



Europeanana EUROPEANA PLENARY CONFERENCE 2009: CREATION, COLLABORATION AND COPYRIGHT 14. – 15. SEPTEMBER 2009 IN DEN HAAG, NIEDERLANDE

Am 14. und 15. September 2009 fand in Den Haag die Europeanana Plenary Conference 2009 statt, acht Monate nach Beginn der zweiten Projektphase der Europeanana, der europäischen digitalen Bibliothek. Das Portal der Europeanana (www.europeana.eu) wurde als Prototyp im November 2008 freigeschaltet und bietet Zugang zu derzeit über fünf Millionen digitalen Objekten aus allen Staaten der EU und anderen europäischen Ländern. Die Weboberfläche der Europeanana steht in allen Sprachen der EU zur Verfügung. Mehr als 1.000 Kultureinrichtungen tragen Inhalte bei, Bibliotheken, Archive, Museen und audiovisuelle Sammlungen. Die Europeanana wird im Rahmen des eContent-Plus-Programms der EU gefördert. Im Februar 2009 startete die zweite Projektphase, »Europeanana v1.0«, die bis Juli 2011 läuft. Europeanana v1.0 ist das Nachfolgeprojekt von EuropeananaNet, in dem der Prototyp der Europeanana entwickelt und die EDL Foundation als Trägerorganisation aufgebaut wurden. Aufgabe von Europeanana v1.0 ist es, den eng an Benutzeranforderungen orientierten Prototyp der Europeanana in einen betriebsfähigen Service zu überführen. Dazu müssen Fragen zur Implementierung und zum Dauerbetrieb der Europeanana gelöst werden. Der erste große Meilenstein des Europeanana v1.0-Projekts ist der sogenannte »Rhine Release« im Juli 2010, zu welchem die Europeanana in vollem Funktionsumfang zur Verfügung stehen und Zugang zu zehn Millionen digitalen Objekten bieten soll. Um dies zu erreichen, wird Europeanana v1.0 durch elf weitere, assoziierte Projekte unterstützt, in welchen spezielle Funktionalitäten entwickelt (Europeanana Connect, www.europeanaconnect.eu) und Inhalte aggregiert werden. Umfassende Informationen zur Europeanana-Projektgruppe finden sich auf der Europeanana Group Website: <http://group.europeana.eu/web/guest>.

Die Europeanana Plenary Conference 2009 diente dazu, den über 100 Projektpartnern und anderen Interessierten den Zwischenstand des Projektes Euro-

peana v1.0 vorzustellen, in sogenannten »master classes« Entwürfe zu technischen, rechtlichen oder Standardisierungsfragen zu diskutieren, aber auch einen Blick über den Tellerrand auf Fallbeispiele und größere Zusammenhänge zu werfen, die für die Europeanana von Interesse sein könnten. Über 300 Teilnehmer aus 30 Ländern folgten der Konferenzeinladung.

Den Eröffnungsvortrag hielt **Charles Leadbeater** (www.charlesleadbeater.net) aus Großbritannien, Autor von »We-think: the power of mass creativity« und langjähriges Mitglied des einflussreichen Londoner Thinktank Demos (www.demos.co.uk). Er sprach über sein aktuelles Forschungsthema: Creation and Collaboration. Leadbeater befasst sich mit der Frage, wie massenhafte, nutzergetriebene Innovation Organisationen verändert, wie hergebrachte Organisationen mit Nutzern und Kunden umgehen, die zunehmend als Ko-Entwickler von Produkten und Diensten auftreten.

Seine These ist, dass sich durch Web 2.0 die Gesellschaft von einer Massenkonsum- zu einer Massenmitmachgesellschaft verändert und statt Massenproduktion massenhaft Innovation stattfinden wird und schon stattfindet. Die gängige Vorstellung von Innovation und Kreativität ist, dass sie unter speziellen Bedingungen in abgeschotteten Organisationen in speziellen Räumen durch spezielle Köpfe stattfindet. Dort werden Produkte entwickelt, die patentiert und an die Konsumentenmasse gebracht werden. Es ist nicht vorgesehen, den Konsumenten eine andere als eine passive Rolle am Ende der Entwicklungs- und Produktionskette zuzugestehen. Zunehmend möchten die Menschen jedoch aktiv sein und sich beteiligen, möchten Produkte und Dienstleistungen kommentieren, Verbesserungsvorschläge machen und auch eigene Ideen entwickeln und verbreiten und sind darin ernstzunehmen. Leadbeater nennt sie die *professional amateurs*, die sich in ihrer Freizeit mit Dingen beschäftigen, die ihnen Spaß machen, dies aber auf einem hohen Niveau tun möchten und auch tun. Werden diesen Menschen Plattformen, Tools, Ressourcen zur Verfügung gestellt, gehen sie damit kreativ um und möchten ihre Ideen, Produkte, Entdeckungen zeigen, mitteilen und mit anderen teilen, sie möchten an den Ideen und Produkten anderer teilnehmen und dazu beitragen. Daraus entstehen in kollaborativer Form Ideen, Entdeckungen, Entwicklungen – ein Innovations- und Kreativitätspotenzial, das genutzt und gefördert statt unterbunden und bekämpft werden sollte. Allerdings ist die Organisationsform der Massenkollaboration so neuartig und den traditionellen Hierarchien und Kommunikationswegen in Staat, Erziehung, Organisatio-

We-think: the power of mass creativity

Europeanana v1.0

professional amateurs

nen, Firmen entgegengesetzt, dass es einen gewissen Mut kostet, sich darauf einzulassen und sich für diese Art des öffentlichen Zusammenwirkens auf freiwilliger, weniger organisierter und weniger kontrollierbarer Basis zu öffnen. Diese Form der Zusammenarbeit, des Zusammenwirkens bietet die Chance neuer Optionen und Wege, Produkte und Dienste zu entwickeln und anzubieten, geht aber auch mit einem gewissen Kontroll- und Autoritätsverlust einher. Leadbeater ist jedoch davon überzeugt, dass Organisationen, die sich diesem Massenpotenzial öffnen, in großem Maße davon profitieren werden. Dabei geht es nicht nur um Firmen, Märkte und Profit, sondern auch um Veränderungen in Organisationen wie dem Schulsystem, einer Stadt, einem Staat oder in der Kultur, letztlich in jedem Zusammenhang, in welchem viele Menschen miteinander zu tun haben. Eine Stimme haben, teilhaben und teilen sind die Faktoren, die Menschen motivieren und stimulieren. Deshalb empfiehlt Leadbeater Organisationen, sich zu öffnen und Plattformen, Tools und Ressourcen jedem Interessierten zur Verfügung zu stellen und den Mut zu haben, mit der Öffentlichkeit zusammenzuarbeiten. Europeana ist ein Beispiel dafür.

Im Anschluss daran stellte **Stuart D. Lee**, Direktor der Oxford University Computing Services, »Oxford's Great War Archive« (www.oucs.ox.ac.uk/wwlit/gwa) vor, gewissermaßen eine konkrete Umsetzung dessen, was Charles Leadbeater zuvor propagiert hatte: ein Projekt, an welchem sich die »normale Öffentlichkeit« – und nicht nur Experten – beteiligen konnte. In diesem Projekt wurde mit einer neuen Vorgehensweise bei der Sammlung, Digitalisierung und Erschließung von Dokumenten zum Ersten Weltkrieg experimentiert, nämlich die Öffentlichkeit in Großbritannien zur Mitarbeit zu gewinnen und eine sogenannte *community collection* aufzubauen. Im März 2008 erging über Radiosender und große Bibliotheken ein Aufruf an die Allgemeinheit, Fotografien, Tonaufnahmen, Filme, sonstige Dokumente und Geschichten zum Ersten Weltkrieg, an denen diese Privatpersonen die Rechte haben, in digitaler Form online für die Veröffentlichung im Great War Archive der Universität von Oxford abzuliefern. Ausgehend von der Annahme, dass digitale Fotoapparate, Scanner, Computer und Internetanschlüsse inzwischen in Privathaushalten weit verbreitet sind, war die Idee, Materialien zum Ersten Weltkrieg digital von Privatpersonen einzusammeln. Um Menschen zu unterstützen, die ihre Erinnerungsstücke beisteuern möchten, aber doch nicht über das technische Know-how oder Equipment verfügen, wurden mit Unterstützung örtlicher Bibliotheken fünf

submission days im ganzen Land durchgeführt. Dort wurden die Materialien, die die Bürger brachten, vor Ort gescannt und die dazu erzählten Geschichten aufgenommen.

Das Projekt wurde von drei Personen in drei Monaten durchgeführt. Die Resonanz war wesentlich höher als erwartet: In diesem kurzen Zeitraum wurden rund 6.500 digitale Objekte gesammelt, die seit November 2008 über die Great-War-Archive-Website online und zur freien Nachnutzung zur Verfügung stehen. Auf diese Weise erhielt das Archiv sehr private und persönliche Materialien, die sonst unter Umständen verloren gegangen wären und wahrscheinlich niemals den Weg in ein Archiv gefunden hätten, die aber genauso zur britischen Geschichte des Ersten Weltkriegs gehören wie offizielle Dokumente. Neben dem Ziel, die Erlebnisse und die Sicht der normalen Bürger in das Archiv einfließen zu lassen, war dieses Projekt ein Experiment um herauszufinden, ob es möglich ist, eine wertvolle digitale Sammlung ohne den üblichen institutionellen Digitalisierungsprozess aufzubauen. Für das Projekt wurde eine Website aufgebaut, über welche digitale Objekte als Datei abgeliefert oder Geschichten geschrieben werden konnten. Das System forderte einige essenzielle Metadaten und leitete durch ein einfaches Lizenzierungssystem, war jedoch so einfach gestaltet, dass es nicht abschreckend wirkte. Die Beiträge landeten in einem Minikatalog und wurden von den Mitarbeitern für die Suche und das Browsen aufbereitet. Das Material wurde nach Ende des Ablieferungszeitraumes von Fachleuten gesichtet, Metadaten ergänzt oder korrigiert und verifiziert; was nicht verifiziert werden konnte, wurde dennoch veröffentlicht und als solches gekennzeichnet. Da das Bedürfnis, weitere Beiträge abzuliefern, ungebrochen groß ist, wurde nach Ende des Projekts ein Account auf Flickr eingerichtet, in welches weiteres Material abgelegt werden kann – allerdings ohne den formalisierten Metadaten- und Lizenzierungsprozess. In Zukunft soll die Möglichkeit des *social tagging* angeboten werden, um die Materialien weiter zu erschließen.

Der daran anschließende Beitrag von **Sjoerd Siebinga**, Mitarbeiter des Europeana Office, befasste sich mit einer anderen Art der öffentlichen Zusammenarbeit, mit der Verwendung von APIs zur Nachnutzung von Europeana-Daten. APIs (Application Programming Interface) sind Schnittstellen, die anderen Programmen zur Anbindung an das System zur Verfügung gestellt werden. Durch das Angebot von APIs wird es Europeana ermöglichen, dass die dort vorhandenen Metadaten nicht nur zum Suchen und Finden auf der Europeana-Website genutzt werden, sondern auch über

die Kommunikation mit anderen Systemen in andere Umgebungen eingebunden, nachgenutzt, verändert, erweitert, mit anderen Daten kombiniert werden können, kurz, für *mash-ups* zur Verfügung stehen.

Eine besondere Herausforderung für Europeana ist die große Menge von Information, die sie bietet, die aber in erster Linie in Form von Metadaten verfügbar ist. Sjoerd Siebinga plädierte dafür, die vorhandenen Informationen in Form von Infografiken bereitzustellen. Die Metadaten-texte müssen erst verstanden und inhaltlich eingeordnet werden, während es mit Hilfe von Infografiken einfacher und schneller möglich ist, eine große Menge an Informationen und ihre Zusammenhänge visuell zu erfassen und zu verstehen.

Der restliche Nachmittag war den sogenannten **master classes** gewidmet, die für die folgenden Themen angeboten wurden: Aggregatoren, Datenmodellierung, Dateningest, Entwicklung von APIs, Rechtlklärung und Zugang zu digitalisierten Archiven.

Die *master class* zu **Aggregatoren** widmete sich der Rolle der Aggregatoren in Europeana. Anders als in der Projektphase wird Europeana mittelfristig nicht mehr mit einzelnen Institutionen, die ihre digitalen Objekte über Europeana zugänglich machen möchten, direkt zusammenarbeiten, sondern nur noch mit Aggregatoren, die die Metadaten zu digitalen Sammlungen einer ganzen Anzahl von Institutionen gebündelt an Europeana weitergeben. Schon jetzt tragen über 1.000 Institutionen zur Europeana bei. Mit der wachsenden Zahl von Objekten, die über Europeana zugänglich sind, wird diese individuelle Zusammenarbeit aus organisatorischen Gründen nicht mehr möglich sein. Es wird verschiedene Varianten von Aggregatoren geben: nationale, regionale und domänenspezifische. Die Aufgabe der Aggregatoren wird es sein, die Metadaten zu digitalen Objekten zu bündeln, dafür zu sorgen, dass die Metadaten den von der Europeana festgelegten Mindestanforderungen genügen, sicherzustellen, dass die Rechte an den Metadaten und den sie begleitenden Vorschauen (Thumbnails, Video-clips, Tonbeispiele etc.) für die Verwendung in Europeana geklärt sind, und generell eine gute Kommunikation zwischen der Europeana und den einzelnen Institutionen zu gewährleisten. Zur Unterstützung der Aggregatoren wird ein Handbuch entwickelt, das die Rechte und Pflichten, die technischen Anforderungen, den Metadatenstandard, den rechtlichen Rahmen, Beispiele für Kosten- und Geschäftsmodelle für Aggregatoren beschreibt und Einführungen in die Nutzung der Testumgebung Europeana Labs und des Content Checkers gibt. Lizenzvereinbarungen bezüglich der Meta-

daten und der Vorschauen werden bilateral zwischen Europeana und den Aggregatoren geschlossen.

Da Europeana wesentlich auf die Aggregatoren angewiesen sein wird, müssen diese auch eine Rolle in der Leitung der Europeana bekommen. Hierfür wurde das Council of Content Providers and Aggregators (CCPA) geschaffen. Es wird die Belange der Aggregatoren und Content Provider gegenüber Europeana vertreten, die Aktivitäten und Entwicklungen der Europeana und der EDL Foundation zu den einzelnen Mitgliedsinstitutionen kommunizieren, die EDL Foundation in ihren Entscheidungen beraten, aber auch sechs Sitze und Stimmen im EDL Foundation Board haben.

Aggregatoren sind zurzeit noch rar: Frankreich (www.culture.fr) und Italien (www.culturalitalia.it) haben nationale Portale für digitales Kulturgut aufgebaut, in den meisten europäischen Ländern sind diese nationalen Aggregatoren jedoch erst im Entstehen begriffen, so auch die Deutsche Digitale Bibliothek. Das einzige bislang existierende pan-europäische, domänenspezifische Portal ist The European Library (www.theeuropeanlibrary.org), das Portal der europäischen Nationalbibliotheken. Weitere solcher pan-europäischen domänenspezifischen Portale werden derzeit im Rahmen von EU-geförderten Projekten in enger Verbindung zur Europeana aufgebaut: das European Film Gateway (EFG, www.europeanfilmgateway.eu) für die Filmarchive, APENet (www.apenet.eu) für die Archive, EU Screen für die Fernseharchive und andere. Eine Gesamtübersicht über die im Aufbau befindlichen Portale, die als assoziierte Projekte der Europeana von der EU gefördert werden, findet sich auf der Website der Europeana-Gruppe: <https://version1.europeana.eu/web/guest/>.

Der Vormittag des zweiten Tages der Konferenz war lizenzrechtlichen Fragen gewidmet. **Bernt Hugenholtz**, Direktor des Institute for Information Law der Universität Amsterdam (www.ivir.nl/index-english.html), sprach über Copyrightprobleme bei der Massendigitalisierung, Gefährdung der Gemeinfreiheit und Creative Commons (CC). Eine EU InfoSoc Richtlinie aus dem Jahr 2001 erlaubt die Digitalisierung zu Zwecken der Langzeitarchivierung ohne vorher eine Erlaubnis einzuholen. Allerdings dürfen die so entstehenden Archive nur innerhalb der Räumlichkeiten der jeweiligen Institution zugänglich gemacht werden. Sollen diese Archive öffentlich zugänglich gemacht werden, so ist das Einverständnis sämtlicher Rechteinhaber einzuholen. Das sind unter Umständen tausende und eine Vielzahl von ihnen dürfte nicht mehr aufzufinden und die Werke somit verwaist sein. Für diesen Fall gibt es unterschiedliche Lösungsansätze, drei stellte er kurz

Council of Content Providers and Aggregators

Aggregatoren werden aufgebaut

Aufgabe der Aggregatoren

Gefährdung der Gemeinfreiheit

»schwarzes Loch des
20. Jahrhunderts«

vor. Um die Zahl der digitalen Objekte, die über Europeana zugänglich sind, wesentlich zu erhöhen und außerdem ein »schwarzes Loch des 20. Jahrhunderts« zu vermeiden – den Mangel an Digitalisaten von Werken des 20. Jahrhunderts, die schätzungsweise zu 40 % verwaist sind – ist es dringend notwendig, die Urheberrechtsgesetze der Mitgliedstaaten der Europäischen Union zumindest zu harmonisieren, wenn nicht gar ein europäisches Urheberrechtsgesetz zu errichten.

Hugenholtz skizzierte, warum die Gemeinfreiheit bedroht ist. Das Recht an geistigem Eigentum wird in der EU kontinuierlich ausgeweitet: die Schutzfristen werden verlängert, technische Schutzmechanismen sind gesetzlich geschützt und es ist eine Tendenz zu beobachten, Digitalisate gemeinfreier Werke mit restriktiven Urheberrechten zu belegen, sodass Werke, die bereits frei waren, wieder nur sehr eingeschränkt zugänglich sind. Um in diesem Umfeld ein Zeichen zu setzen, ist für die Europeana und ihre Partner eine »Public Domain Charter« geplant, die dafür plädiert, bei Digitalisierungsprojekten gemeinfreie Werke auch gemeinfrei zu erhalten. Hugenholtz stellte schließlich die Creative Commons als Lösung vor, um die Rechte an digitalen Werken einerseits zu wahren, sie aber andererseits zugänglich und unter Umständen nachnutzbar zu machen. Die Creative Commons bieten sechs verschiedene Standard-Lizenzverträge an, die bei der Verbreitung kreativer Inhalte benutzt werden können, um die rechtlichen Bedingungen festzulegen. Sie stellen klar, was mit den Inhalten der Webseiten geschehen darf und was nicht. Jeder darf mit einem CC-lizenzierten Inhalt mehr machen als das Urheberrechtsgesetz ohnehin erlaubt. Dadurch sind den Urhebern mehr Optionen an die Hand gegeben: vorher hatten sie in der Regel nur die Wahl, ihre Inhalte entweder überhaupt nicht oder aber unter dem gesetzlichen Standardschutz »alle Rechte vorbehalten« zu veröffentlichen¹ (<http://de.creativecommons.org>). Abschließend gab Hugenholtz zwei Literaturhinweise: auf den Report »Creative Commons Licences for Cultural Heritage Institutions« von Esther Hoorn (www.ivir.nl/creativecommons/CC_for_cultural_heritage_institutions.pdf) sowie auf den Comic »Bound by Law: Tales from the Public Domain« von Keith Aoki, James Boyle und Jennifer Jenkins (www.law.duke.edu/csdpd/comics/).

Public Domain Charter

Lizenzvereinbarungen
für Europeana

Open Images

An diesen Vortrag über Gemeinfreiheit und Creative Commons schloss sich ein Beispiel aus der Praxis an: **Paul Keller** (KnowledgeLand, www.kennisland.nl/en/index.html) und **Johan Oomen** (Sound and Vision, www.beeldengeluid.nl) stellten Open Images (www.openimages.eu) vor, ein Projekt, das audiovisuelles Material aus Archiven der Niederlande in großem Um-

fang digitalisiert und unter CC-Lizenzen freien Zugang gewährt, ausdrücklich zur Stimulation der kreativen Nachnutzung dieses Materials. Im Rahmen des Projektes werden 137.000 Stunden Video, 22.510 Stunden Film, 123.900 Stunden Tonaufnahmen und 2,9 Millionen Fotografien digitalisiert und auf der Open-Images-Plattform sowie über verschiedene andere Kanäle zur Verfügung gestellt. Um überhaupt CC-Lizenzen vergeben zu können, müssen die Rechte an den Materialien geklärt und entweder gemeinfrei sein oder bei den Projektpartnern liegen. Dabei stellt die Musik das größte Problem dar. Die im Projekt bevorzugte Lizenz soll die CC-Share-Alike-Lizenz sein, die kreative Nachnutzung und *mashups* ausdrücklich erlaubt. Die Materialien werden auf einer Open-Source-Medienplattform in offenen Formaten in sogenannter Internet-Qualität zur Verfügung gestellt, die volle Qualität ist auf Anfrage erhältlich. Von diesem Projekt versprechen sich die Partner eine Öffnung ihrer »versteckten« Archive, damit eine größere Sichtbarkeit ihrer Bestände und eine stärkere Nutzung, insbesondere durch die ausdrücklich erwünschte Nachnutzung, Verlinkung und Kommentierung der Materialien durch die Nutzer. Die weiteren Schritte des Projekts Open Images sind Werbung für das API, Kooperation mit weiteren Content-Partnern, insbesondere mit dem öffentlichen Rundfunk, Beteiligung am EU-geförderten Projekt EU Screen und die kontinuierliche Zusammenarbeit mit Partnern wie Filmemachern, Wikipedia Foundation und Museen.

Genau wie bei Open Images sollen die Metadaten und Vorschauen zu den digitalen Objekten in Europeana nicht nur frei zugänglich, sondern möglichst verlinkbar, kommentierbar und nachnutzbar sein. Hierzu sind ein Lizenzierungsrahmen, Modelllizenzen und Tools notwendig, die von den Europeana-Partnern zur Lizenzierung genutzt werden können. Diese werden im Projekt Europeana Connect (www.europeanaconnect.eu) erarbeitet. Der aktuelle Stand wurde von **Patrick Peiffer** von der Bibliothèque Nationale Luxembourg referiert. Die Daten, die in Europeana gehalten werden, sind Metadaten und Vorschauen (Thumbnails, Filmclips, Tonbeispiele etc.), nicht aber die digitalen Objekte selbst, diese verbleiben bei den ursprünglichen Institutionen. Die Metadaten, die von den Aggregatoren an Europeana geliefert werden, werden zu Europeana-Daten. Das bedeutet, die gelieferten Metadaten werden zwar als Ausgangsmaterial verwendet, aber bleiben nicht, wie sie sind. Vielmehr werden sie angereichert, kontextualisiert, umgewandelt, übersetzt, kommentiert, kombiniert – und bleiben doch stets mit den Originalmetadaten und natürlich mit dem

bezeichneten digitalen Objekt verknüpft. Um die Metadaten und Vorschauen in der beschriebenen Weise verwenden zu können, muss Europeana mit den Aggregatoren Lizenzvereinbarungen treffen. Es wird verschiedene Lizenzmodelle geben, die unterschiedliche Stufen der Nachnutzung erlauben. Allen gemeinsam ist jedoch die Basis des *clean hands model*: Europeana schließt nur Lizenzvereinbarungen mit Aggregatoren, nicht aber mit den individuellen Institutionen, die die Metadaten über einen Aggregator an Europeana geben. Die Aggregatoren wiederum müssen ihre eigenen Vereinbarungen mit ihren Partnern treffen und garantieren dafür, dass zum einen die Rechte an den Metadaten und Vorschauen geklärt sind, und zum anderen, dass sie die Lizenzierungsvorgaben der Institutionen korrekt an Europeana weitergeben. Europeana ist also nur den Aggregatoren gegenüber verantwortlich und verlässt sich darauf, dass die Lizenzierungsvereinbarungen zwischen Aggregator und Institutionen korrekt getroffen werden. Bei den Lizenzierungen wird zwischen Metadaten und Vorschauen unterschieden, es können also unterschiedliche Vereinbarungen über die Nachnutzung der Metadaten und der Vorschau zu einem digitalen Objekt getroffen werden. Die Grundvoraussetzung zur Teilnahme an Europeana ist die Erlaubnis, dass Europeana ausgehend von den gelieferten Metadaten Europeana-Daten erstellen, die Metadaten also verändern, anreichern und veröffentlichen darf. Über die kommerzielle Nachnutzung der Metadaten und der Vorschauen durch Europeana entscheidet die Institution, die diese Daten über den Aggregator an Europeana liefert. Die nächste Stufe der Nachnutzung, über welche die ursprünglichen Institutionen entscheiden müssen, ist die Nachnutzung durch Dritte – auch hier wieder unterschieden zwischen Metadaten und Vorschauen sowie zwischen kommerzieller und nicht kommerzieller Nachnutzung. Nachnutzung umfasst in jedem Falle nicht nur die 1:1-Weiternutzung der Europeana-Daten, sondern auch Veränderung, Anreicherung und Veröffentlichung. Wird die Nachnutzung durch Dritte erlaubt, sollen Creative-Commons-Lizenzen zum Einsatz kommen. Die digitalen Objekte selbst verbleiben bei den Institutionen, aber es wird dringend empfohlen, in die Metadaten Rechemetadaten über die Nutzung der Objekte zu integrieren. Diese Informationen können als weiterer Suchfilter genutzt werden. Nur Rechte, die ausdrücklich an Europeana gegeben werden, werden an den Endnutzer weitergegeben. Der Rechtstatus der Metadaten und Vorschauen soll zunächst drei Jahre gültig sein und kann dann jährlich auf Wunsch geändert werden. Die Lizenzvereinbarungen zwischen Aggregatoren und Europeana können nur dann in Papierform geschlossen werden,

wenn für eine ganze Sammlung eine einheitliche Regelung gilt. Sollen unterschiedliche Regelungen für Metadaten und Vorschauen einzelner Objekte gelten, so müssen diese Lizenzinformationen in die Metadaten eingebettet werden. Das bedeutet zwar eine umfassendere Vorbereitung der Daten vor der Lieferung an Europeana, erlaubt aber eine wesentlich höhere Flexibilität.

Clean hands model

An diese drei Vorträge rund um lizenzrechtliche Fragen, Überlegungen und Beispiele schlossen sich die **Europeana Updates** an: jedes Arbeitspaket berichtete über den Stand der Arbeiten seit dem Projektstart im Februar 2009.

Arbeitspaket 1 widmet sich der **Entwicklung des Partner- und Nutzernetzwerks** der Europeana und ist in die drei Unterpakete Nutzer, Lizenzierung und Aggregatoren aufgegliedert. Zum Stand der Überlegungen und Arbeiten bezüglich Aggregatoren und Lizenzierung wurde oben schon berichtet: es gibt bislang nur wenige Aggregatoren, es sind jedoch einige im Aufbau begriffen, sie werden durch ein Aggregatoren-Handbuch unterstützt, das bald zur Verfügung steht und sie bekommen Sitze und Stimmen im Board der EDL Foundation. Die Europeana wird Lizenzvereinbarungen nach dem *clean hands model* mit Aggregatoren schließen und die Modellvereinbarungen sollen bis Ende 2009 zur Verfügung stehen. Der Unterbereich »Nutzer« soll den Kontakt zu und das Feedback von Nutzern sicherstellen. Seit Beginn der Europeana v1.0-Projektphase wurden eine Online-Nutzerbefragung und eine erste Fokusgruppenbefragung durchgeführt, eine Feedbackmöglichkeit auf der Europeana-Seite eingerichtet und die Log-files werden kontinuierlich analysiert. Die Ergebnisse der Nutzerbefragung stehen auf der Europeana v1.0-Projektwebsite unter »Documents« zur Verfügung (<https://version1.europeana.eu/web/europeana-project>).

Europeana Aggregatoren-Handbuch

Nachnutzung durch Dritte

Das Arbeitspaket 2 hat die **Geschäftsentwicklung** zur Aufgabe. Das umfasst sowohl Fundraising und Weiterentwicklung des Geschäftsmodells als auch die Gewinnung neuer Partner und Beiträger für Europeana, auch über die Grenzen der Europäischen Union hinaus. Das erste Ergebnis dieses Arbeitspakets seit Projektbeginn ist die Einwerbung von über einer Million Euro, die als sogenannte *matching funds* für die Gegenfinanzierung von Europeana v1.0 und der elf mit Europeana assoziierten Projekte benötigt wurden. Diese Gelder wurden von zwölf EU-Mitgliedstaaten beigetragen. Das zweite Ergebnis ist die Koordinierung der zwölf Projekte der Europeana-Gruppe, für welche Clustergruppen zu bestimmten Themen eingerichtet wurden, um eine gut funktionierende Kom-

Koordinierung der Projekte der Europeana-Gruppe

munikation zwischen den Projekten und die Vermeidung von Doppelarbeit zu gewährleisten. Die Öffentlichkeitsarbeit wird für die gesamte Europeana-Gruppe kooperativ geleistet und die Lizenzfragen werden ebenfalls projektübergreifend behandelt, um zu einer für die gesamte Europeana und mit allen beteiligten Sparten abgestimmten und befriedigenden Lösung zu gelangen. Ein dritter Arbeitsbereich befasst sich mit der konkreten Frage, wie die bis zum ersten Release im Juli 2010 angestrebten zehn Millionen digitalen Objekte für Europeana gewonnen werden können. Hier wird eng mit der Arbeitsgruppe »Aggregatoren« aus Arbeitspaket 1 zusammengearbeitet, weil nur Aggregatoren dazu beitragen können, dass die Zahl der über Europeana zugänglichen Inhalte schnell wächst. Schließlich hat das Arbeitspaket 2 zur Aufgabe, ein Geschäftsmodell für den nachhaltigen operativen Betrieb der Europeana ab 2011 zu entwickeln. Das Geschäftsmodell soll bis zum ersten Release im Juli 2010 vorliegen.

Das Arbeitspaket 3 befasst sich mit der technischen Weiterentwicklung des Europeana-Prototyps, also mit der Definition der **funktionalen Anforderungen und Spezifikationen** und damit verbunden mit Fragen der Interoperabilität. In das Aufgabenspektrum dieses Arbeitspakets gehört außerdem die Beschäftigung mit Multilingualität und der Einbindung der Europeana in das semantische Web. Die »Outline Functional Specifications« und »Europeana Semantic Elements Specifications« sind in der aktuellen Version auf der Europeana v1.0-Projektwebsite zu finden (<https://version1.europeana.eu/web/europeana-project>, unter »Documents«).

Eng verbunden mit diesem Arbeitspaket ist schließlich das Arbeitspaket 4, das die technische Umsetzung der definierten Anforderungen und Spezifikationen leistet. Hier werden der **Prototyp** und die **technische Infrastruktur** weiterentwickelt und der **Ingest** der Metadaten und Vorschauen zu den digitalen Objekten, die über Europeana zugänglich sind, geleistet. Das Arbeitspaket 4 hat die Europeana Labs eingerichtet, eine Open-Source-Infrastruktur, in welcher der jeweils aktuelle Prototyp für die dezentrale, kooperative Weiterentwicklung zur Verfügung steht. An Europeana Labs können sich alle Europeana-Partner auch über die enge Arbeitsgruppe hinaus beteiligen, das ist sogar ausdrücklich erwünscht. Eine Anleitung, wie man sich an Europeana Labs beteiligen kann, ist auf der Europeana v1.0-Projektwebsite zu finden (<https://version1.europeana.eu/web/europeana-project>, unter »Documents«).

Das Arbeitspaket 5 schließlich ist für die **Öffentlichkeitsarbeit** der Europeana-Projekte und das Nut-

zermarketing zuständig. Auf letzterem soll in den nächsten Monaten der Schwerpunkt liegen.

Im Oktober 2009 konnte Europeana einen schönen Erfolg verbuchen. Sie wurde in Wien mit dem Erasmus Award for Networking Europe 2009 ausgezeichnet, der von der European Society for Education and Communication jährlich als einer der Erasmus Euro Media Awards vergeben wird (www.univie.ac.at/esec/php/wordpress/?p=459#more-459). Aus 230 Vorschlägen wurden 62 für den Preis nominiert und drei Kandidaten erhielten ihn 2009. Damit wird der Europeana von einer internationalen Jury bescheinigt, dass sie zum Verständnis von Europa und Lernen in Europa wesentlich beiträgt.

¹ Definition der Creative Commons aus: <http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/>

DIE VERFASSERIN

Dr. Britta Woldering, Deutsche Nationalbibliothek,
Adickesallee 1, 60322 Frankfurt am Main,
b.woldering@d-nb.de

Multilingualität

Open Access im deutschsprachigen Raum

Open Access FÜR DIE FREIE VERFÜGBARKEIT VON WISSEN – OPEN-ACCESS-TAGE 2009

Im Rahmen des von der DFG geförderten Projekts »Informationsplattform open-access.net« fanden am 7. und 8. Oktober an der Universität Konstanz die 3. Open-Access-Tage statt. Die zentrale Konferenz zu Open Access im deutschsprachigen Raum wurde nach 2007 zum zweiten Mal von der Bibliothek der Universität Konstanz ausgerichtet. Im Mittelpunkt standen bei der in Kooperation mit der Max-Planck-Gesellschaft und der Helmholtz-Gemeinschaft veranstalteten Konferenz Aktivitäten rund um das Thema Open Access im gesamten deutschsprachigen Raum. Parallel fand an beiden Veranstaltungstagen die Open-Access-Messe statt, auf der sich Open-Access-Projekte, -Verlage, -Zeitschriften und Repositorien vorstellten und verschiedene Dienstleister ihre Aktivitäten im Bereich Open Access präsentierten.

An der Konferenz nahmen 180 Teilnehmer aus dem gesamten deutschsprachigen Raum teil. Durch die Erweiterung des Tagungsprogramms auf länderspezifische Inhalte wurde das Fachpublikum aus Österreich,