

NORBERT SIEVERS

»netz.macht.kultur« –
Kulturpolitik in der digitalen Gesellschaft
Anmerkungen zum 6. Kulturpolitischen Bundeskongress

»Hier taucht eine Massenkultur am Horizont auf, die mehr als frühere Kulturformen auf Partizipation und Kooperation beruht, sich um Suchen, Handeln, Teilen, Machen, Verändern dreht. Sie stimuliert, weil Menschen hier aktiv Teilhabende und Erschaffer von Kultur werden statt bloß Empfänger.«
Charles Leadbeater, Publizist, Trendforscher,
Berater der britischen Regierung (2010)

»Durch die so leichtfertig idealisierte Demokratisierung wird ... die Wahrheit entstellt, der gesellschaftliche Diskurs verdorben, und die Sachkenntnis, Erfahrung und Talent werden entwertet. ... Diese Demokratisierung (ist) damit eine fundamentale Bedrohung für die Zukunft unserer kulturellen Institutionen.«
Andrew Keen, Publizist (2007)

»netz.macht.kultur«, der Titel des 6. Kulturpolitischen Bundeskongresses, ist in mehrfacher Hinsicht interpretierbar. Macht Netz wirklich Kultur und wenn ja, welche? Umgekehrt könnte man fragen, aus welcher Kultur das Netz entstanden ist, beziehungsweise welche kulturellen Traditionen, Werte und Vorstellungen darin aufgehoben sind. Nimmt man das Wort »macht« als Substantiv, ändert sich der Sinn völlig. Welche Macht hat das Netz? Hat es das Potenzial, Machtverhältnisse zu verändern, vielleicht die Demokratie zu befördern oder ihr zu schaden? Wen ermächtigt es und welche Rolle spielt dabei welche Kultur? Diese Mehrdeutigkeit reflektiert auch die gepixelte Bildmarke des Kongresses. Im sich zugleich auflösenden und neu zusammenfügenden Porträt von Marilyn Monroe werden sowohl Dekonstruktion wie Neuschöpfung sichtbar – Zerstörung und schöpferische Kreativität kommen als prozessuale Einheit daher.

Aus kulturpolitischer Perspektive werden damit Chancen und Risiken der Digitalisierung sichtbar. Da sind die mit ihr verbundenen vielfältigen kreativen Optionen, dann die aufgeworfenen urheberrechtlichen Probleme. Doch die Problematik geht weit darüber hinaus ins Grundsätzliche. Welche der von uns bisher als selbstverständlich vorausgesetzten Gewissheiten werden im Zuge der digitalen Revolution Bestand haben? Wie wird auf die neuen Bedingungen einer digitalen Gesellschaft kultur- und ordnungspolitisch zu reagieren sein? Die Lage ist wieder einmal unübersichtlich. Netzeuphoriker und -skeptiker stehen sich wie früher Modernisierer und Traditionalisten gegenüber. Die Geschwindigkeit der technischen Neuerungen ist hoch, die ausgetauschten Argumente sind nicht immer neu und oft schnell überholt. Nicht immer wird klar, wer mit wem über was und mit welcher Perspektive streitet.

Der Kulturpolitische Bundeskongress hat sich den Kontroversen gestellt und ihnen zumindest teilweise ein Forum geboten. Die Veranstaltung in Berlin war eine öffentliche Problemanzeige, ein Anstoß zur Diskussion – mehr nicht. Die Beschäftigung mit dem Thema wird in den kommenden Jahren die Kulturpolitik allgemein wie die *Kulturpolitische Gesellschaft* im Besonderen weiterhin beschäftigen und – wahrscheinlich – in Atem halten. Der nachfolgende Beitrag will dazu Anregungen geben. Er fasst Thesen und Debatten zusammen, die während der Planung und Vorbereitung des Kongresses entstanden sind.¹

Neue Chancen für das Bürgerrecht Kultur

Wir sind Zeugen und Akteure eines tief greifenden kulturellen Wandels, einer digitalen Revolution, die große Ängste und große Hoffnungen auslöst. Alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens sind davon betroffen, insbesondere die Kommunikations- und Wissenskultur. Die zunehmend mobile digitale Kommunikation und ihre Infrastruktur revolutionieren die gesellschaftlichen Beziehungen und stellen überkommene kulturelle Traditionen, alltägliche Routinen und ökonomische Geschäftsmodelle ebenso in Frage wie gesellschaftliche Ordnungs- und Rechtsvorstellungen. Grundlegende Begriffe wie Freiheit, Eigentum, Privatheit und Öffentlichkeit, in denen die kulturellen Wertvorstellungen der modernen Zivilisation kodiert sind, stehen auf dem Prüfstand. Inhalt, Rhetorik und Vehemenz der Auseinandersetzung tragen darum Züge eines Kulturkampfes.

Während die Optimisten mit den neuen Optionen der Digitalisierung einen Gewinn an Freiheit und politischer Beteiligung verbinden, warnen die Skeptiker vor dem »gläsernen Menschen« und »digitaler Überforderung«. Die einen preisen Kooperation, Kollaboration, *Crowdsourcing* und Enthierarchisierung als neue Prinzipien einer kommenden Partizipations- und Wissensgesellschaft, während die Gegner über die »Weisheit der Massen«, deren »Schwarm-Intelligenz« und den da-

1 Zu danken ist in diesem Zusammenhang besonders Wolfgang Hippe und Bernd Wagner für Überarbeitungen und Anregungen, aber auch den zahlreichen Menschen, die an der Vorbereitung des Kongresses mitgewirkt haben und deren Beiträge den »Stoff« für die folgenden Überlegungen bildeten.

mit verbundenen »Amateurrkult« die Nase rümpfen und auf Professionalität, Expertenwissen und Redaktionsverantwortung durch Einzelne bestehen. Während die einen die individuelle Urheberschaft und das geistige Eigentum in Frage stellen, sprechen die anderen schlicht von Diebstahl, wenn Audio- und Videodateien über Tauschbörsen gehandelt werden.²

Kulturpolitik und Kulturinstitute sind von dieser Entwicklung betroffen. Die Digitalisierung schafft neue Produktionsbedingungen im »Betriebssystem Kunst« und ermöglicht neue Formen der Vermittlung kultureller Werke und ihrer medialen Rezeption. Zugleich mehren sich die Möglichkeiten exponentiell, Wissen zu erzeugen, zu vermitteln, zu speichern und sich Zugang zu den Wissensspeichern der Welt zu öffnen. Künstlerische Werke und historische Artefakte sind im Zeitalter ihrer digitalen »Reproduzierbarkeit« oder Abbildungsmöglichkeit an jedem Ort und zu jeder Zeit beliebig oft zu sehen. Die Vermittlung und Bewahrung des kulturellen Erbes in Bibliotheken, Museen und Archiven stehen dadurch vor neuen Herausforderungen und Optionen.

Das Internet und die sozialen Netzwerke eröffnen die Option auf eine bisher nicht gekannte egalitäre Kommunikation und Partizipation. Vieles spricht dafür, dass wir an der Schwelle zu einer neuen digitalen Teilhabekultur stehen, die der Amateurrkultur neue Perspektiven eröffnet und die Grenzen zwischen U- und E-Kultur endgültig überwinden kann. Die Digitalisierung und der damit verbundene programmatische Egalitarismus stellen die der überkommenen Kulturpolitik innewohnende Hierarchisierungslogik in Frage, die auf der Wertdifferenz von Laien und Profis, Alltags- und Expertenwissen, Hoch- und Breitenkultur beruht.

Kulturpolitik und Kulturinstitute müssen die Entwicklungen hin zu einer neuen digitalen Gesellschaft analysieren, »Verlust« und »Gewinn« bilanzieren, soweit dies möglich ist, und die Plausibilität überkommener Strukturen prüfen. Auch in digitalen Zeiten sind dabei Ideen und Konzepte gefragt, die die Möglichkeiten für eine inklusive, die Teilhabe aller fördernde Kulturpolitik in den Mittelpunkt stellen. Das Bürgerrecht Kultur wird auf diese Weise neu begründet.

Was ist zu tun? Neun Vorschläge zur Diskussion

Programm- und Wertedebatte initiieren

Die digitale Revolution verändert alle gesellschaftlichen Bereiche – künstlerische und kreative Praxis, kulturelle Teilhabe und Kommunikation. Grundlegende Werte wie Öffentlichkeit und Privatheit, Urheberschaft und Eigentum, Original und Kopie, Aura und Authentizität, Individuum und Kollektiv, Autonomie und Kontext werden in gewisser Weise *ent*-wertet oder neu *be*-wertet. Damit gerät die programmatische Statik der Kulturpolitik ins Wanken. Darüber ist ein öffentliches Gespräch notwendig. Zu fragen ist, wie einspruchs- und gestaltungsfähig wir gegenüber einer technologischen Entwicklung sind, die sich vom öffentlichen, (kultur-)politischen

2 Stellvertretend für viele Autoren s. für die Pro-Position Lessig (2006) und Leadbeater (2010) sowie für die Contra-Position Keen (2008), Rushkoff (2010) und Gaschke (2009).

Diskurs abgekoppelt zu haben scheint. Es bedarf nicht nur der Beschleunigung, sondern auch eines Innehaltens und einer Balance zwischen Be- und Entschleunigung im Prozess des Wandels.

In einer zunehmend durch Multitasking und Informationsüberflutung geprägten Welt brauchen wir Orte, die das Nachdenken über unsere Zukunft ohne tagesaktuellen Druck ermöglichen, die in die Tiefe und nicht nur nach vorne gehen, die auch Muße zulassen. Kultureinrichtungen können solche Orte werden. Sie können eine besondere Qualität der (ästhetischen) Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Kritikfähigkeit befördern, die wir gerade jetzt benötigen. Kulturpolitik muss hier die Initiative ergreifen. Neben der Vermittlung von Kunst, Kulturellem und Unterhaltung muss der Information und dem Diskurs Raum gegeben werden. So kann sich Kulturpolitik als Gesellschaftspolitik neu auszeichnen.

Qualitätsstandards kultureller Öffentlichkeit schützen

Theater, Museen, Bibliotheken, Soziokulturelle Zentren und andere Kultureinrichtungen werden als wichtige Orte kultureller Öffentlichkeit öffentlich gefördert. Durch die neuen interaktiven Medien und das Internet verändert sich ihre Funktion und Relevanz. Die über Jahrhunderte eingespielten Rollen- und Funktionsteilungen von Rezipienten, Besuchern und Lesern einerseits, Redakteuren, Fachleuten und hauptamtlichen Akteuren andererseits werden durch die Beteiligungs- und aktiven Mitgestaltungsmöglichkeiten des *world wide web* relativiert. Es entsteht ein »kollektives Expertentum«, aber gleichzeitig auch die Gefahr des Verlustes an professioneller Expertise. Aus Rezipienten werden Teilhabende, die aktiv an der Meinungs- und Wissensbildung mitwirken, aus Konsumenten tendenziell Prosumenten. Zwar annonciert das Netz Offenheit und Diskursivität, doch die Selbstbezüglichkeit und Selbstreferenzialität kleiner Kreise bleibt (Keen 2008: 33/65). Zugleich nimmt auch der verdeckte professionelle Lobbyismus im Netz zu. Angesichts dieser Entwicklung ist es eine zentrale Aufgabe der Kulturpolitik, die Qualitätsstandards der traditionellen kulturellen Öffentlichkeit weiter zu entwickeln, ohne die neuen Optionen der Netzöffentlichkeit außer Acht zu lassen.³

Kulturnutzer zu Koproduzenten machen

Mit den internetbasierten Medien verändern sich die Erwartungen gegenüber der öffentlichen Kommunikation und Meinungsbildung; auch die Teilhabeansprüche ändern sich. Den tendenziell exklusiven, hierarchisch organisierten und überwiegend auf passiven Konsum ausgerichteten Vermittlungsformen des traditionellen Kulturbetriebs stehen neue Partizipationswünsche und -gewohnheiten gegenüber. Das Publikum, seine Ansprüche und sein Know-how gewinnen im Kulturbetrieb an Bedeutung. Die Nachfrage nach mehr Möglichkeiten zur Teilhabe und nach aktiven kulturellen Betätigungen dürfte wachsen. Es gilt, »die Nutzer als Partner und Teil-

³ Das Internet bietet auch für diesen Diskurs neue Möglichkeiten an, weil es in dieser öffentlichen Sphäre, »in der die Systemlogik mit ihren angeblichen Sachzwängen, Alternativlosigkeiten und Kommissionen suspendiert ist« (Schulze 2011: 43), womöglich neue Fragen und Antworten formuliert werden.

Souveräne noch ernster zu nehmen, sie anzunehmen und zu fordern.« (Krüger 2011: 33) Eine mögliche kulturpolitische Konsequenz ist ein Perspektivenwechsel: von der Angebots- hin zur Nachfrageorientierung, von der *Push*- zur *Pull*-Kultur.⁴

Kulturelle (Medien-)Bildung intensivieren

Kinder und Jugendliche wachsen zunehmend wie selbstverständlich in der digitalen Gesellschaft auf. Ihre kulturellen Präferenzen und Gewohnheiten sind davon geprägt. Sie erobern das Internet als eigenen Kulturraum mit neuen Möglichkeiten der (niedrigschwiligen) Partizipation und Selbstbetätigung. Der Bildschirm wird zum kulturellen Medium schlechthin. Neue mediale Formate wie die *Games* haben in der Jugendkultur längst ihren festen Platz. Die mit dem digitalen Wandel einhergehenden Formen der Sozialität zeichnen sich durch multiple Kommunikationsstrukturen und eher »schwache Beziehungen« aus, die jedoch auch ihre eigene Stärke entfalten können (Röll 2008). In der Bilanz stehen den Gewinnen an Optionsvielfalt und Erlebnisreichtum auch Verluste gegenüber, die als Aufmerksamkeitsstörungen und als prekäre Identitäten diagnostiziert werden. Eine generelle »Auswanderung ins Netz« ist allerdings ausgeblieben. Gerade junge Menschen, die sich intensiv im Internet bewegen, besuchen häufig kulturelle Veranstaltungen.⁵ Allerdings ist dieses Verhalten stark bildungs- und schichtabhängig.

Dabei macht die Digitalisierung neue »künstlerische« Lernerfahrungen tendenziell für mehr Menschen möglich, sei es bei der Produktion elektronischer Musik, bei der Herstellung von Videosequenzen oder der Programmierung von Computerspielen. Es gilt, diesen Bildungskontext anzuerkennen und mit Wissen, Akzeptanz und Qualität auszustatten. Die Vermittlung der digitalen Techniken ist heute selbstverständlicher Teil von Medienkompetenz. Daneben bedarf es weiterhin öffentlicher Kommunikationsorte und Angebote im realen Leben. Die Wahrnehmung und Erfahrung der leiblich-materiellen Welt darf nicht vergessen werden. Kulturarbeit wird Strategien zur Vermittlung von digitaler wie von analoger Welterfahrung entwickeln müssen (siehe Zacharias in diesem Jahrbuch). Die sinnlich-materiellen und medial-digitalen Gestaltungsmöglichkeiten der analogen und der digitalen Welten müssen in Beziehung gesetzt werden. Dabei kann auch die »Reinstitutionalisierung lebensweltlicher Kommunikationsorte« (Axel Dammler, zit. n. Brenner 2010) als Gegengewicht zur digitalen Welt sinnvoll sein.

4 Jürgen Gerhards (2001: 166 f.) spricht in diesem Zusammenhang aus systemtheoretischer Sicht von einer »Umcodierung« und einem »fundamentalen Wandel« des Verhältnisses von Leistungs- und Publikumsrollen in westlich-industrialisierten Gesellschaften, die/der bereits seit drei Jahrzehnten zu beobachten sei. Der von ihm so bezeichnete »Aufstand des Publikums« wird durch die Digitalisierung weiter dynamisiert.

5 Dass eine Auswanderung ins Netz womöglich auch gar nicht zu befürchten ist, illustriert Gerhard Schulze mit dem Stichwort der Begegnung. Er registriert ein »erwachendes Bewusstsein für das Physische aus der Erfahrung des Virtuellen heraus«. »Das Virtuelle drängt geradezu zum Physischen hin und produziert aus sich heraus immer neue Formen der Begegnung.« (Schulze 2011: 42)

Kulturmarketing digital qualifizieren

Die öffentlich geförderte Kunst und Kultur in Theatern, Soziokulturellen Zentren, Konzerthäusern, Museen oder Bibliotheken braucht Publikum, um ihre (gesellschaftliche) Funktion wirksam erfüllen zu können. Deshalb und wegen der Fülle an Angeboten sind Marketing oder das Erregen von Aufmerksamkeit zunehmend wichtig. Die digitalen Medien erweitern die Möglichkeiten, neue Nutzergruppen zu gewinnen und dauerhaft an die jeweilige Kultureinrichtung zu binden. Viele Kulturinstitute nutzen das Internet bereits als Vertriebsplattform und als Teil des Managements. Etliche Kultureinrichtungen kommunizieren in *Social Networks*, um mit den Nutzern ins Gespräch zu kommen. Digital präsent sind allerdings vor allem große und ressourcenstarke Einrichtungen. Vielen anderen Instituten mangelt es häufig an Geld wie an Kompetenz und häufig auch an Einsicht in die Notwendigkeit dieser Maßnahmen. Notwendig sind deshalb nicht nur finanzielle Hilfen, sondern auch Qualifizierungsprogramme, um unterstützende digitale Instrumente auf breiter Basis einführen zu können.

Urheberrecht reformieren

Das Urheberrecht und der Schutz der Urheber sind zentrale Aufgaben der Kulturpolitik. Dabei ist das geltende Recht zwar anerkannt, aber in vielen seiner aktuellen Ausformungen heftig umstritten. Es scheint mit der Geschwindigkeit der technischen Entwicklung und den damit verbundenen kreativ/künstlerischen, sozialen und wirtschaftlichen Herausforderungen nicht Schritt halten zu können. Zugleich wird immer mehr bestritten, ob das Urheberrecht tatsächlich als Sicherung der Lebensgrundlage von Kreativen taugt (siehe Grassmuck in diesem Jahrbuch). Generell stellt sich die Frage, ob die notwendige Reform des Urheberrechts auch neue Kriterien wie die Orientierung am Gemeinwohl (Allmende) oder die Förderung der Kreativität von vielen berücksichtigen muss. Orientierungspunkt wäre dann die rechtliche Ausgestaltung einer »digitalen Gebrauchskultur«, die sich nicht mehr an den bisherigen Rechten der Verwerter orientiert. Die allgemeine Zugänglichkeit von wissenschaftlichen Ergebnissen wird dabei höher bewertet als die Einschränkungen zugunsten eines einzelnen Verwerter. Denn die Grenzen zwischen Kreativen/Künstlern und ihren Publika sind fließend geworden – der frühere Konsument wird potenziell zum Prosumenten, der das einzelne Werk – ganz im Geiste der analogen Collage oder des analogen Patchworks – für das eigene Schaffen verwendet und »seine« Werke dann auch – meist über das Netz – verbreitet.

Viele analoge Geschäftsmodelle werden mit der Digitalisierung hinfällig oder doch zumindest in Frage gestellt. Unter diesen Gesichtspunkten sind die zahlreichen Vorschläge zur Reformierung des Urheberrechts – von einer Kulturfltrate über die Lizenzierung per *Creative Commons* bis hin zu verschiedenen Varianten des *Micropayments* wie die Kulturwertmark – zu prüfen und zu diskutieren.

Kulturelles Erbe digital sichern und vermitteln

Die Erforschung, Aufbereitung, Bewahrung und Vermittlung des kulturellen Erbes gehört zu den zentralen Aufgaben öffentlicher Kulturpolitik. In erster Linie nehmen Museen, Bibliotheken, Archive und Dokumentationsstellen diese Aufgabe wahr. In der Summe bilden sie ein System von Wissensspeichern mit einer unüberschaubaren Fülle an Dokumenten und Artefakten. Die Digitalisierung eröffnet vielfältige neue Optionen. Zerstörte Artefakte, Gebäude und Landschaften können medial ›rekonstruiert‹ und wieder ›erlebbar‹ gemacht werden. Museen und Archive können sich jederzeit im Netz präsentieren oder zum virtuellen Besuch einladen, dem häufig reale Besuche folgen. Es ist möglich, die Sammlungsbestände besser zu erschließen und den Zugang für Wissenschaft und Bürger zu erleichtern. Die europäische digitale Bibliothek *Europeana* und die *Deutsche Digitale Bibliothek (DDB)* als ihre nationale Ergänzung wollen diesen Prozess wesentlich vorantreiben.

Allerdings: Viele kleine und mittlere Einrichtungen sind weder finanziell noch personell in der Lage, die Digitalisierung ihrer Bestände vorzunehmen und *eContent* zu generieren. Oft ist noch nicht einmal eine »analoge« Inventarisierung vorhanden. Ungeklärt sind Fragen des freien Zugriffs (*Open Access*) und das technische Problem der Konservierung und Langzeitverfügbarkeit der Digitalisate. Auch die Kooperation mit international agierenden Konzernen (*Google*) bei der Digitalisierung der Bestände ist nicht unumstritten. Hinzu kommen grundsätzliche Fragen. So ist offen, welche Stellung das »Original« in Zukunft tatsächlich einnehmen wird. Fraglich ist auch, ob wirklich alle kulturellen Werke und Artefakte über schnelle Rechner und virtuelle Bilder zu vermitteln sind. Eine zentrale Aufgabe der Kulturpolitik wird es sein, die Funktionsfähigkeit von Archiven, Bibliotheken und Museen sicherzustellen und sie fordernd wie fördernd in die digitale Gesellschaft zu begleiten. Zugleich sind auch weiterhin reale Orte, die den direkten *be*-grifflichen Kontakt zu den Dingen der Welt wie zum Kulturellen Erbe herstellen, zu erhalten.

Digitale Kulturfinanzierung stärken

Das Internet eröffnet neue Möglichkeiten der projektbezogenen Kunst- und Kulturfinanzierung. *Crowdfunding* etwa ist ein Finanzierungsmodell, das nach der Logik der Mikrofinanzierung oder des *Social Payment* entwickelt wurde und auf der Unterstützung von Ideen und Projekten durch Klein- und Kleinstbeträge vieler Unterstützer basiert. (Siehe Henner-Fehr in diesem Jahrbuch) Damit verbessern sich die Chancen für Kreative und künstlerische Projekte, private Mittel über traditionelle Spenden, mäzenatische Zuwendungen und Sponsoringbeiträge hinaus einwerben zu können. Die bisherige private Kulturförderung, die vor allem Wohlhabenden und Unternehmen möglich war, wird dadurch auf eine sehr viel größere Gruppe von Kulturinteressierten ausgedehnt. *Crowdfunding* steht so auch für eine Demokratisierung der Kulturfinanzierung. Die Kulturpolitik sollte die mit diesen und ähnlichen Ansätzen verbundenen Möglichkeiten aufgreifen und Künstlern, Kulturanbietern und Kunstinstitutionen dabei behilflich sein, die neuen Finanzierungsmög-

lichkeiten für sich zu nutzen. Selbstverständlich kann *Crowdfunding* die öffentliche Kulturfinanzierung dabei nur ergänzen.

Kulturelle Interessenpolitik demokratisieren

Die Herausforderungen der Digitalisierung betreffen nicht nur die Institutionen der Kultur und der Kulturpolitik, sondern auch Verbände und Instanzen, die den gesellschaftlichen und (kultur-)politischen Diskurs anstoßen und organisieren und sich als Anwälte von Künstlern und Kulturanbietern verstehen. Der kulturpolitische Diskurs kann mit digitalen Mitteln offener und vielfältiger werden. Die Hermetik und Selbstreferenzialität von Verbandsdebatten sollten aufgebrochen und Mitglieder wie interessierte Außenstehende sollten stärker am Diskurs beteiligt werden. Verbände müssen verstärkt darauf achten, dass sie von außen nicht als Elitenkartelle und Verlautbarungsgagenturen von Positionsinhabern und Interessenvertretern mit programmatischer Deutungshoheit wahrgenommen werden. In der digitalen Welt, in der von der »Weisheit der Massen« und vom »Abbau von Bedeutungshierarchien« die Rede ist, wird Meinungsführerschaft skeptischer beurteilt, auch wenn sie sich mit dem Verweis auf Mitgliedschaften und Mandate begründet. In der digitalen Gesellschaft entstehen neue Interessen, deren Träger eigene Ansprüche an die Inhalte und Formate der politischen Auseinandersetzung stellen. Verbände sollten deshalb schon im wohlverstandenen Eigeninteresse auch solche Meinungen und Ansprüche aufnehmen, die (noch) außerhalb der etablierten kulturpolitischen Strukturen angesiedelt sind. Verbände müssen angesichts der digitalen Herausforderungen und der Beteiligungsansprüche, die damit einhergehen, entwicklungs offen, konsensbereit, aber auch prinzipienstark sein, wenn sie sich als politische Akteure mit demokratischer Legitimation in der Netzwerkgesellschaft behaupten wollen.

Schlussbemerkungen

Selten zuvor war die Neue Kulturpolitik als Gesellschaftspolitik programmatisch und konzeptionell so herausgefordert wie gegenwärtig⁶ und zwar nicht nur wegen der Skepsis gegenüber einigen Folgen der Digitalisierung, sondern gerade auch wegen der Nähe zu ihr und zu zentralen Philosophien, die mit ihr verbunden sind. Alte Programmformeln wie »Kultur für alle« und »Kultur von allen« erleben eine Renaissance und zwar nicht nur, weil die damit verbundenen Teilhabeansprüche leichter umzusetzen sind, sondern auch deshalb, weil sie sich auf einen ähnlichen Freiheits-, Pluralitäts- und Demokratiediskurs beziehen, auch wenn sie ihn radikaler interpretieren. Einiges spricht dafür, dass eine neue Phase der Demokratisierung der Kultur(politik) bevorsteht, die in den 1970er Jahren mit der Erweiterung des Kulturbegriffs ihren Anfang nahm, in den 1980er Jahren mit dem Vielfaltspa-

6 Der Präsident der Bundeszentrale für politische Bildung, Thomas Krüger, beklagte in seiner Begrüßungsrede auf dem Kongress »die bewahrpädagogische Duldungsstarre der etablierten Institutionen« und mahnte an, worum es »im Grundsatz« gehen müsse: »Das gesamte Institutionengefüge des medialen, Bildungs- und kulturpolitischen Raumes muss in den nächsten Jahren neu justiert werden.« (Krüger 2011: 32/34)

radigma ihre Fortsetzung fand und im postmodernen Internetzeitalter weit über die ursprünglichen Ziele hinausgehen könnte.

Der Beitrag von Gerhard Schulze in diesem Jahrbuch zum Strukturwandel der Öffentlichkeit illustriert diese Entwicklung auf eindrückliche Weise. Insbesondere seine Thesen zur Marginalisierung und Auflösung der bürgerlichen kulturellen Öffentlichkeit und der Kunstidee in einem »Schaumgebirge ... zahlloser kleiner Bläschen« ohne Zentrum und Stil prägende und Zusammenhalt stiftende Relevanz rührt nicht nur an den Leitideen der bürgerlichen Kultur, sondern auch an der Legitimation der darauf bezogenen Kulturpolitik. Wenn Literatur und Kunst als »Altäre des Eigensinns« nicht mehr benötigt werden oder keine Kraft mehr entfalten, warum sollten sie dann so gefördert werden wie bisher? Die Legitimation kulturpolitischer Förderungen ist schon häufiger in Frage gestellt worden. Es scheint, als trete sie erneut und mit neuer Macht auf den Plan.

Der 6. Kulturpolitische Bundeskongress hat einmal mehr deutlich gemacht, wie notwendig es ist, Kulturpolitik in gesellschaftlicher Perspektive zu denken und die Diskussion darüber in der Gesellschaft zu führen. Dazu werden geeignete thematische Zuschnitte, die richtigen Kontexte, aber auch neue Akteure, Adressaten und Verfahren benötigt. Nicht nur die Kulturpolitik muss sich angesichts der Digitalisierung neu erfinden und ausrichten, auch die kulturpolitische Diskussion muss anders geführt werden. Zu viel ist möglich, zu viel steht auf dem Spiel, um in alten Routinen stecken zu bleiben. Die Diskussion über die kulturellen und kulturpolitischen Folgen der Digitalisierung muss auf breiter Basis, kontrovers und mit dem Mut zur Stellungnahme und zum Widerspruch geführt werden, wenn sie dem Ernst der Lage gerecht werden und wahrgenommen werden soll.

Zu diesem Jahrbuch

Das diesjährige »Jahrbuch für Kulturpolitik« enthält einen großen Teil der Panel- und Forumsvorträge des 6. Kulturpolitischen Bundeskongresses. Die meisten von ihnen wurden für die Druckfassung überarbeitet, ergänzt und erweitert. Hinzu kommen für dieses Jahrbuch verfasste Beiträge weiterer Akteure der Kultur- und Medienpolitik sowie der Kulturwissenschaft.

Das Jahrbuch gliedert sich in sechs Komplexe. Im ersten Teil geht es um kulturelle Veränderungen durch Digitalisierung und Internet. Im Mittelpunkt steht dabei der Wandel der Öffentlichkeit sowie der künstlerischen Produktion und Rezeption am Beispiel von Musik, bildender und darstellender Kunst. Darauf folgen Beiträge zu den Herausforderungen der digitalen Revolution für Kultur- und Bildungspolitik. Der Schwerpunkt liegt hier mit dem Beitrag von Staatsminister Bernd Neumann und dem Präsidenten der *Bundeszentrale für politische Bildung* Thomas Krüger sowie den kulturpolitischen Sprecherinnen und Sprechern der fünf im Bundestag vertretenen Parteien auf der Bundesebene. Der Kulturbürgermeister von Dresden, Ralf Lunau, beschreibt diese Herausforderungen aus der Sicht eines kommunalen Kulturpolitikers.

Im dritten Komplex werden exemplarisch am Beispiel von Bibliotheken und Museen die Möglichkeiten dargestellt, die die gegenwärtige medial technologische Entwicklung für die Kulturinstitutionen bilden. Eine besondere Bedeutung haben die neuen Medien und insbesondere das Internet für die Gewinnung jüngerer Bevölkerungsgruppen zur kulturellen Teilhabe und für Kulturmarketing. Darum geht es im vierten Teil des Jahrbuchs. Daran schließen Beiträge an, die sich mit der Veränderung der Kinder- und Jugendkulturen und den neuen Aufgaben und Möglichkeiten kultureller Bildung und von Medienbildung beschäftigen.

Den Abschluss bilden teilweise sehr kontroverse Stellungnahmen und Aufsätze zu einem, wenn nicht *dem* gegenwärtigen zentralen Thema der Herausforderung der Digitalisierung für die Kulturpolitik – notwendige Veränderungen von Urheber- und Leistungsrechten zwischen den Ansprüchen der Kreativen auf eine entsprechende Honorierung ihrer Leistung und einem möglichst breiten Zugang der Nutzerinnen und Nutzer zu den kulturellen Produkten.

In einem Glossar sind wichtige Begriffe der gegenwärtigen Diskussion über Digitalisierung und Internet im Kulturbereich, wie sie auch in den Beiträgen dieses Jahrbuchs gebraucht werden, kurz erläutert, und in einer speziellen Bibliographie sind Buch- und Zeitschriftenpublikationen zu diesem Thema zum Weiterlesen zusammengestellt. Diesem Zwecke dient auch eine kleine Zusammenstellung von interessanten Webadressen.

An den Schwerpunkt schließen sich die regelmäßigen Rubriken jedes Jahrbuchs, die »Chronik kulturpolitischer und kultureller Ereignisse 2010«, die »Bibliographie kulturpolitischer Neuerscheinungen« und der »Adressenteil« mit wichtigen Institutionen, Gremien und Verbänden sowie Kunst und Kultur im Internet an.

Die Rubrik »Kulturstatistik« besteht zum einen aus Statistiken zur Mediennutzung als Ergänzung zum Schwerpunkt sowie einem Beitrag von Karl-Heinz Reuband (»Das Opernpublikum zwischen Überalterung und sozialer Exklusivität. Paradoxe Effekte sozialer Merkmale auf die Häufigkeit des Opernbesuchs«). Leider fehlt auch diesmal wieder die Fortschreibung der Analyse der öffentlichen Kulturfinanzierung in Deutschland, die Michael Söndermann letztmalig im Jahrbuch 2008 für das Jahr 2007 vorgelegt hat. Ursache dafür sind eine Reihe von kulturstatistischen Problemen, die gegenwärtig verlässliche Angaben zur öffentlichen Kulturfinanzierung sehr erschweren. Wir werden uns bemühen, im nächsten Jahrbuch diese Lücke zu schließen. Solange müssen die Interessierten sich auf die Daten des »Kulturfinanzberichts 2010« der *Statistischen Ämter des Bundes und der Länder* beziehen.

Die Konzeption und redaktionelle Betreuung dieses Jahrbuchs lag, wie bei den vorhergehenden zehn »Jahrbüchern für Kulturpolitik« bei Bernd Wagner, der diesmal aus gesundheitlichen Gründen leider die Einführung zu diesem Jahrbuch nicht verfassen konnte.

Allen Autorinnen und Autoren sei sehr herzlich für ihre Mitarbeit an diesem »Jahrbuch für Kulturpolitik« gedankt. Für die Erstellung des Bibliographie- und Adressenteils danken wir den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des *Instituts für Kulturpolitik der Kulturpolitischen Gesellschaft* Ulrike Blumenreich, Ralf Brüngling-

haus, Jörg Hausmann, Franz Kröger und Roland Prüfer, für die Mitarbeit bei der Recherche Elena Johnen, für Korrektur und Herstellung Janine Hüge und Katharina Weinert, die auch gemeinsam mit Ralf Brünglinghaus das Glossar und die anderen Materialienzusammenstellungen zum Schwerpunktthema erarbeitet hat. Ein besonderer Dank gilt wieder Wolfgang Röckel und Karin Dienst für Satz, Korrektur und Gestaltung sowie dem *Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien* Bernd Neumann für die erneute Förderung des Jahrbuchs.

Literatur

- Brenner, Gerd (2010): »Jugend und Medien. Aktuelle Befunde und konzeptionelle Ausrichtung der Jugendarbeit«, in: *deutsche jugend*, Heft 3/2010, S. 103–113
- Gaschke, Susanne (2009): *Klick. Strategien gegen die digitale Verdummung*, Freiburg i. B.: Herder Verlag
- Gerhards, Jürgen (2001): »Der Aufstand des Publikums. Eine systemtheoretische Interpretation des Kulturwandels in Deutschland zwischen 1960 und 1989«, in: *Zeitschrift für Soziologie*, Heft 3/2001, S. 163–184
- Keen, Andrew (2008): *Die Stunde der Stümper. Wie wir im Internet unsere Kultur zerstören*, München: Hanser
- Krüger, Thomas (2011): »Für eine Renaissance der öffentlichen Kultur«, in: *Kulturpolitische Mitteilungen*, Heft 134 (III/20011), S. 32–35
- Leadbeater, Charles (2010): »Verheißung und Bedrohung. »Cloud Computing«, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 8. Februar 2010, S. 11
- Lessing, Lawrence (2006): *Freie Kultur. Wesen und Zukunft der Kreativität*, Erlangen: Open Source Press
- Röll, Franz-Josef: »Selbstdarstellung, Identitätssuche und Beziehungskulturen im Wandel«, in: *Kulturpolitische Mitteilungen*, Heft 122 (III/2008), S. 56–58
- Rushkoff, Douglas (2010): »Programm werden oder programmiert werden. Wir müssen endlich anfangen darüber zu diskutieren, was die Digitalisierung für die Zukunft des Denkens bedeutet«, in: *Süddeutsche Zeitung* vom 7. September 2010
- Schulze, Gerhard (2011): »Strukturwandel der Öffentlichkeit 2.0«, in: *Kulturpolitische Mitteilungen*, Heft 134 (III/2011), S. 36–43