WILLKOMMEN ZUR

# LANDES KULTUR KONFERENZ 2026

**Herzlich willkommen zur Landeskulturkonferenz 2026!**
Wir freuen uns auf Ihre Perspektiven zur digitalen Zukunft Mecklenburg-Vorpommerns. Damit bietet die Konferenz zugleich Anregungen für die Weiterentwicklung einer Landesstrategie Digitalisierung in Kunst und Kultur.

Wir danken allen an der Konferenz beteiligten Kultureinrichtungen und Akteur:innen für ihre Beiträge zum Programm.

## ZEITPLAN

| | ATRIUM | OFFICE 2 | STARTUP-KÜCHE | KONFERENZ-RAUM | MAKER-SPACE | SAAL & TERRASSE |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Erdgeschoss | | | 1. OG | 3. OG | |
| 10:00 | Eröffnung & Begrüßung | | | | | Live-Übertragung und Vernetzung |
| 11:30 | Kurzvorträge Digitale Innovation | Kultur-vermittlung digital erleben | AIMused – KI und Barriereabbau | Digitale Bibliothek MV | | Mittag-essen |
| 12:30 | Podium „Kultur digital gestalten“ | Beratungs-raum Digitalität | | | | |
| 14:00 | KI & Kunst | Literatur digital | Veranstaltungs-datenbanken | Digitale Infrastruktur für Kultur | Virtualität erleben | Kaffee, Kuchen, Vernetzung |
| 15:15 | Resümee und Ausblick | | | | | |



AKTUELLES & DETAILS:
**LANDESKULTURKONFERENZ-MV.DE**

MV Mecklenburg-Vorpommern
Ministerium für Wissenschaft, Kultur, Bundes- und Europaangelegenheiten

kultur land mv

Die Landeskulturkonferenz ist die Plattform für Austausch und Vernetzung des Ministeriums für Wissenschaft, Kultur, Bundes- und Europaangelegenheiten Mecklenburg-Vorpommern. Sie wird von Kultur Land MV im Auftrag des Ministeriums organisiert und umgesetzt.

# LANDES KULTUR KONFERENZ 2026

# PROGRAMM

## ATRIUM (ERDGESCHOSS)

10:00–11:15 Uhr
**Eröffnung & Begrüßung**
Begrüßung durch Vertreter:innen des Kulturministeriums

11:30–12:15 Uhr
**Digitale Innovation aus der Kultur – Drei Perspektiven aus MV**
Kurzvorträge: Praxiseinblicke in digitale Vermittlung und Kulturarbeit
* Can Picker – unabhängige Software für die Kunstpraxis
* Partizipative Digitalität im Theaterbetrieb
* Digitalisierung der Wasserwege des Klosters Doberan

12:30–13:30 Uhr
**Podiumsgespräch „Kultur digital gestalten“**
Podium: Wie sieht eine zukunftsfähige digitale Kultur in Mecklenburg-Vorpommern aus? Was muss eine digitale Landesstrategie Kultur leisten, damit Digitalisierung nicht nur verwaltet, sondern kulturelle Entwicklung ermöglicht?

14:00–14:45 Uhr
**KI & Kunst – Zwischen Stilklau und Schaffenskraft**
Diskursiver Impulsvortrag: Künstliche Intelligenz verändert die künstlerische Praxis. Doch was bedeutet das für Urheberrecht, Honorare und künstlerische Identität? Der Impulsvortrag beleuchtet Chancen und Konflikte generativer KI mit Blick auf Kulturschaffende in MV.

15:15–16:00 Uhr
**Resümee und Ausblick**
Podium: Hier werden die zentralen Inhalte und Resultate der Veranstaltung zusammengetragen. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, die Ergebnisse im Gespräch aufzugreifen und offene Fragen zu thematisieren.

## OFFICE 2 (ERDGESCHOSS)

11:30–12:15 Uhr
**Literatur digital: KI, Prompting und interaktive Geschichten**
World Café: Ein praxisnaher Digital-Parcours vom Friedrich-Bödecker-Kreis in MV, in dem digitale Tools und KI für die Literaturvermittlung ausprobiert werden können. An drei Stationen lernen die Teilnehmenden in jeweils 15 Minuten unterschiedliche Formate kennen.

12:30–13:30 Uhr
**Beratungsraum Digitalität: Fragen. Ideen. Lösungen.**
Beratung: Die Digitalen Innovationszentren, die Digitallotsen und die Mitarbeitenden des Landesbeauftragten für Datenschutz und Informationsfreiheit beantworten individuelle Fragen zu digitalen Projekten, Umsetzungsideen und Datenschutz. Vorbeikommen, fragen, weiterkommen!

14:00–14:45 Uhr
**Kultur digital erleben – neue Räume für Vermittlung**
World Café: Wie können digitale Technologien neue Zugänge zu Kultur schaffen? Ob KI, Creative Gaming oder virtuelle Tauchgänge – hier wird zeitgemäße Praxis anschaulich präsentiert.

## STARTUP-KÜCHE (ERDGESCHOSS)

11:30–12:15 Uhr
**AIMused – digitale Werkzeuge für den Barriereabbau**
Deep Talk: Accessibility Integration and Arti icial Intelligence for Museums ist ein europäisches Projekt, in dem mit Hilfe digitaler Tools barrierefreie Lösungen für Museen entwickelt werden. Der für die Beratung zu niedrigschwelligen Ergebnissen zuständige Fachbeirat bietet hier einen intensiven Einblick in seine Arbeit.

14:00–14:45 Uhr
**Fachaustausch Veranstaltungsdaten, Kulturdatenbanken und Portale**
Deep Talk: Wie können Veranstaltungsdaten besser vernetzt werden? Gemeinsam sprechen wir über Standards, Schnittstellen und Synergien, die Kultureinrichtungen die Arbeit erleichtern.

## KONFERENZRAUM (1. OG)

11:30–12:15 Uhr
**Öffentlich-rechtlich, digital, souverän: Digitale Infrastruktur für Kultur**
Deep Talk: Am Beispiel der Kulturplattform Schleswig-Holstein zeigt Dataport, wie gemeinsame digitale Infrastrukturen Kulturinstitutionen vernetzen, Sichtbarkeit stärken und die souveräne Nutzung von Daten und KI ermöglichen.

14:00–14:45 Uhr
**Digitale Bibliothek MV: Meine Bestände, unser Kulturerbe**
Deep Talk: Die Digitale Bibliothek MV zeigt, wie Kultureinrichtungen ihre Bestände digital sichtbar machen können – von der Auswahl und Digitalisierung über Metadaten bis hin zu Rechten und Datenbereitstellung.

## MAKERSPACE (3. OG)

14:00–14:45 Uhr
**Virtualität erleben: Kultur in neuen Dimensionen**
Praxis: Mit VR-Brillen und virtuellen Rundgängen können Besucher:innen Kulturorte aus neuen Perspektiven erleben.

## SAAL & TERRASSE (3. OG)

10:00 Uhr
**Live-Übertragung und Vernetzung**
Hier ist Raum für Austausch und Gespräche.
Das Geschehen im Atrium kann live verfolgt werden.

Ab 11:30 gibt es hier einen Mittagsimbiss und ab 14:00 Uhr Kaffee und Kuchen.