



DAS GOETHE- INSTITUT UND DIE DIGITALE ZIVILGESELLSCHAFT

EIN MAPPING DES STATUS QUO
UND ZUKÜNFTIGER POTENZIALE



GOETHE
INSTITUT

Sprache. Kultur. Deutschland.

DAS GOETHE-INSTITUT UND DIE DIGITALE ZIVILGESELLSCHAFT

EIN MAPPING DES STATUS QUO UND ZUKÜNFTIGER POTENZIALE

IMPRESSUM

Oktober 2020

Goethe-Institut, SUPERRR Lab

Herausgeber: © 2021 Goethe-Institut e.V. Zentrale,

Oskar-von-Miller-Ring 18, 80333 München;

Verantwortlich: Jana Binder, Wolf Iro

Dieses Werk steht unter der Creative-Commons-Lizenz
„Namensnennung – 4.0 international“ (CC BY 4.0). Der Text
der Lizenz ist unter [https://creativecommons.org/licenses/
by/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode) abrufbar.

ÜBER DAS GOETHE-INSTITUT

Das Goethe-Institut ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland. Es fördert die Kenntnis der deutschen Sprache im Ausland und pflegt die internationale kulturelle Zusammenarbeit.

Das Goethe-Institut arbeitet seit vielen Jahren eng mit Akteur:innen der Zivilgesellschaft in Deutschland und den Gastländern zusammen und greift deren Themen, Perspektiven und Entwicklungen im internationalen Austausch auf. Die globale postdigitale Gesellschaft macht die Auseinandersetzung mit den Herausforderungen und Chancen der Digitalisierung und dem damit verbundenen gesellschaftlichen Wandel zwingend notwendig. In zahlreichen internationalen Projekten wie Latitude, Shaping the Past, Kulturtechniken 4.0, Generation A=Algorithmus, Tanz der Algorithmen uvm., beleuchtet, reflektiert und unterstützt das Goethe-Institut die Gestaltung positiver Zukunftsnarrative aus der Zivilgesellschaft heraus. Der Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland und ihrem Potenzial nachhaltige und verantwortungsvolle Perspektiven zu schaffen sowie ihrer globalen Vernetzung, kommt hierbei eine zentrale Rolle zu.

Das Goethe-Institut beauftragt SUPERRR mit der Erstellung eines Mappings zur Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland, mit dem Ziel eine Definition von „Digitaler Zivilgesellschaft“ und ihrer Verortung im Verständnis des Goethe-Instituts zu geben sowie einen Überblick über die derzeitigen Akteur:innen, Themen und Trends zu erstellen. Die Ergebnisse sollen als Arbeitsgrundlage und Ressource dienen, um zivilgesellschaftliche Akteur:innen auf internationaler Ebene mit der Digitalisierung und ihren Folgen, Expertise, Netzwerkarbeit und thematischer Vermittlung zu verknüpfen.

Das Goethe-Institut strebt an, zunehmend als Impulsgeber für die Weiterentwicklung einer Digitalen Zivilgesellschaft weltweit wahrgenommen zu werden. Es übernimmt eine aktive Rolle im Diskurs zur Digitalisierung, indem es diese Auseinandersetzung zum einen intern führt sowie in der Arbeit nach außen global Räume dafür schafft – physisch wie digital.

ÜBER SUPERRR

Superrr ist ein feministischer Think Tank mit Sitz in Berlin, der 2019 von Julia Kloiber und Elisa Lindinger gegründet wurde. Eng vernetzt mit Entwickler:innen-Communities erforscht Superrr neue Technologien und deren Potenziale und Auswirkungen auf die Gesellschaft. Der Fokus liegt dabei auf Diversität und Intersektionalität. Zu den Arbeitsschwerpunkten von Superrr gehörten in den letzten Jahren die Rolle der Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland während der Corona-Pandemie, die Erforschung der sozialen Strukturen in Open-Source-Infrastruktur-Communities und Diskriminierungspotenziale von algorithmischen Entscheidungssystemen im Recruitingbereich.

DAS GOETHE-INSTITUT UND DIE DIGITALE ZIVILGESELLSCHAFT

EIN MAPPING DES STATUS QUO UND ZUKÜNFTIGER POTENZIALE

Das Goethe-Institut arbeitet digital: In den Themen und den Formaten seines Kulturprogramms, in seiner Außenkommunikation, in seinem Informationswesen, in der digitalen Lehre und nicht zuletzt durch die digitalen Services, die intern insbesondere im Sprachbereich bereitgestellt werden. Das Goethe-Institut ist auf einer Vielzahl von Schauplätzen im digitalen Raum präsent, stellt digitale Technologien bereit und greift Entwicklungen digitaler Technologien und der Digitalkultur auf, macht sie anschaulich und diskutiert sie kritisch. Dadurch nimmt das Goethe-Institut eine Mittlerposition ein: zwischen der deutschen Digitalen Zivilgesellschaft einerseits und andererseits den Gesellschaften, in denen das Goethe-Institut aktiv ist und die ihrerseits ebenfalls immer stärker digital aktiv werden und digitale Präsenz einfordern. Das Goethe-Institut sitzt damit an den Schnittstellen zwischen den verschiedenen Digitalen Zivilgesellschaften auf der Welt, besitzt aber auch selbst inhaltliche Anknüpfungspunkte zu ihrer Arbeit.

In den letzten Jahrzehnten wird der Begriff der „Digitalen Zivilgesellschaft“ auch global immer häufiger verwendet. Eine allgemein gültige Definition hierfür gibt es ebenso wenig wie für den Begriff der Zivilgesellschaft selbst, der in seiner modernen Verwendung verhältnismäßig jung ist.¹ Die Initiative „Digitale Zivilgesellschaft stärken“ hat 2020 gezeigt, wie divers die Organisationen und Bewegungen allein in Deutschland sind, die sich selbst der Digitalen Zivilgesellschaft zuschreiben: Neben etablierten Vereinen, Nichtregierungsorganisationen und Think Tanks, die im Bereich der Digitalpolitik aktiv sind, gehören dazu auch Firmen, die gemeinnützige oder soziale Zwecke mit digitalen Mitteln verfolgen oder Open-Source-Technologien entwickeln, Interessensverbände von digital aktiven Menschen, aber auch Bibliotheken oder lose organisierte User Groups.

1 Jean L. Cohen & Andrew Arato, *Civil Society and Political Theory*. MIT University Press, paperback edition 1994.

1 DIGITALE ZIVILGESELLSCHAFT: EINE DEFINITION IM KONTEXT DES GOETHE-INSTITUTS

Was bedeutet „Digitale Zivilgesellschaft“ für die Arbeit des Goethe-Instituts? Um dieser Frage weiter nachzugehen, entwerfen wir als Arbeitshypothese eine Definition der Digitalen Zivilgesellschaft für den speziellen Kontext, in dem die vielfältigen Tätigkeiten des Goethe-Instituts zum Tragen kommen. Diese Definition dient als Grundlage für eine Kartierung der Akteur:innen und der Themen der Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland.

Mit einem eng gefassten Begriff von Digitaler Zivilgesellschaft arbeitet Wirtschaftswissenschaftler und Innovationsforscher Leonhard Dobusch² und versteht sie in seiner Bestandsaufnahme primär als zivilgesellschaftliche Organisationen, die sich digitalen Technologien und ihrem gesellschaftlichen Einfluss widmen. Dabei erkennt er selbst an, dass dadurch viele Menschen und soziale Bewegungen von der Betrachtung ausgenommen sind, die sehr wohl in diesem Bereich aktiv sind, aber entweder bewusst eine formale Organisation ablehnen oder sie schlicht noch nicht vollzogen haben. Generell attestiert er der Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland einen geringen Organisationsgrad. Dieses Bild hat sich seit Erscheinen des Papiers jedoch gewandelt: In den letzten Jahren hat sich eine Landschaft aus spezialisierten zivilgesellschaftlichen Organisationen herausgebildet, welche die Digitalisierung in unterschiedlichen Bereichen aktiv mitgestalten.³

Den weitest möglichen Begriff von Digitaler Zivilgesellschaft bietet dagegen die Idee des Post-digitalen: In einer von Technologie und Datifizierung, also einer kontinuierlichen Erhebung, Auswertung und Interpretation von Daten durchdrungenen Welt sind alle Menschen von der digitalen Sphäre betroffen und damit Teil einer Digitalen Zivilgesellschaft, der sie sich nicht entziehen können – sie können lediglich darüber entscheiden, sie aktiv mitzugestalten oder nicht.

Beide Definitionen bilden Perspektiven ab, unter denen das Goethe-Institut Digitale Zivilgesellschaft verstehen kann: Einerseits die Inputgeber:innen aus der organisierten Digitalen Zivilgesellschaft, die sich zunehmend professionalisiert, um ihre Interessen zu vertreten und Einfluss auszuüben, und die durch ihren Fokus auf Digitalthemen stets auch einen internationalen oder globalen Aspekt in ihrer Arbeit hat. Andererseits die Digitalisierte Zivilgesellschaft, die die Angebote des Goethe-Instituts zu Digitalthemen, über digitale Medien oder durch digitale Technologien nutzt, aber unter Umständen nicht über das Wissen oder die Ressourcen verfügt, aktiv an der Diskussion über das Digitale und an der Mitgestaltung neuer Technologien mitzuwirken. Ihr Interesse kann je nach lokalem oder sozio-kulturellem Kontext stark variieren.

2 [https://www.bewegungsstiftung.de/fileadmin/user_upload/bws/bridge/Anlage 1 - Dobusch 2014 Analyse-Digitale-Bu rgerrechtsbewegung.pdf](https://www.bewegungsstiftung.de/fileadmin/user_upload/bws/bridge/Anlage_1_-_Dobusch_2014_Analyse-Digitale-Bu_rgerrechtsbewegung.pdf)

3 Vgl. Wiebke Rasmussen, Digitalisierung braucht Zivilgesellschaft, 2019 S. 12. Abrufbar unter <https://www.bosch-stiftung.de/de/publikation/digitalisierung-braucht-zivilgesellschaft>

Mit unserer Definition konzentrieren wir uns auf den ersten Fall, also potenzielle Input:geberinnen aus der **Digitalen Zivilgesellschaft**, die zu einzelnen Themen aus ihrer haupt- oder ehrenamtlichen Arbeit berichten können:

Die Digitale Zivilgesellschaft besteht aus sozialen Bewegungen, Kollektiven oder Organisationen, die:

- freien Zugang zu digitalen Technologien, zu digital verfügbaren Daten und Wissen oder zum Internet für das Gemeinwohl bereitstellen,
- Partizipation ermöglichen, z. B. durch die Bereitstellung von Plattformen, aber auch durch Jugend-, Aus- und Weiterbildung zu Medien-, Digital- und Technikkompetenzen,
- Technologien für das Gemeinwohl (Public Interest) entwickeln,
- Auswirkungen von digitalen Technologien auf die Gesellschaft offenlegen,
- digitalpolitische Themen vorantreiben und mitgestalten.

Als Rezipient:innen und Kommentator:innen der Angebote des Goethe-Instituts, die einen Bezug zum Digitalen haben, verstehen wir dagegen die **Digitalisierte Zivilgesellschaft** im weiten Sinn. Die Zielgruppe der digitalen Formate des Goethe-Instituts ist äußerst divers: ihre Interessen, digitalen Fähigkeiten und Vorlieben sind geprägt durch Alter, Bildung, kulturellen und regionalen Kontext. Um diese unterschiedlichen Gruppen zu erreichen, braucht es eine Vielzahl unterschiedlicher Formate und Angebote (vgl. Abschnitt 5).

2 SCHNITTSTELLEN ZUR ARBEIT DES GOETHE-INSTITUTS

Dem Goethe-Institut als Kulturmittlerorganisation kommt im Informations- und Digitalzeitalter eine Rolle zu, aus der sich neue Handlungsfelder ergeben. Wie kann eine Vermittlerposition zwischen der deutschen und anderen Digitalen Zivilgesellschaften aussehen? Welchen Beitrag kann die Digitale Zivilgesellschaft zur Arbeit des Goethe-Instituts leisten, und wie kann das Goethe-Institut im Rahmen seiner Vermittlungstätigkeit Themen und Akteur:innen aus dem In- und Ausland vernetzen? Welche Anforderungen ergeben sich aus der Arbeitsweise der deutschen und der internationalen Digitalen Zivilgesellschaft an mögliche Austauschformate?

Konkret auf den Auftrag des Goethe-Instituts bezogen, ergeben sich aus unserer Sicht folgende erste Anknüpfungspunkte an die Digitale Zivilgesellschaft. Diese Punkte sind aus einer externen Perspektive heraus entstanden und sind ggf. durch weitere Anknüpfungspunkte zu ergänzen, die sich aus der internen Sicht des Goethe-Instituts ergeben.

2.1 DIGITALE ANGEBOTE BEREITSTELLEN

Das Goethe-Institut bietet bereits verschiedene interne und externe digitale Dienste an, die Schnittstellen zu Open-Source-Communities (z. B. die Lernplattform Moodle), Open-Data- und Open-Knowledge-Bewegungen darstellen (z. B. [Wikipedia](#) in Kooperation mit der Deutschen Nationalbibliothek). Eine operative Zusammenarbeit mit diesen Communities ist möglich und wird teilweise bereits gepflegt.

Alle digitalen Dienste des Goethe-Instituts setzen sich mit Datenschutz, Datenhoheit, Nutzerrechten und Partizipationsmöglichkeiten auseinander, sind aber unter Umständen auch von Internetzensur betroffen. Hier werden die Themen bereits gelebt und in der Praxis verhandelt, die im Rahmen von Veranstaltungen oder Publikationen des Goethe-Instituts auf theoretischer Ebene diskutiert werden. Basierend auf diesem umfangreichen Wissen kann das Goethe-Institut den in der Digitalen Zivilgesellschaft häufig diskutierten Aspekt des Wissensmanagements ebenso aufgreifen wie die Frage nach den fehlenden Civic Spaces im digitalen Raum (siehe 4.1).

2.2 DAS AKTUELLE DEUTSCHLANDBILD VERMITTELN

Die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland ist eine der ältesten weltweit und kann auf eine ungebrochene Tradition seit den frühen 1980er Jahren zurückblicken. Auch die ältesten öffentlichen Hackspaces finden sich in Deutschland (z. B. die [c-base](#)).

Zahlreiche Organisationen haben in den letzten Jahrzehnten dazu beigetragen, dass digitale Themen in Deutschland seit Jahrzehnten öffentlich diskutiert werden und Menschen ihre Rechte gegenüber Technologieanbietern und Digitaldienstleistern einfordern (vgl. Abschnitt 3.1 – Souveränität). Eine zweite Generation von Organisationen widmet sich verstärkt der öffentlichen Diskussion über Daten, Information und Wissen sowie der Bereitstellung von Partizipationsmöglichkeiten über Plattformen. Die dritte Generation der Digitalen Zivilgesellschaft widmet sich dagegen der verstärkten Teilhabe von Gruppen, die im digitalen Diskurs unterrepräsentiert sind: durch die Befähigung Jugendlicher und älterer Menschen, die Welt durch Technologie selbst zu gestalten; durch die Vermittlung von Programmier-, Technologie- und Designkenntnissen außerhalb akademischer Kontexte, speziell für Geflüchtete oder Frauen. Viele dieser Initiativen sind spezifisch für Deutschland und prägen den Diskurs über neue Technologien bis heute. Deutschland ist zudem zum Anlaufpunkt für deutsche und internationale Künstler:innen und Designer:innen geworden, die sich in ihrer Arbeit kritisch mit

Digitalthemen auseinandersetzen (z. B. [Nushin Isabelle Yazdani](#), [Lena Ziyal](#), [Julian Oliver](#), [Aram Bartholl](#), [Adam Harvey](#)).

Bei der Vermittlung eines aktuellen Deutschlandbildes ist der lange gewachsene Einfluss dieser Akteur:innen kaum mehr wegzudenken. Ihre Arbeit hat einige Eigenheiten in der deutschen Diskussion über digitale Technologien nicht nur in der Zivilgesellschaft, sondern auch in Politik und Wirtschaft stark geprägt: Beispielsweise die ablehnende Haltung gegenüber Google, Amazon und Co. nicht nur in Form ihrer digitalen Angebote, sondern auch als Investoren in deutsche Städte, gegen die sich Initiativen wie [Fuck off Google](#) und [Make Amazon Pay!](#) formierten, bevor dies auch in New York⁴ zum Thema wurde (dort allerdings wegen der massiven Subventionen, die dem Unternehmen in Aussicht gestellt wurden, nicht wegen ihrer Datenpolitik). Auch für den außerhalb Deutschlands zunehmend ungewöhnlichen Hang zum Bargeld wird eine Furcht vor Überwachung verantwortlich gemacht, die mit digitalen Bezahlmethoden per Karte, App oder Smartphone einhergehen.⁵ Auch die Tendenz, neue Technologien frühzeitig im gesellschaftlichen Kontext zu betrachten, die im Ausland häufig als Technikfeindlichkeit interpretiert wird, ist eine Besonderheit, die thematisierungswert ist (siehe dazu Abschnitt 3.1 – Souveränität).

2.3 DIE DEUTSCHE SPRACHE IM AUSLAND FÖRDERN

Digitale Angebote ergänzen den Lehrbereich des Goethe-Instituts schon lange und gewinnen durch die Covid-Pandemie weiter an Bedeutung. Die junge Generation setzt zunehmend auf zeitsouveränes, unabhängiges Arbeiten, Einflussnahme auf Inhalte und auf Mitgestaltung. Diesen Anforderungen kann das Goethe-Institut mit digitalen Mitteln nachkommen und auch hier auf vorhandenes Wissen der Digitalen Zivilgesellschaft zurückgreifen (z. B. interaktive Open-Source-Lernplattformen, durch Crowdsourcing erarbeitetes oder digitalisiertes Wissen).

Gleichzeitig könnten Lerneinheiten zu digitalem Vokabular die genannten deutschen Eigenheiten der Digitaldiskussion thematisieren und erklären, weshalb die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland manche Themen besonders fokussiert. Auch dazu könnte die Digitale Zivilgesellschaft, insbesondere die zahlreichen Organisationen aus dem Bereich Digitale Bildung, beitragen. So würde andererseits dieser oft sehr auf Deutschland konzentrierte Bereich stärker international vernetzt und könnte neue Kompetenzen aufbauen.

Im Folgenden versuchen wir, die Funktionsweise der Digitalen Zivilgesellschaft zu erklären, indem wir vertieft auf ihre Organisation, ihre Netzwerke, ihre Themen und ihre Arbeitsweise eingehen. Anhand der einzelnen Bereiche versuchen wir auch aufzuzeigen, welchen Herausforderungen sich die Digitale Zivilgesellschaft stellen muss. Durch die zahlreichen Veranstaltungen und Projekte, die das Goethe-Institut in den letzten Jahren durchgeführt hat, bestehen bereits Beziehungen zu allen im Folgenden aufgeführten Bereichen. Wir stellen im Einzelfall dar, wo wir Verbesserungsmöglichkeiten für die Arbeit der Digitalen Zivilgesellschaft sehen.

4 <https://www.nytimes.com/2019/02/14/nyregion/amazon-hq2-queens.html>

5 <https://www.dw.com/en/times-change-but-german-obsession-with-cash-endures/a-43718626>

3 ORGANISATIONSFORMEN UND NETZWERKE

3.1 ORGANISATIONSGRAD DER DIGITALEN ZIVILGESELLSCHAFT IN DEUTSCHLAND

Viele, aber nicht alle Organisationen, die in den Bereich der obigen Definition von Digitaler Zivilgesellschaft fallen, sind ehrenamtlich oder gemeinnützig. Dies hängt einerseits mit der manchmal notwendigen Professionalisierung des digitalen Ehrenamts zusammen: Wenn Initiativen Dienste und Anwendungen entwickeln und diese ihren Nutzer:innen verlässlich zur Verfügung stellen wollen, müssen sie über kurz oder lang professionelle, belastbare Strukturen aufbauen. Vereine sind die gängigste Rechtsform, über die Mitarbeiter:innen angestellt und Drittmittel eingeworben werden. Steigt das Finanzvolumen eines Vereins, dann wächst jedoch auch das persönliche Risiko für die oft ehrenamtlichen Vereinsvorstände. Auch spendenbasierte Modelle spielen eine große Rolle bei der Professionalisierung der Digitalen Zivilgesellschaft. Hier stoßen Initiativen, die konkrete Technologien entwickeln, häufig an eine Grenze: Selbst Open-Source-Communities schaffen es kaum, gemeinnützig zu werden, weil die Schaffung und die Bereitstellung freier Technologien für das Gemeinwohl nur selten als Satzungszweck von Finanzämtern anerkannt werden. Sie gelten sogar als Argument gegen eine Gemeinnützigkeit – Technologieentwicklung gehört der vorherrschenden Meinung nach immer noch in den wirtschaftlichen Bereich. So wurde 2019 dem Verein Freifunk die einmal erteilte Gemeinnützigkeit wieder aberkannt⁶, was für die Digitale Zivilgesellschaft ein bedrohliches Signal war.

Am anderen Ende des Spektrums stehen **Einzelpersonen**, die ebenfalls viel zur Digitalen Zivilgesellschaft beitragen. Bei ihnen handelt es sich vor allem um selbständige Forscher:innen, Künstler:innen, Schriftsteller:innen und Entwickler:innen.

3.2 VERNETZUNG IN DEUTSCHLAND

Die Digitale Zivilgesellschaft ist vielseitig vernetzt, sowohl mit anderen zivilgesellschaftlichen Akteur:innen als auch mit Organisationen außerhalb der Zivilgesellschaft. Ihre Forderungen stehen jedoch oft im Widerspruch zu wirtschaftlichen Interessen von Unternehmen, die deutlich mehr Ressourcen besitzen als zivilgesellschaftliche Organisationen, die von Spenden, öffentlichen Fördermitteln oder Stiftungsgeldern abhängen und die häufig eng mit ehrenamtlichen Communities zusammenarbeiten, wenn sie nicht sogar selbst rein ehrenamtlich betrieben werden.

Organisationen der Digitalen Zivilgesellschaft arbeiten überwiegend eng vernetzt miteinander und mit **Einzelpersonen**, die sich im Bereich als Künstler:innen, Autor:innen oder allgemein als Selbständige etabliert haben. Es ist nicht ungewöhnlich, dass Mitarbeiter:innen einer Organisation gleichzeitig im Vorstand von anderen Organisationen sind – solche Querverbindungen fördern die informelle Zusammenarbeit und schnelle Absprachen, um gemeinsame Ziele zu erreichen. Durch die in der Regel befristeten Arbeitsverhältnisse wechseln engagierte Mitarbeiter:innen nicht selten in ihrer Karriere von einer Organisation zur anderen. So bleibt trotz der hohen Personalfluktuation das Erfahrungswissen Einzelner der Digitalen Zivilgesellschaft erhalten.

Die Digitale Zivilgesellschaft ist ebenfalls eng vernetzt mit nicht-zivilgesellschaftlichen Stakeholdern. Die Art und Weise der Zusammenarbeit variiert jedoch stark. Die Zusammenarbeit mit **politischen Akteur:innen und Einrichtungen** ist zweischneidig. Einerseits ist die Politik Hauptadressatin der Digitalen Zivilgesellschaft, andererseits häufig auch Gegenspielerin. Viele etablierte Akteur:innen der Digitalen Zivilgesellschaft wie die [Stiftung Neue Verantwortung](#), [iRights Lab](#) oder [Das Progressive Zentrum](#) arbeiten auf Policyebene überparteilich und versuchen, über Formate wie Runde Tische

6 <https://forum.ffrn.de/t/aberkennung-gemeinnuetzigkeit-ab-01-01-2020/3122>

oder über Studien und andere Veröffentlichungen das politische Geschehen zu beeinflussen. Diese Formate sind häufig direkt von Ministerien oder parteinahen Stiftungen beauftragt, so dass die Grenze zwischen Digitaler Zivilgesellschaft und Politik zur Grauzone wird. Ein Beispiel hierfür ist das [Innovationsbüro Digitales Leben](#), das als Think Tank und Innovationstreiber zur positiven Gestaltung der Digitalisierung fungiert. Das Innovationsbüro wurde vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) ins Leben gerufen und wird vom [iRights Lab](#) umgesetzt. Ähnlich verhält es sich bei der [Denkfabrik Digitale Arbeitsgesellschaft](#) des Bundesministeriums für Arbeit und Soziales (BMAS), die zwar vom BMAS selbst umgesetzt wird, aber in ihren Projekten eng mit zivilgesellschaftlichen Organisationen kooperiert: Die [Civic Innovation Plattform](#), ein Unterprojekt der Denkfabrik, listet als Kooperationspartner:innen⁷ den [Prototype Fund](#), seinerseits ein Projekt der [Open Knowledge Foundation Deutschland](#), und das stark digital ausgerichtete [Social Entrepreneurship Netzwerk Deutschland \(SEND\) e.V.](#)

Solche engen, verstetigten Kooperationen zwischen zivilgesellschaftlichen Organisationen und öffentlichen Einrichtungen binden einerseits einzelne zivilgesellschaftliche Akteur:innen enger in politische Entscheidungsprozesse ein, andererseits erschließen sich Ministerien so digitale Kompetenzen, die sie dringend benötigen. Auskopplungen wie die Denkfabrik und das Innovationsbüro ermöglichen öffentlichen Einrichtungen nicht nur ein moderneres Branding, sondern auch mehr Flexibilität bei den Karrierewegen der Angestellten und der Arbeitsweise – eine wichtige Voraussetzung, um digital versierte Menschen zur Mitarbeit zu bewegen.

Nicht nur die Vernetzung mit Bundes- und Landesbehörden ist wichtiger Teil der Arbeit der Digitalen Zivilgesellschaft. Gerade auf **lokaler Ebene** leisten zahlreiche kleine Vereine und teils große Netzwerke wichtige Arbeit. Hier entstehen viele Erfolgsgeschichten: Das [Verschwörhaus](#) Ulm ist Makerspace, Bildungsstätte, Ort der politischen Teilhabe und Projekt der Stadtverwaltung⁸. Kein städtisches Projekt, aber in der Zielsetzung ähnlich ist der [Verstehbahnhof](#) in Fürstenberg an der Havel. Andere Initiativen wie [neuland21](#) stärken lokale Initiativen durch Beratung und Aufbauarbeit zu Themen wie New Work, Mobilität, Offene Daten, eGovernment und Making und führen auch Projekte mit lokalen Partner:innen durch. Lokale Initiativen sind häufig Teil eines oder mehrerer Netzwerke wie [Code for Germany](#) (Open Data, Civic Tech, Open Government), [CoderDojo Deutschland](#) (Programmierkurse für Kinder und Jugendliche), [Jugend hackt](#) (Hackathons für Kinder und Jugendliche) oder dem [Verbund Offener Werkstätten](#) (Making, Hardware).

Mit **Unternehmen** vernetzt sich die Digitale Zivilgesellschaft vor allem dann, wenn sie aus einer zivilgesellschaftlichen Initiative hervorgegangen sind. Ein Beispiel hierfür sind Software-Unternehmen, die Open-Source-Produkte entwickeln und die wir deshalb ebenfalls zur Digitalen Zivilgesellschaft zählen, auch wenn sie zweifellos eher am Rand zu verorten sind. Diese Unternehmen arbeiten meist nicht gewinnorientiert, sondern sind eng verzahnt mit ehrenamtlichen, digital arbeitenden Communities. Ein Beispiel hierfür ist die [Nextcloud](#) GmbH aus Stuttgart, die eine weltweit eingesetzte Cloud-Lösung entwickelt. Oder die [Document Foundation](#) aus Berlin, eine Stiftung öffentlichen Rechts, die Träger des ebenfalls weit verbreiteten Opensource-Produkts LibreOffice⁹ ist. An beiden Produkten arbeiten Angestellte ebenso wie Selbständige sowie eine große Gemeinschaft von Freiwilligen.

Mit der **Wissenschaft** ist die Digitale Zivilgesellschaft nur punktuell verzahnt. Organisationen wie Wissenschaft im Dialog, eine gemeinnützige Organisation, die von den führenden deutschen Wissenschaftsorganisationen gegründet wurde, fungiert als Mittlerin in diesem Bereich.

7 <https://www.civic-innovation.de/ueber-uns/unsere-kooperationspartnerinnen>

8 <https://www.ulm.de/leben-in-ulm/digitale-stadt/verschwoerhaus>

9 <https://www.libreoffice.org/>

Kooperationsprojekte fallen meist in den Bereich „Partizipation“. Beispiele hierfür sind Citizen-Science-Projekte, die auf die Mitwirkung der Zivilgesellschaft angewiesen sind und deren Daten manchmal als Offene Daten bereitgestellt werden. Citizen Science geschieht häufig analog, zunehmend aber auch über digitale Plattformen. Beispiele hierfür sind die App [Verlust der Nacht](#), die von zwei Leibniz-Instituten ins Leben gerufen wurde oder das Projekt [Every name counts](#), mit dem die [Arolsen-Archive](#) große Mengen an Unterlagen aus deutschen Konzentrationslagern durch ehrenamtliche Arbeit digitalisieren lassen. Beide Beispiele zeigen, dass solche digitalen Projekte häufig Freiwillige aus ganz unterschiedlichen Ländern akquirieren. Eine Community entsteht, wenn überhaupt, dann auf den Plattformen der Forschungseinrichtungen. Anders verhält es sich bei digitalen Citizen-Science-Projekten, die aus der Zivilgesellschaft heraus entstehen: Hier sind die Träger lokale Communities, die ein Projekt umsetzen und dann ggf. das Wissen an Gruppen in anderen Orten weitergeben. Beispielhaft sei hier das Projekt [Luftdaten](#) genannt, das in Stuttgart gegründet wurde. Luftdaten teilt seine Bauanleitungen für günstige Feinstaub- und Lärmsensoren unter einer offenen Lizenz und stellt die Ergebnisse des Sensornetzwerks als Offene Daten zur Verfügung. Die Sensoren sind mittlerweile weltweit verbreitet.¹⁰

Das Verhältnis der Digitalen Zivilgesellschaft zum **Journalismus** hat sich in den letzten Jahren geändert. Für klassische Medien ist sie nach wie vor Betrachtungsobjekt, seltener auch Gesprächspartnerin. Mit dem Aufkommen des Nonprofitjournalismus, der häufig seinerseits ebenfalls digitale Plattformen und Werkzeuge nutzt oder sich auf Digitalthemen spezialisiert, hat die Digitale Zivilgesellschaft ihr Gegenstück im Journalismus gefunden. Vertreter sind beispielsweise [Correctiv](#), [Netzpolitik.org](#) oder das auf Vermittlung digitaler Recherchekompetenzen spezialisierte [Netzwerk Recherche](#).

3.3 INTERNATIONALE VERNETZUNG

Die Digitale Zivilgesellschaft ist international recht gut vernetzt. Diese Vernetzung sowie internationale Kooperationen finden jedoch überwiegend digital statt, da oft die Mittel für internationale Reisen und Auslandsaufenthalte fehlen. Auch Visaregularien erschweren die persönliche Vernetzung, insbesondere für Akteur:innen aus dem globalen Süden, die in Kooperation mit Organisationen aus dem globalen Norden treten wollen. Eine internationale Vernetzung kostet außerdem zeitliche Ressourcen, die im ehrenamtlichen Bereich knapp sind. Deshalb ist die Vernetzung oft eher punktuell und basiert häufig auf individuellen Beziehungen zwischen Akteur:innen, weniger auf strukturellen Kooperationen zwischen Organisationen.

Je nach thematischer Ausrichtung der einzelnen Akteur:innen gibt es aber durchaus Unterschiede, wie gut eine Organisation der Digitalen Zivilgesellschaft international vernetzt ist. Organisationen, die von der technischen Anwendung ausgehend soziale Probleme thematisieren, sind häufig enger vernetzt mit Gruppen aus anderen Ländern, um technisches Wissen auszutauschen, Standards und Schnittstellen zu verhandeln.

Dazu gehören z. B. die Initiative [Freifunk](#), die mit Partnern wie dem spanischen [GUIFI](#) in Austausch steht, Software-Communities und Communities rund um Civic Tech. So ist beispielsweise [Code for Germany](#) Teil des internationalen Netzwerks [Code for All](#), das 14 Kernmitglieder und 17 affilierte Partner hat. Auch die deutsche [Wikimedia](#) ist Teil eines großen internationalen Netzwerks und war das erste anerkannte Chapter der US-amerikanischen [Wikimedia Foundation](#).

¹⁰ <http://deutschland.maps.sensor.community/>

3.4 HERAUSFORDERUNGEN BEI DER VERNETZUNG

Eine internationale Vernetzung der Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland hat großes Potenzial: Die digitalen Lösungen und Anwendungsfälle, die von ihr in Deutschland diskutiert, eingesetzt und vor allem geschaffen werden, sind meist global einsetzbar. Der Quellcode vieler Anwendungen, welche die Digitale Zivilgesellschaft entwickelt, wird unter offenen Lizenzen bereitgestellt, weshalb sie leicht für andere lokale Kontexte oder andere Datenbestände angepasst werden können. Deshalb werden sie auch in anderen Regionen der Welt besprochen, angewandt oder weiterentwickelt. Umgekehrt kann auch die deutsche Digitale Zivilgesellschaft von Organisationen aus anderen Ländern und deren Erfolgsgeschichten lernen.

Da die Gruppen der Digitalen Zivilgesellschaft ohnehin überwiegend über das Internet miteinander kommunizieren und Technologien wie Wikis und andere Systeme für ihr Wissensmanagement verwenden, wäre es einfach, die Kommunikationsnetze zu öffnen, Wissen zugänglich zu machen und so auch von anderen digitalen Communities auf der Welt zu lernen. Dies geschieht aus mehreren Gründen aber oft nur zögerlich.

Ein speziell auf Opensource-Entwickler:innen ausgerichtetes Forschungsprojekt hat gezeigt, dass selbst bei hochgradig technikaffinen Gruppen der direkte, geordnete persönliche Austausch wichtig ist, um das notwendige Vertrauen aufzubauen, aus dem dann Kooperationen entstehen können.¹¹ Im direkten Kontakt können Menschen außerdem besser den Kontext verstehen, in dem andere Menschen arbeiten. Konflikte durch unterschiedliche Arbeitsweisen, Zielsetzungen, Kommunikation und andere kulturell beeinflusste Faktoren nehmen im Digitalen ab, wenn die Menschen sich zuvor persönlich begegnet sind. Dieser direkte Kontakt findet wegen begrenzter finanzieller Ressourcen überwiegend digital statt. Hierfür fehlen vielen Projekten aber Good-Practice-Beispiele, wie ein solcher digitaler Austausch gestaltet werden kann. Durch fehlende oder wenig durchdachte Community-Betreuung werden Missverständnisse oder Probleme nicht geklärt. Nicht selten prallen unterschiedliche Erwartungshaltungen der digital arbeitenden Menschen aufeinander. Hier fehlt es an Blaupausen dafür, wie internationale und interdisziplinäre digitale Vernetzung gut und mit kulturellem Fingerspitzengefühl geleistet werden kann und diverse Gruppen von Menschen an der Arbeit zu Digitalthemen teilhaben können.

Ein regelmäßiger Austausch in der analogen Welt ist für die meisten Akteur:innen der Digitalen Zivilgesellschaft schlicht zu teuer: Reise- und Veranstaltungskosten müssen Ehrenamtliche oft selbst zahlen. Auch dadurch sinkt die Bereitschaft zur Vernetzung. Hinzu kommt, dass klassische Vernetzungsformate wie Konferenzen und Kongresse aus einem wissenschaftlichen oder wirtschaftlichen Kontext kommen und nicht die Ansprüche erfüllen, die die Digitale Zivilgesellschaft stellt: Die Teilnehmenden können sie nicht aktiv inhaltlich mitgestalten und finden oft auch nicht die räumlichen Voraussetzungen vor, um auf diesen Veranstaltungen spontane Coding-Sessions, Planungstreffen oder Diskussionsrunden durchführen zu können (vgl. Abschnitt 5).

Veranstaltungsformate, die den Austausch zwischen internationalen Vertreter:innen der Digitalen Zivilgesellschaft fördern wollen, müssen diesen Bedürfnissen nachkommen, radikale Mitgestaltung erlauben und Raum lassen für spontane Entwicklungen. Die Corona-Pandemie hat im Veranstaltungsbereich zu massiven Veränderungen geführt: Viele der Konferenzen, die sonst als Treffpunkt der Digitalen Zivilgesellschaft genutzt wurden, finden nun online statt.¹² Damit verschiebt sich ihr Fokus aber vom Vernetzen hin zum Inhalt: Vorträge und Diskussionen finden zwar noch statt, Workshops

¹¹ <https://implicit-development.org/2020/04/08/mirageos-retreat/>

¹² Vgl. der Chaos Communication Congress, der in rC3 - remote Chaos Experience umgewandelt wird: <https://events.ccc.de/2020/09/04/rc3-remote-chaos-experien>

und andere interaktive Formate sind dagegen weniger gut online durchführbar. Auch hier fehlen bisher gute Beispiele, wie sich die Digitale Zivilgesellschaft stattdessen vernetzen kann. Solche Beispiele könnten am Ende aber dazu führen, dass auch nach der Corona-Pandemie Veranstaltungen weiterhin online oder als Hybridformate konzipiert werden. Mit guten Interaktionskonzepten könnten mehr Menschen nicht nur die Möglichkeit erhalten, als Publikum an diesen Veranstaltung teilzunehmen, sondern auch aktiv mitzugestalten und mit anderen Teilnehmenden in Kontakt zu treten.

4 DIE DIGITALE ZIVILGESELLSCHAFT IN DEUTSCHLAND UND IHRE THEMEN

Zivilgesellschaft betrachtet Technologie nicht für sich genommen, sondern im Hinblick darauf, wie sie das gesellschaftliche Miteinander beeinflussen kann oder soll. Deshalb haben sich unterschiedliche Wirkungsbereiche etabliert: Einige Akteur:innen sehen ihren Wirkungskreis überall dort, wo gesellschaftliche Fragen in Bezug zu einem konkreten technologischen Konzept bestehen (z. B. offene Daten und ihr Potenzial für mehr Transparenz und Partizipation in Kommunen), andere werden vor allem im Hinblick auf eine besondere gesellschaftliche Fragestellung aktiv (z. B. Bildungsgerechtigkeit) und beziehen digitale Werkzeuge und Medien in ihre Arbeit mit ein.

Das führt dazu, dass Akteur:innen, die auf konkrete technische Bereiche festgelegt sind, sich in ihrem gesellschaftlichen Bezug inhaltlich häufiger neu aufstellen. Ein Beispiel hierfür ist der bereits genannte Verein [Freifunk](#), ein Netzwerk aus zahlreichen lokalen Initiativen, die freie Funknetze (überwiegend WLAN) aufbauen und betreiben und dafür auch offene Hard- und Software entwickeln. Während sie zunächst vor allem Nachbarschaften, Gemeindezentren und teilweise sogar Schulen mit WLAN-Zugang versorgten, haben in den Jahren 2015/2016 einige Freifunk-Initiativen verstärkt mit Geflüchtetenunterkünften zusammengearbeitet und kamen so inhaltlich stärker mit dem Thema Migration in Kontakt.

Dagegen sind andere Akteur:innen auf konkrete gesellschaftliche Anwendungsfelder fokussiert und dafür variabel in den technischen Möglichkeiten, die sie nutzen oder aufzeigen. Der Verein [Mediale Pfade](#) entwickelt ganz unterschiedliche Programme zu digitaler Jugendbildung, die von Eventformaten wie Softwarehackathons über die Aufbereitung von Bildungsinhalten für digitale Medien¹³ sowie technische Anwendungen (z. B. Augmented Reality¹⁴) reicht.

Auch die Zielgruppen der Digitalen Zivilgesellschaft sind vielfältig. Ein Beispiel: Die Initiative [FixMyBerlin](#) nutzt offene Kartenwerke, um die Verkehrspolitik in Berlin zu mehr Fahrradfreundlichkeit zu bewegen. Entstanden als Gruppierung, die sich vor allem als Kampagnenplattform für Fahrradaktivismus verstand, entwickelte sie sich auch zu einer Open-Source- und Open-Data-Initiative, da sie ihre Plattform quelloffen entwickelt und offene Daten zum Straßenverkehr bereitstellt. Inzwischen ist sie auch Dienstleister für Behörden, um die Kommunikation rund um Verkehrsplanung zu verbessern und Entscheidungsprozesse partizipativ zu gestalten.¹⁵

13 <https://medialepfade.org/projekt/aboutblank/>

14 <https://medialepfade.org/projekt/canvas-city/>

15 <https://fixmycity.webflow.io/>

Die Wirkungsebenen der Digitalen Zivilgesellschaft unterscheiden sich stark. Sie variieren von Kommentierung aktueller Entwicklungen in ihrem Handlungsfeld über aktive Policy-Arbeit und Politikberatung über Forschungsarbeit, Community- und Netzwerkarbeit, Bildungsarbeit (im Sinne von Capacity Building), künstlerischer Auseinandersetzung mit Digitalthemen bis hin zu aktiver Softwareentwicklung und dem Betreiben von digitalen Diensten.

Die Organisationsgrade der Digitalen Zivilgesellschaft variieren. Im Bereich Civic Tech gibt es beispielsweise eine Vielzahl an Projekten, die von Einzelpersonen und kleinen Teams im Ehrenamt und ohne formale Strukturen entwickelt werden. Einige davon gehen nie in formale Strukturen über, sondern schließen sich größeren zivilgesellschaftlichen Organisationen an. Ein Beispiel dafür ist der Verein [Open Knowledge Foundation Deutschland](#), unter dessen Dach Projekte wie [Meine Stadt Transparent](#) und [Kleine Anfragen.de](#) umgesetzt wurden.

Im Folgenden stellen wir die derzeit wichtigsten Themen vor, in denen sich die Digitale Zivilgesellschaft engagiert, und versuchen eine Prognose, welche Themen in den nächsten Jahren für die Digitale Zivilgesellschaft an Relevanz gewinnen werden. Die gewählten übergeordneten Kategorien wie „Zugang“ und „Information“ sind dabei nicht exklusiv zu verstehen, sondern dienen dem Versuch, gemeinsame Ziele inhaltlich verschiedener Bewegungen darzustellen.

4.1 DERZEIT RELEVANTE THEMEN

ZUGANG

Die Coronakrise hat deutlich gezeigt, dass das Thema **Zugang zur digitalen Sphäre** nach wie vor aktuell ist. Laut einer der größten Datenerhebungen zu Breitbandinternet weltweit, der „Worldwide Broadband Speed League“¹⁶, rangiert Deutschland auch 2020 auf dem 42. Platz und liegt mit rund 42 Mbit/s durchschnittlicher Downloadrate deutlich unter den von der Bundesregierung avisierten Minimum von 50 Mbit/s pro Anschluss. Für Technologien wie Videotelefonie über IP ist zudem nicht die Downloadrate der limitierende Faktor, sondern die Uploadrate, die beim in Deutschland beliebten Kabelinternet deutlich unter der Downloadrate liegt. Besonders in ländlichen Regionen, in denen weder das Glasfasernetz noch breitbandiger Mobilfunk wie z. B. LTE oder 5G flächig ausgebaut sind, ist deshalb der Zugang zum Netz nicht überall so gegeben, dass bandbreitenintensive Technologien, wie sie im Homeoffice oder im digitalen Unterricht notwendig sind, zuverlässig funktionieren.

Auch bei den Schulen bestehen große Unterschiede darin, wie gut sie auf **digitalen Unterricht** vorbereitet sind. Die Probleme liegen hier nicht nur in der Qualität des Netzzugangs: Seitens der Schulen mangelt es an Ausstattung mit Hardware (Server, Endgeräte), Software (Schulclouds, Lernprogramme oder -plattformen) und Lerninhalten, die auch digital verbreitet werden dürfen.¹⁷ Diese Probleme werden von Bildungsverbänden seit langem angesprochen. Lösungen kann die Digitale Zivilgesellschaft aber nur begrenzt liefern, z. B. im Bereich quelloffener Software (viele Plugins für Moodle werden von Freiwilligen und an Universitäten entwickelt) oder offene Bildungsinhalte (Open Educational Resources – OER)¹⁸. Während die Bildungsinhalte stark von den Lehrplänen der Länder abhängen und deshalb nicht ohne weiteres übertragbar sind, sind Entwicklungen an Bildungsplattformen wie Moodle internationalisierbar und werden auch von Communities weltweit vorangetrieben.

16 <https://www.cable.co.uk/broadband/speed/worldwide-speed-league/>

17 <https://www.tagesschau.de/inland/digitalisierung-schulen-interview-101.html>

18 <https://buendnis-freie-bildung.de/>

Die Digitale Zivilgesellschaft behandelt auch andere Fragen rund um Zugang, beispielsweise die der **Barrierefreiheit und Inklusion**. Vereine wie [Sozialhelden e.V.](#) entwickeln digitale Werkzeuge und Plattformen, um mangelnde Barrierefreiheit darzustellen und Zugangsrechte einzufordern: In der physischen Welt¹⁹, zu Informationen²⁰ und zu Repräsentation²¹, die Menschen mit Behinderungen bisher verwehrt bleibt.

MITGESTALTUNG

Die Digitale Zivilgesellschaft setzt in allen Bereichen auf die Möglichkeit für Menschen, ihre Umwelt aktiv mitzugestalten. Dazu gehört auch die Mitgestaltung von digitalen Technologien. Das dafür notwendige Wissen im **Umgang mit digitalen Werkzeugen** oder im **Programmieren** vermitteln zahlreiche ehrenamtliche Vereine und Initiativen in ganz Deutschland. Sie arbeiten überwiegend lokal²², sind aber auch überregional oder sogar weltweit²³ organisiert. Sie fokussieren sich teilweise auf die Vermittlung von Kenntnissen in gängigen Anwendungen²⁴, teils auf konkrete Programmiersprachen²⁵.

Zu den Zielgruppen gehören häufig Kinder und Jugendliche²⁶, aber auch Frauen, die im Digitalbereich und auch in der Digitalen Zivilgesellschaft immer noch unterrepräsentiert sind. Zu den neueren Angeboten gehören spezielle Angebote für Geflüchtete wie die [ReDi School](#) oder die [Kiron University](#). Für Senior:innen gibt es dagegen bisher kaum maßgeschneiderte Angebote.²⁷

Auch die Beziehung zwischen Menschen, Politik und öffentlicher Verwaltung gestaltet die Digitale Zivilgesellschaft mit, in Form von **Civic-Tech-** und **eGovernment-Anwendungen**. Civic-Tech-Communities wie [Code for Germany](#) sind wichtige Impulsgeber für neue Entwicklungen in diesem Bereich. Sie erproben neue Ansätze und digitale Partizipationsformate und orientieren sich dabei nah an den Bedürfnissen von Bürger:innen. Die Plattform [Abgeordnetenwatch](#) des Vereins [Parlamentwatch](#) bietet Bürger:innen einen direkten Draht zu Abgeordneten. Das Projekt [Meine Stadt Transparent](#) ermöglicht Bürger:innen Zugriff auf Informationen aus städtischen Ratsinformationssystemen und legt dabei einen Schwerpunkt auf gutes Design und Übersichtlichkeit. Um solche Projekte in die breite Öffentlichkeit zu tragen, gibt es Kooperationen zwischen den Civic-Hacker:innen-Communities und Journalist:innen²⁸. Projekte und Prototypen aus dem Civic-Tech-Bereich haben dazu beigetragen, Themen wie Open Data und Onlinepartizipation auf die politische Agenda zu heben, indem sie aufzeigen, was in diesen Bereichen alles möglich ist. Mittlerweile haben Ministerien wie das Bundesministerium für Arbeit und Soziales das Thema Civic Innovation für sich erkannt und eigene Programme wie die bereits genannte [Denkfabrik](#) dazu gestartet.²⁹

Durch das Internet ergeben sich neue Möglichkeiten für **politische Partizipation**. Das hat die Digitale Zivilgesellschaft früh erkannt: der Verein [Liquid Democracy](#) entwickelt seit 2011 eine Opensource-Plattform namens [Adhocracy](#)³⁰, die es großen und kleinen Organisationen ermöglicht, zielgerichtete,

19 <https://projekt-elevate.de/>

20 <https://tvfueralle.de/>

21 <https://gesellschaftsbilder.de/>

22 <https://www.fccbonn.de/>, <https://www.pcfrauen.de/>

23 <http://railsgirls.com/>, <https://pyladies.com/>

24 <https://www.fczb.de/>

25 <https://berlin.pyladies.com/>

26 <https://coderdojo.com/>, <https://www.coderdojo-deutschland.de/>

27 Vgl. <https://www.bmfsfj.de/blob/159704/3dab099fb5eb39d9fba72f6810676387/achter-altersbericht-aeltere-menschen-und-digitalisierung-data.pdf>

28 <https://interaktiv.morgenpost.de/tempelhofer-feld/fallback/>

29 <https://www.denkfabrik-bmas.de/projekte/civic-innovation-plattform>

30 <https://liqd.net/de/projects/adhocracy/>

lösungsorientierte und z. T. verbindliche Beteiligungsprozesse umzusetzen. Zu seinen Hochzeiten wurde Adhocracy von 600 verschiedenen Organisationen in Anspruch genommen und für ihre jeweiligen Zwecke verwendet, darunter Ortsgruppen von Parteien oder zivilgesellschaftliche Organisationen aus der ganzen Welt. Obwohl die Möglichkeiten der digitalen Partizipation von der Piratenpartei in Deutschland früh erprobt wurden, hat sich Deutschland nicht zu einem Vorreiter dieses Themas entwickelt. Vereinzelt gab und gibt es digitale Beteiligungsverfahren wie beispielsweise Bürgerhaushalte³¹, progressive und ganzheitliche Programme wie in Barcelona³² wurden in Deutschland aber nicht aufgelegt. Auch Digital Service Units innerhalb von Verwaltungen, wie wir sie aus England (Government Digital Service³³) oder den USA (18f³⁴) kennen, hat Deutschland erst spät für sich entdeckt. Erst 2020 wurde [Tech4Germany](#) von der Bundesverwaltung gekauft und soll in den kommenden Jahren zu einer Digital Service Unit ausgebaut werden.

SOUVERÄNITÄT

Geradezu einzigartig in Deutschland ist die Landschaft der zivilgesellschaftlichen Organisationen, die sich für **Privatsphäre, Datensicherheit und Datenschutz** – also digitale Souveränität – einsetzen. Der [Chaos Computer Club \(CCC\)](#) wurde bereits 1981 gegründet, ist seit 1986 eingetragener Verein und damit eine der ältesten zivilgesellschaftlichen Organisationen weltweit, die sich für die Rechte der Menschen in der Informationsgesellschaft einsetzt. Der CCC hat maßgeblich dazu beigetragen, dass der Begriff „hacken“ in Deutschland positiv geprägt ist und stellt inzwischen Expert:innen, die von der Bundesregierung und von Ministerien in Fragen der Informationsfreiheit und der digitalen Souveränität herangezogen werden. Ähnlich etablierte Organisationen wie [Digitalcourage](#) und [Digitale Gesellschaft](#) komplettieren die Landschaft. Die Organisationen konzentrieren sich in ihrer politischen Arbeit vor allem auf die Landes- und Bundespolitik. Internationale Kontakte zu anderen Hacker- und „Internet Freedom“-Initiativen erreicht der CCC beispielsweise über seinen seit 1984 stattfindenden Chaos Communication Congress.

Eine weitere Gruppe von Initiativen verbreitet **praktisches Wissen** darüber, wie Menschen ihre digitalen Systeme, ihre Daten und damit ihre Privatsphäre selbständig schützen können. Prominent dafür ist die Initiative [Cryptoparty](#), ein lose organisiertes, weltweites Netzwerk, das lokal Veranstaltungen – sogenannte Cryptopartys – ausrichtet und dort Themen wie Festplatten- und E-Mail-verschlüsselung, sicheres Surfen im Netz oder privatsphärefreundliche Betriebssysteme erklärt und bei der Installation der dazu notwendigen Programme Hilfe leistet. Die Aktionen der Organisation [Tactical Tech](#) haben eine niedrigere Zugangsschwelle: Sie **informieren über aktuelle Technologien** und wie sie die Menschen beeinflussen (z. B. The Glass Room) und stellen Anleitungen bereit, wie Individuen, die in der digitalen Welt navigieren können, ohne Schaden zu nehmen (Digital Detox Kit, Security in a Box).

Zur digitalen Selbstbestimmung gehören auch ehrenamtliche **Techkollektive**³⁵, die digitale Dienste betreiben und offen bereitstellen. Zu den Diensten gehören E-Mailserver, Mailinglisten, verschlüsselte Mailinglisten, Terminfindungsdienste, Etherpads, Chatserver (XMPP) und neuerdings auch Videotelefonie, beispielsweise über Jitsi³⁶. Viele dieser Kollektive verfügen über keine eigene Rechtsform, können aber über Vereine in ihrem Umfeld Spenden annehmen. Das ist oft auch notwendig, da durch das Betreiben von Servern hohe Kosten entstehen können.

31 <https://www.buergergesellschaft.de/mitentscheiden/handlungsfelder-themen/buerggerhaushalt/buerggerhaushalte-in-deutschland/>

32 https://www.deutschlandfunk.de/wenn-buergger-politik-gestalten-barcelonas-erfolg-mit-der.795.de.html?dram:article_id=471680

33 <https://www.gov.uk/government/organisations/government-digital-service/about>

34 <https://18f.gsa.gov/>

35 <https://www.systemli.org>, <https://www.nadir.org/>, <https://cryptix.net/>, <https://so36.net/>, <https://systemausfall.org/>

36 <https://jitsi.org/>

Relativ neu ist eine Gruppe von Organisationen, die dem Umfeld der Digitalen Zivilgesellschaft angehören und sie mit juristischen Mitteln dabei unterstützen, ihre **Rechte im digitalen Raum** durchzusetzen. Die [Gesellschaft für Freiheitsrechte](#), [noyb](#) und der [Digital Freedom Fund](#) leisten diese Unterstützung durch strategische Klageführung. Noyb stützt sich in seiner Arbeit häufig auf die DSGVO und ist deshalb EU-weit aktiv. Dieser Trend wird sich fortsetzen, da im Digitalbereich immer mehr nationale Gesetze von EU-Richtlinien (z. B. der zu erwartenden Nachfolge der 2019 gescheiterten ePrivacy-Verordnung) abgelöst werden.

Die Themen der digitalen Souveränität haben in Deutschland einen besonderen Stellenwert. Zum einen haben die genannten Organisationen und Initiativen die hiesige Digitale Zivilgesellschaft sowie den gesellschaftlichen und politischen Diskurs entscheidend prägen können. Andererseits hat die neuere deutsche Geschichte beispielsweise in der DDR gezeigt, welche gesellschaftlichen Auswirkungen staatliche Massenüberwachung mit sich bringt. Beides hat vermutlich dazu beigetragen, dass die Enthüllungen von Edward Snowden hier dazu geführt haben, dass ein parlamentarischer Untersuchungsausschuss die Rolle der Inlandsgeheimdienste behandelte – weltweit gibt es keine vergleichbare politische Reaktion auf die dokumentierte globale Massenüberwachung. Das Thema digitale Souveränität ist also nicht nur seit Jahren tief in der deutschen Digitalen Zivilgesellschaft verankert, sondern auch gesamtgesellschaftlich relevant.

INFORMATION

Zugang zu Wissen und Zugang zu öffentlichen Daten sind wichtige Grundlagen für politische Mitbestimmung, gesellschaftliche Gestaltung und damit auch für zivilgesellschaftliche Arbeit. Vereine wie [Wikimedia](#) Deutschland und die [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) setzen sich seit Jahren für den Zugang zu Informationen und Wissen ein.

Das Thema **Open Data** ist mittlerweile im politischen Mainstream angekommen. Über zehn Jahre lang wurde es aber vor allem von der Digitalen Zivilgesellschaft vorangetrieben. Zivilgesellschaftliche Organisationen haben Anwendungen wie Visualisierungen von Finanzhaushalten erstellt³⁷, um den Nutzen offener Daten zu illustrieren, und sich in Thesenpapieren und öffentlichen Statements für das Thema und seine gesellschaftliche Bedeutung stark gemacht. Während Staaten wie die USA³⁸ und Großbritannien das Thema bereits in 2009 auf oberster politischer Ebene priorisiert haben, ist Deutschland beispielsweise erst im Jahr 2016 der [Open Government Partnership](#) beigetreten. Die Open Government Partnership ist eine internationale Initiative, in der sich zahlreiche Länder zusammengeschlossen haben, um gemeinsam die Themen Open Government und Open Data voranzutreiben. Die Unterstützer:innen der Initiative bekennen sich u. a. dazu, in ihren jeweiligen Ländern Aktionspläne für mehr Transparenz, Bürgerbeteiligung und die Modernisierung des Verwaltungssektors zu entwickeln und regelmäßig Revisionsprozesse durchzuführen. Über mehrere Jahre hat sich die Digitale Zivilgesellschaft, darunter Organisationen wie [Transparency International](#), die [Stiftung Neue Verantwortung](#) und die [Free Software Foundation Europe](#), für einen Beitritt eingesetzt und unter anderem das Open Government Netzwerk Deutschland gegründet.³⁹ Obwohl es mittlerweile ein Open-Data-Gesetz gibt, ist die Arbeit der Digitalen Zivilgesellschaft in diesem Bereich noch lange nicht zu Ende. Das Thema wird in Deutschland von der aktuellen Regierung aus einer wirtschaftlichen Perspektive heraus gedacht, weshalb Daten, die für die Transparenz und Rechenschaftspflicht förderlich sind, häufig nicht so bereitwillig zur Verfügung gestellt werden.

37 <https://offenerhaushalt.de/>

38 <https://www.govtech.com/data/What-Obama-Did-for-Tech-Transparency-and-Open-Data.html>

39 <https://opengovpartnership.de/netzwerk/>

Neben Offenen Daten gibt es auch eine Reihe an anderen Informationen, die für Bürger:innen relevant und interessant sind. Um auf diese behördlichen und politischen Informationen Zugriff zu haben, gibt es Informationsfreiheitsgesetze. Mit [Frag den Staat](#) betreibt die [Open Knowledge Foundation Deutschland](#) seit zehn Jahren eine Informationsfreiheitsplattform, über die zwei Drittel aller Anfragen an deutsche Behörden gestellt werden. Die Software hinter der Plattform ist open-source und wird auch in anderen Ländern eingesetzt. Von 16 Bundesländern haben in Deutschland nur zwölf ein Informationsfreiheitsgesetz. Auch in diesem Bereich gibt es für die Digitale Zivilgesellschaft noch einiges zu tun.⁴⁰ Eine Vernetzung mit Open-Data- und Informationsfreiheitsinitiativen aus dem europäischen Ausland besteht vielfach bereits, aber auch weltweit gibt es zahlreiche Länder, in denen ähnliche Initiativen gestartet wurden oder gerade gestartet werden. Hier kann mehr Vernetzung und Austausch dafür sorgen, dass Open Data als Mittel für Transparenz und verantwortungsvolles Handeln seitens staatlicher Einrichtungen weiter an Bekanntheit gewinnen und die Communities weltweit technische Lösungen entwickeln, mit denen dies umgesetzt werden kann.

NETZKULTUR

In den letzten 20 Jahren hat sich ein Phänomen herausgebildet, das wir hier als Netzkultur bezeichnen, auch wenn dieser Begriff anderweitig mit anderen Bedeutungen verwendet wird. Im digitalen Raum hat sich eine Reihe von Werten etabliert, die einerseits prägend sind für die Digitale Zivilgesellschaft, andererseits aber wirtschaftliche und rechtliche Fragen und sogar Konflikte aufwerfen.

Dazu gehört das Auflösen der Rollen von Produzent:in und Konsument:in, an deren Stelle die „Prosumer:in“ (ein Kofferwort aus *producer* und *consumer*, seltener auf deutsch „Prosument:in“) tritt. Das Phänomen begann auf Plattformen wie Myspace und Youtube und wird heute auf Twitch und TikTok weiter auf die Spitze getrieben. „Prosumer:innen“ sind alle, die auf digitalen Plattformen Inhalte konsumieren und eigene Inhalte erstellen. Da die Kommunikation auf den genannten Plattformen oft sehr referenziell ist, bestehen die Inhalte zu einem großen Teil aus schon bestehenden Medieninhalten anderer, die aber kreativ in einen neuen Kontext gesetzt und bearbeitet werden. Im künstlerischen Bereich führt das zu kontinuierlichen Konflikten mit dem europäischen Urheberrecht, das dieses im digitalen eingeforderte **Recht auf Remix**⁴¹ nicht abbildet – geremixte Inhalte fallen weiter unter das Urheberrecht der ursprünglichen Autor:innen. Die Plattformen, die lange Zeit amerikanisches Urheberrecht angewendet hatten, ließen Remix unter der „Fair-Use“-Klausel dagegen zu. Mit der europäischen Urheberrechtsreform, insbesondere deren Artikel 13, sollen Inhalte, die urheberrechtlich geschützt sind, gar nicht erst veröffentlicht werden können. Wie zentral das Recht auf Remix ist, haben die vielen Demonstrationen gezeigt, die vor der Entscheidung über die Urheberrechtsreform im März 2019 in vielen deutschen Städten stattfanden und überwiegend von Jugendlichen und jungen Erwachsenen besucht wurden.⁴² Auch wenn die Demonstrationen für Aufsehen sorgten, waren sie letztlich nicht erfolgreich: Im Vorfeld fehlte es an Vernetzung mit Netzkultur-Vertreter:innen aus dem Ausland, medienwirksamen Kampagnen und gemeinsamen Forderungen an die Politik.

Auch journalistisch werden Menschen durch den Remix von Nachrichten und Recherchen auf den genannten Plattformen tätig. Prominentestes Beispiel hierfür ist Rezo⁴³, dessen Youtube-Video „Die Zerstörung der CDU“⁴⁴ im Vorfeld der Europawahl 2019 zunächst wegen seiner hohen Klickzahlen für Aufsehen sorgte, aber erst durch die unsachliche Kritik seitens der Politik berühmt wurde. Im

40 <https://informationsfreiheit.org/woanders/bundeslander/>

41 hierzu gab es eine Online-Petition gleichen Namens: <https://rechtaufremix.org/>

42 https://www.deutschlandfunk.de/eu-urheberrechtsreform-warum-die-jungen-gegen-artikel-13.1769.de.html?dram:article_id=444359

43 <https://de.wikipedia.org/wiki/Rezo>

44 <https://www.youtube.com/watch?v=4Y1lZQsyuSQ>

Nachgang entspannt sich eine Debatte darüber, ob Youtuber:innen journalistisch tätig sein sollten, in deren Zuge die Tätigkeit als „Prosumer:in“ oder Influencer:in als Hobby dargestellt wurde. Diese Debatte verkennt, dass heute viele Personen ihre Präsenz auf den digitalen Plattformen hauptberuflich betreiben und so ihren Lebensunterhalt bestreiten.

DESINFORMATION & VERSCHWÖRUNGSMYTHEN

Desinformation und Fake News sind keine neuen Probleme, durch das Internet und Plattformen wie Facebook können Falschinformationen aber einfacher denn je verbreitet und geteilt werden. Im Bereich von Desinformation und Verschwörungstheorien ist die Digitale Zivilgesellschaft hauptsächlich in der Aufklärungs- und Präventionsarbeit tätig. Organisationen, wie die [Stiftung Neue Verantwortung](#) verfassen Studien wie „Feuerwehr ohne Wasser? – Möglichkeiten und Grenzen des Fact-Checkings als Mittel gegen Desinformation“⁴⁵ oder untersuchen die Verbreitung von Verschwörungstheorien über digitale Dienste wie den Messenger Telegram⁴⁶. Auch aus dem Civic-Tech-Bereich gibt es Projekte, die das Ausmaß des Themas beleuchten: Das Projekt [Hoaxmap.org](#) dokumentierte die Verbreitung von Gerüchten rund um Geflüchtete.

Die Organisation [Correctiv](#), die investigativen Journalismus fördert und betreibt, nimmt am Faktencheck-Projekt von Facebook teil und überprüft Informationen und Artikel, die auf der Plattform geteilt werden.⁴⁷ Sie verlinkt Originalbeiträgen auf Facebook, so dass den Falschmeldungen geprüfte Fakten und Belege gegenüberstehen. Die großen Plattformen sind wichtige Akteurinnen, wenn es um die Bekämpfung von Falschinformationen geht. Die Digitale Zivilgesellschaft alleine hat in einer von großen Technologieunternehmen und Plattformen regierten Welt weder die Mittel noch die Wege, diese Arbeit alleine zu machen.

HASS IM NETZ

Mit den Chancen, die mit dem Internet einhergehen, kommen auch die Schattenseiten des Mediums zum Vorschein. Hass im Netz (Hate Speech) und Cybermobbing sind zwei Themen aus diesem Bereich. Hassrede beeinträchtigt laut einer Studie von Institut für Demokratie und Zivilgesellschaft die freie Meinungsäußerung im Netz.⁴⁸ [Campact e.V.](#), [Das NETTZ](#), [Gesicht zeigen!](#) und [Neue deutsche Medienmacher:innen e.V.](#) arbeiten zu dem Thema, veröffentlichen Studien und helfen Betroffenen. Die Organisation [HateAid](#) unterstützt Opfer von Hass im Netz mit rechtlichem Beistand und Beratung, unter anderem die Grünen-Politikerin Renate Künast⁴⁹. HateAid verfolgt ein neuartiges Modell, indem sie den Betroffenen dabei hilft, die Prozesskosten zu finanzieren. Der gemeinnützige Verein [Juuuport](#) setzt auf Onlineberatung von jungen Leuten für junge Leute.

In 2020 wurde von der deutschen Bundesregierung ein Gesetzespaket gegen Hasskriminalität⁵⁰ verabschiedet. Dem Gesetz zufolge soll zivilgesellschaftliche Arbeit zur Demokratiestärkung, gegen Rechtsextremismus, Rassismus und andere Formen gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit „nachhaltig gestaltet und finanziell strukturell abgesichert werden“.

Hass im Netz ist ein Thema, das ganzheitlich angegangen werden muss: Beratung von Betroffenen, strafrechtliche Verfolgung von Täter:innen sowie Prävention und Aufklärung sind nur ein paar der

45 https://www.stiftung-nv.de/sites/default/files/grenzen_und_moeglichkeiten_fact_checking.pdf

46 <https://www.freiheit.org/desinformation-messengerdienste>

47 <https://correctiv.org/faktencheck/>

48 <https://www.demokratie-leben.de/zusatzseiten/forschungsbericht-zu-hass-im-netz.html>

49 <https://hateaid.org/wp-content/uploads/2020/08/pressemitteilung-kuenast-20200121.pdf>

50 <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/gesetz-gegen-hasskriminalitaet-1722896>

Themen, die bearbeitet werden müssen. Um das Thema systemisch zu bekämpfen, müssen Stakeholder aus der Zivilgesellschaft, Politik und Wirtschaft noch enger vernetzt arbeiten. Gleichzeitig muss auch darauf geachtet werden, dass die Meinungsfreiheit und andere Grundrechte von Menschen durch Gesetze wie das Netzwerk-Durchsetzungsgesetz nicht eingeschränkt werden. Die Digitale Zivilgesellschaft hat seit dem ersten Entwurf des Gesetzes in 2017 maßgeblich dazu beigetragen, dass die Grundrechte von Bürger:innen auch im digitalen Raum geschützt bleiben.⁵¹

ALGORITHMISCHER BIAS UND KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Die Debatte um Künstliche Intelligenz oder Algorithmische Entscheidungssysteme (algorithmic decision making systems, ADM) beschäftigt auch die Digitale Zivilgesellschaft. Zu den Treibern des Themas gehören [AlgorithmWatch](#), [Stiftung Neue Verantwortung](#), [Ethical Tech Society](#) oder das Projekt „[Ethik der Algorithmen](#)“ der operativ arbeitenden Bertelsmann Stiftung. Die Zivilgesellschaft steht dem Begriff „Künstliche Intelligenz“ wesentlich skeptischer gegenüber als Politik und Wirtschaft – tatsächlich kommen heute zwar ADM-Systeme zum Einsatz, die weitreichenden Einfluss haben können, von Künstlicher Intelligenz im engen Sinn ist die Wissenschaft jedoch weit entfernt.

Um die Digitale Zivilgesellschaft in die Diskussion über Algorithmische Systeme mit einzubinden, ist es hilfreich, auf das Buzzword KI zu verzichten oder es im Lauf der Diskussion zu dekonstruieren. Wir gehen davon aus, dass das Thema aufgrund seiner politischen Bedeutung auch in den nächsten Jahren die Digitale Zivilgesellschaft beschäftigen wird. Bisher stammen die meisten Beispiele und umfassende Studien zu Diskriminierung durch ADM-Systeme aus den USA. Die Herausforderung der nächsten Zeit ist es, innerhalb Europas eigene Beispiele für solche diskriminierenden Technologien zu sammeln und daraus einen Diskurs zu entwickeln, der europäische Rechtsnormen, Werte und Fallbeispiele aufgreift und eigene Antworten entwickelt.

4.2 ZUKÜNFTIGE THEMEN

Die Frage, welche Themen in Zukunft an Bedeutung gewinnen werden, versuchen wir auf Basis verschiedener Faktoren zu beantworten: Welche Themen zeichnen sich aus der bisherigen Arbeit der Digitalen Zivilgesellschaft ab? In welchen Bereichen stehen in den nächsten Jahren wegweisende politische Entscheidungen an? Welche Inhalte und Formate haben sich in anderen Ländern durchgesetzt, sind aber noch nicht in Deutschland angekommen? Dabei ist zu beachten, dass die Digitale Zivilgesellschaft vor allem da Druck aufbaut, wo Politik und Wirtschaft nicht schnell genug handeln oder den Forderungen der Zivilgesellschaft nicht nachkommen. Ob sich die Digitale Zivilgesellschaft den unten aufgeführten Themen stellen muss, hängt also auch von anderen Akteur:innen ab.

DIGITALE SOUVERÄNITÄT

Die verschiedenen Aspekte der digitalen Souveränität sind so tief in der Digitalen Zivilgesellschaft in Deutschland verankert, dass sie auch weiterhin Kernthema bleiben wird. Ein Fokus dabei wird auf der Ausgestaltung der [digitalen Grundversorgung](#) liegen, also der Verfügbarkeit von Zugang zum Netz und zu grundlegenden digitalen Anwendungen, die für das Leben in Deutschland notwendig sind. Hierbei wird die Frage an Bedeutung gewinnen, wem die zugrundeliegende digitale Infrastruktur gehört, wer Dienste betreibt (Beispiel: Zoom) und wer Hardwarekomponenten herstellt. Die Debatte um 5G-Technologien der chinesischen Firma Huawei zeigt, dass hier nicht mehr nur technische Fragen der Leistungsfähigkeit, Lebensdauer und Resilienz ausschlaggebend sind, sondern auch geopolitische Faktoren beeinflussen, welche Technologien eingesetzt werden oder nicht.

51 <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/zweite-stellungnahme-zum-zweiten-entwurf-des-erweiterten-netzdg-54567/>

In einer alternden Gesellschaft wie der deutschen werden wir uns mit der Frage auseinandersetzen müssen, wie **barrierefrei** diese digitale Grundversorgung ist, und welche Anforderungen an Zugänglichkeit digitale Dienste erfüllen müssen, die zwar in privater Hand sind, aber quasi-öffentliche Aufgaben übernehmen, um die Digitalisierung gerecht zu gestalten. Durch die Verlagerung des Arbeits- und Privatlebens ins Digitale, welche die CoViD19-Pandemie beschleunigt hat, wird eine Diskussion über die Nutzbarkeit und Zugänglichkeit dieser Dienste unumgänglich.

RECHT UND GERECHTIGKEIT

Auch auf der Ebene von Softwareanwendungen wird die Frage der Gerechtigkeit immer häufiger gestellt. Zahlreiche journalistische Recherchen, wissenschaftliche Arbeiten und Bücher haben in den letzten Jahren dargestellt, wie ungerecht Technologie sein kann. Das Thema **algorithmische Systeme und Bias** wird weiter auf der Tagesordnung stehen. Allerdings vermuten wir, dass die Forderung nach einer Ethik der Algorithmen abgelöst wird von konkreten Lösungsvorschlägen, welche Faktoren im Schaffungsprozess einer Technologie berücksichtigt werden müssen, um deren Qualität zu sichern – von einer gründlichen Analyse der zugrundeliegenden Daten und umfassenden Testläufen algorithmischer Systeme bis hin zu einer transparenten Darstellung, wo Algorithmen zu welchem Zweck eingesetzt werden. Ein erstes Beispiel dafür, wie das aussehen könnte, liefert die Stadt Amsterdam mit ihrem AI-Register.⁵²

Auch die Frage nach dem geltenden Recht im Internet wird in Zukunft verstärkt diskutiert. Nachdem die längste Zeit die führenden Tech-Firmen US-amerikanisches Recht auch für ihre internationalen Nutzer:innen angewendet haben, drängt gerade die Europäische Union darauf, ihre eigene Version von Nutzer:innenrechten wie das Netzwerk-Durchsetzungsgesetz (Netz-DG) und die Datenschutz-Grundverordnung (DS-GVO) oder Urheberrechten (siehe 4.1 – Netzkultur) geltend zu machen. Welche Rechte für wen im Internet gelten sollen, wird in Zukunft stärker debattiert werden und weitreichende Auswirkungen auf das Miteinander im Netz und die Arbeit der Digitalen Zivilgesellschaft haben.

FEMINISMUS UND TECHNOLOGIE

Während die Digitale Zivilgesellschaft seit Jahren an Themen wie Sicherheit, Datenschutz, Zugang zu Wissen und vielen weiteren arbeitet, ist die Verschränkung mit Feminismus, feministischen Communities und ihren Werten vergleichsweise neu. Im internationalen Ausland beschäftigt man sich schon um einiges länger mit dem Thema. Initiativen wie feministinternet.org untersuchen, wie ein Internet aussehen kann, das auf Werten wie Gerechtigkeit, Diversität und Fürsorge aufgebaut ist. In Deutschland beschäftigen sich das [Motif Institut](#), [Superrr](#) und Initiativen von Universitäten mit dem Thema und versuchen es in Deutschland zu etablieren.

Eine Betrachtung und Gestaltung von Technologie, die auf feministischen Werten beruht, stellt marginalisierte Gruppen und deren Bedürfnisse ins Zentrum und untersucht die Auswirkungen von neuen Technologien auf die Gesellschaft. Feministische Technologiegestaltung hat den Anspruch, mit diversen Gruppen zusammenarbeiten, um Tech Policies und Technologieentwicklung positiv zu beeinflussen. Die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland thematisiert zwar Aspekte wie Diskriminierung durch Technologie, arbeitet aber selten mit anderen zivilgesellschaftlichen Organisationen zusammen, die Kompetenzen von Menschen mit Migrationshintergrund, Menschen aus sozial schwachen Verhältnissen und älteren Menschen mitbringen (vgl. Abschnitt 4.3).

52 <https://algorithmeregister.amsterdam.nl/en/ai-register/>

NACHHALTIGKEIT

Das Schnittmengenthema Nachhaltigkeit und Digitalisierung wurde erstmals 2018 bei der Konferenz „Bits und Bäume“ interdisziplinär zwischen Wissenschaft und Zivilgesellschaft diskutiert. Das Netzwerk von Bits und Bäume ist vielfältig und zeigt, dass zunehmend auch Nachhaltigkeits- und Umweltorganisationen das Digitale als eine Kernaufgabe ansehen.⁵³ Das Thema wird deshalb in den nächsten Jahren an Bedeutung zunehmen. Gerade weil Nachhaltigkeit eine systemische Herausforderung für die Welt ist, ist es essenziell, dass diese Diskussion geografisch ausgeweitet wird und neue Akteursgruppen (z. B. indigene Bevölkerungsgruppen, Menschen, die von e-Waste betroffen sind, lokale Maker:innen) aktiv die Diskussion mitgestalten können. Hier fehlt es bisher an Austauschformaten, die eine kontinuierliche Diskussion und Wissenstransfer ermöglichen.

Wir erwarten, dass innerhalb des Themas Nachhaltigkeit und Digitalisierung Aspekte wie Kreislaufwirtschaft, das Recht auf Reparierbarkeit von Hardware, Firmware und Software, Open Source und transparente Herstellungsprozesse wichtiger werden. Auch der vorgeschlagene Blaue Engel für Softwareprodukte⁵⁴ kann eine Diskussion über Transparenz und nachhaltigkeitsfördernde Zertifizierungen anstoßen.

TRANSHUMANISMUS

Die Idee vom technologisch erweiterten Menschen – z. B. durch Implantate – ist nicht neu. In den letzten Jahren haben sich jedoch einige Rahmenbedingungen verändert, weshalb wir überzeugt sind, dass das Thema Transhumanismus neu behandelt werden muss: die technischen Komponenten für mögliche Implantate werden kleiner und billiger. Damit ist es physisch möglich, sie als Implantate zu verbauen, allerdings bisher oft auf eigene Gefahr. Bisher sind kaum Implantate medizinisch zugelassen, die ohne medizinische Indikation eingesetzt werden. Dennoch rücken technische Implantate immer mehr in den Bereich des Möglichen.

Aber auch Implantate mit medizinischer Indikation werden kontrovers diskutiert. Ein prominentes Beispiel hierfür sind Cochlea-Implantate für Gehörlose, die für einige Menschen mit Implantat enormen Stress verursachen. Ein Elternpaar aus Goslar, die ihrem gehörlosen Kleinkind kein Cochlea-Implantat einsetzen lassen wollten, mussten sich vor Gericht gegen den Vorwurf der Kindeswohlgefährdung verteidigen.⁵⁵ Die Verfügbarkeit von Implantaten kann beeinflussen, wie die Mehrheitsgesellschaft die Selbstbestimmungsrechte von Menschen mit Behinderungen bewertet. Hier braucht es dringend eine breitere Plattform, auf der die Vor- und Nachteile von Implantaten sowie der ethische Rahmen für ihren Einsatz mit den Betroffenen diskutiert wird.

Auch in einer alternden Gesellschaft und mit Erhöhung des Renteneintrittsalters muss das Thema Transhumanismus neu diskutiert werden. Wie beeinflusst das wirtschaftliche Effizienzdenken, das hinter einigen Augmentierungen steht, das Selbstbestimmungsrecht der Einzelnen? Haben Menschen mit Augmentierungen das Recht, die Technologien und Algorithmen zu verstehen oder gar zu verändern? Das Softwareprojekt „Noize“⁵⁶ beispielsweise zeigt, welche Möglichkeiten offene Software in Implantaten bietet: Menschen können eigene Funktionalitäten (hier: Geräuschfilter) erstellen, die auf ihre individuellen Bedürfnisse angepasst sind. Weitere Beispiele wären Hirnschrittmacher für Menschen, die an Parkinson erkrankt sind oder Insulinpumpen für Menschen mit Diabetes. Für letztere gibt es inzwischen Anleitungen zum Selberbauen und Open-Source-Apps, um den Insulinspiegel zu

53 Vgl. eine Studie des WWF: https://www.wwf.de/fileadmin/user_upload/Studie_Suehlmann-Faul_Rammler_180406_final_pdf_protected.pdf

54 <https://www.blauer-engel.de/de/produktwelt/elektrogeraete/ressourcen-und-energieeffiziente-softwareprodukte>

55 <https://gehoerlosenzeitung.de/cochlea-implantat-zwang-urteil-goslar/>

56 <https://pexlab.space/index.php/de/50-selektiver-geraeschfilter-auf-basis-von-ai>

überwachen, die von Betroffenen erstellt wurden.^{57 58} Medizinische Anwendungen aus der Digitalen Zivilgesellschaft bleiben jedoch ein Randphänomen, da die Auflagen für eine Zulassung so hoch sind, dass sie nur in Kooperation mit etablierten Unternehmen erfüllt werden können.

DIGITALE CIVIC SPACES

Die Digitale Zivilgesellschaft steht vor einer besonderen Herausforderung, die in den nächsten Jahren ihre Rolle beeinflussen wird: Sie agiert in Räumen, die ihr nicht gehören und die sie kaum beeinflussen kann. Die öffentlichen digitalen Räume sind in privater Hand – Facebook, Twitter, Youtube und Co. sind bisher ohne echte Alternativen. Die Geschäftsmodelle von Facebook und Youtube sind besonders problematisch, da ihre Algorithmen Desinformation⁵⁹ und sogar Radikalisierung⁶⁰ fördern – sie laufen den Werten der Digitalen Zivilgesellschaft zuwider. Wir erhoffen uns in der nahen Zukunft einen Dialog darüber, welche alternativen digitalen Civic Spaces es braucht, um die weltweite Vernetzung der Digitalen Zivilgesellschaft konstruktiv zu fördern, und ob dies von bestehenden Plattformen geleistet werden kann. Damit einher geht auch die Frage, ob öffentliche Einrichtungen kommerzielle digitale Plattformen für ihre Kommunikation und ihre Veranstaltungen nutzen können dürfen, oder ob sie im Gegenzug auf freie Alternativen umsatteln müssen, um einen Netzwerkeffekt zu erzeugen. Als eine Form von Civic Space verstehen wir dabei nicht nur die sozialen Medien, sondern auch Plattformen, die digitale Bildung, politische Mitbestimmung oder die Selbstorganisation der Zivilgesellschaft ermöglichen.

4.3 WELCHE THEMEN WERDEN AUSGESPART UND WARUM?

Die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland repräsentiert nicht alle Gruppen der Zivilgesellschaft und spart deshalb einige Themen aus, die gesamtgesellschaftlich relevant sind. Die geringe Repräsentation von Menschen mit Behinderungen, Menschen mit Migrationshintergrund oder Persons of Color sowie von älteren Menschen und Menschen in finanziell prekären Lebensverhältnissen trägt dazu bei, dass ihre Belange von der Digitalen Zivilgesellschaft oft nicht ausreichend mitgedacht werden. Auch eine intersektionale Betrachtung von Diskriminierungsmustern von algorithmischen Systemen ist in Deutschland eher selten – so auch in der Digitalen Zivilgesellschaft.

Ihre Herangehensweise an Herausforderungen und die vorgeschlagenen Lösungswege sind deshalb oft privilegiert und nicht gesamtgesellschaftlich umsetzbar. Diesen Themen wird sich die Digitale Zivilgesellschaft stellen müssen, wenn sie wirkungsvoller handeln will. Der Austausch mit Communities aus anderen Ländern kann hier helfen, Bewusstsein für die demografische Schieflage der Digitalen Gesellschaft in Deutschland zu entwickeln und von erfolgreichen Gruppen zu lernen, wie diese behoben werden kann. Die [OpenStreetMap](#)-Communities in unterschiedlichen Ländern setzen beispielsweise auf die aktive Ansprache von Mädchen und jungen Frauen, die eigene Kartierungsteams bilden.⁶¹

Mangelnde Diversität in jeder Hinsicht – nach sozialökonomischem Status, Migrationshintergrund, Behinderung, Alter und Geschlecht – spiegelt sich auf der Führungsebene wieder. Der zivilgesellschaftliche Sektor weist einen hohen Frauenanteil auf, geführt wird der Großteil der Organisationen aber von Männern. Die Organisation Fair Share veröffentlicht jährlich einen Monitor dazu. 93% der darin untersuchten Organisationen werden überwiegend von Männern geführt.⁶²

57 <https://www.labiotech.eu/diabetes/diy-diabetes-community-artificial-pancreas/>

58 <https://androidapps.readthedocs.io/en/latest/>

59 <http://www.ajtmh.org/content/journals/10.4269/ajtmh.20-0812>

60 <https://arxiv.org/abs/1908.08313>

61 z. B. <https://wiki.openstreetmap.org/wiki/GeoChicas>

62 <http://fairsharewl.org/wp-content/uploads/2020/04/20-04-09-Ergebnisse-Monitor-2020.pdf>

Immer mehr zeichnet sich ab, dass die Digitalisierung durch ihren hohen Energie- und Ressourcenverbrauch Teil der Diskussion um globale Gerechtigkeit sein muss. Sie hat aber auch das Potenzial, Lösungsansätze für einen systemischen Wandel zu bieten. Das hat die Konferenz Bits und Bäume deutlich gemacht. Während die Digitale Zivilgesellschaft diese Potenziale gerne diskutiert, wird wenig Aufmerksamkeit auf ihren Beitrag zum Klimawandel und der Ausbeutung seltener Erden gelenkt. Diese beiden Aspekte müssen stärker zusammen betrachtet werden, als dies derzeit der Fall ist.

Ein Grund für diese unausgewogene Betrachtung kann darin liegen, dass die internationalen Netzwerke der Digitalen Zivilgesellschaft überwiegend westlich ausgerichtet sind; starke Beziehungen bestehen in andere europäische Länder und nach Nordamerika, seltener in südamerikanische, afrikanische oder asiatische Länder, obwohl gerade letztere den Techbereich zunehmend prägen.

Zuletzt gilt es anzumerken, dass die Digitale Zivilgesellschaft den in der Techbranche häufigen Buzzwords und Hype-Phänomenen, insbesondere Blockchain-Technologie und Künstlicher Intelligenz, überwiegend kritisch gegenübersteht. Die tatsächliche Relevanz dieser Themen schätzt die Digitale Zivilgesellschaft deutlich geringer ein als Politik oder Wirtschaft.

5 ARBEITSWEISEN, INTERAKTIONS- UND AUSTAUSCHFORMATE

Die Digitale Zivilgesellschaft setzt auf unterschiedliche Formate für ihre Arbeit, ihre Interaktion mit Partnern und der Öffentlichkeit, sowie für Partizipation. Diesen Formaten liegen gemeinsame Werte zugrunde: **Eigenverantwortlichkeit, Empowerment, radikale Offenheit und Mitgestaltungsmöglichkeiten auf allen Ebenen**. Diese Werte äußern sich auf unterschiedliche Art und Weise: In der alltäglichen Zusammenarbeit gilt das Push-Pull-Prinzip für eine **offene Arbeitsweise**, das von der Softwareentwicklung (konkret dem Protokoll git) abgeleitet ist: Jede:r kann aktiv werden, Initiativen starten und Themen vorantreiben (push). Gleichzeitig holen sich Organisationen der Digitalen Zivilgesellschaft regelmäßig Feedback aus ihren Netzwerken ein, um die Ausrichtung ihrer Arbeit zu tarieren (pull). Es gibt natürlich Organisationen, die sich punktuell oder strukturell anders verhalten und nach dem Top-Down-Prinzip arbeiten, jedoch ist dies in der Regel nicht förderlich für eine gute Zusammenarbeit mit anderen Akteur:innen, die ihr Recht auf Mitgestaltung einfordern. Zur Praxis der Digitalen Zivilgesellschaft gehört es auch, bewusst die **Deutungshoheit abzutreten** und einen ergebnisoffenen Dialog mit den verschiedenen Bevölkerungsgruppen zu fördern.

Ein Beispiel für eine solche Zusammenarbeit ist die bereits genannte [Open Government Partnership](#) in Deutschland, eine zivilgesellschaftliche Stakeholdergruppe für offenes Regierungs- und Verwaltungshandeln, an der sich Organisationen, Initiativen und Einzelpersonen gleichermaßen beteiligen können. So offen diese Art von Format ist, bleibt doch oft die Frage, inwieweit die Politik als Adressatin der Ergebnisse in diese Arbeit miteingebunden wird und ob dadurch die politische Arbeit der Digitalen Zivilgesellschaft wirkungsvoller werden kann. Häufig ist eine solche Einbindung nicht der Fall.

Zur offenen Arbeitsweise gehört auch, die Ergebnisse der Arbeit für die Gemeinschaft bereitzustellen. Hierfür kommen **Creative-Commons- oder Open-Source-Lizenzen** zum Einsatz, die das Urheberrecht aushebeln. Die Dokumentation der Arbeit ist zwar ressourcenintensiv, wird aber als zentraler Punkt für eine nachhaltige Arbeit angesehen.

Auch die **Veranstaltungsformate** setzen auf aktive Mitgestaltung und dienen vor allem dazu, Freiräume für mehr Austausch, Diskussion und konkrete Kooperationen zu schaffen. Typische Formate sind beispielsweise **Barcamps** oder **Unconferences**. Selbst große Konferenzen wie die [re:publica](#) oder der [Chaos Communication Congress](#) ermöglichen Mitgestaltung und sehen es als zentralen Punkt, diese Freiräume bereitzustellen. Auch die Konferenz [Bits und Bäume](#) bot viel Platz für Initiativen aus den Bereichen Nachhaltigkeit, Klimaschutz und Digitale Zivilgesellschaft, um ihre Arbeit vorzustellen, miteinander ins Gespräch zu kommen und zusammenzuarbeiten.

Ergänzt werden diese punktuellen Events durch regelmäßig stattfindende Arbeitstreffen, die virtuell oder physisch abgehalten werden können und die meist für neue Besucher offen sind. Dazu gehören Angebote der [OpenTechSchool](#), bei der sich Programmier-Anfänger:innen und Profis austauschen und voneinander lernen, oder die Treffen der lokalen Gruppen von [Code for Germany](#), die an konkreten Anwendungen arbeiten.

Eine weitere Besonderheit sind **offene Eventformate**, die einem klaren Schema folgen, aber von allen veranstaltet werden können. Ein Beispiel hierfür sind die [Cryptopartys](#), die klare Leitlinien⁶³ vorgeben, ansonsten aber frei ausgestaltbar sind.

Hackathons sind ein Format aus der Softwareentwicklung, das zunehmend auch in der Zivilgesellschaft Verbreitung findet. Nicht erst seit dem [#WirVsVirus-Hackathon](#) der Bundesregierung ist dieses Format im Mainstream angelangt. Hackathons sind ein- bis mehrtägige Veranstaltungen, an denen Software- und Hardwareentwickler:innen, Designer:innen und Menschen mit vielen weiteren Expertisen kreative Lösungen und neue Ideen für Herausforderungen entwerfen. Die Herausforderungen müssen nicht immer gesellschaftlicher Natur sein, große Firmen nutzen das Format auch häufig zu Marketingzwecken oder für die Akquise von Mitarbeiter:innen. Neben dem Vorteil der schnellen Innovationen und der Teamarbeit hat das Format auch seine Schwächen: Die entwickelten Projekte enden fast immer im Konzept- oder Prototypenstadium. Ohne eine gute Strategie für Nachhaltigkeit und Unterstützung über den Hackathon hinaus verpuffen der Enthusiasmus und die positive Energie schnell. In letzter Zeit werden Hackathons als Format für die Zusammenarbeit von Digitaler Zivilgesellschaft und Politik zunehmend kritisiert.^{64 65 66} Grund für die Kritik ist vor allem, dass in Hackathons Unternehmen oder öffentliche Verwaltungen eigene Aufgaben an Ehrenamtliche auslagern, deren Arbeit kaum honorieren und keine Angebote schaffen, von denen die Ehrenamtlichen profitieren. Dazu gehören beispielsweise nachhaltige Vernetzungsangebote, Sichtbarmachung von Projekten, und ein klares Erwartungsmanagement, was mit den Ergebnissen nach dem Hackathon geschieht. Einen Leitfaden für öffentliche Verwaltungen, die Hackathons ausrichten wollen, hat die Community von [Code for Germany](#) erst kürzlich verfasst.⁶⁷

Gerade wegen des hohen Grads an Mitgestaltung stehen bei den oben genannten Events die Chancen und positiven Zukunftsvisionen im Mittelpunkt. Damit stehen die Formate der Digitalen Zivilgesellschaft der häufig dystopischen Berichterstattung über Technologie gegenüber. Auch wenn die

63 https://www.cryptoparty.in/guiding_principles

64 <https://blog.k-nut.eu/hackathons-miss-the-point>

65 <https://stefan.blogg.es/2020/09/der-antiberblingercontest/>

66 <https://netzpolitik.org/2020/diversitaet-von-hackathons-wer-ist-das-wir-in-wirsvirus/>

67 <https://codefor.de/blog/hackathon-leitfaden/>

Digitale Zivilgesellschaft die negative Einschätzung des Status Quo teilt, blickt sie über das Heute hinaus. Sie versteht sich nicht nur als Wächter über gegenwärtige Entwicklungen, sondern verfolgt stets einen gestaltenden Ansatz und versteht sich als Pionierin für neue Ideen.

6 FAZIT UND AUSBLICK

Die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland ist Teil einer Kultur, in der Menschen sich in Vereinen und gemeinnützigen Organisationen ehrenamtlich engagieren. Große Vereine wie der Chaos Computer Club oder Freifunk leben vom Engagement ihrer ehrenamtlichen Mitglieder. Die Arbeit, die sie leisten, wäre ohne dieses Engagement nur schwer möglich. Die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland ist Vorreiter bei Themen wie IT-Sicherheit und Datenschutz, in anderen Bereichen wie der Diversität, Intersektionalität und der internationalen Vernetzung gibt es jedoch Aufholbedarf.

Denn während die deutsche Digitale Zivilgesellschaft untereinander und in ihrem Fachgebiet gut vernetzt ist, mangelt es an Vernetzung über fachliche und geographische Grenzen hinaus. Einzelne Organisationen wie die [Free Software Foundation Europe](#) oder die Civic-Tech-Community [Code for Germany](#) sind international gut vernetzt. Damit stellen sie im Gros der deutschen Zivilgesellschaft aber eher eine Ausnahme dar. Was thematische Schnittstellen angeht, ist [Bits und Bäume](#), die Konferenz, die Digitalisierung und Nachhaltigkeit zusammenbringt, ein gutes Beispiel für themenübergreifende Zusammenarbeit.

Das Goethe-Institut verfügt über teils praktisches, teils theoretisches Wissen zu den Themen, die die Digitale Zivilgesellschaft beschäftigen. Da die internationale Vernetzung durch begrenzte Ressourcen eine kontinuierliche Schwäche der Digitalen Zivilgesellschaft ist, wäre das Goethe-Institut hier ein starker Partner, der kollaborativ mit zivilgesellschaftlichen Akteur:innen neue Formate für einen konstruktiven Austausch entwickeln könnte, in dem die Digitale Zivilgesellschaft in Deutschland ihr Wissen teilen, ihre Anwendungen schärfen und ihre Arbeit und Ziele kritisch hinterfragen kann – nur durch eine solche internationale Vernetzung kann das vielzitierte Globale Dorf auch mit einer globalen Zivilgesellschaft bevölkert werden.

Für einen solchen Austausch braucht es Partner, die willens sind, sich auf die Arbeitsweisen und offenen Formate der Digitalen Zivilgesellschaft einzulassen und Freiräume zu ermöglichen, aber gleichzeitig mit Professionalität im Bereich internationale Zusammenarbeit mit gutem Beispiel voranzugehen.

7 REFERENZIERTE ORGANISATIONEN UND INITIATIVEN DER DIGITALEN ZIVILGESELLSCHAFT

Name der Organisation oder Initiative	Themen	Wirkungsebene	Aktivitätsregion	Weblink
abgeordnetenwatch	Transparenz, politische Partizipation	Plattform	Deutschland, Bundesländer	https://www.abgeordnetenwatch.de/
AlgorithmWatch	Künstliche Intelligenz, Algorithmischer Bias	Forschung, Wissensvermittlung	Deutschland	https://algorithmwatch.org/
Arolsen-Archive	Citizen Science, Digitales Erbe	Plattform	Deutschland, international	https://arolsen-archives.org/
Bits und Bäume	Digitalisierung und Nachhaltigkeit	Veranstaltungen, Netzwerk	Deutschland	https://bits-und-baeume.org/rueckblick/de
Bündnis Freie Bildung	Bildung, Freies Wissen	Netzwerk	Deutschland	https://buendnis-freie-bildung.de/
Campact e.V.	Politische Partizipation	Plattform	Deutschland	https://www.campact.de/
c-base	Netzkultur, Privatsphäre	Community	Berlin	https://c-base.org/
Chaos Communication Congress	Privatsphäre, Datenschutz, Datensicherheit, Digitale Souveränität, Netzkultur	Veranstaltung	Deutschland, international	https://events.ccc.de/congress/
Chaos Computer Club	Privatsphäre, Datenschutz, Datensicherheit, Digitale Souveränität	Community, Netzwerk	Deutschland, lokal	https://www.ccc.de/
Civic Innovation Platform	Künstliche Intelligenz, Social Innovation	Netzwerk, öffentliches Angebot	Deutschland	https://www.civic-innovation.de/
Code for All	Civic Tech, eGovernment, politische Partizipation, Open Data, Digitale Civic Spaces	Netzwerk	international	https://codeforall.org/
Code for Germany	Civic Tech, eGovernment, politische Partizipation, Open Data, Digitale Civic Spaces	Community, Netzwerk	Deutschland, lokal	https://codefor.de/
CoderDojo	Programmieren Lernen, Digital Literacy	Community, Workshops	international	https://coderdojo.com/
CoderDojo Deutschland	Programmieren lernen, Digital Literacy	Community, Workshops	Deutschland, lokal	https://www.coderdojo-deutschland.de/
CORRECTIV	Desinformation, Digital Literacy	Medium, Workshops	Deutschland	https://correctiv.org/
Cryptix	Zugang zur digitalen Sphäre, Privatsphäre, Datenschutz	Techkollektiv	Internet	https://cryptix.net/
Cryptoparty	Digital Literacy, Privatsphäre, Datenschutz, Datensicherheit, Digitale Souveränität	Community, Netzwerk, Workshops	International, lokal	https://www.cryptoparty.in/

Das NETTZ	Hass im Netz, Desinformation, Digital Literacy	Netzwerk	Deutschland	https://www.das-nettz.de/
Das Progressive Zentrum	Social Innovation, Nachhaltigkeit	Policyarbeit, Forschung	Deutschland	https://www.progressives-zentrum.org/
Denkfabrik Digitale Arbeitsgesellschaft	Social Innovation, Künstliche Intelligenz, Rechte im digitalen Raum	Öffentliches Angebot	Deutschland	https://www.denkfabrik-bmas.de/
Digital Freedom Fund	Rechte im digitalen Raum	Klageführung, Förderung, Netzwerk	Europa	https://digitalfreedomfund.org/
Digitalcourage	Privatsphäre, Datenschutz, Netzkultur	Kampagnen, Policyarbeit	Deutschland	https://digitalcourage.de/
Digitale Gesellschaft	Rechte im digitalen Raum	Policyarbeit	Deutschland	https://digitalesgesellschaft.de/
Elevate Delta	Barrierefreiheit, Inklusion, Open Data, Civic Tech	Plattform	Deutschland	https://projekt-elevate.de/
Ethical Tech Society	Künstliche Intelligenz, Algorithmischer Bias	Policyarbeit	Deutschland	https://www.ethicaltech-society.org/
Ethik der Algorithmen	Künstliche Intelligenz, Algorithmischer Bias	Policyarbeit, Forschung	Deutschland	https://algorithmenethik.de/
Every Name Counts	Citizen Science, Digitales Erbe	Plattform	International	https://arolsen-archives.org/lernen-mitwirken/ausstellungen-kampagnen/everynamcounts/
Feminist Principles of the Internet	Techfeminismus	Kampagne	International	https://feministinternet.org/
FixMyBerlin	Civic Tech, Open Data, Verkehrswende	Plattform, Policyarbeit, Dienstleistung/Produkt	Berlin, Deutschland	https://fixmyberlin.de/
Frag den Staat	Informationsfreiheit, Transparenz	Plattform, Policyarbeit, Community	Deutschland, Bundesländer	https://fragdenstaat.de/
Frauen und neue Medien	Zugang zur digitalen Sphäre, Digital Literacy, Programmieren lernen	Workshops	Münster	https://www.pcfrauen.de/
FrauenComputer-Club Bonn	Zugang zur digitalen Sphäre, Digital Literacy, Programmieren lernen	Workshops, Community	Bonn	https://www.fccbonn.de
FrauenComputer-ZentrumBerlin (FCZB)	Zugang zur digitalen Sphäre, Digital Literacy, Programmieren lernen	Workshops, Community	Berlin	https://www.fczb.de/
Free Software Foundation Europe	Freie Software	Netzwerk, Policyarbeit	Deutschland, Europa	https://fsfe.org/index.en.html
Freifunk	Zugang zur digitalen Sphäre, Opensource-Software, Open Hardware	Netzwerk, Community	Lokal, Deutschland	https://freifunk.net/
Fuck off Google	Digital Civic Spaces, Digitale Souveränität	Kampagnen	Berlin	https://fuckoffgoogle.de/

Gesellschaft für Freiheitsrechte	Rechte im digitalen Raum	Klageführung, Netzwerk, Policyarbeit	Deutschland	https://freiheitsrechte.org/
Gesellschaftsbilder	Digitale Repräsentation	Dienstleistung/Produkt	Deutschland, international	https://gesellschaftsbilder.de/
Gesicht zeigen!	Hass im Netz, Antirassismus	Netzwerk, Workshops, Policyarbeit	Deutschland	https://www.gesichtzeigen.de/
HateAid	Hass im Netz, Rechte im digitalen Raum	Plattform, Dienstleistung/Produkt, Netzwerk, Policyarbeit	Deutschland	https://hateaid.org/
Hoaxmap	Desinformation, Civic Tech	Plattform	Deutschland	https://hoaxmap.org/
Ich bin kein Virus	Hass im Netz, Antirassismus	Plattform, Netzwerk	Deutschland	https://www.ichbinkeinvirus.org
Innovationsbüro Digitales Leben	Social Innovation, Civic Tech	Öffentliches Angebot, Veranstaltungen	Deutschland	https://www.innovationsbuero.net/
iRights Lab	Social Innovation, eGovernment	Policyarbeit, Forschung	Deutschland	https://irights-lab.de/
Jugend hackt	Programmieren lernen, Zugang zur digitalen Sphäre	Workshops, Community	Deutschland, regional, DACH	https://jugendhackt.org/
JUUUPORT	Hass im Netz	Workshops, Hilfsangebote	Deutschland	https://www.juuuport.de/
Kiron	Programmieren lernen, Digitale Bildung, Offenes Wissen, Partizipation	Workshops, Hilfsangebot, Ausbildung	Deutschland, international	https://kiron.ngo/
kleineAnfragen	Offenes Wissen, eGovernment, Civic Tech	Plattform	Deutschland, Bundesländer	https://kleineanfragen.de/
Liquid Democracy	Politische Partizipation, Civic Tech, Free Software	Plattform, Dienstleistung/Produkt	Deutschland, International	https://liqd.net/de/
Luftdaten.info	Civic Tech, Citizen Science, Open Data, Nachhaltigkeit	Plattform, Community, Workshops	Stuttgart, Deutschland, international	https://luftdaten.info/
Make Amazon pay!	Digital Civic Spaces, Netzkultur	Kampagne	Berlin	https://makeamazonpay.org/
mediale pfade	Digitale Bildung, Digitaler Unterricht, Digital Literacy	Community, Workshops	Deutschland	https://medialepfade.org/
Meine Stadt Transparent	eGovernment, Civic Tech, Open Data, Transparenz	Plattform	Deutschland, lokal	https://meine-stadt-transparent.de/
MOTIF Institute for Digital Culture	Techfeminismus, Künstliche Intelligenz, Social Innovation	Forschung, Beratung	Deutschland	https://motif-institute.com/
Nadir	Zugang zur digitalen Sphäre, Privatsphäre	Techkollektiv	Internet	https://www.nadir.org/

Netzpolitik.org	IT-Sicherheit, Privatsphäre, Netzkultur, Transparenz	Medium	Deutschland	https://netzpolitik.org/
Neue deutsche Medienmacher:innen	Hass im Netz, Diversität, Digital Literacy	Netzwerk	Deutschland	https://www.neuemedienmacher.de/
neuland21	Social Innovation, Digitale Civic Spaces	Forschung, Hilfsangebote	Deutschland	https://neuland21.de/
Nextcloud	Opensource-Software	Dienstleistung/Produkt,	international	https://nextcloud.com/
noyb	Privatsphäre, Datenschutz	Policyarbeit	Europa	https://noyb.eu/
nr - netzwerk recherche	Offenes Wissen, Open Data, Transparenz, Digital Literacy	Netzwerk	Deutschland, international	https://netzwerkrecherche.org/
Offener Haushalt	Open Data, Transparenz, Civic Tech, eGovernment, Partizipation	Plattform	Deutschland	https://offenerhaushalt.de/
Open Government Partnership	eGovernment, Open Data, Partizipation	Netzwerk, Policyarbeit	Deutschland, international	https://www.opengovpartnership.org/
Open Knowledge Foundation Deutschland	Open Data, Offenes Wissen, Transparenz, Civic Tech	Community, Policyarbeit	Deutschland	https://okfn.de/
Open Street Map Foundation	Open Data, Offenes Wissen, Partizipation	Plattform, Community	International	https://wiki.osmfoundation.org/
OpenTechSchool	Programmieren Lernen	Community, Netzwerk, Hilfsangebot	lokal, international	https://www.opentechschooll.org/
Prototype Fund	Open Source, Social Innovation	Förderung, Community, öffentliches Angebot	Deutschland	https://prototypefund.de/
PyLadies	Programmieren lernen	Community, Netzwerk, Hilfsangebot	lokal, international	https://pyladies.com/
Rails Girls	Programmieren lernen	Community, Netzwerk, Hilfsangebot	lokal, international	http://railsgirls.com/
Recht auf Remix	Netzkultur, Sharing	Kampagne	Deutschland	https://rechtaufremix.org/
ReDI School of Digital Integration	Programmieren lernen, Digitale Bildung, Offenes Wissen, Partizipation	Community, Hilfsangebot	Deutschland, international	https://www.redi-school.org/
re:publica	Netzkultur, Social Innovation, Rechte im digitalen Raum,	Veranstaltung	Berlin	https://re-publica.com/de
SO36	Zugang zur digitalen Sphäre, Privatsphäre	Techkollektiv	Internet	https://so36.net/
Social Entrepreneurship Netzwerk Deutschland	Social Innovation, Open Source	Netzwerk	Deutschland	https://www.send-ev.de/

Sozialhelden	Inklusion, Barrierefreiheit, Social Innovation	Community, Policyarbeit, Kampagnen	Deutschland	https://sozialhelden.de/
Stiftung Neue Verantwortung	Künstliche Intelligenz, Offene Daten, IT-Sicherheit, Digitale Souveränität	Policyarbeit, Forschung	Deutschland	https://www.stiftung-nv.de/de
SUPERRR Lab	Digitale Souveränität, Digitale Civic Spaces, Techfeminismus	Policyarbeit, Workshops, Kampagnen, Forschung	Deutschland	https://superrr.net/
Systemausfall	Zugang zur digitalen Sphäre, Privatsphäre	Techkollektiv	Internet	https://systemausfall.org/
Systemli	Zugang zur digitalen Sphäre, Privatsphäre	Techkollektiv	Internet	https://www.systemli.org
Tactical Tech	Privatsphäre, Datenschutz, Digital Literacy, Digitale Souveränität	Workshops, Hilfsangebote, Kampagnen	International	https://tacticaltech.org/
Tech4Germany	eGovernment	Öffentliches Angebot	Deutschland	https://tech.4germany.org/
The Document Foundation	Opensource-Software	Community	International	https://www.documentfoundation.org/
Transparency International	Transparenz, Rechte im Digitalen Raum, Privatsphäre	Policyarbeit, Forschung	International	https://www.transparency.org/en/
TV für alle	Barrierefreiheit, Inklusion	Dienstleistung/Produkt	Deutschland	https://tvfueralle.de/
Verbund Offener Werkstätten	Making, Open Source	Community, Netzwerk	Deutschland, lokal	https://www.offene-werkstaetten.org/
Verlust der Nacht	Citizen Science	Digitale Anwendung, Forschung	Internet	http://www.verlustdernacht.de/
Verschwürhaus	Civic Tech, eGovernment, Making, Programmieren lernen	Community, Workshops, öffentliches Angebot	Ulm	https://verschwoerhaus.de/
Verstehbahnhof	Making, Open Hardware, Opensource-Software	Community, Techkollektiv	Fürstenberg / Havel	https://www.verstehbahnhof.de/
Wikimedia Deutschland	Freies Wissen	Plattform, Community, Policyarbeit	Deutschland	https://www.wikimedia.de/
Wikimedia Foundation	Freies Wissen	Plattform, Community, Policyarbeit, Förderung	USA, International	https://wikimediafoundation.org/
WirVsVirus-Hackathon	Civic Tech, eGovernment	Veranstaltung, Netzwerk, Hilfsangebot	Deutschland	https://wirvsvirus.org/



Goethe-Institut e. V.

Zentrale
Oskar-von-Miller-Ring 18
80333 München
Deutschland
www.goethe.de