

Deutschland – eine digital-analoge Baustelle

Christoph Deeg

Es läuft – irgendwie

Wir schreiben das Jahr 2024. Digitalisierung ist längst kein exotisches oder unbekanntes Thema mehr. In Nürnberg gibt es selbstfahrende U-Bahnen und in der Bahn-App manage ich alle meine Zugreisen. Das Thema Künstliche Intelligenz ist in aller Munde. Mit der Grundschule meiner Tochter kommunizieren meine Frau und ich seit ein paar Monaten via App. Digitalisierung umgibt uns. Mehr und mehr Verwaltungsprozesse können auch digital umgesetzt werden und Amazons Sprachassistentin Alexa weiß, wer ich bin und welche Musik ich gerne höre. Meine Tochter hat ihr eigenes iPad und kann mit der Oma videotelefonieren. Ich buche meine Reisen komplett online, spiele online Computerspiele und das Carsharing funktioniert via App. Eine App erkennt, wenn ich in die Straßenbahn steige und wann ich sie verlasse, und erstellt mir im Nachhinein das preisgünstigste Ticket. Meine Schallplattensammlung habe ich auf Discogs katalogisiert und mit der App meines Baumarkts plane ich den ultimativen Schrebergarten. Schöne neue digitale Welt?

Nur auf den ersten Blick, denn: Ich buche alle meine Zugreisen in der Bahn-App inkl. der Erstattungsanträge für die vielen Verspätungen. Aber die Bescheide für die Erstattung kommen per Post und bei Verspätungen weiß die App zu oft nicht, wann, wo und wie es nun weitergeht. Meine Frau und ich kommunizieren mit der Schule meiner Tochter mittels einer App. Deren Funktionsumfang ist aber so gering, dass es keine Interaktionsmöglichkeiten mit der Schulleitung oder den Lehrkräften gibt. Meine Tochter kann mit ihrer Oma Videotelefonate führen, aber nur, wenn gerade genug Bandbreite vorhanden ist und nicht wieder ein Problem mit der Leitung existiert. Und die App, die erkennt, ob ich eine Straßenbahn oder einen Bus besteige? Sie merkt zu oft nicht, dass ich längst ausgestiegen bin, sodass ich dazu übergegangen bin, am Ende einer Fahrt immer den Button mit der Aufschrift »Fahrtende erzwingen« zu drücken. Ich könnte diesen ganzen Beitrag mit solchen Erfahrungen füllen. Dabei handelt es sich nur um die Fälle, bei denen überhaupt digitale oder hybride Prozesse umgesetzt werden. Das Ganze wirkt noch tragischer, wenn man betrachtet, welche digitalen Prozesse noch nicht umgesetzt werden, obwohl die dafür notwendigen Technologien längst vorhanden wären.

Das alles sind keine Einzelfälle oder individuelle Wahrnehmungen. Dass Deutschland große Schwierigkeiten hat, das Thema Digitalisierung erfolgreich anzugehen, beweisen viele verschiedene Studien. Ein paar Beispiele:

Im Digital Economy and Society Index der europäischen Union (DESI) liegt Deutschland zumeist im oder unter dem EU-Durchschnitt, insbesondere, wenn es um die Digitalisierung der Verwaltung und die Nutzung digitaler Technologien in Unternehmen geht (Digital Economy and Society Index 2022 (DESI), Statista 2024)

Gerade im Bereich der Digitalisierung der Verwaltung hat Deutschland große Probleme. Zwar wurde mit dem im Jahr 2017 in Kraft getretenen Onlinezugangsgesetz (OZG) und dem darauf aufbauenden OZG-Änderungsgesetz ein gesetzlicher Rahmen für eine weitreichende Digitalisierung der Verwaltung geschaffen, Deutschland hat aber erhebliche Schwierigkeiten, dieses Gesetz umzusetzen. Schon 2022 kritisierte der Bundesrechnungshof den Ist-Zustand als unzureichend, Prozesse würden nicht dem Zeitplan entsprechend digitalisiert und sogar die zur Verfügung gestellten Mittel nicht abgerufen (Bundesrechnungshof 2022). Zu einem ähnlichen Ergebnis kommt eine Studie des Instituts der deutschen Wirtschaft: In ihrem »Behörden Digimeter 2024« weisen sie darauf hin, dass von 575 identifizierten Verwaltungsprozessen nur 153 OZG-Leistungen online seien (IDF 2024).

Bei dieser Betrachtung sprechen wir allerdings nur über analoge Prozesse, die in ein digitales Format übertragen werden sollen und müssen. Wir sprechen noch nicht über komplett neue digitale Prozesse, Angebote und Plattformen etc. Die mangelnde Digitalisierung der Verwaltung hat einen umfassenden Einfluss auf unsere Gesellschaft. Die Verwaltung stellt eine Kernfunktion unserer Gesellschaft dar. Durch Digitalisierung sollen Verwaltungsprozesse vereinfacht und beschleunigt werden. Davon könnten sowohl Organisationen und Institutionen als auch die einzelnen Bürger*innen profitieren.

Die mangelnde Digitalisierungsdynamik betrifft aber nicht nur die Verwaltung. Auch in der Wirtschaft stagniert der Digitalisierungsprozess in weiten Teilen. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz warnt vor einer Stagnation im Bereich Digitalisierung auf der Ebene der Ökonomie. In Teilen seien sogar Rückschritte zu beobachten. Ein wesentlicher Faktor sei der Rückgang an Personen, die an diesem Thema arbeiten:

»Sorgen bereiten hingegen die Stagnation bei der Qualifizierung und der Rückgang beim Humankapital. Digitale Souveränität und damit Kompetenzsouveränität ist die Voraussetzung für die Handlungsfähigkeit sowie Innovations- und Wettbewerbsfähigkeit der deutschen Wirtschaft. Die Stärkung der digitalen Kompetenzen in der Gesellschaft ist somit eine zentrale Aufgabe, um die Digitalisierung der Wirtschaft in Deutschland nachhaltig voranzutreiben.« (BMWK 2023)

Dieser Punkt ist besonders relevant: Die in den letzten Jahren versäumten Digitalisierungsschritte werden nun noch schwieriger, weil andere Einflüsse, wie besagter Fachkräftemangel, ihre Wirkung auch im Bereich Digitalisierung erzeugen. Diesen Aspekt werde ich auch noch aus der Perspektive des Kultursektors bzw. der Kulturpolitik beleuchten.

Ein weiterer Faktor, in dem Deutschland nur Mittelmaß ist, betrifft die Investitionen in Digitalisierung. Eine Studie der Kreditanstalt für Wiederaufbau (KfW) aus dem Jahr 2021 forderte beispielsweise, die Investitionen in diesem Sektor zu verdoppeln oder gar zu verdreifachen (Zimmermann 2021).

Und die jüngere Generation? Lösen die sog. Digital Natives das Problem? Und werden dieser Generation die benötigten Rahmenbedingungen zur Verfügung gestellt, um sich digital zu entwickeln? Anscheinend nicht wie beispielsweise eine Studie der Vodafone-Stiftung zeigt: In der repräsentativen Umfrage aus dem Jahr 2023 gibt die Mehrzahl der befragten Jugendlichen an, dass sie digitale Fähigkeiten als besonders relevant für ihre eigene Zukunft ansehen. Gleichzeitig sehen sie sich durch das bundesdeutsche Bildungssystem nicht ausreichend für diese digital-analoge Zukunft vorbereitet (Vodafone Stiftung 2023).

Dies alles muss auch im europäischen Kontext betrachtet werden. Denn die europäische Union ist als Ganzes ebenfalls nicht umfassend und nachhaltig erfolgreich, wenn es um das Thema Digitalisierung geht. Im 2024 veröffentlichten Bericht »The future of European competitiveness – A competitiveness strategy for Europe« (Europäische Kommission 2024) werden nicht nur die Chancen, die sich aus der Digitalisierung für die gesamte Europäische Union ergeben, aufgelistet. Es wird ebenso dargestellt, dass die Europäische Union als Ganzes im Bereich Digitalisierung weit hinter anderen Wirtschaftsräumen wie den USA oder Asien zurückfällt. Und innerhalb dieses europäischen Raumes belegt Deutschland nur einen mittleren Platz.

Diese Beispiele zeigen nicht nur, dass Deutschland im internationalen Vergleich zurückliegt, wenn es um das Thema Digitalisierung geht. Es bedeutet auch, dass Deutschland offensichtlich nicht in der Lage ist, den Optionsraum, der sich aus der Digitalisierung ergibt, umfassend und nachhaltig zu nutzen. Aber was ist mit dem Begriff »Optionsraum« überhaupt gemeint?

Digital-analoge Optionsräume

Um zu verstehen, was mit dem Begriff des Optionsraums im Kontext der Digitalisierung gemeint ist, muss zuerst überlegt werden, was mit dem Begriff »Digitalisierung« gemeint ist. Die Herausforderung ist dabei, dass es nicht diese eine allgemeingültige und umfassende Definition für Digitalisierung gibt. Es existieren vielmehr sehr unterschiedliche Perspektiven auf das Thema. Im Folgenden sollen ein paar dieser Perspektiven beispielhaft skizziert werden:

Armin Nassehi stellt in seinem Buch »Muster – Theorie der digitalen Gesellschaft« die Frage, welches Problem Digitalisierung lösen soll. Dabei trennt er zwischen dem Begriff der »Digitalität« als eine seit Jahrhunderten existierende Funktion des Umgangs mit Komplexität durch die Sammlung, Bewertung und Nutzung von Daten und dem Begriff der »Digitalisierung« als einen technischen Prozess, der durch Computer ermöglicht bzw. umgesetzt wird.

Felix Stalder wiederum betrachtet in seinem Werk »Kultur der Digitalität« (2016) die Kulturmuster, die durch digitale Technologien und deren Nutzung entstehen bzw., ermöglicht würden. Er unterscheidet dabei zwischen drei Funktionen: »Referentialität«,

»Gemeinschaftlichkeit« und »Algorithmizität«. Referentialität meint die Möglichkeit, durch Umgestaltung, Remixen, Kombinieren von Inhalten neue, individuelle Kontexte zu erstellen. Durch Gemeinschaftlichkeit ist es möglich, diese neuen Inhalte und Kontexte gemeinsam zu entwickeln und/oder zu teilen, wobei durch die Interaktion miteinander wiederum neue Kontexte entstehen können. Algorithmizität beschreibt die Option in vielen dieser Prozesse Daten zu nutzen und somit neue Strukturen und Räume zu erschaffen.

Eine weitere spannende Perspektive auf das Thema Digitalisierung kommt von den Autoren Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls und David Weinberger. In ihrem im Jahr 2000 veröffentlichten Werk »The Cluetrain Manifesto« beschäftigen sie sich mit der Frage, welche Optionsräume durch Digitalisierung entstehen und was dies für Unternehmen bedeuten kann. In vielen Beispielen beschreiben Sie den Wandel des Wirtschaftssystems im Blick auf flexible und individuellere Unternehmensstrategien. Das Buch beginnt mit einem Manifest, bestehend aus 95 Thesen, beginnend mit der These »Markets are conversations«. In diesem Werk wird die These aufgestellt, dass Organisationen bzw. Unternehmen ihre Angebote und Prozesse an die Logiken des Digitalen anpassen müssen, um bestehen zu können, was letztlich auf eine Transformation der Organisation als Ganzes hinausläuft.

Mit den Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Gesellschaft beschäftigt sich ebenfalls Clay Shirky in seinem Werk »Here comes everybody – The Power of Organizing without Organisations« (2008). Shirky beschreibt anhand von verschiedenen Beispielen wie der digitale Raum neue Muster erzeugt und welche Auswirkungen dies auf unsere Gesellschaften haben kann. Dabei wird u.a. deutlich, dass die Strukturen und Mindsets aus der prä-digitalen Ära mit dem digitalen Optionsraum nicht kompatibel sind.

Eine weitere Perspektive kommt von Prof. Dr. Peter Kruse in seinem 2015 erschienenen Buch »Next Practice – Erfolgreiches Management von Instabilität«. Er definiert dabei zwei zentrale Herausforderungen für Organisationen: Zum einen werden diese immer komplexer, beispielsweise aufgrund der Anzahl der Organisations-Mitglieder oder auch aufgrund der unterschiedlichen aufeinander wirkenden Kulturen. Gleichzeitig wird das Umfeld der Organisationen zunehmend instabil, beispielsweise durch das Internet und seine sich stetig verändernden Muster, Strukturen etc. Somit ist es aus seiner Sicht nicht möglich, die einzelnen Mitglieder einer Organisation zu steuern und aufgrund der Instabilität des Umfeldes kann kaum noch ein für alle Personen funktionierendes Prozessmodell erstellt werden. Die Lösung ist laut Kruse in dem Modell der Selbstorganisation zu suchen, bei dem das Management den Fokus auf das Schaffen systemischer Rahmenbedingungen legt und nicht mehr in die einzelnen Prozesse eingreift.

Eine weitere Perspektive stellt das von mir entwickelte Modell der digital-analoge Lebensrealitäten dar. Es besagt, dass jeder Mensch individuell und situativ über den Anteil des Analoges und des Digitalen in seinem/ihrer Leben entscheidet. Damit verbunden sind auch individuelle und situative Zielsetzungen und Bedarfe. Daraus resultiert ein sich stetig verändernder digital-analoger Optionsraum, der immer wieder neue Muster erzeugt und einen weitreichenden Einfluss auf alle Bereiche einer Gesellschaft hat, da die einzelnen Individuen digital und/oder analog miteinander vernetzt sind. Es ist unmöglich, diesen Optionsraum zu übergehen. Ich kann zwar z.B. ent-

scheiden, nicht in den Sozialen Medien aktiv zu sein. Damit verhindere ich aber nicht, dass über mich und/oder über mit mir verbundene Themen in den Sozialen Medien diskutiert wird und dass dies einen Einfluss auf den analogen Raum haben kann.

Diese Beispiele stehen für die vielen verschiedenen Perspektiven auf das Thema Digitalisierung. Allen gemein ist die Erkenntnis, dass Digitalisierung eine Vielzahl an neuen Aktivitäten, Mustern, Denk- und Handlungsweisen ermöglicht und dass damit Bedarfe gedeckt und Bedürfnisse befriedigt werden. Die Nutzung digitaler Werkzeuge hat zudem einen weitreichenden Einfluss auf den analogen Raum. Die Verhaltensmuster, Prozesse und Modelle des Digitalen werden ins Analoge transferiert. Gleichzeitig werden Inhalte, Bedürfnisse, Konflikte etc. aus dem Analogen in das Digitale übertragen. Anders ausgedrückt: Es macht überhaupt keinen Sinn, das Digitale vom Analogen zu trennen. Zudem beschreibt Digitalisierung nicht nur einen technologischen Prozess, sondern vielmehr eine Kombination aus Technologien, Funktionen und Kulturmodellen, die in stetiger Wechselwirkung zueinander existieren.

Von der Digitalisierung zum digital-analogen Optionsraum

Der digital-analoge Optionsraum beschreibt somit zum einen digitale Technologien und die mit diesen Technologien umgesetzten Funktionen. Er beschreibt zum anderen, die dadurch entstehenden Kulturmodelle. Dabei sind die digitalen Technologien der zentrale Enabler. Ohne sie ist eine Gestaltung und Nutzung des digital-analogen Optionsraumes nicht möglich. Es reicht nicht aus, digitale Technologien einzuführen und sich auf ihre Funktionen und Nutzungsformen zu einigen. Vielmehr müssen die existierenden Strukturen und Kulturmodelle in Organisationen, Unternehmen, Institutionen und ganzen Gesellschaften hinterfragt und weiterentwickelt werden.

Es geht aber nicht nur um die Digitalisierung an sich oder um ihrer selbst willen: Der digital-analoge Optionsraum kann ein wichtiges Werkzeug für die Transformation unserer Gesellschaft sein. Beispielhaft sei hier auf den digital-analogen Optionsraum im Kontext des Klimawandels verwiesen. (Umweltbundesamt/IZT o.D., World Economic Forum o.D., Worldbank o.D.)

Süd-Korea verstehen und davon lernen

Kommen wir zurück zur Ausgangsthese, nämlich dass Deutschland eine digitale Baustelle ist. Ich konnte aufzeigen, dass Deutschland im internationalen Vergleich bestenfalls Mittelmaß ist, wenn es um das Thema Digitalisierung geht. Die Defizite lassen sich in vielen Bereichen unserer Gesellschaft beobachten. Deutschland ist damit nur unzureichend in der Lage, den Optionsraum, der sich aus der Digitalisierung ergibt, zu füllen. Dies betrifft nicht nur digitale Technologien an sich, sondern auch die damit verbundenen Funktionen, Prozesse und Kulturmodelle. Und dieser Zustand hat schon jetzt weitreichende Konsequenzen.

Bleibt die Frage, was wir von anderen Ländern lernen können, die es besser machen? Für die Beantwortung dieser Frage wage ich einen Blick in ein Land, das durch

Digitalisierung nicht nur einen wirtschaftlichen Aufschwung erlebte und erlebt, sondern auch eine Weiterentwicklung der gesamten Gesellschaft: Süd-Korea. Eine sehr gute Zusammenfassung der Digitalisierungsstrategien und den damit verbundenen Prozessen ist in Dal Yong Jin's Buch »Korea's Online Gaming Empire« (2010) zu finden: Aufgrund der Asienkrise Ende der 1990er-Jahre entschied sich Süd-Korea für einen umfassenden Transformationsprozess mit einem Fokus auf Digitalisierung. In wenigen Jahren sollte allen Menschen ein qualitativ hochwertiger Internetzugang zur Verfügung stehen. Schon 2010 wurde eine durchschnittliche Internetgeschwindigkeit von mehr als 100 Mbit/s erreicht. Im Vergleich dazu: Selbst im Jahr 2024 kommt Deutschland im Durchschnitt auf gerade mal 90,5 Mbit/s und liegt damit auf dem 57. Platz des weltweiten Rankings (Statista 2024). Neben dem Ausbau von Glasfasernetzen setzte Süd-Korea schon früh auf den UMTS-Ausbau.

Die Regierung investierte zwischen den Jahren 1998 und 2002 elf Milliarden Dollar in die rudimentäre digitale Infrastruktur. Die USA investierten im gleichen Zeitraum 2 Milliarden Dollar, und diese auch nicht direkt. Hinzu kamen weitreichende Investitionen der südkoreanischen Netzbetreiber, die in einem stetigen Konkurrenzkampf zueinanderstehen. Zudem gab es für fast 20 Prozent der Bevölkerung digitale Schulungsmaßnahmen, damit sie diese Technologien verstehen und anwenden können. Verwaltungsprozesse wurden digitalisiert (Chung/Choi/Choi o.D., Koh 2023) und Bildungseinrichtungen mit digitalen Technologien ausgestattet.

Der Ausbau der digitalen Infrastruktur in den Haushalten brauchte Zeit. Um diese zu überbrücken, wurde landesweit der Aufbau von Internetcafes gefördert, die schnell zu neuen sozialen Orten wurden und dies für einige Jahre auch blieben. In Kombination mit Onlinegames entwickelten sich diese Orte schnell zu digital-analogen Treffpunkten. Menschen besuchten diese Orte, um zu spielen, sich über die Spiele auszutauschen etc. In den Hochzeiten existierten mehr als 30.000 dieser PC-Bangs. Parallel dazu wurde massiv in die Kreativwirtschaft und insbesondere in digitale Themen und Angebote investiert. Dieser Wirtschaftszweig wurde so zu einem weiteren Hebel für die Digitalisierung. Digitale Spiele motivierten viele Menschen, sich mit dem Computer zu beschäftigen. Somit entstanden auch durch diese Spiele weitergehenden Digital-Kompetenzen und digitale Erfahrungsräume.

Gewiss, es gab auch negative Konsequenzen; nicht alles, was ausprobiert wurde, führte letztlich zum Ziel: Die digitale Ausstattung der Bildungseinrichtungen ging beispielsweise nicht einher mit einer weitreichenden Erneuerung der pädagogischen Konzepte. Und die Strukturen in vielen südkoreanischen Unternehmen und Organisationen wurden nicht in gleichem Maße angepasst. Trotzdem hat Süd-Korea durch Digitalisierung eine umfassende gesellschaftliche Entwicklung erlebt.

Was können wir von Süd-Korea lernen? Süd-Korea hat die sich aus der Digitalisierung ergebenden Chancen frühzeitig erkannt. Basis des digitalen Erfolges sind umfassende Strategien und Gesetze, die alle Bereiche der Gesellschaft betreffen. Es wurden vor allem durch die Politik Rahmenbedingungen, wie der Ausbau digitaler Infrastruktur, geschaffen, es wurde investiert und es wurden weitreichende Ressourcen zur Verfügung gestellt. Für weite Teile der Bevölkerung wurden Weiterbildungsangebote geschaffen, damit auch die Personengruppen, die eher keine direkte Verbindung zur Digitalisierung haben, digitales Knowhow aufbauen und damit am digitalen Optionsraum teilha-

ben können. Wirtschaftsbereiche wie die Kreativwirtschaft wurden als relevante Hebel für die Digitalisierung und ebenso als Option für weitergehende Prozesse identifiziert und daraus resultierend gefördert. Alle diese Schritte wurden durch Gesetze flankiert, wie den »Framework Act on Information« im Jahr 1995 (Framework Act 1995). Auch die Frage, wie digitale Technologien etwa durch den Staat genutzt werden, wird gesetzlich geregelt. So war die Anwendung digitaler Technologien im Kontext der COVID-19-Pandemie möglich, weil bereits Jahre zuvor für diese Fälle ein gesetzlicher Rahmen geschaffen worden war (Fendos 2020, Park 2021).

Digitalisierung ermöglichen

Will man Digitalisierung unterstützen geht es weniger um die Umsetzung einzelner Digitalisierungsprojekte und/oder darauf abzielender Förderprogramme. Es geht vielmehr um das Schaffen systemisch-strategischer Rahmenbedingungen, die es den Individuen ermöglichen, eine eigene digital-analoge Lebensrealität zu entwickeln. Daraus resultiert, dass die Fähigkeit, digitale Prozesse zu entwickeln und umzusetzen, nur einen ersten Schritt darstellt. Erst durch die Transformation der vorhandenen Strukturen und Systeme ist eine umfassende und nachhaltige Nutzung möglich. Dabei ist es nicht möglich, den Prozess zu stoppen. Digitalisierung inkl. der damit verbundenen Transformationsprozesse wird stattfinden. Die Frage ist nicht, ob man dies zulässt, sondern nur, ob man diesen Prozess aktiv mitgestaltet oder ob man von diesem Prozess gestaltet wird.

Kulturpolitische Aus- und Lichtblicke

Bleibt die Frage, was dies alles für die Kulturpolitik bedeutet? Auch hier ist die Antwort vielschichtig: Zum einen ist ein Blick nach innen notwendig. Hier ist zu überlegen, wie Digitalisierung helfen kann, den Kultursektor weiterzuentwickeln. Dabei geht es beispielsweise um neue Kunstformen, neue Formate für die Kultur- und Wissensvermittlung, aber auch um Digitalisierung als Werkzeug für den operativen Kulturbetrieb. Zum anderen ist zu überlegen, welche Rolle Kultureinrichtungen, Kulturschaffende sowie Unternehmen aus der Kreativwirtschaft bei der Transformation unserer Gesellschaft spielen können und wollen. Auch hier sind die Optionen sehr vielfältig. Es sollte aber weniger darum gehen, digitale Technologien an sich auszuprobieren. Wichtiger ist es, Orte, Systeme und Strukturen zu schaffen, an denen die Implementierung solcher Technologien in Kombination mit der Weiterentwicklung von Prozessen und Modellen möglich ist.

Der Kultursektor kann aus meiner Sicht kein Motor für technische Innovationen an sich sein. Für diese Aufgabe ist er nicht ausgerüstet, es fehlt an Erfahrung, Kompetenzen, Ressourcen und Strukturen. Diese Aufgaben können aber andere Gesellschaftsbereiche wie die Kultur- und Kreativwirtschaft übernehmen. Somit könnten Innovationscluster entstehen, ohne die einzelnen Bereiche zu überlasten.

Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse könnten dann Bedarfe definiert werden u.a. in den Bereichen Infrastruktur, Ressourcen, Personal, Strukturen, Prozesse, Förderpro-

gramme, Organisationsentwicklung etc. Der schwierigste Schritt ist dann, aus diesen Bedarfen kulturpolitische Ziele zu formulieren und diese zu erreichen.

All dies sind nur erste Gedanken. Sie stellen noch keine Strategie dar und es muss natürlich auch überlegt werden, ob diese Aufgabe leistbar ist bzw. der Kultursektor dies leisten möchte und ob es gegebenenfalls andere Player oder auch andere Ansätze gibt. Zudem muss zuvor ein Blick nach innen stattfinden. Gleiches gilt für die Kulturpolitik. Auch sie müsste sich quasi neu erfinden. Es wäre zu klären, ob Kulturpolitiker*innen überhaupt willens und in der Lage sind, solche Gesellschaftsprozesse anzuschieben und kulturpolitisch zu begleiten.

Dass Digitalisierung eine besondere Bedeutung sowohl für den Kultursektor als auch für unsere Gesellschaft hat und zugleich der Ist-Zustand in diesem Handlungsfeld nicht befriedigend ist, ist zumindest teilweise in der Kulturpolitik angekommen. Ein gutes Beispiel ist hier der Kulturentwicklungsplan Rheinland-Pfalz, in dem Digitalität als ein eigenes Handlungsfeld definiert und Digitalisierung in ihren verschiedenen Ausprägungen als eine zentrale Herausforderung beschrieben wird (MFFKI RP 2024). Was fehlt, ist hier eine konkrete gesamtgesellschaftliche Vision, und es bleibt abzuwarten, welche konkreten Maßnahmen umgesetzt werden, um das Thema Digitalisierung umfassend und nachhaltig anzugehen. Eine Herausforderung ist dabei sicherlich, dass weder für den Kultursektor noch für die Kulturpolitik eine digitale Vision existiert. Projekte wie »Museum4punkto« und die verschiedenen Diskussions- und Austauschformate der Kulturpolitischen Gesellschaft wie die Reihe »Future Talks – Kulturen der Digitalität für einen nachhaltigen Wandel« können als weitere Versuche gesehen werden, das Thema Digitalisierung umfassend und nachhaltig anzugehen.

Fazit

Der digital-analoge Optionsraum hat eine große Bedeutung für die Transformation unserer Gesellschaft. Zugleich stellt die digitale Transformation für sich eine große Herausforderung dar. Deutschland als Ganzes war bis jetzt nicht in der Lage den digital-analoge Optionsraum umfassend zu nutzen und zu gestalten. Länder wie Süd-Korea waren hier erfolgreicher u.a. weil sie viel früher verstanden haben, was Digitalisierung für ihre Gesellschaft bedeuten kann, und sie darauf basierende umfassende Digitalisierungsstrategien entwickelten und umsetzten. Dabei wurden digitale Technologien nie um ihrer selbst willen eingeführt. Es ging immer um die Transformation der gesamten Gesellschaft durch und aufgrund von Digitalisierung.

Für die Kulturpolitik bedeutet die aktuelle Situation eine Chance und zugleich eine Herausforderung. Sie kann durch Digitalisierung den Kultursektor in der Breite als ein Innovationslabor unserer Gesellschaft positionieren, bessere Kultureinrichtungen schaffen und die Arbeit von Kulturschaffenden verbessern. Dafür ist es aber notwendig, den Kultursektor und auch die Kulturpolitik selbst zu transformieren, ihre Visionen und Strukturen zu hinterfragen und – wirklich – neue Wege zu gehen. Gelingt dies nicht, bleibt auch die Kulturpolitik nur ein Element einer Baustelle...

Literatur

- Bundesministerium des Innern und für Heimat (o.D.): *Vom Onlinezugangsgesetz zum OZG-Änderungsgesetz*, <https://www.digitale-verwaltung.de/Web/DV/DE/onlinezugangsgesetz/das-gesetz/das-gesetz-node.html> [24.09.2024]
- Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) (2023): Digitalisierungsindex, <https://www.de.digital/DIGITAL/Navigation/DE/Lagebild/Digitalisierungsindex/digitalisierungsindex.html> und https://www.de.digital/DIGITAL/Redaktion/DE/Digitalisierungsindex/Publikationen/publikation-digitalisierungsindex-2022-langfassung.pdf?__blob=publicationFile&v=3 [24.09.2024]
- Bundesrechnungshof (o.D.): *Bericht nach §88 Absatz 2 BHO an den Haushaltsausschuss des Deutschen Bundestages Umsetzung des Onlinezugangsgesetzes*, https://www.bundesrechnungshof.de/SharedDocs/Downloads/DE/Berichte/2023/onlinezugangsgesetz-volltext.pdf?__blob=publicationFile&v=2 [24.09.2024]
- Choong-Sik Chung, Hanbyul Choi, Youngmin Choi (o.D.): *Analysis of Digital Governance Transition in South Korea: Focusing on the Leadership of the President for Government Innovation*, <https://www.mdpi.com/2199-8531/8/1/2/pdf?version=1641276367>
- Dal Yong, Jin (2010): *Korea's Online Gaming Empire*, Cambridge: The MIT Press
- Europäische Kommission (2022): *The Digital Economy and Society Index (DESI)*, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi> [20.05.2024]
- Europäische Kommission (2022): *The Digital Economy and Society Index (DESI)*, Germany in the Digital Economy and Society Index <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/desi-germany> [24.09.2024]
- Europäische Kommission (2024): *The future of European competitiveness – A competitiveness strategy for Europe*, https://commission.europa.eu/document/download/ec1409c1-d4b4-4882-8bdd-3519f86bbb92_en?filename=The%20future%20of%20European%20competitiveness_%20In-depth%20analysis%20and%20recommendations_o.pdf&prefLang=de [24.09.2024]
- Fendos, Justin (2020): *How surveillance technology powered South Korea's COVID-19 response*, <https://www.brookings.edu/articles/how-surveillance-technology-powered-south-koreas-covid-19-response/> [24.09.2024]
- Friesike, Sascha/Sprondel, Johanna (2022): *Träge Transformation – Welche Denkfehler den digitalen Wandel blockieren*, Ditzingen: Reclam Universalbibliothek
- Institut der Deutschen Wirtschaft (IDW) (2024): *Behörden Digimeter Januar 2024*, https://files.insm.de/uploads/2024/02/Behörden-Digimeter-Abschluss_Januar_2024.pdf [24.09.2024]
- Kruse, Peter (2015): *next practice – Erfolgreiches Management von Instabilität*, Offenbach: global Verlag
- Kulturpolitische Gesellschaft e.V. (2023/24): *Future Talks – Kulturen der Digitalität für einen nachhaltigen Wandel*, <https://www.kupoge.de/future-talks/> [24.09.2024]
- Ministerium für Familie, Frauen, Kultur und Integration Rheinland-Pfalz (MFFKIRP)(2024): *Ergebnisbericht Kulturentwicklungsplanung*, <https://kulturland.rlp.de/fileadmin/kep/wp-content/uploads/2024/02/Ergebnisbericht-KEP-rlp.pdf> [24.09.2024]
- Levine, Rick/Locke, Christopher/Searls, Doc/Weinberger, David (2009): *The Cluetrain Manifesto*, Cambridge: Basic Books

- Museum4punkto (o.D.): Plattform des Projektes, <https://www.museum4punkto.de> [24.09.2024]
- Nassehi, Armin (2019): *Muster – Theorie der digitalen Gesellschaft*, München: C.H.Beck
- Park, June (2021): *Striking a Balance between Data Privacy and Public Health Safety. A South Korean Perspective*, <https://www.nbr.org/publication/striking-a-balance-between-data-privacy-and-public-health-safety-a-south-korean-perspective/> [24.09.2024]
- Shirky, Clay (2008): *Here comes everybody – the power of organizing without organisations*, London: Penguin
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*, Berlin: Suhrkamp Verlag
- Statista (2022): *Digitalisierungsgrad der EU-Länder gemäß dem Index für die digitale Wirtschaft und Gesellschaft (DESI*) im Jahr 2022*, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1243006/umfrage/digitalisierungsgrad-der-eu-laender-nach-dem-desi-index/> [24.09.2024]
- Statista (2024): *Durchschnittliche Verbindungsgeschwindigkeit der Internetanschlüsse (Festnetz) in den führenden Ländern/Territorien weltweit im August 2024*, <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/224924/umfrage/internet-verbindungsgeschwindigkeit-in-ausgewählten-weltweiten-laendern/#:~:text=Auf%20dem%20zweiten%20Platz%20folgen,Platz%20im%20Ranking> [24.09.2024]
- The Korean Law Information Center (o.D.): *Framework Act on Informatization*, https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=54720&type=part&key=43 [24.09.2024]
- Umweltbundesamt/IZT – Institut für Zukunftsstudien und Technologiebewertung gemeinnützige GmbH (o.D.): *Landkreis Wolfenbüttel 4.0 – Umweltbezogene Chancen und Risiken einer digitalisierten Daseinsvorsorge in suburbanisierten Räumen – eine Konzeptstudie am Beispiel des Landkreises Wolfenbüttel*, https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/479/publikationen/texte_43-2023_landkreis_wolfenbuettel_4.0.pdf [24.09.2024]
- Vodafone Stiftung (2023): *Equipped for the future? – Young people on their preparedness for a life in the digital age*, <https://www.vodafone-stiftung.de/youth-study-on-digital-education-in-germany-around-70-percent-of-those-entering-the-workforce-do-not-feel-fit-for-the-digital-world-of-work/> [24.09.2024]
- World Economic Forum – Börje Ekholm/Johan Rockström (o.D.): *Digital technology can cut global emissions by 15 %. Here's how*, <https://www.weforum.org/agenda/2019/01/why-digitalization-is-the-key-to-exponential-climate-action/> [24.09.2024]
- World Economic Forum – Koh Jean (2023) *Korea's new innovation strategy: Digital Platform Government*, <https://www.weforum.org/agenda/2023/01/davos23-korea-digital-platform-government/> [24.09.2024]
- Worldbank (o.D.): *Green Digital Transformation: How to Sustainably Close the Digital Divide and Harness Digital Tools for Climate Action*, <https://openknowledge.worldbank.org/bitstreams/5c155acd-416c-436e-a934-70148225cac2/download> [24.09.2024]
- Zimmermann, Volker (2021): Digitalisation in international comparison: Germany lags far behind in IT investment, in: KfW Research. Focus on Economics, 14.10.2021, <https://www.kfw.de/PDF/Download-Center/Konzernthemen/Research/PDF-Dokumente-Fokus-Volkswirtschaft/Fokus-englische-Dateien/Fokus-2021-EN/Focus-No.-3-52-October-2021-IT-investment.pdf> [30.09.2021]