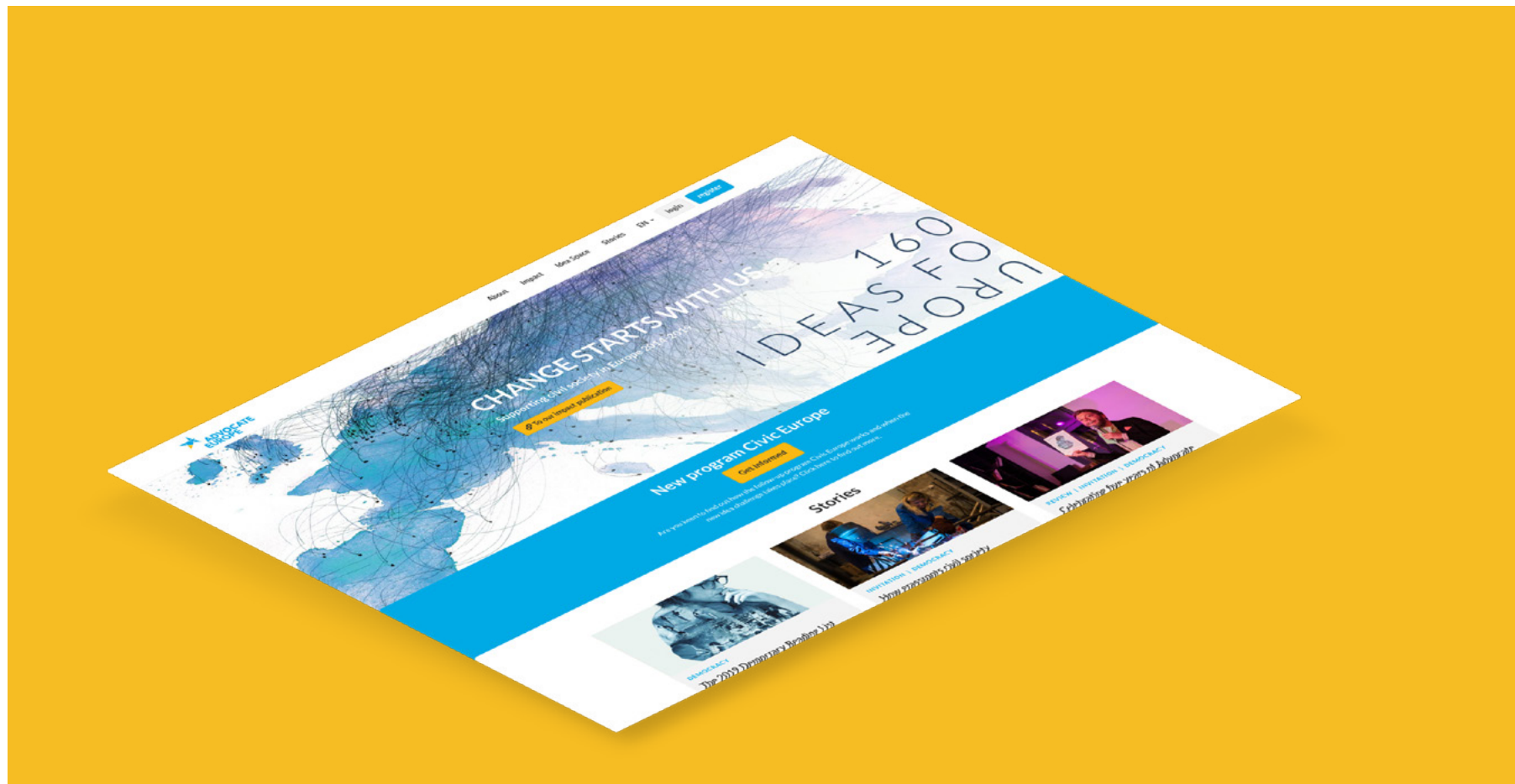
Der Ideenwettbewerb Advocate Europe wurde im Jahr 2015 zum ersten Mal unter der URL <https://advocate-europe.eu/> online durchgeführt. Im Jahr 2016 fand eine zweite Iteration statt, 2017 wurde die Plattform dann für die dritte Durchführung neugestaltet. Nach dem Launch der überarbeiteten Plattform im Oktober 2017 begann die Ideeneinreichung zu dem Thema „Democracy in Europe“ im November 2017.

die Projekte weiter zu verfeinern. Während der Jurysitzung im Juni 2018 wurden dann aus dieser Shortlist sieben 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: Advocate 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. Dies ist unser Beitrag für eine nachhaltige Demokratisierung.

Ende 2019 wurde das Projekt Advocate Europe abgeschlossen. Die Stiftung Mercator hat in Zusammenarbeit mit MitOst e.V. einen neuen Wettbewerb „Civic Europe“ ins Leben gerufen. Civic Europe besteht zum einen wieder aus einem Ideenwettbewerb, allerdings mit Schwerpunkt regionaler Förderung, und zum anderen aus der Unterstützung von Vereinen und NGOs direkt vor Ort. Die Planung und erste Entwürfe der neuen Plattform starteten bereits Ende 2019. Der erste Ideenwettbewerb findet im Frühjahr 2020 auf <https://advocate-europe.eu/> statt.

Im Januar 2018 endete die Ideensammlung: Es wurden insgesamt 474 Ideen von über 1.000 zivilgesellschaftlichen Organisationen aus 43 Ländern online eingereicht. Diese wurden von den Nutzer*innen der Plattform 3.261 Mal kommentiert. Von den teilnehmenden Organisationen wurden über die Plattform 4.017 Stimmen abgegeben, um den Community Award zu vergeben. Die Gewinner dieses Preises wurden zusammen mit 30 weiteren Ideen zum „Idea Challenge Camp“ eingeladen, um hier





OPIN/DIGY

Finanziert im Erasmus+ Programm der Europäischen Union
 URL: www.opin.me
 Zeitraum: September 2019 - September 2022
 Nutzer*innen: ca. 4.100
 Partner: nexus Institut, Agenzija Zghazagh,
 Coalition of Youth Organisations - SEGA, u.v.m.

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. OPIN bietet

einen Werkzeugkasten für Organisationen und Verwaltungen, die junge Menschen an Entscheidungen beteiligen wollen. Dabei kann aus sieben verschiedenen Vorlagen für Beteiligungsprozesse gewählt werden und so auf einfache Weise eigene Beteiligungsprozesse gestartet werden. Außerdem werden auf der Plattform Hilfe und Tipps angeboten, wie erfolgreiche Beteiligung für Jugendliche umgesetzt werden 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.

Der Betrieb und die Weiterentwicklung der Plattform OPIN.me wurde von März 2018 bis September 2019 von uns selbst finanziert. Im Sinne unseres Vereinszwecks ermöglichten wir so die Organisation von Begegnungen zwischen Institutionen und Jugendlichen, den Einbezug von Jugendlichen in Entscheidungsfindungsprozesse, sowie die frühe und breit angelegte Förderung und Ausbildung eines demokratischen Bewusstseins. Ganz konkret spiegelt sich dies in der Aufnahme, Einführung und Beratung von etwa 50 neuen Jugendorganisationen und deren kontinuierlicher Unterstützung bei der Umsetzung von Partizipationsverfahren wider.

Seit September 2019 entwickeln wir OPIN.me zusammen mit dem nexus Institut und weiteren Partnern aus Europa, gefördert durch Erasmus+, weiter. Die digitale Jugendbeteiligung befähigt junge Menschen, aktive Bürger*innen von der lokalen bis zur europäischen Ebene zu werden. Die positiven Effekte entfalten sich jedoch nur, wenn der Beteiligungsprozess professionell durchgeführt wird - allein die Nutzung digitaler Werkzeuge reicht nicht aus, um Jugendliche, Verwaltungen und Jugendorganisationen zur Zusammenarbeit zu inspirieren. Leider fehlt es potentiellen Initiator*innen oft an der Erfahrung, den personellen und finanziellen Ressourcen, um ein erfolgreiches Projekt der Online-Beteiligung zu planen und durchzuführen. Dies ist ein Grund dafür, dass erstmalige Pilotprojekte an den vielen unbekannten Herausforderungen und Fallstricken scheitern können, was zu Frustration unter den Teilnehmer*innen führt.

Das strategische Partnerschaftsprojekt „DIGY - Digital youth participation made easy“ im Rahmen von Erasmus+ geht dieses Problem an, indem es den Initiator*innen von Projekten zur digitalen Jugendbeteiligung qualitativ hochwertige

Unterstützung bietet. Der Hilfe-Bereich wird neu strukturiert und gestaltet. Artikel werden so gestaltet, dass sie umfassende Einblicke in die Einrichtung eines digitalen Partizipationsprozesses und die Nutzung von OPIN.me geben. Ausführliche Artikel, Podcasts zur digitalen Jugendbeteiligung und Online-Trainings runden diesen Bereich ab. Zudem wird es einige Best-Practice-Beispiele für digitale Beteiligungsprozesse geben. Diese vermitteln neuen Initiator*innen eine Vorstellung davon, wie solche Prozesse ablaufen, welche Hindernisse es geben kann und wie sie mit diesen umgehen können. Für die Initiator*innen, die sich gegenseitig und Neulingen Fragen beantworten wollen, wird ein Community Modul integriert. Anschließend werden in Multiplikatoren-Workshops auf lokaler Ebene veranstaltet. Es werden neue Initiator*innen eingeladen, sich mit OPIN.me vertraut zu machen und Jugendbeteiligungsprojekte zu starten.

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.



09.05 2019, Berlin

10 Jahre Liquid Democracy

Liquid Democracy hatte Geburtstag! Im Mai haben wir unseren zehnten Geburtstag in unserem Büro gefeiert, mit spannenden Workshops, Cake-Pops und einer Podiumsdiskussion zum Thema „Digitale Beteiligung in Parlamenten“. Die Podiumsdiskussion drehte sich ganz um die Frage, ob digitale Beteiligung wohl schon Realität ist oder doch nur eine Vision. Die Podiumsteilnehmer*innen diskutierten angeregt, und waren sich zumindest insofern einig, dass die Digitale Demokratie in Deutschland noch lange nicht erreicht ist.

Das Publikum konnte sich im Fishbowl Format an der Diskussion beteiligen und sich in der Mitte auf den freien Stuhl setzen. Außerdem haben wir SpeakUp eingesetzt, damit auch via Smartphone Fragen und Beiträge zur Diskussion abgegeben werden konnten. Die spannende und kontroverse Diskussion hat uns mit Denkansätzen zu den Möglichkeiten und Grenzen von Bürger*innenbeteiligung zurückgelassen.

In den Workshops konnten alle Teilnehmer*innen in kleineren Gruppen diskutieren. Uns wurden die Projekte Vote & Vous und Talking Europe vorgestellt, denen es jeweils um den Austausch in der politischen Meinungsbildung in Europa geht. Talking Europe ist eine Plattform, die durch 1:1 Chats einen Austausch von Andersdenkenden in Europa ermöglichen möchte. Vote & Vous beschäftigte sich damit, eine Art „Wahl-o-mat“ für Frankreich zu kreieren. Die Workshopsteilnehmer*innen haben hier schnell gemerkt: es geht nur vordergründig um gut gestaltete Apps und eine bestimmte Wahl. Eigentlich wollen beide Projekte nichts Geringeres erreichen als einen fundierten politischen Diskurs in Europa über Partei-, Ideologie- und Ländergrenzen hinaus.

Der zweite Workshop hatte die französische Grand Débat zum Thema: ein riesiges Bürger*innenbeteiligungsverfahren, initiiert vom Präsidenten Emmanuel Macron. In ihrem Workshop gaben uns Antoine und Morgane von Missions Publiques Einblicke in den Arbeitsprozess hinter der Grand Débat und ließen uns diskutieren, ob auch Deutschland reif sei für eine eigene große nationale Debatte. In Frankreich gab es sowohl Versammlungen, als auch eine Online-Plattform zum Diskutieren. Das Resultat: 1500 Seiten Bericht, der Weisungsrichtungen für die französische Politik geben sollte. Was für ein spannendes demokratisches Experiment. Das fanden auch die Workshopsteilnehmer*innen, die selber in Kleingruppen über Vor- und Nachteile eines solchen Experiments in Deutschland nachdachten.

Wir danken unseren Gästen für ihre spannenden Beiträge:

Podiumsdiskussion

Katalin Gennburg
Mitglied Berliner Abgeordnetenhaus DIE LINKE

Niklas Treutner
Ehemaliges Vorstandsmitglied Liquid Democracy

Yannick Haan
Publizist und Vorsitzender SPD Alexanderplatz

Bianca Praetorius
Demokratie in Europa - DiEM25 (stellvertretend für Dorothee Vogt)



Workshops

Antoine Vergne
Missions Publique

Niklas Rakowski
Talking Europe

Benjamin Kurc
Vote & Vous





14.11.2019, Berlin

adhocracy+ TakeOff - Democracy+ You

Endlich: nach wochenlangem Konzipieren, Entwickeln und Texten stand im November die erste Version der Beteiligungsplattform adhocracy+ auf den Beinen. Seit unserer Gründung 2009 arbeiten wir daran, digitale Demokratie für alle nutzbar zu machen. Denn wir sind davon überzeugt, dass die besten Lösungen entstehen, wenn man sie gemeinsam und demokratisch entwickelt. Das haben wir auch bei dem adhocracy+ take-off Event zum Thema gemacht.

Bevor die Gäste jedoch die Funktionen der Plattform praktisch testen konnten, erläuterte Moritz Ritter zunächst die zivilgesellschaftliche Relevanz der Beteiligungsplattform. adhocracy+ macht nicht nur digital-demokratisches Wissen praktisch nutzbar, sondern befähigt auch zivilgesellschaftliche Organisationen dazu, digitale Beteiligungsprojekte demokratisch umzusetzen. Demokratische Innovation wird dadurch gezielt gefördert.

Im Anschluss an den offiziellen Start von adhocracy+ ging es ans Eingemachte. In drei unterschiedlichen Workshops konnten die Teilnehmer*innen lernen, wie sie ein Projekt für ihr Anliegen in Kommune, NGO oder politischer Arbeit erstellen. Sie orientierten sich an den folgenden Beispielprojekten:

- als Abgeordnete*r einen Bürger*innendialog starten.
- einen Bürger*innenhaushalt durchführen.
- ein Leitbild einer Organisation entwickeln.

Als Erstes wurden jedoch die 6 Grundsätze guter Onlinebeteiligung vorgestellt und diskutiert. Diese sind besonders wichtig, damit die Beteiligung von Teilnehmer*innen ernst genommen wird und letztlich zum Erfolg führt - das gilt gleichermaßen für Bürger*innen in der Stadtpolitik sowie Mitarbeiter*innen einer NGO. Auch boten die Workshops Raum dafür, auf die Vielfalt der 10 Beteiligungsmodule einzugehen.

Es hat uns besonders begeistert zu sehen, dass bei den meisten Teilnehmer*innen die Neugier an der Plattform über ein allgemeines Interesse am Thema hinausging. Die Nachfrage nach digital-demokratischer Mitbestimmung wächst und zeigt uns, dass wir mit adhocracy+ genau den Zahn der Zeit treffen.



Liquid Tank

Der Liquid Tank ist ein neues Format von Liquid Democracy, das den Austausch über die Themen Demokratie und E-Partizipation ermöglichen soll. Im Jahr 2019 haben wir regelmäßig Menschen zu uns eingeladen, damit sie uns von ihren Ideen, Projekten und Visionen erzählen. Im Anschluss an die Vorstellung der Projekte diskutierten wir in einem informellen Gespräch die Potentiale dieser Idee im Kontext der e-Democracy. Manche dieser Liquid Tank Veranstaltungen waren für uns intern ausgelegt, andere waren offen für interessierte Externe.

15.05.2019, Berlin

#1 Kai Gärtner stellt uns DECiDe vor <https://liqd.net/de/blog/liquid-tank/>
Kai Gärtner, Leiter des Projekts „DECiDe - Digital identity, European Citizenship and the Future of Democracy“ am Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft, war bei uns zu Gast um uns zu erklären, worum es bei seinem Projekt geht und um mit uns über die Möglichkeiten und Herausforderungen zu philosophieren. Bei DECiDe geht es darum, einen technischen Prototyp zu entwickeln, der digitale Abstimmungen mit Random Sample Voting kombiniert. Voraussetzung dafür ist ein Pool von digitalen Identitäten, die dann bei unterschiedlichsten Fragen zufällig ausgewählt werden könnten, um abzustimmen. In der anschließenden Diskussion ging es um essentielle Fragen, wie: Wäre DECiDe vielleicht eine gute Möglichkeit für konsultative Abstimmungen? Und wer hat überhaupt die Kontrolle über das System und die Daten der Nutzer*innen?

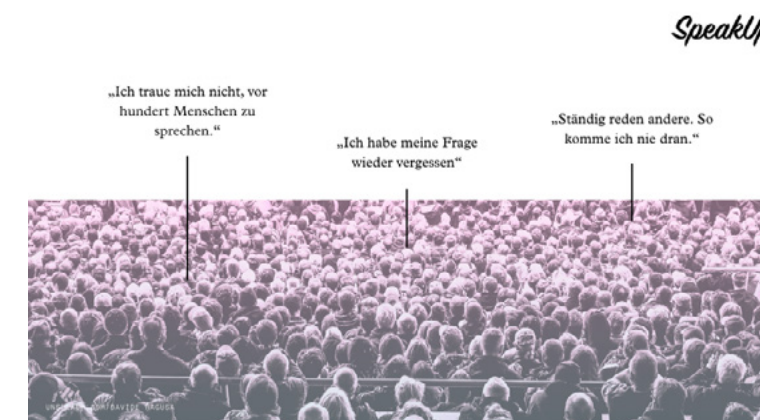
17.07.2019, Berlin

#2 LiquidFeedback - Die Kernfrage bleibt die Akzeptanz <https://liqd.net/de/blog/liquid-feedback-die-kernfrage-bleibt-die-akzeptanz/>
Andreas Böttcher merkte man an, welche Leidenschaft er in seine Projekte steckt. Anlässlich des zweiten öffentlichen Liquid Tanks war der promovierte Informatiker und leidenschaftliche Inline-Skater beim Liquid Democracy e.V. zu Gast, um seine Projekte vorzustellen, bei denen er digitale Demokratie in die Praxis umsetzt. Detailliert zeigte er die Oberfläche und die verschiedensten Funktionen, die seine Beteiligungs-Plattformen bieten. Am Ende bleibt jedoch die Erkenntnis, dass die größte und wichtigste Herausforderung der digitalen Demokratie mit Software allein nicht zu lösen ist. Die Akzeptanz von digitaler Beteiligung bleibt hierbei die größte Herausforderung. Die Projekte des Informatikers beruhen auf einer von ihm angepassten Version der Software LiquidFeedback. Sie wird heute vom Interaktive Demokratie e.V. entwickelt und bildet im Kern den Prozess eines Referendums digital ab - inklusive Initiativen, Quoren und verschiedene Abstimmungsmethoden. So betreibt er zum Beispiel für eine Bau-Genossenschaft und zwei Schulen digitale Plattformen auf Basis von Liquid Feedback.

16.10.2019, Berlin

#3 Bürgerräte <https://liqd.net/de/blog/3liquid-tank/>
Jacob Birkenhäger (IFOK) und Johannes Alber (ehem. IFOK) waren bei uns, um das Modellprojekt „Bürgerrat Demokratie“ zu präsentieren. Das Projekt wurde von IFOK zusammen mit dem nexus Institut durchgeführt und unter anderem vom Mehr Demokratie e.V. initiiert. Konkret ging es darum, die deliberative Demokratie auf Bundesebene zu erproben. Deshalb wurden insgesamt 160 Teilnehmende aus dem gesamten Bundesgebiet per Zufallsauswahl ausgewählt, um zu der folgenden Frage Input zu geben: „Soll die parlamentarische Demokratie durch direkte Demokratie und Bürgerbeteiligung ergänzt werden?“. Der Liquid Tank fand im Vorfeld der Veranstaltung „Tag der Demokratie“ statt, bei der schließlich die Endergebnisse aller Phasen des Beteiligungsprojekts vorgestellt wurden.





SpeakUp

URL: <https://speakup.digital/>

Zeitraum: Seit Januar 2019

Partner: Temporär gefördert vom BMFSFJ im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben! in dem Projekt demokratie.io des betterplace lab

Ende 2018–Juni 2019 fand zum zweiten Mal der Innovationswettbewerb demokratie.io des betterplace lab statt. Fünf Projekte wurden ausgewählt und haben eine Unterstützung von 20.000 Euro zur Umsetzung ihrer Projektidee erhalten. So auch unsere Idee von SpeakUp, einem digitalen Assistenten für inklusivere Diskussionen, der als eines der Gewinnerprojekte ausgewählt wurde.

SpeakUp ist eine Web-Anwendung, die als digitaler Assistent die Redelisten für Moderator*innen vereinfacht, das Bewusstsein für Rede-Dominanzen schärft und diversere und inklusivere Diskussionen ermöglicht. Während einer Veranstaltung können über Smartphones live Fragen gestellt werden, die für die Moderation und die Teilnehmenden einseh-

bar sind. Dies nimmt die Barriere, etwas öffentlich sagen zu müssen und eröffnet einen „safe-space“ für nicht-rededominante Menschen. Gleichzeitig werden der Moderation zu den Fragen Merkmale (z.B. Geschlecht, Alter, Bildung, o.a.) angezeigt, die die fragende Person aus von der Moderation vorgegebenen Optionen selber auswählt. Damit soll es der Moderation erleichtert werden, eine ausgeglichene Diskussion zu führen, denn sie kann Fragen von unterrepräsentierten und nicht-rededominanten Gruppen bewusst in die Diskussion integrieren.

Nach einer ersten konzeptuellen Phase mit Expert*innen-Interviews konnte ein Prototyp auf Basis unserer Software adhocracy entwickelt werden. Er umfasst folgende Features:

- Plattform unter der URL <https://speakup.digital/>
- User-Login für Moderation und Admin
- Interface zum Aufsetzen einer Veranstaltung für Admin mit Zeitangabe, Titel und Beschreibung
- Hinzufügen von Kategorien zu Veranstaltungen für Admins
- Interface für Teilnehmende um Fragen online eingeben zu können
- Automatischer Reload von Fragen
- Anzeige der beantworteten Fragen in einer Statistik
- Einfügen einer Statistik, welche den Anteil der gestellten Fragen nach Kategorie anzeigt
- Liken, Sortieren (nach „neueste“ und „likes“) und Filtern (nach Kategorie) der Fragen
- Markierung der Fragen als beantwortet und favorisiert (sichtbar nur für die Moderation)
- Umsetzung der WebApp nach responsivem UI/UX-Design

Der erste Prototyp wurde anschließend auf einer Veranstaltung von Liquid Democracy gelauncht. Damit begann auch der Testing-Zeitraum für SpeakUp bis Ende Juni 2019. In diesem Zeitraum wurde SpeakUp auf einer weiteren Veranstaltung am 5. Juni 2019 von dem Verein „Tadel verpflichtet!“ und seiner Initiative „Diskursiv“ im Roten Salon der Volksbühne in Berlin eingesetzt. Innerhalb des Testing-Zeitraums erhielten wir weitere Anfragen zur Nutzung, sodass wir SpeakUp über den Testing-Zeitraum hinaus angeboten haben. SpeakUp wurde unter anderem vom nexus Institut, von der Senatsverwaltung für Wirtschaft, Energie und Betriebe, vom Google-Lab und von der Fraktion Bündnis 90/Die Grünen eingesetzt.

SpeakUp hat es mit seinem innovativen Charakter als Modul auf unsere Plattform adhocracy+ geschafft. Als „interaktive Veranstaltung“ ist es dort nun von der Öffentlichkeit einsetzbar und nutzbar. Wir freuen uns, dass wir SpeakUp so über den Projektrahmen hinaus langfristig anbieten können.

Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie leben!

und der



Erstellung eines Kommunikationskonzeptes im Leitlinienprozess für Beteiligung von Bürgerinnen und Bürgern an der Stadtentwicklung

URL: <https://leitlinien-beteiligung.berlin.de>
Zeitraum: 2017- September 2019
Partner: Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Wohnen Berlin, nexus, MediaCompany

Im Rahmen der Erarbeitung von Leitlinien für Bürger*innenbeteiligung an der Stadtentwicklung in Berlin hat Liquid Democracy zusammen mit den Partnern nexus und MediaCompany den Auftrag über die Erstellung eines Kommunikationskonzeptes erhalten. Die Leitlinien sind zentraler Bestandteil von dem Ziel des Senats des Landes Berlins, die Beteiligung von Bürger*innen als Prinzip der politischen Willensbildung verstärkt zu fördern und sie an der Entwicklung Berlins zu beteiligen. Am 28. August 2019 wurden die Leitlinien für Beteiligung von Bürger*innen öffentlich präsentiert. Zur Erarbeitung der Leitlinien hatte sich ein Arbeitsgremium konstituiert, bestehend aus Berliner Politik, Verwaltung und Bürger*innen. Die Bürger*innen wurden in einem Partizipationsprozess online auf meinBerlin sowie in Werkstätten vor Ort beteiligt.

In 2019 lag der Fokus der kommunikativen Begleitung darauf, Berliner*innen und interessierte Akteure der Stadtgesellschaft über die dritte Werkstatt sowie über Zielgruppenwerkstätten einzubeziehen und über den Prozess der Leitlinienentwicklung zu informieren. Liquid Democracy war dabei für die Konzeption, Planung und Durchführung eines Online-Beteiligungsprozesses mit mehreren Online-Beteiligungen zuständig. In enger Abstimmung mit unseren Partnern*in-

nen, der Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Wohnen Berlin, nexus und MediaCompany setzten wir Online-Beteiligungen zum Beispiel zur öffentlichen Diskussion der Instrumente der Leitlinien und zur internen Besprechung der Entwürfe zu den Leitlinien vom Arbeitsgremium um.

We, the Internet

Zeitraum: Oktober 2019-Dezember 2020
Partner: Missions Publiques, Förderung durch Auswärtiges Amt

Das Projekt „We, the Internet“ findet im Rahmen einer Förderung durch das Auswärtige Amt in den Jahren 2019-2020 statt. Während in 2019 konzeptionell am Beteiligungsverfahren gearbeitet wurde, soll im Jahr 2020 das Beteiligungskonzept umgesetzt werden.

Das Projekt zielt darauf ab, die Bürger*innen in die Entscheidungen über ihre Zukunft einzubeziehen. Von hoch erschlossenen urbanen Gebieten zu weniger erschlossenen ländlichen Gebieten soll diese Möglichkeit der Beteiligung im Netz stattfinden. Der Dialog soll Tausende Bürger*innen auf der ganzen Welt einbeziehen und Dutzende Länder abdecken, um einen Kommunikationskanal zwischen Bürger*innen und Expert*innen zu öffnen.

Die Onlinebeteiligung über die Open-Source-Beteiligungsplattform adhocracy+ ist Teil des Beteiligungskonzeptes für das Projekt „Global Citizens Dialogue/ We, the Internet“. Sie hat die Funktion, die geplante Bürgerbeteiligung zu den Themenfeldern „Internet and me“, Digital Identity“, „Digital Public Sphere“ und „The Future of Internet“ in die Breite zu tragen. Eine Onlinebeteiligung hat im Vergleich zu den geplanten Vor-Ort-Beteiligungsformaten den entscheidenden Vorteil, dass sie sowohl orts-, als auch zeitunabhängig funktioniert und sich für eine

kostengünstige Skalierung des Kreises der Teilnehmenden ergänzend besonders gut eignet. Ein weiterer Vorteil ist, dass sich durch die Ausweitung des Teilnehmerkreises auch die Debatte stärker gesellschaftlich verankern lässt. Um dies zu erreichen, soll ein Teil der Fragestellungen aus dem von unserem Projektpartner Mission Publique aus Frankreich erstellten Beteiligungskonzept auf den Onlinedialog übertragen werden. Durch die Modularität und Flexibilität von adhocracy+ lassen sich die Fragestellungen aus den deliberativen Methoden vor Ort mit geringen Anpassungen an der Software als selektives digitales Abbild des Deliberation Days abbilden. Eine besondere Herausforderung betrifft die Mehrsprachigkeit des Projekts sowie die Transformation der Offline-Methode in ein möglichst vergleichbares Online-Format.

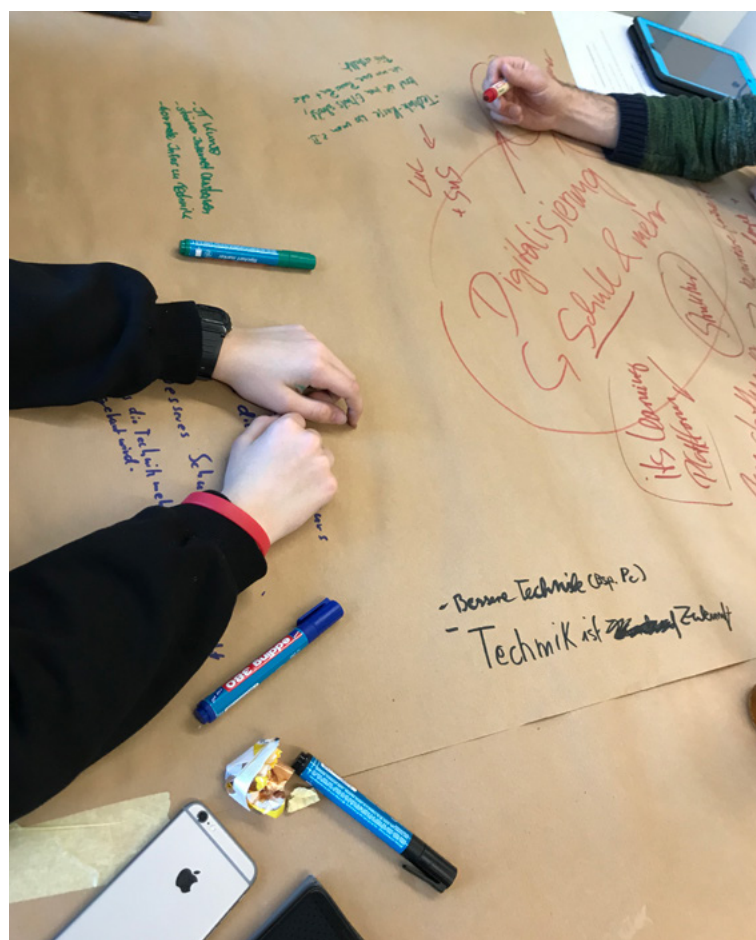
Um diese Herausforderungen zu adressieren, haben wir von Liquid Democracy verschiedene Umsetzungsmöglichkeiten evaluiert, die im Rahmen des Projektes im Jahr 2020 umgesetzt werden können.

Pank:Camp

Zeitraum: August-Dezember 2019
Partner*innen: AG Urban, Medienzentrum Pankow
Auftraggeberin: Bezirksamt Pankow von Berlin

Wie kann man die Beteiligung von Kindern und Jugendlichen verbessern, die sich politisch engagieren wollen? Auf welchen digitalen Wegen können wir jungen Menschen Gehör verschaffen? Was können wir in Bezug auf digitale Beteiligung von ihnen lernen?

Ziel des Projekts war es, mit Kindern und Jugendlichen in gemeinsamen Lern- und Experimentierräumen die Anforderungen an digitale Beteiligungsformate besser zu verstehen. Hierzu wurden an einer Integrierten Sekundarschule in Pankow (Weißensee) ein Pank:Camp und drei Pank:Labs durchgeführt.



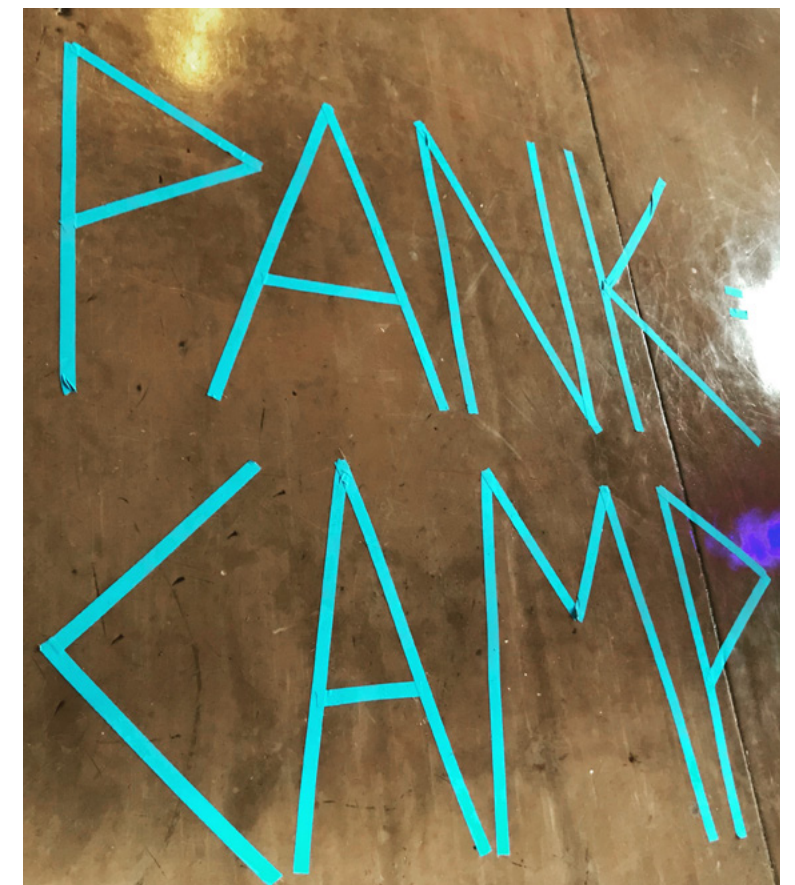
Im Rahmen des Projektes haben Schüler*innen der 9. Jahrgangsstufe die Aufgabe bekommen, kommunikative Wege zu erarbeiten, um auf die für sie wichtigsten Themen aufmerksam zu machen. Indem die Schüler*innen ihre eigenen Themen benennen und bearbeiten sollten, haben wir als Team der Projektverantwortlichen eine beobachtende und unterstützende anstelle einer lehrenden Rolle eingenommen.

Für diesen Ansatz wurde in einem ersten Schritt ein Pank:Camp mit der gesamten Jahrgangsstufe durchgeführt. Das offene Format eines Barcamps hat den Schüler*innen einen Raum gegeben, Themen einzubringen und zu diskutieren, die sie an ihrer Schule oder dem Bezirk Pankow gut oder schlecht finden. Daraus wurden konkrete Forderungen abgeleitet und auf der Plattform Opin.me [<https://opin.me/de/projects/pankcamp-unsere-forderungen/>] gesammelt.

In einem zweiten Schritt fanden drei Pank:Labs statt, in denen es um die Weiterentwicklung der Themen und das Testen von Beteiligungstools ging. Die Jugendlichen wurden dabei begleitet, sich mit ihren Themen auseinanderzusetzen und darüber nachzudenken, mit welchen (digitalen) Methoden diese Themen an die Verantwortlichen und/oder die Mitschüler*innen herangetragen werden könnten. Dazu wurden die Forderungen zunächst konkretisiert und Hintergründe recherchiert. Um geeignete Beteiligungstools für ihr Anliegen zu finden, haben die Schüler*innen eine Reihe von Tools getestet und ihr Feedback dazu geben. Zuletzt haben sie Strategien und Materialien für ihre Themen erarbeitet: Was ist unsere Message und auf welchen Wegen wollen wir die Verantwortlichen/ unsere Mitschüler*innen auf unsere Themen aufmerksam machen?

Aus dem Prozess und der Zusammenarbeit mit den Schüler*innen konnten wir folgende Empfehlungen für digitale Beteiligungsprojekte für Kinder und Jugendliche ableiten:

1. Sucht Euch Projektpartner*innen, über die ein persönlicher Kontakt zu den Teilnehmer*innen hergestellt werden kann.
2. Nutzt zielgruppengerechte Kommunikationsmedien, um auf euer Projekt hinzuweisen.
3. Nehmt die Teilnehmer*innen ernst und kommuniziert auf Augenhöhe (Vertrauen schaffen).
4. Formuliert ein klares Beteiligungsversprechen, damit die Teilnehmer*innen erfahren, dass sich ihr Engagement im Projekt lohnen wird. Haltet Euch an das Versprechen!
5. Nutzt digitale Tools, welche mobil zugänglich und übersichtlich gestaltet sind und welche die personenbezogenen Daten der Teilnehmer*innen schützen.
6. Moderiert digitale Beteiligungsprozesse um die Teilnehmer*innen vor Cybermobbing und einer Verletzung ihrer Persönlichkeitsrechte zu schützen.
7. Beteiligungsprozesse müssen möglichst themen- und ergebnisoffen sein und flexibel genug, um auf geänderte Schwerpunkte reagieren zu können.
8. Beteiligungsprozesse brauchen gemeinsam verabredete, klare Absprachen bezüglich der Projektgestaltung und Kommunikation.
9. Für begleitende Offline-Formate: die richtige Auswahl an Snacks und Getränken steigern die Motivation erheblich!



10. Haltet ein entsprechendes Budget bereit für die Prozessgestaltung und Moderation der Online-Beteiligung sowie für die Durchführung begleitender Veranstaltungen.

Dieses Projekt hat besonders von dem direkten Kontakt mit der Schüler*innen profitiert und zeigt erneut, wie wichtig die effektive Beteiligung von Jugendlichen auch in der Projektkonzeption selbst ist. Das gilt für analoge und digitale Beteiligungen gleichermaßen!

Vorträge

Carolin Klingsporn
„Digitale Bürgerpartizipation am Beispiel der Beteiligungsplattform meinBerlin“

Berlin, 10.01.2019 - in der Vorlesungsreihe „Electronic Government“ an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

Moritz Ritter
Digitale Beteiligungsformate für kommunale Beteiligung

Frankfurt, 09.02.2019 - im Rahmen des Frankfurter Demokratiekonvents

Gereon Rahnfeld
„Online Beteiligung mit Adhocracy - Erfahrungen aus der Praxis“

Bern, Schweiz, 14.03.2019 - im Rahmen der Schweizer Civic Tech-Konferenz

Carolin Klingsporn & Moritz Ritter
„Liquid Democracy“

Berlin, 16.05.2019 - Delegation von Doktorand*innen des Düsseldorfer Instituts für Internet und Demokratie

Moritz Ritter
„Demokratie und Teilhabe“

Berlin, 13. & 14.09.2019 - im Rahmen der Stadtmacher Akademie organisiert vom Bundesverband für Wohnen und Stadtentwicklung

Carolin Klingsporn
„Wie das Internet unsere Demokratie beflügeln kann“

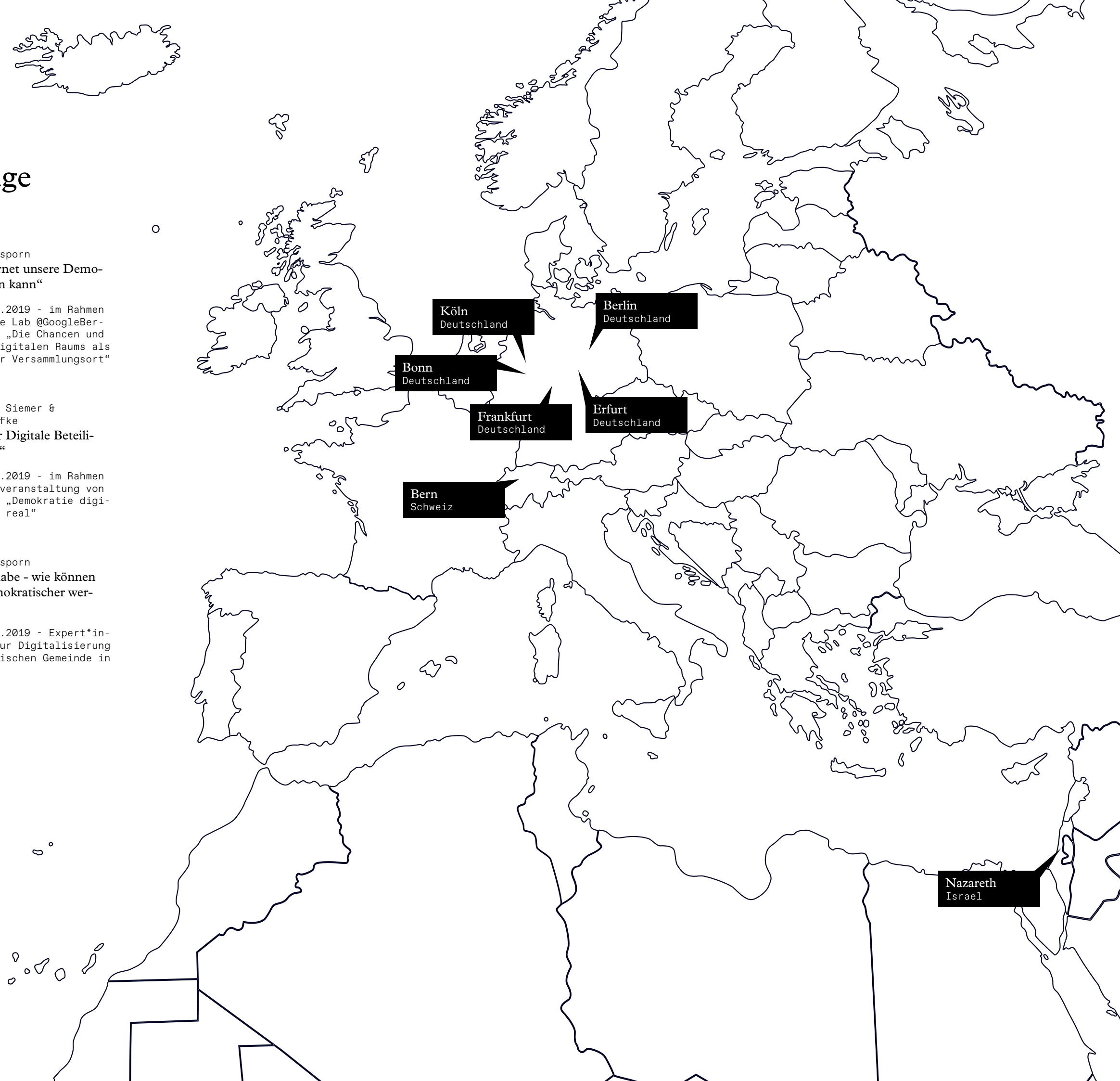
Berlin, 10.10.2019 - im Rahmen des Governance Lab @GoogleBerlin zum Thema „Die Chancen und Risiken des digitalen Raums als demokratischer Versammlungsort“

Marie-Kathrin Siemer & Magdalena Noffke
„SpeakUp, der Digitale Beteiligungsassistent“

Berlin, 21.11.2019 - im Rahmen der Abschlussveranstaltung von demokratie.io „Demokratie digital, Teilhabe real“

Carolin Klingsporn
„Digitale Teilhabe - wie können wir digital demokratischer werden?“

Berlin, 12.12.2019 - Expert*innengespräch zur Digitalisierung in NGOs, Türkischen Gemeinde in Deutschland



Gereon Rahnfeld
„Digital Social Innovation Future Workshop“
Berlin, 25.01.2019 - mit Nesta & Better Place Lab bei Mozilla

Marie-Kathrin
„Between Cohesion and Coercion“
Nazareth, Israel, 25.-29.02.2019 - im Rahmen des Comparative Social Cohesion Forum
https://www.youtube.com/watch?time_continue=65&v=GhA_BawZU7Y&feature=emb_logo

Marie-Kathrin Siemer
„Mehr Demokratievertrauen durch gute Beteiligung?“
Berlin, 01.03.2019 - Workshop zur Kriterienentwicklung für gute Beteiligung der Friedrich-Ebert-Stiftung

Carolin Klingsporn
„Partizipation“
Bonn, 17.09.2019 - Expertenaustausch des Aktion-Mensch-Projekts „Kommune Inklusiv“

Carolin Klingsporn & Moritz Ritter
„Praxissymposium Online-Participation in Kommunen“
Köln, 24.05.2019 - Messe-Stand zu der Beteiligungssoftware Adhocracy

Marie-Kathrin Siemer
„Digitale Teilhabe - Wie können wir digital demokratischer werden?“
Erfurt, 28.09.2019 - open Transfer CAMP Demokratie in Erfurt

Moritz Ritter
„„Wie stärken wir die Gesellschaft der Zukunft?“
Berlin, 06.05.2019 - organisiert von politik-digital e.V. im Amplifier Berlin

Marie-Kathrin Siemer
2nd German-American-Israeli Comparative Social Cohesion Forum (02/2019):
„Social Cohesion, Social Coercion - A short Note of My Impressions“.

Erreichbar unter: <https://liqd.net/de/about/publications/>

Marie-Kathrin Siemer und Luca Thüer
Learning Journey demokratie.io (03/19)
„Typ, hör zu“ - Ein Plädoyer für eine inklusivere Diskussionskultur“.

Erreichbar unter: <https://www.demokratie.io/typ-hoer-zu-ein-plaedoyer-fuer-eine-inklusive-re-diskussionskultur/index.html>

Moritz Ritter und Luca Thüer im Interview KOMPASS Stadtmagazin (4/19):
„Eine Neue Demokratie“

Erreichbar unter: <https://is-suu.com/stadtmagazinkompass/docs/04-19/16>

Marie-Kathrin Siemer
Learning Journey demokratie.io (05/19)
“Speak Up-Launch - Get up, SpeakUp!“

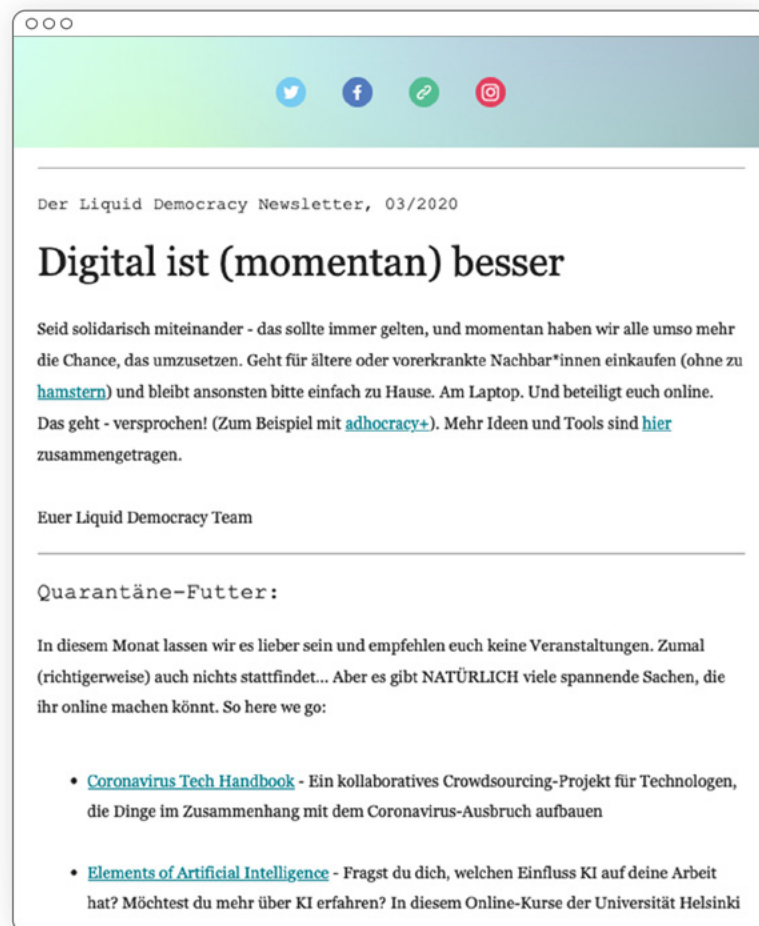
Erreichbar unter: <https://www.demokratie.io/speakup-launch-get-up-speakup/index.html>

Moritz Ritter
„Mehr Macht für die Bürger? MDR Dokumentation (08/19)“.

Erreichbar unter: <https://www.mdr.de/wissen/antworten/demokratie-buergerbeteiligung-100.html>

Marie-Kathrin Siemer
Learning Journey demokratie.io (09/19):
„SpeakUp goes Volksbühne - Unser Prototyp im Test“.

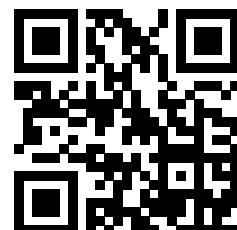
Erreichbar unter: <https://www.demokratie.io/speakup-goes-volksbuehne-unser-prototyp-im-test/index.html>



Seit
Mai 2019

Periodizität
Monatlich
veröffentlicht

Ausgaben
Bisher 11



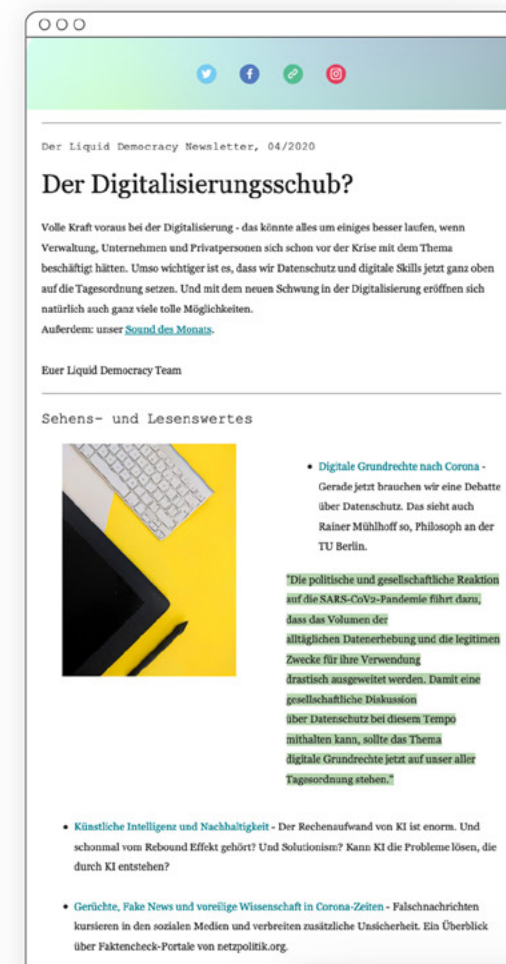
Neu: Newsletter

Digitale Beteiligung liegt nicht nur uns am Herzen - es gibt viele Interessierte und Neugierige, die sich mehr mit dem Thema beschäftigen wollen. Um diese Personen zu erreichen, haben wir den Liquid Democracy Newsletter ins Leben gerufen. Einmal im Monat tragen wir Bemerkenswertes zu dem Themenkomplex digitale Demokratie und Bürger*innenbeteiligung zusammen, und die Leser*innenzahl wächst von Monat zu Monat.

Wir stellen relevante Artikel und Neuigkeiten vor, schlagen unseren Leser*innen hörenswerte Podcasts vor, und präsentieren Bücher oder Studien. Thematisch hängen diese Beiträge immer mit unserer Arbeit zusammen, wir schauen aber auch mal über den Tellerrand unserer aktuellen Projekte, um einen Überblick über die abwechslungsreiche digitale-Beteiligungs-Landschaft zu vermitteln. Wenn wir selber Blogartikel verfassen oder Interviews

geben, weisen wir im Newsletter natürlich auch darauf hin. Eine weitere Rubrik sind unsere Veranstaltungshinweise, wo wir auf Konferenzen, Diskussionen, Meet-ups und mehr aufmerksam machen. Vieles davon in Berlin, da sich der Großteil unser Abonnent*innen auch in Berlin befindet. Den letzten Abschnitt widmen wir unserem Team: jeden Monat wird ein Teammitglied vorgestellt, mit drei kurzen Fragen.

Der Newsletter behandelt relevante, aktuelle, ernste Themen. Trotzdem ist der Ton optimistisch, eher informell, und manchmal lustig. Das gelegentliche gif kommt auch immer gut an. Einen Feedback Mechanismus gibt es natürlich auch, und bis jetzt hören wir nur Gutes! Dieses inhaltliche Feedback ist uns wichtig, gleichzeitig verzichten wir darauf, Klickzahlen zu tracken.



Wir haben unter anderem diese Themen behandelt:

- Deliberative Demokratie & Bürger-räte
- Beteiligung bei Stadtentwicklung & die digitale Stadt
- Digitale Sicherheit & Datenschutz
- Aktuelle politische Entwicklungen, z.B SPD Parteivorsitz, Ministerwahl in Thüringen, neue EU-Kommission, US Vorwahlen
- Open Source
- Klima & Digitalisierung
- Diskriminierung in der Tech Szene und der Einfluss von Algorithmen
- Online Diskussionen & Hate Speech
- Demokratieforschung



Impressum

V.i.S.d.P: Moritz Ritter
Anschrift: Am Sudhaus 2, 12053 Berlin

Telefon: +49 30 6298 4840
E-Mail: hallo@liqd.net

Berlin, den 21.07.2020



Marie-Kathrin Siemer
Vorsitzende



Carolin Klingsporn
Stellvertreterin

