

Digitalisierung Museen – Anhörung AKM – 7. April 2016

Stellungnahme

Mit openmuseum.de entwickeln und planen wir digitale, partizipative Formate für Museen, die zur Vermittlung von Wissen in Museen und im Internet eingesetzt werden:

- Unter „Digitaler Kuratierung“ verstehen wir die sinnvolle Verknüpfung von digitalen Inhalten mit Exponaten im Museum.
- Mit Besucherbeteiligungsformaten wie TweetUps, InstaWalks, StreamUps verbinden wir museale Inhalte über die teilnehmenden Museumsbesucher mit verschiedenen sozialen Netzwerken.
- Die Digitalisierung und digitale Medien regen Gespräche, Diskussionen und Diskurse zwischen Museen und Gesellschaft an.

Bei allen Formaten stoßen wir an rechtliche Grenzen und Grauzonen, die den Zugang zu freiem Wissen nachhaltig erschweren, die Interaktion bremsen und die Potentiale der Digitalisierung ausbremsen.

Der Antrag zeigt meiner Auffassung nach Wege auf, um kulturelles Erbe frei zugänglich und digital nutzbar zu machen. Auf Basis meiner Praxiserfahrung in der Zusammenarbeit mit Museen halte ich einige Ergänzungen für sinnvoll.

Um den Reichtum der Museen durch Digitalisierung besser sichtbar machen zu können, sind aus meiner Sicht folgende drei Punkte von zentraler Bedeutung:

- Gemeinfreie Werke sollten frei zugänglich und weiterverwendbar sein, ohne dass Museen z.B. über Fotograf*innen weitere Bildrechte für sich reklamieren. So werden auch partizipative Formate und User-generated-Content gefördert.
- Urheberrechtlich geschützte Werke sollten für zu definierende Zwecke in digitaler Form veröffentlicht und in sozialen Netzwerken geteilt werden dürfen, ohne dass Gebühren anfallen (z.B. über VG Bild-Kunst) oder Abmahnungen erfolgen. Die Rahmenbedingungen sollten Museen den Schritt in die digitale Gesellschaft ermöglichen.
- Freies WLAN im Museum sollte gefördert werden, damit museale Inhalte auch über die Museumsbesucher in digitaler Form mit einer breiteren Öffentlichkeit geteilt werden können.

Dr. Helge David

Vorgebirgsstraße 1
53111 Bonn

tel.: 0228.90 85 750
mobil: 0160.90 24 16 75

helge.david@openmuseum.de
www.openmuseum.de

31. März 2016

Das bedeutet im Detail:

Bildrechte

Gemeinfreie Werke sollten ohne jegliche Restriktionen zugänglich und weiterverwendbar sein. Das ist z.B. mit der Vergabe von einer Creative Commons Lizenz CC0 möglich. Diese Lizenz erlaubt es, Werke zu kopieren, zu verändern und weiterzugeben, ohne eine zusätzliche Erlaubnis und auch zu kommerziellen Zwecken.

Das schafft bei der Nutzung der Digitalisate Rechtssicherheit, z.B. bei Blogs, die auch Werbung beinhalten und damit an der Grenze zur kommerziellen Nutzung stehen.

Creative Commons Lizenzen sind der weltweite Standard bei kulturellen und wissenschaftlichen Institutionen.

Für urheberrechtlich geschützte Werke sollte eine sinnvolle, freie Nutzung z.B. über die Vergabe von CC-Lizenzen erlaubt sein. Derzeit ist z.B. laut Rahmenvertrag des Deutschen Museumsbundes mit der VG Bild-Kunst auch die *isolierte Abbildung eines Werkes zur Werbung in Social Media genehmigungs- und gebührenpflichtig*. Das betrifft Museen und Besucher.

http://www.bildkunst.de/fileadmin/User_upload/bilder/newsletter_2014/Museumsvertrag_Dt_Museumsbund.pdf

Partizipative Formate mit Besuchern im Museum, die die Verbreitung von digitalen Aufnahmen beinhalten und damit Vermittlungs- und Öffentlichkeitsarbeit für Museen und auch Künstler*innen leisten, sind im Bereich der zeitgenössischen Kunst kaum möglich. Dass Museen und Besucher für ihr die Künstler*innen aktiv förderndes und vermittelndes Handeln selbst Gebühren zahlen sollen, ist nicht sinnvoll und kontraproduktiv.

Freier Zugang – freies Wissen

Die technische Infrastruktur der Online-Sammlungen der Museen sollte so gestaltet sein, dass der freie Zugang gewährleistet und ein freier Download der digitalen Abbildungen möglich ist. Die freie Nutzung und Verwendung der Online-Sammlungen lädt zur kreativen Interaktion ein

und lässt die Besucher zum Botschafter des Museums werden.

In einer jüngsten Studie untersuchte Effie Kapsalis, Smithsonian Emerging Leaders Development Program, „The Impact of Open Access on Galleries, Libraries, Museums & Archives“ (10. März 2016) anhand der führenden Institutionen in den USA und Europa.

http://siarchives.si.edu/sites/default/files/pdfs/2016_03_10_OpenCollections_Public.pdf

Sie kommt zu folgenden Ergebnissen, dass durch den „open access“:

- die finanziellen Einbußen durch den Wegfall des Bildrechtehandels minimal sind,
- der Verwaltungsaufwand reduziert wird und Arbeitszeit für die eigentlichen Aufgaben des Museums frei wird,
- Forschung, Vermittlung und kreative Aktivitäten befördert werden,
- die Institutionen signifikant in der öffentlichen Wahrnehmung steigen,
- der Markenwert der Institutionen gestärkt wird.

Sie kommt zum Schluss:

„The case studies [...] find that fear about loss of intellectual control of collections, or reduction in the number of in-person visits, due to open access policies are largely unfounded.“ (S. 12)

Fotografierverbote in Museen widersprechen der heutigen Mediennutzung und sind unsinnig. Digitale Aufnahmen von musealen Inhalten durch die Besucher ergänzen die Online-Sammlungen, erreichen eine breite Öffentlichkeit und erhöhen die Bekanntheit von Museen, Ausstellungen und auch zeitgenössischen Künstlern.

WLAN

Museen sollten ihren Besuchern ein freies WLAN anbieten. Der Antrag sollte dessen öffentliche Förderung beinhalten. Die jüngste Infragestellung der Störerhaftung durch den Generalanwalt am EuGH und die Freifunk-Initiativen zeigen, dass es eine neue Nutzen-Risiko-Abwägung in den Museen geben muss, gerade damit Museen nicht als „unproduktives Funkloch“ erlebt werden.

Die Museen könnten mit WLAN ihre digitalen Sammlungen auch für ihre Vermittlungsarbeit in den eigenen Ausstellungsräumen nutzen und

kostenfrei anbieten.

Viele Menschen sind es gewohnt, ihre Erlebnisse in den sozialen Netzwerken zu teilen. Durch das Posten von Museums-Content in Social Media werben die Besucher für das Museum und regen Gespräche an.

Social Media Aktivitäten der Museen

Viele Museen in NRW sind selbst in Social Media aktiv. Sie erreichen hier Menschen, die oft selbst nicht in ein Museum gehen. Hier kann mit digitalen Inhalten aus den Museen Vermittlungsarbeit geleistet werden, die auch spielerische Elemente enthalten können. Die personelle Ausstattung der Museen und Weiterbildungsangebote für die Museumsmitarbeiter*innen sollten hierfür gefördert werden. Die Hausordnungen und die Regelungen zum Umgang mit Diensthandys sollten den Einsatz von Social Media Aktivitäten ermöglichen. Derzeit müssen dazu die verantwortlichen Mitarbeiter*innen häufig auf ihr privates Smartphone zurückgreifen.

Wikipedia

Die Museen sollten ihre digitale Sammlung aktiv in die Wikipedia bzw. Wikimedia Commons einpflegen. Mit qualitativ hochwertigen und farbverbindlichen Digitalisaten gewinnen sie so die Bildhoheit zurück, da es viele farbverfälschende digitale Bilder im Internet gibt.

Wikipedia erhöht die Reichweite des Museums und stärkt seine Wahrnehmung. Ein Beispiel: 2.175 Bilder des Rijksmuseums werden in der Wikipedia derzeit genutzt. Sie wurden nach Angaben von Lizzy Jongma – collection information system Manager im Rijksmuseum – weit über 10 Mio. mal aufgerufen.

Der Kunsthistoriker **Helge David** promovierte an der Humboldt-Universität zu Berlin bei Prof. Tilmann Buddensieg und Prof. Horst Bredekamp. Mit openmuseum.de arbeitet er an der Ausweitung des Museums ins Digitale und verknüpft traditionelle Darstellungstechniken mit digitaler Kuratierung. Er begleitet Museen und Kultureinrichtungen auf dem Weg in die digitale Gesellschaft.