



# Monika Hagedorn-Saupe und Werner Schweibenz: **Erschließung, Vernetzung und Access**

(S. 46 - 61)

Auszug aus:

## **Der Vergangenheit eine Zukunft**

Kulturelles Erbe in der digitalen Welt.

Eine Publikation der Deutschen Digitalen Bibliothek.

Herausgegeben von Paul Klimpel und Ellen Euler,  
Berlin 2015.

# Erschließung, Vernetzung und Access

Monika Hagedorn-Saupe und Werner Schweibenz

## Einleitung

Die Digitalisierung des kulturellen Erbes ist eine gesellschaftliche Aufgabe, die die Kultureinrichtungen der verschiedenen Sparten vor unterschiedliche Herausforderungen stellt. Diese ergeben sich aus dem ungleichen Sammlungsgut und den abweichenden wissenschaftlichen Traditionen in den einzelnen Sparten. Museen stehen vor anderen Aufgaben wie Bibliotheken und Archive, weil sie überwiegend dreidimensionale und einzigartige Objekte sammeln, bewahren, erschließen, erforschen und durch Ausstellungen vermitteln. Bei der Erfüllung dieser Aufgaben spielen die digitale Dokumentation der Museumsobjekte, die Digitalisierung von Museumsinformationen aller Art sowie die Zugänglichmachung und Verbreitung über das Internet eine maßgebliche Rolle. Hinzu kommt, dass die digitale Verfügbarkeit von Museumsinformationen im Internet von immer größeren Teilen der Gesellschaft erwartet wird. Deshalb ist die Frage des Zugangs zu digitalen Museumsinformationen zu einer zentralen Frage für das Museum geworden. Gleichzeitig steht sie in einem Spannungsverhältnis zu der traditionellen Ausrichtung auf die analoge Welt der Objekte.

## Museum und Digitalisierung

Die Digitalisierung hat Einzug gehalten ins Museum; sie verändert sowohl die Arbeit im Museum als auch die Präsentation und Nutzung der Objekte.<sup>1</sup> Dadurch ist es möglich, Informationen über die Sammlungen in Museen umfassender als jemals zuvor zugänglich zu machen, zu verbreiten und zu verteilen. Die Digitalisierung greift auf vielfältige Weise an wesentlichen Punkten in die bisherige Praxis im Museum ein:

- Sie verändert die Erfassung und Katalogisierung der Objekte von Grund auf;
- sie setzt auf der bestehenden Dokumentation von Objekten und Sammlungen auf, entwickelt sie weiter und reichert sie an, sodass ein Mehrwert entsteht;
- sie stützt und strukturiert die internen Arbeitsabläufe und macht sie effizienter;
- sie erlaubt es, Museumsobjekte auf mehreren Ebenen und Dimensionen in und außerhalb des Museums zu präsentieren, für die Präsentation jeweils neu zu arrangieren und jedes Objekt intensiv und umfassend zu kontextualisieren;
- sie bildet die Basis, um Informationen zu Objekten und Sammlungen in weit größerem Maße, als das früher möglich war, außerhalb des Museums (über das Internet) zugänglich zu machen, sowohl für die Wissenschaft als auch für die interessierte Öffentlichkeit.

Daraus ergeben sich neue Möglichkeiten für Museen, Museumsinformationen zugänglich zu machen, aber auch neue Anforderungen an die Zugänglichkeit.

## Neue Zugangsmöglichkeiten

Ein wichtiger Aspekt der Digitalisierung im Museum ist, dass das Museum durch die Erweiterung in den digitalen Raum des Internets neue Präsentationsflächen erhält: Das Museumspublikum kommt nicht nur in den Genuss

<sup>1</sup> Vgl. Schweibenz, W.: Vom traditionellen zum virtuellen Museum. Die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets. Frankfurt am Main 2008, S. 117f. und Hagedorn-Saupe, M.: Erschließung, Vernetzung und Access – Zugang für alle. In: Graf, B.; Rodekamp, V. (Hrsg.): Museen zwischen Qualität und Relevanz. Denkschrift zur Lage der Museen, Berliner Schriften zur Museumsforschung Band 30. Berlin 2012, S. 195-207.

der realen (wechselnden) Ausstellungen vor Ort, sondern bekommt durch virtuelle Ausstellungen auch außerhalb des Museums Zugang und kann in weit umfangreichem Maße als bisher teilhaben. Das Spektrum ist hier nahezu unerschöpflich: Virtuelle Rekonstruktionen historischer Stätten beispielsweise erlauben es, sich eine konkrete Vorstellung von den örtlichen Gegebenheiten zu machen, die Funktionsweise von technischen Geräten kann demonstriert und nachvollziehbar gemacht werden und vieles mehr.

Ein digitaler Zugang zu den Objekten kann in ähnlicher Zusammenstellung wie die reale Ausstellung bereitgestellt werden. Darüber hinaus können aber auch weitere Zugangsmöglichkeiten zu den Objekten geschaffen werden, indem zum Beispiel

- zu einzelnen Objekten umfassendere Informationen online bereitgestellt werden;
- Objekte in mehreren Konstellationen zusammengefügt und dadurch aus verschiedenen Perspektiven erhellt werden;
- Objekte online präsentiert werden, die aus konservatorischen Gründen nicht oder nur für kurze Zeit gezeigt werden können;
- Objekte aus dem Magazinbestand vorgestellt werden, für die in der realen Ausstellung gar kein Raum zur Verfügung stände;
- Objekte digital zusammengeführt werden, die physisch weit verstreut sind und unter Umständen für reale Ausstellungen nicht zusammengeführt werden können,
- abgelaufene Ausstellungen online dokumentiert und zugänglich bleiben.

Durch die Digitalisierung und das Internet wird es dem Museum möglich, Materialien für die Vor- und Nachbereitung von Museumsbesuchen auf breiter Basis für verschiedene Zielgruppen zur Verfügung zu stellen, zum Beispiel an Schulen. Das Internet unterstützt die Unterrichtsvorbereitung, erlaubt Recherchemöglichkeiten in der Objektdatenbank des Museums, um geeignete Objekte für den Unterricht zu finden und die Nachbereitung durch einen Besuch im Museum. Auf diese Weise können Museen ihre Präsentationsmöglichkeiten deutlich erweitern.

## Neue Anforderungen an Zugang

Ein Museumsbesuch vor Ort bedeutet Aufwand an Zeit, Organisation und Geld, denn Besucher müssen ihren Weg zur Institution finden, möglicherweise einen Parkplatz suchen oder Verbindungen mit dem öffentlichen Nahverkehr, einen Eintrittspreis entrichten, sich im Gebäude zurechtfinden und so weiter; das bedeutet, sie stellen Kosten-Nutzen-Abwägungen an, ob sich der Besuch für sie lohnt.<sup>2</sup> Ein Museumsbesuch erfordert im Vorfeld Informationssuche und Handlungsplanung; diese erfolgt heute vor allem über das Internet, denn die Mehrzahl der Benutzer tendiert dazu, das Netz als praktische Erweiterung ihrer realen Handlungsräume zu begreifen. Die Folgen, die sich daraus ergeben, sind gravierend, erklärt Gernot Wersig, Professor am Institut für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der FU Berlin: „Was nicht im Netz repräsentiert ist, gerät zumindest kognitiv ins Hintertreffen, gerät in die Gefahr, als nicht richtig existent angesehen zu werden.“<sup>3</sup> Deshalb ist es für Museen essentiell, im Web präsent zu sein<sup>4</sup> und dort ihre Bestände publikumswirksam zu präsentieren, um das Interesse der Besucher zu wecken und zum Museumsbesuch zu animieren.<sup>5</sup>

Die klassischen Formen von Informationsmedien – Flyer, Programmhefte, Kataloge und andere Publikationen –, mit denen sich Interessierte über das Museum und seine Sammlungen informieren konnten und können, werden heute durch die Möglichkeiten des Internets deutlich erweitert und auf eine breitere Basis gestellt. Das Internet erlaubt es, ein Publikum zu erreichen, das normalerweise nicht besonders museumsaffin ist, sich aber durch ein Sachinteresse begründet mit den Museumsinformationen befassen möchte und auf diese Weise vielleicht trotzdem für Museen interessiert werden kann.

2 Vgl. Haley Goldman, K./Ellenbogen, K./Falk, J.: Understanding the Motivations of Museum Audiences. In: Marty, P./Burton Jones, K. (Eds.): Museum Informatics. People, Information, and Technology in Museums. New York 2008, S. 187-194, S. 192.

3 Vgl. Wersig, G.: Museumsbesuch und Internet. Vortrag auf der Fachveranstaltung Akustische Führungen in Museen und Ausstellungen vom Institut für Museumskunde Berlin, Filmmuseum Berlin, Landesverband der Museen zu Berlin, 29./30.11.2001. <http://userpage.fu-berlin.de/~pwersig/429.html> (Letzter Aufruf: 04.08.2014)

4 Vgl. Veirum, N. E.; Christensen, M. F.: If It's not on the Net it doesn't exist. In: Museum Management and Curatorship 26 (1) (2011), S. 3-9, S. 7.

5 Vgl. Kohle, H.: Digitale Bildwissenschaft. Hülbusch 2013. S. 139.

## Grundlage: Digitale Dokumentation mit Standards und Normdaten

Die Sammlungen von Museen bestehen zu einem hohen Anteil aus Unikaten, die in der Regel individuell dokumentiert werden, sodass sich aus einer kooperativen Erfassung wie beispielsweise bei Büchern in Bibliotheksverbänden keine wirtschaftlichen und organisatorischen Vorteile ergeben. Deshalb war die Dokumentation in Museen lange speziell auf die hausinternen Anforderungen ausgerichtet, das heißt, jedes Museum hatte und hat seine eigenständige Dokumentation. Einheitliche Dokumentationsregeln und ein kontrolliertes Vokabular etablierten sich im Vergleich mit dem Bibliothekswesen erst spät und eher zögerlich. Mit der Digitalisierung veränderte sich dies, denn es entstand der Wunsch, Informationen zwischen den Museen auszutauschen und in Institutionen übergreifende Fachdatenbanken einzubringen. Diese Ausrichtung erforderte es, auf gleichartige Arbeitsvorgaben – mit anderen Worten Standards – zu achten, wie es bei Datenbanken generell üblich ist: Eintragungen für dasselbe Objekt, Person, Ort, Datierung und so weiter sollen in immer gleicher Weise erfolgen, da dies die Suchergebnisse bei Recherchen erheblich verbessert. Das ist bereits für interne Datenbanken erforderlich, umso mehr für solche, die gemeinsam von verschiedenen Partnern genutzt werden. Diese Standardisierung zu unterstützen, ist eine Aufgabe der Fachgruppe Dokumentation im Deutschen Museumsbund sowie von zahlreichen Museumsverbänden.<sup>6</sup>

Innerhalb der Fachgruppe, die seit 1994 – auch auf jährlichen Tagungen – die Weiterentwicklung der Dokumentation im deutschsprachigen Raum koordiniert, gibt es Arbeitsgruppen, die verschiedene Aufgaben haben. So kümmert sich beispielsweise die Arbeitsgruppe Datenaustausch um die Betreuung des Datenpublikationsformats LIDO (Lightweight Information Describing Objects)<sup>7</sup> und die Arbeitsgruppe Sammlungsmanagement um die Übersetzung und Lokalisierung von „SPECTRUM – The UK Museum Documentation Standard“<sup>8</sup>. Dieses umfangreiche Dokument gliedert dokumentationsbezogene Arbeitsaufgaben im Museum in 21 einzelne Prozeduren,

6 Vgl. Biedermann, G.: Die Entstehung von Museumsverbänden in Deutschland – am Beispiel des Museumsinformationssystem (MUSIS) in Baden-Württemberg. Berliner Handreichungen zur Bibliotheks- und Informationswissenschaft. Berlin 2009. S. 16ff., 29ff.

7 LIDO – Lightweight Information Describing Objects, <http://www.lido-schema.org/> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

8 SPECTRUM, <http://www.ag-sammlungsmanagement.de/> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

deren Ablauf mit den zugehörigen Geschäftsgängen aufgelistet wird. Es beschreibt auch die dazugehörigen notwendigen Datenfelder für die digitale Museumsdokumentation. Auf diese Weise entsteht ein von konkreten Software-Umsetzungen unabhängiger, rein strukturell aufgebauter Standard, der umfassend einsetzbar und weit verbreitet ist. Die Arbeitsgruppe Regelwerke arbeitet an der gemeinsamen Verwendung von Normdaten. Darin werden Personennamen, Sachschlagwörter oder Geografika in einheitlicher, sorgfältig ausgearbeiteter Form angesetzt und mit Identifiern versehen.

Ein Beispiel dafür ist die „Gemeinsame Normdatei“ (GND), betreut durch die Deutsche Nationalbibliothek; Beispiele für spezialisierte Normdateien sind das „Allgemeine Künstlerlexikon – Internationale Künstlerdatenbank“ (AKL-IKD), der „Thesaurus of Geographic Names“ und der „Art and Architecture Thesaurus“ des Getty Research Institute, dessen deutsche Fassung derzeit vom Institut für Museumsforschung erarbeitet wird.<sup>9</sup> Daneben gibt es noch vielerlei kleinere deutschsprachige Normdateien, die in den Museen beziehungsweise Museumsverbänden im Einsatz sind. Gerade für diese kleineren Normdateien wurde in Kooperation mit dem Institut für Museumsforschung (IfM) und dem Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg die Internet-Seite „Museumsvokabular.de“ aufgebaut, auf der die Normdateien herunterladbar sind.<sup>10</sup> Eine künftige Nutzung per Webservice ist angedacht. Ein weiterer Ausbau vieler spezialisierter Fachvokabulare – wie zum Beispiel eines völkerkundlichen Ethnienthesaurus, eines Schifffahrtsthesaurus, eines Sportthesaurus und ähnliche – ist erfolgt oder in Arbeit. Auch diese sollen – soweit rechtlich möglich – auf Museumsvokabular.de bereitgestellt werden.

## Vernetzung und Kultur-Portale: Sichtbarkeit erhöhen

Gegenwärtig sind eine ganze Reihe von Portalen im Aufbau, die einerseits Suchmaschinen das Auffinden ermöglichen, indem sie gelieferte Daten bündeln, andererseits den Nutzern durch die Vernetzung fachlich relevanter Informationen einen besseren Zugang zu Themen bieten, die sie interessieren. Neben einer größeren Menge relevanter Suchergebnisse erhalten die Nutzer

9 Art and Architecture Thesaurus, Deutsches Übersetzungsprojekt, <http://aat-deutsch.de/index.php> (Letzter Aufruf 04.08.2014).

10 Museumsvokabular.de, <http://www.museumsvokabular.de> (Letzter Zugriff: 04.08.2014).

zusätzlich in enger sachlicher Beziehung stehende Informationen, die für sie ebenfalls relevant sind, ohne dass sie diese explizit in der Suchanfrage formuliert hätten. Beispiele für solche Portale sind: die Europeana<sup>11</sup>, die Deutsche Digitale Bibliothek<sup>12</sup> und das BAM-Portal<sup>13</sup>. Diese Art der Zusammenführung von Informationen wird aber nicht nur auf nationaler Ebene gebraucht, notwendig sind sie auch für thematische Zusammenhänge, für regionale Netzwerke oder die internationale Zusammenarbeit, wie im Folgenden an einigen Beispielen gezeigt wird.

In Schleswig-Holstein arbeiten mehr als 50 mehrheitlich kleinere Museen zusammen.<sup>14</sup> Sie verwenden die gleiche Erfassungssoftware und publizieren gemeinsam auf einer Web-Plattform. Die gleiche Software wird unter anderem vom Museumsverband im Saarland eingesetzt und ermöglicht dort kleinen und kleinsten Museen, nach einheitlichen Standards ihre Objekte zu erfassen und zu publizieren.

In Sachsen-Anhalt hat sich eine Arbeitsgruppe zusammengetan, die gemeinsam überlegt hat, welche Informationen sie gerne über ihre Objekte online publizieren möchten: Nachdem die ersten Informationen online zu sehen waren, sind mehr und mehr Museen dieser Initiative beigetreten – inzwischen beteiligen sich 82 Museen an dem Portal. Dem erfolgreichen Vorbild folgten Museen aus weiteren Regionen Deutschlands – zum Beispiel Rheinland-Pfalz. Inzwischen ist die Plattform „Museum digital“<sup>15</sup> bundesweit zu einem wichtigen Präsentationsinstrument für regionale Museumspublikationsprojekte geworden.

Solche regionalen Portale sind in Deutschland aus politischen Gründen besonders wichtig. Denn in der Bundesrepublik liegt die Hoheit über die Kulturpolitik bei den 16 Bundesländern. Die Aufgabe, eine nationale digitale „Bibliothek“ (eine durchaus missverständliche, aus der Informatik kommende Bezeichnung, da sie nicht nur Druckwerke, sondern Material aus allen Kultureinrichtungen, also auch aus Museen, enthalten wird) aufzubauen, kann in Deutschland aufgrund der föderalen Struktur nicht zentral durch den Bund geregelt werden. Deshalb wurde eine Gruppe von Kultureinrichtungen mit der Aufgabe betraut, ein Kompetenz-Netzwerk aufzubauen, dessen Vorsitzender

11 Vgl. <http://www.europeana.eu> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

12 Vgl. <http://www.deutsche-digitale-bibliothek.de> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

13 Vgl. <http://www.bam-portal.de> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

14 Vgl. <http://www.digicult-verbund.de> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

15 Vgl. <http://museum-digital.de> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

derzeit der Präsident der Stiftung Preußischer Kulturbesitz ist. Dieses Kompetenznetzwerk wurde 2010 durch ein Bund-Länder-Abkommen etabliert und treibt seither den Aufbau der Deutschen Digitalen Bibliothek voran, die am 31. März 2014 mit der Vollversion online ging.

Die Teilnahme an solchen Portalen ist für Museen von besonderer Wichtigkeit. Denn durch die Vernetzung der museumseigenen Informationen mit den Informationen anderer Museen, Bibliotheken, Archive und Kultur- und Forschungseinrichtungen entsteht ein engeres Wissensnetz, das eine weitaus bessere Forschungsgrundlage für weitere Fragestellungen bietet, als dies einer einzelnen Institution möglich wäre. Außerdem können durch die Teilnahme an Portalen die museumseigenen Informationen besser gefunden werden, weil Nutzer themenspezifisch und nicht institutionenspezifisch suchen. Die überwiegende Mehrheit der Nutzer hat weder Zeit noch Lust, individuelle Museumsdatenbanken aufzurufen, um dort nach Inhalten zu suchen. Ein solches Vorgehen würde den etablierten Nutzungsgewohnheiten widersprechen.

## Zugang erleichtern durch Barrierefreiheit

Das Web ist ein Medium, in dem eine große Vielfalt von Technologien verfügbar ist, die sich noch dazu schnell ändern. Für durchschnittliche Nutzer ist es schwierig, mit dieser Entwicklung Schritt und ihre Geräte auf dem neusten Stand zu halten. Deshalb besteht die Gefahr, dass durch den ausschließlichen Einsatz neuester Technologien ganze Benutzergruppen an der sinnvollen Nutzung gehindert werden, weil dadurch technische Zugangsbarrieren errichtet werden.<sup>16</sup>

Besondere Anforderungen bezüglich des Zugangs haben Menschen mit Behinderungen. Um ihnen den Zugriff auf Informationen im Web zu ermöglichen, sind die gesetzlichen Vorschriften zur Barrierefreiheit im Internet einzuhalten.<sup>17</sup> Diese Maßnahmen helfen nicht nur ihnen, sondern wirken sich positiv für alle Benutzer aus. Denn daraus ergeben sich Vorteile für die Auffindbarkeit durch Suchmaschinen und die Darstellung auf mobilen Endge-

16 Vgl. Schweibenz, W.: Wie gestaltet man in bester Absicht eine schlechte Online-Ausstellung? Hinweise aus der Forschungsliteratur. In: *Museumskunde*, Bd. 76, 1 (2011), S. 90-99, 94f.

17 Ebd., S. 93f.

räten. Zur Veranschaulichung dieser Vorteile kann man die Bordstein-Metapher heranziehen: Der abgeschrägte Bordstein ist eine unerlässliche Hilfe für Rollstuhlfahrer, wird aber ebenso gerne von Fahrradfahrern oder Personen mit Kinderwagen oder Rollator genutzt.

## Veränderte Seh-, Such- und Interaktionsgewohnheiten

Im Lauf der Geschichte des Museums haben sich die gesellschaftlichen Bedingungen und die Abläufe des alltäglichen Lebens für seine (potentiellen) Besucher ständig verändert. Die letzten Jahre beziehungsweise Jahrzehnte brachten eine grundsätzliche Tendenz zur Verkürzung der meisten Handlungsabläufe (um dafür eine größere Zahl in einer gegebenen Zeiteinheit unterzubringen). Dieses prägt die Lebensumstände ebenso wie die selbstverständliche Präsenz und Betrachtung bewegter Bilder (etwa im Fernsehen und Kino).<sup>18</sup> Das steht im Konflikt mit der traditionellen Besuchssituation im Museum, in der Besucher das – im gegebenen Moment statische und unveränderliche – Museumsobjekt betrachten und sich für einen kürzeren oder längeren Zeitraum mit ihm auseinandersetzen soll. Die neuen Medien erweitern die Möglichkeiten der Betrachtung oder der Befragung des Objekts und erlauben andere, zusätzliche, mehrfache oder parallele Betrachtungsmöglichkeiten und Befragungsstationen, in denen Besucher mit dem Objekt interagieren können und daraufhin etwas erläutert, hervorgehoben, bildlich oder sprachlich kommentiert bekommen. Durch interaktive Präsentationsmöglichkeiten können Besucher das Objekt in unterschiedlichen Ansichten, zu unterschiedlichen Zeiten, Entstehungs- und Lebensbedingungen erfahren und es mit den verschiedensten Informationen aus seiner Umgebung oder aus seiner wechselvollen Geschichte in Beziehung setzen. Diese Bandbreite an Informationen wird durch das Vorhandensein digitaler Daten in weitaus größerem Maße möglich, als dies früher der Fall war. Diese neuen Möglichkeiten gilt es aber auch zu nutzen, um den veränderten Sehgewohnheiten der Besucher zu entsprechen.

Außer den Sehgewohnheiten der Museumsbesucher haben sich ihre Suchgewohnheiten verändert. Besucher erwarten heute, umfangreiche und umfassende Informationen im Internet zu finden. Dabei ist es ihnen egal, ob

18 Vgl. Graf, B./Müller, A. B. (Hrsg.): Sichtweisen – Zur veränderten Wahrnehmung von Objekten in Museen. Berliner Schriften zur Museumskunde 19. Wiesbaden 2005.

diese ursprünglich aus einer Bibliothek, einem Archiv, einem Museum oder einer anderen Kultureinrichtung stammen – wichtig ist vielmehr, dass sie diese Information finden und Zugang zu ihnen haben.<sup>19</sup> Wichtig ist auch, dass es sich um verlässliche Quellen handelt, als die Kulturinstitutionen von der Öffentlichkeit angesehen werden. Aus dem Zugang zu den Museumsinformationen kann sich dann ein vertieftes Interesse entwickeln, das im Idealfall von einem virtuellen zu einem physischen Museumsbesuch führt, weil die virtuellen Besucher das Original im Museum erleben wollen.<sup>20</sup>

## Mitgestaltung durch Social Media

Neben technischen Möglichkeiten spielen soziale Aspekte eine Rolle. Das Aufkommen der sozialen Medien führt dazu, dass virtuelle Besucher öffentlich Kommentare hinterlassen und diskutieren oder Freunde über interessante Dinge oder eigene Vorlieben informieren möchten. Sie erwarten bei realen und virtuellen Museumsbesuchen, dass ihnen das möglich gemacht wird.

Das Social Web ist, anders als es die aus der Softwareentwicklung übernommene Versionsnummer Web 2.0 impliziert, keine technische Weiterentwicklung des Webs, sondern vielmehr eine andere Art, das Internet zu nutzen.<sup>21</sup> Diese veränderte Nutzung stellt Kommunikation, Partizipation und Bildung von persönlichen Beziehungsnetzwerken in den Mittelpunkt; sie läuft über die sozialen Medien wie Blogs, Wikis, Flickr, Youtube, Twitter und Facebook. Das Besondere an sozialen Netzwerken ist, dass – im Gegensatz zum Web 1.0 – jeder Nutzer zugleich Sender und Empfänger sein kann. Damit wird das traditionelle massenmediale Kommunikationsmodell Sender – Botschaft – Empfänger, das meist ohne Rückmeldemöglichkeit seitens des Empfängers praktiziert wird, obsolet. Es wird ersetzt durch ein Modell der Benutzerbeteiligung durch aktive Mitgestaltung.

19 Schweibenz, W.: Vom traditionellen zum virtuellen Museum. Die Erweiterung des Museums in den digitalen Raum des Internets. Frankfurt am Main 2008, S. 87.

20 Schweibenz, W.: Museum Exhibitions – The Real and the Virtual Ones: An Account of a Complex Relationship. In: *Uncommon Culture – Journal of the ATHENA Project*, Vol. 3, no. 5/6 (2013): Collections Development. S. 39-52. <http://uncommonculture.org/ojs/index.php/UC/article/view/4715> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

21 Schweibenz, W.: Museen, Web 2.0 und Benutzerbeteiligung. In: *Standbein/Spielbein. Museumspädagogik aktuell* Nr. 86 (April 2010), S. 47-51, S. 47f.

Das Publikum kann dabei auf verschiedene Art und Weise einbezogen werden, zum Beispiel durch die Möglichkeit, auf Austausch angelegte Kommentare in einem Blog abzugeben, an der Verschlagwortung von Bildern des Museums mitzuwirken oder im Online-Ausstellungsbereich des Museums eigene Inhalte hochzuladen. Solche Inhalte werden unter dem Begriff „user-generated content“ zusammengefasst. Die Einbeziehung von nicht-professionellen Akteuren in die Museumsarbeit, die als „participative turn“ bezeichnet wird, ist ein vielbeachtetes und vieldiskutiertes Thema.<sup>22</sup> Im Mittelpunkt der Diskussion stehen die Qualität der Inhalte und damit verbunden das Ansehen des Museums als verlässlicher und vertrauenswürdiger Informationslieferant. Dieser Ruf könnte durch Benutzerbeteiligung nachhaltig beschädigt werden, wenn im Web-Angebot der Institution durch Beteiligung neben den erwünschten hochwertigen Inhalten auch qualitativ weniger hochwertige Inhalte, sogenannter „loser generated content“, produziert und publiziert würden. Deshalb ist die Frage, wie weit sich die Institution Museum für die Benutzerbeteiligung öffnen und wie viel Kontrolle über ihre Inhalte sie aufgeben kann und will; welche Formen der Beteiligung gewählt werden beziehungsweise wie die verschiedenen Beiträge unterschiedlicher Teilnehmer kenntlich gemacht werden, eminent wichtig.

## Crowdsourcing und Expert sourcing

Als Schlagwort in der Beteiligungsdiskussion taucht in der Regel der Begriff „Crowdsourcing“ auf. Dabei geht es um Inhalte, die aus Gründen der Ressourcenknappheit nicht von Fachpersonal im Museum bearbeitet beziehungsweise wegen ihrer Struktur oder ihres Formats nicht automatisiert von Computern verarbeitet werden können. Diese Aufgabe wird deshalb von nicht-professionellen Akteuren auf freiwilliger Basis übernommen. Kritiker des Begriffs Crowdsourcing betonen, dass die Bezeichnung „crowd“ irreführend sei, weil nicht eine große, anonyme Masse involviert sei, sondern ein relativ schmales Segment der Öffentlichkeit, nämlich Amateure, also Liebhaber eines Fachgebietes, die über entsprechende Spezialkenntnisse verfügen, aufgrund derer

22 Elpers, S./Palm, A.: Von Grenzen und Chancen des Sammelns von Gegenwart in kulturhistorischen Museen des 21. Jahrhunderts. In: Elpers, S./Palm, A. (Hrsg.): Die Musealisierung der Gegenwart. Von Grenzen und Chancen des Sammelns. Bielefeld 2014, S. 23.

sie wertvolle Beiträge zu einem Thema liefern können.<sup>23</sup> In Museen etabliert sich auch die Einbeziehung von externen Experten, also die Zusammenarbeit von Fachperson mit Fachperson (Expert sourcing).

Die Befürworter des Crowdsourcing sehen darin den Vorteil, dass das Museum, die im Social Web propagierte „Weisheit der Vielen“ nutzen könne, um Inhalte zu erschließen, die aus Kapazitätsgründen nicht vom Museumspersonal bearbeitet werden könnten. Kritiker dagegen befürchten, dass dabei Dilettanten und ihrem Halbwissen Tür und Tor geöffnet und Inhalte unsachgemäß oder gar falsch erschlossen würden. Letzteres ließe sich jedoch durch entsprechende Qualitätssicherungsmaßnahmen seitens des Museums verhindern.

Die Zusammenarbeit von Experten und Amateuren stellt die Institution Museum vor ein neues Problem, das sich aus der Partizipationsphilosophie der sozialen Medien ergibt.<sup>24</sup> Bisher waren Museumsmitarbeiter als Fachexperten in einer Position, in der sie allein über Präsentation und Interpretation der Objekte entscheiden konnten. Der Gedanke, diese bevorzugte Stellung aufzugeben und Außenstehende, die noch dazu keine Profis sind, einzubeziehen, fällt vielen Museumsmitarbeitern nicht leicht. Dies ist insbesondere deshalb der Fall, weil die Bezeichnung „Amateur“ eine negative Konnotation hat, obwohl er ursprünglich nichts anderes bedeutete, als dass jemand eine Arbeit aus Liebhaberei und nicht gegen Bezahlung tut<sup>25</sup>, eine Tätigkeit, die eine jahrhundertelange Tradition hat.<sup>26</sup> Deshalb kann es für Museen von Vorteil sein, diese Amateure einzubeziehen, denn sie bringen ein großes persönliches Engagement ein und haben ein hohes Interesse an ihrem Fachgebiet oder bearbeiten es als Nebeneffekt zu ihrer Haupttätigkeit.<sup>27</sup>

In der teilweise sehr emotional geführten Diskussion über den Einsatz von Crowdsourcing im Museum sollte nicht vergessen werden, dass diese Methode keine Erfindung des Internet-Zeitalters ist, sondern durch die neuen technischen Möglichkeiten lediglich erleichtert wird. Dabei gibt es interes-

23 Vgl. Owens, T.: Digital Cultural Heritage and the Crowd. In: Curator, 56 (1) (2013), S. 121-130, S. 121f.

24 Vgl. Cairns, S.: Mutualizing museum knowledge. Folksonomies and the changing shape of expertise. In: Curator, 56 (1) (2013), S. 107-119, S. 107.

25 Vgl. Owens, T.: Digital Cultural Heritage and the Crowd. In: Curator, 56 (1) (2013), S. 122.

26 Vgl. Proctor, N.: Crowdsourcing – An Introduction: From Public Goods to Public Good. In: Curator, 56 (1) (2013), S. 105-106, S. 106.

27 Vgl. Ridge, M.: From Tagging to Theorizing: Deepening Engagement with Cultural Heritage through Crowdsourcing. In: Curator, 56 (4) (2013), S. 435-450, S. 438.

sante Parallelen zwischen früheren und heutigen Projekten, wie folgendes Beispiel zeigt: Joseph Henry, der erste Sekretär der Smithsonian Institution, ließ sich im 19. Jahrhundert über Telegraf Wetterdaten von Amateuren aus den ganzen Vereinigten Staaten schicken, um einen Wetterdienst aufzubauen; heute werden im Online-Projekt „Old Weather“ mithilfe von Crowdsourcing handgeschriebene Schiffslogbücher nach Wetterangaben durchsucht und diese Angaben manuell transkribiert, um sie computergestützt auswerten zu können.<sup>28</sup>

Auch für bereits digital vorhandene und erschlossene Materialien kann die Verbesserung der inhaltlichen Erschließung durch Crowdsourcing eine Option sein. So kann das Social Tagging von Objektfotos eine sinnvolle Ergänzung der bestehenden dokumentarischen Erschließung in Museumsdatenbanken liefern. Unter „Social Tagging“ versteht man die Vergabe von freien Schlagworten (englisch „tags“) für digitale Objekte durch Benutzer, also im Falle eines Museums-Web-Angebots durch virtuelle Besucher. Gerade daran lassen sich einige kritische Punkte der Diskussion im Museumsbereich aufzeigen, die die Autorität des Museums und die Kontrolle über seine Inhalte betreffen.<sup>29</sup> Denn die wissenschaftliche Verschlagwortung der Museumsobjekte gehört zu den Kernaufgaben und -kompetenzen der Museumsmitarbeiter, weil dazu sowohl fundierte fachwissenschaftliche als auch umfassende dokumentarische Kenntnisse erforderlich sind. Social Tagging wird sowohl als Chance als auch als Gefahr gesehen, wenn die bisher ausschließlich von Fachwissenschaftlern wahrgenommene Tätigkeit der Verschlagwortung von Bildern zusätzlich von virtuellen Besuchern wahrgenommen werden kann. Denn häufig kennen die virtuellen Besucher weder die einschlägige Fachterminologie noch den Aufbau beziehungsweise die Inhalte der Online-Datenbank, sodass ihre Recherchen in den Online-Datenbanken von Museen häufig erfolglos bleiben. Deshalb förderte das US-amerikanische Institute of Museum and Library Services das Projekt „steve.museum“, um festzustellen, ob Social Tagging die Auffindbarkeit von Online-Datenbankinhalten durch Benutzer tatsächlich verbessern kann. Die Ergebnisse zeigten, dass die Terminologie von Laien und Fachleuten stark voneinander abweichen.<sup>30</sup> Dies stellt nicht die fachwissenschaftliche Doku-

mentation in Frage, die für die wissenschaftliche Kommunikation gedacht und gemacht ist, sondern lediglich ihre Bereitstellung für Laien, die mit der Fachterminologie nicht vertraut sind. Deshalb ist für Benutzer eine andere Terminologie erforderlich, die gleichberechtigt neben der Fachterminologie steht. Hier bietet sich das Social Tagging als eine interessante Ergänzung der fachwissenschaftlichen Dokumentation um eine benutzerorientierte Sichtweise auf die Museumsobjekte an, die hilft, die semantische Kluft zwischen Experten und Laien zu überbrücken.

Die Einbeziehung von Bürgern als Alltagsexperten wird gefördert durch Citizen-Science-Plattformen wie „Bürger schaffen Wissen“ oder „European Citizen Science Association“. Die deutsche Plattform „Bürger schaffen Wissen“ ist ein gemeinsames Projekt der Wissenschaft im Dialog gGmbH und des Museums für Naturkunde Berlin – Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung; sie wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung und Forschung und dem Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft.<sup>31</sup> Die 2013 gegründete europäische Plattform „European Citizen Science Association“ koordiniert Bürgerbeteiligung an Themen der nachhaltigen Entwicklung; sie wird ebenfalls vom Museum für Naturkunde Berlin – Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung gehostet und von zehn EU-Staaten unterstützt.<sup>32</sup> Das Ziel solcher Initiativen zur Bürgerbeteiligung ist es, die Wissensproduktion im Museum zu vergemeinschaften, indem Experten und Nichtexperten daran teilnehmen, miteinander kommunizieren und neues Wissen schaffen.<sup>33</sup>

## Fazit

Das Thema des Zugangs zu digitalen Museumsinformationen unterliegt einer dynamischen Entwicklung. Während größere Museen schon länger intensiv daran arbeiten, ihre museumseigenen Informationen zugänglich zu machen und zu vernetzen, beginnen kleinere Museen häufig erst mit diesem Unterfangen. Nach wie vor herrscht im Museumsbereich ein großer Bedarf an

28 Vgl. Proctor, N.: Crowdsourcing – An Introduction: From Public Goods to Public Good. In: Curator, 56 (1) (2013), S. 105-106, S. 105.

29 Vgl. Schweibenz, W.: Museen, Web 2.0 und Benutzerbeteiligung. In: Standbein/Spielbein, Museumspädagogik aktuell Nr. 86 (April 2010), S. 47-51, S. 48f.

30 Ebd., S. 49.

31 Bürger schaffen Wissen, <http://www.buergerschaffewissen.de/> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

32 European Citizen Science Association, <http://ecsa.biodiv.naturkundemuseum-berlin.de/> (Letzter Aufruf: 04.08.2014).

33 Vgl. Cairns, S.: Mutualizing museum knowledge. Folksonomies and the changing shape of expertise. In: Curator, 56 (1) (2013), S. 107-119, S. 107.



Abstimmung und Austausch: Standards müssen etabliert, der Einsatz von gemeinsamen Regelwerken verbreitet, die technischen Voraussetzungen für die allgemeine Nutzung von Datenaustausch- und Datenpublikationsformaten wie LIDO geschaffen werden. Gleichzeitig zeigen erfolgreiche Projekte und Portale die Fortschritte, die in den Bereichen der Vernetzung und der Zugänglichkeit gemacht werden. Währenddessen wachsen das Interesse und die Nachfrage der allgemeinen sowie der wissenschaftlichen Öffentlichkeit an Museumsinformationen. Dies sollte den Museen ein Ansporn sein, den eingeschlagenen Weg fortzusetzen und ihre digitalen Informationen noch umfassender zugänglich zu machen. Auf diesem Weg müssen noch weitere Fragen geklärt werden – von Aspekten der rechtlichen Rahmenbedingungen bis hin zu praktischen Regeln der Vernetzung. Der vorliegende Band kann dazu einen Einstieg bilden, die Diskussion muss jedoch institutionen- und spartenübergreifend geführt werden.

---

## Zu den Autoren

**Prof. Monika Hagedorn-Saupe** ist seit 1994 Leiterin des Referates „Besucherbezogene Museumsforschung und Kulturstatistik“ und zugleich stellvertretende Leiterin des Instituts für Museumsforschung in Berlin, an dem sie seit 1985 Mitarbeiterin ist. Sie ist Mitglied im Vorstand des Deutschen Museumsbundes (DMB) und Sprecherin der Fachgruppe „Dokumentation im DMB“ und leitet die Arbeitsgruppe „Museum Information Centres“ von ICOM CIDOC (International Council of Museums – Comité internationale pour la documentation). Hagedorn-Saupe ist zudem eine der drei deutschen VertreterInnen in der MSEG (früher NRG – National Representatives Group), der europäischen Expertengruppe zur Digitalisierung im Kulturbereich, und vertritt ICOM Europa im Vorstand der Europeana Foundation. Seit 2006 ist sie Honorarprofessorin an der Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin.

**Dr. Werner Schweibenz** (geboren 1965 in Illertissen) studierte Informationswissenschaft an der Universität des Saarlandes und an der University of Missouri, Columbia. Seine Dissertation befasste sich mit der Entwicklung vom traditionellen zum virtuellen Museum. Seit 2007 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter bei MusIS – Museumsinformationssystem am Bibliotheksservice-Zentrum Baden-Württemberg, Universität Konstanz. Zu seinen Aufgaben gehört die Betreuung von Museen im Bereich Dokumentation, digitale Kataloge im Internet und Kultur-Portale. Er ist Spartenvertreter für die Museen im Kompetenznetzwerk der Deutschen Digitalen Bibliothek.

# Inhalt

## **Geleitwort der Staatsministerin für Kultur und Medien**

Prof. Monika Grütters MdB. .... 10

## **Einleitung**

Ellen Euler und Paul Klimpel ..... 14

## **Öffentliche Verantwortung, gesellschaftliche Aufgabe, privates Engagement**

### **Kulturelles Erbe und Digitalisierung**

Hermann Parzinger ..... 22

### **Das Erbe der Arche Noah: Archive, Wissen und Informationen**

Jürgen Keiper. .... 36

### **Erschließung, Vernetzung und Access**

Monika Hagedorn-Saupe und Werner Schweibenz. .... 48

### **Skizzen zum Systemwechsel des kulturellen Gedächtnisses**

Bernhard Serexhe. .... 66

## **Die Regeln der Vernetzung**

### **Standardisierung und kulturelles Erbe – Nichts geht ohne Menschen**

Felix Sasaki ..... 86

### **Von ESE zu EDM und darüber hinaus: Wie Europeana**

#### **Zugang zu Objekten des kulturellen Erbes ermöglicht**

Evelyn Dröge, Steffen Hennicke, Julia Iwanowa,  
Marlies Olensky, Stefanie Rühle, Violeta Trkulja ..... 100

### **Ablieferung von Netzpublikationen durch den Zitierenden.**

#### **Sicherung der Persistenz von Onlinequellen in der Wissenschaft**

Jan Schallaböck ..... 128

## **Die rechtlichen Rahmenbedingungen der Digitalisierung von Kulturgut**

### **Wissen ohne Zukunft? Der Rechtsrahmen der digitalen Langzeitarchivierung von Netzpublikationen**

Eric W. Steinhauer ..... 146

## **Urheberrecht, Praxis und Fiktion. Rechtklärung beim kulturellen Erbe im Zeitalter der Digitalisierung**

Paul Klimpel ..... 172

## **Onleihe und virtueller Museumsbummel. Das Menschenrecht auf kulturelle Teilhabe im 21. Jahrhundert**

Ellen Euler und Thomas Dreier ..... 196

## **Vom Zettelkasten zum Archivserver. Digitale Nutzungsmöglichkeiten von Bibliotheken, Museen und Archiven nach geltendem Urheberrecht**

Till Kreuzer ..... 214

## **Exilpresse digital und Jüdische Periodika aus NS-Deutschland. Zwei Digitalisierungsprojekte der Deutschen Nationalbibliothek**

Sylvia Asmus und Dorothea Zechmann ..... 230

## **Wie frei ist freier Zugang?**

### **Vielfalt für die Ewigkeit. Was Creative Commons für alle Gedächtnisinstitutionen so interessant macht**

John H. Weitzmann ..... 244

### **Freier Zugang zu digitalisiertem Kulturerbe für Wissenschaft und Bildung**

Hanns-Peter Frentz ..... 254

### **Kultur für alle? Zwischen organisierter Plünderung und der Demokratisierung kultureller Güter**

Hannah Wirtz ..... 264

## **Materialien**

### **Die neue Renaissance. Empfehlungen der Drei Weisen zum Ausbau des europäischen kulturellen Erbes im Netz**

..... 286

### **Kulturelles Erbe im Internet sichtbar machen.**

Positionspapier Deutscher Museumsbund ..... 296

### **Empfehlung für die Umsetzung der Berliner Erklärung von 2003 im Bereich der unterzeichnenden Kultureinrichtungen.**

Best-Practice-Empfehlung ..... 304

---

## Impressum

### **Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Der Vergangenheit eine Zukunft. Kulturelles Erbe in der digitalen Welt.

Herausgegeben von **Paul Klimpel** und **Ellen Euler**

1. Auflage, Berlin 2014

ISBN 978-3-944362-06-9

Verlag: iRights.Media, Philipp Otto,

Almstadtstraße 9-11, 10119 Berlin, [www.iriights-media.de](http://www.iriights-media.de)

Herausgeber: Stiftung Preußischer Kulturbesitz,

Von-der-Heydt-Straße 16-18, 10785 Berlin, gesetzlich vertreten durch ihren Präsidenten Herrn Prof. Dr. Dr. h.c. mult. Hermann Parzinger, handelnd für das durch Verwaltungs- und Finanzabkommen zwischen Bund und Ländern errichtete „Kompetenznetzwerk Deutsche Digitale Bibliothek“.

Bildstrecke: Jürgen Keiper

Gestaltung: Beate Stangl, [beworx.de](http://beworx.de)

Covergestaltung: IllgrafikstäbleinIII

Kommunikation und Projektbegleitung:

Astrid B. Müller, Deutsche Digitale Bibliothek, Geschäftsstelle

Lektorat: Valie Djordjevic

Druck: DBM Druckhaus Mitte GmbH, Berlin

Texte und Fotos stehen soweit nicht anders gekennzeichnet unter einer Creative Commons Namerennung 4.0 Lizenz. Das bedeutet, dass sie vervielfältigt, verbreitet, bearbeitet und auf sonstige Arten genutzt werden dürfen, auch kommerziell, sofern dabei stets die Urheber, die Quelle des Textes und die o.g. Lizenz genannt wird, deren genaue Formulierung Sie unter <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode> nachlesen sollten.

### **Deutsche Digitale Bibliothek, Geschäftsstelle**

Von-der-Heydt-Straße 16–18, 10785 Berlin, Telefon +49 30 266 411432

[geschaefsstelle@sdeutsche-diogitalebibliothek.de](mailto:geschaefsstelle@sdeutsche-diogitalebibliothek.de),

[www.deutsche-digitale-bibliothek.de](http://www.deutsche-digitale-bibliothek.de)

Die Deutsche Digitale Bibliothek ist ein Kooperationsprojekt von Bund, Ländern und Kommunen und wird gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien aufgrund Beschlusses des Deutschen Bundestags sowie der 16 Bundesländer.

Paul Klimpel, Ellen Euler (Hrsg.)

# Der Vergangenheit eine Zukunft

Kulturelles Erbe in der  
digitalen Welt

 Eine Publikation der  
Deutschen Digitalen Bibliothek