

Spielend leben? KI als Aufgabe der Kulturpolitik

Tobias Hochscherf & Martin Lätzel

Kultur im Wandel – Kulturpolitik als Prozess

Kultur wird schon sehr lange nicht mehr als ein Begriff verstanden, der ausschließlich solche Prozesse oder Werke beschreibt, die von einer gebildeten Elite als herausragend beschrieben und betrieben werden. Wenn der Amerikanist Jay Mechling Kultur daher als »[...] those stories that [people] tell one another in order to make sense of their lives« (Mechling 1989: 4) charakterisiert, dann ist dieser Kulturbegriff umfassend und demokratisch. Er unterstreicht den sinnstiftenden Charakter von Kultur und beinhaltet keine Wertung bezüglich der Art und Weise, wie die Kultur Diskurse und Dialoge anzustoßen vermag. Eine am demokratischen Gemeinwesen orientierte Politik eröffnet nicht nur Freiräume für verschiedene Formen der Kultur, sie fördert insbesondere die Kunst, um neue Sichtweisen und Auseinandersetzungen anzustoßen.

Vor diesem Hintergrund wird deutlich, dass Kulturpolitik in einem weiteren Verständnis alles Handeln eines Staates im Bereich der Kunst bezeichnet: bildende Kunst, darstellende Kunst, Musik, Literatur. Diese Definitionen vorab sind schon deswegen vonnöten, da wir es allerorten mit einem recht unspezifischen Kulturbegriff zu tun haben, der häufig unreflektiert und undifferenziert synonym mit dem Kunstbegriff verwendet wird. Umso schwieriger wird das Verständnis, wenn man dem Soziologen Armin Nassehi folgt und Kultur als Verweissystem auf etwas versteht, »das nicht sichtbar wird« (Nassehi 2023: 246). In der Folge sei, so Nassehi, »die Latenz, auf die alle Kultur verweist, eine Art immanenter Transzendenz« (ebd.). Was transzendent ist, ist schwer fassbar und gerät in die Gefahr, allzu abgehoben zu wirken, während anderseits dem Storytelling, wie Mechling (1989: 4) es beschreibt, ein umfassendes Moment innewohnt. Wir wollen uns angesichts dieser definitorischen Schwierigkeiten hier auf einen angewandten Begriff von Kultur verlegen, der die Künste – cum grano salis – als Ausdrucksformen der demokratischen Kultur und damit der Selbstvergewisserung des Gemeinwesens und dem Streben nach Erkenntnisgewinn versteht. Kultur, das sind die Erzählungen der Gesellschaft und ihre Manifestationen.

Den Politikbegriff verwenden wir, Niklas Luhmann folgend, als jeweils eigenes, in sich kohärentes System – ebenso wie die Kulturverwaltung. »Danach wird in der Politik über die Zwecke der Verwaltung entschieden, während die Verwaltung über

die Mittel zur Durchführung der politischen Entscheidung verfügt und dazu durch Weisung politischer Instanzen angehalten wird« (Luhmann 2021: 147). Politik bildet die Meinung und informiert und initiiert die Verwaltung zur Umsetzung. Für Karl Popper, ist es die vordringliche Aufgabe der Politik, Probleme zu lösen. Das Problem der Kulturpolitik ist die Erhaltung, Förderung und Entwicklung der praktischen kulturellen Infrastruktur, die den Raum für das unsichtbare Erzählsystem, welches die Kultur darstellt (Nassehi 1999) bietet und damit zur Trägerstruktur für die Aushandlung gesellschaftlichen Sinns (Mechling) werden kann. In diesem Verständnis »managed« und steuert Kulturpolitik die Strategien und Finanzierungen zur Unterstützung einzelner Kulturinstitutionen oder gesonderter Kulturbereiche sowie Projekte zur Rezeption gesellschaftlicher Prozesse oder zur Steigerung der Qualität sowie von Verfügbarkeit und Effizienz. Besonderes Augenmerk liegt dabei auf jenen Gütern, deren gesellschaftlicher Nutzen als meritorische Güter höher bewertet werden, als die meisten Menschen für sie zahlen würden oder könnten. Die detaillierten Hauptaufgaben der Kulturpolitik sind die Kulturförderung – hierzu zählt die direkte Finanzierung öffentlicher Institutionen wie Theater, Museen oder Bibliotheken, die Ermöglichung von Projekten und die Förderung von freiberuflichen Künstler*innen, etwa in der Filmförderung, durch Stipendien und Preise, Einzelauftritte oder zeitlich befristete Engagements. Eine weitere, häufig formulierte Aufgabe von Kulturpolitik – oder mindestens deren Anspruch –, ist die Ermöglichung der Teilhabe möglichst vieler Menschen an Kunst und Kultur. Bei den Träger*innen der Kulturpolitik handelt es sich nicht ausschließlich um staatliche Institutionen, sondern auch um private Einrichtungen wie Stiftungen, Vereine, Mäzene und Sponsoren. In Deutschland ist Kulturpolitik maßgeblich vor allem Aufgabe der Länder, die ihre Kulturpolitik teilweise in der Kulturministerkonferenz abstimmen.

Da Kulturpolitik, wie jegliche Politik, gesellschaftliche Fragestellungen rezipiert und im besten Falle auch antizipiert, ist sie nicht statisch zu verstehen, sondern jeweils den Gegebenheiten anzupassen und insofern flexibel. Auch hier gilt Poppers Ausführung zur Politik. Welches Problem löst also die Kulturpolitik in der Beschäftigung mit Künstlicher Intelligenz? Diese wird nicht nur die Gesellschaft in den kommenden Jahren drastisch verändern und damit unsere Kultur, sondern auch die Schaffung von Kunst selbst maßgeblich beeinflussen.

Unbestritten ist KI ein absolutes Zukunftsthema, technisch faszinierend, gleichzeitig bedrohlich, insbesondere, da sich ihre Anwendung in einem Spannungsfeld zwischen Globalisierung und Nationalismus bewegt, wie der Wissenschaftshistoriker James Poskett schreibt: Nicht zuletzt besteht die Gefahr der absoluten Quantifizierung und Technisierung der Kultur (Poskett 2022: 478ff.). »Fortschreitender Einsatz von KI im kreativen und kulturellen Bereich führt zwangsläufig zu einem größeren Einfluss von Technologie auf die Kultur« (Volland 2019: 125). Die Auseinandersetzung mit dem Problem KI ist freilich zuvörderst eine Frage der Ökonomie und der Politik, nicht zuletzt in ihrer gesteuerten und kontrollierten Anwendung (Herles 2018: 259ff.). Wer jedoch steuern will, muss verstehen, und wer verstehen will, muss mit kritisch konstruktiver und kontrollierter Anwendung beginnen. Klar ist: Die Technologie gewinnt damit, wie Holger Volland sagt, mehr Einfluss auf Kunst und Kultur (Volland 2019). Aber: Das, was wir landläufig unter Gesellschaft verstehen, ist das Bezugssystem der Kulturpolitik und so ist eine Beschäftigung mit KI originär für die Kulturpolitik, insofern sie *cultural leadership* ernst

nimmt. Auf den Punkt bringt dies Ibo van de Poel, der sich in seiner Arbeit insbesondere mit dem Verhältnis von Ethik und Technik beschäftigt:

»AI does not only bring threats but also opportunities, and some conceptual and moral changes may be desirable, not because they are triggered by AI but because we have independent (philosophical) reasons to consider them good or desirable. What the third perceptive also adds to the other two is a stronger emphasis on the co-evolution of AI and society, and, hence, on developing AI technologies that support humans rather than replace them. Like most other technologies, AI may well improve human capabilities and contribute to a better society« (Poel 2020: 507).

Dass die Auseinandersetzung mit technischen Entwicklungen und Errungenschaften ihren künstlerischen Widerhall finden muss, hat bereits Martin Heidegger betont: »Weil das Wesen der Technik nichts Technisches ist, darum muß die wesentliche Besinnung auf die Technik und die entscheidende Auseinandersetzung mit ihr in einem Bereich geschehen, der einerseits mit dem Wesen der Technik verwandt und andererseits von ihm doch grundverschieden ist« (Heidegger 2000: 36). Für Heidegger ist dieses Gebiet die Kunst. Wie diese Beschäftigung aussehen kann und warum die Beschäftigung in Bezug auf KI erfolgen sollte, wollen wir anhand der Thesen von Erving Goffmann (Goffmann 2021, erstmals erschienen 1959) und Johan Huizinga (Huizinga 2011, erstmals erschienen 1938) aufzeigen. Auch wenn sie unterschiedliche Phänomene beschreiben, lassen sich ihre Thesen und Ideen auf interessante Weise ergänzen und auf die beschriebenen gesellschaftlichen Änderungsprozesse anwenden. Sie bilden damit die Grundlage für eine kulturwissenschaftliche Kontextualisierung und letztendlich für einen angemessenen Umgang von Kunst und Kultur mit KI.

Rolle, Spiel und Rollenspiel: Gesellschaftliche Bühnen und Rituale

Erving Goffman war ein kanadischer Soziologe und Psychologe, der sich intensiv mit der Theorie der sozialen Interaktion und den damit verbundenen Rollen beschäftigte. Er glaubte, dass das menschliche Verhalten stark von der Umwelt und den persönlichen Beziehungen abhängt. Jeder Mensch versuche ständig darauf zu achten, welches Bild er von sich selbst in Bezug auf seine Umwelt abgibt. Um soziale Interaktionen zu erklären, verwendete Goffman die Metapher des Theaters. Menschen seien vergleichbar mit Schauspieler*innen, die vor einem Publikum eine Rolle spielen. Alle seien daran interessiert, die Anschauungen ihrer Mitmenschen zu steuern. Dabei spiele jeder Mensch eine Vielzahl von Rollen, die je nach Situation und Kontext unterschiedlich ausgeprägt seien. Goffman argumentiert, dass unser Verhalten in hohem Maße von den Beziehungen abhängt, die wir zu anderen Menschen unterhalten, und dass wir ständig versuchen, das Bild, das wir anderen von uns selbst vermitteln, zu kontrollieren. So gesehen sind wir alle Schauspielerinnen und Schauspieler, die ihre Rolle gegenüber ihren Zuschauerinnen und Zuschauer spielen. Das Leben ist damit eine Art Theaterstück; Menschen spielen Rollen und vermitteln Eindrücke. Oder mit den Worten Goffmanns:

»Eine Rolle, die im Theater dargestellt wird, ist nicht auf irgendeine Weise wirklich und hat auch nicht die gleichen realen Konsequenzen wie die gründlich geplante Rolle eines Hochstaplers; aber die erfolgreiche Inszenierung beider falscher Gestalten basiert auf der Anwendung realer Techniken – der gleichen Techniken, mit deren Hilfe man sich im Alltagsleben in seiner realen sozialen Situation behauptet. Diejenigen, die an direkten Interaktionen auf der Theaterbühne teilnehmen, müssen den Grundbedingungen realer Situationen gerecht werden; sie müssen durch Ausdrucksmittel die Situation definieren. Aber sie tun dies unter Umständen, die es ihnen leicht machen, für die Aufgaben der Interaktion, die uns allen gestellt sind, eine angemessene Terminologie zu entwickeln« (Goffmann 2021: 233).

Goffmans Thesen haben unser Verständnis von gesellschaftlichen Interaktionen und Identitätskonstruktionen nachhaltig beeinflusst. Indem er die Thesen von Goffman mit den Grundüberlegungen der Schule von Toronto verquickt – maßgeblich der Idee, dass die vorherrschenden Kulturtechniken der Menschen und insbesondere die Medien das Denken und Zusammenleben maßgeblich prägen –, hat der US-amerikanische Kommunikationswissenschaftler Joshua Meyrowitz gezeigt, dass Medien – und insbesondere die modernen elektronischen Medien wie das Fernsehen – einen entscheidenden Einfluss auf die sozialen Bühnen ausüben, die Goffman beschreibt, da sie ehemals getrennte Rollen und Bühnen der Menschen zusammenführen würden:

»Früher waren die Menschen in verschiedene ›Informations-Welten‹ getrennt, weil auch die Fähigkeit, lesen und schreiben zu können, unterschiedlich verbreitet war, ebenso die Schulbildung und das Interesse an bestimmten Arten von Literatur. Diese Trennungen oder Unterscheidungen wurden noch verstärkt durch die Isolation verschiedener Menschen an verschiedenen Orten. Das wiederum erzeugte unterschiedliche soziale Identitäten, aufgrund der ganz spezifischen und begrenzten Erfahrungen, die an dem jeweiligen Ort gemacht werden konnten. In dem sie nun viele verschiedene Klassen von Menschen am selben ›Ort versammelten‹, haben die elektronischen Medien viele vorher unterschiedliche soziale Rollen ineinander verschwimmen lassen. Die elektronischen Medien beeinflussen uns also nicht nur durch ihren Inhalt, sondern auch dadurch, daß sie die ›Situations-Geographie‹ unseres Lebens entscheidend verändern. [...] Während Goffman und viele andere Soziologen soziale Rollen immer im Zusammenhang betrachten mit den *Orten*, an denen sie dargestellt werden, behaupte ich, daß die elektronischen Medien die traditionelle Beziehung zwischen physischen und sozialen Umgebungen zerstört haben. Die elektronischen Medien haben neue Situationen geschaffen und alte ausgelöscht.« (Meyrowitz 1987: 16f.).

Wir glauben nicht nur, dass der Einsatz von KI eine Veränderung der sozialen Bühnen nach sich zieht, wir sind auch der Meinung, dass generative KI-Systeme menschliche Rollen und Bühnen imitieren und sich dadurch physische und soziale Umgebungen weiter vermischen. Hieraus ergibt sich für Kultureinrichtungen und die Kunst eine Chance wie auch eine Herausforderung. Eine Chance, da sie uns helfen können, die neuen sozialen Rollen zu erlernen und diese kritisch zu reflektieren. Gerade Kulturinstitutionen, die ein hohes Ansehen und Vertrauen besitzen, müssen diese Aufgabe wahrnehmen. Die

Herausforderung besteht jedoch darin, dies mit begrenzten Ressourcen umzusetzen – zumal die neuen Rollen und Bühnen im steten Wandel begriffen sind.

Um diese Chancen zu nutzen und Herausforderungen zu meistern, bedarf es einer weiteren Grundüberlegung, nämlich die der Bedeutung des Spiels für Gesellschaft und Kultur, wie sie der niederländische Kulturhistoriker Johann Huizinga in seinem Hauptwerk »Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel« identifiziert hat.

Huizinga hat die These aufgestellt, dass das Spiel ein grundlegendes Element der menschlichen Kultur ist. Er argumentiert, dass das Spiel der Kultur nicht nur vorausgeht, sondern dass es der Kultur auch als ein Kontext dient, in dem neue kulturelle Möglichkeiten erprobt werden können. In diesem Sinne könnte man sagen, dass das Leben selbst ein Spiel ist, in dem wir verschiedene Rollen spielen. Kunst und Kultur sind die Spiegelungen dieses Rollenspiels, es geht diesem insofern voraus, als dass es zukünftige Entwicklungen antizipiert, Gegenwärtiges reflektiert oder Vergangenes präsentiert.

Huizinga argumentiert, das Spiel gehe der Kultur nicht nur voran, sondern diene ihr auch als Kontext, in dem neue kulturelle Möglichkeiten ausprobiert werden. Er geht so weit zu behaupten, dass Kultur in der Form des Spiels entsteht. Das Spiel zeichnet sich dabei durch seine Ernsthaftigkeit aus. Es ist eine freiwillige Aktivität, die von festen Regeln geleitet wird. Auch wenn Huizinga dies nicht explizit erwähnt, führt er mit seiner Theorie des Ursprungs der menschlichen Zivilisation im Spiel die Gedanken weiter, die sich Sigmund Freud in seinen Schriften zur Kunst und Kultur zur Zeit des *Fin de Siècle* gemacht hat. In seiner kurzen Abhandlung »Der Dichter und das Phantasieren« von 1908, in der er das Spiel von Kindern mit dem kreativen Schaffensprozess von Schriftstellern vergleicht, schrieb er:

»Vielleicht dürfen wir sagen: Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt erschafft, oder, richtiger gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt. Es wäre dann unrecht zu meinen, es nähme diese Welt nicht ernst; im Gegenteil, es nimmt sein Spiel sehr ernst, es verwendet große Affektbeträge darauf. Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit (Freud 2010: 101f.).«

Huizinga hebt nun in der Folge ebenfalls hervor, dass es sich beim Spiel um eine begrenzte Sphäre der Freiheit handelt, die sich von den strengen Regeln des täglichen Lebens unterscheidet, oder mit den Worten Huizingas selbst: »Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln. [...] Spiel ist nicht das »gewöhnliche« oder das »eigentliche« Leben. Es ist vielmehr das Heraustreten aus ihm in eine zeitweilige Sphäre von Aktivität mit einer eigenen Tendenz« (Huizinga 2011: 16). Das Spiel hat keinen unmittelbaren praktischen Zweck. Es wird um des reinen Vergnügens willen ausgeübt. Während des Spiels taucht der Spieler in eine Welt ein, die ihren eigenen Regeln und Gesetzen folgt. Diese magische Sphäre ermöglicht dem Menschen die Entfaltung seiner Kreativität und Phantasie. Huizinga betont, dass der spielende Mensch »Welten auf Zeit« (ebd.) schafft, was für ihn eine unabdingbare Voraussetzung für die Entstehung und Erhaltung von Kultur ist. Die Funktion des Spiels ist aber nicht nur eine individuelle, sondern auch eine gesellschaftliche. Huizinga sieht im Spiel einen Mechanismus, der dazu beiträgt, dass sich soziale Ordnungen und kulturelle Normen herausbilden können.

Durch das Spiel erfahren und lernen Menschen soziale Strukturen und geben diese an die nächste Generation weiter. Auch wenn dies bei weitem noch nicht in allen Einrichtungen der kulturellen Infrastruktur genutzt wird, so besteht gerade hier eine große Chance in Zeiten des schnellen technischen und letztendlich gesellschaftlichen Wandels. Neben der Bedeutung von künstlerischen Artefakten und Praktiken *sui generis* tritt hier eine konkrete gesellschaftliche Bedeutung als Quelle oder besser Erprobungsraum für neue technische Entwicklungen aus. Im Spiel lässt sich kritisch reflektieren und frei ausprobieren, während die hiervon abzuhebende Wirklichkeit dies durch Sachzwänge häufig nur sehr eingeschränkt zulässt. Mehr Spiel wagen, das ist die Chance, die sich insbesondere Kulturinstitutionen bietet, um sozialen Austausch über tradierte und neue Deutungsmuster und Verhaltensweisen zu ermöglichen.

Wenn wir nun die beiden Thesen von Goffman und Huizinga zusammenführen, können wir argumentieren, dass das soziale Leben selbst eine Art Spiel ist, in dem wir ständig verschiedene Rollen spielen, je nach den sozialen Kontexten, in die wir eingebunden sind. Diese »Rollen« sind nicht fixiert, sondern werden im Umgang mit anderen immer wieder neu definiert und geformt. Wir sind alle gleichzeitig Spieler*innen und Zuschauer*innen, die das Bild, das wir anderen von uns vermitteln, immer wieder neu zu steuern suchen. Der technische Fortschritt folgt dem Spiel, folgt der Erzählung. »Insgesamt bilden die Mythen, Legenden und Geschichten vergangener Kulturen über Automata, Roboter, Replikanten, belebte Statuen, erweiterte menschliche Kräfte, sich selbst bewegendes Maschinen und andere künstliche Produkte sowie die nachfolgenden technischen Wunder eine Art Bibliothek und ein virtuelles Museum antiker Weisheit. Diese Gedankenexperimente und Erfindungen sind eine unbezahlbare Quelle für das Verständnis der fundamentalen Herausforderungen, die [...] das künstliche Leben heute mit sich bringen« (Mayor 2020: 274). Dies bedeutet eine grundlegende Aufwertung von Kunst und Kultur, da sie sich nicht mehr nur in eng umrissenen Bereichen – wie mit Medienkunst oder in Technikmuseen – mit technisch induzierten Veränderungen beschäftigen, sondern ganz grundsätzlich in sämtlichen Formen und Institutionen – ganz gleich ob in einem Museum für das Mittelalter oder einer Galerie für moderne Kunst. Sie alle können die neuen Veränderungen, die durch die KI entstehen, mit tradierten Rollen und Bühnen vergleichen und dadurch hinterfragen und Entwicklungen antizipieren.

KI im Spiegel der Kultur¹

Sowohl Goffman als auch Huizinga haben interessante Perspektiven auf die soziale Interaktion und das menschliche Verhalten entwickelt, die auf dem Gebiet der Soziologie wie auf dem der Kulturgeschichte basieren. Goffman ist vor allem für seine dramatische Analyse des sozialen Lebens bekannt, während Huizinga das Konzept des Spiels als Kernelement der Kultur hervorhob. Die Verbindung dieser Thesen mit KI erfordert eine Reflexion über die Auswirkungen von KI auf menschliche Interaktion und kulturelle Dynamiken sowie auf die Möglichkeit der kulturellen Auseinandersetzung. KI kann als Brücke

1 Vgl. grundlegend zum Thema Tobias Hochscherf/Martin Lätzel (Hg.), *KI & Kultur. Chimäre oder Chance?* Wachholtz: Kiel 2023.

zwischen den Theorien von Huizinga und Goffmann gesehen werden und gleichzeitig als begründende Unterlage für die Beschäftigung und die Anwendung in und mit der Kultur. Viele Anwendungen der KI, etwa virtuelle Assistenten und Chatbots, sind Versuche zur Simulation menschenähnlicher Interaktionen. Diese Systeme lernen aus Daten, um menschenähnliche Antworten zu generieren und menschliches Verhalten zu imitieren. Sie versuchen, ähnlich wie es Goffman in seiner Theorie beschreibt, ein bestimmtes Bild von sich selbst zu erzeugen und zu kontrollieren.

In der digitalen Welt könnten Chatbots, Avatare oder virtuelle Assistenten, die von künstlicher Intelligenz gesteuert werden, als Schauspielende verstanden werden. Die Interaktion mit diesen KI-Agenten ist de facto ein digitales Schauspiel, in dem Mensch und Maschine zusammenwirken und Ergebnisse (oder Folgen) simulieren. Indem nun – und dies ist der entscheidende Punkt – mit KI gespielt wird, kann sie ihre kulturprägende Kraft entfalten, idealerweise konstruktiv und überlegt. Goffman und Huizinga betonen beide neben dem mehr oder weniger freien Spiel die Rolle von Ritualen in der sozialen Interaktion. Mit KI-gesteuerten Systemen entstehen neue digitale und analoge Rituale, sei es in Form von automatisierten Begrüßungen in Chatanwendungen oder personalisierten Empfehlungen durch KI-gesteuerte Systeme auf Online-Plattformen sowie deren Einsickern in die alltägliche Kommunikation. Beide Theorien sind aber auch in Bezug auf künstlerische KI-Anwendungen relevant. Wie beeinflusst KI die Kunstproduktion und wie wirkt sie sich auf die kulturelle Erfahrung aus? Hier wäre eine Untersuchung der Rolle von KI als kreativer Partner in verschiedenen künstlerischen Disziplinen denkbar.

Es ist wichtig zu betonen, dass diese Verbindungen nicht notwendigerweise im Einklang mit den Überlegungen von Goffman und Huizinga sind, sondern vielmehr einen Versuch darstellen, ihre Ideen in den Kontext der sich entwickelnden technologischen Landschaft und der Kulturveränderung im Zuge der digitalen Transformation zu stellen. Die KI als ein Weiterdenken der Kraft einer Maschine wird – im Nachgang zur Terminologie Sigmunds Freud, wie sie Martin Burkhardt materiell gewandt weiterdenkt – zum postdigitalen »Triebwerk«, zu einem magischen »Spiegel, der einerseits das Gegebene auf den Begriff bringt und andererseits die Zukunft vorherzusagen vermag. [...] Folglich spricht man der Maschine eine künstliche Intelligenz zu, die über den Kopf des Einzelnen deutlich hinausgeht – und macht sie solcherart zu einem kollektiven Phantasma, das die Position eines Gottes besetzt. Insofern wohnt dem Gesellschaftstriebwerk ein Doppelcharakter inne. Zum einen stellt es, in Gestalt der universalen Maschine, ein reales, wirkmächtiges Gesellschaftstriebwerk dar – zum anderen tritt es, als Verheißung der Zukunft, als transzendente Batterie in Erscheinung« (Burkhardt 2023: 14). Aufgeladen an dieser Energiequelle können Ideen konstruiert und im Spiel erprobt werden. Wie Burkhardt sagt: »Realität konstituiert sich über die Träume, denen eine Gesellschaft anhängt und zu deren Realisierung sie sich symbolischer Formen bedient« (ebd.: 15). Das Triebwerk wird zur »Traumfabrik« (ebd.).

Die Träume sind freilich unterschiedlich zu bewerten. Wie wir gleichsam den digitalen Raum als Proebühne erkennen, so prägen dessen Wirklichkeiten den analogen Raum. »Im Fall digitaler Medien wandert die epistemische Verunsicherung der Beschreibung der subatomaren Verhältnisse in die von Newtons Gesetzen geprägt irdische All-

tagswelt. Probabilistik infiziert Determinismus« (Dippel/Warnke 2022: 136f.), stellen Anne Dippel und Martin Warnke fest.

»Die Verschränkungen mit anderen im Digitalen verändert den Wirklichkeitserzeugungs-Spielraum. Co-Präsenz, also gemeinsam in einem digitalen Raum zusammen zu sein, obwohl man physisch voneinander weit entfernt ist, beeinflusst das, was als individuelles Dasein gefasst worden ist, ebenso wie asynchrones Miteinander, also das Aufeinander beziehen in sozialen Medien, die Nivellierung der zeitlichen Differenz von Gesagtem durch Timelines und Memory-Funktionen, Tweets und Kommentare« (ebd.).

Was Dippel und Warnke zur Anwendung von Computersimulationen in der Wissenschaft formulieren, gilt vergleichsweise auch in der Kultur. Es ist zu beachten, dass sich Grenzen verschieben oder verschieben können und sich Kommunikationen verändern. Da insbesondere die Auswirkung von KI auf die Gesellschaft mitsamt aller Rollen und Bühnen, die Menschen im Zusammenleben einnehmen, nicht ausgehandelt und damit unklar sind, braucht es Spielräume in geschützten Umgebungen, in denen wir KI erleben können. Insofern ist die Forderung nach einem spielerischen Umgang mit KI keine Forderung einer unernsten und unterkomplexen Beschäftigung mit KI.

Kunst und Kultur können KI deutlich vom Alltag mit seinen Regeln und Routinen abgrenzen. Sie eröffnen so Möglichkeiten, um die Auswirkungen von KI zu erproben, ohne dass dies schon irreversible Folgen für unsere Gesellschaft hat. Im Spiel – und in der Kunst – werden Handlung und Begebenheiten nur inszeniert, damit besteht eine reflexive Distanz. Dieses inszenierte Handeln eröffnet den Betrachter*innen die Möglichkeit zur Kritik. Leider fehlen diese Erprobungs- und Spielräume für KI häufig in den Einrichtungen der kulturellen Infrastruktur. Und es ist genau an diesem Punkt, an dem die Kulturpolitik und das Kulturmanagement ansetzen und handeln müssen.

Kulturpolitik und KI

Die Interaktion zwischen Menschen und KI ist eine Form der sozialen Interaktion, die die Informatik als Mensch-Computer-Interaktion (MCI) bezeichnet. Die KI kommuniziert mit den Benutzer*innen in Form eines Chats. Die KI basiert auf Algorithmen und Datenbanken, aus denen sie Antworten zu den Anfragen der Benutzer*innen generiert. In dieser Interaktion übernimmt die KI die Rolle einer Assistentin der Nutzer*innen bei der Bereitstellung von Informationen, der Beantwortung von Fragen und der Ausführung von Aufgaben. Die Benutzer*innen übernehmen die Rolle der Auftraggeber*innen, indem sie Wünsche und Befehle als Prompts formulieren. Natürlich wird die KI von ihren Entwickler*innen als neutrales, objektives und hilfreiches Werkzeug gesehen. Ihre Aufgabe besteht qua definitionem darin, den Benutzer*innen plausible und relevante Informationen zur Verfügung zu stellen. Sie vermittelt keine persönlichen Gefühle oder Meinungen und auch keinen Sinn, wie es der Philosoph Jörg Phil Friedrich ausdrückt (Friedrich 2023). Sie kann jedoch so programmiert werden, dass sie menschenähnliche Reaktionen simuliert, um die Interaktion angenehmer und natürlicher für die

Nutzer*innen zu gestalten. Wichtig ist, dass KI nicht die Fähigkeit hat, menschliche Emotionen oder Absichten zu verstehen oder zu interpretieren. Sie reagiert lediglich auf die Texte, die von den Nutzer*innen eingegeben werden. Von daher ist es wichtig, bei der Übertragung von kulturpolitischen Ideen die Anwender*innen im Fokus zu haben.

Es geht also um die Frage nach dem Sinn und Zweck beziehungsweise der grundlegenden Strategie einer gestaltungsfähigen und -willigen Kulturpolitik, die die rasante Entwicklung der datenbasierten Techniken aufgreift und auf verschiedene Weise in die eigene Tätigkeit integriert. Vor diesem Hintergrund stehen unsere Überlegungen, die vom Konzept des Cultural Leadership ausgehen, wie von Martin Zierold definiert:

»Cultural Leadership kann als Begriff verstanden werden, der auf eine kulturelle Führungsrolle von Personen oder Organisationen referiert. Diese Lesart operiert mit einem weiteren Kulturbegriff; eine solche kulturelle Führungsrolle weist über die Grenzen einer spezifischen Organisation hinaus und kann auch von Akteuren eingenommen werden, die nicht im kulturellen Feld im engeren Sinn verortet sind. In dieser Lesart befindet sich der Begriff in Nachbarschaft zu Fragen nicht nur der Corporate Social (und Cultural) Responsibility, sondern auch der Kulturpolitik im Kontext etwa von Diskussionen über Cultural Diplomacy und Soft Power« (Zierold 2018).

Was im Bereich der Kulturverwaltung, des Kulturmanagements und der Kulturpolitik angewendet wird, kann – so interpretieren wir die Idee des Cultural Leadership – stellvertretend die Auseinandersetzung in der Gesellschaft erspielen. Da Kulturpolitik insofern kein unmittelbar partizipatives Format ist, als hier von staatlicher Seite, egal auf welcher Ebene, mehr oder weniger direktive Steuerung und Förderung stattfindet, sollten hier Entwicklungen rezipiert und extrapoliert werden. Zu den kulturpolitischen Aufgaben gehört diesbezüglich die Formulierung von Leitlinien und Strategien, die als Orientierung dienen können. So hat die Kultusministerkonferenz im hier beschriebenen Zusammenhang eine Empfehlung zu Digitalität und digitaler Transformation im Kulturbereich veröffentlicht, die einen – wenn auch rudimentären, so doch trefflichen und prägnanten – Zusatzartikel zur Anwendung von KI enthält:

»Die rasante Entwicklung von KI-Technologien eröffnet immense Möglichkeiten, stellt aber auch neue Herausforderungen dar. Es ist daher von großer Bedeutung, dass im Zuge der Umsetzung und Fortschreibung der digitalen Strategien der Länder mit Blick auf mögliche Aktivitäten im Bereich KI eine weitere Reflexion stattfindet. Dabei sollten nicht nur die technischen Aspekte von KI, sondern auch ethische, soziale, kulturpolitische und rechtliche Fragen berücksichtigt werden. Eine kritische Auseinandersetzung mit den Auswirkungen von KI auf die Gesellschaft und die Kultur ist unerlässlich, um mögliche Risiken zu minimieren und Chancen in den Bereichen Kunst und Kulturmanagement bestmöglich zu nutzen. [...] Kunst ist frei und Kreativität ist wichtig. Das Anliegen der Länder liegt darin, dass KI-Technologien in Kunst und Kultur im Einklang mit diesen Grundwerten eingesetzt werden und diese nicht beeinträchtigt werden. Außerdem sind insbesondere die Werke von Künstlerinnen und Künstlern urheberrechtlich zu schützen. Es bedarf einer umfassenden Diskussion darüber, wie KI sinnvoll in das Kulturmanagement und die Kunst integriert werden kann und wo Förderung, Un-

terstützung und Bildung notwendig werden. Ein besonderes Augenmerk ist dabei auf die Datenbasis zu richten« (Kultusministerkonferenz 2023).

Nimmt man diese Ideen auf, lassen sich eine Reihe von konkreten Handlungsmaximen formulieren:

1. Die Kulturpolitik unterstützt unterschiedliche künstlerische Projekte, die das Thema KI aufgreifen und Modelle und Rollen durchspielen, um die gesellschaftliche Debatte zu spiegeln und einen ethisch verantwortbaren und konsensualen Fortschritt zu befördern.
2. Der Einsatz von KI ist – wie alle digitalen Anwendungen – ein Hilfsmittel. Ob, wann und wo KI eingesetzt werden kann, geht aus den strategischen Zielen einzelner Kulturinstitutionen oder -projekte hervor. Sie müssen hinsichtlich der neuen Möglichkeiten ggf. angepasst und umgeschrieben werden. Neben einem Mehr an KI kann dabei auch das Gegenteil sinnvoll erscheinen: Aspekte, bei denen bewusst auf KI verzichtet werden soll.
3. Kulturpolitik ist immer auch eine komplementäre Interaktion mit dem jeweiligen Kulturmanagement. Ganz basal kann KI auf verschiedene Weisen bei repetitiven wie weiteren digitalen Tätigkeiten genutzt werden – nicht nur um mögliche Effizienzsteigerungen, etwa bei der Antragstellung, bei Marketingaktivitäten, oder in Bezug auf die Darstellung und Kontextualisierung von Kunst und Kultur oder die Auswertung von Nutzungsdaten zu ermöglichen, sondern auch um Mitarbeiter*innen in Bezug auf Anwendungsmöglichkeiten von KI zu schulen und dabei etwaige Kritik aufgreifen zu können.
4. Im Bereich der kulturellen Infrastruktur müssen geeignete Formate erprobt und gegebenenfalls etabliert werden, die KI-Techniken einsetzen, um sie kritisch zu hinterfragen. Können sie den Menschen helfen, Grundwerte unserer Gesellschaft zu erreichen, oder geht von ihnen eine potenzielle oder tatsächliche Gefahr aus?
5. Um die Interessen von Datenschutz, Urheberrecht und der künstlerischen Freiheit in Einklang zu bringen, braucht es Pilotprojekte und Freiräume des spielerischen Erprobens. Kulturbetriebe brauchen Handreichungen und Best-Practice-Beispiele für einen geeigneten Umgang mit KI im künstlerisch-kreativen Bereich wie in der Verwaltung.
6. Für eine umfassende Beschäftigung mit dem Thema KI braucht es zahlreiche Impulse von außen. Dies unterstreicht die Bedeutung von Netzwerken und die Zusammenarbeit mit kreativen Milieus, Hochschulen, Behörden, Unternehmen. Dabei muss das Gemeinwohl im Vordergrund stehen und gemeinsame Unternehmungen sollten immer wieder kritisch hinterfragt werden.

Bei allen Anwendungen, seien es Rollenspiele, künstlerische Experimente oder administrative Programme, kommt es auf eine gute Datenbasis an, um erstens wirklich die Wirksamkeit zu steigern, zweitens jegliche Form von Verzerrungen, Scheinkorrelationen und unzureichenden Basisinformationen ausschließen zu können und drittens integer mit Quellen und Referenzen umzugehen.

Datenpolitik und Kulturpolitik

Künstliche Intelligenz und Daten sind eng miteinander verbunden, da Daten eine grundlegende Rolle im Trainingsprozess und in der Funktionsweise von KI-Systemen spielen. KI-Modelle werden durch maschinelles Lernen trainiert. Hierfür benötigen sie große Mengen an Daten, um Muster zu erkennen, Zusammenhänge zu verstehen und Vorhersagen zu treffen. Je mehr qualitativ hochwertige und repräsentative Daten dem Modell zur Verfügung stehen, desto besser kann es lernen und seine Leistung optimieren. Die Qualität der verwendeten Daten beeinflusst direkt die Genauigkeit und Zuverlässigkeit eines KI-Modells. Schlechte oder nicht repräsentative Daten können zu fehlerhaften Ergebnissen führen. Relevante Daten sind entscheidend, damit das Modell die spezifische Aufgabe, für die es entwickelt wurde, erfolgreich bewältigen kann. Bevor Daten für das Training von KI-Modellen verwendet werden können, müssen sie oft vorverarbeitet werden. Dazu gehören Schritte wie Normalisierung, Bereinigung und Feature-Engineering, um sicherzustellen, dass die Daten für das Modell geeignet sind. Da KI-Modelle auf sensiblen Informationen basieren können, ist die Sicherheit und der Schutz der Daten von entscheidender Bedeutung. Datenschutzrichtlinien und -praktiken müssen darauf abzielen, personenbezogene Daten angemessen zu schützen und gleichzeitig eine Nutzung der Daten für Kunst, Kultur und selbstverständlich auch für die Wissenschaft zu ermöglichen.

In bestimmten Anwendungen erfordert die KI die Verarbeitung von Echtzeitdaten, um aktuelle Informationen zu berücksichtigen und genaue Vorhersagen oder Entscheidungen zu treffen. KI-Modelle können durch kontinuierliches Feedback verbessert werden, welches allerdings organisiert werden muss. Daten, die durch die tatsächliche Nutzung des Systems generiert werden, können für die Feinabstimmung und Optimierung verwendet werden. Neben anderen Fachexpertisen, die für den konkreten Auftrag einzelner Kulturinstitutionen notwendig sind, wird die Kompetenz, Daten zu analysieren und zu nutzen, maßgeblich davon abhängen, ob Einrichtungen der kulturellen Infrastruktur und ob Künstlerinnen und Künstler das notwendige angewandte Technikverständnis mitbringen, um kreativ und kritisch mit Daten zu spielen.

Bevor wir also in die offensive Nutzung von KI einsteigen, bedarf es einer Datennutzungsstrategie und der erklärten Absicht, Daten zu pflegen und zu managen. Die Nationale Datenstrategie, die im August 2023 vom Bundeskabinett beschlossen wurde (Bundesministerium für Digitales und Verkehr 2023), zielt darauf ab, mehr und bessere Daten für die Wirtschaft, die Zivilgesellschaft, die Wissenschaft und die öffentliche Verwaltung zur Verfügung zu stellen. Mit ihr wird an die bisherige Strategie angeknüpft und diese weiterentwickelt. Ziel ist eine mutige Datenkultur, die das Teilen von Daten ermöglicht, um datenbasierte Innovationen zu fördern. Die Strategie legt einen Schwerpunkt auf rechtssichere Rahmenbedingungen und die Demokratisierung des Zugangs zu Daten. Sie soll die Digitalisierung in verschiedenen Bereichen vorantreiben. Die Strategie strebt eine mutige Datenkultur an, die das Teilen von Daten ermöglicht. Ziel ist es, neue datenbasierte Angebote aus Wirtschaft und Gesellschaft zu entwickeln. Die Bereitstellung von qualitativ hochwertigen und verlässlichen Daten soll Innovationen fördern. Insgesamt soll die Nationale Datenstrategie dazu beitragen, dass die Bürgerinnen und Bürger souverän über die Verwendung von Daten urteilen können und dass viele Menschen selbst in

der Lage sind, Daten kompetent und innovativ zu nutzen. Neben der bundesdeutschen Datenstrategie gibt es auch Länderstrategien zum Umgang mit Daten. Ein Beispiel bildet Schleswig-Holstein, dessen Strategie am 5. Januar 2024 vorgestellt wurde und die bereits vorliegenden KI-Strategie und Digitalstrategie ergänzt. Zur verbesserten Nutzung von Daten identifiziert sie sechs Handlungsfelder: Datenbereitstellung und -nutzung, Kompetenzen, Kulturwandel, technische Infrastruktur, Rechtsrahmen und Organisation. Sie verfolgt damit folgende Absichten:

»Übergeordnete strategische Ziele der Landesregierung sind die Sicherung des Wohlstands, Förderung von Innovationen und bestmöglicher Behördenservice in Schleswig-Holstein. Ziel ist es, Datensilos aufzubrechen und die vielfältigen Daten des öffentlichen Sektors kostenfrei und maschinenlesbar nutzbar zu machen. Dazu wird eine moderne und digitalisierte Verwaltung angestrebt, die durch den Einsatz neuer Technologien und datengetriebener Lösungen ihre Leistungsfähigkeit steigert sowie durch die Bereitstellung von Daten und Infrastrukturen zu Innovationen und Wertschöpfung in Wissenschaft und Wirtschaft beiträgt« (Der Ministerpräsident des Landes Schleswig-Holstein 2024: 19).

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass Daten das Rohmaterial für die Entwicklung und den Betrieb von Künstlicher Intelligenz sind. Die Qualität, Menge und Relevanz der Daten beeinflussen die Leistungsfähigkeit und Genauigkeit von KI-Systemen maßgeblich. Was bedeutet diese Erkenntnis? Am Anfang einer Kulturpolitik, die Künstliche Intelligenz nutzt, fördert und entwickelt, stehen immer gute Daten. Kulturpolitik in Zeiten von KI ist auch Datenpolitik.

Aus Sicht der Kulturpolitik bleiben die Datenstrategie der Bundesregierung und auch die Strategie aus Schleswig-Holstein jedoch hinter ihren Möglichkeiten zurück. So werden Kunst und Kultur nicht explizit genannt. Sie sind damit bezüglich der strategischen Ziele nicht mit den berechtigten Interessen von Wirtschaft und Wissenschaft gleichgestellt. Dies bedeutet in der Praxis, dass der spielerische Umgang mit Daten im Sinne kreativer künstlerischer Tätigkeit weniger Möglichkeiten eingeräumt werden als die einer akademischen Nutzung. Fraglich bleibt auch, ob ein demokratisierter Zugang zu Daten die Macht großer Unternehmen tatsächlich begrenzt und eine bessere Kontrolle staatlichen Handelns ermöglicht. Dies gilt insbesondere, da die europäischen Datenschutzregeln maßgeblich kleinere Akteure schlechter stellt als Großkonzerne mit ihren eigenen Rechtsabteilungen. Die Kulturpolitik muss in diesem Fall sehr viel stärker Position beziehen: Ebenso wie der Artikel 5 des Grundgesetzes die Freiheit von Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre gleichberechtigt feststellt, muss es diese Gleichheit auch in Bezug auf die Nutzungsmöglichkeiten von Daten geben. Während die Wissenschaft ein wichtiger Motor von neuen technischen Entwicklungen ist, kommen der Kunst und der Kultur – wie aus unseren vorherigen Ausführungen klar ersichtlich ist – durch das kreative Spiel zentrale Vermittlungs- und Reflexionsfunktionen zu.

Repräsentation und Erfahrung werden meist durch bestimmte Erzählweisen, Beschreibungs- und Darstellungsformen organisiert und weitergegeben. Hierzu zählen in der digitalen Welt vornehmlich auch Daten. Ganz so wie Schriftsteller*innen mit Worten, Lauten und Begriffen spielen, sind die frei zugänglichen Daten das Grundmaterial

für KI-Kunst. Oder anders ausgedrückt: Datenbasierte kulturelle Verständigungsmuster nehmen mittlerweile eine zentrale Rolle als Rohstoff für Kunst und Kultur dar. Zusätzlich zu den bekannten sozial konstruierten Narrativen wie Texte, Bilder und Töne bilden nun auch Daten die Grundlage für kulturelle und gesellschaftliche Verständnisrahmen oder Frames, in denen Wissen, Erkenntnisse und Erfahrungen gespeichert werden. Bedeutung und Identität werden so auch immer neu durch datenbasierte Erzählungen oder Darstellungen konfiguriert. Diese Rolle und der Zugang zu Kulturdaten muss stärker als bisher von den gesetzlichen Vorgaben und Strategien berücksichtigt werden.

Materialität und Performanz der Kunst als Alter Ego oder Gegenentwurf zur KI

Ein Phänomen, das mit dem Einzug der KI einhergehen kann – und auf das wir hier auch eingehen wollen – ist die Aufwertung analoger Tätigkeiten; entgegen der landläufigen Meinung, KI würde zur Abschaffung analoger Kompetenzen beitragen. KI bezieht sich ausschließlich auf den digitalen Raum mit seinen Daten. In diesem Bereich kann sie den Menschen assistieren und bietet viele neue Möglichkeiten zur Effizienzsteigerung der Datenanalyse. Die KI ist jedoch nicht zu echten menschlichen Sinneswahrnehmungen und Gefühlen fähig (Friedrich 2023); sie schafft keine menschlichen Begegnungen und keine physische Atmosphäre. Damit einher geht eine weitere Chance von Kulturbetrieben, wenn sie die Schwächen der KI als eigene Stärke wahrnehmen und befördern. Der Umbau von Kulturinstitutionen zu sogenannten Dritten Orten zeigt sich hier beispielsweise als Glücksfall, werden so doch Räume geschaffen, die analoge Begegnungen ermöglichen. Nach Jahren eines Fortschritts der Digitalisierung – die als Prozess nie abgeschlossen sein wird – kommt es nun zu einer Parallelbewegung: dem Aufstieg analoger Erlebniswelten.

Während die Entwicklung der KI alle Bereiche der Digitalität maßgeblich und irreversibel verändern wird und es hier zahlreiche Schnittstellen zu den Bereichen der Kunst und Kultur bietet, wird die KI nicht alle Bereiche gleichsam betreffen. So sind zentrale Aspekte des künstlerischen Schaffens eng mit Materialität und Performanz im analogen Raum verknüpft. Auf diesen Aspekt weist u.a. der Kulturwissenschaftler Matthias Bauer hin, wenn er schreibt:

»Die umfassende Digitalisierung des kulturellen Erbes, die derzeit betrieben wird, hat absehbare und unabsehbare Folgen. Sie wird mit Argumenten motiviert und legitimiert, die auf die bessere, barrierefreie Zugänglichkeit, auf die Unabhängigkeit der Daten vom materiellen Verfall der Artefakte (Buchseiten vergilben, analoge Ton- und Bildaufzeichnungen haben nur eine relativ kurze Haltbarkeit etc.) setzen. Ausgespart bleiben dabei die Künste, die ihrer Materialität nicht entkommen, die Plastik und die Architektur; ausgespart bleiben dabei aber auch die performativen Dimensionen der Kunstausbübung und Kulturarbeit, die sich nicht ohne Weiteres oder gar nicht digitalisieren lassen: Durch Übung lernen, wie man ein Musikinstrument stimmt und spielt; durch Tanz erfahren, zu welchen Bewegungen und Bewegungskoordinationen menschliche Körper fähig ist; durch Reisen bemerken, wie groß der Unterschied zwischen der im Internet jederzeit und überall verfügbaren Kultur, ihrer raumzeitlichen

Zerstreuung und ihrer damit einhergehenden Unverfügbarkeit in der Welt ist und welche Rolle das Material, das Materielle im Kunst-Machen wie im Kunst-Erleben spielt« (Bauer 2023: 55).

KI, so lässt sich ohne Übertreibung feststellen, wird zahlreiche Tätigkeiten der digitalen Welt übernehmen oder zumindest bei ihnen assistieren. Dies kann gleichzeitig zu einer Aufwertung analoger Darstellungen und Darbietungen führen, die wiederum eine Chance für kulturelle Einrichtungen bedeuten, die in diesem Bereich eine ausgesprochene Expertise haben. Was hier besonders deutlich wird: Der Einsatz von KI ist kein Selbstzweck, und das Spiel ist ernst. Diese Erkenntnis in den Fokus zu nehmen und in praktische Steuerung zu übernehmen, ist die Aufgabe der Kulturpolitik.

Literatur

- Bauer, Matthias (2023): Künstliche Intelligenz und Kulturarbeit, in: Hochscherf, Tobias/Lätzel, Martin (Hg.) (2023): *KI & Kultur. Chimäre oder Chance?*, Kiel: Wachholtz https://www.kultursphaere.sh/wp-content/uploads/2023/08/KI_Kultur_Chimaere_oder_Chance_OA.pdf [5.08.2024]
- Bundesministerium für Digitales und Verkehr (Hg.) (2023): *Fortschritt durch Datennutzung. Strategie für mehr und bessere Daten für neue, effektive und zukunftsweisende Datennutzung*, https://bmdv.bund.de/SharedDocs/DE/Anlage/K/nationale-datenstrategie.pdf?__blob=publicationFile [5.08.2024]
- Burkhardt, Martin (2023): *Über dem Luftmeer. Vom Unbehagen in der Moderne*, Berlin: Matthes & Seitz
- Der Ministerpräsident des Landes Schleswig Holstein (Hg.) (2024): *Landesdatenstrategie – Ziele und Maßnahmen für Schleswig-Holstein*, https://www.schleswig-holstein.de/DE/landesregierung/themen/digitalisierung/digitalisierung-zukunftsthema/Digitale-Verwaltung/landesdatenstrategie/_documents/landesdatenstrategie_barrierefrei.pdf?__blob=publicationFile&v=2 [5.08.2024]
- Dippel, Anne/Warnke, Martin (2022): *Tiefen der Täuschung. Computersimulationen und Wirklichkeitserzeugung*, Berlin: Matthes & Seitz
- Freud, Sigmund (2010): Der Dichter und das Phantasieren (1908), in: Jahraus, Oliver (Hg.) (2010): *Der Dichter und das Phantasieren. Schriften zur Kunst und Kultur*, Stuttgart: Reclam, S. 101–102
- Friedrich, Jörg Phil (2023): *Degenerierte Vernunft. Künstliche Intelligenz und die Natur des Denkens*, München: Claudius
- Goffmann, Erving (2021, erstmals erschienen 1959): *Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag*, München: Piper
- Heidegger, Martin (2000): Die Frage nach der Technik, in: Heidegger, Martin (2000): *Gesamtausgabe. I. Abteilung: Veröffentlichte Schriften 1910–1976. Band 7. Vorträge und Aufsätze*, Frankfurt a.M.: Vittorio Klostermann, S. 5–36
- Herles, Benedikt (2018): *Zukunftsblind. Wie wir die Kontrolle über den Fortschritt verlieren*, München: Droemer

- Huizinga, Johan (2011, erstmals erschienen 1938): *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt
- Kultusministerkonferenz (Hg.) (2023): *Empfehlung der Kultusministerkonferenz zu Digitalität und digitaler Transformation im Kulturbereich. Auf der Grundlage der Studie zu Handlungsempfehlungen an die Länder herausgegeben von der Kulturstiftung der Länder*, https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2023/2023_10_11-Handlungsempfehlungen_DigitaleTransformation_2023.pdf [5.08.2024]
- Luhmann, Niklas (2021): *Die Grenzen der Verwaltung*, Berlin: Suhrkamp
- Mayor, Adrienne (2020): *Götter und Maschinen. Wie die Antike das 21. Jahrhundert erfand*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft
- Mechling, Jay (1989): An American Culture Grid, with Texts, in: *American Studies International*, 27, S. 2–12
- Meyrowitz, Joshua (1987): *Die Fernseh-Gesellschaft. Wirklichkeit und Identität im Medienzeitalter*, Weinheim: Beltz
- Nassehi, Armin (1999): *Die Paradoxie der Sichtbarkeit: Für eine epistemologische Verunsicherung der (Kultur-)Soziologie*. In: *Soziale Welt*, 50. Jg., H. 4 (1999), S. 349–361
- Nassehi, Armin (2023): *Gesellschaftliche Grundbegriffe. Ein Glossar der öffentlichen Rede*, München: C.H. Beck
- Poel, Ibo van de (2020): Three philosophical perspectives on the relation between technology and society, and how they affect the current debate about artificial intelligence, in: *Human Affairs*, 30, 4, S. 499–511
- Poskett, James (2022): *Neue Horizonte. Eine globale Geschichte der Wissenschaft*, München: Piper
- Volland, Holger (2019): Einsatzgebiete Künstlicher Intelligenz in der inhaltlichen Arbeit von Kulturbetrieben, in: Pöhlmann, Lorenz/Herrmann, Clara (Hg.) (2019): *Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements*, Wiesbaden: Springer Gabler, S. 113–126
- Zierold, Martin (2018): *Cultural Leadership. Eine Zukunftsaufgabe*, <https://www.kulturmanagement.net/Themen/Fachbeitrag-Cultural-Leadership-als-Zukunftsaufgabe,2279> [5.08.2024]

