

## **Kleine Anfrage**

**der Abgeordneten Hartmut Ebbing, Katja Suding, Grigorios Aggelidis, Renata Alt, Nicole Bauer, Jens Beeck, Nicola Beer, Dr. Jens Brandenburg (Rhein-Neckar), Mario Brandenburg (Südpfalz), Dr. Marco Buschmann, Britta Katharina Dassler, Dr. Marcus Faber, Daniel Föst, Otto Fricke, Thomas Hacker, Katrin Helling-Plahr, Markus Herbrand, Torsten Herbst, Katja Hessel, Manuel Höferlin, Reinhard Houben, Ulla Ihnen, Olaf in der Beek, Gyde Jensen, Dr. Christian Jung, Thomas L. Kemmerich, Dr. Marcel Klinge, Pascal Kober, Dr. Lukas Köhler, Konstantin Kuhle, Ulrich Lechte, Alexander Müller, Frank Müller-Rosentritt, Christian Sauter, Matthias Seestern-Pauly, Judith Skudelny, Bettina Stark-Watzinger, Benjamin Strasser, Michael Theurer, Stephan Thomae, Dr. Andrew Ullmann, Gerald Ullrich, Nicole Westig und der Fraktion der FDP**

### **Einsatz von Augmented und Virtual Reality in staatlichen Museen**

Die Einbindung von Augmented und Virtual Reality in unseren Alltag geht nur schleppend voran. Dabei bieten die Technologien Augmented und Virtual Reality enorme Chancen für die Präsentation von wissenschaftlichen und kulturellen Inhalten. Gerade für Museen ist daher die Einbindung von Augmented und Virtual Reality in bestehende Ausstellungen besonders attraktiv. Beispiele wie die Kooperation des Deutschen Naturkundemuseums in Berlin und der Webanwendung Google Arts & Culture oder das Verbundprojekt „museum4punkt0“ (Einzelplan 0452, Titelgruppe 3, Titel 685 34-183 „Digitale Strategien für Museen“, 15 Mio. Euro) zeigen auf, welches Potential Augmented und Virtual Reality für die Aufbereitung von wissenschaftlichen Inhalten besitzen.

Wir fragen die Bundesregierung:

1. Welche Möglichkeiten eröffnet nach Meinung der Bundesregierung der Einsatz von Augmented und Virtual Reality in kulturellen Einrichtungen?
2. Wie beurteilt die Bundesregierung das Potential von Augmented und Virtual Reality im Hinblick auf die Steigerung der Attraktivität von Ausstellungen und Museen für Besucherinnen und Besucher?
3. An welchen Stellen ergeben sich nach Meinung der Bundesregierung Synergieeffekte zwischen traditionellen und modernen Ausstellungskonzepten mit Einbindungen von Augmented und Virtual Reality?
4. Welche Vorteile ergeben sich nach Meinung der Bundesregierung durch den Einsatz von Augmented und Virtual Reality im Kulturbereich für Bildungseinrichtungen wie Schulen und Universitäten?

5. Welche Projekte werden zurzeit von der Bundesregierung zur Erprobung von Augmented und Virtual Reality in Museen gefördert (bitte die Projekte mit Höhe und Dauer der Förderung auflisten)?
6. Plant die Bundesregierung weitere Erprobungen von Augmented und Virtual Reality in Museen?
  - a) Wenn ja, welche?
  - b) Wenn nein, wieso nicht?
7. Wie beurteilt die Bundesregierung den deutschen Fortschritt bei der Implementierung von Augmented und Virtual Reality in Museen im weltweiten Vergleich, und sieht die Bundesregierung hier Nachholbedarf?
8. Welche konkreten Maßnahmen zieht die Bundesregierung in Betracht, um sicherzustellen, dass deutsche Museen hierbei in Zukunft im internationalen Vergleich, mithalten?
9. Welchen finanziellen Bedarf sieht die Bundesregierung zur Implementierung von Augmented und Virtual Reality in deutschen Museen?
10. Welche zusätzlichen Kompetenzen werden nach Meinung der Bundesregierung in den kulturellen Einrichtungen zur Implementierung von Augmented und Virtual Reality benötigt?
11. Wie beurteilt die Bundesregierung die Arbeit des Verbundprojektes „museum4punkt0“?
12. Nach welchen Kriterien wurden die teilnehmenden Museen des Projektes „museum4punkt0“ ausgewählt?
13. Welche öffentlich zugänglichen Zwischenberichte über die Arbeit des Projektes „museum4punkt0“ gibt es (bitte auflisten)?
14. Plant die Bundesregierung die Ausweitung des Projektes „museum4punkt0“ auf weitere kulturelle Einrichtungen in Deutschland?
  - a) Wenn ja, auf welche?
  - b) Wenn nein, wieso nicht?
15. Wie ist von Seiten der Bundesregierung die Implementierung der entwickelten Anwendungen des Projektes „museum4punkt0“ in den einzelnen Museen geplant?
16. Erhalten Kultureinrichtungen, die die flexible Nachnutzung der Ergebnisse des Projektes „museum4punkt0“ in Anspruch nehmen, Unterstützung von Seiten der Projektschirmherren von „museum4punkt0“?
  - a) Wenn ja, wie erfolgt die Beratung?
  - b) Wenn nein, wieso nicht?
17. Plant die Bundesregierung die Verlängerung des Projektes „museum4punkt0“ über das Jahr 2020 hinaus?
  - a) Wenn ja, über welchen Zeitraum, und mit welchem Budget plant die Bundesregierung die Fortführung des Projektes?
  - b) Wenn nein, wieso nicht?

18. Plant die Bundesregierung die dauerhafte Einrichtung eines Projektes bzw. einer Arbeitsgruppe zur Fortführung der von dem Projekt „museum4punkt0“ geleisteten Arbeit?
  - a) Wenn ja, zu welchem Zeitpunkt, und unter welcher Aufsicht?
  - b) Wenn nein, wie wird die Bundesregierung die fortlaufende technische Weiterentwicklung der bereits erarbeiteten Konzepte bzw. Produkte sicherstellen?
19. Zieht die Bundesregierung die Förderung der Zusammenarbeit von staatlichen Einrichtungen und privatwirtschaftlichen Unternehmen in Betracht?
  - a) Wenn ja, in welcher Form?
  - b) Wenn nein, wieso nicht?
20. Plant die Bundesregierung die Einrichtung eines Förderetats für private Unternehmen zur Entwicklung von Webanwendungen oder Applikationen zum Einsatz von Augmented und Virtual Reality in kulturellen Einrichtungen?
  - a) Wenn ja, in welcher Höhe, und zu welchem Zeitpunkt?
  - b) Wenn nein, wieso nicht?

Berlin, den 3. April 2019

**Christian Lindner und Fraktion**

