

## **Antwort**

### **der Bundesregierung**

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Dr. Michael Ependiller,  
Uwe Schulz, Joana Cotar und der Fraktion der AfD  
– Drucksache 19/14309 –**

### **Stand der Umsetzung der Umsetzungsstrategie der Bundesregierung „Digitalisierung gestalten“ – „museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft“**

#### Vorbemerkung der Fragesteller

Im August 2014 veröffentlichte die Bundesregierung das Strategiepapier „Digitale Agenda 2014 – 2017“ ([www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Digitale-Welt/digitale-agenda.pdf?\\_\\_blob=publicationFile&v=3](http://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Publikationen/Digitale-Welt/digitale-agenda.pdf?__blob=publicationFile&v=3)), das federführend vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, vom Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat und vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur verantwortet wurde. Die Veröffentlichung einer Digitalstrategie für Deutschland erfolgte damit vier Jahre später als die Verabschiedung der „Digital Agenda for Europe“ der EU-Kommission im Jahr 2010 ([www.eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:DE:PDF](http://www.eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:DE:PDF)) und, nach Auffassung der Fragesteller, mindestens zehn Jahre zu spät für eine richtungweisende Digitalpolitik zum Wohl unserer Gesellschaft, der öffentlichen Verwaltung und des Wirtschaftsstandortes Deutschland.

In Fachmedien wurde an der Digitalen Agenda 2014 – 2017 kritisiert, sie sei lediglich eine Bestandsaufnahme der Problemlagen und Möglichkeiten und enthalte nur wenige konkrete Lösungsvorschläge ([www.golem.de/news/digitale-agenda-ein-papier-das-alle-enttaeuscht-1408-108715.html](http://www.golem.de/news/digitale-agenda-ein-papier-das-alle-enttaeuscht-1408-108715.html)). Die Umsetzung der Digitalen Agenda 2014 – 2017 nach dem ersten Jahr war „ernüchternd“ ([www.zeit.de/digital/internet/2015-08/digitale-agenda-bundesregierung-breitband-wlan](http://www.zeit.de/digital/internet/2015-08/digitale-agenda-bundesregierung-breitband-wlan)). Die Gesamtbilanz wurde von öffentlich-rechtlichen Medien als „durchwachsen“ bewertet ([www.zdf.de/nachrichten/heute/braun-kuendigt-neue-digitale-agenda-an-100.html](http://www.zdf.de/nachrichten/heute/braun-kuendigt-neue-digitale-agenda-an-100.html)).

Im Jahr 2009 hatte Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel bereits versprochen, dass 75 Prozent der deutschen Haushalte bis 2014 Internetanschlüsse mit einer Geschwindigkeit von 50 Mbit pro Sekunde bekommen – ein Versprechen von Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel, das nicht gehalten wurde ([www.sueddeutsche.de/politik/netzpolitik-von-union-und-spd-stunde-der-nerds-1.1802641](http://www.sueddeutsche.de/politik/netzpolitik-von-union-und-spd-stunde-der-nerds-1.1802641)).

Im Jahr 2014 versprach Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel in ihrer Regierungserklärung nun sogar, dass alle deutschen Haushalte bis 2018 Internetanschlüsse mit einer Geschwindigkeit von 50 Mbit pro Sekunde bekommen –

ein weiteres Versprechen von Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel, das nicht gehalten wurde ([www.pcwelt.de/news/Bundesregierung-bricht-Versprechen-bei-Breitbandausbau-10612139.html](http://www.pcwelt.de/news/Bundesregierung-bricht-Versprechen-bei-Breitbandausbau-10612139.html)).

Im Juni 2013 hatte Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel noch bekundet, das Internet sei „für uns alle Neuland“ ([www.tagesspiegel.de/politik/die-kanzlerin-und-das-internet-merkels-neuland-wird-zur-lachnummer-im-netz/8375974.html](http://www.tagesspiegel.de/politik/die-kanzlerin-und-das-internet-merkels-neuland-wird-zur-lachnummer-im-netz/8375974.html)).

Im Rahmen der im November 2018 verabschiedeten Digitalstrategie der Bundesregierung wurde ein Maßnahmenpaket entwickelt und in einer Umsetzungsstrategie zusammengefasst ([www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1](http://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1)). Darin werden einzelne Vorhaben und die jeweils verantwortlichen Ressorts benannt, jedoch sind nur teilweise konkrete Zeitpläne für Beginn und Zielerreichung angegeben. Die zur Verfügung stehenden Ressourcen zur Zielerreichung werden ebenso wenig genannt wie eine Priorisierung von Vorhaben.

Zu der Maßnahme „museum4punkt0 – Digitale Strategien für das Museum der Zukunft“ wurden in der Umsetzungsstrategie der Bundesregierung „Digitalisierung gestalten“ ([www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1](http://www.bundesregierung.de/resource/blob/975226/1552758/40d8b01b0dfdcf854e1d58afb85021a7/pdf-umsetzungsstrategie-digitalisierung-data.pdf?download=1)) folgende Umsetzungsschritte angekündigt (ebd. S. 104):

- eigenständige Entwicklung von prototypischen digitalen Anwendungen durch die Projektpartner,
- Komplementierung von Entwicklungsprozessen durch intensive Besucher- und Nutzerforschung,
- projektbegleitende öffentliche Veranstaltungen zum Erfahrungs- und Wissensaustausch über den Verbund hinaus ,
- Aufbereitung der Projektergebnisse und gesammelten Erfahrungen in einer Abschlussdokumentation,
- Veröffentlichung der entwickelten Prototypen zur freien Nachnutzung durch andere Kultureinrichtungen.

1. Haben die Projektpartner bereits prototypische digitale Anwendungen entwickelt?

Die Projektpartner haben digitale Anwendungen entwickelt, die teilweise über das prototypische Stadium hinaus sind. Beispiele sind hierfür:

#### I. Staatliche Museen zu Berlin

- Service Messenger Bot
- Progressive Web-App (PWA) xplora Highlights
- App-Prototyp Tromp L’Oeil
- Augmented-Reality-Vermittlungstool StorytellAR

#### II. Stiftung Humboldt Forum

- „Mein Objekt“
- Virtual Reality Spiel „Navigation in der Südsee“
- Low-Fidelity-Prototyp SwellAR

## III. Deutsches Museum München

- VRlab – VR-Sequenzen zur Technikgeschichte

## IV. Fastnachtmuseum Bad Dürkheim

- „Kulturgut Fastnacht digital“ – Produktion von 360°-Filmen zu regionalen Fastnachtsbräuchen für Museum und Smartphone

## V. Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz

- VR-Anwendung „Abenteuer Bodenleben“

Näheres dazu auch auf der Website [www.museum4punkt0.de](http://www.museum4punkt0.de). Weitere digitale Anwendungen sind in der Entwicklungsphase.

2. Erfolgte zur Ergänzung der Entwicklungsprozesse bereits eine Besucher- und Nutzerforschung?

Der gesamte Forschungs- und Entwicklungsprozess wird durch entsprechende Befragungen begleitet und deren Ergebnisse werden unmittelbar in die Arbeit einbezogen.

3. Fanden bereits projektbegleitende öffentliche Veranstaltungen statt?

Es fanden zahlreiche öffentliche Veranstaltungen statt, darunter aktuell das Symposium „Digitalwerkstatt Museum“ vom 14. bis zum 16. Oktober 2019. Informationen zu den Veranstaltungen sind unter [www.museum4punkt0.de/mitmachen/events/](http://www.museum4punkt0.de/mitmachen/events/) abrufbar.

4. Haben diese Veranstaltungen bereits zu einem Erfahrungs- und Wissensaustausch über den Verbund hinaus geführt?

Der Austausch von Wissen und Erfahrungen über den Verbund hinaus ist ein zentrales Anliegen des Projekts und wird nicht nur über die Organisation eigener Veranstaltungen, sondern auch über Vorträge auf Tagungen, die Beteiligung an bestehenden Netzwerken und die Vereinbarung von Kooperationen gewährleistet. Das Projekt war auch Gastgeber für Digitalinitiativen wie den „Round Table digitale Strategien“ der Berliner Museen oder den „Museums Think Tank Berlin“.

Außerdem wurden Verträge über assoziierte Partnerschaften mit der Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf, der Klassik Stiftung Weimar, dem Deutschen Historischen Museum und dem Museum Varusschlacht im Osnabrücker Land abgeschlossen.

5. Wurden die Projektergebnisse und gesammelten Erfahrungen bereits in einer Abschlussdokumentation aufbereitet?

Eine Abschlussdokumentation wird erst zum Projektabschluss vorgelegt.

## 6. Wurden die entwickelten Prototypen bereits veröffentlicht?

Entwicklungen mit dem hinreichenden technologischen Reifegrad wurden im Laufe des Projekts fortlaufend durch Integration in den jeweiligen Museumsbetrieb der Öffentlichkeit zugänglich gemacht. Soweit es um die Source Codes der im Rahmen des Projekts entwickelten digitalen, auch rein prototypischen, Anwendungen geht, so werden diese nach Open-Source-Grundsätzen lizenziert und sind damit grundsätzlich nachnutzbar. Die Codes werden sukzessive u. a. über die Online-Plattform GitHub veröffentlicht.