



Offene Kulturdaten

Wenn digitale Kulturgüter im Sinne der Cultural Commons, der Gemeingüter, frei zugänglich und nutzbar gemacht werden, profitieren davon sowohl die Kulturinstitutionen als auch unsere Gesellschaft. Digitalisierung kann helfen, den Zugang zu Kulturgütern und Wissen zu ermöglichen, zu sichern und so die kulturelle und wissenschaftliche Teilhabe für alle Menschen zu verbessern. Das und wie dies möglich ist, zeigen bereits eine Reihe Projekte und Angebote.

Wenn digitale Kulturgüter frei zugänglich und nutzbar gemacht werden, ist das sowohl für die Bürger als auch für die Kultureinrichtungen von Nutzen.

Viele Menschen möchten heute Kultur auch digital erleben und selbst mit digitalen Kulturgütern kreativ tätig werden.

Die eigenen Kulturgüter zu digitalisieren und sie als offene Daten zur Verfügung zu stellen bedeutet, dass die Kunstwerke und digitalisierten Bestände über das Internet verfügbar sind und damit mehr Menschen erreicht werden können. Damit werden Kultureinrichtungen attraktiver für Nutzerinnen und Nutzer.

Zahlreiche Galerien, Bibliotheken, Archive und Museen (englisch „GLAM“ für **G**alleries, **L**ibraries, **A**rchives, **M**useums) digitalisieren ihre Bestände, bereiten sie für die Nutzung durch die Allgemeinheit auf und stellen sie offen zur Verfügung. Zwei Beispiele sind die Sammlungen der [Deutschen Digitale Bibliothek](#) und die [Bayerische Staatsbibliothek](#).

Offene Kulturdaten unterstützen Open Culture

Ganz neue Möglichkeiten ergeben sich, wenn die Bereitstellung der digitalen Bestände tatsächlich frei verfügbar, d.h. nicht nur frei zugänglich, sondern auch uneingeschränkt nutzbar als offene Kulturdaten (Open Data) oder kultureller Gemeingüter (Cultural Commons) erfolgt.

Beim Kulturhackathon [Coding da Vinci](#) entstehen aus den offenen Daten von Kultureinrichtungen z.B. spannende, lustige, lehrreiche und kreative [neue Projekte](#), die anschließend von allen genutzt werden können.

Das [Rijksstudio](#) des [Rijksmuseums](#) in Amsterdam bietet allen Interessierten an, die frei verfügbaren Digitalisate zu nutzen, um daraus Neues zu schaffen. Wer möchte, kann sich mit der eigenen Kreation auch an einem Wettbewerb ([Rijksstudio Award](#)) beteiligen.

Das Projekt Remember Me! wird gefördert durch



Die Remember Me! - Materialien sind lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#).



[GIF IT UP](#) ist ein jährlicher Wettbewerb der [Europeana](#) (die Europeana bietet Zugang zu Millionen von digitalisierten Kulturgütern, die in Museen und Institutionen in ganz Europa verteilt sind), bei dem die Teilnehmenden aufgefordert werden, digitalisiertes Material weiterzuverwenden, um [einzigartige Gifs](#) zu erstellen und sie online zu teilen.

Weitere Beispiele für Kulturinstitutionen und andere Plattformen, die digitalisierte Bestände und offene Daten zur Verfügung stellen:

- [Rijksmuseum](#): Bestände des niederländischen Reichsmuseums. Über das Rijksstudio ist eine eigene Sammlung von Bildern erstellbar.
- [ANLITZ.NINJA](#): Ein Porträt Generator, der im Rahmen des Coding da Vinci Wettbewerbs entstanden ist.
- [Städel Museum](#)
- [The Metropolitan Museum of Art](#)
- [National Gallery of Arts](#)
- [Coding Da Vinci](#): Kunstwettbewerb/ Coding-Hackathon
 - [open-educational-resources](#): Video zur Vorstellung des Projektes Coding da Vinci
- [Open Content Program by Getty](#): Downloadfunktion von digitalisierten Bildern.
- [Europeana](#): finanziert von der Europäischen Union, digitalisierte Bestände von europäischen Museen, Galerien, Bibliotheken und Archiven unter freien Lizenzen.
- [Coronarchiv an der Uni Hamburg](#): Portal zum Hochladen eigener Werke zum sammeln von Erlebnissen, Gedanken, Medien und Erinnerungen zur „Corona-Krise“.
- Weitere Angebote:
 - [Paris Musées Collections \(Frankreich\)](#)
 - [Statens Museum for Kunst \(Dänemark\)](#)
 - [Nationalmuseum \(Schweden\)](#)
 - [Smithsonian \(USA\)](#)
 - [MoMa \(UK\)](#)