



Projektgruppe „Kultur, Medien und Öffentlichkeit“

Arbeitsprogramm (Stand: 25. Juni 2012)

1 Medien

1. **Erhaltung, Sicherung und Gefährdungen von Medien- und Meinungsfreiheit bzw. Meinungsvielfalt und der Informations-, Presse- und Rundfunkfreiheit**

Bestandsaufnahme, Entwicklungen, Perspektiven und Regelungsnotwendigkeiten / technischer Status quo

1.1 Grundrechtsfragen

1.1.1 Anwendung der Kommunikationsgrundrechte auf Internetkommunikation, Lücken, Einordnungsschwierigkeiten

1.1.2 Insbesondere: Umgang mit „Hate Speech“ (Beschränkung von Meinungsfreiheit / Antisemitismusbericht)

Schwerpunkt: Plattformregulierung

1.2 Internet und Vermachtungsfragen (Medienrecht, Kartellrecht / Instrumente, die Vermachtung verhindern können, Definition von Märkten)

1.2.1 Meinungsmachtkontrolle und Einbeziehung von Internet basierten Diensten

1.2.2 Intermediäre und neue Formen der Meinungsmacht / Macht neuer Intermediäre (Facebook, Google, Apps etc.; Suchmaschinenneutralität)

1.2.3 Endgeräte als neue Gatekeeper? / Connected Devices und ihre Portale (Wie kann Zugangsoffenheit und Auffindbarkeit auf den Geräten bzw. Plattformen gesichert werden? Bedarf es hier einer Missbrauchsaufsicht?)

2. **Stärkung der Medienverantwortung und Medienkompetenz bei Anbietern und Nutzern**

Bestandsaufnahme, Entwicklungen, Perspektiven und Regelungsnotwendigkeiten / technischer Status quo

2.1 Medienkompetenz → siehe Bericht der PG Medienkompetenz und Jugendschutz

2.2 Medienverantwortung, Medienethik

2.3 Medienangebote für Kinder (stärkere Ausdifferenzierung der einzelnen Zielgruppen / Fokussierung) (Das öffentlich-rechtliche Angebot beschränkt sich hier bislang vor allem auf das Fernsehen, z.B. KIKA. Dort dominieren (eingekaufte) Animationsserien, Tierdokumentationen und Märchenfilme. Entspricht das der Vielfalt der kindlichen Lebenswelt und der heutigen Vielfalt der für Kinder möglichen medialen Zugänge?)

3. **Folgen der Digitalisierung für den Rundfunk und die Printmedien / Herausforderungen für die Medien- und Kommunikationsordnung**

Bestandsaufnahme, Entwicklungen, Perspektiven und Regelungsnotwendigkeiten / technischer Status quo

3.1 Folgen für die duale Rundfunkordnung / Regulierungskonzept

3.1.1 Insbesondere: Privater Rundfunk

3.1.2 Insbesondere: Öffentlich-rechtlicher Rundfunk

-
- 3.1.2.1 Auftrag und öffentlich-rechtliche Digitalstrategie
 - 3.1.2.2 Rückbindung an die Gesellschaft – „Accountability“
 - 3.2 Printmedien Online
 - 3.2.1 Geschäftsmodelle
 - 3.2.2 Rahmenbedingungen
 - 3.3 Telekommunikations- und Internetanbieter
 - 3.4 Ordnungsrahmen
 - 3.4.1 Bund-Länder-Aufgabenteilung und -Zusammenarbeit, Defizite (als Handlungsempfehlung)
 - 3.4.2 Europäischer Rechtsrahmen
 - 3.4.3 Privilegien und Lasten, Verantwortlichkeiten/Haftung
 - 3.4.4 Rolle der Aufsicht
 - 3.4.5 Neudefinition des Begriffs „öffentlich-rechtlich“ (jenseits etablierter Ordnungsrahmen)
 - 3.4.6 Optional: Auslandsrundfunk (Internetangebot Deutsche Welle / Auswirkungen des Internet auf besondere Kommunikationsräume)
 - 3.4.7 Bedeutung und Rolle lokaler elektronischer Medien (im Verhältnis zur globalen Entwicklung; im Verhältnis zu lokalen Printmedien; Nahfunk; neue Angebotsformen)
 - 4. Folgen der Digitalisierung für den Journalismus** (u.a. neue Geschäftsmodelle)

2 Öffentlichkeit

1. Neuer Strukturwandel der Öffentlichkeit

Bestandsaufnahme, Entwicklungen, Perspektiven und Regelungsnotwendigkeiten / technischer Status quo

- 1.1 Wandel der Öffentlichkeit – Wandel von Privatheit?
- 1.2 Social Media
- 1.3 Rolle von „Laienjournalismus“ / Blogs

2. Erhaltung von Öffentlichkeit

Bestandsaufnahme, Entwicklungen, Perspektiven und Regelungsnotwendigkeiten / technischer Status quo

- 2.1 Rolle journalistisch-redaktioneller Angebote
- 2.2 Fragmentierung und Individualisierung

3. Öffentliche Räume im Internet / reale Räume am Rande des Internet

4. Politische Kommunikation

3 Kultur

1. Veränderungen der Produktion, Distribution und Nutzung von künstlerischen Werken / kreativen Inhalten

2. Auswirkungen auf Kulturgüter

Bestandsaufnahme, Entwicklungen, Perspektiven und Regelungsnotwendigkeiten / technischer Status quo

2.1 Maßnahmen zur digitalen Sicherung und langfristigen Archivierung des kulturellen Erbes und seiner Nutzung

2.2 Digitale Kulturgüter → Förderung

3. Einkommenssituation und soziale Lage Kulturschaffender

4. Gaming