

Analyse der Umsetzung der UNESCO-Konvention über den Schutz und die Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen im digitalen Umfeld

Grundüberlegungen und Anregungen zur Errichtung einer Nationalen Roadmap

Am 6. Oktober 2021 beauftragte die österr. UNESCO-Kommission Dr.ⁱⁿ Laura Wiesböck mit der Erstellung einer Analyse der Umsetzung der UNESCO-Konvention über den Schutz und die Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen im digitalen Umfeld anhand der

- Analyse und Kommentierung österreichischer Maßnahmen bzw. Umsetzungsschritte zu den Zielbereichen 1-5 der Open Roadmap
- Analyse und Kommentierung von Maßnahmen der Umsetzung in Kanada, Korea und Deutschland sowie Aufbereitung für den Österreichischen Kontext

Dieser Bericht enthält die Ergebnisse dieser Analysen in Schriftform. Die 20 Aktivitätsfelder der Open Roadmap dienen dabei als Benchmark für bereits laufende und zukünftig überlegenswerte österreichische Entwicklungen, Initiativen und Aktivitäten. Die Ergebnisse sind in Summe geeignet als Ansatz für eine National Roadmap im Sinne der UNESCO-Konvention.

Das Inhaltsverzeichnis am Ende des Dokuments enthält wörtlich die deutsche Übersetzung der Open Roadmap, in übersichtlicher Fließtextform.

Die Originalzitate sind in der ursprünglichen Sprache angeführt (nicht übersetzt).

Autorin: Dr.ⁱⁿ Laura Wiesböck

Zeitliche Meilensteine und relevante Dokumente

- 2005** Die UNESCO beschließt die „Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions“.
- 2006** Am 18. Dezember 2006 **tritt Österreich** der „UNESCO-Konvention über den Schutz und die Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen“ bei.
- 2015** The fifth session of the Conference of Parties (June 2015) established a list of priorities, identifying several areas of action to implement the Convention in the digital age.
- 2013-2017** Diskussionen in den UNESCO-Gremien: Die kulturelle **Diversität im Digitalen Umfeld** wird immer wichtiger und sollte eigens behandelt werden.
- 2017** Adoption of **Operational Guidelines** on the Implementation of the Convention in the Digital Environment (6. Vertragsparteienkonferenz).
- 2019** „**Open Roadmap** for the implementation of the operational guidelines to promote the diversity of cultural expressions in the digital environment“ (7. Vertragsparteienkonferenz).
- 2019** Die Vertragsparteien sollen **National Roadmaps** erstellen und übermitteln, zusammen mit Best Practice Beispielen.
- 2021** **3 Länder** haben National Roadmaps übermittelt.
Die 8. Vertragsparteienkonferenz am 4. Juni 2021 wählt die österreichische UNESCO-Botschafterin¹ Claudia Reinprecht zur Vorsitzenden der Konferenz. Die Konferenz ermuntert **alle Vertragsparteien, eine National Roadmap zu erstellen** und an das Sekretariat zu berichten.
- 2021** Am 6. Oktober 2021 erfolgte der Auftrag der Österreichischen UNESCO-Kommission an Dr.ⁱⁿ Laura Wiesböck zur Erstellung einer Analyse der Umsetzung der UNESCO-Konvention über den Schutz und die Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen im digitalen Umfeld.
- Am 29. November 2021 wird der ggstl Bericht abgeliefert.
- Am 14. Dezember 2021 werden die Hauptergebnisse in einem Online Workshop präsentiert.

¹Ambassador at Permanent Delegation of Austria to UNESCO

Operational Guidelines

In der Vorlage zur Beschlussfassung in der 6. Vertragsparteienkonferenz werden die Durchführungsrichtlinien (operational guidelines) im Abschnitt „Allgemeine Erwägungen“ so beschrieben:

„These guidelines provide a strategic framework for understanding, interpreting and implementing the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions in **a digital environment where cultural goods and services are created, produced, distributed, disseminated, consumed and/or stored electronically**. These goods and services transmit cultural expressions through, for example, a computer program, a network, a text, a video, an image or an audio recording and are distributed through constantly evolving digitally-encoded platforms. [...] **These guidelines primarily address public authorities**. Non-governmental organizations, cultural and creative industries from the public and private sectors, including global digital platforms, Internet service providers (ISP) and other actors in the digital environment, are also encouraged to follow them.“

Open Roadmap for the Implementation in the Digital Environment

Die UNESCO präsentiert auf ihrer Website² die Publikation Open Roadmap als einen Fahrplan von Referenz- und Benchmark-Aktivitäten, entlang derer die Vertragsparteien ihre eigenen nationalen „Fahrpläne“ erstellen sollen:

„The Open Roadmap is **a tool to help Parties** to the 2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions **meet the challenges and seize the opportunities offered by the digital environment**. Following the unanimous adoption of Operational Guidelines on the Implementation of the Convention in the Digital Environment in 2017, the Secretariat developed this flexible framework that offers a range of possibilities to promote and protect the diversity of cultural expressions in the digital environment. The Open Roadmap suggests clear expected results and **concrete reference activities** to protect the means of creation, production, dissemination, access, and exchange of cultural goods and services in the face of rapid technological changes. Parties are invited to take ownership of the Open Roadmap and to adapt it according to their needs, resources and priorities.“

² Details siehe: <https://en.unesco.org/creativity/publications/open-roadmap-implementation-2005-convention>

National Roadmaps developed by Parties.

In der 8. Sitzung vom 1. – 4. Juni 2021 wurden die bis dahin im UNESO-Sekretariat eingelangten National Roadmaps und Teilberichte der Vertragsparteien vorgestellt und besprochen: Conference of Parties to the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions. DCE/21/8.CP/INF.10.

Die Open Roadmap als Rahmen für die National Roadmaps

DIE VERTRAGSPARTEIEN FÖRDERN DIE VIELFALT KULTURELLER AUSDRUCKSFORMEN IM DIGITALEN UMFELD

	1	2	3	4	5	
ZIELE DER KONVENTION	Rechtliche Rahmenbedingungen, Kulturpolitiken und Maßnahmen werden verabschiedet bzw. überarbeitet, um den Herausforderungen des digitalen Umfelds informiert und partizipativ zu begegnen	Politiken und Maßnahmen unterstützen digitale Kreativität, Unternehmen und Märkte, um ein vielfältiges digitales Ökosystem zu sichern	Internationale Abkommen fördern den ausgewogenen Austausch kultureller Güter und Dienstleistungen und die Gleichstellung von Ländern im digitalen Umfeld	Digitale Bildung, Fertigkeiten und Kompetenzen werden gestärkt	Menschenrechte und Grundfreiheiten werden im digitalen Umfeld gefördert	
AKTIVITÄTEN	<p>1.1 Umfassendes Mapping des digitalen Kultur- und Kreativsektors erstellen</p> <p>1.2 Nationale Arbeitsgruppen bilden mit Regierungsvertreter*innen, privaten und zivilgesellschaftlichen Organisationen (einschließlich Frauen- und Jugendorganisationen) und landesweite Konsultationen durchführen</p> <p>1.3 Interministerielle Koordinierungsmechanismen einrichten zur Kontrolle der Auswirkungen rechtlicher Rahmenbedingungen, der Kulturpolitiken und sektorspezifischer Strategien</p> <p>1.4 Rechtliche Rahmenbedingungen, kulturpolitische und sektorspezifische Strategien sowie Aktionspläne zur Unterstützung des Kultur- und Kreativsektors im digitalen Umfeld schaffen, überarbeiten oder umsetzen</p>	<p>2.1 Studien und Datenerhebungen durchführen über die Rückverfolgbarkeit verschiedener kreativer Ausdrucksformen und ihrer Zugänglichkeit, zur fairen Entlohnung der Urheber*innen im digitalen Umfeld und zur Verwendung von Metadaten in verschiedenen kreativen Sektoren</p> <p>2.2 Räume für digitale Kreativität und Innovation schaffen, die künstlerische Experimente und Zusammenarbeit ermöglichen</p> <p>2.3 Finanzielle oder andere Formen der Unterstützung für kleine und mittlere Unternehmen sowie Unternehmer*innen bereitstellen, die im digitalen Kultur- oder Kreativbereich tätig sind</p> <p>2.4 Richtlinien, Politiken und Maßnahmen einführen zur Sicherstellung der Auffindbarkeit lokaler und vielfältiger kultureller Inhalte, der fairen Vergütung von Urheber*innen und einer größeren Transparenz bei der Verwendung von Algorithmen</p>	<p>3.1 Prüfen der Bestimmungen von Handelsabkommen, die sich auf den kulturellen und kreativen Sektor im digitalen Umfeld auswirken</p> <p>3.2 Arbeitsgruppen einrichten mit Vertreter*innen für Kultur, geistiges Eigentum, Handel, Entwicklung, Technologie und Innovation in zuständigen Behörden</p> <p>3.3 Abkommen über Koproduktionen und einen gemeinsamen Vertrieb zur Verbesserung des Handels mit kulturellen Gütern und Dienstleistungen im digitalen Umfeld abschließen</p> <p>3.4 Kulturelle Klauseln aushandeln zur Anerkennung des dualen Charakters von kulturellen Gütern und Dienstleistungen in Handels- und Investitionsabkommen über E-Commerce und digitale Produkte</p>	<p>4.1 Prüfen und Identifizieren spezifischer digitaler Kompetenzlücken im Kultur- und Kreativsektor</p> <p>4.2 Ausbildungsprogramme einrichten zur Stärkung der digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen im kulturellen und kreativen Sektor, um die Teilhabe an sich kontinuierlich verändernden kulturellen Wertschöpfungsketten sicherzustellen</p> <p>4.3 Kultur- und Medieninstitutionen unterstützen, damit diese zu Lernräumen werden, in denen die Öffentlichkeit durch schöpferische Tätigkeit und Experimentieren digitale Fertigkeiten und Kompetenzen erwerben kann</p> <p>4.4 Konzipieren und Umsetzen von Programmen zur kulturellen Zusammenarbeit, die digitale Fertigkeiten und Kompetenzen unterstützen</p>	<p>5.1 Erheben und Auswerten von Daten zur Erwerbstätigkeit von Frauen im digitalen Kultur- und Kreativsektor für eine informierte und grundlagengestützte Politikgestaltung</p> <p>5.2 Maßnahmen zur Förderung von Frauen und Mädchen entwickeln, um eine aktive Teilhabe und gleiche Chancen bei der Arbeit im digitalen Kultur- und Kreativsektor sicherzustellen</p> <p>5.3 Anlaufstellen einrichten für das Melden und die Dokumentation von Verstößen gegen künstlerische Freiheitsrechte im digitalen Umfeld</p> <p>5.4 Rechtsvorschriften entwickeln bzw. überarbeiten zur Bekämpfung von Belästigung, Trolling und gezielter Angriffen im Internet, insbesondere gegen Künstlerinnen auf digitalen Plattformen</p>	
ERGEBNISSE	NACHHALTIGE SYSTEME DER GOVERNANCE IM KULTURBEREICH UNTERSTÜTZEN		EINEN AUSGEWOGENEN AUSTAUSCH AN KULTURELLEN GÜTERN UND DIENSTLEISTUNGEN ERREICHEN UND DIE MOBILITÄT VON KUNST- UND KULTURSCHAFFENDEN STEIGERN	KULTUR IN RAHMENPLÄNE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG INTEGRIEREN	MENSCHENRECHTE UND GRUNDFREIHEITEN FÖRDERN	
SDG 2030	 4. QUALITÄT DER BILDUNG	 8. DEZENT ARBEIT UND WIRTSCHAFTLICHES WACHSTUM	 16. FRIEDEN, GERECHTIGKEIT UND STARKE INSTITUTIONEN	 17. PARTNER-SCHAFTEN FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG	 5. GLEICHBEREITHEIT	 10. VERMINDERTE UNGLEICHHEITEN

The open road map proposes 20 benchmark activities as examples that could be implemented by Parties in two to three years. In the development of their national road map, Parties shall be guided by the following methodology:

- First, undertake a mapping, audit and/or analysis to identify the needs and challenges of cultural and creative industries in the digital environment;
- second, establish a multi-stakeholder and multisectoral team and hold consultations at the national level and/or other levels (state, regional, local, etc.);
- third, strengthen the human and institutional capacities of professionals working in the digital environment as a transversal exercise;
- fourth, develop and review regulations, measures, and strategies to implement the Convention in the digital environment.

Die 20 Benchmark-Aktivitäten verteilen sich auf die 5 Ziele der digitalen Roadmap und je 4 Aktivitätsfelder. Das ergibt den UNESCO-Berichtsrahmen für die National Roadmaps.

Zwischen der 7. Sitzung der Konferenz der Vertragsparteien im Juni 2019 und der 8. Sitzung im Juni 2021 haben 3 Länder eine National Roadmap übermittelt: Kanada, Deutschland und Südkorea. Eigentlich handelt es sich um 4 National Roadmaps, da die kanadische Provinz Québec gesondert eine eigene erstellt hat. Alle 4 Dokumente folgen dem UNESCO Berichtsrahmen mit der Gliederung in 20 Benchmark-Aktivitätsfelder, Kanada und Québec in der Tabellenform der Open Roadmap.

Zur inhaltlichen Ausrichtung der Roadmap-Maßnahmen

Schutz und Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen sind erforderlich, um der stetig zunehmenden Gefährdung der Vielfalt im Zuge der Digitalen Transformation der Wirtschaft und Gesellschaft zu begegnen. Die UNESCO nennt als **größte Herausforderungen für Schutz und Förderung der Vielfalt** im digitalen Umfeld die folgenden Themen:

- **Marktkonzentration**

Global tätige Digitalkonzerne haben sich am Markt durchgesetzt und üben ihre monopolistische Stellung zum Nachteil der Konsument*innen aus (in Form der sogenannten „Monopolistenrente“, einer zusätzlichen Gewinnmarge wegen mangelnder oder fehlender Konkurrenz) und der Vielfalt (in Form von Produktstandardisierungen, z.B. eine Handvoll Betriebssysteme für weltweit Milliarden von Smartphones, sowie durch Marktanteilsmaximierung und wettbewerbsbeschränkende Unternehmenspolitiken).

Den Strategien globaler Akteure kann kaum auf nationaler Ebene wirkungsvoll begegnet werden, das muss vielmehr auf der Ebene von Global Playern behandelt werden, wie der EU. Siehe dazu das Digital Services Act package³ der Europäischen Union, das als Teil der Wettbewerbspolitik der EU u.a. zwei Verordnungen (im Entwurf vorliegend) enthält, die Verordnung über digitale Services und die Verordnung über digitale Märkte⁴; beide sollen noch im ersten Halbjahr 2022 unter französischem Vorsitz beschlossen werden. Beide sind dann (als EU-Verordnungen) ohne nationale Umsetzung direkt anwendbar im gesamten Binnenmarkt. Siehe dazu auch ganz konkret Google gegen EU⁵.

- **Fehlende Statistiken**

Während die privaten (Unternehmens-)Sammlungen privater Daten extrem schnell zunehmen, fehlen oft statistische Daten und Fakten zum digitalen kreativen Ökosystem, u.a. für besser informierte Politikentscheidungen. Die vorhandenen öffentlichen Übersichts- und Analysedatenbestände sind weder sehr aktuell noch besonders konsistent, da sie aus verschiedenen heterogenen Verwaltungsebenen, Regionen und Kultursektoren zusammengetragen werden müssen.

- **Unfaire Vergütung**

Kunst- und Kulturakteur*innen werden als Rechteinhaber*innen für die Verbreitung digitaler Inhalte häufig unfair vergütet. Die große Menge online verfügbarer kreativer Inhalte und deren Nutzung und Erlöse kommen oft kaum bis gar nicht den ursprünglichen Kreativen zu Gute. Die Distribution und vor allem der „Vertrieb“ kreativer digitaler Erzeugnisse (beginnend mit Musik, Fotos, Bilder, Texte, Designs und Content-Ideen) erfolgt meist nicht direkt von Produzierenden zu Konsumierenden, sondern vermittelt durch professionelle und kommerzielle privatwirtschaftliche Plattformen, Broker, eMarkets und ähnliche Marktintermediäre, für die die Vergütungen der Künstler*innen zu ertragsmindernden Kosten werden.⁶

³ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package>

⁴ Gesetz über digitale Märkte (Digital Markets Act der EU).

Vorschlag für eine Verordnung über bestreitbare und faire Märkte im digitalen Sektor. Europäische Kommission. Brüssel, Dezember 2020.

Der Gesetzesentwurf ist Teil der Digitalstrategie der Europäischen Union. Mit diesem „Digital Markets Act“ soll der Monopolisierung auf den digitalen Märkten entgegengetreten werden, soll der Marktzugang offengehalten und der Wettbewerb vor den Monopolentwicklungen geschützt werden.

https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-markets-act-ensuring-fair-and-open-digital-markets_en

⁵ <https://www.sn.at/wirtschaft/welt/eu-gerichtsurteil-bestaetigt-milliarden-straefe-fuer-google-112201483>

⁶ Ein Beispiel dafür ist die Plattform DesignCrowd, die Mikroaufträge im globalen Wettbewerb an sogenannte ideenliefernde Clickworkers vergibt, von denen die meisten keinen Auftrag erhalten und daher auch kein Geld verdienen: <https://www.designcrowd.de/art-design>.

- **Künstliche Intelligenz**

KI schafft neue Realitäten, es geht nicht mehr um bloße „Automation“ des schon Vorhandenen, vielmehr werden mit neuen Methoden und neuen Daten ganz neue Handlungsspielräume eröffnet. Das beginnt beim Crowdsourcing von Ideen und Entwürfen, geht über Prozesssteuerung in der industriellen Fertigung und über intelligente Tools für die manuelle Produkterzeugung, über die Vernetzung individueller Kreativer auf kommerziellen Plattformen, bis zu immersiven Vertriebsmethoden und verhaltensanalytischen Marktsondierungen. Wird dieses Feld vollständig globalen Digitalmonopolisten überlassen, läuft auch der Kultursektor Gefahr, gänzlich von deren Interessen geleitet zu werden.

Auf diese Herausforderungen sollten die Maßnahmen der jeweiligen National Roadmaps ausgerichtet werden, um deren Wirkmächtigkeit zu optimieren. Dabei liegt es nahe, eine methodische und thematische Bündelung oder zumindest Clusterung auf die kritischen Erfolgsfaktoren anzustreben, d.h. einerseits auf konkrete Elemente des heterogenen Kultursektors⁷ als Ansatzpunkte für konkrete Maßnahmen und andererseits auf Themenschwerpunkte für die inhaltliche Ausrichtung.

Als **thematische Schwerpunkte** für die Vermeidung oder Reduktion künftiger Gefährdung der kulturellen digitalen Vielfalt und daher auch **Ansatzpunkte für deren Schutz und Förderung** bieten sich demnach – und nach einer Durchsicht der 4 Roadmaps – folgende an:

- **Management der Metadaten, koordinativ, kollaborativ, kooperativ:**

koordinativ, damit z.B. die vielen dezentralen kulturschaffenden Einrichtungen ihren Content, bzw. ihre Kulturgüter in abgestimmter suchmaschinenaffiner Form beschreiben, damit die Vielfalt sichtbar und auffindbar gemacht werden kann, kollaborativ, weil es keine zentrale „Macht“ dafür gibt und daher die Akteur*innen selbst aktiv aufeinander zugehen müssen, und kooperativ, weil sie diese Zusammenarbeit nicht nur vereinzelt, sondern systematisch und dauerhaft betreiben müssen.

Das **Ministère de la Culture et des Communications von Québec** hat z.B. in seinem Plan culturel numérique du Québec (PCNQ) einen Schwerpunkt auf Metadatenmanagement mit mehreren Maßnahmen (hier unter 2.1 und 4.2 angeführt) gesetzt – als Schlüsselkompetenz für die Sichtbarmachung (decouvrabilité) von digitalem kulturellem Content.⁸

⁷ Die Auswahl konkreter Elemente könnte von einem Vorschlag ausgehen, der in Kanada von einer Multi-Stakeholder Arbeitsgruppe mit einschlägigen Expert*innen (siehe dazu auch unter Punkt 1.2) entwickelt worden ist, in Form von 4 essenziellen Bereichen kreativer Prozesse und des Kultursektors:

- Creation, access and discoverability of diverse content online
- Fair remuneration and economic viability of content creators
- Promotion of diverse, pluralistic sources of news and information as well as resilience against disinformation and misinformation
- Transparency of the impacts of algorithmic treatments of online content

⁸ Details siehe: <https://www.youtube.com/watch?v=vYbYcirL75s>

- **Daten- und Informationsungleichgewicht zwischen privaten Digitalkonzernen und öffentlichem Sektor**

Globale Digitalkonzerne sammeln sehr große Mengen an Userdaten (überwiegend personenbezogene Daten), deren Kombination vor allem Informationen und Wissen ermöglichen, die die Betroffenen selbst nicht haben; und sie wissen auch nicht, dass jemand anderer sie hat (vgl. z.B. Amazons Kundendatenbestand oder Cambridge Analytics' Auswertungen von persönlicher Haltung, Einstellung, Präferenzen aus Social Media Plattformen). Die öffentliche Verwaltung hält insgesamt große Bestände an Bürger- und Bewohnerdaten, was die Interaktion der Personen mit dem Staat betrifft, jedoch sehr wenig bis kaum Struktur- und Übersichtsdaten, die als Faktenbasis für politische und Budgetentscheidungen geeignet sind.

Die **UNESCO** empfiehlt als allgemeine Grundlage für die gesamte Roadmap und methodisch ersten Schritt eine Analyse und Datenerhebung (First, undertake a mapping, audit and/or analysis to identify the needs and challenges of cultural and creative industries in the digital environment; siehe hier unter „Open Roadmap als Rahmen...“)

Beispiele hierfür sind: Die Maßnahme 111 des **Digitalen Kulturplans von Québec** – Mettre en place un plan d'action concernant les données sur les contenus culturels québécois – ist ein Ansatz in diese Richtung. Die **Deutsche UNESCO-Kommission** präsentierte im September 2021 im XIII. Deutschen Internet Governance Forum (IGFD) ein System von 130 Indikatoren, mit denen die aktuelle Lage des Internets auf Menschenrechte, Offenheit, Zugänglichkeit und Multiakteursbeteiligung hin geprüft und bewertet wird⁹.

- **Immersive Technologien, Anwendungen und Verbreitungsstrategien**

Immersive Anwendungen und immersive Technologien bringen nicht bloß die alten Nachrichten in neuem Gewand, sondern Nachrichten überhaupt (neue und alte) im Rahmen neuer Realitäten, virtueller oder erweiterter Realität. Diese neuen Qualitäten und Realitäten werden zuallererst auf wirtschaftlichen Märkten angewandt, um Konsum- und Kaufverhalten von Menschen zu beeinflussen und steuerbar zu machen, in der Folge auch dort, wo Kulturgüter Waren- und Dienstleistungscharakter haben, sowie schließlich auch im kulturellen Austausch als solchem.

Dazu ein Beispiel: Das **Ministry of Culture, Sports and Tourism von Südkorea** hat bereits 2019 einen multi-stakeholder 'Immersive Content Council' ins Leben gerufen, der öffentlichen Zugang zu 5G-basierten immersiven Content fördern und verbreiten soll, sowie Forschung und Entwicklung von immersiven Content-Techniken.

⁹ <https://www.wiegehtsdeminternet.de/>

Die Vorgangsweise zur Erstellung der National Roadmap wird im österreichischen 3. Staatenbericht¹⁰ als notwendigerweise kooperativ über alle Kultursektoren beschrieben:

„Monitoring the concrete impact of the Convention remains a challenge: most of the implemented measures are the result of different, interacting factors. However, as mentioned above, the Convention often functions as an effective tool to foster exchange across various fields and dimensions. Whilst cross-sectoral exchange is already taking place successfully in several areas, including cultural aspects in relevant fields of action often still poses challenges. Currently, activities aiming at the **creation of a national digital roadmap**, require such **intensified cross-sectoral exchange**, including a range of various relevant state, private and civil society stakeholders, in order to further the implementation of the Convention.“¹¹



¹⁰ 3. Österreichischer Staatenbericht. Bundesministerium für Kunst, Kultur, Öffentlicher Dienst und Sport, Bundesministerium für europäische und internationale Angelegenheiten und Österreichische UNESCO-Kommission, 2020. Dieser Bericht enthält einen Abschnitt zum digitalen Umfeld und einen koordinativen Ansatz zur Erstellung der National Roadmap. <https://www.unesco.at/publikationen>

¹¹ 3. Staatenbericht, S 64

Die Benchmark-Felder der Roadmap im Detail

Ziel 1

Rechtliche Rahmenbedingungen, Kulturpolitiken und Maßnahmen werden verabschiedet bzw. überarbeitet, um den Herausforderungen des digitalen Umfelds informiert und partizipativ zu begegnen

Dazu gibt das derzeit laufende Regierungsprogramm die Ziele vor, Österreich als innovative internationale Plattform für die Verschmelzung von Kunst, Kultur, Technologie und der digitalen Welt etablieren (RegProg S 36)¹².

Ein weiteres politisches Ziel ist ein „Nachhaltiger Schutz und Erhalt unseres kulturellen Erbes – Bekenntnis zur UNESCO-Konvention zur kulturellen Vielfalt und dem Schutz des immateriellen Kulturerbes“ (RegProg S 35).

1.1 Umfassendes Mapping des digitalen Kultur- und Kreativsektors erstellen

Zu diesem Zweck könnte Österreich eine **Contentdatenbasis erstellen**, im Sinne eines Mappings der Diversität des Kultursektors und als Grundlage für Wirksamkeitsüberlegungen zu den Förderungen, bezüglich Diversität vor allem - analog zu Québecs Contentdaten-Initiative und Aktionsplan, sowie Südkoreas Bericht über Contentstatistiken (Report on Content Industry Statistics Research).

Dazu thematisch verwandt ist das politische Ziel Transparente **Aufschlüsselung der Zuordnung der Fördermittel** nach Bundesländern und Gemeinden in den Kunst- und Kulturberichten (RegProg S 39).

Obwohl dies eher in Richtung Verwaltungsreform und eGovernment-Services geht, gibt es auch hier thematische Überlappungsbereiche: Förderabwicklung weiter digitalisieren und vereinfachen. Ansuchen und Abwicklung von **Förderungen nach dem One-Stop-Shop-Prinzip**. Synergien mit Förderabteilungen in den Bundesländern nutzen. Transparente Entscheidung und Förderabwicklung. (RegProg S 39). 1.2 Nationale Arbeitsgruppen bilden mit Regierungsvertreter*innen, privaten und zivilgesellschaftlichen Organisationen (einschließlich Frauen- und Jugendorganisationen) und landesweite Konsultationen durchführen

¹²Aus Verantwortung für Österreich. Regierungsprogramm 2020 – 2024. Wien 2020, Bundeskanzleramt.
<https://www.bundeskanzleramt.gv.at/bundeskanzleramt/die-bundesregierung/regierungsdokumente.html>

1.2 Nationale Arbeitsgruppen bilden mit Regierungsvertreter*innen, privaten und zivilgesellschaftlichen Organisationen (einschließlich Frauen- und Jugendorganisationen) und landesweite Konsultationen durchführen

Eine Arbeitsgruppe aus verschiedenen kulturellen Interessengruppen sollte **Leitlinien für das Verfügbarmachen** (mittels technischem Zugang und inhaltlicher Auffindbarkeit – „decouverabilité“) von vorhandenem kulturellem Content erstellen - bevorzugt in Anlehnung an die schon aktive kanadische Arbeitsgruppe; man könnte hier eventuell auch direkt bei der kanadischen Gruppe andocken oder gleich der Arbeitsgruppe beitreten: „The Multi-Stakeholder Working Group has been established and is comprised of representatives from governments (Canada, Australia, Finland, France, and Germany), the private sector (Google, Netflix, Deezer, and Vubble), civil society (Article19, International Federation of Coalitions for Cultural Diversity, the Society of Authors, Composers and Publishers of Music, and the Coalition française pour la diversité culturelle), and a parapublic institute (the European Audiovisual Observatory).“

Sowie eine Arbeitsgruppe in Korea: The **'Immersive Content Council'** was launched in April 2019 with private and public participation including the MCST, mobile carriers, content production and distribution companies, academia and the research sector aiming to expand public access to 5G-based immersive content. The Council discusses **nurturing immersive content businesses**, fostering creative talents who can merge content and technology, and research and development of immersive content technology.

Nach dem österreichischen Regierungsprogramm ist ein politisches Ziel die **Verbesserung der Koordination** zwischen Bund/Ländern/Gemeinden im Kunst- und Kulturbereich. Stärkung der regionalen und lokalen Förderung für Künstler*innen, die freie Szene und Kulturinitiativen, insbesondere mit überregionaler Bedeutung. (RegProg S 39).

1.3 Interministerielle Koordinierungsmechanismen einrichten zur Kontrolle der Auswirkungen rechtlicher Rahmenbedingungen, der Kulturpolitiken und sektorspezifischer Strategien

Die Grundlage koordinierter Vorgangsweisen ist in Österreichs Bundesregierung dadurch gegeben, dass die Kulturpolitikagenden im Kulturministerium angesiedelt sind.

Der 3. Staatenbericht Österreichs zeigt die Notwendigkeit einer Wirkungsmessung in der Koordination auf: „the inclusion of civil society actors also poses a challenge. Sustaining interest and active participation requires efforts (communication and capacity-building), in particular, regarding the difficulty to measure concrete impacts and to demonstrate short-term effects“¹³

Um Synergien auszuschöpfen, könnte hier ein kollaborativer Ansatz angedacht werden: durch Nutzbarmachung vorhandener Instrumente und Einrichtungen **der Wirkungsanalyse¹⁴ zur Kontrolle der Auswirkungen von Kulturpolitiken** und anderen Ressortpolitiken auf den Kultursektor - durch technische Controllingwerkzeuge, durch Politikreportingroutinen (wie die Wirkungsorientierte Folgenabschätzung) und durch Koordination der Akteur*innen aller darin aktiven Ressorts.

Die Einrichtung und das Arbeiten in Multi-stakeholder Arbeitsgruppen ist auf mehreren Verwaltungsebenen bereits konkret geplant und im Gange. So nennt das aktuelle Regierungsprogramm unter dem Abschnitt „Gestern – heute- morgen: Die richtigen Rahmenbedingungen für Kunst und Kultur in Österreich stärken“ als 1. Punkt: „Unterstützung durch **regelmäßigen Kultur-Dialog** bieten, den Austausch von in der Kunst und Kultur Tätigen und deren Interessenvertretungen mit Ministerien- und Ländervertreter*innen beleben“ RegProg S 37

Das Kulturministerium betont in seinem 3. Staatenbericht die grundlegende Wichtigkeit der cross-disziplinären Arbeitsweise (Siehe Zitat hier am Ende des Abschnitts „Zur inhaltlichen Ausrichtung der Roadmap-Maßnahmen“).

Die rezenteste derartige Arbeitsgruppe war die Klausurtagung Kulturelle Vielfalt 2021 der Österreichischen UNESCO-Kommission im Oktober 2021 in Graz.

In Deutschland gibt es dazu 5 politische Abstimmungsgremien auf Bundesebene: Digitalkabinettt, IT-Rat und IT-Planungsrat haben politische Steuerungsaufgaben. Digitalrat und Datenethikkommission sind beratend tätig.



¹³3. Staatenbericht Österreichs, S 65

¹⁴https://www.oeffentlicherdienst.gv.at/wirkungsorientierte_verwaltung/controllingstelle/index.html

1.4 Rechtliche Rahmenbedingungen, kulturpolitische und sektorspezifische Strategien sowie Aktionspläne zur Unterstützung des Kultur- und Kreativsektors im digitalen Umfeld schaffen, überarbeiten oder umsetzen

Die Bundesverwaltung ist bereits gut aufgestellt für die Unterstützung im digitalen Umfeld: Österreich hat ein **Bundesministerium** für Digitalisierung, das eine **Agentur** für Digitalisierung (Digital Austria)¹⁵ eingerichtet und einen **Digitalen Aktionsplan**¹⁶ erstellt hat.

Ein jährlicher **Kunst- und Kulturbericht**¹⁷ dokumentiert den Einsatz der ca. 500 Mio Euro umfassenden Mittel für Beteiligungen, Förderungen, etc., die begleitenden Aktivitäten und resultierenden Ergebnisse.

Eine jährliche **Kulturstatistik**¹⁸ der Statistik Austria bietet eine Vielzahl an konkreten Daten und Detailinformationen über das Kulturgesehen und die öffentlichen Kulturausgaben.

Das aktuelle Regierungsprogramm enthält das Ziel, eine **Kunst- und Kulturstrategie** zu entwickeln¹⁹. Im Juli 2021 startete das Kulturministerium einen partizipativen Strategiebildungsprozess, der im Oktober 2021 mit dem offiziellen Kick-Off in die Phase 2 gegangen ist. Dabei war die Digitalisierung eines von 10 Hauptkapiteln der Überlegungen und Diskussionen²⁰.

Die Senkung der Mehrwertsteuer auf E-Books: Nach einem Beschluss der EU-Finanzminister 2018 wurde in Österreich die Mehrwertsteuer für E-Books und weitere digitale Publikationen an jene für das gedruckte Buch angeglichen (10 Prozent), so wie in einigen anderen EU-Mitgliedsländern auch.

Die aktive **Nutzbarmachung des strategischen Rahmens der UNESCO Konvention** über die Diversität der kulturellen Ausdrucksformen im digitalen Umfeld, der anschließenden Aktionspläne und des Monitorings der Umsetzung bis hin zum Berichtswesen bringt viele und vielfältige Aktivitäten der Information und Koordination, des Austauschs und der Abstimmung unter den Stakeholdern des Kultursektors und der Kulturpolitik mit sich; und erzeugt nicht nur ein Berichtswesen, sondern auch **vielfältigen Kollateralnutzen**. (Siehe dazu auch die Initiative in Deutschland „Actively harnessing the monitoring framework of the 2005 UNESCO Convention to track the Convention’s implementation in and by Germany; effectively communicating the results of the Periodic Report.“²¹)

¹⁵ <https://www.digitalaustria.gv.at/>

¹⁶ <https://www.digitalaustria.gv.at/aktionsplan.html>

¹⁷ Der jährliche Kunst- und Kulturbericht des Kulturministeriums enthält detaillierte Darlegungen der Kunst und Kultur betreffenden Budgetverwendung, von Beteiligungen über Förderungen, Direktzahlungen und Beiträgen zu internationalen Programmen.
<https://www.bmkoes.gv.at/Service/Publikationen/Kunst-und-Kultur/kunst-und-kulturberichte.html>

¹⁸ https://www.statistik.at/web_de/services/publikationen/1/index.html?includePage=detailed-View§ionName=Kultur&publd=599

¹⁹ „Entwicklung einer Kunst- und Kulturstrategie

Unter Einbeziehung aller Gebietskörperschaften und mit Partizipation der Kulturinitiativen, Künstlerinnen bzw. Künstler sowie Kulturarbeitenden und Kulturarbeiter soll in einem strukturierten Verfahren eine Kunst- und Kulturstrategie entwickelt werden.“ (RegProg S 35)

²⁰ „Digitalisierung - Welche digitalen Räume und Anwendungen können Kunst und Kultur bereichern?“ -

<https://www.bmkoes.gv.at/Kunst-und-Kultur/Strategie-Kunst-Kultur/Kick-Off-zur-Kunst-und-Kulturstrategie-22/Digitalisierung.html>

²¹ 2020 – Third Quadrennial Periodic Report on the Implementation of the 2005 UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions in and by Germany in the 2016-2019

Reporting Period. Germany, Federal Foreign Office, 2020. Abschnitt Next steps for 2020 to 2023. S 114

Ziel 2:

Politiken und Maßnahmen unterstützen digitale Kreativität, Unternehmen und Märkte, um ein vielfältiges digitales Ökosystem zu sichern

2.1 Studien und Datenerhebungen durchführen über die Rückverfolgbarkeit verschiedener kreativer Ausdrucksformen und ihrer Zugänglichkeit, zur fairen Entlohnung der Urheber*innen im digitalen Umfeld und zur Verwendung von Metadaten in verschiedenen kreativen Sektoren

Hier könnten Metadateninitiativen nach den good practice Beispielen von Kanada, bzw. Québec angedacht werden:

- Conduct a situational **analysis on metadata** in the book, audiovisual, sound recording, performance, heritage and museology fields (measure 80 of the PCNQ).
- Development of a **metadata management framework** for Télé-Québec's „La Fabrique culturelle“ in order to promote the discoverability of its content (Measure 126 of the PCNQ).
- Support for a study to better understand the social **impact of recommendation algorithms** on the curation of francophone music content in Quebec by the INRS (measure 110 of the PCNQ).

Sowie das legislative Vorhaben Einführung eines Urhebervertragsrechts (RegProg S 37)²².

2.2 Räume für digitale Kreativität und Innovation schaffen, die künstlerische Experimente und Zusammenarbeit ermöglichen

Ein international renommiertes Projekt in Österreich ist die **Ars Electronica**²³. Darin sind alle Elemente dieses Aktivitätsfeldes vereint, es gibt internationale Kooperationen, es gibt Innovationen und digitale Kreativität und es gibt künstlerische Freiräume für experimentelle Projekte.



²² – das zur Zeit ganz am Anfang des Legistikprozesses steht und Gegenstand breiter Diskussionen ist:

<https://www.unesco.at/kultur/vielfalt-kultureller-ausdrucksformen/news-vielfalt-kultureller-ausdrucksformen/article/urheberrechtsnovelle-2021-kleines-land-kleineloesungen>

²³ Details siehe: <https://ars.electronica.art/about/de/>

2.3 Finanzielle oder andere Formen der Unterstützung für kleine und mittlere Unternehmen sowie Unternehmer*innen bereitstellen, die im digitalen Kultur- oder Kreativbereich tätig sind

Es gibt in Österreich auf allen Ebenen der öffentlichen Verwaltung²⁴ eine Reihe von Förderungen und Unterstützungsleistungen für kleine digital Kreative; auf Bundesebene ist im Kulturministerium explizit eine einschlägige Förderschiene angelegt:

In 2020 the Austrian Federal Ministry for Arts, Culture, the Civil Service and Sport (BMKÖS) provided 1,1 million Euros for the **promotion of digital projects**. In 2021 the federal government will provide around 1,25 million Euros for this purpose.²⁵

Im Jahr 2019 widmete das Land Salzburg erstmals 25.000 Euro für die Förderung Künstler*innen und Institutionen mit biografischem Bezug zu Salzburg. Eingereicht werden konnten künstlerische Projekte mit einem **Schwerpunkt in digitalen und elektronischen Medien**, die mehrere Medien kombinieren, eine anwendergesteuerte (interaktive) Nutzung erlauben und prozessbasierend sind.²⁶

Die **Mehrwertsteuer** für E-Books und weitere digitale Publikationen wurde an jene für das gedruckte Buch angeglichen (10 Prozent). (Siehe unter Punkt 1.1.)

The **Agency for Creative Spaces**, established in 2016, helps entrepreneurs and artists to identify office space, which helps to support key players in the digital economy and to stimulate laboratories or incubators engaged in digital creation.²⁷



²⁴ Z.B. die Stadt Linz mit der Ars Electronica, der Versorgerin und der Referentin, um nur ein Beispiel herauszugreifen

²⁵ Digitales Umfeld / 2005er Konvention – Zusammenstellung Maßnahmen/Politiken Österreich Bundesebene. Oktober 2021. S 2

²⁶ Digitales Umfeld / 2005er Konvention – Zusammenstellung Maßnahmen/Politiken Österreich Bundesebene. Oktober 2021. S 5

²⁷ 7. Sitzung der Teilnehmerländer. DCE/19/7.CP/13. Annex II, S 10

2.4 Richtlinien, Politiken und Maßnahmen einführen zur Sicherstellung der Auffindbarkeit lokaler und vielfältiger kultureller Inhalte, der fairen Vergütung von Urheber*innen und einer größeren Transparenz bei der Verwendung von Algorithmen

Aus der Vielzahl an bereits bestehenden Aktivitäten auf verschiedenen Ebenen seien hier beispielhaft 2 herausgegriffen:

In order to provide access to digitized assets of museums, libraries and archives, the responsible Ministries have created **“Kulturpool”²⁸, a search portal** for digital Austrian cultural heritage assets, which is also the national aggregator for the European digital library “Europeana.

Neben den großen Suchportal- und Content-Konzernen sollten **not-for-profit Web-Plattformen und Suchportale** (oder funktional ähnliche Instrumente) geschaffen werden für die Auffindbarkeit von bereits existierendem kulturellem Content, wie in den Kategorien Bibliotheken, Museen, Literaturinitiativen, Filmarchive, Musikarchive, Kulturerbeobjekte, etc. - mit der Priorität lokaler und vielfältiger Inhalte.

Zum Sichtbarmachen und Auffindbarmachen vielfältiger und dezentraler lokaler kultureller Inhalte sind **Metadaten-Initiativen** nötig, die die Grundvoraussetzung schaffen, dass auch innerhalb der vorherrschenden Marktlogik die vielen Einzelpersonen und Kleinstunternehmen eine Chance auf Entdecktwerden/Gefundenwerden bekommen.

Zum Thema **Transparenz der Algorithmen** dient der aktuelle Hinweis, dass Anfang November 2021 die EU die Firma Google wegen Wettbewerbsverzerrung verurteilt hat, zu einer Strafzahlung iHv 2,42 Mrd Euro.²⁹ Die Algorithmen waren – unkenntlich für die Benutzer*innen der Suchmaschine – derart manipuliert, dass die Suchergebnisse zugunsten von Google verzerrt waren: „Der Konzern habe „seine marktbeherrschende Stellung als Suchmaschinenbetreiber missbraucht, indem es seinen eigenen Preisvergleichsdienst in seinen Suchergebnissen ganz oben platziert und Vergleichsdienste der Konkurrenz herabgestuft hat“, sagte die auch heute noch für Wettbewerb zuständige EU-Kommissarin Margrethe Vestager 2017 als Begründung für die Strafe. Ergebnisse der Konkurrenz seien erst auf der vierten oder einer noch späteren Seite der Suchmaschine aufgetaucht, unabhängig von deren Relevanz, so die EU-Kommission.“



²⁸ Details siehe: www.kulturpool.at

²⁹ Details siehe: <https://www.sueddeutsche.de/politik/eu-eu-gericht-bestaetigt-2-42-milliarden-strafefuer-google-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-211110-99-938421>

Ziel 3:

Internationale Abkommen fördern den ausgewogenen Austausch kultureller Güter und Dienstleistungen und die Gleichstellung von Ländern im digitalen Umfeld

Kanada berichtet über eine Strategie der Förderung von Kulturexportprojekten: Establishment of the Canada's **Creative Export Strategy**: a support for the creative industries facilitating the achievement of international trade objectives and opportunities to promote Canadian creative content abroad (e.g. Frankfurt Book Fair 2021).

3.1 Prüfen der Bestimmungen von Handelsabkommen, die sich auf den kulturellen und kreativen Sektor im digitalen Umfeld auswirken

Diese Art von großräumigen Handelsabkommen wird zu einem großen Teil von der Europäischen Gemeinschaft verhandelt und abgeschlossen, wie zuletzt das umfassende Abkommen zwischen der EU und Kanada.

Daneben könnte es trotzdem sinnvoll sein, eine Initiative wie die 75. Maßnahme des Québec'schen Kulturplans auf eine adaptierte Übernahme in Österreich zu prüfen:

„Support the production of a **guide on cultural clauses in trade agreements** to strengthen negotiation strategies with governments, especially those in developing countries (measure 75 of the PCNQ - Mener une étude portant sur les enjeux de coopération internationale en matière de développement culturel numérique avec des pays africains francophones).“

3.2 „Arbeitsgruppen einrichten mit Vertreter*innen für Kultur, geistiges Eigentum, Handel, Entwicklung, Technologie und Innovation in zuständigen Behörden

Eine ganze Reihe von Arbeitsgruppen mit multi-stakeholder Teilnehmerkreis ist auf nationaler Ebene eingerichtet, siehe dazu Punkt 1.3. International ist hier eher das Kulturministerium tätig, vor allem im Rahmen der EU, aber auch mit bilateralen Abkommen.

3.3 Abkommen über Koproduktionen und einen gemeinsamen Vertrieb zur Verbesserung des Handels mit kulturellen Gütern und Dienstleistungen im digitalen Umfeld abschließen

Ein grundlegender länderübergreifender Schritt war die Übersetzung der UNESCO-Dokumente in die deutsche Sprache: „In collaboration with the German Commission for UNESCO and in consultation with all German-speaking National Commissions, the Austrian Commission has **translated both the guidelines as well as the Open Road Map into German** to facilitate the access to these important tools“.

In Österreich hat die Bundesregierung mit der Einrichtung einer zentralen Digitalisierungsagentur³⁰ die Basis für abgestimmtes oder gleich gemeinsames Vorgehen bei der Digitalisierung geschaffen: „With the establishment of a digitisation agency under the brand **“Digital Austria”**, the government already provides a central platform for the implementation of relevant digitization activities.“

3.4 Kulturelle Klauseln aushandeln zur Anerkennung des dualen Charakters von kulturellen Gütern und Dienstleistungen in Handels- und Investitionsabkommen über ECommerce und digitale Produkte

Auf Grund der großen Überschneidungen dieses Aktivitätsfeldes mit dem unter Punkt 3.1 gilt das dort Gesagte zu den Bestimmungen in Handelsverträgen, vor allem was die Tätigkeit der Europäischen Gemeinschaft betrifft, z.B. im Kanada-EU-Handelsabkommen.

Ziel 4:

Digitale Bildung, Fertigkeiten und Kompetenzen werden gestärkt

4.1 Prüfen und Identifizieren spezifischer digitaler Kompetenzlücken im Kultur- und Kreativsektor

Wenn eine flächendeckende und detaillierte Erhebung zu aufwändig wäre, könnte auch ein stichprobenartiger Benchmark durchgeführt werden, der den österreichischen Status quo bestimmter digitaler kultureller Ausdrucksformen mit digitalen best practice Beispielen „top-innovativer“ Länder oder Städte vergleicht - und eventuell Gaps und Aufholbedarf sondiert.

Ein anderer Ansatz wäre, eine Art Netzwerk von Digitalisierungsbeauftragten in Kultureinrichtungen heranzuziehen oder zu platzieren, nach dem Modell einer Initiative des Kulturdigitalisierungsplans PCNQ von Québec: „120 – Mettre sur pied et animer **un réseau d’agents de développement culturel numérique.**“³¹

³⁰ <https://www.digitalaustria.gv.at/>

³¹ <http://culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca/120-mettre-sur-pied-et-animer-un-reseau-dagents-de-developpement-culturel-numerique/>

4.2 Ausbildungsprogramme einrichten zur Stärkung der digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen im kulturellen und kreativen Sektor, um die Teilhabe an sich kontinuierlich verändernden kulturellen Wertschöpfungsketten sicherzustellen

Dazu wären in den Vergleichs-Roadmaps folgende Ansätze in Kanada anzuführen:
„Linked Digital Future: Canadian Arts Presenting Association (CAPACOA) promotes the adoption of semantic technologies by offering art organizations training in the form of workshops, professional development sessions, regional roadshows and individual coaching. Arts organizations will actively participate in the data and metadata strategy, gain familiarity with semantic technologies, and have access to high quality, interoperable and discoverable metadata. The developed pan-Canadian knowledge graph will also be linked to performing arts data in Wikidata.“

Ein weiterer Ansatz in Québec ist: „Appuyer la création d’un pôle d’expertise sur les données massives en arts et culture. Développer et mettre en commun l’expertise en valorisation de données pour les arts et la culture au Québec et au Canada ainsi que devenir une référence internationale dans l’exploitation de ces données au bénéfice de l’écosystème culturel. PCNQ 116.“

Beide Ansätze könnten adaptiert direkt übernommen werden.

4.3 Kultur- und Medieninstitutionen unterstützen, damit diese zu Lernräumen werden, in denen die Öffentlichkeit durch schöpferische Tätigkeit und Experimentieren digitale Fertigkeiten und Kompetenzen erwerben kann

Eine stetig wachsende und zunehmend erfolgreiche österreichische Datenplattform ist Open Government Data (OGD), das Datenbestände der öffentlichen Hand für die Nutzung durch Private zur Verfügung stellt.

- Eine wesentliche Grundlage für data.gv.at ist die data.gv.at-Kooperationsvereinbarung zwischen Bund, Ländern, Städten und Gemeinden – mit der Festlegung, ein gemeinsames Portal zu planen, umzusetzen, zu betreiben und weiterzuentwickeln.
- data.gv.at wird mit einem Metadatenkatalog basierend auf OGD Metadaten Österreich betrieben.
- data.gv.at ist der „single point of contact“ zum Europäischen Datenportal. Im Sinne der nationalen Sichtbarkeit und Transparenz soll data.gv.at als zentraler „Österreich“-Katalog die Metadaten der dezentralen Datenkataloge der Verwaltung in Österreich aufnehmen und abrufbar halten.³²

³² Details siehe: <https://www.data.gv.at/infos/zielsetzung-data-gv-at/>

Ein anderes Beispiel ist das deutsche Projekt **Total Digital! Lesen und erzählen mit digitalen Inhalten**³³: Totally Digital! Reading and storytelling with digital content ((2018 to 2022) Implementing actor: German Library Association within the framework of Culture is Strength. Education Alliances. (Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung), Goal: „Providing children and young people who have limited access to education additional opportunities for education and developing and strengthening their ability to express themselves with and through digital media.“ Dritter 4-Jahres-Bericht Deutschlands QPR (2020), p. 46.

Das Projekt richtet sich an Kinder und Jugendliche im Alter von 3 bis 18 Jahren, denen der Zugang zu Bildung und zu Medien erschwert ist. Im Rahmen der geförderten Aktionen sollen sie Geschichten kennenlernen und dazu angeregt werden, sich mit digitalen Medien kreativ auszudrücken. Zentral ist, dass die Teilnehmenden selbst kreativ arbeiten und die Vorhaben aktiv mitgestalten und umsetzen. Außerschulische Aktionen bilden dabei die Brücke von alltäglicher Mediennutzung zur Leseförderung und greifen die Interessen der Zielgruppe auf.

4.4 Konzipieren und Umsetzen von Programmen zur kulturellen Zusammenarbeit, die digitale Fertigkeiten und Kompetenzen unterstützen

Hier könnten einige Aspekte der kanadischen Initiativen, die unter Punkt 4.1 und Punkt 4.2 angeführt sind, zum Tragen kommen. Eine treffergenaue inhaltliche Ausrichtung zum gegenständlichen Aktivitätsfeld ist allerdings in keiner der zur Verfügung stehenden National Roadmaps gegeben. Daher könnte, neben den kulturspezifischen Bildungseinrichtungen, ein Programm von innerösterreichischen und länderübergreifenden Kooperationen angedacht werden, die auf digitale Kompetenz im Kultursektor gerichtet sind, sowohl im heimischen als auch im Kultursektor von internationalen Partnern.

Ziel 5:

Menschenrechte und Grundfreiheiten werden im digitalen Umfeld gefördert

5.1 Erheben und Auswerten von Daten zur Erwerbstätigkeit von Frauen im digitalen Kultur- und Kreativsektor für eine informierte und grundlagengestützte Politikgestaltung

Neben den amtlichen Statistiken der Statistik Austria³⁴ über den Kultursektor, z.B. den Frauenanteil an den Erwerbstätigen, gibt es auch über Künstlerinnen spezifische Datensammlungen, die der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden:

³³Details siehe: https://www.lesen-und-digitale-medien.de/de_DE/das-programm-total-digital

³⁴ http://www.statistik.at/web_de/statistiken/menschen_und_gesellschaft/kultur/kulturwirtschaft/index.html

„Women in Media Arts³⁵ aims to catalog information about women artists and their works, especially the ones who use digital media as their artistic tools and means of expression. The project makes this information available to the public to improve career opportunities and the public perception of females in media arts. The project was started with information about women who have made a mark on the history of Ars Electronica. Now, the project is open to the public— users are called upon to contribute entries about female media artists. It is still a work in progress and will be updated frequently. The source of entries done by Ars Electronica is the Ars Electronica Archive.“

5.2 Maßnahmen zur Förderung von Frauen und Mädchen entwickeln, um eine aktive Teilhabe und gleiche Chancen bei der Arbeit im digitalen Kultur- und Kreativsektor sicherzustellen

Hier handelt es sich um einen speziellen Ausschnitt der allgemeinen Gleichstellungs- und Antidiskriminierungspolitik bezüglich Frauen. Alle allgemeinen Politiken und Maßnahmen wirken auch anteilig im Kreativsektor. Darüber hinaus könnten auch gezielte sektorspezifische Förderungen entwickelt werden. Das derzeit laufende Regierungsprogramm enthält solche spezifischen politischen Ziele, die auf die Gleichstellung und Gleichbehandlung von Frauen im Kultursektor gerichtet sind:

- Entwicklung von speziellen Mentoring-Programmen in der Kunst, speziell für Frauen
- Gleichstellung und Frauenförderung
- Bei der Fördervergabe ist jedenfalls auf Geschlechtergerechtigkeit zu achten und diese umzusetzen.
 - Förderungen und Basissubventionen nur bei gleicher Bezahlung von Männern und Frauen für gleiche Arbeit
 - Schritt für Schritt Reduzierung des Gender-Pay-Gap in Kunst- und Kulturorganisationen“ (RegProg S 38)

5.3 Anlaufstellen einrichten für das Melden und die Dokumentation von Verstößen gegen künstlerische Freiheitsrechte im digitalen Umfeld

Für das Melden von Verstößen gibt es in Österreich die **Arts Rights Justice Austria**³⁶; 2017 gegründet, ist Arts Rights Justice Austria eine offene Vernetzungsplattform, die sich mit künstlerischer Freiheit und ihrer Absicherung auseinandersetzt. Sie steht interessierten Akteur*innen offen, die sich einer demokratischen, diskriminierungsfreien und partizipativen Haltung verpflichten.

"Sie fungiert als Anlauf- und Vermittlungsstelle und fördert Austausch sowie Bewusstseinsbildung zum Thema Kunstfreiheit in Österreich und international. Seit Anfang des Jahres 2019 erarbeitet das Netzwerk ein Monitoring-Instrument, das die systematische Dokumentation von Einschränkungen künstlerischer Freiheit, u.a. auch im digitalen Umfeld in Österreich ermöglicht.“

³⁵ Details siehe: <https://archive.aec.at/womeninmediaarts>

³⁶ Details siehe: www.kunstfreiheit.at

5.4 Rechtsvorschriften entwickeln bzw. überarbeiten zur Bekämpfung von Belästigung, Trolling und gezielten Angriffen im Internet, insbesondere gegen Künstlerinnen auf digitalen Plattformen

Die Rechtsvorschriften gegen Belästigung und Angriffen in Internet-Plattformen werden in Österreich bereits seit 15 Jahren sowohl neu gefasst als auch immer wieder überarbeitet und angepasst, wie das Anti-Stalkinggesetz: In Österreich gilt seit 1. Juli 2006 das sogenannte „**Anti-Stalkinggesetz**“ (§ 107a Strafgesetzbuch, Tatbestand der „beharrlichen Verfolgung“), das Opfer von Belästigungen besser schützt. Von „Stalking“ wird gesprochen, wenn zumindest eine der folgenden Vorgehensweisen einer Täterin/eines Täters das Opfer unzumutbar beeinträchtigt und das Verhalten über längere Zeit hindurch fortgesetzt wird: Die Stalkerin/der Stalker

- sucht die räumliche Nähe des Opfers,
- stellt mithilfe von Telekommunikation oder durch sonstige Kommunikationsmittel oder durch Dritte den Kontakt zum Opfer her,
- bestellt unter Verwendung der persönlichen Daten des Opfers Waren oder Dienstleistungen in dessen Namen,
- bewegt unter Verwendung der persönlichen Daten des Opfers Dritte dazu, mit dem Opfer Kontakt aufzunehmen.

Die möglichen Maßnahmen gegen Stalker*innen reichen von Wegweisung über Betretungsverbote bis hin zur Festnahme.

Weiters ist **Cyber-Mobbing** ein eigenständiger Straftatbestand³⁷: Seit dem 1. Jänner 2016 ist Cyber-Mobbing strafbar. Der im Strafgesetzbuch (StGB) verwendete Titel des Delikts lautet „Fortgesetzte Belästigung im Wege einer Telekommunikation oder eines Computersystems.“³⁸

Wegen „Cyber-Mobbings“ strafbar macht sich, wer im Wege einer Telekommunikation oder unter Verwendung eines Computersystems in einer Weise, die geeignet ist, eine Person in ihrer Lebensführung unzumutbar zu beeinträchtigen, eine längere Zeit hindurch fortgesetzt

- eine Person für eine größere Zahl von Menschen wahrnehmbar an der Ehre verletzt oder
- Tatsachen oder Bildaufnahmen des höchstpersönlichen Lebensbereiches einer Person ohne deren Zustimmung für eine größere Zahl von Menschen wahrnehmbar macht.

³⁷ § 107c Strafgesetzbuch:

(1) Wer im Wege einer Telekommunikation oder unter Verwendung eines Computersystems in einer Weise, die geeignet ist, eine Person in ihrer Lebensführung unzumutbar zu beeinträchtigen,

1. eine strafbare Handlung gegen die Ehre einer Person für eine größere Zahl von Menschen für eine längere Zeit wahrnehmbar begeht oder
2. eine Tatsache oder Bildaufnahme des höchstpersönlichen Lebensbereiches einer Person ohne deren Zustimmung für eine größere Zahl von Menschen für eine längere Zeit wahrnehmbar macht, ist mit Freiheitsstrafe bis zu einem Jahr oder mit Geldstrafe bis zu 720 Tagessätzen zu bestrafen.

(2) Hat die Tat den Selbstmord oder einen Selbstmordversuch der im Sinn des Abs. 1 verletzten Person zur Folge, begeht der Täter innerhalb eines Jahres übersteigenden Zeitraums fortgesetzt gegen die verletzte Person gerichtete Tathandlungen im Sinne des Abs. 1 oder übersteigt die Dauer der Wahrnehmbarkeit nach Abs. 1 ein Jahr, so ist der Täter mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren zu bestrafen.“

³⁸ Die gesetzliche Lage zu CyberMobbing ist hier sehr übersichtlich zusammengefasst:

https://www.oesterreich.gv.at/themen/bildung_und_neue_medien/internet_und_handy___sicher_durch_die_digitale_welt/3/1/Seite.1720720.html

Weitere umfassende Regularien zum Schutz der Nutzer und Konsumenten im Internet wird die (derzeit im Legislativprozess befindliche) EU-Verordnung Digital Services Act bringen³⁹:

What the new Digital Services Act changes:

- Easy and clear ways to report illegal content, goods or services on online platforms
- Due diligence obligations for platforms and stronger obligations for very large platforms, where the most serious harms occur
- Authorities will be better equipped to protect citizens by supervising platforms and enforcing rules together across the Union

³⁹https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-actensuring-safe-and-accountable-online-environment/europe-fit-digital-age-new-online-rules-users_en

Inhalt

Zeitliche Meilensteine und relevante Dokumente.....	2
Operational Guidelines.....	3
Open Roadmap for the Implementation in the Digital Environment.....	3
National Roadmaps developed by Parties.	4
Die Open Roadmap als Rahmen für die National Roadmaps	4
Zur inhaltlichen Ausrichtung der Roadmap-Maßnahmen	5
Die Benchmark-Felder der Roadmap im Detail	10
Ziel 1: Rechtliche Rahmenbedingungen, Kulturpolitiken und Maßnahmen werden verabschiedet bzw. überarbeitet, um den Herausforderungen des digitalen Umfelds informiert und partizipativ zu begegnen	10
1.1 Umfassendes Mapping des digitalen Kultur- und Kreativsektors erstellen	10
1.2 Nationale Arbeitsgruppen bilden mit Regierungsvertreter*innen, privaten und zivilgesellschaftlichen Organisationen (einschließlich Frauen- und Jugendorganisationen) und landesweite Konsultationen durchführen.....	11
1.3 Interministerielle Koordinierungsmechanismen einrichten zur Kontrolle der Auswirkungen rechtlicher Rahmenbedingungen, der Kulturpolitiken und sektorspezifischer Strategien.....	12
1.4 Rechtliche Rahmenbedingungen, kulturpolitische und sektorspezifische Strategien sowie Aktionspläne zur Unterstützung des Kultur- und Kreativsektors im digitalen Umfeld schaffen, überarbeiten oder umsetzen.....	13
Ziel 2: Politiken und Maßnahmen unterstützen digitale Kreativität, Unternehmen und Märkte, um ein vielfältiges digitales Ökosystem zu sichern	14
2.1 Studien und Datenerhebungen durchführen über die Rückverfolgbarkeit verschiedener kreativer Ausdrucksformen und ihrer Zugänglichkeit, zur fairen Entlohnung der Urheber*innen im digitalen Umfeld und zur Verwendung von Metadaten in verschiedenen kreativen Sektoren	14
2.2 Räume für digitale Kreativität und Innovation schaffen, die künstlerische Experimente und Zusammenarbeit ermöglichen.....	14
2.3 Finanzielle oder andere Formen der Unterstützung für kleine und mittlere Unternehmen sowie Unternehmer*innen bereitstellen, die im digitalen Kultur- oder Kreativbereich tätig sind	15
2.4 Richtlinien, Politiken und Maßnahmen einführen zur Sicherstellung der Auffindbarkeit lokaler und vielfältiger kultureller Inhalte, der fairen Vergütung von Urheber*innen und einer größeren Transparenz bei der Verwendung von Algorithmen	16

Ziel 3: Internationale Abkommen fördern den ausgewogenen Austausch kultureller Güter und Dienstleistungen und die Gleichstellung von Ländern im digitalen Umfeld.....	17
3.1 Prüfen der Bestimmungen von Handelsabkommen, die sich auf den kulturellen und kreativen Sektor im digitalen Umfeld auswirken	17
3.2 „Arbeitsgruppen einrichten mit Vertreter*innen für Kultur, geistiges Eigentum, Handel, Entwicklung, Technologie und Innovation in zuständigen Behörden.....	17
3.3 Abkommen über Koproduktionen und einen gemeinsamen Vertrieb zur Verbesserung des Handels mit kulturellen Gütern und Dienstleistungen im digitalen Umfeld abschließen	18
3.4 Kulturelle Klauseln aushandeln zur Anerkennung des dualen Charakters von kulturellen Gütern und Dienstleistungen in Handels- und Investitionsabkommen über E-Commerce und digitale Produkte	18
 Ziel 4: Digitale Bildung, Fertigkeiten und Kompetenzen werden gestärkt	18
4.1 Prüfen und Identifizieren spezifischer digitaler Kompetenzlücken im Kulturund Kreativsektor	18
4.2 Ausbildungsprogramme einrichten zur Stärkung der digitalen Fertigkeiten und Kompetenzen im kulturellen und kreativen Sektor, um die Teilhabe an sich kontinuierlich verändernden kulturellen Wertschöpfungsketten sicherzustellen.....	19
4.3 Kultur- und Medieninstitutionen unterstützen, damit diese zu Lernräumen werden, in denen die Öffentlichkeit durch schöpferische Tätigkeit und Experimentieren digitale Fertigkeiten und Kompetenzen erwerben kann	19
4.4 Konzipieren und Umsetzen von Programmen zur kulturellen Zusammenarbeit, die digitale Fertigkeiten und Kompetenzen unterstützen	20
 Ziel 5: Menschenrechte und Grundfreiheiten werden im digitalen Umfeld gefördert.....	20
5.1 Erheben und Auswerten von Daten zur Erwerbstätigkeit von Frauen im digitalen Kultur- und Kreativsektor für eine informierte und grundlagengestützte Politikgestaltung.....	20
5.2 Maßnahmen zur Förderung von Frauen und Mädchen entwickeln, um eine aktive Teilhabe und gleiche Chancen bei der Arbeit im digitalen Kultur- und Kreativsektor sicherzustellen.....	21
5.3 Anlaufstellen einrichten für das Melden und die Dokumentation von Verstößen gegen künstlerische Freiheitsrechte im digitalen Umfeld	21
5.4 Rechtsvorschriften entwickeln bzw. überarbeiten zur Bekämpfung von Belästigung, Trolling und gezielten Angriffen im Internet, insbesondere gegen Künstlerinnen auf digitalen Plattformen	22

Impressum:

Analyse „Aus internationalen Erfahrungen lernen“ – zur Umsetzung der UNESCO-Konvention über den Schutz und die Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen

Autorin: Dr.ⁱⁿ Laura Wiesböck

Wien, 28. November 2021

Herausgeber*in:
Österreichische UNESCO-Kommission
Universitätsstraße 5
A-1010 Wien, Österreich
www.unesco.at

Gestaltung: VURORE Content Creation

Die Inhalte dieser Publikation spiegeln die Sicht der Autorin und nicht notwendigerweise die Position der Herausgeberin wider.

Gefördert aus Mitteln des Bundesministeriums für Kunst, Kultur, Öffentlicher Dienst und Sport.

 **Bundesministerium**
Kunst, Kultur,
öffentlicher Dienst und Sport