

Impulsreferat von NAbg. Elisabeth Hakel anlässlich der „Wintertagung 2015 der Österreichischen Gesellschaft für Kulturpolitik“ am 3. Dezember 2015.

Es gilt das gesprochene Wort!

„Internet, Kultur und Medien im 21. Jahrhundert“

Vor ein paar Tagen habe ich auf meinem iPhone einen FaceTime Anruf bekommen. Am Apparat war nicht meine Schwester, wie zuvor vermutet, sondern mein 2,5jähriger Neffe, der mit seinem Fußball in der Hand in die Kamera blickte und mir seine Weihnachtswünsche ans Christkind aufzählte.

Ich weiß ja nicht, wie es bei ihnen war, aber ich habe meine Weihnachtswünsche mit 2,5 Jahren noch mit Hilfe meiner Mutter per Brief ans Christkind geschrieben und ich könnte mich nicht daran erinnern, dass ich damals schon das Telefon, per Wählscheibe wohlgemerkt, betätigt habe.

Ja, meine Damen und Herren, das Internet ist allgegenwärtig und deshalb nicht mehr aus dem täglichen Leben wegzudenken. Mit der digitalen Revolution erleben wir einen radikalen und umfassenden technologisch-gesellschaftlichen Wandel, der alle Lebensbereiche unserer Gesellschaft berührt: Wie wir kommunizieren. Wie wir arbeiten. Wie wir wirtschaften. Wie wir Freiheit und Demokratie gestalten. **Wie wir kreativ tätig sind.**

Ich möchte mich daher in meinem Vortrag vor allem mit den Auswirkungen der Digitalisierung und des Internets auf die Kunst und

Kultur beschäftigen und die Frage stellen in welchen Bereichen neue Herausforderungen für die Kulturpolitik entstehen und wie ihnen begegnet werden kann. Dabei möchte ich gerne von für mich fünf zentralen Punkten ausgehen.

1. Die Digitalisierung und das Internet ändert, was wir unter Kunst und Kultur verstehen.

Die Digitalisierung verändert die Form von Texten, Musik und Filmen. Wir werden unser Verständnis von Kunst und Kultur völlig ändern müssen.

Was meine ich damit?

Bisher war es so, dass die RezipientInnen das Endergebnis eines Werks gesehen und dann gegebenenfalls gekauft haben.

Das heißt: Wir haben in einer Galerie das fertige Bild gesehen, angeschaut und eventuell auch gekauft. Ein Text wurde in Form eines Buches oder eines Artikels gelesen oder gekauft, ein Lied dann gehört, wenn es auf die Note genau passte und veröffentlicht wurde und ein Film wurde angesehen, wenn er fertig geschnitten, vertont etc war.

Das Internet hat uns die Möglichkeit gebracht, e-Books zu kaufen, Filme und Musik zu streamen und um bildende Kunst zu sehen, muss man nicht mehr unbedingt das Haus verlassen, man kann auch schon virtuell ein Museum besuchen.

Dabei geht es aber immer um das fertige Werk. Denn unser Verständnis von Kunst und Kultur ist bis heute, das Werk. Also das fix und fertige Endprodukt Denn erst dann wird es auf den Markt „geworfen“ und ermöglicht es den RezipientInnen es auch zu konsumieren – ob offline oder online.

Die Digitalisierung schafft jetzt aber zusätzliche neue Möglichkeiten. Durch die Digitalisierung ist es möglich, **auch den Prozess** – also wie es zum Werk kommt – zu verfolgen, zu begleiten, zu konsumieren.

Die Digitalisierung schafft es, uns in eine Erlebniswelt zu bringen.

Durch die Digitalisierung wird es möglich, den Prozess, wie es zu einem Werk kommt, mitzuerleben. Es ist möglich bereits beim ersten Satz eines Romans als Konsument dabei zu sein. Es ist möglich, mehrere Versionen eines Liedes bis zur Fertigstellung zu hören. Es ist möglich das alles, also diesen Prozess, zu erleben.

Lassen Sie mich das anhand des Projekts „**Naked Writer**“ erklären:

Die britische Autorin Silvia Hartmann hat so ihr Schreibexperiment betitelt, bei dem sie online und vor den LeserInnen, die ihr dabei in Echtzeit zuschauen konnten, den Text des Buches „Dragon Lords“ verfasste.

Sie erklärt, nackt zu schreiben bedeutet, dass man den „kreativen Prozess“ einer Autorin nicht mehr vor dem Leser verstecken kann. Wenn man dem Leser live jedes Wort zeigt, das man schreibt, gibt es kein Versteck, keinen Ort zum Unterstellen.

Die Leute, die ihr beim Schreiben zugeschaut haben, waren extrem engagiert, sie sagten, dass es ihnen gefallen habe und dass sie den Prozess als hypnotisierend, bezaubernd und faszinierend erlebt haben. Am Ende haben sie das fertige Buch auch gekauft – mehr als eine Erinnerung an das Erlebnis, wie man zB ein T-Shirt nach einem Rockkonzert kauft.

Während des Prozesses, meinte Hartmann, hätte sie sich wie eine klassische Geschichtenerzählerin vor Publikum und nicht wie eine einsame Autorin gefühlt.

Was will ich damit sagen:

Unser bisheriges Verständnis von Kunst und Kultur, also das fertige Werk, wird sich durch die Digitalisierung verändern. Denn auch vor der ersten Veröffentlichung (also bevor ein „fertiges“ Ergebnis zustande gekommen ist) läuft ein Prozess ab, der sich – wie bei der Software-Entwicklung – als Abfolge von Versionen begreifen lässt, und durch die Digitalisierung ist es technisch möglich geworden, ihn **ebenfalls transparent zu machen.**

Kunst und Kultur wird also zu einem Erlebnis, wo ich als RezipientIn die Möglichkeit bekomme, an den unterschiedlichsten Prozessen teilzuhaben, bevor das Werk endgültig fertig ist.

Dafür brauchen wir einen breiten Kulturbegriff, der es möglich macht das Prozesshafte von Kunst und Kultur zu integrieren.

Einen breiten Kulturbegriff brauchen wir jedoch auch aus einem anderen Grund, früher war ein Künstler jemand, der alleine in seinen Räumlichkeiten gesessen ist und auf die geniale Eingebung gewartet hat und diese dann umgesetzt hat, auf welche Art und Weise auch immer.

Heutzutage gibt es aber im Internet eine Vielzahl von Möglichkeiten kreativ tätig zu sein. Das heißt, der Rezipient wird zum Produzenten kreativer Inhalte, das geht von selbst produzierten Fotos und Filmen, zu Blogs und Geschichten bis hin zur Musik.

Wenn es gelingt, Menschen zu dieser Form der Interaktion zu bekommen, entsteht natürlich auch ein Raum für neue Vergütungs-Modelle, auf die ich später noch kommen werde.

2. Die Digitalisierung und das Internet verändert die Art der Produktion von Kunst und Kultur.

Der zweite Punkt, also die Veränderung der Produktion von Kunst und Kultur hängt natürlich ganz eng mit dem ersten Punkt, dem neuen Verständnis von Kunst und Kultur zusammen.

Am Anfang war die Produktion eines Filmes eine sehr Aufwendige – ich behaupte nicht, dass es dies heute nicht auch noch ist - aber heute ist es möglich, mit ganz einfachen Mitteln ebenfalls schon sehr gute Filme zu produzieren. Aber lassen sie mich das näher erklären:

Alleine die Ausrüstung und nehmen wir nur eine Kamera her, kostet ein Vermögen und das damit „Umgehen“ ist auch nicht einfach.

Einen Film zu drehen ist einfach ein langwieriges und kostspieliges Projekt.

Durch die Digitalisierung wird uns jetzt aber eine neue Art der Produktion von Kunst und Kultur ermöglicht.

Der koreanische Kult-Regisseur Park Chan-Wook zum Beispiel hat bereits 2011 mit einem 30minütigen Horrorkurzfilm, gedreht nur mit dem iPhone 4, den Goldenen Bären auf der Berlinale gewonnen.

Und heute ist es eigentlich jedem möglich mit einem Telefon ein Video zu drehen und kann dieses problemlos auf YouTube Kanälen oder zB Periscope (so wie wir das heute machen) präsentieren.

Oder ein anderes Beispiel: Der Künstler Raphael Bastide hat mit Hilfe von Github, das ist ein Webbasierter Hosting-Dienst, sein Kunstwerk „1962“ gestaltet. Das heißt, jeder kann Veränderungen an einem Quelltext vornehmen, durch den „1962“ definiert wird, und die digitalen Bearbeitungen werden dann auf das real ausgestellte Kunstwerk übertragen.

Und wenn wir zurück gehen zu dem oben genannten Beispiel des „Naked Writer“, dann war es doch bisher so, dass der Autor die Autorin alleine und einsam an einem Buch geschrieben hat. Und erst nach dem Schreiben zum Beispiel auf Facebook den einen oder anderen Textteil aus dem Buch veröffentlicht hat, bevor das Gesamtwerk, also das Buch, offiziell am Markt erschienen ist. Heute ist es möglich, wie das Beispiel „Naked Writer“ zeigt, die Art der Produktion so zu verändern, dass der Rezipient, die Rezipientin von Anfang an das Erlebnis des Schreibens mitverfolgen, miterleben kann.

Die Idee von Dirk von Gehlen, Kultur als Software und damit als Version zu denken, setzt die Einsicht voraus, dass es die Daten sind, auf die es ankommt – und nicht die Träger, mit deren Hilfe man sie bisher transportieren musste.

Durch die Lösung vom Träger werden die Daten leicht, flüssig und beweglich.

Das bedeutet also, Kultur wird durch die Digitalisierung vom Datenträger gelöst, dadurch beweglicher und am Ende flüssig. Der Entstehungsprozess kann nachvollzogen werden. Und bedeutet

außerdem, wenn man Kultur als Software versteht, sie modular zu denken, d.h. als das Zusammenspiel einzelner Komponenten, die (re)kombinierbar sind und unterschiedliche Verbindungen eingehen können.

Software kennt keine Originale mehr, denn Kopien und Originale sind unterscheidbar.

Software entwickelt sich: ein Programm wird in einer ersten Variante publiziert, durch Updates ständig verändert und verbessert und ist schließlich in immer neuen Versionen verfügbar.

Wo immer Menschen Computer einsetzen, um Musik zu machen, Texte zu verfassen oder Filme herzustellen, kurz: Kultur zu erzeugen, gehen sie mit sich häufig ändernden Informationen um. Und wo das Tonstudio nicht mehr nur einzig für die am Ort anwesenden Personen geöffnet ist, wo der Text nicht mehr einzig für diejenigen einsehbar ist, der sich über das Papier beugt, kann Kulturproduktion zu einem Gemeinschaftsprojekt werden.

Bei Software ist die Idee eines Updates selbstverständlich, bei Songs, Texten, Bildern ist sie eher ungewöhnlich.

Musik wird in Cover- und Remix-Versionen verbreitet, Textstellen, Liedsequenzen oder Filmszenen können im weitesten Sinne gesampelt werden und die Referenzkultur des Netzes hält sie in Bewegung.

Die Digitalisierung bedeutet also, im Gegensatz zu offline, ständig in einem Dialog mit den RezipientInnen zu stehen. Und die RezipientInnen erleben einerseits auch mit, wie das Ergebnis vor ihren Augen entsteht, und schon dieses Erlebnis selbst hat einen Wert für sich. Und andererseits können die RezipientInnen die Qualität des Ergebnisses erst dann wirklich beurteilen, wenn sie nachvollziehen können, auf welche Weise es entstanden ist. Und da wären wir wieder bei der Vergütung - aber darauf komme ich später noch zurück.

3. Die Digitalisierung und das Internet ändert, wie Kunst und Kultur vertrieben wird.

Auch die Art und Weise wie Kunst vertrieben wird erfährt natürlich große Veränderungen durch das Internet. Auch wenn ich persönlich meinen Plattenspieler heiß liebe, werden Plattengeschäfte abgelöst durch Internetstores und Streaming-Plattformen. Bücher erscheinen nicht mehr nur auf Papier, sondern stehen mitunter zum download im Internet bereit. Um den neuesten Film zu sehen, muss man nicht mehr ins Kino gehen, sondern aktiviert ganz einfach seinen Netflix Account.

Auch die Bewerbung von neuen Filmen, CDs und Co findet vielfach im Internet statt und auch hier gilt: je mehr ich vom Entstehungsprozess mitgeben kann, um so interessanter für die RezipientInnen.

Diese Umbrüche bedeuten vor allem auch große Herausforderungen für die Entlohnung kreativen Schaffens. Worauf ich später noch genauer zu sprechen komme.

4. Die Digitalisierung und das Internet ändert, wie an Kunst und Kultur partizipiert wird.

Dieser Punkt hängt ganz eng mit dem zweiten Punkt, also die Art der Produktion von Kunst und Kultur zusammen. Dort habe ich schon aufgeführt, wie die Digitalisierung die Produktion von Kunst und

Kultur zum Erlebnis werden lässt und wie man dadurch als RezipientIn bereits im Entstehungsprozess partizipieren kann.

Gesellschaftlich lassen sich die Potenziale der Digitalisierung aber nur entfalten, wenn wir eine inklusive digitale Gesellschaft gestalten, an der alle teilhaben können. Die Spaltung, die heute jene, die online sind, von denen, die nicht online sind, trennt, verläuft nicht nur zwischen Alt und Jung, sondern mitten durch unsere Gesellschaft. Diese Spaltung müssen wir überwinden. Dazu gilt es sicherzustellen, dass alle Bürgerinnen und Bürger Zugang zu einem schnellen Netz erhalten und einen guten Umgang mit digitalen Technologien erlernen.

Und hier sind wir auch schon bei den ersten Rahmenbedingungen, die die Politik setzen muss. Um einen niederschweligen Zugang und eine leistbare Basistechnologie für alle Menschen gewährleisten zu können, sind **weitere Investitionen in den Infrastrukturausbau der Breitband- und Glasfasernetze notwendig**. Wo aufgrund von geografischen Gegebenheiten keine Internetversorgung gegeben ist, muss die öffentliche Hand mittels struktureller Eingriffe und Regulierungen versuchen, die Chancengleichheit selbsttragend und nachhaltig herzustellen.

Es ist aber auch notwendig die **Medienerziehung** in den Schulen auszubauen. Ja, in den schulischen Lehr- und Bildungsplänen muss die Vermittlung von Medienkompetenz verpflichtend und fächerübergreifend verankert werden. Medienpädagogik muss auch in der LehrerInnenaus- und -weiterbildung und insgesamt im gesamten Aus- und Weiterbildungsbereich stärker berücksichtigt werden.

Internetdienste funktionieren grenzüberschreitend, deshalb braucht es eine europäische Regelung. Hier muss der europäische digitale Binnenmarkt ansetzen und die **Netzneutralität gesetzlich verankert** werden. Wir sind gegen die Einführung von Spezialdiensten im Internet und für die Sicherung der Netzneutralität.

Also Medienerziehung, Breitbandausbau und Netzneutralität sind eine grundlegende Voraussetzung in einer Welt, in der die Digitalisierung die Gesellschaft grundlegend verändern wird. Nur unter diesen Voraussetzungen wird es möglich sein, die digitale Kluft zwischen Jung und Alt, zwischen Stadt und Land zu schließen und allen Menschen die gleiche Möglichkeit der Partizipation an Kunst und Kultur zu ermöglichen.

5. Die Digitalisierung und das Internet verändert die Art und Weise, wie aus kreativer Tätigkeit Einkommen generiert werden kann.

Und jetzt bin ich auch endlich bei dem Punkt, den ich oben schon mehrmals kurz angesprochen habe. Wie kann aus kreativer Tätigkeit Einkommen generiert werden?

Gerade für den Medienbereich und für Kreative stellt der wirtschaftliche Strukturwandel durch neue Geschäftsformen im Internet eine besondere Herausforderung dar.

Alte Geschäftsmodelle und damit auch die Einkommen aus diesen Bereichen brechen weg und bringen sowohl traditionelle Betriebe wie beispielsweise Verlage oder Plattenlabels wie auch Kreative in finanziell schwierige und teilweise existenzbedrohende Situationen. Bisher ist es noch nicht gelungen, durch neue Geschäftsmodelle im Internet den Verlust an Einkommen zu kompensieren. Hier ist es Aufgabe der Sozialdemokratie darauf zu achten, dass vor allem

auch bei neuen Geschäftsmodellen die Kreativen angemessen an den Einnahmen beteiligt werden.

Wir erleben gerade einen Strukturwandel in der Medienlandschaft. Haben wir uns vor einigen Jahren noch überlegt, ob sich e-paper Zeitungen überhaupt durchsetzen werden, müssen wir uns heute überlegen, wie kommuniziere ich meine Informationen, Nachrichten oder Ereignisse so interessant in einer Welt, wo Periscope, Facebook, Instagram und Co in Echtzeit die Nachrichten um die Welt schicken können.

Ja, die Grenzen zwischen Presse, Rundfunk und internetbasierten Medien sind in Auflösung begriffen. Multimediale Angebote treten zunehmend an die Stelle klassischer Print- und Rundfunkangebote. Österreichische Medien stehen einer internationalen Konkurrenz vor allem von Großkonzernen gegenüber. Dadurch werden Medieninhalte, insbesondere Qualitätsjournalismus, immer schwerer über Werbung finanzierbar. Gerade jedoch in der modernen Informationsgesellschaft braucht Demokratie Öffentlichkeit.

Vor dem Sommer haben wir im Parlament eine Novelle des Urheberrechts beschlossen. Aber wie ich damals schon gesagt habe, so sage ich es auch heute: Diese Novelle konnte nur ein Zwischenschritt sein und die Diskussion über die Anpassung des Urheberrechts an das Internet-Zeitalter wird weitergehen und muss aus den oben genannten Gründen auch ganz klar weiter gehen.

Ich gebe ganz offen zu, dass ich andere Modelle der Vergütung, wie zb eine Abgabe auf den Internetzugang oder eine Haushaltsabgabe verbunden mit klaren Rechten für die KonsumentInnen für zukunftsweisender gehalten hätte, als die von

uns beschlossene Festplattenabgabe. Mit diesem Modell hängen wir wieder einmal der Zeit nach.

Fakt ist aber auch, dass die Festplattenabgabe ja bereits seit Jahren eingehoben wird und auch europaweit Standard ist. Und wir mit großer Verspätung – die Diskussion wurde ja auf allen Ebenen sehr emotional geführt – endlich etwas zum Gesetz gemacht haben, was schon seit Jahren überfällig war.

Es gab auch von Seiten der KünstlerInnen starke Bestrebungen diese endlich umzusetzen, sodass ich mich davon überzeugen lassen habe, dass die Speichermedienabgabe – ganz sicher nur als Zwischenschritt – für jetzt, die sinnvollste Lösung ist.

Aber es gibt noch viel zu tun:

Politik muss sich mit Umbrüchen in bestimmten Branchen (Film, Musik, Medien...) auseinandersetzen und gemeinsam mit den KünstlerInnen die Rahmenbedingungen anpassen.

Und da spreche ich zu allererst von einem starken Urhebervertragsrecht, das für die KünstlerInnen eigentlich von viel zentralerer Bedeutung ist, als die Festplattenabgabe.

Man darf aber, wenn es um das Einkommen der Künstlerinnen und Künstler geht auch nicht die Rolle des ORF vergessen. Der ORF nimmt durch den öffentlichen Kunst- und Kulturauftrag eine Zentrale Rolle ein, wenn es um die Kunst & Kultur in Österreich geht. Denn ja, es ist eben schon essentiell und hat eine unmittelbare Auswirkung

auf die österreichische Musikwirtschaft, wenn auf Ö3 16 % und nicht nur die peinlichen 4 % österreichische Musik gespielt wird.

Und es hat eben auch eine Auswirkung auf die österreichische Filmwirtschaft, ob 70 Millionen Euro oder wie ab 2016 rund 100 Millionen Euro jährlich von Seiten des ORF in die Filmwirtschaft investiert wird.

Lassen Sie mich aber noch einmal auf die neue Vielfalt der Medien zurückkommen. Einerseits herrscht unter den KonsumentInnen die Selbstverständlichkeit alles was ich im Netz bekomme, muss gratis sein, darf also nichts kosten. Wieso soll ich für Musik zahlen, wenn ich es mir über YouTube sowieso gratis anhören kann? Ist nur eines der Argumente, das ich und höchstwahrscheinlich auch sehr viele von Ihnen zu hören bekomme, wenn ich über Vergütung zu sprechen beginne.

Ja und ganz sicher muss man hier auch die Plattform-Betreiber von YouTube und Co in die Pflicht nehmen. Man muss darüber diskutieren, ob nicht auch im Internet Pauschalvergütungen möglich sind.

Es gilt also, diesen Spagat, zwischen Selbstverständlichkeit und Anerkennung des Wertes, zu schließen.

Eben einerseits die notwendigen Rahmenbedingungen von Seiten der Politik setzen und andererseits muss sich Kunst & Kultur bzw. müssen sich die KünstlerInnen auch mit neuen Modellen auseinandersetzen.

Ein Punkt, der mir hier noch wichtig ist, den ich aber zum Schluss nur kurz „anreißen“ möchte, ist die Notwendigkeit einer

Medienförderung, die die digitalen Medien miteinschließt. Gerade in einer modernen Informationsgesellschaft braucht Demokratie Öffentlichkeit, daher müssen wir vor allem Qualitätsjournalismus adäquat unterstützen und hier auch die neuen Möglichkeiten des Internets mitdenken.

Abschließend möchte ich noch einmal zusammenfassen, in welchen Bereichen der Kultur- und Medienpolitik ich besondere Herausforderungen sehen:

Wir brauchen einen breiten Kulturbegriff, um neue Kulturtechniken und das Prozesshafte von Kunst und Kultur besser erfassen zu können.

Wir brauchen Regulierungsmodelle, die neue und vielfältige kreative Ausdrucksformen ermöglichen und gleichzeitig bei kommerzieller Nutzung derartiger Inhalte eine angemessene Vergütung von Kulturschaffenden sicherstellen.

Aber eines ist auch klar: Politik kann bestimmte Entwicklungen nicht abdrehen, das Internet kann nicht mehr in die Flasche zurückgestopft werden. Wir müssen uns damit auseinandersetzen und darauf reagieren.

Politik muss Strukturwandel begleiten: Anpassung der Presseförderung und Förderung von Qualitätsjournalismus, neue Fördermöglichkeiten und neue Geschäftsmodelle müssen auf Gerechtigkeit überprüft werden: Werden KünstlerInnen angemessen beteiligt?

Und natürlich abschließend: Die Rahmenbedingungen für Partizipation im Internet müssen gestaltet werden: Von Netzneutralität, über Breitbandausbau bis Medienerziehung.