

# Die digitalen Agoras von Taiwan: Räume für bürgerschaftliches Engagement neu konzipieren

Die unwiderstehliche und imaginative Kraft der Partizipation und „die verführerische Anziehungskraft der Idee, dass wir das urbane Leben zum Besseren mitgestalten können“ (Beebeejaun, 2016, S. 7), hat über viele Jahrhunderte hinweg in verschiedenen Kulturen Resonanz gefunden: Von den Agoras im antiken Griechenland, wo politische Entscheidungen durch wöchentliche Beratungen unter Beteiligung von Tausenden von Menschen getroffen wurden, bis hin zum World Wide Web, das in seinen Anfängen als grenzenloser Raum für den demokratischen Austausch konzipiert wurde.

Obwohl die Idee des gemeinschaftlichen Handelns in unzähligen sozialen Experimenten in der Geschichte der Menschheit ihren Widerhall gefunden hat, wird im digitalen Zeitalter erstaunlich wenig darüber geforscht, wie Institutionen digitale Hilfsmittel nutzen können, um die Teilhabe zu verbessern oder das breitere emanzipatorische Potenzial der *digitalen Demokratie* zu erschließen (nähere Informationen dazu finden sich bei Contucci et al., 2019). Mit meiner Forschung über die technologiebasierte demokratische Kultur, die sich derzeit in Taiwan entwickelt, möchte ich dazu beitragen, diese Lücke zu schließen. Eine Reihe von Dokumentarfilmen, Interviews und Forschungsprojekten, die in den ersten beiden Jahren der aktuellen Pandemie durchgeführt wurden, haben die Aufmerksamkeit der Welt auf einen bemerkenswerten sozialen Wandel gelenkt, der sich auf der technikbegeisterten Insel mit 24 Millionen Einwohner:innen gerade vollzieht (Lewkowicz, 2020; Bertelsmann Stiftung, 2020; Schneider, 2019). Angetrieben von demokratischen Idealen und einer Geisteshaltung, die von den gewaltigen Kräften prekärer geopolitischer und ideologischer Verwerfungen geprägt ist, haben Taiwans Regierung und Bürger:innen gemeinsam eine Reihe von Werkzeugen und demokratischen Praktiken eingeführt, die dem Land anscheinend zu einem Sprung von zwanzig Plätzen (!) auf dem Demokratieindex des *Economist* verholfen haben, sodass es im Jahr 2020 weltweit auf Platz 11 landete (Economist Intelligence Unit, 2021, S. 7).

Ziel meiner Forschung ist es, das Wesen dieses soziotechnischen und kulturellen Wandels zu untersuchen und herauszufinden, welche Art von digitalen Tools



und kollektiven Praktiken (*Civic Tech*) von der Regierung und der Zivilgesellschaft des Landes entwickelt und eingesetzt werden. Ich erzähle den Fall von Taiwan, weil dieses Land als das dynamischste Civic-Tech-Ökosystem der Welt gilt (Leonard, 2020; Bertelsmann Stiftung, 2020).

Unter Rückgriff auf verschiedene Forschungsstränge gehe ich von der theoretischen Annahme aus, dass der wichtigste Standortvorteil einer Region durch den Grad der Reaktionsfähigkeit einer Stadt, einer Region oder eines Landes definiert wird, um die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts bewältigen zu können. Ich vertrete die Auffassung, dass dies in hohem Maße von der Ausgestaltung von im Wesentlichen drei soziotechnischen Komponenten abhängen wird (siehe Abbildung 1): *Ort* (ortsspezifische Rahmenbedingungen, repräsentiert durch politische Kultur, Rechtsprechung und andere systemische Merkmale), *Menschen* (soziale Ressourcen) und *Plattformen* (digitale Plattformen).

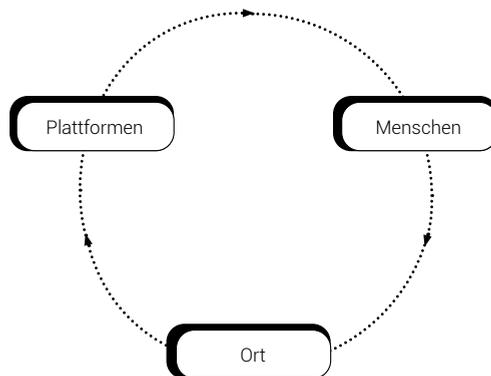


Abb. 1: Der Standortvorteil von Städten und Regionen wird von der Ausgestaltung der drei Elemente *Ort* (ortsspezifische Rahmenbedingungen), *Menschen* (soziale Ressourcen) und *Plattformen* (digitale Plattformen) abhängen (Illustration: Ian Banerjee, 2022, CC BY-SA).

Es ist zwar offensichtlich, dass Menschen und kollektives Handeln weiterhin eine wesentliche Rolle bei der Gestaltung von Städten spielen werden, doch ist es höchst ungewiss, wie ihre „Handlungsfähigkeit“ (Giddens, 1991) durch die sich rasch verändernden Kommunikationstechnologien und -kulturen geprägt sein wird. Die Verbreitung mobiler Geräte, die von zahllosen plattformbasierten Diensten unterstützt werden, hat die Art und Weise, wie wir gesellschaftlich gemeinsam genutzte Räume in der Stadt konzipieren, dramatisch verändert. Ich vertrete die Auffassung, dass „soziale Ressourcen“, definiert als „Ressourcen, die in das soziale Netzwerk und die sozialen Bindungen des Einzelnen eingebettet sind“ (Encyclopedia of Sociology, o. D.), eine Schlüsselrolle bei der urbanen Innovation spielen werden. Die *Soziale-Ressourcen-Hypothese* besagt, dass der Zugang zu und die Nutzung von besseren sozialen Ressourcen zu erfolgreicherem instrumentellen Handeln im städtischen Kontext führen (Encyclopedia of Sociology, o. D.).

Die Zukunft des Ortes ist eines der meistdiskutierten Themen im Städtebau (Ratti & Claudel, 2016; Powell, 2021). Die Standorteigenschaften und -systeme von Orten werden durch so unterschiedliche Faktoren wie Geografie, Vernetzung, Wirtschaftssysteme, politische Ausrichtung, Verwaltungsstrukturen, Ängste, Hoffnungen, kollektive Erinnerungen und Ideologien geprägt. Als politische Artefakte sind Städte Felder nebeneinander bestehender gesellschaftlicher Interessenkon-

flikte. Vor dem Hintergrund der beispiellosen Geschwindigkeit des Wandels wird der Erfolg dieser politischen Artefakte in hohem Maße davon abhängen, wie ihre Regime in der Lage sind, sich auf eine reaktionsfähige Kultur des Lernens, der Inklusion, der Innovation und besonders anpassungsfähiger Formen des Regierens einzulassen – wie etwa das Modell des „bescheidenen Regierens“, das die finnische Regierung derzeit einführt (Annala et al., 2021).

Digitale Plattformen haben sich zu den wohl mächtigsten Gebilden des Internets entwickelt (van Dijck et al., 2018). Von Industrieplattformen bis hin zu Social-Media-Plattformen, von Regierungen bis hin zu Städten – diese Gebilde verändern derzeit fast jeden Aspekt der menschlichen Zivilisation. Sie können definiert werden als „digitale Infrastrukturen, die es zwei oder mehr Gruppen ermöglichen, miteinander zu interagieren. Sie positionieren sich daher als Mittlerinnen, die verschiedene Nutzer:innen zusammenbringen: Kund:innen, Werbetreibende, Dienstleister:innen, Produzent:innen, Lieferant:innen und sogar physische Objekte“ (Srnicek, 2017, S. 12). Sie sind die neuen, unsichtbaren Infrastrukturen, auf denen die sichtbare Welt errichtet wird – die Räume, in denen die hypervernetzten Alltagsgeografien der Menschheit imaginiert und manifestiert werden (Banerjee et al., 2021). Die Verbreitung des Begriffs *Plattform* ist so groß, dass er zu einer Metapher und Redewendung im Alltag geworden ist.

Ich vertrete die Auffassung, dass die ausgedehnten cyber-physischen Landschaften, die der Dreiklang aus hypervernetzten Menschen, hybriden Orten und Ökosystemen von Plattformen hervorbringt, in der Tat die unbekanntesten Weiten des vagen Terrains des 21. Jahrhunderts sind. Mit dem *Metaverse* in greifbarer Nähe und dem Web3 mit seinen dezentralisierten autonomen Organisationen (DAOs), die die nächste Phase des Internets einläuten, wird das vage Terrain noch viel unübersichtlicher werden. Die zentrale Frage, die sich in dieser Zeit der Geschichte stellt, lautet: Wie kann man sich sinnvoll auf den glitschigen Hängen des vagen Terrains bewegen? Ich versuche, diese Frage zu beantworten, indem ich die hochgelobten „digitalen sozialen Innovationen“ (Bria, 2015) untersuche, die derzeit in Taiwan stattfinden.

In diesem Artikel gehe ich zunächst auf einige der wichtigsten Ideen ein, die den Diskurs über Digitalisierung und Demokratie prägen. Zweitens untersuche ich den *Fall Taiwan*. Im folgenden Abschnitt charakterisiere ich die Agoras des antiken Athens und gehe dann zum Hauptteil des Artikels über, in dem ich einen umfassenden Überblick über die *digitalen Agoras* in Taiwan gebe. Abschließend fasse ich die wichtigsten Erkenntnisse aus dem laufenden taiwanischen Experiment mit digitaler Demokratie und dem Konzept des *Open Governments* zusammen.

## Demokratie im digitalen Zeitalter

Michael Ignatieff schreibt in seinem Buch *Fire and ashes* Folgendes: „In der demokratischen Politik läuft heute so viel falsch, ... dass man leicht vergisst, was am demokratischen Ideal richtig ist“ (Ignatieff, 2013, S. 16). „Democratic backsliding“ (Eliassi-Rad et al., 2020), also die schrittweise Demontage demokratischer Institutionen, hat in letzter Zeit in der politischen Theorie, der Verhaltenspsychologie und den Sozial- und Wirtschaftswissenschaften viel Aufmerksamkeit erregt (Gersbach, 2017; Scott & Makres, 2019; Sandel, 2020). Das düstere Szenario von Regierungen, die sich in groß angelegte, technologisch begründete totalitäre Regime verwandeln

(Zuboff, 2019), die Orwell'sche und Huxley'sche Dystopien miteinander verbinden, dringt in die Köpfe der Menschen ein. Auch die Kluft zwischen den Mechanismen der Gesellschaft und der Regierung ist in vielen Ländern in den letzten Jahrzehnten gewachsen (Sandel, 1998) und führt zu tiefen Ressentiments unter den Bürger:innen. Aber auch alternative und positivere Szenarien der Demokratie haben in den letzten Jahren weltweit einen Aufschwung erlebt. Sie sind in hohem Maße inspiriert durch das Aufkommen technopolitischer Tools, die als Civic Tech bezeichnet werden, und neuer Kulturen der digitalen Demokratie (Contucci et al., 2019; Simon et al., 2017).

## Digitale Demokratie und Open Government

Heute kreist der Diskurs über die Demokratie im Allgemeinen um drei der gängigsten Modelle: (1) repräsentative Demokratie, (2) partizipative Demokratie (auch kollaborative oder deliberative Demokratie genannt) und (3) direkte Demokratie. Während die Demokratie selbst ein Thema von enormer Komplexität ist, definieren wir digitale Demokratie für unsere Betrachtung in diesem Beitrag vereinfacht als die Praxis der Demokratie unter Verwendung digitaler Tools und Technologien (Simon et al., 2017). Der Begriff dreht sich in der Regel um (a) den Einsatz digitaler Tools zur Bereitstellung von Informationen und zur Förderung der Transparenz; (b) die Art und Weise, wie Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) die Teilhabe erweitern und vertiefen können; (c) Möglichkeiten zur Förderung der Mitwirkung, indem die Bürger:innen in die Lage versetzt werden, Entscheidungen direkt über Onlinetools zu treffen; und (d) Möglichkeiten, die Bürger:innen in die Problemlösung und soziale Innovation einzubeziehen.

Während die meisten demokratischen Länder die Nutzung digitaler Tools noch erstaunlich stiefmütterlich behandeln, haben sich in den letzten Jahren einige bemerkenswerte Veränderungen in dieser Richtung ergeben (Contucci et al., 2019; Simon et al., 2017). Von Parlamenten, die es den Bürger:innen ermöglichen, Vorschläge und Entwürfe für Gesetze einzubringen, bis hin zu Kommunalverwaltungen, die den Einwohner:innen die Möglichkeit geben, über lokale Haushalte zu entscheiden: Politische Experimente in der ganzen Welt zeigen, dass alle drei oben genannten Demokratiemodelle das Potenzial haben, durch neue Praktiken unter Verwendung digitaler Tools verbessert zu werden.

Das Vertrauen in die repräsentative Demokratie beispielsweise kann nach weitverbreiteter Ansicht durch digital ermöglichte Open-Government-Systeme gestärkt werden, die eine Reihe von Technologien umfassen, die einen besseren Informationsfluss ermöglichen und eine größere Transparenz fördern (Simon et al., 2017, S. 17). Der Anwendungsbereich des Open Governments wurde in letzter Zeit auf partizipative und kollaborative Formen der Demokratie ausgeweitet (Simon et al., 2017, S. 17), beispielsweise durch die Beteiligung der Bürger:innen an der Lösung spezifischer *Herausforderungen* (z. B. challenge.gov in den USA), an der Unterbreitung von Vorschlägen (z. B. Your Priorities in Reykjavík) oder an der Zusammenarbeit mit öffentlich Bediensteten bei der Ausarbeitung politischer Maßnahmen (z. B. die Estonian Citizens Assembly). Die digital ermöglichte deliberative Demokratie (Rawls, 1993, 1997; Habermas, 1996; Fishkin, 2009), die sich durch intensive Diskussionen und Debatten unter den Bürger:innen auszeichnet (der *Deliberative Turn*), weist in Städten auf der ganzen Welt einige Fortschritte auf. Die direkte Demokratie

hat durch das Potenzial digitaler Tools, die Praktiken wie Volksabstimmungen und partizipative Haushaltsplanung erleichtern können, ebenfalls neue Aufmerksamkeit erhalten. Neue Tools können es den Ortsansässigen beispielsweise ermöglichen, direkt darüber abzustimmen, wie die lokalen Ressourcen ausgegeben werden (Simon et al., 2017, S. 17).

## Civic Tech

Während Unternehmen auf eine primär marktorientierte Form der Plattformisierung drängen, versuchen zivilgesellschaftliche Akteur:innen, diese in eine stärker partizipative und co-kreative Richtung zu lenken. Während kommerzielle digitale Plattformen Entitäten sind, die eine noch nie da gewesene Menge an menschlichen und nicht-menschlichen Verbindungen und Transaktionen gleichzeitig orchestrieren können, ist *Civic Tech* einfach eine Technologie, die sich die Zivilgesellschaft aneignet, um die Bedingungen ihres alltäglichen Lebens zu verbessern – sie trägt in hohem Maße dazu bei, die Beziehung zwischen Zivilgesellschaft und Regierung zu verbessern (Schrock, 2018; van Ransbeeck, 2019).

Die Verbreitung einer neuen Generation von kollaborativen Technologien wird unter dem Begriff Civic Tech zusammengefasst – dazu gehören auch die Begriffe Open Data, GovTech, Reg Tech usw. Civic Tech wird von vielen als das „nächste große Ding“ nach Fintech bezeichnet und steht für digitale Open-Source-Tools und -Plattformen, die die Zivilgesellschaft bei der Bewältigung von Herausforderungen unterstützen, die von kommerziell orientierten Plattformen nicht angegangen werden können (Schrock, 2018). Alternative Formen technischer Narrative wie *Open-Source-Ökologien*, *digitales städtisches Zusammenleben* usw. haben begonnen, die experimentelle Landschaft des Civic Tech zu bereichern (Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, 2018).

Im Folgenden werden wir uns ansehen, wie Taiwan alle drei vorher genannten Demokratiemodelle anpackt und mit einem Netzwerk von Civic-Tech-Plattformen experimentiert. Für Audrey Tang, die Digitalministerin Taiwans, ist Civic Tech „der Technologiezweig, der es Millionen von Menschen ermöglicht, einander zuzuhören, anstatt dass eine Person zu Millionen von Menschen spricht; [Civic Tech] ist ein Kernbestandteil der Co-Kreation“ (Tang, 2019). Nick Monaco vom Institute for the Future (IFF) meint: „In Bezug auf das von Bürger:innen geführte zivilgesellschaftliche Engagement mit Technologie zur Verbesserung des demokratischen Wohls ... ist Taiwan der lebendigste Civic-Tech-Sektor der Welt“ (Leonard, 2020).

## Taiwan

Die komplexe historische Verflechtung Taiwans mit dem chinesischen Mutterland, seine politische Umgestaltung und seine globale technologische Rolle als weltgrößter Lieferant von Computerchips haben das Land zum Schauplatz eines geopolitischen, technologischen und ideologischen Konflikts im asiatisch-pazifischen Raum gemacht (nähere Einzelheiten dazu finden sich bei Roy, 2003).

Was den Fall Taiwan so interessant macht, ist die Mentalität insbesondere seiner jungen Bürger:innen. Die wahrgenommene Bedrohung durch die Annexion, gepaart mit dem Willen der Mehrheit der Bürger:innen des Landes, seine junge liberale Verfassung leidenschaftlich zu verteidigen, hat dazu geführt, dass das

Land einen Strudel zivilgesellschaftlicher Energie entwickelt hat, der die Demokratie im digitalen Zeitalter neu definiert (Lewkowicz, 2020).

Die Wurzeln dessen, was Taiwan heute zu einem der kompliziertesten Orte der Welt gemacht hat, reichen bis in die 1930er-Jahre zurück, als der chinesische Bürgerkrieg begonnen hatte (Knapp, 2015). 19 Jahre lang lieferte sich die Regierung von Chiang Kai-shek (Republik China, RC) einen erbitterten und tödlichen Kampf mit der Regierung von Mao Zedong (Volksrepublik China, VRC). 1949 erlangte Mao als Führer der Kommunistischen Partei Chinas (KPCh) schließlich die vollständige Kontrolle über das chinesische Mutterland. Chiang Kai-shek floh zusammen mit zwei Millionen Flüchtlingen, Militärs und Geschäftsleuten nach Taipeh, wo er mit seiner nationalistischen Partei Kuomintang (KMT) eine provisorische Hauptstadt für die RC errichtete. Einige Monate später, am 1. Oktober 1949, wurde die Volksrepublik China in Peking von den siegreichen Kommunisten unter der Führung von Mao gegründet. Beide Parteien, die auf dem Festland und die auf der Insel, beanspruchten jedoch die rechtmäßige Herrschaft über ganz China jeweils für sich.

80 Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs ist Taiwan technisch gesehen zwar immer noch Teil der Volksrepublik China, genießt aber eine weitreichende soziopolitische Autonomie. Sein Status wird durch den Slogan „ein Land, zwei Systeme“ beschrieben. Nur 15 Länder der Welt erkennen die Republik China als souveränen Staat an. Der offizielle Name des Landes ist Taipeh (nähere Einzelheiten finden sich in Rubinstein, 1998).

## Freiheit und Demokratie

Anfang der 1990er-Jahre vollzog das Land den friedlichen Übergang von einer Militärdiktatur zu einer Mehrparteiendemokratie und wurde damit zu einer der jüngsten Demokratien der Welt. Nach 40 Jahren Kriegsrecht wurden die Rede- und Pressefreiheit usw. eingeführt. Dies war auch die Zeit, in der die ehemalige Sowjetunion zusammenbrach und eine Reihe neuer Länder entstand, insbesondere Estland, das oft als Leuchtturm für die digitale Nationenbildung genannt wird. Es war außerdem die Zeit, in der sich gleichzeitig mit dem Internet neue Demokratien zu entwickeln begannen. Die ersten Dotcom-Websites erschienen zur gleichen Zeit, als der erste Präsident Taiwans gewählt wurde.

## Die Sonnenblumenbewegung (2014)

Ein Wendepunkt in der politischen Geschichte Taiwans war die *Sonnenblumenbewegung* im März 2014. Sie wurde von Student:innen und Akteur:innen der Zivilgesellschaft geprägt, die das taiwanische Parlament 24 Tage lang besetzten, um gegen ein von der KMT vorgeschlagenes Handelsabkommen mit dem chinesischen Mutterland zu protestieren. In einer anatomisch präzisen Studie der Bewegung schreibt der in Taiwan lebende Journalist Michael Cole in *Black Island. Two years of activism in Taiwan* [Die schwarze Insel. Zwei Jahre Aktivismus in Taiwan]: „Die Sonnenblumenbewegung war ein völlig neues Phänomen in Taiwan, ein Erwachen aus dem Dornröschenschlaf des Defätismus, das wahrscheinlich das Gesicht der Politik auf der Insel für immer verändern und auch die Beziehungen Taipehs zu Peking tief greifend beeinflussen wird“ (Cole, 2015, S. 324). Der Erfolg der Occupy-Bewegung war atemberaubend. Die Demonstrant:innen zwangen die

Regierung, das geplante Handelsabkommen zu stoppen, und im selben Jahr erlitt die allmächtige KMT bei den Kommunalwahlen eine erdrutschartige Niederlage. Zwei Jahre später, bei den Parlamentswahlen 2016, kam die Demokratische Fortschrittspartei (DPP) an die Macht.

Die Demonstrant:innen hatten dem Staatsapparat getrotzt und begriffen, dass es möglich war, ihre Zukunft durch Engagement zu gestalten. Die Anhänger:innen der Sonnenblumenbewegung hatten nicht die Absicht, das System zu stürzen, sondern sie wollten die Institutionen reformieren. Cole sagt, dass die Bewegung nicht einmal die Pflege guter Beziehungen zu China abgelehnt habe, sondern dass sie „in Fragen, die die Lebensweise und die Freiheiten aller Taiwaner:innen betreffen, Grenzen gezogen und eine klare Warnung ausgesandt hat, dass jeder, der diese Grenzen überschreitet, von Tausenden von hoch gebildeten, vernetzten und vereinten Taiwaner:innen herausgefordert werden wird“ (Cole, 2015, S. 324).

Was waren die Erfolge der Bewegung? Erstens entwickelten die protestierenden Student:innen und mehr als 50 unterschiedliche Gruppen der Zivilgesellschaft (*Menschen* in unserem theoretischen Kontext) ein gemeinsames Anliegen und ein kollektives Ziel; sie begannen miteinander zu kooperieren, indem sie ihre Differenzen überwinden (Cole, 2015, S. 384). Zweitens schufen sie neue soziale Ressourcen, indem sie Netzwerke mit neuen Menschen, Kontakten, finanziellen Ressourcen usw. zusammenführten, auf die sie sich stützen konnten. Drittens zwangen sie das bestehende ortsspezifische Regime (*Ort* in meinem theoretischen Dreiklang), seine politische Kultur in wesentlichen Punkten zu verändern. Viertens erregte die Bewegung großes internationales Interesse und wurde zum Mittelpunkt vieler akademischer Konferenzen im Ausland – die Demonstrant:innen machten Taiwan als aufstrebende junge Demokratie weltweit bekannt. Fünftens wurden die „Dinosaurier“ der politischen Elite, wie sie in Taiwan manchmal genannt werden, wirklich herausgefordert, und die Jugend bekam eine neue Rolle in der Politik. Sechstens wurde Aktivismus zu einem dauerhaften Aspekt der taiwanischen Politik. Nicht die Wahlen waren das Wichtigste, sondern das, was zwischen den Wahlen geschah: „[D]as wichtigste Vermächtnis der Sonnenblumenbewegung ist, dass immer mehr Taiwaner:innen zwischen den Wahlen auf die Qualität der Führung achten und bereit sind, Maßnahmen zu ergreifen, wenn es an Qualität mangelt“ (Cole, 2015, S. 404). Siebtens haben sich die Demonstrant:innen auf verschiedene Weise in die Politik eingebracht: „[V]iele Besetzer:innen wurden zu Bürgermeister:innen gewählt, als sie es nicht erwartet hatten“ (Tang, 2019). Die prominenteste von ihnen, Audrey Tang, eine Schlüsselfigur der Occupy-Bewegung und erfolgreiche Unternehmerin aus dem Silicon Valley, die für ihre Beiträge zur Open-Source-Bewegung bekannt ist, wurde von Tsai Ing-wen, der neuen Präsidentin Taiwans, gebeten, ihrem Kabinett beizutreten und neue Digitalministerin in Taiwan zu werden.

## Aktivismus wird digital

Vielleicht am wichtigsten ist, dass den Aktivist:innen klar wurde, dass der Aktivismus digital werden muss, um die politischen Prozesse des Landes im 21. Jahrhundert zu gestalten. Während sie sich von anderen Occupy-Bewegungen inspirieren ließen, begannen die neuen *zivilgesellschaftlichen Hacker:innen* in Taiwan, ihre eigenen, hausgemachten Zusammenstellungen aktivistischer Technologien

zu entwickeln. Acht Jahre nach der Bewegung wird deutlich, wie der *digitale Aktivismus* und die vernetzte Gesellschaft die politische Kultur des Landes verändert haben. Der Politikwissenschaftler Florian Schneider schreibt nach einem sechsmonatigen Forschungsaufenthalt 2020 in Taiwan: „[D]ie Bewegung hat das Verständnis vieler junger Taiwaner:innen dafür geprägt, wie partizipative Politik und Aktivismus im Taiwan des 21. Jahrhunderts aussehen könnten, und sie hat die Art und Weise, wie politische Akteur:innen aller ideologischen Richtungen digitale Technologien in ihre Aktivitäten integrieren, nachhaltig beeinflusst“ (Schneider, 2019).

## Athen, Demokratie und das Problemlösen durch Crowdsourcing

Die derzeitige Welle an demokratisch vorangetriebenen Veränderungen in Taiwan weist auffällige Parallelen zum klassischen Athen auf, weshalb es sich lohnt, kurz auf die Ursprünge der Demokratie zurückzukommen. Der spektakuläre Aufstieg und die Errungenschaften Athens im 6. Jahrhundert v. Chr. wurden größtenteils durch ein politisches System eingeleitet, das einer der berühmten Dramatiker der Stadt als *Demokratie* bezeichnete: *demos* bedeutet Volk und *kratos* Macht. Was die *polis* (den Stadtstaat) zur Quelle der westlichen Zivilisation machte, war vor allem ihrer Fähigkeit zuzuschreiben, „aus einem höheren Maß an Zusammenarbeit größeren sozialen Nutzen zu ziehen“ (Contucci et al., 2019, S. 42). Um dem wettbewerbsorientierten und sich schnell verändernden Umfeld ihrer Zeit gerecht zu werden, wurde ein ausgeklügeltes partizipatives und deliberatives Herrschaftsmodell entwickelt, das es ermöglichte, die Problemlösung den Bürger:innen zu überlassen: „Innovative politische und wirtschaftliche Institutionen versetzten die Bürger:innen in die Lage, ihre privaten Interessen zu verfolgen und gleichzeitig bei gemeinsamen Projekten zusammenzuarbeiten, ihr Handeln zu koordinieren und gemeinsame Ressourcen zu nutzen“ (Ober, 2008, S. 19).

Sie taten dies an einer Reihe spezifischer Orte – der berühmteste von ihnen war die Agora, der zentrale Markt und öffentliche Platz der Polis (Ober, 2008). Auf dem Höhepunkt der Athener Demokratie gingen einmal pro Woche etwa 6.000 Menschen von der Agora auf den Pnyx-Hügel. Sie hörten konkurrierenden Rednern zu, die ihre Meinungen zu den jeweiligen Themen vortrugen. Jeder Bürger, mit Ausnahme von Frauen, Sklaven und Ausländern, durfte das Wort ergreifen. Sie wetteiferten mit neuen Ideen und rationalen Argumenten und versuchten, die Herzen und Köpfe der Zuhörer:innen zu gewinnen. Am Ende der anstrengenden, stundenlangen Auseinandersetzungen wurde über die vorgestellten Ideen abgestimmt. Diese Kultur intensiver argumentativer Rationalität und Entscheidungsfindung war in Athen in das tägliche Leben eingebettet.

## Digitale Agoras von Taiwan

Während in Athen die Demokratie in bestimmten Arten von physischen Räumen wie der Agora, den Theatern oder dem Pnyx-Hügel ausgeübt wurde, versucht Taiwan etwas ganz Ähnliches mit Online- und Hybridräumen, die man als *digitale Agoras* bezeichnen könnte. In den folgenden Abschnitten beschreibe ich einige der wichtigsten digitalen Agoras, die die aktuelle politische Arena Taiwans auf tiefgreifende Weise beeinflussen.

## g0v

Die erste hybride Plattform, die die Aktivist:innen der Sonnenblumenbewegung schufen, war ein führerloses Kollektiv namens *g0v* (ausgesprochen: gov-zero). Im Wesentlichen handelt es sich um einen Raum, in den jede:r kommen und über neue Wege diskutieren kann, Dinge zu tun. Die erste Aufgabe von *g0v* bestand darin, staatliche Organisationen zu „forken“ (Tang, 2019). Das bedeutete, dass sie die Websites von Regierungseinrichtungen, die auf gov.tw enden, unter die Lupe nahmen, ihren Inhalt überprüften und bessere Vorschläge machten. Diese neuen Vorschläge wurden auf gespiegelten Websites mit der Endung g0v.tw veröffentlicht. Ihr erstes Projekt bestand zum Beispiel darin, den viele hundert Seiten langen jährlichen Staatshaushalt so darzustellen, dass ihn jeder versteht, indem sie jedes einzelne Haushaltsdetail aufschlüsselten. Das Projekt wurde auf einer Website namens budget.g0v.tw veröffentlicht. Dieses System wurde von sieben Stadtverwaltungen übernommen und bildete die Grundlage für die partizipative Haushaltsplattform der Stadt Taipeh (Tang, 2019). Tang sagt: „[H]eute kann jede:r einfach auf diese Karte schauen, den Teil des Stadthaushalts finden, der von Interesse ist, und eine beliebige Frage eintippen, die man stellen möchte, und ein Berufsbeamter meldet sich tatsächlich und antwortet für diesen Teil der Frage. Es wird zu einer direkten Dialogplattform, nicht durch den Stadtrat, sondern für die Berufsbeamt:innen, um mit den Bürger:innen zu kommunizieren“ (Tang, 2019).

*g0v* wurde zu einer Civic-Tech-Plattform, die zeigt, wie transparente demokratische Prozesse auf breiter Ebene durchgeführt werden können. Schon bald gewann sie öffentlich mehr Glaubwürdigkeit als die Regierung. Heute heißt es auf der Website von *g0v*: „*g0v* ist eine dezentrale Civic-Tech-Community aus Taiwan. Wir setzen uns für die Transparenz von Informationen ein und entwickeln technische Lösungen, die es den Bürger:innen ermöglichen, sich von der Basis aus an öffentlichen Angelegenheiten zu beteiligen“ (*g0v*, o.D.). Diese Plattform hat den Weg für ein neues Denken darüber geebnet, wie politische Macht mit Civic Hacking beeinflusst werden kann.

## *g0v* und die Kultivierung einer kollaborativen Kultur

Die Aktivist:innen im Jahr 2014 sahen voraus, dass die durch die sozialen Medien geschaffene digitale Infosphäre zu einem unmittelbaren Problem für Taiwan werden würde. Heute ist es offensichtlich, dass die Nachrichten-Feeds und die Many-to-many-Kommunikation auf diesen Plattformen zunehmend die Politik der Wut und der Spaltung fördern. Die werbefinanzierten Onlineräume, die von FB, YouTube, Twitter und anderen geschaffen wurden, sind bekanntermaßen in erster Linie darauf ausgelegt, Aufmerksamkeit zu erregen und nicht die Zusammenarbeit zu fördern. *g0v* begann darüber nachzudenken, wie man mit der gesellschaftlichen Polarisierung umgehen kann, die insbesondere bei Wahlen, Referenden und öffentlichen Debatten auftritt, und wie man konstruktive Dialoge und einen Konsens anstelle von Spaltungen schaffen kann. Auf der Suche nach einem alternativen Weg begann *g0v*, auf den Grundsätzen von (a) radikaler Transparenz, (b) Inklusion und (c) einem Entscheidungsfindungsprozess aufzubauen, der auf etwas beruht, das in der Tech-Community *grober Konsens* genannt wird – und nicht auf Mehrheitsentscheidungen. Sie begannen, über die Rolle von Open-Source-Software, Informationsflüsse, die kontinuierliche Information der Gesetzgeber:innen über

die öffentliche Meinung und die *Festlegung der Agenda* durch Crowdsourcing nachzudenken. Sie argumentierten, die repräsentative Demokratie mit ihren unregelmäßigen Wahlen würde in der schnelllebigen und hypervernetzten Welt des 21. Jahrhunderts nicht funktionieren. Sie müsste geändert oder zumindest durch neue Praktiken ergänzt werden.

Audrey Tang und andere, die mit der Community zusammenarbeiteten, hatten Regierungsvertreter:innen in einer überparteilichen Art und Weise begrüßt, um an ihren Debatten teilzunehmen. Neun Monate nach der Besetzung des Parlaments führte diese Offenheit zu einem ungewöhnlichen Antrag von Ministerin Jaclyn Tsai von der KMT, die den Auftrag hatte, ministeriumsübergreifende Angelegenheiten zu koordinieren. Sie fragte: „Könnte g0v.tw eine Plattform für sachliche Diskussionen und Überlegungen zu politischen Fragen schaffen, an der sich die gesamte Nation beteiligen könnte?“ (Barry, 2016). Im Gegenzug bot sie verbindliche Konsultationen an, was bedeutete, dass der auf der Plattform zum Ausdruck gebrachte Volkswille von der Regierung verbindlich aufgegriffen werden würde. Im Dezember 2014 stellten sich einige Dutzend Freiwillige der Herausforderung und nahmen an einem *Ideen-Hackathon* teil, der von g0v organisiert wurde. Dies war der Auslöser für die Gründung der wichtigsten Civic-Tech-Plattform des Landes: *vTaiwan*.

## *vTaiwan*

*vTaiwan* (v steht für virtuell) ist eine hybride Form einer Beratungsplattform, die mithilfe zivilgesellschaftlicher Technologien ein öffentliches Gespräch orchestriert (Barry, 2016). Entwickelt von g0v „ist *vTaiwan* ein Konsultationsprozess, der ein breites Spektrum von Interessengruppen zusammenbringt und durch eine Mischung aus Online- und Offlineaktivitäten darauf abzielt, die Teilnehmer:innen zu ermutigen, einen ‚groben Konsens‘ zu bestimmten Themen zu erzielen“ (Simon et al., 2017, S. 27). Es ist ein Raum, der „einen Konsens herstellt, den die Regierung in Gesetze und politische Maßnahmen umsetzen kann“ (Bertelsmann Stiftung, 2021).

Der Prozess hat sich als effektiv erwiesen, um (a) die Vielfalt der Ansichten zu einem Thema zu verstehen, (b) einen Raum für Beratungen zu schaffen und (c) eine Einigung über relativ komplexe und kontroverse Themen zu erzielen (Simon et al., 2017). In den letzten acht Jahren hat sich *vTaiwan* zu einem Vier-Phasen-Prozess entwickelt, der aus folgenden Elementen besteht: (1) Fakten (objektiv), (2) Gefühlen (Reflexion), (3) Ideen (Interpretation) und (4) Entscheidungen (Empfehlung) (Tang, 2019, S. 219; Simon et al., 2017, S. 28).

In der Faktenphase werden objektive Daten, Nachweise und Erfahrungen aus erster Hand gesammelt. Interessengruppen und Bürger:innen stellen sich in einem Onlineforum vor, in dem sie Fakten und Daten zum jeweiligen Thema austauschen und sich auf Definitionen einigen. Eine Gruppe von Moderator:innen bestätigt die Gültigkeit der durch Crowdsourcing gewonnenen Fakten.

In der Gefühlsphase werden Meinungscluster und Überlegungen zu Assoziationen mit diesen Fakten ausgetauscht. Bei hohen Teilnehmer:innenzahlen findet das auf der Plattform *Pol.is* statt (siehe unten).

In der Ideenphase werden die gesammelten Meinungs- und Gefühlscluster interpretiert. Ein Offlinetreffen der Interessengruppen wird von der Zivilgesellschaft und der Regierung gemeinsam moderiert, bei dem die wichtigsten Interessengruppen die Meinungen der Teilnehmer:innen zusammenfassen und eine Liste

mit entsprechenden Empfehlungen erstellen. Es wird davon ausgegangen, dass die besten Ideen diejenigen sind, die die ermittelten Gefühle am angemessensten ansprechen. Das Offlinetreffen wird dann über Livestream für die Fernteilnehmer:innen übertragen.

In der Entscheidungsphase werden schließlich auf der Grundlage der besten Ideen Empfehlungen ausgesprochen, die dem Parlament vorgelegt werden, das dann die Aufgabe hat, daraus verbindliche Gesetze zu machen.

Der neue Prozess des Zuhörens und der Entscheidungsfindung zeigte einen ersten Erfolg, als im Mai 2015 ein Beratungsprozess über das umstrittene „Gesetz über Gesellschaften in geschlossenem Besitz“ eingeleitet wurde – eine Regelung für Unternehmen, die sich zu mehr als der Hälfte im Besitz von wenigen Personen befinden. Er umfasste etwa 2.000 Teilnehmer:innen, 200 Vorschläge und 20 Beiträge in live gestreamten Arbeitsgruppensitzungen. Was eigentlich fünf Jahre dauern sollte, wurde in drei Monaten abgeschlossen (Simon et al., 2017).

Trotz des Erfolges von vTaiwan wurde bald klar, dass neue digitale Tools notwendig sein würden, um komplexe Beratungsprozesse durchzuführen – insbesondere in der Gefühlsphase. Die neue angepasste digitale Open-Source-Plattform gov war Pol.is. Heute ist sie das Herz von vTaiwan.

## Pol.is

Im Wesentlichen handelt es sich bei Pol.is um eine „Open-Space-Technologie“ (Barry, 2016), die Meinungen von Bürger:innen zu einem bestimmten Thema sammelt, zu Clustern bündelt und die Teilnehmer:innen dazu bringen kann, ihre Gemeinsamkeiten herauszufinden. Pol.is wurde als Start-up in Seattle von seinem Gründer Colin Megill ins Leben gerufen (Megill, 2016). Inspiriert von der antiken Polis in Athen, in der es die erste institutionalisierte Form von öffentlichen Beratungen im großen Maßstab gab, hat Megill ein Open-Source-Tool und eine Plattform entwickelt, die Künstliche Intelligenz (KI) nutzen, um Onlinediskussionen auf eine ganz bestimmte Weise zu moderieren. Ihr Betrieb ist einfach. Auf Pol.is kann jede:r eine Diskussion über ein bestimmtes Thema eröffnen. Nachdem die Debatte zu einem Thema veröffentlicht wurde, kann jede:r eine Erklärung dazu verfassen, wie die Herausforderung, um die es geht, ihrer oder seiner Meinung nach angegangen werden sollte – ganz ähnlich wie die Bürger der Athener Polis es tun würden, um die 6.000 Zuhörer:innen auf dem Hügel von Pnyx zu überzeugen. In Taiwans Pol.is können andere entweder ihre eigene Meinung hinzufügen oder einfach auf die Aussagen der *Redner* antworten, indem sie die Kästchen *zustimmen*, *nicht zustimmen* oder *passen* ankreuzen. Es sind keine Fragen zugelassen. Um Trolling, spalterische Kommentare und Provokationen zu vermeiden, gibt es auf der Plattform keine Schaltfläche *antworten* (Megill, 2016).

Sobald ein Beratungsprozess beginnt, zeigt er den Betrachter:innen, zu welchem Meinungscluster sie gehören. Je mehr Kommentare gepostet werden und je mehr *zustimmen*-, *nicht-zustimmen*- oder *passen*-Schaltflächen angekreuzt werden, desto mehr ändert sich das Meinungsbild der teilnehmenden Personen. Dank KI und maschinellem Lernen geschieht dies alles in Echtzeit. Die beliebtesten Vorschläge gewinnen immer mehr an Sichtbarkeit, wenn ihnen immer mehr Menschen *zustimmen*. Durch Anklicken von *gemeinsame Meinung* kann man Meinungen herausfinden, denen auch Personen mit anderen Positionen

zustimmen. Im weiteren Verlauf des Prozesses nähern sich die Teilnehmer:innen den am meisten geteilten Meinungen an – mit anderen Worten, sie finden ihren gemeinsamen Nenner. Dies ist der große Unterschied zu anderen sozialen Medien: „[E]s ist ein Spiel, bei dem alle versuchen, herauszufinden, was sie eigentlich gemeinsam haben ... Es geht darum, einen Konsens zu finden, keine Mehrheiten ...“ (BBC Click, 2019).

Das bedeutet, dass Pol.is das Potenzial hat, eine allgemeine Übereinstimmung (einen groben Konsens) zu ermitteln und polarisierende Debatten zu vermeiden. Diese Übereinstimmung kann dann den Gesetzgeber:innen helfen, geeignete politische Lösungen zu finden. Audrey Tang bemerkt: „Was sind unsere gemeinsamen Werte trotz unterschiedlicher Positionen? ... Können wir angesichts der gemeinsamen Werte Lösungen für alle finden? Dies ist der Geist des gemeinsamen Schaffens (Co-Kreation), ein Geist der Subversion von Paradoxien ...“ (Tang, 2019). Die politische Methode, einen groben Konsens zu finden – ein Begriff aus den Anfängen des World Wide Web – bleibt in der Praxis der Stadtentwicklung umstritten, da sie in der Tat zu „langweiligen“ Ergebnissen führen kann.

Schon bald nach der Gründung von Pol.is wurde eine weitere Plattform eingerichtet, um eine direktere Kommunikation zwischen der Zivilgesellschaft und der Regierung zu ermöglichen: *JOIN*.

## JOIN

Wurde vTaiwan von der Zivilgesellschaft als Plattform geschaffen, um die Diskussion zwischen den Bürger:innen über ein ganz bestimmtes Thema zu organisieren, so ist JOIN ein von der Regierung (GovTech) geschaffener Raum, in dem die Bürger:innen mit den verschiedenen Regierungsebenen auf offene Weise interagieren können. JOIN wurde vom Nationalen Entwicklungsrat ins Leben gerufen und kann (a) bestehende politische Maßnahmen erörtern, (b) Informationen über politische Maßnahmen einholen, (c) die Politik der Regierung *überwachen*, (d) neue politische Maßnahmen durch Petitionen vorschlagen (wenn diese von mindestens 5.000 Menschen unterstützt werden) und den Leiter:innen von Regierungsbehörden direkt Feedback zu Fragen geben (Bertelsmann Stiftung, 2020). JOIN hat über 10 Millionen registrierte Besucher:innen, das ist fast die Hälfte der Bevölkerung von Taiwan (Bertelsmann Stiftung, 2020, S. 3). JOIN nutzt Pol.is ergänzend und hat bislang eine beträchtliche Anzahl von politischen Fragen gelöst.

## Presidential Hackathon

Wie die Innovationsfähigkeit von Orten durch bürgerschaftliches Engagement verbessert werden kann, hat das klassische Athen gezeigt. Wie bereits erwähnt, ist dieser Erfolg vor allem auf die Art und Weise zurückzuführen, wie es Athen gelungen ist, seine Problemlösungskapazitäten durch Crowdsourcing zu erweitern (Scott & Makres, 2020; Ober, 2008). In ähnlicher Weise begann die derzeitige taiwanische Regierung mit einer Reihe von Plattformen zu experimentieren, die die soziale Innovation fördern sollten. Eine davon, der *Presidential Hackathon*, entstand aus einer Zusammenarbeit zwischen g0v und der Regierung. Ziel ist es, „innovative Ideen und Lösungen zur Förderung einer nachhaltigen Entwicklung auf der Grundlage offener Daten zu sammeln“ (Bertelsmann Stiftung, 2020, S. 4). Was als nationaler

Wettbewerb begann, hat sich nun zu einem internationalen Hackathon entwickelt. Der jährlich stattfindende Wettbewerb sucht nach innovativen Ideen und bietet eine Plattform, die die Tech-Community mit der Regierung und dem Privatsektor verbindet. Mit rund 200 Beiträgen pro Jahr will er „neue Wege zur Lösung wichtiger gesellschaftlicher Probleme erforschen“ (Bertelsmann Stiftung, 2020, S. 4).

## Social Innovation Lab (SIL)

Ein weiterer Raum, der versucht, die Bürger:innen zu befähigen, lokale Lösungen für die Probleme des Landes zu finden, ist das *Social Innovation Lab (SIL)*. Das 2017 gegründete Lab ist ein weitläufiger, fabrikähnlicher Büroraum der Digitalministerin Audrey Tang. Im Herzen von Taipeh gelegen, ist es eine Drehscheibe für alle sozialen Innovationsinitiativen des Landes. Die Politik der offenen Tür von SIL ermöglicht es allen, Tang jeden Mittwoch von 10 bis 22 Uhr zu treffen. Die einzige Bedingung, die an die Besucher:innen gestellt wird, ist, dass das Gespräch aufgezeichnet und an die Community weitergegeben wird. Transkribierte Versionen jedes Treffens können auf einer Website nachgelesen werden.

Um die Reichweite der sozialen Innovation zu erhöhen, werden in den entlegenen Gebieten des Landes regionale SIL-Zentren eingerichtet. Die Herausforderung besteht dabei darin, die höchst unterschiedliche Bevölkerung Taiwans, wie die indigenen Völker, in den Prozess einzubeziehen.

## Nationale Bulletin Boards, Datensammlungen und Interessenvertretungsplattformen

Eine in Taiwan weitverbreitete Plattform für Information und Kommunikation ist *PTT*. Das redditähnliche Bulletin Board System (BBS), das von Student:innen der National Taiwan University entwickelt wurde, hat in Spitzenzeiten täglich 150.000 Teilnehmer:innen. Mit rund 20.000 Foren, 20.000 Artikeln und 500.000 Kommentaren pro Tag ist sie so etwas wie die nationale Kommunikationsplattform Taiwans. Die Plattform wird von Nutzer:innen aus allen Sektoren genutzt, sei es aus dem staatlichen, zivilen oder privaten Bereich – dies macht sie zu einem idealen Ort für den informellen Austausch von Ideen. Allerdings ist PTT aufgrund seiner unkuratierten Offenheit anfällig für Fake News und Cybermobbing – daher kann sie nicht mit den anderen genannten Plattformen gleichgesetzt werden.

Andere Plattformen, die das Civic-Tech-Ökosystem Taiwans bereichern, sind Datenkollektive wie der *Code Weaver Index*. Sie experimentieren mit neuen Modellen der Datenverwaltung, die sich auf Begriffe wie *digitale Würde* oder *offene Bürgerdaten* beziehen; und Plattformen wie *Empathy* befassen sich mit sensiblen gesellschaftlichen Themen wie LGBTQ. Die Interessengruppen auf diesen Plattformen versuchen, eine Kultur des mehrseitigen Dialogs und nicht der einseitigen Kampagnen zu entwickeln.

## Fälschungen, Desinformation und Medienkompetenz

Eine der umstrittensten Entitäten im Internet sind nach allgemeiner Auffassung die Plattformen der sozialen Medien. In weniger als zwei Jahrzehnten sind sie zu den wichtigsten Quellen für die Verbreitung von Meinungen und Ideen in der ganzen

Welt geworden. Nach einer enthusiastischen Anfangsphase zeigen sich nun zahlreiche unerwünschte Wirkungen. Eine der negativen Auswirkungen ist die Bildung sogenannter Blasen – die Aufspaltung der Gesellschaft in Stammessegmente oder ihre Polarisierung in sozial gefährliche Richtungen (Harris, 2019). Mit diesem Phänomen ist die Angst vor Fehlinformationen und ihrer bösartigeren Variante, der Desinformation, und ihren eskalierenden Angriffskampagnen verbunden. Diese Befürchtungen wurden in jüngster Zeit durch die drohende Verbreitung sogenannter Deepfakes (Editors of Merriam Webster, 2020) noch verstärkt. Dabei handelt es sich um manipulierte Videos, die mithilfe von synthetischen Medien und künstlicher Intelligenz den Anschein erwecken, dass eine Person etwas gesagt hat.

Wegen dieser drohenden Gefahr experimentieren die Zivilgesellschaft und die Regierung mit einer Reihe von Maßnahmen und Instrumenten. Eines der Instrumente ist *CoFacts* – eine Plattform für freiwillige Faktenchecker:innen. Mehrere zehntausend Freiwillige sind hier auf der Suche nach Fehlinformationen im Internet. Ein anderes Instrument ist eine Crowdsourcing-Plattform namens *Watchout*. Sie hat einen vereinfachten Weg gefunden, um verdächtige Inhalte zur Gegenprüfung durch die Crowd erneut zu veröffentlichen. Sie reagiert fast sofort, nachdem Nutzer:innen eine potenzielle Desinformation weitergeleitet haben (Leonard, 2020). Beide Plattformen basieren auf dem beliebtesten Nachrichtensystem des Landes namens *LINE*.

Als langfristige Reaktion auf die drohenden Gefahren der sozialen Medien hat Taiwan 2017 das Pflichtfach Medienkompetenz in den Lehrplan aufgenommen. Ziel ist es, junge Menschen im kritischen Umgang mit sozialen Medien zu schulen und sie in die Lage zu versetzen, zwischen echten Nachrichten und Fake News zu unterscheiden. Audrey Tang ging noch weiter, indem sie den Schwerpunkt der Politik auf die Medienkompetenz legte. Sie argumentiert, dass junge Menschen sich von passiven Konsument:innen zu aktiven Produzent:innen entwickelt haben, was bedeutet, dass der Unterricht journalistische Techniken beinhalten muss – d.h. sowohl die Überprüfung von Quellen als auch die Produktion von „nützlichen“ Medien. Sie möchte „jungen Menschen helfen, ein Gefühl dafür zu bekommen, ein aktives und verantwortungsbewusstes Mitglied der Gesellschaft zu sein, jemand, der durch sein Handeln einen positiven Einfluss auf seine Umwelt haben kann“ (Bertelsmann Stiftung, 2020, S. 4).

## Citizen Science, Air-Boxes und Civil IoT

Wie in vielen Teilen der Welt ist auch in Taiwan *Citizen Science* zu einem Trend geworden. In den letzten Jahren hat das Land einige hundert Teams der Zivilgesellschaft damit beauftragt, gemeinsam Daten zu Themen wie Luftqualität, Erdbeben oder Überschwemmungen zu produzieren, die sie mit der Regierung teilen (Bertelsmann Stiftung, 2020). Ein erfolgreiches Projekt ist das Crowdsourcing von Daten über Luftverschmutzung mithilfe von *Air-Boxes*. Diese Apparate, die weniger als 100 US-Dollar kosten, werden an Orten wie Schulen, auf Balkonen zu Hause und in öffentlichen Gebäuden installiert. Die von der Bevölkerung gesammelten Daten werden mittels verteilter Ledger-Technologie (Blockchain) in ein *Civil IoT*-System hochgeladen und anschließend in den Supercomputer des Landes eingespeist. Dieses Projekt ist besonders für Bildungseinrichtungen und für die Schaffung eines Bewusstseins für klimarelevante Themen von Nutzen.

ANGST 016.170.E  
FAKE 048.170.E

FAKE  
052.170.E

FAKE  
050.170.E

## Die verflochtene Landschaft des Civic Tech

Mit unterschiedlicher Intensität befasst sich die wachsende Zahl von Civic-Tech-Plattformen in Taiwan mit allen sieben Bereichen der digitalen Demokratie, die von Nesta<sup>1</sup> skizziert wurden (Simon et al., 2017, S. 13):

1. Sie versetzen die Bürger:innen in die Lage, technisches Fachwissen einzubringen und an Beratungsprozessen teilzunehmen;
2. sie informieren die Bürger:innen über anstehende Debatten, Abstimmungen und Konsultationen;
3. sie versetzen die Bürger:innen in die Lage, Vorschläge auszuarbeiten;
4. sie helfen den Bürger:innen, Ideen einzubringen, Themen zu formulieren und das Bewusstsein zu schärfen;
5. sie bieten den Bürger:innen Informationen zu bestimmten Themen;
6. sie unterstützen die Bürger:innen bei der Prüfung von Vorschlägen und
7. sie unterstützen die Bürger:innen bei der Entscheidungsfindung durch öffentliche Referenden, partizipative Haushaltsplanung usw.

Die taiwanische Herangehensweise an Civic-Tech-Plattformen zeichnet sich durch zwei Merkmale aus. Erstens ist zwar fast keine der in Taiwan betriebenen Open-Source-Plattformen an sich einzigartig, aber sie wurden mit Bedacht verbessert und an die lokalen Bedürfnisse und die Kultur angepasst. Zweitens werden die Plattformen in einer verflochtenen Landschaft choreografiert, um ihre Wirkung zu verstärken. Nick Monaco vom IFTF ist der Meinung, dass Taiwan die „lebendigste Civic-Tech-Kultur der Welt“ hat (Leonard, 2020) – die Lebendigkeit wird zu einem großen Teil durch den vernetzten und komplementären Charakter der Plattformen erzeugt. Die relevante Frage, die sich hier stellt, lautet: Wie können wir diese Lebendigkeit messen?

## Integration von Plattformen – ein Maßstab für Standortvorteile?

Da der Staat oder die kommunale Verwaltung durch ein komplexes Netz von Akteur:innen repräsentiert wird, die auf verschiedenen Ebenen der sozialen Organisation tätig sind, könnte man das Scheitern oder den Erfolg von Civic Tech daran messen, inwieweit diese Plattformen miteinander verknüpft und in die verschiedenen Regierungsebenen integriert sind (siehe Abbildung 2). In Taiwan sehen wir, dass die Verknüpfung des Dreiklangs von Civic Tech (*Plattformen*) mit der Handlungsfähigkeit der Bürger:innen (*Menschen*) und den anpassungsfähigen Merkmalen der kommunalen Verwaltung (*Ort*) potenziell messbare Kriterien für den Standortvorteil bieten könnte – was gleichzeitig ein Maßstab für seine Wirksamkeit und Lebendigkeit ist.

## Schlussfolgerung: „Das Drehbuch ändern“

Ich hatte mir vorgenommen, einige Anhaltspunkte dafür zu finden, wie man sich auf den rutschigen Hängen des vagen Terrains des 21. Jahrhunderts zurechtfindet, indem ich die viel gepriesenen sozialen und technologischen Veränderungen erforsche, die derzeit in Taiwan stattfinden. Hier ist eine Zusammenfassung meiner Ergebnisse.

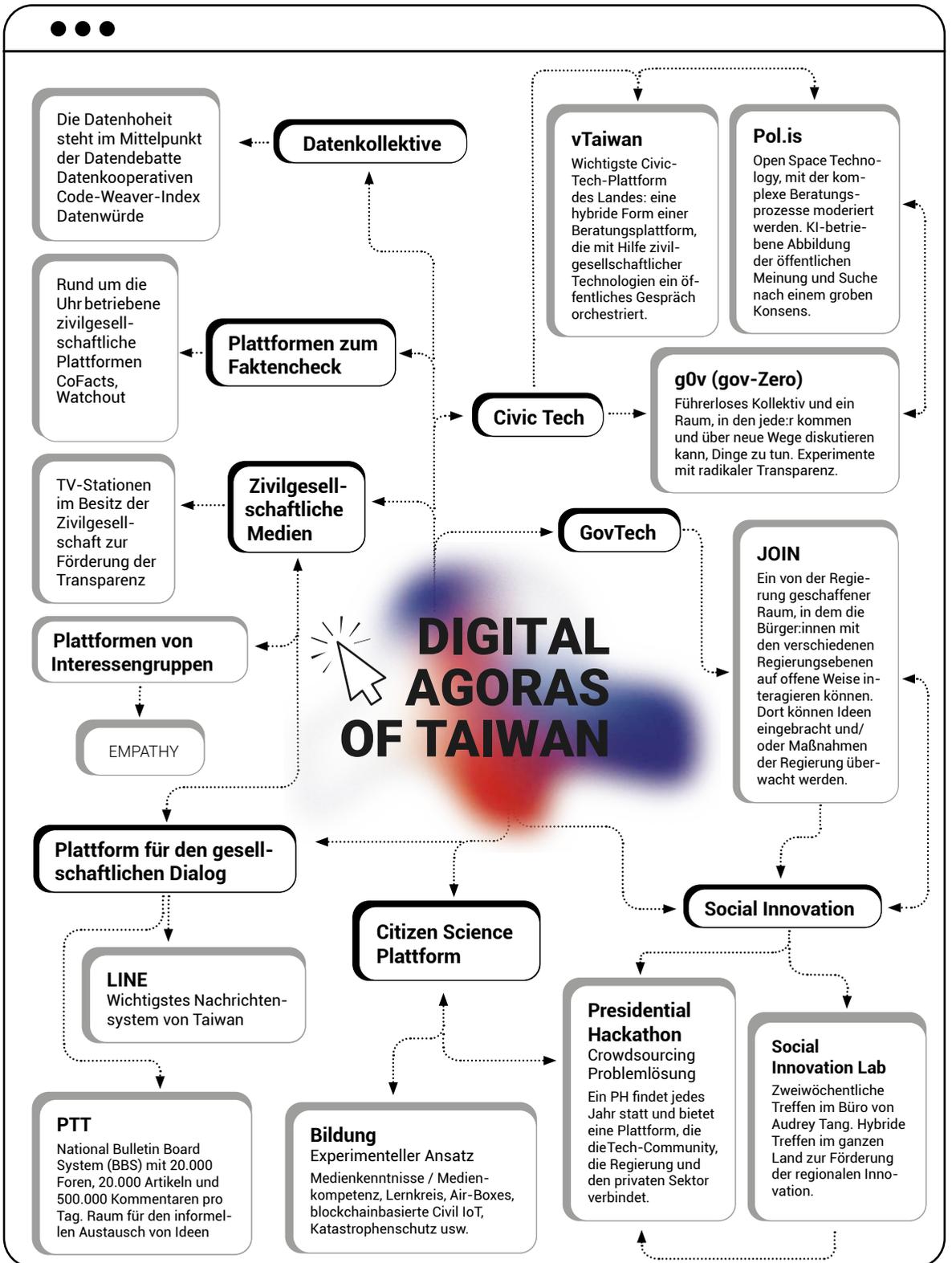


Abb. 2: Querschnitt durch die wichtigsten digitalen Agoras in Taiwan – eine integrierte Landschaft aus Plattformen, Menschen und Orten (Illustration: Ian Banerjee, 2022, CC BY-SA).

Betrachtet man die Ereignisse der letzten acht Jahre in Taiwan aus der Vogelperspektive, so lassen sich drei verschiedene Momente des Wandels erkennen. Der Übergang von einem autoritären Regime zu einer liberalen Demokratie in den 1990er-Jahren verlief friedlich, aber holprig und war für viele Bürger:innen zutiefst unbefriedigend. Ein vorgeschlagenes Handelsabkommen mit dem chinesischen Mutterland brachte die wachsende Frustration eines großen Teils der Bevölkerung zum Ausbruch und löste 2014 die Sonnenblumenbewegung aus. Das war ein wichtiger Wendepunkt in der Geschichte Taiwans. Der zweite wichtige Moment des Fortschritts war die spektakuläre 24-tägige Besetzung des Parlaments durch die Sonnenblumenbewegung, die es schaffte, die polarisierten und zersplitterten gesellschaftlichen Gruppen des Landes zu vereinen und ein dauerhaftes Gefühl des *kollektiven Zusammenhalts* zu erzeugen. Dieses neue Gefühl lässt sich spezifizieren durch (a) den kollektiven Willen der Zivilgesellschaft, eine transparentere Regierung zu schaffen, und (b) den gemeinschaftlichen Willen der Bürger:innen, sich intensiver am politischen Prozess zu beteiligen. Der dritte erkennbare Moment des Fortschritts folgte fast unmittelbar auf die Occupy-Bewegung. Die jungen und technisch versierten Bürger:innen, die Hauptakteur:innen der Sonnenblumenbewegung, begannen, die Praxis der Partizipation neu zu definieren und eine breite Palette digitaler Tools und Plattformen zur Förderung der öffentlichen Partizipation aufzubauen. Es handelt sich im Wesentlichen um neue Arten von *digitalen und mentalen Partizipationsräumen*. In diesem Beitrag habe ich einen funktionalen Überblick über diese Räume gegeben und gezeigt, wie diese zivilen Technologieplattformen eine beeindruckende Landschaft miteinander verwobener digitaler öffentlicher Räume für bürgerschaftliches Engagement in Taiwan geschaffen haben.

Ich habe gezeigt, dass die Ideale und sozialen Praktiken des Landes auffallende Parallelen zu dem Ort aufweisen, an dem die Demokratie vor 2.500 Jahren ihren institutionellen Anfang nahm: im klassischen Athen. Während in Athen die Protokolle des demokratischen Prozesses in bestimmten Arten von physischen Agoras (öffentlichen Räumen) umgesetzt wurden, versucht Taiwan, dies mit seinen digitalen Agoras zu tun. Die Gemeinsamkeiten der beiden eher ungleichen Orte liegen darin, wie ihre jeweiligen politischen Systeme die Macht durch unterschiedliche Mechanismen der gegenseitigen Kontrolle unter Kontrolle halten, wie sie ihre Regierung rechenschaftspflichtig machen und wie sie die Problemlösungsintelligenz ihrer Bürger:innen nutzen.

Ein bemerkenswertes Merkmal des aktuellen taiwanischen Ansatzes ist seine Ausrichtung auf *kollaboratives Handeln*. Wenn die Herausforderung für Städte und Regionen darin besteht, ihre Fähigkeit zur Innovation, zur Förderung des kontinuierlichen Lernens, zur Lösung von Problemen, zur Stärkung der Widerstandsfähigkeit und zur Gewährleistung von Chancengleichheit zu verbessern, dann versucht Taiwan, gemeinsam jene *Räume, Institutionen* und *Anreize* zu schaffen, die diese Dinge möglich machen. Es versucht dies, indem es die gesamte aGesellschaft einbezieht – den öffentlichen und den privaten Sektor, die Zivilgesellschaft und die Wissenschaft.

Eine wichtige Lehre, die aus den Bemühungen der taiwanischen Regierung und der Zivilgesellschaft gezogen werden kann, ist die, *wie Demokratie und Digitalisierung eine gegenseitig vorteilhafte Rolle spielen können* – entgegen der weitverbreiteten Befürchtung der dystopischen Vorstellung einer bevorstehenden und unvermeidlichen digitalen Diktatur.

Der Tenor der Diskussion über die Zukunft der Demokratie in Taiwan wurde von Präsidentin Tsai Ing-wen kurz und bündig beschrieben: „[F]rüher war die Demokratie ein Kampf zwischen zwei gegensätzlichen Werten, heute muss die Demokratie ein Gespräch zwischen vielen verschiedenen Werten werden“ (Tang, 2019). Dieser Ansatz lässt sich in vielen der in den digitalen Agoras angewandten Moderationsmethoden beobachten. Sie sind dazu konzipiert, sich auf einen, wie sie es nennen, groben Konsens über Fragen zu einigen und nicht zu versuchen, eine Lösung durch Mehrheitsabstimmung zu erreichen. Es geht darum, einen gemeinsamen Nenner zu finden, anstatt polarisierende und spaltende Ideen zu verstärken. Wie Florian Schneider von Taiwans digitalen Aktivist:innen erfährt: „In einer Welt des schnellen Online-Informationsflusses, der digitalen Echokammern und der allgegenwärtigen Fehlinformationen reicht es nicht aus, einfach mehr Fakten in den Beratungsprozess einzubringen“ (Schneider, 2019, S. 13). Die Zukunft der Demokratie, so sagen sie, werde darin bestehen, „das Drehbuch“ der taiwanischen Politik zu ändern (Schneider, 2019, S. 13), was bedeutet, „den politischen Diskurs zu verändern, indem die zentralen Themen neu formuliert werden“ (Schneider, 2019, S. 13).

Während ich im März 2022 friedlich an meinem Schreibtisch in Wien saß und diesen Artikel verfasste, war ein ausgewachsener Krieg nach Europa zurückgekehrt. Über die digitale Demokratie in Taiwan zu schreiben und stündlich mitzuerleben, wie ein Land, das weniger als zwei Stunden von meinem Schreibtisch entfernt ist, in eine blutige Schlacht „zur Verteidigung der Demokratie“ verwickelt war, war eine verwirrende Erfahrung. Ich erinnerte mich daran, dass „für diejenigen, die unter Tyrannei leben, die Demokratie ein Ideal ist, für das es sich zu kämpfen lohnt ..., doch die in der Demokratie geborenen Bürger:innen, die an ihre Vorteile gewöhnt sind, erkennen ihre Existenz manchmal kaum an ... Obwohl viele ihr Leben aufs Spiel setzen, um dieses Recht zu erlangen, könnten diejenigen, die in einer Demokratie leben – wenn sie gefragt werden –, sogar eher ihre Fehler als ihre Vorteile hervorheben“ (Gersbach, 2017, S. 5). Ich hoffe, dass dieser Krieg sowohl ein Weckruf als auch eine Ermutigung insbesondere für die Menschen in der sogenannten freien Welt ist, sich intensiver mit einem der faszinierendsten und zerbrechlichsten Experimente der menschlichen Zivilisation zu beschäftigen – der Demokratie.

## Anmerkungen

- 1 NESTA ist eine im UK ansässige Stiftung mit weltweitem Tätigkeitsbereich. Sie unterstützt Innovationen für das Gemeinwohl mit Schwerpunkt auf Nachhaltigkeit, Gesundheit und Digitalisierung.

## Quellen

- Annala, M., Gronchi, I., Leppänen, J., Metsola, S. & Sabel, C. F. (2021, June). *A call for humble governments. How to overcome political gridlock in liberal democracies*. Demos Helsinki. [https://demohelsinki.fi/wp-content/uploads/2021/09/Humble-Government\\_Sept2021-.pdf](https://demohelsinki.fi/wp-content/uploads/2021/09/Humble-Government_Sept2021-.pdf)
- Banerjee, I., Jittrapirom, P. & Dangschat, J. S. (2021). Data-driven urbanism, digital platforms, and the planning of MaaS in times of deep uncertainty: What does it mean for CAVs? In M. Mitteregger, E. Bruck, A. Soteropoulos, A. Stickler, M. Berger, J. S. Dangschat, R. Scheuven & I. Banerjee (Hrsg.), *AVENUE21. Politische und planerische Aspekte der automatisierten Mobilität* (S. 441–470). Springer Open Access.
- Barry, L. (2016, 11. August). vTaiwan. Public participation methods on the cyberpunk frontier of democracy. *Civic tech news & analysis from civic hall*. <http://kriaarchives.com/files/original/f10a36fa40eeecbf714f670670e5e2ed.pdf>

- BBC Click (2019, 29. Oktober). *Can Taiwan reboot democracy?* [Video]. YouTube.
- Beebeejaun, Y. (Hrsg.). (2016). *The participatory city*. Jovis.
- Bertelsmann Stiftung (Eds.). (2020). *Digital Democracy – What Europe can learn from Taiwan*. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/default-7b774a0527-2>
- Bria, F. (2015). *Growing a digital social innovation ecosystem for Europe. A study prepared for the European Commission DG Communications Networks, Content & Technology*. Europäische Union.
- Cole, M. (2015). Black Island. Two years of activism in Taiwan. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Contucci, P., Omicini, A., Pianini, D. & Sirbu, A. (2019). *The Future of digital democracy. An interdisciplinary approach*. SpringerLink. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-05333-8>
- Economist Intelligence Unit. (2021). *Democracy Index 2020: In sickness and in health?* The Economist Intelligence Unit.
- Editors of Merriam Webster (2020, April). Words we're watching: ‚Deepfake‘. Abgerufen am 21. Oktober 2022, von <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/deepfake-slang-definition-examples>
- Eliassi-Rad, T., Farrell, H., Garcia, D., Lewandowsky, S., Palacios, P., Ross, D., Sornette, D., Thébault, K. & Wiesner, K. (2020, 10. Juli). What science can do for democracy: a complexity science approach. *Humanities & Social Sciences Communications*, 7 (Artikel Nr. 30).
- Encyclopedia of Sociology (o. D.). *Social resources theory*. Abgerufen am 23. Jänner 2023, von <https://www.encyclopedia.com/social-sciences/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/social-resources-theory>
- Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (2018, 17. Oktober). *Open Innovation 2.0. Yearbook 2017–2018*. European Union. <https://doi.org/10.2759/737501>
- Fishkin, J. (2009). *When the people speak. Deliberative democracy and public consultation*. Oxford University Press.
- g0v (o. D.). Website. Abgerufen am 7. März 2022, von <https://g0v.tw/>
- Gersbach, H. (2017). *Redesigning democracy. More ideas for better rules*. Springer
- Giddens, A. (1991). *The third way. The renewal of social democracy*. Polity Press.
- Habermas, J. (1996). *Between Facts and Norms. Contributions to a discourse theory of law and democracy*. MIT Press.
- Harris, T. (Director). (2019). *The social dilemma* [Netflix-Dokumentation]. Center for Humane Technology.
- Ignatieff, M. (2013). *Fire and ashes – success and failure in politics*. Harvard University Press.
- Knapp R. (2015). The shaping of Taiwan's landscapes. In M. Rubinstein (Hrsg.). *Taiwan: A new history* (S. 3–26). Routledge.
- Leonard, A. (2020, 23. Juli). How Taiwan's unlikely Digital Minister hacked the pandemic. *Wired*.
- Lewkowicz A. (Director). (2020). *A digital democracy in China's shadow* [Fernsehdokumentation]. ARTE.
- Megill, C. (2016, 25. Mai). *Pol.is in Taiwan* [Video]. Pol.is blog.
- Ober, J. (2008). *Democracy and knowledge. Innovation and learning in classical Athens*. Princeton University Press.
- Powell, B. P. (2021). *Undoing optimization. Civic action in smart cities*. Yale University Press.
- Ratti, C. & Claudel, M. (2016). *The city of tomorrow. Sensors, networks, hackers, and the future of urban life*. Yale University Press.
- Rawls, J. (1993). *Political liberalism*. Columbia University Press.
- Rawls, J. (1997). The idea of public reason revisited. *The University of Chicago Law Review*, 64(3), 765–807.
- Roy, D. (2003). *Taiwan. A political history*. Cornell University Press.
- Rubinstein, M. (1998). *Taiwan: A new history*. Routledge.
- Sandel, M. J. (1998). *Democracy's discontent. America in search of a public philosophy*. Belknap Press of Harvard University Press.
- Sandel, M. J. (2020). *The tyranny of merit. What's become of the common good?* Macmillan Publisher.
- Schneider, F. (2019). *Digital democracy in Taiwan. The Sunflower Movement and its legacies* (Final report of six-month field research in Taiwan). Leiden University.
- Schrock, A. (2018). *Civic Tech. Making technology work for people*. Rogue Academic Press.
- Scott, A. & Makres, A. (2019). *Power & the people. Five lessons from the birthplace of democracy*. Riverrun.
- Simon, J., Bass, T., Boelman, V. & Mulgan, G. (2017, January). *Digital democracy. The tools transforming political engagement*. Nesta.

- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Verso.
- Tang, A. (2019). *Inside Taiwan's new digital democracy* [Actas del III Congreso Internacional Move.Net 2019]. Universidad de Sevilla, COMPOLITICAS. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/98152/Inside.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- van Dijck, J., Poell, T. & de Waal, M. (2018). *The platform society. Public values in a connective world*. Oxford University Press.
- van Ransbeeck, W. (2019, 18. Juni). What's the difference between civic tech and GovTech? Explaining the new additionsingovernment'stoolbox. *Apolitical*. <https://apolitical.co/solution-articles/en/whats-the-difference-between-civic-tech-and-govtech>
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism. The fight for a human future at the new frontier of power*. Public Affairs.

## Ian Banerjee

Ian Banerjee war Dozent und Forscher am Forschungsbereich Soziologie und am future.lab der Fakultät für Architektur und Raumplanung der TU Wien. Er untersucht Fälle von groß angelegten städtischen und territorialen Innovationen, etwa in Curitiba, Medellín und Singapur, und setzte sich im Rahmen des Projekts AVENUE21 kritisch mit digitalen Mobilitätsplattformen und automatisierter Mobilität auseinander. In seiner Fallstudie „Digitale Agoras Taiwans“ untersucht er die Perspektiven der Kombination von Civic Tech, digitaler Demokratie und sozialer Innovation, um die Innovationskapazität von Regionen zu verbessern.