

Britta Nörenberg

Beforschung der Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“

Erkenntnisse aus der Begleitung der ersten und zweiten Förderlinie, gefördert von
der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt

Schriftenreihe Kulturförderung des Instituts für Kulturelle Teilhabeforschung, Nr. 2

Berlin, im Februar 2024

Impressum

Institut für Kulturelle Teilhabeforschung | IKTf

Leitung: Dr. Vera Allmanritter

www.iktf.berlin

Angesiedelt in der:

Stiftung für Kulturelle Weiterbildung und Kulturberatung (SKWK)

++ Stiftung öffentlichen Rechts ++

Leitung: Jasper Bieger

Spandauer Damm 19, D-14059 Berlin

<https://www.stiftung-kulturelle-weiterbildung-kulturberatung.berlin>

Projektbeteiligte:

Projektverantwortliche: Dr. Britta Nörenberg

Projektkonzeption: Dr. Vera Allmanritter, Yasemin Akkoyun, Dr. Britta Nörenberg

Projektmanagement: Dr. Britta Nörenberg (erste und zweite Förderlinie), Yasemin Akkoyun (erste Förderlinie)

Durchführung qualitative Interviews: Yasemin Akkoyun (erste Förderlinie), Cora Beckmann (zweite Förderlinie), Dr. Britta Nörenberg (Interview Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt)

Wissenschaftliche Unterstützung: Cora Beckmann

Publikationsmanagement: Betina-Ulrike Thamm, Friederike Busch

Autorin: Dr. Britta Nörenberg

Lektorat: Wissenschaftslektorat Zimmermann

Transkriptionen: Digitalmeister GmbH (1. Förderlinie), Transcripto – MSdV Services B. V. (2. Förderlinie), Cora Beckmann (Interview mit Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt)

Kontakt:

Institut für Kulturelle Teilhabeforschung | IKTf

Betina-Ulrike Thamm

Referentin für Kommunikation

T +49 (0)30 3030 444 35

b.thamm@iktf.berlin

Zitierhinweis:

Nörenberg, Britta (2023): Beforschung der Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“. Ergebnisse aus der ersten und zweiten Förderlinie, gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt (Schriftenreihe Kulturförderung des IKTf, Nr. 2), Berlin.

Danksagung

Zu Beginn möchte ich mich bei der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt für die Ermöglichung dieses spannenden wie innovativen Forschungsprojekts und für die äußerst angenehme und allzeit konstruktive Zusammenarbeit während des gesamten Projektzeitraums und auch darüber hinaus bedanken. Die Einblicke in die Förderprozesse und Auswahlverfahren der Jurys sind ein sehr wertvoller Bestandteil dieser Beforschung.

Mein Dank gilt zudem besonders den Kunst- und Kulturtätigen der geförderten Projekte, die durch ihre Bereitschaft, an der begleitenden Forschung teilzunehmen, diese überhaupt erst möglich gemacht haben. Die in den Gesprächen gewonnenen Einblicke in die konkrete Projektarbeit, das Teilen von wertvollen Erfahrungen und *Lessons Learned* bilden das Fundament der vorgelegten Forschungsarbeit.

Die pandemiebedingten Rahmenbedingungen forderten von uns allen ein ungewöhnlich hohes und keineswegs selbstverständliches Maß an Flexibilität und Belastbarkeit. Umso wertvoller war die wissenschaftliche Unterstützung des IKTf durch Yasemin Akkoyun während der ersten Förderlinie und durch Cora Beckmann während der zweiten Förderlinie: Sie übernahmen vielfältige Aufgaben im Projektmanagement und führten einen Großteil der Interviews sowie der weiterführenden Kommunikation mit den Projektbeteiligten. Yasemin Akkoyun trug zudem erste Erkenntnisse der ersten Förderlinie in einer Übersicht zusammen, die eine hilfreiche Basis für die Analysen und Auswertungen dieses Berichts bilden. Cora Beckmann half darüber hinaus, dass die Interviews beider Förderlinien transkribiert und für die Analyse strukturiert wurden. Sie übernahm auch die Transkription des Interviews mit der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt.

Last but not least: Dieser Bericht wäre ohne die sehr gute gegenseitige Unterstützung im IKTf-Team nicht möglich gewesen. Mein Dank gilt hier vor allem der Institutsleitung Dr. Vera Allmanritter für ihren allzeit sehr wertvollen fachlichen Input, das ehrliche Feedback und das gemeinsame Reflektieren während der gesamten Projektlaufzeit. Danken möchte ich auch Ulrike Wollkopf für ihre kontinuierliche Unterstützung rund ums Projektcontrolling und Betina Thamm fürs Publikationsmanagement.

Berlin, im Februar 2024,

Dr. Britta Nörenberg
(Wissenschaftliche Mitarbeiterin)

Inhalt

Abbildungen.....	5
Tabellen.....	5
1 Einleitung.....	6
1.1 Fragestellungen und Vorgehensweise.....	8
1.2 Aufbau des vorliegenden Berichts.....	9
2 Kerneergebnisse der digitalen Entwicklung im Kulturbereich.....	11
3 Übersicht geförderter Projekte der ersten und zweiten Förderlinie.....	15
4 Selbstbefähigung und digitale Kompetenzen der Akteur*innen	20
4.1 Individuelle Lernprozesse und Experimente	20
4.2 Künstlerische Praxis: Schaffung neuer digitaler Formate und Räume.....	21
4.3 Organisationsentwicklung in den geförderten Kultureinrichtungen.....	22
5 Kooperationen und Vernetzungen der Akteur*innen	24
5.1 Kooperationen mit Kulturtätigen, IT-Fachleuten und Hochschulen.....	24
5.2 Rolle der Technologiestiftung als Netzwerk-Plattform.....	26
6 Fokus Kulturelle Teilhabe	28
6.1 Neue Zielgruppen.....	28
6.2 Barriereabbau, Zugänglichkeit und Inklusion	29
6.3 Niedrigschwelligkeit	31
7 Multifunktionalität, Beispielhaftigkeit und Nachhaltigkeit	32
8 Rahmen- und Gelingensbedingungen	36
9 Methodik der Studie und Ausblick auf weitere Auswertungen	41
9.1 Studiendesign und Methodik	41
9.2 Ausblick auf weitere Auswertungen	44
Quellenverzeichnis.....	45

Abbildungen

Abbildung 1: Ziele und Inhalte der geförderten Projekte	19
Abbildung 2: Anzahl der geförderten Projekte nach Themenfeldern	22
Abbildung 3: Kooperationen der Projektteams.....	24
Abbildung 4: Themenschwerpunkte Kulturelle Teilhabe der Projektteams	28
Abbildung 5: Selbstevaluierung mit SMART-Zielen	42
Abbildung 6: Selbstevaluierungstool – Beispiel „Selbstbefähigung“	43

Tabellen

Tabelle 1: Übersicht geförderter Projekte 2020	15
Tabelle 2: Übersicht geförderter Projekte 2021.....	16
Tabelle 3: Künstlerische Praxis.....	17
Tabelle 4: Outreach und Vermittlung	17
Tabelle 5: Themen rund um und hinter Kulturprojekten	18

1 Einleitung

Digitale Entwicklungen im Kulturbereich sind zugleich wesentliche Impulsgeber und zentrale Herausforderung für die Kultureinrichtungen und Künstler*innen unserer Zeit. Nicht erst die COVID-19-Pandemie hat die Bedeutung der Digitalisierung für alle gesellschaftlichen, wirtschaftlichen, wissenschaftlichen und kulturellen Bereiche unterstrichen. Die COVID-19-Pandemie hat digitale Transformationsprozesse jedoch beschleunigt und deren Diskurse stärker in den Fokus gerückt.

Der Begriff ‚Digitalisierung‘ ist dabei im Übrigen weder im allgemeinen Sprachgebrauch noch innerhalb der Wissenschaften abschließend und eindeutig definiert. Eine Formulierung der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) im 2020 veröffentlichten Impulspaper „Digitaler Wandel in den Wissenschaften“ bietet allerdings eine treffende Annäherung an die auch im Kulturbereich geführten Diskurse: „Mit dem Begriff ‚digitaler Wandel‘ werden alle relevanten Veränderungen und Auswirkungen in epistemischer, ethischer, rechtlicher, technischer, infrastruktureller, organisatorischer, finanzieller und auch sozialer Hinsicht zusammengefasst, die sich durch die Entwicklung und Nutzung digitaler Technologien [...] ergeben.“¹

Wie können Kultureinrichtungen wie Theater, Museen und Konzerthäuser oder auch freie Kulturtätige auf die Innovationen digitaler Technologien reagieren und sie aktiv für sich nutzen? Welche neuen künstlerischen Ausdrucksformen, Vermittlungsformate und Kommunikationsformen bringen technische Neuentwicklungen hervor und welchen Einfluss haben diese auf die Kulturelle Teilhabe? Mit welchen Chancen oder auch Herausforderungen ist ihr Einsatz verbunden und welche Fähigkeiten müssen dafür von Kulturtätigen entwickelt beziehungsweise ausgebaut werden? Und welchen Beitrag leistet der Kulturbereich schlussendlich zum allgemeinen gesellschaftlichen Wandel, der mit der Digitalisierung einhergeht?

All diese Fragen zeigen, wie facettenreich die Diskurse zum kulturellen Wandel durch die Digitalisierung sind und weisen der Kultur innerhalb des digitalen Transformationsprozesses grundsätzlich mehrere Rollen zu. Kultur ist demnach:

- a) Anbieter und Vermittler digitaler Kulturangebote (Transformation des Kulturbetriebs),
- b) freier Raum für Erkundungen des digitalen Wandels und neuer digitaler Kunst- und Ausdrucksformen,
- c) Impulsgeber und kritische Reflexionsinstanz des gesellschaftlichen Wandels, der mit der Digitalisierung einhergeht.²

Dabei steht der digitale Wandel des Kulturbereichs weiterhin am Anfang. Nicht alle Kultureinrichtungen und Kulturtätigen haben bereits digitale Konzepte und künstlerische Angebote erarbeitet oder digitale Prozesse in ihren Alltag integriert. Größtenteils fehlt im künstlerischen Betrieb noch das fachliche Know-how, um die Chancen und Risiken digitaler Technologien einschätzen und für sich nutzen zu können.³

¹ Deutsche Forschungsgemeinschaft 2020: 4.

² Vgl. BKM 2021: 17.

³ Vgl. BKM 2021: 28 f.

Bereits vor der Pandemie wurden auf Bundes- und Landesebene erste Förderprogramme etabliert, die den Kulturtätigen mehr Souveränität im Umgang mit digitalen Technologien ermöglichen sollen.⁴ So integrierte auch der Berliner Senat in den Richtlinien der Regierungspolitik (RdR) bereits für die 18. Wahlperiode einen Digitalisierungsfonds für „die Erarbeitung digitaler Strategien in Kultureinrichtungen“ und für „innovative und modellhafte Projekte zur digitalen Vermittlung kultureller Inhalte.“⁵ Das bei der Technologiestiftung Berlin angesiedelte Projekt *kulturBdigital* erarbeitete ab 2018 in einer dialogischen Konzeptionsphase zusammen mit den Einrichtungen der Landes- und Bezirksebene, der freien Szene und der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt den Status quo und die Bedarfe für die ab 2020 implementierte Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“.⁶ Beide Förderformate wurden in der 19. Wahlperiode vom Berliner Senat verstetigt beziehungsweise fortgesetzt.⁷

Die Berliner Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ unterstützt dabei als selektive Projektförderung ganz spezifisch spartenübergreifend einzelne, abgegrenzte digitale Vorhaben Berliner Kulturtätiger mit hohem Beispielwert, die das Potenzial der digitalen Entwicklung im Kulturbereich sichtbar machen und bei den Förderempfänger*innen respektive Projektteams⁸ eigene Kompetenzen im Umgang mit digitalen Anwendungen (Selbstbefähigung), Vernetzung und Vermittlung auf- und ausbauen. Ob Prozesse, Projektideen oder prototypische digitale Werkzeuge – im Mittelpunkt der Förderung stehen der praktische Erkenntnisgewinn und das Potenzial zur Weiterentwicklung und Verwertung der Lösungsansätze über Open-Source-Plattformen. Für die geförderten Projekte gelten in diesem Zusammenhang die folgenden Förderkriterien:

- Skalierbarkeit, das heißt, digitale Vorhaben sind bezüglich Funktionen und Inhalt erweiterbar.
- Beispielhaftigkeit, das heißt, digitale Vorhaben können von anderen Akteur*innen des Berliner Kulturbereichs adaptiert und an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.
- Multifunktionalität, das heißt, digitale Vorhaben nutzen den Kulturtätigen und den potenziellen Nutzer*innen sowie Besucher*innen gleichermaßen.
- Netzwerkgedanken, das heißt, digitale Vorhaben verfolgen einen sparten- oder einrichtungsübergreifenden Open-Source-Ansatz.⁹

⁴ Exemplarisch seien genannt: Das Programm *Kultur Digital* der Kulturstiftung des Bundes umfasst den Fonds Digital, den Kultur-Hackathon *Coding da Vinci* und die Förderung der Akademie für Theater und Digitalität. Letztere entstand 2019 als bis dato europaweit einzigartige Initiative des Theaters Dortmund, des Landes NRW und der Stadt Dortmund. Die Kulturstiftung der Länder fördert zudem digitale Vorhaben im Rahmen des Programms Kultur-Gemeinschaften. Ebenfalls erwähnenswert ist das Projekt *museum4punkt0* der Stiftung Preußischer Kulturbesitz. Auf Landesebene gibt es ebenfalls eine Vielzahl an Programmen, wie beispielsweise die *Förderung des Digitalen Wandels von Kultureinrichtungen im Land Brandenburg* (DIWA Kultur), den *Digital.bonus.Niedersachsen* oder *Heimat Digital* in Bayern.

⁵ Vgl. Abgeordnetenhaus von Berlin 2017: 50.

⁶ Siehe Technologiestiftung Berlin 2023a. Die Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ ist am 28.5.2021 in Kraft getreten. Siehe auch SenKultEU 2020a und SenKultEU 2020b.

⁷ Vgl. Abgeordnetenhaus von Berlin 2022: 56.

⁸ Die beiden Begriffe ‚Förderempfänger*innen‘ und ‚Projektteams‘ werden im Folgenden im Sinne einer sprachlichen Vielfalt synonym verwendet.

⁹ SenKultEU 2020a: 3.

Ziel des Förderprogramms ist es, das Digitalbewusstsein und die Digitalaffinität in der Berliner Kulturlandschaft zu stärken und dadurch insbesondere auch die Teilhabe am Kulturangebot der Hauptstadt zu steigern.¹⁰ Kultureller Teilhabe wurde in den Richtlinien der Regierungspolitik (RdR) des Berliner Senats für die 18. und 19. Wahlperiode ein besonders herausragender Stellenwert eingeräumt.¹¹ Insofern ist die Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ immer auch als Instrument zu verstehen, um die Sichtbarkeit öffentlicher Kulturinstitutionen zu stärken sowie neue und erweiterte Zugänge für mehr beziehungsweise auch eine andere Teilhabe an Kulturangeboten für die Berliner Gesellschaft zu ermöglichen. An dieser Stelle setzt die hier vorgestellte begleitende Forschung mit ihren Fragestellungen und Vorgehensweisen an.

1.1 Fragestellungen und Vorgehensweise

Dieses Forschungsprojekt des Instituts für Kulturelle Teilhabeforschung (IKTf) wurde von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt gefördert. Es begleitet den gesamten Verlauf der im Rahmen der ersten und zweiten Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ geförderten Projekte im Hinblick auf die gesetzten und erreichten Förderziele und übergreifende Fragen im Feld der Kulturellen Teilhabeforschung auf den Ebenen Organisation, Programm und Publikum.

In diesem Forschungsprojekt geht es vorrangig um das Beschreiben und Verstehen der digitalen Entwicklung im Berliner Kulturbereich innerhalb der neu implementierten Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich.“ Die in diesem Rahmen untersuchten 18 Projekte sind Pioniere einer neuen Förderung und damit immer auch Leuchtturmprojekte mit Beispielcharakter für die digitale (Weiter-)Entwicklung des Berliner Kulturbereichs. Die Beforschung legte den Fokus deshalb ausdrücklich auf die Projektbeteiligten und ihre subjektiven Erfahrungen, um erste Erkenntnisse für die Kunst- und Kulturtätigen sowie die Förderung zu generieren. Aufgrund der überschaubaren Anzahl der Projekte und fehlender Benchmarks innerhalb der Berliner Förderlinie erhebt die vorgelegte Analyse keinen Anspruch auf Repräsentativität. Für eine Annäherung an die oben formulierten Fragestellungen setzte das IKTf ein mehrstufiges qualitatives Forschungsdesign ein.

Wesentliche Bausteine des mehrstufigen Forschungsdesigns waren eine begleitende Sekundärforschung zum Themenfeld und zu den geförderten Projekten sowie die Durchführung leitfadengestützter qualitativer Interviews mit allen Förderempfänger*innen. Zusätzlich wurde ein Experteninterview zur Förderauswahl und zu den Zielsetzungen mit der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt geführt sowie Einblick in die Juryauswahlkriterien genommen.

Gesucht wurden bei der Beforschung Antworten auf die folgenden Fragestellungen:

- Auf welche Art und Weise leisten die geförderten Projekte/Einrichtungen einen Beitrag zu einer größeren und breiteren Kulturellen Teilhabe in Berlin?
- Welche Erfolgsfaktoren und Gelingensbedingungen für die Vergrößerung Kultureller Teilhabe in Berlin lassen sich aus deren Ansätzen ableiten?

¹⁰ SenKultEU 2020c.

¹¹ Vgl. Abgeordnetenhaus von Berlin 2022: 53 ff.; Abgeordnetenhaus von Berlin 2017: 49 ff.

- Welche Herausforderungen in der Umsetzung von Ansätzen zur Vergrößerung Kultureller Teilhabe sehen die geförderten Projekte/Einrichtungen?
- Welche Bevölkerungsgruppen werden von den Ansätzen angesprochen und erreicht?
- Inwiefern haben Planung und Durchführung der Ansätze langfristige Veränderungsprozesse bei den Akteur*innen und Einrichtungen angestoßen?
- Inwiefern haben Planung und Durchführung der Ansätze eine größere und breitere Kulturelle Teilhabe bei den Projektteams (eventuell auch dahinterliegenden Einrichtungen) bewirkt?
- Welche Unterstützung würde den Erfolg der Akteur*innen und Einrichtungen (noch) vergrößern?
- Inwiefern könnte vor diesem Hintergrund die Förderrichtlinie optimiert werden?
- Lassen sich aus diesen Erkenntnissen übergreifende Lessons-Learned-Hinweise dahingehend ableiten, wie andere Projekte/Einrichtungen mit ebensolchen Aktivitäten starten können? Und wie können diese gesichert werden?

Für das Verständnis der Förderlinie und die Interpretation der hier vorgelegten Ergebnisse ist es wichtig, diese immer auch im Kontext der COVID-19-Pandemie zu reflektieren. Die Förderlinie war bereits vor der Pandemie initiiert worden, startete aber erst im August 2020 inmitten der COVID-19-Pandemie. Die erste Förderlinie verlief parallel zur allgemeinen schrittweisen Lockerung und Wiederöffnung des Berliner Kunst- und Kulturbereichs nach dem ersten Lockdown bis zum zweiten Lockdown im Winter 2020/2021. Die zweite Förderlinie startete im Januar 2021 inmitten des zweiten Lockdowns, während im weiteren Förderzeitraum die Impfkampagne im Frühsommer 2021 Fahrt aufnahm und die COVID-19-Inzidenzkurve sank. Dennoch unterlagen Kultureinrichtungen und Veranstaltungen nach wie vor Einschränkungen, wie einer begrenzten Menge Besucher*innen, sowie Hygiene- und Sicherheitsmaßnahmen,¹² die Einfluss auf die Rahmen- und Gelingensbedingungen der klassischen Präsenzangebote und deren Publikumszusammensetzung hatten. Gleichzeitig verschaffte der geringere Zugang zu den analogen Angeboten den digitalen Angeboten im Kulturbereich eine bis dato nicht dagewesene Aufmerksamkeit. Viele Kulturtätige und Kultureinrichtungen hatten während der zwei Lockdowns erstmals Zeit, sich mit digitalen Entwicklungen auseinanderzusetzen, und waren gleichzeitig gezwungen, nach neuen Wegen zu suchen, die es ihnen ermöglichten, auf digitalen Wegen mit ihrem Publikum in Verbindung zu bleiben. So betrachtet hat die Pandemie dem Kulturbereich einen ungekannten Digitalisierungsschub versetzt und die Förderlinie stärker als ursprünglich geplant für die Kulturtätigen als Fördermöglichkeit in den Blick gerückt. Inwiefern die im Rahmen der ersten und zweiten Förderlinie gewonnenen Kompetenzen und Erkenntnisse auch nach der Pandemie nachwirken, werden erst die kommenden Jahre zeigen können.

1.2 Aufbau des vorliegenden Berichts

Aufbauend auf den Fragestellungen und Zielsetzungen der Förderlinie werden in diesem Bericht zunächst in Kapitel 2 die Kernergebnisse zusammengefasst.

¹² Vgl. Bundesministerium für Gesundheit 2021; Der Regierende Bürgermeister von Berlin 2021; SenKultEU 2021.

In Kapitel 3 wird der Status quo des Förderprogramms „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ skizziert und ein kurzer Überblick zu den Projekten der ersten und zweiten Förderlinie sowie deren Inhalten und Zielsetzungen gegeben.

In Kapitel 4 werden die Selbstbefähigung, der Aufbau beziehungsweise die Erweiterung digitaler Kompetenzen der Akteur*innen sowie der damit verbundene Experimentiercharakter der Förderlinie näher untersucht und deren Bedeutung für die digitale Entwicklung und Kulturelle Teilhabe herausgearbeitet.

Darauf aufbauende Kooperationen, interdisziplinäre Zusammenarbeit und die Vernetzung der Förderempfänger*innen stehen im Fokus des Kapitels 5.

In Kapitel 6 wird die Auseinandersetzung der Projektteams mit den verschiedenen Aspekten Kultureller Teilhabe präziser betrachtet.

Die digitalen Vorhaben werden in Kapitel 7 mit Blick auf deren Multifunktionalität, Beispielhaftigkeit, Skalierbarkeit und Nachhaltigkeit näher unter die Lupe genommen.

Abschließend werden in Kapitel 8 die Rahmen- und Gelingensbedingungen digitaler Entwicklungen im Berliner Kulturbereich identifiziert, *Lessons Learned* mit Blick auf die Förderlinie aufgezeigt und ein Ausblick auf fruchtbare anschlussfähige Forschungsfragen gegeben.

Eine ausführliche Darlegung des Studiendesigns schließt den Bericht in Kapitel 9 ab.

2 Kernergebnisse der digitalen Entwicklung im Kulturbereich

Projektübersicht erste und zweite Förderlinie:

- Die Nachfrage zum Förderprogramm ist hoch und belegt das **enorme Interesse und den erheblichen Bedarf Berliner Kulturtätiger an Fördermitteln für ihre digitalen Vorhaben**. 18 Projekten wurden in beiden Förderlinien insgesamt knapp 1,3 Mio. Euro Förderung bewilligt.
- Die geförderten Projekte reichen vom Erkunden und Experimentieren im Sinne der eigenen Kompetenzerweiterung (Selbstbefähigung) bis zur Entwicklung konkreter technischer Lösungen, wie Plattformen und Software, sowie digitaler Kunst- und Kulturformate.
- Das **weite Spektrum** der Förderempfänger*innen und die **Vielfalt** der geförderten Projekte wurden von den geförderten Akteur*innen positiv hervorgehoben. Insbesondere die Förderung auch **kleiner und weniger bekannter Akteur*innen** wurde begrüßt.
- Die 18 Projekte bewegten sich in den **drei Themenfeldern künstlerische Praxis, Outreach und Vermittlung** sowie in weiteren Themen rund um und hinter den Kulissen von Kulturprojekten.

Selbstbefähigung und digitale Kompetenzen der Akteur*innen

- Die große Mehrheit (75 Prozent) der Akteur*innen setzte sich im Rahmen dieser Förderung **erstmalig** mit den digitalen Möglichkeiten ihrer Kulturtätigkeit oder künstlerischen Arbeit auseinander. Lediglich ein Viertel der Projekte baute auf bereits bestehende Digitalkompetenzen auf.
- Die Akteur*innen sind **sehr zufrieden mit ihren persönlichen Entwicklungen und ihrem praktischen Erkenntnisgewinn** im Rahmen der geförderten Projektarbeit.
- Das Förderkriterium der „Selbstbefähigung im Bereich digitaler Kompetenzen“ wurde von der großen Mehrheit der Akteur*innen als **Freiraum zum Experimentieren** verstanden.
- Das Erlernen neuer digitaler Kompetenzen erforderte von den Akteur*innen **viel Eigeninitiative**, Rechercheleistung und die Bereitschaft zum Ausprobieren digitaler Techniken.
- Ein wesentlicher **praktischer Erkenntnisgewinn** aller Akteur*innen ist, die **Zeit- und Kostenaufwände digitaler Projekte** besser einschätzen zu können und zukünftig mehr Zeit für die Projektvorbereitung und Projektablaufe einzuplanen.
- Insbesondere in den geförderten Kultureinrichtungen wurde ein **Diskurs über die Digitalisierung der Organisationsstrukturen und -prozesse als Querschnittsaufgabe** angestoßen, der den Beteiligten einen hohen finanziellen und personellen Einsatz abverlangt und ein nachhaltiges Engagement auf allen Hierarchieebenen erfordert.

Kooperationen und Vernetzung der Akteur*innen

- Die große Mehrheit der Projektteams suchte einen **projektbezogenen Kontakt** zu anderen Kulturtätigen, Künstler*innen und ihren Zielgruppen.

- Mehr als die Hälfte der Projekte baute bei der Projektumsetzung von Beginn an auf eine **interdisziplinäre Kooperation mit IT-Fachleuten**, die anderen holten punktuell externe Fachexpertise ein.
- Die Zusammenarbeit mit IT-Fachleuten stellt einen **wichtigen Hebel für den digitalen Kompetenzaufbau der Akteur*innen** dar. Die Projektbeteiligten empfanden die Zusammenarbeit mit IT-Fachleuten durchweg als hilfreich und lehrreich.
- Die **Kooperation mit IT-Fachleuten** verdeutlicht aber auch für die Gelingensbedingungen der digitalen Entwicklung im Kulturbereich bedeutsame **Barrieren**. Die **Honorare der IT-Fachleute** liegen weit oberhalb der gängigen Honorarspannen von Kulturtätigen. Dies grenzt sowohl die Auswahl möglicher Projektpartner*innen aus der IT-Branche als auch den Leistungsumfang beträchtlich ein und macht den Kulturbereich als Auftrag- und Arbeitgebern weniger attraktiv für IT-Fachleute.
- Viele Projektteams griffen deshalb auf **bestehende Plattform- und Softwarelösungen sowie soziale Netzwerke** zurück, anstatt eigene Lösungen zu entwickeln.
- Die Mehrheit der Projektteams setzte zumindest partiell auf **partizipative Formate** zur Entwicklung und Reflexion ihrer Ideen. Vier Projekte beteiligten ihre Zielgruppen in alle Projektphasen.
- Die **Technologiestiftung via kulturBdigital gilt als zentrale Plattform und Multiplikator** für Veranstaltungen, Wissensvermittlung und Vernetzung Berliner Kulturtätiger rund um das Thema „Digitalisierung des Berliner Kulturbereichs“. Die geförderten Akteur*innen bewerten die Betreuung und Projektbegleitung durchweg positiv und verstehen die Einrichtung als **wichtigen Hebel** für die digitale Entwicklung im Kulturbereich. Das mit kulturBdigital verbundene **Wissensmanagement und Stakeholder*innen-Dialoge** hätten das Potenzial, maßgeblich zur Sichtbarkeit und Nachhaltigkeit der geförderten Projekte beizutragen.

Fokus Kulturelle Teilhabe

- Mehr als die Hälfte der geförderten Projektteams richtete sich mit ihren Projekten vorrangig an andere **Künstler*innen und Kulturtätige**. Dabei versuchten sie, insbesondere **neue, junge und unbekannte Gesichter** mit ihren Formaten anzusprechen.
- Die Gewinnung eines **neuen und diverseren Publikums** spielte bei knapp der Hälfte der Projekte eine Rolle. Ein Drittel der Projekte nahm **junge Menschen**, vorrangig Schüler*innen und Jugendliche in den Fokus, zwei Projekte **Nachbarschaften** und ein Projekt richtete sich an **Senior*innen**.
- Die Pandemie erschwerte insbesondere die digitale Vermittlungsarbeit der Akteur*innen im Bereich der kulturellen Bildung. Während der Lockdowns waren Schüler*innen im **Homeschooling** schwieriger zu erreichen. Zusätzlich mangelte es bei den jungen Zielgruppen häufig an einer ausreichenden Hardware-Ausstattung und Internetzugängen.
- Die Akteur*innen setzten besonders viele neue Impulse in den Bereichen **Barrierefreiheit, -abbau und Inklusion**. Dabei kamen insbesondere Menschen mit

Seh- und Hörbeeinträchtigungen und motorischen Einschränkungen sowie anderen Sprachbarrieren als **Critical Friends** zum Einsatz.

- Für die Teilhabe von Kulturtätigen und Besucher*innen an der digitalen Entwicklung spielt die Niedrigschwelligkeit der digitalen Angebote, Formate und des Know-hows für die Akteur*innen ebenfalls eine große Rolle.

Multifunktionalität, Beispielhaftigkeit und Nachhaltigkeit

- „Anstoß“, „Anschub“, „Start“, „Experiment“, „Kick-off“, „Pionierarbeit“ und „Teaser“ – dies sind die von den Akteur*innen am meisten verwendeten Begriffe im Zusammenhang mit der Förderrichtlinie.
- Die Projekte werden von den Akteur*innen als **Leuchtturmprojekte mit ausgeprägtem Beispielcharakter** verstanden.
- Allerdings thematisieren die Projektteams auch den **Mangel möglicher Weiterfinanzierungsmöglichkeiten ihrer geförderten Projekte**. Ihnen fehle es an personellen und finanziellen Ressourcen, um die Projekte ohne geeignete Anschlussfinanzierung oder Folgeförderung fortzusetzen.
- Speziell in den geförderten **Kultureinrichtungen** gibt es einen großen **Bedarf an Personal mit Digitalkompetenz**, das digitale Prozesse anstößt und vorhandene Infrastruktur sowie benötigte Ausstattung strategisch zusammenführt beziehungsweise als **Querschnittsaufgabe** neu denkt. Dieser Handlungsbedarf wird seit 2022 durch das neue Förderprogramm **Resilienz-Dispatcher*innen** der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt aufgegriffen.¹³
- Momentan findet die **Wissensvermittlung** schwerpunktmäßig durch die Akteur*innen selbst im persönlichen Kontakt zu Interessierten statt. Sie teilen ihre Erkenntnisse zudem in Form von Dokumentationen, Leitfäden, Podcasts, Videos, Tutorials, Workshops und Vorträgen.
- Die **Technologiestiftung via kulturBdigital** bildet auch hier das zentrale Instrument, um die einzelnen geförderten Leuchtturmprojekte zu verknüpfen, **Wissen zu bündeln und sichtbar zu machen** sowie Kontakte zu Projektbeteiligten herzustellen.

Rahmen- und Gelingensbedingungen

- Die pandemiebedingt stattfindende Adaption des Kulturbereichs an ein neues digitales Arbeitsumfeld und digitale Kommunikationswege wurden von den Akteur*innen als positiver **Katalysator** verstanden.
- Die Akteur*innen bewerten die für ihre Projekte erhaltenen Fördersummen grundsätzlich als adäquat. Allerdings kristallisieren sie **drei wesentliche Barrieren** im Bereich des **digitalen Know-hows** heraus: Die Höhe der gängigen **Honorare von IT-Fachkräften** limitiere die Auswahl an Projektpartner*innen und den Leistungsumfang und mache zudem den **Kulturbereich weniger attraktiv für IT-Fachleute**. Der begrenzte Finanzrahmen führe dazu, dass die Akteur*innen vorrangig auf **bestehende Plattformen, Tools und soziale Netzwerke** zurückgreifen müssten, und setze dem kreativen Potenzial digitaler Vorhaben dadurch Grenzen.

¹³ Siehe Technologiestiftung Berlin 2023d.

- Die **Projektlaufzeit** von einem Jahr wurde grundsätzlich als adäquat für die Vorhaben bestätigt. Allerdings gilt dies erst ab der zweiten Förderlinie.
- Das Prinzip der **Projektförderung** und ein **Mangel adäquater Instrumente zur Weiterfinanzierung oder Folgeförderung der Projekte** werden von den Akteur*innen als Barriere für die Sichtbarkeit der Projektergebnisse, die Verstetigung der eigenen Digitalkompetenzen und den damit verbundenen Wissenstransfer an andere Kulturtätige adressiert.
- Um den **digitalen Transformationsprozess als Querschnittsaufgabe in den Kultureinrichtungen** verstehen und mitdenken zu können, bedarf es nach Angaben der geförderten Kultureinrichtungen ebenfalls einer **nachhaltigen Digitalstrategie** und der dafür notwendigen personellen und zeitlichen Ressourcen. Diese Handlungsempfehlung wurde von der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt bereits mit der Umsetzung der **Resilienz-Dispatcher*innen** als Digitalagent*innen in mehr als 70 institutionell geförderten Kultureinrichtungen ab 2022 angegangen.¹⁴
- Eine gebündeltes Marketing der im Rahmen der Förderung entstandenen Tools und Anwendungen wird von den Akteur*innen als wesentliche Gelingensbedingung für eine **Verstetigung der Kompetenzen und deren Wissenstransfer** an andere Kulturtätige formuliert.
- Der Austausch und die Vernetzung mit anderen Akteur*innen und Kulturtätigen werden desgleichen als wesentliche Gelingensbedingungen einer nachhaltigen digitalen Entwicklung im Kulturbereich erachtet. Hier spielt die **Technologiestiftung via kulturBdigital** eine wesentliche Rolle als Kooperationspartnerin, Multiplikatorin und Plattform zur Vernetzung und Wissensvermittlung.
- Die Umsetzung digitaler Entwicklungen hängt in erheblichem Maß von der Verfügbarkeit und Qualität der **digitalen Infrastruktur** und hier insbesondere dem **Breitbandausbau** in Deutschland und lokal in Berlin ab. Zusätzlich spielen die Hardware-Ausstattung und der Zugang zu Endgeräten bedeutende Rollen.

¹⁴ Vgl. Technologiestiftung Berlin 2023d.

3 Übersicht geförderter Projekte der ersten und zweiten Förderlinie

Die Bewerbungsphase für die vierte Förderlinie des Programms „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ für das Jahr 2023 ist beendet. Seit dem Start der Förderung im Jahr 2020 konnten in bis dato drei abgeschlossenen Förderlinien bereits insgesamt 28 digitale Vorhaben von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt mit einem Gesamtfördervolumen in Höhe von gut 1,8 Mio. Euro unterstützt werden.¹⁵

Die Nachfrage zum Förderprogramm ist hoch und belegt das enorme Interesse und den erheblichen Bedarf an Fördermitteln für digitale Vorhaben im Kulturbereich. So lagen der Auswahljury für das Förderjahr 2020 insgesamt 104 Anträge mit einem Gesamtantragsvolumen in Höhe von rund 6,5 Mio. Euro vor. Jedes zehnte Projekt davon konnte bewilligt werden. Elf digitale Vorhaben erhielten 2020 in der ersten Förderlinie rund 518 000 Euro Förderung.¹⁶

In der zweiten Förderlinie wurden erneut 83 Anträge mit einem Gesamtvolumen in Höhe von rund 7,1 Mio. Euro eingereicht. Die Förderquote lag hier bei acht Prozent. Weitere rund 775 000 Euro wurden in der zweiten Förderlinie an sieben digitale Vorhaben für das Jahr 2021 vergeben.¹⁷

In dem hier vorgelegten Bericht werden die in den beiden folgenden Tabellen gelisteten 18 geförderten Projekte der ersten beiden Förderjahre 2020 und 2021 näher betrachtet.

Tabelle 1: Übersicht geförderter Projekte 2020¹⁸

Förderlinie 1 (2020)	
Projekttitle	Antragsteller*in
KuDiBa – Kultur Digital Barrierefrei	Handiclapped – Kultur Barrierefrei e. V.
Prater Digital	Bezirksamt Pankow, Amt für Weiterbildung und Kultur
Digital Stage 5G	Bezirksamt Mitte, Musikschule Fanny Hensel
Da geht was!	Theater Strahl Berlin
I like the Digital, but does it like me?	Jens Heitjohann
Künstlerische Manöver für die digitale Gegenwart	HAU Hebbel am Ufer
QUEER*BERLIN DIGITAL (AT)	Schwules Museum*
Berlin Art Prize Hyperweb	Berlin Art Prize e. V.
GITELES MÄRCHENFENSTER	Birgit Hägele
Neue Bühnen (in VR)	Internil
Neustart: Digitale Kulturplattform	United We Stream

Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

¹⁵ Siehe SenKultEU 2022.

¹⁶ SenKultEU 2020d.

¹⁷ SenKultEU 2020e.

¹⁸ SenKultEU 2020d.

Tabelle 2: Übersicht geförderter Projekte 2021¹⁹

Förderlinie 2 (2021)	
Projekttitle	Antragsteller*in
macht.sprache.	poco.lit., völlig ohne
ARPA 2.0 – Artist Relationship- & Projectmanagement Application	ORSO – Orchestra & Choral Society Berlin e. V.
MACHINA COMMONS – Ein offenes Toolset für digital-analoge Theatershows	machina eX
The Sounds of Berlin – hybride, interaktive und räumlich-verteilte Events	Konzerthaus Berlin
Neue Gemeinschaften (AT)	Kulturprojekte Berlin GmbH/Schaubude Berlin
Kolbe außer Haus	Georg Kolbe Museum
crowdCuratio	Aktives Museum Faschismus und Widerstand in Berlin e. V.

Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

Im Rahmen der ersten und zweiten Förderlinie wurden sehr unterschiedliche Projekte gefördert. Dies gilt sowohl für die Spannweite der Förderempfänger*innen als auch für die Vielfalt der Projektansätze.

Zwei Drittel der 18 Förderempfänger*innen verorten sich mit ihren Projekten innerhalb der freien Szene als Künstler*innen und Kulturtätige. Ein Drittel der Förderempfänger*innen bilden landesgeförderte Kultureinrichtungen (22 Prozent) oder kommunale Einrichtungen (elf Prozent).

Die Förderempfänger*innen agieren in unterschiedlichen Sparten. Die meisten Projekte (44 Prozent) sind im Theaterbereich angesiedelt oder verstehen sich in ihrer Auseinandersetzung mit dem Digitalen als performatives Format oder darstellende Kunst. Fünf Projekte (28 Prozent) können der Sparte Musik und vier Projekte (22 Prozent) der Sparte Museen beziehungsweise Ausstellungen zugeordnet werden. Eine Förderempfänger*in widmet sich dem Umgang mit politisch sensibler Sprache.

Das weite Spektrum der Förderempfänger*innen und die Vielfalt der geförderten Projekte wurden von den Befragten als positiv hervorgehoben. Insbesondere die Förderung auch kleiner und weniger bekannter Akteur*innen wurde begrüßt.

Allen Projekten gemeinsam ist ihr inhaltlicher Fokus auf das Schaffen neuer digitaler Räume und Formate, die entweder bereits bestehende Kunstformate neu denken (für Website oder Software) oder als eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Digitalen und virtuellen Realitäten (Virtual/Augmented Reality) verstanden werden können. 55 Prozent der Projekte reflektierten auch die Vermittlungsarbeit und Partizipation ihres Publikums, vier Projekte stellten dieses Thema sogar in den Mittelpunkt. Kulturelle Bildung spielte für die Hälfte der geförderten Projekte eine Rolle. Im Detail bewegen sich die 18 Projekte in den drei Themenfeldern künstlerische Praxis, Outreach und Vermittlung sowie in weiteren Themen rund um und hinter den Kulissen von

¹⁹ SenKultEU 2020e.

Kulturprojekten. In den folgenden drei Tabellen sind die Themenfelder der 18 geförderten Projekte zusammengefasst.²⁰

Tabelle 3: Künstlerische Praxis

Projekttitle	Thema
Digital Stage 5G	Möglichst latenzfreies Online-Musizieren in Gruppen
Giteles Märchenfenster	Adaption des Erzähltheaters mit Puppen für Video-Formate
I like the Digital, but does it like me?	Forschungswerkstatt zur prototypischen Entwicklung einer immersiv-virtuellen Performance-Umgebung mit Mixed-Reality-Elementen
Künstlerische Manöver für die digitale Gegenwart	Interdisziplinärer Online-Hackathon und Residenzprogramm zum Theater der Zukunft – hybrid, digital, analog
Machina Commons	Tools zur Vernetzung zwischen digitalen und analogen Schnittstellen in multimedialen Projekten und Inventarisierung von (Theater-)Equipment und Requisiten
Neue Bühnen (in VR)	Erprobung von Interaktions- und Performancekonzepten auf der sozialen Virtual-Reality-Plattform VRChat
Neue Gemeinschaften	Entwicklung digital gestützter Dramaturgie für die Besucher*innen-Bindung und von Community-Tools
Prater Digital	Virtuelles Pendant der Galerie Prater in der Kastanienallee in Berlin, Gestaltung digitaler Programmformate (zum Beispiel virtuelle Ausstellungen, Performances et cetera)
United We Stream	Digitale Gestaltungs- und Interaktionsräume für die Clubkultur

Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

Tabelle 4: Outreach und Vermittlung

Projekttitle	Thema
Da geht was!	Co-kreative Erarbeitung eines digitalen Klassenzimmerstücks
Kolbe außer Haus	Audiowalk und Online-Magazin als Brücke zwischen Kunst- und Stadtvermittlung
QUEER*BERLIN DIGITAL	Partizipative Entwicklung von Ausstellungsprojekten mithilfe digitaler Instrumente
The Sounds of Berlin	Verzahnung von Live- und Online-Events inklusive Publikumsinteraktion

Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

²⁰ Weiterführende Details und Links zu den einzelnen Projekten sind auf der Internetseite der Technologiestiftung Berlin (2023b) zu finden.

Tabelle 5: Themen rund um und hinter Kulturprojekten

Projekttitlel	Thema
Berlin Art Prize Hyperweb	Web-basiertes Werkzeug für den anonymisierten Bewerbungs- und Auswahlprozess des Berlin Art Prize
crowdCuratio	Tool für kollaborative und partizipative Arbeit an Online-Ausstellungen
macht.sprache	Web-App als Übersetzungshilfe für sensible Begriffe
ARPA 2.0 – Artist Relationship- & Projectmanagement Application	Software für Chor- und Orchestermanagement, Inventur, Reiseorganisation, Abrechnung, Notenverteilung, Probespiele, Buchhaltung et cetera
Kultur Digital Barrierefrei (KuDiBa)	Digitale Tools zur Verbesserung der Barrierefreiheit für das Kulturpublikum, insbesondere rund um die Besuchsplanung

Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

Die Projekte reichen vom Erkunden und Experimentieren im Sinne der eigenen Kompetenzerweiterung (Selbstbefähigung) bis zur Entwicklung konkreter technischer Lösungen, wie Plattformen und Software, sowie digitaler Kunst- und Kulturformate.

Die Skizzierung der eigenen Projektziele und -inhalte hebt die Selbstbefähigung als wichtigstes Kriterium aller Akteur*innen deutlich hervor (Abbildung 1). Aber auch das Netzwerken und Experimentieren werden von den Akteur*innen in ihrer Auseinandersetzung mit dem Digitalen an zweiter und dritter Stelle besonders häufig genannt. Dabei waren einige der Projekte von Beginn an als Kooperation zwischen Kulturtätigen und Softwareentwickler*innen beziehungsweise IT-Expert*innen angelegt, andere nicht (vgl. im Detail Kapitel 5).

Abbildung 1: Ziele und Inhalte der geförderten Projekte



Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

Die Pandemie platzierte sich ebenfalls unter den Top-10-Begriffen. Dies verdeutlicht, wie wichtig die Auseinandersetzung mit digitalen Formaten in diesem Zeitraum wurde.

Entlang der Förderkriterien adressieren alle Projektteams auch verschiedene Aspekte Kultureller Teilhabe. Barriereabbau, Partizipation, Zielgruppen und kulturelle Bildung wie auch Open Source befinden sich ebenfalls unter den priorisierten Zielsetzungen der Förderprojekte. Die Akteur*innen widmen sich diesem Thema allerdings auf unterschiedliche Arten und Weisen. Einige Projekte gingen Teilhabefragen als elementaren Bestandteil ihrer Arbeit direkt an, andere Projekte verstanden Teilhabe eher im Sinn der eigenen Selbstbefähigung und eines offenen Zugangs zum Digitalen als Kulturtätige*r. Hierauf wird in Kapitel 6 noch genauer eingegangen werden.

Im nächsten Kapitel werden zunächst die Selbstbefähigung und die (Weiter-)Entwicklung digitaler Kompetenzen näher betrachtet.

4 Selbstbefähigung und digitale Kompetenzen der Akteur*innen

Kompetenzen im Umgang mit digitalen Vorhaben und Angeboten sind eine entscheidende Voraussetzung für die Gestaltung des digitalen Wandels im Kulturbereich und als solche auch hochrelevant für die Zielerreichung Kultureller Teilhabe. Die große Mehrheit (75 Prozent) der Akteur*innen setzte sich im Rahmen dieser Förderung erstmalig mit den digitalen Möglichkeiten ihrer Kulturtätigkeit, ihrer Kultureinrichtung oder ihrer künstlerischen Arbeit auseinander. Lediglich ein Viertel

der Projekte baute auf bereits bestehende Digitalkompetenzen Kulturtätiger auf. Insofern verwundert es wenig, dass die Akteur*innen, wie bereits in Kapitel 3 aufgezeigt, diesem Kriterium flächen-deckend eine zentrale Bedeutung für die digitale Entwicklung im Kulturbereich beimessen. Doch was verstehen die einzelnen Akteur*innen unter dieser Selbstbefähigung und was genau wurde erlernt?

Sie verstanden darunter zunächst einmal den individuellen Lernprozess. Diesen bezogen die Befragten sowohl auf die Aneignung neuer Kompetenzen als auch auf die mit den Projekten verbundenen neuen digitalen Prozesse im Projektmanagement. Des Weiteren ging es auch um das Schaffen neuer digitaler Räume, Formate, Ausdrucks- und Kommunikationsformen. In den geförderten Kultureinrichtungen spielten zudem auch die strukturellen Organisationsprozesse der Häuser eine Rolle. Diese Ebenen sollen im Folgenden näher erläutert werden.

4.1 Individuelle Lernprozesse und Experimente

Alle Akteur*innen konnten sich im Rahmen der Fördervorhaben in neue digitale Bereiche einarbeiten, ihre Fertigkeiten und Kenntnisse im Umgang mit digitalen Anwendungen und Formaten auf- oder ausbauen und neue Tools und Plattformen kennenlernen. Diese individuelle Erfahrung wurde von allen Befragten als sehr hilfreich empfunden. Bis auf wenige Ausnahmen sind die Akteur*innen sehr zufrieden mit ihren persönlichen Entwicklungen und ihrem praktischen Erkenntnisgewinn im Rahmen der geförderten Projektarbeit. Die Akteur*innen empfinden die individuelle Selbstbefähigung nicht als reinen Selbstzweck, sondern vielmehr als eine Erweiterung ihrer analogen Kompetenzen und künstlerischen Ausdrucksmöglichkeiten.

Die Möglichkeit, sich innerhalb der Förderlinie digitale Grundkenntnisse und Kompetenzen aneignen zu können und nicht zwangsläufig ein finalisiertes Werk – ob künstlerisch oder technisch – herstellen zu müssen, wurde von allen Akteur*innen als besonders positiv hervorgehoben. Hier wurden insbesondere die Möglichkeiten, Recherchen durchzuführen und sich Grundkenntnisse digitaler Techniken anzueignen, betont. Das Förderkriterium der Selbstbefähigung wurde von der großen Mehrheit der Akteur*innen deshalb auch als Freiraum zum Experimentieren verstanden und wirkte entlastend auf die Projektbeteiligten. Sie konnten dadurch im Projektverlauf konzeptionell umschwenken, wenn sie merkten, dass ihre ursprünglich geplanten Konzepte nicht aufgingen. Und auch die Option, nicht alle gesteckten Ziele im Rahmen der Förderung erreichen zu müssen, wurde von den Befragten positiv wahrgenommen.

Das Erlernen neuer digitaler Kompetenzen erforderte von den Akteur*innen allerdings viel Eigeninitiative, Rechercheleistung und die Bereitschaft zum Ausprobieren digitaler Techniken. Die Projektvorbereitungen seien sehr stark von der Einarbeitung in die neuen digitalen Techniken sowie Strukturen und Prozesse geprägt gewesen. Dieser Lernprozess wurde von den Akteur*innen als sehr zeitintensiv empfunden, der neben dem Alltagsgeschäft nur schwerlich zu leisten war. Im Laufe der Projektdurchführungen wuchs bei den Akteur*innen die Erkenntnis, dass Projektplanung und -umsetzung digitaler Kulturangebote und dazugehöriger Infrastruktur und Arbeitsprozesse mindestens genauso viel Aufwand und personelle Ressourcen benötigen wie die Durchführung der ihnen vertrauten analogen Kulturangebote. Ein wesentlicher praktischer Erkenntnisgewinn aller Akteur*innen lautet, dass sie durch ihre Selbstbefähigung und das Experimentieren gelernt haben, die Zeit- und Kostenaufwände digitaler Projekte besser einzuschätzen und zukünftig mehr Zeit für Projektvorbereitung und -abläufe einzuplanen.

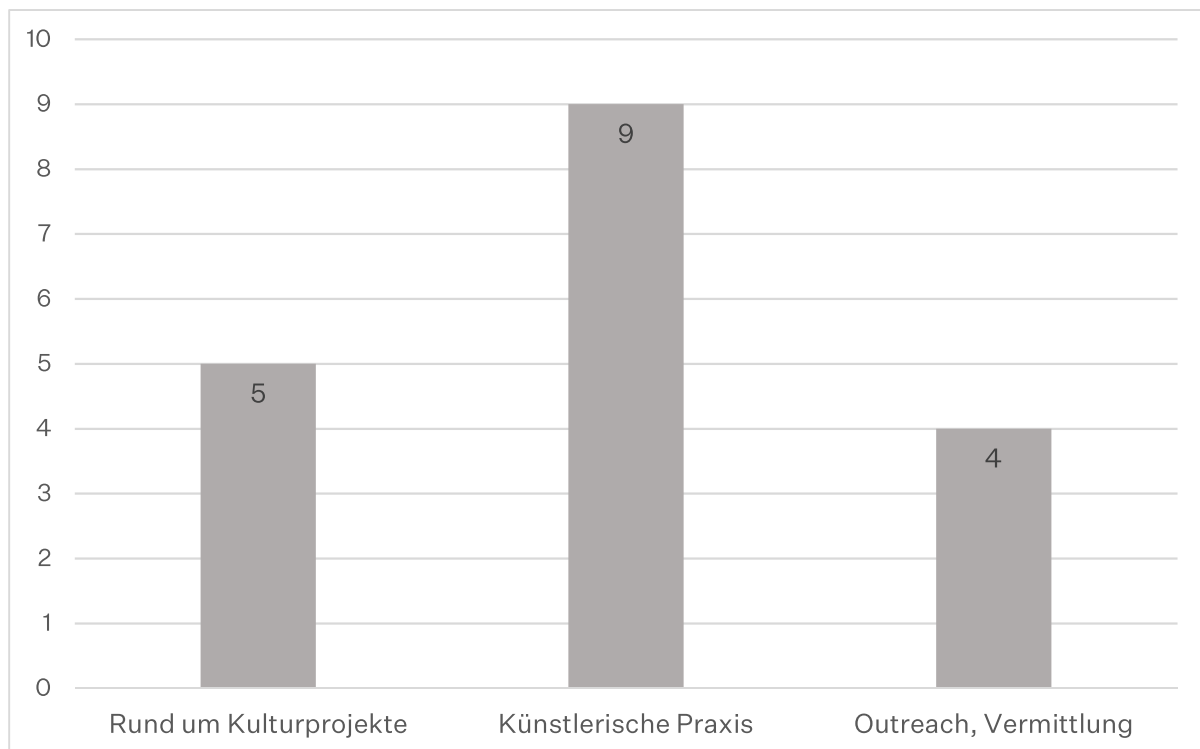
Nur wenige Projektteams konnten sich nicht von dem aus vorherigen Projektförderungen gewohnten Fertigstellungsdruck lösen und waren enttäuscht, ihre Projekte nicht innerhalb der zur Verfügung stehenden Projektlaufzeit finalisieren zu können. Auf die Projektlaufzeit wird im Zusammenhang mit den Rahmen- und Gelingensbedingungen in Kapitel 8 noch gesondert eingegangen.

Einige Akteur*innen kritisierten zudem, dass das experimentelle Arbeiten stellenweise nur schwierig mit den von der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt regulär in diesem Kontext ebenfalls an sie gestellten Förderbedingungen vereinbar gewesen sei, etwa mit der Antragsstellung und den Abrechnungsmodalitäten.

4.2 Künstlerische Praxis: Schaffung neuer digitaler Formate und Räume

Die Projektteams schufen entweder digitale Formate und Räume (Website, Plattform oder Software) als neue Orte für bestehende analoge Kunstformen wie Ausstellungen oder Theaterstücke für ihr Publikum oder verstanden das Schaffen der digitalen Formate und Räume als eine künstlerische Auseinandersetzung mit dem Digitalen und virtuellen Realitäten (Virtual/Augmented Reality). Diese beiden Ansätze bildeten die Ankerpunkte fast aller geförderten Projekte. Hierbei war es allen Projektteams wichtig, gemeinsam nicht nur die bekannten analogen künstlerischen Formate per Stream oder Abbild ins Digitale zu übernehmen, sondern vielmehr eigene und neue digitale Formate zu finden und zu entwickeln.

Mithilfe des Förderprogramms konnten in den ersten beiden Förderlinien sieben neue digitale Theaterstücke, virtuelle Performances und Ausstellungsräume entstehen. Neun Open-Source- und Open-Access-Plattformen beziehungsweise -Websites wurden innerhalb der Förderlinie entwickelt. Eine künstlerische Auseinandersetzung mit Digitalität stand bei vier Projekten im Mittelpunkt und spielte bei elf weiteren innerhalb der Entwicklung digitaler Formate aufbauend auf bereits bestehende analoge Formate eine Rolle.

Abbildung 2: Anzahl der geförderten Projekte nach Themenfeldern²¹

Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

Die Projektteams verstanden ihre Arbeiten als Leuchtturmprojekte, die über die individuelle Selbstbefähigung hinausgehen. Als Pionierarbeiten mit Beispielcharakter sollen die neu erlangten Kompetenzen und Wissensstände dabei helfen, die digitale Entwicklung des Kulturbereich durch ihre Projekte voranzubringen und digital zu befähigen. Weiterführend geht darauf Kapitel 7 ein.

4.3 Organisationsentwicklung in den geförderten Kultureinrichtungen

Die geförderten Kultureinrichtungen wiesen dem Kriterium der Selbstbefähigung ebenfalls eine zentrale Bedeutung zu. Die Entwicklung digitaler Kompetenzen wurde hier sowohl als individuelle Ausbildungs- und Weiterbildungsmaßnahme der Mitarbeiter*innen als auch als Querschnittsaufgabe der Organisationsentwicklung im Rahmen einer ganzheitlichen Digitalstrategie definiert.

In diesem Kontext wurde die Pandemie als wesentlicher Katalysator für die digitale Entwicklung im Kulturbereich verstanden: Die Schließungen der Kultureinrichtungen erhöhten zum einen den Druck, sich mit digitalen Formaten auseinanderzusetzen, und schufen zum anderen den dafür notwendigen personellen und zeitlichen Freiraum, der unter den Bedingungen des Normalbetriebs zuvor nicht immer gegeben gewesen war.

In den geförderten Kultureinrichtungen sei über das eigentliche Projekt hinweg insgesamt ein Diskurs über die Digitalisierung der Organisationsstrukturen und -prozesse angestoßen worden. Die Akteur*innen setzten sich dabei mit den folgenden Fragestellungen auseinander: Wie können analoge Formate ins Digitale transportiert

²¹ Vgl. auch Technologiestiftung Berlin 2023b.

werden? Wie können digitale Formate und Prozesse in ihren Häusern aussehen? Was passt zu den Einrichtungen und wie können sie digitale Projekte zukünftig angehen? Wie können sie die digitalen Neuerungen institutionalisieren? Überdies wurde abteilungsübergreifend und in gemeinschaftlichen Prozessen gearbeitet und versucht, das gesamte Haus einzubeziehen, beispielsweise mithilfe offener Entwicklungsworkshops oder regelmäßiger Meetings.

Viele Akteur*innen berichten, dass durch die Projekte bestehende Hemmungen abgebaut werden und weniger technikaffine oder skeptische Teammitglieder und Kolleg*innen während des Projektverlaufs ihre technischen Fähigkeiten deutlich ausbauen konnten. Zudem konnten durch den digitalen Entwicklungsprozess bereits vorhandene Kompetenzen identifiziert werden.

Das mobile Arbeiten während der Lockdowns machte die Einführung digitaler Kommunikationsformen für die Mitarbeiter*innen notwendig und veränderte die internen Arbeitsprozesse an einigen Stellen nachhaltig. Es eröffnete zusätzlich neue digitale Kommunikationsräume für die Zusammenarbeit mit Künstler*innen und dem Publikum (siehe hierzu genauer Kapitel 6).

Perspektivisch wünschen sich die Akteur*innen, dass die digitalen Entwicklungen im Kulturbereich noch sichtbarer und die durch die Förderung angestoßenen Ideen in allen Bereichen als Querschnittsthema innerhalb der Kultureinrichtungen mitgedacht und ernst genommen werden. Einige Akteur*innen wünschen sich hierfür eine Anlaufstelle, die ihnen bei der Weiterentwicklung der digitalen Infrastruktur als Ansprechpartner zur Seite steht und Bedarfe der Kultureinrichtungen bündelt. Dieser Diskurs verdeutlicht ebenso, dass die damit verbundenen organisatorischen Herausforderungen der Kultureinrichtungen ihnen einen hohen finanziellen und personellen Einsatz abverlangen, der Kompetenz und nachhaltiges Engagement auf allen Hierarchieebenen erfordert und noch sehr am Anfang steht.

Diese Herausforderungen werden in den Kapiteln 7 und 8 mit Blick auf die Nachhaltigkeit der Förderlinie und die Rahmen- und Gelingensbedingungen der digitalen Entwicklung im Kulturbereich wieder aufgegriffen und vertieft. Die Berliner Senatskulturverwaltung hat diesen Bedarf bereits aufgenommen und 2022 in über 70 institutionell geförderten Kultureinrichtungen als neue Fördermaßnahme Mittel für die Stellenbesetzung sogenannter Resilienz-Dispatcher*innen bereitgestellt (vgl. Kapitel 7).

Die digitale Entwicklung ist aber nicht nur eine Querschnittsaufgabe innerhalb der Kultureinrichtungen, sondern hängt intensiv auch von einem funktionierenden nachhaltigen Wissensmanagement, dem Austausch mit anderen Kulturtätigen und Künstler*innen und der Vernetzung mit qualifizierten IT-Fachleuten und Hochschulen (Digital Humanities) zusammen, für die der Kulturbereich attraktiv aufstellen muss. Kooperationen und Vernetzungen zwischen den Förderempfänger*innen, zwischen den Kulturtätigen, den Sparten und mit den IT-Fachleuten sollen im nächsten Kapitel betrachtet werden. Diese Herausforderungen werden in den Kapiteln 7 und 8 zur Nachhaltigkeit und den Rahmen- und Gelingensbedingungen der digitalen Entwicklung im Kulturbereich wieder aufgegriffen.

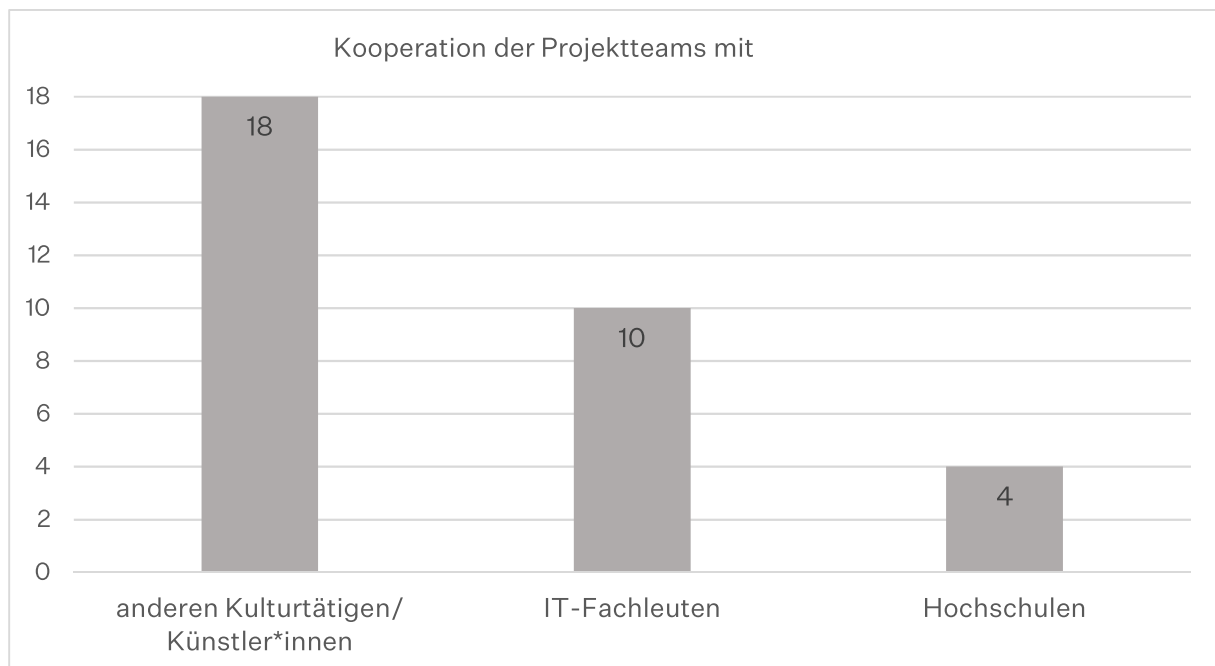
5 Kooperationen und Vernetzungen der Akteur*innen

5.1 Kooperationen mit Kulturtätigen, IT-Fachleuten und Hochschulen

Alle Förderempfänger*innen agierten in Teams, wobei diese sehr unterschiedlich zusammengesetzt waren. Die kleinste Einheit bestand aus einer Künstlerin, die sich für das Projektmanagement zusätzliche Unterstützung einholte. Alle anderen Projektteams waren wesentlich größer und bestanden aus mindestens vier bis mehr als zehn Personen.

Die projektbezogenen Kooperationen mit anderen Kulturtätigen und Künstler*innen waren unterschiedlich stark ausgeprägt. Bei einigen wenigen Projektteams fand der Austausch fast ausschließlich unter den unmittelbar Projektbeteiligten statt. Die Mehrheit der Projektteams suchte zusätzlich Kontakt zu anderen Kulturtätigen, Künstler*innen und ihren Zielgruppen. Mehr als die Hälfte der Projekte baute bei der Projektumsetzung zusätzlich von Beginn an auf eine interdisziplinäre Kooperation mit IT-Fachleuten, die anderen holten sich punktuell externe Fachexpertise ein. Gut ein Fünftel der Projekte vernetzte sich zwecks fachlichen Austauschs mit Hochschulen.

Abbildung 3: Kooperationen der Projektteams



Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

Innerhalb der beiden Förderlinien gab es wie in den Kapiteln 3 und 4 beschrieben vier Fälle, in denen Partizipation und Vermittlung den thematischen Schwerpunkt bildeten und die jeweiligen Zielgruppen (Künstler*innen und Publikum) in alle Projektphasen eingebunden wurden. Insgesamt setzten 55 Prozent der Projektteams zumindest partiell auf partizipative Formate zur Entwicklung und Reflexion ihrer Ideen. In diesen Fällen ging es vorrangig darum, punktuell Feedback einzuholen oder die neuen digitalen Formate zu testen, um von den Ergebnissen ausgehend die Projekte weiterzuentwickeln. Zu den partizipativen Formaten zählten Open Calls, Hackathons, öffentliche Sessions, Online-Workshops, Online-Diskussionsforen, Residenzen und Hochschulseminare. Alle

Projektbeteiligten empfanden diese Formate als sehr hilfreich und inspirierend. Allerdings merkten einige der Projektteams auch an, dass Ansprache und Beteiligung einzelner Zielgruppen, wie beispielsweise Kinder und Jugendliche, während der pandemiebedingten Lockdowns schwierig gewesen seien.

Interdisziplinäre Kooperation mit IT-Fachleuten stellt einen wichtigen Hebel für die Befähigung der Akteur*innen dar. Die Projektbeteiligten empfanden die Zusammenarbeit mit den IT-Fachleuten durchweg als hilfreich und lehrreich. Sie haben sich dadurch neue Kenntnisse und Kompetenzen aneignen und gleichzeitig ein Verständnis für technische Prozesse entwickeln können. Da die große Mehrheit zum ersten Mal interdisziplinär an einer Schnittstelle zwischen Kultur und IT zusammenarbeitete, mussten zunächst Grundbegriffe erklärt und verstanden sowie ein gemeinsames Verständnis von Arbeitsprozessen entwickelt werden.

Die Kooperation mit IT-Fachleuten verdeutlichte auch eine Barriere, die für die Gelingensbedingungen der digitalen Entwicklung im Kulturbereich bedeutsam ist (siehe hierzu auch Kapitel 8). Honorare von IT-Fachleuten liegen nach Auskunft der Förderempfänger*innen in der Regel weit oberhalb der gängigen Honorarspannen Kulturtätiger. Dies grenzte die Auswahl möglicher Projektpartner*innen aus der IT-Branche und auch den innerhalb der gesteckten Förderbudgets buchbaren Leistungsumfang in beiden Förderlinien beträchtlich ein. Zwar kamen einige IT-Fachleute den Projektteams finanziell entgegen, dies glich die grundlegende Differenz in den Honorarstrukturen jedoch nicht aus. Diese Diskrepanz war nach Aussagen der Förderempfänger*innen innerhalb der Projektteams nur schwierig vermittelbar und macht den Kulturbereich auch weniger attraktiv für IT-Fachleute als Auftrag- und Arbeitgeber. Zwei Projektteams entschieden sich aus diesem Grund, mit IT-Forscher*innen an Hochschulen zu kooperieren, da die Honorare in diesem Sektor denen im Kulturbereich mehr ähnelten.

Andere Projektteams entschieden sich deshalb auch dafür, auf bereits bestehende Plattform- und Softwarelösungen zurückzugreifen, anstatt eigene Lösungen zu entwickeln. Die Kooperationen mit Software- und Plattform-Dienstleistern wurden von denjenigen Projektteams, die sie nutzten, ebenfalls als sehr gewinnbringend für beide Seiten empfunden. Für die Kulturtätigen war der finanzielle und zeitliche Aufwand geringer und für die IT-Fachleute bot sich hier die Gelegenheit, den Kulturbereich besser kennenzulernen und IT-Anwendungen anzupassen und weiterzuentwickeln.

Allerdings sahen andere Projektteams ihren Handlungsspielraum bei der Auswahl der Anbieter*innen sehr begrenzt. Es mangelt diesen Akteur*innen an guten lokalen Alternativen zu den global agierenden Größen, die für ihre Fragestellungen praktikabel genug und finanziell realisierbar sind. Insbesondere bei den Kommunikations-Plattformen grenzten Fragen zur Reichweite ihrer Zielgruppen die Auswahl ein. Die Akteur*innen begrüßten den generellen Ansatz der Förderlinie für Open-Source-Lösungen, da er ihnen die Möglichkeit biete unabhängig zu entwickeln und eine eigene Infrastruktur aufzubauen.

5.2 Rolle der Technologiestiftung als Netzwerk-Plattform

Die Technologiestiftung Berlin wurde 2018 mit der Durchführung des Findungsprozesses zur digitalen Entwicklung im Kulturbereich betraut. Sie initiierte im selben Jahr kulturBdigital, „um die neuen Fördermaßnahmen der Berliner Kulturverwaltung zur digitalen Entwicklung des Kulturbereichs zu begleiten. Ziel war es, durch einen koordinierten Beteiligungsprozess die Bedarfe und Herausforderungen der Berliner Kulturszene zu erfassen und ihren Input für die Konzeption des neuen Förderprogramms der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt nutzbar zu machen.“²² kulturBdigital steht seither mittels diverser Formate im Austausch mit den Berliner Kulturtätigen und gilt als zentrale Plattform für Veranstaltungen, Wissensvermittlung und Vernetzung rund um die Digitalisierung des Berliner Kulturbereichs. Informationen, Leitfäden und spartenübergreifende Erfahrungsberichte aus dem digitalen Kulturbetrieb laufen hier zusammen. Ab 2020 begleitete die Technologiestiftung die Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ auch durch Auftakttreffen der Förderempfänger*innen und weitere Netzwerktreffen im Förderverlauf.

Die Technologiestiftung und kulturBdigital wurden von den Förderempfänger*innen der ersten beiden Förderlinien als sehr gute Ansprechpartnerinnen wahrgenommen, die wichtigen Input und Unterstützung leisten. Die Befragten verknüpfen mit der Technologiestiftung und kulturBdigital eine intensivere Betreuung und Projektbegleitung als bei anderen ihnen bekannten Förderprogrammen der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt und bewerteten diese durchweg positiv.

Insbesondere das gemeinsame Treffen aller Förderempfänger*innen zum Start der ersten Förderrunde wurde als hilfreich wahrgenommen. Es sei sehr interessant und aufschlussreich gewesen, die anderen Projektteams kennenzulernen und sich mit ihnen über ihre Projektideen auszutauschen. Und auch der Tagesworkshop der Technologiestiftung, in dem die Projektteams ihre konkreten Projekte durchsprechen und sich Feedback einholen konnten, wurde von denjenigen Projektteams, die dieses Format nutzten, als äußerst hilfreich empfunden. Für einige der Projektteams war der Zeitpunkt allerdings zu früh gewählt. Und nicht alle Förderempfänger*innen nahmen die Angebote der Technologiestiftung wahr und begründeten dies mit der hohen Arbeitsbelastung und Zeitmangel während der sehr kurzen Projektlaufzeit. Ein Projektteam merkte zudem an, dass Projektvielfalt und -breite an unterschiedlichen Akteur*innen kaum Schnittmengen für einen intensiveren Austausch oder kollegiale Unterstützung mit den anderen Förderempfänger*innen boten.

An diesem Punkt zeigen sich deutlich die unterschiedlichen Bedarfe der Projektteams an eine Betreuung durch die Technologiestiftung. Für viele Projektteams waren die Angebote und die Betreuung sehr zufriedenstellend. Teilweise hätten sich die Projektteams einen noch engeren Austausch und mehr Hilfe im Prozess gewünscht, beispielsweise um sich zu rechtlichen Fragestellungen (Haushaltsrecht, Datenschutz, Urheber- und Steuerrecht) und Hilfestellungen im Projektmanagement, aber auch zur Distribution und zum Marketing ihrer Projekte austauschen und gemeinsam Lösungen finden zu können. Diese Wünsche äußerten insbesondere die weniger erfahrenen Projektteams.

Manchen Projektteams war nicht ganz klar, mit welchen Fragen und Anliegen sie sich an die Technologiestiftung wenden können. Etliche Akteur*innen merkten an dieser Stelle

²² Technologiestiftung Berlin 2023c.

an, dass weitere Workshops, ein Jour fixe in regelmäßigen Abständen oder die Implementierung eines*r Expert*in als Ansprechpartner*in für sie sehr hilfreich gewesen wäre.

Allerdings habe die Plattform kulturBdigital bisher noch keinen regelmäßigen Austausch oder eine Zusammenarbeit der Förderempfänger*innen untereinander angestoßen. Die Vernetzung unter den Förderempfänger*innen sei trotz der Angebote letztlich zu kurz gekommen. Lediglich vier erfahrenere Projektteams, die sich bereits vorher gekannt oder an ähnlichen Themen gearbeitet hatten, pflegten einen informellen Austausch über die von kulturBdigital angebotenen Formate hinaus. Einige der Akteur*innen vermuten, dass die eingeschränkte Vernetzung auch pandemiebedingt geringer ausfiel. Die straffe Projektplanung wurde als weiterer Grund angegeben, dass kein Kontakt zu den anderen Projektteams aufgenommen wurde und teilweise auch nicht an allen Angeboten teilgenommen werden konnte.

Insgesamt waren sich die Akteur*innen aber einig, dass die von der Technologiestiftung via kulturBdigital angebotenen Unterstützungsmaßnahmen grundsätzlich einen wesentlichen Hebel für die digitale Entwicklung im Kulturbereich darstellen. Die geleistete Beratung, das Wissensmanagement und die Stakeholder*innen-Dialoge hätten als Multiplikator das Potenzial, maßgeblich zur Sichtbarkeit und Nachhaltigkeit der geförderten Projekte beizutragen. Die Zusammenarbeit mit anderen wird in diesem Zusammenhang von den Befragten als elementarer Vorteil für den Aufbau digitaler Kompetenzen gesehen. Aufgabe einer Plattform sei es demnach, die unverbundenen Einzelprojekte und das darin gesammelten Wissen zu bündeln und eine Anlaufstelle für den Wissensaustausch zu bilden.

6 Fokus Kulturelle Teilhabe

Die „Erhöhung der Teilhabe am Kulturangebot im Land Berlin“²³ als wesentliches Förderziel wird im Rahmen der Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ auf verschiedenen Ebenen adressiert. Selbstbefähigung und Vernetzung der Kulturtätigen sind bereits in Kapitel 4 als Aspekte zur Vergrößerung Kultureller Teilhabe innerhalb der Förderlinie aufgezeigt worden. Die Nutzung digitaler Räume als partizipative Formate zur Beteiligung anderer Kulturtätiger, Künstler*innen, aber auch ihrer Zielgruppen wurde in Kapitel 5 unter dem Aspekt der Kooperation und Vernetzung beleuchtet. Partizipation bedeutet hier aber, immer auch neue Zugänge zu schaffen und mehr Teilhabe zu ermöglichen. Doch welche Themenschwerpunkte zur Kulturellen Teilhabe setzten die Projektteams innerhalb der geförderten Projekte?

Abbildung 4: Themenschwerpunkte Kulturelle Teilhabe der Projektteams



Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

6.1 Neue Zielgruppen

Mehr als die Hälfte der Projektteams richtete sich mit ihren Projekten vorrangig an andere Künstler*innen und Kulturtätige. Dabei versuchten sie, insbesondere neue, junge und unbekannte Gesichter mit ihren Formaten anzusprechen und durch den Input der *Digital Natives*²⁴ neue kreative Impulse setzen zu können. Auch Laienmusiker*innen und Laiendarsteller*innen wurden in zwei Projekten angesprochen.

²³ SenKultEU 2020a: 3.

²⁴ Der Duden bezeichnet Digital Natives als Personen, die mit digitalen Technologien aufgewachsen und in deren Benutzung geübt sind (vgl. Duden 2023).

Um nur einige wenige Beispiele zu nennen: Ein Projekt der ersten Förderlinie arbeitete an der Entwicklung digitaler Ausstellungsräume, die Kunstobjekte aus Archiven zugänglich und sichtbar machen und durch die Erweiterung um digitale Räume auch ein neues Publikum ansprechen. Hierzu reflektierte das Projektteam ästhetische Praxen, Dramaturgie und Narrative mit Autor*innen, die zu den Kunstobjekten eine Geschichte erzählen sollten, um Multiperspektivität und vielfältige Narrative einzubringen.

Ein weiteres Projekt der ersten Förderlinie bestand aus einem Open Call für einen Online-Hackathon und einem daran anschließenden Residenzprogramm, das als Digitales Labor fungierte. Der Open Call hatte nur wenige formale Kriterien, um möglichst viele Künstler*innen anzusprechen. Und tatsächlich gab es unter den Teilnehmer*innen einige bekannte Namen, aber der Großteil waren Künstler*innen, mit denen das Projektteam noch nicht zusammengearbeitet hatte. Die Projektbeteiligten merkten an, mit dem Open Call vor allem jüngere und vielfältigere Teilnehmer*innen erreicht zu haben. Nicht alle Teilnehmer*innen der Residenzen hatten bereits Erfahrungen im Kulturbereich. Und die Ausschreibung ermutigte nach Aussagen der Akteur*innen besonders FLINTA*²⁵-Personen zur Teilnahme. Diese Künstler*innen konnten anschließend in interdisziplinären Teams innerhalb dreiwöchiger bezahlter Forschungsresidenzen einen Raum erhalten, um gemeinsam zu experimentieren, verschiedene Denkweisen zusammenzubringen, zu lernen und künstlerische Ideen umzusetzen. Ein wesentliches Ziel war es, neue und möglichst nachhaltige Kooperationen zu initiieren.

Ein drittes Projektteam hat einen digitalen Raum geschaffen und diesen über längere Zeit Künstler*innen zur Verfügung gestellt und ihnen dort die Kontrolle überlassen. In der Kuratation ging es darum, diverse künstlerische Positionen aufzunehmen und vor allem der *Queer Community* Raum zu geben.

Die Gewinnung eines neuen und diverseren Publikums spielte bei sieben Projekten eine Rolle. Sechs Prozent nahmen junge Menschen, vorrangig Schüler*innen und Jugendliche, in den Fokus, zwei Projekte Nachbarschaften und ein Projekt richtete sich vorrangig an Senior*innen.

Die Pandemie erschwerte insbesondere die Vermittlungsarbeit der im Bereich der kulturellen Bildung agierenden Projektteams. Während der Lockdowns waren die Schüler*innen im Homeschooling nur schwierig zu erreichen und selbst wenn die Projektteams Kontakte zu Lehrer*innen hergestellt hatten, waren Hardware-Ausstattung und Internetzugänge der Schüler*innen häufig nicht ausreichend, um eine reibungslose Teilnahme herzustellen oder die Schulen empfanden die digitalen Kulturangebote als zusätzliche Belastung.

6.2 Barriereabbau, Zugänglichkeit und Inklusion

Knapp die Hälfte der Projektteams setzte neue Impulse in den Bereichen Barrierefreiheit, -abbau und Inklusion. Dabei hatten einige der Projektteams bereits Erfahrungen im Barriereabbau nach diesem Begriffsverständnis, viele der Projektteams beschäftigten sich jedoch zum ersten Mal mit den Bedarfen von Menschen mit Beeinträchtigungen hinsichtlich der Nutzung von Kulturangeboten. Viele der Projektteams haben sich Beratung, Expertise und Feedback von Menschen mit Beeinträchtigungen zu Fragen von

²⁵ FLINTA* steht für Frauen, Lesben, InterMenschen, nichtbinäre und trans Menschen und AgenderMenschen.

Zugänglichkeit und Barrierefreiheit eingeholt. Dabei ging es vorrangig um die generelle Gestaltung von Formaten und Websites sowie Plattformen an den Bedürfnissen von Menschen mit Seh- und Hörbeeinträchtigungen und motorischen Einschränkungen.

Etliche Projektteams konnten bereits erste Barrieren für einen besseren Zugang beeinträchtigter Menschen zu ihren Angeboten abbauen, geben aber auch an, bei diesem Thema noch sehr am Anfang zu stehen. Einige Förderempfänger*innen gaben an, dass eine befriedigende Lösung mehr Zeit und Ressourcen benötige. Sie empfinden die Auseinandersetzung als ein Extrafeld, das mehr Fokussierung benötige und nicht einfach parallel mitgemacht werden könne. Eine stärkere Unterstützung der Kulturtätigen in Form von Wissensvermittlung und konkreter Beratung könnte nach Ansicht der Befragten an dieser Stelle weiterhelfen und mehr und vereinfachte Zugänge für Menschen mit Beeinträchtigungen bewirken.

Für den digitalen Kulturbereich scheint sich nach Empfinden der Akteur*innen insbesondere die bedarfsorientierte Planung für Menschen mit Beeinträchtigungen anzubieten: Ein Projektteam plant, seine digitalen Veranstaltungen nun vermehrt darauf umzustellen, dass Teilnehmer*innen schon bei der Anmeldung oder Buchung angeben können, eine Übersetzung in eine bestimmte Sprache, die Deutsche Gebärdensprache (DGS), Leichte Sprache oder Audiodeskriptionen zu benötigen. Von den Bedarfen ausgehend könnten die Veranstalter*innen dann sehr einfach eine Übersetzung organisieren.

Ein weiteres Projektteam ging zu Beginn des Projekts davon aus, dass die Nutzung digitaler Angebote zu Hause die Barrierefreiheit per se verbessern würde, da der Weg zu und die Barrieren in den Kulturorten wegfielen. Allerdings mussten die Beteiligten feststellen, dass die digitalen Formate neue Hürden aufbauten: die der Endgeräte und der digitalen Infrastruktur (Kapitel 8).²⁶

In der Förderrichtlinie einen Fokus auf Inklusion und auf Menschen mit Zugangshürden zu legen und dieses Wissen anderen Kulturtätigen zugänglich zu machen, scheint ein sinnvoller Schritt für die Vergrößerung und Verbreiterung Kultureller Teilhabe zu sein, der beibehalten werden sollte. Die geförderten Projektteams profitieren davon sehr deutlich und nehmen ihre neuen Erkenntnisse zu Barrierefreiheit mit in ihre zukünftigen Projekte.

Ein besonderes Fallbeispiel ist an dieser Stelle das Projekt KuDiBa – Kultur Digital Barrierefrei. Dieses Projektteam der ersten Förderlinie stellt barrierefreie Zugänge zu Kulturveranstaltungen ins Zentrum seiner Arbeit. Die Akteur*innen konnten im Gegensatz zu den meisten anderen auf das Wissen und die Erfahrungen beeinträchtigter Teammitglieder zurückgreifen. Zusätzlich führte das Projektteam vor der Entwicklung seines Tools eine Befragung innerhalb der Zielgruppe „Menschen mit Beeinträchtigungen“ durch, um von Beginn an zu sondieren, welche Hindernisse für sie bezüglich der Teilhabe an Live Events bestehen, und Lösungen bereits konzeptionell mitzudenken. Davon ausgehend wurden Challenges für den Hackathon entwickelt. Das Projektteam verfügt über den Verein Handicapped e. V. über ein sehr großes Netzwerk an Menschen mit Beeinträchtigung, sodass Ansprache und Rekrutierung der Zielgruppe einfacher fielen. Dieses Vorgehen wurde von den Projektbeteiligten als großer Gewinn für das Projekt gesehen: Die partizipativen Prozesse ermöglichten optimale Lösungen für Menschen mit Behinderungen. Dabei ist es wichtig, die Bedürfnisse dieser Gruppe im

²⁶ Vgl. auch Tewes-Schünzel/Allmanritter (2022): kurz&knapp-Bericht Nr. 2, Digitale Kulturangebote: Nutzung, Bewertung und Teilhabe

Beteiligungsprozess mitzudenken, um Unsicherheiten, Ängste und Sorgen zu nehmen und die Teilnahme am Prozess so niedrigschwellig wie möglich zu gestalten.

Ein Projektteam äußerte auch seinen Eindruck, dass viele Kulturtätige denken, Barrierefreiheit sei entweder vollumgreifend umzusetzen oder gar nicht. Kulturtätigen müsse die Sorge genommen werden, „alles“ sofort ändern und umsetzen zu müssen. Alle sollten sofort mit praktikablen Lösungen beginnen. Ein Beispiel hierfür sei die Umsetzung leichter Sprache. Websites mit Leichter Sprache oder das Veröffentlichen von Informationen, wie barrierefrei oder nicht Veranstaltungsorte oder Angebote sind, können einfach umgesetzt werden und schon viel Unterstützung leisten.

6.3 Niedrigschwelligkeit

Für die Teilhabe von Kulturtätigen und Besucher*innen an der digitalen Entwicklung spielt die Niedrigschwelligkeit der digitalen Angebote, Formate und des Know-hows eine große Rolle. Dabei geht es darum, Kenntnisstände zu reflektieren und das Voraussetzen von Vorkenntnissen mitzudenken, Dinge einfach zu erklären und zu formulieren, verschriftlichte Anleitungen und Tutorials zur Verfügung zu stellen, Dokumentationen von Arbeitsprozessen und Beispiele verschiedener Anwendungen aufzubereiten, Teilnehmer*innen abzuholen, in Tools einzuführen und bestehende technische Voraussetzungen zu kommunizieren sowie gegebenenfalls benötigte Hard- oder Software zur Verfügung zu stellen. Die Förderempfänger*innen sehen hier einen starken Handlungsbedarf, um allen Kulturtätigen und ihren Zielgruppen Kulturelle Teilhabe zu ermöglichen. Es bedürfe niedrigschwelliger digitaler Formate, die Besucher*innen einladen, Einrichtungen und ihre Programme kennenzulernen.

Für diejenigen Projektteams, die eine Software, App, Website oder andere technische Lösung entwickelten, waren insbesondere Benutzungsfreundlichkeit, einfache Bedienung und einfache, ansprechende Gestaltung der Benutzungsoberfläche ein wesentlicher Aspekt. Hilfreich war in diesem Zusammenhang direktes Feedback der Zielgruppen.

Als besonders wirksam, wenn auch aufwendig, hat sich nach Aussagen der Förderempfänger*innen bei der Wissensvermittlung an Kulturtätige die persönliche Einführung über öffentlich zugängliche und offene Workshops oder virtuelle niedrigschwellige Treffen in technischen Anwendungen erwiesen. So konnte direkt auf Fragen eingegangen und gemeinsam besprochen werden, was funktioniert und was nicht. Auch unmittelbare Hilfestellung war auf diese Weise möglich. Diese Angebote wurden nach Aussagen der Projektteams gut wahrgenommen.

Einzelne Projektteams haben gute Erfahrungen damit gemacht, im Vorhinein Erklärungen zu technischen Abläufen an ihre Zielgruppen zu verschicken und schon vor dem Start die digitalen Räume für ein Onboarding zu öffnen, um den Teilnehmer*innen zu helfen, sich zu orientieren. Auch während der von diesen Projektteams angebotenen partizipativen Formate sollten die Teilnehmer*innen Ansprechpartner*innen für etwaige technische Schwierigkeiten haben.

Um einen erweiterten Kreis an Menschen zu erreichen, wurden die Angebote häufig zusätzlich in englischer Sprache angeboten. Ein Projektteam hat umgekehrt bestehende englischsprachige Texte zu ihrem technischen Thema als Wissensbestand für eine größere Teilhabe ins Deutsche übersetzt.

7 Multifunktionalität, Beispielhaftigkeit und Nachhaltigkeit

Die Förderlinie misst den Erfolg der geförderten Projekte an den Kriterien Skalierbarkeit, Beispielhaftigkeit sowie Multifunktionalität und ihrem Netzwerkgedanken im Sinne einer nachhaltigen und ganzheitlichen digitalen Entwicklung im Kulturbereich. Dieses bedeutet im Wesentlichen, dass alle Kulturtätigen in Berlin von der Selbstbefähigung der geförderten Projekt profitieren, indem sie deren Ergebnisse adaptieren und spartenübergreifend den eigenen Bedürfnissen anpassen und erweitern können. Grundvoraussetzungen für die Zielerreichung sind der Open-Source-Gedanke und die Sichtbarkeit der geförderten Projekte. Eine Betrachtung der in den ersten beiden Förderlinien beteiligten Projekte zeigt, dass die Projektteams die Förderkriterien unterschiedlich umsetzen und verschiedene Strategien der Wissensvermittlung und Distribution verfolgen.

„Anstoß“, „Abschub“, „Start“, „Experiment“, „Kick-off“, „Pionierarbeit“ und „Teaser“ – sind die von den Akteur*innen am meisten verwendeten Begriffe im Zusammenhang mit der Förderrichtlinie. Die Erwartungen, die mit der Projektförderung verknüpft werden, waren sehr unterschiedlich. Die große Mehrheit der Projektteams sah ihre Selbstbefähigung als wertvolle Grundlage für ihre zukünftige digitale Arbeit. Dabei stand aber auch die Frage im Raum, wie die Projekte nach Ende des Förderzeitraums fortgesetzt werden können – entweder um diese abzuschließen oder sie im Sinne einer nachhaltigen Digitalstrategie weiterzuführen. Bis auf wenige Ausnahmen gaben sowohl die institutionellen als auch die freien Akteur*innen an, dass es ihnen an personellen und finanziellen Ressourcen fehle, um die mithilfe der Förderrichtlinie begonnene Arbeit fortsetzen zu können. Dabei adressierten diese Projektteam insbesondere die allgemeinen Grenzen von Projektförderungen. Sie empfinden es als schwierig, ein passendes Förderprogramm für die Weiterführung ihrer Projekte und auch für die Sicherstellung des Wissenstransfers der aus den Projekten gewonnenen Erkenntnisse zu finden. Derzeit gebe es zwar einige Förderprogramme, die auf die Digitalisierung des Kulturbereichs abzielen, dennoch wird es als sehr schwierig empfunden, eine Förderzusage zu erhalten, auch weil viele Förderprogramme bereits laufende Projekte programmatisch ausnehmen. Des Weiteren führten die Akteur*innen den hohen personellen und administrativen Aufwand der Antragstellung, die Konkurrenz untereinander und die Planungsunsicherheit als Barrieren auf. Mehrere Projektteams gaben an, sich bereits um eine weitere Förderung bemüht, aber keine Zusage erhalten zu haben. Einige Akteur*innen (freie und institutionelle) versuchen weiterhin, eine Folgeförderung zu erhalten. Ein Projektteam stellt sogar Überlegungen an, abseits der öffentlichen Förderprogramme Gelder für die Projekte über Crowdfunding und private Förder*innen zu akquirieren.

Von etlichen Projektteams wurde der Wunsch nach einer Beratung über die Optionen einer Weiterförderung und einer konkreten Folgevermittlung von der Senatsverwaltung geäußert, um die begonnenen Projekte abzuschließen, auszuwerten und evaluieren zu können. Kritisiert wurde zudem konkret, der kurze Förderzeitraum führe dazu, dass der Co-Finanzierungsfonds der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt nicht greife und über diesen keine Folgefinanzierung beantragt werden könne. Es wäre hilfreich gewesen, schon bei der Zusendung des Zuwendungsbescheids darauf hinzuweisen, dass die Projektteams sich zeitnah mit der Co-

Finanzierungsfondsstelle treffen sollten, wenn sie eine Strategie über eine Folgefinanzierung entwickeln möchten.

Einige der Akteur*innen stellten aufgrund der hier beschriebenen Grenzen die Nachhaltigkeit der Förderrichtlinie infrage, da wegen der fehlenden Mittel die Gefahr bestehe, dass die begonnene Arbeit nicht verstetigt und der Wissenstransfer nicht ausreichend gewährleistet werden könne. Unter den Kritiker*innen waren einige Förderempfänger*innen der Meinung, dass eine substanziell längere Projektlaufzeit oder Folgeförderung eine nachhaltige und ganzheitliche Digitalstrategie bewirken könne.

In den geförderten Kultureinrichtungen gingen die Meinungen auseinander. Einige Häuser merkten an, digitale Vorhaben schrittweise über Projektmittel einzuführen und zu verstetigen und keinen Bedarf nach einer ganzheitlichen Digitalstrategie zu haben. Andere Akteur*innen aus den Kultureinrichtungen merkten an, dass sie für ihre Häuser die Umsetzung einer ganzheitlichen Digitalstrategie benötigen, die über die punktuelle Projektförderung hinausgehe. Dabei gehe es sowohl um die Gestaltung digitaler Formate als auch um deren Distribution und Vermittlung. Hierfür seien sowohl Medienkompetenzen und medienpädagogische Kenntnisse als auch IT-Fachkenntnisse vonnöten, die aktuell nicht in den Kultureinrichtungen vorausgesetzt werden können. Zusätzlich mangle es den Häusern auch an finanziellen Mitteln, um sich um diese Arbeitsfelder als Querschnittsausgabe ausreichend kümmern, Strategien entwickeln und umsetzen zu können (vgl. hierzu auch Unterkapitel 4.3). Sie befürworten daher eine institutionelle Förderung für digitale Vorhaben, um letztlich auch wirtschaftlich besser auf die verstärkte Konkurrenzsituation der Kultureinrichtungen mit anderen digitalen Freizeitangeboten reagieren zu können.

Diesen Handlungsbedarf hat die Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt – auch auf Initiative von kulturBdigital – aufgegriffen und 2022 bereits in über 70 institutionell geförderten Kultureinrichtungen Mittel für die Stellenbesetzung sogenannter Resilienz-Dispatcher*innen bereitgestellt. Auch hier bietet kulturBdigital den Digitalmanager*innen in einem geschützten Forum den Raum für gegenseitige Vernetzung.²⁷

Das Marketing der Projekte und die Wissensvermittlung an andere Kulturtätige spielten bei den Akteur*innen ebenfalls bedeutende Rollen, insbesondere mit Blick auf das Erreichen der gesetzten Förderkriterien. Wie kann Wissen aufbereitet und in Wissensdatenbanken bereitgestellt werden, sodass es von Interessenten gefunden und genutzt werden kann? Und wie kann dies langfristig gewährleistet werden?

In diesem Zusammenhang formulierten die Akteur*innen den Wunsch, eine intensivere Zusammenarbeit bei der Öffentlichkeitsarbeit der im Rahmen der Förderlinie geförderten Projekte zu etablieren, um die Projektergebnisse und die Förderlinie besser sichtbar machen zu können. Hier seien die Workshops und Angebote der Technologiestiftung mit kulturBdigital während des jeweiligen Förderzeitraums schon sehr hilfreich gewesen. Tatsächlich sollen die Internetseite und die Veranstaltungen von kulturBdigital genau diesen Zweck einer Austausch- und Wissensplattform erfüllen. Auf der Website können sich Kulturtätige und Künstler*innen über die digitale Entwicklung im Berliner Kulturbereich informieren, sich Praxiswissen in Form von Leitfäden und spartenübergreifenden

²⁷ Technologiestiftung Berlin 2023d.

Erfahrungsberichten aus dem digitalen Kulturbetrieb aneignen und mit den Projektbeteiligten der geförderten Projekte in Kontakt treten.

Es gibt aber auch einige wenige Projektteams, die ihre Selbstbefähigung als ausschließliche Zielsetzung ihrer Förderung in den Vordergrund stellen und der Vernetzung und Sichtbarmachung ihrer Förderergebnisse eher skeptisch gegenüberstehen. Die Förderung habe für sie eine erste Auseinandersetzung mit der Digitalisierung ihrer Arbeit angestoßen und die Grundlage bereitet, zukünftig digitale Projekte gut konzipieren, planen und durchführen zu können. Sie erheben nicht den Anspruch einer weiteren Distribution ihrer Projekte. Ein*e Akteur*in äußerte sich sogar skeptisch über den Open-Source-Ansatz der Förderlinie. Er*Sie sehe das geistige Eigentum seiner*ihrer Ideen und seine*ihre Erwerbsmöglichkeiten durch den Netzwerkgedanken gefährdet, wenn sich andere Kulturtätige und Künstler*innen ohne sein*ihr Wissen und seine*ihre Beteiligung seine*ihre Ideen aneignen und weiterentwickeln.

Die große Mehrheit der Projektteams teilt die gewonnenen Erkenntnisse in Form von Dokumentationen der Forschungs- und Arbeitsprozesse auf Websites und Blogs, produziert Podcasts, Videos und Tutorials, streamt die eigene Arbeit live, lädt zu digitalen Treffen ein, führt Workshops und Vorträge durch und steht als Ansprechpartner*innen zur Verfügung, um interessierte Kulturtätige an den Resultaten teilhaben zu lassen. Dabei geht es um Wissensvermittlung hinsichtlich konkreter technischer Anwendungen sowie um Fragen der Projektentwicklung und -durchführung. Damit sollen für Interessierte die Hürden zur eigenen Nutzung der Tools und der eigenen digitalen Projektentwicklungen herabgesetzt werden. Allerdings sehen einige Projektteams hier auch Grenzen in der Durchführung digitaler Wissensformate. Ihre Erfahrungen haben gezeigt, dass digitale Vermittlungsumgebungen nicht immer optimal für das Kennenlernen komplexer Hardware funktioniert haben.

Momentan findet die Wissensvermittlung jenseits der Plattform von kulturBdigital zumeist auf persönlicher Ebene über Anfragen interessierter Kulturtätiger und dann den Austausch mit ihnen statt. Einige Projektteams werden aber auch aufgrund der erhaltenen Förderung zu Vorträgen und Workshops angefragt. Einigen wird hohe Fachaufmerksamkeit entgegengebracht und andere gehen aktiv auf ihre Netzwerke zu, um dort Interesse zu wecken, ihre Arbeit zu präsentieren und ihr Wissen weiterzugeben. Die Projektteams sehen, dass sie mit ihrer Förderung eine Vorbildfunktion einnehmen, und bieten an, mit Akteur*innen in den Austausch zu gehen, die digitale Formate planen. Damit andere Kulturtätige ihre technischen Lösungen nutzen, sei es aber entscheidend, sie öffentlich zu präsentieren. Ein*e Akteur*in äußert eine gewisse Skepsis, ob andere Theaterschaffende mit seinen*ihren Entwicklungen arbeiten werden, weil in der Theaterszene die Haltung vorherrsche, dass man Dinge selbst entwickeln müsse und daher Vorbehalte bestünden, mit seinen*ihren Entwicklungen zu arbeiten. Einige Projektteams gehen deshalb davon aus, dass die öffentliche Präsentation und das intensive Einführen in das Konzept sehr wichtig seien, um andere Kulturtätige einzuladen, mit der Entwicklung zu arbeiten und sie für ihre Projekte zu individualisieren.

Die Wissensvermittlung wird von den Projektteams grundsätzlich als wichtig erachtet. Einige Projektteams merkten jedoch auch an, dass ihnen auch hier die zeitlichen und personellen Ressourcen fehlen, um die Wissensvermittlung systematisch abzudecken. Ein Projektteam der ersten Förderlinie äußerte die Idee einer Distributions- oder Wissens-

Förderung in Form einer Pauschalsumme für die Übergangszeit von einem Jahr nach Projektende, um die technischen Entwicklungen nachbetreuen und Wissen über die Software weitervermitteln zu können.

Der Ansatz der Förderrichtlinie, die technischen Entwicklungen und Prototypen auf Open-Source-Plattformen zur Verfügung zu stellen, wird von einigen Projektteams als sehr innovativ empfunden (siehe hierzu auch Kapitel 5). Andere hingegen bewerteten diesen Ansatz nicht nuanciert genug, um das künstlerische Arbeiten im Ganzen abzubilden. Kreativität und Komplexität ließen sich, so diese Akteur*innen, nur sehr schwierig in Programmiercodes und Leitfäden vermitteln. Die Unterschiede zwischen Theater, Musik, Museen und weiteren Sparten und die Vielfalt der Ansätze der geförderten Projekte schaffen in erster Linie „Insellösungen“, die ohne Transferwissen nur schwerlich vermittelbar sein.

Das Ziel der Förderrichtlinie, die Ergebnisse der Projektteams und ihren praktischen Erkenntnisgewinn für die digitale Entwicklung des Kulturbereichs nachhaltig nutzbar und sichtbar zu machen, wird mit all den genannten Diskursen weitestgehend erfüllt.

8 Rahmen- und Gelingensbedingungen

Das Interesse an der Förderlinie „Digitale Entwicklungen im Kulturbereich“ ist sehr hoch. Die Förderquote von jeweils knapp zehn Prozent verdeutlicht, dass sehr viele Kulturtätige ein Interesse an einer Auseinandersetzung mit der digitalen Entwicklung des Kulturbereichs haben. Die 18 geförderten Projekte leisteten insofern in den Jahren 2020 und 2021 Pionierarbeit und bilden erste Leuchttürme für diesen neuen Prozess, der durch die Pandemie stärker in den gesellschaftlichen Fokus rückte, als bei der Implementierung des Innovationsfonds 2018 hätte vermutet werden können.

Die Zielsetzung des Innovationsfonds, das Digitalbewusstsein und die Digitalaffinität der Kulturakteur*innen in Berlin zu fördern, wird von den Berliner Kulturtätigen angenommen. Kernzielsetzungen der ersten beiden Förderlinien waren die Selbstbefähigung der Förderempfänger*innen, der praktische Erkenntnisgewinn und dessen öffentliche Kommunikation und Sichtbarkeit. Die Förderkriterien der Skalierbarkeit, Beispielhaftigkeit, Multifunktionalität und des Netzwerkgedankens wurden von den Akteur*innen ebenfalls intensiv erörtert. Doch welche Rahmen- und Gelingensbedingungen gibt es darüber hinaus für die Förderlinie und welche Handlungsempfehlungen lassen sich daraus für die Erfüllung der Förderkriterien ableiten?

Die Fördersumme der Förderrichtlinie ist grundsätzlich eine Fehlbedarfsfinanzierung, wobei die auf ein einzelnes Projekt entfallende Förderhöchstsumme maximal 150 000 Euro betragen kann. Die Förderempfänger*innen bewerteten die für ihre Projekte erhaltenen Fördersummen zunächst grundsätzlich als adäquat.

Allerdings kristallisierten sich im Laufe der Interviews drei wesentliche Barrieren in der Finanzierung der geförderten Projekte heraus, die *alle im Bereich des digitalen Know-hows* angesiedelt sind.

Die Höhe der gängigen Honorare von IT-Fachleuten wurde von den Förderempfänger*innen als wesentliche Barriere für die Umsetzung ihrer digitaler Kulturprojekte benannt und zwei Problemfelder adressiert. Zum einen gaben die Interviewten an, dass sich weder die Finanzrahmen der Akteur*innen noch die Fördersummen an den gängigen Honoraren, die diese Berufssparte für ihre Leistungen veranschlage, orientiert hätten. Dadurch sei sowohl die Auswahl möglicher Projektpartner*innen stark eingegrenzt als auch der buchbare Leistungsumfang limitiert gewesen. Einige IT-Fachleute sind den Projektteams mit vergünstigten Preisen entgegengekommen. Zum anderen hätten auch die reduzierten Honorare der Entwickler*innen noch deutlich über den gängigen Honoraren der Künstler*innen gelegen. Diese Diskrepanz war nach den Aussagen der Förderempfänger*innen innerhalb der Projektteams nur schwierig vermittelbar und macht den Kulturbereich für IT-Fachleute auch nicht sehr attraktiv als Auftrag- und Arbeitgeber. Ein Projektteam gab an dieser Stelle die Handlungsempfehlung, zur Förderung digitaler Entwicklungen im Kulturbereich eine Kooperation beziehungsweise einen Pool mit an Universitäten beschäftigtem IT-Forscher*innen aufzubauen, um die in der Forschung im Vergleich zur freien Wirtschaft grundsätzlich moderateren Honorare nutzen zu können.

Eine weitere Barriere wurde von den Akteur*innen in der Entscheidung gesehen, aufgrund des begrenzten Finanzrahmens auf bestehende Plattformen, Tools und soziale Netzwerke zurückzugreifen und keine eigenen Anwendungen entwickelt zu haben. Die Entwicklung eigener Plattformen wurde als zu kosten- und zeitintensiv und damit

unwirtschaftlich angesehen. Dabei wurde die Adaption bestehender Lösungen und Plattformen aber auch als Chance verstanden, von der Kulturtätige und IT-Fachleute gleichermaßen profitieren konnten. Während die Akteur*innen im Dialog mit den IT-Entwickler*innen der Plattformen ihre Selbstbefähigung verbessern konnten, lieferten sie gleichzeitig Wissen zu deren Weiterentwicklung, von denen die IT-Fachleute profitieren konnten.

Die für digitale Entwicklungen vergleichsweise kleinen Budgets der geförderten Projekte setzten den Akteur*innen zudem kreative Grenzen. Diese dritte Barriere kam insbesondere zum Tragen, wenn die Projektteams im Projektverlauf und im Rahmen ihrer Selbstbefähigung feststellten, in ihren Konzepten für die Umsetzung wesentliche Aspekte nicht berücksichtigt oder Vielversprechendes noch nicht erkannt zu haben. Häufig wurde in diesem Zusammenhang von den Interviewten geäußert, dass sie gerne noch an anderen Punkten weitergearbeitet hätten. Hier wurde beispielsweise eine tiefere Auseinandersetzung und Optimierung barrierearmer Zugänge genannt, die von einigen aufgrund der begrenzten Mittel und der zeitlichen Limitierungen von Projektförderungen nicht realisiert werden konnten.

Die Akteur*innen gaben aber auch mehrheitlich an, dass ihnen die Förderung trotz der hier aufgeführten Barrieren ermöglicht habe, die Projekte ihren Ansprüchen gemäß zu entwickeln und ihre Ideen mit den vorhandenen Fördermitteln weitestgehend umzusetzen. Mit mehr Fördermitteln hätten die Förderempfänger*innen bestimmte Aspekte gerne noch intensiver behandelt.

Die **Projektlaufzeit** von einem Jahr wurde jedenfalls ab der zweiten Förderlinie grundsätzlich als adäquat für die Vorhaben bestätigt. Die Projektlaufzeit der ersten Förderlinie war aufgrund des Inkrafttretens der Förderung am 28.05.2020 hingegen deutlich verkürzt und wurde von den Förderempfänger*innen entsprechend als viel zu kurz empfunden. Der Förderzeitraum der ersten Förderlinie endete bei allen Förderempfänger*innen spätestens Ende Februar 2021. Somit konnte keine*r der Förderempfänger*innen die maximale Förderdauer von einem Jahr in Anspruch nehmen. In den meisten Fällen wurde die Möglichkeit der Verlängerung des Projektzeitraums um zwei Monate wahrgenommen, in einem Fall sogar um drei Monate.

Insgesamt unterschätzten viele der Förderempfänger*innen den Zeitaufwand für die Einarbeitung in die für sie häufig komplett neuen digitalen Arbeitsprozesse und/oder das Erlernen digitaler Inhalte. Die Recherche und das Verstehen, wie sie digitale Projekte und Werkzeuge, insbesondere vor dem Hintergrund eines Open-Source-Gedanken, konzipieren, entwickeln und gestalten können, ist von vielen als sehr ambitioniert empfunden worden. Zudem kamen viele Akteur*innen im Laufe ihrer Selbstbefähigung zu der Erkenntnis, in der Planung die digitalen Arbeitsprozesse bisweilen als weniger zeitintensiv und weniger komplex eingeschätzt zu haben (vgl. Unterkapitel 4.1), sodass sie ihre Zeitpläne und selbst gesteckten Ziele teilweise nicht einhalten konnten beziehungsweise revidieren und neu priorisieren mussten. Bei einigen Projektteams reichte die Zeit deshalb nur für die Entwicklung erster Prototypen.

Auch spielte die COVID-19-Pandemie eine wesentliche Rolle. Neben den allgemeinen Auswirkungen auf den Arbeitsalltag erschwerte die Pandemie etliche geplante Projektabläufe. So gab es Lieferengpässe und Probeläufe, Tests sowie Vorstellungen von Projekten konnten nicht wie vorgesehen in Präsenz stattfinden. Pläne mussten umgestellt, Konzepte angepasst und Arbeitsprozesse sowie Veranstaltungen komplett

auf digitale Formate umgestellt werden. Unter anderem musste eine Einrichtung insbesondere die auf eine vergrößerte und verbreiterte Teilhabe in der unmittelbaren Nachbarschaft der Einrichtung abzielenden Workshops verschieben. Und auch die Projekte der Kulturellen Bildung konnten ihre Zielgruppe der Schüler*innen und Lehrer*innen in den beiden Lockdowns und während der Homeschooling-Phasen gar nicht oder nur mit erheblichem Aufwand erreichen.

Die pandemiebedingt stattfindende Adaption an ein neues digitales Arbeitsumfeld und digitale Kommunikationswege wirkte offenbar aber nicht nur als Barriere, sondern in Teilen auch als positiver Katalysator für die geförderten Projekte. Einige Akteur*innen berichteten, dass sie durch die Pandemie ihre Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Kommunikationsmitteln verbessern konnten und das Umdenken in der Projektplanung ihnen auch dabei geholfen habe, noch digitaler zu denken, Zusammenarbeit neu zu definieren und ihre Kommunikations-Reichweite zu erweitern. Unter anderem konnten sie sich mithilfe digitaler Kanäle mit Akteur*innen deutschlandweit und international vernetzen.

Letztlich gaben die Förderempfänger*innen übereinstimmend an, dass sie zwar gerne mehr Zeit für die Reflexion und Distribution der eigenen Projekte gehabt hätten, aber zufrieden mit dem Erreichen der gesteckten Zielsetzungen sein. Die Förderempfänger*innen bewerten die Förderlinie grundsätzlich sehr positiv und wünschten sich mehr Förderrichtlinien dieser Art. Insbesondere der Experimentiercharakter wurde als sehr innovativ hervorgehoben. Die Förderlinie wurde als elementares und bedeutendes Förderinstrument eingeschätzt, um die für digitale Vorhaben notwendigen Kompetenzen aufzubauen. Es mangle dem Kulturbereich hier an anderen Weiterbildungsmöglichkeiten.

Das Prinzip der Projektförderung mit seinem begrenzten Förderzeitraum von einem Jahr wurde ebenfalls von vielen Akteur*innen als Barriere wahrgenommen, wenn es um die Nachhaltigkeit ihrer Projekte und der digitalen Entwicklung im Kulturbereich geht. Dies gilt umso mehr für diejenigen Projektteams, die ihre digitalen Vorhaben nicht vollständig abschließen konnten. Aber auch die anderen Akteur*innen verstehen ihre Förderung nur als Kick-off für die persönliche und generelle digitale Entwicklung im Kulturbereich. Eine Weiterförderung der Projekte oder eine Förderung über einen längeren Förderzeitraum könnte hier unterstützend wirken. Zwar gebe es mittlerweile weitere Fördermöglichkeiten für digitale Kulturprojekte, allerdings seien die Mittel grundsätzlich sehr begrenzt. Die Akteur*innen sehen deshalb die Gefahr, ihre Projekte nach Beendigung der Förderung nicht weiterverfolgen und weiterentwickeln zu können.

Distribution und Kommunikation der im Rahmen der Förderlinie entstandenen Tools und Anwendungen bilden den entscheidenden Punkt, um Sichtbarkeit der digitalen Entwicklung zu erreichen und diese für andere Kulturtätige zugänglich zu machen. Die Akteur*innen sehen genau in diesem Punkt eine wesentliche Gelingensbedingung. Viele der Projektteams geben an, dass ihnen für eine ausreichende Kommunikation und Distribution die Zeit und das Budget gefehlt haben, und andere fügten hinzu, zusätzlich auch nicht über die entsprechenden Kompetenzen oder Kontakte verfügt zu haben. Bisher multiplizieren sie ihre Ergebnisse über ihre gewohnten Kontakte und Netzwerke, ihre Reichweite sei jedoch begrenzt. Einige spielten auch mit dem Gedanken, ihre digitalen Anwendungen zu vermarkten oder zu verkaufen. An dieser Stelle wurde angeregt, die Distribution mithilfe einer separaten Förderung direkt im Anschluss an die Förderlinie zu unterstützen (siehe hierzu auch Kapitel 7).

Um den digitalen Transformationsprozess als Querschnittsaufgabe in den Kultureinrichtungen verstehen und mitdenken zu können, bedarf es ebenfalls einer nachhaltigen Digitalstrategie und entsprechender personeller und zeitlicher Ressourcen. Diese Handlungsempfehlung seitens der Akteur*innen und auch kulturBdigital wurden von der Kulturverwaltung bereits mit der Umsetzung der Resilienz-Dispatcher*innen als Digitalagent*innen in mehr als 70 institutionell geförderten Kultureinrichtungen ab 2022 angegangen.

Austausch und Vernetzung mit anderen Akteur*innen und Kulturtätigen werden ebenfalls als wesentliche Gelingensbedingung einer nachhaltigen digitalen Entwicklung im Kulturbereich erachtet. Hier bilden kulturBdigital und die Technologiestiftung eine wesentliche Kooperationspartnerin und Multiplikatorin. Sie begleitet die geförderten Projektteams und bietet ihnen durch Veranstaltungen und Workshops ein Forum für Vernetzung und Austausch. Gleichzeitig dient sie allen interessierten Kulturtätigen und Künstler*innen als Wissensplattform, auf der sie sich über die digitale Entwicklung im Berliner Kulturbereich informieren und beraten lassen sowie Kontakt zu den geförderten Projekten aufnehmen können.

Die Umsetzung digitaler Entwicklungen hängt in großem Maße von der Verfügbarkeit und Qualität der digitalen Infrastruktur und hier insbesondere dem Breitbandausbau in Deutschland und lokal in Berlin ab. Die Pandemie rückte dieses Anliegen noch stärker in den Fokus. Die Akteur*innen berichteten gleichermaßen, dass die Teilnahme von Akteur*innen und Zielgruppen immer wieder auch an schlechten Internetverbindungen gescheitert sei oder sich unter diesen Bedingungen die Zusammenarbeit verzögert beziehungsweise erschwert habe. Insbesondere im Bereich der kulturellen Bildung stellte der fehlende Zugang zum Internet eine wesentliche Barriere für die Kommunikation der Projektteams mit Lehrer*innen und Schüler*innen dar. Teilweise fehlte hier nach Aussagen der Befragten eine gut funktionierende LAN- und WLAN-Verbindung oder deren Nutzung wurde aufgrund von Datenschutzverordnungen erschwert. Fehlende technische Ausstattung und fehlende digitale Plattformen für die (Musik-)Schulen und eine generelle Überforderung mit dem digitalen Unterricht führten während der Lockdowns dazu, dass digitaler Unterricht nur erschwert stattfinden konnte und extracurriculare digitale Kulturangebote von den Lehrer*innen eher als zusätzliche Belastung empfunden wurden.

Dabei wird auch deutlich, dass die Kulturelle Teilhabe im Digitalen auch von der Ausstattung mit Endgeräten abhängt. Wer kann sich Hard- und Software leisten? Was ist mit denjenigen, die dafür nicht über die nötigen Mittel verfügen? Viele der Projektteams setzten sich auch mit diesen Fragen auseinander (vgl. auch Kapitel 6). Ein Projektteam der ersten Förderlinie entwickelte beispielsweise ein konkretes physisches Tool und war bei der Entwicklung sehr darauf bedacht, es so günstig wie möglich zu konzipieren. Nutzer*innen sollten zusätzlich die Möglichkeit bekommen, das Tool auszuleihen. Und auch in einem anderen Projekt wurde teure Hardware im Projektverlauf angeschafft und Interessierten als Leihgabe zur Verfügung gestellt.

Die hier vorgelegte Betrachtung der Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ zeigt: Die Entwicklungen digitaler und nicht digitaler Kulturbereiche lassen sich zunehmend nicht mehr getrennt betrachten. Analoge sowie digitale Formate und Räume bilden darin keine Gegensätze, sondern verschiedene Ausdrucksformen von Kunst und Kultur.

Dabei stellen die von der Förderlinie begünstigten Projekte Leuchttürme beziehungsweise Best-Practice-Beispiele dar, die durch kontinuierlichen Kompetenzaufbau einen nachhaltigen Transformationsprozess unterstützen. Diese Aufgaben erfordern einen hohen finanziellen, personellen und zeitlichen Einsatz und Ressourcen, die die Kulturtätigen nicht allein aufbringen können. Die Vernetzung der Kulturtätigen untereinander und mit IT-Fachleuten ist eine wesentliche Gelingensbedingung, damit die geförderten Projekte keine Insellösungen bleiben. Die neuen Kooperationen mit IT-Fachleuten und letztlich auch die Anwendungen künstlicher Intelligenz (KI) werfen neue Fragen zum geistigen Eigentum auf, eröffnen aber zugleich neue Tätigkeitsfelder und Diskurse um die Höhe der Honorare für Kulturtätige.

Ebenfalls wesentlich sind Auffindbarkeit und Sichtbarkeit der Leuchtturmprojekte und das damit verbundene Wissensmanagement. Der Vermittlung als elementarem Instrument für kulturelle Teilhabe und Zielgruppenansprache kommt ebenfalls eine zentrale Rolle zu. Sie verfolgt das Ziel, Kunst und Kultur für möglichst viele attraktiv und zugänglich zu machen. Die Digitalisierung bietet hier einen Schlüssel, um insbesondere jüngere und digitalaffinere Zielgruppen anzusprechen. Diskurse der kulturellen Teilhabe stellen immer auch Fragen nach den Mechanismen von Diskriminierung, Barriereabbau und der Abbildung der diversen Stadtgesellschaft im Kulturbereich. Dabei scheint das Digitale innerhalb der hier beleuchteten Förderlinie insbesondere partizipative Vermittlungsformate zu fördern. Und schlussendlich waren die digitalen Angebote während der Corona-Pandemie eine Zeit lang die einzigen verfügbaren Kulturangebote und konnten zeigen, wie wichtig sie für die Krisen- und Zukunftssicherung des Kulturlebens sind.

9 Methodik der Studie und Ausblick auf weitere Auswertungen

9.1 Studiendesign und Methodik

Im Rahmen der vorgelegten Studie wurde der Verlauf der Förderlinie über eineinhalb Jahre von Oktober 2020 bis Februar 2022 begleitet und im Hinblick auf übergreifende Fragen im Feld der Forschung zu Kultureller Teilhabe untersucht. Die der Studie zugrunde liegenden Fragestellungen umfassen:

- Auf welche Art und Weise leisten die geförderten Projekte/Einrichtungen einen Beitrag zu einer größeren und breiteren Kulturellen Teilhabe in Berlin?
- Welche Erfolgsfaktoren und Gelingensbedingungen für die Vergrößerung Kultureller Teilhabe in Berlin lassen sich aus deren Ansätzen ableiten?
- Welche Herausforderungen in der Umsetzung von Ansätzen zur Vergrößerung Kultureller Teilhabe sehen die geförderten Projekte/Einrichtungen?
- Welche Bevölkerungsgruppen werden von den Ansätzen angesprochen und erreicht?
- Inwiefern haben Planung und Durchführung der Ansätze langfristige Veränderungsprozesse bei den Akteur*innen und Einrichtungen angestoßen?
- Inwiefern haben Planung und Durchführung der Ansätze eine größere und breitere Kulturelle Teilhabe bei den Projektteams (eventuell auch dahinterliegenden Einrichtungen) bewirkt?
- Welche Unterstützung würde den Erfolg der Akteur*innen und Einrichtungen (noch) vergrößern?
- Inwiefern könnte vor diesem Hintergrund die Förderrichtlinie optimiert werden?
- Lassen sich aus diesen Erkenntnissen übergreifende Lessons-Learned-Hinweise dahingehend ableiten, wie andere Projekte/Einrichtungen mit ebensolchen Aktivitäten starten können? Und wie können diese gesichert werden?

Die Grundgesamtheit für die Beforschung bildeten die insgesamt 18 Projektteams der geförderten Einrichtungen und Initiativen der ersten und zweiten Förderlinie. Die erste Förderlinie umfasste elf Förderprojekte, die von August 2020 bis Februar 2021 Zuwendungen im Rahmen der Förderlinie erhielten. Die zweite Förderlinie bestand aus sieben Förderprojekten, die von Januar 2021 bis Februar 2022 realisiert werden konnten. Die Teilnahme an der Beforschung erfolgte freiwillig. Innerhalb der ersten Förderlinie entschied sich lediglich eines der elf Projekte gegen eine Teilnahme. Zehn Projekte konnten in die Untersuchung einfließen. In der zweiten Förderlinie konnten alle sieben geförderten Projekte für eine Teilnahme gewonnen werden. Insgesamt lag die Teilnahmequote mit 17 von 18 Projekten also bei sehr guten 94 Prozent.

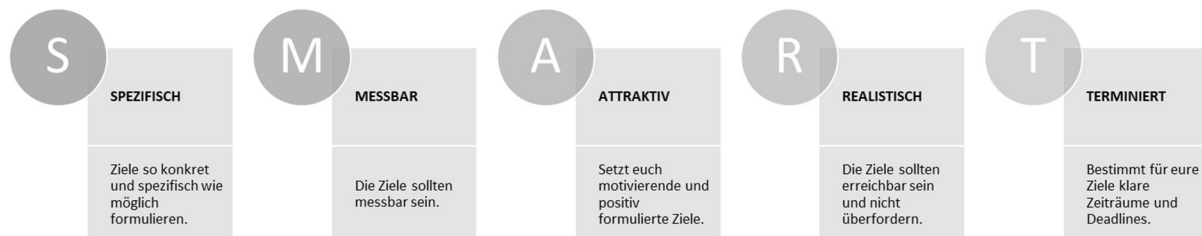
In diesem Forschungsprojekt geht es vorrangig um das Beschreiben und Verstehen der digitalen Entwicklung im Berliner Kulturbereich innerhalb der neu implementierten Förderlinie „Digitale Entwicklung im Kulturbereich.“ Die im Rahmen der beiden Förderlinien geförderten Projekte sind insofern Pioniere einer neuen Förderung und damit immer auch Leuchtturmprojekte mit Beispielcharakter für die digitale (Weiter-) Entwicklung des Berliner Kulturbereichs. Die Beforschung fokussierte deshalb bewusst die Projektbeteiligten und ihre subjektiven Projekterfahrungen, um erste Erkenntnisse für die Kunst- und Kulturtätigen sowie die Förderung zu skizzieren. Die vorgelegten

Erkenntnisse erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und Repräsentativität. Einzelmeinungen können innerhalb der abgebildeten Grundgesamtheit von dem hier Formulierten abweichen. Mangels Benchmarks setzte die Beforschung des IKTf für die Annäherung an die oben formulierten Fragestellungen ein mehrstufiges Verfahren ein.

Initial wurde in der ersten Stufe mittels Recherche der Forschungs- und Kenntnisstand zu digitalen Entwicklungen im Kulturbereich in Deutschland und konkreter in Berlin ermittelt sowie die Zielsetzungen der Beforschung und der Förderlinie des Berliner Senats festgehalten. Diese Kenntnisse wurden während des Projektzeitraums kontinuierlich aktualisiert.

Einen wesentlichen Baustein der wissenschaftlichen Begleitung bildete ein für die zweite Stufe vom IKTf entwickeltes Selbstevaluierungsdokument, das die geförderten Einrichtungen und Initiativen unterstützen sollte, ihre Aktivitäten und die damit verbundenen Zielsetzungen und Wirkungen prozessbegleitend zu formulieren, zu dokumentieren, zu reflektieren und zum Ende des Projekts zu überprüfen. Ziel dieses Instruments war es, praktische Erkenntnisse für die Projektbeteiligten und ihre zukünftige Arbeit, die Förderung digitaler Vorhaben im Kulturbereich und die Kulturelle Teilhabe zu gewinnen. Das Dokument baut auf der Zielsetzungstheorie (*Goal Setting Theory*) von Locke und Latham (1990) auf und nutzt die S.M.A.R.T.-Methode für die Formulierung konkreter Wirkungsziele.²⁸

Abbildung 5: Selbstevaluierung mit SMART-Zielen



Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

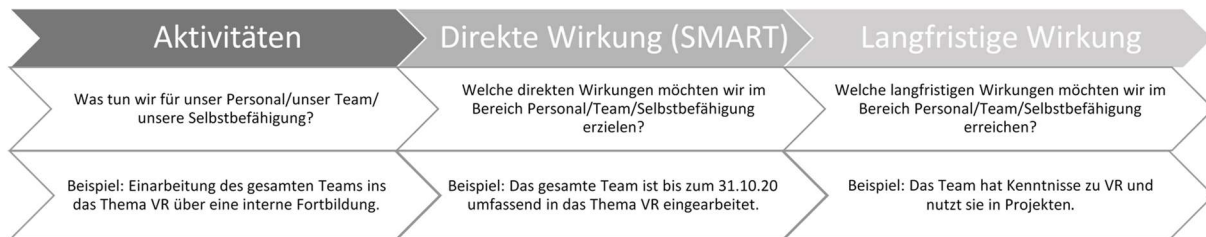
Die Ziele sollten von den Projektbeteiligten wie in Abbildung 5 skizziert in den Bereichen „Personal/Team/Selbstbefähigung“, „Nutzer*innen“, „(Weiter-)Entwicklung von digitalen Formaten/Veranstaltungen“ und „Veröffentlichung der Projektergebnisse“ formuliert werden.

Das Selbstevaluierungsdokument wurde den Projektteams zu Beginn der jeweiligen Förderphase vom IKTf über die Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt zur Verfügung gestellt. In diesem Rahmen stellte sich das IKTf mit seinem Forschungsprojekt den Geförderten kurz vor sowie den Kontakt zwischen den Projektteams und dem IKTf her. Das Selbstevaluierungstool diente im Laufe der Beforschung zudem als Gesprächsgrundlage für die nach Projektende geführten Interviews mit den Projektbeteiligten.

²⁸ Locke und Latham 1990.

Abbildung 6: Selbstevaluierungstool – Beispiel „Selbstbefähigung“

ZIELSETZUNG PERSONAL/TEAM/SELBSTBEFÄHIGUNG



Quelle: IKTf Digitale Entwicklung im Kulturbereich (2023)

In der dritten Stufe führte das IKTf gegen Ende der jeweiligen Projektlaufzeiten leitfadenbasierte qualitative Interviews mit allen Projektbeteiligten durch. Grundlage für die Gespräche bildeten das Selbstevaluierungsdokument und ein Leitfaden, der den Projektbeteiligten bereits zusammen mit dem Selbstevaluierungsdokument zur Verfügung gestellt worden war. Die Projektbeteiligten entschieden eigenständig, wer an den Interviews teilnahm. Aufseiten der Geförderten nahmen eine bis vier Personen je Projekt, im Mittel zwei Projektbeteiligte an dem Interview teil. Die Gespräche mit den Projektbeteiligten der ersten Förderlinie fanden im Zeitraum von Mitte Januar bis Anfang März 2021 statt, die der zweiten Förderlinie zwischen Mitte Dezember 2021 und Mitte Februar 2022. Die Gespräche dauerten in der Regel eine Stunde (im Mittel 60 Minuten).

In den Interviews reflektierte das IKTf mit den Geförderten gemeinsam deren Ziele, den Projektverlauf, die Zielerreichung und projektbezogene sowie programmübergreifende *Lessons Learned*. Dabei wurde auch erörtert, inwiefern die Ziele der Förderrichtlinie eingelöst wurden, nämlich durch die Selbstbefähigung der Kunst- und Kulturtätigen beziehungsweise Kultureinrichtungen im Umgang mit digitalen Vorhaben und digitalen Kulturangeboten die Voraussetzungen für Kulturelle Teilhabe zu verbessern und mehr Sichtbarkeit, Reichweite, Breitenwirkung und barrierefreie Zugänge zum Kulturangebot im Land Berlin zu erreichen. Die Projektbeteiligten teilten auf diesem Weg zudem ihre Erfahrungen, Kritik sowie Vorschläge zur Weiterentwicklung der bestehenden Förderrichtlinie mit.

Abschließend wurde in einer vierten Stufe auch der Auswahlprozess der Förderlinie näher untersucht, um *Lessons Learned* nach zwei Förderrunden mit Blick auf die kontinuierliche Weiterentwicklung der Förderlinie zu reflektieren und in die Ergebnisanalyse des Forschungsvorhaben einfließen zu lassen. Zu diesem Zweck interviewte das IKTf den damaligen für die Förderlinie zuständigen Referenten der Senatsverwaltung für Kultur und Gesellschaftlichen Zusammenhalt mittels leitfadengestützten Interviews. Im Fokus standen die Juryauswahl, die eigentliche Juryarbeit bis hin zu Auswahlkriterien und deren Anwendungen.

Die qualitativen Interviews aus der dritten und vierten Stufe wurden per Audiomitschnitt aufgenommen und anschließend nach einfachen Regeln wortgetreu mit Zeitstempel bei Sprecherwechsel nach Drehsing und Pehl²⁹ transkribiert. Die Transkriptionen dienten als Basis für die anschließende inhaltliche Analyse, bei der die Textpassagen zunächst paraphrasiert und anschließend als themenbezogene horizontale *Retrievals* codiert wurden.

²⁹ Drehsing und Pehl 2018.

Für relevante Erkenntnisse zur Kulturellen Teilhabe ist das Einbeziehen der Besucher*innen der digitalen Vorhaben elementar bedeutsam. Dies konnte in der hier vorgelegten Studie nur begrenzt durch die persönlichen Aussagen der Projektbeteiligten erfasst werden.

Gleichzeitig hat der qualitative Forschungsansatz seine Grenzen in der Repräsentativität der gewonnenen Erkenntnisse und lässt keine quantifizierbaren Aussagen zum tatsächlichen Förderbedarf innerhalb der Kultureinrichtungen sowie der Kunst- und Kulturtätigen zu. Diese beiden Punkte zeigen auf, welche Aspekte eine weiterführende Beforschung der digitalen Entwicklungen im Kulturbereich genauer in den Blick nehmen sollte.

9.2 Ausblick auf weitere Auswertungen

Die geförderten Projekte sind Leuchtturmbeispiele für die digitale Entwicklung im Kulturbereich. Ihre Beispielhaftigkeit liefert viele *Best Practices* und *Lessons Learned*, die im Einzelnen noch genauer betrachtet und in weiteren Studien vertieft werden könnten. Konkret bietet es sich an, einen Interviewband an Fallbeispielen zusammenzustellen, seitens des IKTf ist das für 2024 bereits in Planung.

Um das Themenfeld der digitalen Entwicklungen weiterführend zu erfassen, könnte in einem nächsten Schritt eine Netzwerkanalyse den Status quo der digitalen Entwicklungen im Kulturbereich in Berlin abbilden. Zusätzlich könnten *Best Practices* anderer Bundesländer und aus der EU in den Fokus genommen werden, um die Berliner Entwicklungen besser einordnen und weitere Gelingensbedingungen sowie den Förderbedarf in diesem Themenfeld präzisieren zu können.

Als letzten wichtigen Baustein für tiefergehende Erkenntnisse zur Verbreiterung Kultureller Teilhabe im Rahmen digitaler Entwicklungen ist eine Nutzer*innen- respektive Besucher*innen-Befragung dieser speziellen kulturellen Angebote unabdingbar. Die Ergebnisse/Daten könnten zudem mit den durch das KulturMonitoring (KulMon®) vorliegenden Besucher*innen-Strukturen Berliner Kultureinrichtungen verglichen werden und dadurch wesentlich zur Teilhabeforschung in Berlin beitragen.³⁰

³⁰ Siehe hierzu <https://www.iktf.berlin/forschungs-projekte/kulmon-digitale-angebote/>

Quellenverzeichnis

Abgeordnetenhaus von Berlin (2022). Drucksache 19/0114. <https://www.parlament-berlin.de/ados/19/IIIPlen/vorgang/d19-0114.pdf>.

Abgeordnetenhaus von Berlin (2017). Drucksache 18/0073. <https://pardok.parlament-berlin.de/starweb/adis/citat/VT/18/DruckSachen/d18-0073.pdf>.

Bundesbeauftragte für Kultur und Medien (BKM) (2021). Kulturen im Digitalen Wandel. Perspektiven des Bundes für Vermittlung, Vernetzung und Verständigung. Berlin: Juli 2021. <https://www.bundesregierung.de/statisch/kulturenimdigitalenwandel-bkm/#0>.

Bundesministerium für Gesundheit (2021). Wie ist der Fortschritt der COVID-19-Impfung? Aktueller Impfstatus. <https://impfdashboard.de/>.

Der Regierende Bürgermeister von Berlin (2021). Corona-Lagebericht. <https://www.berlin.de/corona/lagebericht/>.

Deutsche Forschungsgemeinschaft (2020). Digitaler Wandel in den Wissenschaften. Impulspapier. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4191345>.

Dresing, Thorsten und Pehl, Thorsten (2018). Praxisbuch Interview. Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende. 8. Auflage. Marburg: Eigenverlag. https://www.audiotranskription.de/wp-content/uploads/2020/11/Praxisbuch_08_01_web.pdf.

Duden (2023). Digital Native. https://www.duden.de/rechtschreibung/Digital_Native.

Locke, Edwin A. und Latham, Gary P. (1990). A Theory of Goal Setting & Task Performance. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2020a). Förderrichtlinie Digitalen Entwicklung im Kulturbereich im Land Berlin. <https://www.berlin.de/sen/kultur/kulturpolitik/kulturelle-teilhabe/digitalisierung/foerderprogramm-digitale-entwicklung/>.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2020b). Digitale Entwicklung im Kulturbereich. Pressemitteilung vom 29. Mai 2020. <https://www.berlin.de/sen/kultgz/aktuelles/pressemitteilungen/2020/pressemitteilung.939057.php>.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2020c). Digitale Entwicklung im Kulturbereich. <https://www.berlin.de/sen/kultur/kulturpolitik/kulturelle-teilhabe/digitalisierung/foerderprogramm-digitale-entwicklung/>.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2020d). Elf Projekte für die Digitale Entwicklung. Pressemitteilung vom 19. August 2020. <https://www.berlin.de/sen/kulteu/aktuelles/pressemitteilungen/2020/pressemitteilung.978033.php>.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2020e). Förderprogramm „Digitale Entwicklung im Kulturbereich“ für das Jahr 2021. Pressemitteilung vom 21. Dezember 2020.

<https://www.berlin.de/sen/kulteu/aktuelles/pressemitteilungen/2020/pressemitteilung.1033252.php>.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2021). Nach Senatssitzung. Öffnungen für den Kulturbereich ab 18. Juni. Pressemitteilung vom 15. Juni 2021.

<https://www.berlin.de/sen/kulteu/aktuelles/pressemitteilungen/2021/pressemitteilung.1095970.php>.

Senatsverwaltung für Kultur und Europa (2022). Förderergebnisse Digitale Entwicklung im Kulturbereich.

<https://www.berlin.de/sen/kultur/foerderung/foerderprogramme/foerderergebnisse/digitale-entwicklung-im-kulturbereich-1168088.php>.

Technologiestiftung Berlin (2023a). kulturBdigital. Über uns. Auswertung.

<https://kultur-b-digital.de/ueber-uns/auswertung/>.

Technologiestiftung Berlin (2023b). kulturBdigital. Förderrichtlinie. <https://kultur-b-digital.de/foerderrichtlinie/>.

Technologiestiftung Berlin (2023c). kulturBdigital. Über uns. <https://kultur-b-digital.de/ueber-uns/>.

Technologiestiftung Berlin (2023d). kulturBdigital. Resilienz-Dispatcher*innen.

<https://kultur-b-digital.de/resilienz-dispatcherinnen-digitalisierung-in-kulturinstitutionen-gestalten/>.

Tewes-Schünzel, Oliver; Allmanritter, Vera (2022): Kulturelle Teilhabe in Berlin 2021. Digitale Kulturangebote: Nutzung, Bewertung und Teilhabe. kurz&knapp-Bericht Nr. 2, Berlin.