



► Nr. VO/2021/10495
öffentlich

Lübeck, 29.09.2021

**Vorlage
-öffentlich-**

Verantwortliche Bereiche:
1.000.3 - Digitalisierung, Organisation und Strategie

Bearbeitung: Sandra van der Hulst (E-Mail: Sandra.vanderHulst@luebeck.de Telefon: 122-1512)

Possehl Förderung für das Digitales Kulturwerk Lübeck

Beratungsfolge:

Datum	Gremium	Status	Zuständigkeit
24.01.2022	Senat	Nichtöffentlich	zur Entscheidung
14.02.2022	Ausschuss für Kultur und Denkmalpflege	Öffentlich	zur Entscheidung
22.02.2022	Hauptausschuss	Öffentlich	zur Entscheidung
24.02.2022	Bürgerschaft der Hansestadt Lübeck	Öffentlich	zur Entscheidung

Beschlussvorschlag:

Die Spende der Possehl Stiftung für das Haushaltsjahr 2021 ff. in Höhe von insgesamt 585.748,96 € zugunsten der Hansestadt Lübeck Projekt Digitales Kulturwerk wird angenommen

Der Bericht (Anlage 1) zum Projektstand wird zur Kenntnis genommen.

Verfahren:

Bereiche/Projektgruppen	Ergebnis
1.201 Haushalt und Steuerung	Zustimmung erteilt
4.041.7 Kulturstiftung Die Lübecker Museen	Zustimmung erteilt
4.491 Archäologie und Denkmalpflege	Zustimmung erteilt
4.415 Archiv	Zustimmung erteilt

Beteiligung von Kindern und Jugendlichen gem. § 47 f GO ist erfolgt:

Ja
 Nein-

Begründung:

Kinder und Jugendlichen sind von dieser Vorlage nicht betroffen, werden aber später inhaltlich einbezogen.

Die Maßnahme ist:

neu
 freiwillig
 vorgeschrieben durch:

Finanzielle Auswirkungen:

<input checked="" type="checkbox"/>	Ja
<input type="checkbox"/>	Nein

Auswirkung auf den Klimaschutz:

<input checked="" type="checkbox"/>	Nein
<input type="checkbox"/>	Ja – Begründung:

Begründung der Nichtöffentlichkeit
gem. § 35 GO:

Begründung:

Im Zuge des Rahmenkonzeptes Digitale Strategie (VO/2020/08509), Themenfeld Freizeit und Kultur wurde das Digitale Kulturwerk Lübeck als erstes konkretes Modellprojekt durch die Bürgerschaft im Januar 2020 beschlossen. Als strategisches Ziel im Rahmen dieses Projektes wurde definiert, digital vorhandene Daten von Kulturgütern für die Interessierte bedarfsgerecht aufbereitet werden. Zusätzlich sollen bisher nicht digital vorhandene Daten von Kulturgütern digitalisiert und der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Ziel des Projektes ist es ein virtuell begehbare 3D-Modell der Altstadtinsel der Hansestadt Lübeck zu kreieren, das sowohl von Bürger:innen als auch von Besucher:innen genutzt werden kann. Beispielsweise um bisher nicht öffentlich zugänglichen Kulturschätze wie zum Beispiel Wandmalereien oder historischen Räume in privaten Immobilien zugänglich zu machen.

Im Rahmen der Vorlage „Organisatorische Umsetzung des Rahmenkonzeptes Digitale Strategie“ (VO/2020/09004) wurde von der Bürgerschaft im August 2020 bereits eine Planstelle zur Steuerung des Projektes freigegeben und im Stellenplan des Haushaltes verankert.

Im Einklang mit dem Rahmenkonzept Digitale Strategie wird angestrebt für die Umsetzung der Digitalen Strategie weitere Fördergelder einzuwerben. Dieses hat die Hansestadt Lübeck erfolgreich umgesetzt, zum einen indem die Förderung des Bundesministeriums des Innern für Modellprojekte Smart City gewonnen werden konnte (Beschluss der Bürgerschaft VO\2020\08755 vom März 2020). Darüber hinaus konnte die Hansestadt Lübeck eine weitere Förderung erfolgreich bei der Possehl Stiftung für das Digitale Kulturwerk Lübeck als Spende einwerben.

Die Fördermittel des BMI werden dabei für die technische Umsetzung eingesetzt und die Mittel der Possehl-Stiftung für die Aufwendungen, die für eine Projektleitung des Projektes Digitales Kulturwerk Lübeck im Zeitraum vom 01.01.2022 bis 31.12.2028 entstehen. Insgesamt beläuft sich die Possehl-Förderung auf 585.748,96 EURO und erstreckt sich über sieben Jahre.

Es handelt sich bei dieser Spende um eine Mehrfachspende.

Für die Mehrfachspende gilt nach Abschnitt II. der Dienstanweisung zur Umsetzung von § 76 Abs. 4 GO:

Leistet ein/e Geber:In in einem Haushaltsjahr mehrere Spenden, deren Gesamtwert die Wertgrenze für die Zuständigkeit als Einzelspende überschreitet, so entscheidet vom Zeitpunkt der Überschreitung der Wertgrenze das unter Zugrundelegung der Höhe des Gesamtwertes der Spenden zuständige Organ über die Annahme oder Vermittlung der Spenden.

Mit der Spende über 585.748,96 Euro erreicht die Spendensumme der Possehl-Stiftung im Jahr 2021 einen Gesamtwert von 15.439.548,96 Euro. Im Zuge des Mehrfachspendenverfahrens ist die Bürgerschaft nach der am 21.03.2013 von ihr beschlossenen Delegationsregelung für die Annahme dieser Einzelspende über 585.748,96 Euro zuständig.

Anlagen:

Konzept Digitales Kulturwerk - Vorlage.pdf

Zuwendungsbescheid Possehl Projektleitung.pdf

Bürgermeister Jan Lindenau



Lübeck, 29. September 2021

Konzept Digitales Kulturwerk

Situationsbeschreibung: Die Hansestadt Lübeck – Kulturerbe mit digitalen Ambitionen

Die Hansestadt Lübeck verfügt über Kulturschätze aus über 900 Jahren Geschichte, zudem ist die historische Altstadt seit über 30 Jahren UNESCO-Welterbe. Diese Kulturschätze sind aber unerreichbar für diejenigen, die Stadt nicht besuchen können. Ein Problem, das durch die Pandemie noch mehr an die Oberfläche getreten ist. Außerdem gibt es auch Kulturschätze, die sich nicht in öffentlichen Gebäuden befinden. Diese Kulturgüter sind nicht nur interessant für die Bewohner:innen und Besucher:innen der Hansestadt Lübeck, sondern auch für Schüler:innen aus ganz Deutschland sowie für Wissenschaftler:innen und Kulturinteressierte aus aller Welt. Die Hansestadt Lübeck wird jährlich von einer wachsenden Zahl von Tourist:innen besucht. 2019 waren es knapp 1,1 Mio.¹. Die Lübecker Museen ziehen jährlich 220.000 Besucher an. Die Hansestadt Lübeck verfügt über zwei Mio. Kunst- und Kulturartefakte, Denkmäler, historische Dokumente und archäologische Funde, 15 Museen und zahlreiche kulturelle Institutionen und Veranstalter.

Gleichzeitig sehen wir in unserer Gesellschaft immer mehr Digitalisierungsinitiativen und wird der Digitalisierungstrend immer stärker spürbar. Die Lübecker Museen haben bereits erste Initiativen in Richtung eines digitalen Angebotes ergriffen². So gibt es beispielsweise die *Blechtrommel 4.0* und das begehbare Hörbuch *Auf den Spuren der Buddenbrooks*. Die Hansestadt Lübeck befindet sich in einem Transformationsprozess in Richtung einer Smart City und wurde 2020 Smart City Aufsteiger³. Zum kulturhistorischen Aspekt einer Smart City gehört auch die digitale Erreichbarkeit der Kulturschätze, und zwar in innovativer Form. Das Digitale Kulturwerk Lübeck beabsichtigt die bedarfsgerechte und nutzungsfreundliche Bereitstellung von Kulturgütern in digitalisierter Form mit dem Ziel, die Kulturgüter zu erhalten, zu verbreiten und in potenziellen Besucher:innen das Bedürfnis zu wecken, die Königin der Hanse physisch zu besuchen.

Ziele: Auf dem Weg zum virtuell begehbaren 3D-Modell

Das Ziel des Projekts ist die Erstellung eines virtuell begehbaren 3D-Modells der Hansestadt Lübeck. Stellen Sie sich vor, dass Sie zu Hause auf der Couch, im Klassenraum oder an jedem anderen beliebigen Ort, Lübeck virtuell besuchen können. Mit dieser Maßnahme wird das

¹ dwif-Consulting GmbH im Auftrag von LTM, TOURISMUSENTWICKLUNGSKONZEPT LÜBECK.TRAVEMÜNDE 2030, München/Lübeck-Travemünde, den 07. Mai 2020

² <https://die-luebecker-museen.de/digital-wall>, aufgerufen 6.5.2021

³ <https://luebeck.org/studie-luebeck-ist-smart-city-aufsteiger-2020>, aufgerufen am 6.5.2021
S. Hampel, Smart City Index 2020, Berlin - 2020



kulturelle Angebot der Hansestadt stärker auf die sich verändernden Kundenbedürfnisse ausgerichtet und kann als Teaser für einen touristischen Besuch der Hansestadt funktionieren. Die Erreichbarkeit und Sichtbarkeit der Lübecker Kulturschätze wird erhöht, was die Bedeutung Lübecks als Kulturstadt des Nordens festigen wird. Bisher unzugängliche Schätze wie Wand- und Deckenmalereien in Privaträumen werden ebenso erlebbar. Außer als Teaser kann die virtuelle Stadt auch von Interessent:innen besucht werden, die nach einem Aufenthalt in Lübeck noch etwas im Detail anschauen wollen. Auch für den Geschichtsunterricht an Schulen oder in den anderen Hansestädten kann auf diese Weise eine virtuelle Verbindung zur Hanse aufgebaut werden.

Neben der virtuellen Begehung werden wir im Digitalen Kulturwerk Lübeck auch mit Gamifikation arbeiten, um die verschiedenen Zielgruppen dauerhaft anzuziehen und zur Nutzung anzuregen⁴. Zum Beispiel könnten bei der virtuellen Begehung spielerisch Punkte verdient werden, oder es könnte ein Spiel gespielt werden in einem von Lübecks zahlreichen Museen. Inhalte hierzu könnten zusammen mit den jeweiligen Zielgruppen mittels des Design Thinking Ansatzes entwickelt werden.

Am Beginn des Projektes wird die Schaffung eines Minimum Viable Produkt stehen (siehe Meilensteine). Daran anschließend werden die öffentlichen Gebäude (z.B. Museen und Kirchen) mit einbezogen. In London wurde von einem Teil der Stadt bereits ein 3D-Modell erstellt, ein weiteres Beispiel ist die virtuell begehbare Passat in Travemünde⁵. In mehreren Detaillierungsstufen, soll das auch für die Lübecker Altstadtinsel entstehen. Dieses Projekt ist zunächst auf das UNESCO Welterbe beschränkt, weil sich in diesem Raum die Kulturschätze konzentrieren. Eine Erweiterung auf andere Quartiere ist jedoch möglich.

Klar ist, dass dieses Projekt durch die zahlreichen Facetten und Akteure nicht kurzfristig und einfach umzusetzen sein wird. Deshalb wird ein iterativer Ansatz gefolgt. Es wird beabsichtigt, ein nachhaltiges, sich selbst unterhaltendes System aufzubauen, dass in Zukunft immer wieder aktualisiert werden kann.

Konzept: Einbezug von Akteuren und Zielgruppen bei der Entwicklung des Digitalen Kulturwerks Lübeck

Ein Projekt unter der Federführung der Stabstelle Digitalisierung, Organisation und Strategie der Hansestadt Lübeck

Die Hansestadt Lübeck, Stabstelle Digitalisierung, Organisation und Strategie, beschäftigt sich mit den unterschiedlichen Digitalisierungsthemen der Hansestadt Lübeck. Die Hansestadt Lübeck hat sich mit dem Smart City Ansatz als Ziel gesetzt, eine „intelligent vernetzte Stadt zu werden, die die Bedürfnisse des Menschen in den Vordergrund stellt, diese jedoch in Einklang mit Natur und Umwelt bringt“⁶. Mit der Digitalen Strategie beabsichtigt die Stadt „neue, innovative Technologien zur Verfügung zu stellen und so die Hansestadt partizipativer, inklusiver ressourceneffizienter, nachhaltiger, wettbewerbsfähiger und lebenswerter zu machen“⁷. Der vom BMI geförderten Smart

⁴ `Gamification ist die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwenderinnen und Anwendern`, Gabler Wirtschaftslexikon, <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/gamification-53874> aufgerufen am 6.5.2021

⁵ https://die-infografen.de/featured_item/viermast-stahlbark-passat/, aufgerufen am 6.5.2021

⁶ <https://www.luebeck.de/de/stadtentwicklung/smart-city-luebeck/index.html>, aufgerufen am 6.5.2021

⁷ Hansestadt Lübeck, Digitale Strategie, Lübeck, 2020.



City Antrag enthält Sachmittel in Höhe von 1,3 Millionen Euro für das Digitale Kulturwerk. Digitalisierung leistet einen Beitrag, um das einzigartige Kulturangebot und damit auch den Wissenschafts- und Tourismusstandort nachhaltig zu stützen.

Die Zielgruppe des Digitalen Kulturwerks ist vielfältig

Aus einer ersten Analyse für das Digitale Kulturwerk Lübeck 2019, die u.a. gemeinsam mit der Kulturstiftung, den Hochschulen und dem LTM durchgeführt wurde, konnten verschiedene Zielgruppen definiert werden, die unterschiedliche Anforderungen an ein virtuelles 3D-Modell der Hansestadt Lübeck haben. In der Umsetzung müsste ggf. eine erste Zielgruppe gewählt oder eine Zielgruppenpriorisierung vorgenommen werden, damit die ersten Produkte ausreichend ansprechend und auch umsetzbar sind.

Agile Arbeitsweisen und die Einbeziehung von Zielgruppen und Akteuren sorgen dafür, dass das Digitale Kulturwerk Lübeck die Bedürfnisse erfüllt

Das Projekt hat mehrere Zielgruppen und Abhängigkeiten und könnte in unterschiedlichen Szenarien umgesetzt werden. Außerdem möchten wir in der Umsetzung die unterschiedlichen Zielgruppen einbeziehen, um somit die Angebote passgenau und bedürfnisorientiert umsetzen zu können. Hierzu passt es, agile Arbeitsweisen und Design Thinking Methoden zu benutzen, damit die Risiken minimiert werden und Akteure und Zielgruppen, beispielsweise durch die Bildung von Fokusgruppen einbezogen werden können.

Außerdem können die Zielgruppen auch im Zuge der Umsetzung involviert werden, indem beispielsweise direkt von den Zielgruppen entwickelte Formate in das 3D-Modell eingepflegt werden. Zu denken ist dabei an Game Jams⁸, Hackathons, usw.

Die bedarfsgerechte Sammlungsdigitalisierung ist ein notwendiges paralleles Projekt, damit die Kulturschätze digital, virtuell und dreidimensional zur Verfügung gestellt werden können. Dazu wird bereits im Jahr 2021 angefangen mit der Digitalisierung der Bestände der Lübecker Museen. Parallel zum Projekt des Digitalen Kulturwerks Lübeck ist geplant, digital vorhandene Daten von Kulturgütern bedarfsgerecht aufzubereiten. Zusätzlich werden bisher nicht digital vorhandene Kulturgüter erfasst und öffentlich bereitgestellt.

Das Projekt beabsichtigt, die so entstehenden digitalen Kulturgüter im Rahmen des 3D-Stadtmodells zu implementieren. Außerdem wird angestrebt, bereits existierende Formate wie die *Blechtrommel 4.0* oder *Auf den Spuren der Buddenbrooks* zu integrieren. Auch gibt es die von der Possehl Stiftung finanziell unterstützte digitale Erfassung von ca. 26.000 Exponaten der Völkerkundesammlung, die integriert werden könnten und ebenso die Stadtbibliothek und das Archiv haben bereits viele digitale Objekte⁹.

Das Wichtigste an der angestrebten agilen und nutzentrierten Arbeitsweise ist, dass Zielgruppen bei der Umsetzung einbezogen werden und evaluiert wird, wie die Maßnahmen und Angebote von den jeweiligen Zielgruppen angenommen werden. Hiermit stellen wir sicher, dass das Digitale Kulturwerk Lübeck in Zukunft auch genutzt wird.

⁸ Ein Game Jam ist eine Art Hackathon, bei dem mittels Open Innovation Spiele entwickelt werden. <https://www.hansemuseum.eu/game-jam-hanse> (aufgerufen am 26.4.2021)

⁹ `Welterbe: ein weiterer Titel für Lübeck`, Lübecker Nachrichten, 27.9.2017

Das Digitale Kulturwerk Lübeck erhöht die Sichtbarkeit der Kultur und vergrößert die Bedeutung Lübecks als Kulturstadt des Nordens.

Kulturstadt und Smart City verbinden

Das Digitale Kulturwerk Lübeck ist die Verbindung der Aspekte Smart City und Kulturstadt des Nordens. Die Ausweitung des digitalen Angebotes der Lübecker Museen und die gleichzeitige Anwesenheit der Zielgruppen in der digitalen Welt vergrößert den Bedarf nach einem abgestimmten virtuellen Auftritt der Lübecker Kultur.

Erreichbarkeit der Kulturschätze

Das Digitale Kulturwerk Lübeck ermöglicht die Sichtbarkeit im digitalen Raum und fördert die Verbreitung der Lübecker Kulturschätze, indem sie durch die bedarfsgerechte und nutzenfreundliche Bereitstellung von Kulturgütern in digitalisierter Form die Aufmerksamkeit erhöht und die Nutzungsmöglichkeiten enorm vergrößert. Außerdem macht das Digitale Kulturwerk Lübeck Denkmäler und andere Kulturschätze sichtbar, die gerade nicht sichtbar sind: zum Beispiel Wandmalereien, die sich in privaten Häusern befinden oder Exponate, die in den Depots der Museen gelagert sind.

Digitalisierung als Trend

Die Pandemie hat der Digitalisierung in unserem Alltag einen An Schub gegeben. Was sich ohne Pandemie vielleicht ein bisschen langsamer entwickelt hätte, gehört jetzt zum normalen Leben dazu: Konferenzen, Messen, Konzerten – alles ist plötzlich online möglich. Digitalisierung und Virtualisierung im Tourismus als Trend¹⁰ gab es schon mit 360°-Videos und virtuelle Besuche wird es auch weiterhin geben. Das Digitale Kulturwerk Lübeck bietet die Möglichkeit, auf diesen Trend aufzuspringen. So bietet es die Chance, kulturelle Veranstaltungen auf dem Digitalen Kulturwerk stattfinden zu lassen.

Lübecks starker Kultursektor, aber auch die Hochschulen werden von Beginn an eingebunden

Das Digitale Kulturwerk ist für viele unterschiedliche Stakeholder nicht nur Interessant, sondern hat auch großen Zusatznutzen. Die Stadt plant somit das Digitale Kulturwerk zusammen mit den Stakeholdern umzusetzen.

¹⁰ <https://www.kompetenzzentrum-tourismus.de/themen/digitalisierung>, aufgerufen am 6.5.2021



POSSEHL Stiftung

Hansestadt Lübeck
Herrn Bürgermeister
Jan Lindenau
Breite Straße 62
23539 Lübeck

Hansestadt Lübeck Bürgermeisterkanzlei			
Eing.:	06. Okt. 2021		
Az.:		Anl.:	

☺ CD 2. W. B.

Lübeck, 29. September 2021 /ms-ts
(Bei Korrespondenz bitte angeben): C_210247

Ihr Vorhaben: „Digitales Kulturwerk Lübeck. Projektdauer 01.01.22 - 31.12.28“

Sehr geehrter Herr Lindenau,

wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, dass die Possehl-Stiftung in ihrer Sitzung am 24.09.2021 beschlossen hat, für das „Digitale Kulturwerk Lübeck“ für den Zeitraum 01.01.22 bis 31.12.28 einen Betrag in Höhe von

€ 585.748,96

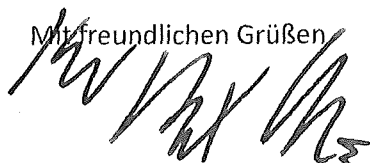
zur Verfügung zu stellen. Grundlage für diese Zuwendung und die sich daraus ergebende Förderquote (prozentualer Anteil der Possehl-Förderung an den Gesamtkosten) sind u. a. die in der Antragstellung genannten Gesamtkosten. Wir bitten unbedingt zu beachten, dass Abweichungen zu den in der Antragstellung genannten Gesamtkosten bzw. zur Förderquote unmittelbar mitgeteilt werden müssen. Diese bedürfen ggfs. der Zustimmung des Stiftungsvorstandes.

Für die Zahlungsabwicklung bitten wir um Verwendung des Formulars „Mittelabruf“, zu finden unter www.possehl-stiftung.de. Mit Rücksicht auf die Höhe der Zuwendung bitten wir ergänzend zum Mittelabruf um Hergabe eines Zahlungsplans, aus dem ersichtlich ist, wann etwaige Teilbeträge jeweils benötigt werden. Die Überweisungen werden dann von hier aus automatisch vorgenommen. Nach Eingang senden Sie uns bitte eine Spendenbescheinigung zu.

Nach Abschluss des Projektes: Wir bitten um Vorlage eines Verwendungsnachweises. Der formale Aufbau richtet sich nach dem mit dem Antrag eingereichten Kosten- und Finanzierungsplan. Es müssen **alle** Ausgaben und Einnahmen aufgeführt werden. Die Ausgaben und Einnahmen müssen ausgeglichen sein. **Der Förderbetrag sowie in der Antragstellung genannte Eigenanteile sind in der Einnahmenberechnung auszuweisen.** Der Abgleich zwischen Antragstellung und Verwendungsnachweis muss nachvollziehbar sein.

Wir wünschen Ihnen und allen Beteiligten für Ihr Vorhaben alles Gute.

Mit freundlichen Grüßen



Max Schön
Vorsitzender