

DIGITALE

LESEU

ROPPA

DATEN & DEMOKRATIE:
Wie das demokratische Gesellschaftsmodell
unter digitalen Bedingungen bestehen kann

2030

Alfred
Herrhausen
Gesellschaft



INHALT

1

Hintergrund
& Motivation
Seite 4

2

Zuvor: Was es zu
verhindern gilt
Seite 6

3

Das wünschenswerte
Zukunftsbild
Seite 10

4

Die Ziele: Kompetenz,
Vielfalt, Beteiligung
Seite 24

5

Die
Handlungsoptionen
Seite 26

6

Unser
Arbeitsprozess
Seite 32

HINTER GRUND & MOTI VATION

DIE ZUKUNFT DER DEMOKRATIE IN DER EUROPÄISCHEN UNION (EU) WIRD WEITGEHEND VON DER ART UND WEISE GEPRÄGT SEIN, WIE WIR DIGITALE TECHNOLOGIEN IN UNSERE GESELLSCHAFTEN, VOLKSWIRTSCHAFTEN UND POLITISCHEN SYSTEME EINBETTEN.

Um den digitalen Wandel innerhalb der EU und auf der Basis demokratischer Werte erfolgreich zu gestalten, ist

es entscheidend, dass wir eine gemeinsame Zukunftsvorstellung davon entwickeln, wie wir in Zukunft mit Daten umgehen.

Deshalb brachte die Alfred Herrhausen Gesellschaft – aufbauend auf dem Erfolg des Szenarienprozesses „Politische Öffentlichkeit und digitale Souveränität“ – Ende 2021 erneut eine interdisziplinäre Gruppe von Expert:innen zusammen, um systematisch mögliche Zukünfte für Europa im digitalen Wandel zu entwerfen. Der Fokus dieses zweiten Teils der Strategischen Vorausschau Digitales Europa 2030 lag auf der Rolle von Daten für die Zukunft der europäischen Demokratien.

Während die massenhafte kommerzielle Nutzung persönlicher und öffentlicher Daten zum Wesen einer immer weiter um sich greifenden Digitalwirtschaft gehört, ist keineswegs klar, wie das Erheben, Analysieren und Verwenden von Daten auch im öffentlichen Interesse erfolgen kann. Diese Frage berührt somit grundlegende Aspekte des gesellschaftlichen Zusammenlebens unter digitalen Bedingungen.

Von diesen Überlegungen motiviert, entwickelte die Gruppe in einer Reihe von Workshops ein normatives Szenario für das digitale Europa 2030. Das Erarbeiten eines solchen Zukunftsbildes fördert das Nachdenken jenseits von (häufig sehr am Status quo orientierten) Prognosen und hilft dabei, neue Handlungsmöglichkeiten zu entdecken. Anders als bei dem vorherigen explorativen Prozess, der drei unterschiedliche Entwicklungspfade aufzeigte, ging es nunmehr darum, eine plausible

und wünschenswerte Vorstellung der digitalen Zukunft Europas zu entwickeln. Dieses von der Gruppe skizzierte Bild diente als Hintergrundfolie für das Ausarbeiten einer Reihe von konkreten Handlungsoptionen.

Die aus dem wünschenswerten Zukunftsbild abgeleiteten Optionen können helfen, Denkräume zu erweitern und interessierten Personen Anregung für mögliches eigenes Handeln zu geben. Adressiert werden Fragen wie die nach dem öffentlichen Zugang zu Daten und Infrastrukturen, nach der Einführung datengestützter Entscheidungsfindung in der Verwaltung, nach digital ermöglichter Bürgerbeteiligung sowie nach nachhaltiger, vor allem klimafreundlicher Digitalisierung. Das Gesamtprodukt hat das Projektteam schließlich unter Mitwirkung eines Beirats (Sounding Board) ausformuliert und überarbeitet.

Notwendigerweise gibt die folgende Darstellung nicht alle Diskussionen und Ideen der Gruppe wieder, da sie auf manche Nuancen und Differenzierungen verzichten muss. So lässt der Fokus auf das Zusammenspiel von Daten und Demokratie in Europa die internationalen Aspekte von Geopolitik und Sicherheitsfragen außen vor. Auch liegt der Fokus bei den beschriebenen unternehmerischen Initiativen primär auf deren Beitrag zu einem demokratischen Gemeinwesen und erst nachrangig auf möglichem ökonomischem Wachstum. Schließlich hängt das Gelingen der vorgeschlagenen Vorhaben vom erfolgreichen Zusammenspiel unterschiedlicher staatlicher, regionaler und kommunaler Akteure sowie von Unternehmen und Zivilgesellschaft ab, ohne dass hier jeweils die automatisch „richtigen“ Stellen adressiert werden könnten. ■

ZUERST: WAS ES ZU VERHIN DERN GILT

UM DIE BEDEUTUNG DIESER NORMATIVEN ZUKUNFTSBESCHREIBUNG ZU UNTERSTREICHEN UND DIE NOTWENDIGKEIT ZUR AKTIVEN ZUKUNFTSGESTALTUNG HERVORZUHEBEN, SOLL ZUERST KNAPP DARGELEGT WERDEN, WIE SICH DIE DINGE IN EINE WENIGER WÜNSCHENSWERTE RICHTUNG ENTWICKELN KÖNNTEN.

In einem negativen Szenario fehlt den Nutzer:innen und Politiker:innen des Jahres 2030 häufig das Grundverständnis für die Wechselwirkungen von Technologie und Macht. Sie erkennen nicht den breiten gesellschaftlichen Einfluss digitaler Geschäftsmodelle, aufbauend auf einem kreativ-schöpferischen Umgang mit Technologie. Auch fehlen ihnen Kompetenzen für (Selbst-)Schutz im digitalen Raum. Lehrpläne an Schulen und Universitäten beziehen nur unzureichend Digitalkompetenzen mit ein. Somit werden Chancen und Möglichkeiten digitaler Technologien nicht erkannt und Risiken oder negative Einflüsse unterschätzt bzw. gar nicht erst gesehen.

Zwar gibt es noch die Europäische Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) und die 2022 verabschiedeten EU-Gesetze über digitale Dienste bzw. Märkte (Digital Services Act bzw. Digital Markets Act), doch konnte Brüssel keine Reformen dieser Institutionen oder sonstige Initiativen zur Regulierung des Datenraumes umsetzen.

Aufgrund fehlenden Gestaltungswillens bzw. fehlender politischer Gestaltungsfähigkeit ist die EU im digitalen Raum zu einem dysfunktionalen Gebilde verkommen. Die Digitalwirtschaft ist somit weitgehend unreguliert und von nicht-europäischen Monopolen geprägt. Nutzer:innen haben kein Mitspracherecht bei der Nutzung ihrer Daten; digitalen Verbraucherschutz gibt es nicht. Gleichzeitig können sie auch kaum zu anderen Messengern, Cloud-Diensten oder Netzwerken wechseln, weil es kaum europäische Alternativen gibt. ■



Der Digital Services Act (DSA) und der Digital Markets Act (DMA) zielen darauf ab, einen sichereren digitalen Raum, in dem die Grundrechte der Nutzer:innen geschützt werden, sowie gleiche Wettbewerbsbedingungen für Unternehmen zu schaffen.
bit.ly/DigitalesEuropa01

Die Gesetzesentwürfe der Europäischen Kommission wurden Ende 2020 vorgestellt und sollten im Laufe des Jahres 2022 verabschiedet werden.

In Europa ist die Förderung von öffentlich nutzbaren Daten und Open-Source-Technologien gescheitert.

Zwar verfügen die Verwaltungsapparate über enorme Datensätze, doch haben weder Nutzer:innen noch Unternehmen auch in anonymisierter Form kaum Zugriff hierauf. Oftmals liegt dies einfach daran, dass der Zugang technisch schwierig ist und es sehr viele verschiedene Schnittstellen und Portale gibt. Auch hat die Politik keine Fortschritte in der Nutzung ihrer eigenen Daten für die Politikplanung gemacht; sie ist vielmehr auf Datenanalysen und Empfehlungen Dritter angewiesen.

Die Digitalisierung von Verwaltungsvorgängen hat sich nur inkrementell verbessert. Behördengeschäfte lassen sich weiterhin vor allem auf dem Bürgeramt, nicht jedoch per Computer abwickeln. Zwar wurden einige wenige verwaltungstechnische Entscheidungsprozesse (teil-) automatisiert, doch gibt es noch Nachholbedarf bei der Herstellung von Transparenz (wie kommt der Algorithmus zu dem Ergebnis und wer hat das so bestimmt?).

Schließlich konnte die EU keinen Einfluss auf Standards in der Infrastrukturentwicklung, insbesondere von Technologien wie Künstliche Intelligenz (KI), Cloudsystemen und Plattformen nehmen. Nutzer:innen in Europa müssen nicht-europäische Apps, Clouddienste und Hardware nutzen, weil die Standards auf die Bedürfnisse außereuropäische Unternehmen zugeschnitten sind. ■



„Der Begriff Open Source beschreibt Software, deren Lizenzverträge den folgenden drei charakteristischen Merkmalen entsprechen und die zehn Punkte der Open-Source-Definition erfüllen: Die Software (d. h. der Quelltext) liegt in einer für den Menschen lesbaren und verständlichen Form vor, darf beliebig kopiert, verbreitet und genutzt werden, da es oftmals keine Nutzungsbeschränkungen hinsichtlich der Anzahl der Nutzenden, oder bzgl. der Anzahl der Installationen gibt, und mit der Vervielfältigung und der Verbreitung von Open-Source-Software sind oftmals auch keine Zahlungsverpflichtungen gegen Lizenzgeber verbunden.“ bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 117

DA VIELE GROSS ANGEKÜNDIGTE
DIGITALPROJEKTE DER EU GESCHEITERT
SIND, HAT EINE POLITISCHE UND
GESELLSCHAFTLICHE ENTMUTIGUNG
IN DER BEVÖLKERUNG EINGESETZT.

In allen Schlüsseltechnologien haben sich bestehende Asymmetrien zwischen der EU, China und den USA deutlich verstärkt; die technologische Abhängigkeit europäischer Digitalunternehmen ist gewachsen. Da viele groß angekündigte Digitalprojekte der EU gescheitert sind, hat eine politische und gesellschaftliche Entmutigung in der Bevölkerung eingesetzt. Nicht zuletzt die enttäuschten Erwartungen der Bürger:innen an Beteiligungsmöglichkeiten und -prozesse, gerade auch mit digitalen Mitteln und in Bezug auf die Gestaltung des digitalen Raums, haben Frustration, Entfremdung und ein Gefühl der Machtlosigkeit gegenüber der Politik gefördert. Somit haben die Menschen oftmals weit über die Digitalpolitik hinaus ihr Vertrauen in demokratische Institutionen verloren.

Damit dieser Zustand nicht eintritt, muss die Politik, müssen die europäischen Gesellschaften aktiv gegen den Trend steuern. Hierbei soll ein positives, greifbares Bild einer Zukunft helfen, in der Europa seine lebhaften Demokratien an die digitalen Bedingungen angepasst und fortentwickelt hat. Auf dieser Basis lassen sich anschließend konkrete Schritte als Handlungsoptionen beschreiben, wie diese Vision umgesetzt werden kann. ■



D A S W Ü N
S C H E N S
W E R T E
Z U K U N F T S
B I L D

ES IST DAS JAHR 2030, DAS DIGITALE EUROPA HAT SICH MIT BLICK AUF DEN ZUSAMMENHANG VON DATEN UND DEMOKRATIE SEHR ZUM POSITIVEN ENTWICKELT. IM FOLGENDEN WIRD EINE WÜNSCHENSWERTE MOMENTAUFNAHME AUS DEM JAHR 2030 BESCHRIEBEN.

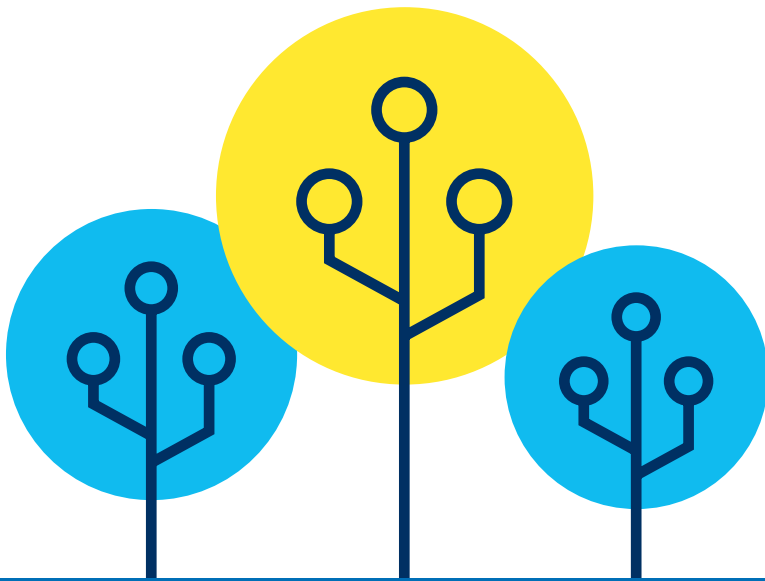
Wir haben das Jahr 2030 als Zeithorizont für unser Zukunftsbild bewusst gewählt.

Einerseits sind acht Jahre ausreichend Zeit, um größere Veränderungen anzustoßen, immerhin gibt es etwa zwei Legislaturperioden in dieser Zeitspanne. Somit liegt unser Zukunftsbild noch innerhalb des langfristigen politischen Planungshorizonts, der von der politischen Gegenwart nicht zu weit entfernt ist. Acht Jahre bieten strategischen Gestaltungsansätzen außerdem ausreichend Zeit, um Veränderungen zu bewirken und in Richtung des wünschenswerten Zukunftsbildes zu arbeiten. Andererseits bleiben wünschenswerte Veränderungen mit einem Zeithorizont von deutlich mehr als acht Jahren in unserem Zukunftsbild unberücksichtigt.

Die Textfassung des Zukunftsbildes hat notwendigerweise ein Anfang und ein Ende. Im Gegensatz zu einem Bild an der Wand kann die Betrachterin den folgenden Text nicht in Sekunden erst grob erfassen, um dann – ganz nach ihrer Fassung – nacheinander die interessanten Details genauer zu betrachten. Dem Leser des Zukunftsbildes wird eine Reihenfolge der 14 Sektionen von vielen denkbaren vorgegeben. Dabei sind nahezu alle Sektionen miteinander verknüpft; es bestehen nicht nur Zusammenhänge zwischen denen, die sich hintereinander finden. Vorangestellt haben wir dem Zukunftsbild zunächst einige Grundannahmen: →

ACHT JAHRE BIETEN STRATEGISCHEN GESTALTUNGSANSÄTZEN AUSREICHEND ZEIT, UM VERÄNDERUNGEN ZU BEWIRKEN UND IN RICHTUNG DES WÜNSCHENSWERTEN ZUKUNFTSBILDES ZU ARBEITEN.

GRUND ANNAHMEN MENSCHEN



Komplexe Interkonnektivität

Bis 2030 haben sich nicht nur die politischen und gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der Datenökonomie weitgehend geändert, sondern auch die Landschaft der gängigen Technologien selbst. Die Ära des mobilen Endgeräts als Kern des digitalen Lebens der Nutzer:innen ist weitgehend abgelöst durch eine komplexe Interkonnektivität von Gegenständen (Internet of Things) und Menschen, die durch Sprachassistenten, Videoerfassung sowie wearables und implantables mit diesen Gegenständen in Verbindung treten.

Offenheit, Internationalität und Reichweite von EU-Standards

Die EU gestaltet erfolgreich Austausch und Kooperation mit internationalen Partnern und setzt sich für multilaterale Lösungen ein. Die EU hat Standards gesetzt, die auch für die großen, außerhalb des Binnenmarkts angesiedelten Plattformen bindend und damit über den europäischen Raum hinaus wirksam sind.

Digitalisierung ist ökologisch nachhaltig

Darüber hinaus hat sich eine ökologisch nachhaltige Form der Digitalisierung entwickelt: Wo immer möglich werden wenig Daten verwendet und Rechenleistungen optimiert, so dass zusammen mit dem Einsatz erneuerbarer Energien der CO₂-Fußabdruck von Datenzentren reduziert werden kann. Zudem kompensieren Energieverbraucher ihre Klimabilanz. Die Digitalisierung wurde so gestaltet, dass sich die Nachhaltigkeitsziele haben einhalten lassen. ■



„Unter dem Begriff der Datenökonomie wird eine Wirtschaftsform verstanden, in der sich Institutionen, Wertschöpfungsketten, Wettbewerbsdynamiken sowie das Verhalten von Verbraucherinnen und Verbrauchern auf Märkten durch den zunehmenden Einsatz von digitalen Technologien verändern. Die Beziehungen zwischen den Marktteilnehmerinnen und Marktteilnehmern (und/oder Institutionen) gestalten sich zunehmend datenbasiert. Dies geht mit der Entstehung vielfältiger Plattformen, Datenkooperationen, Datenräumen und neuen Wertschöpfungsnetzen einher.“ bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 110

„Wearables sind Computertechnologien, die man am Körper oder am Kopf trägt. (...) Sinn und Zweck ist meist die Unterstützung einer Tätigkeit in der realen Welt, etwa durch (Zusatz-)Informationen, Auswertungen und Anweisungen.“ bit.ly/DigitalesEuropa03

Implantables sind hingegen Technologien, die nicht getragen, sondern in den Körper implantiert werden. Diese kommen bisher vor allen Dingen im medizinischen Bereich zum Einsatz.

DAS ZU KUNFTS BILD

1

Die EU-Regulierungen aus den frühen 2020er Jahren sind erfolgreich implementiert und weiterentwickelt worden

Die digitalen Regulierungsziele der EU der vergangenen Dekade wurden erfüllt: Es gibt einen funktionierenden vielfältigen Markt in der Digitalwirtschaft unter den regulativen Bedingungen der implementierten und 2030 bereits an neue Begebenheiten angepassten europäischen Digitalgesetzgebung (DSA/DMA). Nicht einzelne monopolistische Großunternehmen aus wenigen Ländern beherrschen den Markt, stattdessen existiert eine Vielfalt von relevanten Marktakteuren aus allen Teilen der Welt.

Der Datenverkehr in der EU ist frei, personenbezogene Daten werden von allen Akteuren nach der Novelisierung (unter Einbeziehung der Zivilgesellschaft und der Bürger:innen) verschiedener Datenschutzstandards verarbeitet. Hierzu zählen etwa die Datenschutzgrundverordnung sowie die EUid, eine Art EU-Single-Sign-on für Bürger:innen und Unternehmen, die jeder Mitgliedstaat seinen Bürger:innen anbietet. Im Jahr 2030 funktioniert das Management insbesondere von personenbezogenen Daten anders, seitdem Datentreuhänder eine starke Verbreitung gefunden haben und Datennutzung dann ermöglichen, wenn sie im Interesse der Nutzer:innen ist. Erlösmodelle, die auf der einseitigen Nutzung personenbezogener Daten beruhen und oft starke Anreize für eine möglichst umfassende Sammlung von Daten setzten, sind durch die neue Konstitution weitgehend zurückgedrängt. ■

2

Verbesserter Zugang zu digitaler Infrastruktur

Nahezu alle Bürger:innen in Europa haben Zugang zu Breitband-Internet. Neben ökonomischen Kenngrößen wurden und werden soziale Zielgrößen beim Infrastrukturausbau stärker berücksichtigt; neben monetären Zielen stehen beim Ausbau der digitalen Infrastruktur immer auch gesellschaftspolitische Ziele wie gleicher Zugang und Sicherheit. Dies ist insbesondere bei Ausschreibungen von Infrastrukturprojekten der Fall. Hierzu wurden neue Formen des Marktversagens im digitalen Zeitalter identifiziert und über effektive staatliche Eingriffe eingehegt. Um den Zugang zu gewährleisten, werden bei der Berechnung von Sozialleistungen Kosten für digitale Infrastruktur inklusive

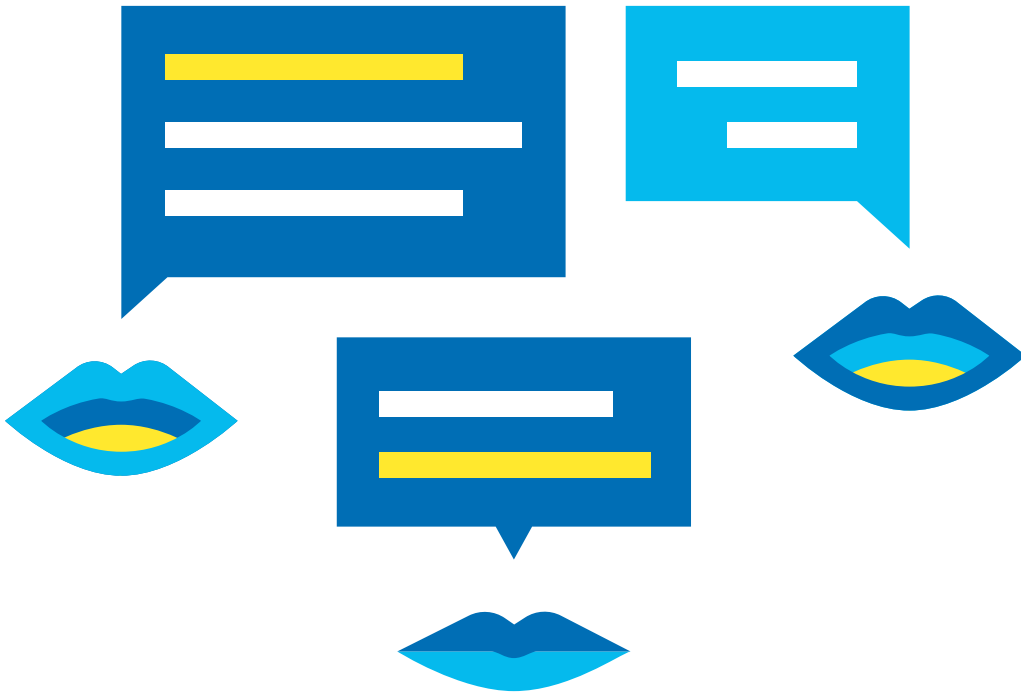
grundlegender Hard- und Software ausreichend berücksichtigt. Internetanbietern ist eine Diskriminierung zugunsten ihrer eigenen Inhalte durch entsprechende Regulierungen untersagt. Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass die erste Ebene der digitalen Spaltung (Zugang zu digitalen Technologien) verringert wurde. ■



3

Umfangreiche Bildungsangebote zur Steigerung der allgemeinen Digital- und Medienkompetenz

Es gibt neben nationalen auch europäische bzw. von der EU geförderte Bildungsangebote für Menschen aller Altersgruppen im Bereich *digital literacy*. Dabei geht es nicht nur um den Umgang mit digitaler Technologie, sondern auch um die Vermittlung von Kontextwissen zu (Macht-)Strukturen in der Digitalwirtschaft und gesellschaftspolitischen Zusammenhängen rund um die digitale Transformation. Die Angebote sind vielfältig und reichen von neuen Schulfächern über Angebote der Volkshochschulen bis zu betrieblichen Fortbildungen. Einzelne Mitgliedstaaten haben Bildungskarenzen bzw. Bildungszeiten in der Arbeitsgesetzgebung eingeführt, um die effektive Nutzung dieser Angebote zu ermöglichen. Somit wurde die zweite Ebene der digitalen Spaltung (Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien) verringert. ■



4

Plurale Medienland- schaft und demokratische Öffentlichkeit

Neue Medienplattformen werden von der Europäischen Kommission gefördert (z. B. durch einen entsprechenden Fonds), wenn sie bestimmten regulatorischen und technischen Standards entsprechen. Gefördert werden Plattformen, deren Algorithmen polarisierende Inhalte/Diskussionen sowie die Verbreitung von Desinformationen nicht mehr begünstigen, den Datenschutz achten und Interoperabilitäts-Standards erfüllen. Über diese Plattformen können Nutzer:innen Inhalte aus verschiedenen Interessensgebieten zusammenführen.

Bis 2030 bildet dieser dezentrale Ansatz, der mehrere interoperable Plattformen ermöglicht, eine erfolgreiche Alternative zu den ehemals marktdominanten Medienplattformen. Zudem hat bei einigen Medienplattformen eine interne Demokratisierung stattgefunden, indem beispielsweise die betriebliche Mitbestimmung der Belegschaft gestärkt oder überhaupt erst eingeführt wurde.

Weil im Jahr 2030 der Zugang zu Technologien gegeben ist (2), die Digital- und Medienkompetenzen (3) auf einem hohen Niveau sind und eine pluralistische Medienlandschaft existiert, ist eine lebhaft demokratische Öffentlichkeit entstanden. ■

„Interoperabilität ist die Fähigkeit verschiedener Systeme, Organisationen und Techniken, zusammenzuarbeiten.“ bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 115

Beispielsweise könnte ein höherer Grad an Interoperabilität die Öffnung von bisher geschlossenen Kommunikationsnetzwerken und somit der Nutzerin eines Messenger-Dienstes wie Signal ermöglichen, Nachrichten mit einem WhatsApp-Nutzer auszutauschen.

5

Hohe Digital-
kompetenzen der
Verwaltung,
Öffentlich-Private
Partnerschaften auf

Augenhöhe & gezielter Einsatz
von Open-Source-Software

Die öffentliche Verwaltung hat ihre Ausschreibungskompetenzen im Bereich Digitales deutlich verbessert. Sie kann gut informierte und abgewogene Entscheidungen bei der Auswahl von Dienstleistern, Zulieferern und Beratern (gerade im Bereich der digitalen Infrastruktur) treffen. Die Verwaltung hat selbst mehr digitale Fähigkeiten aufgebaut und muss weniger Leistungen vollständig auslagern. Durch den Umbau interner Strukturen und Prozesse hin zu mehr Kollaboration, Wissenstransfer und moderner Führungskultur wurde die Verwaltung zu einem attraktiven Arbeitgeber, bei dem sich zunehmend junge Menschen mit technischer Expertise bewerben.

Die Verwaltung arbeitet mit Firmen und anderen Akteuren gerade auch in Öffentlich-Privaten Partnerschaften (ÖPP) zunehmend auf Augenhöhe zusammen. Die europäische GovTech und Civic Tech Szene unterstützt flankierend Prozesse der Digitalisierung der Verwaltung, etwa durch Fortbildungen, den Erfahrungsaustausch und Kollaborationen bei der Softwareentwicklung und dem Prototyping.

In allen Behörden der öffentlichen Verwaltung ist die transparente Prüfung des Einsatzes von Open Source Software (OSS) als Alternative zu proprietären Produkten verpflichtend. Deren Anteil an allen neuen Projekten ist in der Folge auf über 80 Prozent gestiegen. Dies ermöglicht einen höheren Grad an Transparenz der betreffenden Anwendungen und eine fortdauernde Kontrolle und Verbesserung von Qualität und Sicherheit. Zudem kann die in einem bestimmten Kontext entwickelte OSS relativ einfach an andere Bedingungen – z. B. die eines anderen EU-Mitgliedstaates – angepasst werden. Es gibt einen paneuropäischen OSS-Fonds, der Entwicklungsprojekte fördert und Infrastrukturkomponenten wartet (u. a. in den Bereichen Verschlüsselungstechnologie, Navigationssysteme, augmented & virtual reality, etc.). ■

„GovTech (Government Technology) bezeichnet die durch private und staatliche Investor:innen sowie Gründer:innen getriebenen technologischen und digitalen Lösungen zur Anwendung in Staat, Verwaltung und dem öffentlichen Sektor.“ bit.ly/DigitalesEuropa04

„Civic Tech(nology) lässt sich vielleicht am besten übersetzen mit „digitalem bürgerschaftlichem Engagement“ und meint Bürger:innen und Zivilgesellschaft, die sich über digitale Anwendungen – Apps, Webseiten, Plattformen u. a. – an Forschung und Politik beteiligen. Die digitalen Tools können dabei einen besseren Zugang zu Informationen schaffen und die Kommunikation und Vernetzung zwischen Bürger:innen, Organisationen, Communities, Unternehmen, Politik und Verwaltung erleichtern. Dadurch soll mehr Menschen die Teilhabe an politischen Prozessen ermöglicht und durch mehr Transparenz staatliches Handeln unmittelbar verfolgt und die Rechenschaftspflicht verstärkt werden.“ bit.ly/DigitalesEuropa05



„Virtuelle Realität (VR) bezeichnet ein digitales, am Computer geschaffenes Abbild der Realität. Eigene VR-Brillen lassen den Nutzer in eine neue, künstlich erschaffene Welt eintauchen, die täuschend echt wirkt. (...) Unter „Erweiterter Realität“ (AR) – im Englischen „Augmented Reality“ – versteht man hingegen das Zusammenspiel von digitalem und analogem Leben. Das funktioniert manchmal über die Kamera des Smartphones, aber zumeist ebenfalls über eine Brille. Wobei diese den Nutzer nicht komplett von seiner normalen Umgebung abschottet wie eine VR-Brille. Ihm werden vielmehr in die Brille zusätzliche Informationen über sein Umfeld eingeblendet. So kann beispielsweise einem Lagerarbeiter angezeigt werden, in welchem Regal das gesuchte Ersatzteil zu finden ist, oder dem Mechaniker nützliche Informationen über das technische Bauteil, das er reparieren soll.“ bit.ly/DigitalesEuropa06

6

Mehr Teilhabe durch digitale Mittel (insbesondere Gesundheitsleistungen, Mobilität, Kultur, Bildung)

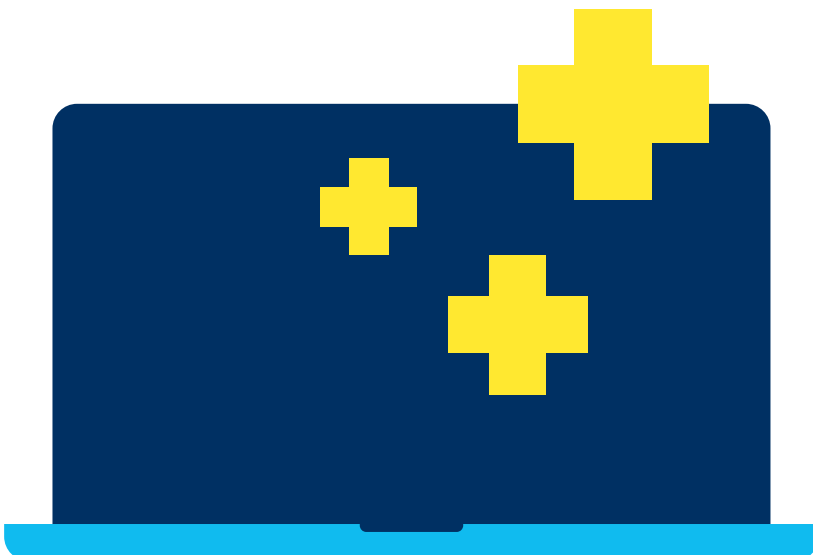
Mit entsprechenden Kompetenzen und Technologien ausgestattet, bedienen sich die europäischen Staaten zunehmend auch digitaler Mittel, um die Teilhabe zu verbessern. Beispiele dafür finden sich vor allem bei Gesundheitsleistungen und Mobilität. Es gibt etwa staatliche Förderung von (Elektro-)Mobilitätsdienstleistungen auf dem Land, bei der ein öffentlicher Akteur als (Mit-)Betreiber einer digitalen Mobilitätsplattform auftritt. In einem anderen Beispiel ermöglicht und fördert eine entsprechende Regulierung die Entwicklung komplementärer digitaler Gesundheitsleistungen. Ein

Beispiel hierfür ist die „Digitale Arztpraxis“, die überall in Europa Verwendung findet, aber insbesondere dort die Teilhabe an Gesundheitsleistungen sicherstellt, wo die Gesundheitsinfrastruktur schwach ist und sich nicht zügig ausbauen lässt. Reale Gesundheitsleistungen sollen dabei ausdrücklich nicht ersetzt werden. Gerade im Kulturbereich wiederum ermöglichen digitale Technologien Kulturschaffenden neue Möglichkeiten, eigene Projekte zu starten und neue Formen virtueller Kulturproduktion und -vermittlung zu entwickeln. Insgesamt ermöglichen digitale Lösungen mehr inklusive und diskriminierungsfreie Zugänge im Bereich der Kultur und Bildung. ■

7

Verbesserte Mitgestaltung durch digital ermöglichte Bürgerbeteiligung (Bürger:innenräte)

Im Jahr 2030 existieren Verwaltungen mit digitalen Kompetenzen und eine informierte und aktive politische Öffentlichkeit. Zu relevanten gesellschaftspolitischen Themen haben sich nach dem Zufallsprinzip zusammengestellte Bürger:innenräte auf allen vier Ebenen (EU, Bund, Länder und Kommunen) etabliert. Je nach zugeschriebenen Kompetenzen kommt ihnen eine Beratungs- oder Beschlussfunktion zu. In jedem Fall haben diese Gremien einen konstruktiven Einfluss auf die Politikgestaltung, da sie in den weiteren Entscheidungsprozess integriert und somit wirksam sind. Neben rein virtuellen Prozessen gibt es weiterhin – oftmals lokal organisierte – Bürger:innenräte in Präsenz, die durch verschiedene digitale Elemente bereichert werden, wie z. B. eine daten-



8 **Beteiligungsverfahren in der EU-Digitalpolitik ausgebaut**

Insbesondere die Beteiligungsverfahren in der EU-Digitalpolitik sind ausgebaut worden. Sie helfen dabei, die politischen Grundlagen für demokratisch organisierte Nutzbarmachung von Daten und die Innovation von gemeinwohlorientierten Digitalanwendungen zu schaffen. Dies kommt vor allem in der Regulierung von Interoperabilitätsstandards und europäischen Datenräumen zum Tragen (siehe Sektion 10).

Derlei Prozesse haben nicht nur zu mehr Vertrauen zwischen allen Beteiligten in der Digitalpolitik, sondern auch zu besseren Lösungen geführt – sowohl nach Meinung von Expert:innen als auch in der öffentlichen Wahrnehmung. Die EU fördert Beteiligungsverfahren in der Digitalpolitik auf nationaler und lokaler Ebene. Zudem existiert mittlerweile ein großes Netzwerk für Datennutzungsfragen, in dem sich Akteure aus Politik, Zivilgesellschaft und Wirtschaft kontinuierlich zu Fragen der Verfügbarmachung von Daten austauschen. ■

basierte Teilnehmer:innen-auswahl oder die virtuelle Einbindung von Expert:innen (inklusive KI-gesteuertem Simultandolmetschen). Die Transparenz des Prozesses für Außenstehende wird durch Streaming oder das Einholen von öffentlicher Meinung in Echtzeit ermöglicht.

Die Bürgerbeteiligung ist sehr hoch: mehr als die Hälfte aller Einwohner:innen der EU haben sich an Partizipationsverfahren auf mindestens einer der Ebenen beteiligt, die überwiegende Mehrzahl dieser sogar an mehreren Verfahren und auf verschiedenen Ebenen.

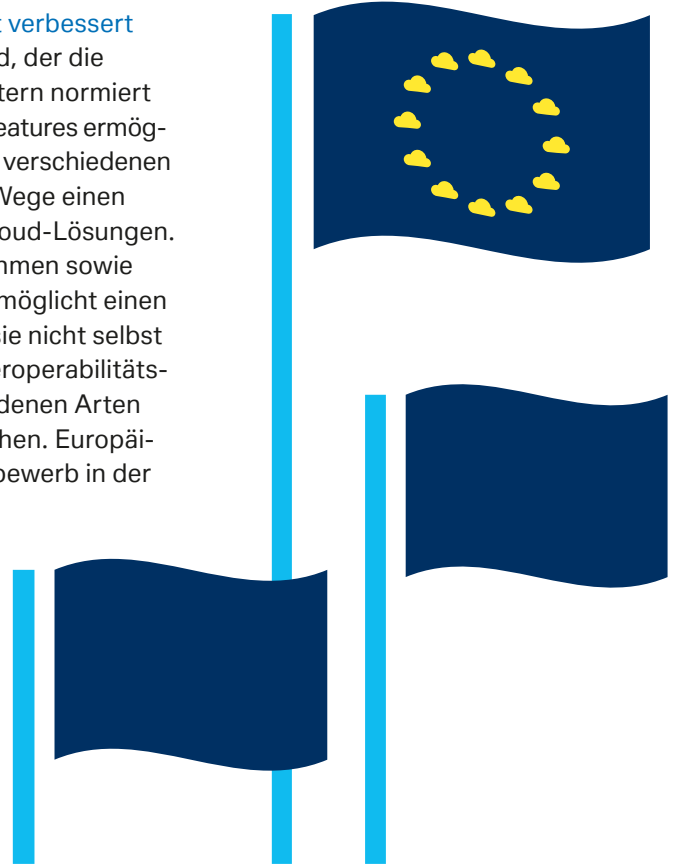
Vor allem beim Ausbau der digitalen Infrastruktur etwa sind Bürger:innenräte ein wichtiger Bestandteil des Entscheidungsprozesses, insbesondere dann, wenn es um die Abwägung verschiedener ökonomischer, ökologischer und sozialer Ziele geht. ■



9

Technische und regulative Interoperabilität verbessert

Es gibt einen europäischen Cloud-Standard, der die wesentlichen Funktionen von Cloud-Anbietern normiert und darüber hinaus die Entwicklung neuer Features ermöglicht. Das schafft Interoperabilität zwischen verschiedenen privaten und öffentlichen Anbietern und auf diesem Wege einen vielfältigen und innovativen Markt für europäische Cloud-Lösungen. So sinken die Hürden für kleine und mittlere Unternehmen sowie Behörden, Daten in der Cloud zu verarbeiten. Dies ermöglicht einen großen Sprung nach vorne in der Digitalisierung, da sie nicht selbst Server aufbauen müssen. Darüber hinaus gibt es Interoperabilitätsvorgaben, die den einfachen Austausch von verschiedenen Arten von Daten über vorgegebene Schnittstellen ermöglichen. Europäische Standards für Interoperabilität haben den Wettbewerb in der gesamten Plattformökonomie gefördert. ■



10

Europäische Datenräume geschaffen

Zudem wurden durch die regulative Definition von Zielen und Organisationsprinzipien europäische Datenräume geschaffen. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie für möglichst viele Stakeholder (Datenhalter, Nutzer:innen, Betroffene, Anbieter von Leistungen etc.) offen und entsprechend der Sensibilität der vorliegenden Daten sicher sind. Es gibt etwa einen Datenraum für Mobilität, der grenzüberschreitende Buchungen von Mobilitätsdienstleistungen ermöglicht. Mobilitätsdienstleister stellen strukturierte Daten (Fahrpläne, Verfügbarkeiten von Leihwagen, Reisepläne anderer Reisende, Stauvorhersagen, etc.) oder die Möglichkeit der einheitlichen

Abfrage (Application Programming Interface, API) als Open Data zur Verfügung. Buchungsdienste können diese Daten nutzen, um über ihren eigenen Algorithmus und mit eigener Bedienoberfläche Buchungsvorschläge für Nutzer:innen zu generieren.

Dabei werden Präferenzen der Nutzer:innen etwa in Bezug auf Individualverkehr oder öffentlichen Transport berücksichtigt. Dies ermöglicht die direkte „Durchbuchung“ unterschiedlicher Mobilitäts-Services über Ländergrenzen hinweg.

Anderes Beispiel: Ein europäischer Gesundheitsdatenraum ermöglicht die grenzübergreifende Forschung zu Diabetes für gemeinwohlorientierte Zwecke und somit eine personalisierte und

deshalb bessere Auswahl von Therapien.

Europäische Datenräume können so Innovationen, Wachstum und die Entwicklung des Gemeinwohls durch das Bereitstellen öffentlicher Güter fördern. Hierfür ist neben einer öffentlichen Förderstruktur gerade auch europäisches Wagniskapital vonnöten, damit diese Start-ups in der Digitalwirtschaft ausreichend wachsen können und nicht von außereuropäischen Geldgebern abhängig sind. Zudem verhindern die durch erfolgreiche Regulierung (1) verbesserte Wettbewerbsbedingungen in Europa, dass Großunternehmen auf Kosten von kleineren Unternehmen oder öffentlichen Dienstleistungen einseitig von Open Data profitieren. ■

11

Gestärkte
Rolle von
Städten
und großen
Kommunen

bei der Umsetzung von
Datenprojekten

Ein konkretes Beispiel für einen Datenraum findet sich auf einer im Jahr 2030 wichtigen Aktionsebene der Politik: dem kommunalen Raum. Es gibt ein Netzwerk europäischer Städte, die innovative Datenprojekte umsetzen. Die Mitgliedstaaten erlauben diese „Experimentier-räume“ und nutzen deren Lerneffekte.

Es gibt eine European Urban Data Platform, die Städte für den Austausch von Datensätzen nutzen. Über diese Plattform sind zahlreiche *climate dashboards* vernetzt, die es mittlerweile in vielen Städten und Gemeinden Europas gibt. Sie stellen relevante Daten zu Energie- und Wasserverbrauch, Luftqualität und Treibhausgasemissionen sowie zur Mobilität (zu Fuß, per Fahrrad oder Auto bzw. mit öffentlichen Verkehrsmitteln) und möglichen Umweltgefahren auf. Erfolge werden messbarer, vergleichbarer und leichter nachvollziehbar; auch zivilgesellschaftliche und wirtschaftliche Akteure beteiligen sich aktiv. Auf Basis dieser in Echtzeit zur Verfügung gestellten Daten der beteiligten Städte werden zunehmend wichtige Politikentscheidungen getroffen. ■

12

Datengestützte Evaluations- und Entscheidungssysteme werden in der Politik eingesetzt

Politische Entscheidungen zu gesellschaftlichen Themen (abzugrenzen von Verwaltungsentscheidungen, siehe unten) werden unter anderem auf

Basis von Daten verhandelt und getroffen. Städte und (größere) Gemeinden sowie Landes- und Bundesbehörden nutzen digitale Instrumente, um die Konsistenz der Politikplanung zu verbessern. So werden etwa politische Handlungsbedarfe immer häufiger auf der Basis von „Bottom-up-Daten“ und damit früher identifiziert. Bei solchen Prozessen wird sichergestellt, dass die Entscheidungsmechanismen und Prozessschritte so transparent wie möglich dargestellt werden, um juristische Anfechtungen zu ermöglichen. Datengestützte Evaluations- oder Monitoring-Systeme finden sich in vielen Politikbereichen: In der Sozialpolitik (Rente, Arbeitslosenversicherung etc.), der Gesundheitspolitik (Leistungen der und Beiträge zur Krankenversicherung), der Umwelt-, Verkehrs- und Klimapolitik, beim Zoll und anderen. ■



„Bei einem Datenraum handelt es sich um einen gemeinsamen, vertrauenswürdigen Raum für Transaktionen mit Daten. Ein Datenraum basiert beispielsweise auf gemeinsamen Standards (oder Werten, Technologien, Schnittstellen), die Transaktionen mit Daten erlauben oder befördern.“
bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 111

„Ein Application Programming Interface (API) ist eine Schnittstelle, die den Zugang zu einem technischen System (z. B. einer Software oder einem Gerät) ermöglicht und die Bedingungen festlegt, unter denen das System genutzt werden kann. Sie ermöglicht i. d. R. einen standardisierten Austausch verschiedener Daten und Informationen zwischen Systemen.“
bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 107

„Das Konzept „offene Daten“ (Open Data) bezeichnet nach dem allgemeinen Verständnis Daten in einem maschinenlesbaren, offenen Format, die von allen frei verwendet, weiterverwendet und weitergegeben werden können. Es handelt sich dabei oftmals nicht um eine einmalige Freistellung eines Datensatzes, sondern einen fortlaufenden Prozess, bei welchem Daten aktualisiert und Nachfragen von Nutzenden bezüglich der Daten beantwortet werden müssen.“
bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 117

13

System zur Digitalisierung aller Behörden-geschäfte &

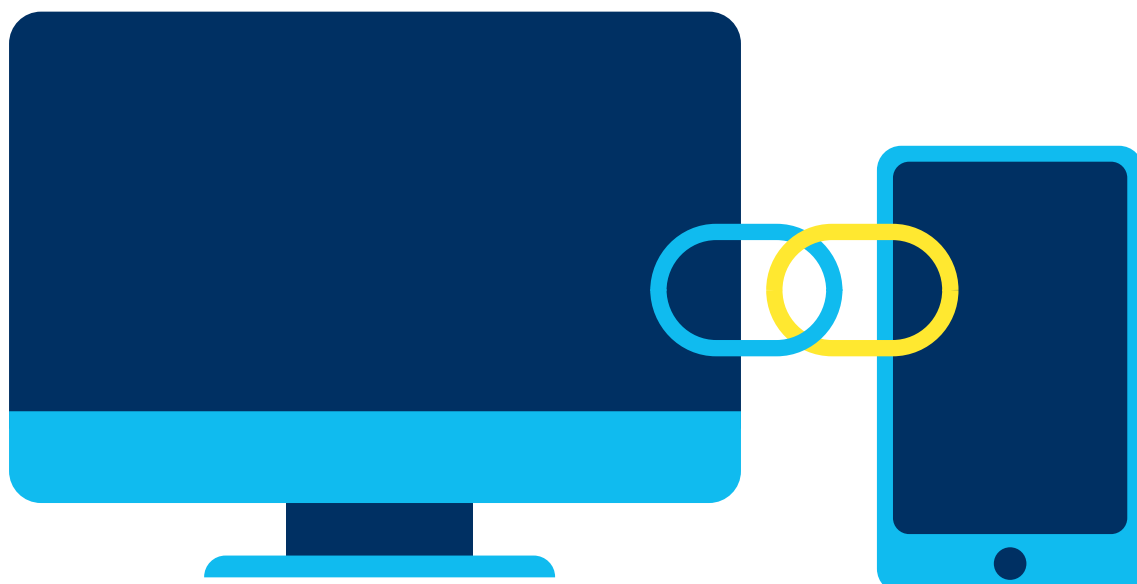
(Teil-)Automatisierung von Verwaltungsvorgängen

Interoperabilitätsstandards und Datenräume haben zur Etablierung einer europäischen Version der estländischen X-Road geführt. Sie fasst alle technischen, rechtlichen und regulatorischen Bedingungen zusammen, die prinzipiell allen Mitgliedstaaten der EU ermöglichen, in den kommenden Jahren alle staatlichen Register und Akten (für Gesetzgebung, Rechtsprechung und Verwaltung) zu digitalisieren. EU-Bürger:innen können so über eine niedrighschwellige und nutzerfreundliche Plattform (die weiterentwickelte Version von „Your Europe“) nahezu alle europäischen

Behördengeschäfte schnell erledigen, ohne persönlich erscheinen zu müssen (ausgenommen sind etwa Hochzeiten oder Immobilienkäufe). Die Bürgerportale werden sehr gut angenommen. Bis 2030 konnten – auch mittels des konsequenten Einsatzes von OSS und auf Grundlage der Datenraumregulierung – bereits die ersten Verwaltungsanwendungen mit Europa-Bezug vollständig digitalisiert werden. Hierzu zählen der digitale europäische bzw. internationale Führerschein und die europäischen Bildungskonten zur Verwaltung von Credits über verschiedene Hochschulen hinweg.

Die Digitalisierung hat bürokratische Prozesse in vielen EU-Staaten verschlankt und Verwaltungsvorgänge stark beschleunigt. Einige Vorgänge hinsichtlich Daseinsvorsorge werden ohne vorherigen Antrag der Bürger:innen getroffen; diese erhalten Leistungen proaktiv vom Staat. So wird zum Beispiel direkt bei Ausstellung der Geburtsurkunde eines Kindes der vorausgefüllte Antrag auf Kindergeld an die jeweiligen Eltern versandt. Für den Fall, dass Entscheidungen (teil-)automatisiert getroffen werden, sind die Algorithmen nachvollziehbar und jede Entscheidung anfechtbar. Grundrechtsbezogene Bereiche (wie etwa Asylanträge) sind von der (teil-)automatisierten Entscheidung ausgenommen. ■





14

Entstehung kooperativer Technologie-Ökosysteme

Zudem gelingt

auf der Basis einheitlich definierter Schnittstellen die schnelle Verbreitung von Digitalanwendungen, die für die kommunale Ebene gemacht sind. Neben den bereits erwähnten vernetzten *climate dashboards* gibt es etwa eine von einem Prager ÖPP entwickelte App, mit der Verkehrsteilnehmer:innen mit nur einem Klick gefährliche Verkehrssituationen melden können, welche die Stadtverwaltung dann als Grundlage für die Schwerpunktsetzung für Infrastrukturmaßnahmen im Stadtverkehr heranzieht und ggf. schnell reagieren kann, um Unfälle zu vermeiden. Da diese Anwendung einheitliche Interoperabilitätsstandards nutzt, die europäische Datenraum-

regulierung beachtet und zudem OSS verwendet, haben viele andere Städte die App ebenfalls eingeführt (und tragen zur Deckung der Entwicklungskosten für diese Schnittstelle, das sogenannte Graphic User Interface, bei). In Groningen arbeitet eine Initiative von Civic Tech, Stadtverwaltung und Softwareunternehmen an einer Weiterentwicklung dieser Anwendung, die Muster in den von den Nutzern übertragenen Stressindikatoren erkennt und somit die manuelle Meldung durch den Nutzer bei Einwilligung überflüssig macht. ■



„Das Graphic User Interface (GUI) ist eine Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Zweck dieser grafischen Schnittstelle ist es, den Code im Backend eines Systems möglichst benutzerfreundlich wiederzugeben, um die alltägliche Arbeit damit zu vereinfachen. Symbole und Bilder sind hierbei von besonderer Bedeutung, weil erst mit diesen eine universelle und textunabhängige Anwendung möglich ist. So weiß beispielsweise fast jeder, wie ein Wi-Fi-Symbol aussieht, während das Wort dafür in unterschiedlichen Sprachen ganz unterschiedlich aussieht.“
bit.ly/DigitalesEuropa07

DIE ZIELE:
KOMPETENZ,
VIELFALT,
BETEILIGUNG

DAS ZUKUNFTSBILD LÄSST SICH
IN FÜNF MITEINANDER IN
WECHSELWIRKUNG STEHENDEN
ZIELVORSTELLUNGEN ZUSAMMENFASSEN.

1) Verbesserung des Zugangs zu digitaler Infrastruktur und der Digital- und Medienkompetenzen der Bürger:innen

durch angepasste Regulierung, umfangreiche Bildungsangebote sowie mehr Teilhabe durch digitale Mittel in Gesundheit, Mobilität, Kultur und Bildung.

2) Schaffung einer pluralistischen Medienlandschaft

durch gezielte Förderung von Plattformen, deren Algorithmen polarisierende Inhalte und die Verbreitung von Desinformationen nicht begünstigen, den Datenschutz achten und Interoperabilitätsstandards erfüllen.

3) Anheben der Digitalkompetenzen in der Verwaltung auf Augenhöhe mit der Wirtschaft,

die Digitalisierung aller Behördengeschäfte nach einem

europäischen Standard und die Einführung (teil-)automatisierter Verwaltungsvorgänge.

4) Verbesserung politischer Mitgestaltung durch digital ermöglichte Bürgerbeteiligung

(z. B. durch Bürger:innenräte) und Ausbau der Beteiligungsverfahren in der EU-Digitalpolitik sowie Einführung von datengestützten Evaluations- und Entscheidungssystemen in der Politik, bei denen die Städte eine Vorreiterrolle einnehmen.

5) Förderung der Entstehung von kooperativen und nachhaltigen digitalen Ökosystemen

durch die Schaffung europäischer Datenräume sowie technischer und regulatorischer Interoperabilitätsstandards bei gleichzeitiger Weiterentwicklung und Durchsetzung von EU-Regulierungen im Digitalsektor (z. B. DSA, DMA, DSGVO, EUid).

Die von der Gruppe erarbeiteten Handlungsoptionen fokussieren sich vor allem auf die drei letztgenannten Zielvorstellungen. Sie bieten aus unserer Sicht das größte Potential für innovative politische Gestaltungsoptionen. Zudem können die Themenkomplexe „digitale Infrastruktur“ und „Medienlandschaft und politische Öffentlichkeit“ als grundlegende Vorbedingungen für weiterreichende Zielvorstellungen betrachtet werden und haben außerdem bereits im vorangegangenen Vorausschau-Projekt der Alfred Herrhausen Gesellschaft einen prominenten Platz eingenommen. ■

DIE
HAND
LUNGS
OPTION
NEIN



Viele Wege in das wünschenswerte Zukunftsbild sind denkbar, sodass sich die Frage stellt, wo man denn anfangen soll. Wir haben in einem systematischen Prozess für jede der drei priorisierten Zielvorstellungen eine Roadmap entworfen. Jede

dieser Roadmaps skizziert einen schrittweisen Lösungsweg entlang von Hindernissen und korrespondierenden Meilensteinen. Auf diese Weise sind wir zu einigen konkreten Ideen gelangt, wie erste Schritte in die langfristig richtige Richtung aussehen könnten. In der Summe bilden diese Schritte einen strategi-

schen Ansatz, das wünschenswerte Zukunftsbild als Ganzes aktiv herbeizuführen. Nichtstun hingegen hätte nicht etwa zur Folge, dass der gewünschte Zustand lediglich erst verspätet eintritt, sondern würde das Risiko des Abdriftens in das eingangs beschriebene Worst-Case-Szenario stark erhöhen.

1

Zukunfts-Inkubatoren

Die EU-Kommission und die Mitgliedsstaaten könnten verschiedene Akteur:innen aus Journalismus, Stiftungen, Think Tanks, Politik, Verwaltung und Unternehmen in Zukunfts-Inkubatoren zusammenbringen, um die Entstehung digitaler Ökosysteme zu befördern. Diese „Ideenschmieden für die Zukunft“ entwickeln über Sektorengrenzen hinweg digitale Lösungen für gesellschaftliche Herausforderungen. Einzelpersonen oder Teams können sich mit einer Idee in zuvor definierten Themenfeldern (beispielsweise alternde Gesellschaft oder Umweltschutz) um finanzielle Mittel sowie technische Unterstützung bewerben. Auf diese Weise würde auch die Bürgerbeteiligung in der Digitalpolitik sowie deren Umsetzungsorientierung gestärkt werden. Die hierfür benötigten Mittel könnte der Wiederaufbaufonds NextGenerationEU als Anschubfinanzierung zur Verfügung stellen. Daneben braucht es eine verbesserte europäische Förderstruktur für Start-ups in der Digitalwirtschaft, wie sie

die französische EU-Ratspräsidentschaft mit ihrer Initiative „Scale-Up“ vorgeschlagen hat, um sowohl in der Seed-Phase als auch beim Wachstum ausreichend Wagniskapital zur Verfügung zu haben. Ziel eines jeden Inkubators wäre es, soziale und gesellschaftliche Bedarfe für ein besseres Leben unter Nutzung von digitalen Technologien zu identifizieren und nachhaltige Lösungsansätze zu formulieren („Denken im Datenraum“). Ein Inkubator würde gemeinwohlorientierte digitale Dienstleistungen und Produkte pilotieren. Die Weiterführung bis zur Marktreife könnte durch Sponsoring und Kooperationen finanziert und die Individuen auf Fellow-Basis unterstützt werden. Die Markteinführung digitaler Dienstleistungen oder Produkte würde in ausgegründeten Organisationen erfolgen. Die Inkubatoren könnten durch Bürger:innenaufsichtsräte begleitet werden, die über die Ideengenerierung hinaus bei weiteren Fragen wie Budgetverteilung eingebunden werden („participatory budgeting“). ■

2

Verbesserung der Interoperabilität Ohne technische und regulative Interoperabilität

kann der digitale Binnenmarkt nicht funktionieren. Deshalb könnte die EU-Kommission beschließen, ein höheres Maß an Interoperabilität für digitale Produkte und Dienstleistungen im Binnenmarkt zu forcieren. Hierfür könnte sie interoperable Standards bei Neuausschreibungen oder Vertragsverlängerungen der öffentlichen Hand vorschreiben und in der freien Wirtschaft finanziell fördern (z. B. mit Mitteln aus dem Digital Europe Programme des Wiederaufbaufonds oder über Steuerbegünstigungen).



*„Anonymisierung ist der Prozess, in dessen Verlauf Daten so verändert werden, dass sie sich nicht auf eine identifizierte oder identifizierbare natürliche Person beziehen oder personenbezogene Daten so bearbeitet werden, dass die betroffene Person nicht oder nur mit einem unverhältnismäßig großen Aufwand oder mit gesetzlich verbotenen Mitteln identifiziert werden kann.“
bit.ly/DigitalesEuropa02, S. 107*

Zudem könnten das Verfügbarmachen öffentlicher Daten an Interoperabilität gebunden und große Digitalunternehmen, die den Interoperabilitätskriterien nicht entsprechen, stärker besteuert werden.

Gleichzeitig könnte die EU den Austausch mit den USA im Trade and Technology Council suchen, um durch den Einfluss europäischer Gesetzgebung über die EU hinaus (den so genannten „Brussels Effect“) direkt auf US-Unternehmen einzuwirken.

Aufbauend auf den Vorgaben zu Interoperabilität aus DMA und DSA sowie dem in der DSGVO enthaltenen Prinzip der „data agency“ könnte ein EU-weiter Multistakeholder-Digitalrat konkrete Vorschläge sowohl zur technischen Interoperabilität als auch zum Angleichen von Datenstandards machen. Es geht dabei um das Aufbrechen proprietärer Systeme, indem der Datentransfer nicht nur erlaubt, sondern auch ermöglicht wird, und um die Nutzbarmachung großer Mengen öffentlicher Daten. Hierzu erarbeiten die im Digitalrat vertretenen Unternehmen Leitlinien, welche Daten in welchen Sektoren in welchen Datenbanken gespeichert und wie für wen zugänglich gemacht werden. (So sind z. B. Mobilitätsdaten von Autos und aus dem Flugverkehr anders zu behandeln als individuelle Gesundheitsdaten.) Das Besondere im Gegensatz zu einzelnen bereits heute möglichen, aber noch nicht weit verbreiteten Anwendungen ist der Gebrauch öffentlich verfügbarer Daten über definierte Schnittstellen, die alle Anbieter nutzen können.

In der Folge würden sich verschiedenartige Kooperationsformen (z. B. Genossenschaften, Öffentlich-Private Partnerschaften (ÖPP) aus Unternehmen und Kommunen, gGmbH) bilden, um niedrigschwellige wettbewerbsfähige Angebote und Dienstleistungen mit Mehrwert für kommerzielle Anbieter sowie Endnutzer:innen bereit zu stellen. Zum Beispiel könnten Krankenversicherungen anonymisierte Gesundheitsdaten zur Entwicklung von Gesundheitsdienstleistungen, Vorsorge, Ernährungsberatung etc. anbieten. Tourismusanbieter könnten genossenschaftliche Netzwerke für regionale Angebote (individuell buchbare Kombinationen aus Reise, Hotel, Programm, Essen etc. statt Pauschalurlaub) anbieten. ÖPP zwischen Städten und Mobilitätsanbietern (ÖPNV sowie Car- bzw. Bike-Sharing) könnten die dynamische Bepreisung von Verkehrs- und Straßennutzung in Echtzeit (z. B. City Maut vs. reduziertes Carsharing) wiedergeben oder individuelle, bedarfsangepasste Transportangebote für ländliche Gegenden entwickeln. Auf diese Weise wird es für Firmen attraktiv, gegenüber ihren Kund:innen mit Interoperabilität zu werben und gleichzeitig ein hohes Maß an Datenschutz zu gewährleisten. ■

3

Alliance for European Exchange on Participation (AEEExP)

Das europäische Städtenetzwerk gründet zusammen mit Akteur:innen der Zivilgesellschaft, aus EU-Institutionen, Stiftungen und der Privatwirtschaft die „Alliance for European Exchange on Participation (AEEExP)“. Ziel ist es, gute Beispiele für Bürger:innenbeteiligung auszutauschen und neue Möglichkeiten der schnellen und effektiven Beteiligung zu entwickeln, die sich überall in Europa leicht in Verwaltungsprozesse einpassen lassen. Insbesondere die Vorreiter der digitalen Bürgerbeteiligung wie Spanien (etwa Barcelona im Bereich Open Data), Estland und Dänemark (im Bereich Verwaltungsschnittstellen) bringen einen großen Erfahrungsschatz im Umgang mit technischer Komplexität und vielfältigen Herausforderungen mit, von dem die gesamte EU profitieren kann.

AEEExP könnte vom Europäischen Parlament beschlossen, vom Rat mandatiert und mit einem angemessenen Jahresbudget ausgestattet werden. Dieses würde die Gründung einer Geschäftsstelle der Allianz sowie die Durchführung eigener Projekte erlauben. Die Personalrekutierung würde über einen breit angelegten Prozess laufen, um geeignete Mitarbeiter:innen aus verschiedenen Sektoren (nicht nur aus der Verwaltung) zu identifizieren und einzustellen.

Die Allianz kommt jährlich in wechselnden europäischen Städten für eine große Konferenz zusammen. Hier werden Erfahrungen ausgetauscht, neue Beteiligungsvorhaben diskutiert und gemeinsam Technologieprojekte entwickelt, deren Durchführung von der Allianz selbst finanziell gefördert werden könnte. Die von der Allianz geförderten Technologievorhaben sind auf die Verwendung von Open-Source-Software angelegt und verwenden bzw. entwickeln offene Standards, um die europaweite Anschlussfähigkeit sicherzustellen. Alle Vorhaben werden durch unabhängige zivilgesellschaftliche Panels konstruktiv begleitet, die bei allen Beteiligungsformen auf Aspekte wie Diversität, Nachhaltigkeit, Inklusivität und Gemeinwohlorientierung achten.

Neben der Jahreskonferenz könnte es regelmäßig lokale Konferenzen zu spezifischen Themen geben, die aktuelle Diskussionen am jeweiligen Ort aufgreifen (z. B. Infrastrukturprojekte, Haushaltsfragen oder die Rekommunalisierung örtlicher Versorger). Wo konkurrierende Formate, Standards oder Abläufe existieren, könnte die Allianz einen Vermittlungsprozess initiieren, der über Empfehlungen eine grundlegende Interoperabilität zwischen unterschiedlichen Lösungen sicherstellt. Die Außenwirkung der renommierten Konferenzen könnte dazu beitragen, dass Rückhalt und Akzeptanz sowie Begeisterung für datenbasierte Applikationen und Partizipationslösungen in Europa steigen.

Neben den Konferenzen veröffentlicht die Allianz jährlich einen Bericht, der direkt an das zuständige Mitglied der EU-Kommission übergeben wird. Er könnte konkrete Vorschläge für die Modernisierung und die Erstellung von Schnittstellen in der Bürgerbeteiligung enthalten. ■

INSBESONDERE DIE VORREITER DER DIGITALEN BÜRGERBETEILIGUNG WIE SPANIEN, ESTLAND UND DÄNEMARK BRINGEN EINEN GROSSEN ERFAHRUNGSSCHATZ IM UMGANG MIT TECHNISCHER KOMPLEXITÄT UND VIELFÄLTIGEN HERAUSFORDERUNGEN MIT.

4

Digital Green Deal

Um nachhaltige digitale Ökosysteme zu fördern, könnte die EU-Kommission

Prinzipien für einen Digital Green Deal erarbeiten. Diese Prinzipien könnten klare Regeln und Standards für ökologisch nachhaltige Technologien rund um Datenspeicherung und Analyse sowie weitere energieintensive Prozesse wie Streaming umreißen. Dabei könnten aktuelle Regulierungsvorhaben (DSA, DMA, AI-Act) um Vorschläge zur Nachhaltigkeit ergänzt werden. Darüber hinaus könnte die Einrichtung von nachhaltigen Rechenzentren („Green Data Centers“) gefördert werden. Um Transparenz zu gewährleisten, ist es wichtig, dass die Maßnahmen auf verständliche und messbare Art und Weise dargestellt werden. Die entwickelten Vorschläge

würden unmittelbar zum Erreichen der von den Mitgliedstaaten erklärten Emissionsziele beitragen und nicht über die beschlossenen Vorgaben hinausgehen, um einer Blockadehaltung des EU-Rates vorzubeugen. Führende Wirtschaftsverbände könnten eingeladen werden, die Forderungen zu ergänzen und zu kommentieren, um privatwirtschaftliche Interessen zu berücksichtigen, ohne dabei die Kernelemente zu verwässern.

Die in der Entwicklung der Maßnahmen eingebundenen zivilgesellschaftlichen Organisationen könnten durch professionelle Öffentlichkeitsarbeit dafür sorgen, dass eine breite gesellschaftliche Relevanz für die Forderungen aufgezeigt wird. Zudem könnten sie während des Abstimmungs- und Kommentierungszeitraums als Wächterorganisationen fungieren und öffentlichen Druck aufbauen, sollten andere Akteure wie der EU-Rat dazu neigen, den Vorschlag zu sehr abzuschwächen. ■



Der Vorschlag für eine Verordnung über künstliche Intelligenz (AI Act) wurde von der Kommission im April 2021 angekündigt. Er zielt darauf ab, die Risiken spezifischer Anwendungen von KI zu behandeln und sie in vier verschiedene Stufen zu klassifizieren: unannehmbares Risiko, hohes Risiko, begrenztes Risiko und minimales Risiko. Auf diese Weise soll die KI-Verordnung sicherstellen, dass Europäer:innen der KI, die sie nutzen, vertrauen können. Die Verordnung soll der Schlüssel zum Aufbau eines Ökosystems der Exzellenz in der KI sein und zur Stärkung der Fähigkeit der EU, im globalen Wettbewerb zu bestehen. bit.ly/DigitalesEuropa08

UM TRANSPARENZ ZU
GEWÄHRLEISTEN IST ES
WICHTIG, DASS DIE MASSNAHMEN
AUF VERSTÄNDLICHE UND
MESSBARE ART UND WEISE
DARGESTELLT WERDEN.

5

Civic Tech for Europe

Die EU-Kommission könnte, um die Digitalkompetenz in den Verwaltungen der Mitgliedstaaten zu stärken, das Programm „Civic Tech for Europe“ gründen. Das Programm könnte aus mehreren Säulen bestehen.

Die erste Säule könnte ein Austauschprogramm zwischen Unternehmen und öffentlicher Verwaltung sein. Firmenmitarbeiter:innen würden freigestellt, um zwölf bis 24 Monate an relevanten Digitalisierungsprojekten der Verwaltung zu arbeiten, während ein:e Verwaltungsangestellte:r für diese Zeit in das entsprechende Unternehmen wechselt. Ein gemeinsamer Governance-Rahmen würde Kooperationsformen und u. a. Vorgaben zu Transparenz und Anti-Korruptionsmaßnahmen (z. B. Trainings) bestimmen.

Zur Finanzierung durch einen Fonds könnten der EU-Haushalt (Fördermittel aus dezidierten EU-Programmen), Einsparungen von dann obsolet werdenden Beratungskosten sowie Stiftungen beitragen. Bewerber:innen würden nach fachlicher Expertise und Berufserfahrung, nicht nach formalen Bildungsvoraussetzungen eingestellt. In dem Kontext wären gerade Young Professionals besonders erwünscht. Das Programm könnte Vorbereitungsseminare, begleitende Moderation und die Implementierung von Diversitäts-Quoten umfassen.

Anreize für Unternehmen zur Teilnahme liegen in der Möglichkeit, sich als Corporate Citizen zu engagieren und so auch die eigene Reputation zu fördern, während gleichzeitig die involvierten Mitarbeiter:innen die Kompetenz für den Umgang mit der Verwaltung in die Unternehmen tragen.

Aus Perspektive der Teilnehmenden aus Firmen könnte es ein Anreiz sein, dass etliche Tätigkeiten in der öffentlichen Verwaltung den Wunsch nach Sinnhaftigkeit erfüllen. Für Teilnehmende aus der Verwaltung könnten gute Fortbildungsmöglichkeiten sowie die Möglichkeit, international zu arbeiten, attraktiv sein.

Die zweite Säule des Programms könnte ein freiwilliges EU-Civic-Tech-Jahr sein. Dieses ermöglicht es vor allem jungen Leuten, sich mit ihrer Digital-Expertise – und sei diese nur durch Zugehörigkeit zur Generation der Digital Natives gegeben – für ein Jahr in konkrete Digitalprojekte auf allen Verwaltungsebenen in der EU einzubringen. Dieses Programm könnte den großen und drängenden Bedarf an Digital-Expertise in der Verwaltung besser decken, als dies kurzfristig durch entsprechende Anpassungen bei der Rekrutierung und Ausbildung auf der Nachfrageseite möglich wäre. ■

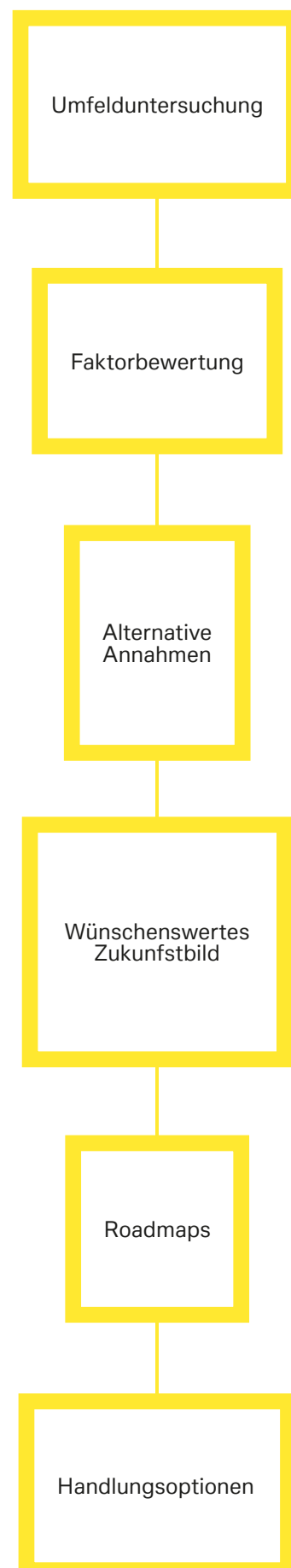
UNSER
ARBEI
TSPRO
ZESS

A large, stylized graphic consisting of three overlapping circles in shades of blue, centered behind the text. A thick yellow horizontal bar is positioned at the bottom of the page, partially overlapping the bottom of the blue circles.

Im ersten Workshop identifizierte die Gruppe Faktoren, die das Szenarienthema (heute und bis 2030) tangieren (Umfelduntersuchung). Die Ergebnisse dieses strukturierten Brainstormings wurden in einer Liste von Deskriptoren aus verschiedensten Bereichen (Wirtschaft, Politik, Gesellschaft, Technologie, etc.) zusammengefasst. Anschließend wählten die Teilnehmer:innen aus allen Deskriptoren die sechs Deskriptoren aus, die sich durch ein besonders hohes Maß an Ungewissheit, Wirkungsstärke und Gestaltbarkeit auszeichneten (Faktorbewertung).

Anschließend wurden für jeden Deskriptor idealtypische Annahmen (u. a. best guess, worst case, best case) für die langfristige Entwicklung bis ins Jahr 2030 erarbeitet (Alternative Annahmen). In einer moderierten Diskussion konstruierte die Gruppe durch das Verbinden unterschiedlicher Annahmen

ein etwas idealistisches aber durchaus logisch konsistentes wünschenswertes Bündel von Annahmen. Kleingruppen bauten das noch abstrakte Annahmenbündel zu einem ganzheitlichen wünschenswertem Zukunftsbild aus. Zuletzt wurden die Zukunftsbilder der Kleingruppen in ein gemeinsames Bild integriert (Wünschenswertes Zukunftsbild). Die Ergebnisse der Gruppenarbeit hat das Projektteam nach dem Workshop in einer umfangreichen Beschreibung des Zukunftsbildes zusammengefasst und sowohl mit dem Beirat als auch mit den Expert:innen in mehreren Reflexionsrunden bis zu ihrer hier publizierten Form ausgearbeitet. Im zweiten Workshop priorisierten die Teilnehmer:innen bestimmte Bereiche des Zukunftsbildes, woraufhin Kleingruppen Roadmaps für jeweils einen Bereich entwickelten (Roadmaps). Ausgehend davon entwickelten die Expert:innen Ideen für strategische Handlungsoptionen, um erste konkrete Schritte auf den zuvor skizzierten Roadmaps in Angriff zu nehmen (Handlungsoptionen). ■



AUTOR: INNEN

AUTOR:INNEN:

Szenarienprojekt
„Digitales Europa 2030:
Daten & Demokratie“

HERAUSGEBER

Alfred Herrhausen Gesellschaft

PROJEKTTEAM

Dr. Claudia K. Huber,
Programmleiterin Europa,
Alfred Herrhausen Gesellschaft
(bis Ende Februar 2022)

Dr. Johannes Gabriel,
Geschäftsführer,
Foresight Intelligence

Dr. Cornelius Adebahr,
Policy Fellow,
Alfred Herrhausen Gesellschaft

Samuel Walker,
Projektmanager,
Alfred Herrhausen Gesellschaft

Milad Tabesch,
Projektmanager,
Alfred Herrhausen Gesellschaft

EXPERT:INNEN

Aline Blankertz,
Mitgründerin & Co-Vorsitzende,
SINE Foundation

Maria Blöcher,
Programmleiterin
„Work4Germany“,
DigitalService4Germany

Georg Diez,
Chefredakteur,
The New Institute

Hanna Israel,
Projektleiterin
der Gesprächsplattform
My Country Talks von
ZEIT ONLINE

Julia Kloiber,
Mitgründerin und Geschäfts-
führerin, Superr Lab

Dr. Henriette Litta,
Geschäftsführerin Open
Knowledge Foundation (OKF)
Deutschland

Dr. Julia Pohle,
Senior Researcher in der
Forschungsgruppe „Politik der
Digitalisierung“, Wissenschafts-
zentrum Berlin für Sozialfor-
schung (WZB)

Isabel Skierka,
Programmleiterin für Techno-
logiepolitik am Digital Society
Institute, European School of
Management and Technology
(ESMT) Berlin

Ilja Skrylnikow,
Gründer und Vorsitzender,
German-French Young Leaders
Programm & Austauschdip-
lomat in der EU-Abteilung
des französischen Außen-
ministeriums

Felix Styma,
Managing Partner, iconomy

Dr. Funda Tekin,
Direktorin am Institut für
Europäische Politik

Dr. Thorsten Thiel,
Leiter der Forschungsgruppe
„Demokratie und Digitalisie-
rung“, Weizenbaum-Institut für
die vernetzte Gesellschaft

BEIRAT

Cathryn Clüver Ashbrook,
Direktorin, Deutsche Gesell-
schaft für Auswärtige Politik
(bis Februar 2022)

Florence Gaub,
ehem. stellvertretende Direk-
torin des European Union
Institute for Security Studies
(EUISS)

Clark Parsons,
Geschäftsführer, Internet
Economy Foundation

Dr. Jana Puglierin,
Leiterin des Berliner Büros und
Senior Policy Fellow, European
Council on Foreign Relations
(ECFR)

Ulrich Wilhelm,
Journalist und Jurist, ehem.
Intendant des Bayrischen Rund-
funks (2011–21) & ehem. Regie-
rungssprecher (2005–10)

Die Szenarien basieren auf den gemeinsamen Diskussionen der Teilnehmenden und spiegeln weder deren persönliche Meinungen noch die Positionen ihrer jeweiligen Organisationen wider.

Alfred Herrhausen Gesellschaft

*Mitglieder der Geschäftsführung:
Dr. Anna Herrhausen und Harald Eisenach*

*Unter den Linden 13-15
10117 Berlin*

*Fax: +49 (0)30 3407 4209
E-Mail: alfred.herrhausen-gesellschaft@db.com*

Amtsgericht Berlin-Charlottenburg, HRB Nr. 116881

Titelfoto: Getty Images, Qi Yang

