

Klaus-Jürgen Scherer

Facetten einer schwierigen Beziehungskiste

Kultur und Digitalisierung

Jahrelang war der kulturelle Blick auf die neue vernetzte Computertechnologie höchst kontrovers. Auf der einen Seite hieß es pauschal »Digital ist besser« (Kai-Hinrich und Tim Renner) – ein klares Bekenntnis »ohne Wenn und Aber« zur Digitalität, die zur Fortsetzung der Popkultur mit anderen Mitteln erklärt wurde. Auf der anderen Seite nannte etwa der Schriftsteller Jonathan Franzen das Internet und die sozialen Netzwerke »böartige Drogen, die enormen gesellschaftlichen und psychologischen Schaden anrichten«. Der Kulturpessimismus mündete gar in dem Befund einer »digitalen Demenz« (Manfred Spitzer), der abnehmenden Leistungsfähigkeit des Gehirns durch digitale Medien, die »keineswegs nur unser Denken, sondern auch unseren Willen, unsere Emotionen und vor allem unser Sozialverhalten« betreffe.

Besonders als kurzzeitig die Piratenpartei auf der politischen Bühne für Aufregung sorgte, prallten die Weltbilder heftig aufeinander: Die Freiheitsideologie einer Umsonst-Kultur aus der ersten Nerd-Generation traf auf strukturkonservative Reflexe von Kulturvertretern, die nicht über den Status quo kultureller Verwertungsketten hinausdenken konnten. Zuvor schon war die Musikindustrie durch das massenhafte illegale Herunterladen eingebrochen.

Die junge Netzpolitik und die etablierte Kulturpolitik verstanden sich nicht. Wer sich auf die jungen User berief, forderte oft ein »Netz for free«, legitimierte gar digitalen Diebstahl als neue partizipative Kultur. Wer die Künstler und Kreativen in den Mittelpunkt stellte, verlangte oft mehr Repression, eine effektivere Durchsetzung des Urheberrechts, auch durch Überwachung, Verbote, Verfolgung und Strafen. Aus diesem Gegeneinander sind mittler-

weile Lernprozesse eines Aufeinanderzubewegens geworden. Kulturmilieus haben begriffen, wie selbstverständlich Digitalisierung inzwischen den Alltag bestimmt, dass der kulturfundamentalistische Gestus von Verweigerung und Maschinenstürmeri nicht weiterhilft, dass das Internet zuerst eine technische Infrastruktur mit der Möglichkeit der kulturellen Teilhabe ist.

Auf der anderen Seite sind Computerfreaks und -experten aufgewacht aus ihrem Traum, die allseitige Vernetzung führe automatisch zu einer höheren (Schwarm-)Intelligenz, zur interaktiven Demokratisierung, auch zu mehr Kreativität, Freiheit und Gleichheit. »Netz kaputt« hieß das bei Sascha Lobo. Stattdessen würden die intelligenten Maschinen und Big Data eine »Kontrollgesellschaft« (Yvonne Hofstätter) erzeugen, überwiege Totalüberwachung, Datenmissbrauch, monopolistische Machtkonzentration, absoluter Reichtum für Wenige in der Nähe der Superserver und die Prekarisierung der vielen Kreativen (so mit unterschiedlichem Akzent die Bestseller von Frank Schirrmacher, Evgeny Morozov, Jaron Lanier oder Dave Eggers).

Ausgehend von der historischen Erfahrung, dass eine neue Basistechnologie tendenziell alle gesellschaftlichen Verhältnisse revolutioniert, werden nun allseits kulturelle Zukunftsszenarien entworfen und offen diskutiert. Sogar jährlich auf einer eigenen Messe, der *re:publica* in Berlin, die sich um das Internet, um soziale Medien, Wirtschaft, Politik und deren Wechselwirkung mit Individuen und Gesellschaft dreht. Kulturkritik und Gestaltungsoptimismus erweisen sich als zwei Seiten einer Medaille, die jede realistische Betrachtung aufeinander beziehen muss. Dies gilt vor allem für den erneuten Struktur-

wandel der Öffentlichkeit. Fraglos ist das globale Datennetz mit seinen unendlichen Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten eine ungeheure Kulturleistung. Das Weltwissen ist jetzt mit ein paar Klicks abrufbar, theoretisch kann jeder zu dem werden, was früher einmal Universalgelehrter genannt wurde. Die Öffentlichkeit erlangt gerade dadurch eine neue Qualität, dass jeder gleichzeitig Empfänger *und* Sender ist. Dort, wo jeder frei ist, seine kreativen Inhalte zu verbreiten, da ist ein entscheidender Schritt getan auf dem Weg zu dem, was Joseph Beuys bereits 1970 behauptete: »Jeder Mensch ist ein Künstler«. Selbst Jürgen Habermas vermerkte anerkennend: »Das World Wide Web scheint freilich mit der Internetkommunikation die Schwächen des anonymen und asymmetrischen Charakters der Massenkommunikation auszugleichen, indem es den Wiedereinzug interaktiver und deliberativer Elemente in einem unregulierten Austausch zwischen Partnern zulässt, die virtuell, aber auf gleicher Augenhöhe miteinander kommunizieren«.

In der Praxis jedoch dient das Internet nicht nur der direktdemokratischen Kommunikation, es ist auch Teil des kommerziellen Massenmedien- und Entertainment-Marktes, wesentlich auf Zerstreuung, Ablenkung und Konsum angelegt. Das kulturell Wertvolle und der rationale Diskurs stehen, auch durch Zurückdrängung klassischer Vermittler wie Verlage und Qualitätsjournalisten, keineswegs im Zentrum. Statt dem Habermas'schen Ideal des diskursiven Abwägens hin zum kommunikativen Handeln, erzeugt die Internetkommunikation vermehrt Desinformation. Von Empörungsmaschinerie, Gerüchteschleuder, Propagandavehikel für jede noch so obskure Theorie, von dem im Netz geschürten Glauben, eine Gemeinschaft der Wahrhaftigen zu sein, war jüngst selbst im FAZ-Chefkommentar zu lesen. Die kulturelle Verständigung wird schwieriger, kurze Infofetzen und schnell heruntergeschriebene Meinungszuspitzun-

gen dominieren; es zählt die Freundesempfehlung statt des verlässlichen Absenders; zersplitterte Teilöffentlichkeiten radikalisieren sich, verstärkt durch bestätigende (und sich überbietende) Kommentare und die Algorithmen der Suchmaschine. Was Erkenntnis, was subjektive Ansicht, was Manipulation ist, droht unentwirrbar zu werden.

Eine beschleunigte, entgrenzte Kultur der Aufregung und Abschottung

Eine beschleunigte, entgrenzte Kultur der Aufregung und Abschottung: »Jeder, der im Netz das Wort ergreift, weiß, wie es heutzutage ist. Entweder du schließt dich mit denen zusammen, die deine Meinung teilen, oder deine Meinung wird sofort von gewaltigen Klingen in den großen grauen Brei püriert.«, so jemand, der es wissen muss, Jaron Lanier bei seiner Friedenspreisrede im Oktober 2014 in Frankfurt am Main.

Dominieren vor allem Vorurteile sozialer Netzwerke, Schuldzuweisungen, *shitstorm*, manipulierte Weltbilder und Verschwörungstheorien? Oder sind das nur Randphänomene, überwiegt in der digitalen Öffentlichkeit nicht doch das Aufklärerische und Emanzipatorische, die Entfaltung des Eigensinns? Das Netz sei »eine öffentliche Sphäre, in der die Systemlogik mit ihren angeblichen Sachzwängen, Alternativlosigkeiten und Kommissionen suspendiert ist«, so die Gegenthese des Soziologen Jürgen Schulze, der vor der Kulturpolitischen Gesellschaft schwärmte: »Die digitale Öffentlichkeit trainiert den Einzelnen zum Selbstdenker, sie fordert seine Reflexivität heraus, sie übt ihn in kommunikativer Vernunft. (...) Sie ist, um Lessings Formulierung aus dem Jahr 1780 aufzugreifen, eine Schule der ›Selbsterziehung des Menschengeschlechts«.

Für die neue Zeit des Digitalen aufgeschlossen zu sein und gleichzeitig die kulturellen Errungenschaften und das Kulturerbe nicht gering zu schätzen – diese Herangehensweise empfiehlt sich gerade für die Kulturpolitik im engeren Sinne:

Dort geht es natürlich zunächst darum, Vielfalt und Kunstproduktion zu schützen. Trotz des Zeitalters der »technischen Reproduzierbarkeit des Kunstwerkes«, so Walter Benjamin bereits in den 30er Jahren angesichts von Radio, Schellackplatte und Schwarzweißfilm, lässt sich dessen »Aura« (Echtheit, Einzigartigkeit) eben nicht beliebig reproduzieren. Durch die Digitalisierung sind die Künste, besonders exzessiv Musik, aber auch Bilderwelten und Buchtexte, allgegenwärtig geworden. Einerseits eine wunderbare Verfügbarkeit und Demokratisierung des Kulturellen, andererseits einhergehend mit Massengeschmack, verflachter Unterhaltung, ästhetischer Mittelmäßigkeit, einer Aufmerksamkeitsökonomie der Beliebigkeit, dem Verlust künstlerischer Rechte und von Verwertungsmöglichkeiten (trotz vereinzelter Erfolge – vom *Crowdfunding* über Bezahlmodelle bis zu neuen Internet-Stars – bleibt die Honorierung über das Netz für die meisten Kreativen gering, unbeständig und prekär).

Kulturpolitik muss daher erst recht im digitalen Wandel helfen (a) die kulturelle Vielfalt, gerade auch des Klassischen, des Anspruchsvollen, des Kritischen und der Avantgarde, zu erhalten und (b) das Authentische des Kunstwerks und die *face-to-face*-Kommunikation zu unterstützen. Gewachsene Strukturen der Kulturförderung wie Buchpreisbindung, reduzierter Mehrwertsteuersatz, öffentliche Finanzierung von Theatern und Museen, Förderung von Kinos, kultureller Bildungsauftrag, ausreichende Künstlerhonorierung, Künstlersozialversicherung und modernes Urheberrecht sind nicht von gestern. Die Ideen des Kulturstaates und des kulturellen Europa sind gerade in der digitalen Welt neu zu beleben. Eine solche Haltung ist nicht technikfeindlich, bloß weil sie das globale System des digitalen Kapitalismus hinterfragt, Verheißungen von Deregulierung und Marktfreiheit misstraut und der Dominanz einer Handvoll US-amerikanischer Internetgiganten skeptisch gegenübersteht.

Darüber hinaus sorgt sich die Kulturpolitik darum, wie Digitalisierungsstrategien von Institutionen, Kulturgütern und Kulturschaffenden unterstützt werden können. So gab die Digitale Agenda der Bundesregierung 2014-2017 das Ziel aus, »Deutschland zu einem digitalen Kulturland« zu machen. Es geht um bessere Vermittlung, um Zugänglichkeit, um mehr »Kultur für alle« (Hilmar Hoffmann), aber auch um die langfristige Bewahrung von Wissen und Kulturgütern: um die digitale Erfassung des überlieferten Schriftgutes in öffentlicher Verantwortung (wie bei der Deutschen Digitalen Bibliothek), um den Erhalt des durch chemische Prozesse gefährdeten Filmerbes (80 % des Stummfilms gelten bereits als verloren) oder um die Digitalisierung und Existenzsicherung von kleinen Kinos. Virtuelle Museumsrundgänge können helfen, für die gesammelte Kunst und die Kulturinstitution zu werben. Digitale Informationen auf mobilen Geräten zu Kunstwerken und Kulturstätten revolutionieren derzeit die kulturelle Bildung. Nicht nur die Philharmoniker vermarkten ihre Konzerte zusätzlich digital. Öffentliche Bibliotheken werden zu multimedialen Kommunikationszentren und kulturellen Orten der Begegnung, bei denen sich analoge Dasein und digitales Leben treffen.

Doch auch hier würde naive Digitalisierungseuphorie zu kurz greifen: Beispielsweise wird der Vorschlag, die Theater sollten ihre Inszenierungen als *Livestream* und *Youtube*-Filme ins Internet stellen, derzeit kontrovers diskutiert. Fördert dies tatsächlich das Niedrigschwellige, macht der virtuelle Eindruck neugierig auf einen wirklichen Theaterbesuch? Oder gefährdet die digitale Verbreitung das Altmodische, Kostbare und Einzigartige der Theateraufführung? Gilt gar, je avancierter eine Inszenierung als Theater-Kunstwerk ist, desto weniger dürfte sie sich zur Übertragung ins andere Medium eignen? So jüngst Theaterregisseur René Pollesch, nachdem er eine *gestreamte* Aufführung

ansetzen musste: »Hoffentlich sieht das niemand. Wenn die Leute denken, das sei Theater, haben sie wirklich keinen Grund mehr ins Theater zu gehen«. Ist dies die Arroganz eines elitären Kunstverständnisses oder ein berechtigtes Plädoyer für eine bedrohte Kunstform?

Natürlich, das sei nicht verschwiegen, entstanden vielfältige neue Formen von Kunst und Kultur, die auf digital kodierter Information basieren, über und durch das Internet: von Film- und Videokunst über die *Games* (deren Umsatz den der Filmindustrie Hollywoods übertrifft), über Computeranimation und Robotik bis hin zu elektronischer Musik oder die digitale Netzkunst, die Kunstwerke durch Einbeziehung Vieler ermöglicht. Besonders die jährliche *transmediale*, ein Festival für Medienkunst und digitale Kultur in Berlin, kündigt von der Vitalität dieser jungen Kreativszenen, wozu auch Kulturaktivitäten wie Digitale Poesie/Netpoetry, Interaktive Installationen und Experimente virtueller Realität gehören. Auch die Förderung von pädagogisch wertvollen Computerspielen wird mittlerweile als eine kulturpolitische Aufgabe angesehen.

Schließlich wird sich vor allem an der Medienkompetenz von Usern, von Kreativen und in den Kultur- und Wissenseinrichtungen entscheiden, wozu die digitale Neukodierung des Kulturellen führt. Medien-erziehung bereits in der Schule bedeutet mehr als die technische Beherrschung. Sie muss vor allem den wertorientierten, kritischen, bewussten und selbstreflexiven Umgang mit dem vernetzten Computer einüben. Das gilt auch für alle Bereiche der Künste selbst, denn die Kunst steht, wie es auf der Website des Goethe-Instituts zu lesen war, »an der Gabelung eines Scheideweges: Wird sie sich als Erfüllungsgehilfin der Medienindustrie in den Nischen virtueller Realität verlieren, oder wird sie als kritische Beobachterin einer aufkommenden globalen Entertainmentkultur ihre Stimme erheben und somit ihre verlorengegangene gesellschaftliche Bedeutung im wirklichen Leben zurückgewinnen?« – Der neue digitale Kapitalismus macht Kunst und Kultur als Quelle der Persönlichkeitsentwicklung, als Seismograf des Sozialen, als subversives Element und kritisches Korrektiv, als Potenzial von Widerstand und Veränderung nicht überflüssig – ganz im Gegenteil!



Klaus-Jürgen Scherer

Redaktion NG/FH, ist Politikwissenschaftler und Geschäftsführer des Kulturforums der Sozialdemokratie.

klaus-juergen.scherer@fes.de

Birte Huizing

Wie programmiert man Ethik?

»Du und deine Leute beim Circle (...) ihr werdet alle Seelen retten. Ihr werdet sie alle sammeln, ihr werdet sie alle das Gleiche lehren. Es wird eine einzige Moral geben, ein einziges Regelwerk.« (Dave Eggers: Der Circle)

In der vierten Staffel der US-amerikanischen Serie *Homeland* attackiert eine Drohne eine Hochzeitsgesellschaft und tötet mehrere Frauen und Kinder. Ihre Aufgabe

war es, einen Terroristen, mit modernster Militärtechnik, auszuschalten. Die Drohne wurde per Joystick gesteuert, die Entscheidung zum Abschuss basierte auf der Aus-