



Informationsvorlage Nr. VI-DS-03809-DS-02

Status: öffentlich

Eingereicht von
Dezernat Kultur

Betreff:
Sachstandsbericht eCulture

**Beratungsfolge (Änderungen vorbehalten):
Gremium**

Dienstberatung des Oberbürgermeisters
BA Kulturstätten
FA Kultur
Ratsversammlung

**voraussichtlicher
Sitzungstermin**

Zuständigkeit

20.09.2017

Bestätigung
Information zur Kenntnis
Information zur Kenntnis
Information zur Kenntnis

Der Stadtrat nimmt den Sachstand zum Thema eCulture in den städtischen Kultureinrichtungen bzw. in den dem Dezernat Kultur zuordneten Einrichtungen zur Kenntnis.

Übereinstimmung mit strategischen Zielen:

nicht relevant

Sachverhalt:

Inhalt	Seite
1. Hintergrund und Zielstellung der Vorlage	4
2. eCulture in den Kultureinrichtungen der Stadt Leipzig	4
2.1 Kulturamt	4
2.2 Museen	5
2.2.1 Stadtgeschichtliches Museum	5
2.2.2 GRASSI Museum für Angewandte Kunst	6
2.2.3 Naturkundemuseum	6
2.2.4 Museum der bildenden Künste (MdbK)	6
2.3 Leipziger Städtische Bibliotheken	8
2.4 Volkshochschule	9
2.5 Marktamt	11
2.6 Eigenbetriebe Kultur	11
2.6.1 Gewandhaus zu Leipzig	12
2.6.2 Theater der Jungen Welt	13
2.6.3 Schauspiel Leipzig	14
2.6.4 Oper Leipzig	14
2.6.5 Musikschule „Johann Sebastian Bach“	15
2.7 Beteiligungen	15
2.7.1 Zoo Leipzig GmbH	15
2.7.2 Leipziger Dok-Filmwochen GmbH	15
3. Zusammenfassung und Ausblick	16

1. Hintergrund und Zielstellung der Vorlage

Ausgehend vom Antrag der SPD-Fraktion im Leipziger Stadtrat VI-A-03809 „Strategie eCulture Leipzig“ informiert das Dezernat Kultur mit der Vorlage „Sachstandsbericht eCulture“ über die aktuellen Aktivitäten in den Ämtern, Eigenbetrieben Kultur und Beteiligungen zum Thema eCulture. Gleichzeitig werden einrichtungsbezogen die Überlegungen aufgezeigt, wie sich die genannten Institutionen perspektivisch mit der Thematik auseinandersetzen. Die Vorlage erfüllt somit den Teil des Antrages der SPD-Fraktion, der darauf abstellt, den Stadtrat und die Öffentlichkeit über den Status Quo zu informieren. In einem zweiten Schritt soll auf dieser Basis in Kooperation aller Kultur- und Bildungseinrichtungen des Dezernats Kultur eine Entwicklungskonzeption eCulture bis Ende 2018 erstellt werden.

2. eCulture in den Kultureinrichtungen der Stadt Leipzig

Das Dezernat Kultur versteht unter eCulture alle Maßnahmen, die darauf abzielen,

- mit Hilfe digitaler Medien und sozialer Netzwerke über die Angebote der relevanten Einrichtungen zu informieren und den Zugang zu ihnen zu erleichtern,
- Bestände online zu verzeichnen und fachlich zu erschließen, um sie weltweit recherchierbar zu machen,
- die Archivierung, Verbreitung und Vermittlung des kulturellen Erbes sowie kultureller Inhalte und Objekte durch Digitalisierung zu ermöglichen,
- das Angebot digitaler Medien für Bürgerinnen und Bürger zu erweitern (eMedien, Datenbanken, eLearning, Soundclouds, Videos, etc.),
- kulturelle Teilhabe und den Ausbau internationaler Kooperationen zu stärken.
- neue künstlerische Formate zu entwickeln,
- kulturelle und politische Bildung auszubauen,
- neue Besucher/Teilnehmer zu akquirieren.

Dem Dezernat Kultur ist bewusst, dass es in den nächsten Jahren verstärkt gilt, sich den Möglichkeiten und Notwendigkeiten der Digitalisierung im Kultur- und (kulturellem) Bildungsbereich zu stellen. Daher wurden Themen des eCulture-Ansatzes bereits in die Fachkonzepte Kultur und Bildungslandschaften als Bestandteile des Integrierten Stadtentwicklungskonzept Leipzig 2030 (INSEK) eingearbeitet.

In den diversen Kultur- und Bildungseinrichtungen des Dezernates Kultur gestaltet sich die Thematik zur Zeit wie folgt:

2.1 Kulturamt

Das Kulturamt als „Dienstleistungsamt“ für die ihm nachgelagerten Einrichtungen sowie als Ansprechpartner für Antragsteller der Kulturförderung bietet aktuell folgende Angebote:

- Servicewebsite auf leipzig.de; Aktualisierung durch geschulte Mitarbeiter des KA, hier umfängliche Informationen zur Thematik Kulturförderung,
- Museumsnacht: externe Website (aktuell Relaunch danach App nicht mehr notwendig, weil responsives Webdesign), Facebook-Auftritt, Instagram in Planung,
- Jüdische Woche: Facebook-Auftritt,
- Grünauer Kultursommer: externe Website, Facebook-Auftritt (externe Betreuung),
- Stadtteilkulturfestival Ostlichter: externe Facebook-Auftritt (externe Betreuung),
- Notenspur: Unterstützung der Notenspur App,

- Thomanerchor mit Website und Nutzung von Social Media.

2.2 Museen

Zu den zentralen Aufgaben von Museen gehört neben der wissenschaftlichen Forschung die Dokumentation und Vermittlung ihrer Sammlungsbestände. Ziel ist es, einer breiten Öffentlichkeit den Zugang zu den Objekten im Bestand zu ermöglichen. Mit der wachsenden Sammlung von Digitalisaten eröffnen sich den Museen auch neue Nutzungsmöglichkeiten. Sofern Sammlungsobjekte keinen realen Platz in Ausstellungen finden oder aus konservatorischen Gründen für die Öffentlichkeit kaum zugänglich sind, können Digitalisierung und Online-Präsentation sowohl der Forschung und dem wissenschaftlichen Austausch als auch der Teilhabe der Öffentlichkeit neue Wege öffnen.

Alle Museen verfügen über eigene Websites, die zur Information über ihre Angebote genutzt werden und setzen diverse Social-Media-Kanäle und/oder einen Newsletter-Service zur Information und Interaktion mit den Besucherinnen und Besuchern ein. Online-Objektdatenbanken, Fotothek oder Soundclouds sowie der Einsatz digitaler Medien in den Ausstellungen runden bereits heute die Angebote im Bereich eCulture der Museen ab.

Seit 2010 erfolgte im Zusammenhang mit der Einführung des Neues kommunales Finanzmanagements (NKF) in der Stadt Leipzig die Einführung des digitalen Museumsmanagementsystems „Museum plus“ im Datenverbund des Museums für Angewandte Kunst, des Naturkundemuseums und des Museums der bildenden Künste. Es umfasst das Sammlungsmanagement mit Standortverwaltung und Restaurierung, das Ausstellungs- und Leihverkehrsmanagement sowie das Veranstaltungs- und Adressmanagement der drei Einrichtungen.

Alle Museen sehen die Notwendigkeit und den Auftrag, die digitale Erreichbarkeit sowie die Möglichkeiten der Digitalisierung für Ausstellungsprojekte und die Vermittlungsarbeit weiter auszubauen. Jedoch lassen sowohl die personellen wie die finanziellen Kapazitäten es – wie in den anderen Kultureinrichtungen - nicht zu, allein aus eigener Kraft alle notwendigen und wünschenswerten Maßnahmen einzuleiten und umzusetzen.

2.2.1 Stadtgeschichtliches Museum

Durch den bisher erreichten Digitalisierungsgrad verzeichnet das Stadtgeschichtliche Museum mittlerweile mehr als 1 Mio. Nutzer der Sammlungen pro Jahr. Alle vom Museum bereitgestellten Informationen können über die zentralen Portale Deutsche Digitale Bibliothek (national) und Europeana (international) recherchiert werden. Hierdurch ist die internationale Aufmerksamkeit erheblich gestiegen.

Von den ca. 650.000 Objekten aus den 10 musealen Sammlungen sind bisher ca. 300.000 Objekte im Internet recherchierbar. Es bedarf dabei einer permanenten Pflege und der Sicherstellung der grundsätzlichen Reaktionsfähigkeit.

Verbunden hiermit bleibt auch die Sicherstellung der permanenten Überarbeitung und Entwicklung der Digitalisate, so dass eine dauerhafte Verpflichtung entsteht. Die Präsenz in den digitalen Medien ist für die Zukunftsfähigkeit der Museen als gesellschaftliche Bildungsinstitution unverzichtbar. Der Weg hin zur digitalen Erreichbarkeit muss weiter ausgebaut werden.

2.2.2 GRASSI Museum für Angewandte Kunst

Die digitale Erfassung der Objekte in der Sammlungsdatenbank des GRASSI MAK umfasst derzeit etwa 40 % des Sammlungsbestandes. Der Bestand der Sondersammlungen, der Grafiken, Fotografie, historisch wertvolle Buchbestände, Mustersammlungen u.a. in zahlreichen Konvoluten enthält, ist bislang kaum digitalisiert und muss komplett neu erfasst werden. Der Bestand an Abbildungen/Scans der Objekte des gesamten Sammlungsbestandes beträgt derzeit ca. 20 000 Fotos/Scans. Damit sind bislang etwa 12 % des Bestandes mit einer Abbildung versehen.

Das Museum hat sich bei der Sächsischen Landesstelle für Museumswesen um Fördermittel bemüht, um in einem ersten Schritt alle Objekte, die in den ständigen Ausstellungen ausgestellt sind, in entsprechender Aufbereitung auch digital online zugänglich zu machen. Die damit verbundene Kostenschätzung führte aber bereits zu einer abständigen Einschätzung der Fördermöglichkeiten durch die Landesmuseumsstelle.

2.2.3 Naturkundemuseum

Die Gesamtzahl der Objekte des Naturkundemuseums liegt, bedingt durch den fachwissenschaftlichen Hintergrund der Sammlungen, deutlich höher als in anderen Museumsgattungen. Außerdem gibt es häufig größere Serien nahezu identischer Objekte. Eine gezielte Auswahl der Objekte zur fotografischen Dokumentation für ein "Online-Museum" ist deshalb erforderlich und sinnvoll.

Im Rahmen der Umzugs und der Neugestaltung der Ausstellungen werden die digitalen Angebote des Naturkundemuseums aktualisiert.

2.2.4 Museum der bildenden Künste (MdbK)

Digitale Bestandspflege, Erschließung und Sammlungsmanagement

Die digitale Erfassung und Erschließung der Objekte des MdbK umfasst derzeit ca. 80 % des Sammlungsbestandes (insgesamt ca. 3.500 Gemälden, 1.500 Plastiken / Skulpturen / Medaillen und etwa 60.000 Handzeichnungen und Druckgraphiken). Sie gründet sich größtenteils auf der Abschrift der historischen, handschriftlichen Inventare, die überwiegend im Zuge der Einführung von NKF von externen NKF-Mitarbeitern erfolgte, so dass sie vor einer Online-Veröffentlichung noch zwingend professionell redaktionell zu überarbeiten und zu ergänzen ist.

Die historisch wertvollen Buchbestände der Bibliothek sowie zahlreiche Konvolute von Papierarbeiten (ca. 15.000 Blatt) sind noch nicht erfasst.

Digitalisierung Sammlungsbestand (Abbildungen/Scans)

Die Digitalisierung ausgewählter Sammlungsbereiche findet ausschließlich projektbezogen statt. Bislang liegen ca. 10 % der Gemälde und Skulpturen/Plastiken und ca. 2 % der Arbeiten auf Papier als Digitalisat vor.

Elektronische Verwaltung und Langzeitarchivierung digitaler Daten (Assets)

Seit Oktober 2016 erfolgt die Einführung des DAM-Systems Cumulus zur Archivierung, Verwaltung und Vermarktung von digitalen Dateien, insbesondere Mediendateien (Langzeitarchivierung).

Internetbasierte Vermittlung/ Homepage und Social Media

Seit 2009/2010 gibt es eine MdbK-Homepage dt./eng. mit Informationen zum Haus und zur Sammlung. Eine Veröffentlichung der Bestände im Internet, incl. Einbindung in diverse Kulturportale ist noch nicht realisiert (Open Access).

Audioguide:

Seit April 2010 existiert ein Audioguide zur Dauerausstellung und ausgewählten Sonderausstellungen mit Texten, Bildern, klassisch akustischen Werkerläuterungen und Filmclips, der durch die Förderer des Museums der bildenden Künste Leipzig e. V. ermöglicht und realisiert wird (gleichzeitig als App von Besitzern eines mobilen Endgerätes mit iOS-Betriebssystem zum kostenlosen Herunterladen).

Multimediaguide

Erstmals wurde 2015 für die Sonderausstellung „Paul Klee – Sonderklasse, unverkäuflich“ in Zusammenarbeit mit ANTENNA ein Multimediaguide entwickelt, der über das unmittelbare Ausstellungsthema hinaus weitere Facetten des Künstlers in Bild, Ton und Animation vergegenwärtigte (gleichzeitig als App von Besitzern eines mobilen Endgerätes sowohl mit iOS- wie auch Android-Betriebssystem zum kostenlosen Herunterladen). Der Ausbau eines Multimediaguidesystems ist seit 2016 in Planung.

Komplexe internetbasierte Vermittlung innerhalb und außerhalb des Museums

Eine internetbasierte Vermittlung im Museum mit museumspädagogischen Angeboten, Informations- und Austauschmöglichkeiten zu Werken und begleitenden Themenbereichen auf verschiedenen Ebenen und weitere Informationen für verschiedene Zielgruppen ist ein Langzeitziel des MdbK.

Die Schaffung der technischen Voraussetzungen (Hard- und Software) ist derzeit in der Startphase (WLAN-Infrastruktur, zentrales CMS usw.),

Ziele sind ein browserbasierter Multimediaguide und eine Homepage inkl. Präsentation der Sammlungsbestände (Open Access), deren Inhalte mithilfe eines zentralen CMS aus der Museumsdatenbank „Museum plus“ generiert werden.

Praxisprojekte mit der HTWK Leipzig, Fakultät Medien/Museologie

1. Normierung und Normdatenvergabe im digitalen Bestandsmanagement
2. Open Access und Museum
3. Onlinelexikon französischer Landschaftsmaler des 19. Jahrhunderts (Bühler-Brockhaus-Lexikon)

2.3 Leipziger Städtische Bibliotheken (LSB)

Zu den Kernaufgaben öffentlicher Bibliotheken, die gleichermaßen Kultur- wie Bildungseinrichtungen sind, gehören die Versorgung der Bürgerinnen und Bürger mit Informationen und Medien sowie die Kompetenzvermittlung (Lesen, Mediennutzung, Recherche, etc.) – sowohl in / mit analogen wie digitalen Medien. Die hohe Nachfrage nach digitalen Angeboten spiegelt sich in folgenden Zahlen wider: Im Jahr 2016 stiegen die visits/Zugriffe auf die Online-Angebote der LSB um rd. 12 % auf etwa 2,8 Mio. und die Entleihungen von eMedien um 27 % Steigerung auf 120.000.

Optimierung des Zugangs zu den Angeboten

Informationen über die Bibliotheken, die Nutzungsbedingungen sowie analoge wie digitale Angebote können über die eigene Website (im responsive design) in diversen Sprachen abgerufen werden.

Darüber treten die LSB über ihren Facebook-Auftritt in Interaktion mit den Nutzerinnen und Nutzern. Der Zugang zu den diversen Online-Angeboten gestaltet sich aktuell noch sehr heterogen, wird aber spätestens Anfang 2018 mit Hilfe eines sogenannten Single-Sign-On-Zugangs („Einmal anmelden, alles nutzen“) deutlich vereinfacht.

In nächsten Schritten muss das ePayment erweitert werden, so dass alle Gebühren online bezahlt werden können. Ebenso soll eine moderne Rechercheoberfläche für den Katalog mit niedrig-schwelligem Sucheinstieg, intelligentem Suchindex sowie Anbindung der Datenbestände der eMedien -Ausleihe und Online-Angebote entwickelt werden.

Bereitstellung digitaler Medien

Die digitalen Angebote der LSB umfassen den Online-Katalog, in dem rund 800.000 Medien verzeichnet und recherchierbar sind, die Möglichkeit der Verwaltung des eigenen Benutzerkontos - inkl. Online-Bezahlungsfunktion (Jahresgebühr) und selbständiger Online-Registrierung sowie die Bereitstellung und Entleihe von eBooks, eMedien, eZeitschriften, eVideos, eLearning-Kursen sowie den Zugriff auf Lerndatenbanken für Schüler/innen, (internationale) Zeitungs- und Zeitschriftendatenbanken und das MunzingerArchiv.

Die online abrufbaren digitalen Angebote werden kontinuierlich ausgebaut. Darüber hinaus bieten die LSB in den Bibliotheksstandorten freien WLAN-Zugriff, Recherchekurse, Gaming oder Online-Sprechstunden an.

Digitalisierung von wertvollen Altbeständen

Die Altbestände der Stadt- und Regionalgeschichtlichen Sammlungen sowie der Musikbibliothek, die einen großen kulturhistorischen Schatz darstellen, gilt es für die Zukunft zu bewahren, den Zugang zu ihnen mit Hilfe der Digitalisierung auszubauen und das Wissen über sie durch Ausstellungen und neue multimediale Präsentationsformen zu vermitteln.

Die LSB arbeiten in diesem Aufgabengebiet eng mit anderen Bibliotheken und Partnern zusammen.

Umgesetzt wurden bisher:

- Musikbibliothek Peters multimedial: Die Geschichte der Musikbibliothek Peters wird multimedial erzählt und mit Originaldokumenten, Noten- sowie Musikbeispielen veranschaulicht. Das Angebot ist vor Ort in der Leipziger Stadtbibliothek in deutscher

und englischer Sprache über einen großen Touchscreen in der Musikbibliothek oder online mit Hilfe einer speziellen Webversion abrufbar (www.musikbibliothek-peters.leipzig.de). Die Finanzierung und die technische Umsetzung des Projektes erfolgte im Jahr 2015 durch arvato Bertelsmann.

- Digitalisierung und digitale Präsentation von Handschriften und Drucken der Carl-Ferdinand-Becker-Sammlung (Projektlaufzeit 2016 – 2017). Es handelt sich um ein Teilprojekt im Rahmen des Landesdigitalisierungsprogramms für Wissenschaft und Kultur, das von der Sächsischen Landesbibliothek - Staats- und Universitätsbibliothek Dresden aus Mitteln des Freistaates getragen wird.

Über 600 Werke aus der Carl-Ferdinand-Becker-Sammlung, die sich im Besitz der LSB befinden, wurden digitalisiert und anschließend für die Öffentlichkeit online gestellt.

Der Abruf der Digitalisate wird über die Website der LSB und der SLUB möglich, eine Einbindung in die Deutsche Digitale Bibliothek ist vorgesehen. Die Digitalisate werden von der SLUB gehostet. Die Kosten des Teilprojektes werden sich auf rund 30 T€ belaufen, wovon die LSB 33,3 % tragen müssen (4.900 € aus eigenem Haushalt sowie Eigenleistungen in Form von Personalstunden).

2.4 Volkshochschule

Unter den bekannten Definitionen von eCulture lassen sich die Aufgaben und Aktivitäten der Bildungseinrichtung Volkshochschule nur unzureichend subsumieren.. Unabhängig davon besetzt natürlich auch sie die unterschiedlichsten digitalen Handlungsfelder.

Digitale Produkte & Dienstleistungen

- Unter der Webseite www.vhs-leipzig.de ist seit Januar 2017 ein Live-Buchungssystem als Hauptanmeldeweg für VHS-Kurse erreichbar. Die Webseite ist im Responsive Design (d.h. Nutzbarkeit auf allen Endgeräten) angelegt.

Über die Webseite sind auch nutzbar:

Dozentenportal, in dem die Kursleitenden ihre Kurse, Daten und Honorare einsehen können und Teilnehmerlogin, wodurch die Kursteilnehmenden Zugriff auf ihre Kurstermine, Zahlungen und Daten haben. Zukünftig soll die Online-Bezahlung über ePay - BL ermöglicht werden.

- Alle VHS-Kurse sind außerdem zu finden in der vhsApp, dort sind auch Sprachlernspiele in mehreren Sprachen verfügbar.
- Social Media: Facebook / Twitter / Youtube werden regelmäßig durch die VHS mit aktuellem Content gefüllt.
- Für Lernende wird eine Moodle-Lernplattform angeboten, die von der VHS betrieben wird und den Kursleitenden auf Anfrage Zugang und Nutzung in den VHS-Kursen ermöglicht.
- Ein kostenfreies WLAN ist im ganzen Hauptgebäude in der Löhrstraße 3-7 als Gast-WLAN ohne Zugangsbeschränkung vorhanden und wird intensiv von den Kursteilnehmenden und Kursleitenden genutzt.
- Ein Newsletterversand erfolgt regelmäßig durch die VHS über XQueue.

- Seit 2014 nehmen Mitarbeiter/-innen der VHS an den jährlich stattfindenden VHS BarCamps der Volkshochschulen Deutschlands, Österreichs und der Schweiz zum Thema Digitalisierung des Lernens teil. 2015 wurde das BarCamp mit 100 Teilnehmenden in der VHS Leipzig ausgerichtet. Die VHS Leipzig arbeitet mit anderen Volkshochschulen im Digicircle Sachsen. Ziel ist die Erarbeitung von Online-Lernformaten und die Qualifizierung der Pädagogischen Mitarbeiter/-innen. Als Leuchtturmprojekt wurde das Xpert Business LernNetz von der VHS Leipzig initiiert und läuft dort seit Herbstsemester 2016 sehr erfolgreich.
- Die Pädagogischen Mitarbeiter/-innen bilden sich fort u. a. durch Teilnahme am EBmooc, einem offenen Online-Kurs für die Erwachsenenbildung. Hier werden Grundlagen und Werkzeuge der digitalen Erwachsenenbildung vorgestellt und ausprobiert.

Digitaler Ausblick

Anknüpfend an die „Digitale Agenda für Deutschland“, die die Bundesregierung im August 2014 verabschiedet hat, haben die Volkshochschulen ein Strategiepapier „Erweiterte Lernwelten für Volkshochschulen in Deutschland“ erarbeitet und Ziele, Meilensteine und Ressourcenbedarf im „**Masterplan Erweiterte Lernwelten 2016 bis 2021**“ definiert.

Meilensteine im Masterplan sind:

1. Das vhs-Portal ermöglicht die Vernetzung sowie fachlich-pädagogischen Support und gewährleistet die technische Infrastruktur für alle am Lernprozess Beteiligten (Lernplattform, Social Media nach deutschem Datenschutz, Blog für Endkunden – steht voraussichtlich ab September 2017 zur Verfügung).
2. Digicircles – Arbeitskreise, die gemeinsam neue Lernformate entwickeln und ausprobieren.
3. Beratung und Fortbildung – entsprechende Strukturen werden geschaffen um VHS-Mitarbeitende und Kursleitende für die Aufgaben in der digitalen Gesellschaft zu qualifizieren.
4. Leuchtturmprojekte werden (weiter-)entwickelt: Flipped Classroom-Konzept für www.ich-will-deutsch-lernen.de, Flipped Classroom Englisch Xpert Business LernNetz (Life Webinare für kaufmännische Kurse).
5. Politische Bildung im Zeitalter von Web 4.0 und dem Internet der Dinge
„Ziel der Maßnahme ist die Auseinandersetzung mit den gesellschaftlichen und politischen Konsequenzen der anstehenden 4. industriellen Revolution (Maschine zu Maschine-Kommunikation, Internet der Dinge) im Kontext der Politischen Bildung von Volkshochschulen. Es geht um die Initiierung eines gesellschaftlichen Dialogs um diese vor allem technologisch und wirtschaftlich geprägte Innovationsstrategie. Dabei stehen Fragen nach politischen Werten (z.B. Emanzipation, Teilhabe), nach den Aufgaben der Zivilgesellschaft, nach Datensouveränität und Kontrollverlust, nach digitaler Spaltung, im Zentrum.“

In einer zweiten Projektphase sollen leicht nutzbare digitale Werkzeuge entwickelt werden, die im Kontext von Politischer Bildung einsetzbar sind (E-Partizipation) und der Stärkung der Zivilgesellschaft dienen.“ (zitiert aus dem Masterplan „Erweiterte Lernwelten“ / Stand Februar 2016).

6. InnoLab Fulda

„In der Mitte Deutschlands entsteht unter Beteiligung von Kommunen, Hochschule, VHS, DVV und Wirtschaft eine Innovations-Werkstatt (InnoLab), welche die Techniken der Digitalisierung und deren Möglichkeiten und Auswirkungen beobachtet und auf Relevanz für Bildung und Teilhabe an Arbeit und Privatleben auswertet. Es entstehen Empfehlungen, Modellprojekte und Curricular für den Einsatz in der Erwachsenenbildung, die an die Volkshochschulen weitergegeben werden. Bei Bedarf werden Schulungen angeboten.“ (zitiert aus dem Masterplan Erweiterte Lernwelten / Stand Februar 2016).

2.5 Marktamt

Das Marktamt bietet unter der Dachmarke von leipzig.de einen eigenen Webauftritt, es finden sich mehrere Themenseiten für die einzelnen Märkte. Circa 5 % des Besucheraufkommens in leipzig.de steht im Zusammenhang mit dem Thema "Märkte". Die Hauptseite des Weihnachtsmarktes steht auf Platz 10 der am häufigsten besuchten Seiten unter leipzig.de und ist nach den Städtischen Bibliotheken (Platz 7 insgesamt) die 2-häufigst besuchte Seite eines Fachamtes im Dezernat Kultur.

Über die Sozialen Medien werden Informationen zum Thema in den Kanälen der Stadt Leipzig (Facebook, Instagram) sowie einer eigene Themenseite auf Facebook unter dem Mantel der Stadt Leipzig zum Thema "Weihnachtsmarkt" geboten.

Über das Geoinformationsportal der Stadt Leipzig wird ebenfalls eine Themenseite zu den Wochenmärkten mit einer Übersicht und Terminen aller Wochenmärkte als Standort im Stadtplan angeboten. Zudem finden die Nutzer Übersichten zu Spezialmärkten (Standort, Sortiment, Internetdaten) und Informationen über alle teilnehmenden Händler eines Spezialmarktes. Perspektivisch ist hier die Erweiterung der vorhandenen Angebote wie folgt geplant:

- Marktpläne in 3D für alle Spezialmärkte (online + für mobile Endgeräte),
- virtuelle Rundgänge,
- Erweiterung der Angebote auf Wochenmärkte.

2.6 Eigenbetriebe Kultur

Für die Eigenbetriebe Kultur birgt die Digitalisierung die Chance, den eigenen Darstellungsraum zu erweitern und damit sowohl inhaltlich besonders interessierten Besuchern ein ergänzendes Angebot zu bieten, als auch die internetaffine junge Generation mit digitalen Angeboten gezielt anzusprechen und zu interessieren.

So können die Eigenbetriebe Kultur ihre gesellschaftliche Präsenz verstärken und die Chance nutzen, auf das sich verändernde Verhalten ihrer Zielgruppen in Bezug auf die Mediennutzung einzugehen.

Vor dem Hintergrund der zunehmenden Digitalisierung und der damit einhergehenden Veränderung der Gewohnheiten der Gesellschaft stehen die Eigenbetriebe Kultur vor der Herausforderung, ihre Inszenierungen und Projekten ästhetisch und künstlerisch aufbereitet im Netz verfügbar zu machen.

Dieser Prozess ist befasst sich nicht nur mit dem Einsatz neuer verfügbarer Technologien für unterschiedliche Inhalte sondern mit der Frage, wie Musik(theater) und Schauspiel im Zuge

der umfassenden Digitalisierung nicht mehr nur an einem Ort zu einer Zeit stattfinden, sondern zeitversetzt an viele Orte im digitalen Raum gelangen und auf unterschiedlichen Ebenen stattfinden. Dabei können die digitalen Angebote nicht die „herkömmliche“ Präsentationsform ersetzen sondern dieser um weitere zunehmend relevante Kanäle ergänzen.

Unter technischen Aspekten betrachtet betreibt in Leipzig die Lecos für die Eigenbetriebe Kultur die gesamte IT-Infrastruktur mit einem Volls-service in deren zertifiziertem Rechenzentrum. Vor dem Hintergrund des actori-Gutachtens wurde unter Federführung der Lecos mit dem Gewandhaus, der Oper, dem Schauspiel und dem TdJW ein Projekt zur Prüfung der Konsolidierung der IT der Kulturhäuser begonnen.

Eine gemeinsame IT-Infrastruktur für die Kulturhäuser hätte eine Verbesserung der IT-Wirtschaftlichkeit über alle Kulturhäuser, eine Erhöhung der IT-Sicherheit sowie die Steigerung der Leistungsfähigkeit und die Zukunftssicherheit des IT-Einsatzes zum Ziel. Dieses Projekt ist noch in der Entwicklungsphase.

2.6.1 Gewandhaus zu Leipzig

Digitale Produkte & Dienstleistungen

- Website mit Downloadmöglichkeiten für Presseinformationen, Fotos und Dokumente. Die Website des GWH ist weitgehend barrierefrei gestaltet (Personen mit Einschränkung der Sehfähigkeit oder Motorik erhalten dadurch ebenfalls alle Informationen)
- Software für den Newsletter (InxMail) mit Verlinkungen zur GWH-Website,
- Digitales Ticketsystem zur Vermarktung der Konzerte/Veranstaltungen sowohl im Vor-Ort-Geschäft, telefonisch und online über ein angebundenes Webshopmodul & Print@home im Rahmen von Eventim,
- Digitale Infostelen im Großen Foyer und im Mendelssohn-Foyer mit integriertem CMS,
- Monitore hinter der Gewandhauskasse mit Gewandhausorchester-Video,
- Software für Publikumsbefragungen im Rahmen des CRM (Survey Monkeys),
- GWO-TourneeBlog (WordPress),
- Präsentations-Tablet für Messeevents mit GWO-Videoloop,
- Erteilung der Genehmigung für die Installation von WLAN-Sendern auf dem Kiesdach des Gewandhauses für das öffentliche Leipziger WLAN-Netz,
- Organisationsdatenbank „Evis“.

Projekt Konzertdatenbank

Im Rahmen der Projekte zum Jubiläum „275 Jahre Gewandhausorchester“ soll eine online nutzbare Konzertdatenbank entstehen, die in Etappen alle Leipziger Konzerte des Orchesters seit 1781 eingepflegt werden. Die Konzertdatenbank wird Recherchen nach diversen Kriterien/Filtern (z.B. Komponisten, Werken, Dirigenten) ermöglichen.

Die Konzertdatenbank böte der internationalen Öffentlichkeit eine dauerhafte und kostenfreie Zugriffsmöglichkeit auf die Aufführungsgeschichte des Gewandhausorchesters. Die Nutzung stünde weltweit auch Musikwissenschaftlern im Rahmen von Forschungsprojekten zur Verfügung. Die Realisierung dieses Projekts ist allerdings davon abhängig, dass vom Gewandhaus bereits beantragte Fördermittel genehmigt werden.

Nach aktuellem Stand wurde der Fördermittelantrag leider negativ beschieden, so dass das Projekt im Moment nicht realisiert werden kann.

Digitalisierungsprojekt „Konzertmitschnitte“

(Elektronische Langzeitsicherung von historisch relevanten Daten des GWH)
Seit 2012 läuft im GWH zu Leipzig ein Digitalisierungsprojekt, um die seit der Spielzeit 1960/61 vorhandenen Informations- und Dokumentationsmitschnitte zu sichern. Für die Sicherung der Tondokumente wurde ein eigens für dieses Projekt zugeschnittener Digitalisierungsarbeitsplatz geschaffen. Mit dieser organisatorischen und technischen Architektur soll sichergestellt werden, dass das digitale Archivgut dauerhaft aufbewahrt und definierten Endnutzern zur Verfügung gestellt werden kann. Aus urheber- und leistungsschutzrechtlichen Gründen kann ein offener Zugang für eine breite Öffentlichkeit nicht geschaffen werden.

2.6.2 Theater der Jungen Welt

Digitale Produkte & Dienstleistungen

- Internetkartenverkauf (incl. Print at home),
- Möglichkeit der Kartenbestellung per E-Mail über Formular,
- Videoclips zu einzelnen Inszenierungen,
- Materialien zu Inszenierungen im pdf zum Download,
- Pressebereich mit Inszenierungsbildern zum Download,
- Animierte Onlinebanner,
- Foto-Diashow im Foyer,
- Straßenbahn TV,
- Digitale City Light Poster,
- extra Website für thematische Inszenierung – MAN SIEHT SICH,
- Einsatz von Videos und bewegten Bildern in Inszenierungen.

Weitere Angebote für Besucher und Nutzer

- Website als Servicetool (Infos zu Inszenierungen, Spielplan, Kartenverkauf, Materialien, Videos, Möglichkeit der Anmeldung für den Newsletter etc.),
- Mobile Website – Relaunch für gesamte Website bis Sommer 2017 (Umstellung auf TYPO 3 als CMS und Responsive Design, dadurch auf allen Endgeräten uneingeschränkt nutzbar),
- Facebook,
- Youtube,
- VIMEO,
- Gäste WLAN im gesamten Haus,
- Newsletter,
- In Planung: INSTAGRAM,
- Dokumentenmanagement (Alle Dokumente auf einem Server / Individuelle Nutzung von Onlineservices je nach Mitarbeiter (z.B. Dropbox, We transfer).

2.6.3 Schauspiel Leipzig

Digitale Produkte & Dienstleistungen

- Webseite mit Übersicht der aktuellen Programme als die Hauptinformationsquelle der Besucher des Schauspiel Leipzig,
- Online Ticketing über den Webshop,
- Regelmäßige E-Mail-Newsletter mit multimedialen Programminformationen und ein spezielles Newsletter - Angebot für Lehrer und Medienvertreter,
- Nutzung der Sozialen Netzwerke,
- Digitales Stückarchiv mit Inszenierungen seit 2013 (Text, Bild, Trailer der Intendanz Lübbe) über die Webseite abrufbar,
- Bildergalerien und Trailer der Inszenierungen sind über die Webseite abrufbar,
- Barrierefreie Webseite für Nutzer mit Sehbehinderung,
- Audio-Mitschnitte werden auf Anfrage als Download zur Verfügung gestellt,
- Geschützter Online Videokanal auf dem Video Aufzeichnungen aller Inszenierungen einsehbar sind und bei Bedarf auch für den Download freigegeben werden können,
- Mitgliedschaft in der European Theater Convention (ETC) und Präsentation über das internationale digitale Netzwerk der ETC Einsatz von QR Codes um in Publikationen (Spielzeithaft) einen multimedialen Mehrwert verfügbar zu machen,
- Formate (z.B. „Kunstprobe“) die digital und interaktiv künstlerische Inhalte vermitteln,
- Kostenloses WLAN (L-Gruppe) in den öffentlichen Bereichen des Hauses.

Planung Mittelfristig (Beginn in 2017):

- Relaunch der Webseite in Responsive Design und mehrsprachigen Inhalten
- Einführung von Mobile Ticketing (Print@home).

2.6.4 Oper Leipzig

Digitale Produkte & Dienstleistungen

- Website im Responsiv Design mit Webshop hat eine besonders wichtige Bedeutung für die Kommunikation mit den Kunden und den Vertrieb,
- Online Ticketing über den Webshop,
- Videoportal der Oper Leipzig seit 2016. Videos der Vorstellungen on demand für Studierzwecke und Präsentationen. Alle Produktionen sind für Berechtigte als Stream über das Internet abrufbar. Die aufwändige Erstellung und Versendung von DVD`s kann deutlich reduziert werden,
- Augmented Reality: Einbindung von Videos in Druckprodukte, über Scann aufrufbar,
- Fotopool der Oper Leipzig: alle Inszenierungsfotos liegen digital in einem Fotopool bereit und sind für Berechtigte leicht recherchierbar,
- Mediathek: Alle Trailer der Oper Leipzig sind über die Website abrufbar.

Planung Mittelfristig (Beginn in 2017):

- Digitale Infoboards mit Touchscreen im und am Haus,
- Analoge Fotos digitalisieren und katalogisieren,
- Digitale Inhalte werden für Besucher auch im Haus leichter zugänglich durch Ausbau des W-LAN Netzes in den Foyers- Einsatz digitaler Technik bei Führungen im Opernhaus.

2.6.5 Musikschule „Johann Sebastian Bach“

Die Musikschule hat eine eigene Internetseite im Social Media Bereich aktiv auf Facebook und Twitter und pflegt einen eigenen Blog für Reiseberichte.

Aktuell gibt es keine öffentliche digitale Infrastruktur in Form von WLAN etc. an der Musikschule.

2.7 Beteiligungen

2.7.1 Zoo Leipzig GmbH

Derzeit sind folgende Aktivitäten bzw. Maßnahmen installiert, die teilweise in der nächsten Zeit intensiviert bzw. ausgebaut werden:

- Firmenhomepage,
- Facebook,
- Youtube Channel,
- teilweise Instagram,
- W-LAN im öffentlichen Zoobereich bzw. Gastronomie,
- Onlineticket / Onlineshop,
- eigener Newsletter,
- teilweise QR-Codes für weiterführende Informationen an Gehegen.

2.7.2 Leipziger Dok-Filmwochen GmbH

Die Aktivitäten der Leipziger Dok-Filmwochen GmbH gestalten sich wie folgt:

- jährlich ab 10.10. wird das jeweilige Festivalprogramm (Filmfinder) online veröffentlicht,
- die Festivalprogramme der letzten Jahre sind im online-Archiv zu finden,
- Filme des DOK Marktes stehen online für den Zeitraum des Festivals und ein halbes Jahr darüber hinaus ausgewählten Fachbesuchern (Fernsehredakteure und -einkäufer, Vertriebe und Verleihe, Kinobetreiber, Kuratoren, Festivalvertreter) für eine Sichtung zur Verfügung,
- für den Bereich DOK Bildung stehen bestimmte Filme und Schulmaterialien online zur Verfügung,
- ausgewählte Veranstaltungen werden mitgeschnitten und entweder als Audio- oder Videodatei online gestellt,

- mit Hilfe der HL komm ist während des Festivals an allen Festivalspielorten kostenfreies W-LAN nutzbar,
- Untertitel zu ausgewählten Filmen werden als einfache Untertitel oder erweiterte Untertitel für Hörgeschädigte mittels einer App zur Verfügung gestellt (erstmalig 2016),
- im Rahmen unserer Kooperation Doc Alliance, der mittlerweile 7 europäische Filmfestivals angehören, gibt es eine Video-on-Demand-Plattform mit von den Festivals ausgewählten Filmen.

3. Zusammenfassung und Ausblick

Anhand der vorangestellten Deskription der aktuellen Aktivitäten der städtischen Kulturinstitutionen wird deutlich, dass in den Einrichtungen des Dezernates Kultur die Handlungsfelder, die unter dem Begriff „eCulture“ gefasst werden, in der Umsetzung und Planung bereits sehr präsent sind.

Die angebotenen digitalen Produkte und Dienstleistungen sind umfangreich und sprechen auf hohem Niveau diverse Zielgruppen an, die den Besonderheiten der Häuser und Institutionen gerecht werden. Es sind diese fach- und spartenbezogenen Spezifika der Einrichtungen, die das Dezernat Kultur zu der Einschätzung kommen lassen, dass aus fachlicher Sicht zum jetzigen Zeitpunkt die vom Antragsteller geforderte "einheitliche IT-Infrastruktur zur Hinterlegung von digitalen Inhalten" nicht sinnvoll oder zielführend erscheint. Die Besonderheiten und unterschiedlichen Fachlichkeiten erfordern unterschiedliche IT-Fachsysteme. Da, wo eine gemeinsame Nutzung oder Betreuung möglich ist, wird sie bereits heute umgesetzt (vgl. gemeinsame Administration und Nutzung von „Museum plus“ durch drei Museen).

Das Dezernat Kultur hat darüber hinaus eine „Arbeitsgruppe Digitalisierung / eCulture“ ins Leben gerufen, die in einem ersten Schritt ämterübergreifend jene Themen ermitteln soll, bei denen eine hohe inhaltliche Schnittmenge vorliegt und sich bei entsprechenden technischen Umsetzungen output-orientierte Synergieeffekte ergeben können. Dabei ist eine enge Einbeziehung des Dezernates I erforderlich, bei dem die Zuständigkeit für IT-Fragen liegt.

Bereits heute geht das Dezernat Kultur davon aus, dass die Herausforderungen der Digitalisierung oder des eCulture-Ansatzes nicht allein aus Eigenmitteln der Einrichtungen finanziert werden können – selbst wenn sich in der anstehenden Analyse und den Ergebnissen der AG Digitalisierung Synergieeffekte herauskristallisieren sollten. Eine Verstärkung der kommunalen Mittel in diesem Bereich, Drittmittelfinanzierung aus öffentlichen und/oder privaten Mitteln sowie die Kooperationen mit Einrichtungen innerhalb und außerhalb der Stadtverwaltung sind unumgänglich. Als besonders kostenintensiv hat sich in den bisherigen Projekten jedoch nicht – wie im Antrag angedeutet – die Bereitstellung des Speicherplatzes herausgestellt sondern die Personal- und Herstellungskosten für die professionelle Erstellung der Digitalisate sowie deren fachlich-inhaltliche Erschließung und Bereitstellung (vgl. Projekt Digitalisierung der Handschriften und Drucke aus der Carl-Ferdinand Becker-Sammlung).

Das Thema eCulture ist aus Sicht des Dezernat Kultur somit dringend stärker dezernatsübergreifend in die stadtinternen Diskussionen zu eGovernment und Smart City Leipzig zu berücksichtigen. Eine stärkere Einbeziehung der Kreativwirtschaft zur Entwicklung neuer Ansätze und Ideen für den Kulturbereich sollte ebenfalls in Betracht gezogen werden.

Abschließend sei festzuhalten: eCulture ersetzt nicht die Kultur- und Bildungseinrichtungen vor Ort oder deren analoge Angebote, sondern erweitert diese, schafft neue künstlerische Ausdrucks- und Vermittlungsformen, ermöglicht Teilhabe - auch im Sinne einer barrierefreien Kommunikation - und bietet die Basis für verstärkten, lokalen, nationalen und internationalen Austausch.

