

Tóth Máté

## Az Europeana új stratégiájának előkészítő munkálatai

2013-ban két alkalommal is részt vehettem az Európai Bizottság által működtetett, a kulturális örökség digitális megőrzésének kérdéseivel foglalkozó tagállami szakértői csoport (Member States Expert Group, MSEG) munkájában. A november 12–13-án Luxembourgban tartott ülés legfontosabb témája az Europeana következő ciklusra szóló stratégiai tervének előkészítése volt. Az ülésen a stratégia megalkotásának módszertana és annak tartalma egyaránt tanulságos volt. A következőkben röviden bemutatom magát a szakértői csoportot, majd az Europeana stratégiájának tervezésével kapcsolatos legfontosabb fejleményeket a novemberi luxembourgi ülésen elhangzottak alapján.

Az Európai Bizottság 2007. március 22-én határozott a digitalizálással és a digitális megőréssel foglalkozó tagállami szakértői csoport létrehozásáról. A csoport megalapításának motivációi közül a legfontosabb Európa kulturális sokszínűségének védelme és a közös identitást meghatározó örökség megőrzésének támogatása volt. Az Európai Unió igyekszik tehát hozzájárulni a tagállamok kultúrájának virágzásához, tiszteletben tartva nemzeti és regionális sokféleségüket, ugyanakkor a közösség szempontjából legalább ilyen fontos a közös kulturális örökség megőrzése. A kulturális anyagok digitalizálásáról és online elérhetőségéről, valamint a digitális megőrzésről szóló, 2006. augusztus 24-i 2006/585/EK bizottsági ajánlás arra kérte a tagállamokat, hogy tegyenek lépéseket az említett területekre vonatkozó szakpolitikáik javítása érdekében. 2006. november 13-án az Európa Tanács arra kérte a Bizottságot, hogy a kulturális örökség digitalizálása területén segítse a szakpolitikák hatékonyabb koordinációját egy, a tagállamok képviselőiből álló szakértői csoport megalakításával.<sup>1</sup> Ez jelentette a testület kialakításának közvetlen motivációját.

A csoport feladata kettős.

1. Egyrészt felelős a vonatkozó bizottsági ajánlások gyakorlatba való átültetésének figyelemmel kíséréséért. Ezek konkrétan a „Kulturális tartalmak digitalizálásáról és online elérhetőségéről, valamint a digitális megőrzésről szóló, 2006. augusztus 24-i bizottsági ajánlás”, valamint az ugyanarról szóló 2006. november 13-i tanácsi következtetések. A szakértői csoportnak figyelemmel kell kísérnie a végrehajtás előrehaladását és értékelnie kell annak hatásait.
2. Másrészt ez a csoport szolgál a tagállamok és a Bizottság közötti együttműködés fórumául is, hogy megvalósulhasson az információk és a jó gyakorla-

tok nemzetek közötti cseréje. Mindehhez más, európai bizottsági csoportok munkájának az eredményét is figyelembe kell, hogy vegyék.<sup>2</sup>

Az első feladat kapcsán elért eredmények jól dokumentáltak a szakértői csoport honlapján. Elérhetőek a 2008-ban és a 2010-ben készített tagállami előmeneteli jelentések<sup>3</sup> és az ezek alapján készített összegző tanulmány is.<sup>4</sup> A második feladat eredményei, illetve hogy mennyire valósult meg a jó gyakorlatok és a tapasztalatok cseréje, nehezebben mérhető. A tagállamok képviselői évente kétszer találkoznak Luxembourgban. A találkozókra készített PowerPoint bemutatók szintén elérhetőek a szakértői csoport honlapján. A bemutatók igen informatív lenyomataiként szolgálnak a kétnapos intenzív együttléteknél, ugyanakkor a találkozók igazi értelmét mégis a szünetekben folytatott beszélgetések, a szakmai kapcsolatok és az ezek alapján induló együttműködések jelentik.

A szakértői csoport mandátuma eredetileg 2013. december 31-ig tartott. Ezt az Európai Bizottság – az eddigi eredményekre való tekintettel – meghosszabbította 2015. december 31-ig. A MSEG mandátumának meghosszabbítása egyben új feladatokat is jelent. 2011. október 27-én új ajánlások jelentek meg a digitalizálásról és a kulturális tartalmak online elérhetővé tételéről. A Tanács új következtetéseket is kiadott, ugyanezen a területen 2012. május 10-én. A szakértői csoport ezen irányelvek gyakorlatba való átültetését fogja figyelemmel kísérni a tagállamok szintjén. Ezentúl figyelni fogja a kulturális tartalmak újrahasznosításában rejlő gazdasági lehetőségek kiaknázását is.<sup>5</sup>

Magyar részről az Oktatási és Kulturális Minisztérium korábban Rónai Ivánt delegálta a csoportba, aki 2009-ben a Tudományos és Műszaki Tájékoztatás hasábjain ismertette az elhangzottakat a hazai szakmai közvéleménnyel.<sup>6</sup> 2013 áprilisában és novemberében két alkalommal én képviselhettem Magyarországot a szakértői ülésen.

Az Europeana stratégiaalkotási folyamatának részeként 2013 novemberében a szakértői csoport ülésének legfontosabb témája a közös európai digitális gyűjteménnyel kapcsolatos, jövőre vonatkozó elképzelésekről szóló konzultáció volt. A kétnapos megbeszélés első napját teljes egészében az Europeana ügyének szenteltük. A tagállamok képviselőivel együtt arra kerestük a választ, hogy egyrészt mit tehet az Europeana a tagállamokért, másrészt – és fordítva – mit tehetnek az egyes nemzetek a közös virtuális gyűjteményért.

Az Europeana kezdeményezője Jacques Chirac elnök volt, aki 2005-ben öt másik európai kormányfővel (köztük Magyarországéval) együtt levelet írt Barroso elnöknek. Ebben felvetette egy olyan közös virtuális könyvtár létrehozását, amely Európa kulturális örökségét hivatott bemutatni.<sup>7</sup> Az „intézmény” és annak szolgáltatási felülete 2008. november 20-án indult. A várakozásokra jellemző, hogy az első napokban a honlap nem is volt képes kiszolgálni az igényeket, jelentős fejlesztésekre volt szükség, ami után 2009 januárjában indították újra a szolgáltatást. Az Europeana kezdeményezői szerint a digitalizált örökséghez való szabad hozzáférés elősegíti a gondolatok és ismeretek cseréjét, amely a kulturális sokszínűség kölcsönös megértéséhez vezet, és hozzájárul a gazdasági növekedéshez is.

A számok nyelvén kifejezve az Europeana egyre komolyabb eredményekkel büszkélkedhet. 2013-ban 30 millió alkalommal keresték fel a tartalmakat. Ez az indulást követő évben mindössze 4,6 millió volt. A következő évekre újabb bővülést

prognosztizálnak. A weboldal látogatottsága szintén látványosan emelkedik: a 2010-es 1,6 millióról, két év alatt 5,1 millióra bővült. Az Europeana ugyanúgy szól a technológiai fejlesztésekről és az új hálózatok kialakításáról, mint a tartalmak elérhetővé tételéről. Ebben a tekintetben is jelentős előrelépések történtek az elmúlt években. Az alkalmazásprogramozási felületek (API-k) száma jelenleg meghaladja a 750-et, 2009-ben ugyanez mindössze 29 volt. A 2009-es 60-hoz képest 2013-ra majdnem négyszeresére növekedett a hálózati együttműködő partnerek száma. Szintén jellemző adat, hogy jelenleg több mint 500 fő dolgozik Europeanához köthető projekteken. Ezek nem a közös virtuális gyűjtemény alkalmazottai, hanem a tagállamok intézményeié, azonban a munkájukkal lényegében az Europeana szolgáltatásainak és tartalmainak a bővülését segítik elő.<sup>8</sup>

A fent bemutatott eredmények és a tapasztalatok azt mutatják, hogy ugyan jók a koordinációban, együttműködések építésében, hiszen minden mutató tekintetében komoly bővülés látható, mégsem sikerült igazán elérni a kreatív ipar képviselőit, akik az Europeana tartalmait képesek lennének új szemlélettel, újabb célokra hasznosítani. Ez egyben a gazdasági növekedés elősegítésének egyik kulcsa is lehetne, hiszen a kultúra kreatív módon történő prezentálásában rejlik az Europeanában hordozott fő gazdasági potenciál.

Szintén nem sikerült világossá tenni a kulturális intézmények számára, hogy milyen értéket jelent a közös európai gyűjteménnyel való együttműködés. Az Enumerate projekt adatai szerint a teljes mértékben digitalizált állományoknak csak a 15 százaléka érhető el az Europeanában is. Ezt a szakértők sokkolóan kevésnek tartják, hiszen éppen az lenne a lényeg, hogy aki digitalizál, az a saját eredményeit mutassa is meg minél szélesebb körben. Így válhatna az Europeana minden európai tagállam sokszínű kulturális értékeit bemutató oldallá. A bővülés ellenére alacsonynak ítélik meg a látogatások számát is. Felmérések arra is rámutattak, hogy a legtöbb európai számára teljesen ismeretlen az Europeana oldala.

A luxembourgi ülésen a tagállamok szakértőit először arra kérték, hogy egy papíron írják fel azt a három dolgot, amit leginkább szeretnek az Europeanában, és azt a hármat, amit legkevésbé, pontosabban, amiben leginkább előrelépést várnának. A három-három megjelölt területből ki kellett emelni a legfontosabbakat, végül szóban megindokolni a választásunkat. Az eredmények azt mutatták, hogy a tagállamok leginkább a kulturális diverzitás bemutatását és a változások élére állást értékelték az Europeanában. Amit a leginkább hiányoltak, az a világos használói értékajánlat (value proposition) volt. Sem az intézmények, sem pedig az európai polgárok nincsenek tisztában azzal, hogy ők mit profitálhatnak a jól működő európai virtuális gyűjteményből.

Az Európai Unió 2013 januárjától júniusig tartó írási elnöksége a 2008–2015 közötti stratégiai időszakban eddig felmerült problémáira reflektálva a következő ajánlásokat fogalmazta meg az Europeanának:

1. Az adatok minőségének javításával és a tartalomhoz való közvetlen hozzáféréssel látványos mértékben javítani a felhasználói élményt.
2. Egyértelművé tenni, hogy a kulturális intézmények számára milyen értéket jelent az Europeana! Ez motiváltabbá tenné őket, és arra ösztönözné a partnereket, hogy a legjobbat nyújtsák!
3. A munka minden vonatkozásában több teret, felhatalmazást kell adni a meglévő közösségeknek!

4. A „portál gondolkodást” váltsa fel a „platform gondolkodás”, amellyel az Europeana a közösséget szolgáló adatok, tartalmak és megoldások központjává váljon.
5. Játsszon kulcsszerepet a kulturális területen az üzleti célú innovatív vállalkozások támogatásában!<sup>9</sup>

Az ajánlásokkal meghatározott irányvonalak konkrét stratégiává alakítása nem könnyű feladat, hiszen az ajánlások – bár kétségkívül relevánsak – kevés konkrétumot hordoznak. A luxembourgi szakértői ülésen kétszer fél óras szekciókban igyekeztünk minél több ötletet generálni a fenti ajánlásokhoz kapcsolódó területeken. A konkrét témákat az Europeana jelen lévő munkatársai jelölték ki, nyilván a saját preferenciáikat szem előtt tartva.

Az első ilyen szekcióban négy kis csoportra tagolódtunk, és a következő területeken cseréltük ki a gondolatainkat.

1. Tud-e az Europeana pénzt keresni, illetve generálni?
2. Hogyan lehet mérni az Europeana sikerét?
3. Kié az Europeana?
4. Hogyan lehet az I. világháborús virtuális kiállítás sikerét megismételni?

A fél óra eltelte után a csoportok beszámoltak az eredményeikről.

Az első kérdést szét kell választani, hiszen a pénz termelése elsősorban a benne lévő gazdasági potenciál termőre fogását jelenti, amelyet bárki kiaknázhathat. Ez alapvetően cél is, hiszen az Europeana megalapítóinak szempontjai között is szerepelt a gazdasági növekedés elősegítése. A pénz termelésének egyik legfontosabb területe a kulturális turizmus és a kreatív ipar termékeinek szabadon felhasználható tartalommal való ellátása. A pénzkeresés ezzel szemben azt jelenti, hogy az Europeana saját bevételeket generál. Ez utóbbinak az esélyeit megítélve abban mindenki egyetértett, hogy jelentős közfinanszírozásra lesz szüksége a későbbiekben.

A sikerek mérésének kérdésében először meg kell határozni, mit tekintünk sikernek, azaz milyen indikátorokat határozhatunk meg, amelyek megbízhatóan jelzik az eredményes működést. Ezt követően érintettek szerinti csoportosításban foglaltuk össze a különböző szempontokat. A vitában nagyon sok szempont felmerült, most természetesen csak néhányat említek meg példaként. A döntéshozók részéről érdemes lenne mérni, hányan ismerik az Europeanát, és mennyire vannak tisztában a céljaival, mennyire veszik figyelembe azokat a döntéshozatal során. A használók részéről érdekes lehet az ismertség és a használat. A kreatív ipar szereplői vonatkozásában szempont a növekedés, a létrejött új munkahelyek száma vagy a megtermelt pénz. A kulturális intézmények oldaláról pedig a tartalmak újrahasonosítása lehet érdekes mutató a sikerre. Az egzakt mérésre, a célok elvontsága miatt (európai identitás erősítése, kulturális sokszínűség támogatása stb.) nehéz igazán megbízható megoldást találni.

Talán ennél is nehezebb választ adni arra a kérdésre, hogy „Kié az Europeana?”. A kérdés csak látszólag nem bír gyakorlati jelentőséggel, hiszen a vezetésben és irányításban azoknak a szempontjai kell, hogy megjelenjenek, akiké a projekt. A luxembourgi ülésen heves vitát váltott a kérdés. A tagállamok képviselői szerint igen

nehéz erre konkrét választ adni, hiszen az Europeana elsősorban az európaiaké. Hasonló a helyzet, mint a nemzeti intézmények esetében. Ugyanígy nehéz lenne megmondani, hogy kié a Nemzeti Múzeum, a Nemzeti Galéria vagy az Országos Széchényi Könyvtár. Ezekben az esetekben is a nemzet tagjaié, ez viszont igen nehezen írható le mint tulajdoni viszony. Ráadásul a közös európai identitás sokkal kevésbé jellemző a különféle nemzetekhez tartozók esetében, így ez a megközelítés sem feltétlenül vezet eredményre. Az Europeana lényegében a közös európai identitásra nyíló kapu. A kérdés más szempontból is problémás, hiszen nem mindegy, hogy mit értünk az Europeana fogalmán: a gyűjteményt, a weboldalt vagy például a menedzsmentet. Utóbbiak esetében az Európai Bizottság, a tartalom kapcsán az európai polgárok vagy az egyes dokumentumokat beszolgáltató nemzeti intézmények lehetnek az Europeana tulajdonosai. Elvonatkoztatva a kérdés teoretikus megközelítéseitől, az biztosan elmondható, hogy a tagállamoknak nagyobb szerepet kellene vállalni a gyűjtemény fejlesztésében, fenntartásában és működtetésében. Ezzel szemben jelenleg igen szűk a kapcsolat a tagállamok és az Europeana között. Nagyobb átláthatóság és bizalom megteremtésére lenne szükség. Jobban be kellene vonni a tagállamok képviselőit a munkába. Mivel jelenleg az európai polgárok elsősorban spanyolok, franciák, németek, románok vagy magyarok, az európaiságnak sokkal kevésbé tulajdonítanak jelentőséget, mint amire szükség lenne ahhoz, hogy igazán fontosnak érezzék egy kulturális javak megőrzésére szolgáló közös platformot.

A negyedik kérdés volt a leginkább gyakorlati szempontú. Az Europeana – készülve az első világháború kitörésének 100 éves évfordulójára – készített egy virtuális kiállítást, amelyen a világegyéstről szóló személyes beszámolókat lehet írni; tartalmakat, képeket lehet feltölteni. A szemtanúk már nem élnek, azonban a nagyszülők elbeszélései alapján mindenki rendelkezhet egy-egy olyan személyes történettel, amelynek a megosztásával hozzájárulhat annak az európai sokknak a feldolgozásához, amelyet a ma közös Európán munkálkodó nemzeteknek egykor egymás ellenségeiként kellett megélniük.<sup>10</sup> Az oldal sikere fergeteges volt, rengeteg közreműködőt sikerült mozgósítani és hatalmas mennyiségű új tartalmat generálni. Az első világháborús oldal nagyon sok látogatót vonzott, így merült fel a kérdés, miként lehetne ezt a sikert megismételni. A modell – miszerint sok érdeklődőt vonzó témákban érdemes támaszkodni a használók közreműködésére – sikeresnek bizonyult. A kérdés inkább az, hogy melyek azok a témák, amelyek ugyanilyen sok embert vonzanának. Ötletként felmerült a sport, azon belül is a kiemelt sportesemények, mint a labdarúgó Európa-, illetve világbajnokságok, valamint az olimpiai játékok. Sikerülhetne mozgósítani tömegeket akár a szigorúbban vett kulturális területeken is, például zenei témákban.

A négy témában elhangzott ötleteket a csoport egy választott képviselője ismertette a teljes társasággal. Ebben a fázisban bárki bármelyik témához hozzászólhatott.

A következő kiscsoportos munka szintén az új ötletek generálásáról szólt. Ezúttal három területet határoztak meg, amelyekben kíváncsian várták a tagállamok képviselőinek elvárásait és javaslatait:

- szakmapolitika;
- aggregálás;
- terjesztés.

Az ötletgenerálást követően a felmerült ötleteket kellett elhelyezni egy mátrixban, annak függvényében, hogy könnyű vagy nehéz a megvalósításuk, illetve nagy vagy kicsi a hatásuk. Ezzel a módszerrel kiszűrhető volt, hogy mit érdemes megvalósítani, hiszen értelemszerűen egy alacsony impakttal bíró, nehezen megvalósítható ötlet kevésbé szerencsés, mint egy nagy hatással bíró, könnyen kivitelezhető.

Szakmapolitikai vonatkozásokban arra jutottak a szakértők, hogy meg kell találni azokat az érintkezési pontokat, ahol az Europeana képes lenne komoly hozzáadott értéket teremteni az érintetteknek. Erre jelenthet példát a turizmus vagy az oktatás. Ezekon a területeken a szakemberek nagy mennyiségű kulturális tartalmat igényelnek. Előbbi esetében meg kell említeni a kulturális turizmust, amely a természeti szépségek, a rekreáció és a pihenés helyszínei (tengerpartok és hegységek) mellett továbbra is a legnépszerűbb. Az Europeana az európai kulturális örökség összegyűjtésével és szolgáltatásával nagyon sok nyers dokumentumot (képeket, videókat, digitalizált szövegeket) tud azon vállalkozások rendelkezésére bocsátani, amelyek a kulturális turizmus területén tevékenykedve ezt igénylik. Az oktatás és a turizmus irányába való nyitás nagy hatású és viszonylag könnyen megvalósítható feladat.

Az aggregálás kérdése újabb és újabb kérdéseket vet fel. Az Europeana működési modelljében nagy mértékben támaszkodik a tagállamok nemzeti intézményeinek digitalizált tartalmaira. Ezeknek csak egy igen kis része jut el az Europeanába is. A legfontosabb ezen a területen a szabványok alkalmazása és a megállapodások, amelyek a tartalmak nemzeti vagy téma szerinti aggregálását írják le. Természetesen ezen felül is nagyon sok probléma merülhet fel. Ilyen például a tartalmak duplikációja, amely mind a nemzeti, mind a téma szerinti munkavégzés során felmerülhet. Szintén probléma, hogy nem lehet minden tagállamra nézve egységes megoldásokat találni és bevezetni. Sok helyen vannak olyan aggregátor szolgáltatások, amelyek a nemzeti szinten a kultúra különböző területein születtek digitalizált állományokat gyűjtik össze. Másutt ilyen nincs, és nem is látnak esélyt a megvalósítására. Kérdés még a hosszú távú megőrzés problémája, amely a tagállamok ügye kell, hogy legyen; mindenki a saját kulturális értékeiért viselje a felelősséget, az Europeana csak a szolgáltatás és a visszakereshetőség oldalán bírna jelentős hozzáadott értékkel.

A terjesztéssel foglalkozó csoport lényegében a szakmapolitikai elképzelésekkel azonos eredményeket mutatott be. Itt szintén a turizmust és az oktatást emelték ki mint a terjesztés két olyan területét, amely jelentős hatással bírhat. A soknyelvűség ügye, a tartalmak minél több nyelven történő megjelenése szintén komoly hatással lehet, a megvalósítás azonban rendkívül nagy energia-befektetést igényel. A tagállamok szintjén a nyelv ügye prioritást jelent, ugyanakkor nagyon eltérőek az egyes államok lehetőségei.

A három kis csoport külön megbeszélésének eredményeit – az előbbiekhöz hasonlóan – egy választott képviselő ismertette a teljes szakértői csoporttal, majd az ismertetett szempontokat újabbakkal egészítették ki a tagállamok képviselői.

\* \* \*

A második napon egyes tagállamok képviselői mutattak be olyan fejlesztéseket, amelyek a kulturális örökség digitalizálásának területéről, illetve az Europeana tartalmainak kreatív újrahasznosításáról szólnak. A bemutatott projektek segítenek az eddig leírt, stratégiai szintű elképzeléseket a mindennapok gyakorlatába átültetni.

Az Inventing Europe<sup>11</sup> Európa digitális tudományos és technológiai múzeuma, a Making Europe program része, az Europeana és számos műszaki gyűjtemény partnere. Az Inventing Europe voltaképpen egy történészek és kulturális örökség intézmények együttműködésében működő, nemzeti határokon átívelő technikatörténeti múzeum. Magyar részről a Műszaki és Közlekedési Múzeum a partner. A cél, hogy az együttműködő intézmények gyűjteményeinek közös felületen való elérhetővé tételével újabb jelentésekkel gazdagítsák a tartalmakat. Jelenleg 6 állandó kiállítás, 34 virtuális túra és több mint 1000 tárgy érhető el az oldalon. A túrákat neves európai szakemberek vezetik, közöttük Képes Gábor, a hazai műszaki múzeum számítástechnikai gyűjteményének kurátora.

A terveik között szerepel, hogy dinamikus tartalmakat fejlesszenek, javítsák a keresési lehetőségeket, készítsenek mobiltelefonra múzeumi alkalmazást, illetve létrehozzanak egy közösségi platformot az érdeklődők hatékonyabb bevonása érdekében.

A projekt jó példája annak, hogy egyetlen ponton tesznek elérhetővé igen nagy mennyiségű tartalmat, ahonnan mind az Europeana, mind pedig a kapcsolódó gyűjtemények oldalaira tovább lehet lépni. Több célcsoportot is meghatároztak: kutatókat, felsőoktatásban oktatókat és hallgatókat, általános és középiskolásokat és a kulturális örökség intézményeiben dolgozó szakértőket.<sup>12</sup>

Az európai digitális tartalmakat nemcsak közgyűjteményekben, hanem turisztikai alkalmazásokban is fel lehet használni új, innovatív utakat találva a kulturális örökség látványos prezentálására. A CodeUnited nevű dán cég egy szoftvert mutatott be a szakértői testületnek, amellyel kiterjesztett valóság (augmented reality) mobil alkalmazásokat lehet készíteni. A bemutatott példában a dán középületekre vetítettek rá szöveges információkat. A szoftver ingyenes, így mihelyst vannak szerkesztett adatok épületekről, lehet készíteni egy-egy izgalmas alkalmazást.<sup>13</sup> A szoftver jó példáját jelenti annak, hogy a profitorientált és a közgyűjteményi szféra milyen módon teremtheti meg az általuk hordozott értékek szinergiáját. A közgyűjtemények a digitalizált állományokat, a vállalatok a szoftvert bocsátják rendelkezésre és együtt jelentős hozzáadott értékkel bíró alkalmazás jöhet létre, amellyel a kulturális turizmus művelői új kontextusban láthatják az európai örökséget.

Lényegében hasonló célokat szolgál az amszterdami Rijks Múzeum nyílt mobiltelefonos applikációja, amelyben régi képek tekinthetők meg különböző években. Két képet tesznek egymás mellé, amelyeken összevethető egy-egy híres középület látványa régen és most. A képek mellett adott helyszínekhez köthető filmek is vannak régmúlt időkből. Mindehhez összesen 157 000 digitalizált objektumot használnak. A múzeum nem titkolt célja, hogy szeretne pénzt is keresni ezzel az alkalmazással. A tapasztalataik azt mutatják, hogy jelentős piaca van ennek, sok ember annak ellenére letölti, hogy holland nyelvű a filmek szövege. A projekt újabb példa a kulturális turizmus kiszolgálására.<sup>14</sup>

A British Library *Off the Map* projektje elsősorban a tartalmak új kreatív felhasználására és a közösség innovációs kapacitásának mozgósítására vonatkozóan mutat követendő gyakorlatot. 2010-ben felállítottak egy munkacsoportot, amely azt vizsgálta, hogy a meglévő digitalizált tartalmaikat mi mindenre lehetne hasz-

nálni. Különböző szabadon felhasználható dokumentumtípusuk van, amelyek közül nagyon sok nem áll szerzői jogvédelem alatt, de elgondolkodtak a külső szereplőkkel való együttműködésen is (pl. Wikipédia, Books and Picturing Canada), amelyekkel akár a rendelkezésre álló digitális gyűjteményt is lehetne bővíteni. Talán a legizgalmasabb ötlet a játékfejlesztési verseny, amelynek lényege, hogy programozó csapatok a British Library tartalmainak felhasználásával hoznak létre egy online játékot. A győztes csapat alkalmazásában a XVI. századi Londonban tehetett egy sétát a játékos.<sup>15</sup>

Végül egy ciprusi példa azt mutatta be, hogy a kulturális örökség digitalizálása területén az oktatásban is lehetséges új utakat keresni és találni. A szigetországban a műszaki egyetem kezdeményezésére jött létre együttműködés az ipari és a kutatói szféra között, azzal a céllal, hogy a kulturális örökséget új kontextusokban prezentálni képes hallgatókat bocsássanak ki. Kifejezetten izgalmasak a három dimenzióban digitálisan rekonstruált épületek, amelyek az eredeti – bizonyos esetekben sok ezer évvel ezelőtti – állapotokat képesek bemutatni. Az épülethez tartozó történettel, valamint a képekkel komplexebb áttekintést ad a kulturális örökségről. Az új utak keresésének jellemző problémája, hogy nagyon sok technológia nincs szabványosítva, így valószínű, hogy ezeknek a magas színvonalon digitalizált tartalmaknak a kreatív újrahasznosítása éppen ebből kifolyólag nehézségekbe fog ütközni.

Az Europeana stratégiájának végleges verziója még igen távol van, hiszen majdnem egy év áll még rendelkezésre ennek életbe lépéséig, így az előkészítő munkálatok e fázisából még csak a lehetséges irányvonalakra lehet következtetni. Az előkészítési fázis szubjektív tanulságait a következőképpen tudom összegezni. Ahogyan a digitalizált tartalmak használatának főbb jellemzői kezdenek kirajzolódni, úgy változik a digitalizálás megközelítése is a statikus dokumentum-orientált megőrzés és közzététel felől az aktív használat támogatásának irányába. A digitalizálás célja egyre inkább a használó számára olyan érték adása, amit ő maga is elismer és igényel. Egyre erősebb szándék mutatkozik arra, hogy digitalizálással kiszolgálják a kreatív ipar képviselőit, akik alkalmazásokkal képesek lehetnek új kontextusokkal és jelentésekkel gazdagítva prezentálni az európai kulturális örökséget. Mind tudatosabban igyekeznek közelíteni ahhoz, hogy a teljesítményt a használó számára létrehozott érték szerint mérték. A hangsúly nem elsősorban a kimenet (output), hanem a kimenetel (outcome) mérésére kerül. Az előbbinek jó indikátora lehet a digitalizált dokumentumok száma, a másodiknak a stimuláló digitális dokumentumok száma. Ez utóbbi mérése természetesen sokkal nehezebb.

Az Europeana az európaiaké. Ennek megfelelően tanulságos volt látni, hogy valóban kíváncsiak a tagállamok szakértőinek a véleményére, és igyekeznek olyan irányokba továbbfejleszteni a közös európai kulturális identitásunkat meghatározó virtuális gyűjteményt, amilyenre igény mutatkozik. A számos elhangzott gondolat mellett tanulságos volt a módszertan, ahogyan viszonylag rövid idő alatt sikerült nagyon sok területen felmérni a tagállamok igényeit, és ütköztetni a szakértők véleményét.

## JEGYZETEK

- 1 2007/320/EK: A Bizottság határozata (2007. március 22.) a digitalizálással és a digitális megőrzéssel foglalkozó tagállami szakértői csoport létrehozásáról  
<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2007:119:0045:01:HU:HTML>



- 2 A szakértői csoport honlapja: Member States Expert Group on digitisation & digital preservation (MSEG)  
*<http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/member-states-expert-group-digitisation-digital-preservation-mseg>*
- 3 Setting Europe's Digital Agenda, Reports 2008  
*[http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/digital\\_libraries/other\\_groups/mseg/reports/2008/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/other_groups/mseg/reports/2008/index_en.htm)*,  
illetve Setting Europe's Digital Agenda, Reports 2010  
*[http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/digital\\_libraries/other\\_groups/mseg/reports/2010/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/other_groups/mseg/reports/2010/index_en.htm)*
- 4 Second progress report on the digitisation and online accessibility of cultural material and on digital preservation in the European Union. Working document. European Commission, Information Society and Media Directorate-General. November 2010.  
*<https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/2010%20Digitisation%20report%20overall.pdf>*
- 5 Nichczynski, Krzysztof: Extension of the MSEG mandate, MSEG Meeting, 13 November 2013  
*<https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/08%20-%20Extension%20of%20MSEG%20mandate%20-%20KN.pdf>*
- 6 Rónai Iván: Kulturális digitalizálás – félúton az Europeana felé = Tudományos és Műszaki Tájékoztatás, 2009. 8. sz. 371–377. p.  
*[http://tmt.omikk.bme.hu/show\\_news.html?id=5191&issue\\_id=507](http://tmt.omikk.bme.hu/show_news.html?id=5191&issue_id=507)*
- 7 A levél a mai napig elérhető az Európai Bizottság honlapján. Letter of 28 April 2005  
*[http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/digital\\_libraries/doc/letter\\_1/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/doc/letter_1/index_en.htm)*
- 8 Cousins, Jill: Europeana Strategy 2015–2020 Draft v0.7 Member States Expert Group, November 12 2013  
*<https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/02%20-%20Europeana%20Strategic%20Business%20Plan%20-%20Harry.pdf>*
- 9 Lásd: 5. sz. jegyzet.
- 10 Europeana 1914–1918 – untold stories & official histories of WW1  
*<http://www.europeana1914-1918.eu/en>*
- 11 Inventing Europe European Digital Museum for Science and Technology  
*<http://www.inventingeurope.eu>*
- 12 Lommers, Suzanne: Inventing Europe & the Europeana API, 12th MSEG meeting, Luxembourg, November 13, 2013  
*[https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/09%20-%20Inventing%20Europe%20-%20Dr%20Suzanne%20Lommers\\_1.pdf](https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/09%20-%20Inventing%20Europe%20-%20Dr%20Suzanne%20Lommers_1.pdf)*
- 13 Rutkauskas, Kostas: Kulturarv  
*[https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/10%20-%20Kulturarv-EC-Meeting-Luxembourg-20131113\\_0.pdf](https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/10%20-%20Kulturarv-EC-Meeting-Luxembourg-20131113_0.pdf)*
- 14 Europeana Open Culture app and the Rijksmuseum Muse app, 12th MSEG meeting, Luxembourg, November 13, 2013  
*[https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/11%20%20Vistory%20MUSE%20-%20Paul%20Manwaring%20accompanying%20text\\_1.pdf](https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/11%20%20Vistory%20MUSE%20-%20Paul%20Manwaring%20accompanying%20text_1.pdf)*
- 15 Conteh, Aly: 12. Encouraging reuse of digitised historical maps, 12th MSEG meeting, Luxembourg, November 13, 2013  
*[https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/12%20-%20Off\\_the\\_map\\_mseg\\_nov\\_13.pp12%20-%20t\\_0.pdf](https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/12%20-%20Off_the_map_mseg_nov_13.pp12%20-%20t_0.pdf)*