

A digitalizálás trendjei az Európai Unióban

Az Európai Bizottság által működtetett digitalizálással és digitális megőrzéssel foglalkozó tagállami szakértői csoport elmúlt évi üléseinek előadásai alapján rekonstruálhatók a terület főbb trendjei. A cikk bemutatja a szakértői csoport működését, és sorra veszi azokat a témákat, amelyek az elmúlt években kiemelt figyelmet kaptak (szerzői jogok, tartalmak kreatív újrahasznosítása, web 2.0 technológiák alkalmazása, 3D-s digitalizálás, finanszírozás kérdései, Europeana).

Bevezetés

Az európai kulturális örökségszektor előtt álló egyik legnagyobb kihívás az analóg formában lévő dokumentumok digitalizálása, a digitálisan születettek hosszú távú megőrzésének biztosítása és a tartalmak szolgáltatása. Mindez az elkövetkező évtizedek könyvtári, múzeumi és levéltári fejlesztéseit is nagyban meghatározza. Az *Európai Bizottság* 2007 óta működtet a digitalizálás és digitális megőrzés témában egy tagállami szakértői csoportot (*Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation*), amely fél éves gyakorisággal rendszeresen ülésezik. E tanácskozások előadásából, közvetve a tagállamok digitalizálási projektjeiből megrajzolhatók a digitalizálás európai trendjei.¹

Az elmúlt két év során a szakértői csoport kiemelten foglalkozott az Europeana 2015–2020 közötti stratégiájának elkészítésével, azon belül is elsősorban a közös európai digitális gyűjtemény fenntarthatóvá tételének kérdésével. A tagállamok stratégiáiban és a közgyűjtemények gyakorlatában egyre hangsúlyosabban van jelen a digitalizált tartalmak újrahasznosításának, új kontextusokban való megjelenítésének kérdése. Az intézmények igyekeznek innovatív, új szolgáltatásokat fejleszteni.

A szakértői bizottság ülésein rendszeres információcsere zajlik a nagy tömegű digitalizálás finanszírozásáról, a különböző közgyűjteményi szektorok (levéltárak, múzeumok, könyvtárak) közötti és külső partnerekkel történő együttműködések lehetőségéről, az európai digitalizálás eredményeinek statisztikai méréséről, a szerzői jogi kérdésekről valamint innovatív szolgáltatások kialakításáról.

Az Európai Bizottság által működtetett szakértői csoport 2007-ben alakult. A csoport mandátumát 2011-ben és 2013-ban is meghosszabbították 2-2

évvel, és a legutóbbi, 2015. június 24-25-i tanácskozáson újra felmerült a hosszabbítás lehetősége. A csoport munkájában valamennyi európai uniós tagállamból 1-1 fő vesz részt az Európai Bizottság költségén, de a tagállamok további személyeket is küldhetnek, ha ezt a lehetőségeik megengedik. A tagállami képviselők jellemzően minisztériumok és/vagy nagy nemzeti intézmények szakemberei, akik stratégiai szinten foglalkoznak a digitalizálás kérdésével.

A szakértői csoportot működtető szervezeti egység az *Európai Bizottság Kommunikációs, Hálózat, Tartalom és Technológia Általános igazgatóságán* belül a *Média, Adatok, Kreativitás osztály* a spanyol nemzetiségű *Javier Hernandez-Ros* vezetésével.² Az osztály székhelye Luxembourgban található, így a csoport üléseire is rendre itt kerül sor.

A csoport működésének három fő célja van:

1. Figyelemmel kíséri az Európai Bizottság Digitalizálásról és online hozzáférhetőségről közzétett ajánlásának (2011/711/EU) tagállami szinten történő implementálását.
2. Elősegíti a digitalizálási stratégiákkal és szakmapolitikákkal kapcsolatos információk, valamint jó gyakorlatok tagállamok közötti cseréjét.
3. Segíti az Európai Bizottságot a digitalizált kulturális tartalmak innovatív felhasználásának és hozzáférhetővé tételének figyelemmel kísérésében.

Az Európai Bizottság kulturális tartalmak digitalizálásáról, online hozzáférhetővé tételéről és digitális megőrzéséről szóló ajánlása (2011/711/EU)[1] egy olyan – széles szakmai közösség által elfogadott – dokumentum, amely iránymutatást ad a tagállamoknak a digitalizálással kapcsolatos stratégiai szintű döntések előkészítésében. Az ajánlás kitér a szervezés és finanszírozás kérdésére, a szerzői joggal védett és a közkinccstartalmak digitalizálásá-

ra, az Europeanában való közreműködésre valamint a digitális megőrzésre.

Az egyes tagállamok két évente készítene egy egységes sablon szerinti jelentést arról, hogy náluk melyik ajánlás milyen formában (és mértékben) teljesült.³ Az Európai Bizottság e jelentések alapján kíséri figyelemmel az egyes tagállamokban zajló fejlesztéseket, és részben ezek alapján kerülnek kiválasztásra azok a jó gyakorlatok is, amelyeket a személyes találkozások alkalmával vitatnak meg a csoport tagjai.

A szakértői csoport működésének legfőbb eredménye minden kétséget kizáróan a folyamatos tapasztalatok valamint a jó gyakorlatok európai szinten történő cseréjének elősegítése. Az együttgondolkodásból sok közös munka, közös projekt is fakadt, az ismeretek, új gondolatok szakemberek közötti áramoltatásának pozitív hatása szintén jelentős.

A szakértői csoportban Magyarországot előttem *Rónai Iván* képviselte. Ő több cikkben is beszámolt a Luxembourgban hallottakról.[2] [3] Jelen írás célja, hogy – a szakértői csoport ülésein elhangzottak alapján – képet adjon az *Európai Unió* államaiban történő digitalizálás trendjeiről. A kép vélhetően nem lesz teljes, hiszen a trendek alatt nem feltétlenül csak a stratégiai kérdéseket kellene értenünk, mégis úgy gondolom, e tanácskozások tapasztalatai alapján látható lesz, hogy a tagállamokban milyen közös irányvonalak vannak a digitalizálással kapcsolatos gondolkodásban.

A digitalizálás statisztikai mérése

Mindenek előtt fontos kérdés volt az elmúlt években, hogy egyáltalán hol tartunk a kulturális örökségtartalmak digitalizálásában. A teljesítmény természetesen mérhető, de az már messze nem olyan egyértelmű, hogy azt hogyan tegyük. (Számos dilemmával szembesülünk, ebből a legkönnyebben belátható, hogy másképp fogjuk megítélni a digitalizált tartalmak mennyiségét, ha az analóg formátumból indulunk ki és másképp, hogyha a digitalizáltból, hiszen akár egy ezer oldalas könyv is néhány száz kilobájt terjedelmű, míg egy pár perces videó is több száz megabájt. [4])

Az ENUMERATE projekt 2012-ben indult azzal a céllal, hogy

- kidolgozzon és elterjesszen egy statisztikailag érvényes, nyílt kutatási módszertant;

- megvalósítson egy ezen a módszertanon alapuló, több éven át tartó adatgyűjtési programot az európai kulturális örökségintézmények körében;
- az eredményeket egy nyitott és fenntartható platformon tegye közzé, amelyen az adatok összevethetővé, elemezhetővé válnak;
- mindezekhez kapcsolódóan építsen egy szakmai közösséget, amelynek körében megindul a tudásmegosztás és a jó gyakorlatok terjesztése. [5]

A projekt támogatott szakasza 2014-ben lezárult. Ennek eredménye két kvantitatív és egy kvalitatív vizsgálat, amelynek eredményei elérhetők mind adatbázisban, mind pedig tanulmányok formájában a projekt oldalán [6][7][8]. Magyar nyelven a *Könyvtári figyelő*ben jelentek meg a projekt főbb eredményei.[9] 2015 tavaszán folytattuk le a 3. kvantitatív vizsgálatot, amelynek az eredményei hamarosan szintén elérhetők lesznek a projekt weboldalán.

Az ENUMERATE projekt legfontosabb eredménye, hogy először készült európai szintű, átfogó kép a digitalizálás eredményeiről, ami egy nagyon intenzív szakmai párbeszédnek jelentette a kezdetét. A kidolgozott módszertan továbbfejlesztése még kívánatos lenne ugyan, de végre van egy olyan anyag, amellyel kapcsolatosan megfogalmazhatók a vélemények, és amely segít a kihívások azonosításában. Az eredményeket illetően azt tekinthetjük a legfontosabb fejleménynek, hogy az egyes nemzetek, intézménytípusok és intézmények teljesítménye összevethetővé vált és legalább egy nagyon vázlatos képet sikerült kapnunk az előtünk tornyosuló feladatok nagyságáról. Nem lebecsülendő fejlemény az sem, hogy a digitalizálás eredményei és kihívásai mind a szakmai közösség, mind pedig a szakmapolitika szintjén a döntéshozók látókörébe került. A szakértői bizottság ülésein világossá vált, hogy az egyes nemzetek a két évente leadott jelentéseik közül a legutóbbi elkészítéséhez már erősen támaszkodtak az ENUMERATE projekt eredményeire.

Jogkezelés

A kulturális örökség digitalizálása során az egyik legnagyobb kihívást a jogkezelés problémái jelentik. A cél mindenképpen az lenne, hogy valamilyeni tartalom előbb vagy utóbb digitálisan, legális keretek között elérhetővé váljon. A szakértői csoportnak több szerzői joggal foglalkozó jogász is tagja. A szerzői jogi kérdések rendszeresen terí-

tékre kerülnek, mert azoknak a digitalizálás szempontjából történő újragondolása és európai szinten történő egységesítése óriási lépés lenne a kulturális tartalmak elérhetővé tételében. A kérdés messze túlmutat e cikk keretein, így csak pár sorban foglalom össze a stratégiai szintű párbeszéd főbb csapásirányait.

Azok a tartalmak, amelyeknek a szerzői 70 évnél régebben hunytak el, közkeletűek, azaz szabadon digitalizálhatók és tehetők közzé bármilyen célból. E tartalmak esetében a legnagyobb kihívást – kis túlzással – valóban csak a digitalizálás, valamint a szolgáltatási formátum kialakítása jelentik.

Azok a tartalmak viszont, amelyek szerzői joggal védettek, több csoportba sorolhatók aszerint, hogy a jogtulajdonos ismert-e és egyáltalán lehetőség van-e arra, hogy a neki járó jogdíjakat kifizessék. Ha a jogtulajdonos, illetve a tartózkodási helye nem ismert, akkor ezeket árva műveknek hívjuk. Szintén önálló csoportot alkotnak az ún. out-of-commerce (azaz kereskedelmi forgalomban nem kapható művek). Ezek esetében lehet, hogy ismert a szerzői jogdíj jogosultja, de mivel a művet nem árusítják, úgysem számíthat annak értékesítéséből származó jövedelemre. Ha az árva művekre és a kereskedelmi forgalomban nem kaphatókra a kulturális intézmények szempontjából kedvező, önálló szabályozás készül, akkor már a tartalmaknak egy nagy csoportja számára könnyebbé válik a digitalizálás és a hozzáférhetővé tétel. Az árva művekre vonatkozóan az Európai Bizottság egy irányelvet adott ki [10], amelyet a tagállamok kötelesek voltak 2014. október 29-ig implementálni a saját jogrendjükbe. Magyarország ebben a tekintetben az első között volt, ezért ennek tapasztalatairól be is számoltam a szakértői bizottság 2014. júniusi ülésén. [11]

Azokra a szerzői joggal védett tartalmakra vonatkozóan, amelyeknél a szerzői jogdíj jogosultja ismert és a mű kapható is kereskedelmi forgalomban, a gondolkodás elsősorban a közgyűjtemények nem kereskedelmi célú műfelhasználásának megkönnyítése irányába halad, amely elősegítené a könyvtári digitalizálást. A szakértői bizottság figyelmét felkeltette az *Országos Széchényi Könyvtár* ambiciózus ELDORADO projektje, különösen, ami a szerzői jogkezelés problémáinak a megoldását illeti. [12]

Tagállamok jó gyakorlatai

A szakértői csoport egyik célkitűzése, hogy a tagállamok digitalizálási tevékenységéből bemutassa

azokat a jó gyakorlatokat, amelyekből a többiek is ötleteket meríthetnek. A jó gyakorlatokat jellemzően a tagállamok két évente elkészített jelentéseiből válogatják ki, de a tagok is javasolhatnak bemutatásra érdemes projekteket. Ezeket a felkért előadók tematikus blokkokban prezentálják a luxembourgi üléseken. A következőkben ezekből mutatok be néhány példát.

A digitális tartalmak kreatív újrahasznosítása

A digitalizált tartalmak szolgáltatásában az intézmények részben azt igyekeznek elérni, hogy minél több „nyersanyag” legyen elérhető, másrészt a szerzői jogok tisztázásával szeretnék olyan formában közzétenni a műveket, hogy a kreatív ipar képviselői szabadon újrahasznosíthassák őket. Természetesen maguk az intézmények is megtehetik, hogy kreatív szolgáltatásokat építenek, de az lenne a legjobb, ha a digitalizált anyagokat a magánszféra is egyre inkább használatba venné, és magas hozzáadott értékű tevékenységekbe építené be. Az üzleti alapon működő szolgáltatásokkal a digitalizálás kikerülhetne a közfinanszírozással működő, drága „szükséges rossz” státuszából és közvetlenebbül is hozzájárulhatna az egyes tagállamok versenyképességének növeléséhez. Az elmúlt évek szakértői ülésein számos kreatív alkalmazást bemutattak, amelyeket vagy maguk a digitalizáló műhelyek, vagy a kreatív ipar más képviselői hoztak létre.

Egy lett vállalkozás ötlete volt a digitalizált tartalmak kreatív újrahasznosítására, hogy a hagyomány bizonyos elemeit mobiltelefonos applikációk formájában dolgozzák fel és teszik elérhetővé. A gazdag lett népdalkincs és az éneklés szeretete teszi piacképesé az alkalmazást, amelyen keresztül dalszövegeket lehet elérni. A közös éneklést azzal segíti az alkalmazás, hogy a baráti társaságok tagjai az okostelefonjukon követhetik a dalok szövegét. A gyerekek számára ehhez hasonlóan egy meseprogram áll rendelkezésre. A kicsiknek meg kell rázni a telefont, hogy a mese elinduljon, de ha nem tetszik, újabb rázásra új mese indul, így lényegében szülői segítség nélkül is el tudják magukat szórakoztatni. [13] Természetesen a szülő hangján felolvasott mese sem pótolható, az alkalmazás jó példáját adja annak, hogy a digitalizált tartalmak kreatív újrahasznosítása a vállalatoknak piaci lehetőség, a használoknak pedig alkalom arra, hogy vonzó szolgáltatások formájában jussanak hozzá a kulturális örökség egyes elemeihez.

A kulturális örökségtartalmak kreatív újrahasznosításának egy másik ötletes módja a *Van Go Yourself* szolgáltatás, amely új dimenzióba helyezi a művészeti alkotások „fogyasztását” és élvezetét. A használók a szolgáltatás honlapján kiválaszthatnak digitalizált művészeti alkotásokat, amelyeket barátaikkal élőképpen reprodukálhatnak, majd az erről készített képet feltölthetik az oldalra. [14]

Egy-egy műalkotás új életre kelhet a baráti társaságok összejövetelén, hiszen aktív tevékenységre sarkallja a résztvevőket. Az eredmény lehet vicces, de lehet akár elgondolkodtató is, vagy a kettő együtt. A lényeg, hogy a művészeti alkotások befogadása cselekvő módon történik. Néhány példán keresztül látható, hogyan szabadíthatja fel a kreativitást egy műalkotás reprodukálása. Az első képen *Vincent Van Gogh* Önarcképének interpretációja látható, a másodikon *Karl Marx* fényképére reflektált egy használó egy nagyméretű műszakállal, míg a harmadikon *Hendrik Goltzius* Haldokló

Adonisz című festményét gondolta újra radikálisan egy fiatalember (1-3. ábra).

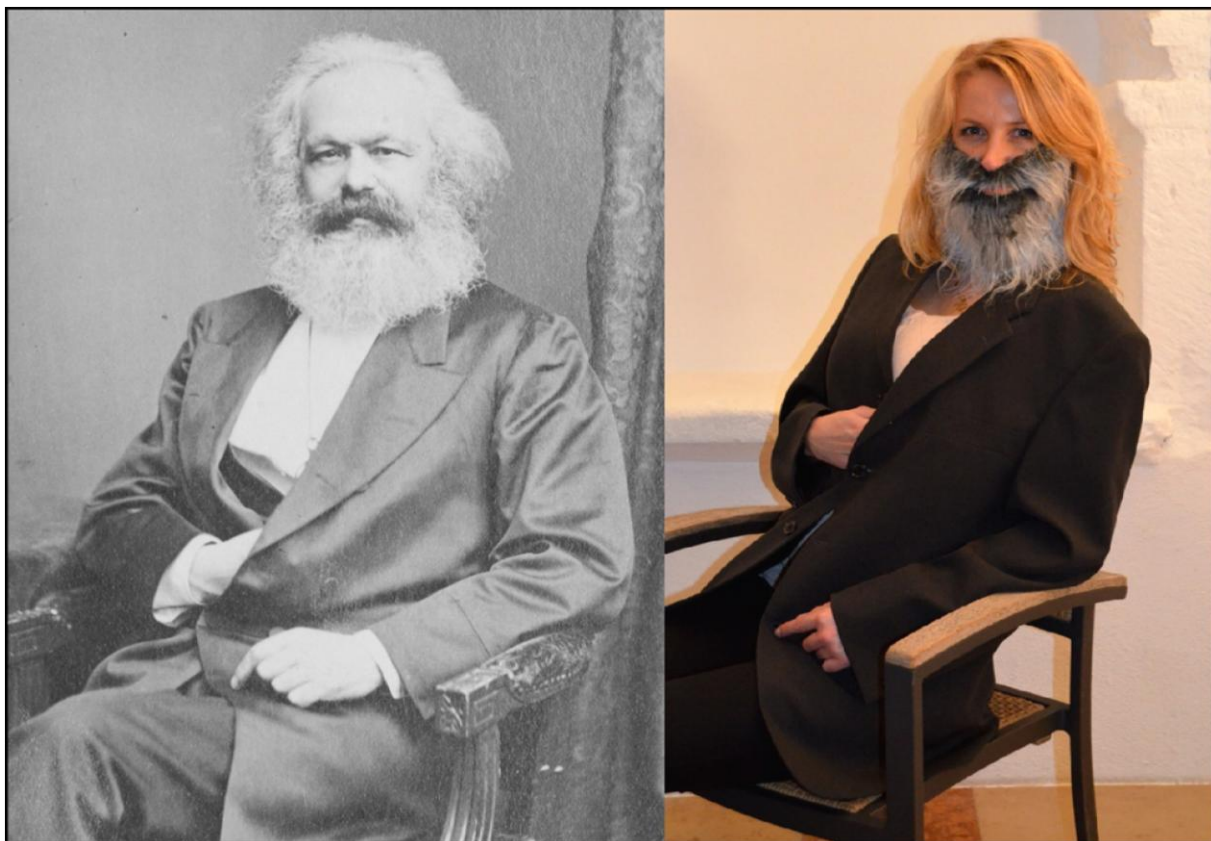
A harmadik példa, a modern technológiai eszközökkel körülvett „Adonisz” kifejezetten azt sugallja, hogy a műélvezet során keletkező új asszociációk megjelenítésével a digitalizált tartalom lehetőséget ad arra, hogy a műalkotások új életet kezdjenek.

A digitalizált tartalmak kreatív újrahasznosítása természetesen nyomtatott dokumentumok formájában is megvalósulhat. Ezt példázza *Jackie Storer* könyve, aki az Europeana által összegyűjtött első világháborús visszaemlékezéseket rendezte össze képekkel együtt és adta ki könyvformában. [15]

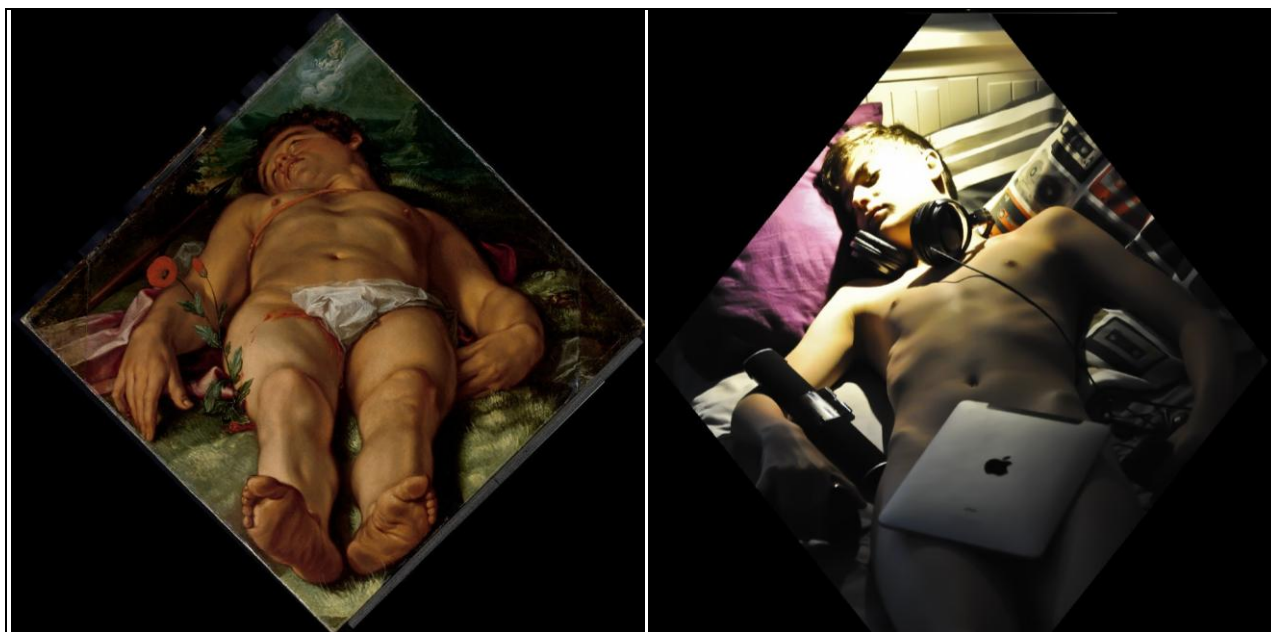
Az ilyen típusú alkalmazásoknak az előfeltétele, hogy rendelkezésre álljon nagy mennyiségű, jó minőségű, szerzői jogi szempontból szabadon újrahasznosítható tartalom. Ezt sok intézmény a használók bevonásával éri el.



1. ábra Van Gogh-interpretáció



2. ábra Karl Marx fotójának reprodukciója műszakállal



3. ábra *Hendrik Goltzius* Haldokló Adonisza újragondolva

Használók bevonása a digitális tartalmak fejlesztésébe

A web 2.0 fogalma már több mint 10 éve meghatározza a digitális tartalmak szolgáltatásának feltételeit. Az intézmények irányába egyre nagyobb igény van arra, hogy a használók is részt vehessenek a tartalmak létrehozásában és kezelésében. A szolgáltatások fenntarthatóságának is fontos kritériuma, hogy a használók aktívan vegyenek részt azok alakításában, irányításában. Az Európai Unió tagállamainak meghatározó intézményei számos jó példát sorakoztattak fel a szakértői üléseken a használók aktivitásának fokozására, a szolgáltatások minőségének ilyen eszközökkel való javítására.

Ebben a tekintetben az egyik legelőremutatóbb projektet a *British Library* képviselője mutatta be. A *BL Labs* oldal célja, hogy az innovatív partnereket összehozza a digitalizált tartalmak körül, és támogassa azok kreatív újrahasznosítását, akár üzleti céllal is. A *BL Labs* tulajdonképpen egy alkotóműhely, amelyhez bárki csatlakozhat. A projektek előfeltételét az jelenti, hogy nagy mennyiségű szabadon felhasználható képet tettek közzé a Flickr képmegosztón a *British Library* anyagaiból. A képeket 68 ezer – szerzői jogilag nem védett – könyvből nyerték ki automatizáltan OCR segítségével. A képek önmagukban is rendkívül népszerűek. A kezdetben elérhetővé tett 22 millió oldalról származó 1 millió képet összesen 200 milliószor nézték meg, 116 712 címkét adtak nekik, és közülük 18 567-et jelölte valaki a kedvencének, ami rendkívül impozáns eredmény. A használók elérésére nem végeztek semmilyen célzott marketing-tevékenységet, a közösségi oldalakon van lehetőség a *BL Labs* követésére, az érdeklődők ezeken a csatornákon szerezhetnek tudomást az újdonságokról. [16]

A *BL Labs* tudatosan is igyekszik stimulálni a tartalmak felhasználását. Versenyeket rendeznek, amelyekben projektötleteket díjaznak, majd rendezvényeken adnak lehetőséget a kész alkalmazások bemutatására. Jó néhány *BL*-tartalom alapján elkészült játék található a <http://www.metadatagames.org> oldalon. A könyvtár tutoriálokkal segíti a kreatív partnereket, amelyekkel ötleteket és ismereteket szerezhetnek a projektötleteik megvalósítására. A *British Library* pedig e projekteken keresztül is megpróbálja jobban megérteni a szabadon felhasználható tartalmakban rejlő értékeket és hasznosításuk lehetőségeit.

Hasonlóan digitalizált tartalmak metaadatokkal való gazdagítása a célja az Ajapaik, észt oldalnak. [17] Itt elsősorban a geotagek, azaz a helyszínrre vonatkozó címkék játékos megadása a cél. Az oldalon történelmi fényképeket tesznek közzé, amelyeknek a helyét kell bejelölni egy térképen. A tömegek bölcsessége érvényesülhet a projektben, hiszen ha a használó felismeri a helyet, akkor tehet egy javaslatot, amelyet a többiek értékelhetnek. A közösség validálja a geotageket. Ha a javaslat jó, akkor azzal pontokat lehet gyűjteni. [18]

Háromdimenziós digitalizálás

A kulturális örökség bizonyos szegmensei csak három dimenzióban adhatók vissza digitálisan. Ilyen a múzeumi tárgyak jelentős része és ezek közé tartozik az épített örökség is. A 3D-s digitalizálás technológiai értelemben is nagyobb kihívást jelent, és – bár a végeredményként születő látvány impozáns – a tartalmak újrahasznosításának lehetőségei sem olyan egyértelműek, mint a képek vagy az írott dokumentumok esetében. Az egyik lehetséges fejlesztési irány, hogy egy épített műemlék esetében egy 3D-s szemüvegen keresztül a helyszínen egyszerre legyen látható a jelenlegi és az eredeti, vagy adott történelmi kor szerint rekonstruált állapot.

Az *Europeana* jelentős számú 3D-s dokumentumot tartalmaz, de célként fogalmazták meg ezek további bővítését. Az *Europeana*-tartalmak között találunk magyar vonatkozásúakat is, jellemzően múzeumok gyűjteményéből. Tiszti szablya 3D-ben az *Europeana* gyűjteményéből (a tárgy eredeti lelőhelye a keszthelyi *Balatoni Múzeum* http://mandadb.hu/3d/56_89_1/56_89_1.htm) (4. ábra)



4. ábra Tiszti szablya

A háromdimenziós digitalizálásban Cipruson indítottak innovatív projekteket, amelynek keretében a használókat is bevonták a tartalmak létrehozásába. Az épített örökség, amelyben Ciprus különösen gazdag, turistalátványosságként is funkcionál. A

tabletek és okostelefonok korában ez azt jelenti, hogy naponta több száz, több ezer kép készül ezekről az épületekről, amelyeket gyakran meg is osztanak a képmegosztó portálokon. A *Ciprusi Műszaki Egyetemen* ezeket gyűjtötték össze és használták fel az épületek háromdimenziós digitális rekonstrukciójához. Tekintettel arra, hogy a turisták néha szokatlan megközelítésből, szokatlan helyeken is készítenek fotókat, összességében az utolsó köig rekonstruálhatók a műemlékek. Ahogyan nő az okostelefonokba beszerelt fényképezők képfelbontása, vagyis, ahogyan egyre jobb képek készítésére lesz alkalmas egy átlagos turista, úgy válik egyre hatékonyabbá ez a dokumentálási módszer. A turisták által nem megközelíthető részletek esetében (pl. légi felvételekhez, víz alatt lévő épületrészek) drónokat és víz alatti régészek felvételeit is felhasználják. A végleges szolgáltatási felületen mindezt további képekkel (pl. alaprajzzal) és kiegészítő információkkal egészítik ki, illetve metaadatokat rendelnek hozzájuk. Az elkészült digitális dokumentumokat az Europeana mellett feltöltötték a *World Digital Library* és a *US Memory of the World* felületeire is (5. ábra). [19]

A víz alatti régészet során feltárt kulturális örökség bemutatására lehet jó példa egy finn projekt, amelyben egy a Balti tengerben elsüllyedt holland kereskedőhajó roncsát tárták fel és rekonstruálták virtuálisan. A hajó 1999-es megtalálását követően multidiszciplináris kutatás vette kezdetét, amely során azt tűzték ki célul, hogy egy múzeumban is bemutatható alkalmazás formájában teszik láthatóvá – és virtuálisan látogathatóvá – a *Vrouw Maria* roncsait. Az alkalmazás során a látogató a felszínről lemerülhet a roncsához, azt körbejárhatja, és tájékozódhat a kis ablakokban megjelenő kiegészítő információk alapján. [20]

A háromdimenziós digitalizálás a jövőnek szól. Általánosan elfogadott vélemény, hogy ugyan az informatikai fejlesztések élvonalában jelenleg az Egyesült Államokban lévő vállalatok vannak, az épített örökség gazdagsága szükségessé teszi, hogy Európa is felzárkózzon hozzájuk, legalább a háromdimenziós dokumentációs technológiák vonatkozásában. [19]



5. ábra Assinou templomának három dimenzióban rekonstruált belső tere

Finanszírozás

A szakértői csoport foglalkozik a digitalizálás finanszírozásának kérdésével. A digitalizálást az esetek döntő többségében közpénzből végzik, így minden egyes elköltött eurocent esetében fontos, hogy meggyőzzük a politikusokat, illetve az őrájuk voksoló tömegeket, hogy ez egy rendkívül fontos cél.

Norvégiában az adófizetők pénzéből digitalizálnak. 2015 végére várják, hogy a nemzeti könyvtár kész lesz az állománya legnagyobb részének digitalizálásával. Az elektronikus formátumban közzétett dokumentumok 80%-át már legalább egyszer használták, így Norvégiában úgy gondolják, hogy az intenzívebb használat adja meg ezeknek a beruházásoknak az értelmét. Ez az adat egyben alkalmas arra is, hogy meggyőzzék vele a választópolgárokat, illetve a döntéshozókat arról, hogy erre igenis érdemes költeni.

Számos pályázat áll rendelkezésre, amelyeket szintén felhasználhatnak a digitalizáló műhelyek, de fontos tisztában lenni azzal, hogy ez nem a tevékenység egészére, hanem csak egy-egy részprojektre (pl. technológiák fejlesztésére) használható fel. A Horizon 2020-ban igyekeztek jobban figyelembe venni a kulturális örökségszektor igényeit, amelyek mentén egyre több forrás jut innovatív technológiák fejlesztésére (pl. 3D-s modellezés), hogy attraktívan vonzzanak egyre több látogatót a digitalizált tartalmakhoz. A rendelkezésre álló források hatékony felhasználásához egyre nagyobb jelentősége van az egyes területek közötti együttműködések kialakításának. Erre jelent jó példát Olaszország, ahol – pontosan a források hatékony felhasználása végett – fel is állítottak egy minisztériumok közötti együttműködő bizottságot, amelyek tagjai együtt gondolkodnak a digitális kulturális örökség hasznosításáról. Horvátországban az ágazati stratégiákat egyeztetik minisztériumok közötti szinten.

Az elmúlt években Magyarországon széles körben elterjedt az a „rémhír”, hogy az Európai Unió a strukturális alapokból nem támogatja a nagy tömegű digitalizálást. Valójában a tagállamok döntenek el, hogy mire használják ezeket a forrásokat. Tagállami szinten kell megvívni a harcokat azokkal, akik valamilyen más célra szeretnék költeni a digitalizálásra is elkölthető összegeket. Tekintve, hogy digitalizálás alatt nemcsak az elektronikus formátumú változat elkészítését értjük, hanem a szolgáltatások kialakítását is, tulajdonképpen Magyarország

is használja ezeket a forrásokat ilyen céllal (példa lehet erre az ELDORADO projekt). A probléma felmerülését követően vette a szakértői csoport napirendre ezt a kérdést. A 2014. június 3–4-én tartott megbeszélésen lett és lengyel példákat mutattak be.

Lettországból különösen nagy jelentősége van az európai uniós források felhasználásának, mivel a digitalizáló műhelyek lényegében csak ennek a segítségével tudnak érdemi eredményeket felmutatni. A strukturális alapok felhasználása igen komplex módon történik, hiszen ebből finanszírozzák a technikai háttér-infrastruktúra biztosítását (pl. számítógépek, hálózatok), a digitalizáláshoz szükséges eszközök beszerzését (pl. szkennerek, digitális fényképezőgépek), a szükséges szoftverek fejlesztését, a dolgozók képzését, valamint a tematikus portálok elkészítését, amelyeken a digitalizált tartalom elérhetővé válik. A központosított beszerzésekből majdnem minden múzeumot elláttak technikai eszközökkel, hogy képesek legyenek végezni a digitalizálási feladataikat, és ezek mellett mobil digitalizálási csoportokat is felállítottak, amelyek egy-egy projekt időszakára vonulnak ki különböző helyszínekre, ahol előállítják a tartalmat, azokat metaadatokkal látják el és segítenek szolgáltatási felületek elkészítésében. [21]

Europeana

Az európai digitalizálási erőfeszítések egyik legnagyobb eredménye az Europeana, amelyen keresztül egyrészt megmutathatjuk egymásnak és a világnak az öreg kontinens gazdag kulturális örökségét, másrészt pedig támogathatjuk egy közös európai identitás kialakítását.

Az Europeana Jacques Chirac francia, és további öt európai – köztük a magyar – miniszterelnök 2005-ös kezdeményezésére indult el 2008-ban. Az Europeana a maga közel 35 milliós gyűjteményével jelenleg a legnagyobb, megbízható, kulturális örökséggel foglalkozó portál a világon. A gyűjtemény építése jellemzően nemzeti aggregátorintézményeken (ilyen Magyarországon a *Magyar Nemzeti Digitális Archívum*), vagy közös európai projekteken (pl. *AthenaPlus*, *Linked Heritage*) keresztül zajlik.

Az Europeana jelentőségét sem a szakma, sem pedig a fenntartói oldal képviselői nem kérdőjelezték meg, de tekintve, hogy az elmúlt években a finanszírozás terheinek a legnagyobb részét az Európai Bizottság viselte – és ezt nem szeretné ilyen mér-

tékben viselni a jövőben, egyre nagyobb igény mutatkozik egy fenntartható üzleti modell kialakítására. Ennek érdekében fontos tisztázni, hogy kié az Europeana, és hogy mely szegmensekben nyújthat releváns szolgáltatásokat.

Az első kérdés kapcsán több parázs vita is zajlott a luxembourgi üléseken. Egyesek szerint az Európai Uniónak, mások szerint a tagállamoknak, az európai polgároknak, vagy a részt vevő intézményeknek kellene leginkább magukénak érezni a közös gyűjteményt.⁴ Ha valamelyik fél a sajátjaként tekint az Europeanara, akkor elvárható, hogy a finanszírozás során is szerepet vállaljon annak fenntartásában. Magyarország szerepvállalása ebben a tekintetben sajnos igencsak elenyésző.⁵

Az Europeana szeretne releváns szereplő maradni három fő területen: az adatszolgáltató partnereknél, a végfelhasználóknál, valamint a kreatív ipar képviselői körében. Ez utóbbi különösen fontos, hiszen ha a kulturális örökségtartalmak értékteljesítő módon hozzájárulhatnak a kulturális turizmushoz, az oktatáshoz vagy a kutatásfejlesztéshez, akkor ezek alapján, a portálon található digitalizált dokumentumok közvetve vagy közvetlenül gazdasági hasznot generálnak a tagállamoknak, amelyek így érdekeltté válhatnak annak fenntartásában. Természetesen a kérdés még mindig megmarad, hogy vajon belátható-e mindez a politikai döntéshozók szintjén.

Az Europeana, a 2015–2020 közötti stratégiájához [22] kapcsolódóan, a tagállami szakértőkkel egyeztetve elkezdte kidolgozni a kifejezett célcsoportként értékelt szegmensekre vonatkozóan az ajánlásait, amelyek jellemzően az Europeana-tartalmak újrahasznosítását elősegítő döntések meghozatalát segíthetik a különböző területeken. Az Európai Unió soros elnöki tisztét betöltő ország látta vendégül a meghívott szakértőket, így 2014 júniusában Athénban, 2014 szeptemberében Rómában, 2015 márciusában pedig Rigában dolgoztunk a kutatás [23], az oktatás [24] valamint a turizmus [25] képviselői számára készített ajánlások megbeszélésén. A sorban a következő alkalomra 2015 októberében Luxembourgban kerül sor, itt a kreatív ipar számára készített ajánlások véglegesítése lesz terítéken.

Ezekon a találkozókon több olyan alkalmazást is bemutatnak, amelyekben Europeana-tartalmakat használtak fel kreatív, tanulást, vagy kutatást segítő szolgáltatások fejlesztésére. A *Historiana* az európai történelem tanulmányozásához kínál új

megközelítést. Egy-egy konkrét történelmi korhoz, eseményhez, régióhoz kapcsolódóan ad teret a használók közötti interakciónak, így nemcsak az eseménytörténetet tárja fel, hanem az egyes nemzetek történelmi tudatának megismeréséhez is hozzásegít. A *Historiana* az Europeana tartalmait közvetíti, mutatja be újabb kontextusban. [26] Ilyen értelemben hasonló az *Inventing Europe* projekt, a közös európai digitális műszaki és tudományos múzeum, amely a technika fejlődésének európai történetét kívánja széles körben bemutatni Europeana-tartalmakra alapozva. A tartalmat a partnerintézményekből érkezett kurátorok tartják kézben, akik egy-egy virtuális kiállításért felelnek. A tanulási élmény érdekében interaktív felületeket készítenek, amelyeken a használók reflektálhatnak egymás gondolataira. A regisztráció után használható *MyEurope* oldalon saját túrát lehet készíteni, ezzel is hozzájárulva a tartalomhoz. [27]

Az egyes nemzetek, intézmények szintjén is működhet a tartalmak kreatív újrahasznosítása. Ilyen volt a *Certamen Europeana* elnevezésű verseny, amelyben a diákok csoportjai újságíróként tudósíthattak valós vagy elképzelt eseményekről, amelyekhez az Europeana-tartalmak kellett, hogy az alapot jelentsék. A győztes csapat egy Madrid fölötti léghajóutazásról számolt be, amelyben Europeana-tartalmak alapján leírták a 200 évvel ezelőtti várost. A versenyben való sikeres szerepléshez szükség volt alaposan megismerni az Europeanában elérhető tartalmakat, majd kreatív módon megjeleníteni őket. [28]

Összegzés

A cikkben kísérletet tettem arra, hogy az Európai Bizottság által működtetett tagállami szakértőkből álló csoport munkája alapján felvillantsam a kulturális örökség digitalizálásának európai trendjeit. Abban minden tagállam egyetért, hogy a kulturális örökség digitalizálásának az egyik legfontosabb prioritásnak kell lennie az elkövetkező években is. Kihívást jelent ugyanakkor, hogy ez az intézmények és szakemberek által széles körben osztott nézet politikai akarattal is találkozzon. A digitalizációs tevékenység pedig csak akkor lesz fenntartható, ha sikerül a döntéshozók számára is világossá tenni, hogy milyen hozzáadott értéket jelent a kulturális tartalmak digitális közzététele.

A kihívásokat és az azokra adott potenciális válaszokat is jól illusztrálják az Europeana aktuális fejlesztési irányai, ahol igyekeznek tiszta jogi státuszú tartalmak esetében támogatni azok kreatív

újrahasznosítását. A digitális gyűjtemények és a digitalizálási tevékenység fenntarthatóságát így – közvetve – azok intenzív használata biztosíthatja a jövőben.

Hivatkozások

- ¹ A tanácskozásokrak készített prezentációk elérhetők a szakértői csoport honlapján.
<https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/member-states-expert-group-digitisation-digital-preservation> (letöltve: 2015. július 8.)
- ² European Commission, Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology, Media and Data Creativity
- ³ A tagállami jelentések szintén elérhetők a szakértői csoport honlapján. Azok összegző jelentése kéziratban van: Cultural heritage Digitisation, online accessibility and digital preservation Report on the Implementation of Commission Recommendation 2011/711/EU 2011-2013. Working document, September 2014. 65 p.
- ⁴ Olyan vélemény is elhangzott, hogy az Europeana leginkább Hollandiáé, hiszen a székhelye Hágában van, és az alkalmazottak között legnagyobb arányban értelemszerűen a hollandok vannak. Érdekeség, hogy a tagállami finanszírozás több mint 30%-a valóban a Holland Királyságból érkezett az elmúlt években.
- ⁵ Magyarország a közös európai gyűjtemény működése óta eddig egyetlen alkalommal, 2009-ben egy egyszeri 15 000 eurós utalással járult hozzá annak fenntartásához.

Irodalom

- [1] Commission Recommendation of 27 October 2011 on the digitisation and online accessibility of cultural material and digital preservation (2011/711/EU) = Official Journal of the European Union L 283/39, 2011. október 29.
<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2011:283:0039:0045:EN:PDF> (letöltve: 2015. július 8.)
- [2] RÓNAI Iván: Kulturális digitalizálás – félúton az Europeana felé. = Tudományos és műszaki tájékoztatás, 2009. 56. évf. 8. sz.
http://tmt.omikk.bme.hu/show_news.html?id=5191&issue_id=507 (letöltve: 2015. július 8.)
- [3] RÓNAI Iván: Könyvtári digitalizálás Európában és Magyarországon. = Tudományos és műszaki tájékoztatás, 2010. 57. évf. 6. sz.
http://tmt.omikk.bme.hu/show_news.html?id=5322&issue_id=515 (letöltve: 2015. július 8.)

- [4] Ezt a dilemmát fejtegeti Káldos János a K2 kísérleti műhelyen megtartott előadásán. Káldos János: Könyvtári digitalizálás Magyarországon: 1976–2050 = Tudás új utakon, K2 kísérleti műhely, 2014. október 8.
http://videotorium.hu/hu/recordings/details/10949,K2_-_Kaldos_Janos_Konyvtari_digitalizalas_Magyarorszagon_1976-2050 [letöltve: 2015. szeptember 1.]
- [5] POOLE, Nick (2014) MSEG ENUMERATE Workshop, 13th Meeting of Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2014. június 3-4.
- [6] STROEKER, Natasha – VOGELS, René – NAUTA, Gerhard Jan – de NIET, Marco (2013) Report on the ENUMERATE Thematic Surveys on Digital Collections in European Cultural Heritage Institutions 2013
<http://www.enumerate.eu/fileadmin/ENUMERATE/documents/ENUMERATE-Thematic-Survey-2013.pdf> [letöltve: 2015. augusztus 11.]
- [7] STROEKER, Natasha – VOGELS, René (2012) Survey Report on Digitisation in European Cultural Heritage Institutions 2012
<http://www.enumerate.eu/fileadmin/ENUMERATE/documents/ENUMERATE-Digitisation-Survey-2012.pdf> [letöltve: 2015. augusztus 11.]
- [8] STROEKER, Natasha – VOGELS, René (2014) Survey Report on Digitisation in European Cultural Heritage Institutions 2014
<http://www.enumerate.eu/fileadmin/ENUMERATE/documents/ENUMERATE-Digitisation-Survey-2014.pdf> [letöltve: 2015. augusztus 11.]
- [9] TÓTH Máté: A kulturális örökség digitalizálása az Európai Unióban az ENUMERATE projekt eredményeinek tükrében. = Könyvtári figyelő, 2014. (60. évf.) 4. sz.
http://ki.oszk.hu/kf/2015/01/a-kulturalis-orokseg-digitalizalasa-az-europai-unioiban-az-enumerate-projekt-eredmenyeinek-tukreben/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=a-kulturalis-orokseg-digitalizalasa-az-europai-unioiban-az-enumerate-projekt-eredmenyeinek-tukreben [letöltve: 2015. szeptember 1.]
- [10] Az Európai Parlament és a Tanács 2012/28/EU irányelve (2012. október 25.) az árva művek egyes megengedett felhasználási módjairól. = Az Európai Unió Hivatalos Lapja, 2012. október 27. 299/5-12.
http://www.sztnh.gov.hu/jogforras/jogforras_szjog/l_29920121027hu_2.pdf [letöltve: 2015. szeptember 1.]
- [11] TÓTH Máté: Transposing the Orphan Works Directive in Hungary Government Decree (138/2014) ELDORADO project and collective management of rights, 13th Meeting of Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2014. június 3-4.

- [12] AMBERG Eszter: Az ELDORADO projekt szerzői jogi aspektusai. Networkshop 2014. Pécs, 2014. április 24.
<http://nws.niif.hu/ncd2014/docs/phu/079.pdf> [letöltve: 2015. szeptember 1.]
- [13] <http://www.ligoapp.lv>
- [14] <http://vangoyourself.com>
- [15] STORER, Jackie: Hidden Stories of the First World War, London, British Library, 2014. 192 p.
- [16] ATANASSOVA, Rossitza: Reuse of the British Library million images on Flickr. = 14th Meeting of Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2014. november 12.
http://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=8185
- [17] <http://ajapaik.ee/>
- [18] PUIK, Vahur: Timepatch.net Crowdsourcing geotags and rephotos for historic photographs. 14th Meeting of Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2014. november 12.
https://docs.google.com/presentation/d/1oQjPNoPGIG8OjH0XBuro1tYINEgOjuS02GrNqjcfLYw/pub?start=true&loop=false&delayms=10000&slide=id.g4f4354ded_0173 [letöltve: 2015. szeptember 1.]
- [19] IOANNIDES, Marinos: Use/Reuse of Europeana's content: A Challenge. 14th Meeting of Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2014. november 12.
http://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=8186 [letöltve: 2015. szeptember 1.]
- [20] The Wreck of Vrouw Maria. = 15th meeting of the Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2015. június 25.
http://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=10567 [letöltve: 2015. szeptember 25.]
- [21] PABERZA, Kristine: Experience in using Structural Funds for the digitisation of cultural materials in Latvia = 13th Meeting of Member States Expert Group on Digitisation and Digital Preservation, Luxembourg, 2014. június 3-4.
- [22] We transform the world with culture. Europeana Strategy 2015-2020. The Hague, Europeana Foundation, 2015. 26 p.
- [23] Europeana for Research Policy Recommendations, Europeana Foundation, 2015 Athens.
http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20for%20Research%20Policy%20Recommendations.pdf
- [24] Europeana for Education and Learning Policy Recommendations, Europeana Foundation 2015 May
http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20for%20Education%20and%20Learning%20Policy%20Recommendations.pdf
- [25] Europeana for Tourism Policy Recommendations, December 2014.
http://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Publications/Europeana%20for%20Tourism%20Policy%20Recommendations%20Italian%20and%20Greek%20Presidencies.pdf
- [26] Historiana
<http://historiana.eu>
- [27] Inventing Europe
<http://www.inventingeurope.eu>
- [28] Certamen Europeana
<http://certameneuropeana.es>

Beérkezett: 2015. IX. 27-én.



Kedves Olvasóink !

A következő alkalommal
összevont lapszámmal jelentkezünk.

