

## Slot 10.3: eLibrary-Services

**Moderation:** Gregor Neuböck (*Oberösterreichische Landesbibliothek, Linz, Österreich*)

### E-Medien in der Fernleihe – ein traditioneller Service in der digitalen Welt

**Vortragende/r:** Gillitzer, Berthold (*Bayerische Staatsbibliothek, München, Deutschland*)

**Zur Person:** Studium: Philosophie, Psychologie, Sozialwissenschaften und Erwachsenenpädagogik (HS für Philosophie München), 1991–1996 Projektmanager für IT-Projekte Deutsche Telekom, 1999 Dr. phil. / Bayer. Staatsbibliothek / Arbeitsgruppe Fernleihe in Bayern.

Zur Kompensation ungleich verteilter Informationsressourcen war die Fernleihe seit spätestens Anfang des 20. Jahrhunderts ein unverzichtbarer Service, der sicherstellte, dass dringend benötigte Literatur für Wissenschaft und Lehre, aber auch Wirtschaft und Fortbildung flächendeckend zur Verfügung gestellt werden konnte. Diese traditionelle Fernleihe beruhte auf dem Besitz der Medien in der gebenden Bibliothek, auf dem Recht, die Bücher zu verleihen oder Kopien einzelner Artikel oder kleiner Teile zu erstellen. Diese Bedingungen treffen auf einen großen Teil der E-Medien nicht zu. Bibliotheken haben hier oft nur eine Zugriffslizenz, beschränkt auf den Kreis der eigenen Nutzer. Kooperatives Teilen ist darin nicht vorgesehen und auch durch kein Gesetz garantiert. Nach und nach sind dadurch empfindliche Lücken in der Informationsversorgung entstanden, je mehr Medien nur noch als elektronische Ausgabe vorliegen. Da jedoch nicht jede Bibliothek einfach alles kaufen kann, um die Lücken zu schließen, müssen hier neue Modelle gefunden und entsprechende Lizenzen mit den Rechteinhabern vereinbart werden. Im Bibliotheksverbund Bayern und durch die Bayerische Staatsbibliothek wurden hierfür organisatorische, technische und vertragliche Lösungen entwickelt, um diese Probleme anzugehen. Die Lösungen sind inzwischen Teil des deutschen Fernleihsystems, sie basieren aber auf davon unabhängigen und Modellen und Überlegungen, die auch außerhalb Deutschlands relevant sind.

### Das Hybrid Bookshelf – die Verknüpfung von real und digital

**Vortragende/r:** Leibing, Isabell (*Universität Konstanz, Kommunikations-, Informations-, Medien-Zentrum KIM, Deutschland*)

**Zur Person:** Studium Bibliotheks- und Medienmanagement an der Hochschule der Medien Stuttgart, Bibliothek der HTWG Konstanz, seit 2007 Univ. Konstanz, seit 2009 dort Sachgebietsleitung Elektronische Medien/Mediothek im Kommunikations-, Informations-, Medienzentrum KIM

Bibliotheken sind schon längst Orte des gemeinsamen Lernens und die Bedeutung wird weiter zunehmen. Außerdem bieten Bibliotheken immer mehr elektronische Medien an, die im „Raum Bibliothek“ nicht sichtbar sind. Wie aber lässt sich die reale mit der digitalen Bibliothekswelt sinnvoll verknüpfen? Und wie lassen sich dadurch vielleicht sogar Mehrwerte generieren? Im Rahmen des Projektes „Blended Library“, das zwischen 2011 und 2014 von der Universität Konstanz und weiteren Projektpartnern durchgeführt wurde, wurde unter anderem diesen Fragen nachgegangen. Unter Einsatz neuer Medien wurden Interaktions- und Visualisierungskonzepte für die Wissensarbeit entwickelt und in verschiedene Prototypen umgesetzt. Neben dem Einsatz von Multitouch-Tischen zur Recherche und interaktiven Arbeitsplätzen zur Wissensorganisation wurde auch ein „Blended Shelf“ als Prototyp entwickelt. Die gemeinsame Präsentation der digitalen und physischen Medien auf einem interaktiven Display fand bei der Erprobung und Evaluation im Eingangsbereich der Bibliothek der Universität Konstanz großen Anklang.

In einem Folgeprojekt wurde die Idee des „hybriden“ Regals weitergedacht und gemeinsam mit Projektpartnern zu einem Produkt entwickelt. Für die Datenseite ist das Bibliotheks-Service-Zentrum Baden-Württemberg (BSZ) und für die Entwicklung des Frontends die Berliner Firma Picibird verantwortlich. Ziel des landesweiten Projekts in Baden-Württemberg ist es, das Ergebnis allen interessierten Bibliotheken als Open-

Source-Anwendung zur Nachnutzung zur Verfügung zu stellen. Der Auftrag an die Projektpartner war, eine Datenanbindung zu entwickeln, die die heterogenen Daten aus Lokal- und Discoverysystemen der verschiedenen baden-württembergischen Bibliotheken zusammenführt und über eine Schnittstelle für ein Frontend zur Verfügung gestellt wird. Die digitalen und physischen Bestände der Bibliothek werden im „Hybrid Bookshelf“ über eine intuitiv bedienbare Multitouch-Oberfläche präsentiert und sind für Benutzer bequem recherchierbar.

Der Vortrag berichtet über die aktuelle Ausbaustufe des „Hybrid Bookshelf“ und zeigt Möglichkeiten der Nachnutzung durch andere Bibliotheken auf.

## **Strukturbildung und Professionalisierung: Die kollaborative Entwicklung der Open-Source-Digitalisierungssoftware Goobi**

**Vortragende/r:** Stump, Katrin (TU Braunschweig – Universitätsbibliothek, Deutschland)

**Zur Person:** Studium Klass. Archäologie / Alte Geschichte, wiss. Mitarbeiterin Deutsches Archäolog. Institut Rom, Bibliotheksreferendariat, Leiterin Fakultätsbibliothek Theologie / UB Graz, Direktorin der UB Freiberg, seit 2014 Direktorin UB Braunschweig.

Eine stetig wachsende Zahl Bibliotheken jeglicher Größe und Ausrichtung sowie weitere Kultureinrichtungen wie Archive und Museen setzen zur Produktion und Präsentation von Digitalisaten die Open-Source-Software Goobi ein. Als plattformunabhängige, modularisierte, mandantenfähige Software setzt sie auf internationale Standards und offene Schnittstellen. Seit einigen Jahren wird sie von verschiedenen Bibliotheken kollaborativ entwickelt. Daneben bieten namhafte Firmen umfassende und skalierbare Unterstützungsleistungen an, so dass auch kleinere Kultureinrichtungen mit geringen Ressourcen einen niedrighwelligen Einstieg in die Digitalisierung von Dokumenten und Objekten finden können.

Wie bei anderen Open-Source-Entwicklungen auch, mangelte es der Goobi-Community in den Anfangsjahren nicht an einem guten Produkt oder kreativen Ideen, sondern an Organisationsstrukturen, systematischer Öffentlichkeitsarbeit sowie dem Wissen um Marken- und Community-Building. Die Erkenntnis, dass die Goobi-Software nur mit einer nachhaltigen Organisationsform, der Unabhängigkeit von Personen und Institutionen sowie einer Professionalisierung des Marketings konkurrenzfähig bleiben und Einfluss bei nationalen Entwicklungs- und Standardisierungsprojekten gewinnen kann, führte am 17.12.2012 zur Gründung des als gemeinnützig anerkannten Vereins „Goobi. Digitalisieren im Verein“ mit 12 Institutionen. Es wurden ein Community Board und ein offizielles Release Management etabliert und darüber hinaus ein Leitfaden für Programmierer verabschiedet. Gleichzeitig zielte diese Professionalisierung der Organisationsstruktur auf eine Verbesserung des Rechts- und Investitionsschutzes aller Beteiligten sowie die Steigerung der Konkurrenzfähigkeit und des Bekanntheitsgrades des Produktes. Letzteres wurde durch die Einrichtung des Informationsportals [www.goobi.org](http://www.goobi.org) sowie die Etablierung verschiedener Kommunikationswege unterstützt. Seit Vereinsgründung vor gut 2,5 Jahren hat sich die Anzahl der Mitgliedsinstitutionen auf 34 erhöht, was als klares Signal für eine konsequente Fortsetzung des beschrittenen Weges zu werten ist. Drei Handlungsfelder dienen dem Verein dabei als strategische Leitlinien:

1. Ausbau von Entwicklungskapazität und -dynamik: Mit der Zusammenführung des Goobi-Quellcodes aus bislang getrennten Entwicklungssträngen, der sog. Community Edition, wurde die Voraussetzung geschaffen, dass Eigen- oder beauftragte Weiterentwicklungen der Goobi-Anwender auf dem jeweils einheitlichen Quellcode aufsetzen. Das Release Management bindet Entwicklungspartner koordiniert ein und etabliert einen monatlichen Versionszyklus. Diese Maßnahmen erhöhen die Transparenz des Verfahrens und erleichtern neuen Programmierern den Einstieg.
2. Überwindung von Schranken zwischen Einrichtungstypen: Mit der Unterstützung für mittelalterliche und frühneuzeitliche Handschriften, Nachlässe, Autographen und Zeitungen wird die medientypologische Erweiterung von Goobi konsequent verfolgt.
3. Internationalisierung: Der Verein steht ausländischen Interessenten offen und wird aktiv auf diese zugehen, um perspektivisch eine internationale Produktentwicklung zu befördern.

Nach den umfassenden strukturbildenden Maßnahmen der letzten zwei Jahre stellt Goobi als Entwicklungsgemeinschaft auf der Basis quelloffener Software eine Alternative zu kommerziellen Lösungen dar, die von ihren Herstellern u.U. nicht mehr weiterentwickelt oder aber von der Institution nicht mehr finanziert

werden können. Aber gerade öffentliche Kultureinrichtungen benötigen tragfähige und zugleich finanzierbare Digitalisierungslösungen. Die Umstiege erster Einrichtungen von kommerzieller Digitalisierungsinfrastruktur zur Open-Source-Software Goobi belegen, dass Goobi sowohl mit seinem grundlegenden Openess-Ansatz als auch mit seinen Funktionalitäten überzeugt.