

dr. sc. Aleksandra Uzelac

Odjel za kulturu i komunikacije

Institut za razvoj i međunarodne odnose (IRMO), Zagreb

auzelac@irmo.hr

Sažetak

Rad daje uvid u promjene u području kulture nastale u kontekstu konvergencije i digitalnih mreža gdje je kultura definirana kao kolektivno pamćenje koja za svoj nastanak, očuvanje i razvoj ovisi o komunikaciji, te se promatra uloga Europeane u osiguravanju uvjeta da baština ostane živi resurs sačuvan za budućnost i komuniciran korisnicima u sadašnjosti kako bi se osiguralo da digitalna kulturna baština opstane u našem kolektivnom pamćenju kao dio našeg identiteta.

Ključne riječi: digitalna kultura; kulturni identitet; Europeana; pristup kulturnom sadržaju; ponovno korištenje digitalnog sadržaja

Od kulture do digitalne kulture

U današnjem gusto povezanom i međuzavisnom društvu koje je obilježeno globalizacijskim procesima, mobilnošću građana i široko rasprostranjenom komunikacijskom infrastrukturom poput interneta nove mogućnosti obilježavaju našu kulturu. Suvremeno društvo prepoznaje sve više važnost kulturne raznolikosti kao elementa gradnje naših identiteta te interkulturnog dijaloga kao načina uspostave suživota među različitim kulturama. Nove mogućnosti koje donosi primjena informacijsko komunikacijskih tehnologija dovodi do redefiniranja pojma kulture i proširuje ju na digitalnu kulturu koja nam donosi nova iskustva kroz koje definiramo naše identitete, a koji se baziraju na novom komunikacijskom okruženju digitalnih mreža gdje se razvijaju novi oblici komunikacije i dijaloga.³⁹

Pojam kultura intuitivno razumijevamo, no brojne i raznolike postojeće definicije određuju kulturu na različite načine. UNESCO-ova definicija⁴⁰ definira kulturu kao „*cjelovit sustav duhovnih, materijalnih, intelektualnih i emocionalnih osobina koje karakteriziraju neko društvo ili zajednicu*” (uključuje umjetnost, ali i načine života,

39 Aleksandra Uzelac, „How to understand digital culture: Digital culture – a resource for a knowledge society”, u: *Digital Culture: The Changing Dynamics*, ur. Aleksandra Uzelac i Biserka Cvjetičanin (Zagreb: IMO, 2008). URL: http://www.culturelink.org/publics/joint/digicult/digital_culture-en.pdf (20. studenog 2014.) i 7-21.

40 Cultural Diversity. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. URL: <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/international-migration/glossary/cultural-diversity/> (20. studenog 2014)

osnovna ljudska prava, sustave vrijednosti, tradicije i vjerovanja). U Websterovom rječniku,⁴¹ između brojnih definicija kulture, nalazimo primjerice i definiciju kulture: *običaji, vjerovanja, društvena organizacija i materijalni artefakti neke rasne, vjerske ili društvene grupe*, koja se tiče društvenih vrijednosti i uvriježenih načina koji određuju ponašanje i odnose unutar određene kulturne zajednice, kao i definiciju koja se tiče znanja i njegovog prenošenja, tj. komunikacije: *ukupnost ljudskog znanja, vjerovanja i ponašanja koja se prenosi s generacije na generaciju korištenjem zajedničkog jezika, tehnika i apstraktnim mišljenjem* (uključuje područja znanosti i umjetnosti). Foresta je kulturu opisao kao *kolektivno pamćenje koja za svoj nastanak, očuvanje i razvoj ovisi o komunikaciji*.⁴² Ističem ovdje definicije kulture koje se tiču znanja i njegovog prenošenja, tj. komunikacije što ima utjecaja na ponašanje određene grupe, tj. novo znanje utječe na uobičajena vjerovanja. To nije jednosmjernan odnos, a do koje će mjere znanje utjecati na društvene vrijednosti ovisi i o dostupnim načinima komunikacije. Viđenje kulture kao sustava (znanja ili vrijednosti) koji nije održiv bez komunikacije ukazuje nam na važnost koju utjecaj digitalnih tehnologija ima na promjene naših identiteta.

Tehnologija kao baza kulture?

Kulturni djelatnici često tehnologiju smatraju tek alatom, ali ako smo kulturu definirali kao sustav znanja i komunikacijski fenomen - tj. kao *kolektivno pamćenje koja za svoj nastanak, očuvanje i razvoj ovisi o komunikaciji*.⁴³ To nam ukazuje da su strukture kulturne komunikacije, potpomognute dostupnim tehnologijama (primjerice pismom ili slikom), bitan element kroz koji se znanje razmjenjivalo, čuvalo i stvaralo novo. Foresta naglašava da komunikacijske tehnologije utječu na uvjete razmjene među ljudima i time i na kulturu u antropološkom smislu iz razloga što svako društvo uvijek iznova redefinira svoju kolektivnu realnost tj. kulturu kroz proces komunikacije.

Postojeći načini komuniciranja oduvijek su određivali kulturu.⁴⁴ Usmena kultura bazirala se na prenošenju znanja pričama i legendama. U kulturi pisma postaje moguće sačuvati znanje neovisno o pojedinim osobama koje pamte određeno

41 Definition of culture by Merriam-Webster. URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/culture> (20. studenog 2014)

42 Don Foresta, Alain Mergier i Bernhard Serexhe, *The new space of communication, the interface with culture and artistic activities* (Strasbourg: Council of Europe, 1995).

43 Isto.

44 Aleksandra Uzelac, „Digital Networks – communication and cooperation tools for cultural professionals“, u: *Networks: The evolving aspects of culture in the 21st century*, ur. Biserka Cvjetičanin (Zagreb: IMO, 2011). URL: http://www.culturelink.org/publics/joint/networking/Cvjeticanin_Networks.pdf (20. studenog 2014), 79-88.

konkretno znanje dokumentiranjem znanja u pisanim dokumentima što dovodi do nove društvene podjele: pismeni - nepismeni. Kultura masovnih medija (novine i televizija) omogućila je široku distribuciju poruka koja nadilazi neposrednu lokalnu zajednicu. Danas se u literaturi govori o digitalnoj kulturi i sličnim pojmovima koji se koriste kako bismo opisali tehnološki baziranu kulturu suvremenog društva. Pojam digitalna kultura ukazuje nam na sveprisutnost digitalnih tehnologija u našim životima. Ponajviše se tu misli na internet i njegove participativne aspekte i konvergenciju ali sve više i na takozvanu digitalnu realnost.

Primjena neke nove tehnologije u nekoj zajednici čini određene postojeće prakse i običaje nepotrebnima dok neke ranije teško ostvarive prakse postaju moguće i lakše izvedive. Kad se radi o komunikacijskim tehnologijama onda su one uto-liko važnije jer mijenjaju naše komunikacijske obrasce koji čine temelj naše kulture. Stoga komunikacijske tehnologije ne bismo trebali razumijevati kao pasivne elemente koje koristimo kako bismo postigli određeni cilj već kao interaktivne sustave koje mijenjaju naše kognitivne sposobnosti i u konačnici naša iskustva i identitete. Kad se radi o digitalnim tehnologijama one su danas postale naše okružje pa ih stoga trebamo i promatrati kao našu suvremenu društvenu ekologiju, a ne samo kao sredstva za postizanje određenih ciljeva. To je bitno stoga jer primjena neke nove tehnologije nema direktan uzročno posljedični efekt na naš društveni razvoj (tj. ne radi se o društvenom determinizmu) već korištene tehnologije pridonose stvaranju uvjeta koji nam omogućuju da napravimo nove vlastite ili grupne razvojne izbore.⁴⁵

Izazovi konvergencije

U kontekstu umreženih digitalnih medija nestale su granice između ranije striktno odvojenih industrija – telekomunikacijske, računalne i radiodifuzijske što je dovelo do konvergencijskih trendova koji utječu na razvoj novih oblika informacije i komunikacije. Procesi konvergencije doveli su do promjene odnosa između tehnologija, industrija, tržišta i korisnika.⁴⁶ Stoga konvergencija nije proces koji se odnosi samo na tehničku sferu već mijenja društvene odnose koji proširenjem aktivnosti u virtualni prostor mijenjaju i svoju sveukupnu realnost.

Danas granice između realne i virtualne sfere nisu više tako jasno razlučive kao ranije. Događa se nova promjena koja utječe na naše iskustvo – digitalna sfera prešla je iz virtualnog prednjeg plana u materijalnu pozadinu gdje više nisu umrežena samo računala već i materijalni objekti i živi subjekti koji komuniciraju

⁴⁵ Uzelac, 2008. Nav. dj.

⁴⁶ Henry Jenkins, *Convergence Culture: where old and new media collide* (New York: NYU Press, 2006).

u mrežnom okruženju (RFID, GPS). Novi termin koji ulazi u područje analize je *Internet of things* (internet stvari). Internet stvari pomaknuo je granice ostvarivog i suočio nas s novim izborima u mogućim načinima primjene tehnologije. Iako o stvarima kao što su nanotehnologija, bioinformatika, robotika i drugim sličnim područjima tehnološkog razvoja osobno možemo znati više ili manje, one u konačnici određuju naše kolektivno iskustvo realnosti, dakle našu kulturu i naše identitete.

Posljedice trenda konvergencije su dalekosežne i društveno vrlo relevantne. Danas se dosta raspravlja o hibridnosti kulture koja je posljedica međunarodne cirkulacije medijskih sadržaja i utjecaja koji ona ima na globalnoj i lokalnoj razini na pitanja redefinicije javnog i privatnog prostora, prava pristupa informacijama te sigurnosti. U kontekstu digitalnih mreža mijenja se naše poimanje privatnosti, intelektualnog vlasništva, identiteta i mnogih drugih pojmova. Digitalne mreže predstavljaju pred nas nove izazove jer s jedne strane one mogu omogućiti jednostavniju suradnju i razmjenu informacija dok je, s druge strane, putem mreža moguće uspostaviti sustav puno čvršće kontrole dostupa informacijama. Možemo reći da je digitalna kultura posvuda prisutna (3 milijarde ljudi - 42,3% danas se koristi internetom)⁴⁷. Ona je rezultat različitih načina na koje ljudi komuniciraju, obrađuju podatke, razumijevaju znanje i izražavaju svoje ideje (korisnici traže još, novo, više...). Rezultira time da ljudi također postaju podaci u velikim mrežnim bazama podataka. Također, ne možemo zanemariti postojeće nejednakosti i društvenu isključivost prema određenim društvenim kategorijama gdje se može prepoznati nova klasa neumreženih. Počinjemo živjeti u *post-PC* načinu najčešće definirani kao korisnici i *potrošači*, a manje kao *građani*.

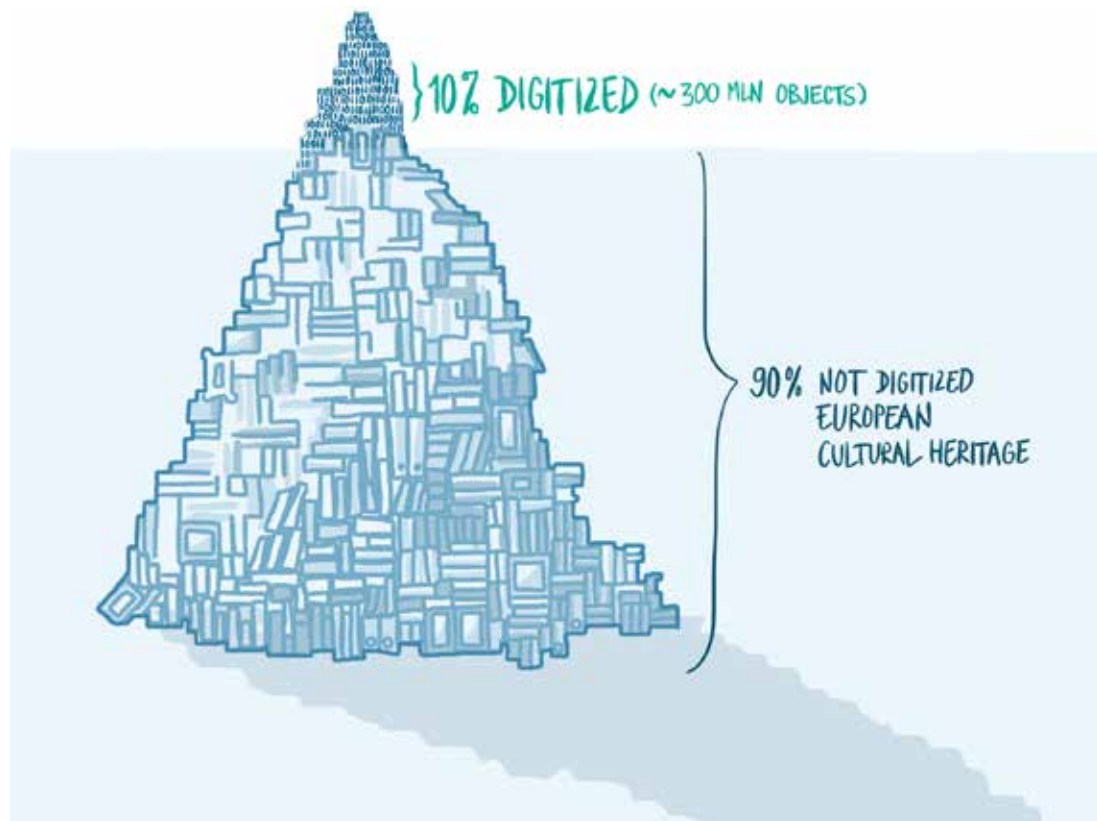
Kulturni identitet u kontekstu digitalne kulture

Restrukturiranje europskog kulturnog identiteta u kontekstu digitalne kulture odvija se u odnosu na našu prošlost i kulturnu baštinu, ali i u odnosu na društvene, organizacijske i tehnološke odnose koji povezuju suvremenu kulturu u globalnom okružju. Digitalne tehnologije na kojima se bazira gradnja digitalne kulture odražavaju politiku, interese i gledišta svojih dizajnera, dok istovremeno utječu na prakse korisnika koji se njome služe. Dakle one nisu neutralne. Stoga je bitno razumjeti tehnološki kontekst i digitalne mreže i utjecaj koji imaju na našu kulturu. Ovdje ne mislim samo na poznavanje i efikasno korištenje dostupnih digitalnih alata, već i na činjenicu da način na koji strukturiramo i organiziramo informacije i oblike komunikacije u današnjem društvu te način na koji reguliramo digitalno okružje utječe na to kakvu digitalnu kulturu stvaramo i što će nam

47 Prema <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> - podaci za lipanj 2014. (20. studenog 2014).

u njoj biti dostupno. Digitalni nam kontekst najčešće nudi izbore iz ponuđenih izbornika, kataloga i baza podataka. Također, omogućuje nam *biranje* i stvaranje kompleksnih, različitih fluidnih osobnih identiteta. U digitalnom okružju korisnici su takozvani *prosumeri* koji aktivno sudjeluju u stvaranju značenja i nisu samo pasivni konzumenti ponuđenog sadržaja. Ovo je u kontrastu s ranijom situacijom određenom fiksnim identitetom određenim kroz kulturnu baštinu.

Kulturna baština u digitalnom kontekstu



S obzirom da se danas i kulturne industrije i mediji baziraju na digitalnim platformama, tako se i naša komunikacija i stvaralaštvo sve više sele u sferu digitalnih komunikacija. S druge strane digitalizirana kulturna baština europskih kulturnih institucija dostupna je korisnicima tek u manjoj mjeri. Raspoloživi podaci o digitalizaciji kulturne baštine u Europi navode mali postotak digitalizirane baštine. Tako *Enumerate report* procjenjuje da je otprilike 10% europske kulturne baštine digitalizirano do sada. Prema podacima u studiji *Public and Commercial Models*

of Access in the Digital Era⁴⁸ cca 6% europskog kulturnog sadržaja je dostupno online. *The New Renaissance Report*⁴⁹ procjenjuje da trošak digitalizacije svih zbirki iz područja kulturne baštine u Europi iznosi oko 100 milijardi Eura. No tu postoje brojne prepreke: od visokih troškova digitalizacije i nedostatka financiranja, nedostatka potrebnih tehničkih znanja u kulturnom sektoru, nedostatka koordinacije među postojećim inicijativama, restrikcija koje proizlaze iz autorskih prava, do nedostatnog poznavanja postojećih (raspršenih) kulturnih resursa od strane korisnika.⁵⁰ Model pristupa kulturi baziran na ponudi kulturnog sadržaja na web stranicama kulturnih ustanova bez uzimanja u obzir korisnika i njihovih očekivanja i navika nije se pokazao uspješan. Digitalni kontekst doveo je do situacije natjecanja za pažnju korisnika gdje većina ljudi kulturne sadržaje traži van službenih stranica kulturnih ustanova.

Riješiti kompleksne probleme digitalizacije kulturne baštine nije lako u fragmentiranom okružju pa je Europska unija pokušala osigurati infrastrukturnu podršku koja bi doprinijela razvoju digitalne kulture u smjeru otvorenosti. Shvaćajući kulturnu baštinu kao javno dobro i našu kolektivnu memoriju Europska je unija pokušala osigurati uvjete da kultura ostane široko dostupna te je potaknula gradnju zajedničke infrastrukture, shvaćajući da tržišna logika nije dostatna za digitalizaciju i osiguravanje široke dostupnosti europske kulturne baštine. U tom smislu Europska Digitalna Agenda prepoznaje bogatstvo europske kulturne baštine te digitaliziranu baštinu smatra vrijednim resursom za obrazovanje, turizam i kreativne industrije i očekuje da investicije u digitalizaciju baštine doprinesu stvaranju novih poslova i ekonomskoj vrijednosti. Rješenje se tražilo u uspostavi zajedničke infrastrukture za digitalizaciju baštine kroz projekt Europeana.

EUROPEANA: od portala do platforme

Europeana je nastala kao politička ideja ujedinjenja Europe kroz kulturu polazeći od ideje da je dostupnost digitalne kulturne baštine bitan element u gradnji europskog identiteta (zajedništvo u različitosti) te da je bitno omogućiti pristup kulturnoj baštini za obrazovne i znanstvene svrhe, za osobni razvoj te za njezino daljnje korištenje u kulturnim industrijama ili turizmu. Ideja projekta nastala je kao reakcija Francuske na Googleove planove digitalizacije europske knjižne

48 Claudio Feijoo i sur., *Public and Commercial Models of Access in the Digital Era*. Strasbourg: European Parliament, Directorate General for Internal Policies, Policy Department B, Structural and Cohesion Policies, Culture and Education, 2013, 211. URL: <http://www.europarl.europa.eu/committees/en/studiesdownload.html?languageDocument=EN&file=93070> (20. studenog 2014).

49 Elisabeth Niggemann, Jacques De Decker i Maurice Lévy, *The New Renaissance – Report of the 'Comité des Sages' Reflection Group on Bringing Europe's Cultural Heritage Online*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2011. URL: http://www.eurosfair.prdd.fr/7pc/doc/1302102400_kk7911109enc_002.pdf (25. siječnja 2015).

50 Feijoo i sur., nav. dj.

baštine i zbog zabrinutosti pod kakvim će uvjetima europska kulturna baština ostati dostupna bude li njome upravljano na bazi tržišne logike i bez upliva kulturne politike.

U dokumentu Europska Digitalna Agenda, Europeana se ističe kao najambiciozniji europski kulturni projekt te kao provjeren izvor naše kolektivne memorije (kulture) i mjesto predstavljanja europske kulturne baštine i identiteta. Da bi ideja zaživjela i razvijala se u naznačenom smjeru nije bilo dovoljno osigurati tehničku infrastrukturu, već je bilo potrebno uspostaviti održiv sustav koji će biti katalizator promjene u području kulturne baštine, kako bi se osiguralo da kulturna baština bude slobodno dostupna putem digitalnih mreža i kako bi se poticala razmjena znanja i ideja, u svrhu postizanja boljeg razumijevanja europske kulturne raznolikosti kao i doprinosa kulture ekonomiji baziranoj na kreativnosti i znanju.

Kada je 2008. godine portal pokrenut na njemu se moglo pronaći oko dva milijuna digitalnih objekata – knjiga, mapa, novina, časopisa, fotografija i audio vizualnog materijala. U naredne dvije godine količina na portalu dostupnog sadržaja dostigla je 15 milijuna digitalnih objekata, a 2014. godine taj broj je dostigao 36 milijuna. Ovako brzom Europeaninom razvoju doprinosi preko 3000 partnera koji svoj sadržaj čine dostupnim putem Europeaninog portala. Preko 30 projekata koje financira Europska komisija trenutno u svom fokusu imaju Europeanu i doprinose razvoju specifičnog sadržaja na portalu ili pak razvoju softverskih alata koji omogućuju kulturnim institucijama da svoje metapodatke konvertiraju u *European Data Model* i učine svoj sadržaj dostupnim putem Europeane. Mreža agregatora, koristeći *Europeana licencing framework*, osigurava dotok sadržaja u Europeanu. Oni prikupljaju i usklađuju podatke i dostavljaju ih u Europeanu.

Kompleksna upravljačka struktura osigurava razvoj i održivost projekta:

- Izvršni odbor (8 članova)
- Vijeće dionika (20 organizacija + 6 izabranih predstavnika mreže)
- Mreža Europeana (900 članova - bira 6 predstavnika)
- Europeana sekretarijat (preko 40 zaposlenika)
- Preko 1000 osoba koje surađuju na Europeaninim suradničkim i različitim radnim skupinama projektima

Europeanin plan razvoja počiva na četiri stupa⁵¹ :

Agregacija – izgradnja otvorenog i vjerodostojnog izvora europskog kulturnog sadržaja (naglasak na raznolikosti prikupljenih sadržaja; unapređenju kvalitete

51 *Europeana's Strategy 2015-2020*. URL: http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Strategy%202020.pdf (15. siječnja 2015).

podataka; dostupnosti sadržaja; točnosti i konzistentnosti metapodataka)

Potpora – potpora sektoru kulturne baštine kroz transfer znanja, zagovaranje i inovaciju (zagovaranje važnosti očuvanja javne domene i otvorenosti podataka; transfer znanja među članovima mreže)

Distribucija – omogućavanje pristupa kulturnom sadržaju na mjestima gdje korisnici taj sadržaj žele koristiti (razvijanje partnerskih odnosa s drugim platformama)

Uključivanje korisnika – razvijanje novih načina na koje zainteresirani korisnici mogu koristiti dostupne baštinske resurse (društvene mreže, Europeana 1914-1918 UGC, i sl.)

Europeana se sve više repozicionira kao platforma kroz koju kulturna zajednica surađuje i razvija okružje koje omogućuje daljnje korištenje dostupnog sadržaja od strane kulturnih industrija ili za primjerice istraživačke, edukacijske ili turističke svrhe.⁵² Pomak u radnom fokusu od portala ka platformi odražava se i u načinima na koji Europeana distribuira dostupni sadržaj. Sve se veća pažnja usmjeruje na podizanje vidljivosti sadržaja kroz omogućavanje da se dostupni sadržaj može ponovo koristiti na drugim platformama koji svojim ciljanim korisnicima prenose onaj dio sadržaja koji ih zanima i u primjerenom obliku (primjerice putem Wikipedije).⁵³

Europeana je također i suradnička platforma za kulturne djelatnike koji se bave digitalnom baštinom. Mreža Europeane (*Europeana Network*) je ekspertna zajednica koja se trenutno sastoji od preko 900 kulturnih djelatnika iz muzeja, knjižnica, arhiva, znanosti i kulturnih industrija koji rade na projektima koji imaju za cilj unaprijediti pristup europskoj digitalnoj baštini. Mreža omogućuje dijalog te razmjenu informacija i znanja⁵⁴ o temama bitnim za razvoj digitalne baštine poput pitanja vezanih uz agregaciju sadržaja, interoperabilnosti, autorskih prava

52 Tako se primjerice kroz projekt Europeana Cloud pridonosi gradnji infrastrukture za znanstvenu zajednicu kroz koju bi istraživači mogli jednostavnije koristiti dostupne skupove podataka, dok projekti poput Europeana Creative i Europeana Labs, koji stvaraju platforme gdje kulturne industrije mogu pronaći sadržaj, tehnologiju i dokumentaciju koju mogu koristiti za razvoj novih aplikacija ili usluga, imaju za cilj osigurati da kulturni sadržaji budu široko korišteni te posredno kroz bolji pristup baštini podupiru ekonomski rast.

53 Europeana API (URL: <http://www.europeana.eu/portal/api-introduction.html>) jedan je od alata koji Europeana razvija kako bi omogućila ponovno korištenje podataka u aplikacijama ili uslugama razvijenim u području kulturnih industrija. Kako korištenje sadržaja na drugim platformama može proći neregistrirano od strane institucija vlasnika sadržaja, Europeana, kao dodanu vrijednost za svoje sadržajne partnere, razvija i alate kojima je moguće pratiti korištenje i distribuciju njihovih podataka putem Europeane.

54 Portal namijenjen profesionalnim korisnicima - Europeana Professional – osigurava infrastrukturu i komunikacijski kanal za razmjenu znanja.

ili pitanja komunikacije s krajnjim korisnicima. Godišnji sastanci mreže, te različite radionice prilika su za susrete i razmjenu znanja, dok se kroz različite radne grupe članovi mreže mogu uključiti u rješavanje određenih pitanja u području digitalne baštine poput primjerice javno-privatnog partnerstva, korisničkog sadržaja ili različitih tehničkih pitanja. Europeana predstavlja kompleksan ekosustav koji da bi osigurao svoju održivost mora uspostaviti ravnotežu sustava u kojemu je vidljiva obostrana korist partnerskih institucija, Europeane i u kojemu se kroz sinergiju stvara dodana vrijednost njihovog rada.

Sve navedene aktivnosti provode se kako bi se osigurao otvoren pristup kulturnom sadržaju, tj. Europeana ima za cilj omogućiti korisnicima da kulturnom sadržaju mogu pristupiti na platformama koje oni koriste, što uključuje:

- Europeana portal (pretraživanje, virtualne izložbe, istaknuti sadržaj)
- Portali pojedinih projekata/izložbe (Europeana 1914-1918 (www.europeana1914-1918.eu), BHL- Poisonous Nature, Europeana Fashion)
- Putem web stranica i mobilnih aplikacija koje koriste API (razvijene primjerice na nekom hackathon događaju)
- Društvene mreže i blogovi (primjerice Facebook, Twitter, Pinterest, Retronaut)

Pristup i ponovno korištenje digitalnih sadržaja u kulturnom sektoru i putem Europeane

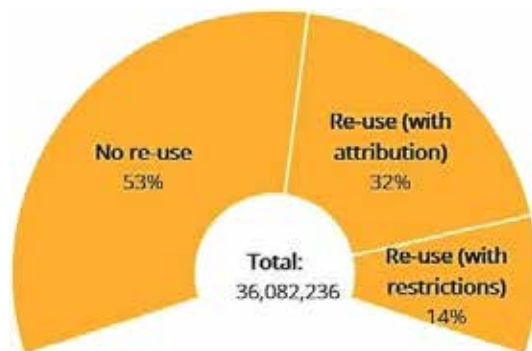
Da bi digitalni kulturni sadržaj tj. podacima bili korisni oni moraju biti čitljivi i ljudima i strojevima (kroz metapodatke). Prema podacima u studiji *Public and Commercial Models of Access in the Digital Era*⁵⁵, tri su načina pristupa digitalnom kulturnom sadržaju:

- Digitalni pristup unutar ustanove
- Putem interneta – sadržaj je dostupan na web stranici kulturne ustanove bez jasnih prava za korištenje (sadržaj je pokazan online, tj. sadržaj je dostupan, ali nije koristan)
- Putem interneta - sadržaj je dostupan na internetu (vlastita web stranica ili neka druga platforma), kompletno s metapodacima i jasnim pravima za daljnje korištenje

⁵⁵ Feijoo i sur., nav. dj.

Studija navodi da samo 31% kulturnih ustanova navodi eksplicitno svoja pravila za korištenje svojih digitalnih zbirki, te autori zaključuju da je digitalni sadržaj za koji se ne navode pravila za korištenje sadržaja i koji ne spada u javnu domenu formalno dostupan, ali ne i stvarno *koristan* jer ga korisnici mogu samo *gledati*, a ne smiju ga preuzeti i upotrijebiti u svojim digitalnim resursima. Kako se u zbirkama često nalazi sadržaj koji nije u javnoj domeni (tj. zaštićen je autorskim pravima) to dodatno komplicira situaciju. Govori se o takozvanoj **crnoj rupi 20-og stoljeća** jer velik dio kulturne i umjetničke baštine iz 20-og stoljeća nije dostupan putem interneta zbog ograničenja što proizlaze iz sustava autorskih prava (ili nejasnih uvjeta za korištenje digitalnog sadržaja).

Čak i one institucije koje navode pravila za korištenje sadržaja ne moraju nužno dozvoliti njegovo slobodno ponovno korištenje. Prema podacima o korištenim vrstama licenci na Europeani, u 2014. godini putem Europeane bilo je dostupno cca 36 milijuna digitalnih zapisa od kojih 53% nije imalo dozvolu za ponovno korištenje, 14% je omogućavalo ponovno korištenje, a 32% je omogućavalo ponovno korištenje uz navođenje izvora sadržaja.⁵⁶ To znači da sadržaj koji ne dozvoljava ponovno korištenje nije moguće legalno dijeliti niti koristiti i inkorporirati u drugim digitalnim resursima (web stranice, blogovi, Wikipedija i sl.). Ako Europeana želi postići svoj cilj da sadržaj napravi dostupnim zainteresiranim korisnicima tamo gdje ga oni žele koristiti, korištenje otvorenih licenci predstavlja temelj sustava.

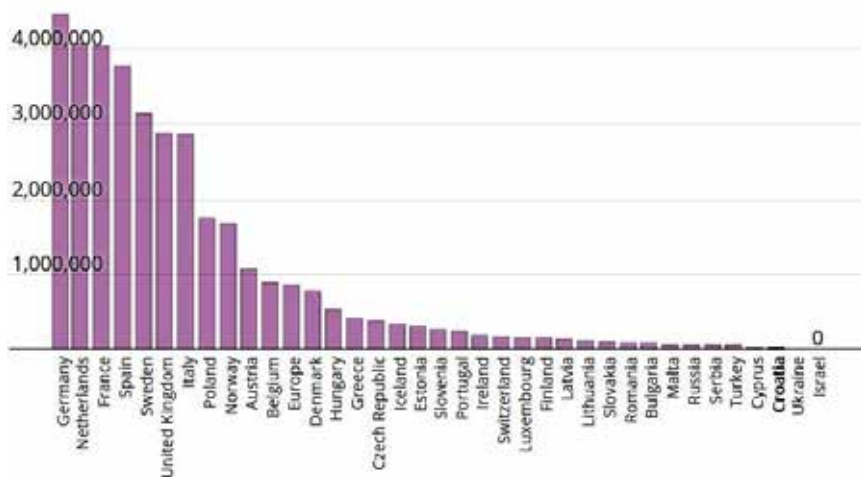


Ponovno korištenje sadržaja na Europeani (2014)

Slobodno ponovno korištenje (*re-use*) podataka i meta-podataka putem Linked Open Data i prijelaza na korištenje CC0 licence (*Creative Commons Zero Public Domain Dedication*) važni su koraci u osiguravanju otvorenog pristupa kulturnom sadržaju i udaljavanju od logike zatvorenih i kontroliranih podataka.

Od rujna 2012. godine Europeanini metapodaci su dostupni za daljnje korištenje bez ograničenja (CC0 licenca). Slobodno korištenje sadržaja potiče se i kroz korištenje API (*Application Programming Interface*) alata – svatko može zatražiti API ključ za vlastiti razvoj aplikacija. Kako bi se promoviralo ponovno korištenje i poticalo kulturne ustanove da korištenjem API alata daju otvoreni pristup svojim zbirkama organizirana je i serija *hack* događanja (Hack4Europe!) održana na raznim mjestima u Europi gdje su, tijekom dvodnevni događanja, informatičari mogli koristiti Europeanine podatke i API kako bi razvili nove aplikacije bazirane na kulturnom sadržaju.

Zaključno o dostupnosti hrvatske digitalne baštine putem Europeane



Sadržaj dostupan na Europeani prema zemljama (2014)

Ova mala točka na grafikonu koja označava Hrvatsku brojčano se prevodi u sljedeće podatke. Za ključnu riječ *Croatia* tražilica u Europeani pronalazi oko 14 500 zapisa.⁵⁷ Od tog broja, sadržaja dostavljenog iz hrvatskih kulturnih ustanova pronalazimo oko 6000 (druge zemlje Austrija (3094), Italija (1887)...). Do prosinca 2014. godine hrvatske kulturne ustanove dostavile su 3032 tekstualna zapisa, 2 898 slikovnih zapisa, 24 3D zapisa, 12 zvučnih i 6 video zapisa. Nacionalni je agregator u Hrvatskoj uspostavljen tek nedavno (2014) pa je stoga i sadržaj iz hrvatskih kulturnih ustanova dostupan u Europeani tek odnedavno. Stoga više od malog broja zapisa iz Hrvatske zabrinjava činjenica da je sav sadržaj dostavljen iz Hrvatske moguće koristiti samo uz prethodno dopuštenje (*Free access - no re-use* (5906) / *Restricted Access - Rights Reserved* (66)).

⁵⁷ Podaci iz prosinca 2014.

Hrvatskim baštinskim ustanovama trebao bi biti cilj vidljivost njihovog digitaliziranog sadržaja u kontekstu digitalnih mreža, te relevantnost sadržaja za potencijalne korisnike – tj. da ga oni mogu dalje komunicirati i koristiti u svojim digitalnim aktivnostima. Moramo i sami razmišljati o *crnoj rupi* našeg kolektivnog pamćenja koja je registrirana kroz našu kulturnu baštinu. Bez davanja korisnicima prava na daljnje korištenje naš je sadržaj *pokazan* na internetu, tj. sadržaj je dostupan, ali nije koristan. Stoga neće ući u daljnju komunikaciju – korisnici ga neće uključiti u svoje web stranice, blogove, društvene mreže, niti će biti selektiran od strane poslovnog ili obrazovnog sektora kako bi bio korišten u novim aplikacijama. Ne može se više očekivati da će zainteresirani korisnici pronaći sadržaj na web stranicama kulturnih ustanova i zatražiti dopuštenje za korištenje. U kontekstu novih medija proces je drugačiji – selektiraju se oni sadržaji koji se mogu slobodno koristiti i tek se u tom skupu traži odgovarajući podskup podataka po traženom kriteriju korisnika.

Tek sadržaj koji se slobodno komunicira nalazi put do većeg broja korisnika i kroz komunikaciju opstaje pa ga možemo opisati pojmom ***kultura je kolektivno pamćenje koja za svoj nastanak, očuvanje i razvoj ovisi o komunikaciji.*** Otvorenost, a ne zatvorenost u digitalne arhive, omogućuje prepoznavanje hrvatskog kulturnog identiteta temeljenog na kulturnoj baštini, jer se ona mora komunicirati u sadašnjosti kako bi opstala za budućnost.

Bibliografija:

1. Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions. A Digital Agenda for Europe. Brussels: European Commission, 2010. URL: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:EN:PDF> (15. siječnja 2015).
2. *Enumerate*. URL: <http://www.enumerate.eu/> (15. siječnja 2015).
3. *Europeana portal*. URL: <http://www.europeana.eu/> (15. siječnja 2015).
4. *Europeana Professional*. URL: <http://pro.europeana.eu> (15. siječnja 2015).
5. *Europeana's Strategy 2015-2020*. URL: http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20Strategy%202020.pdf (15. siječnja 2015).
6. Claudio Feijoo i sur., *Public and Commercial Models of Access in the Digital Era*. Strasbourg: European Parliament, Directorate General for Internal Policies, Policy Department B, Structural and Cohesion Policies, Culture and Education, 2013. URL: <http://www.europarl.europa.eu/committees/en/studiesdownload.html?languageDocument=EN&file=93070> (20. studenog 2014).
7. Foresta, Don, Alain Mergier i Bernhard Serexhe. *The new space of communication, the interface with culture and artistic activities*. Strasbourg: Council of Europe, 1995.
8. Jenkins, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.
9. *The Internet World Statistics*. URL: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (20. studenog 2014).
10. Niggemann, Elisabeth, Jacques De Decker i Maurice Lévy. *The New Renaissance – Report of the 'Comité des Sages' Reflection Group on Bringing Europe's Cultural Heritage Online*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2011. URL: http://www.eurosfair.prd.fr/7pc/doc/1302102400_kk7911109enc_002.pdf (25. siječnja 2015).
11. Uzelac, Aleksandra. „Digital Networks – communication and cooperation tools for cultural professionals“. U: *Networks: The evolving aspects of culture in the 21st century*, ur. Biserka Cvjetičanin, 79-88. Zagreb: IMO, 2011. URL: http://www.culturelink.org/publics/joint/networking/Cvjeticanin_Networks.pdf (20. studenog 2014).
12. Aleksandra Uzelac. „How to understand digital culture: Digital culture – a resource for a knowledge society“. U: *Digital Culture: The Changing Dynamics*, ur. Aleksandra Uzelac, Biserka Cvjetičanin, 7-21. Zagreb: IMO, 2008. URL: http://www.culturelink.org/publics/joint/digitalculture/digital_culture-en.pdf (20. studenog 2014).