



*Behörde für Kultur und Medien*

# BKMdigital

Digitalstrategie der Behörde für Kultur und Medien

Version 1.0 – 06.01.2020

Kontakt:

Behörde für Kultur und Medien  
Große Bleichen 30  
20354 Hamburg

Dokumentenversion:

<b>Datum</b>	<b>Version</b>	<b>Filename</b>	
19.07.2019	0.2	20190719-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.2.docx	
03.08.2019	0.3	20190803-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.3.docx	
23.08.2019	0.4	20190823-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.4.docx	
26.08.2019	0.5	20190826-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.5.docx	
16.09.2019	0.6	20190913-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.6.docx	
23.09.2019	0.7	20190923-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.7.docx	IT-Planungsrunde
30.09.2019	0.7	20190923-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.7.docx	PV
07.11.2019	0.8	20190923-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.8.docx	
15.11.2019	0.9	20191115-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.9.docx	
17.11.2019	0.9.1	20191117-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.9.1.docx	
25.11.2019	0.9.5	20191125-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.9.5.docx	
27.11.2019	0.9.6	20191127-Digitalstrategie_BKM_Entwurf_v0.9.6.docx	IT-Planungsrunde
06.01.2020	1.0	20200106-Digitalstrategie_BKM_v1.0.docx	PV

<b>Management Summary .....</b>	<b>1</b>
<b>Vision eCulture - Digitalstrategie der Behörde für Kultur und Medien .....</b>	<b>6</b>
<b>Vorwort .....</b>	<b>7</b>
<b>1 Grundlagen zur Digitalen Transformation im Wirkungsbereich der Behörde für Kultur und Medien .....</b>	<b>9</b>
1.1 <i>Die Digitalisierung als zentrale Triebkraft gesellschaftlichen Wandels – Entwicklungen des Kultursektors im nationalen und internationalen Kontext .....</i>	<i>10</i>
1.2 <i>Hintergrund und Erfahrungen der bisherigen Strategie eCulture Agenda 2020 und Notwendigkeit der Fortschreibung .....</i>	<i>14</i>
1.3 <i>Förderchancen nutzen – Programme des Bundes und der EU als Motor und Antreiber der digitalen Transformation .....</i>	<i>16</i>
1.4 <i>Steigerung der Standortattraktivität der FHH – Die Verwaltung als „Enabler“ für digitale Kulturerlebnisse, gute Rahmenbedingungen und innovative Lösungen .....</i>	<i>18</i>
1.5 <i>Modern Leben, modern Arbeiten: Behörde für Kultur und Medien als attraktiver Arbeitgeber .....</i>	<i>19</i>
<b>2 Zielvorstellungen der BKM zur digitalen kulturellen Daseinsvorsorge - Dimensionen des Zugangs zu digitalen Räumen der Stadt .....</b>	<b>20</b>
2.1 <i>Erhalt des kulturellen Erbes und Steigerung der Relevanz der Hamburger Sammlungen im Digitalen Zeitalter durch digitale Präsenz .....</i>	<i>22</i>
2.2 <i>Demokratisierung des Kulturerbes durch Schaffung niederschwelliger Zugänge für alle Bürgerinnen und Bürger der FHH .....</i>	<i>24</i>
2.3 <i>Zielgruppenorientierte Angebote - aktive Teilhabe an Kulturerlebnissen und Inhalten für alle Teile der Bevölkerung .....</i>	<i>24</i>
2.4 <i>Neuartige Erlebnisse durch Vernetzung innerhalb des Kultursektors .....</i>	<i>25</i>
2.5 <i>Informationelle Selbstbestimmung und Digitale Souveränität .....</i>	<i>26</i>
2.6 <i>Zeitgemäße IT Infrastruktur .....</i>	<i>27</i>
2.7 <i>Moderne Rahmenbedingungen für Kreativ- und Medienunternehmen und Förderung von Innovationen, Infrastrukturen und Kreativität .....</i>	<i>28</i>
2.8 <i>Kultureller Beitrag zu einer lebenswerten digitalen Stadt der Zukunft - Vernetzung mit weiteren digitalen Räumen der Stadt (Wissen, Gesundheit, Urbanes Leben, Mobilität, Wirtschafts- und Arbeitswelten) .....</i>	<i>28</i>
2.8.1 <i>Der digitale Raum Wissen (Schule, Bildung und Wissenschaft) .....</i>	<i>29</i>
2.8.2 <i>Der digitale Raum Gesundheit, urbanes Leben und Umwelt .....</i>	<i>31</i>
2.8.3 <i>Der digitale Raum des mobilen Lebens und Arbeitens .....</i>	<i>32</i>
<b>3 Themen der kulturellen Einrichtungen, der Archive, des Denkmalschutzes sowie des Kreativ- und Mediensektors im Lichte der digitalen Transformation .....</b>	<b>33</b>
3.1 <i>Museen, Museumsdienst und Deichtorhallen .....</i>	<i>35</i>
3.2 <i>Theater, private Bühnen und Freie Darstellende Künste .....</i>	<i>39</i>
3.3 <i>Bibliotheken .....</i>	<i>41</i>
3.4 <i>Bildende Kunst .....</i>	<i>44</i>

3.5	<i>Musik</i> .....	46
3.6	<i>Kreativwirtschaft</i> .....	48
3.7	<i>Medien-, IT- und Digitalwirtschaft</i> .....	51
3.8	<i>Kulturelle Bildung, Stadtteilkultur, Interkultur und inklusive künstlerische Kreativität</i> .....	53
3.9	<i>Planetarium</i> .....	55
3.10	<i>Erinnerungskultur</i> .....	56
3.11	<i>Denkmalschutz</i> .....	59
3.12	<i>Staatsarchiv</i> .....	63
3.13	<i>Kulturgutschutz</i> .....	66
<b>4</b>	<b>Aktionsbereiche und Ziele - Die Handlungsdimensionen der Digitalstrategie</b> .....	<b>67</b>
4.1	<i>Handlungsdimension 1 - Die BKM innerhalb der Fortentwicklung einer offenen und transparenten Verwaltung der FHH</i> .....	68
4.1.1	Teil-Ziel: Organisations- und Prozessoptimierung von Verwaltungsvorgängen .....	69
4.1.2	Teil-Ziel: Digitalisierung des kulturellen Erbes als dauerhafte hoheitliche Fachaufgabe der kulturellen Daseinsvorsorge anerkennen.....	69
4.1.3	Teil-Ziel: Umsetzung der Maßnahmen mit Bezug zum Onlinezugangsgesetz (OZG) und HH-Transparenzgesetz unter Berücksichtigung des Datenschutzes und der Informationssicherheit .....	70
4.2	<i>Handlungsdimension 2 - Die BKM als zukunftsorientierter moderner Arbeitgeber - Der Mensch im Mittelpunkt der digitalen Transformation</i> .....	70
4.2.1	Teil-Ziel: Aufbau eines kontinuierlichen internen Geschäftsprozessmanagements .....	71
4.2.2	Teil-Ziel: Zeitgemäßer Arbeitsplatz und Fortbildung ermöglichen.....	74
4.3	<i>Handlungsdimension 3 - Die BKM als „Enabler“ digitaler Räume – Lotse, Partner und Fachexperte für den digitalen Wandel</i> .....	75
4.3.1	Teil-Ziel: Verbesserung von Digitalisierungsprozessen in den Kultureinrichtungen (KE) .....	76
4.3.2	Teil-Ziel: Digitale Vermittlungsarbeit und Publikumsentwicklung stärken .....	76
4.3.3	Teil-Ziel: Gesellschaftliche Teilhabe und Zugang zum digitalen Kulturgut .....	77
4.3.4	Teil-Ziel: Erhöhung der Innovationsgeschwindigkeit, Stärkung Medien-, Digital- und Kreativwirtschaft und Fortsetzung einer modernen Medienregulierung .....	77
4.3.5	Teil- Ziel: Beteiligung der KE in anwendungsorientierter Forschung von Innovationsfeldern stärken (3D, AR, KI).....	78
4.4	<i>Flexible und dynamische Digitale Infrastrukturen</i> .....	78
<b>5</b>	<b>Handlungsfelder und konkrete Maßnahmen</b> .....	<b>79</b>
5.1	<i>Handlungsfeld 1: Strategische Ebene der Vernetzung der Sektoren</i> .....	80
5.1.1	Vernetzung von Fachbereichen und kulturellen Einrichtungen auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene .....	80
5.1.2	Exzellenzbildung.....	80
5.1.3	EU-Ansätze für den Kunst- und Kreativsektor .....	80
5.1.4	Innovations-Hubs .....	80
5.2	<i>Handlungsfeld 2: IT- Infrastruktur für Digitalisierung, Archivierung und Langzeitspeicherung</i> .....	81
5.2.1	eCultureCloud als Basisinfrastruktur für die Erstellung und Bereitstellung von innovativen digitalen Services der kulturellen Einrichtungen.....	82
5.2.2	Digitalisierungsprogramm in Kunst und Kultureinrichtungen.....	82
5.2.3	W-LAN Ausbau in den öffentlichen Kultureinrichtungen / in der FHH.....	83
5.2.4	Langzeitspeicherungsdienste der FHH für öffentlich-geförderte kulturelle Einrichtungen .....	83
5.2.5	Weiterführung der Kooperation mit dem Verbund „Digitale Archivierung Nord (DAN)“ .....	83

5.3	<i>Handlungsfeld 3: Personalentwicklung und Wissensmanagement als Beitrag zur digitalen Handlungssouveränität</i> .....	84
5.3.1	Fortbildung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der BKM .....	84
5.3.2	Fortbildungsangebote für die kulturellen Einrichtungen .....	84
5.4	<i>Handlungsfeld 4: Digitale Sicherheit und Digitale Souveränität</i> .....	85
5.4.1	Bedeutung der Datenschutz-Grundverordnung für den Kultursektor .....	85
5.4.2	Unterstützung zur fachgerechten Einführung von Zugriffsmanagement und Datenmanagement-Policies .....	85
5.4.3	Weiterentwicklung des Hamburgischen Transparenzportals.....	85
5.5	<i>Handlungsfeld 5: Förderung von Innovationen</i> .....	86
5.5.1	Förderung von Innovationsprojekten mit Akteuren der Digital- und Kreativwirtschaft sowie Forschung und Wissenschaft .....	86
5.5.2	Förderung von zivilgesellschaftliche Digitalisierungsprojekte für die Bildungsarbeit .....	86
5.5.3	Stärkung der Medien- und Digitalwirtschaft sowie Breitbandförderung .....	86
5.5.4	Aufbau eines Exzellenzzentrums mit nationalen und internationalen Akteuren.....	87
5.6	<i>Handlungsfeld 6: Zugänglichkeit zu Digitalen Inhalten</i> .....	87
5.6.1	Verstärkung der Arbeit im DigiCult Verbund .....	87
5.6.2	Umsetzung von Exportfunktionalitäten und technischen Austauschstandards in die Digitalisierungsprozesse der Einrichtungen.....	87
5.6.3	Sektorenübergreifende Maßnahmen der gezielten Publikumsentwicklung .....	87
5.6.4	Erprobung und Implementierung von standardisierten API-Schnittstellen .....	88
5.6.5	Zugänglichkeit von Denkmaldaten .....	88
5.6.6	Onlinezugangsgesetz (OZG).....	88
5.6.7	Kooperation mit Partnern.....	88
5.7	<i>Handlungsfeld 7: Fokus Verwaltungsdienstleistungen digital - Geschäftsprozesse und Dienste digital optimieren</i> .....	89
5.7.1	Antragsverfahren der Kulturförderung medienbruchfrei gestalten .....	89
5.7.2	Umsetzung DA2025 .....	89
5.7.3	Einrichtung eines Wissensmanagement-Systems .....	89
5.7.4	Maßnahmen im Rahmen der Verwaltungsdigitalisierung .....	89
<b>6</b>	<b>Verstetigung und Monitoring</b> .....	<b>90</b>
<b>7</b>	<b>Bibliographie</b> .....	<b>93</b>
	<b>ANNEX I - Maßnahmenliste der Behörde für Kultur und Medien gemäß Vorlage ITD</b> .....	<b>1</b>
	<b>ANNEX II - Auszug digitale Projekte eCulture Agenda 2020</b> .....	<b>1</b>



## Management Summary

Hamburg will die Chance nutzen, die sich aus der digitalen Transformation aller Lebens- und Arbeitsbereiche durch neue digitale Technologien und Anwendungen für städtische Themenfelder ergeben. Hierzu haben die Staatsräte in Januar 2019 vereinbart, mit Hilfe von behördlichen Digitalstrategien diese Entwicklung zu gestalten und zur Steigerung von Lebensqualität und Wirtschaftskraft der Stadt aktiv zu lenken.

Die Behörde für Kultur und Medien hat die Bedeutung der Digitalisierung früh erkannt und nimmt die Erklärung der Staatsräte zum Anlass, die bereits in 2013 erstellte *E-Government und IT-Strategie der Kulturbehörde (eCulture Agenda 2020)* weiterzuentwickeln. Die Behörde und ihre Partner im Kultur- und Mediensektor der Stadt haben dabei ihre Erkenntnisse und Erfahrungen eingebracht.

Die Digitalstrategie der Behörde für Kultur und Medien – *BKMdigital* formuliert eine Vision der **digitalen kulturellen Daseinsvorsorge und Teilhabe** sowie die **Förderung von Kunst, Kreativität und Innovation** als tragender Pfeiler einer modernen Kultur- und Medienpolitik. Einen Rahmen für die digitale Transformation im Wirkungsbereich der Behörde für Kultur und Medien bilden die gesetzlichen Vorgaben im Gebiet OZG<sup>1</sup>-relevanter Verfahren städtischer Dienste im Kulturgut- und Denkmalschutz, die Zugänglichkeit zu behördlichen Informationen auf der Basis des Hamburger Transparenz- und Archivgesetzes sowie die Antrags- und Zuwendungsverfahren im Bereich der öffentlichen Kulturförderung. Diese jeweils mit Bezügen zu europäischen Richtlinien, die bereits die Themen Weiterverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors für die digitale Wirtschaft sowie die Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel behandeln. Die Akteure dieses digitalen Raumes bewegen sich in einem Spannungsfeld der verschiedenen Interessenlagen von Urhebern, Nutzern, Rechteinhabern, aus unterschiedlichen Sektoren wie der Kunst und Kultur, Bildung und Wissenschaft sowie einer aufstrebenden Gründerszene.

In einer sich verändernden Welt, die immer komplexer wird, braucht es Orte, die Begegnung ermöglichen, und Angebote, die Orientierung geben. Diese Orte finden sich in den Bücherhallen, den Museen, den Theatern, den privaten Bühnen und auf den Aktionsplattformen der freien Szene und anderen Zentren der bildenden Kunst, der Musik und kulturelle Bildung sowie Initiativen der Stadtteilkultur. Dabei gilt es, die besondere Atmosphäre einer kulturellen Einrichtung in der Interaktion mit seinem jeweiligen Publikum weiterzuentwickeln und durch die digitalen Möglichkeiten in seiner Reichweite und den Beteiligungsmöglichkeiten zu ergänzen. Für lebendige Städte wie Hamburg hat auch die Kunst eine wirkende Kraft für den gesamten Sektor und eine unmittelbare Relevanz für den Zusammenhalt in der Stadt-Gesellschaft.

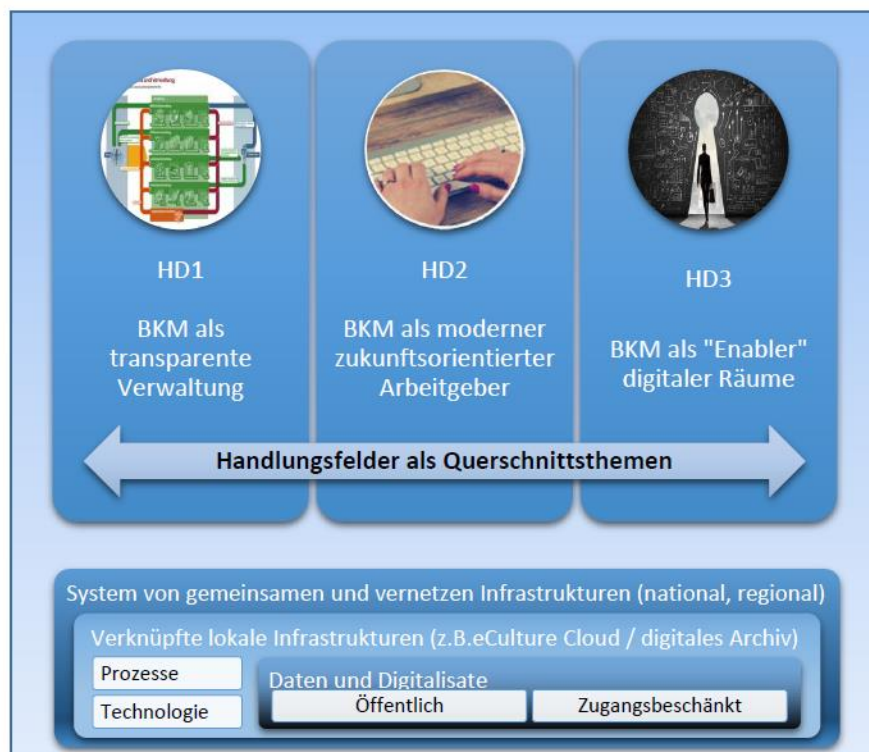
Es sind die Ausdrucksformen einer zeitgenössischen Kultur, deren innovative Kraft unter anderem auch von einer bereits digital geprägten Medien- und Kreativindustrie in anspruchsvolle Produkte für die Informationsgesellschaft von morgen verwandelt werden. Technologische und soziale Trends sind dabei miteinander verwoben. Insbesondere der Einfluss von Methoden, Arbeits- und Produktionsprozessen aus der Kreativ-, Digital-, Medien- und IT-Branche auf das wirtschaftliche und kulturelle Leben nimmt weiter zu. Hier gilt es, geeignete Rahmenbedingungen zur Förderung von Innovationen zu schaffen.

---

<sup>1</sup> Onlinezugangsgesetz

Mit der eCulture Agenda 2020 wurde bereits die Erkenntnis formuliert, dass die digitale Durchdringung der Gesellschaft die Entstehung, Nutzung sowie den Zugang zur Kultur verändern und dass sich diese Veränderung unmittelbar auf die Akteure des Kultur- und Kreativsektors überträgt. Aus den Erkenntnissen und Erfahrungen in der Umsetzung der bisherigen eCulture Agenda heraus ergeben sich **Zielvorstellungen der Behörde für Kultur und Medien zur digitalen kulturellen Daseinsvorsorge sowie die Förderung von Kunst, Kreativität und Innovation als tragender Pfeiler einer modernen Kultur- und Medienpolitik**. Hieraus leiten sich u. a. zentrale Schlussfolgerungen für die Ausgestaltung von notwendigen Infrastrukturen (z. B. Kulturarbeitsplatz, CRM, Cloud) ab. Zur Steigerung der Relevanz des reichhaltigen kulturellen Erbes der Stadt und der Reichweite der Wirkung durch zeit- und ortsunabhängige digitale Präsenz und niederschwelliger Vermittlung bedarf es vermehrter Anstrengungen bei zielgruppenorientierten Angeboten. In einer intensiveren Vernetzung mit inhaltlich nahen Bereichen wie Bildung und Wissenschaft, der Medien- und Kreativwirtschaft sowie der Tourismusbranche werden Potentiale identifiziert, über reine Verwaltungsdienstleistungen hinaus die anderen digitalen Räume der Stadt erlebbar und auch für eine zukunftsweisende Stadtentwicklung (Wohnen, Arbeiten, Umwelt, Verkehr) erschließbar zu machen.

Zur Konkretisierung der Aktionsbereiche werden die hierfür notwendigen Handlungsfelder aus den gesamtstädtischen Handlungsdimensionen „Digitalisierung der Verwaltung“, „digitale Transformation der Verwaltung“ und „Digitale Räume/Fachlichkeit“ heraus entwickelt und in einem Zielbild zusammengefasst.



*Zielbild: Handlungsdimensionen der Digitalstrategie bestimmen zukünftige Aktionsbereiche - Digitale Vorhaben innerhalb strategischer Handlungsfelder umfassen als Querschnittsthemen alle Handlungsdimensionen und wirken auf der Basis von flexiblen und dynamischen digitalen Infrastrukturen (z. B. Kulturarbeitsplatz, CRM, vernetzte Fach- und Archivsysteme, hybride Clouds)*

Die Handlungsdimensionen werden durch Teilziele konkretisiert und dienen als Orientierungshilfe für die Priorisierung von Transformationsmaßnahmen und anstehenden Entscheidungsprozessen.



Handlungsdimension 1: Die BKM innerhalb der Fortentwicklung einer offenen und transparenten Verwaltung der FHH

- Teil-Ziel: Organisations- und Prozessoptimierung von Verwaltungsvorgängen
- Teil-Ziel: Digitalisierung des kulturellen Erbes als dauerhafte hoheitliche Fachaufgabe der kulturellen Daseinsvorsorge anerkennen
- Teil-Ziel: Umsetzung der Maßnahmen mit Bezug zum Onlinezugangsgesetz (OZG) und HH-Transparenzgesetz unter Berücksichtigung des Datenschutzes und der Informationssicherheit

Die Behörde für Kultur und Medien folgt dem Leitbild der FHH, eine hohe Servicequalität für die Bürgerinnen und Bürger der Stadt zu bieten. Im Bereich der hoheitlichen Verwaltungsakte sind dies in erster Linie Themen mit Bezug zum Denkmalschutz, hier auch mit deutlicher OZG-Relevanz. Im Bereich der Antrags- und Zuwendungsverfahren entwickelt die Behörde im Digital First Projekt Pro-Elan bereits einen umfassenden digitalen Dienst, der das gesamte Verfahren zur Beantragung und Weiterverarbeitung von Zuwendungen mit den städtischen Haushalts- und Bewirtschaftungssystemen koppelt. Die BKM betrachtet Digitalisierung von kulturellem Erbe nicht als zeitlich begrenztes Projekt, sondern als eine etablierte und auf Dauer angelegte Fachaufgabe.

Handlungsdimension 2: Die BKM als zukunftsorientierter moderner Arbeitgeber - Der Mensch im Mittelpunkt der digitalen Transformation

- Teil-Ziel: Aufbau eines kontinuierlichen internen Geschäftsprozessmanagements
- Teil-Ziel: Zeitgemäßer Arbeitsplatz und Fortbildung ermöglichen

Die Digitale Transformation der Verwaltung verweist auf die ganzheitliche Veränderung einer Organisation. Die BKM will hierfür Prozesse und Verwaltung nicht „nur“ automatisieren, sondern auch Arbeitsplatz und Organisation den Bedürfnissen der Digitalen Welt anpassen. Bürgerinnen und Bürger adressieren die Behörde in verschiedenen Rollen entsprechend der unterschiedlichen Themenfelder ihrer Anliegen. Die Behörde für Kultur und Medien tritt weiterhin als Partner der Kultureinrichtungen sowohl als Aufsicht von Zuwendungsempfängern und gleichzeitig durch Mitwirkung in den verschiedensten Kulturstiftungen auf kommunaler und nationaler Ebene in Erscheinung. Hier gilt es, die Geschäftsprozesse zielgruppenorientiert zu analysieren und entsprechend weiterzuentwickeln. Aufgrund der sich ändernden Tätigkeiten und Aufgaben misst die Behörde für Kultur und Medien den Weiterbildungsmöglichkeiten ihrer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter besondere Beachtung zu. Die BKM wird dies durch In-House Schulungen unterstützen und nach Bedarf durch externe Expertise in Bereich Forschung & Entwicklung flexibel ergänzen.

Handlungsdimension 3: Die BKM als „Enabler“ digitaler Räume – Lotse, Partner und Fachexperte für den digitalen Wandel

- Teil-Ziel: Verbesserung von Digitalisierungsprozessen in den Kultureinrichtungen (KE)
- Teil-Ziel: Digitale Vermittlungsarbeit und Publikumsentwicklung stärken
- Teil-Ziel: Gesellschaftliche Teilhabe an und Zugang zum digitalen Kulturgut
- Teil-Ziel: Erhöhung der Innovationsgeschwindigkeit und Stärkung der Medien-, Digital- und Kreativwirtschaft und Fortsetzung einer modernen Medienregulierung
- Teil-Ziel: Beteiligung der KE in anwendungsorientierter Forschung von Innovationsfeldern stärken (3D, AR/VR, KI)

Der Grad der Vernetzung spiegelt den digitalen Reifegrad einer Einrichtung im Zeitalter des Internet wieder. Um dieses zu unterstützen, ist eine spartenübergreifende Verknüpfung u.a. über regionale, nationale und internationale Portale anzustreben. Hierfür ist der konsequente Einsatz von Austauschstandards und standardisierten technischen Schnittstellen notwendig bei dem Einsatz von Datenbanken und Software-Applikationen.

Abgerundet wird das Zielbild mit einem Bezug auf die Notwendigkeit von flexiblen und dynamischen digitalen Infrastrukturen, die gemeinsam genutzt und national und lokal miteinander vernetzbar gestaltet sein müssen. Um den Anspruch der Digitalen Souveränität gerecht zu werden, gilt hier das Prinzip von Flexibilität und Austauschbarkeit bei der Auswahl von Dienstleistern für den Betrieb von technischen Lösungen im Betrieb von Speicherlösungen und Fachinformationssystemen.

Handlungsfelder und konkrete Maßnahmen der Behörde für Kultur- und Medien werden entlang von sieben Querschnittsthemen (Handlungsfelder) ausgerichtet. Unter diesen jeweiligen Handlungsfeldern werden die aktuellen und zukünftigen Aktivitätsbereiche der Behörde programmatisch gerafft dargestellt und reflektieren den Stand der bisherigen Erkenntnisse bzw. ihre Konkretisierung.

*Handlungsfeld 1: Adressiert Maßnahmen auf einer strategischen Ebene, um das Potential der Vernetzung der unterschiedlichen Bereiche des Kultursektors aufzuzeigen.* Dies meint die Vernetzung von Fachbereichen und kulturellen Einrichtungen auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene, Exzellenzbildung mit nationalen und internationalen Forschungseinrichtungen und Etablierung von Innovations-Hub sowie eine Orientierung an europäischen Ansätzen für den Kultur-, Kreativ- und Digitalsektor.

*Handlungsfeld 2: Adressiert Maßnahmen zur Förderung von sicheren und leistungsstarken Basisinfrastrukturen für große wie kleine Kultureinrichtungen.* Zentral ist der Aufbau eines hybriden Cloudsystems für den Hamburger Kultursektor als Basisinfrastruktur für die Erstellung und Bereitstellung von innovativen digitalen Services der kulturellen Einrichtungen. Dieses wird ergänzt durch ein Digitalisierungsprogramm in Kunst- und Kultureinrichtungen (DKK) der FHH um hierfür die notwendigen Prozesse zu strukturieren und umzusetzen und neuartige Dienste zu ermöglichen (einschliesslich der Themen AR/VR). Hierzu gehört der Abschluss des Breitbands und W-LAN Ausbaus in den öffentlichen Kultureinrichtungen, sowie der Langzeitspeicherungsdienste für öffentlich-geförderte kulturelle Einrichtungen, für die hoheitlichen digitalen Archivdienste hier in Zusammenarbeit mit dem Verbund „Digitale Archivierung Nord (DAN)“ sowie die Einrichtung von standardisierten Kulturarbeitsplätzen.

*Handlungsfeld 3: Adressiert Maßnahmen zur Steigerung von Kompetenzen von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern innerhalb der BKM sowie in den kulturellen Einrichtungen.* Dies umfasst die Vermittlung von Fortbildungsangeboten über das Zentrum für Aus- und Fortbildung (ZAF) sowie die Teilnahme an Schulungen bzw. die Organisation von Fachkongressen zu aktuellen Themen der Digitalisierung (z.B. DSGVO, Urheberrecht oder Internet-Marketing).

*Handlungsfeld 4: Adressiert Maßnahmen, welche die Themen Digitale Sicherheit und Digitale Souveränität aufgreifen werden.* Die BKM wird den Kultur-, Medien- und Digitalsektor bei der Aufarbeitung der rahmenpolitischen Entwicklung auf nationaler und EU-Ebene unterstützen. Dies sind die Bedeutung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) für den Kultursektor sowie die Unterstützung zur

fachgerechten Einführung von Zugriffs-Management und Datenmanagement-Policies für kulturelle Einrichtungen. Für den Kultursektor stellt sich hier die Herausforderung, die Sicherung von digitalem Kulturgut im Rahmen der Daseinsvorsorge in die Hände verlässlicher Partner zu geben und als Bestandteil der kulturellen Daseinsvorsorge sichtbar zu machen.

*Handlungsfeld 5: Adressiert Maßnahmen zur Förderung von Innovation mit Akteuren der Medien-, Digital- und Kreativwirtschaft und deren Vernetzung untereinander.* Dies beinhaltet die Förderung von Innovationsprojekten mit Akteuren der Digital-, Medien und Kreativwirtschaft sowie Forschung und Wissenschaft, die Förderung von Digitalisierungsprojekten für die Bildungsarbeit, die Stärkung der Medien- und Digitalwirtschaft sowie Breitbandförderung insgesamt, die Fortsetzung einer modernen Medienregulierung und perspektivisch das Ziel zum Aufbau eines internationalen Exzellenzzentrums zur Bündelung von städtischen Initiativen für digitale Sicherung von Kulturgut sowie den Ausbau neuer Zugänge zu digitalen kulturellen Inhalten (einschliesslich der Themen AR/VR).

*Handlungsfeld 6: Adressiert Maßnahmen um die Zugänglichkeit zu digitalen Inhalten zu gewährleisten, unter Betonung von konkreten Verbesserungen im digitalen Prozessmanagement und bei digitalen Infrastrukturkomponenten.* Hier geht es zum einen um die Verbesserung des digitalen Sammlungsmanagements durch Umsetzung von Exportfunktionalitäten und technische Austauschstandards in den Digitalisierungsprozessen der Einrichtungen, sowie die Erprobung und Implementierung von standardisierten API-Schnittstellen. Notwendig sind hierfür sektorenübergreifende Maßnahmen der gezielten Unterstützung unterschiedlicher Nutzergruppen in Kooperation mit verschiedenen städtischen Partnern.

*Handlungsfeld 7: Adressiert Maßnahmen mit dem Fokus auf digitale Geschäftsprozesse und digitale Dienste im Bereich von Verwaltungsdienstleistungen.* Hier stehen OZG-Dienste im Vordergrund, Wissensmanagement-Systeme innerhalb der Behörde sowie Maßnahmen im Rahmen der Verwaltungsdigitalisierung (z.B. elektronische Aktenführung, FHH-Portal als Kollaborationswerkzeug für den gemeinsamen Zugriff auf relevante Dokumente).

Die Strategie schließt mit der Darstellung der internen Maßnahmen zur **Verstetigung und dem Monitoring von Zielen und Maßnahmen**. Der bereits bisher praktizierte Modus zur ämterübergreifenden Abstimmung und Umsetzung von IT-Vorhaben in der BKM (Ämter Behördenmanagement, Kultur, Medien und das Staatsarchiv) wird ergänzt durch verschiedene Formate, in denen sich die Führungskräfte der Behörde für Kultur und Medien regelmäßig den eigenen Erwartungshaltungen an die digitale Transformation der Verwaltungsarbeit stellen.

Die Strategie enthält einen Anhang, mit der tabellarischen Zusammenfassung der von den Ämtern der BKM priorisierten **Bedarfe an IT-Vorhaben** zur Umsetzung der Strategie, vorgesehen für die Anmeldung beim Amt ITD zur Finanzierung in 2020 aus Mitteln des IT-Globalfonds. Diese Liste wird laufend überprüft und ggf. aktuellen Bedarfen angepasst.

Die BKM wird den bereits in 2013 mit der eCulture Agenda 2020 eingeschlagenen Weg der aktiven Begleitung des laufenden Strukturwandels im kulturellen Sektor durch die Digitalisierung weiterhin konsequent verfolgen und aktiv begleiten. Dieses kann nur durch die Bereitstellung der erforderlichen finanziellen und personellen Ressourcen sowohl im investiven wie – ausdrücklich – auch betrieblichen Bereich gelingen.

## Vision eCulture - Digitalstrategie der Behörde für Kultur und Medien

Die Behörde für Kultur und Medien ist sich den Veränderungen durch die Digitalisierung in den Bereichen der Arbeit, des wirtschaftlichen Handelns, der Freizeit, des kulturellen Wirkens und Erlebens, der Kreativität sowie des kulturellen Erbes bewusst.

Insbesondere der Veränderungen in der Art und Weise, wie wir kommunizieren und Informationen empfangen, wie wir uns aktiv inhaltlich einbringen können, mit welcher Geschwindigkeit neue Produkte und Lösungen entwickelt werden, wie der Grad der Komplexität zunimmt, wie sich der Zugang zu Wissen verändert, welche zunehmende Bedeutung das Thema Kreativität zukünftig haben wird, welche Tätigkeiten in welchen Lebensbereichen zukünftig durch Maschinen übernommen werden und wie sich die Kultur einer Gesellschaft verändern kann. Mit diesem Wissen gestalten wir die kulturellen, künstlerischen, kulturbewahrenden und wirtschaftsfördernden Maßnahmen zukunftsgerichtet, aktiv, innovativ und nachhaltig.

Das kulturelle Erbe der Freien und Hansestadt Hamburg umfasst Gebautes, Gesammeltes und Überliefertes verschiedener Epochen sowie in Zukunft auch das digitale kulturelle Erbe der Gegenwart. Erhaltung, Erforschung und die Vermittlung seines Wertes sowie die aktive Gestaltung des kulturellen Lebens ist das Anliegen der Behörde für Kultur und Medien sowie der vielen Akteure des städtischen kulturellen Sektors. Die Relevanz dieses kulturellen Erbes, seine Identität stiftende und das Gemeinwesen stärkende Eigenschaft, wird angesichts globaler gesellschaftlicher Herausforderungen in Zukunft weiter zunehmen.

Hamburg bekennt sich deshalb zu der Notwendigkeit der dauerhaften und nachhaltigen Sicherung, Pflege, Erforschung und Präsentation seiner Denkmale und Archive sowie der Sammlungen in der kuratorischen Obhut von öffentlich-rechtlichen Stiftungen unter der Aufsicht seiner staatlichen Ämter, auch im digitalen Zeitalter. Hamburg bekennt sich zu der Verpflichtung, dieses kulturelle Erbe für zukünftige Generationen erfahrbar und lebendig zu halten und begreift die Möglichkeiten digitaler Transformationsprozesse als Chance, Wandel aktiv zu gestalten.

Die Behörde für Kultur und Medien setzt sich daher das Ziel, bis zum Jahr 2030 die Kulturgüter der Freien und Hansestadt Hamburg im Bestand der Hamburger Kultureinrichtungen für die Bürgerinnen und Bürger durch das Internet zugänglich gemacht zu haben (eCulture Agenda).

Dabei setzt sich die Behörde für Kultur und Medien kritisch mit den Wirkungsweisen und Folgen der Digitalisierung auseinander und strebt einen selbstbestimmten, freien und sicheren Umgang mit Daten, IT-Lösungen und dem Zugang zur sowie der Interaktion mit der digitalen Welt insgesamt an. Die Entwicklungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass die Kultur-, Kreativ- und Digitaliszenen entscheidend dazu beiträgt, Hamburg als wirtschaftsstarke Innovationsmetropole voranzubringen.

Die Behörde für Kultur und Medien wird dieses Potential stärker fördern und daraus ein einheitliches und umfassendes Innovationsverständnis entwickeln, das für weitere digitale Räume der Stadt nutzenbringend eingesetzt werden wird.

## Vorwort

Die fortschreitende Durchdringung aller Lebensbereiche mit digitalen Technologien verändert die Lebens-, Arbeits-, und Lerngewohnheiten jedes Einzelnen und der Gesellschaft als Ganzes mit rasanter Geschwindigkeit. Diese Dynamik fordert weiterhin die stetige Weiterentwicklung der Fähigkeiten von Individuen, aber auch von Organisationen und Institutionen, um mit den Veränderungen auch Schritt halten zu können. Verbunden damit sind für eine Großstadt wie Hamburg auch Erwartungen an die Chancen des technologischen Fortschritts, wie die Steigerung der Attraktivität und der Freisetzung von Innovationskraft zur Entfaltung wirtschaftlicher und ökologischer Potentiale.

Ökonomischer Wohlstand, nachhaltiges Wachstum und demokratische und gleichberechtigte Teilhabe basieren auf dem Fundament einer soliden Bildung, dem Bekenntnis zur Freiheit der Wissenschaft und dem Erhalt der öffentlichen Güter der Stadt. Hierzu gehört selbstverständlich die Kultur.

Die Behörde für Kultur und Medien wirkt auf verschiedenen Ebenen. Zum einen gestaltet sie aktiv die kulturellen Angebote der Stadt, zum anderen verbessert sie die Rahmenbedingungen für die Kreativ-, Medien- und Digitalwirtschaft am Standort. Darüber hinaus arbeitet die Behörde mit verschiedenen Partnern an der Erforschung und Erprobung neuer Technologien direkt zusammen, um für kommende Entwicklungen vorbereitet zu sein.

Dabei fällt dem Kultursektor eine besondere Rolle zu, denn er ist das Identität stiftende Element für die Werte des Gemeinwesens, auch im digitalen Zeitalter. Dies beinhaltet auch Vorstellungen zur Verbesserung von Lebensqualität und Sicherung des sozialen Zusammenhaltes.

Die digitale Transformation der Gesellschaft prägt auch die Erwartungen der Bürgerinnen und Bürger sowie der Unternehmen an die Verwaltung hinsichtlich der Zugänglichkeit von Dienstleistungen und Informationen. Durch den Einsatz von zeitgemäßen Informations- und Kommunikationstechnologien werden in der Freien und Hansestadt Hamburg die Voraussetzungen geschaffen, um diesen Erwartungen in den kommenden Jahren gerecht zu werden.

Bereits im Jahr 2013 hat mit der *E-Government und IT-Strategie der Kulturbehörde (eCulture Agenda 2020)* die BKM als eine der ersten öffentlichen Stellen in Hamburg überhaupt eine ämter- und spartenübergreifende behördliche Digitalstrategie vorgelegt.

Die Freie und Hansestadt Hamburg hat mit ihrer Gesamtstrategie *Hamburg Digitale Stadt 2015* zum Ausdruck gebracht, dass sie diesen Wandel aktiv gestalten und die städtischen Behörden bestmöglich auf die Veränderungen der Zukunft vorbereiten will.

Damit rückt auch die generelle Bedeutung der Digitalisierung für die Bürgerinnen und Bürger in den Vordergrund, gerade bei zentralen Fragen, wie der digitalen Daseinsvorsorge und der Stärkung der Werte unserer freiheitlich demokratischen Grundordnung im digitalen Zeitalter.

Die Staatsrätinnen und Staatsräte der Freien und Hansestadt Hamburg haben erklärt, dass die Bereitstellung von zeitgemäßen digitalen Dienstleistungen zu den größten Herausforderungen der Behörden für die kommenden Jahre zählt. Die Behörde für Kultur

und Medien nimmt dies deshalb zum Anlass, ihre eigene digitale Strategie aus dem Jahre 2013 grundlegend zu überarbeiten und dem Stand der Zeit anzupassen.

In einem modernen Staatswesen ist die kontinuierliche Modernisierung der Verwaltung ein Leitthema, denn zu Recht erwarten Unternehmen umfassende, qualitative hochwertige und sichere Dienst- und Unterstützungsleistungen als Garant für einen starken Wirtschaftsstandort. Bürgerinnen und Bürger wünschen sich Effizienz und Bürgernähe in den Handlungen und Entscheidungen ihrer Verwaltung, mit der sie einfach, schnell und sicher kommunizieren möchten.

Gerade wegen der neuen Herausforderungen durch die umfassende Digitalisierung bedarf es gut ausgebildeter und motivierter Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter, die sich für die Ziele der Digitalstrategie begeistern lassen. Dies gilt für die Behörde für Kultur und Medien ebenso wie für die beruflich und ehrenamtlich Beschäftigten in den vielen Kultureinrichtungen dieser Stadt.

Neben dem Bekenntnis zum pflegenden Erhalt, der Erforschung und der Vermittlung des kulturellen Erbes dieser Stadt sieht die Behörde für Kultur und Medien ihre Aufgabe auch darin, produktive Wechselwirkungen zwischen öffentlicher Kulturförderung und der Kultur- und Kreativwirtschaft der Stadt aktiv zu unterstützen. Hierzu bedarf es in zunehmenden Maße der Erkundung von innovativen Anwendungsmöglichkeiten und der Einbeziehung von besonderen Erlebnis- und Erfahrungsräumen, die mit geeigneten digitalen Technologien Inhalte kultureller Produktion leichter zugänglich und damit erfahrbar und erlebbar machen.

Die Überarbeitung der Digitalstrategie der Behörde für Kultur und Medien begann bereits im Herbst 2018 in einer kritischen Bestandsaufnahme zu dem bisherigen Stand der Umsetzungsmaßnahmen im Bereich der IT-Basisinfrastrukturen, vor allem für den öffentlich geförderten Museumssektor der Stadt (siehe Konzeptstudie *eCultureCloud 2.0*).

Neben der Erschließung auf die digitale Perzeption abgestimmter neuer Vermittlungskonzepte und Kommunikationskanäle für die Bürgerinnen und Bürger der Stadt soll in konkreten Projekten 2019-2020 die digitale Transformation von Management- als auch kuratorischen sowie künstlerischen Kernprozessen der Kultureinrichtungen programmatisch unterstützt werden.

Im Bereich der Kreativwirtschaft richten sich die Aktivitäten der städtischen *Hamburg Kreativ Gesellschaft* im Rahmen der Digitalstrategie auf zwei Komplexe. Zum einen geht es darum, den Akteuren der Hamburger Kreativwirtschaft geeignete Unterstützung für die erfolgreiche Transformation ihrer Geschäftsmodelle ins Digitale anzubieten. Zum anderen geht es darum, die Innovationspotentiale der Kreativwirtschaft in die Innovationsprozesse der Industrie und des Mittelstandes einzubringen, um so Innovationen zu stimulieren.

Die Maßnahmen zur Unterstützung der Medien- und Digitalwirtschaft wurden konsequent auf den Bereich „Stärkung des Innovations-Ökosystems“ ausgerichtet, um die digitale Transformation des Sektors bestmöglich begleiten zu können. Ein moderner Rechtsrahmen soll auch für neue technologische Entwicklungen sichere und faire Marktzugänge schaffen. Mittels strategischer Maßnahmen im Bereich Breitband, 5G und WLAN wird die Versorgung mit schnellem Internet bis 2025 massiv erweitert.

# 1 Grundlagen zur Digitalen Transformation im Wirkungsbereich der Behörde für Kultur und Medien

Digitale Technologien verändern und beeinflussen die Entstehung, Nutzung sowie den Zugang zu kulturellen Inhalten rasch und grundlegend. Die Verbreitung von Inhalten erfolgt nicht mehr linear, sondern vermehrt in dicht verwobenen Netzwerken von Einzelpersonen, Publikumskreisen, Gemeinschaften und Einrichtungen, die sowohl im öffentlichen als auch im privaten Sektor in Umlauf gebracht werden.

Dabei verändert dieser digitale Transformationsprozess unsere kulturelle Erfahrung grundlegend, nicht nur in Bezug auf den Zugang zu kulturellen Inhalten mittels neuer Technologien, ihrer Produktion und Verbreitung, sondern auch in Bezug auf Partizipation und Kreation sowie generelles Lernen und Teilen in einer Wissensgesellschaft. Darüber hinaus nutzt die Freie und Hansestadt Hamburg bewusst die Chancen des technologischen Fortschritts zur Verbesserung der wirtschaftlichen Standort-Attraktivität und zur Verbesserung der Lebensqualität ihrer Bürgerinnen und Bürger. Ziel des Senats ist es, technische Innovationen für die Entwicklung Hamburgs als Digitale Stadt nutzbar zu machen<sup>2</sup>. Gleichzeitig kann die BKM dazu beitragen, dass das Wissen um die Bedeutung von nichttechnischer Innovation in diesem Transformationsprozess erweitert wird und die Implementierung eines erweiterten Innovationsbegriffes und einer erweiterten Innovationsstrategie Standortvorteile mit sich bringen kann.

All diese Besonderheiten einer digital geprägten Kommunikation verändern in zunehmenden Maße das Verhalten und die Erwartungen des Publikums sowohl von Kultureinrichtungen als auch der staatlichen Verwaltung. Beide reagieren darauf und nehmen digitale Technologien in immer stärkerem Maße als zusätzliche unterstützende Funktion wahr, um mit ihrem Publikum in eine stärkere Interaktion zu treten. In beiden Fällen ist die Digitalisierung in einem grundsätzlichen Sinne nicht nur ein zusätzlicher Prozess, sondern wirkt sich auch auf bisherige Strukturen aus. Digital geprägte Kommunikation bedarf bei den Kultureinrichtungen wie der Verwaltung einer internen Vorbereitung mit neuen technischen und strukturellen Ansätzen.

Dabei sind diese Tendenzen innerhalb des Kultursektors nicht losgelöst von den weiteren gesellschaftlichen Veränderungen durch den demographischen Wandel einer zunehmenden älter werdenden, interkulturellen Gesellschaft und den Herausforderungen der zunehmenden Ökonomisierung der Kultur durch die Globalisierung. Es ist in diesem Zusammenhang hilfreich, international akzeptierte Sichtweisen heranzuziehen. Die UNESCO-Konvention zum Schutz der kulturellen Vielfalt (UNESCO 2005) unterstreicht z.B. den grundlegenden Doppelcharakter von „kulturellen Gütern und Dienstleistungen“, die zum einen als Waren des Handels und des konsumierbaren Gutes, andererseits auch als Träger von Bedeutung, von Identität und als Ergebnis kreativen Schaffens von Menschen und Gruppen zu betrachten sind.

Der Deutsche Kulturrat (Dt. Kulturrat 2004) weist in diesem Zusammenhang eindrücklich auf die Notwendigkeit hin, Kunst und Kultur unter Kategorien der „Daseinsvorsorge“, in „Dienstleistungen von allgemeinem Interesse“ oder „Grundversorgung“ einzubeziehen.

---

<sup>2</sup> Siehe Digitalstrategie der FHH (2015) <https://www.hamburg.de/digitale-stadt/>

Daraus resultiert, dass kulturelle und auch künstlerische Leistungen in den Begriff der kulturellen Daseinsvorsorge einzubeziehen sind, als ein flächendeckendes Kulturangebot in den verschiedenen künstlerischen Sparten, das zu erschwinglichen Preisen mit niedrigen Zugangsschwellen breiten Teilen der Bevölkerung kontinuierlich und verlässlich zur Verfügung steht. Dies entspricht auch dem verfassungsgemäßen Gebot, umfassende gesellschaftliche Teilhabe aller Bürgerinnen und Bürger zu ermöglichen. Es gilt selbstverständlich auch unter den Vorzeichen der digitalen Transformation, hier explizit als *digitale kulturelle Daseinsvorsorge*, wie sie bereits in der *eCulture Agenda 2020* der Behörde für Kultur und Medien der Freien und Hansestadt Hamburg seit 2013 verankert ist.

Die Bürgerschaft der FHH hat hier den Auftrag erteilt, digitale Zugänge im Kulturbereich zu schaffen und die staatlichen Institutionen, welche Kulturgüter verwalten und künstlerische Prozesse initiieren, in die Lage zu versetzen, ihren Gegenstandsbereich digital zu erschließen und vorzuhalten. Die Digitalisierung von Sammlungen und Beständen sowie Online-Bereitstellung von kulturellen Inhalten bieten neue Möglichkeiten des Zugangs, der Vermittlung, der wissenschaftlichen Nutzung sowie der Vermarktung. Für eine stärkere Relevanz werden so neue Möglichkeiten geschaffen, bislang weitgehend nur analog verfügbare kulturelle Angebote auch digital verfügbar zu machen und damit einer breiten Öffentlichkeit zu vermitteln. Zum anderen geht es auch um die Förderung der bereits originär digitalen künstlerischen Produktion.

Die Kreativ-, Medien- und Digitalwirtschaft wurde bereits sehr früh von der Digitalisierung erfasst und hat diese Entwicklungen stets aktiv mit vorangetrieben. Die von der Behörde für Kultur und Medien geförderte städtische Initiative *nextMedia.Hamburg*, eine Weiterentwicklung der 1997 gegründeten Initiative *Hamburg@work* hat bereits mit Aufkommen der ersten Websites Entwicklungen im Rahmen der Digitalisierung aktiv unterstützt. Spätestens mit der Arbeitsgruppe *Content & Technology* zum Nationalen IT-Gipfel 2014 wurde noch einmal betont, dass sich Unternehmen grundlegend wandeln und Inhalte-Häuser sowie Technologie-Häuser sich immer weiter annähern. Breiter aufgestellt ist die Hamburg Kreativ Gesellschaft, seit wenigen Jahren Träger von *next.Media*, *gamecity:Hamburg* und *designxport*. In der Kreativwirtschaft gilt ebenso, dass sämtliche Kreativunternehmen mit der Digitalisierung befasst sind und dabei enorme Anpassungs- und Transformationsleistungen erbringen, die wiederum helfen, vergleichbare Prozesse und Lösungen in anderen Wirtschaftszweigen - innerhalb und außerhalb der Kreativwirtschaft anzustoßen. Die gesamte Kreativwirtschaft steht weiterhin vor erheblichen Transformationsherausforderungen. Hiermit ist der Auftrag verbunden, neue, moderne Unterstützungsangebote für die Weiterentwicklung des Sektors zu erschließen.

### 1.1 Die Digitalisierung als zentrale Triebkraft gesellschaftlichen Wandels – Entwicklungen des Kultursektors im nationalen und internationalen Kontext

Seit der Veröffentlichung der „eCulture Agenda 2020“ der Behörde für Kultur und Medien im Jahr 2013 hat sich die Sichtweise, dass die Digitalisierung eine der größten gesellschaftlichen Herausforderungen in der globalen Welt darstellt, verfestigt. Dominierte im ersten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts der Begriff der "Neuen Medien" als Chiffre den Diskurs über die zukünftig unverzichtbaren Bestandteile der Bildungs- und Vermittlungsarbeit, hat der Durchbruch der mobilen Technologien vieles verändert.



Heute geht es um den Einfluss von weltumspannenden und hochvernetzten, interaktiven Informations- und Kommunikationstechnologien auf gesellschaftliche und politische Partizipationsmöglichkeiten, auf die wirtschaftliche Prosperität von Standorten sowie auf die Art und die Qualität der Arbeit. Die Diskurse sind vom Forschungsgegenstand übergegangen in den Bereich der praktischen Alltagserfahrung und ihrer Anwendung und Bestandteil von strategischen Überlegungen in den unterschiedlichsten Sektoren.

Der Einfluss ist mittlerweile besonders spürbar bei den Kultureinrichtungen, die sich um die Erfassung, die Erforschung, die Pflege des kulturellen Erbes kümmern, hier vornehmlich Museen, Bibliotheken, Archiven und Denkmalbehörden. Diese sind stets bemüht, zeitgemäße Zugänge zu dem in ihrer Obhut anvertrauten Kulturgut zu schaffen sowie die Vermittlung des generierten Wissens sicherzustellen. Dabei wird Wissen heute als grundsätzlich dynamische soziale Praktik verstanden. Neben der Produktion von Wissen durch Experten und seiner Sammlung in Wissensspeichern tritt zukünftig verstärkt die Öffnung dieser Speicher zu ihrer Weiterentwicklung in Orte des Diskurses in den Vordergrund. Hier wandelt sich die Rolle des Besuchers bzw. des Nutzers. Denn die Interaktion findet in zunehmenden Maße in digital erweiterten Erlebnisräumen statt, die statt eines passiven Rezipienten den Kontakt zu einem aktiv Gestaltenden suchen, um z.B. das Museumserlebnis als Ort der Inspiration und des Wissens mit gesellschaftlicher Relevanz zu verankern.

Auf staatlicher Ebene hat die Föderalismuskommission II sich in ihrer abschließenden Sitzung am 6. März 2009 darauf verständigt, eine verfassungsrechtliche Grundlage für die Bund-Länder-Zusammenarbeit in der Informationstechnik der öffentlichen Verwaltungen zu schaffen. Durch eine Ergänzung von Art. 91c GG hat der Bund daraufhin die Möglichkeit bekommen, die elektronische Bereitstellung von Verwaltungsdienstleistungen durch Gesetze und Verordnungen voranzutreiben. Bund und Länder haben im Anschluss einen Staatsvertrag zur Ausführung von Art. 91c GG (StaatsV) geschlossen. Der durch diesen Vertrag ins Leben gerufene IT-Planungsrat beschließt fachunabhängige und fachübergreifende IT-Interoperabilitäts- und IT-Sicherheitsstandards für staatlich genutzte Informations- und Kommunikationstechnologien und übergreifenden "eGovernment"-Fachverfahren der öffentlichen Verwaltung (z.B. Register- und Meldewesen). In einer weiteren Runde in 2016 wurde mit Erlass des Gesetzes zur Verbesserung des Onlinezugangs zu Verwaltungsleistungen (OZG, in Kraft getreten am 18.08.2017) die Verpflichtung gesetzt, die Verwaltungsportale aller Behörden in Bund, Ländern und Kommunen zu einem Portalverbund bis 2022 zusammenzuschließen. Zentrales Ziel ist es hierbei, für die Online-Abwicklung von Behördendienstleistungen eine Identitätsprüfung der Antragsteller über einmalig eingerichtete personalisierte elektronische Nutzerkonten zu gewährleisten.

Um den Nutzen für die Bürgerinnen und Bürger zu konkretisieren wurde darüber hinaus ein Katalog von 575 verschiedenen Verwaltungsdienstleistungen bestimmt, welche bis spätestens 5 Jahre nach Verkündung des OZG bis Ende 2022 verbindlich online anzubieten sind. Im Bereich der öffentlichen Kulturverwaltung betrifft dies vor allem Leistungen für Bildung und Teilhabe bei Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen (SGB XII), Angebote der Integrationsförderung, Kultur- und Tourismustaxen, die Ausfuhr- und Einfuhr eingetragenen Kulturgutes, die Film- und Kulturförderung sowie die Verwaltung von Denkmälern und Aspekte der Stadt- und Landschaftsbildpflege.

Geändert haben sich auch die Regelungen zur Weiterverwendung staatlicher Informationen mit der Änderung des Informationsweiterverwendungsgesetzes (IWG) von 2017. Diese hat eine entsprechende EU-Verordnung über die Weiterverwendung von Informationen des öffentlichen Sektors (*PSI-Richtlinie* Public-Sector-Information- Richtlinie 2013/37/EU vom 26. Juni 2013) in deutsches Recht umgesetzt. Ziel der Änderung des IWG ist namentlich die Verbesserung der Weiterverwendung von staatlichen Daten für die digitale Wirtschaft. Während kulturelle Einrichtungen bisher allgemein aus dem Anwendungsbereich der Richtlinie ausgenommen waren, gelten die Regelungen seitdem auch für öffentliche Bibliotheken, Museen und Archive, soweit es sich dabei um öffentliche Stellen im Sinne des IWG handelt.

Die Freie und Hansestadt Hamburg hat dabei mit ihrem Transparenzgesetz von 2012 bundes- und auch europaweit Maßstäbe gesetzt. Es ist bereits absehbar, dass es einen gewissen Einfluss auch auf andere Sektoren jenseits des unmittelbaren Verwaltungswesens ausübt, wo es heute bereits für eine moderne und offene Verwaltungspraxis steht.

Auf europäischer Ebene betont der EU-Ministerrat darüber hinaus die Notwendigkeit zur Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel (*Schlussfolgerungen des EU-Rates zur Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel unter besonderer Berücksichtigung der Publikumsentwicklung (2017)*). Hier werden die Mitgliedsstaaten u.a. dazu aufgefordert, sich weiterhin auf die Digitalisierung von kulturellen Inhalten und die Entwicklung neuer Technologien für die Digitalisierung zu konzentrieren, um ein vielfältigeres kulturelles Angebot zur Verfügung zu stellen und die Wiederverwendung von digitalen Inhalten, die einen Beitrag zu verschiedenen Gesellschaftsbereichen leisten, zu fördern. Die technisch-funktionalen Aspekte wie Forderung nach der Interoperabilität von Inhalten und Technologien, um Kultureinrichtungen und deren Nutzern einen breiten Zugang zu ermöglichen, stehen hier gleichberechtigt neben organisatorisch-institutionellen Empfehlungen zu freiwilligen Leitlinien für die Erhebung und Verwaltung von Daten über digitale Publikumsgruppen, damit Kultureinrichtungen bessere und nutzerfreundlichere Dienstleistungen anbieten können. Die Kultureinrichtungen benötigen hierbei aktive Unterstützung, um der Zielsetzung, einen möglichst breiten Zugang zu Inhalten zu schaffen, angesichts der Bestimmungen zur Wahrung von Urheberrechten und verwandter Schutzrechte gerecht zu werden.

Darüber hinaus betont die EU in ihrem Aktionsplan für 2019-2022 die besondere Rolle des Umfelds zur Unterstützung von Künstlerinnen und Künstlern, Kultur- und Kreativschaffenden in der EU. Innovation wird insbesondere von einzelnen Künstlerinnen und Künstlern, Kunstschaffenden und kleineren Kultureinrichtungen vorangetrieben, deren Wertschöpfung im Wesentlichen auf immateriellen Gütern wie eigenen Ideen, Know-how und Kreativität beruht. Europa soll auf seinem kreativen und kulturellen Kapital aufbauen, um seine Wettbewerbsfähigkeit zu steigern und Innovation zu stimulieren. Die Mobilität von Künstlerinnen und Künstlern und Kultur- und Kreativschaffenden, die Verbreitung und Übersetzung europäischer Inhalte, Ausbildung und Talentförderung, gerechte Vergütung und Arbeitsbedingungen, Zugang zu Finanzierungsmitteln und grenzüberschreitende Zusammenarbeit sind Themen von besonderem Interesse für die Forschung und den Austausch auf europäischer Ebene.

Der Europarat hat im Jahr 2016 daran erinnert, dass die Förderung der Teilhabe an und des Zugangs zu Kultur durch möglichst viele Menschen sowie die Förderung von kultureller Identität und Kreativität auch in einer zunehmend digitalen Welt der Zukunft Kernaufgabe

europäischer Kulturpolitik darstellen. Der Europarat propagiert diese kulturelle Dimension in Begriff „Internet der Bürger“ in direkter Anlehnung an die technologische Dimension des „Internet der Dinge“.

Auf der Gesetzgebungsebene stellt die Europäische Union im Europäischen Jahr des Kulturellen Erbes 2018 darüber hinaus fest<sup>3</sup>, dass durch die Anpassung an ein sich kontinuierlich wandelndes digitales Umfeld die Kultur das Potenzial hat, innerhalb der Gesellschaft weiter an Relevanz zu gewinnen. Unter den Bedingungen der digitalen Transformation erscheint eine für alle zugängliche Kultur nicht nur erstrebenswert, sondern auch durch die konsequente Förderung und Nutzung von interoperablen Inhalten und Technologien technisch umsetzbar. Die Empfehlungen betonen ausgesprochen deutlich, dass die Bemühungen der Kultureinrichtungen zur aktiven Publikumsentwicklung und Digitalisierung bei der Zuweisung finanzieller Mittel zu berücksichtigen seien. Für die Europäische Union sind diese Maßnahmen direkte Investitionen in einen digitalen Binnenmarkt, der ausdrücklich den gesamten Kulturbereich, d.h. sowohl den bewahrenden und erhaltenden Sektor als auch die künstlerische und kreative Produktion beinhalten. Mit der Verabschiedung der europäischen Allgemeinen Datenschutzverordnung (General Data Protection Regulation – GDPR), zu Deutsch DSGVO, vom 25. Mai 2018 stellt sich auch für Kultureinrichtung verschärft die Frage zum Betrieb eines Internetauftritts, hinsichtlich der Transparenz über die Art und Weise, wie auch personenbezogene Daten erhoben, genutzt und weiterverarbeitet werden.

Beispiele in anderen Bundesländern haben deutlich gemacht, dass gezielte Förderung in die Digitalisierung von Kunst- und Kulturgütern deutliche Akzente setzen kann, z.B. im Fall von *bavarikon*, dem Internetportal des Freistaats Bayern zur Präsentation von Kunst-, Kultur- und Wissensschätzen aus Einrichtungen in Bayern. *bavarikon* ging im April 2013 online technisch, redaktionell und organisatorisch betrieben durch die Bayerische Staatsbibliothek und gehostet durch das Leibniz-Rechenzentrum der Bayerischen Akademie der Wissenschaften. Es ist ein Bestandteil des Förderprogramms „Bayern Digital II“ der Bayerischen Staatsregierung und war in seinen Anfangsjahren ein Modul des „Bayerischen Kulturkonzepts“. Ein ähnliches Angebot bietet das Portal *Kulturerbe Niedersachsen*, welches das Angebot unterschiedlicher Archive, Museen und Kultureinrichtungen in multimedialer Form virtuell zusammenfügt. Fachlich betreut wird das System von der Hochschulbibliothek der Carl von Ossietzky Universität in Oldenburg. Regional fokussierte Angebote sind weiterhin im Portal LEO-BW (Landeskunde Entdecken Online – Baden-Württemberg) realisiert, mit kuratierten Information über das Land, seine Bewohner und seine Geschichte, aufbereitet durch die verschiedensten Kultureinrichtungen des Landes. Mit Hamburg Wissen Digital bietet die Universitätsbibliothek Hamburg unter der Mitwirkung des Staatsarchivs Hamburg ein Portal zur Geschichte und Landeskunde der FHH.

Auf der programmatischen Ebene hat z.B. Schleswig-Holstein im Mai 2019 einen „Digitalen Masterplan Kultur“<sup>4</sup> vorgestellt mit dem Ziel, eine aktive und konstruktiv-kritische Entwicklung in der kulturellen Infrastruktur zu unterstützen. Neben notwendigen digitalen

---

<sup>3</sup> Amtsblatt der Europäischen Union, „Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel unter besonderer Berücksichtigung der Publikumsentwicklung“, 2017/C425/03 § (2017).

<sup>4</sup> Digitaler Masterplan Kultur für Schleswig-Holstein - 2019

[https://www.schleswig-holstein.de/DE/Landesregierung/III/Service/Broschueren/Kultur/digitaler\\_masterplan\\_kultur.pdf](https://www.schleswig-holstein.de/DE/Landesregierung/III/Service/Broschueren/Kultur/digitaler_masterplan_kultur.pdf)

Anwendungen und Archivierungen von Kulturgut formuliert der Masterplan auch das Ziel einer gesellschaftlichen Reflexion, einer Auseinandersetzung mit der Digitalisierung innerhalb von Kultureinrichtungen durch gezielte Schwerpunktthemen. Diese beinhalten Audience/Community Development und strategische Managementprozesse (Strategie, Organisations- und Personalentwicklung). Als strategisches Querschnittsthema und Bindeglied zwischen innerer Organisationssteuerung und gesellschaftlicher Öffnung kommt der Umgang mit Daten hinzu.

## 1.2 Hintergrund und Erfahrungen der bisherigen Strategie *eCulture Agenda 2020* und Notwendigkeit der Fortschreibung

Hamburg will die Chancen des technologischen Fortschritts und der digitalen Transformation zur Verbesserung der Lebensqualität seiner Bürgerinnen und Bürger und seiner wirtschaftlichen Attraktivität nutzen.

Wegweisend hierfür waren frühe Projekt-Initiativen wie *Hamburg Smart Port (2012)* und auch die *eCulture Agenda 2020 (2013)*. Hiernach wurde die *Leitstelle Digitale Stadt* in der Senatskanzlei gegründet sowie eine digitale Strategie für die Verwaltung mit dem Projekt *Digital-First (2015)* formuliert. Die Leitstelle Digitale Stadt ging 2018 in dem neuen Amt für IT und Digitalisierung der Senatskanzlei auf. Ziel des Senats ist es seitdem, technische Innovationen für die Entwicklung der Freien und Hansestadt Hamburg als Digitale Stadt durch die Förderung und Steuerung wegweisender digitaler Projekte nutzbar zu machen.

Eine Strategie Digitale Stadt umfasst mehr als die bisherigen E-Government- und IT-Strategien, die sich auf die Effizienzsteigerung der Verwaltung und die Schnittstelle zu bestimmten Gruppen von Verwaltungskunden konzentriert haben. Da sich Wertschöpfungsprozesse in der Wirtschaft ebenso digitalisieren wie der Alltag der Bürgerinnen und Bürger, ist die Stadt gefordert, diese Entwicklung zu gestalten und zur Steigerung von Lebensqualität und Wirtschaftskraft zu nutzen.

Dabei sind im Wesentlichen drei Ebenen zu betrachten:

1. Die Bürgerinnen und Bürger sowie Unternehmen und Institutionen, also die „Kunden“ der Verwaltung – direkte externe Wirkung.
2. Um Angebote bereitstellen zu können benötigt es die Ebene der Institutionen und Einrichtungen wie die Theater, Museen, Öffentlichen Bücherhallen, Gesellschaften wie die *Hamburg Kreativgesellschaft* oder Initiativen wie *nextMedia.Hamburg* oder *gamecity.Hamburg* – indirekte externe Wirkung.
3. Die dritte Ebene umfasst die Maßnahmen und Aktivitäten der Behörde für Kultur und Medien der Ebenen 1 und 2 sowie die eigenen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter - interne Wirkung.

Wenn sich die Lebenswelt durch die Digitalisierung verändert, stellt sich die Frage, wie die Angebote in der Kunst- und Kultureinrichtungen darauf reagieren. Zur Klärung solcher grundsätzlichen Fragen sind eine Vielzahl von thematisch breit angelegten Digitalisierungsprojekten in den vergangenen Jahren in den Kultureinrichtungen der Stadt angestoßen worden.

Bereits seit 2013 schreibt die *eCulture Agenda 2020* der Behörde für Kultur und Medien das Ziel fest, digitale Zugänge zur Kultur und den Kulturgütern der Stadt für alle Bürgerinnen und Bürger zu schaffen. Staatliche Einrichtungen mit Kulturgütern in ihrer

Obhut haben seitdem künstlerische Prozesse auch mit digitalen Mitteln vorangetrieben und begonnen, ihre Bestände digital zu erschließen. Neue Wege in der Interaktion mit dem Publikum und der Öffentlichkeit sind beschränkt worden. Die Analyse der bisherigen Maßnahmen hat allerdings aufgezeigt, dass Digitalisierung und Vermittlung bisher noch kein stetiger kontinuierlicher Prozess sind, sondern zunächst projektbezogen in komplexer interdisziplinärer Teamarbeit oft über Organisations- und Einrichtungsgrenzen hinweg erfolgen.

Dabei hat sich gezeigt, dass die große Breite der verschiedenen Kultursektoren verschiedener Unterstützungsschwerpunkte bedarf, um eine nachhaltige Verstärkung ihrer digitalen Aktivitäten zu erzielen. Um dies umzusetzen, ist es notwendig die Prozesse der künstlerischen Produktion bzw. der forschenden und pflegenden Teamarbeit in den Kultureinrichtungen zukünftig stärker sektor spezifisch methodisch aufzuarbeiten. Für die Verbesserung von Abläufen ist es hier hilfreich, mit angepassten Prozesslandkarten zu arbeiten und – in Abkehr von der traditionellen hierarchisch orientierten Betrachtung -- die horizontale Sicht einer Institution entlang der Workflows der Leistungserstellung anzunehmen, die funktional quer durch eine Einrichtung laufen.

Aufgrund der starken Repräsentanz der Museen wurden die ermittelten Prozesse und Anforderungen zunächst schwerpunktmäßig für diesen Sektor beschrieben und mit Schwerpunktprojekten bearbeitet.

Die Maßnahmen vor allem im Museumssektor beginnen mittlerweile zu greifen und machen sich durch einen grundlegenden verbesserten Mechanismus zur Abstimmung von gemeinsam als notwendig erachteten Verbesserungen von zentralen Infrastrukturelementen bemerkbar. Diese Abstimmung findet in regelmäßig stattfindenden Koordinationsrunden statt, die als Werkstattgespräche vor allem dem offenen Austausch von Wissen und Erfahrungen dienen. Aus den bisherigen Erfahrungen lassen sich bereits ein paar grundlegende Erkenntnisse ableiten, die die Fortschreibung der Digitalen Agenda maßgeblich beeinflusst haben und sich thesenhaft wie folgt zusammenfassen lassen:

- Digitaler Wandel muss als dauerhafter Prozess verstanden werden – er bedingt immer Entwicklungsprozesse innerhalb einer Organisation auf allen organisatorischen Ebenen und führt zu Veränderungen in den internen Abläufen und neuen Kooperationsbeziehungen von Einheiten untereinander, die abteilungsgebundenes Silodenken aufbricht – in der Organisationslehre hat sich hierfür der Begriff der "Matrixorganisation" etabliert, der Organisation entlang von Prozessschritten definiert.
- Komplexe IT-Vorhaben in der Digitalisierung bedürfen in der Umsetzung einer schrittweisen und iterativen Vorgehensweise, um die initiale Unschärfe in der Definition von Anforderungen durch engmaschige Umsetzung von Teilschritten frühzeitig aufzulösen. Dies bedingt erhöhte Anforderungen an das Projektmanagement, das die im Laufe der Projektumsetzung konkreter werdenden Anforderungen hinsichtlich der zu erreichenden Ziele und der zur Verfügung stehenden Ressourcen im Auge behält.
- Digitale Prozesse erfordern die Vereinheitlichung und Formalisierung von Abläufen auf der Basis standardisierter technischer IKT-Infrastrukturen der produktiven Arbeitsumgebungen, die in vielen Einrichtungen des Kultursektors noch nicht gegeben sind - dies betrifft sowohl Hard- als auch Software.

- Die Dynamik der technologischen Entwicklungen verlangt ständige Auseinandersetzung mit aktuellen Tendenzen und auch Moden sowie kontinuierliche Fortbildungsmaßnahmen, um das methodische Instrumentarium für den adäquaten Einsatz von stets neuen Technologien zu erwerben.
- All dies bedingt die Konzentration von sehr spezialisiertem Fachwissen bei Einzelnen, weshalb es innerhalb der Kultureinrichtungen geeigneter Umsetzungseinheiten in Form von Digital-Teams bedarf für die Planung von IT-Vorhaben und den Betrieb von Anlagen (Server, Webportalen) in enger Abstimmung mit externen Dienstleistern.
- Gerade die Kultureinrichtungen, die ihre digitalen Aktionsbereiche durch gezielte öffentliche Förderung erfolgreich erweitern konnten, stehen vor der Herausforderung, die Schnittstelle im Übergang von digitalen Projekten zu dauerhaften Digitalisierungsaufgaben deutlicher zu definieren.
- Die digitale Transformation ist in weiten Teilen ähnlich einem Strukturwandel, der den Einsatz zusätzlicher Finanzmittel erfordert - dies nicht nur auf der investiven Seite, sondern auch im konsumtiven Bereich der Betriebsmittel.
- Der Erfolg der digitalen Transformation im Kultursektor lässt sich nicht auf einzelne "Kennzahlen" reduzieren, sondern umfasst mehrdimensionale Kategorien der Erlebnisqualität, Zielgruppenentwicklung oder Kundenzufriedenheit - hier bedarf es weiterer methodischer Unterstützung der Kultureinrichtungen durch gezielte Auswertung solcher Informationen, damit sie das eigene Angebot zielgerichtet weiterentwickeln können.
- Eine stärkere Vernetzung der Träger kultureller Bildung mit den Angeboten von Kunst- und Kultureinrichtungen im Rahmen von kulturellen Bildungslandschaften und kommunalen Gesamtkonzepten bieten große Chance, die Teilhabemöglichkeiten von Kindern und Jugendlichen zu verbessern.
- Technologische und auch konzeptionelle Weiterentwicklungen der Aufgabenstellung eines digitalen Zugangs zur Kultur zu schaffen, erfordert auch die Stärkung internationaler fachlich orientierter Kooperation und Zusammenarbeit von individuellen Akteuren. Diese Erfahrung konnte in gemeinsamen Workshops in Amsterdam, London, Florenz, Kopenhagen, Barcelona und Wien und vielen weiteren Standorten im Rahmen der konkreten eCulture Projektarbeit immer wieder bestätigt werden.

### 1.3 Förderchancen nutzen – Programme des Bundes und der EU als Motor und Antreiber der digitalen Transformation

Für die Legislaturperiode 2018-2022 orientieren sich Förderprogramme des Bundes an der *Umsetzungsstrategie Digitalisierung der Bundesregierung (2019)* und konzentrieren sich auf Schwerpunktvorhaben für digitalpolitische Maßnahmen, die die Ministerien in Konsultationen mit Fachverbänden definiert haben. Die Umsetzungsstrategie besteht aus fünf Handlungsfeldern, wobei kulturelle Themen im *Handlungsfeld 4: Gesellschaft im digitalen Wandel* verankert sind. Leitthema ist dabei eine an Werten orientierte Sichtweise, um die mit der Digitalisierung verbundenen Chancen für alle gesellschaftlichen Gruppen gleichermaßen zu eröffnen.

Als zentrales Instrument hierfür werden vom Bund die Stärkung und der weitere Ausbau der *Deutschen Digitalen Bibliothek* als zentrales nationales Internetportal für die öffentlichen Kultur- und Wissenschaftseinrichtungen aller Sparten (Archive, Bibliotheken, Museen, Mediatheken, Denkmalämter) weiter unterstützt. Das Leuchtturmprojekt

*Museum4.0* soll innovative Anwendungen und neue methodische Ansätze im Museumsektor erkunden, während die Digitalisierung des nationalen Filmerbes als weiteres Handlungsfeld festgeschrieben wurde.

Zukünftige konkrete Förderchancen und weitere Möglichkeiten zur Netzwerkbildung für Hamburger Kunst- und Kultureinrichtungen ergeben sich durch die Möglichkeit der Antragstellung bei der Kulturstiftung des Bundes zur Förderung innovativer Programme und Projekte im internationalen Kontext. Die Stiftung erschließt künstlerische und interdisziplinäre Wissenspotentiale für die Diskussion gesellschaftlicher Fragen federführend für die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien. Unter dem Sonderfonds Kultur Digital werden bis 2023 Projektvorhaben realisiert, welche das digitale Kuratieren, die digitale künstlerische Produktion und die digitale Vermittlung und Kommunikation in den Mittelpunkt rücken<sup>5</sup>.

Die Einrichtungen und Stiftungen, die Kunst- und Kulturschätze der Freien und Hansestadt Hamburg archivieren, erforschen und pflegen, haben großes Interesse, sich prioritär Fördermittel zunutze zu machen, die die Erschließung und die Zugänglichkeit zum kulturellen und wissenschaftlichen Erbe in Archiven, Bibliotheken, Museen und der gebauten Umwelt ermöglichen.

Hier bieten sich weitere konkrete Fördermöglichkeiten durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für die Digitalisierung von physischen Sammlungen für Vorhaben gemäß der *Richtlinie zur Förderung von Forschungs- und Entwicklungsvorhaben zur Digitalisierung von Objekten des kulturellen Erbes – eHeritage*, Bundesanzeiger vom 13.05.2019<sup>6</sup>.

Weiterhin fördert das BMBF Grundlagenforschung zur kulturellen Bildung mit derzeit drei Forschungsrichtlinien. Die Projekte der Richtlinie *Forschungsvorhaben zur kulturellen Bildung* untersuchen, wie verschiedene Zielgruppen nachhaltig von Angeboten kultureller Bildung profitieren können. Im Rahmen des Schwerpunkts „Digitalisierung in der kulturellen Bildung“ arbeiten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler an Theorien und innovativen Konzepten für den digitalen Wandel in der kulturellen Bildung. Mit der Richtlinie „Kulturelle Bildung in ländlichen Räumen“ treten Institutionen und Strukturen in den Fokus. Die Forscherinnen und Forscher beschäftigen sich unter anderem mit der Frage, in welchen Netzwerken kulturelle Bildung außerhalb der urbanen Zentren stattfindet. Weitere Förderbekanntmachungen zur Forschung zur kulturellen Bildung sind geplant.

Die Europäische Kommission hat 2018 *Eine neue europäische Agenda für Kultur*<sup>7</sup> empfohlen (EU Kommission COM(2018) 267 final). Die neue Agenda soll, ausgestattet mit entsprechenden Mitteln, Synergien zwischen Kultur und Bildung nutzen und die Verbindungen zwischen der Kultur und anderen Politikbereichen stärken. Außerdem soll sie der Kultur- und Kreativwirtschaft helfen, die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert ist, zu bewältigen und die Chancen des digitalen Wandels zu nutzen. Zur Klärung von Positionen hat der Ministerrat der Europäischen Union Themen der Digitalisierung in sein Arbeitsprogramm 2019-2022 integriert.

---

<sup>5</sup> [https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/bild\\_und\\_raum/detail/kultur\\_digital.html](https://www.kulturstiftung-des-bundes.de/de/projekte/bild_und_raum/detail/kultur_digital.html)

<sup>6</sup> <https://www.bmbf.de/foerderungen/bekanntmachung-2448.html>

<sup>7</sup> <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2018/DE/COM-2018-267-F1-DE-MAIN-PART-1.PDF>

Auf der europäischen Ebene hat daraufhin die *Joint Programme Initiative Urban Europe* bereits Interesse gezeigt, auch eine JPI-Ausschreibung zu Themen der digitalen Transformation im Kultursektor für eCulture Themen zu integrieren. Das Nachfolgeprogramm zum EU-Forschungsprogramm *Horizon 2020* wird augenblicklich erarbeitet und es ist zu erwarten, dass sich konkrete Möglichkeiten für anwendungsbezogene Forschung mit- und in Kultureinrichtungen zu gesellschaftlichen Fragen des digitalen Wandels ergeben.

Im internationalen Kontext ergeben sich aus den Kontakten der Städtepartnerschaften darüber hinaus Möglichkeiten zur Kooperation. Zuletzt haben die chinesischen Akademien *Central Academy of Fine Arts* und *Chinese Academy of Urban Planning and Design* in einem gemeinsamen Workshop im April 2018 großes Interesse gezeigt, das auch in China wichtige Thema eCulture zusammen mit Hamburg und der Partnerstadt Shanghai in einem gemeinsamen Projekt zu etablieren. Die *Chinese Academy of Engineering* ist ebenfalls daran interessiert, die technischen Voraussetzungen dafür in Zusammenarbeit mit der UNESCO Beijing und dem UNESCO-Institut IKCEST in Beijing zu entwickeln.

#### 1.4 Steigerung der Standortattraktivität der FHH – Die Verwaltung als „Enabler“ für digitale Kulturerlebnisse, gute Rahmenbedingungen und innovative Lösungen

Über 300 kulturelle Einrichtungen, davon rund 60 Museen, zahlreiche Galerien, circa 45 Theater, um die 20 Kinos, 150 kleine und große Musikclubs sowie eine Vielzahl hochrangiger Baudenkmale machen Hamburg zu einer echten Kulturmetropole von internationalem Rang. Die verschiedenen Gesichter der Stadt spiegeln sich in den unterschiedlichen kulturellen Einrichtungen wieder. Von den Elbphilharmonie-Konzerten über Theater, Musical oder experimentelle Bühne, Kunsthalle oder Off-Galerie, von den Angeboten der Bücherhallen bis hin zum Gängeviertel, vom UNESCO-Welterbe Speicherstadt und Kontorhausviertel mit Chilehaus bis zur KZ-Gedenkstätte - die Vielfalt und Vitalität der Hamburger Kulturlandschaft zieht täglich rund 50.000 Besucher an und ist damit ein beträchtlicher Wirtschaftsfaktor der Stadt.

Die Bürgerschaft der Freien und Hansestadt Hamburg hat mehrfach erklärt, die öffentlich geförderten kulturellen Institutionen auch in Zukunft angemessen auszustatten und die kulturelle Bedeutung Hamburgs international zu stärken. Die Sanierung der Infrastruktur in den kulturellen Einrichtungen bleibt ein wichtiger kulturpolitischer Schwerpunkt; hierfür hat sich der Sanierungsfonds als Instrument bewährt. Ebenso bewährt hat sich die Kultur- und Tourismustaxe in den vergangenen Jahren, um die Kulturszene flexibel zu fördern.

Die Behörde für Kultur und Medien will mit der behördlichen Gesamt-Strategie **BKMdigital** die Digitalisierung als Chance betrachten und die Aktivitäten im Kultur- und Mediensektor um zusätzliche, digitale Dimensionen erweitern.

Für den Kultursektor verfolgt die Behörde damit das Ziel, inhaltlich besonders interessierten Besuchern ein ergänzendes Angebot zu bieten, die internetaffine junge Generation mit digitalen Angeboten gezielt anzusprechen, durch gezielte Förderung von barrierefreien Angeboten Signale zur Inklusion zu setzen und neue Zielgruppen für die Kultureinrichtungen zu erschließen. Als Bestandteil der Strategie *Digitale Stadt Hamburg* wird damit auch das Ziel verfolgt, das internationale Ansehen Hamburgs als Kulturmetropole unter der mittlerweile international etablierten Marke **eCulture** auch im



Digitalen zu etablieren. Die Behörde für Kultur und Medien ist bestrebt, durch die Verbesserung von technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen die Verstetigung von Digitalisierungsmaßnahmen vor allem in den sammelnden und bewahrenden Einrichtungen zu erwirken. Hierzu gehören die Förderung von sicheren und leistungsfähigen Basisinfrastrukturen und die erklärte Absicht, den Zugang zu Technik und Wissen auch für kleinere Kultureinrichtungen zu ermöglichen.

Der starke Hamburger Kultursektor hat deswegen das zukunftsweisende Potential, vor dem Hintergrund einer zunehmend globalisierten Welt für Hamburg als besondere Identität stiftende kulturelle Komponente zu wirken und der „Smart City Hamburg“ über vernetzte Mobilitätssysteme und attraktive Grün- und Erholungsflächen hinaus ein unverwechselbares Gesicht zu geben (Cultural Smart City).

**Die Medien- und Digitalwirtschaft in Hamburg** umfasst annähernd 97000 sozialversicherungspflichtig Beschäftigte in ca. 27000 Unternehmen. Die Entwicklung der Beschäftigtenzahlen im Bereich IT/Medien weist die vierthöchste Dynamik aller Wirtschaftsbranchen in Hamburg aus (von 2008 auf 2018 +137 %). Neben den großen Verlagen wie *Gruner+Jahr, Zeit, Der Spiegel, Axel Springer, Bauer, dpa*, oder *Ganske*, sowie Hamburger Digitalunternehmen wie *XING, Bigpoint, Innogames, Free Now (MyTaxi), Smaato, otto group, about you, Online Marketing Rockstars*, sind die großen amerikanischen Plattformen wie *Google, Facebook, Twitter, Snap, Dropbox* und *Twitch* mit ihren Deutschlandzentralen in Hamburg vertreten.

Allen gemeinsam ist die kontinuierliche Anpassung ihrer digitalen Produkte, Dienstleistungen, Prozesse, Marktpositionierung und Geschäftsmodelle an digital getriebene Neuerungen. Die Behörde für Kultur und Medien begleitet diese Veränderungen und bietet Maßnahmen an, mit denen diese Marktneuerungen durch gezielte **digitale Innovationsförderung** nachhaltig unterstützt werden können.

## 1.5 Modern Leben, modern Arbeiten: Behörde für Kultur und Medien als attraktiver Arbeitgeber

Die Arbeitswelt verändert sich massiv im Zuge des digitalen Wandels. Dies hat auch Auswirkungen auf die Arbeit innerhalb einer Behörde. Die Behörde für Kultur und Medien verbindet den digitalen Wandel von Prozessen und Dienstleistungen mit technischen und sozialen Innovationen in der Arbeitswelt und bei der Entwicklung von Kompetenzen. Die Senatskanzlei arbeitet gezielt darauf hin, im Hinblick auf die demografische Entwicklung den Ruf der Verwaltung als moderner Arbeitgeber zu festigen.

Neben einer modernen IT-Ausstattung, der Möglichkeit des mobilen Arbeitens gewinnt aber auch das Thema des behördeninternen Informationsmanagements zunehmend an Bedeutung. Hierfür gilt es die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter konsequent und kontinuierlich zur Fort- und Weiterbildung anzuregen. Weiterhin sollen die Vorteile des mobilen Arbeitens möglichst von vielen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter genutzt werden können.

## 2 Zielvorstellungen der BKM zur digitalen kulturellen Daseinsvorsorge - Dimensionen des Zugangs zu digitalen Räumen der Stadt

Hamburgs kulturelles Leben ist herausragend. Ob Kunsthalle oder Reeperbahn-Festival, ob Staatsoper oder Kinderbuchhaus – die Vielfalt der Kultur in Hamburg macht ihren Reichtum aus. Die Hamburgerinnen und Hamburger können täglich aus einem vielfältigen Kulturangebot schöpfen, ebenso lockt es Millionen von Touristinnen und Touristen an und prägt das Bild unserer Stadt. Instandhaltung dieser Infrastruktur an kulturellen Einrichtungen bleibt ein wichtiger kulturpolitischer Schwerpunkt auch unter den Vorzeichen der digitalen Transformation in den kommenden Jahren.

Durch die Realisierung von digitalen Praxisbeispielen im Kultursektor will Hamburg die Chance ergreifen, den sich abzeichnenden gesellschaftlichen Wandel für das Gemeinwohl insgesamt im Freizeit- und Sportsektor digital stärker wahrnehmbar und erfahrbar zu machen. Dabei sind als Nutzergruppen junge Menschen, Arbeitnehmer, Senioren, Kulturschaffende, Migranten, sozial Benachteiligte, Menschen mit Einschränkungen und auch Touristen näher zu betrachten, für die zielgruppenspezifisch auf digitalem Wege differenzierte Ansprachen und Partizipation möglich sind.

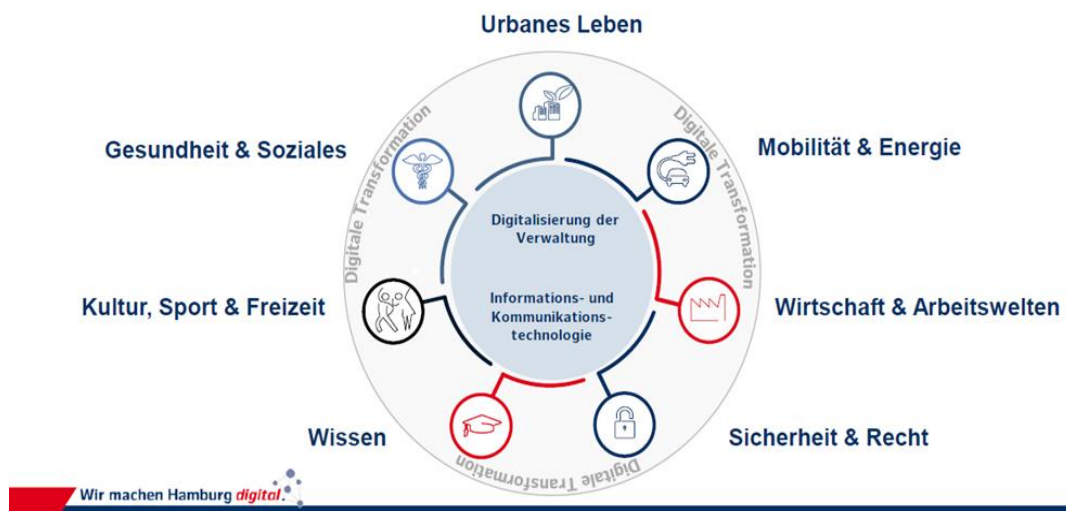


Abbildung 1 Leben in der Digitalen Stadt - Die digitalen Räume (Illustration: Amt ITD)

Hamburg hat sich das Ziel gesetzt zu zeigen, dass es die neuen Möglichkeit einer digitalen Stadtgesellschaft verstanden hat. Zur Verdeutlichung der Wirkungsweisen der digitalen Transformation, wird im Rahmen der städtischen Digitalstrategie hierfür ein Modell der digitalen Räume der Stadt eingeführt, in welchen die Handlungsfelder der behördlichen und städtischen Digitalstrategien angesiedelt werden.

Die demografische Entwicklung und eine zunehmende Individualisierung bestimmen in Zukunft alle Lebensbereiche der Stadt. Hinzu kommen ein verändertes Freizeitverhalten, was sich ausdrückt durch abnehmende Bindungen an traditionelle Strukturen in Vereinen und Institutionen.. Auf der anderen Seite besteht großes Interesse an Partizipation an einem vielfältigen Freizeit-, Sport- und Kulturleben mit wechselnden Themen. Ein wachsendes Angebot in diesen Bereichen zeigt, dass Synergien innerhalb der Digitalen Räume bestehen, die künftig gehoben werden.

Seit 2013 steht die *eCulture Agenda 2020* bereits im Kontext digitaler Strategien der Freien und Hansestadt Hamburg und beschreibt den digitalen Wandel im Kulturbereich sowie die Möglichkeiten, diesen Wandel zu operationalisieren. Den Angeboten der Kultureinrichtungen soll zusätzliche Sichtbarkeit und Relevanz verschafft bzw. die Sichtbarkeit und Relevanz bestehender Angebote soll erhalten und erweitert werden. Die Behörde für Kultur und Medien reagiert damit auch auf die wachsenden Bedürfnisse des Publikums nach digitaler Teilhabe. Die Ziele umfassen verschiedene Bereiche der digitalen Entwicklung, vor allem die Bereitstellung und Weiterentwicklung von geeigneten digitalen Infrastrukturen.

Die Digitalstrategie der Behörde für Kultur und Medien *BKMdigital* formuliert eine Vision der digitalen kulturellen Daseinsvorsorge und Teilhabe. Sie schreibt die bisherigen Ziele der *eCulture Agenda für die kommende Dekade (eCulture Agenda 2030)* fort und sieht es weiterhin als zentrale Aufgabe an, allen Bürgern und Bürgerinnen den Zugang zu und den Diskurs über kulturelle Objekte und Prozesse zu ermöglichen, die Bewahrung kultureller Werte für die nachfolgenden Generationen sicherzustellen und damit neue künstlerische, kreative und kulturelle Prozesse innerhalb der Bevölkerung zu aktivieren.

Zum Erreichen dieses Ziels arbeitet die Behörde für Kultur und Medien im Rahmen ihrer Digitalstrategie bereits in enger Kooperation gemeinsam mit den kulturellen Einrichtungen sowie dem Kreativsektor in den folgenden Teilbereichen:

- Erschließung, Forschung und Archivierung von kulturellen und kulturhistorischen Inhalten
- Kulturelle Teilhabe
- Vernetzung von kulturellen Angeboten von Hamburger Einrichtungen sowie den Akteuren und Nutzern der Hamburger Kulturszene mit der digitalen Wirtschaft
- Schaffung von Rechercheinstrumenten und Kommunikationsplattformen
- Schaffung von zielgruppenspezifischen Angeboten der Vermittlung
- Marketing für kulturelle Angebote

Die Attraktivität des Gegenstandsbereichs künstlerischer Produktion kann dabei helfen, Interesse an digitalen Präsentations- und Kommunikationsformen zu wecken, und somit einen Beitrag zur Überwindung der digitalen Spaltung („digital divide“) in der Gesellschaft leisten. Digitale Projekte müssen dabei so konzipiert werden, dass die jeweiligen Zielgruppen ein hohes Identifikationspotenzial und den Bezug zu ihrer gesellschaftlichen Situation erleben.

Dies kann durch Schwerpunktsetzung im Bereich der Kinder- und Jugendkultur, der Berücksichtigung einer alternden Gesellschaft oder der Integration bildungsferner Schichten geschehen. Kulturinstitutionen, insbesondere Museen, öffentliche Bücherhallen und Stadtteilkulturzentren, bieten einen Ort der Zugänglichkeit zu den digitalen Angeboten auch für diejenigen, denen aufgrund sozialer oder kultureller Voraussetzungen die private Nutzung des Internets erschwert ist. Eine wesentliche Voraussetzung für attraktive digitale Angebote besteht darin, die staatlichen Institutionen, die Kulturgüter verwalten und betreuen und künstlerische Prozesse initiieren, in die Lage zu versetzen, ihren Gegenstandsbereich digital zu erschließen und vorzuhalten. Teil der digitalen Strategie ist es deshalb, Archiv- und Museumsbestände zu digitalisieren und in wesentlichen Teilen online zu präsentieren.

Die Nutzung digitaler Medien, insbesondere auch mobiler Applikationen, soll die Kommunikation fördern. Der kritische Austausch über kulturelle Ereignisse (Theater- und Musikaufführungen, Ausstellungen, Autorenlesungen u.a.) soll gefördert werden. Digitale Projekte müssen deshalb die Möglichkeit bieten, Meinungen zu äußern und Fragen zu stellen, sowohl in Richtung derjenigen, die die Angebote erarbeiten, als auch gegenüber anderen Nutzern. Die so entstehenden sozialen Netzwerke zwischen Bürgern und Verwaltung und Bürgern und Bürgern können das Bewusstsein einer Teilhabe am kulturellen Prozess fördern.

Aus den bisherigen Erfahrungen und angesichts der dynamisch wachsenden Bedeutung des Themas wird die Behörde für Kultur und Medien ihre künftige Förderung weiter strategisch ausrichten. Neu hinzugekommen sind Aspekte der verstärkten Förderung von Innovation generell. Hier gilt es in den kommenden Jahren die **Förderung von Kunst, Kreativität und Innovation** als tragender Pfeiler einer modernen Kultur- und Medienpolitik weiter auszubauen und für die Entwicklung der digitalen Räume der Stadt insgesamt zu etablieren. Folgende übergeordneten Ziele hat sich die Behörde für Kultur und Medien gesetzt, die im Rahmen fachpolitischer Maßnahmen umgesetzt werden.

1. Erhalt des kulturellen Erbes und Steigerung der Relevanz der Hamburger Kultureinrichtungen im Digitalen Zeitalter durch verstärkte digitale Präsenz.
2. Demokratisierung des Kulturerbes durch Schaffung niederschwelliger und inklusiver Zugänge für alle Bürgerinnen und Bürger der FHH.
3. Kunst- und Kultureinrichtungen in die Lage versetzen, moderne und innovative zielgruppenorientierte Angebote zu formulieren.
4. Neuartige Erlebnisse durch dynamisierte Vernetzung innerhalb des Kultursektors ermöglichen.
5. Informationelle Selbstbestimmung realisieren – datenschutzkonforme Umsetzung vernetzter digitaler Angebote.
6. Aufbau, Betrieb und Instandhaltung einer zeitgemäßen und zukunftsfähigen IT Infrastruktur für öffentlich geförderte kulturelle Einrichtungen.
7. Moderne Rahmenbedingungen für Kreativ- und Medienunternehmen und Förderung von Innovationen, Infrastrukturen und Kreativität.
8. Beitrag zu einer lebenswerten digitalen Stadt der Zukunft - Vernetzung mit anderen digitalen Räumen der Stadt (Wissen, Gesundheit, Urbanes Leben und Mobilität, sowie Wirtschafts- und Arbeitswelten).

## 2.1 Erhalt des kulturellen Erbes und Steigerung der Relevanz der Hamburger Sammlungen im Digitalen Zeitalter durch digitale Präsenz

Digitalisierung umfasst sowohl die Erschließung von Kontextinformation und Sachdaten als auch die Erstellung von digitalen Abbildungen in zwei- und dreidimensionaler Form (Digitalisate) mittels verschiedenster Aufnahmetechnologien, deren Nutzungsmöglichkeiten weit über die reinen bildgebenden Präsentationen hinausgehen. Obwohl bildgebende 2D Scanverfahren sich mittlerweile technisch etabliert haben und gut planbar sind, bedingen unterschiedliche Materialien unterschiedlich komplexe Verfahren

der Digitalisierung. Die größte europäische Kultureinrichtung, die Stiftung preußischer Kulturbesitz weist ausdrücklich darauf hin, dass die in zahlreichen Forschungsvorhaben erprobten Verfahren der digitalen Dokumentation in 2D und auch speziell in 3D über einzelne Pilotvorhaben in der kuratorischen Arbeit oder in speziellen digitalen Vermittlungsprojekten hinaus noch nicht in der alltäglichen Praxis der Museen angekommen ist, auch aufgrund knapper vorhandener digitaler Ressourcen oder fehlender Personalstellen. Aber auch die Rahmenbedingungen sind nicht einheitlich. Die Modernisierung der vorhandenen Datenleitungen für ein entsprechendes Angebot ist gerade für kleinere Einrichtungen noch ein Desiderat, und auch in den größeren Einrichtungen sind die technischen Rahmenbedingungen für die Erstellung entsprechender Digitalisate nicht immer vorhanden<sup>8</sup>.

Aus restauratorischer Sicht sind hochwertige Digitalisate von Bedeutung, um die Originale durch die Bereitstellung von Digitalisaten vor übermäßiger Nutzung zu schützen und zu entlasten. Die Originale können unter optimalen Lagerungsbedingungen in den Magazinen verbleiben, während weltweit auf die zugänglich gemachten Digitalisate und die Metadaten der Originale zugegriffen werden kann. Den Kultureinrichtungen dabei die manchmal undankbare Aufgabe zu, nicht nur dem Nutzer – im Rahmen der Möglichkeiten – alle für die Arbeit notwendigen und für das Verständnis des kulturellen Erbes förderlichen Informationen zu den bewahrten Kulturgütern zur Verfügung zu stellen, sondern auch zu vermitteln, warum gegebenenfalls Einschränkungen notwendig sind. Durch die Nutzung moderner technischer Verfahren bei der Herstellung der Digitalisate entstehen darüber hinaus neue Alternativen der Erforschung (z. B. CT-Aufnahmen, multispektrale Erfassung) aus denen sich innovative wissenschaftliche Nutzungsmöglichkeiten ergeben werden. Es entstehen aber auch neue Herausforderungen, denn es bedarf überzeugender Strategien zur Bewahrung der nun neu hinzugekommenen digitalen Objekte. Zu deren Langzeitbewahrung braucht es einer aufwendigen Planung für die langfristige Speicherung, damit die digitalen Daten in einigen Jahren noch nutzbar sind.

All das setzt jedoch ein Bekenntnis der Stadt zu ihren digitalen Sammlungen voraus. Die analogen Hamburger Sammlungen der FHH sind den Museumsstiftungen treuhänderisch übergeben worden. Sie dienen nicht nur zum Selbstzweck der Stiftungen, sondern sollen den Bürgerinnen und Bürgern zur Verfügung gestellt werden. Auch die nun entstandene digitale Sammlung ist Teil des Reichtums der Stadt und muss den gleichen Stellenwert erhalten wie die analogen Objekte vor Ort in den Einrichtungen.

Neben den wissenschaftlichen Aspekten der Bewahrung und Erforschung erlauben digitale Methoden neue interaktive Vermittlungsansätze unabhängig davon, ob es sich um Bibliotheken, Archive oder Museen handelt. Sie ermöglichen es den Besucherinnen und Besuchern, direkt mit einer kulturellen Einrichtung zu interagieren, und in die Sichtbarmachung von Relevanzkriterien einbezogen zu werden. Hierdurch steigt ebenfalls der Wert der physischen Sammlungsobjekte. Die Kultureinrichtungen werden dadurch in ihrer Rolle als Vermittler, Verwalter, aber auch Bewahrer dieser unwiederbringlichen, weil realen, Kulturschätze gestärkt<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> Parzinger, Herrman, *Kulturelles Erbe und Digitalisierung*, in: *Der Vergangenheit eine Zukunft*, Kimpel, P. u.a. (Hrsg.), 2015, S. 20-31

<sup>9</sup> Paul Kimpel u.a., Hrsg., *Der Vergangenheit eine Zukunft: kulturelles Erbe in der digitalen Welt*, 1. Aufl. (Berlin: iRights.Media, 2015).

Die Digitalisierung eröffnet die Möglichkeit, über die bisherigen analogen Angebote hinaus zeit- und ortsunabhängig einen Zugang zu kulturellen Beständen zu geben. Sie erlaubt neuartige Wege zur Aneignung von Wissen und darüber, was die Museen, Bibliotheken und Archive bewahren. Sie ermöglicht neue Einsichten in den Bestand historischer Bauten und die Stadtentwicklung. Wie bereits mehrfach nachgewiesen, führt dies tendenziell dazu, dass mehr Menschen in Bibliotheken und Museen gehen – durchgängig verzeichnen Museen und Bibliotheken steigende Nutzer- und Besuchszahlen.

Mit der Online-Publikation entsteht die Chance, dass sichtbar zu machen, was nicht in den Ausstellungen gezeigt werden kann, sondern in Depots verwahrt wird. In der Regel müssen jedoch die Digitalisate – die elektronischen Repräsentationen der Objekte – erst erzeugt werden und die Online-Plattform muss betreut werden. Dabei wandeln sich die Erwartungen der Besucher kontinuierlich: Was sollen die Kultureinrichtungen im Informationszeitalter anbieten, welche Kanäle sollen sie nutzen, in welchen Zeiträumen arbeiten? Man erwartet heute alles im Netz zu finden, in hoher Abbildungsqualität, optimiert für jede Art von Endgerät, möglichst nicht nur als Bild, sondern auch im Video oder als 3-D-Objekt – je leistungstärker die Datenleitungen bei den Nutzern werden, desto größer sind die Erwartungen.

## 2.2 Demokratisierung des Kulturerbes durch Schaffung niederschwelliger Zugänge für alle Bürgerinnen und Bürger der FHH

Die Angebote in der Stadtteil-, Kinder- und Jugendkultur werden gesamtstädtisch als Bestandteil öffentlicher Daseinsfürsorge verstanden und zusätzlich durch interkulturelle und inklusive Projektarbeiten unterstützt. In Kooperationen mit anderen städtischen Partnern ist die Förderung kreativer Milieus in benachteiligten Quartieren ein Schwerpunkt. Kinder- und Kulturangebote werden in Abstimmung und Kooperation mit anderen Fachressorts, Einrichtungen und Akteuren auch unter Berücksichtigung benachteiligter Quartiere entwickelt, durch die Verbesserung des Angebotes und funktionale Aufwertung von Stadtteilkultureinrichtungen und Stadtteilkulturzentren. Insbesondere sind die Aktivitäten der *HipHop-Academy* (Billstedt und weitere „Filialen“), das Projekt „Buchstart“ und „Kultur bewegt“ beispielhaft für die Ausrichtung auf benachteiligte Quartiere zu nennen. Vor dem Hintergrund der stets geringen Mittel für diese Form des Engagements ist der optimierte Einsatz der zur Verfügung stehenden Ressourcen für die internen Verwaltungsabläufe eine Aufgabe mit sehr hoher Priorität. Die Hamburger Öffentlichen Bücherhallen sind hierfür ein sehr gutes Beispiel, wie durch intelligenten Einsatz von Automatisierungstechnologien und neuen Dienstleistungsangeboten die Nutzungshäufigkeit für solche kulturellen Orte auch in benachteiligten Quartieren stetig gesteigert werden konnte. Die Behörde für Kultur und Medien berücksichtigt bei ihren Förderentscheidungen daher Kulturprojekte auf Quartiersebene (Stadtteilkultur), um kulturelle Teilhabe und verstärkte Identifikation mit dem Stadtteil für breite Bevölkerungsschichten über verschiedene Themenfeldern hinweg zu ermöglichen.

## 2.3 Zielgruppenorientierte Angebote - aktive Teilhabe an Kulturerlebnissen und Inhalten für alle Teile der Bevölkerung

Aktive Teilhabe der Nutzerinnen und Nutzer an neuen digitalen Angeboten und eine Beteiligung am Diskurs über Kulturobjekte und -ereignisse erfordern zudem technische,

finanzielle und personelle Vorbereitungen, damit die jeweiligen Institutionen diesen Dialog managen und betreuen können. So müssen etwa die Informationen, Fragen und Meinungen von Nutzerinnen und Nutzern verarbeitet werden und das eigene Angebot mit dem Feedback der Nutzerinnen und Nutzer rückgekoppelt werden. Die Aufbereitung des eigenen Angebotes an die Anforderung verschiedener Zielgruppen geht über die wissenschaftlich-kuratorische Pflege weit hinaus. Dies gilt gerade, wenn es um das Erreichen weniger kulturraffiner Zielgruppen oder die inklusiv gestaltete Vermittlung von Inhalten für Menschen mit Einschränkungen geht. Der digitalen Barrierefreiheit kommt in Zeiten der Digitalisierung eine zentrale Bedeutung zu: digitale Terminvergaben, Online-Antragstellungen, Informationsangebote im Internet, Kartenverkäufe, Buchungen, Dienstleistungen über das Internet - immer mehr Lebensbereiche der Menschen werden digital geprägt. Es ist daher von zentraler Wichtigkeit, die Entwicklungen konsequent barrierefrei zu gestalten, um (erneuten) Benachteiligungen von Menschen mit Behinderungen vorzubeugen und gleichberechtigte Teilhabe zu sichern. Bei der Umsetzung von Maßnahmen ist hierfür die Verordnung zur Schaffung barrierefreier Informationstechnik nach dem Landesbehindertengleichstellungsgesetz (Barrierefreie Informationstechnik-Verordnung Hamburg - BITVO HH) und das Hamburgische Gesetz zur Gleichstellung behinderter Menschen (HmbGGbM) zu berücksichtigen und bei allen aufgeführten Maßnahmen konsequent anzuwenden.

#### 2.4 Neuartige Erlebnisse durch Vernetzung innerhalb des Kultursektors

Mit dem Einsatz neuer Technologien und Distributionsmechanismen für unterschiedliche Inhalte wird das Kulturerlebnis im Zuge der umfassenden Digitalisierung nicht mehr nur an einem Ort zu einer Zeit stattfinden, sondern kann zeitversetzt an viele Orte im digitalen Raum gelangen und auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden. Es bieten sich zahllose Möglichkeiten, die physischen Erlebnisräume digital zu inszenieren und zu erweitern. Hier geht es um spezielle Angebote um die digitalen Aktivitäten der öffentlich geförderten Kunst- und Kultureinrichtungen mit denen der freien Theater-, Kunst- und Kreativszene durch gegenseitige Synergien zu stärken. Durch eine weitere Verbesserung der Organisation des Angebotes und Vernetzung mit verschiedenen Marketingkanälen ist eine Dynamisierung der Kommunikation erzielbar, mit absehbaren positiven Effekten hinsichtlich der Verwertung von Produkten der kulturellen Produktion.

Die Integration von kulturellen Inhalten der Kultureinrichtungen mit Angeboten privater Träger und kommerzieller Einrichtungen eröffnen neue Möglichkeiten für das Marketing und steigern auch die Reichweite der eigenen Bemühungen, das Publikum stets zu erweitern. Hierzu ist in erster Linie eine Dynamisierung der bestehenden Aktivitäten erstrebenswert, um ausgehend von stärkeren thematischen Kombination der Inhalte aus verschiedenen digitalen Sammlungen der gleichen Kulturgattung (z.B. Museen) perspektivisch die digitale Vernetzung von Inhalten aus verschiedenen Kulturgattungen (Theater, Museum, Bibliothek, Archiv, Denkmalbereich) zu erzielen.

In dem Maße wie die kulturellen Einrichtungen von der Freien Kunst, über Tanz und Theater zunehmend auf digitale Unterstützung bei ihrer Arbeit setzen, desto realistischer lässt sich dieses Vernetzungspotenzial erschließen.

Weiterhin bedarf es auch einer stärkeren Anpassung an die geänderten Rezeptionsformen des Publikums, welche durch das gesellschaftlich akzeptierte sehr starke mediale Konsumverhalten in ihre Wahrnehmung mittlerweile hochgradig vorgeprägt sind.

Gerade für Inszenierungen im Museumssektor kann die Integration von digitalen Interaktionsformen mit Video oder dreidimensionalen Computermodellen nur in begrenzten Maße mit den hochaufwendigen VR und AR Darstellungen, aus den kommerziellen Computerspielesektor mithalten. Hier bedarf es intelligenter Konzepte in der Vermittlungsarbeit, um den digitalen Museumsraum als Ort der Inspiration zu entdecken.

## 2.5 Informationelle Selbstbestimmung und Digitale Souveränität

Digitale Souveränität wird verstanden als die Fähigkeit zu Selbstbestimmung im digitalen Raum – im Sinne eigenständiger und unabhängiger Handlungsfähigkeit. Im Mittelpunkt stehen dabei Aspekte der Sicherheit und vertrauenswürdige Infrastrukturen, sowie selbstbestimmtes Handeln und Entscheiden von Menschen, Unternehmen und anderen Institutionen im digitalen Raum. Ein weiteres Merkmal ist die Selbstbestimmung von Dateneigentümern über die Nutzungsbedingungen für ihre Daten, wobei sie die Hoheit über ihre eigenen Sicherheits- und Datenschutzinteressen behalten sollen<sup>10</sup>. Damit sich der Blick auf die Gestaltbarkeit digitaler Technologien durch soziale Trends und umgekehrt öffnen kann, ist es notwendig zu erkennen das technologische und soziale Trends miteinander verwoben sind. Informationelle Selbstbestimmung zeichnet sich hier durch einen kompetenten und verantwortungsvollen Umgang mit Technik sowie mit ihren sozialen Auswirkungen und Chancen aus. Um digitale Souveränität zu erreichen, müssen digitale Kompetenzen einerseits und lebensweltliche Erfahrungen andererseits zusammenkommen. Digitale Souveränität ist daher weniger von spezifischem Detailwissen geprägt, als vielmehr vom kreativen Umgang mit digitalen Technologien, um verschiedene Lebensbereiche miteinander zu verbinden<sup>11</sup>.

Diese Aspekte gilt es bei der Umsetzung vernetzter Angebote zu beachten. Darüber hinaus gilt seit dem 25.05.2018 die Europäische Datenschutz-Grundverordnung (Verordnung (EU) 2016/679, DSGVO) als unmittelbar anwendbares Recht in allen Mitgliedstaaten der Europäischen Union. Die DSGVO gilt auch für die Verarbeitung personenbezogener Daten durch öffentliche Stellen der FHH. Ergänzende Vorschriften finden sich im Hamburgischen Datenschutzgesetz (HmbDSG) sowie ggf. auch in Fachgesetzen des Bundes oder in Landesgesetzen, welche spezielle Vorgaben über die Verarbeitung personenbezogener Daten regeln (können). Auch die ergänzenden Vorgaben des Bundesdatenschutzgesetzes (BDSG) können für öffentliche Stellen der FHH anwendbar sein (siehe § 2 Abs. 3 HmbDSG).

Da die Datenverarbeitung der öffentlichen Hand in der Regel vor dem Hintergrund einer gesetzlichen (öffentlichen) Aufgabe (Artikel 6 Abs. 1 lit. e DSGVO) oder einer rechtlichen Verpflichtung (Artikel 6 Abs. 1 lit. c DSGVO) erfolgt, sind die Vorgaben des Datenschutzes praktisch von den für die jeweilige öffentliche Aufgabe zuständigen Fachbereichen zu prüfen und auch einzuhalten. Hierzu hat die BKM praktische Handlungsempfehlungen für ihre Dienststellen zusammengetragen.

---

<sup>10</sup> Gabriele Goldacker, „Digitale Souveränität | Öffentliche IT (ÖFIT)“, hg. von Kompetenzzentrum Öffentliche IT, 2017

<sup>11</sup> Julian Stubbe, „Von digitaler zu soziodigitaler Souveränität“, in *Digitale Souveränität: Bürger, Unternehmen, Staat*, hg. von Volker Wittpahl, iIT-Themenband (Heidelberg: Springer Vieweg, 2017), 43–59.



## 2.6 Zeitgemäße IT Infrastruktur

In zunehmenden Maße werden digitale Formen der Präsentation und Vermittlung immer wichtiger. Die dabei entstehenden digitalen Wissens-, Kunst und Kreativprodukte bedürfen in zunehmendem Maße einer erweiterten digitalen kuratorischen Pflege, um sie auch für die Zukunft erhalten zu können. Im Sinne einer gelebten Souveränität über die eigenen Daten und Informationen bedarf es geeigneter digitaler Infrastrukturen, welche dynamisch auf die unterschiedlichen Bedürfnisse privater und öffentlicher Nutzer eingehen kann. Neben der Akzeptanz und dem Vertrauen der Menschen im Umgang mit diesen Technologien sind leistungsfähige Kommunikationsinfrastrukturen unabdingbare Voraussetzungen für eine offene Informationsgesellschaft. Dies ist der Grundstein um eine digitale kulturelle Teilhabe in der Zukunft zu ermöglichen.

Die Bürgerschaft der Freien und Hansestadt Hamburg hat mehrfach erklärt, die öffentlich geförderten kulturellen Institutionen auch in Zukunft angemessen auszustatten und die kulturelle Bedeutung Hamburgs international zu stärken. Deshalb unterstützt Hamburg die öffentlichen und auch privaten Kultureinrichtungen darin, die technische Ausstattung der Kultureinrichtungen zu verbessern, Sammlungen digital zu erschließen, und mit digitalen Einzelvorhaben, attraktive digitale Angebote vorzuhalten und innovative Zugänge zu den Kulturangeboten der Stadt gemeinsam mit den Kultureinrichtungen zu erkunden.

Hierfür sind innerhalb der bisherigen *eCulture Agenda* für die Entwicklung einer eCulture Cloud Infrastruktur bereits ausführliche Vorarbeiten geleistet und in einer Konzeptstudie<sup>12</sup> zusammengefasst worden

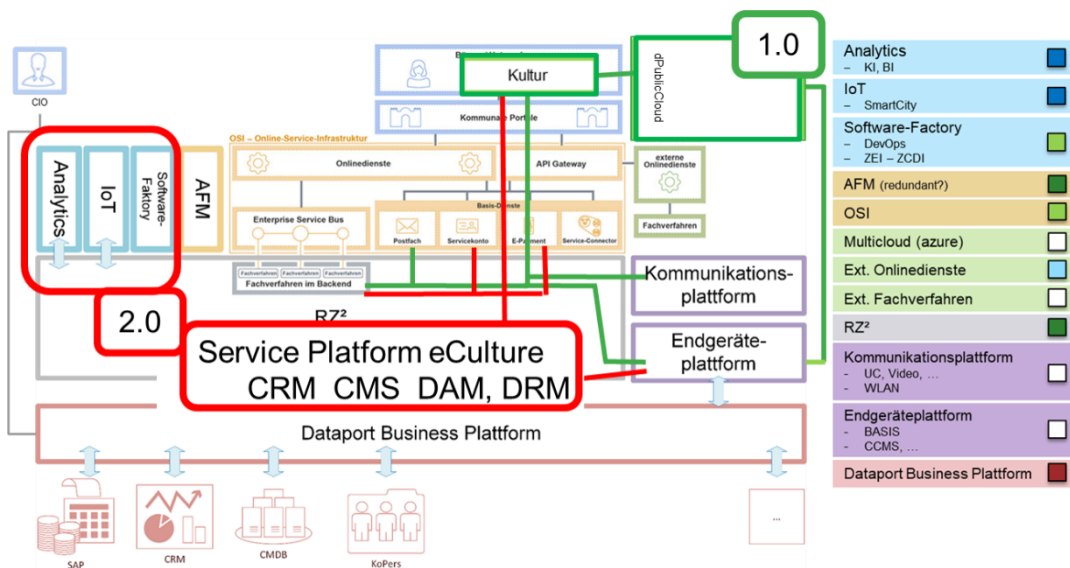


Abbildung 2 Integration der eCultureCloud in die Dataport Business Plattform, in Grün die bereits existierenden, Komponente der eCultureCloud 1.0, in Rot die zukünftigen Erweiterungen für eCultureCloud 2.0 (Grafik: Dataport AöR)

Mit einem so breit und ambitioniert angelegten Programm zur Digitalisierungsunterstützung seiner Kultureinrichtungen bietet sich Hamburg eine große

<sup>12</sup> Dataport AöR, Fraunhofer FIT (2019) eCultureCloud Konzept 2.0, Studie erstellt für die Behörde für Kultur und Medien

Chance zur Übernahme einer auch international führenden Rolle in diesem wichtigen Bereich. Allerdings stellt das Vorhaben auch an alle Beteiligten massive Herausforderungen in Kommunikation und Kooperation, sowie einer ständigen Verfolgung der dynamischen technologischen und sozialen Entwicklung, denen ein zukunftsfähiges eCultureCloud-Konzept gewachsen sein muss.

Neben der Bereitstellung von sicheren und an schnelle Datenleitungen angeschlossenen Arbeitsplätze umfassen die Maßnahmen den Aufbau zentral gewarteter Datenspeichern in Rahmen einer zeitgemäßen Cloudinfrastruktur, um das Service-Angebot an die Bedarfe der Zukunft anpassen und skalieren zu können. Hierbei stellt die Dynamik von technischen Neuerungen gleichzeitig eine große Herausforderung dar, denn es gilt einen kontinuierlichen Modernisierungsaufwand zu berücksichtigen und sich durch Investitionsentscheidungen die Flexibilität auch in der Zukunft zu bewahren.

## 2.7 Moderne Rahmenbedingungen für Kreativ- und Medienunternehmen und Förderung von Innovationen, Infrastrukturen und Kreativität

Die Digitalisierung verändert Wirtschaft und Unternehmen. Auch den Kreativ-, Medien- und Digitalunternehmen bieten sich vielfältige Chancen, aber gleichzeitig verlieren traditionelle Wettbewerbsvorteile an Bedeutung. Die Digitalisierung bringt völlig neue Wettbewerber, Kundenanforderungen und Geschäftsprozesse hervor und die Auswirkungen hängen davon ab, wie schnell Unternehmen agieren und wie schnell Standorte im Kontext des globalen Wettbewerbs die für die Digitale Ökonomie relevanten Standortfaktoren weiterentwickeln.

Zu diesen Faktoren zählen u.a. die Aspekte Monetarisierung, Plattformen, Geschäftsmodelle, Disruption und Kommunikation, Kreativität aber vor allem auch die Felder Wissensdiffusion und Kollaboration. Insbesondere durch die hohe Geschwindigkeit der technologischen Entwicklungen muss Wissen mittlerweile auf allen Ebenen der Wertschöpfungsketten geteilt und in kollaborativen Prozessen gemeinsam weiterentwickelt werden. Dadurch wird es möglich sich immer wieder zu erneuern und innovative Produkte und Dienstleistungen auch in Zeiten von marktverändernder und -beherrschender internationaler Großunternehmen zu entwickeln und auf den Markt zu bringen. Das ist insbesondere wichtig für die Aufrechterhaltung gut und unabhängig recherchierter Inhalte zur Stärkung demokratischer Prozesse in Deutschland.

Als Stadt gilt es moderne Instrumentarien zu entwickeln, Innovationsinfrastrukturen aufzubauen, einen zukunftsgerichteten, schnellen und mobilen Zugang zu Daten und Applikationen sicherzustellen (Breitband/Glasfaser, W-LAN, 5G, etc.) und damit die Rahmenbedingungen für die Hamburger Kreativ-, Medien- und Digitalunternehmen, aber auch für die gesamte Wirtschaft, zu verbessern. Begleitend muss ein modernes *level playing field* im juristischen Bereich geschaffen werden, das allen Akteuren einen fairen Zugang zum Markt auf Basis des gut austarieren deutschen Rechtssystems bietet.

## 2.8 Kultureller Beitrag zu einer lebenswerten digitalen Stadt der Zukunft - Vernetzung mit weiteren digitalen Räumen der Stadt (Wissen, Gesundheit, Urbanes Leben, Mobilität, Wirtschafts- und Arbeitswelten)

Ob im Oberhafen, im Gängeviertel oder am Wiesendamm: Kunstschaffende und Kultureinrichtungen schaffen dabei auch nachhaltige positive Impulse für die

Quartierentwicklung. Die Behörde für Kultur und Medien sucht dafür den Dialog mit allen Beteiligten vor Ort, um praktikable Lösungen zu finden und solche kulturellen Antriebskräfte für die städtische Entwicklung nutzbar zu machen. Das Projekt Hammerbrooklyn zum Beispiel erweitert solche stadtentwicklungspolitischen Aktivitäten um eine digitale Komponente.

Die Weiterentwicklung der Freien und Hansestadt Hamburg zu einer digitalen *Smart City* wirft dabei für den Kultursektor die Frage auf, welche kulturellen Inhalte in den digitalen Räumen der Stadt der Zukunft erscheinen und eine Rolle spielen werden. Ein zentrales Anliegen der behördlichen Digitalstrategie *BKMdigital* ist es deshalb auch die Verknüpfungen mit Themen der Stadtentwicklung im Digitalen zu erkunden. Exemplarisch stehen hier die folgenden digitalen Räume der Stadt:

### 2.8.1 Der digitale Raum Wissen (Schule, Bildung und Wissenschaft)

Der Handlungsraum „Bildung und Wissen“ ist von besonderer Bedeutung für die Zukunft der Metropole Hamburg – gerade auch im Digitalen. Gerade vor dem Hintergrund des demographischen und sozialen Wandels besteht die Herausforderung darin, alle Bereiche der Gesellschaft (in Bezug auf Digitales und auf „Change“) zu erfassen. Bildung und Wissen spielen eine wichtige Rolle für den gesellschaftlichen Zusammenhalt und eine gleichberechtigte Teilhabe am sozialen Leben. Hier sind Potenziale behördenübergreifender Zusammenarbeit zu erschließen. „Bildung“ steht für den lebenslangen bzw. lebensbegleitenden Entwicklungsprozess des Menschen und Bildungseinrichtungen spielen dabei eine bedeutende Rolle, denn Bildung führt zum individuellem, institutionellem und gesellschaftlichem Wissen, und legt damit das Fundament für alle Handlungsräume der Digitalen Stadt.

Durch Intelligente Bildungsnetze sollen die Zugänge zu Bildungsangeboten für allgemeinbildende Schulen verbessert und erweitert werden. Dafür soll die Einrichtung einer zukunftsorientierten, intelligenten IT-Infrastruktur (intelligente Bildungsnetze, Bildungscloud) sowie die digitale Verfügbarkeit von Lehrangeboten und Lernmaterialien gefördert werden. Lernende und Lehrende können dadurch auf digitale Inhalte innerhalb der Bildungscloud über das Netzwerk zugreifen. Erste Umsetzungsschritte erfolgten in Pilotschulen mit einer flächendeckenden WLAN-Anbindung, um im Internet frei verfügbare Lernressourcen im Unterricht nutzen zu können. Dabei ist explizit vorgesehen, dass die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen digitalen Endgeräte nutzen. Hier ist es ein Anliegen von Kultureinrichtungen, Kulturelle Angebote im Schulunterricht stattfinden und zur Geltung zu bringen. Hier können gemeinsame Vorhaben von Schulten mit kulturellen Einrichtungen sinnvolle Ergänzungen bieten. Ein Beispiel für eine solche zielgerichtete Kooperation mit externen Bildungseinrichtungen ist das Angebot zum Fernunterricht des Hamburger Konservatorium KON-Plug-In. Hier ist eine interaktive Plattform entstanden, mit der Kinder, Jugendliche und Erwachsene die Möglichkeit haben, mittels eigener mobiler Endgeräte ihren individuellen Lernfortschritt einzuspielen, hochzuladen und mit ihren Lehrern und Lehrerinnen auszutauschen.

Hamburg ist der größte Standort für Wissenschaft und Forschung in Norddeutschland, mit rund 20 staatlichen und privaten Hochschulen und über 30 außeruniversitären Einrichtungen wie European XFEL, DESY, Institute der Leibniz Gemeinschaft, der Max-Planck-Gesellschaft und der Fraunhofer-Gesellschaft. Gerade wurde die Universität Hamburg als Exzellenz-Universität ausgezeichnet.

In der Hochschulbildung kann durch die Erstellung von Massive Open Online Courses (MOOCs) in Zusammenarbeit von Hochschulen und IT-Wirtschaft zu den Themenbereichen von Smart City, Einführungen in Programmiersprachen, Einführung in die Entwicklung von Apps für unterschiedliche Zielgruppen, wie z.B. Jugendliche und Erwachsene, die Transparenz und das Verständnis für die Angebote innerhalb der Digitalen Stadt Hamburg erhöht werden.

Die kontinuierliche Weiterentwicklung dieser Technologien fördert den Prozess der lebenslangen Weiterbildung und des stetigen Erkundens von Möglichkeiten, um den damit verbundenen Wandel aktiv mitgestalten zu können. Hierzu bedarf es der Ausbildung von Fertigkeiten im Umgang mit digitalen Technologien, weil diese in Zukunft für die Lebensbewältigung in allen Bereichen von entscheidender Bedeutung sein werden. Die Vermittlung von digitalen Fähigkeiten („digital skills“) ist ein grundsätzliches Anliegen, das die Chancen für die gesellschaftliche Teilhabe in Zukunft maßgeblich mitbestimmen wird. Die Weiterentwicklung von Stadtteilkulturzentren, Bürgerhäusern und Geschichtswerkstätten ist ein wichtiger Baustein der Integrations-, Bildungs- und Sozialpolitik. Im Rahmen dieser soziokulturellen Grundversorgung müssen auch verstärkt benachteiligte Stadtteile und neue Initiativen bedacht werden. Um hier neuartige Impulse zu setzen, soll im Rahmen behördenübergreifender Zusammenarbeit die verstärkte Nutzung digitaler Angebote berücksichtigt werden. Die Angebote der *Digitalen Bibliothek* der Hamburger öffentlichen Bücherhallen (eBuecherhalle) sind bereits wegweisend und können als Anhaltspunkte für weitere Maßnahmen betrachtet werden. Die Aufbereitung von digitalisierten Inhalten für die Nutzung im digitalen Schulunterricht, durch konzeptionell strukturierte Lehrmaterialien eröffnen Aktivitätsfelder für die Medienindustrie im klassischen Lehrmittelbereich.

Mit dem Instrument der 2013 gegründeten Landesforschungsförderung geht der Senat neue Wege in der Forschungsförderung. Ziel der Landesforschungsförderung ist es, die Forschung an den staatlichen Hamburger Hochschulen und ihren Kooperationspartnern (andere Hochschulen, außeruniversitäre Forschungseinrichtungen, Museen, Stiftungen u. a.), zusätzlich zu ihrer Grundfinanzierung mit weiteren Landesmitteln gezielt zu unterstützen. Dies sind vor allem innovative Forschungsfelder wie Künstliche Intelligenz (KI) die darauf abzielen, durch gezielte Unterstützung mit digitalen Technologien Arbeitskraft und Kreativität für andere Felder freizusetzen um neue Freiräume wertschöpfend und sinnstiftend zu verwirklichen. So soll zum Beispiel das Kompetenzzentrum „Artificial Intelligence Center Hamburg (ARIC) e.V.“ soll im Bereich KI das Know-how disziplin- und branchenübergreifend bündeln und das KI-Ökosystem in Hamburg voranbringen. Hamburg wird sich zudem als international bedeutender Standort für die Entwicklung von ökonomisch sinnvollen Blockchain-Anwendungen positionieren. Blockchain bzw. Distributed Ledger Technologie ist ein Beispiel für eine Querschnittstechnologie, die das Potenzial hat analog zu Internet- und E-Mail-Protokollen zum selbstverständlichen Bestandteil digitaler Prozesse und Lösungen zu werden.

Die Behörde für Kultur und Medien unterstützt eine Wissenschaftskultur, die über die Grenzen der Fachdisziplin hinweg auch die großen Zukunftsprobleme im Austausch mit der Gesellschaft bearbeitet (transdisziplinäre Forschung). Um ein besseres Verständnis für die Effekte und Wirkungen der digitalen Transformationsprozesse in den Kunst- und Kultureinrichtungen zu relevanten gesellschaftlichen Fragen zu erlangen, ist eine intensive Kooperation mit Lehr- und Forschungseinrichtungen erstrebenswert. Die Behörde für

Kultur und Medien erwägt dabei das aus dem Dialog zwischen Wissenschaft, Gesellschaft, Bildungs- und Kultureinrichtungen generierte Wissen aktiv zu fördern und im Rahmen eines Exzellenzzentrums digitale Kultur zu verstetigen um Hamburg als Kulturstandort auch von seiner wissenschaftlichen Seite zu stärken.

### 2.8.2 Der digitale Raum Gesundheit, urbanes Leben und Umwelt

Das städtische Umfeld der Zukunft soll einen Lebens- und Arbeitsraum darstellen, in denen die Bürgerinnen und Bürger sich wohl fühlen. Lebenswerte Städte der Zukunft bieten über eine effiziente Infrastruktur und Versorgungsumgebung hinaus, Anreize für Stimulation, Erholung, Rückzug und historische Verortung gleichermaßen. Solche Themen werden in Zukunft essentielle Kriterien für Standortfaktoren darstellen. Hierzu können medial aufbereitete digitale Inhalte aus dem Kultursektor ihren Beitrag liefern und mittels mobiler Kommunikationsmittel neue Partizipations- und Interaktionsmöglichkeiten für die Bewohnerinnen und Bewohner der Stadt eröffnen. Dies können z.B. über das eigene Mobiltelefon dargestellte virtuelle historische Stadtansichten sein, oder die Verknüpfung von aktuellen mobilen Standortinformationen mit Aktivitäten in räumlicher Nähe, und mit Informationen zur ober- wie unterirdischen Stadt- und Baugeschichte an diesem Ort.

Eine Digitalisierungsstrategie der Freien und Hansestadt Hamburg impliziert das Bereitstellen digitaler Daten für Entscheidungen, Prozesse, zur Informationsgewinnung und deren Verbreitung. Der mit Abstand größte Teil dieser Daten hat einen Raumbezug; die daraus abgeleiteten Erkenntnisse oder Entscheidungen betreffen einen konkreten räumlichen Teil der Stadt. Bei der Digitalisierung der Stadt gilt es, diesen Raumbezug unter Einsatz moderner und smarterer Technologien zu berücksichtigen. Eine Digitalisierungsstrategie bringt nur dann eine Wertschöpfung, wenn Daten, die sich auf denselben räumlichen Ausschnitt beziehen, auch in der digitalen Welt räumlich zusammenpassen. Die Voraussetzung für eine „Smarte Stadt“ sind also „Smarte Geodaten“, die für alle Lebenslagen einer Metropole bereitstehen<sup>13</sup>.

Die Bereitstellung von Wissen über die historische Entwicklung der Stadt, ihrer Bauten und ihrer Parks ist zentrale Aufgabe sowohl der Abteilung Denkmalschutzamt innerhalb der BKM, sowie der amtlichen Bodendenkmapflege angesiedelt beim Archäologischen Museum Hamburg (AMH). Auf dem Weg in die digitale Stadt bringt der Landesbetrieb Geoinformation und Vermessung in digitale Prozesse und digitalen Verwaltungs-Anwendungen seine Geokompetenz ein. Der Landesbetrieb der FHH kann hier mit smarten Geodaten digitale kartenbasierte Beteiligungsprozesse, wie z.B. den *Melde Michel* (Online-Anliegenmanagement), *Stadt- und Landschaftsplanung online* oder die *3D-Modellierung des Hamburger Stadtmodels*, wesentlich unterstützen.

Es ist erfreulich, dass Hamburg mit einer relativ großen Anzahl an anspruchsvoll gestalteten Parks, Stadtplätzen und Promenaden aufwarten kann, die in den letzten Jahren weiter angewachsen ist. Generationen an Stadtgärtnern, allen voran Fritz Schumacher und Otto Linne, Hamburgs erster Gartenbaudirektor, haben vor Jahrzehnten ganze Arbeit geleistet: Hamburg ist vielleicht die mit den am meisten Bäumen und Grünanlagen ausgestattete Millionenstadt der nördlichen Hemisphäre. Vor dem Hintergrund des Klimawandels ist ihr Potenzial für das städtische Mikroklima und als ökologische Nische innerhalb der gebauten Stadtlandschaft bereits anerkannt. Ihr Gestaltreichtum prägt das Stadtgefüge und gliedert

---

<sup>13</sup> Siehe auch Projekte der Digitalen Stadt : <https://www.hamburg.de/digitale-stadt/projekte/>

ganze Quartiere. Neben ihrer wichtigen Erholungsfunktion sind einige Parkanlagen auch Kulturdenkmale wie z. B. der Friedhof Ohlsdorf, dessen kulturhistorisches Potenzial bereits heute touristisch erschlossen wird.

Des Weiteren beabsichtigen die Hamburger Friedhöfe AöR, in Zukunft in diesem Segment neue digitale Dienstleistungen anzubieten, und die Behörde für Kultur und Medien unterstützt Kooperation und Vernetzung neuartiger digitaler Dienste und Inhalte auf diesem Gebiet. In diesem Zusammenhang ist es interessant zu sehen, wie auch städtische Krankenhäuser daran interessiert sind, die Genesung von Patientinnen und Patienten mit mobilen digitalen Gesundheitsangeboten zu unterstützen. Neben dem bisher erhältlichen Angebot an kommerzieller Konsumkultur gibt es Überlegungen, aufbereitete kulturelle Angebote z. B. aus dem Fundus der Museen, Ausstellungshallen und Bibliotheken am Krankenbett verfügbar zu machen.

### 2.8.3 Der digitale Raum des mobilen Lebens und Arbeitens

Hamburg verfügt über eine ausdifferenzierte Wirtschaftsstruktur, einen starken industriellen Kern und einen hoch entwickelten Dienstleistungssektor. Der Digitale Raum „Wirtschafts- und Arbeitswelt“ profitiert besonders von den verschiedenen Initiativen und Projekten im Bereich Smart City, allen voran einem modernen Mobilitätsmix mit einem steigenden Anteil autonomer Verkehre, der Vorteile sowohl für den individuellen Personenverkehr aber auch für den Warenverkehr, durch neue urbane Verkehrs- und Logistik-Konzepte zur Vermeidung von unnötigen Verkehren bieten wird.

Im engen Dialog mit der Wirtschaft und den wesentlichen Innovationsakteuren aus Forschung, Wissenschaft und Bildung wird die Behörde für Kultur und Medien die Entwicklung digitaler Technologien und Innovationen in Hamburg und die Verbreitung neuer Technologien, Organisationsformen und Geschäftsmodelle weiter fördern. Diese Förderangebote sind dabei grundsätzlich technologieoffen und flexibel genug, um neue Trends und Innovationen abbilden zu können. Hamburg schafft dabei Räume zur Vernetzung, zum Austausch und zum Wissenstransfer, indem ein breites Netz an Co-Working Spaces, Digital Hubs, Inkubatoren und Akzeleratoren, Kompetenzzentren und *Fabrication Labs* aufgebaut wird.

Hamburg soll eine bunte Spielwiese voller Frei- und Experimentierräume werden, die sehr niedrigschwellig Menschen ansprechen und zum Experimentieren einladen wird. Hier arbeiten Gründer, Freelancer, Startup-Teams, Kreative, aber auch Mitarbeiter großer Unternehmen, die in einer besonders kreativen Atmosphäre eintauchen wollen. Hamburg fördert damit gezielt Schnittstellen zwischen etablierten Unternehmen und jungen Digitalunternehmen. Während etablierte Unternehmen bereits Kundenreichweite, Internationalität und eine Marke besitzen, bringen Startups und Digitalunternehmen ihre digitalen Kompetenzen ein.

Darüber hinaus hat die FHH für die zentrale Pflege städtischer Standortdaten 2017 eine Kompetenzstelle für urbanes Datenmanagement (Urban Data Hub) gegründet, hier vor allem zur Verwaltung von städtischen Mobilitätsdaten in Echtzeit. Die BKM wird die perspektivischen Möglichkeiten auf diesem Gebiet in behördenübergreifende Initiativen einbringen und verfolgt bereits Ideen im Zusammenspiel mit der Hochbahn, sowie dem Hamburger Flughafen und den Hamburger Bücherhallen (eBuecherhalle).

### 3 Themen der kulturellen Einrichtungen, der Archive, des Denkmalschutzes sowie des Kreativ- und Mediensektors im Lichte der digitalen Transformation

Neben den Herausforderungen der digitalen Transformation stellt auch der demographische Wandel die kulturellen Einrichtungen vor neue Aufgaben und Herausforderungen, dies impliziert ausdrücklich auch eine Neuausrichtung der Kulturverwaltung. Folgt man den Vorhersagen der demographischen Metatrends, denen zufolge die Bevölkerung abnimmt, aber zugleich bunter und älter wird, zeichnet sich diese Entwicklung folgerichtig im gleichen Maße auch im Großraum Hamburg ab. Und in einer Welt, die immer komplexer wird, braucht es Orte, die Begegnung ermöglichen, und Angebote, die Orientierung geben. Die unmittelbare, mimetische Kraft von Kunst und Kultur kann hier besonders stark über kulturelle und gesellschaftliche Grenzen hinweg wirken. Für lebendige Städte haben Kunst und Kultur somit eine unmittelbare Relevanz auch für den Zusammenhalt in der Gesellschaft.

Zugänge zu kulturellen Angeboten und darauf bezogene Vermittlungsangebote müssen vor diesem Hintergrund überprüft und mit Hilfe zeitgemäßer digitaler Strategien zielgruppengerecht positioniert werden. Medial gestützte Dialogformen werden dabei helfen, eine zielgruppenadäquate Ansprache zu entwickeln, die Zugänge zu Kunst und Kultur zu verbreitern und damit auch die Marktposition von Kultureinrichtungen zu verbessern. Die zunehmende gesellschaftliche und wirtschaftliche Bedeutung neuer Kommunikations- und Medientechnologien eröffnet für den Kulturbereich neue Handlungsfelder und Herausforderungen auf europäischer, nationaler und regionaler Ebene.

Für die Europäische Kommission steht der Nutzen der Digitalisierung für die europäische Kulturindustrie im Vordergrund. Aus Sicht der Kommission umfasst die Kulturindustrie privatwirtschaftliche Medienunternehmen sowie Verlage, aber auch öffentliche Bibliotheken, Museen, und Archive, und hier eröffnen sich durch die Digitalisierung erhebliche Chancen für neue Märkte. Online-Inhalte ermöglichen neue Produkte und Dienste, die das Wachstum in der Kommunikationsindustrie fördern werden. Die Kultur- und Kreativwirtschaft wird dabei als innovativer Motor für Wachstum und Beschäftigung in der EU betrachtet. Die BKM beschäftigt sich zusammen mit der *Hamburg Kreativ Gesellschaft* und ihren Abteilungen *designxport* und *nextMedia* schon seit einigen Jahren mit der Frage, wie dieses Wachstumspotential operativ erschlossen werden kann. In diesem Zusammenhang wird auch das Potential der europäischen virtuellen Bibliothek *Europeana* für die Entwicklung digitaler Anwendungen und Produkte gesehen, als zentrale Plattform zur Vernetzung der digitalen Sammlungen der Bibliotheken, Museen, Archive und Denkmalämter Europas.

Der Bund nähert sich dem Thema Kultur im Digitalzeitalter mehr unter dem Gesichtspunkt von Urheber- und Leistungsschutzrechten und der Stärkung von Medienkompetenzen. Er beteiligt sich gemeinsam mit den Ländern zudem an dem Betrieb der *Deutschen Digitalen Bibliothek* als Beitrag zur *Europeana*. Die Aktivitäten der Bundesländer fallen sehr unterschiedlich aus. Ein gemeinsamer Schwerpunkt liegt in der digitalen Erfassung der Sammlungen und Bestände in den Museen, wissenschaftlichen Bibliotheken und Archiven und der Einbringung dieser Digitalisate in die *Deutsche Digitale Bibliothek*.

Zusammenhängende Strategien für den Kultursektor insgesamt sind allerdings noch nicht erkennbar.

Große wie kleine kulturelle Einrichtungen der Freien und Hansestadt Hamburg nutzen die vielfältigen digitalen Kanäle bereits heute mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen. Im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit werden komplexe Webseiten aufgesetzt und verschiedene Soziale Netzwerke sowie Kanäle auf Videoplattformen betrieben, auf denen häufig auch jenseits der reinen Dokumentation oder Veranstaltungsankündigung eigenständige redaktionelle Inhalte veröffentlicht werden. Dabei ist die Steigerung der Reichweite, die durch Digitalität und Internet erreicht werden kann, relevant und sichert eine digitale Mehrfach-Rezeption überregional und weltweit.

Alle Formate und Kanäle, die kostenfrei oder günstig realisierbar sind, werden bereits bedient. Es zeigt sich jedoch, dass für elaboriertere und medienpezifische redaktionelle Beiträge die Mittel und personellen Ressourcen derzeit noch fehlen, gerade auch bei kleineren kulturellen Einrichtungen mit stark begrenzten personellen und finanziellen Möglichkeiten. Hier klafft also eine Lücke bei der Entwicklung von wünschenswerten professionellen Produkten im Bereich des elektronischen Publizierens (z.B. eWissensprodukte, eMagazine, etc.).

In einem globalen Arbeitsfeld gründet die Realisierung von wissenschaftlichen und künstlerischen Projekten auf dem Austausch digitaler Objekte und Dokumente sowie einer flexiblen Kommunikation, die trotz persönlicher Videotelefonie, E-Mail, Cloud und Co. nicht für alle Bürgerinnen und Bürger der Stadt als gegebene Voraussetzung betrachtet werden dürfen. Hier übernehmen die öffentlichen und frei zugänglichen kulturellen Einrichtungen eine wichtige gesellschaftliche Funktion, indem sie mit ihren digitalen Angeboten auch einem zukünftigen „digital divide“ bewusst entgegenwirken, indem sie geeignete Infrastrukturen und auch lebenslange Lernmöglichkeiten, im Rahmen einer digitalen Daseinsvorsorge zur Verfügung stellen.

Ausgehend von dem Senatsauftrag<sup>14</sup>, digitale Zugänge im Kulturbereich zu schaffen „und die staatlichen Institutionen, die Kulturgüter verwalten und künstlerische Prozesse initiieren, in die Lage zu versetzen, ihren Gegenstandsbereich digital zu erschließen und vorzuhalten“, schafft die Behörde für Kultur und Medien einen Handlungsrahmen für entsprechende Umsetzungsprojekte vor dem Hintergrund europäischer und nationaler Initiativen in den verschiedenen Kultursparten.

Diese bisher auf den Kultursektor im engeren Sinne bezogenen Inhalte, werden im Rahmen der behördlichen Digitalstrategie *BKMdigital* unter Beibehaltung der etablierten „Marke“ *eCulture* programmatisch weiterentwickelt. Dabei ist der Handlungsrahmen der Digitalstrategie dynamisch angelegt und reicht über die Belange der Erinnerungskultur, des Denkmal- und Kulturgutschutzes weit in den Sektor der digitalen Medien- und Kreativwirtschaft hinein. Dabei werden die digitalen Trends der jeweiligen Sparten aufgegriffen und die bereits existierenden und möglichen digitalen Räume der Stadt erfahrbar machen.

Für die Fachbereiche der Behörde für Kultur und Medien der Freien und Hansestadt Hamburg stellen sich dabei wie folgt dar.

---

<sup>14</sup> Siehe Drucksache 21/8842 vom 25.04.2017



### 3.1 Museen, Museumsdienst und Deichtorhallen

#### *Digitalisierung und Inventarisierung der Sammlungen*

Die konsequente und kontinuierliche Dokumentation der Sammlungsbestände ist eine wichtige Aufgabe von Museen. Mit ihr ist das Ziel verknüpft, die originalen Zeugnisse von Kultur und Natur einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zu machen und für nachfolgende Generationen zu erhalten. Viele Objektdaten werden heute bereits digital erfasst. Dies erleichtert die Dokumentation und die wissenschaftliche Erforschung sowie den öffentlichen Zugang. In Hamburg wird seit 2009 ein Prozess der Retro-Digitalisierung der Museumsbestände in den ehemals staatlichen Museen durchgeführt (Projekt *Inventarisierung*). Dabei werden Objektinformationen und Objektfotos nachträglich digital erfasst und in Museumsdatenbanken gespeichert. Die Forschungstiefe genügt dabei der systematischen Grundinventarisierung für die Bewertung des Sammlungsguts, allerdings ist die wünschenswerte differenzierte wissenschaftliche Aufarbeitung und Kontextualisierung zu häufig nur im Rahmen von Konzeptionen für Ausstellungen oder durch individuelle Forschungsarbeiten möglich. Neue digitale Werkzeuge ermöglichen den zielgerichteten museumsinternen Zugriff auf große Mengen an digitalisierten Objektdaten und erleichtern damit die wissenschaftliche Erschließung und Einordnung der Bestände.

Das Projekt der Inventarisierung ist noch nicht abgeschlossen, die enorme Anzahl der Objekte setzt voraussichtlich noch mehrjährige Laufzeiten voraus. Mit zunehmendem Projektfortschritt und damit Wachstum des Datenbestandes stellt sich nun aber auch die Frage, nach welchen qualitativen Maßstäben vor allem die hochwertigen Digitalisate einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden können. Neben der Entwicklung von geeigneten Vermittlungskonzepten sind dafür eine Vielzahl rechtlicher Regelungen zu beachten, die Bild- und Verwertungsrechte ebenso betreffen wie den Datenschutz und die Datenspeicherung. Die Herausforderung der nächsten Jahre wird sein, entsprechende Datensicherung zu standardisieren sowie den Zugang zur digitalen Sammlung durch maschinenlesbare Formate zu garantieren. Viele Häuser stehen jetzt vor der großen Aufgabe entsprechende Digital Asset Managements zu implementieren sowie sich mit Verfahren des Digital Rights Managements auseinander setzen zu müssen. Hier bedarf es technischer Lösungen genau wie Expertenwissen.

#### *Digitalisierung der Kultureinrichtung*

Die Museen sind nicht nur mit der wichtigen Aufgabe beschäftigt, ihre Sammlungen digital zu erfassen und zu inventarisieren, sondern haben sich auf den Weg gemacht, auch ihre gesamten internen Geschäftsprozesse zu digitalisieren. Diese Aufgabe umfasst alle Bereiche der Häuser (Besucherführung, Ausstellungsdesign, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, Marketing etc.) sowie die Arbeitsbedingungen aller Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter. Dazu wird es nötig sein, alle Geschäftsbereiche genau zu evaluieren, Digital Strategien und Ziele zu entwickeln und ggf. die einzelnen Abteilungen durch IT-Infrastrukturelle Maßnahmen für erweiterte Anforderungen gut aufzustellen. In einigen Häusern werden die Arbeitsbedingungen durch unzeitgemäße und nicht mehr verlässliche Technik erschwert. In einem komplexen Verfahren werden die Hamburger Museen deshalb mit einem standardisierten und auf die Einrichtung individuell abgestimmten „Kulturarbeitsplatz“ ausgestattet. Ziel dieser Maßnahme ist nicht nur die Arbeitsbedingungen zu verbessern, sondern durch abgestimmte häuserübergreifende Lösungen einen besseren Verhandlungsspielraum bei entsprechenden Firmen zu erhalten, um so langfristige Betriebskosten senken zu können. Die Erfahrungen der letzten Jahre

haben gezeigt, dass Einzellösungen nicht immer die gewünschten Erfolge erzielt haben und mitunter zu erhöhten Kosten geführt haben. Der Kulturarbeitsplatz beinhaltet neben entsprechender IT-Geräte u.a. auch IT-Telefonie, Supportverträge, mobile Arbeitsgeräte, maximale Datenspeicherkapazitäten, Kaltspeicher, Anwendungen zur Steigerung der IT-Sicherheit sowie entsprechende Softwarepakete. In einem nächsten Schritt werden übergreifende Systeme wie z. B. Customer Relationship Management (CRM) sowie vernetzbare Kassensysteme in den Hamburger Museumsstiftungen eingeführt.

Die Ausstattung mit flächendeckendem WLAN ist nach Prüfung der engen räumlichen Gegebenheiten in den zumeist unter Denkmalschutz stehenden historischen Gebäuden fester Bestandteil im Rahmen von zyklischen Modernisierungsmaßnahmen.

### **Der Digitale Besucher**

Die Vermittlung von Inhalten ist eine wesentliche Aufgabe aus Sicht der Museen. Die Digitalisierung nicht nur der Sammlung, sondern der gesamten Institution bietet hierfür weitreichende Möglichkeiten. Ein wesentliches Erfolgskriterium für Museen sind aktuell weiterhin vor allem die tatsächlich die Institution Museum betretenden Besucherinnen und Besucher und darauf ausgerichtete Statistiken. Digitale Transformationsprozesse sollen dazu beitragen, dem digitalen Besucher vergleichbare Aufmerksamkeit zu widmen, wie dem analogen. Kulturverwaltung muss an dieser Stelle Parameter für messbare Erfolgskontrollen digitaler Nutzerinnen und Nutzer entwickeln. Die Häuser selber können unter den digitalen Nutzerinnen und Nutzern neue Zielgruppen entdecken und sie durch gezielte Ansprache zu Besucherinnen und Besuchern vor Ort machen. Dabei werden die Häuser in Zukunft verstärkt auf die Bedarfe des zunehmend mobil agierenden Publikums eingehen.

### **Digitale Kooperationen**

Darüber hinaus ermöglicht die Digitalisierung eine weitaus stärkere Vernetzung mit externen Partnern und bietet die technische Voraussetzung, der Öffentlichkeit vielfältige Informationen online zur Verfügung zu stellen, in Internetpräsentationen und Portalen zusammenzuführen sowie für neue Formen des Zusammenarbeitens. Erste internationale Vernetzungsprozesse werden bereits gestartet.

### **Digitale Kommunikation**

Alle Museen nutzen das Internet als Forum für die Verbreitung allgemeiner Informationen, wie z.B. Öffnungszeiten, Eintrittspreise, Laufzeiten von Sonderausstellungen. An einigen Stellen sind Webseiten jedoch auch bereits schon veraltet und haben dadurch an Funktionalität eingebüßt, Applikationen sind nicht integrierbar, digitale Dienstleistungen wie z.B. ein Online-Ticketshop sind nicht vorhanden. Museen können derzeit noch nicht auf allen Kanälen (Social Media, Web etc.) zielgruppengerecht kommunizieren. Eine Herausforderung liegt darin, Medien zielgruppengerecht zu identifizieren und diese entsprechend kontinuierlich zu bedienen, neue Zielgruppen dabei immer im Blick behaltend. Die Einführung von E-Mail-Marketing, E-Publishing, E-Commerce, E-Ticketing wird dabei genauso eine Rolle spielen, wie Open Access und Anwendungsentwicklungen (Apps). Derzeit können die Museen dies noch nicht durchgängig vollumfänglich umsetzen. Es fehlt häufig Expertenwissen in den Bereichen der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, der Vermittlung, des Projektmanagements, des Marketings etc. Angesichts der rasanten Veränderungen unseres Kommunikationsverhaltens, ist es notwendig, die Öffentlichkeitsarbeit nicht nur mit technischer IT-Infrastruktur auszustatten, sondern auch

den Bereich der digitalen Kommunikation der Kultureinrichtungen mit Know-How und Personal zu stärken.

### **Digitale Interaktion**

Das Internet bietet damit für Museen vielfältige neue Möglichkeiten der Präsentation. Durch den Einsatz digitaler Medien im Ausstellungsbetrieb können neue Formen der Rezeption spielerisch implementiert werden. Zielgruppenoptimierte Applikationsentwicklungen bis hin zur Realisierung von VR-Stationen, multilingualen Schnittstellen und hochkomplexen 3D-Visualisierungen sind die nächsten großen Herausforderungen. Dabei wird es hauptsächlich darum gehen, die eigenen Sammlungen wieder mehr in den Vordergrund stellen zu können und für die Besucherinnen und Besuchern auch spielerisch erlebbar zu machen. IT-gestützte Audience Development Maßnahmen, Besucherbefragungen und Outreach Projekte können dabei helfen, die Besucherinnen und Besucher besser kennenzulernen. Den Nutzerinnen und Nutzern bietet es darüber hinaus neue Möglichkeiten der Interaktion mit den Museen und seinen Inhalten: Sie können sich vorab intensiv mit den Museumsangeboten auseinandersetzen, vor Ort ein eigenes individualisiertes Museumserlebnis generieren und das Gesehene und Gehörte durch weitere Informationen vertiefen. Neuartige Technologien werden künftig auch den Museumsbesuch selbst medial anders erfahrbar machen. Im Fokus wird die Entwicklung von Berührungs- und Interaktionsräumen stehen, die es dem Besucher ermöglichen, zwischen realem Raum und digitalem Raum zu wechseln, in denen die im Mittelpunkt stehenden Sammlungsobjekte jeweils Geschichten erzählen. Die Sammlungs-, Ausstellungs- und Vermittlungsarbeit wird mit immersiven und partizipatorischen Interaktionsmöglichkeiten ganzheitlich zusammengeführt werden müssen.

Darüber hinaus ermöglicht das Web 2.0 neue Möglichkeiten der analogen und virtuellen Mitwirkung am Museum und kann eine neue Qualität der Museumsarbeit bewirken. Künftig werden nicht mehr nur Museumsfachleute ihr Wissen in Ausstellungen einbringen, sondern auch interessierte Laien sogenannten user-generated content herstellen oder unmittelbar mit anderen Nutzern in einen Austausch über die Museumsinhalte eintreten. Dies ermöglicht eine hohe Besucherbindung, neue Zielgruppen, barrierefreie Kommunikation, erhöhte Reichweite, eine neue Diskussionskultur, Feedback-Strukturen sowie eine generelle Verbesserung des Qualitätsmanagements und kann die Rolle von Museen und Institutionen als sogenanntem dritten Ort in der Gesellschaft grundlegend verändern.

Der Museumsdienst ist der zentrale Besucherservice für 30 Museen in Hamburg und organisiert jeweils im Frühjahr die „Lange Nacht der Museen“ sowie im Herbst den „Tag der Reformation“. Er richtet sich an alle Besucher, die die Sammlungen der Hamburger Museen besser kennenlernen möchten - seien es Schul- und Kindergruppen, Jugendliche oder Erwachsene. Im Rahmen von dialogischen Führungen führen qualifizierte Guides alle Interessierten durch die Ausstellungen zur Kunst- und Sozialgeschichte, maritimen, politischen und auch Wirtschaftsgeschichte Hamburgs, nach Vereinbarung auch zu anderen Themenschwerpunkten. Offene Werkstätten für Kinder, Workshops, Angebote für Familien und Ferienaktionen runden das Spektrum der museumspädagogischen Aktivitäten ab. 250.000 Besucherinnen und Besucher nutzten in 2019 die Programme.

Ein wesentliches Ziel der behördlichen Digitalstrategie BKMdigital unter dem programmatischen Schwerpunkt eCulture wird es sein, Hamburgs Museen auf ihrem Weg in das digitale Zeitalter zu begleiten und das Museumserlebnis an veränderte

Besucherwünsche und -bedürfnisse anzupassen. Hierfür sieht die Behörde für Kultur und Medien ein Potential mit dem Hamburger Museumsdienst, die Ausstellungen und Programme der einzelnen Museen und der Deichtorhallen, als auch die der gesamten Hamburger Museumslandschaft mittels zeitgemäßer Marketinginstrumente breiter bekannt zu machen. Der Fokus liegt dabei auf der Weiterentwicklung besucherorientierter Vermittlungs-Programme für alle Zielgruppen sowie deren Vermarktung.

#### *Situation in den Kunst- und Ausstellungshallen*

Anders als die Museen verfügen z.B. die Deichtorhallen Hamburg nicht über eine eigene zu digitalisierende Sammlung und können sich deshalb im Bereich der Digitalisierung auf die zentrale Herausforderung und die Chance der besucherorientierten und internen Veränderungsprozesse fokussieren. Hier haben die Deichtorhallen Hamburg Zugang zu einem überdurchschnittlich jungen und digitalaffinen Publikum. Die Deichtorhallen haben deshalb früh damit begonnen, die Möglichkeiten des digitalen Raums auszuloten und setzen dabei den Besucher in den Mittelpunkt der Interaktion. Dies beinhaltet die Erreichbarkeit eines speziell an den Bedürfnissen von verschiedenen Nutzergruppen zugeschnittenen niederschweligen Angebots über digitale Kanäle, auch außerhalb der Öffnungszeiten, als konsequente Erweiterungen des physischen Erlebens in den Ausstellungshallen. Diese Angebote werden dabei kostenfrei zur Verfügung gestellt, sind generell partizipativ orientiert und bestimmen den dialogischen Charakter der Deichtorhallen maßgeblich mit. Grundlage hierfür ist eine interdisziplinäre und abteilungsübergreifend ausgerichtete Arbeitsweise, die auch externe Kooperationspartner mit einschließt, unter maßgeblicher Einbindung der Bereiche Kommunikation, Kunstvermittlung und auch der Geschäftsführung. Für die Ausstellungshäuser der Deichtorhallen konnten drei maßgebliche Bausteine der digitalen Transformation herausgearbeitet werden:

- Serviceorientierung/Publikums-Outreach
- Vermittlung
- Interne Arbeitsprozesse

Von Beginn an wurde eine enge Verknüpfung der Inhalte mit den Social Media-Plattformen der Deichtorhallen Hamburg bedacht. In 2019 haben sich die Deichtorhallen nun gezielter internen Veränderungsprozessen zugewandt, um Arbeitsprozesse zu vereinfachen und zu beschleunigen (z.B. Kostenkontrolle und Personalplanung, Planungstools für Veranstaltungen, die Digitalisierung kaufmännischer Abläufe und des Ausstellungsmanagements sowie eine Verbesserung der Organisationsprozesse mit dem Museumsdienst Hamburg). Der Lernprozess der vergangenen Jahre hat gezeigt, dass die fortlaufenden Anforderungen, technischen Entwicklungen und die sich damit zusammenhängend verändernde Erwartungshaltung des Publikums an die digitalen Angebote es dauerhaft notwendig macht, neue digitale Tools kontinuierlich zu evaluieren und entsprechend anzupassen.

Die digitale Transformation wird von den Deichtorhallen Hamburg, den Museen und dem Museumsdienst als fortlaufender Prozess und zentrale Aufgabe verstanden, der abteilungsübergreifend geführt werden muss, nicht abgeschlossen ist, sondern kontinuierlich und in Sichtweite der aktuellen Entwicklungen geführt wird.

## 3.2 Theater, private Bühnen und Freie Darstellende Künste

Der Theaterbereich umfasst sehr heterogene Häuser/Szenen mit ebenso heterogenen Bedingungen und Bedürfnissen. Zunächst ist zu unterscheiden zwischen den Staatstheatern: Hamburgische Staatsoper, Thalia Theater, Deutsches Schauspielhaus und Kampnagel Internationale Kulturfabrik, den unzähligen geförderten und nicht geförderten Privattheatern und der freien Szene. Alle drei Bereiche sind mit sehr unterschiedlichen Standards digital unterwegs.

Daneben umfasst die digitale Entwicklung der Theater sehr unterschiedliche Perspektiven:

- Die digitalen Arbeitsmittel in der regelhaften Büroorganisation, Buchhaltung, Personalverwaltung, Öffentlichkeitsarbeit, Vertrieb etc.
- Die digitalen Arbeitsmittel im künstlerischen Entwurf
- Die digitalen Arbeitsmittel in der künstlerischen Produktion, Werkstätten und Vorstellungen
- Die digitale Vermarktung des Programms inkl. Newsletter und Ticketing
- Die digitalen Arbeitsmittel in der theaterpädagogischen Vermittlung
- Digitale Dokumentation und Zweitverwertung von Produkten (Vorstellungen und Programminformationen)

Speziell bezüglich der freien Szene sind folgende Felder perspektivisch zu entwickeln:

1. Konzeption eines digitalen Raums mit umfassenden Online-Diensten zur digitalen Antragstellung, Aufbereitung für Juryverfahren inkl. Bewertungs-, Entscheidungs- und Beantwortungsvorlagen und anschließende Überleitung in das digitale Zuwendungs- und Abrechnungswesen.
2. Online Probenraumplattform für Theater initiiert über das Netzwerkbüro des DfdK (*Dachverband freie darstellende Künste Hamburg e.V.*).
3. Online Antragsverfahren für die Diffusionsförderung betrieben über das Netzwerkbüro des DfdK (*Dachverband freie darstellende Künste Hamburg e.V.*).

Alle Theater arbeiten mit Standard-Programmen, deswegen sind Pläne zur Einrichtung eines Kulturarbeitsplatzes (wie in den Museen) im Prinzip zu begrüßen, hier aber noch nicht abschließend gefasst. Die Theater leiden grundsätzlich daran, wenige Kapazitäten für strukturelle Überlegungen digitaler Strategien für ihre Häuser zu haben. Es gibt weder für die Entwicklung/Planung noch gar für die Umsetzung Ressourcen. Oft scheitert es schon an flächendeckenden offenen, leistungsfähigen W-LAN Netzen in den Häusern.

Zuletzt wurden verschiedene digitale Projekte auf den Weg gebracht und begleitet, wie z.B.:

- Kulturarbeitsplatz (betrifft z.Zt. v.a. den Museumsbereich)
- LabourGames (Kampnagel), ein Projekt, das Computerspielstrategien mit Erfahrungen aus der Arbeitswelt integriert hat.
- DancingCloud (Hamburg Ballett) zur Dokumentation der Proben und Vorstellungen zur Erleichterung und Professionalisierung der Balletteinrichtung
- Website Kosmos (Kampnagel) – ohne Unterstützung der BKM wurde ein innovatives digitales Informationssystem für die Kampnagelthemen entwickelt

- Digitale Agenda: gemeinsamer Veranstaltungskalender und Informationsplattform aller Hamburger Bühnen
- CRM – ein außerordentlich wichtiges Projekt, das auf viele anderen Bereiche Auswirkungen hat.

### *Perspektiven eines digitalen Theatersektors*

Perspektivisch sollten alle Theater über eine solide Grundausstattung an operativer Soft- und Hardware verfügen. Dazu gehört auch ein qualifiziertes System zum Management der Veranstaltungen, wie es z.B. in der Elbphilharmonie erfolgreich eingesetzt wird. Als Mittel für den künstlerischen Entwurf sind u.a. digitale Zugriffe auf zurückliegende Produktionen oder technische Innovationen zu nennen. Kunst und Technik sind in diesem Kultursegment zusammen zu denken. Häufig sind mit dem künstlerischen Schaffensprozess kreative Innovationen verbunden, die weder nachhaltig ausgewertet noch nur dokumentiert werden. Theater unterliegen einem hohen Innovationsdruck und sind gleichzeitig hochinnovativ in ihrer Produktion – und das unter finanziell meist sehr schwierigen Bedingungen.

Herstellung nicht nur aktueller Produktionsbedingungen, sondern strategische Vorwegnahme künftiger Anforderungen. Hier sind u.a. die technische Ausstattung mit Dimmern, Beleuchtung, Ton- und Videotechnik zu nennen, aber auch digitale Werkstatteinrichtungen, wie Planungssoftware, digitale Verarbeitungstools; und zwar an Stellen, an denen es schon an ganz analogen Realisierungsmöglichkeiten fehlt (vernünftige Montagehalle, Lagermöglichkeiten etc.)

Theaterpädagogik ist ein immer wichtiger werdender Aspekt der Theaterarbeit, der in alle Bereiche eines Hauses ausstrahlt, bzw. aus allen Bereichen heraus befüllt wird. Die Gewinnung neuen Publikums, junger Menschen, von Menschen mit diverser Herkunft und Hintergründen ist die Herausforderung der Zukunft. Hierzu bedarf es nicht nur digitaler Quellen aus der täglichen Theaterarbeit, sondern auch einen netzwerkmäßigen Zugriff auf Usergruppen – ein Teilthema des CRM.

Das flüchtige Theatererlebnis, die abendliche Vorstellung ist das zentrale „Produkt“ des Theaters. Wenn ein Stück abgespielt ist und die Dekoration auseinandergenommen wurde, bleibt nichts mehr davon übrig als die Erinnerung in den Köpfen des Publikums. Aus dokumentarischer Perspektive ist längst überfällig das „Kulturerbe Theater“ auch rückblickend zu bewahren. Hier sind digitale Systeme das Mittel der Wahl, ohne zusätzlichen qualifizierten Personaleinsatz wird hier aber nichts realisierbar sein.

Die gemeinsame Plattform „<https://theater-hamburg.org>“ dient als übergreifende selbstorganisierte Plattform dazu, die unterschiedlichen Programme stärker ins Bewusstsein der theaterinteressierten Hamburger Bürgerinnen und Bürger, sowie auch Touristen zu bringen. Das Ergebnis des gemeinsamen Engagements der Hamburger Bühnen gilt es stärker sichtbar zu machen. Das gemeinsame digitale Engagement, das sich hier trotz großer Unterschiede der Häuser hinsichtlich der personellen und finanziellen Ressourcen entwickelt hat, sollte weiter gestärkt und die Theater dabei unterstützt werden, den gemeinsamen Weg weiter voran zu schreiten. Die Einbindung der freien Szene in diese Arbeit ist ein nächster Schritt, mit dem die Vielfalt der Theaterszene Hamburgs insgesamt präsentiert werden soll.

Grundsätzlich können digitale Systeme die Arbeit der Theater erleichtern und professionalisieren. Aber gleichzeitig ist mit dem Fortschreiten der Digitalisierung auch ein

zusätzlicher Personalansatz verbunden, da die Entwicklung und der Einsatz digitaler Systeme häufig über die grundständigen und finanziell sehr eng gefassten zentralen Aufgaben hinausgehen. Zumindest Übergangsweise generiert die Entwicklungs- und Implementationsphase einen erhöhten Mittel- und Personalbedarf, der aus den laufenden Etats der Häuser nicht zu stemmen ist.

### 3.3 Bibliotheken

Kernaufgabe des Öffentlichen Bibliothekswesens ist die Versorgung der Bürger mit allen relevanten Informationen und Medien, um den freien Zugang zu Information und Wissen zu gewährleisten. Der fortgesetzte technische und mediale Wandel führt für das Öffentliche Bibliothekswesen zu laufendem Veränderungsbedarf. Der resultiert in sich stetig verändernden Anforderungen an die Zugänglichkeit von medialen Inhalten sowie einer wechselseitigen Wirkung bei der Fortentwicklung technischer Infrastrukturen und Dienstleistungen. Eine zeitgemäße digitale IT-Ausstattung gilt als unverzichtbare Infrastruktur eines leistungsfähigen Großstadtbibliothekssystems, auch um die steigende Erwartungshaltungen der Kunden adressieren zu können.

Als das größte kommunale Bibliothekssystem in Deutschland sind hierfür die Bücherhallen Hamburg mit jährlich 4,9 Mio. Besuchern als publikumsstärkste Kultureinrichtung Hamburgs ein herausragendes Exzellenzbeispiel und gut aufgestellt, um ihren Stiftungszweck, die Förderung der Bildung der Bürgerinnen und Bürger der Freien und Hansestadt Hamburg (FHH), zu erfüllen. Die Bücherhallen unterstützen weitere Bildungseinrichtungen bei der Verwirklichung von Lese-, Lern-, Orientierungs- und Bildungsinteressen und sind dabei zugleich kultureller Ort und Mitträger der soziokulturellen Stadtteilarbeit. Grundlegende Voraussetzung für die Erfüllung dieser Aufgaben ist die zeitgemäße und planmäßige Weiterentwicklung des Bibliothekssystems und seiner Funktionen, insbesondere, wenn Finanzvorgaben, Stadtentwicklungsprozesse, Nutzerinteressen und Mediennutzungsgewohnheiten sowie technische Infrastrukturen dies implizieren.

Die durch das Grundgesetz garantierte Teilhabe aller an einer Stadtgesellschaft bedingt auch niedrigschwellige und barrierefreie digitale Teilhabe an der Medienentwicklung für jedermann und bildet damit eine wichtige öffentliche Maßnahme, um der gesellschaftlichen digitalen Spaltung in „information rich“ und „information poor“ entgegenzuwirken. Hieraus resultieren sowohl ein wichtiger Auftrag als auch eine große Herausforderung bei der Zusammenstellung des digitalen Medienportfolios, bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen und in allen digitalen Veranstaltungsformaten. Voraussetzung für diese Aufgabensteuerung ist der immer effizientere Einsatz interner Ressourcen, die in Angebote für Kunden und Kundinnen umgesteuert werden, um den Anforderungen an ein modernes Bibliothekssystem hinsichtlich Aufenthalt, Arbeitsplatzangebot, digitaler Vermittlung und anderen Angebotsformen der Lese- und Medienkompetenzförderung gerecht werden zu können.

Begründet in der Tatsache, dass öffentliche Bibliotheken eine freiwillige, gleichwohl als unverzichtbar wahrgenommene Leistung der kulturellen Daseinsvorsorge der Kommunen und Gebietskörperschaften darstellen, müssen sich auch die Hamburger Bücherhallen immer wieder symbolisch, räumlich und auch strukturell Neuerfinden, auch um die Frage

zu beantworten, ob man angesichts der unübersehbaren digitalen medialen Konkurrenz öffentliche Bibliotheken noch benötigt. Der generelle Trend weg von „klassischen“ Medien ist auch für die Hamburger Bücherhallen messbar, er wird allerdings durch die gesteigerte Nachfrage an neuen, digitalen Medienformen mehr als überkompensiert. Die Vermittlung von digitalen Wissensangeboten in unterschiedlichsten Formen und Formaten ist somit zu einer weiteren Kompetenz und auch zukunftsorientierten Aufgabe für die Bibliotheken geworden.

Das aktuelle Bibliothekssystem besteht aus der Zentralbibliothek, 32 Stadtteilbücherhallen, zwei Bücherbussen und den digitalen Angeboten der eBuecherhalle. Fast 220.000 zahlende aktive Kunden- und Kundinnen leihen jährlich 13 Millionen Medien, davon 1,3 Millionen eBooks und eAudios. Über 500.000 Musik-Titel werden gestreamt. 4,9 Millionen Besucher in den Bibliotheken und über 5 Millionen Online-Kontakte zeigen die herausragende Bedeutung der reichweitenstärksten Hamburger Kulturinstitution. Unter den 10.000 Bibliotheken in Deutschland behauptet sie damit ihre Top-Position als meist besuchte Bibliothekseinrichtung in Deutschland. Alle Bücherhallen sind technisch auf dem neuesten Stand und bieten ansprechende Räume für den Aufenthalt, kostenloses WLAN, PC-Arbeitsplätze und moderne Softwareausstattung. Abgetrennte Gruppenräume eignen sich für Lern- oder Gesprächsgruppen und machen die Bücherhallen zum zentralen kulturellen Treffpunkt in den jeweiligen Stadtteilen<sup>15</sup>.

In den letzten Jahren wurden dank der zur Verfügung gestellten Investitionsmittel die manuellen Kunden-Prozesse weitestgehend automatisiert. Die Bücherhallen Hamburg führten 2007 die RFID-Selbstverbuchung ein und setzen durch weitere technische Innovationen auf einen hohen Grad an Automatisierung. Aktuell vorhanden sind Ausleihgeräte, Rückgabegeräte, Sortieranlagen, Kassenautomaten, Sicherungsgates sowie Open Library-Technologie. Kunden-Selbstverbuchungssysteme zur Selbstausleihe, automatische Rückgabe, automatische Vorsortierung der Medien und Zahlvorgänge am Kassenautomaten sind in Hamburg mittlerweile Standard. Die Öffnung der Bibliotheken von Montag bis Samstag von 8.00 bis 20.00 Uhr ist ohne die Ausweitung der Servicezeiten (und damit des eingesetzten Personals) durch den Einsatz der Digitalisierung (Open Library-Technik) möglich geworden.

Die Öffnungszeiten haben sich in Bibliotheken mit OL-Technik verdoppelt, dieser Automatisierungsprozess wird in den Folgejahren fortgesetzt, wo immer dies räumlich möglich ist. 24 Stunden am Tag hält die eBuecherhalle ein umfangreiches Angebot an digitalen Medien bereit: 132.000 eMedien (eBooks, ePaper, eMusik und andere), 7.000 fremdsprachige eBooks, 70 eLearning-Kurse und über 1.000 digitale Datenbanken stehen zur Verfügung. Kooperationen mit externen Anbietern ermöglichen die Nutzung der Musik-Streamingdienste *Freemal* und *Naxos* und ermöglichen das Film-Streaming mit filmfreund. Auch der direkte Kundenkontakt wurde durch die Digitalisierung unterstützt. Seit 2014 gibt es die Bücherhallen auch als App mit Online-Verlängerung und Kundenkonto, Discovery-System mit zeitgemäßer Suchfunktionalität und Optik. Die sozialen Medien (Facebook, Instagram, WhatsApp) werden umfassend eingesetzt und erfreuen sich großer Akzeptanz bei den Nutzern.

---

<sup>15</sup> Hella Schwemer-Martienßen und Michael Studt, „Bibliothekskonzept Bücherhallen Hamburg 2021“, März 2018.



### *Perspektiven von zusätzlichen digitalen Angeboten im Bibliothekensektor*

Ziel ist es, diese Prozesse in den nächsten Jahren fortzusetzen und alle Kundenkontakte optional zu digitalisieren und online verfügbar zu machen. Die pilotierten Projekte in diesem Segment sind Online-Anmeldung, Online-Payment, Erlaubnisscheine, SEPA-Lastschriftverfahren, Ausbau des Digital Signage-Systems, Raumbuchung, Ticketing für Veranstaltungen und Online-Navigation auf mobilen Endgeräten. Die Kundenkommunikation via *buecherhallen.de*, App, Social-Media oder Katalog ist permanent zu aktualisieren und auf einem modernen Level zu halten. Mobile Endgeräte werden hierbei verstärkt zu zentralen Endgeräten der Kund\*innen; die Ausleihe mit mobilen Endgeräten wird zukünftig auch über NFC (Near Field Communication) möglich sein. Die Automatisierungstechnik muss in regelmäßigen Erneuerungszyklen ausgetauscht werden. Der Modernisierungs- und Automatisierungsprozess fordert hierbei auch bauliche Maßnahmen in erheblichem Umfang.

Der nächste Schritt der Effizienzsteigerung durch Digitalisierung dient den internen Verwaltungsprozessen der Organisation. Neben den obigen Kundenprozessen, die meist auch einen erheblichen internen Aufwand bedingen, sind dies insbesondere Funktionalitäten wie Bewerbungsmanagement, Zeitwirtschaft mit einer effizienten Personaleinsatzplanung, elektronische Personalakte, Meldewesen, Integration von Erwerbungsdatenbank und Bibliothekssystemen, elektronische Registratur, CRM, Automatisierung des Berichtswesens (Management-Informationssystem), Automatisierung der Schnittstellen in der Finanzbuchhaltung sowie die Etablierung des kollaborativen Arbeitens. Es gilt, alle internen Verwaltungsprozesse in den nächsten Jahren vollständig zu automatisieren, zu vernetzen und zu digitalisieren.

Die digitale Teilhabe sowie die Vermittlung digitaler Kompetenzen ist eine essentielle Aufgabe der Bibliotheken. Sie ist zeitintensiv in der Konzeption und Durchführung und fordert eine hohe Qualifikation der Mitarbeiter\*innen. Fortbildung wird hierbei durch den Aufbau von Spezialisten im eMedien-Cluster (Multiplikatoren und Veranstalter) und durch Blended Learning-Konzepte für alle Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen unterstützt. Die Vermittlung für Kundinnen und Kunden erfolgt in Online-Sprechstunden, Tablet-Schulungen, Sek1-Führungen oder in Formaten, die in Kooperation mit Bildungspartnern wie *jaf e.V.*, *Chaos Computer Club*, *Fraunhofer-Institut*, *HAW Hamburg*, *Goethe-Institut*, *Körper-Stiftung* oder kleineren Bildungspartnern entstehen.

Die Bücherhallen Hamburg sind zudem durch ihre Infrastruktur und Reichweite ein interessanter Partner für andere Bildungsträger, kulturelle Einrichtungen oder die Hamburger Verwaltung. So wird die digitale Speicherstadt des Denkmalschutzamtes Hamburg in einer VR-Umgebung präsentiert. Beispielhaft wurde auch ein Verwaltungspartner wie das städtische, mobile Kundenzentrum dauerhaft in die Stadtteilbücherhalle Volksdorf aufgenommen. Die Bücherhallen wären ein guter Partner, um Bürgern und Bürgerinnen digitale Verwaltungsprozesse der FHH niedrigschwellig zu erklären und transparent zu gestalten. Die Bücherhallen Hamburg haben sich zu Lernorten entwickelt, die wie selbstverständlich digitale Services und eine gute technische Infrastruktur (Kundenarbeitsplätze mit Internetzugang, Druckmöglichkeit und Standardsoftware, Smartboards, WLAN) zur Verfügung stellen. Die Stadtteilbücherhallen und die Zentralbibliothek müssen und wollen in Bezug auf die technische Ausstattung und das digitale Entwicklungsniveau immer eine Spitzenposition in der kommunalen Repräsentanz einnehmen. Mit dieser Expertise werden sie ernst genommen und können

sich weiterentwickeln zu Orten, an denen die Bürger und Bürgerinnen der Kommune sich Orientierung verschaffen können bezüglich einer möglichst kommerzfreien Informationsgewinnung und -vermittlung. Die interne technische Ausstattung unterstützt dabei die optimale Aufgabenwahrnehmung durch effiziente Geschäftsgänge.

### 3.4 Bildende Kunst

Bezeichnend für die Aktivitäten im Bereich Bildende Kunst (hier: nicht museale institutionell geförderte Ausstellungshäuser, selbst verwaltete Ausstellungsräume, Künstler\*innen) ist, dass Digitalisierung und Digitalität nicht nur im Zusammenhang von Öffentlichkeitsarbeit und Vermittlung eine Rolle spielen, sondern vor allem im Kontext einer thematischen Befassung mit diesen Themen sowie im Rahmen der künstlerischen Arbeit selbst. Hier zeigt sich die Spezifik des Bereichs, der im Wesentlichen auf die Produktion von Kunst in Auseinandersetzung mit neuen medialen Phänomenen und gesellschaftlichen Entwicklungen ausgerichtet ist und weniger auf die retrospektive, gar posthume Vermittlung eines künstlerischen Werks abzielt.

Insofern finden sich Aspekte von Digitalität und Prozesse der Digitalisierung insbesondere in folgenden Bereichen:

- Kommunikation
- Öffentlichkeitsarbeit
- Vermittlung
- Technische Ausstattung
- Künstlerischer Prozess und Forschung
- Thematische Befassung

Die Akteure der Bildenden Kunst (nicht museal) haben bislang nicht von öffentlichen Förderungen im Feld Digitalisierung o.ä. profitiert, sondern mussten aus eigener Kraft und mit den regulären Mitteln agieren. Insofern werden die minimalen Standards i.d.R. erfüllt, jedoch gibt es hier noch viel ungenutztes Potential. Dieses ungenutzte Potential bezieht sich vor allem auf die vielfältigen Möglichkeiten im Rahmen von künstlerischer Forschung, zu einer stärkeren medienspezifischen Nutzung – jenseits der reinen Dokumentation oder Ankündigung, den klassischen Werbemaßnahmen – zu kommen.

Wie eingangs erläutert liegt die spezifische Ausrichtung im Bereich Bildende Kunst jenseits der Museen vor allem in der Produktion von Kunst sowie in deren Förderung. Die Auseinandersetzung mit neuen medialen Technologien oder gesellschaftlichen Entwicklungen ist für viele Künstler und Künstlerinnen sowie für Institutionen der Kunst häufig von besonderem Interesse.

Im künstlerischen Prozess werden die neuen Möglichkeiten spielerisch erprobt. Insofern wundert es nicht, dass sich die Bemühungen im Bereich Bildende Kunst, wenn es z.B. um Anträge für Fördermittel geht, in erster Linie auf medienspezifische und künstlerische Projekte abzielen, die mit und im Medium denken und nicht rein dokumentarisch oder serviceorientiert ausgerichtet sind.

### *Perspektiven von zusätzlichen digitalen Angeboten in der bildenden Kunst*

Ein solcher Ansatz birgt neben dem Entstehen neuer künstlerischer Ausdrucksformen auch das Potential, neue Formate im Bereich Präsentation und Vermittlung zu erfinden, die aus dem Medium heraus gedacht werden anstatt nur als Übersetzung beispielsweise eines analogen Katalogs in ein digitales Format. Die Bildende Kunst, geübt im Umgang mit Material – auch Immaterialität – und Technik, kann im Sinne einer künstlerischen Forschung perspektivisch viel zur Nutzung und zum Umgang digitaler Technologie jenseits ausgetretener Wege beitragen.

Hinzu kommt die theoretische Befassung mit Aspekten von Digitalität und damit verbundenen gesellschaftlichen Entwicklungen, die seit Jahren im Schulterschluss von Bildender Kunst, Philosophie und Soziologie die weltweiten Großausstellungen und Biennalen dominieren.

Vor diesem Hintergrund ergibt sich im Bereich Bildende Kunst die Notwendigkeit eines Ausbaus folgender Aktivitäten:

1. Professionalisierung für Künstlerinnen und Künstler (Förderung der Erstellung von Webseiten und digitalen Portfolios, Digitalisierung von Archiven mit analoger Filmkunst oder veralteten Videoformaten, ggf. Anschaffungen von Softwarelizenzen, etc.)
2. Unterstützung der institutionell geförderten Ausstellungshäuser bei digitalen Aktivitäten im Bereich Öffentlichkeitsarbeit, Vermittlung und technische Ausstattung über die bestehenden kostenfreien Standards hinaus (Förderung der Digitalisierung von Archiven, Entwicklung von medienspezifischen Vermittlungsformaten, Gebühren für Nutzungsrechte an digitalen Bildern, etc.).
3. Förderung von künstlerischen und kuratorischen Projekten, die sich explizit mit dem Thema Digitalität befassen sowie der Erprobung experimenteller Formate und Formen im Umgang mit digitalen Materialien, Erscheinungsformen und Inhalten im Sinne einer künstlerischen Forschung. (Beispielhaft wäre hier die Beschäftigung mit der Frage nach einer Ausstellung im digitalen Raum ohne das analoge Prinzip lediglich zu übersetzen (Stichwort Second Life), sondern aus dem Medium/der Materialität herausgedacht.
4. Fortführung der Maßnahmen zur Kunst im öffentlichen Raum mit dem Ziel, die durch das Programm „Stadtkuratorin“ erfolgte Neukontextualisierung zum Thema Digitalität fortzusetzen. Darüber hinaus Aktualisierung des Internetauftritts, der historische wie aktuelle Werke und Programme zu Kunst im öffentlichen Raum zeitgemäß dokumentiert.

### 3.5 Musik

Für das Musikleben und insbesondere für die Musikwirtschaft ist der Umgang mit den Chancen und Herausforderungen, welche die Digitalisierung und die weltumspannende Vernetzung durch das Internet mit sich bringen, seit vielen Jahren ein zentrales Thema. Die digitale Vermittlung von Inhalten über das Internet ist für die Musikwirtschaft längst zum Standard geworden. Das Musikstreaming hat sich als Vertriebsweg mehr und mehr durchgesetzt und in der Musikkonsumtion digitalen Downloads längst den Rang abgelaufen. Der Handlungsdruck ist ungebrochen und es stehen ständig neue Entwicklungsprozesse an, die Anlass geben, sie von staatlicher Seite zu begleiten. Die Musikbranche bewegt sich in einem Spannungsfeld der verschiedenen Interessenlagen (Urheber, Nutzer, Bildung/Wissenschaft sowie IT-Wirtschaft).

Der Musikdialog Hamburg widmet sich den rasanten Entwicklungen intensiv. Mit der über mehrere Jahre laufenden Konsumentenstudie zur Musikkonsumtion wurden für die gesamte Branche wertvolle Prozesse angestoßen. Unter dem Titel „Next Generation Music“ wird verdeutlicht, dass insbesondere junge Musikkonsumentinnen und -konsumenten genauso wie Musikschaffende im digitalen Raum neue, eigene Wege gehen, die lange etablierten Marktmechanismen vielfach nicht mehr folgen. Dazu werden vor allem soziale Netzwerke genutzt, die sich mittlerweile als ein wichtiges Tool im Bereich Kundenservice und -bindung etabliert haben.

Die Bedeutung und die Auswirkungen von Digitalisierung und moderner Kommunikations- und Unterhaltungs-IT beschränken sich allerdings nicht nur auf die unmittelbaren Fragen des Vertriebs von Musik. Die Behörde für Kultur und Medien begleitet die Entwicklungen im digitalen Musikmarkt z. B. mit „Music WorX“, dem Förderprogramm für innovative Geschäftsmodelle im Musikmarkt. Hierbei wird die große Bandbreite der Entwicklungsansätze erkennbar: Die Nutzung sozialer Medien in allen Erscheinungsformen ist heute unverzichtbar.

Im Live Entertainment Bereich ist der Gebrauch neuer Kommunikationswege zur Interaktion mit Besuchern von Veranstaltungen wichtig: Eine modern ausgerichtete Website und die Besucherführung durch Smartphone-Apps sind heutzutage insbesondere bei Festivals zentrale Bausteine der Publikumsführung und -bindung. Auch das elektronische Ticketing unter Nutzung verschiedener digitaler Plattformen sowie die Schaffung konvergenter Angebote, die andere kreativ-wirtschaftliche Bereiche betreffen (etwa Games, Rundfunk oder Film), sind heute selbstverständlich.

Für die Übertragung von Konzerten sind in den letzten Jahren zwar wegweisende Projekte gestartet worden, doch sind das Interesse und die Akzeptanz von Nutzern bislang im professionellen Kulturbetrieb noch eher zurückhaltend. Neben den Überlegungen, die Entwicklung digitaler Medien für die Hamburger Kultureinrichtungen nutzbar zu machen, wird ein Schwerpunkt somit weiterhin auf der Live-Musikdarbietung in den Kultureinrichtungen liegen. Ein Live-Erlebnis lässt sich kaum digital ersetzen. Zwar haben vereinzelte Versuche mit VR zu bemerkenswerten Ergebnissen geführt, ermöglichen sie doch z.B. die Teilnahme an Konzerten im digitalen Raum mit Konzertbesuchern aus aller Welt, Konzerte in einer besonderen, virtuellen Spielstätte oder auf der Bühne gemeinsam mit dem Künstler. Live-Musik zeichnet sich jedoch immer auch dadurch aus, dass kein Konzert dem anderen gleicht und im Konzertsaal im Moment der Darbietung eine besondere Atmosphäre herrscht und Unvorhersehbares passieren kann.

Auch die Elbphilharmonie baut seit ihrer Eröffnung unter anderem ihre digitalen Angebote immer weiter aus. So ermöglicht das Streaming von Konzerten<sup>16</sup> die weltweite Teilhabe an dem Kulturerlebnis und wirbt für die Teilnahme an dem Liveerlebnis. Zudem kann mit der Nutzung unterschiedlicher Kommunikationswege das Community-Management ausgebaut werden und weltweit für ein Besuch des neuen Wahrzeichens geworben werden. Insbesondere die weiterhin hohe Nachfrage nach Konzertkarten und die komplexe Nutzung des Gesamtgebäudes machen zudem eine auch technische Optimierung der Arbeitsabläufe notwendig

Bei der Digitalisierung, die vor Ort, im direkten Rahmen einer Live-Veranstaltung zum Einsatz kommt, nimmt das Planetarium Hamburg eine Vorreiterrolle ein. Als Deutschlands erfolgreichstes Planetarium setzt es modernste Technik ein und arbeitet in enger Kooperation mit wissenschaftlichen Einrichtungen und Hochschulen fortlaufend an neuen audiovisuellen Präsentationstechniken, die den Kuppelsaal zu einem auch bei Künstlern sehr gefragten, einzigartigen immersiven Klang- und Bildraum machen (object based 3D Sound plus stereoskopische 360-Grad Projektion). Dies erlaubt auch die Entwicklung von Möglichkeiten einer Interaktion mit dem Zuschauer durch den Einsatz digitaler Technik, im konkreten Fall z.B. durch die Möglichkeit, 3D-Objekte an der Projektionskuppel und sowie Soundscapes mithilfe mobiler handheld devices anzusteuern. Inhalte können kompatibel auch im VR/AR-Format ausgegeben und eingelesen werden. Für die Entwicklung entsprechender „Tools“, aber auch für die Produktion eigener Showformate, die z.T. weltweit auf Lizenzbasis vertrieben werden, greift das Planetarium auf seinen umfangreichen Serverpool zu und arbeitet zudem mit Einrichtungen aus Kultur und Wissenschaft vernetzt zusammen. Auch unter ökonomischen Gesichtspunkten erweist sich diese Zusammenarbeit und die Erweiterung des Veranstaltungsrepertoires um Eigenproduktionen als vorteilhaft. Ein weiterer Ansatz ist die Entwicklung neuer Veranstaltungsformate, insbesondere in Form der weltweiten Vernetzung von Planetarien (sogenannte Dome-Casts) z.B. für Live- Veranstaltungen bei weltweiten Großereignissen oder aber auch für wissenschaftliche bzw. kulturelle Veranstaltungen. Das Planetarium verfügt über starke Alleinstellungsmerkmale, die es zu nutzen gilt.

Gerade im Planetarium bedingen sich Innovation und Investition dabei zwingend, denn Grundlage der Attraktivität des jeweiligen Angebots ist insbesondere in diesem Bereich der Einsatz aktuellster technischer Möglichkeiten sowohl für die audiovisuelle Darstellung, als auch für die zugrundeliegende Produktion und natürlich im Bereich der Hochgeschwindigkeitsdatenübertragung.

#### *Perspektiven von digitalen Angeboten im Musikbetrieb*

Viele weitere Projekte der Digitalisierung im Musikbereich sind in Vorbereitung. So plant die Interessengemeinschaft Hamburger Musikwirtschaft eine digitale Dokumentation von herausragenden musikalischen und musikwirtschaftlichen Leistungen, die der Öffentlichkeit digital zur Verfügung gestellt werden soll. Rock City plant verschiedene Apps für Musiker, wie der RockCity Service App, über welche Beratungs- und Coaching-Möglichkeiten vermittelt, Musterverträge heruntergeladen und unterschiedliche Informationen rund um das Thema Musik weitergegeben werden können. Außerdem ist ein „popcast“ in Planung, welcher Musikmachern Wissen und Informationen zur Hamburger Musikszene zur Verfügung stellt. Der Verein Orgelstadt Hamburg e.V. arbeitet

---

<sup>16</sup> <https://www.elbphilharmonie.de/de/blog>

an einer Digitalisierung des aktualisierten und neu aufgelegten Inventars von Günter Seggermanns „Die Orgeln in Hamburg“, das zunächst in gedruckter Form erschienen ist. Das Inventar soll im Folgenden digital veröffentlicht werden mit der Möglichkeit zur laufenden Aktualisierung und zusätzlichen Abbildungen.

Darüber hinaus digitalisieren zahlreiche Einrichtungen ihre internen Arbeitsabläufe. Sie entwickeln Apps und richten unterschiedliche Datenbanken ein, deren Inhalte so der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden.

Eine ausführliche Liste über weitere perspektivische Vorhaben im Musikbereich ist im Anhang einzusehen.

### 3.6 Kreativwirtschaft

Die Kreativwirtschaft ist ein bedeutender Wirtschaftszweig in Hamburg, in dem ein sehr hoher Anteil an Hochqualifizierten tätig ist und der zum Tertiär- und Quartärsektor gerechnet werden kann. Er bildet überdurchschnittlich viele kleine Strukturen aus und zeichnet sich durch einen sehr hohen Anteil an Unternehmern und Selbstständigen aus. In Deutschland werden elf strukturell unterschiedliche Teilmärkte zur Kreativwirtschaft gezählt: Architektur, Bildende Kunst, Darstellende Künste, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games und Werbung.

Bei einer ausschließlich ökonomischen Betrachtung sind die Teilmärkte Presse, Werbung, Design und Software/Games die größten in Hamburg. Die Kreativwirtschaft generiert aber immer auch Werte, Bedeutung, Effekte, die sich der ökonomischen Bewertung entziehen. So gilt sie als prototypisch für die Veränderung von Arbeits- und Lebenswelten, für die Entwicklung neuer Methoden und Märkte und damit als Innovationstreiber.

Ein verbindendes Element der gesamten Kreativwirtschaft ist, dass hier Inhalte produziert werden und mit informellem Kapital gearbeitet wird. Inhalte sind der Treibstoff der digitalen Systeme, aber gleichzeitig bedroht die Digitalisierung den größten Teil der herkömmlichen Geschäftsmodelle der Kreativwirtschaft. Die Kreativwirtschaft befindet sich unter hohem Zeitdruck in einem permanenten Transformationsprozess. Die Digitalisierung bedeutet aber auch den Zugang zu neuen und neu entstehenden Märkten und sie verändert Aufgaben und Rollen der Kreativwirtschaft und ihrer Akteure.

Die Mehrzahl der Teilmärkte der Kreativwirtschaft sind ohne digitale Technologie und deren Anwendungsformen nicht denkbar. Die Informationstechnik verschafft gerade den zahlreichen Unternehmen in der Kreativwirtschaft Zugang zu Märkten und Informationen, die ihnen sonst verschlossen blieben. Die für die Kreativwirtschaft typische Arbeits-, Organisations- und Unternehmensstruktur ist die von kleinen, autonomen, hochflexiblen und beweglichen Einheiten, die sich immer wieder in neuen Konstellationen zusammenschließen. Das einzelne Element kann dabei nicht alle erforderlichen Aufgaben und Qualifikationen selbst erbringen, vielmehr muss es die nötige Arbeits- und Aufgabenteilung in einem engen (digitalen) Netzwerk generieren.

Digitale Technologien bieten auf verschiedenen Ebenen unverzichtbare Arbeits-, Kommunikations- und Präsentationswerkzeuge, die auch dazu eingesetzt werden, neue kooperative Formate der Ressourcenteilung, -gewinnung und -nutzung (z.B. Crowdsourcing, Crowdfunding, Sharing Economy, Open Innovation uvm.) zu erzeugen.

Die Kreativwirtschaft liefert in vielerlei Hinsicht die Inhalte, die die Nutzung digitaler Geräte und Formate erst attraktiv machen. Die Akteure der Kreativwirtschaft und ihre Erzeugnisse nehmen damit eine zentrale Rolle in der Wertschöpfungskette ein.

Seit 2010 richtet die Hamburg Kreativ Gesellschaft – eine 100%ige Tochter der FHH und betreut durch die Behörde für Kultur und Medien – als „one stop shop“ für alle Teilmärkte ihre Angebote an den Herausforderungen und Bedarfen der Kreativwirtschaft aus. Sie ist zugleich Dachgesellschaft für einzelne Teilmarktinitiativen wie nextMedia.Hamburg, gamecity:Hamburg und designxport sowie Träger des „Cross Innovation Hub“, einer Plattform für branchenübergreifende Zusammenarbeit zwischen der Kreativwirtschaft und anderen Branchen.

#### *Stand der Entwicklung von digitalen Angeboten in der Kreativwirtschaft*

Die Angebote und Formate insbesondere mit Blick auf die Nutzung und Einbindung von digitalen Technologien reichen von Informationsangeboten (Finanzierungsfinder, Immobiliendatenbank sowie diverse Webauftritte einzelner Subformate), Beratungs- und Coachingangeboten (Cyber Law Clinic, Coach- und Expertenpool) über die Crowdfundingplattform (nordstarter.org) bis hin zu Wettbewerben für digitale Geschäftsmodelle (Music WorX). Hinzu kommen sämtliche Formate, in denen Akteure der Kreativwirtschaft mit Experten anderen Branchen gezielt zusammengebracht werden, um gemeinsam Lösungen für konkrete Herausforderungen zu entwickeln, wie z.B. der Einsatz von VR/AR-Technologien im Gesundheitsbereich, der Einsatz von Gamification-Methoden für die Fachkräftegewinnung oder die zukünftige Rezeption von kreativem Content in Mobilitätskontexten.

Zudem wird auch eine räumliche Infrastruktur angeboten, die eine innovative Wechselwirkung unterschiedlichster kreativwirtschaftlicher Akteure ermöglicht. So werden urbane Flächen und Areale dergestalt entwickelt, dass ein produktiver Austausch zwischen eher technologiebasierten Firmen und anderen kulturell-kreativwirtschaftlichen Vorhaben entstehen kann. Dies ist z.B. im Kreativspeicher M28 der Fall, in welchem sich u.a. das Virtual Reality Headquarter (VRHQ) aber auch diverse technologieorientierte Acceleratoren sowie Designer, Künstler und VR-Forschungseinheiten eingerichtet haben; außerdem das Kultur- und Kreativquartier Oberhafen, das Hochwasserbassin sowie diverse Zwischennutzungsvorhaben und Pop-Up-Angebote.

Als wichtiger Player im Innovationsökosystem der Stadt Hamburg veranstaltet die Hamburg Kreativ Gesellschaft zudem regelmäßig diskursive Veranstaltungen und Kongresse, um das vielschichtige Verhältnis von Kreativität und Digitalisierung auch auf einer Meta-Ebene zu beleuchten (z.B. im Rahmen des jährlichen „Mind the Progress“-Kongresses oder der internationalen „Cross Innovation Conference“).

#### *Perspektiven von digitalen Angeboten in der Kreativwirtschaft*

An einer Verbesserung der Rahmenbedingungen für kreativwirtschaftlich Tätige – gerade vor dem Hintergrund von technologisch bedingten Umwälzungen in Produktion, Rezeption und Absatz – wird kontinuierlich und nachfrageorientiert weitergearbeitet. Zur konkreten Perspektive von digitalen Angeboten in der und für die Kreativ- und Medienwirtschaft siehe auch die Kapitel 3.7., 4.3.6. und 5.5.3.

Darüber hinaus werden im Film- und Literaturbereich folgende Vorhaben umgesetzt:

## Film

Im Zuge der Digitalisierung erlebt die Filmwirtschaft aktuell einen tiefgreifenden Transformationsprozess, der weiter fortschreitet. Er beeinflusst vor allem die Produktions- und Distributionsprozesse, der sich auf die heterogenen Teilbranchen höchst unterschiedlich auswirkt. Insbesondere in den digitalisierten Produktionsketten sind die erbrachten Dienstleistungen kaum mehr trennscharf zu anderen Wirtschaftszweigen: Visuelle Effekte, Animationen und der gesamte Bereich der Post-Produktion basieren bereits zum überwiegenden Teil auf Informationstechnologien.

Durch die Digitalisierung hat sich auch das Dienstleistungsspektrum von Produktionsunternehmen erheblich erweitert: Unternehmen, die vormals ausschließlich der Filmwirtschaft zuzuordnen waren, erbringen ihre Leistungen inzwischen als Querschnittstechnologie gleichermaßen für die Computerspielbranche, für Digital-Agenturen und für industrielle Anwendungsfelder. Die Grenzen zwischen ehemals technischen und kreativen Berufsbildern sind dabei zunehmend fließend. Zeitgleich entstand mit Video-on-Demand-Angeboten im Internet ein neuer Vertriebszweig, der die gesamte Filmindustrie vor neue Herausforderungen stellt. Auf diese Veränderungen am Markt reagiert die Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein durch Anpassung ihrer Richtlinien und Förderformate, um künftig auch andere, neue Erzählformen wie Serien oder Virtual- und Augmented Reality bedienen und innovative Bewegtbildinhalte fördern zu können.

Um zukünftig auch verstärkt technologiebasierte Modelle im Bereich der Filmförderung entwickeln zu können, wird seitens der FFHSH weiterhin die Ansiedlung von Firmen geprüft, die an der Schnittstelle zwischen Blockchain Technologie und Filmwirtschaft agieren. Potenzielle Partner könnten hier perspektivisch weitere internationale Fördereinrichtungen wie das Danish Film Institute, Film London, Dutch Film Fund und Telefilm Canada sowie das Fraunhofer Institut in Hamburg und filmnahe Startups sein.

Die Stärkung und Vernetzung der Hamburger Kinolandschaft ist ein ebenso wichtiges Ziel. Das Kino als Ort der Gemeinschaftserlebnisse, Unterhaltung und Inspiration ist unverhandelbarer Bestandteil des Spektrums einer jeden Kulturstadt. Der Wettbewerb vor allem mit den neuen digitalen Auswertungsplattformen schafft für die Kinos eine Konkurrenzsituation, der die Einzelhäuser nur bedingt begegnen können. Die Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein beabsichtigt daher, die strukturelle Vernetzung der Kinobranche zu befördern, um mehr Sichtbarkeit im öffentlichen Raum und eine höhere Zuschauerattraktivität zu erreichen. Hierbei wird es neben neuen Entwicklungen im Bereich der digitalen Projektions- und Tontechnik auch darum gehen, digitale Maßnahmen, bspw. im Bereich Smart Data und Kundenbindung zu entwickeln, um die Kinobranche zukunftsfähig zu machen und ihre Anschlussfähigkeit zu sichern.

Aufgrund der Tatsache, dass nahezu alle Kinos in Deutschland und Europa auf digitale Vorführentechnik umgestellt haben, ist nicht zuletzt auch die Digitalisierung des Filmerbes in absehbarer Zeit dringend geboten.

Mit dem Ziel, das nationale Filmerbe zu sichern, vor dem Vergessen zu bewahren und sichtbar zu machen, haben Bund, Länder und Filmförderungsanstalt vor diesem Hintergrund im September 2018 ein neues Förderprogramm zum Erhalt des Filmerbes beschlossen. Es sieht vor, ab 2019 für zunächst zehn Jahre bis zu 10 Millionen Euro jährlich zur Digitalisierung des deutschen Filmerbes zur Verfügung zu stellen - ein wichtiges Anliegen, auch mit Blick auf die Vermittlungsarbeit für nachfolgende Generationen.

Was für das nationale Filmerbe gilt, kann auch auf das Hamburger Filmerbe übertragen werden. Das Belegarchiv der Filmförderung Hamburg, das rund 500 Belegkopien umfasst



und sich in der Kinemathek Hamburg befindet, ist eine Sammlung, die einen wichtigen Abschnitt der Filmförderung dokumentiert. Um die hamburgische Filmgeschichte lebendig zu halten und diese Belegkopien zu sichern, die einem besonders schnell Alterungsprozess unterworfen sind, wurde mit der Digitalisierung durch die Kinemathek bereits begonnen. Diese gilt es nun dringend fortzusetzen, um das Archiv vor dem Verfall zu bewahren.

### Literatur

Literatur muss sichtbarer werden. Zwischen 2012 und 2016 hat der Buchhandel sechs Millionen Leserinnen und Leser verloren, vor allem aus der jüngeren Generation. Nur noch 46 Prozent aller Menschen kaufen regelmäßig Bücher<sup>17</sup>. Gleichzeitig wachsen der Zuspruch und das Interesse an Literaturveranstaltungen ständig. Literatur ist die Kunst des Wortes. Sie ermöglicht es, Debatten anzustoßen, kritisches Denken zu fördern und sensibel mit Texten umzugehen. Der Buchmarkt erzielte als Teilmarkt der Kreativwirtschaft 2017 einen Umsatz von 9,1 Mio. Euro. Die kreativen Kräfte des Literaturbetriebs – öffentliche und private, kommerzielle und gemeinnützige – müssen zusammengeführt und gebündelt werden, um den Akteurinnen und Akteuren Strukturen zur Selbstverwaltung im digitalen Bereich bereitzustellen<sup>18</sup>.

Diese Chance ergreift das geplante Projekt *Literaturhafen Nord Umschlagplatz für Texte, Tipps und Termine aus der Metropolregion Hamburg* – und strahlt mit diesem innovativen Vorhaben künftig über Hamburg hinaus. Der „Literaturhafen“ möchte den Literaturbetrieb in der Metropolregion Hamburg sichtbarer machen, Akteure miteinander vernetzen sowie das Potenzial des Buchmarkts besser nutzen. Hamburg und seine Metropolregion hat eine höchst lebendige Literaturszene. Viele Akteure produzieren, vermitteln, veranstalten und verbreiten Literatur. In den traditionellen Medien ist diese immer weniger sichtbar, umso wichtiger ist ein großes Hamburger Literaturportal als digitales Zentrum der Szene.

Mit seinem digitalen Vermittlungsangebot durch Weblesungen, Podcasts und Videomitschnitten schafft das Internetportal zudem unbeschränkt Zugang zur Literatur und verstärkt so das Interesse an Lesungen und Texten. Das interaktive Portal „Literaturhafen Nord – Umschlagplatz für Texte, Tipps und Termine aus der Metropolregion Hamburg“ wird das gesamte Spektrum des literarischen Lebens in der Metropolregion Hamburg abbilden, aktuelle Diskussionen begleiten und Schwerpunkte im Literaturjahr setzen. Gleichzeitig vernetzt das Portal die Akteure des Literaturbetriebs in der Metropolregion.

## 3.7 Medien-, IT- und Digitalwirtschaft

Die Digitalisierung hat die Medienbranche (qua definitione auch die Digitalwirtschaft) im Vergleich zu anderen Branchen bereits sehr früh und sehr stark getroffen. Die Entwicklung kann aggregiert für den Medienmarkt wie folgt beschrieben werden:

- Digitalisierung analoger Produkte;
- Kostenfreie und allgegenwärtige Verfügbarkeit von Informationen (online);
- Bündelung von Produkten und Dienstleistungen auf Plattformen. Teilhabe von kleinen Anbietern bis hin zu Privatpersonen an Wertschöpfungsprozessen;

---

<sup>17</sup> <https://www.boersenverein.de/presse/mediendossiers/mediendossier-verlage/>

<sup>18</sup> <https://www.sueddeutsche.de/kultur/literatur-digitalisierung-buchmarkt-1.4590246>

- Erweiterung der Zugangskanäle zu Kunden; von Print über Rundfunk hin zu Online;
- Diversifizierung von Werbe-Möglichkeiten über klassische Kanäle (TV, Hörfunk, Print) hinaus hin zu einer direkteren und zielgenaueren (Targeting) Kundenansprache bzw. -kommunikation;
- Veränderung der Produktions-Konsumenten-Logik durch Mitmach-Web, Blogger, Creator und Influencer, etc.;

Technologien wie das Internet/World Wide Web, Mobile, Video, Sprachassistenzsysteme, Künstliche Intelligenz führen zu neuen Formen der Kommunikation. Wurden Nachrichten bis in die 90er Jahre nur im Fernsehen, Radio oder in Zeitungen/Zeitschriften konsumiert, ist dies heutzutage bspw. über Facebook, Youtube, verschiedenste Online-Dienste, Alexa/Google Home etc., WhatsApp/WeChat, Instagram, Snapchat, Newsletter und vielen weiteren Kanälen möglich. Die Technologie ermöglicht eine neue erweiterte Form der Nutzung und Auswertung von Inhalten („Always-On“).

Dabei ist die Technologie der Enabler für die Inhalte, die mit diesen Technologien erstellt, verteilt und verwendet werden. Das haben auch Technologiekonzerne erkannt, die in den letzten 10 Jahren immer stärker in Inhalte investiert haben. Andersherum, investieren Medienkonzerne in Technologie, um sich unabhängiger von Technologieunternehmen zu machen bzw. zumindest annähernd auf Augenhöhe mit Technologie-Plattformen zu agieren. Damit müssen Medienunternehmen viel stärker als bislang die jeweils aktuellen Entwicklungen analysieren und bewerten, ihre Content-Produktion entsprechend anpassen und sich selber immer wieder erneuern. Dies ist nur möglich, wenn Unternehmen nicht mehr nur Produktinnovationen vorantreiben, sondern auch Prozess-, Positions- und Paradigma-Innovationen.

Es ist zu erkennen, dass sich die Medienbranche durch diese Veränderungen wandelt. Funktionen der Content-Erstellung, -Analyse und -Verteilung werden immer stärker auch durch nicht klassische Medienunternehmen übernommen. Fachkräfte, die entsprechende Kompetenzen im Bereich der Medien- und Digitalwirtschaft besitzen, werden Media Worker genannt und arbeiten immer häufiger auch in nicht klassischen Medienunternehmen.

Die kräftig wachsende Digitalwirtschaft in Hamburg ist Treiber dieser Entwicklungen. Sie ist ein wichtiger Baustein im Wirtschafts- und Innovationsökosystem Hamburgs, da hier sowohl Wissen als auch Fachkräfte in andere, mitunter tradierte Wirtschaftszweige diffundieren. Mit dem zunehmenden Einsatz von Technologie in der Produktion- und Distribution von Inhalte-Produkten und -Dienstleistungen mussten auch die Inhaltehäuser sich stärker als bislang mit Technologiethemen auseinandersetzen. Um diese Entwicklungen zu begleiten hat das Amt Medien ein breites Portofolio an Serviceangeboten entwickelt und gleichzeitig eine Vielzahl von strategischen Kooperationsprojekten unterstützt und begleitet:

#### *Perspektive von digitalen Angeboten in der Digitalwirtschaft*

Die Initiative *nextMedia.Hamburg*, die maßgebliche Unterstützungsplattform der Behörde für Kultur und Medien für die Medien- und Digitalwirtschaft, hat daher 2012 ihre Maßnahmen auf die Verknüpfung von Content und Technologie ausgerichtet. Im weiteren Verlauf hat die Geschwindigkeit in der Entwicklung neuer Kommunikationskanäle, Produkte und Dienstleistungen, Werbeformen etc. weiter zugenommen. Damit müssen

auch die Unternehmen agiler und technologieorientierter werden. Da insbesondere Startups diese agilen Strukturen und digitale DNA aufgebaut haben, wurden zwischen 2015 und 2018 Unterstützungsmaßnahmen für Startups entwickelt und der Wissenstransfer zwischen Startups und Unternehmen gestärkt. Aktuell verändern die Unternehmen selber ihre Geschwindigkeit und ihre Strukturen und öffnen sich, denn (digitale) Innovationen müssen mittlerweile auf Grund der hohen Komplexität gemeinsam mit Kunden, Partnern, Dienstleistern, Plattformen etc. entwickelt werden. Dies nennt sich Open-Innovation und wird die Unternehmen die nächsten Jahre intensiv beschäftigen. Die sich hieraus ergebenden Unterstützungsziele sind unter 4.3.6. dargestellt.

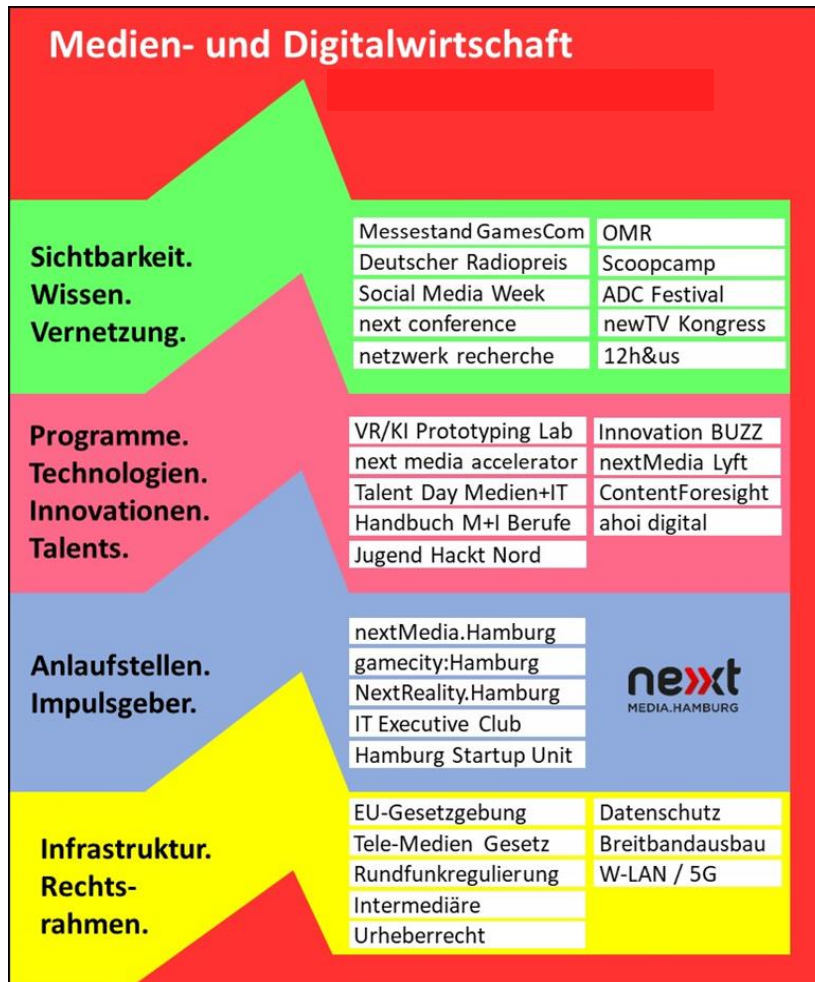


Abbildung 3 Unterstützungsmaßnahmen der Behörde für Kultur und Medien für den Mediensektor

### 3.8 Kulturelle Bildung, Stadtteilkultur, Interkultur und inklusive künstlerische Kreativität

Wenn es um eine nachhaltige Stadtentwicklung geht sind Kunst, Kultur und die kreativen Milieus immer mitzudenken, denn sie geben positive Impulse gerade in den Leerräumen einer Stadt. Soziale und kulturelle Einrichtungen sind wichtig für das Wohlbefinden der Bewohner und eine funktionierende Nachbarschaft und essentiell für das Funktionieren der urbanen Nutzungsmischung von Gewerbe, Wohnen Arbeit und Freizeit.

Zeitgemäße Stadtentwicklung verfolgt das Ziel kulturelle Möglichkeitsräume, für Menschen zu schaffen und zu erhalten, wie die Bücherhalle, das Stadteilkulturzentrum, das kleine Kino um die Ecke, die Off-Galerie und die Geschichtswerkstatt. All dies beeinflusst das soziale Klima im Stadtteil, bietet Begegnungsräume, Gestaltungsspielraum, aktiviert Selbstermächtigungsprozesse und fördert den Austausch. Gerade in den Städten, leben wir in einer diversen Gesellschaft, die ebenso diverse kulturelle Angebote verlangt, die neue Sichtweisen ermöglichen und zu interkulturellem Austausch führen. Diese Vielfalt bereichert die Lebenswelt des Alltags und ist darüber hinaus der Nährboden nicht nur für neue künstlerische, sondern auch für neue gesellschaftliche Entwicklungen.

Im Bereich der kulturellen Bildung sollen Multiplikatoren gezielt unterstützt werden. Das „Netzwerk kulturelle Bildung“ beispielsweise ist in seiner bisherigen Ausprägung ein virtueller Treffpunkt für Multiplikatoren. Es bietet eine thematisch konzentrierte (Web-) Plattform für Anbieter und Interessenten, um aus guten Ideen erfolgreiche Kulturprojekte im Kooperationsfeld von Schule und außerschulischen Partnern zu ermöglichen. Die gemeinsam von JIZ, LAG Kinder- und Jugendkultur, Stadtkultur Hamburg, Behörde für Kultur und Medien und Behörde für Schule und Berufsbildung betriebene Datenbank erschließt Multiplikatoren Kontakte zu Künstlern, Kulturinitiativen und Kultureinrichtungen, die sich im Feld der Kinder- und Jugendkulturarbeit engagieren. Sie finden hier Anregung und Orientierung, passende Projekte und mögliche Partner.

Das Übereinkommen der Vereinten Nationen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (UN-Konvention) vom 13.12.2006 hat zum Ziel, allen Menschen gleichberechtigte Teilhabe und Teilnahme an unserer Gesellschaft zu ermöglichen (Inklusion). Barrieren oder Zugangshindernisse, die der gleichberechtigten Teilhabe entgegenstehen, sollen beseitigt werden. Der gezielte Einsatz von IT- Technologie kann helfen, durch barrierefreie Angebote Zugänge zur Kultur zu erleichtern bzw. erst zu ermöglichen. Für den Bereich Inklusion und Digitalisierung werden im Folgenden exemplarisch vier Beispielvorhaben vorgestellt:

Die Elbwerkstätten unterstützen das Staatsarchiv und das Archäologische Museum Harburg bei der Erstellung von hochwertigen 2D Digitalisaten und schaffen anspruchsvolle Arbeitsplätze für Menschen mit einer geistigen Beeinträchtigung.

Seit 2015 wird an ausgewählten Hamburger Theatern Live-Audiodeskription (Hörtheater für blinde und sehbehinderte Menschen) mit Hilfe einer Streaming Technologie und mittels der kostenlosen App *MobileConnect* angeboten. Die Anlage kann auch als Hörunterstützung direkt auf das Smartphone übertragen werden. Bisher sind in Hamburg das Deutsche Schauspielhaus, Ohnsorg-Theater, Altonaer Theater, Ernst-Deutsch-Theater und als weitere Kulturstätten Kampnagel, das Literaturhaus sowie das Abaton-Kino mit dieser Technologie ausgestattet. Das Thalia Theater bietet mit einer anderen Technik ebenfalls Audiodeskription im Thalia Gausstraße an. Die staatlich geförderten Theater führen die Vorstellungen mit Audiodeskription mit eigener Finanzierung durch, die Privattheater Ernst Deutsch Theater und das Ohnsorg Theater haben auf Antrag eine Teilförderung bekommen.

Mittels Audiodeskription werden visuelle Vorgänge auf der Bühne wie z.B. Tanz auf Kampnagel für nicht-sehende Zuschauer und Zuschauerinnen mit Sehbeeinträchtigung wahrnehmbar gemacht. Das Genre Audiodeskription ist im Film und in Sprechtheater bereits etabliert. Gerade im Tanz muss das Herstellen einer Audiodeskription besonders

verhandelt werden; Bewegungsabläufe, körperliche Zusammenspiele und choreografische Atmosphäre anders einzufangen als beispielsweise Handlungsebenen oder Narrative im Theater ist dabei der Kern der Herausforderung. Hierfür fördert die Fachabteilung Inklusive Kulturprojekte der BKM Workshops für Choreografen für Erstellung von Audiodeskription für modernen Tanz.

In Hamburg wurden Instrumente erstellt, vom klassisch-analogen bis zum digitalen Klangerzeuger, im Rahmen von *Soundform* – der EUCREA -Veranstaltungsreihe zum Thema Instrumentenentwicklung und Inklusion, die es Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten ermöglichen, musikalisch kreativ zu werden. Rund 700 Interessenten aller Altersstufen – Laien und Profis – besuchten die Veranstaltungsreihe. Zu einem internationalen Symposium lud EUCREA Designer, Programmierer, Instrumentenbauer, Musiker sowie Musikveranstalter und -vermittler aus ganz Europa ein. Präsentiert wurden Konzepte, Entwürfe und Prototypen sowie auf dem Markt erhältliche Instrumente. Musikmachen ist heute für jeden Menschen möglich – die Instrumente sind da, sie müssen nur viel intensiver eingesetzt werden. Vor allem mit Hilfe neuer Technologien und digitalen Lösungen können große Entwicklungen zugunsten Musikern mit einer körperlichen Beeinträchtigung erzielt werden.

### 3.9 Planetarium

Das Planetarium Hamburg wurde 2003 das erste Großplanetarium in Deutschland, das eine digitale Echtzeit Fulldome-Projektion verwendete - auf Basis des „Digistar“-Simulators. Bis heute konnte es durch vielfältige innovative Angebote und stete Weiterentwicklung der Technik seinen Rang als modernstes und erfolgreichstes Digitaltheater im deutschsprachigen Raum halten.

#### **Zukunftssicherung der grundlegenden digitalen Immersions-Technik**

Die mittlerweile „klassische“ und Projektionslösung mit passiver Kuppelfläche, Beamern und dem bilderzeugenden Digistar 6 - System (mit 20 Graphic-Computern und Spezialsoftware) soll durch die wirtschaftlichere, wesentlich leistungsfähigere und aktive LED- Lösung „dome X“ ersetzt werden. Dazu liegt bereits ein ausführliches Projektpapier vor. Flankierend dazu soll die Modernisierung der in die Jahre gekommenen Renderfarm zur Produktion von digitalem Content inklusive einer kleinen „Vorschau“Kuppel erfolgen. Ebenso soll parallel dazu die Anpassung des digitalen 3D Soundsystems für eine flexiblere Nutzung bei Veranstaltungen erfolgen.

#### **Ausbau der Infrastruktur für Interaktion und Vernetzung**

Es soll ein wichtiger Ausbau der Technik, um lokal (als Kultureinrichtungen in Hamburg) , national und global live-Ereignisse aus Kunst und Wissenschaft nach Hamburg in das Planetarium (sowie vom Planetarium) zu übertragen/zu streamen und veranstalten zu können, erfolgen. Dies soll durch die Installation eines Streaming Servers und notwendiger Tools für 4K und 8K Streaming und Domecasting möglich werden. Dazu gehört die Integration von individueller und auf das jeweilige Vorwissen zugeschnittene Partizipation und Interaktion der Besucher in die Veranstaltungen mittels „Digital Wireless interactive devices for group immersive interaction“ im Gebäude per AR/XR als auch im Sternensaal per Digistar.

### *Gestaltung Digitaler Lernwelten und immersive Touren rund um Aby Warburg und andere Themen des Planetariums sowie Kultur und Wissenschaften*

Ein wesentliches Vorhaben ist die Erneuerung der Screens und der Ausbau des Digitalen Content Management Systems zur Bespielung von Informationssystemen für die Besucher im Ausstellungsbereich / Foyer mit Informationen zur Historie rund um das Planetarium und Aby Warburg.

- Aufbau eines „Situation Room“ im Planetarium Hamburg als digitaler, partizipatorischer Schulungsraum/„Klassenzimmer der Zukunft“ in dem reale und fiktive Szenarien aus unserer Umwelt und der Forschung authentisch erfahrbar werden;
- Weiterentwicklung des bereits als „Klimalgu“ erfolgreich betriebenen Mobilen Domes als „MINT Beiboot“, in dem Jugendliche Arbeitsfelder und Berufe im Bereich MINT und Handwerk mittels digitaler Medien interaktiv kennenlernen können;
- Nutzung der oben beschriebenen Tools zur barrierefreien Einbeziehung aller Besucher, die jeweils passgenau zu ihrem Vorwissen „abgeholt“ und einbezogen werden;

#### **Aufbau eines „Exzellenz-Clusters Future Immersion“**

Das Planetarium Hamburg will bereits bestehender Projekte im Bereich VR, AR mit Hochschulen in Hamburg (HAW, HafenCity Universität, Universität Hamburg) zu einem echten Forschungs- und Entwicklungsverbund stärken und erweitern. Dazu gehört die Ausbildung von Studenten und Interessierten aus den Bereichen Multimedia und Technik zu Produzenten von multimedialen, interaktiven Veranstaltungen für die Immersionskuppel, die gemeinsame Entwicklung von Workflows zur Visualisierung von 3D Datensätzen aus Forschung und Gesellschaft (Umwelt /Klimadaten, Zukunftsprognosen, Erde - Mensch und Kosmos) und die gemeinsame Entwicklung neuer Formate der barrierefreien Partizipation, Mitwirkung und des Lernens in Veranstaltungen Symposien, Workshops mittels digitaler Tools.

#### **Initiierung und Gestaltung von Festivals und Wettbewerben für digitale immersive Inhalte**

Es ist beabsichtigt in Zukunft die Zusammenarbeit u.a. mit bestehenden Festivals wie *Filmfest Hamburg*, dem *VRHAM! Virtual Reality & Arts Festival Hamburg* sowie eigener innovativer Festivals wie etwa Equinox (mit Hochschulen) zu verstärken.

## 3.10 Erinnerungskultur

### **KZ-Gedenkstätte Neuengamme**

Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme erinnert am historischen Ort an die über 100 000 Menschen, die während des Zweiten Weltkrieges Häftlinge des größten Konzentrationslagers in Nordwest-deutschland waren. Sie ist ein internationaler Gedenk- und Lernort, der die Erinnerung an die Opfer des SS-Terrors bewahrt und vielfältige Möglichkeiten der Beschäftigung mit den Ursachen und Folgen der NS-Herrschaft bietet. Sie vernetzt und ist Ansprechpartnerin für Überlebende und ihre Angehörigen, für Besucherinnen und Besucher, für Forschende. Dabei ist die Aufgabe der Gedenkstätte sowohl vor Ort als auch online Besucherinnen und Besucher zu bilden und zu informieren;

Überlebende, Angehörige, Forschende und weitere Interessierte über die Geschichte des Ortes und das Schicksal der Häftlinge zu informieren; mit Überlebenden, Angehörigen, Forschenden und weiteren Interessierten über die Geschichte des Ortes und das Schicksal der Häftlinge ins Gespräch zu kommen. Dabei sollen Informationen für jeden Interessenten leicht zugänglich und verständlich sein. Das bedeutet u.a., dass die Gedenkstätte die Inhalte ihrer Ausstellungen nicht nur vor Ort, sondern auch im Internet kostenfrei zur Verfügung stellt. Die Präsenz in digitalen Medien steht für eine überregionale Aufmerksamkeit für den Ort und ist damit für die KZ-Gedenkstätte Neuengamme ein wichtiger Faktor, der die Arbeit der Gedenkstätte in den Bereichen Öffentlichkeitsarbeit, Forschung und Bildung tangiert und folgende Themenbereiche umfasst: Digitalisierung (Archiv), Content (Bildung, Forschung), Mobilität (Bildung, Öffentlichkeitsarbeit), Kommunikation (Öffentlichkeitsarbeit). Die Digitalisierung betrifft Kommunikations- und Vermittlungskonzepte und Personalressourcen.

Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme möchte als glaubwürdige Ansprechpartnerin ihren historisch-politischen Bildungsauftrag online fortsetzen. Digital präsent zu sein heißt damit mehr, als online auffindbar zu sein. Durch eine aktive und interaktive Präsenz in verschiedenen aktuell in der Gesellschaft genutzten Medien wird die Relevanz der von Gedenkstätten vermittelten Themen aus der Vergangenheit für die Gegenwart deutlich. Die Gedenkstätte bietet eine Zugänglichkeit über den tatsächlichen Ort hinaus an – sei es auf der Website, in Apps oder in Social Media – und gibt damit für eine große Öffentlichkeit und ein erweitertes Publikum die Geschichten des Ortes weiter, informiert und schafft Aufmerksamkeit.

Postings in sozialen Medien sind darüber hinaus Teil der Erinnerungskultur einer neuen Generation. Im Idealfall ist dies seitens der online-Besucherinnen und Besucher verbunden mit einer direkten Kommunikation, einem aktiven Lernen und einem persönlicheren Zugang zur Gedenkstätte und ihren Themen. Die Gedenkstätte kann hierbei vielfältig in Interaktion treten und zeigt sich online so, wie sie sich on-site präsentiert: Sie erinnert, sie vermittelt, sie kommuniziert.

Die Homepage der KZ-Gedenkstätte Neuengamme<sup>19</sup> wurde im Jahr 2018 127.400-mal besucht (2017: 103.200) generierte 491.000 Seitenansichten (2017: 466.000 Seitenansichten) und hat damit ihre Reichweite um 23 % erhöht. Im Schnitt liegt die Besucherzahl bei ca. 10.600 im Monat. Knapp die Hälfte unserer virtuellen Besucherinnen und Besucher (49,1%) kommt aus Deutschland.

#### *Relevanz von Social Media in der Erinnerungskultur*

Wir betreiben die *Facebook*-Seite (<http://www.facebook.com/Neuengamme.Memorial>) seit Juni 2013. 2018 haben wir auf Facebook mit 117 Beiträgen verglichen mit dem Vorjahr nur die Hälfte an Beiträgen veröffentlicht (2017: 244 Beiträge), konnten aber eine deutlich höhere durchschnittliche Reichweite pro Beitrag erzielen (2018: 1050, 2017: 805, 2016: 518). Insgesamt kamen 2018 432 neue Follower dazu. Aktuell (November 2019) haben wir auf Facebook 2716 Follower. Beispielhaft kann ich Ihnen die Beitragsreichweite für den letzten Monat (Mitte Oktober bis Mitte November 2019) nennen: Mit unseren Beiträgen erreichten wir 6978 Personen. Der *Twitter*-Account (<http://twitter.com/GedenkstaetteNG>) der KZ-Gedenkstätte Neuengamme wurde im Oktober 2014 eröffnet. Im Jahr 2018 konnten

---

<sup>19</sup> [www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de](http://www.kz-gedenkstaette-neuengamme.de)

wir 980 neue Follower dazu gewinnen und damit unsere Follower Anzahl um die Hälfte steigern. Wir veröffentlichten 940 Beiträge (2017: 543, 2016: 727) und können 20.220 virtuelle Besucherinnen und Besucher verzeichnen (2017: 17.507). Alle veröffentlichten Tweets erzielten zusammen eine Reichweite von 3.286.000 (2017: 723.900). Aktuell (November 2019) haben wir 3.543 Follower. Unser *Instagram* Account (<http://www.instagram.com/neuengamme.memorial>) besteht seit August 2015. Bisher generierten wir 1342 Follower (2017: 1034, 2016: 711, 2015: 257). Aktuelle Anzahl der Follower (November 2019): 1495. Die 121 im Jahr 2018 (2017: 127) geposteten Bilder der Gedenkstätte erzielten insgesamt 11.412 Likes (2017: 10.590 Likes).

Die Gedenkstätte reagiert damit auf veränderte Bedürfnisse und Anfragen der Besucherinnen und Besucher und Nutzerinnen und Nutzer der Gedenkstätte. Neben der Onlinekommunikation mit Website, Präsenz in den Sozialen Medien und Newsletter zählen weitere Aufgabenfelder zur digitalen Strategie, die von Sammlungsverwaltung über Digitalisierungsprojekte bis zu zielgruppenspezifischer Entwicklung von Apps reichen.

Hinweis: Zum 1.1.2020 wird die KZ-Gedenkstätte mit ihren Außenstellen Bullenhuser Damm, Fuhlsbüttel, Poppenbüttel und dem künftigen Dokumentationszentrum denk.mal Hannoverscher Bahnhof, der neu zu gründenden Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen überführt.

### **Rolle interaktiver Medien**

Für verschiedene Gedenkorte sind mobile Anwendungen neu oder als Upgrade geplant, die es den Besucherinnen und Besuchern erlauben, sich die Orte eigenständig multimedial zu erschließen. Für das geplante Dokumentationszentrum denk.mal Hannoverschen Bahnhof soll die Ausstellung im Dokumentationszentrum mit den Gedenkorten in unmittelbarer Nachbarschaft durch eine mobile Anwendung verknüpft werden, die mehrsprachig, barrierearm, interaktiv, multimedial und über ein CMS aktualisierbar sein soll. Hierfür werden Mittel über den IT-Globalfonds eingeworben. Für die KZ-Gedenkstätte Neuengamme soll eine auf der bestehenden App und auf Erkenntnissen des internationalen Projekts „Memoryscapes“ fußende multimediale mobile Anwendung Besucherinnen und Besucher über Gelände und Ausstellungen der KZ-Gedenkstätte Neuengamme begleiten. Die künftige Stiftung berät den Eigentümer der Stadthöfe in wissenschaftlicher Hinsicht und trägt zum Veranstaltungsprogramm am Geschichtsort Stadthaus bei. In diesem Rahmen ist die Entwicklung einer App vorgesehen, in der verbindende Informationen zu Geschichte und Erinnerung verknüpft und an verschiedenen Stationen abrufbar sein werden.

### **Relevanz der Präsentation im Internet**

Die KZ-Gedenkstätte Neuengamme ist mit verschiedenen Webseiten beispielsweise mit Informationen zu unterschiedlichen Orten oder thematischen Angeboten im Internet präsent. Angebote müssen regelmäßig aktualisiert, Webseiten zu neuen Angeboten oder Orten neu erstellt werden. Zentral dabei ist die neu zu erstellende Internetpräsentation der künftigen Stiftung Hamburger Gedenkstätten und Lernorte zur Erinnerung an die Opfer der NS-Verbrechen, die in Form eines Portals die Webseiten der verschiedenen Gedenkorte verlinken und über die Stiftung, aktuelle Veranstaltungen ihrer Gedenkstätten und Themen aus dem Gedenkstättenbereich informieren soll. In diesem Zusammenhang wird auch der Webauftritt der KZ-Gedenkstätte Neuengamme und ihrer Außenstellen aktualisiert. Weitere Webseiten, die aktualisiert werden müssen, sind das Offene Archiv der KZ-Gedenkstätte Neuengamme, in dem mehr als 6000 Texte, Videos und Bilder aus den



Ausstellungen, dem Archiv und der Bibliothek der Gedenkstätte in digitaler und haptischer Form recherchierbar sind ([www.offenes-archiv.de](http://www.offenes-archiv.de)). Der Online-Auftritt soll überarbeitet und visuell angepasst werden. Der gemeinsam mit der Landeszentrale für politische Bildung erarbeitete Wegweiser [www.gedenkstaetten-in-hamburg.de](http://www.gedenkstaetten-in-hamburg.de) stellt 75 mit Denkmälern und Informationen versehene Gedenkstätten in Hamburg durch Informationen zum historischen Hintergrund und der Entstehungsgeschichte sowie mit Kontaktadressen vor. Die Seite soll inhaltlich und optisch aktualisiert werden.

#### *Perspektiven für Erinnerungskultur durch die Digitalisierung von Archiven*

Das Archiv der KZ-Gedenkstätte Neuengamme verfügt über umfangreiche Sammlungsbestände. In Auszügen sind die Datenbestände des Totenbuches online recherchierbar. Eine Kartographie der NS-Lager in Hamburg sind im Rahmen von Coding da Vinci als open access CC-BY-SA 4.0 online zur Verfügung gestellt worden, eine interaktive Karte findet sich unter [www.zwangsarbeit-in-hamburg.de](http://www.zwangsarbeit-in-hamburg.de). Der Bestand der Papierabzüge aus dem Fotoarchiv der KZ-Gedenkstätte ist vollständig digitalisiert. Dass der Zugriff auf das Fotoarchiv nunmehr ausschließlich digital erfolgt, schützt den Originalbestand und trägt damit maßgeblich zur Bestandssicherung bei. Ebenfalls digitalisiert wurden in diesem Zuge die großformatigen Karten und Bauzeichnungen umfassende Plansammlung. Hier stand neben der Bestandssicherung auch der erleichterte Zugriff im Zentrum der Maßnahme.

Mit der Digitalisierung der Fotosammlung ist die Grundlage geschaffen, um künftig eine Bildanzeige in die Fotodatenbank zu integrieren. Die Access-Häftlingsdatenbank soll quellenkritisch abgeglichen und bereinigt werden, dabei sollen Doubletten durch inhaltliche Prüfung ermittelt und manuell herausgefiltert werden, zusätzlich sollen serielle Quellen in Access-Datenbanken verzeichnet werden. Die Digitalisierung von Zeitzeugeninterviews (im Rahmen eines Projektes der Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland, Initiative des BKM) soll begonnen werden.

### 3.11 Denkmalschutz

Denkmalschutz und Denkmalpflege sind über die gesetzlich geregelte Verwaltungsaufgabe hinaus auf eine möglichst breite, grundsätzliche Zustimmung bei den betroffenen Eigentümern und Eigentümerinnen sowie in der Öffentlichkeit angewiesen. Moderne Denkmalschutzgesetze tragen dem Rechnung, indem sie die Verbreitung des Denkmalgedankens in der Öffentlichkeit als Aufgabe der Denkmalbehörden definieren. Viele Denkmalämter haben in den vergangenen Jahren ihre Datenbestände digitalisiert, um durch die Beschleunigung interner Abläufe schneller auf Anfragen reagieren zu können. Darüber hinaus wurden diese Daten in unterschiedlicher Form im Internet zugänglich gemacht, um Interessenten einen leichten und unmittelbaren Zugriff auf die Informationen zu geben. Damit wird nicht nur staatliches Handeln transparenter, die Präsentation von Denkmaldaten im Internet ist auch geeignet, zusätzliche Zielgruppen anzusprechen, die Bedeutung des baukulturellen Erbes darzustellen und Informationen über Kulturdenkmale mit anderen Informationen aus dem Kultursektor zu verknüpfen.

#### *Stand der Entwicklung von digitalen Angeboten im Denkmalschutz*

Der Stand der Dinge ist bundesweit der Kulturhoheit der Länder entsprechend sehr unterschiedlich; es handelt sich um Insellösungen. In der Regel wird eine Website mit Informationen zu den Denkmalämtern, Verfahren und zu ausgewählten Denkmälern bereitgestellt, die auch Downloads von Publikationen anbietet. In seltenen Fällen (so etwa

Berlin, Brandenburg und Bremen) stehen auch Denkmaldatenbanken der Öffentlichkeit zur Recherche zu Verfügung,<sup>20</sup> andernorts können aufgrund landesgesetzlicher Vorgaben noch nicht einmal Denkmallisten zentral digital veröffentlicht werden (so in Baden-Württemberg).

Im Rahmen dieser allgemeinen Tendenzen entwickelt das Denkmalschutzamt Hamburg ein Fachinformationssystem mit integriertem Geoinformationssystem auf der Grundlage vom MS-SQL Server und ArcGIS. In diesem System werden alle Kenntnisse über die Denkmale gesammelt, Dokumente, Fotos und Karten angebunden und Bearbeitungsprozesse gesteuert. Nachdem das System für die interne Verwendung zur Verfügung steht, sollen die relevanten und veröffentlichungsfähigen Daten sowohl über das FHH-Intranet anderen Behörden als auch über das Internet der Öffentlichkeit präsentiert werden. So sollen Eigentümerinnen und Eigentümer einfach und schnell erfahren können, ob und warum ihr Gebäude ein Denkmal ist, aber auch für andere Interessierte oder für die Forschung sind Daten zur regionalen Verteilung, Baujahren, Architekten, Bautypen sowie Dokumente, Fotos und Kartierungen etc. relevant.

Über die ohnehin bestehende Veröffentlichungspflicht von Geodaten gemäß der INSPIRE-Richtlinie der EU<sup>21</sup> hinaus werden bereits Denkmalliste und Denkmalkartierung inklusive weiterer Denkmaldaten per WMS-Dienst sowohl über die Website des Denkmalschutzamtes als auch über das Portal „Geo-Online“ angeboten. Die Hamburger Wikipedia-Gruppe nutzt die im Transparenzportal veröffentlichte Denkmalliste zur Darstellung in Wikipedia und ergänzt sie um weitere Informationen und Bilder. In Zukunft sollen Informationen auch über das Portal „Deutsche Digitale Bibliothek“ angeboten werden, um so die Verknüpfung mit Datenbeständen außerhalb Hamburgs zu erleichtern. Schließlich dienen Vorhaben wie das Fachinformationssystem oder die Digitalisierung der Sammlungen nicht nur dazu, der Öffentlichkeit den Zugang zu kulturellem Erbe erleichtern, sie sichern es auch, indem sie ein digitales Abbild der Gegenstände (Fotografien, Pläne, Karten, Dokumente) für den Fall bereithalten, dass das prinzipiell unersetzliche Original vergeht.

Unabhängig von diesem Hauptprojekt hat sich das Denkmalschutzamt an der App „Kulturpunkte“ der Behörde für Kultur und Medien mit eigenen Beiträgen zu rund 70 Denkmalen beteiligt.<sup>22</sup> Zum Europäischen Jahr des Kulturerbes 2018 wurde zudem eine weitere App, „William Lindley AR“, entwickelt, die die Bedeutung des englischen Ingenieurs für die Stadtentwicklung Hamburgs in einer spielerischen Weise mit Mitteln der Augmented Reality zeigt.<sup>23</sup> Bei diesen Projekten zeigte sich, dass ein hoher Aufwand für die inhaltliche Aufbereitung nötig ist, der nur gerechtfertigt erscheint, wenn die Apps eine entsprechende Verbreitung erfahren. Dies spricht für breit angelegte Projekte, die zudem Denkmalbelange als integralen Teil des Kulturbereichs insgesamt präsentieren. Im Rahmen des EU-Programms „Horizon 2020“ entwickelt das Denkmalschutzamt mit weiteren Partnern aus Deutschland, Irland, Italien, der Slowakei und Spanien Möglichkeiten zu

---

<sup>20</sup> Im NRW Landesteil Rheinland existiert eine integrierte, umfassende Kulturerbe-Datenbank, die allerdings nicht vollständig bestückt ist, siehe <https://www.kuladig.de/>.

<sup>21</sup> Richtlinie 2007/2/EG vom 14. März 2007.

<sup>22</sup> Die App wurde für iOS und Android entwickelt und ist über den App Store bzw. Google Play kostenlos erhältlich.

<sup>23</sup> Die App liegt nur in einer Version für iOS vor und ist über den App Store kostenlos erhältlich.

digitalem Monitoring, Risikoabschätzung und Weiterentwicklung des Managementplans für die UNESCO-Welterbestätte Speicherstadt (Projekt ARCH - Advancing Resilience of Historic Areas against Climate-related and other Hazards).<sup>24</sup>

#### *Perspektive von digitalen Angeboten im Denkmalschutz*

Voraussetzung für Angebote des Denkmalschutzamtes an Bürgerinnen und Bürger sowie Besucherinnen und Besucher Hamburgs ist eine ausgereifte Digitalisierung einschließlich der Einführung weiterer digitaler Prozesse und des Ausbaus des Fachinformationssystems. Dafür sind gleichermaßen nötig:

- Entwicklung neuer Arbeitsabläufe und Strukturen für die Ablösung analoger durch digitale Prozesse,
- inhaltliche Aufbereitung von Digitalisaten durch Metadaten, Umwandlung / Umstrukturierung von analogen in digitale Daten,
- technische Voraussetzungen an Hardware und Software sowie deren Finanzierung in der Entwicklung, Beschaffung und im Betrieb und
- Personalressourcen für Konzeption, Umsetzung und stete Anpassung der neuen Strukturen.

Im Zuge des Online-Zugangsgesetzes müssen die öffentlichen Verwaltungen bis 2022 ihre Leistungen über Online-Portale sowohl gegenüber Bürgerinnen und Bürgern als auch gegenüber Unternehmen anbieten. Die Leistungen des Denkmalschutzes sind ausdrücklich davon erfasst.

Darüber hinaus arbeitet der Denkmalschutz in vielen Angeboten im Bereich Bauen und Wohnen anderen Anbietern (u.a. Bezirksämtern, Behörde für Stadtentwicklung und Wohnen, Landesbetrieb Geoinformation und Vermessung) zu, sodass auch hier Prozesse digitalisiert werden müssen. Mindestens folgende Projekte müssen daher bis 2022 abgeschlossen sein:

1. Digitalisierung des Prozesses Bescheinigung der Denkmaleigenschaft (kurz vor Inbetriebnahme des internen Teils).
2. Digitalisierung der Akten und Einführung von ELDORADO einschließlich der Verarbeitung großformatiger Pläne und Karten.
3. Digitalisierung des Prozesses Erteilung einer denkmalrechtlichen Genehmigung.
4. Digitalisierung des Prozesses Denkmalförderung.
5. Digitalisierung des Prozesses Steuerbescheinigungen.

Die Strategie des Denkmalschutzamtes „DA 2025“ zum Umgang mit laufenden und geplanten Digitalisierungsvorhaben hat Ende 2018 ca. 40 Projekte unterschiedlichen Umfangs identifiziert (siehe Anhang). Sie betreffen die drei Hauptbereiche Weiterentwicklung des Fachinformationssystems und Integration bisher analoger Daten, Digitalisierung und teils Automatisierung von Verfahren sowie Anpassung der Arbeitsplatzausstattung an technische Innovationen, insbesondere im Bereich mobiles Arbeiten. Dabei werden sowohl Möglichkeiten zur Verbesserung interner Abläufe als auch vereinfachte Zugänge und Verfahren für Kundinnen und Kunden sowie eine erhöhte Transparenz des Verwaltungshandelns bedacht.

---

<sup>24</sup> Siehe <https://cordis.europa.eu/project/rcn/223249/factsheet/en>.

Die Zusammenarbeit mit anderen staatlichen und nichtstaatlichen Akteuren (Behörden und Bezirksverwaltungen, Hamburger Hochschulen, Bibliotheken, Museen, Archive, Landesbetriebe für Geoinformation und Vermessung sowie Straßen, Brücken und Gewässer, Hamburger Friedhöfe AöR., Geschichtswerkstätten, Denkmalvereine usw.) soll auf digitaler Ebene intensiviert werden. Hierfür sind entsprechende Schnittstellen und Austauschformate zu entwickeln. Die Strategie ist mit den üblichen Projektsteuerungsinstrumenten versehen; Prioritäten werden in der Zusammenschau verschiedener Parameter (gesetzliche Pflicht, hoher Nutzen, verfügbare Ressourcen etc.) gesetzt.

Eine Zusammenfassung des Konzeptes DA2025 findet sich im Anhang.

### 3.12 Staatsarchiv

Auf der Grundlage des Hamburgischen Transparenzgesetzes, des Hamburgischen Archivgesetzes und des Bundesarchivgesetzes obliegen dem Staatsarchiv die gesetzlichen Aufgaben, die Transparenz staatlichen Handelns zu fördern sowie die archivische Überlieferung zu bewahren und zugänglich zu machen.

Für die Archivarinnen und Archivare des Staatsarchivs bilden das Analoge und das Digitale zwei Seiten einer Medaille. Das Digitale muss in Angriff genommen oder fortgesetzt werden, ohne das Analoge zu vernachlässigen. Dieses stellt eine große Herausforderung dar. In diesem Abschnitt soll skizziert werden, wie sich das Staatsarchiv die Bewältigung der digitalen Seite dieser Herausforderung vorstellt.

#### **Records Management**

Im Rahmen der Digitalstrategie der FHH werden sich die Strukturen der von den öffentlichen Stellen der FHH verarbeiteten digitalen Bestände an Daten, Informationen und Wissen grundlegend verändern. Neben elektronischen Akten und Fachverfahren werden sich weitere Strukturformen entwickeln. Eine Teilhabe des Staatsarchivs an dieser Entwicklung ist unabdingbar, um die Nachvollziehbarkeit politischer und administrativer Entscheidungen in deren Grundlagen und Prozessen sowie die Archivguteignung der Strukturformen sicherzustellen.

#### **Transparenzportal Hamburg**

Ebenso wie dem Schweizerischen Bundesarchiv obliegt dem Staatsarchiv der Fachliche Betrieb eines Open-Government-Data-Portals – des Transparenzportals Hamburg. Mit dem Fachlichen Betrieb dieses Portals hat das Staatsarchiv neben dem Records Management eine weitere Aufgabe vor der Archivierung übernommen.

Im Sinne des »life-cycle«-Modells ist diese Aufgabe in den Kanon der archivischen Aufgaben zu integrieren. Darüber hinaus ist sie in die Strategien zu Open Government Data – insbesondere des IT-Planungsrates – einzuordnen. Gegenwärtige und zukünftige Herausforderungen, die sich aus der Einbindung in eine Portallandschaft mit »GovData – Datenportal für Deutschland« und dem »Offenen Datenportal der EU« ergeben, sind anzunehmen und zu bewältigen.

#### **Digitale Geschäftsprozesse**

Perspektivisch bedürfen auch die wesentlichen externen und internen Geschäftsprozesse der Abwicklung in digitaler Form. Extern ist an die Bestellung von Archivgut in den Lesesaal sowie an die Durchführung von Verwaltungsverfahren, die höhere Fallzahlen aufweisen, zu denken. Solche Geschäftsprozesse müssen zum Teil über das Archivische Fachinformationssystem abzuwickeln sein. Intern ist an eine Reihe von regelmäßig wiederkehrenden Vorgängen zu denken. Prioritär auszuwählende Vorgänge müssen benannt werden. Für die digitale Abwicklung käme der HIM-Workflow in Betracht.

#### *Bewahrung einer digitalen archivischen Überlieferung*

#### **Bildung einer digitalen archivischen Überlieferung**

Für die von den öffentlichen Stellen der FHH verarbeiteten digitalen Bestände an Daten, Informationen und Wissen stellt die Feststellung des bleibenden Werts durch das Staatsarchiv eine einschneidende Zäsur dar. Lediglich einem sehr kleinen Teil der Bestände kommt ein bleibender Wert zu. Nur dieser Teil wird in die archivische Überlieferung

aufgenommen. Die verbleibenden Teile sind in der Regel zu löschen. Allein die mit der Feststellung des bleibenden Werts verbundene Konzentration eröffnet der Forschung die Möglichkeit, die Auswertung auch in einer den Anforderungen an die Quellenkritik gerecht werdenden Art und Weise zu bewältigen. Auch führt sie zu einer Reduzierung der Kosten, die der FHH die Erhaltung überhaupt erst ermöglicht. Sukzessiv wird die Feststellung des bleibenden Werts immer mehr digitale und immer weniger analoge Aufzeichnungen zum Gegenstand haben. Während elektronische Akten und zum Teil Fachverfahren über Äquivalente in der analogen Welt verfügen, werden in der digitalen Welt auch völlig neue Strukturformen entstehen. Die Methoden zur Feststellung des bleibenden Werts sind in einer der technologischen Entwicklung gerecht werdenden Art und Weise weiterzuentwickeln.

### **Erhaltung sowohl der digitalen als auch der digitalisierten archivischen Überlieferung**

Die Erhaltung der digitalen archivischen Überlieferung erfolgt im Rahmen des Kooperationsverbundes »Digitale Archivierung Nord« (DAN). Kooperationspartner sind die Länder HB, HH, MV, ST und SH. Dabei obliegt der Technische Betrieb des gemeinsamen Digitalen Magazins dem Technischen Betreiber ITEOS AöR, dessen Fachlicher Betrieb der Gemeinsamen Fachlichen Leitstelle der Kooperationspartner. Für den Technischen Betrieb wird die Applikation DIMAG (= Digitales Magazin) verwendet. Der Kooperationsverbund ist ein Partner des Entwicklungsverbundes DIMAG, dem als weitere Entwicklungspartner die Länder BW, BY und HE angehören.

Die Rolle des Staatsarchivs innerhalb der Verbundlösung, seine Erwartungen an diese Lösung und die Möglichkeiten, die sich für das Staatsarchiv aus dieser Lösung ergeben, sind regelmäßig einer Prüfung zu unterziehen, um aktuellen Entwicklungen angemessen begegnen zu können. Auf die Entwicklungen wird das Staatsarchiv im Rahmen der Lenkungsgruppe DAN als Mitglied und im Rahmen des Lenkungskreises DIMAG über den jeweiligen Vorsitz der Lenkungsgruppe DAN Einfluss nehmen.

Die Erhaltung der von analogen Archivguteinheiten durch Digitalisierung hergestellten digitalen Abbildungen erfolgt bisher im Rahmen einer dezentralen Speicherlösung. Diese wird bis Ende 2019 abgelöst.

Auf der Grundlage des Speicherkonzepts des Staatsarchivs sind bei der Ablösung die Anforderungen an die Erhaltung der digitalisierten archivischen Überlieferung umzusetzen. Offen ist noch, wer den digitalen Speicher technisch betreiben wird. Zu klären ist, ob je nach Schutzbedarfsniveau unterschiedliche Technische Betreiber denkbar sind. Soweit die Vertraulichkeit hoch ist, kommt lediglich eine Stelle in Betracht, die als juristische Person des deutschen öffentlichen Rechts geführt oder von einer juristischen Person des deutschen öffentlichen Rechts getragen wird. In dieser Hinsicht sind die Anforderungen mit den Anforderungen an den Technischen Betrieb des Digitalen Magazins vergleichbar.

Für den Technischen Betrieb sowohl des digitalen Speichers, soweit die Vertraulichkeit hoch ist, als auch des Digitalen Magazins sind die Risiken im Hinblick auf die Informationssicherheit und den Schutz personenbezogener Informationen regelmäßig zu bewerten. Dabei ist die Strategie im Umgang mit den Risiken jeweils anzupassen.

## *Zugänglichmachung der archivischen Überlieferung*

### **Digitale Erschließung**

Im Rahmen der Zugänglichmachung des Archivguts stellt dessen Erschließung den ersten Schritt dar. Die Erschließung des analogen und des digitalen Archivguts erfolgt in dem Archivischen Fachinformationssystem scopeArchiv. Es ist im Hinblick auf das digitale Archivgut mit der Applikation DIMAG verbunden. Nicht nur digitale, sondern auch analoge Aufzeichnungen werden bei der Übernahme von digitalen Metainformationen begleitet. Die Auswahl und die Bearbeitung digitaler Metainformationen vor deren Umwandlung in digitale Erschließungsinformationen stellen das Staatsarchiv bereits vor eine neue Herausforderung. Im Hinblick auf die Vernetzung sind auch die Indizierung und die Nutzung der »Gemeinsamen Normdatei« (GND) zu berücksichtigen. Dabei werden die zu erwartenden Ergebnisse des von der DFG geförderten Projekts »GND4C – GND für Kulturdaten« die Grundlage bilden. Außerdem werden Fachverfahren und völlig neue Strukturformen von Aufzeichnungen veränderte Anforderungen an die Erschließung stellen

### **Digitaler Lesesaal**

Soweit die digitalen Erschließungsinformationen keinen Schutzfristen mehr unterliegen, können die Nutzerinnen und Nutzer über das Modul scopeQuery des Archivischen Fachinformationssystems in diesen Informationen recherchieren. Auf das Archivische Fachinformationssystem kann über das Internet ebenso wie über die PC-Arbeitsplätze im Lesesaal zugegriffen werden. Auf der Grundlage der Digitalisierungsstrategie des Staatsarchivs sowie des Positionspapiers »Aufbau eines virtuellen Lesesaals« des Ausschusses »Archivische Fachinformationssysteme« der Konferenz der Leiterinnen und Leiter der Archivverwaltungen des Bundes und der Länder (KLA) sind in Grundzügen zukünftige digitale Angebote des Staatsarchivs zu entwickeln. Diese werden veränderte Anforderungen an das Archivische Fachinformationssystem stellen. Auf Grund der Angebote des digitalen Lesesaals wird das Verhältnis zwischen den Nutzerinnen und Nutzern einerseits und den Archivarinnen und Archivaren andererseits durch eine sich verstärkende Anonymität geprägt sein. Ob und wie einer solchen begegnet werden kann, wird ein weiteres Thema sein.

### **Digitale Vernetzung**

In dem Positionspapier zur Entwicklung der Portallandschaft hat sich die KLA zum Archivportal-D als dem zentralen Nachweisinstrument zu den Beständen der Archive in Deutschland bekannt. Eine zersplitterte Portallandschaft stärkt letztlich nur die Position von Google. Das Staatsarchiv stellt der Deutschen Digitalen Bibliothek (DDB) als der zentralen Plattform für Kultur und Wissen in Deutschland Erschließungsinformationen und Digitalisate zur Verfügung, auf die wiederum das Archivportal-D als spartenspezifisches Angebot der DDB zugreift. Von der DDB werden Erschließungsinformationen und Digitalisate an das Archives Portal Europe weitergeleitet. An die Europeana werden nur mit Digitalisaten versehene Erschließungsinformationen geliefert. Jedenfalls führt die Lieferung an die DDB zu einer Präsenz des Staatsarchivs in den zentralen nationalen und europäischen Portalen. In regelmäßigen Abständen wird sich das Staatsarchiv mit der Frage auseinandersetzen haben, welche Anforderungen und welche Folgen sich aus dieser Präsenz ergeben. Auch wird die Frage zu beantworten sein, welche weiteren digitalen Vernetzungen könnten sich ergeben, ohne dass Archivportal-D als zentrales Nachweisinstrument in Frage zu stellen.

### Präsentation in den digitalen Medien

Neben der Homepage des Staatsarchivs, des Moduls scopeQuery des Archivischen Fachinformationssystems und den Portalen bieten soziale Medien in der digitalen Welt perspektivisch eine weitere Möglichkeit, analoge und digitale Angebote des Staatsarchivs bekannt zu machen. Vor allem aber eröffnen sie neue Möglichkeiten der Kommunikation mit Nutzerinnen und Nutzern. So stellen sie eine Option dar, um trotz sich verstärkender Anonymität zu kommunizieren. Darüber hinaus bilden sie die technologische Grundlage, um über Information und Kommunikation hinaus zu Interaktion und Kollaboration zu gelangen. Da die sozialen Medien von Drittanbietern zur Verfügung gestellt werden, ist dem Schutz personenbezogener Informationen besondere Aufmerksamkeit zu widmen.

### 3.13 Kulturgutschutz

Auf der Grundlage des Kulturgutschutzgesetzes, der Verordnung (EG) Nr. 116/2009, der Verordnung (EU) 2019/880 und der Vertragsgesetze zur Haager Konvention zum Schutz von Kulturgut bei bewaffneten Konflikten vom 14. Mai 1954 obliegt dem Staatsarchiv die gesetzliche Aufgabe, bewegliche Kulturgüter zu schützen.

Der Fachliche Betrieb des vom Kulturgutschutzgesetz vorgegebenen Internetportals<sup>25</sup> zum Kulturgutschutz obliegt der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien. Neben Informationen über den Schutz beweglicher Kulturgüter bietet das Portal insbesondere einen Zugang zu der Datenbank geschützter Kulturgüter. Eintragungen in das Verzeichnis national wertvollen Kulturgutes und in das Verzeichnis beweglicher Denkmäler können unmittelbar durch das Staatsarchiv in diese Datenbank aufgenommen werden. Der Austausch zwischen den zuständigen Stellen auf europäischer Ebene erfolgt über das von der Europäischen Kommission fachlich betriebene Verfahren IMI.

Perspektivisch bedürfen die im nationalen und europäischen Recht vorgesehenen Verwaltungsverfahren – insbesondere die Erteilung von Genehmigungen zur Ausfuhr aus der Bundesrepublik Deutschland und der Europäischen Union sowie die Erteilung rechtsverbindlicher Rückgabepflichten bei Entleihe von Kulturgütern aus dem Ausland – der Gestaltung als digitale Geschäftsprozesse. Insoweit ist eine Kooperation mit anderen Bundesländern anzustreben.

Ausdrücklich sieht das europäische Recht die Einrichtung eines IT-Systems durch die Europäische Kommission selbst für die im Jahre 2019 neu geschaffenen Verwaltungsverfahren für die Einfuhr von Kulturgütern in den Binnenmarkt vor. Das Staatsarchiv bedarf der Anbindung an dieses IT-System. Im Rahmen der Notfallvorsorge und des Katastrophenschutzes für bewegliche Kulturgüter sowie den auf bewegliche Kulturgüter bezogenen Zivilschutz ist ein IT-System mit einer Georeferenzierung der Kulturgut bewahrenden Einrichtungen anzustreben.

---

<sup>25</sup> <http://www.kulturgutschutz-deutschland.de/>



## 4 Aktionsbereiche und Ziele - Die Handlungsdimensionen der Digitalstrategie

Zur Konkretisierung der Aktionsbereiche werden die hierfür notwendigen Handlungsfelder aus den gesamtstädtischen Handlungsdimensionen „Digitalisierung der Verwaltung“, „Digitale Transformation der Verwaltung“ und „Digitale Räume/Fachlichkeit“ heraus entwickelt und in einem Zielbild zusammengefasst.

**Handlungsdimension 1 - Die BKM innerhalb der Fortentwicklung einer offenen und transparenten Verwaltung der FHH:** Nutzerorientierte Digitalisierung der Verwaltung für Bürgerinnen und Bürger, Unternehmen der Kreativindustrien, Einrichtungen des Kultursektors, sowie behördenübergreifend für die Verwaltungseinrichtungen der FHH.

**Handlungsdimension 2 - Die BKM als zukunftsorientierter moderner Arbeitgeber - Der Mensch im Mittelpunkt der digitalen Transformation:** Attraktivität und Leistungsfähigkeit der Behörde für Kultur und Medien steigern – ganzheitliche Veränderung der Organisation – die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mitnehmen um digitale Transformation aktiv zu gestalten.

**Handlungsdimension 3 - Die BKM als „Enabler“ digitaler Räume – Lotse, Partner und Fachexperte für den digitalen Wandel:** Die Akteure im sektoralen Umfeld der BKM in die Lage versetzen, nachhaltig an der digitalen Transformation teilzuhaben, das Unterstützungsportfolio für die Kreativ- und Medienwirtschaft auf die Veränderungen durch die Digitalisierung hin ausrichten.

Diese Handlungsdimensionen lassen sich in einem Leitbild darstellen, das sich an den inhaltlichen und prozessualen Rahmen der Gesamtstrategie der FHH orientiert.

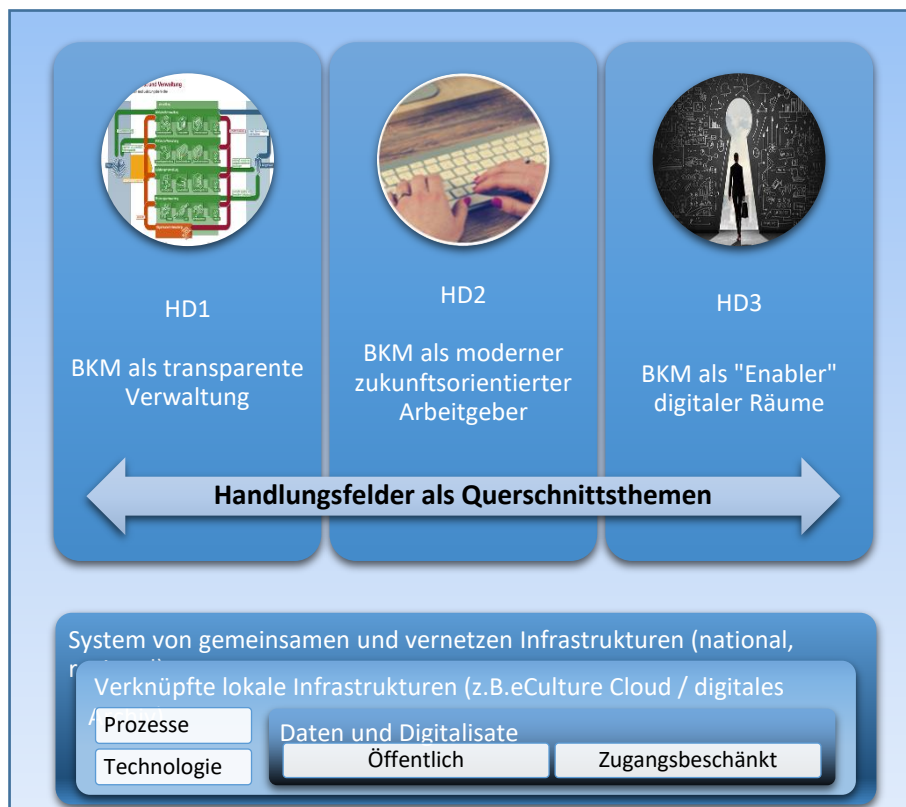


Abbildung 4 Zielbild Handlungsdimensionen der Digitalstrategie – zukünftige Aktionsbereiche auf der Basis von flexiblen und dynamischen Digitalen Infrastrukturen

#### 4.1 Handlungsdimension 1 - Die BKM innerhalb der Fortentwicklung einer offenen und transparenten Verwaltung der FHH

Mit der zunehmenden Digitalisierung der Gesellschaft durch den technischen Fortschritt der Informationstechnologien ändern sich auch die Erwartungen der Bürgerinnen und Bürger sowie der Unternehmen an die Verwaltung. Im Rahmen der Digitalisierung von Verwaltungsvorgängen werden daher die Voraussetzungen geschaffen, um diesen Erwartungen gerecht zu werden.

Im Sinne einer Nutzbarmachung von digitalen Technologien und digitalisierten Prozessen sowie digitalen Daten stehen dabei im Vordergrund<sup>26</sup>:

- Digitalisierung von papierbasierten Informationen/Daten und Automatisierung von Geschäftsprozessen durch Technologie für die digitale Welt (von analog zu digital);
- Prozesse werden papierlos und medienbruchfrei gestaltet;
- Prozesse werden nicht nur digitalisiert, sondern (nutzerorientiert) verändert und für eine digitale Lebens- und Arbeitswelt optimiert (z.B. Digital First);
- Digitale Arbeitsplätze/-kulturen mit digitalen Informationen als Herzstück;
- Nutzung von digitalen Daten als Ertragsquelle/als Wertschöpfungskette;
- Digitale Daten als Träger digitaler Services (Dienstleistungen) und digitale *customer experience* (Kundenerfahrung);

Als erster Schritt wurde im November 2018 in der Behörde für Kultur und Medien der speziell für die Hamburger Verwaltung entwickelte HIM (Hamburger Informationsmanagement) – Workflow eingeführt.

Der HIM-Workflow ist eine elektronische Umlaufmappe. Mit ihm können Entscheidungs-, Genehmigungs- und Abstimmungsvorgänge elektronisch abgebildet und automatisiert abgewickelt werden. So sind die medienbruchfreie Bearbeitung und die revisions sichere Dokumentation des aktenrelevanten Verwaltungshandelns gewährleistet. Langwierige Entscheidungsprozesse auf Papierbasis sind mit der elektronischen Umlaufmappe einfacher, digital und transparenter. Die analoge Umlaufmappe, die von Hand zu Hand geht, wird nach und nach durch HIM-Workflows abgelöst. Dokumente, über die zu entscheiden ist, werden in einen Workflow geladen und gehen elektronisch zu den Entscheidern und am Ende auf Wunsch in das elektronische Archiv oder als Papieraufbereitung in eine Akte. Die Handhabung ist intuitiv, Zustimmung zu einem Vorgang erfolgt per Mausklick. Ein Ausdrucken und Unterzeichnen ist in den meisten Fällen entbehrlich.

Jeder Mitarbeiter/Mitarbeiterin kann einen HIM-Workflow und somit einen Entscheidungsprozess anstoßen und hat anders als bisher jederzeit die Möglichkeit am Bildschirmarbeitsplatz aufzurufen, wo sich die "digitale Mappe" gerade befindet und welche Entscheidungen von wem bis zu dem Zeitpunkt getroffen wurden. Ein Workflow ist zudem flexibel und kann im Verlauf noch verändert, erweitert und zusätzlichen Personen zur Bearbeitung zugeschrieben werden. Um das Arbeiten mit dem System zu vereinfachen, werden für die BKM fortlaufend verschiedene Workflowvorlagen entwickelt und beim Start

---

<sup>26</sup> Siehe *ITD-Rahmenwerk behördliche Digitalstrategien*, Version 1.0, Amt ITD12, Februar 2019, S. 14

eines neuen Entscheidungsprozesses jedem Anwender/Anwenderin zur Verfügung gestellt werden.

Das Digital-First-Projekt „Denkmalwertanfragen“ des Denkmalamtes steht vor dem Abschluss; es soll als Pilot dienen, um weitere Prozesse im Denkmalschutzbereich nutzerorientiert zu digitalisieren. Hierbei sind insbesondere die vom Online-Zugangsgesetz erfassten Leistungen zu berücksichtigen, wofür Frontends unter maßgeblicher Beteiligung Hamburgs bundesweit einheitlich entwickelt werden. Parallel dazu müssen auch die internen Prozesse und das leitende Fachinformationssystem sowohl inhaltlich wie technisch weiterentwickelt werden.

#### 4.1.1 Teil-Ziel: Organisations- und Prozessoptimierung von Verwaltungsvorgängen

Die Behörde für Kultur und Medien folgt hierbei dem Leitbild der FHH, eine hohe Servicequalität für die Bürgerinnen und Bürger der Stadt sowie ihren Akteurinnen und Akteuren zu bieten und digitale Antrags-, Bewilligungs- und sonstige Verwaltungs-Verfahren digital und online zugänglich im Rahmen einer sicheren und gemeinsam genutzten IT-Infrastruktur zu etablieren. Ziel ist die qualitativ hochwertige Erfüllung der Aufgaben der Verwaltung. Hierfür beabsichtigt die BKM die Prozessketten über verschiedene Ebenen übergreifend digitalisiert und kundenorientiert zu optimieren.

Konkrete Meilensteine in diesem Bereich sind folgendermaßen formuliert:

- Ein internes Geschäftsprozess-Management wird etabliert, welches kontinuierlich Verbesserungen identifiziert und verwaltungsadäquat umsetzt;
- Ein konsequentes Normenscreening wird etabliert zur Überprüfung der Notwendigkeit von Schriftformerfordernissen;
- Die Einführung und sichere Nutzung der elektronischen Aktenführung wird umgesetzt;
- Die Nutzung der behördenübergreifenden Plattform FHH Portal (Intranet) als Kollaborationswerkzeug wird schrittweise für alle Ämter der BKM umgesetzt und etablierte Praxis für den gemeinsamen Zugriff auf relevante Dokumente;

#### 4.1.2 Teil-Ziel: Digitalisierung des kulturellen Erbes als dauerhafte hoheitliche Fachaufgabe der kulturellen Daseinsvorsorge anerkennen

Die BKM betrachtet Digitalisierung von kulturellem Erbe nicht als zeitlich begrenztes Projekt, sondern als eine etablierte und auf Dauer angelegte qualifizierte Fachaufgabe mit hoheitlichem Charakter. Digitalisierung ist ein auf Langfristigkeit angelegter Prozess, der durch die verschiedenen Einrichtungen des kulturellen Sektors dauerhaft begleitet und gesteuert werden muss. Die BKM betrachtet Digitalisierung in den kulturellen Einrichtungen als Aktivität von hoher Relevanz und vertritt diese Position in den verschiedenen föderalen Gremien der Kunst- und Kultur. Digitalisierung beinhaltet die strategische Planung von Ressourcen und Maßnahmen, sowie die langfristige Fortentwicklung einer technischen und organisatorischen Infrastruktur.

#### 4.1.3 Teil-Ziel: Umsetzung der Maßnahmen mit Bezug zum Onlinezugangsgesetz (OZG) und HH-Transparenzgesetz unter Berücksichtigung des Datenschutzes und der Informationssicherheit

Für die BKM sind Maßnahmen welche sich auf konkrete Umsetzungen von gesetzgeberischen Vorgaben beziehen von hoher Priorität. Die Maßnahmen sind durch die Fachbereiche vorzubereiten und werden mit dem IT-Referat der BKM abgestimmt und gemeinschaftlich durchgeführt. Die technischen und organisatorischen Belange des Datenschutzes finden hierbei Berücksichtigung insbesondere die Umsetzung der DSGVO in Abstimmung mit den Datenschutzbeauftragten der Behörde.

#### 4.2 Handlungsdimension 2 - Die BKM als zukunftsorientierter moderner Arbeitgeber - Der Mensch im Mittelpunkt der digitalen Transformation

Die Digitale Transformation der Verwaltung verweist auf die ganzheitliche, fundamentale, Veränderungen einer Organisation: Wie muss sich eine Organisation, eine Behörde ändern, um die Herausforderung der digitalen Transformation erfolgreich realisieren zu können?

Die BKM will hierfür Prozesse und Verwaltung nicht „nur“ automatisieren, sondern auch Arbeitsplatz und Organisation den Bedürfnissen der Digitalen Welt anpassen. Relevante Themen sind hier zum Beispiel „Personal, Organisation und Kultur“, „Kundenerfahrung“, „Produktinnovation“, „Serviceinnovation“, „Digitale Technologien“ sowie „IT-Betrieb und Entwicklung“.

Tabelle 1 Stand der Verwaltungsdigitalisierung in der Behörde für Kultur und Medien (November 2019)

Projekt / Maßnahmen	Stand
Digital First Projekte:	
Online-Dienst „Auskunft Denkmaleigenschaft“	Aktiv
Digitalisierung des Verfahrens zur Beantragung und Weiterverarbeitung von Zuwendungen - Pro eAn	Aktiv
Kulturplaner	Umgesetzt/aktiv
Denkmalschutz	
Fachinformationssystem	Umgesetzt/aktiv
Kartierung – ArcGIS	Umgesetzt/aktiv
Telearbeit	Umgesetzt/aktiv
Mobiles Arbeiten	Aktiv
eZeit	Umgesetzt/aktiv (Amt M ab 01.11)
eReise	Umgesetzt
HIM-Workflow	Umgesetzt (HIM 2.0 seit Herbst aktiv)
Offenes WLAN	Umgesetzt
Eldorado	Umgesetzt (bis auf Denkmalschutzamt)
Videokonferenz	Umgesetzt
Digitale Präsentationstechnik	Umgesetzt in Zentrale

#### 4.2.1 Teil-Ziel: Aufbau eines kontinuierlichen internen Geschäftsprozessmanagements

Im Rahmen des Strategieprozesses im April 2019 wurden dabei die Rollen verschiedener "Kundenbeziehungen" der Behörde für Kultur und Medien nach verschiedenen Zielgruppen modelliert und die verschiedenen Erwartungshaltungen aus sich von und der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie den Partnern der BKM analysiert:

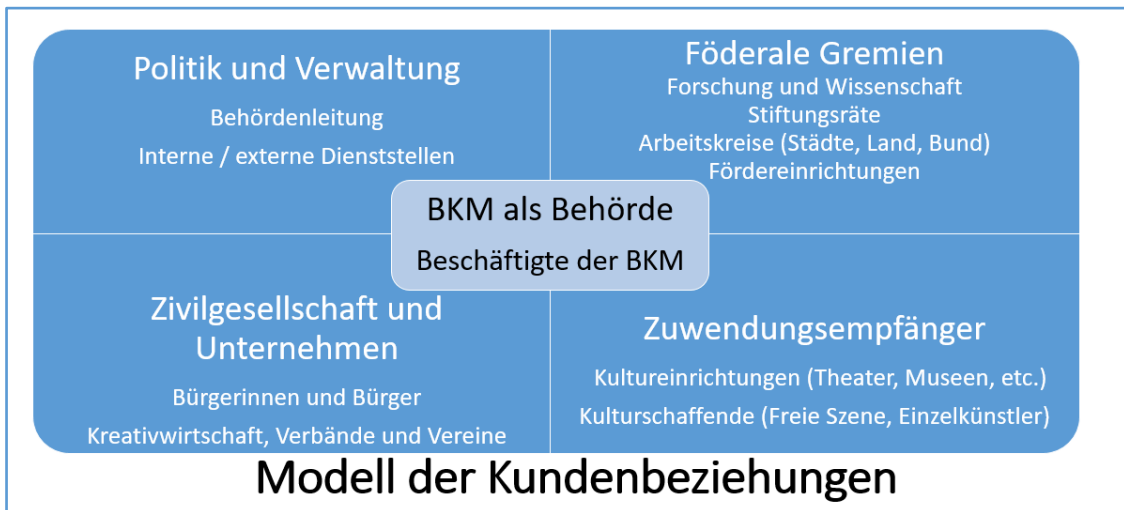


Abbildung 5 Modell der Kundenbeziehungen der BKM - hieraus sind die Anpassungen der digitalen Geschäftsprozesse zu entwickeln

Die Erwartungshaltungen wurden jeweils aus der Sicht der Kunden sowie der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter reflektiert. Bei der Betrachtung der unterschiedlichen Kundenbegriffe innerhalb der BKM wurde deutlich, dass es auch bei unterschiedlichen Beziehungen zwischen der BKM und den Kunden und sehr heterogenen Kundengruppen wesentliche Erwartungen der Kunden gibt, die sich in allen Bereichen wiederfinden. Diese unterscheiden sich auch nicht von den Erwartungen, die Kunden an Dienstleister oder Unternehmen außerhalb der öffentlichen Verwaltung haben.

Eine wesentliche Erwartung ist die Möglichkeit moderne und digitale Verfahren nutzen zu können und damit den jeweiligen Prozess komplett digital zu durchlaufen. Dies beginnt bei einem Online – Antrag, der Möglichkeit sich auch digital nach dem Stand des Verfahrens informieren zu können und am Ende auch eine digitale Rückmeldung erhalten zu können. Diese Möglichkeiten sollten mit gängigen Systemen erreichbar sein und nicht noch gesonderte Zugänge oder Authentifizierungen erfordern.

In der Zusammenarbeit zwischen den Kunden und der BKM besteht die Erwartung die Möglichkeiten einer digitalen Kommunikation nutzen zu können. Dies kann das gemeinsame Arbeiten an Dokumenten sein, die Ablage oder Bereitstellung von Dokumenten in einem geschützten digitalen Raum. Aber auch bei der Kommunikation besteht die Erwartung neben Telefon oder Mail auch per Videokonferenzen miteinander kommunizieren zu können. Auch hier ist die Erwartung, dass keine gesonderte Systeme, Zugänge oder Authentifizierungen erforderlich sind.

Wie es bei vielen Onlineangeboten mittlerweile Standard ist, wird von den Kunden erwartet, dass die Mehrfacheingabe von Daten innerhalb eines Systems wie auch bei unterschiedlichen Systemen der FHH nicht erforderlich ist. Durch die Möglichkeiten

digitaler Verfahren besteht auch die Erwartungshaltung, dass die Rückmeldung seitens der BKM schneller erfolgt.

Eine übergreifende Erwartung der Kunden besteht hinsichtlich des Online – Auftritts, sei es im Internet oder im Social Media Bereich oder über Apps. Hier sollte die BKM einen modernen und informativen Auftritt bereitstellen, der die wesentlichen Informationen und Angebote für die Kunden zusammenfasst und auch die Verbindung zu den Online Verfahren anbietet. Auch bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern lassen sich die Erwartungen gut zusammenfassen, unabhängig davon aus welchen Bereichen der BKM diese Erwartungen formuliert wurden.

Ein wesentlicher Aspekt ist eine moderne und leistungsfähige Ausstattung, dies gilt sowohl für die IT Infrastruktur (z.B. eine schnelles und stabiles WLAN), als auch die Geräte und die Systeme, mit denen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter arbeiten. Bei der IT Infrastruktur ist die Performance der wesentliche Aspekt. Bei den Endgeräten ist die Erwartungshaltung stärker vom jeweiligen Arbeitsumfeld geprägt. Beim mobilen Arbeiten müssen die Geräte sowohl leistungsfähig, als auch kompakt und transportabel sein. Bei der Arbeit an Plänen oder komplexen Tabellen im Büro besteht tlw. die Erwartung über mehrere oder auch größere Monitore zu verfügen.

Wie bei anderen Systemen, die die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ggf. auch im privaten Umfeld nutzen, besteht die Erwartung, dass alle Systeme per Single – Sign – On genutzt werden und dass keine erneute Anmeldung erforderlich ist bzw. mehrere Kennwörter mit unterschiedlichen Passwortregelungen zu pflegen und zu verwalten sind. Wie auf Seiten der Kunden besteht auch bei den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern die Erwartung, dass die Prozesse komplett digital gestaltet und angeboten werden. Für die tägliche Arbeit besteht die Erwartung, dass benötigte Inhalte und Quellen digitalisiert werden und auch für alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter digital bereitgestellt werden. Dies ergänzt sich mit der Erwartung, dass ein Zugriff auf alle benötigten Daten, Inhalte und Verfahren möglich ist. Dieses soll unabhängig vom jeweiligen Gerät, dem jeweiligen Ort oder auch dem Zeitpunkt möglich sein.

Im Anbetracht der erheblichen Veränderungs- und Innovationsgeschwindigkeit besteht die Erwartung, dass für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter mehr Service und Beratung angeboten wird, dies sollte auch durch Inhouse Schulungen unterstützt werden.

Um den Überblick über die verschiedenen Systeme und die damit verbundenen Aufgaben zu haben, gibt es die Erwartung, dass den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern die wesentlichen Informationen an einer zentralen Stelle, im Sinnes eines Cockpits, bereitgestellt werden.

Ein weiterer Punkt, bei denen sich die Erwartungen der Kunden und der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter decken, ist die digitale Kommunikation Zusammenarbeit. Hier werden Systeme erwartet, die es ermöglicht gemeinsam an Dokumenten zu arbeiten, einen sicheren und zentralen Ablageort für Inhalte zu haben oder über Videokonferenzen auch mit Externen zusammenzuarbeiten.

Zusammengefasst ist festzustellen, dass die Erwartungen der Kunden und der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter eine hohe Überschneidung haben. Bei derartigen Überschneidungen lohnt es sich im besonderen Maße in digitale Prozesse und Systeme zu investieren.

Tabelle 2 Erwartungshaltung an die digitalen Prozesse der Behörde aus verschiedenen Sichtweisen – Zusammenfassung der Ergebnisse

Welche Erwartungen haben unsere Kunden an unsere digitalen Dienstleistungen?	Welche Erwartungen haben unsere Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter an unsere digitalen Dienstleistungen?
Moderne und Digitale Verfahren (Online Anträge, komplette digitale Prozesse)	Moderne und schnelle Infrastruktur (Leitungen, Performance)
Digitale Zusammenarbeit (gemeinsames Arbeiten an Dokumenten, gemeinsame	Moderne Ausstattung (insbesondere für mobiles Arbeiten)
Datenbanken, Videokonferenzen zwischen BKM und Externen)	Single Sign On
Keine doppelte Dateneingabe, einheitliche Datenbasis	Automatisierung von Prozessen, schlanke Prozesse, digitale Prozesse
Digitale Zusammenarbeit Statusinformationen	Digitalisierung von Inhalten und Quellen
Moderner Online Auftritt (Internet, Social Media, Apps, etc. )	Zentraler Zugriff auf Inhalte (jederzeit, von jedem Ort, mit unterschiedlichen Geräten
Schnelle Rückmeldung	Cloud Speicher
Übersicht über alle Angebote der BKM (z.B. Förderprogramme)	Mehr Service und Betreuung, Inhouse Schulungen
	Zusammenfassung aller wesentlichen Informationen (persönliches Cockpit)
	Digitales Wissensmanagement
	Digitale Zusammenarbeit (gemeinsames Arbeiten an Dokumenten, gemeinsame Datenbanken, Videokonferenzen zwischen BKM und Externen

#### 4.2.2 Teil-Ziel: Zeitgemäßer Arbeitsplatz und Fortbildung ermöglichen

Aufgrund der sich ändernden Tätigkeiten und Aufgaben misst die Behörde für Kultur und Medien den Weiterbildungsmöglichkeiten ihrer Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter besondere Beachtung zu, damit sie ihre Arbeit auch in einem sich schnell ändernden Umfeld weiterhin gut und gerne ausführen können. Die Behörde für Kultur und Medien wird Maßnahmen unterstützen, um die Aneignung von neuen Fachwissen und neuen Fähigkeiten zu einer Selbstverständlichkeit für alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zu machen.

Diese umfasst im Einzelnen:

- Arbeitsplatzausstattung und Gestaltung;
- Mobiles Arbeiten - Teleangebote – Telearbeit;
- Vereinbarkeit von Beruf und Familie;
- Mitbestimmung und »agile« Arbeitsorganisation;

Nahezu alle geeigneten Arbeitsplätze der FHH sind mit Desktop-PC oder Notebook ausgestattet. Gut jeder achte bildschirmunterstützte Arbeitsplatz bietet derzeit die Möglichkeit, mobil zu arbeiten. Die zentrale Zusammenarbeitsplattform, das FHHportal, schafft die Basis für Zusammenarbeit und Kommunikation intern wie extern sowie fürs Wissensmanagement am Arbeitsplatz. Moderne Kommunikationsmittel wie Video- und Telefonkonferenzen werden im Pilotbetrieb erprobt.

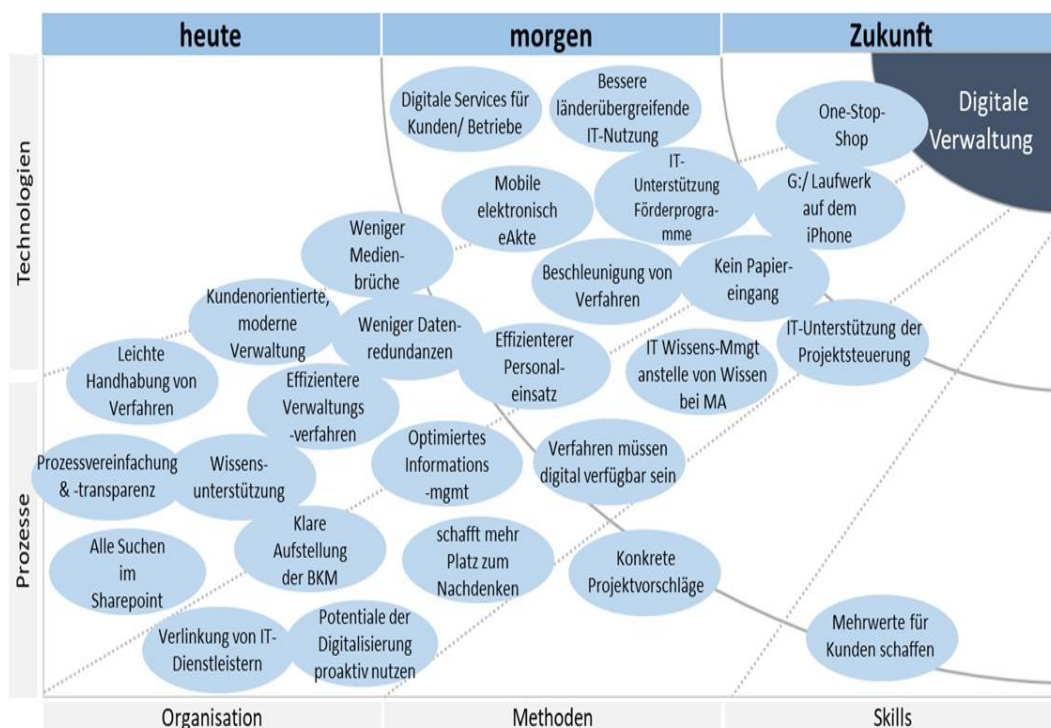


Abbildung 6 Clustern verschiedener Aktionsvorschläge aus dem Führungskräfte-Workshop mit möglichen Zeithorizonten

Dennoch steht die Umsetzung vieler einzelner Maßnahmen noch aus, etwa mit Blick auf die Performanz von Anwendungen, Beschaffung bzw. Entwicklung geeigneter Software und Hardware, die ein tatsächlich mobiles Arbeiten, auch im Außenraum, ermöglicht. Eine



sorgfältig konzipierte und umgesetzte Digitalisierung kann die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei Routineaufgaben entlasten, sodass mehr Zeit für konzeptionelle Arbeiten und komplexere Fälle bleibt; dies betrifft etwa die Vereinfachung von Abläufen und ihre Teilautomatisierung durch digitale Verfahren. Voraussetzung ist allerdings, dass die Erfahrungen und das Wissen der Mitarbeiter maßgeblich in den Prozess einbezogen werden.

Die FHH arbeitet gezielt darauf hin, im Hinblick auf die demografische Entwicklung den Ruf der Verwaltung als moderner Arbeitgeber zu festigen. Neben einer modernen IT-Ausstattung, der Möglichkeit des mobilen Arbeitens gewinnt aber auch das Thema Informationsmanagement zunehmend an Bedeutung.

Der Einsatz von Videokonferenzsystemen in speziellen Videoräumen oder direkt an den Arbeitsplätzen der BKM ist zwar möglich die dezentrale Nutzung über verfügbare Kommunikationstools direkt am Arbeitsplatz ebenfalls, aber noch keine gängige Praxis. Weiterhin sollen die Vorteile des mobilen Arbeitens möglichst von vielen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter genutzt werden können.

#### 4.3 Handlungsdimension 3 - Die BKM als „Enabler“ digitaler Räume – Lotse, Partner und Fachexperte für den digitalen Wandel

Der Grad der Vernetzung spiegelt den digitalen Reifegrad einer Einrichtung im Zeitalter des Internet wieder und eine weitere zunehmende Vernetzung von Informationen ist zu erwarten. Um dieses zielgerichtet zu unterstützen, ist eine spartenübergreifende Verknüpfung über regionale, nationale und internationale Portale anzustreben.

Hierfür ist der konsequente Einsatz von Austauschstandards und standardisierten technischen Schnittstellen notwendig bei dem Einsatz von Datenbanken und Software-Applikationen.

Die BKM unterstützt die Formulierung von Digitalstrategien im Kultursektor der FHH, welche es den kulturellen Einrichtungen ermöglichen soll, digitale Technologien und Transformationsprozesse vor dem Hintergrund der folgenden Fragen zu beleuchten:

1. Was ist der originäre Auftrag der Einrichtung? Wie grenzt sie sich von anderen Kultureinrichtungen ab?
2. Wie begründet sie ihre gesellschaftliche Relevanz? Wofür braucht es die Institution?
3. Wie kann der Auftrag der Einrichtungen vor dem Hintergrund der anstehenden Umwälzungen des 21. Jahrhunderts (Globalisierung, Individualisierung und Identität, Migration, Klimawandel und demografischer Wandel) präzisiert werden zur Feststellung von Relevanzaussagen und –kriterien?
4. Wie möchte die Institution arbeiten (Methode), mit wem (Mitarbeitende) und für wen (Zielpublikum)?
5. Wie können Nutzerinnen und Nutzer erreicht werden?
6. Welche verschiedenen Nutzertypen lassen sich unterscheiden? Wie kann man mit ihnen in einen Dialog treten?
7. Welche Themenfelder sind geeignet, Digitale Technologien und Prozesse für die Schärfung der o.g. Überlegungen heranzuziehen?
8. Welche konkreten Ziele möchten die KE im Rahmen ihrer Arbeitsplanung erreichen und welche Maßnahmen hält sie hierfür geeignet?

Hierzu wird ausdrücklich angemerkt, dass bereits eine Vielzahl von Einrichtungen Digitalstrategien auf den Weg gebracht haben und auch der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen, z.B. das Museum für Kunst und Gewerbe, die Hamburger Kunsthalle, das Archäologische Museum Hamburg, das Staatsarchiv oder die Deichtorhallen. Hier geht es auch darum, die Einrichtungen in dem Prozess der regelmäßigen Überprüfung ihrer eigenen Ziele mit geeigneten Unterstützungsmaßnahmen zu begleiten.

#### 4.3.1 Teil-Ziel: Verbesserung von Digitalisierungsprozessen in den Kultureinrichtungen (KE)

Die Behörde für Kultur und Medien strebt die Verbesserung von technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen zur Verstetigung von Digitalisierungsmaßnahmen, vor allem in den sammelnden und bewahrenden Einrichtungen, an. Hierzu gehören die Förderung von sicheren und leistungsfähigen Basisinfrastrukturen und die erklärte Absicht, den Zugang zu Technik und Wissen auch für kleinere Kultureinrichtungen zu ermöglichen. Die BKM unterstützt die Weiterentwicklung von bereits vorhandenen Ansätze von Digitalisierungsprozessen in den KE. Dies bedeutet den Abschluss der Retro-Inventarisierung in einem definierten Zeitrahmen und den Übergang in eine dauerhafte Bestandserfassung und –pflege.

- Die BKM unterstützt die KE in der Etablierung eines auf Dauer angelegten Inventarisationsprozess sowie die auf Tiefe und Qualität ausgerichtete inhaltliche Erschließung von Sammlungen;
- Auf Langfristigkeit angelegte Erstellung von hochwertigen Digitalisaten (2D, 3D) in den Kultureinrichtungen der FHH;
- Die BKM unterstützt die KE bei der Erstellung von umfassenden Digitalisierungsstrategien und deren Umsetzung ein;
- Die BKM forciert den Einsatz verbindlicher technischer Standards sowie einheitlicher Lösungen bei der Erschließung von Sammlungen ein, um eine weitreichende Erst- und Nachnutzung von Digitalisaten zu ermöglichen;
- Die BKM unterstützt die Übergreifende Vernetzung von digitalen Angeboten aus den KE;

#### 4.3.2 Teil-Ziel: Digitale Vermittlungsarbeit und Publikumsentwicklung stärken

Zudem soll die Erschließung neuer, auf die digitale Perzeption abgestimmte Vermittlungskonzepte und Kommunikationskanäle für die Bürgerinnen und Bürger der Stadt ermöglicht werden. Um generische Servicebausteine adäquat für den individualisierten Gebrauch durch die Kultureinrichtungen zu konzipieren, bedarf es einer Präzisierung, wie die handelnden Akteure in den Prozess der Digitalisierung eingebunden sind, welche Methoden sie anwenden, um digitale Inhalte zu erzeugen, und mit welcher Zielvorstellung diese über verschiedene Publikationskanäle „online“ zur Verfügung gestellt werden. Die BKM unterstützt hierbei die kulturellen Einrichtungen durch externe wissenschaftliche Begleitung bei der genauen Betrachtung der Schnittstellen der Institutionen mit ihren Besuchern/Kunden. Hier steht die präzise Erfassung von Anforderungen und die damit verbundenen Schritte (prozessorientierte Beschreibung) im Vordergrund um darauf Nutzungsfälle (use-cases) konkret abzubilden.

Unmittelbar mit der Benennung der use-cases verbunden ist die Frage der Bedürfnisse und Erwartungen der verschiedenen Zielgruppen an die kulturellen Inhalte. Denn der Mehrwert von digitalen Plattformen ist vor allem über das Verständnis des Interesses und der

Motivation von Besuchern/Kunden erschließbar, sowie der Community, aus der heraus sie agieren. Das primäre Ziel der Kultureinrichtungen ist hierbei, die größtmögliche Perzeptionsfähigkeit ihrer Inhalte zu erreichen. Hier gilt es auch Vermittlungskompetenz im digitalen Zeitalter unter Beweis zu stellen, durch umfassende Kenntnis, welche (Basis)-Angebote im digitalen Zeitalter von Nutzern mittlerweile erwartet werden, und mit welchen Zusatzangeboten eine Begeisterung für die Inhalte sowie die Leistung der Kultureinrichtungen hergestellt werden kann.

#### 4.3.3 Teil-Ziel: Gesellschaftliche Teilhabe und Zugang zum digitalen Kulturgut

Die BKM unterstützt die breite und nachhaltige Inwertsetzung der Kulturschätze und Angebote im Sinne eines „Internet of Citizens“ mittels Vernetzung über europäische, nationale und vor allem auch regionale oder fachspezifische Portal-Dienste. Sie unterstützt hierbei die Bemühungen der kulturellen Einrichtungen, freiwillige und ehrenamtliche Tätigkeiten von Bürgerinnen und Bürgern auch im Bereich der wissenschaftlichen Tiefenerschließung von Sammlungsinhalten zu ermöglichen.

- Digitalisierungsprozesse produzieren große Informationsmengen in den Einrichtungen des kulturellen Erbes;
- gesetzliche Bestimmungen setzen der Nutzung dieser Informationen im Sinne der Open Science oder des Open Access in bestimmten Fällen Grenzen;
- auch bei grundsätzlich öffentlich zugänglichen Informationen sind Persönlichkeitsrechte sowie das Urheberrecht zu beachten, besonders in Archiven;
- Informationen, die diesen Einschränkungen nicht unterliegen, sollten aber grundsätzlich frei zugänglich gemacht werden;
- Umsetzung der „Berliner Erklärung“, d.h. die kostenfreie Verfügbarmachung von digitalen Inhalten für die nicht-kommerzielle Nutzung, an denen keine Rechte Dritter bestehen;
- Stärkung der digitalen Teilhabe durch lebenslanges kulturelles Lernen in übergreifenden innovativen digitalen Formaten, auch in Bezug auf Partizipation und Kreation sowie generelles Lernen und Teilen in einer Wissensgesellschaft;

#### 4.3.4 Teil-Ziel: Erhöhung der Innovationsgeschwindigkeit, Stärkung Medien-, Digital- und Kreativwirtschaft und Fortsetzung einer modernen Medienregulierung

Die Behörde für Kultur und Medien verfolgt das Ziel, gute Rahmenbedingungen und konkrete Maßnahmen für die in Zeiten der digitalen Transformation (bisweilen auch Disruption genannt) notwendige Innovationsfähigkeit der Kreativ-, Medien- und Digitalwirtschaft sowie des Kultursektors zu schaffen, um damit die Innovationsgeschwindigkeit am Standort insgesamt zu erhöhen. Somit wird auch die Weiterentwicklung der Unternehmen in ihrem jeweiligen Ökosystem unterstützt:

- Stärkung des Innovations-Ökosystems in Hamburg zur Stärkung/Förderung der Ideengenerierung und Schaffung von Strukturen um neue (digitale) Produkte und Dienstleistungen in Hamburg entstehen zu lassen;
- Wissenstransfer; Förderung des Austausches; Analyse langfristiger Entwicklungen und Ableitung von Handlungsmaßnahmen;
- Nationale/Internationale Positionierung von Hamburg zur Gewinnung von Talenten, Unternehmen und Kunden;

- Stärkung der Bedeutung von Journalismus und Content zur Förderung demokratischer Prozesse;
- Stärkung der Kommunikationsinfrastrukturen zur Verbesserung des Daten- und Wissensaustausches (Breitband, W-LAN, 5G);
- Anpassung der deutschen bzw. europäischen gesetzlichen Regelungen wie bspw. das Urheber-, Datenschutz-, Medien-, Telekommunikations- oder Kartellrecht hin zu einem modernen und gerechten level playing field für alle Akteure der Kreativ-, Medien- und Digitalwirtschaft;

#### 4.3.5 Teil- Ziel: Beteiligung der KE in anwendungsorientierter Forschung von Innovationsfeldern stärken (3D, AR, KI)

Mit dem Einsatz neuer verfügbarer Technologien und Distributions-Mechanismen für unterschiedliche Inhalte wird das Kulturerlebnis im Zuge der umfassenden Digitalisierung nicht mehr nur an einem Ort zu einer Zeit stattfinden, sondern kann zeitversetzt an viele Orte im digitalen Raum gelangen und auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden. Es bieten sich zahllose Möglichkeiten, die physischen Erlebnisräume digital zu inszenieren und zu erweitern. Hier geht es um spezielle Angebote um die digitalen Aktivitäten der öffentlich geförderten Kunst- und Kultureinrichtungen mit denen der freien Theater-, Kunst- und Kreativszene durch gegenseitige Synergien zu stärken. Durch eine weitere Verbesserung der Organisation des Angebotes und Vernetzung mit verschiedenen Marketingkanälen ist eine Dynamisierung der Kommunikation erzielbar, mit absehbaren positiven Effekten hinsichtlich der Verwertung von Produkten der kulturellen Produktion.

#### 4.4 Flexible und dynamische Digitale Infrastrukturen

Digitalisierung in Einrichtungen des kulturellen Erbes muss auf einer verlässlichen Infrastruktur aufsetzen und berücksichtigen die folgende Punkte:

- Langzeitarchivierung von Digitalisaten in langfristig nutzbarer Form gemäß einschlägiger Standards mit Hochsicherung der Daten durch Spiegelung an verschiedenen Standorten;
- Digitale Bestandssicherung physisch gefährdeter Kulturgüter aufgrund ihrer materiellen Fragilität, als Bestandteil eines allgemeinen Sicherheitsmanagements sowie der Steigerung der Resilienz für den Katastrophenfall;

Dabei verspricht der Aufbau zentraler Strukturen, die offen sind für die (Nach-)Nutzung durch andere behördliche Einrichtungen oder weitere Kultureinrichtungen, den größtmöglichen Nutzen hinsichtlich, Effizienz, Standardisierung und Nachhaltigkeit. Hierfür ist ein System von vernetzten und gemeinsam nutzbaren Infrastrukturen anzustreben um Synergien auszunutzen (Verbundlösungen). Um für die Zukunft höchstmögliche Flexibilität zu gewährleisten ist die Leistungsfähigkeit und Effizienz der Infrastrukturlösungen regelmäßig zu überprüfen. Die Erprobung geeigneter Betriebs- und Finanzierungsmodelle für den dauerhaften Einsatz ist hierfür nötig. Auf der Basis von bisherigen Erfahrungen im Rahmen des eCulture Programms möchte die Behörde für Kultur und Medien (BKM) durch das Projekt „eCultureCloud 2.0“ die Kultureinrichtungen mit langfristig angelegten Investitionen in IT-Basisinfrastruktur die digitale Transformation sowohl im Management als auch in kuratorischen sowie künstlerischen Kernprozessen der Kultureinrichtungen unterstützen. In diesem Prozess sollten bereits bestehende oder im Aufbau befindliche Infrastrukturen genutzt und ausgebaut werden.

## 5 Handlungsfelder und konkrete Maßnahmen



Abbildung 7 Die Handlungsfelder der Digitalstrategie als Querschnittsthemen der drei Handlungsdimensionen

Aus dem bisherigen Prozess ergeben sich für die Behörde sieben konkrete Handlungsfelder, mit dazugehörigen Vorhaben und Maßnahmen, welche als Querschnittsthemen zu den benannten Aktionsbereichen (Handlungsdimensionen) verstanden werden.

Im Folgenden werden die sieben relevanten Handlungsfelder näher erläutert und präzisiert. Sie stehen für bereits etablierte aber auch für zukünftige Aktivitätsbereiche der Behörde für Kultur und Medien.

Dieses Dokument enthält einen Anhang, mit der tabellarischen Zusammenfassung der von den Ämtern der BKM priorisierten Bedarfe an IT-Vorhaben zur Umsetzung der Strategie, vorgesehen für die Anmeldung beim Amt ITD zur Finanzierung in 2020 aus Mitteln des IT-Globalfonds. Diese Liste wird laufend überprüft und ggf. aktuellen Bedarfen angepasst. In der Maßnahmenliste im Anhang werden diese identifizierten Vorhaben in Relation zu den jeweiligen Handlungsdimensionen gesetzt.

## 5.1 Handlungsfeld 1: Strategische Ebene der Vernetzung der Sektoren

### 5.1.1 Vernetzung von Fachbereichen und kulturellen Einrichtungen auf regionaler, nationaler und internationaler Ebene

- Fachgremien Denkmalschutzamt: Arbeitsgruppe Denkmalinformationssysteme der Vereinigung der Landesdenkmalpfleger in der Bundesrepublik Deutschland: Abstimmung von Kerndatenfeldern, Datenfeldkonventionen für Geodaten gemäß EU-Richtlinie INSPIRE, best-practice-Diskussion etc;
- Bestehende Kontakte und Kooperationen mit anderen Städten, u.a. Shanghai, Florenz, London sind zu nutzen und auszubauen. So besteht etwa im Denkmalschutzamt seit mehreren Jahren ein Austausch mit Denkmalbehörde (Ministry of Natural Resources and Tourism), Universität (Ardhi University) und NGO (Dar es Salaam Centre for Architectural Heritage) in Dar es Salaam bzw. Dodoma, Tansania, sowohl in fachlich-praktischer Hinsicht als auch bei Entwicklung eines Fachinformationssystems;
- Deutscher Städtetag, Arbeitskreis Digitalisierung im Kulturerbe;
- Bund-Länder-Gremien, Kulturstiftung der Länder;
- DigiCult Fachcommunity, eCultureSalon;
- verschiedene Akteure und Akteurinnen in Hamburg, z.B. Denkmalschutzamt: Datenschnittstellen mit Hamburger Friedhöfe AöR., Landesbetrieb Geoinformation und Vermessung;

### 5.1.2 Exzellenzbildung

- Angebot der Deutschen Akademie der Technikwissenschaften (acatech) eCulture Themen zu einem Kompetenzzentrum weiterzuentwickeln;
- Aufbau von Netzwerken zur Koordination einzelner Sektoren;

### 5.1.3 EU-Ansätze für den Kunst- und Kreativsektor

- Schaffung von Austauschstrukturen zwischen Content Erstellern in KE und Anwendungsentwicklern;
- Zuarbeit zur Deutschen Digitalen Bibliothek und Europeana;
- Nutzung von EU-Programmen: z.B. Horizon 2020 durch das Denkmalschutzamt mit dem Projekt Arch - Advancing Resilience of Historic Areas against Climate-related and other Hazards. Die Zusammenarbeit mit Partnern aus unterschiedlichen Bereichen erschließt neue Expertise und ermöglicht in diesem Fall konkret die Systematisierung und voraussichtlich die teilweise Automatisierung von Verfahren;

### 5.1.4 Innovations-Hubs

- Fortsetzung und Ausbau des EFRE-geförderten „Cross Innovation Hubs“, der seit 2017 branchenübergreifende Zusammenarbeit zwischen der Kreativwirtschaft und anderen Bereichen ermöglicht. Der Cross Innovation Hub ist die operative Umsetzung des Konzeptes, dass Kreativwirtschaft Treiber von Innovationen in anderen gesellschaftlichen Bereichen (wie anderen Wirtschaftszweigen, Stadtentwicklung, Zivilgesellschaft) sein kann. In der nächsten Förderperiode (2021-2027) werden Formate mit längerer Laufzeit sowie Reallabore den (Experimentier-)Raum für zukunfts-gewandte Ideen an der Schnittstelle von Kreativwirtschaft und anderen Wirtschaftsbranchen bilden. Trendthemen (z.B.

Mobilität, Nachhaltigkeit, neue Technologien oder neue Materialien) setzen die Grundlage für einen kollaborativen Cross Innovation-Prozess, der – insbesondere durch Foresight Methoden strukturiert – Ergebnisse, Konzepte und Prototypen hervorbringt, die einen neuartigen, visionären und disruptiven Charakter haben. In diesen Formaten und Laboren sollen an geeigneten Schnittstellen auch die Wissenschaft, die Zivilgesellschaft sowie potentielle Kunden aktiv eingebunden werden.

- Mit dem Cross Innovation Hub hat die Hamburg Kreativ Gesellschaft Kompetenzen und Wissen zur Entstehung von Innovationen in der Frühphase aufgebaut. Dieses Wissen muss ausgebaut, aber auch gespeichert, dokumentiert, evaluiert und schließlich verfügbar gemacht werden. Dafür entwickelt der Cross Innovation Hub Methoden, Verfahren und Formate, um dieses Wissen konkretisiert sowohl an Unternehmen als auch an andere Intermediäre weiterzugeben. Ebenso bedeutend ist der Austausch mit anderen Stakeholdern in diesem relativ neuen Feld auf nationaler und internationaler Ebene, der sowohl analog (in Form von Konferenzen, Symposien o.ä.) als auch digital fortlaufend organisiert wird.
- Enge Zusammenarbeit und Koordination mit Aktivitäten der BWVI zu sämtlichen Innovationsthemen mit dem Ziel einer FHH-weiten, sektorenübergreifenden Innovationsstrategie.

## 5.2 Handlungsfeld 2: IT- Infrastruktur für Digitalisierung, Archivierung und Langzeitspeicherung

Die Behörde für Kultur und Medien ist bestrebt, durch die Verbesserung von technischen und organisatorischen Rahmenbedingungen die Verstetigung von Digitalisierungsmaßnahmen im Kultursektor der Freien und Hansestadt Hamburg zu erzielen. Hierzu gehören die Förderung von sicheren und leistungsfähigen Basisinfrastrukturen und die erklärte Absicht, den Zugang zu Technik und Wissen für große wie kleine Kultureinrichtungen zu ermöglichen.

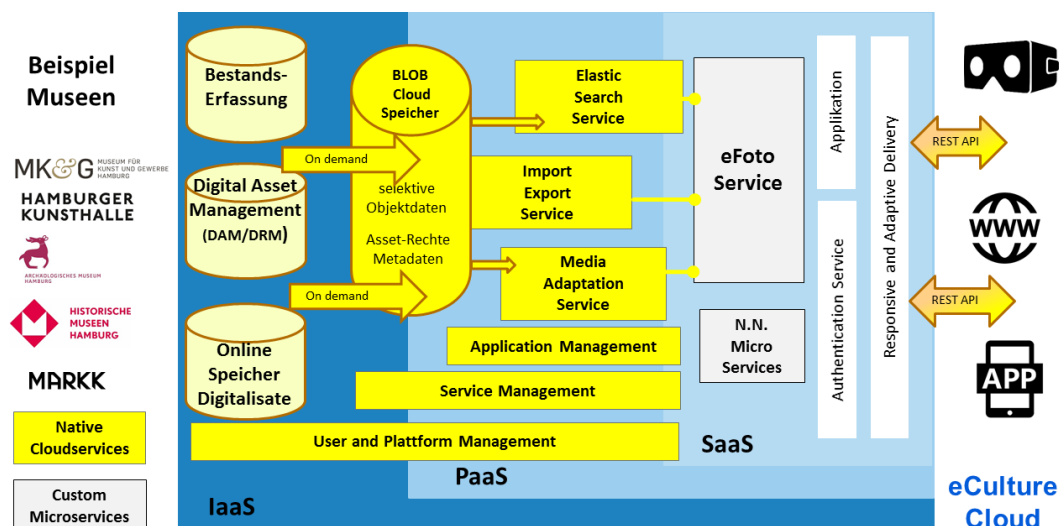


Abbildung 8 Möglicher Aufbau von Anwendungsdiensten als Beispiel einer zukünftigen eCultureCloud-Nutzung (Grafik: Fraunhofer FIT)

### 5.2.1 eCultureCloud als Basisinfrastruktur für die Erstellung und Bereitstellung von innovativen digitalen Services der kulturellen Einrichtungen

Um künftig auch den digitalen Zugang zur Kultur zu gestalten, soll eine übergeordnete technische Infrastruktur zur Speicherung und zum Abruf digitaler Inhalte in Form einer Cloud-Lösung entstehen, die allen Hamburger Kultureinrichtungen - öffentlich und privat finanziert - zur Verfügung steht. Hierfür wurde von Dataport AÖR gemeinsam mit dem Fraunhofer Institut für Angewandte Informationstechnik (FIT) im Januar 2019 eine Studie vorgelegt (eCultureCloud Konzept 2.0).

Durch die laufenden Digitalisierungsprojekte der Hamburger Museen gibt es bereits einen beachtlichen Bestand an digitalisiertem Kulturgut, das über die zentrale Cloud-Infrastruktur leicht und kosteneffizient zugänglich gemacht werden kann. Durch weitere modellhafte Vorhaben soll ergänzende digitale Inhalte entstehen und damit neue Angebotsfelder erschlossen werden. Im Ergebnis wird diese Maßnahme allen Kultureinrichtungen zur Verfügung stehen. Die digitale Zugänglichkeit kultureller Inhalte wird neue Möglichkeiten der kulturellen Vermittlung für Schulen, Hochschulen, soziale Einrichtungen und auch die Tourismusbranche eröffnen. Gleichzeitig besteht die Chance, dass die Hamburger Kreativwirtschaft über den geschaffenen Fundus kultureller Digitalisate neue Anwendungen mit Erlöscharakter hervorbringt. Sie schafft damit die Grundlage für die Steigerung der Reichweite des Angebots, durch darauf aufbauende neue, innovative „outreach“ Aktivitäten und Formate der kulturellen Einrichtungen.

### 5.2.2 Digitalisierungsprogramm in Kunst und Kultureinrichtungen

Aufbauend auf dieser Konzeption gibt es seit 2019 ein Vorhaben zur Verbesserung der Digitalisierungsprozesse in kulturellen Einrichtungen, in seiner Einführungsphase schwerpunktmäßig für den Museumssektor und in der Folge auch für andere Kultursparten (z.B. Theater, Oper, Tanz). Es ist beabsichtigt, das Vorhaben von Projekt Wissenscenter der Senatskanzlei als Schwerpunktprogramm zu zertifizieren.

Im Rahmen der Projekte der Einführungsphase werden zum Beispiel neue Arten von Digitalisaten erstellt, neue Verfahren erprobt, Datenbanken erweitert und verknüpft sowie Wege der Kulturkommunikation etabliert und erleichtert. Durch gemeinsame Werkstattgespräche ist die Übertragung von Erkenntnissen aus der Projektarbeit sichergestellt. Die Ergebnisse der Projekte wiederum greifen inhaltlich ineinander und unterstützen sich gegenseitig. Die Projekte der Einführungsphase werden Resultate in folgenden Bereichen erzielen:

- Wertsteigerung von Sammlungen durch Verstetigung des digitalen Sammlungsmanagements und weitergehender Digitalisierungsvorhaben durch die Bereitstellung erhöhter personeller Ressourcen hierfür;
- Erprobung von Methoden der Massendigitalisierung von Sammlungsbeständen sowie innovativen Technologien im Augmented Reality (AR) und Virtual Reality (VR) Bereich;
- Unterstützung bei der Herstellung von hochwertigen Digitalisaten verschiedenster Provenienz und die dazugehörige Pflege der Rechte mithilfe von zeitgemäßen und marktgängigen Digital Asset Management / Digital Rights Management Lösungen;



### 5.2.3 W-LAN Ausbau in den öffentlichen Kultureinrichtungen / in der FHH

Im Zuge der Infrastrukturausstattung jedes Standorts, wird eine Planung zur Ausstattung mit WLAN angeboten. Für alle infrastrukturell erschlossenen Standorte besteht die Möglichkeit einer Ausstattung mit Access-Points für die Bereitstellung von öffentlichem WLAN (z. B. für Gäste) sowie der WLAN-Zugang zum gesicherten FHH-Netz.

### 5.2.4 Langzeitspeicherungsdienste der FHH für öffentlich-geförderte kulturelle Einrichtungen

Die Behörde für Kultur und Medien will die Digitalisierung als Chance betrachten und die Aktivitäten im Kultursektor um eine zusätzliche, digitale Dimension erweitern. Künftig wird der digitale Zugang zu Daten und Digitalisaten unter dem Gesichtspunkt der Wiedernutzung betrachtet. Dafür bedarf es einer Infrastruktur welche die Partizipation unterschiedliche Akteure gleichermaßen ermöglicht. Vor der Hintergrund weiter zunehmender Nutzung von Cloudtechnologien braucht es Strategien, die auf unterschiedliche Art und Beschaffenheit individueller Speicherkonzepte eingeht und diese vernetzt und verbindet. Ziel ist der Aufbau einer hybriden Cloud-Infrastruktur mit skalierbarem Speicher als Basisinfrastruktur zu etablieren für die dauerhafte Sicherung der digitalen Sammlungsdaten von Hamburger Kultureinrichtungen. Dies beinhaltet Indexerstellung, Suchfunktionalitäten, zentrales Identitätsmanagement, Rechtemanagement und Anbindung von neuartigen Webservices via API zur Erstellung innovativer Web-Applikationen und Benutzeroberflächen für kulturelle Inhalte. Weiterhin schließt das Vorhaben gezielte Angebote an die noch junge Digital- und Kreativwirtschaft in diesem Bereich mit ein.

- Herausforderung der Langzeitarchivierung von Digitalisaten und deren Metadaten angehen, durch aktive Mitarbeit an den existierenden Fach-Communities;
- Konsequente Umsetzung von Digitalisierungsprozessen in den Einrichtungen des kulturellen Sektors unter Verwendung von harmonisierten und standardisierten Webservices;

### 5.2.5 Weiterführung der Kooperation mit dem Verbund „Digitale Archivierung Nord (DAN)“

Das Verwaltungs- und Finanzabkommen zum Kooperationsverbund Digitale Archivierung Nord wurde zum 29.11.2016 von den Ländern HB, HH, ST und SH unterzeichnet und ist zum 29.12.2016 in Kraft getreten. Im August 2017 ist das Land MV dem DAN-Verbund beigetreten. Aufgrund der Anforderungen an die gemeinsame Software – Möglichkeit zur Weitergabe an von juristischen Personen des öffentlichen Rechts unterhaltene Archive – fiel die Entscheidung für die Applikation DIMAG. DIMAG (= Digitales Magazin) ist ein Storage-Management-System für öffentlich-rechtliche Archive, das im DIMAG-Verbund, bestehend aus den Ländern BW, BY und HE, entwickelt und gepflegt wird. Um die Applikation nutzen zu können, ist der DAN-Verbund dem DIMAG-Verbund als ein weiterer Entwicklungspartner im Februar 2017 beigetreten. Als Beitrag zum DIMAG-Verbund unterhält der DAN-Verbund eine beim Landesarchiv Baden-Württemberg angesiedelte DIMAG-Verfahrenspflegestelle mit zwei Stellen der Wertigkeit E13.

Im Mai 2017 wurde eine Ausschreibung zur Ermittlung des IT-Dienstleisters unter Federführung des Staatsarchivs Hamburg vorbereitet und durchgeführt. Im April 2018

wurde als Ergebnis der Systemvertrag mit der RZRS (= Rechenzentrum der Region Stuttgart) GmbH, seit 01.07.2018 ITEOS AöR, unterzeichnet. Der ausgewählte IT-Dienstleister betreibt für die Länder des DAN-Verbundes die Applikation DIMAG und stellt den Speicher für das digitale Archivgut der Staats- bzw. Landesarchive der beteiligten Länder bereit. Im Juni 2018 wurde mit dem Aufbau der Referenz- und Produktivsysteme der DAN-Länder durch den IT-Dienstleister begonnen. Die sich anschließende Testphase endete mit der Abnahme der erbrachten Leistung durch die Lenkungsgruppe des DAN-Verbundes am 23.11.2018. Seit dem 01.12.2018 verfügt das Staatsarchiv Hamburg über ein Digitales Magazin im Produktivbetrieb. Im Februar 2019 wurde mit den Befliegungen des Hamburger Stadtgebiets (Orthofotos) aus dem Jahre 2001 zum ersten Mal Archivgut in das Digitale Magazin des Staatsarchivs übernommen. Juristische Personen des öffentlichen und des privaten Rechts, die ein öffentliches Archiv unterhalten und ihren Sitz innerhalb eines der beteiligten Länder haben, können als Magazinpartner in den DAN-Verbund aufgenommen werden.

### 5.3 Handlungsfeld 3: Personalentwicklung und Wissensmanagement als Beitrag zur digitalen Handlungssouveränität

Die BKM unterstützt die Durchführung von Fachkonferenzen und individuellen Fortbildungsmaßnahmen sowohl bei Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der BKM als auch in den kulturellen Einrichtungen, die sich der Fortbildung auf dem Gebiet der digitalen Transformation dienen.

#### 5.3.1 Fortbildung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der BKM

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Behörde für Kultur und Medien sind sich bewusst, dass sich in Zukunft die Tätigkeitsprofile der Arbeit aufgrund der Digitalisierung teilweise oder sogar stark verändern werden. Die Behörde für Kultur und Medien unterstützt individuelle Fortbildungsaktivitäten seiner Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter ihre Digitale Kompetenzen zu erhöhen, wie z.B. die Wahrnehmung der Angebote des Zentrums für Aus- und Fortbildung (ZAF).

#### 5.3.2 Fortbildungsangebote für die kulturellen Einrichtungen

Neben der Erstellung und Verarbeitung von fachlichen Inhalten, ist die fachliche Arbeit in Museen, Archiven, Bibliotheken und Denkmalbehörden bereits heute wesentlich von der korrekten Anreicherung mit unterschiedlichsten Zusatzinformationen (Metadaten) und Kontextinformationen in verschiedenen digitalen Systemen geprägt. Dies hat unmittelbare Auswirkungen auf die entsprechenden Berufsbilder, da der notwendige Umgang mit den dafür notwendigen Technologien noch nicht in ausreichendem Maße in die Ausbildung und in die Weiterbildung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von Einrichtungen des kulturellen Erbes etabliert ist. Es fehlt häufig Expertenwissen zu speziellen technischen Zusammenhängen in den Bereichen der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, der Vermittlung, des Projektmanagements, des Marketings etc. Angesichts der rasanten Veränderungen unseres Kommunikationsverhaltens, ist es notwendig die Öffentlichkeitsarbeit nicht nur mit technischer IT-Infrastruktur auszustatten, sondern auch den Bereich der digitalen Kommunikation der Kultureinrichtungen mit Knowhow und Personal zu stärken. Perspektivisch bedarf es dabei der expliziten Nennung benötigter skills und eine Überarbeitung der Tätigkeitsbeschreibungen, auch um den Grad der Komplexität dieser Arbeit in entsprechenden Stellenbewertungen abzubilden.

## 5.4 Handlungsfeld 4: Digitale Sicherheit und Digitale Souveränität

Die BKM wird den Kultur-, Medien- und Digitalsektor bei der Aufarbeitung der rahmenpolitischen Entwicklung auf nationaler und EU-Ebene unterstützen. Hier geht es auch darum, die Fähigkeit zu digitaler Selbstbestimmung zu erlangen. Digital souveräne Systeme sind in der Lage, selbstbestimmt und selbstbewusst zwischen Alternativen leistungsfähiger und vertrauenswürdiger Partner zu entscheiden, sie bewusst und verantwortungsvoll einzusetzen und sie im Bedarfsfall weiterzuentwickeln und eigenen Bedürfnissen anzupassen. Nicht zuletzt sind souveräne Systeme in der Lage, ihr Funktionieren im Innern zu sichern und ihre Integrität nach außen zu schützen<sup>27</sup>. Diese Überlegungen haben in allen Bereichen hohe Relevanz, wo es um die Sicherung von öffentlichen Daten geht. Für den Kultursektor stellt sich hier die Herausforderung, die Sicherung von digitalem Kulturgut im Rahmen der Daseinsvorsorge in die Hände verlässlicher Partner zu geben und als Bestandteil der öffentlichen kulturellen Daseinsvorsorge sichtbar zu machen.

### 5.4.1 Bedeutung der Datenschutz-Grundverordnung für den Kultursektor

Auch von informierten Bürgern bereitwillig zur Verfügung gestellte Daten müssen geschützt werden. Jedes erfasste oder erhobene personenbezogene Datum stellt selbst bei idealem Datenschutz einen Eingriff in die Privatsphäre der betroffenen Person dar und muss sich daher auf einen objektiven, gesellschaftlich anerkannten Bedarf abstützen. Die BKM folgt daher den zwei Grundprinzipien des Datenschutzes – Datensparsamkeit und Zweckbindung und achtet diesem Umstand bei der Umsetzung von Maßnahmen und Vorhaben. Dazu gehören u.a. die Einführung von Datenschutz-Folgenabschätzung im Bereich Social Media. Datenschutz-Folgenabschätzungen sind auch im Hinblick auf die Speicherung digitalisierten und digitalen Archivguts mit personenbezogenen Daten erforderlich.

### 5.4.2 Unterstützung zur fachgerechten Einführung von Zugriffsmanagement und Datenmanagement-Policies

Die zunehmende digitale Transformation von Geschäftsprozessen macht generische Dienste notwendig, welche den übergreifenden Informationsaustausch mit weiteren Führungs- und Serviceprozessen innerhalb von Kultureinrichtungen mithilfe von speziellen Dienstangeboten für Rechts-, Finanz-, Effizienz- und Sicherheitsaspekte unterstützt. Der von den Hamburger Theatern bereits angemeldete Unterstützungsbedarf im Bereich des Customer Relationship Management (CRM) ist diesem Bereich zuzuordnen, ebenso wie Lösungen für Personaleinsatzplanungen sowie das Eventmanagement. Diese Technologien bedürfen abgestimmter Policies um einen einheitlichen Standard innerhalb der öffentlich geförderten Kultureinrichtungen zu etablieren.

### 5.4.3 Weiterentwicklung des Hamburgischen Transparenzportals

- Einbindung in die nationale und europäische Portallandschaft für Open Government Data;

---

<sup>27</sup> BITKOM, Hrsg., „Digitale Souveränität. Positionsbestimmung und erste Handlungsempfehlungen für Deutschland und Europa.“, 2015.

## 5.5 Handlungsfeld 5: Förderung von Innovationen

### 5.5.1 Förderung von Innovationsprojekten mit Akteuren der Digital- und Kreativwirtschaft sowie Forschung und Wissenschaft

Die BKM erachtet es als erforderlich, neuartige Digitalisierungs- und Darbietungsangebote in Bereichen wie kostengünstiger Massendigitalisierung und Augmented Reality in Kooperation mit Forschung und Start-ups zu erproben. Erfolgreiche Ansätze sind in das Dienstangebot einer zukünftigen eCulture Cloud zu überführen. Darüber hinaus werden branchen- und sektorenübergreifende Angebote und Innovationshubs (wie z.B. der Cross Innovation Hub) weiter ausgebaut (siehe dazu auch 5.1.4.).

### 5.5.2 Förderung von zivilgesellschaftliche Digitalisierungsprojekte für die Bildungsarbeit

- Hackathons, Schule digital im Museum / Theater;
- Digitale Ergänzungen zur Hamburger Engagement-Strategie 2020 sowie Angebote in Hamburg.aktiv mit den Bezirksämtern z.B. Förderung *Ambient Assisted Living* gegen die Vereinsamung im Alter;

### 5.5.3 Stärkung der Medien- und Digitalwirtschaft sowie Breitbandförderung

Zur Begleitung der Weiterentwicklung der Medien und Digitalwirtschaft in Hamburg wird die weiter oben in der Digitalstrategie dargestellte „Enabler-Funktion“ weiter ausgebaut. In Verbindung mit den unter Punkt 4 dargestellten Zielen sollen insbesondere folgende Themen bewegt werden:

- Weiter- und Neuentwicklung von inhaltlichen Unterstützungsmaßnahmen Im Bereich des Innovations-Ökosystems durch die Initiative nextMedia.Hamburg. So wie u.a. das Inkubator-Programm LIFT, das VR/AR-Prototyping Lab und die Stärkung der Kooperationen mit den Hochschulen;
- Unterstützung bei der Etablierung eines branchenübergreifenden Zentrums für Lösungen im Bereich der künstlichen Intelligenz (Federführung BWVI);
- Weiterentwicklung des Scoopcamps sowie des newTV Kongresses als Plattformen für Innovationen, Wissensaustausch und Vernetzung;
- Weiterentwicklung der Maßnahmen Talent Day Medien+IT, Handbuch Medien- und IT-Berufe, Innovation Buzz, Nachwuchsnetzwerk im Medienbereich. Stärkung der Positionierung Hamburgs als Tech-Standort;
- Durchführung von Maßnahmen zur Stärkung der Bedeutung von Journalismus und Content sowie der Bedeutung von Medien für die Demokratie;
- Förderung des Breitbandausbaus, Umsetzung der Glasfaserstrategie Hamburg 2025, Unterstützung bei der Umsetzung von 5G-Infrastrukturen sowie im Bereich W-LAN;
- Anpassung der deutschen bzw. europäischen gesetzlichen Regelungen wie bspw. das Urheber-, Datenschutz-, Medien-, Telekommunikations- oder Kartellrecht hin zu einem modernen und gerechten *level playing field* für alle Akteure der Medien- und Digitalwirtschaft;

#### 5.5.4 Aufbau eines Exzellenzzentrums mit nationalen und internationalen Akteuren

Bündelung von städtischen Initiativen mit dem Ziel des Aufbaus eines Exzellenzzentrums für digitale Sicherung von Kulturgut, sowie Ausbau neuer Zugänge zu digitalen kulturellen Inhalten.

### 5.6 Handlungsfeld 6: Zugänglichkeit zu Digitalen Inhalten

Bei der Aufbereitung von Digitalisaten jeglicher Art (z.B. Ton, Bild, Video, digitale Karten und 3D Modelle) ist zukünftig neben der Nutzung für den forschungsgeleiteten und kuratorischen Arbeitseinsatz auch die öffentliche Präsentation im Internet mitzugestalten. Dabei soll das analoge Kulturgut nicht ersetzt, sondern um zusätzliche Dimensionen erweitert werden. In den Kulturinstitutionen sind hier vor allem die Prozesse der Bildverwaltung, mit Qualitätsanforderungen der elektronischen Repräsentationen sowie die Rechtklärung noch nicht für diesen Verwendungszweck ausgelegt. So stammt ein großer Teil der zu digitalisierenden Abbildungen aus Zeiten, in denen die Online-Nutzung nicht vorgesehen war und aus diesem Grunde die rechtlichen Rahmenbedingungen nicht geschaffen werden konnten. Dokumentarische Werkzeuge und Abläufe sind nach wie vor darauf optimiert, die schiere Menge der Objekte und Archiveinheiten für die interne Verwendung nutzbar zu machen, hier vor allem die korrekte Inventarisierung des Bestandes.

#### 5.6.1 Verstärkung der Arbeit im DigiCult Verbund

Eine Online-Verfügbarmachung stellt umfassende, arbeitsintensive Anforderungen an die tiefgehende Erschließung, wie sie bereits im Rahmen des DigiCult Verbundes durch die museale Fachexperten-Community vorwärtsgebracht wird. Die verwendeten Fachvokabulare müssen mit Bezeichnungen ergänzt werden, die für Laien verständlich sind. Dies geschah bislang nur im Vorfeld von Ausstellungen und bedarf umfassender redaktioneller Arbeit. Es sind Maßnahmen geplant zur Erweiterung des Softwaremoduls DigiCult.web zur community gestützten Tiefenerschließung von Sammlungsobjekten. Darüber hinaus die flächendeckende Implementierung von DAM/DRM Services in Museen.

#### 5.6.2 Umsetzung von Exportfunktionalitäten und technischen Austauschstandards in die Digitalisierungsprozesse der Einrichtungen

Es sind Maßnahmen geplant zur Integration und Implementierung von LIDO /OAIS Exportschnittstellen in das Sammlungsmanagement der Hamburger Kultureinrichtungen zur Überführung der Datensätze in die Deutsche Digitale Bibliothek und die europäische Plattform Europeana. Weiterhin die Etablierung von standardisierten Exportschnittstellen in den Fachanwendungen des Museumssektors durch weitere Integration von Verbund Lösungen wie z.B. DigiCult in den Workflow des Sammlungsmanagements.

#### 5.6.3 Sektorenübergreifende Maßnahmen der gezielten Publikumsentwicklung

Die Orientierung an den Erwartungshaltungen ihres Stammpublikums sowie die Gewinnung von neuen Publikumsgruppen im Zeitalter des Digitalen, ist eine Herausforderung nicht nur für kulturelle Einrichtungen. Die Behörde für Kultur und Medien wird Sektor übergreifende Maßnahmen zur Strategieentwicklung unter Einbeziehung von Aspekten der Publikumsentwicklung (*Audience-Development*) besonders fördern. Diese

umfassen Ansätze des Kulturmarketing, Öffentlichkeitsarbeit und gezielte Kulturvermittlung auf der Basis von systematisch gewonnenen Erkenntnissen zum derzeitigen und potenziellen Publikum. Hierzu notwendig ist die weitere Implementierung von CRM Systemen, sowie Zusammenführung mit Erkenntnissen aus dem Besuchermanagement.

#### 5.6.4 Erprobung und Implementierung von standardisierten API-Schnittstellen

Maßnahmen zum übergreifenden Austausch von Fachdaten und Digitalisaten zu Sammlungsobjekten auf der Basis von webbasierten Standards (HTML 5, CSS3, und Java Script) unter Verwendung von Schnittstellen zur Programmierung von Anwendungen (Anwendungsschnittstellen - engl.: *application programming interface* – API). Die Behörde für Kultur und Medien unterstützt die Bereitstellung solcher Schnittstelle einschließlich der detaillierten Dokumentation der Schnittstellen-Funktionen mit ihren Parametern (Open API) um die Entwicklung neuer Service-Dienste zu fördern.

#### 5.6.5 Zugänglichkeit von Denkmaldaten

Im Zuge der wissenschaftlichen Arbeit sind im Denkmalschutzamt umfangreiche analoge und digitale Daten entstanden, die zum Teil für die Veröffentlichung geeignet sind und bei denen auch ein vergleichsweise großes Interesse der Öffentlichkeit zu erwarten ist,<sup>28</sup> zumal der Bereich Denkmalschutz im Rahmen der Debatten um Stadtentwicklung, Stadtbildpflege und Wohnraumversorgung stärker in den Fokus des Interesses geraten ist. Während ein geringer Teil dieser Daten bereits über das Transparenzportal und Geo-Dienste bereits zugänglich ist, muss der weit überwiegende Teil der Daten zunächst inhaltlich und rechtlich bewertet, digitalisiert und schließlich veröffentlicht werden; auch die technischen Voraussetzungen für die Veröffentlichung fehlen bisher. Perspektivisch muss auch die Beteiligung Externer (Einzelpersonen, Vereine, Institutionen) bedacht werden, die im Sinne von Citizen Science Daten ergänzen, korrigieren oder neu kombinieren.

#### 5.6.6 Onlinezugangsgesetz (OZG)

Gegenwärtig finden neben den Verfahren zum Denkmalschutz nur wenige weitere kulturelle Belange eine Berücksichtigung im OZG. Die BKM erwägt eine gesetzgeberische Initiative um einen weiteren Tatbestand in das OZG aufzunehmen, mit der Zielrichtung digitale kulturelle Inhalte verbindlich der Öffentlichkeit zugänglich zu machen.

#### 5.6.7 Kooperation mit Partnern

Maßnahmen zur Erkundung neuer Ausspielformate zur Steigerung der Reichweite (z.B. Hochbahn, Flughafen, Medienhäuser, Medien und Digitalwirtschaft) werden gezielt unterstützt.

---

<sup>28</sup> So übernehmen Hamburger Wikipedianer bereits seit einiger Zeit die Daten der hamburgischen Denkmalliste aus dem Transparenzportal, um damit die Angaben in Wikipedia aktuell zu halten.

## 5.7 Handlungsfeld 7: Fokus Verwaltungsdienstleistungen digital - Geschäftsprozesse und Dienste digital optimieren

### 5.7.1 Antragsverfahren der Kulturförderung medienbruchfrei gestalten

Das Online-Antragsverfahren für den Musikstadtfonds diente als Vorbild für das im Jahr 2019 aufgesetzte Online-Antragsverfahren für den Elbkulturfonds. Die Verfahren bilden den Prozess von der Antragstellung bis zur einer Online-Lösung für die Jury-Befassung und Entscheidung ab. Geplant und in Arbeit ist eine Weiterentwicklung in zweierlei Hinsicht, erstens die Etablierung eines medienbruchfreien Zuwendungsverfahrens von der Antragstellung bis zur Veraktung (ELDORADO) für die bereits bestehenden FHH-Portal Sharepoint-Lösungen im Musiksektor, und zweitens die Übertragung des existierenden Sharepoint-basierten Antragsverfahren auf weitere Förderbereiche.

### 5.7.2 Umsetzung DA2025

Im Rahmen des Online-Zugangsgesetzes müssen öffentliche Verwaltungen ihre Dienstleistungen bis 2022 auch online anbieten. Ausdrücklich davon betroffen sind mehrere Dienstleistungen im Bereich des Denkmalschutzes. Dabei müssen sowohl Frontends für die Nutzer geschaffen als auch interne Prozesse neu und digital gestaltet werden. Da es sich um zentrale Prozesse im Denkmalschutzbereich handelt, sind viele Schnittstellen, Verfahren und Beteiligte zu berücksichtigen. Die Spannweite reicht von der Digitalisierung analoger Daten über die Erweiterung des internen Fachinformationssystems bis hin zu neuen, technisch unterstützten Abläufen.

### 5.7.3 Einrichtung eines Wissensmanagement-Systems

Um bestimmte Informationen, die an verschiedenen Orten und in verschiedenen Dateiformaten vorliegen, für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter eines Teams leicht zugänglich verfügbar zu machen, soll eine zentrale, cloudbasierte, verschiedene Medientypen (bspw. Word, PDF, Links, Grafiken) umfassende Ablage als Wissensmanagement-System eingerichtet werden. Die abgelegten Informationen sollen verschlagwortet werden, um die Auffindbarkeit zu erhöhen.

### 5.7.4 Maßnahmen im Rahmen der Verwaltungsdigitalisierung

Die BKM entwickelt ein Frontend für die Beantragung von Projektförderung durch ein elektronisches Antragsverfahren im Rahmen von Digital First. Anträge auf Projektförderung müssen derzeit noch in Papierform eingerichtet werden. Die Übernahme der Daten in INEZ erfolgt händisch. Um im weiteren Verfahren verschiedene Medienbrüche zu überwinden und die Abwicklung von Anträgen der Kulturinstitutionen auf Projektförderung zu optimieren, zeitgemäßer und papierloser zu gestalten, soll ein elektronisches Antragsverfahren entwickelt und eingeführt werden. Die IT-Infrastruktur in der Hamburger Verwaltung setzt sich aus verschiedenen Systemen zusammen (INEZ/SAP/Eldorado etc.). Diese stehen derzeit ohne technische Verbindung nebeneinander und erfordern weitgehend manuelle Eingriffe. Inwieweit hier perspektivisch technische Neuerungen eine Verbesserung bringen und ab wann kann diesseits nicht eingeschätzt werden. Hier liegt der Fokus auf der Entwicklung des Frontends. Die erforderliche Entwicklung eines Verfahrens für die fachliche Bearbeitung der Zuwendungen und die die Schnittstellen zu weiteren Systemen werden in gesonderten Vorhaben abgewickelt.

## 6 Verstetigung und Monitoring

In der BKM gibt es verschiedene Formate, in denen sich die Führungskräfte der Behörde für Kultur und Medien regelmäßig ämterübergreifend den eigenen Erwartungshaltungen an die digitale Transformation der Verwaltungsarbeit stellen. Zentrale Fragen richten sich auf das Ziel, wie die interne Kommunikation und Zusammenarbeit verbessert werden kann. Diese Maßnahme ist Bestandteil der regelmäßigen Reflexion zur Effektivität von Ergebnissen der bisher projektierten und umgesetzten Maßnahmen, was auch in der Etablierung neuer Planungs- und Kontrollgremien zur Umsetzung von IT-Vorhaben innerhalb der Behörde für Kultur und Medien zu Ausdruck gebracht worden ist.

Bereits mit der am 11.12.2012 einvernehmlich verabschiedeten **eCulture-Agenda 2020** wurde die Möglichkeit eröffnet, zur Finanzierung von IT-Projekten mit der Zielsetzung „Digitale Zugänge zur Kultur schaffen“, zentrale IT-Mitteln der FHH zu beantragen. Zur Beförderung von solchen digitalen Projekten ist seitdem eine Struktur zur Abstimmung in der BKM entstanden, welche wie folgt erläutert werden.

### eCulture Projekte

eCulture-Projekte sind IT-Projekte, die die BKM und die Einrichtungen des gesamten kulturellen Sektors in die Lage versetzen, ihre Gegenstandsbereiche digital zugänglich zu machen und zu vermitteln. Die Budgets der Projekte dienen dazu, die technischen Voraussetzungen (IT-Infrastruktur) für diese Vermittlungsarbeit bereit zu stellen sowie bei der Erstellung von digitalen Inhalten zu unterstützen. Sie können einen kulturell-inhaltlichen oder auch einen technisch-infrastrukturellen Schwerpunkt haben.

eCulture-Projekte sind also eine Teilmenge aller IT-Projekte (wozu auch Standardersatzbedarf der BKM, Digitalisierung der Verwaltung – Digital First, etc., die nach der Definition keine eCulture-Projekte sind, zählen). Die eCulture-Strategie der BKM (eCulture Agenda) ist nicht auf eCulture-Projekte im definierten Sinne beschränkt. Sie bildet das Thema Digitalisierung insgesamt ab. Ihre Besonderheit liegt darin, dass ihre Maßnahmen aus allen Bereichen der BKM und des kulturellen Sektors kommen können und ggf. spartenübergreifend angelegt sind. Ihr Ziel ist unter anderem auch eine stärkere Vernetzung öffentlicher und privater Kultureinrichtungen. Sie bündelt die digitalen Strategien der einzelnen Ämter und der Kultureinrichtungen im Zuständigkeitsbereich der BKM.

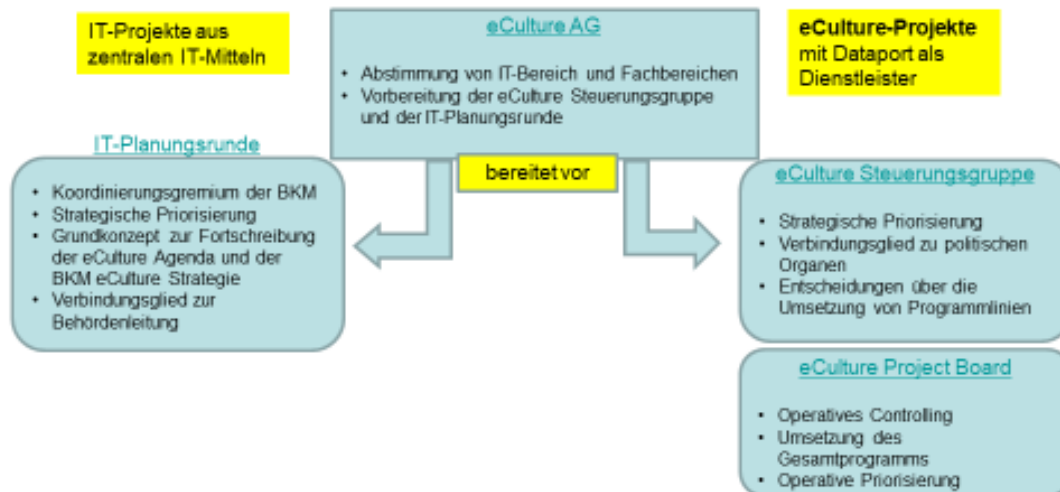
Für Projekte aus zentralen IT-Mitteln gilt: Die fachliche Verantwortung kann sowohl beim IT-Referat als auch einem Fachamt/Referat der Ämter K, M oder ST liegen. Die technische Verantwortung liegt bei B22 bzw. ST14. Die Umsetzung der eCulture-Projekte erfolgt immer in Zusammenarbeit zwischen dem IT-Bereich und dem jeweiligen Fachbereich. Die Finanzierung erfolgt in der Regel über den IT-Globalfonds.

Soll die Finanzierung für ein neues IT-Projekt aus dem IT-Globalfonds erfolgen, erfolgt die Abstimmung über die Projektidee in der IT-Planungsrunde (alle Amtsleiter, Abteilungsleiter, IT-Referat sowie interessierte Referenten), die das Projekt der Behördenleitung zur Anmeldung beim IT-Globalfonds empfiehlt.



Eine Projektidee wird zu einem konkreten Projekt, wenn sowohl die ggf. betroffene Kultureinrichtung als auch das jeweils zuständige Fachamt und der IT-Bereich der BKM eine Umsetzung fachlich für geboten halten.

## Umsetzung von eCulture Projekten II



### IT-Projekte aus zentralen IT-Mitteln

Bei der Vorbereitung von Projektanträgen zur Finanzierung aus zentralen IT-Mitteln gelten folgende Grundregeln:

Bevor inhaltliche Positionierungen seitens der BKM zu einer Projektidee eines Referats (gleich welchen Amtes) oder einer Kultureinrichtung mit kulturell-inhaltlichem Schwerpunkt nach außen gesetzt und vorvertragliche bzw. bilaterale Abstimmungen durchgeführt werden, werden die jeweiligen Fachreferate eingebunden.

Bevor inhaltliche Positionierungen bzw. Projekte seitens der BKM zu einer Projektidee eines Referats (gleich welchen Amtes) oder einer Kultureinrichtung mit Schwerpunkt im Bereich technischer Infrastrukturen für die Vermittlung und Zugänglichkeit kultureller Angebote nach außen gesetzt und vorvertragliche bzw. bilaterale Abstimmungen für solche Projekte durchgeführt werden, wird das Referat „Informationstechnologie, digitale Projekte“ eingebunden.

Es besteht Einigkeit, dass ein jeweiliges fachliches Votum (Fachreferat und IT-Referat) vor einer Entscheidung über eine Kooperation erforderlich ist. Dabei ist auch die Perspektive der Betriebs- bzw. Folgekosten zu berücksichtigen. Ein genügender zeitlicher Vorlauf muss eingeplant werden, damit die weitergehend betroffenen Referate der BKM (alle Ämter) in die Lage versetzt werden, eine Einordnung und Stellungnahme abzugeben.

Für die Umsetzung von eCulture-Projekten, die aus zentralen IT-Mitteln finanziert werden und in denen Dataport als Dienstleister involviert ist, gibt es eine abgestimmte eCulture-Gremien- und Arbeitsstruktur aus Steuerungsgruppe (K, B, CIO/SK und CEO Dataport), eCulture AG (Fachreferate und IT-Referat sowie eCulture Board (Umsetzung durch IT-Referat und Dataport).

Alle übrigen Projekte aus zentralen IT-Mitteln, die eine Kooperation von IT-Bereich und Fachbereichen erfordern, werden in der IT-Planungsrunde koordiniert.

Weitere Projekte innerhalb der jeweiligen Ämter, die inhaltlich ähnliche Ziele verfolgen und ebenfalls sowohl fachliches als auch technologisches Know-How erfordern, aber in eigener Zuständigkeit, aus eigenen Mitteln (Fachhaushalt) oder mit eingeworbenen Drittmitteln und ohne Anbindung an die BKM-interne eCulture-Struktur durchgeführt werden, werden auch künftig nicht in der IT-Planungsrunde koordiniert.

Die jeweiligen Fachreferate werden künftig mindestens einmal jährlich einen Informationstermin mit dem IT-Referat durchführen, in dem über den Stand der Planung und Umsetzung dieser Projekte (auch mit Blick auf die Vermeidung von Doppelförderungen) berichtet wird. Für die Außendarstellung der BKM kann es sinnvoll sein, diese ebenfalls – beispielsweise auf der Internetseite der BKM – unter den fachpolitischen eCulture-Begriff zu subsumieren. Allerdings sollte hier dann nach Ansprechpartnern differenziert werden.

#### **Bisheriges BKM-internes Planungsformat:**

Es existiert ein etablierter ämterübergreifender Abstimmungsprozess, in welchen in regelmäßig tagenden Planungsrunden die bereits auf den Weg gebrachten digitalen Projekte begleitet und neue Vorhaben vorgestellt und diskutiert werden. In enger Abstimmung mit den Fachbereichen der BKM erstellt das IT-Referat Übersichten sowie Statusberichte laufender IT-Vorhaben. Strategisches Steuergremium ist die IT-Planungsrunde (Leitungsebene der Ämter).

Als Verbindungsglied zur Behördenleitung findet dort die Abstimmung und Priorisierung der vorgeschlagenen Digitalen Projekte statt. Das IT-Referat erstellt danach eine Entscheidungsvorlage für die Behördenleitung nach deren Genehmigung die Vorhaben in die entsprechenden Planungsinstrumente eingegeben und der SK übermittelt werden.

Die BKM ist gewillt, den mit der eCulture Agenda 2020 eingeschlagenen Weg der aktiven Begleitung des laufenden Strukturwandels im kulturellen Sektor durch die Digitalisierung weiterhin konsequent zu verfolgen. Mit der neuen Digitalstrategie „BKM digital“ stellt sie die Weichen, um auch weiterhin ein integraler Baustein auf dem Weg Hamburgs zur Digitalen Stadt zu sein.

Wie jeder Strukturwandel bringt auch die Digitalisierung große Herausforderungen sowohl für die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Behörde wie auch für die von ihr betreuten Kultureinrichtungen mit sich. Um diesen Herausforderungen erfolgreich begegnen zu können, bedarf es weiterhin des entschlossenen Einsatzes der erforderlichen finanziellen und personellen Ressourcen sowohl im investiven wie – ausdrücklich – auch betrieblichen Bereich. Nur so wird es möglich sein, die erforderlichen Veränderungsprozesse nachhaltig zu gestalten.

## 7 Bibliographie

- Amtsblatt der Europäischen Union. *Schlussfolgerungen des Rates zur Förderung des Zugangs zur Kultur über digitale Mittel unter besonderer Berücksichtigung der Publikumsentwicklung, 2017/C425/03 § (2017)*  
<https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/c05689d3-df1a-11e7-9749-01aa75ed71a1/language-de>.
- BITKOM, Hrsg. 2015; *Digitale Souveränität. Positionsbestimmung und erste Handlungsempfehlungen für Deutschland und Europa*.  
<https://www.bitkom.org/sites/default/files/pdf/Presse/Anhaenge-an-PIs/2015/05-Mai/BITKOM-Position-Digitale-Souveraenitaet1.pdf>.
- Bürgerschaft Hamburg. 2012. Das Hamburgische Transparenzgesetz. HmbTG.  
<http://transparenz.hamburg.de/das-hmbtg/>.
- DATAPORT und Fraunhofer FIT Hrsg. Januar 2019; *eCultureCloud Konzeptstudie2.0*
- Deutscher Kulturrat. *Kultur als Daseinsvorsorge!*, 29. September 2004.  
<https://www.kulturrat.de/positionen/kultur-als-daseinsvorsorge/>.
- Euler, Ellen. 2011. *Das kulturelle Gedächtnis im Zeitalter digitaler vernetzter Medien und sein Recht: Status Quo der rechtlichen, insbesondere urheberrechtlichen Rahmenbedingungen von Bestandsaufbau, Bestandserhaltung und kommunikativer sowie kommerzieller Bestandsvermittlung kultureller Äußerungen im Zeitalter digitaler und vernetzter Medien durch Bibliotheken, Archive und Museen in Deutschland und Regelungsalternativen*. Bock+ Herchen
- Franz, Birgit und Gerhard Vinken , Hrsg. 2017; *Das Digitale und die Denkmalpflege. Bestandserfassung - Denkmalvermittlung - Datenarchivierung - Rekonstruktion verlorener Objekte. Chancen und Grenzen im Einsatz digitaler Technologien. Veränderungen in der Praxis von Denkmalpflege und Kulturgutsicherung*, Holzminde 2017 (Veröffentlichungen des Arbeitskreises Theorie und Lehre der Denkmalpflege e.V., Band 26.), digital unter <http://books.ub.uni-heidelberg.de/arthistoricum/catalog/book/263>
- Goldacker, Gabriele. *Digitale Souveränität | Öffentliche IT (ÖFIT)*. Herausgegeben von Kompetenzzentrum Öffentliche IT, 2017.  
<https://www.oeffentliche-it.de/publikationen?doc=71579&title=Digitale+Souver%C3%A4nit%C3%A4t>.
- Hagedorn-Saupe, Monika, Hrsg. 2015. *Statistische Gesamterhebung an den Museen der Bundesrepublik Deutschland 2014*. Materialien aus dem Institut für Museumsforschung 69. Berlin: Staatliche Museen zu Berlin - Preussischer Kulturbesitz.
- Hagedorn-Saupe, Monika, und Deutscher Museumsbund, Hrsg. 2011. *Leitfaden für die Dokumentation von Museumsobjekten: von der Eingangsdokumentation bis zur wissenschaftlichen Erschließung*. Berlin. <https://www.museumsbund.de/leitfaden-dokumentation-von-museumsobjekten-2011/>.
- Klimpel, Paul; Ellen Euler; Deutsche Digitale Bibliothek; und Stiftung Preußischer Kulturbesitz, Hrsg. 2015; *Der Vergangenheit eine Zukunft: kulturelles Erbe in der digitalen Welt*. 1. Aufl. Berlin: iRights.Media.
- Mandel, Birgit; Hrsg. 2008; *Audience Development, Kulturmanagement, Kulturelle Bildung. Konzeptionen und Handlungsfelder der Kulturvermittlung*. München: kopaed.
- Parzinger, Herrmann, 2015, *Kulturelles Erbe und Digitalisierung*, in: *Der Vergangenheit eine Zukunft*, Kimpel, P. u.a. (Hrsg.), 2015, S. 20-31 n

- MPG - Max Planck Gesellschaft, Hrsg. 2003; *Berlin Declaration on Open Access to Knowledge in the Sciences and Humanities*. <https://openaccess.mpg.de/Berliner-Erklaerung>.
- Schwemer-Martienßen, Hella, und Michael Studt. *Bibliothekskonzept Bücherhallen Hamburg 2021*, März 2018.
- Stubbe, Julian. *Von digitaler zu soziodigitaler Souveränität*. In *Digitale Souveränität: Bürger, Unternehmen, Staat*, herausgegeben von Volker Wittpahl, 43–59. iIT-Themenband. Heidelberg: Springer Vieweg, 2017.
- UNESCO. Übereinkommen über den Schutz und die Förderung der Vielfalt kultureller Ausdrucksformen (2005). <https://www.unesco.de/kultur-und-natur/kulturelle-vielfalt/kulturelle-vielfalt-weltweit/u40-netzwerk-kulturelle-vielfalt>.
- Vogelsang, Axel, Kummeler, Barbara, und Bettina Minder-Schade. 2016. *Social Media und Museen II – Der Digital erweiterte Erzählraum: Ein Leitfaden zum Einstieg ins Erzählen und Entwickeln von Online-Offline-Projekten im Museum*. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.202428>
- VdL (Hrsg.), *Die Denkmalpflege - Themenheft Digitalisierung*. Wissenschaftliche Zeitschrift der Vereinigung der Landesdenkmalpfleger in der Bundesrepublik Deutschland, 77. Jg., 2019, H. 2 (im Druck)

## ANNEX I - Maßnahmenliste der Behörde für Kultur und Medien gemäß Vorlage ITD


## BKMdigital - Annex I Maßnahmenliste der Behörde für Kultur und Medien gemäß Vorlage Amt ITD

Stand: 11.11.2019



Kultureinrichtung	Projektname	Organisationseinheiten	Bezeichnung	PPM-Nr.	Investitions-ID	Projektbeschreibung	Zielsetzung	Projektdimension	Handlungsdimension
1 Archäologisches Museum Hamburg	Historisches Stadtkataster	BKM -K12	Projektkonzept			Erschließung der historischen Topographie Hamburgs zur archäologischen Potentialanalyse; Entwicklung Geographisches Informationssystem	Erstellung eines historischen Stadtkatasters // flächendeckender Schutz des kulturellen Erbes der FHH im Zuständigkeitsbereich der Bodendenkmalpflege	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
2 Archäologisches Museum Hamburg	Softwarebasierte Erfassung von Metadaten der digitalisierten Bildbestände	BKM -K12	Projektkonzept			Das AMH strebt ein Forschungsprojekt an, um mithilfe von Softwarelösungen bzw. künstlicher Intelligenz eine Erweiterung der Metadatenfassung historischer Fotos zu ermöglichen.	Ziel des beantragten Projekts ist die Entwicklung eines erweiterbaren, von den Mitarbeitern des AMH nutzbaren Softwaresystems zur automatisierten Verschlagwortung von digitalisiertem historischem Bildmaterial.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
3 Hamburger Kunsthalle	Digitalisierungsprojekte in 2020	BKM -K12	Projektkonzept			Zugänglichmachung der in der Datenbank MuseumPlus eingepflegten Daten für den Besucher der Kunsthalle in geeigneten Online-Anwendungen	Ziel ist es, eine stabile Applikation für unterschiedlichste Bedürfnisse von der Bereitstellung von vertiefenden Inhalten online beim Besuch in den Sammlungsräumen oder eines Museumsguides zu programmieren.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
4 Hamburger Kunsthalle	VIDEO ON DEMAND	BKM -K12	Projektkonzept			Entwicklung / Adaption einer Mediathek. Die Hamburger Kunsthalle verfügt über eine umfangreiche und qualitativ herausragende Video Sammlung. Künftig sollen die digital aufgearbeiteten Bestände im ehemaligen Foyer der Galerie der Gegenwart als Video on demand präsentiert werden.	Präsentation der Video-Sammlung der Kunsthalle in eine völlige Neugestaltung des alten Eingangsbereichs der Galerie der Gegenwart zu einer Lounge für Besucher	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
5 MARKK Museum am Rothenbaum	Online-Veröffentlichung der Sammlungsbestände	BKM -K12	Projektkonzept			Gestaltung und Umsetzung eines Webitemoduls einer „Sammlung“	Veröffentlichung der Objektbestände mit den dazugehörigen historischen Materialien	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
6 Deichtorhallen Hamburg	Weiterentwicklung des Multimedia-Guides	BKM -K13	Projektkonzept			Weiterentwicklung des Vermittlungskonzeptes - BYOD. Die Deichtorhallen möchten Besucher*innen den Zugang zur App auf dem eigenen Smartphone ermöglichen.	Der Multimedia-Guide soll für Android Smartphones umgesetzt werden und die iOS-Version 1.0.3. verbessert werden / Folgeprojekt zum KH - DKK Projekt 2019	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
8 Kunstverein in Hamburg e.V.	Digitalisierung des Kunstvereinsarchiv	BKM -K13	Projektkonzept			Die im Rahmen eines groß angelegtes Forschungsprojekts in Kooperation mit dem Kunstgeschichtlichen Seminar der Universität Hamburg zusammengestellten Archivalien sollen digitalisiert und für die Öffentlichkeit und die Wissenschaft nutzbar gemacht werden.	Vermittlung der Online-Archiv-Inhalte auf zeitgemäßen digitalen Medien Die Digitalisate sollen zunächst über die Homepage des Kunstvereins zugänglich sein. Angestrebt wird eine Verknüpfung mit anderen digitalen Archivprojekten der Stadt Hamburg.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
7 Kunsthaus Hamburg	DIGITAL BACKSTAGE	BKM -K213	Projektkonzept			Erstellung einer Medienplattform des Kunsthaus Hamburg, die zukünftig für das Kunsthaus Hamburg eine digital zugängliche, wachsende Bibliothek für spezifische künstlerische Inhalte bietet, die kontinuierlich erweitert und ergänzt werden kann und auch auf externen, populären Kanälen wie z. B. Youtube, Vimeo, Soundcloud oder ähnlichen auffindbar ist.	Ziel des Projektes ist es vor allem, ein Publikum für spezifische Inhalte zu gewinnen, die ganz unabhängig vom Kunstkontext gesellschaftlich virulent sind, in unserem Format aber aus der Perspektive der Künstler/Innen formuliert werden.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit

## BKMdigital - Annex I Maßnahmenliste der Behörde für Kultur und Medien gemäß Vorlage Amt ITD



Stand: 11.11.2019

Kultureinrichtung	Projektname	Organisationsseinheiten	Bezeichnung	PPM-Nr.	Investitions-ID	Projektbeschreibung	Zielsetzung	Projektdimension	Handlungsdimension
RockCity Hamburg e. V.	Digitale Transformation	BKM -K222	Projektkonzept			Umsetzung digitaler Angebote auf der Website des Vereins, um die Dienstleistungen zugänglich rund um die Uhr digital zugänglich zu machen.	Förderung von Musikerinnen und Musikern in Hamburg	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Kinemathek Hamburg	Digitalisierung des Belegarchivs der Hamburger Filmförderung	BKM -K24	Projektkonzept			Fortsetzung des Digitalisierungsprojekts: 200 weitere vom Verfall bedrohte Filme sollen mit diesem Vorhaben digitalisiert werden	Sicherung des für Hamburg bedeutenden Filmarchivs. Um es weiterhin der Öffentlichkeit und der Forschung zugänglich zu machen muss es dringend digitalisiert werden..	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Kurzfilm Agentur Hamburg	Update der IT-Systeme der Kurzfilm Agentur Hamburg und des Kurzfilm Festivals	BKM -K24	projektkonzept			Erweiterung von Datenbanksystemen der Agentur mit 45.000 Titeln	Sicherstellung eines stabilen Arbeitsprozesses	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Kurzfilm Agentur Hamburg	Update Website Kurzfilm Festival und Kurzfilm Agentur und des Festivals	BKM -K24	Projektkonzept			Design, Programmierung sowie inhaltliche Betreuung der Websites der Kurzfilm Agentur	Sicherstellung der Infrastrukturen	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
LI (ehemalige Landesbildstelle)	Digitalisierung historischer Filmbestandes Phase 2	BKM -K24	Projektkonzept			Fortsetzung des Digitalisierungsprojekts; Bestandteil der eCulture Agenda 2020	Sicherung des für Hamburg bedeutenden Filmarchivs; Schaffung der Zugänglichkeit für die Öffentlichkeit und die Forschung	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Hamburger Bücherhallen	Ausbau digitale Vermittlungstrends	BKM -K13	Projektkonzept			Ausbau digitaler Vermittlungstrends (Medienkompetenz) durch Einsatz von technischen Klassikern bis hin zu Coding und Robotik	Anpassung der Informations- und Wissensvermittlung an ein verändertes Nutzungsverhalten und neue Erwartungsszenarien der Kunden; Stärkung der Kundenbindung;	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Hamburger Bücherhallen	Dashboard – Erweiterung der Funktionen im Tool der Bestandsstatistik	BKM -K13	Projektkonzept			Das Tool zur Bestandsstatistik soll um weitere Kennzahlen und Statistikelemente auch im Bereich Controlling ergänzt werden.	Prozessoptimierung	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Hamburger Bücherhallen	Programmierung einer Schnittstelle Erwerbungs- und Katalog-Datenbank	BKM -K13	Projektkonzept			Durch die zu entwickelnde Schnittstelle können Bestell- und/oder Lieferinformationen direkt für den Medienschwerm im Katalog nachgenutzt werden.	Rationalisierungseffekte bei Arbeitsabläufen	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Hamburger Bücherhallen	Hardwareausstattung für Digital Signage in allen Stadtteilen	BKM -K13	Projektkonzept			Einsatz von Digital Signage nach erfolgreicher Erprobung in der Zentralbibliothek	Kunden schneller, effizienter und zielgerichteter anzusprechen	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Hamburger Bücherhallen	Implementierung von Open Libraries an weiteren Standorten	BKM -K13	Projektkonzept			Nutzung der technischen Möglichkeiten um längere und kundengerechtere Öffnungszeiten der Stadtteilbibliotheken zu realisieren.	Ausbau der regulären Öffnungszeiten durch Ausstattung der Bücherhallen durch Open-Library-Technik; Wahrnehmung der HÖB als Innovationstreiber	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Hamburger Bücherhallen	Projekte zum Thema „Smart City“ und „Digitale Stadt“	BKM -K13	Projektkonzept			Z.B. Einsatz von Smart Packaging (Unsichtbare Barcodes), die automatisch durch Scanner, Kassensysteme und Smartphones ausgelesen werden können.	Mögliche Einsatzgebiete für die Bücherhallen Hamburg: Kundenkarte, Regalsysteme, Flyer, Plakate, Medien; Stärkung der Ansprache von Jugendlichen	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Hamburger Bücherhallen	Rückbuchungsanlage in der sanierten Stadtteilbibliothek Eimsbüttel	BKM -K13	Projektkonzept			An umgebauten Standort der Bücherhalle Eimsbüttel in Hamburg-Haus soll, wie in anderen Standorten mit ähnlicher Größe, eine Rückbuchungsanlage platziert werden und damit auch in Eimsbüttel der letzte Schritt der Automatisierung vollzogen werden.	Dieser Service soll Kunden insbesondere außerhalb von Öffnungszeiten einen zusätzlichen Service bieten.	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Hamburger Bücherhallen	SEB Hardware	BKM -K13	Projektkonzept			Hardware Standardersatzbedarf in den Bücherhallen	Erhaltung der bestehenden IT-Infrastruktur	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Hamburger Bücherhallen	SEB Software	BKM -K13	Projektkonzept			Software Standardersatzbedarf in den Bücherhallen	Erhaltung der bestehenden IT-Infrastruktur	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung

## BKMdigital - Annex I Maßnahmenliste der Behörde für Kultur und Medien gemäß Vorlage Amt ITD

Kulturreinrichtung	Projektname	Organisationseinheiten	Bezeichnung	PPM-Nr.	Investitions-ID	Projektbeschreibung	Zielsetzung	Projektdimension	Handlungsdimension
23 BKM /KZ-Gedenkstätte Neuengamme / K14	Smartphone App für Ausstellung und Gelände des „denk mal Hammerscher Bahnhof“	BKM -K14	Projektkonzept			Erstellung einer Smartphone-App. Die App, die an verschiedenen Stationen abrufbar wäre, soll die Ausstellung im Dokumentationszentrum und den Gedenkort durch verbindende Informationen zu den historischen Ereignissen und zur Erinnerungskultur verknüpfen.	Diese App soll den Besucherinnen und Besuchern erlauben, sich den Ort des Gedenkens multimediale zu erschließen.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
24 Hamburger Kreativ Gesellschaft	Bot-gestützte Messenger-Kommunikation bei der Hamburg Kreativ Gesellschaft / nextMedia.Hamburg	BKM-K21	Projektkonzept			Erstellung einer Chatbot-Management Plattform zur Analyse, Inhaltsbearbeitung und intelligenten Übergabe an Menschen via Mail inkl. interaktivem Web Widget. Mit Hilfe eines Bot-gestützten Kommunikationskanal über digitale Messengerdienste sollen Kundenanfragen an die Hamburg Kreativ Gesellschaft / nextMedia.Hamburg überwiegend automatisch beantwortet werden. Die Zielgruppe eine zusätzliche Möglichkeit (neben E-Mail und Telefon) erhalten, bei der die Anfragenden unmittelbar hilfreiche Antworten erhalten.	- 24x7x365 Verfügbarkeit ohne Response-Time - auch abends und am Wochenende. - Steigerung der Serviceeffizienz - - automatisierte Beantwortung von bis zu 80% der am häufigsten gestellten Fragen und intelligente Weiterleitung bei komplexen Fragen. - Verbesserung der Customer Experience - zufriedenerer Kunden durch direkten Dialog.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
25 Hamburger Kreativ Gesellschaft	Digitale Nachwuchsformate	BKM-K21	Projektkonzept			Überführung aller Themen, die sich im Nachwuchsformat „Butter bei die Fische“ bewährt haben, in Video-Versionen, die auf die Seh- und Nutzungsgewohnheiten des Internets zugeschnitten sind.	Überführung von insgesamt zehn Themenblöcken in ein Bewegtbildformat	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
26 Hamburger Kreativ Gesellschaft	Digitalisierung Hamburger Design-Objekte	BKM-K21	Projektkonzept			Mit diesem Pilotprojekt sollen bis zum Jahr 2021 100 bedeutende Design-Objekte von Hamburger Designer*innen in digital erziehbare Objekte (3D-Scan) überführt werden und mit Zusatzinformationen (Metadaten) angereichert und auf einer entsprechenden Webseite veröffentlicht werden.	Erstellung einer umfassenden digitalen Sammlung der Produkte von Hamburger Akteuren der Kreativwirtschaft	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
27 Hamburger Kreativ Gesellschaft	E-Learning für Akteure der Kreativwirtschaft	BKM-K21	Projektkonzept			Entwicklung eines E-Learning-Angebots für Akteure der Kreativwirtschaft	Ziel ist es, die Angebote der Kreativgesellschaft zur Stärkung unternehmerischen Wissens („Butter bei die Fische“, Workshop-Reihe) um ein E-Learning-Angebot zu ergänzen, das Lücken schließt und damit weitere Zielgruppen erreicht.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
28 Hamburger Kreativ Gesellschaft	Entwicklung einer webbasierten Anwendung zur digitalen Antragseinreichung beim „Coach- und Expertenpool für die Kreativwirtschaft“	BKM-K21	Projektkonzept			Das Erreichen der Unterlagen zum Förderprogramm „Coach- und Expertenpool für die Kreativwirtschaft“ soll nicht mehr auf Papier (postalisch oder persönlich) oder per E-Mail erfolgen sondern digital über die zu entwickelnde Webanwendung.	Ziel einer webbasierten digitalen Antragseinreichung ist ein Schritt hin zum digitalen, papierlosen Büro, die Reduzierung des Papierverbrauchs und eine effizientere und einfachere Weiterverarbeitung der Antragsdaten und -unterlagen	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
29 Hamburger Kreativ Gesellschaft	Hackathon: Innovate the Music Industry with Blockchain Technology	BKM-K21	Projektkonzept			Konzeption, Planung und Durchführung der Hackathon Veranstaltung	Der Hackathon soll im Frühjahr/Sommer 2020 stattfinden, im Anschluss daran werden die Teams, die Interesse an einer Weiterentwicklung ihrer Prototypen haben, in einem nutzerzentrierten Prozesse von der Kreativgesellschaft und den Unternehmen bis zum Herbst weiter begleitet.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit



## BKMdigital - Annex I Maßnahmenliste der Behörde für Kultur und Medien gemäß Vorlage Amt ITD

Kultureinrichtung	Projektname	Organisations-einheiten	Bezeichnung	PPM-Nr.	Investitions-ID	Projektbeschreibung	Zielsetzung	Projektdimension	Handlungsdimension
Behörde für Kultur und Medien	Kinoinvestitions- programm	BKM-K21	Projektkonzept			Der Bund wird ab 2020 ein Kinoinvestitionsprogramm zur Investition von Kinobetrieben in Höhe von 17 Mio. € u.a. aufliegen, um den Kulturort Kino in Zeiten von tiefgreifenden Umbrüchen in der Branche zu stärken. Digitalisierung des Bearbeitungsprozesses zur Erstellung von denkmalrechtlichen Genehmigungen	Stärkung des Kinostandorts Hamburg	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit
Behörde für Kultur und Medien	Denkmalrechtliche Genehmigungen	BKM-K32	Projektkonzept			Digitalisierung der Arbeitsakten auch deren mit langer Historie unter Beachtung der Vorgaben des Staatsarchivs sowie gesetzlicher und normativer Anforderungen zum Scannen. Umsetzung nach dem Projektplan, welches im Rahmen des dazugehörigen Vorprojekts ausgearbeitet worden wird.	Mit dem Projekt soll die vollständige digitale Bearbeitung von Anträgen auf denkmalrechtliche Genehmigung erreicht werden. Zukünftig sollen alle Bestandsakten in digitaler Form zur Bearbeitung verfügbar sein	behördenübergreifend	Digitale Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Digitalisierung der Bestandsakten des Denkmalschutzamtes	BKM-K31	Projektkonzept			Einbindung von Friedhofs-Datenbanken an das Fachinformationssystem des Denkmalschutzamtes	Zukünftig sollen im DAFIS auch die denkmalgeschützten Grabmale der Friedhöfe gespeichert und bearbeitet werden können.	behördenübergreifend	Digitale Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Einbindung von Friedhofs-Datenbanken an das Fachinformationssystem des Denkmalschutzamtes	BKM-K33	Projektkonzept			Softwareentwicklung um im Unterschied zu den bisher im DAFIS verwalteten Denkmalobjekten verschiedene zusätzliche Informationen, u.a. die Grabnummer der Grabmale erfassen zu können. Darüber hinaus soll für Ohlsdorf und für den Jüdischen Friedhof Königstraße eine Import/Export-Schnittstelle zwecks automatisierter Übernahme erstellt werden.	Zukünftig sollen im DAFIS auch die denkmalgeschützten Grabmale der Friedhöfe gespeichert und bearbeitet werden können.	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Plantaugliche Bildschirme / Software für Bearbeitung von digitalisierten Planunterlagen	BKM-K32	Projektkonzept			Arbeitsplatzumrüstung bzgl. Hardware und Software unter Berücksichtigung der möglichen Nutzung berührungsensibler Bildschirme, ein- und auslagerung von Datenmaterial, es bedarf einer Verknüpfung mit DAFIS und ELDORADO	Mit dem Projekt soll pilothaft die zukünftige Ausstattung der Arbeitsplätze des Denkmalschutzamtes insbesondere in der Stadtbauleitung, der Bau- und Kundenkontaktpflege sowie in der Inventarisierung getestet und ausgewertet werden.	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Steuerliche Bescheinigungen	BKM-K31	Projektkonzept			Digitalisierung des Bearbeitungsprozesses zur Erstellung von steuerlichen Bescheinigungen. Die Bearbeitung von diesen Bescheinigungen steht im inhaltlichen Zusammenhang mit der Erteilung von denkmalrechtlichen Genehmigungen und ist einer der Kernprozesse	Mit dem Projekt soll die vollständige digitale Bearbeitung von Anträgen zur Erteilung von steuerlichen Bescheinigungen erreicht werden.	behördenübergreifend	Digitale Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Cloudplattform mit kulturellen Inhalten für innovative Web-Services	BKM-B22	Projektkonzept			Infrastruktur mit skalierbarem Speicher für die dauerhafte Sicherung der digitalen Sammlungsdaten von Hamburger Kultureinrichtungen sowie Indexierung, Suchfunktionalitäten, zentrales Identitätsmanagement, Rechtsmanagement und Anbindung von neuartigen Webservices via API zur Erstellung innovativer Web-Applikationen und Frontends mit kulturellen Inhalten.	Aufbau einer Plattform für neuartige Webservices mit kulturellen Inhalten als Angebot an die Kultureinrichtungen und Kreativwirtschaft zur Entwicklung neuer Vermittlungsmodelle für kulturelle Inhalte	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Delivery Manager	BKM-B22	Projektkonzept			Zentrale Koordination, Steuerung und Controlling aller Projekt- und Betriebsfragen im Kontext der eCulture Strategie der BKM und weiterer Behördenprojekte bei Dataport	Erleichtern der Kommunikation mit Dataport sowie Optimierung der Projektablaufe in den Kultureinrichtungen	behördenübergreifend	Digitale Transformation der Verwaltung
Behörde für Kultur und Medien	Städtepartnerschaften IT - Kooperation	BKM-B22	Projektkonzept			Spezifikation eines gemeinsamen Workflows zur Erstellung und Vermittlung von Digitalisaten und Daten aus den Informationssystemen der Kultureinrichtung auf der Basis von interoperablen Webstandards für die wiederkehrende Nutzung in hybriden Ausstellungs- und Publikationsformaten.	Übergeordnetes Ziel ist die Kompetenz Hamburgs als Digitale Stadt auch im Sektor der Kultur international zu präsentieren und kulturspezifische Aspekte der urbanen digitalen Transformation in internationale Kulturbeziehungen einzubringen.	behördenübergreifend	Digitale Räume, Fachlichkeit



## ANNEX II - Auszug digitale Projekte eCulture Agenda 2020

Die folgenden Seiten enthält eine Übersicht von realisierten digitalen Maßnahmen der Jahre 2013-2019 aus den verschiedenen Fachbereichen der Behörde für Kultur und Medien, welche im Rahmen der eCulture Agenda 2020 durch verschiedene Arten der Förderung erfolgreich realisiert wurden und Perspektiven für die Zukunft aufzeigen.

*Digitale Projekte der Museumssektors*

<i>Name der Einrichtung</i>	<i>Vorhabenname</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
<i>Verschiedene/BKM</i>	„Kulturarbeitsplatz“ Museen	Den Museumsstiftungen wird die Möglichkeit eröffnet werden, am Standard BASIS-Arbeitsplatzmodell der FHH teilzunehmen, einschließlich der Service Infrastruktur durch Dataport AÖR.
<i>Verschiedene/BKM</i>	Projekt Inventarisierung	Langfristige Unterstützung für die digitale Inventarisierung in den Museen vor dem Hintergrund einer substantiellen Wertermittlung.
<i>Verschiedene/BKM</i>	Kulturpunkte App	Kulturpunkte ist das erste mobile Kulturportal Hamburgs, geeignet zur Vorbereitung eines Besuchs der Stadt, als Begleiter auf einer kulturellen Entdeckungstour und zur bequemen Recherche von zu Haus oder unterwegs.
<i>Stiftung Historische Museen Hamburg (SHMH)</i>	Digitale Speicherstadt Web-Service	Innovative Technologien VR/AR als interaktives Zugangsmedium zu historischen Materialien von Speicherstadt und Kontorhausviertel.
<i>Archäologisches Museum Hamburg (AMH)</i>	Hammaburg 2.0	Aufbereitung der jüngsten historischen Erkenntnisse für Virtuelle Rekonstruktion und Erlebbarkeit mittels diverser Technologien VR/AR der Keimzelle Hamburgs.
<i>Archäologisches Museum Hamburg (AMH)</i>	Digitales Archiv	Erstellung zukunftssicherer Digitalisate in der Bodendenkmalpflege.
<i>Kunsthalle</i>	Multimediaguide - App	Entwicklung einer Besucher-App zur Darstellung der Sammlung sowie regelmäßig ändernder Ausstellungen - Flexibel nutzbar als Download oder auf Leihgeräten.
<i>Museum für Kunst- und Gewerbe (MKG)</i>	Digital Asset Management System (DAM)	Konzeption, Implementierung und Einführung eines DAM-System mit schreibender und lesender Schnittstelle zum Sammlungsmanagementsystem zur internen und externen Bereitstellung und Nutzbarmachung aller digitalen Assets inklusive Metadaten.
<i>Museum am Rothenbaum Kulturen und Künste der Welt (MARKK)</i>	Online-Ticketing und Veranstaltungsmanagement	Ansaffung eines gemeinsam nutzbaren Online-Ticketing und Online-Buchungssystems für Regelbetrieb und Veranstaltungen zur Verbesserung des Besucherservice für den Nutzer von Hamburger Museen.

*Digitale Projekte der Deichtorhallen*

<i>Name der Einrichtung</i>	<i>Vorhabenname</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
<i>Deichtorhallen</i>	W-LAN Ausbau	Flächendeckende Versorgung in allen Besucherräumen mit öffentlichem W-LAN und Bereitstellung von besonderen digitalen Angeboten innerhalb der Ausstellung.
<i>Deichtorhallen</i>	Relaunch Webseite	Grundlegende Überarbeitung der Informationsstruktur, mit verbesserter Nutzbarkeit für mobile Endgeräte.
<i>Deichtorhallen</i>	Online Ticketshop	Marketing Instrument in Zusammenarbeit mit dem Museumsdienst Hamburg umgesetzt.
<i>Deichtorhallen</i>	Social Media Interaktion	Mit ihrer Aktivität auf Facebook, Instagram, Twitter und YouTube gehören die Kanäle Deichtorhallen Hamburg zu den reichweitenstärksten Museen in Deutschland mit einer relative jungen Nutzergruppe (24-35 Jahre).

*Digitale Projekte des Theatersektors*

<i>Name der Einrichtung</i>	<i>Vorhabenname</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
<i>Verschiedene / BKM</i>	Customer Relationship Management (CRM)	Einführung einer Customer Relationship Management - Software (CRM) in Hamburger Theatern und Konservatorien zur besseren Gestaltung der Kundenbeziehungen.
<i>Verschiedene / BKM</i>	Digitale Agenda	Ein gemeinsamer Veranstaltungskalender und Informationsplattform aller Hamburger Bühnen.
<i>Kampnagel</i>	LabourGames	Ein künstlerisches Projekt, das Computerspielstrategien mit Erfahrungen aus der Arbeitswelt integriert.
<i>Kampnagel</i>	Website Kosmos	Außerhalb der Förderung durch die BKM wurde ein innovatives digitales Informationssystem für die Kampnagelthemen entwickelt.

### Digitale Projekte der öffentlichen Bücherhallen

<b>Name der Einrichtung</b>	<b>Vorhabenname</b>	<b>Kurzbeschreibung</b>
<i>Hamburger öffentliche Bücherhallen (HöB)</i>	Modernisierung der Buchhallen IT Infrastruktur	Die technischen Entwicklungen sowie die verstärkte Nutzung von Social-Media-Plattformen verändern das Nutzungsverhalten der Bürger und damit auch die Ansprüche an die Dienstleistungen der Hamburger Bücherhallen.
<i>Hamburger öffentliche Bücherhallen (HöB)</i>	Automatisches Medien-Buchungs- und Sortiersystem	Vollautomatisches System für Kunden-Selbstverbuchung umfasst Selbstausleihe, automatische Rückgabe, automatische Vorsortierung der Medien und Zahlvorgänge am Kassenautomaten.
<i>Hamburger öffentliche Bücherhallen (HöB)</i>	Fortführung Modernisierung der Buchhallen IT Infrastruktur	Fortsetzung der Umsetzung der Digitalisierungsstrategie der Bücherhallen Hamburg in der Zentralbibliothek in der City, 32 Bücherhallen in allen Stadtteilen, in der zentralen Kinderbibliothek <i>Kibi</i> sowie zentralen Jugendbibliothek HOEB4U.

**Digitale Projekte der Bildenden Kunst**

<b>Name der Einrichtung</b>	<b>Vorhabenname</b>	<b>Kurzbeschreibung</b>
<i>Kunsthaus Hamburg</i>	Video-Aufzeichnungen von Veranstaltungen  digitales Publizieren (in Koop. mit HFBK)	Video-Aufzeichnungen von Veranstaltungen, die über die Webseite und über entsprechenden Onlinedienste für den Upload von Videos aufgerufen werden können. Ausstellungsbegleitend ist in Kooperation mit der Hochschule für Bildende Kunst HFBK (Klasse Bierma) eine online abrufbare eBroschüre entstanden.
<i>Kunstverein in Hamburg</i>	Investition in Software Online-Archiv	Wissenschaftliche Aufarbeitung und Digitalisierung des Archivs, das über die Homepage des Kunstvereins zugänglich ist.
<i>Kunstverein Harburger Bahnhof</i>	Neue Homepage & digitales Publizieren	Neue Homepage mit einem Modul für die digitale Veröffentlichung eigenständiger künstlerischer Inhalte wie Essays, online Ausstellungen, Videos, a.ä.

**Perspektiven der Digitalisierung in der Bildenden Kunst:**

<b>Name der Einrichtung</b>	<b>Vorhabenname</b>	<b>Kurzbeschreibung</b>
Kunsthaus Hamburg	digital Backstage	digital Backstage ist ein redaktionelles Format, das in Zusammenarbeit mit jungen Künstlern, Regisseuren, Designern und Co. Inhalte entwickelt, die nicht rein dokumentarisch die Ausstellungen begleiten sollen, sondern eigenständige mediale Beiträge sind, die die Ausstellungen insbesondere mit Fokus Diversität und kunstfernes Nicht-Publikum ergänzen.
Initiative ART OFF Hamburg	Gemeinsame Homepage aller Hamburger "Off Ausstellungenräume"	Gemeinsame Homepage aller Hamburger "Off Ausstellungenräume" für mehr Übersicht und Sichtbarkeit.

### Digitale Projekte der Musiksektors

Name der Einrichtung	Vorhabenname	Kurzbeschreibung
Hamburg Konservatorium	KON-Plugin (Konservatorium App)	KON-Plug-In ist eine interaktive Plattform, zur Unterstützung des Musikunterrichtes. Kinder, Jugendliche und Erwachsene sowie Studierende erhalten die Möglichkeit, mittels mobiler Endgeräte ihren individuellen Lernfortschritt einzuspielen und hochzuladen. Dozenten können über diesen Weg Fragen gestellt werden, Mitschülerinnen und Mitschüler erhalten eine Mitteilung über die nächsten Proben und ihren Lernstatus in Audio-, Video- und Notendarstellung. Erprobt auch als E-learning Plattform für das Fernstudium mit der <i>Shanghai School of Music</i> in der Hamburger Partnerstadt.
BKM Musikreferat/ Hamburg Kreativ Gesellschaft	Music WorX	Die Veränderungen der Rahmenbedingungen in der Musikwirtschaft in Folge der zunehmenden Digitalisierung bildeten den Anlass, gemeinsam mit der Hamburg Kreativ Gesellschaft das Förderprogramm Music WorX ins Leben zu rufen. Das Format bietet mit dem „ <i>Music WorX Accelerator</i> “ innovativen Geschäftsmodellen in der Frühphase umfassende Unterstützung in komprimierter Form an. 2019 sind fünf Gründerteams aus unterschiedlichen Ländern, aber auch aus Hamburg dabei. Den Abschluss bildet traditionell der „ <i>Music WorX Pitch</i> “ im November eines Jahres.
Interessengemeinschaft Hamburger Musikwirtschaft (IHM)	Digitalisierung interner Arbeitsabläufe	Eine weitgehende Digitalisierung interner Arbeitsabläufe wurde durchgeführt
Reeperbahn Festival	Website <a href="https://www.reeperbahnfestival.com/">https://www.reeperbahnfestival.com/</a>	Die umfangreichste Informationsquelle zum Reeperbahnfestival. Sie enthält Informationen zu den Programmpunkten (Festival, sowie Konferenzzeitig), Ticket- und Merchandising-Shop, Medieneinbindung wie Pressearchiv, Neuigkeiten, Newsletter, Pressemitteilungen, Bildergalerien, Videos (Konzertmitschnitte, Interviews, Aftermovies, Trailer), Playlists, Podcast, Promobilder für die Presse usw.
	Festival App	Die App ist vor allem für Festivalgänger*innen konzipiert um sich zur Vorbereitung und vor Ort über das Programm zu informieren. Presseakreditierung und Bandbewerbungen, Informationen zum RBF einschließlich Vorstellung des Beirats, ausgesuchter Spielstädten usw., Informationen zu Sonderprojekten wie IMJA, Helga, Wunderkinder, Keychange usw., Einbindung von Partner- und Sponsoren, Verlinkungen zu weiteren Seiten, wie Socials, Partnerseiten usw. Neben der Hauptseite gibt es verschiedene Subseiten, die als eigenständige,



	Subseiten	<p>kleine Webseiten funktionieren und verschiedene Projekte noch tiefergehend umfassen:</p> <p>ANCHOR Award  <a href="https://www.anchor-award.com/">https://www.anchor-award.com/</a></p> <p>Reeperbahnfestival International  <a href="https://international.reeperbahnfestival.com/de/index/">https://international.reeperbahnfestival.com/de/index/</a></p>
	Social Media	<p>Magazin  <a href="https://magazine.reeperbahnfestival.com/">https://magazine.reeperbahnfestival.com/</a></p> <p>Social Media dient zur Verbreitung von Informationen, zur Bindung der Zielgruppe und zur öffentlichen Interaktion mit Künstler*innen zur Schaffung zusätzlicher Reichweiten. In den Socials selbst können Themen nur kurz erklärt werden, dafür können wir zu detailreicheren Informationsquellen linken. Hauptvorteil ist die Vergrößerung der Zielgruppe, die Einbindung und der direkte Kontakt mit der bestehenden Zielgruppe und die Verknüpfung mit anderen reichweitenstarken Kanälen, wie den Kanälen der Künstler*innen. Es werden die Kanäle Instagram, Facebook und Twitter gepflegt. Auf diesen gibt es zum Teil mehrere Konten, für Konferenz, Keychange usw.</p> <p>Youtube wird im Gegensatz zu Facebook und Instagram für längere Videoformate genutzt. Wir nutzen Youtube außerdem zur Videoeinbindung auf anderen Kanälen.</p>
	Youtube	
<i>MS Dockville</i>	Social Media	<p>Tagesaktuelle Informationen werden im Vorfeld und während der Veranstaltung über Facebook und Instagram, Webseite und App kommuniziert. Die Gäste starten durch diese Kommunikationskanäle gut informiert in die Veranstaltung und können sich auf die Gegebenheiten einstellen (Bsp.: barrierefreier Geländeplan). Sollte es während der Veranstaltung zu Programmänderungen oder eine benötigte Krisenkommunikation kommen, lassen sich diese Informationen durch die Online-Kanäle leicht verbreiten.</p> <p>Neben Telefon und Mail sind die Social Media-Kanäle wertvoll im Kundenservice geworden.</p>
	E-Tickets	<p>Neben den Hardcover-Tickets bieten wir auch E-Tickets an – dies ermöglicht einen ortsunabhängigen Kauf und eine schnelle Abwicklung.</p>
<i>Clubkombinat</i>	Terminzentrale Clubkombinat	<p>Weiterleitung der Veranstaltungstermine per Schnittstelle an Veranstaltungsdatenbank der Metropolregion Hamburg.</p>
	Clubplan App (1.0) Club-Kataster (1.0)	<p>App zur Darstellung der hiesigen Club-Landschaft (inkl. Terminübersicht und Suchfunktion).</p>

		Erfassung der Geo-Daten von Musikspielstätten (CK-Mitglieder), Transfer per Schnittstelle an den LGV (BSW).
<i>Markthalle</i>	Digitalisierung in den Veranstaltungsräumen	Austausch von analogen Mischpulten, Austausch von analoger Lichtsteuerung, Austausch digitaler Scheinwerfersysteme / LED, Ausbau / Erweiterung W-LAN Infrastruktur für Künstler / Veranstalter, Digitale Einlasssysteme / Ticketing / Scanner.
	Digitalisierung innerhalb der Büros	Komplette Neuausstattung der Bürokommunikation für insgesamt 11 Arbeitsplätze (PC's / Monitore / Server / Software / Telefonanlage). Anschaffung Warenwirtschaftssystem / Kassensystem Gastronomie, Umstrukturierung Buchhaltung (Software), Einrichtung digitaler Schnittstellen für Bürokommunikation (Drucker / Scanner), Anschaffung / Programmierung Software zur Zeiterfassung und zur Personaldisposition, Anschaffung / Programmierung Datenbanksystem zur Veranstaltungsabwicklung.
	Social Media/ Website	Erneuerung Webseite / Endgerätetauglichkeit (Mobile), Aufbau endgerätetauglicher Social Media Kommunikation (Mobile).
<i>Fabrik</i>	Digitale Ton- und Lichtanlage W-LAN	Volldigitale Steuerung sämtlicher akustischen und visuellen Signale seit 2012. Accesspoints wurden auf jeder Etage sowie im Künstlerbereich und Fabrikclick (Internetcafé) in 2014 eingerichtet.
<i>Rock City</i>	Datenbank Music Women Germany Operation Ton TV RockCity Radio	Datenbank zu Frauen in der Musikszene auf : <a href="http://www.musicwomengermany.de">www.musicwomengermany.de</a> (Launch: 19.09.2019) bisher in Testversion auf: <a href="http://www.musichhwomen.de">www.musichhwomen.de</a> , Konferenz Live Stream / YouTube.
<i>Jazz Büro</i>	Jazzblog	Anliegen des neuen Jazzblogs ist, die Akteure der Stadt zusammen zu halten, Erfahrungen und Kräfte zu bündeln, um gemeinsam eine höhere Strahlkraft zu erzielen und „Jazz made in Hamburg“ weiter systematisch über die Grenzen der Stadt hinaus bekannt zu machen – national wie international.

<i>Symphoniker Hamburg</i>	Digitalisierung der Lohn- und der Finanzbuchhaltung, und Internen Betriebskalenders Website  Adressverwaltung	Beide Bereiche sind im Grunde soweit technisch möglich vollständig digitalisiert. Aktuell wird auch das monatliche Reporting an die Kulturbehörde nach den vorgestellten Erfordernissen digitalisiert.  Über die Online Präsenz werden Karten zu Konzerten verkauft. Darüber hinaus beinhaltet die Website ein Archiv über die Konzerte der vergangenen Spielzeiten. Diese Maßnahmen werden laufend aktualisiert.  Die Digitalisierung der Kunden- und der Fördererkartei erfolgt fortlaufend.
<i>Ensemble Resonanz</i>	Digitaler Resonanzraum          442hz - Online Datenbank für Musiker und Managementteam	Hier spannt das Ensemble seine Klang- und Gedankenwelt auf und macht sie vom sinnlichen Nacherleben der Konzerte über die Erkundung und Abtauchen in dramaturgische Details erfahrbar. Auf unzähligen Navigationsrouten lässt sie sich erkunden, durch die Musikgeschichte und zurück. Versammelt wird alles, was das Ensemble zwischen Musik und Leben bewegt. Schnipsel und Sinfonien, große Würfe und Schnapsideen. Bei <i>resonanz.digital</i> geht es um mehr als die Digitalisierung der vorhandenen Bestände. Ein komplexes Netz an inhaltlich-thematischen Verknüpfungen und Quer-verweisen bietet offene Enden für persönliche Anknüpfungspunkte und ermöglicht zahlreiche individuelle Navigationsrouten durch das Angebot. Explizit für diesen Raum werden neue Werke entstehen, erstmals im Januar 2020 mit einer digital first-Komposition von Alexander Schubert.  Durch den weltweiten Online Zugriff können alle Mitarbeiter des ER jederzeit auf aktuelle Besetzungen, Proben- und Konzerttermine, Notenmaterial und Änderungen diesbezüglich zugreifen. Auch das CRM wird über 442hz gepflegt mit dem Ziel, auch größere Aussendungen wie Broschüren und Newsletter aus der Datenbank herauszusenden.
<i>Landesmusikrat (LMR)</i>	Homepages       Social Media   Newslettertool	Der LMR HH hat für seine Aktivitäten, Projekte und Maßnahmen derzeit sechs eigenständige Homepages ( <i>Landesmusikrat HH</i> , <i>Landesjugendorchester HH</i> , <i>Landesjugendjazzorchester HH</i> , <i>Landeswettbewerb Jugend jazzt HH</i> , <i>Klangradar3000</i> ). Darin befindet sich ein Digitaler Eventkalender, der auf der Homepage des LMR HH veröffentlicht wird.  Der LMR pflegt im Social Media Bereich drei Facebook – Seiten ( <i>LMR HH</i> , <i>Landesjugendjazzorchester HH</i> , <i>Landesjugendorchester HH</i> ), Twitter ( <i>LMR HH</i> ), Instagram ( <i>LJO HH</i> ).

	Speicherung & Sicherung von Daten	Nutzung eines Newslettertools zum Versand von Newslettern Server zur Speicherung und Sicherung der Daten. Zusätzlich kann damit gruppen- und projektbezogen gearbeitet werden, weil u.a. personenbezogene Berechtigungen vergeben werden können. Öffentlicher Bereich für Links, zur Verfügungstellung von spezifischen Inhalten.
<i>Komponisten-Quartier</i>	Touchscreens  Flachbildschirme	Multimediale Infopoints: musikalische Beispiele zum Anhören über Kopfhörerbuchsen, auch das Abspielen über kleine tragbare Lautsprecher, etwa bei Führungen, ist möglich, sowie diverse Filme; Ton über Kopfhörer oder tragbare Lautsprecher.
<i>Orgelstadt Hamburg e.V.</i>	Website des Orgeljahrs  Social Media	Eine interaktive Website wurde etabliert, auf der es u.a. möglich ist eine virtuelle Orgel von Arp Schnitger zu spielen, den Veranstaltungskalender zum Orgeljahr 2019 einzusehen, einen interaktiven Stadtrundgang durch die Orgellandschaft Hamburgs zu unternehmen, Informationen zur Orgel im Allgemeinen zu bekommen und einige Anekdoten zur Orgel zu erhalten.  Bereitstellen von Informationen rund um die Orgel auf Facebook, Instagram und Twitter.

### Perspektiven der Digitalisierung im Musikbetrieb:

<i>Name der Einrichtung</i>	<i>Vorhabenname</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
<i>Clubkombinat</i>	Club-Kataster (2.0)	Erfassung der Geo-Daten von Musikspielstätten (CK-Mitglieder & Nicht-Mitglieder) und Web-Portal mit Zusatzfunktionen, Transfer per Schnittstelle an LGV (BSW).
<i>IHM</i>	Dokumentation von herausragenden musikalischen und musikwirtschaftlichen Leistungen Unterstützung der Musikunternehmen bei voranschreitenden technischen Entwicklungen	Digitale Dokumentation von herausragenden musikalischen und musikwirtschaftlichen Leistungen in Hamburg. Wie diese Daten der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden ist noch in der Planung. Idealerweise sollen die Musikunternehmen in Hamburg mit einem digitalen Angebot seitens der IHM und auch bei eigenen digitalen Maßnahmen unterstützt werden. In welcher Form diese Unterstützung gegeben werden soll ist noch in Planung.

<i>Rock City</i>	<p>pop moves popcast HH, Hamburg Music Insta TV Service App</p> <p>POP INSTITUT Webunits /Webinare</p> <p>Proberaum App</p>	<p>Insta Kanal und App zu Dates und (Hi)Stories Hamburger Bands, Der Podcast zur Music City: Wissen für Musikmacher, Rent a bus / Beratungs- und Coaching Get in / Checklists, Musterverträge / Info-Videos / Vorträge / Ted-Talks / Bandbörse (suche / finde), Job offers, Bestand, Vermittlung, Geodaten, Anzahl, Nutzer_innen, Eigentümer_innen, etc. zu Proberäumen, die als Bestandteil des Netzwerks Musikstadt Hamburg mit den Verbänden geplant wird.</p>
<i>Landesmusikrat</i>	<p>Überarbeitung der Homepage des LMR</p> <p>Digitalisierung der organisatorischen Abläufe</p> <p>App für Laien- /Amateurmusik</p> <p>App für Nachwuchsförderungs- und Musikvermittlungsproj ekte in Hamburg</p>	<p>Vorüberlegungen und Überarbeitung der Homepage des LMR mit stärkerer Sichtbarmachung der Mitglieder des LMR und deren Aktivitäten sowie stärkere interaktive Komponente.</p> <p>Optimale digitale Strategien spezifisch für die organisatorische Abwicklung (Work- flow, Wikisysteme o.ä.) Projektarbeit in den Teams der einzelnen Projekte optimieren, um möglichst zeitsparend arbeiten zu können.</p> <p>Vorüberlegungen zu einer App für Laien- /Amateurmusik (u.a. Infos über Akteure, Termine, Veranstaltungen, spezifische Fortbildungsseminare)</p> <p>Vorüberlegungen zu einer App für Nachwuchsförderungs- und Musikvermittlungsprojekte in Hamburg (Infos über Projekte und Veranstaltungen mit der Möglichkeit zur Suche nach Genre, Alter, Zeiten).</p>
<i>Orgelstadt Hamburg e.V.</i>	Digitalisierung des Inventars	Zum Orgeljahr 2019 ist das Inventar von Günter Seggermann, "Die Orgeln in Hamburg", zunächst in gedruckter Form erschienen. Das Inventar soll im Folgenden im Interent veröffentlicht werden mit der Möglichkeit zur laufenden Aktualisierung und größeren Abbildungen.
<i>Markthalle</i>	Anpassung der Büro Software	u.a. Anpassung des Datenbanksystems

## Digitale Projekte der Kreativindustrien

Vorhabenname	Kurzbeschreibung
<i>Hamburg Kreativ Gesellschaft</i>	Die Hamburg Kreativ Gesellschaft und ihre Teilmarkt-Initiativen nextMedia, gamecity, designxport aktualisieren ständig ihre digitalen Auftritte und interaktiven Formate, nutzen CRM- und CMS-Systeme und digitale Projektmanagement- und Kommunikations-Tools und arbeiten hochflexibel. Ihre Angebote stehen Akteuren aller kreativwirtschaftlichen Teilmärkte (Architektur, Bildende Kunst, Darstellende Künste, Design, Film, Literatur, Musik, Presse, Rundfunk, Software/Games und Werbung) zur Verfügung.
<i>Cross Innovation Hub</i>	Das vielfältig ausgestaltete Instrument der Hamburg Kreativ Gesellschaft hat das Ziel, die Zusammenarbeit von Kreativen und nichtkreativen Unternehmen in der Frühphase von Innovationsprozessen operativ und erfolgreich zu ermöglichen.
<i>Sommerakademie (im Rahmen des Cross Innovation Hub):</i>	Studierende verschiedener Fachrichtungen entwickeln Jahr für Jahr mit Experten diverser Branchen in einer intensiven zweiwöchigen Arbeitsphase neue Lösungen für alltägliche Herausforderungen, z.B. Blockchain im Kulturbetrieb; Virtual Reality-Anwendungen im Gesundheitsbereich; Recruiting mit Gamesfaktor.
<i>Cross Innovation Lab</i>	Interdisziplinäre Teams gehen auf einer temporären Kollaborations- und Ausstellungsfläche Innovationsvorhaben und -bedarfe der Industrie an, z.B. zum Thema „Smart Interior“.
<i>Content Foresight (Cross Innovation Hub in Kooperation mit nextMedia.Hamburg)</i>	Gemeinsam mit Mobilitätsanbietern, Soft- und Hardware-Herstellern, Unternehmen aus der Medienbranche und hochqualifizierten Kreativen werden neue Innovationspotentiale für die Rezeption von Content im Bereich der Mobilität erforscht.
<i>Mind the Progress</i>	Zu Themen wie „Facing Complexity“ wird alljährlich im Rahmen eines zweitägigen Kongresses das vielschichtige Verhältnis von Kreativität und Digitalisierung beleuchtet.
<i>designxport</i>	Die Rolle des Designs ändert sich durch die Digitalisierung grundlegend. Im designxport soll ein Ort entstehen, an dem Hamburger Designer kooperativ in Zukunftsfeldern arbeiten. Circular Design und Transformation Design sind zwei der Methoden, die dabei zur Anwendung kommen.
<i>Gamecity:Hamburg</i>	Die Gamesbranche muss ihre Geschäftsmodelle permanent den geänderten digitalen Systemen anpassen. Gleichzeitig verfügt sie über KnowHow, das in anderen Branchen Anwendung finden kann (Gamification). Für beide Aufgaben bietet gamecity:Hamburg geeignete Unterstützungs- und Netzwerkformate.
<i>Stadtentwicklung und kreative Räume</i>	Kreative Räume, Areale, Quartiere haben in wachsenden Städten eine Bedeutung, die weit über das Ökonomische hinausragt. Die Kreativ Gesellschaft ist an vielen Stellen in Hamburg mit der Schaffung und der Sicherung solcher Räume und Flächen befasst. Dabei geht es sowohl um Zwischen- als auch um Dauer- und temporäre Nutzungen. Eine innovative Wechselwirkung unterschiedlichster kreativwirtschaftlicher Akteure wird ermöglicht. So werden urbane Flächen und Areale dergestalt entwickelt, dass ein produktiver Austausch zwischen eher technologiebasierten Firmen und anderen kulturell-kreativwirtschaftlichen Vorhaben entstehen kann.



### Digitale Projekte im Bereich Film und Literatur

<i>Name der Einrichtung</i>	<i>Vorhabenname</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
<b>Film</b>		
<i>Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein (FFHSH)</i>	Bild- und Bewegtbildarchiv	Umstellung des Bild- und Bewegtbildarchivs der FFHSH
	Digitalisierung interner Arbeitsabläufe und Ablagestrukturen	Umstellung der Kommunikationsstrukturen um kollaboratives Arbeiten besser ermöglichen zu können.
	Blockchain-Lösungen	Erprobung von Blockchain-Lösungen, u.a. für die Abrechnung von Fördermitteln
<i>Kinemathek Hamburg</i>	<i>Digitalisierung Filmen</i>	<i>von Sicherung des regionalen und nationalen Filmerbes</i>
<i>Filmfest Hamburg</i>	<i>Website Datenbank</i>	<i>Relaunch der Website in 2017, Spezifische Datenbank (Starbase), die den gesamten Festivalbetrieb abdeckt, z.B. Verwaltung der Gäste, alle Events, Akkreditierung, Materialverwaltung, Filmprogrammierung,</i>
	<i>Ticketing-System</i>	<i>Ticketing System in Kooperation mit der Firma Reservixx, Online-Bibliothek zum Sichten der Filme aus dem Programm in Kooperation mit Optical Art.</i>
<i>Lesbisch Schwule Filmtage</i>	<i>Kontaktdatenbank</i>	Für die Bedürfnisse von LSF programmierte Kontaktdatenbank, die jährlich weiterentwickelt wird und u.a. für das Einladungsmanagement genutzt wird.
	<i>Filmdatenbank</i>	Für die Bedürfnisse von LSF programmierte Filmdatenbank, die jährlich weiterentwickelt wird.
	<i>Ticketingsystem</i>	Das Ticketingsystem wurde von der Diagonale Graz entwickelt und wird laufend weiterentwickelt. Bereits längere Zeit in Nutzung (zusammen mit dem Kurzfilmfestival Hamburg).
	<i>Website</i>	Das CMS wurde in den vergangenen zwei Jahren neu programmiert.
	<i>Mailinglisten</i>	Nutzung der Software "Mailman"
<i>Filmfestivals in Hamburg</i>	<i>Gemeinsame App</i>	<i>Gemeinsame App aller Hamburger Filmfestivals für mehr Übersicht und Sichtbarkeit</i>
<i>CineFest</i>	<i>Website</i>	<i>Aktualisierung der bestehenden Website und Anpassung an die neuesten technischen Entwicklungen</i>
	<i>Digitalisierung von Filmen</i>	<i>Sicherung des Filmerbes, siehe auch FFA-Bundesprogramm</i>
<i>Kurzfilm Festival Hamburg</i>	<i>Datenbank</i>	<i>Erneuerung des Datenbanksystems</i>
	<i>Website</i>	<i>Aktualisierung der bestehenden Website,</i>
	<i>Digitalisierung von Filmen für den Verleih</i>	<i>Sicherung des Filmerbes, siehe auch FFA-Bundesprogramm</i>
<i>Dokumentarfilm Woche</i>	<i>Archiv</i>	<i>Aufbau eines digitalen Archivs</i>



<i>Literatur</i>		
<i>Länderzentrum für Niederdeutsch</i>	<i>Website E-Learning-Programm</i>	<i>Informationsangebot, Downloadbereich für Lehr- und Lernmittel Webinare zur Vermittlung des Niederdeutschen</i>
<i>Literaturzentrum</i>	<i>Website, Social Media</i>	<i>Veranstaltungskalender, Vorstellung der Institution, Newsletter, Facebook</i>
<i>Literaturhaus Hamburg /BKM</i>	<i>Literatur in Hamburg</i>	<i>tagesaktueller, digitaler Veranstaltungskalender zur Literatur</i>
<i>Literaturhaus Hamburg</i>	<i>Social Media/ Blogs Website Literaturhafen Nord Podcasts</i>	<i>Facebook, Instagram: Veranstaltungswerbung Informationen über literarisches Leben, "Junges Literatur": Projekte "Gedankenflieger" und "Schreiblabor", Veranstaltungskalender, Online-Ticketverkauf, Informationen zu Haus und Gebäude, Newsletter Literatur-Plattform über Autoren, Veranstaltungen, Verlage, Buchhandlungen etc "Next Book Please" in Kooperation mit Feuilleton "Hamburger Abendblatt", Aufzeichnung von Veranstaltungen ist geplant.</i>
<i>LUV - Liste unabhängiger Verlage</i>	<i>Website</i>	<i>Gemeinschaftspräsenz der unabhängigen Verlage</i>
<i>Freie Akademie der Künste</i>	<i>Website, Social Media</i>	<i>Veranstaltungskalender, Vorstellung der Institution, Newsletter, Facebook</i>
<i>Harbour Front Literaturfestival</i>	<i>Website, Social Media</i>	<i>Programm, Informationen zum Festival, Autor*innen und Büchern, Ticketverkauf, Instagram, Facebook, Twitter, YouTube-Channel</i>
<i>Writers' Room e.V.</i>	<i>Website, Social Media</i>	<i>Informationen über Institution und Mitgliedschaft, Newsletter, Facebook</i>

### Digitale Projekte im Bereich kulturellen Bildung, Stadtteilkultur, Interkultur

Name der Einrichtung	Vorhabenname	Kurzbeschreibung
<i>Interkultur</i>		
<i>W3 - Werkstatt für internationale Kultur und Politik e.V.</i>	Stadtteilrundgang App „Fair durch Altona“ (basierend auf action Bound)	Es wurde eine APP programmiert die einen Stadtteilrundgang namens „Fair durch Altona“ beinhaltet. Der digitale Rundgang führt die Nutzer zu verschiedenen Orten und Läden in Altona-Ottensen, an denen etwas über fairen Handel und nachhaltigen Konsum im Stadtteil zu lernen ist.
	Nutzung & Erweiterung der Veranstaltungssoftware	Nutzung & Erweiterung der Veranstaltungssoftware accmeo nach W3-spezifischen Bedürfnissen für Veranstaltungsmanagement und Raumvermietung.
	Video-Aufzeichnungen von Veranstaltungen und Einrichtung eines W3_youtube-Kanals	Es wird ein Youtube-Kanal aufgebaut, der einzelne Veranstaltungen aus dem Programm der W3 zur Verfügung stellt und so die Veranstaltung einer breiten Öffentlichkeit zugänglich macht. Vortrag und anschließendes Podiumsgespräch/Diskussion wurden jeweils separat als zwei Videos aufbereitet, sodass auch die Präsentationsfolien zum Vortrag eingearbeitet werden konnten. Über eine Kooperation mit dem Hamburger Regionalsender TIDE TV wurden ebenfalls bereits mehrmals Veranstaltungen aufgezeichnet und online ausgestrahlt. Dies soll fortgeführt und ausgebaut und auch für Social Media genutzt werden.
<i>KiJu-Kultur Stadtteilkultur</i>		
<i>LAG Kinder- und Jugendkultur</i>	Projektfonds Kultur&Schule online-Antragsverfahren  website, <a href="http://kinderundjugendkultur.info">kinderundjugendkultur.info</a> ,  online-Portal <a href="http://kulturnetz-hamburg.de">kulturnetz-hamburg.de</a>	Umfangreiche Informationen zu Hintergründen und aktuellen Entwicklungen der Kinder- und Jugendkultur in Hamburg und überregional, digitale Bereitstellung des Magazins kju, Zusammenstellung von Materialien, Ausschreibungen, Tagungen, Fortbildungen, Nachrichten, Publikationen und Veranstaltungen. Information zu den von der LAG betreuten Projekte (Servicestelle „Kultur macht stark“, Freiwilliges Soziales Jahr in der Kultur, Projektfonds Kultur & Schule, Hamburger Kulturgipfel), z.T. mit eigens entwickelten digitalen Anmelde- und Antragsformularen. Portal des „Netzwerk Kulturelle Bildung“ mit Kulturprofilen aller Hamburger Schulen sowie Profilen von derzeit 190

		Kulturanbieter*innen und bisher wenigen Kitas und Einrichtungen der Offenen Kinder- und Jugendarbeit. Umfangreiche Recherchemöglichkeiten zu Angeboten der Kulturellen Bildung für Schulen und Kitas mit konkreten Projektangeboten sowie -dokumentationen. Serviceteil mit Terminen, Nachrichten, Publikationen und Materialien.
	digitaler Newsletter	Terminkalender für schulische Kulturveranstaltungen.
	social media accounts	Stets aktuell bestückte Accounts bei Facebook (280 Follower) und Twitter (350 Follower), das FSJ Kultur hat darüber hinaus einen ebenfalls stets aktiven Instagram Account mit knapp 300 Followern.
<i>Stadtkultur Hamburg e.V.</i>	File-Server Cloudlösung, Interne Mitarbeiterschulungen zu G-Suite und Wordpress zentrale Arbeitssoftware	G-Suite für E-Mail Kommunikation, Terminverwaltung, Adressverwaltung, Video-Konferenzen, Abfragen und kollaboratives Arbeiten an Dokumenten. Nutzung von Adobe Suite.
	Verwaltung des Bundesfreiwilligendienstes	Freiwilligendienstverwaltung wird in den nächsten Monaten auf eine Software der Zentralstelle der BKJ umgestellt.
	Erarbeitung eines Sicherheitskonzeptes	Check der IT-Sicherheit, Erhöhung der Sicherheit bei Kommunikation (G-Suite) und File-Sharing durch 2-Faktor-Authentifizierung und Überprüfung der Systeme (auch mobile Devices), Handout für die Mitarbeiter.
	Relaunch aller Wordpress-Webseiten	Alle vier Wordpress-Webseiten von STADTKULTUR (stadtkultur-hh.de, bfd-kultur-bildunghh., stadtkulturmagazin.de, stadtteilkulturpreis.de) sollen erhalten und komplett auf das neue Wordpress (Gutenberg) umgebaut werden.
	Relaunch Kultur-hamburg.de	Die Website wird durch Mittel der BKM mobil und barrierearm gerelaunched.
<i>HipHop Academy</i>	CRM System	Implementierung CRM System mit Adressverwaltung, Kommunikationsmanagement (plus Ablage), Kommunikation mit Trainern und Students über Whatsapp-Gruppen, Social Media: Youtube, Facebook, Instagram (Postings, Gewinnspiele, Storys, Trailer...).
	Whats-App Gruppen	
	Social Media	
	Serverstruktur	Aufbau interner Serverstruktur und vermehrte Nutzung von Links für schnellen Zugriff auf Dateien.
	Mobile Arbeitsplatz	Nutzung der Mitarbeiter über Citrix/OWA für Bearbeitung von extern/Homeoffice, Stiftungsnewsletter mit clerverreach, Newsletter-Abonnement möglich, Verlinkung von Raumplanung (zur Zeit noch
	Newsletter	
	Automatische Raumplanung,	

Online Shop	Accmeo, demnächst CRM) mit Website, Auslesung der Kurse und Veranstaltungen.
Online-Ticketing	Merchandiseartikel über Online Shop, Ticketing online über Leo Ticket und Auslesung über Website und Anpassung an Ticketsysteme Kampnagel.
Video-Konferenz Skype,	Skype-Meeting mit Trainern, Künstlern und Bewerbern.
Webiste mit Typo 3	Vereinheitlichungen der Websites unter Typo 3 und gemeinsame Nutzung aller Daten, Verlinkung zu Spendentools (BFS), Newsletter (cleverreach), accmeo (Auslesen der Daten von Kursen und Belegung).

### Perspektiven von digitalen Angeboten in der kulturellen Bildung, Stadtteilkultur, Interkultur

Name der Einrichtung	Vorhabenname	Kurzbeschreibung
<i>Interkultur</i>		
<i>W3 - Werkstatt für internationale Kultur und Politik e.V.</i>	Entwicklung einer barrierearmen Website	Überarbeitung der bisherigen Website zu einer barrierearmen Website.
<i>KiJu-Kultur Stadtteilkultur</i>		
<i>Stadtkultur Hamburg e.V.</i>	Adress-Lösung und Mitgliederverwaltung	Recherche und Einführung einer einfachen und stabilen Adress-Lösung und Mitgliederverwaltung, die alle Mitarbeitenden gemeinsam für ihre unterschiedlichen Arbeitsbereiche nutzen können (CRM?).
	Projektmanagement-Lösung	Recherche und Einführung einer einfachen und passenden Projektmanagement-Lösung (Trello wird zzt. getestet).
	Kalender-Lösung	Ergänzung der Kalender-Lösung (G-Suite) um Urlaubs-, Arbeitszeit-, und Krankheitsverwaltung.
	Zukunftsfähigkeit Hardware	Mobile Kommunikation und mobile Arbeitsgeräte.
	Umsetzung DSGVO	Umsetzung DGSVO muss teilweise noch nachgearbeitet werden, hier v.a. die Mitarbeiterdaten in den Datenverarbeitungsprozess von STADTKULTUR.

<i>HipHop Academy</i>	Check-in Tool (Web & App) Entwicklung für Students ab Level 2 plus Evaluation, Votings	<p>Zugang für Trainer von außerhalb auf unseren Raumplan.</p> <p>Booking Website mit digitalen Setcards und E-kit für Presse.</p> <p>Nutzung von Dropbox für Trainer, Mitarbeiter, Booking.</p> <p>Nutzung von Google Drive als Ablage für Veranstaltungen, die Schnittstelle zu Kulturpalast Live sind.</p> <p>Nutzung von Streamingplattform für Beatproduktion, Nutzung von Producingsoftware für Tonstudio (Logic/Cubase) und Verlinkung mit unserem internen Netzwerk zur Aufnahme von Medien.</p> <p>Entwicklung der neuen Finanzbuchhaltung, Controlling, mit Verlinkung zu CRM (Spendenmanagement, Faktura, Inventarisierung, Erfassung jedes einzelnen Trainers, noch genauere Erfassung von z.B. Trainern durch separate Controllingfunktionen).</p> <p>Weiterentwicklung des CRM mit Raumplanung, Ressourcen-steuerung, Einsatzplanung und Zeiterfassung.</p> <p>Entwicklung einer Bookingapp für Ensemble und Disposition extern/intern.</p> <p>Weiterentwicklung der Bookingseite und Setcards auf Website mit Verlinkung zu CRM und Ressourcenmanagement.</p> <p>Weiterentwicklung der Websites und Anpassung auf Responsive und Anpassung und Vernetzung mit CRM.</p> <p>Weiterentwicklung und Anpassung der verschiedenen Ablagesystem Dropbox, googledrive und externer Zugriff Server.</p>
-----------------------	---	--

### Digitale Projekte der Erinnerungskultur

<b>Name der Einrichtung</b>	<b>Vorhabenname</b>	<b>Kurzbeschreibung</b>
KZ-Gedenkstätte Neuengamme	gedenkstaetten-in-hamburg.de	Der gemeinsam mit der Landeszentrale für politische Bildung erarbeitete Wegweiser stellt 75 mit Denkmälern und Informationen versehene Gedenkstätten in Hamburg mit Informationen zum historischen Hintergrund, der Entstehungsgeschichte und Kontaktadressen vor.
KZ-Gedenkstätte Neuengamme	www.zwangsarbeit-in-hamburg.de	Die interaktive Kartographie der Zwangsarbeits-Lager in Hamburg ist im Rahmen von Coding da Vinci als open access CC-BY-SA 4.0 online zur Verfügung gestellt worden.
KZ-Gedenkstätte Neuengamme	Digitales Archiv Neuengamme	Das Archiv der KZ-Gedenkstätte Neuengamme verfügt über umfangreiche Sammlungsbestände. In Auszügen sind die Datenbestände des Totenbuches online recherchierbar.

### Digitale Projekte im Denkmalschutzbereich

<b>Name der Einrichtung</b>	<b>Vorhabenname</b>	<b>Kurzbeschreibung</b>
BKM/Denkmalschutzamt	Fachinformationssystem DAFIS (1)	Aufbau eines Fach-informationssystems mit Geo-informationen zur Verwaltung von Denkmaldaten.
BKM/Denkmalschutzamt	Fachinformationssystem DAFIS (2)	Ausbau des Fachinformations-system mit weiteren Funktionen, Anpassung an neue gesetzliche Grundlagen.
BKM/Denkmalschutzamt	Digital First – Denkmalwert-Anfragen	Digitalisierung und teilweise Automatisierung der Auskünfte zum Denkmalstatus.
BKM/Denkmalschutzamt	Digitalisierung der Akten (Vorprojekt)	Konzeptentwicklung für die Digitalisierung analoger Akten.
BKM/Denkmalschutzamt	App Kulturpunkte	Verortung, Erläuterungen und historische Bilder zu ausgewählten Denkmälern der Innenstadt.
BKM/Denkmalschutzamt	App William Lindley AR	Augmented-Reality-App als Hamburger Beitrag zum Euro-päischen Kulturerbe-Jahr 2018.

*Digitale Projekte des Staatsarchivs*

<i>Name der Einrichtung</i>	<i>Vorhabenname</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>
<i>Staatsarchiv</i>	<i>Digitales Staatsarchiv</i>	Dem Staatsarchiv werden zunehmend und fortlaufend Unterlagen aus digitalen Systemen von verschiedenen Stellen/Registraturbildnern der FHH zur Übernahme angeboten. Diese Unterlagen sind zu bewerten, zu übernehmen, zu sichern und zu archivieren.
<i>Staatsarchiv</i>	<i>Betrieb und Ausbau Informationsregister</i>	Das Informationsregister wird in einem behördenübergreifenden Umsetzungsprojekt realisiert. Nach der Onlinestellung hat das Staatsarchiv den Betrieb und den weitere Ausbau des Registers als neue Regelaufgabe sicherzustellen.
<i>Staatsarchiv</i>	<i>Digitalisierung archivischer Quellen</i>	Digitalisierung von Archivgut mit dem Ziel der Online-Präsentation im Rahmen der DFG-Förderlinie Archivgutdigitalisierung.
<i>Staatsarchiv</i>	<i>Onlineverfahren Recherche und Bestellung</i>	Die Internetpräsentation des Staatsarchivs soll kundenfreundlich erweitert werden. Es soll ein verbesserter Zugang sowohl zu den Erschließungsinformationen als auch zu digitalen Reproduktionen erreicht werden.
<i>Staatsarchiv</i>	<i>Hamburg Transparenzgesetz (HmbT) Workflow 2.0</i>	Anpassung der Workflows der Informationsregisters an neue technische Bedingungen.