

Rechenschaftsbericht

Hackspace Jena e. V.

Jens Kubieziel (Vorsitzender)

Ludwig Behm (Schriftführer)

Thomas Lotze (Schatzmeister)

30. April 2022 bis 04. November 2023

Inhaltsverzeichnis

1 Mitgliederentwicklung	4
2 Finanzen	4
2.1 Ideeller Bereich	4
2.2 Zweckbetrieb	6
2.3 Zweckgebundene Spenden	6
2.4 Kontoführung	6
2.5 Aktueller Kontostand	6
3 Einladung zur MV 2019	7
4 Vereinsaktivitäten	7
4.1 Chaostreff und monatliches Plenum	7
4.2 Spieleabend – Gesellschaftsspielerei	8
4.3 Linux User Group	8
4.4 Gaming am Freitag	8
4.5 Reparier-Café	8
4.6 Freifunk	9
4.7 Kinderbasteln	9
4.8 Unregelmäßige Veranstaltungen	9
5 Tätigkeitsberichte des Vorstandes	11
5.1 Thomas Lotze (Schatzmeister)	11
5.1.1 Finanzen	11
5.1.2 Mitgliederverwaltung	11
5.1.3 Kommunikation	11
5.2 Jens Kubieziel (Vorsitzender)	12
5.2.1 Ehrenmitgliedschaft	12
5.2.2 Türstatus	12
5.2.3 Workshop mit dem Freizeitladen Winzerla	12
5.2.4 Evaluation des Thüringer Transparenzgesetzes	12
5.2.5 Vereinsdigitalisierung eines anderen Jenaer Vereins	13
5.2.6 Lockpicking-Workshop	13
5.2.7 Satzungsänderung	13
5.2.8 Verwaltung der Domain eines Internetprojekts	13
5.3 Ludwig Behm (Schriftführer)	13
5.3.1 Modernisierung der Mailingliste	14

5.3.2 E-Mail- und Server-Infrastruktur	14
5.3.3 Kommunikation bezüglich einer Datenschutzverletzung	14
5.3.4 Prüfung der Vereinssatzung	14
5.3.5 Kalender- und Türstatus	15
5.3.6 Hybrid-Veranstaltungen	15

1 Mitgliederentwicklung

Zum Stichtag, dem 2. November 2023, hat unser Verein 32 Mitglieder sowie vier Fördermitglieder. Seit der letzten Jahreshauptversammlung haben wir 4 Mitglieder begrüßt und 3 Mitglieder verabschiedet, darunter ein Fördermitglied.

2 Finanzen

Im Zeitraum vom 30. April 2022 bis zum 2. November 2023 (einschließlich) erhielt unser Verein Einnahmen von 18 802,71 € und tätigte Ausgaben von 17 494,43 €. Daraus ergibt sich eine Zunahme von 1308,28 €.

2.1 Ideeller Bereich

Im ideellen Bereich gab es in diesem Zeitraum Einnahmen in Höhe von 14 399 €:

- 8424 € Mitgliedsbeiträge
- 3975 € Spenden (davon 3600 € Mietzuschuss durch den Chaos Computer Club e.V. und 270 € projektgebunden)
- 2000 € Vereinspreis für die Arbeit des Reparier-Cafés

Die Ausgaben in diesem Zeitraum für Miete, Strom, Internet sowie Nebenkosten betragen 13 370,42 €.

Das Reparier-Café hat ideelle Ausgaben in Höhe von insgesamt 1688,28 € getätigt, darunter:

- 114,30 € für Mitgliedschaft und Versicherung im Verbund Offener Werkstätten e.V.
- 1000 € Spende an den Freunde der Seniorenbegegnungsstätte Jahresringe e.V.
- T-Shirts
- Erstattung von Auslagen und Aufwandsentschädigungen

Daneben hat das Reparier-Café 500 € aus seinen Projektgeldern dem Verein zur allgemeinen Verwendung überschrieben.

Für sonstige Aufwendungen wurden 621,07 € ausgegeben:

- 264,06 € für externe IT (Server und Domains)
- 73,97 € im Zusammenhang mit dem Raum (darunter Ausstattung und Verbrauchsmaterialien)
- 283,04 € für Notariat, Steuerberatung, Porto

Gesamt sind das Ausgaben in diesem Bereich von 15 679,77 €.
Der ideelle Bereich hat somit ein Minus von 1280,77 € eingebracht.

2.2 Zweckbetrieb

Aus den Verkäufen von Getränken und Snacks ergaben sich Einnahmen von 2342,00 €, wobei für 1007,31 € Waren eingekauft haben. Damit ergibt sich ein Überschuss von 1334,69 €.

Das Reparier-Café nahm durch Veranstaltungen 1679,58 € ein und gab für Ersatzteile und Werkzeug 171,02 € aus. Damit ergibt sich ein Überschuss von 1508,56 €.

Insgesamt hat damit unser Zweckbetrieb einen Überschuss von 2843,25 € erwirtschaftet, der für Finanzierungen im ideellen Bereich verwendet werden kann.

2.3 Zweckgebundene Spenden

Projekt	Eingang	Ausgang	Stand
Reparier-Café	20 €	1000 €	-980 €
Tor-Relay	200 €	0 €	200 €
Lötkolben	50 €	0 €	50 €

Tabelle 1: Eingänge/Ausgänge Zweckgebundene Spenden

2.4 Kontoführung

Für die Kontoführung wurden 254,20 € aufgewendet.

2.5 Aktueller Kontostand

Konto	Kontostand am 02. 11. 2023
Barkasse	132,76 €
Reparier-Café Barkasse	21,20 €
Kautionskonto	1668,11 €
Girokonto	6375,94 €

Tabelle 2: Übersicht der Konten

3 Einladung zur MV 2019

Der Vorstand lud am 30. 11. 2019 zur ordentlichen Mitgliederversammlung (MV) ein. Diese fand dann 14 Tage später statt. Der Notar wies uns nun auf den § 187 BGB hin. Demnach beginnt die Frist erst am Tag nach dem Versand und endet in Verbindung mit § 188 BGB dann um Mitternacht. Das heißt, die MV im Jahr 2019 wurde etwa zehn Stunden zu zeitig begonnen. Damit wurde die Frist zur Einladung nicht eingehalten und alle Beschlüsse aus dieser MV sind hinfällig.

Aus Sicht des Vorstands gab es damals zwei Varianten, mit der Situation umzugehen:

1. Einberufung einer außerordentlichen MV und Abstimmung
2. Abstimmung bei der nächsten ordentlichen MV

Die erste Möglichkeit hätte einigen Aufwand bedeutet. Konkret wäre eine Einladung zu einer neuen MV, Abstimmung und Eintragung notwendig gewesen. Hierbei gab es das Risiko, dass die Beschlussfähigkeit nicht erreicht wird und wir am Ende nichts gewinnen.

Daher entschieden wir uns als Vorstand, den zweiten Weg zu gehen und alle Mitglieder davon in Kenntnis zu setzen. Wir schrieben einen Brief, der die Varianten erklärte. Falls es seitens der Mitglieder den Wunsch nach der ersten Variante gegeben hätte, hätten wir dies realisiert. Dies war jedoch nicht der Fall. Daher findet mit der jetzigen MV eine Abstimmung über die Satzungsänderung statt.

4 Vereinsaktivitäten

Ein großer Teil der Vereinstätigkeiten ergibt sich aus der Bereitstellung der Infrastruktur. So haben sich regelmäßige offene Runden etabliert, in denen themenbezogen gearbeitet wird. Für die einzelnen Veranstaltungen haben sich Freiwillige aus dem Verein gefunden, die sich um die Organisation kümmern.

4.1 Chaostreff und monatliches Plenum

Der Chaostreff ist unsere wöchentlich stattfindende themenoffene Runde. An diesem Tag steht der Raum Mitgliedern und Gästen zur freien Verfügung.

Name	Turnus
Chaostreff	wöchentlich
Freifunk	wöchentlich
Kinderbasteln	zweiwöchentlich
Spieleabend	zweiwöchentlich
Linux User Group	wöchentlich
Gaming am Freitag	zweiwöchentlich
Plenum	monatlich
Reparier-Café	monatlich

Tabelle 3: Aktivitäten

Einmal im Monat gab es ein Plenum. Hier wurden vereinsinterne Themen und Projekte besprochen.

4.2 Spieleabend – Gesellschaftsspielerei

Am Spieleabend werden alle zwei Wochen anspruchsvolle Brett- und Kartenspiele mit unterschiedlichen Spielkonzepten gespielt. Es wurden aktuelle Spiele von Spielermessen präsentiert.

4.3 Linux User Group

Die Linux-User-Group trifft sich wöchentlich um Themen der freien Software zu behandeln. Die Veranstaltung wurde besucht und es gab Vorträge. Es konnte Gästen bei unterschiedlichen Computerproblemen geholfen werden.

4.4 Gaming am Freitag

Beim Gamingstammtisch geht es um Computerspiele — egal auf welcher Plattform, ob gekauft oder selbst geschrieben. Die Schwerpunkte sind Game Design und die Auswirkungen des Spielens auf Spieler und Gesellschaft.

4.5 Reparier-Café

Seit 31. Juli 2014 ist das Reparier-Café ein fester Bestandteil unseres Vereins. Es leistet Hilfe bei der Reparatur von Gebrauchsgegenständen. Seine

monatlichen Veranstaltungen werden sehr gut besucht. In diesem Jahr wurden der im vergangenen Jahr angeschaffte Linienbus als Werkstattbus in Betrieb genommen.

4.6 Freifunk

Im Jahr 2023 fanden sich wieder Freiwillige, die am Freifunk-Projekt weiterarbeiten wollen bzw. dieses wiederbeleben möchten. Bisher gab es einige Leute, die einen Freifunk-Router betrieben. Die neue Gruppe möchte die Entwicklung der Freifunk-Software für die Router wieder aufnehmen, diese verbessern und sucht Menschen, die sich beteiligen möchten.

4.7 Kinderbasteln

Im Frühjahr 2022 setzten wir unser Angebot für Grundschüler, das Kinderbasteln, fort. Wir beschäftigen und an zwei Samstagen im Monat (Ferien ausgenommen) mit Themen der Technik und der Natur oder Basteln ohne spezielles Thema. So haben wir uns mit Verschlüsselung beschäftigt, Punktschrift kennen gelernt und Taschen bemalt. Unsere Veranstaltungen werden von drei bis 10 Kindern und deren erwachsenen Begleitpersonen besucht.

4.8 Unregelmäßige Veranstaltungen

Neben den oben genannten regelmäßigen Veranstaltungen wurden Einzelveranstaltungen zu verschiedenen Themen organisiert. Unten ist eine Auswahl aus den Jahren 2022 und 2023 aufgelistet.

- 2022 und 2023: Für verschiedene Apple-Events wurde eine Veranstaltung zum gemeinsamen Schauen und Diskutieren organisiert.
- 31. 05. 2022: Im Rahmen des Chaostreffs wurde ein Workshop organisiert, der zeigte, wie Firmware unter Linux aktualisiert werden kann.
- 27. 08. 2022: Teilnahme am „Tag des offenen Hackspace“.
- 6. 10. und 13. 10. 2022: Mit Tor-Snowflake Netzsperrern umgehen: Über zwei Veranstaltungen wurde zum allgemeinen Thema von Netzsperrern und zur Umgehung ebendieser mittels Snowflake informiert und Fragen beantwortet.

- 11. 10. 2022: Neben der regelmäßig stattfindenden Spielerunde wurde ein Online-Gaming-Abend organisiert. Beim ersten Termin wurde Halflife2 gespielt. Später dann noch StarCraft2.
- 27. 10. 2022: Bericht und Fragerunde mit einer Person aus dem Iran. Nach der Tötung von Jina Masha Amini brachen im Iran Unruhen aus. Wir luden einen lokalen Blogger und Aktivistin ein, um über die Situation im Land zu berichten. Unser Gesprächspartner gab uns am 13. 04. 2023 ein Update zur Situation.
- 14. 11. 2022: Fragen und Antworten rund um das Thema Fediverse und Mastodon. Über <https://fedihelp.online/> fand die Veranstaltung statt. Es wurden viele Fragen rund um Mastodon und das Fediverse beantwortet. Aus dem Kreis des Hackspace' kamen sowohl Fragen wie auch viele Antworten.
- 24. 11. 2022: Für Vorstellung des Jenaer Smart-City-Projekts luden wir die Beauftragte für Digitalisierung der Stadt Jena, Manuela Meyer, ein. Sie stellte uns das Projekt anhand vieler Beispiele und Meilensteine vor.
- 07. 02. 2023: Vortrag zum aktuellen Stand von künstlicher Intelligenz bzw. Large Language Models.
- 11. 02. 2023: Frühjahrsputz im Space.
- 19. 02. 2023: Die Spielerunde organisierte zusammen mit Jens einen Spieletag für Familien. Es gab Brett- und Familienspiele für Kinder im Grundschulalter sowie schwierigere Strategiespiele für ältere Kinder. Zur Veranstaltung waren eher jüngere Kinder (Kindergarten- oder Grundschulalter) anwesend. Daher wurden vorwiegend Spiele für dieses Altersspektrum gespielt.
- 17. 08. 2023: Das Debian-Projekt feierte Geburtstag. Wir nutzten diesen Termin, um im Hackspace auch eine kleine Feier zu Ehren des Projektes zu machen.
- 28. 09. 2023: Der Künstler Mondstern präsentierte „Bilderflut“ als Begleitprogramm zur seiner kürzlich eröffneten Ausstellung „und gäbs die Logik nicht, dann gäbs mich auch nicht“. Mit seinem Werk widmet

er sich der Welt der Freien Software. Zu dieser Veranstaltung präsentierte er via BigBlueButton einige seiner Kunststücke und erklärte in einem Q & A deren Entstehung und Hintergründe.

- 28.10.2023: Herbstputz im Space.

5 Tätigkeitsberichte des Vorstandes

5.1 Thomas Lotze (Schatzmeister)

5.1.1 Finanzen

Thomas hat regelmäßig die Barkasse in den Vereinsräumen geleert, Quittungen von Einkäufen und Rechnungen entgegengenommen und archiviert, Rechnungen bezahlt, bzgl. ausstehender Beiträge mit den Mitgliedern kommuniziert, mit Manuel Beckmann vom Reparier-Café wegen der Barkasse des Projekts in Kontakt gestanden und den jeweils aktuellen Stand der Vereinsfinanzen über die Finanzseite im Wiki veröffentlicht.

Zusammen mit den anderen Vorstandsmitgliedern hat er sich um die Wiedererlangung der Gemeinnützigkeit gekümmert. Derzeit liegt der Vorgang noch beim Finanzamt.

Aufgrund der derzeit niedrigen Einnahmen aus Mitgliedsbeiträgen hat Thomas zusammen mit dem übrigen Vorstand einen erneuten Antrag auf Mietkostenzuschuss beim Chaos Computer Club e.V. gestellt. Über den Antrag wird in nächster Zeit entschieden werden.

5.1.2 Mitgliederverwaltung

Thomas hat sich um die ordnungsgemäße Verwaltung von Ein- und Austritten der Mitglieder gekümmert.

5.1.3 Kommunikation

Thomas hat sich auch um die Innen- und Außenkommunikation über das Ticketsystem hinter unserer Vorstands-E-Mail-Adresse gekümmert.

5.2 Jens Kubieziel (Vorsitzender)

5.2.1 Ehrenmitgliedschaft

Bei der letzten MV wurde beschlossen, einer Person eine Art „Ehrenmitgliedschaft“ anzutragen. Konkret wollten wir das über eine beitragsfreie Mitgliedschaft ausgestalten. Jens hat sich mit der Person in Verbindung gesetzt und Mitgliedschaftsantrag wie auch die Idee im Allgemeinen übermittelt. Die Person freute sich sehr und wird den Antrag ggf. abgeben.

5.2.2 Türstatus

Der Status der Tür wird über Twitter und Mastodon veröffentlicht. Im letzten Jahr war unklar, wer Zugang zu dem Bot hat, der auf Twitter schreibt. Jens hat die Zugangsdaten besorgt und angeboten, die dem Verantwortlichen für den Türstatus zu übergeben.

Durch die Entwicklungen bei Twitter kann der Account gern geschlossen werden. Der Bot bei Mastodon funktioniert nach Jens' Beobachtungen recht gut und zuverlässig.

5.2.3 Workshop mit dem Freizeitladen Winzerla

Der Freizeitladen Winzerla fragte nach einem Workshop zum Rechneraufbau. Sie wollten zusammen mit Kindern oder Jugendlichen einen oder mehrere Rechner auseinander- und wieder zusammenbauen. Jens traf sich mit einem Vertreter in den Räumlichkeiten und diskutierte den Ablauf der Veranstaltung. Danach schief der Kontakt ein. Später gab es immer mal wieder Kontaktaufnahmen und Versuche, die Veranstaltung zu organisieren. Leider ist das letztlich eingeschlafen und es gab keine Durchführung.

5.2.4 Evaluation des Thüringer Transparenzgesetzes

Wir waren als Verein im Jahr 2019 eingeladen, um eine schriftliche und mündliche Stellungnahme zum Thüringer Transparenzgesetz (ThürTG) abzugeben. Jens hatte die schriftliche Stellungnahme in Zusammenarbeit mit anderen Mitgliedern entworfen und dem Thüringer Landtag übersandt. Zum Anhörungstermin war er vor Ort, um die mündliche Stellungnahme abzugeben.

Das ThürTG soll nun evaluiert werden. Hierzu gab es im März 2023 eine Umfrage vom Deutschen Forschungsinstitut für öffentliche Verwaltung.

Jens hat dort seine Eindrücke mit der praktischen Arbeit in dem Bereich mitgeteilt.

5.2.5 Vereinsdigitalisierung eines anderen Jenaer Vereins

Uns hatte ein Verein aus Jena wegen möglicher Digitalisierung angesprochen. Jens traf sich mit einem Vertreter des Vereins und diskutierte verschiedene Ideen. Wir werden weiter in Kontakt bleiben und Ideen austauschen.

5.2.6 Lockpicking-Workshop

Der ByteSpeicher in Erfurt veranstaltete zusammen mit einem externen Referenten einen Workshop zum Lockpicking. Da es hier auch Interesse gab, setzte sich Jens mit dem Referenten in Verbindung und versuchte, eine ähnliche Veranstaltung für unseren Hackspace zu organisieren. Letztlich lagen die angebotenen Kosten von 500 € deutlich über dem, was wir uns als Verein leisten können oder als Eintritt möglicherweise verlangen wollen. Ein Meinungsbild das Webforum unter <https://senf.kraut.space/> ergab kein größeres Interesse. Daher wurde die Idee nicht weiter verfolgt.

5.2.7 Satzungsänderung

Jens hat zusammen mit Ludwig Behm einige der zur MV vorliegenden Satzungsänderungsanträge diskutiert und entwickelt.

5.2.8 Verwaltung der Domain eines Internetprojekts

Ein Internetprojekt wollte die Verwaltung des Domainnamens auf neue Beine stellen und fragten Jens, ob es möglich wäre, dass der Hackspace die Domain für einen Zwischenzeitraum hält. Jens stellte das Projekt und die Problematik bei einer Vorstandssitzung vor. Thomas und Ludwig hatten größere Bedenken gegen die Lösung und so wurde dagegen gestimmt und das nicht weiter verfolgt.

5.3 Ludwig Behm (Schriftführer)

Ludwig kümmerte sich um die Protokollierungen von Plenen und Vorstandssitzungen, sowie um die Kommunikation an Vereinsmitglieder. Insbesondere zu den notwendigen Satzungsänderungen.

5.3.1 Modernisierung der Mailingliste

Die Mailingliste des Vereins, der ehemals primäre vereinsinterne Kommunikationskanal, konnte vom bisherigen Betreiber nicht weiter betrieben werden. Ludwig kümmerte sich um Evaluierung, Inbetriebnahme, Etablierung und Betrieb einer Nachfolgelösung auf Basis der Software Discourse. Diese ist unter der Adresse <https://senf.kraut.space/> verfügbar.

5.3.2 E-Mail- und Server-Infrastruktur

Neben der Mailingliste hat Ludwig auch besonderen Fokus auf den Betrieb der E-Mail-Infrastruktur und Administration der Server des Vereins gelegt. Alle E-Mail-Kommunikationen, die vom Verein versendet werden, haben nun den gleichen Sicherheits- und Qualitätsstandard. Dadurch wurden diverse E-Mail-Zustellungsprobleme behoben. Das veraltete „trac“-Ticketsystem wurde konsolidiert und in das bestehende git-Verwaltungssystem integriert. Darüber hinaus hat er ebenfalls ein einheitliches Backup-System für die sehr heterogen gezüchteten Server des Vereins etabliert.

5.3.3 Kommunikation bezüglich einer Datenschutzverletzung

Im September 2022 wurde eine potenzielle Datenschutzverletzung in einer Web-Anwendung von Bioscientia festgestellt. Bioscientia gehört zu Sonic Healthcare Ltd., dem größten Laboranbieter in Europa. Diese Anwendung dient dem Austausch von Laborprotokollen zwischen Laboren und ca. 60 000 Arztpraxen. Nach einer ersten Plausibilitätsprüfung wurde festgestellt, dass potenziell ca. 1600 Arztpraxen von der Lücke betroffen sein könnten. Gemeinsam haben Ludwig und Jens Kubieziel die Details zu der Lücke diskutiert und eine Meldung an den Betreiber vorbereitet. Ludwig führte die Kommunikation mit dem Datenschutz- und IT-Sicherheitsbeauftragten des Unternehmens. Der gesamte Prozess zog sich vom September 2022 bis in den Januar 2023. Nach übereinstimmenden Berichten vom Unternehmen wie auch von betroffenen Arztpraxen wurde mittlerweile versucht, diese Lücke zu schließen.

5.3.4 Prüfung der Vereinssatzung

Als eine der ersten Handlungen in seiner neuen Position hat Ludwig die Satzung und Geschäftsordnung des Vereins geprüft. Daraufhin hat er sich

mit Jens Kubieziel und Thomas Lotze über möglicherweise problematischen Formulierungen ausgetauscht und in Satzungsänderungsanträge für die Mitgliederversammlung vorbereitet.

5.3.5 Kalender- und Türstatus

Zur Information der Vereinsmitglieder und Gäste wird über die Vereinswebseite über anstehende Termine informiert und ob die Räumlichkeiten geöffnet sind. Ludwig hat den Programm-Code der involvierten Systeme geprüft und nach einem längeren Ausfall wieder instand gesetzt. Für eine vereinfachte Pflege des Veranstaltungskalenders hat er Vorarbeit geleistet.

5.3.6 Hybrid-Veranstaltungen

Seit der Corona-Pandemie Anfang 2020 finden gewisse regelmäßige Veranstaltungen auch hybrid statt. Ludwig setzte sich dafür ein, dass dieses häufig genutzte Angebot weiterhin besteht, um möglichen Teilnehmern ein niedrighschwelliges Angebot anbieten zu können. Dazu etablierte er bessere Medientechnik.