



NAPISANO PODCZAS BOOKSPRINTU

— — — — —
PODZIEL SIĘ SPADKIEM
— — — — —

NOWE TECHNOLOGIE A SEKTOR GLAM

KULTURA
2.0

NAPISANO PODCZAS BOOKSPRINTU

PODZIEL SIĘ SPADKIEM

NOWE TECHNOLOGIE A SEKTOR GLAM

SPIS RZECZY

Prowadzenie i redakcja: Aleksandra Janus i Alicja Peszkowska

Zespół autorów i autorek: Klaudia Grabowska, Aleksandra Janus, Agnieszka Koszowska, Łukasz Kowalski, Alicja Peszkowska, Grzegorz Stunża, Barbara Szczepańska, Marcin Werla, Marcin Wilkowski, Joanna Zętar

Opracowanie graficzne i skład: Tomasz Jurecki, *funklore.eu*
Zdjęcie wykorzystane na okładce pochodzi z serwisu Flickr, opublikowane bez zastrzeżonych praw autorskich
www.flickr.com/photos/61498590@N03/5711507794

Prawa autorskie do tekstów i układu posiadają Klaudia Grabowska, Aleksandra Janus, Agnieszka Koszowska, Łukasz Kowalski, Alicja Peszkowska, Grzegorz Stunża, Barbara Szczepańska, Marcin Werla, Marcin Wilkowski i Joanna Zętar.

Teksty i układ są dostępne na licencji *Creative Commons – Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0.*
Publikacja ta powstała podczas booksprintu zorganizowanego w ramach festiwalu Kultura 2.0, STATUS: obywatel

WSTĘP	1
<i>Przetwory dziedziczki • Aleksandra Janus, Alicja Peszkowska</i>	1
BIEG PO KSIĄŻKĘ	3
HASŁA • TAGI	9
DOBRE PRAKTYKI	27
<i>Otwórz książkę • Klaudia Grabowska</i>	27
<i>Digiedukacja • Grzegorz Stunża</i>	31
<i>Lublin 2.0. Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta</i> <i>Joanna Zętar, Łukasz Kowalski</i>	39
<i>Digitalizacja a wolontariat. Społeczna Pracownia Digitalizacji</i> <i>Agnieszka Koszowska</i>	43
<i>Energia Społeczności. Cyfrowe Archiwa</i> <i>Tradycji Lokalnej (CATL) • Agnieszka Koszowska</i>	47
<i>Federacja Bibliotek Cyfrowych • Marcin Werla</i>	53
<i>Prawo autorskie • Barbara Szczepańska</i>	57
TO NIE JEST KONIEC	63

WSTĘP

*Przetwory dziedziczki • Aleksandra Janus,
Alicja Peszkowska*

TAGI: CHMURA, GLAM, HAKER, HAKOWANIE, LICENCJE
CREATIVE COMMONS, REMIKS, TAG, WIKI

Dziedzictwo to nie tylko to, co dostajemy w spadku, ale także to, co sami tworzymy. Spadkobiercami przeszłości jesteśmy wszyscy – czy jest to przeszłość małej grupy, z którą się utożsamiamy, większej społeczności, czy szerzej – całego kraju, kontynentu. Na przestrzeni ostatnich lat, pod wpływem dynamicznego rozwoju nowych technologii, rewolucyjnym zmianom uległ sposób, w jaki możemy doświadczać dziedzictwa. Zyskał do niego znacznie większy dostęp, zmieniły się sposoby zarządzania nim, a przed „nieeksperckimi” odbiorcami i użytkownikami dziedzictwa otworzyło się wiele możliwości wykorzystywania, tworzenia i współtworzenia zasobów. Instytucje sektora GLAM (galerie, biblioteki, archiwa, muzea) stanęły przed koniecznością przemyślenia na nowo nie tylko własnej misji i procedur, ale także redefinicji takich pojęć, jak upowszechnianie czy udostępnianie oraz ochrona i zabezpieczanie, które stanowią domenę instytucji zajmujących się dziedzictwem.

Nowe technologie umożliwiły nam kreatywne posługiwanie się dziedzictwem – komentowanie go, przetwarzanie, remiksowanie (patrz hasło remiks). Równie interesujący, jak efekty tych praktyk, stał się zatem sam proces przetwarzania dziedzictwa. Dlatego też to,

co szczególnie nas w całej GLAMowej rewolucji interesuje, określiłyśmy roboczym terminem „przetwory dziedziczki”. Kryje się pod nim to wszystko, co każdy z nas, jako spadkobierca – a zatem w pewnym sensie „dziedzic” i „dziedziczka” – może zrobić z tym, co otrzymuje w spadku: w jaki sposób może to (re)interpretować, jak może tego użyć–przetworzyć oraz jakie są efekty tych praktyk, w skrócie: jak się przyrządza i jak smakują przetwory dziedziczki!

BIEG PO KSIĄŻKĘ

Booksprint to formuła pracy wyrastająca z tego, w jaki sposób nowe technologie modyfikują sposoby tworzenia i dzielenia się informacją. Podobnie jak wiele otwartych modeli współpracy (np. hakaton, barkamp¹) *booksprint* inspirowany jest sposobami pracy programistów i programistek spod znaku *wolnego i otwartego oprogramowania*, a jego założenia pokrywają się z wartościami kultury hakerskiej (patrz: hacker). Niezwykle istotnym elementem takiego sposobu wspólnej pracy jest jego intensywność. Hackerzy potrafią tygodniami kodować przed ekranami własnych komputerów bez fizycznego kontaktu i dyskusji z osobami, które z nimi współpracują, sprint–spotkanie w „realu” jest dla nich często niczym zespołowa praca w pigułce. Motywacją do intensywnego, najczęściej wolontariackiego działania, jest szeroko pojmowana i niezwykle istotna dla kultury hakerskiej, nazywanej

1 Nieformalne i otwarte spotkania ludzi związanych z branżą internetową, których celem jest integracja środowiska, wymiana doświadczeń i pomysłów oraz dobra zabawa. W Polsce barkampy trwają zazwyczaj nie dłużej niż kilka godzin. Na ogół nie ma obowiązku rejestracji, nie pobiera się też opłat za uczestnictwo, a program imprezy udostępniany jest w internecie na kilka dni przed spotkaniem.

kulturą daru, „wolność”: tworzenia, dostępu do wiedzy i sposobów na dzielenie się nią. Wolność, w połączeniu z tempem prac, wiąże się też w przypadku *booksprintu* z efektem – natychmiastową publikacją wyników pracy i udostępnieniem jej wszystkim zainteresowanym.

Takie właśnie rozumienie *booksprintu* towarzyszyło naszym pracom nad książką „Podziel się spadkiem. Nowe technologie a sektor GLAM”: chcieliśmy choć na chwilę zgromadzić specjalistki i specjalistów od projektów GLAMowych w jednej przestrzeni i wspólnie zmotywować się do napisania krótkich, treściwych tekstów opisujących nasze doświadczenia w pracy z nowymi technologiami. Nasze *booksprintowe* przedsięwzięcie wzięło się z potrzeby stworzenia przewodnika zbierającego dobre praktyki dotyczące realizacji digitalizacyjnych projektów, a także przestrogi dla tych, którzy chcieliby podobne projekty planować i prowadzić. Chcieliśmy, żeby powstała w ten sposób publikacja dostępna była od razu – zanim opisane w niej przykłady (tak jak użyte w projektach technologie) ulegną dezaktualizacji. Chcieliśmy też, żeby wybrany przez nas sposób pracy nad tekstem przystawał do przedstawianych przez nas treści – był dynamiczny, praktyczny, konkretny i efektywny. Wreszcie: zależało nam na tym, żeby podzielić się wiedzą – zarówno ze sobą nawzajem, jak i ze wszystkimi potencjalnymi czytelnikami publikacji. Wspólnie zadecydowaliśmy o tym, że licencją na której opublikujemy całość będzie *Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne – Na tych samych warunkach 3.0*.

Czy nam się udało? Oczywiście efekt – publikację pozostawiamy ocenie czytelników i czytelniczek. W przypadku *booksprintu* równie istotny jak sama publikacja jest proces (a właściwie „przebieg”) jej powstawania. Przede wszystkim wspólne pisanie książki jest zawsze pracą grupową, która pozwala na konfrontowanie swoich pomysłów i doświadczeń z innymi, a zmierzenie się z nietypową i intensywną metodą pracy to niezwykle ciekawe ćwiczenie poznawcze. Poza tym, publikacja może być tylko jednym z efektów *booksprintu*, w procesie twórczym mogą nawiązać się znajomości i narodzić pomysły, które popchną współpracę i początkowe idee w innym, niż zakładany, kierunku.

PRZEBIEG

Podczas *booksprintu* czas pracy jest ściśle ograniczony. Korespondencję mejlową z potencjalnymi uczestnikami i uczestniczkami rozpoczęliśmy więc miesiąc przed wydarzeniem. Chodziło nam o to, żeby wyeliminować, a przynajmniej zminimalizować (nigdy nie da się ich bowiem całkowicie uniknąć) potencjalne nieporozumienia dotyczące formy i celów współpracy, a także rozwiązać możliwie jak najwięcej wątpliwości. Mimo, że początkowo zainteresowanie projektem było bardzo duże, wiele zaproszonych do współpracy osób zrezygnowało z udziału w *booksprincie* – ostatecznie pracowałyśmy z niewielką, ale zmotywowaną grupą. Powodów, dla których ktoś rezygnuje z tego rodzaju inicjatywy może być wiele: począwszy od wypadków losowych (część osób zwyczajnie się rozchorowała), przez jesienny zapchany wydarzeniami kalendarz aż po nieufność wobec sprintowego modelu pracy oraz trudności logistyczne związane z przyjazdem do Warszawy, gdzie odbywał się *booksprint*. Mimo niepełnego składu redakcyjnego (część osób, które z powodu choroby musiały zostać w domu, uczestniczyły w obradach „zdalnie”), prace udało się nam rozpocząć wspólnie: zaczęliśmy od ustalenia zakresu tematycznego i sposobu pracy nad tekstami. Ze względu na „przewodnikowy” charakter publikacji postanowiliśmy skupić się na słownikowych hasłach kluczowych dla projektów GLAM realizowanych w oparciu o nowotechnologiczne rozwiązania. Hasła te stały się osią publikacji, porządkującą pozostałą jej treść, czyli „kejsy” (z ang. *case* – przypadek) – konkretne opisy dobrych praktyk digitalizacyjnych przedsięwzięć utrzymane w tonie „zrób to sam(a)”. Dobre praktyki są dla haseł kontekstem, rozwinięciem zaproponowanych przez nas definicji, które odczarowują hermetyczny język i świat „nowych technologii w sektorze GLAM”, hasła natomiast sprawiają, że publikacja jest spójna, a poszczególne historie projektowe mają wspólny, oznaczony hasłami–tagami mianownik.

Prace nad tekstami rozpoczęliśmy na wiki, kontynuowaliśmy je natomiast zdalnie (w „chmurze”) – komunikując się mejlowo. Ostatnie korekty wprowadzaliśmy online: umożliwiało to pracę nad nimi paru osobom na raz: wyniki, zmiany i edytorskie poprawki wprowadzane przez piszących widoczne były dla wszystkich w czasie rzeczywistym.

Prace nad hasłami i kejsami rozpoczęły się 24 października, a ostatecznie zakończyły niecały tydzień później – 31 października. *Booksprint* był więc przedsięwzięciem dynamicznym, w którym – jak to w przypadku każdego otwartego modelu współpracy – sukces zależał od dobrej woli i elastyczności zespołu. Mimo pewnych trudności, mamy poczucie, że się udało i dziękujemy wszystkim zaangażowanym – pod każdym względem bardzo wiele się dzięki Wam nauczyliśmy.

Jeśli chodzi więc o rady, które gotowe byłybyśmy dać innym chętnym do organizacji *booksprintów* to ta edycja pomogła nam sformułować przynajmniej dwie. Po pierwsze, w przypadku otwartych wydarzeń o elastycznej formule niewiele można tak naprawdę zaplanować, choć oczywiście warto – ułatwi to ekspresową adaptację do nowych warunków. *Booksprintowa* praca jest procesem dynamicznym i zakłada dużą wyrozumiałość – i w stosunku do grupy i siebie samego/siebie samej (np. w razie rezygnacji w ostatniej chwili, przypadku przedłużania dat nadsyłania tekstów itd.). Drugą lekcją jest natomiast to, że w przypadku tak innowacyjnych i nieoswojonych jeszcze metod współpracy jak *booksprint* bardzo trudno przebić „środowiskową bańkę”. Wyzwaniem jest nie tyle samo dotarcie do osób, których udział w takim wydarzeniu byłby nieoczywisty, a przez to cenniejszy – grupa byłaby wtedy bardziej różnorodna, a teksty bardziej przystępne dla tych nieobeznanych z tematem – co zachęca nie ich do udziału w czymś, co wydawać się im może niezrozumiałe, niewystarczająco konkretne, a przez to także nieinteresujące. Bardzo trudno jest przełamać to eksperckie błędne koło i dotrzeć do tych, których często nie znamy i których język, a także metody pracy różnią się od naszych.

Mimo wszystko, warto próbować, choćby dla tych cennych doświadczeń, które wynikają ze zmagania się ze sobą, grupą i początkowymi założeniami. Za możliwość podjęcia tych prób i stworzenie warunków do przeprowadzenia projektu, a także za patronat nad wydarzeniem i włączenie go do programu *Festiwalu Kultura 2.0* STATUS: *obywatel* bardzo dziękujemy *Narodowemu Instytutowi Audiowizualnemu*.

ALEKSANDRA JANUS – doktorantka w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej UJ, badaczka muzeów zainteresowana społecznym potencjałem instytucji dziedzictwa; członkini stowarzyszenia kulturalno-edukacyjnego MOZAIKA, organizatorka Festiwalu Filmów Dokumentalnych o Muzyce „*Muzyka i Świat*”; prowadzi bloga poświęconego roli partycypacji w sektorze GLAM (www.innemuzeum.pl).

ALICJA PESZKOWSKA – krytyczka kultury, blogerka; koordynatorka spotkań *NetWtorek* i współorganizatorka społecznych hakatonów *SocHack*; wspiera inicjatywy animacyjne, pracuje w *Fundacji TechSoup*, gdzie prowadzi lokalne i międzynarodowe projekty dotyczące nowych technologii i zmiany społecznej. Alicja skończyła Wiedzę o Kulturze na Uniwersytecie Warszawskim, interesuje się kulturą audiowizualną i antropologią internetu.

HASŁA • TAGI

2.0 – określenie 2.0, zapożyczone z informatycznego języka (numercja wersji oprogramowania), potocznie (i coraz częściej) odnosi się do interaktywności serwisów internetowych (społecznościowych), w których ogromną rolę odgrywają treści (teksty, zdjęcia, podcasty bądź filmy) generowane przez użytkowników i użytkowniczki.

Internet 2.0 od dawna jest już dominującym modelem w przestrzeni wirtualnej, wobec czego samo „2.0” jako epitet znaczy tyle właśnie co i sam internet – wszystko i nic. W kontekście promocyjnym „2.0” służy zdefiniowaniu czegoś jako „nowoczesne”, „innowacyjne” i związane z nowymi technologiami. Mimo, że hasło 2.0 przyjęło się zarówno w kontekście społecznym, jak i filozoficzno–kulturowym, pytanie o zasadność jego zastosowania w tych obszarach (z uwagi na brak języka na opisanie zachodzących w nich przemian) pozostaje aktualne.

ARCHIWUM – instytucja zajmująca się gromadzeniem, ewidencjonowaniem, przechowywaniem, zabezpieczaniem, opracowywaniem i udostępnianiem zbiorów o charakterze historycznym. Pojęciem archiwum można opisywać także same zbiory. Kształt i zasady

funkcjonowania instytucjonalnych państwowych archiwów określają odpowiednie ustawy oraz profesjonalne metodologie pracy z zasobami historycznymi.

Poza archiwami państwowymi czy zakładowymi możemy mówić o archiwach tworzonych w sposób oddolny i/lub nieformalny. Mają one różny poziom organizacji: niektóre z nich nie ustępują profesjonalnym archiwom pod względem metod przechowywania i opisu zbiorów, inne polegają jedynie na nieuporządkowanym gromadzeniu. Metaforą archiwum oznaczać można także proste narzędzia gromadzenia i udostępniania informacji i zasobów o charakterze historycznym w systemach komputerowych i w internecie, np. archiwum wiadomości poczty elektronicznej czy archiwum *komunikatora Gadu-Gadu*.

ARCHIWUM AMATORSKIE – przez archiwum amatorskie można rozumieć różne formy kolekcjonowania treści w sieci. Służyć temu mogą usługi związane z archiwizowaniem plików (np. www.archive.org), serwisy społecznościowe ogólnego użytku – np. *Facebook*, czy serwisy nastawione na społeczne interakcje, specjalizujące się w przechowywaniu określonych mediów: fotografii (np. *Flickr*, *Picasaweb*), różnorodnych materiałów wizualnych (*Pinterest*), wideo (np. *Youtube* czy *Vimeo*), muzyki i dźwięków (np. www.jamendo.com), ale także serwisy nastawione na tworzenie kopii zapasowych jak np. *Dropbox* czy *Google Drive*. Warto także pamiętać o inicjatywach nastawionych na gromadzenie cyfrowych zasobów w sieci, już w nazwie nawiązujących do muzealnej funkcji – np. www.MyViMu.com, czyli My Virtual Museum.

Amatorskie archiwa pełnią często istotne funkcje lokalnie: służyć mogą do prezentacji zasobów domowych kolekcjonerów, pozwalając bowiem na dzielenie się materiałami z ludźmi na całym świecie. Mogą także pełnić funkcje edukacyjne w zakresie digitalizacji treści i ich prezentowania. W przypadku tego rodzaju archiwów kwestia standardów publikacji jest mniej istotna, co nie znaczy, że twórcy amatorskich archiwów zupełnie nie starają się spełniać kryteriów wyznaczonych przez profesjonalne instytucje. Profesjonalizm ma tu jednak znaczenie drugorzędne, jakość digitalizowanych materiałów

zależy od umiejętności publikującego, posiadanego przez niego sprzętu, wiedzy na temat standardów, a także od potrzeb – np. odbiorców prezentowanych materiałów.

ARCHIWUM SPOŁECZNE – archiwum tworzone przez konkretną grupę lub społeczność, często we współpracy z instytucjami sektora GLAM, poświęcone przeszłości, historii lub życiu codziennemu tworzącej je grupy. Kolekcjonowane materiały obejmują fotografie, dokumenty oraz świadectwa członków danej społeczności. W przypadku współpracy z instytucjami sektora GLAM archiwum może być tworzone od podstaw bądź instytucja może zaprosić członków danej grupy do uzupełniania już istniejącej kolekcji, dodawania do niej treści i komentowania istniejących zasobów.

Przykładem projektu, który wykorzystuje nowe technologie do współpracy z lokalną społecznością dla gromadzenia, ochrony i udostępniania dziedzictwa, jest CATL – Cyfrowe Archiwum Tradycji Lokalnej. CATL powstało z inicjatywy Ośrodka KARTA, który w ramach Programu Rozwoju Bibliotek (prowadzonego przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego) stworzył sieć lokalnych społecznych archiwów historycznych funkcjonujących przy bibliotekach gminnych. Biblioteki wyposażone zostały w sprzęt służący do digitalizowania materiałów archiwalnych pozyskiwanych od mieszkańców danej miejscowości/gminy. W ramach projektu odbyły się także szkolenia dla bibliotekarzy, dzięki którym poznali oni zasady tworzenia społecznego archiwum historycznego, pozyskiwania, digitalizacji i opisywania materiałów historycznych oraz współpracy z lokalną społecznością i partnerami internetowymi. Projekt ten adresowany jest więc zarówno do lokalnych aktywistów i ekspertów – w tym wypadku historyków, bibliotekarzy – jak i do wszystkich członków społeczności. Zaletą CATL jest nie tylko jego skala (sieć 60 bibliotek w całej Polsce) i grupy adresatów, ale także zróżnicowane strategie pozyskiwania materiałów oraz różne możliwe stopnie zaangażowania członków społeczności: samodzielne przygotowanie i przyniesienie materiałów przez mieszkańców, akcje prowadzone przez wolontariuszy oraz bibliotekarzy i lokalnych badaczy historii.

BIBLIOTEKA CYFROWA – uporządkowany zbiór publikacji w postaci cyfrowej, jak również usługa ich udostępniania w sieci. Biblioteki cyfrowe są kompleksowymi organizacjami i systemami, które mają za zadanie:

- pozyskiwanie zasobów (materiałów do publikacji),
- przetwarzanie zasobów na postać cyfrową (np. poprzez skanowanie),
- opisywanie ich za pomocą metadanych,
- udostępnianie zasobów szerokiej publiczności za pomocą specjalnego oprogramowania służącego do tworzenia bibliotek cyfrowych i zarządzania nimi.

Biblioteki cyfrowe tworzy się po to, by:

- chronić zbiory przechowywane w bibliotekach przed zniszczeniem,
- zapewniać dostęp do wiedzy, nauki i kultury wszystkim zainteresowanym
- upowszechniać i promować w skali globalnej lokalne, regionalne i narodowe dziedzictwo kulturowe,
- udostępniać materiały dydaktyczne, upowszechniać efekty badań naukowych, stymulować rozwój nauki.

W Polsce istnieje kilkadziesiąt bibliotek cyfrowych. Biblioteka cyfrowa może być stworzona przez jedną instytucję (wówczas jest to instytucjonalna biblioteka cyfrowa) lub przez wiele współpracujących ze sobą instytucji i organizacji działających w tym samym regionie (wówczas jest to regionalna biblioteka cyfrowa) bądź zajmujących się daną tematyką (wówczas jest to tematyczna biblioteka cyfrowa). Każda biblioteka cyfrowa w Polsce ma własne zasady regulujące jej organizację i funkcjonowanie. Biblioteki te działają w sieci i współpracują ze sobą na różne sposoby. Dzięki serwisowi *Federacja Bibliotek Cyfrowych* użytkownicy mogą przeszukiwać zasoby wszystkich bibliotek cyfrowych za pomocą jednej wyszukiwarki. Serwis umożliwia też bibliotekom planowanie prac digitalizacyjnych zapobiegając w ten sposób ich dublowaniu i tym samym ograniczając ich koszty. Bibliotekarze i inne osoby zaangażowane w tworzenie bibliotek cyfrowych współpracują ze sobą także w sieci, dzięki takim inicjatywom, jak np. *Forum społeczności czytelników i bibliotekarzy cyfrowych Biblioteka 2.0*

CHMURA – jest rodzajem usługi, w ramach której oprócz przestrzeni serwerowej w pakiecie otrzymuje się również pełną jej obsługę informatyczną związaną z początkową konfiguracją i późniejszym użytkowaniem. Jest rozwiązaniem alternatywnym do serwerów dedykowanych, serwerów kolokowanych i postawienia własnej serwerowni. Przykładem usług w „chmurze” są chociażby poczta e-mail na *Gmailu* albo na *Onecie*, a także internetowe programy do przechowywania zdjęć – takie jak *Flickr* i *Picasaweb*. Funkcjonalność jest tu rozumiana jako usługa (dająca wartość dodaną użytkownikowi) oferowana przez dane oprogramowanie (oraz konieczną infrastrukturę). Oznacza to eliminację konieczności zakupu licencji czy konieczności instalowania i administracji oprogramowaniem. Konsument płaci za użytkowanie określonej usługi, np. za możliwość korzystania z arkusza kalkulacyjnego.

CROWDSOURCING (*crowd* – z ang. tłum; *sourcing* – z ang. czerpanie źródeł) – praktyka polegająca na współpracy z grupą lub społecznością, która wykonuje zadania i obowiązki tradycyjnie przypisane pracownikom instytucji/organizacji/firmy. W przypadku instytucji sektora GLAM zaletą *crowdsourcingu* jest nie tylko to, że praktyka ta angażuje daną grupę lub społeczność w pracę instytucji, ale przede wszystkim fakt, że daje możliwość zwrócenia się do członków tej grupy jako ekspertów od własnego dziedzictwa i własnej przeszłości.

DIGITALIZACJA – przetwarzanie materiałów analogowych na formę cyfrową metodą skanowania lub fotografowania oraz dalsza obróbka komputerowa otrzymanych obrazów do postaci umożliwiającej ich publikację w sieci. Terminu tego najczęściej używa się w odniesieniu do działań prowadzonych przez biblioteki, muzea czy archiwa, czyli takie instytucje, które gromadzą, przechowują i udostępniają odbiorcom różne materiały. Instytucje te digitalizują swoje zbiory, tworząc ich obrazy cyfrowe, które następnie konwertują i udostępniają użytkownikom. Udostępnianie odbywa się poprzez publikację zdigitalizowanych materiałów w internecie, np. w bibliotece cyfrowej, archiwum, repozytorium cyfrowym lub na stronie internetowej instytucji. Ze

względu na ograniczenia wynikające z przepisów prawa autorskiego niektóre materiały nie mogą być udostępniane w internecie i można z nich korzystać wyłącznie na terenie instytucji, która je przechowuje.

Ostatnio termin digitalizacja używany jest także do opisywania działań pozainstytucjonalnych, mających na celu tworzenie, przetwarzanie i publikowanie w sieci zbiorów cyfrowych osób prywatnych. Powszechna dostępność urządzeń, oprogramowania i usług, dzięki którym można tworzyć, konwertować i publikować w internecie cyfrowe dokumenty sprawiła, że coraz więcej osób zainteresowanych jest upublicznieniem swoich materiałów (np. własnej twórczości, pamiątek rodzinnych itp.). Na digitalizację spojrzeć można także jak na proces społeczny. Efektem programów masowej digitalizacji zasobów dziedzictwa jest zwiększenie ich społecznego zasięgu, zmiana modeli ich wykorzystywania oraz przywrócenie ich współczesnym obiegom kultury. W archiwach społecznych digitalizacja może integrować lokalną społeczność – wspólne gromadzenie i opisywanie starych zasobów jest szansą na spotkanie się mieszkańców. Projekt digitalizacyjny może być też formą projektu edukacji nieformalnej, uczącym nie tylko podstawowych technicznych umiejętności związanych ze skanowaniem, ale też kompetencji medialnych, takich jak np. krytyczna analiza treści medium.

DOMENA PUBLICZNA – domena publiczna uważana jest za część wspólnego kulturowego i intelektualnego dziedzictwa ludzkości. Stanowią ją utwory, które nie są chronione prawem autorskim, ponieważ:

- minął czas ich ochrony (innymi słowy ochrona wygasła)
- nigdy nie były chronione np. materiały urzędowe
- powstały, zanim powstało prawo autorskie (np. w średniowieczu)

Dzieła znajdujące się w domenie publicznej nie podlegają żadnym ograniczeniom i mogą być wykorzystywane bez uzyskiwania zgody do celów komercyjnych jak i niekomercyjnych.

EUROPEANA – biblioteka cyfrowa, muzeum i archiwum w jednym. Jest także punktem dostępu do ogromu zasobów, które

zostały zdigitalizowane przez instytucje dziedzictwa w krajach Unii Europejskiej. To właśnie UE powołała Europeana w roku 2008. Aktualnie Europeana oferuje swoim użytkownikom ponad 20 milionów obiektów udostępnionych przez ponad 2000 instytucji z 34 krajów. Wśród tych obiektów znajdują się między innymi: zdjęcia, obrazy, dokumenty, książki, mapy, czasopisma, listy oraz materiały audiowizualne.

GLAM (z ang. *galleries, libraries, archives, museums*) – skrót używany na określenie sektora instytucji finansowanych ze środków publicznych, których celem jest kolekcjonowanie, ochrona i udostępnianie szeroko rozumianego dziedzictwa kulturowego.

GOOGLE ART PROJECT – pod hasłem i adresem www.googleartproject.com kryje się prowadzony od ponad półtora roku google'owski projekt poświęcony sztuce i jej rozpowszechnianiu za pomocą internetu. Google znakomicie łączy ambicje nowoczesnego mecenasa sztuki z zasobami, którymi dysponuje: muzea zwiedzać można za pomocą technologii Street View, a poszczególne, „mistrzowsko wyszukane”, dzieła łączyć w kolekcje dzięki wirtualnej przestrzeni, którą oferują serwery firmy. W wirtualnej przestrzeni projektu „Art” przyjrzeć się można wybranym dziełom z kolekcji ponad 150 muzeów, których *pełna lista jest do odnalezienia* w dziale „Kolekcje”. Obrazy, fotografie, rzeźby i inne dające się zdigitalizować dzieła zostały uważnie wybrane przez pracujących w instytucjach kuratorów; nie wszystkie zbiory nadawały się do digitalizacji i w konsekwencji nie znalazły się w sieci. Co ważne w kontekście tego, w jaki sposób internet zmienia nasz stosunek do prawa autorskiego: mimo przeniesienia dzieł w przestrzeń wirtualną za pomocą Google, prawa autorskie do nich zachowują muzea, Google jest jedynie właścicielem ich technologicznie przetworzonego obrazu.

HAKER – w powszechnym rozumieniu, ukształtowanym głównie przez mass media, to osoba włamująca się do systemów informatycznych, zazwyczaj w celach przestępczych. Często czytamy o hakerach

włamujących się na strony instytucji lub wykradających numery kart kredytowych. Tymczasem słowo haker ma jeszcze inne, oryginalne historycznie znaczenie: oznacza osobę ciekawą tego, jak działają różne urządzenia lub programy i żywotnie zainteresowaną ich ulepszeniem. Termin ten został ukuty w latach 60. w środowisku osób pracujących w renomowanym *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Ograniczenia w dostępie do uczelnianego sprzętu i oprogramowania sprawiły, że pracownicy MIT wykorzystywali do maksimum narzędzia i zasoby, jakie mieli do dyspozycji, przy okazji usprawniając je i dzieląc się między sobą wiedzą. Wokół tego ruchu, w ciągu ostatnich 50 lat, powstała cała kultura oparta na szacunku dla praktycznych umiejętności (głównie związanych z elektroniką, komputerami i oprogramowaniem – ale nie tylko) oraz zakładająca otwarte dzielenie się wiedzą oraz efektami swojej pracy.

HAKATON – sprint programistyczny (z ang. *hackathon*), to formuła spotkania często stosowana w świecie projektów informatycznych, która sprowadza się do wspólnej pracy w tym samym miejscu, wyznaczania celów, tworzenia lub dopracowywania koncepcji oraz wcielania pomysłów w życie. Uczestnicy i uczestniczki sprintu wymieniają się uwagami, dyskutują, dzielą się na bieżąco zadaniami. Chodzi o jak najlepsze wykorzystanie wspólnie spędzonego w tej samej fizycznej lokalizacji czasu, ale także (przede wszystkim!) o miły dreszczyk satysfakcji, kiedy na koniec spotkania można spojrzeć na efekty własnej pracy i pochwalić się nimi przed pozostałymi uczestnikami i uczestniczkami. Zapożyczona ze świata hakerskiego formuła hakatonu sprawdziła się już podczas wielu inicjatyw z pola GLAM. Jedną z nich było przedsięwzięcie *Hack4Europe* organizowane przez Narodowy Instytut Audiowizualny, podczas którego programiści, programistki, a także specjaliści od grafiki i reklamy pracowali nad pomysłami dotyczącymi kreatywnego wykorzystania danych opisujących europejskie kolekcje dziedzictwa kulturowego pochodzących z Europeany oraz nad budową prototypowych aplikacji obrazujących społeczną i biznesową wartość tych właśnie otwartych danych.

HISTORIA MÓWIIONA – rejestrowanie, opracowywanie i upowszechnianie opowieści i wspomnień. Cechą tego rodzaju źródeł jest ich silnie zindywidualizowany, subiektywny i emocjonalny charakter. Najczęściej dotyczą one wydarzeń bezpośrednio doświadczonych przez mówiącego, chociaż równie często przeplatają się one z historiami zasłyszanyymi, plotkami czy legendami, dzięki czemu stanowią odbicie pamięci zbiorowej.

INFOGRAFIKA – Infografikę stosunkowo trudno opisać, ponieważ jej natura i celowość nierozłącznie wiążą się z komunikacją wizualną – pozatekstową. Infografika to graficzne przekazanie informacji: do infografik zaliczamy zarówno wykresy, diagramy, jak i *mashupy*, czyli różne formy łączenia wizualnie treści. Komiks, w którym ilustracja podpira fabułę, nie jest przykładem infografiki, ponieważ język pełni w nim funkcję nadrzędną. Infografika jest takim podejściem do komunikatu, w którym liczy się głównie obraz. Infografiki są często wykorzystywane do tego, żeby w przystępny sposób podzielić się hermetyczną z natury, skomplikowaną informacją. Za ich pomocą świetnie można wyjaśnić zależności ekonomiczne i globalne. Dobrym przykładem infografiki jest ta przygotowana przez Creative Commons Polska *dotycząca różnego typu licencji Creative Commons*.

KOSZTY – do podstawowych kosztów działań digitalizacyjnych należą:

- koszty przetworzenia materiałów z formy analogowej na cyfrową,
- opracowanie metadanych,
- stworzenie miejsca do archiwizacji plików wzorcowych i przechowywania kopii zapasowych wytworzonych materiałów.

Zależnie od tego czy celem digitalizacji jest również udostępnienie czy jedynie konserwacja i archiwizacja materiałów przygotowując kosztorys projektu należy uwzględnić również:

- opracowanie techniczne wytworzonych materiałów (w tym kontrola jakości) zależnie od celu digitalizacji i wybranego sposobu ich udostępniania,
- udostępnienie materiałów w sieci (obsługa informatyczna, koszt

budowy serwisu lub zakupu licencji do implementacji wybranego rozwiązania, opłaty dla ozz – Organizacji Zbiorowego Zarządzania).

LICENCJE – rodzaje umów, które określają warunki korzystania z utworu. Umowy licencyjne z zasady są ograniczone w czasie, co oznacza, że autor nie wyzbywa się praw do swojego dzieła na zawsze. Licencje mogą być wyłączne, tzn. tylko jeden podmiot może korzystać z danego utworu w określonym zakresie oraz niewyłączne – gdzie grono podmiotów może być większe; przykładem licencji niewyłącznych są licencje na bazy biblioteczne.

LICENCJE CREATIVE COMMONS – specjalnym rodzajem licencji są tzw. licencje otwarte np. Creative Commons, w których twórca udziela szerokiego (nie skierowanego do określonego podmiotu czy grupy podmiotów) zezwolenia na wykorzystanie swego utworu w sposób wybrany przez siebie. Creative Commons jest międzynarodowym projektem oferującym bezpłatne rozwiązania prawne oraz wspierające je narzędzia internetowe umożliwiające twórcom oraz instytucjom wygodniejsze zarządzanie prawami autorskimi do swoich utworów. Creative Commons zostało zaadaptowane jako podstawowe rozwiązanie prawne m.in. przez *projekt Wikipedia* oraz wiele instytucji rządowych na całym świecie (m.in. informacja publiczna duńskiego rządu, ministerstw i agend rządowych, włoski odpowiednik gus'u, materiały Białego Domu, programy edukacyjne UNESCO2). Licencje dostosowywane są do regulacji poszczególnych państw oraz aktualizowane przez prawników. Więcej o licencjach cc na stronie www.creativecommons.pl.

METADANE – „dane o danych”, wyrażenia opisujące treść i formę dokumentu, mające określoną strukturę, zgodną z przyjętym standardem opisu. Stosuje się je po to, by uporządkować zbiór dokumentów i tym samym ułatwić użytkownikom wyszukiwanie potrzebnych informacji. Metadane najczęściej wykorzystuje się do opisywania (w jednolity sposób) dokumentów elektronicznych, np. opublikowanych w bibliotekach cyfrowych. Metadanymi są m.in.: autor dzieła,

tytuł, wydawca, współtwórca, rok wydania, opis rzeczowy, język, właściciel praw autorskich, miejsce przechowywania oryginalnego dokumentu czy wielkość pliku.

MEDIALAB – rodzaj laboratorium (niekoniecznie o stałej siedzibie), w którym ludzie o różnych umiejętnościach, wiedzy, wykształceniu współpracują ze sobą wykorzystując nowoczesne technologie i media, pracując nad innowacyjnym zastosowaniem technologii, tworzeniem nowych oraz nowatorskim użyciem mediów. Projekty mogą być nastawione na budowanie nowych urządzeń, testowanie nowych sposobów produkcji, ale również na korzystanie z technologii i mediów do celów społecznych.

W polskich warunkach *medialab* zaistniał w 2010 roku jako obóz w Chrzelicach – Obóz Kultury 2.0 (K20), zorganizowany m.in. przez Fundację Ortus. Rok później obozowy *medialab* odbył się w Lublinie – *Medialab Lublin*. Krótkotrwały charakter w postaci realizacji kilku projektów w ciągu kilku miesięcy 2011 miał *Medialab Warszawa*. W kwietniu 2012 zorganizowano *LublinLab*, również w formie wyjazdowej, tym razem jednak nie pod szyldem K20, poprzedzone zbieraniem materiałów przez uczniów szkół podstawowych, na bazie których tematyczne zespoły wypracowywały sposoby wsparcia dla problemów diagnozowanych przez dzieci. Obecnie w Gdańsku i Katowicach rozwijają się *medialaby*, nie są to jednak oddzielne instytucje, ale raczej obszary funkcjonowania istniejących już instytucji kultury, realizujące różnorodne projekty (np. *EduLab* czy *FabLab* w Gdańsku) lub spotkania przypominające obozy K20. Trzeci Obóz Kultury 2.0, *Medialab Gdańsk*, odbył się we wrześniu 2012 w Gdańsku przy Instytucie Kultury Miejskiej.

NARODOWY ZASÓB ARCHIWALNY – powstałe w przeszłości i powstające współcześnie materiały archiwalne mające znaczenie jako źródło informacji na temat wartości historycznej o działalności państwa, jego poszczególnych organów i innych państwowych jednostek organizacyjnych oraz jego stosunków z innymi państwami; materiały zawierają również informacje dotyczące rozwoju życia społecznego

i gospodarczego, działalności organizacji o charakterze politycznym, społecznym i gospodarczym, zawodowym i wyznaniowym, organizacji i rozwoju nauki, kultury i sztuki, a także działalności jednostek samorządu terytorialnego i innych samorządowych jednostek organizacyjnych. Mogą to być wszelkiego rodzaju akta i dokumenty, korespondencja, dokumentacja finansowa, techniczna i statystyczna, mapy i plany, fotografie, filmy i mikrofilmy, nagrania dźwiękowe, dokumenty elektroniczne oraz inna dokumentacja, bez względu na sposób jej wytworzenia.

Definicja narodowego zasobu archiwalnego została zapisana w *Ustawie o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach* z dnia 14 lipca 1983 r. (z późniejszymi zmianami). Czytamy tam, że *narodowy zasób archiwalny służy nauce, kulturze, gospodarce narodowej oraz potrzebom obywateli*.

OCR (z ang. *Optical Character Recognition* – Optyczne Rozpoznawanie Znaków) – technologia umożliwiająca odczytywanie i odtwarzanie tekstu w pliku graficznym – obrazie cyfrowym zeskanowanego dokumentu. Programy służące do OCR rozpoznają w zeskanowanym dokumencie zarówno znaki tekstu, jak i całą strukturę dokumentu: akapity, ilustracje, tabele, wykresy itp. Technologię OCR wykorzystuje się zwykle do przekształcania skanów na dokumenty, które można edytować za pomocą programów do edycji tekstu (np. MS Word). OCR w bibliotekach i archiwach cyfrowych stosuje się po to, by umożliwić użytkownikom przeszukiwanie pełnotekstowe opublikowanych dokumentów, tzn. wyszukiwanie w ich treści określonych słów lub fraz.

OTWARTOŚĆ – postawa filozoficzna i społeczna zakładająca szczerść i przejrzystość we wszystkich dziedzinach życia społecznego. W kontekście nowych technologii rozumiana w taki sposób otwartość zyskuje nowy wymiar – różnego rodzaju dane stają się bowiem dzięki internetowej dystrybucji informacji digitalizowane i szeroko dostępne, a także podatne na przetwarzanie i remiksowane. Otwartość zakłada więc nie tylko pasywne przyzwolenie na przejrzystość, ale i aktywne

dzielenie się informacją; w wypadku sektora GLAM tą dotyczącą zasobów archiwalnych i innych tekstów kultury.

OTWARTE DANE – *otwarte dane* to różnego rodzaju dane (np. opisujące obiekty, metadane czy zestawy liczbowe), które – produkowane lub zarządzane przez publiczne instytucje – udostępniane są na zewnątrz w sposób pozwalający na ich twórcze wykorzystanie. Przykładem takiego procesu są opisy obiektów w Europeanie, na bazie których *tworzyć można własne aplikacje*.

PODKASTING, PODKAST (z ang. podcasting, podcast) – forma internetowej publikacji dźwiękowej lub filmowej, najczęściej w postaci regularnych odcinków. Nazwa pochodzi od połączenia słów *iPod* (odtwarzacz muzyczny firmy Apple) bądź od skrótu określenia „Personal On Demand” i *broadcast* (z ang. transmisja, przekaz). Aby słuchać podkastów nie trzeba posiadać iPoda ani innego odtwarzacza muzycznego – wystarczy komputer odtwarzający cyfrowe pliki dźwiękowe (np. w formacie MP3) lub pliki wideo (w przypadku podkastu wideo) oraz oprogramowanie pobierające i katalogujące transmisje na podstawie informacji zawartych w publikowanych razem z podkastami plikach. Wiele podkastów nie wymaga nawet tego, publikuje się bezpośrednie linki do plików na stronach w w.w.

Podkast może mieć formę nieformalnego bloga, profesjonalnej audycji radiowej, kursu językowego lub hobbystycznego albo odcinków historii czytanej przez lektora. Istnieje coraz więcej powieści, które pierwszych odbiorców znalazły jako odcinki publikowane w postaci podkastów, inne natomiast są rozpowszechniane jako podkast, aby zwiększyć popularność wersji drukowanej i ułatwić publikację kolejnych części.

PUBLIKACJA (w bibliotekach cyfrowych) – każdy opublikowany w bibliotece cyfrowej dokument w postaci cyfrowej, niezależnie od jego treści, objętości czy formy, w jakiej występuje. Publikacjami są zdigitalizowane materiały pochodzące ze zbiorów instytucji tworzących biblioteki cyfrowe (czasopisma, książki, mapy, fotografie, grafiki

itp.), jak i dokumenty powstałe w postaci elektronicznej. Termin „publikacja” używany jest w statystykach bibliotek cyfrowych („liczba publikacji”) i rozumiany jako jednostka w zbiorze dokumentów tworzących bibliotekę cyfrową. Publikacją może być zatem zarówno jednostronicowa ulotka, pocztówka czy fotografia, jak i kilkusetstronicowa książka czy dwugodzinne nagranie dźwiękowe.

SKANOWANIE – przetwarzanie materiałów analogowych (np. dokumentów tekstowych, rysunków, rękopisów, fotografii, filmów w formacie VHS) na cyfrowe (pliki bądź elementy stron WWW) w celu ich:

- zachowania (ochrony przed zniszczeniem),
- archiwizacji/ agregacji (zgrupowania w jednym miejscu, np. w jednej bazie danych),
- udostępniania (np. w internecie, a także w internetowych bibliotekach cyfrowych).

Skanowanie przeprowadza się za pomocą specjalnych urządzeń – skanerów. Istnieje wiele rodzajów skanerów, a wybór konkretnego urządzenia zależy od rodzaju skanowanych materiałów, ich stanu zachowania, wartości bądź zakładanej jakości otrzymanych obrazów.

TAG – (znacznik) w informatyce znak lub słowo kluczowe przypisane do określonego fragmentu informacji, na przykład tekstu lub pliku multimedialnego. Tagi są powszechnie stosowane w bazach danych oraz przy opisywaniu informacji tekstowej.

UDOSTĘPNIANIE – po digitalizacji zbiorów warto zadbać o to, aby były one jak najszerszej dostępne. Ważnymi zagadnieniami w ramach tego procesu są: dobór odpowiedniego oprogramowania, strony internetowej za pomocą którego udostępniemy materiały, typ i rozmiar plików, licencja na której udostępniemy zbiory, wykonanie optycznego rozpoznawania znaków (OCR) lub transkrypcji w przypadku plików dźwiękowych czy wideo, sprawdzenie czy strona i pliki są dostępne dla osób niepełnosprawnych, zapewnienie widoczności materiałom w internecie poprzez dodanie ich do wyszukiwarek czy odpowiednich katalogów, promocja w mediach społecznościowych.

UTWÓR – w rozumieniu prawa autorskiego, wynik pracy twórczej, który ma charakter jednostkowy, indywidualny i niepowtarzalny.

UŻYCIĘ – przed rozpoczęciem procesu digitalizacji warto zastanowić się lub sprawdzić jakich zbiorów najbardziej potrzebują użytkownicy i skupić się na ich udostępnieniu. Po digitalizacji można zapewnić wykorzystanie materiałów poprzez stworzenie bazującego na nich projektu edukacyjnego czy społecznego. Jeżeli nie posiadamy takich możliwości warto poszukać organizacji pozarządowej, instytucji kultury lub aktywnego nauczyciela, który mógłby się takim projektem zająć. Przygotowanie projektu w taki sposób, żeby społeczność mogła wykorzystać zdigitalizowane materiały potwierdza i udowadnia zarazem jego społeczną wartość.

UŻYTECZNOŚĆ – (ang. *usability*) – własność produktów decydująca o ich jakości użytkowej. Pojęcie to odnoszone jest najczęściej do interaktywnych urządzeń, aplikacji oraz stron internetowych (jako *web usability*).

WIKI – dokładniej „WikiWiki” to obsługiwany zwykłą przeglądarką internetową mechanizm zawierający zbiór stron, których zawartość każdy użytkownik może łatwo zmieniać lub też tworzyć nowe. Strony wiki, ze względu na swoją specyfikę, są przede wszystkim wykorzystywane do pracy nad wspólnymi projektami, takimi jak repozytoria wiedzy na wybrany temat lub projekty różnych grup społecznych. To, co wpływa na popularność stron typu wiki zwłaszcza w projektach, w których grupa ludzi pracuje nad tworzeniem i redakcją treści jest duża łatwość obsługi stron (hasła i artykuły dodaje się i formatuje intuicyjnie, znajomość języków formatowania, takich jak *html* jest tu niepotrzebna), możliwość linkowania zarówno do zasobów wewnętrznych – tekstów na tej konkretnej wiki, jak i zewnętrznych, a także to, że artykuły na wiki mogą być edytowane przez wielu użytkowników i użytkowniczki jednocześnie. Technologia wiki wspiera wspólną pracę, nie narzucając sztywnych – ograniczających reguł definiujących strukturę

informacji. Największym i najbardziej znanym serwisem typu wiki jest Wikipedia.

WIZUALIZACJA – przekazywanie informacji za pomocą metod graficznych, poprzedzone analizą danych, które chcemy zwizualizować. Najpopularniejsze sposoby wizualizacji to: infografiki, rysunki techniczne, mapy i plany, wykresy statystyczne, modele 3D, animacje. Ułatwiają one zrozumienie przedstawianego zagadnienia.

WYMIANA DANYCH – wymiana danych w bibliotekach, archiwach, repozytoriach cyfrowych itp. polega na pobieraniu metadanych (opisów publikacji cyfrowych) przez tzw. serwisy agregujące w celu uruchomienia nowych usług, np. wyszukiwarek umożliwiających jednoczesne przeszukiwanie zasobów wielu bibliotek czy archiwów cyfrowych. Taką usługą jest serwis Federacja Bibliotek Cyfrowych, który pobiera metadane ze współpracujących bibliotek i repozytoriów cyfrowych za pomocą *otwartego protokołu OAI-PMH*. Taką usługą jest także portal Europeana, który gromadzi metadane pobierane przez inne serwisy agregujące. W Polsce serwisem agregującym, który współpracuje z Europeaną (tzw. krajowym agregatorem metadanych) jest Federacja Bibliotek Cyfrowych.

WYSZUKIWANIE – podstawowa funkcjonalność serwisu do udostępniania zdigitalizowanych materiałów. W wersji minimalnej możliwość wyszukiwania powinna obejmować metadane. W przypadku publikacji z warstwą tekstową powinna również obejmować przeszukiwanie pełnych tekstów. Federacja Bibliotek Cyfrowych i Europeana oferują możliwość wyszukiwania publikacji w rozproszonych zbiorach z jednego miejsca, dla serwisów posługujących się *protokołem OAI PMH*.

ZASOBY – dokumenty mające postać cyfrową, utworzone w procesie digitalizacji (czyli przetworzone z postaci analogowej) bądź powstałe już w formie cyfrowej (czyli tzw. dokumenty *digitally born*), udostępniane odbiorcom w bibliotece cyfrowej, archiwum cyfrowym,

repozytorium lub innej usłudze sieciowej, która umożliwia dostęp do takich dokumentów.

Zasoby bibliotek i archiwów cyfrowych obejmują dokumenty gromadzone, pozyskiwane bądź wytwarzane przez instytucje tworzące daną bibliotekę cyfrową lub archiwum. Są to zasoby bardzo zróżnicowane zarówno pod względem treści, jak i postaci, w jakiej występują. Dokumenty digitalizowane przez biblioteki i udostępniane w bibliotekach cyfrowych to m.in.: książki, czasopisma, artykuły, rękopisy, starodruki, mapy, plakaty, ulotki, pocztówki, fotografie, filmy czy nagrania dźwiękowe. Wśród dokumentów, które powstały już w formie elektronicznej są e-booki (np. materiały konferencyjne), prezentacje multimedialne, filmy (np. wideorelacje z konferencji), nagrania dźwiękowe (np. wykonane w ramach projektu historii mówionej).

Instytucje tworzące biblioteki cyfrowe, archiwa czy inne tego typu usługi wzbogacają swoje kolekcje także o materiały pozyskiwane od osób prywatnych. Takimi materiałami, poza książkami czy czasopismami pochodzącymi z kolekcji osób prywatnych, mogą być dokumenty, które zostały przez takie osoby wytworzone, np. albumy fotografii, a także dokumenty osobiste – prywatne i urzędowe, niepublikowane dzieła lokalnych twórców, rękopiśmienne kroniki szkolne czy parafialne.

DOBRE PRAKTYKI

Otwórz książkę • Klaudia Grabowska

TAGI: DIGITALIZACJA, OCR, PRAWA AUTORSKIE,
PUBLIKACJA, SKANOWANIE, UDOSTĘPNIANIE

„Otwórz Książkę” to projekt stworzenia cyfrowej kolekcji książek naukowych z dziedzin humanistycznych realizowany w 1CM UW (Interdyscyplinarne Studium Modelowania Matematycznego i Komputerowego przy Uniwersytecie Warszawskim). Kolekcja miała obejmować przede wszystkim książki niedostępne na rynku, o wyczerpanym nakładzie, zazwyczaj niefunkcjonujące w formie cyfrowej. Działania związane z projektem przybliżyły dodatkowo zagadnienia związane z otwartym dostępem do treści naukowych i promowały licencje Creative Commons jako narzędzie licencyjne dla publikacji w sieci. Pomysłodawcami inicjatywy byli Alek Tarkowski i Justyna Hofmohl.

CELE I ZAŁOŻENIA PROJEKTU

„Otwórz Książkę” to projekt, którego celem było stworzenie cyfrowej kolekcji współczesnych książek naukowych, udostępnionych przez autorów – a więc typowym projektem digitalizacyjnym ze względu na zakres zadań, jaki przed nim stały i miejsce, w którym był i jest realizowany. W momencie uruchomienia projektu nie było w zasadzie materiału, który miał tworzyć kolekcję. Główne zadanie polegało więc na pozyskaniu tego zasobu: znalezieniu autorów, którzy skłonni byliby opublikować swoją książkę w serwisie i jednocześnie mieli do tego prawo. Poniżej postaram się przejść przez cały proces, od pozyskiwania kolekcji do publikacji w serwisie, skupiając się na kluczowych zagadnieniach, aby na koniec sformułować główne doświadczenia wynikające z tego projektu.

POZYSKIWANIE PUBLIKACJI DO KOLEKCJI

Podstawą do rozpoczęcia prac nad umieszczeniem książki w serwisie była za każdym razem odrębnie uzyskiwana zgoda autora publikacji. Autorzy nie ponosili żadnych kosztów z tytułu udostępnienia książki w sieci. Nie musieli też wykonać żadnych dodatkowych czynności

poza wyrażeniem zgody i – jeśli pozwalała na to stan praw autorskich – wybraniem zasad, na których chcieliby udostępnić swoje teksty. Mimo atrakcyjnej, jak mogłoby się wydawać, oferty projektu dla autorów i szerokiej informacji o nim skierowanej do bibliotek naukowych, jednostek dydaktycznych i badawczych, zgłoszeń od chętnych do udostępnienia swoich książek było stosunkowo niewiele. Skutecznym sposobem zachęcania do publikacji w serwisie okazało się wykorzystanie dróg nieformalnych i znajomości. Współpraca nawiązana w tym zakresie z *Muzeum Historii Polski* zaowocowała rozbudową kolekcji książek historycznych, która stanowi ponad połowę monografii, znajdujących się obecnie w kolekcji. Autorzy, którzy zgłosili chęć digitalizacji monografii ze swojego dorobku, pytani byli o stan autorskich praw majątkowych do utworów. Znakomita większość z nich nie miała jasności w tej kwestii, w takich przypadkach sprawy te konsultowane były z wydawnictwami. Doświadczenie z rozmów z wydawcami było pozytywne. W większości zgadzali się oni na publikację w serwisie. Zdarzało się to również w przypadkach, kiedy prawa majątkowe do publikacji w sieci leżały po ich stronie.

OPRACOWANIE MATERIAŁÓW

Przebieg prac nad procesem digitalizacji został podyktowany przez sposób prezentacji w sieci, który wybrano dla publikacji książek i ze względu na przeznaczenie serwisu. Skanowanie materiałów było zlecane większym bibliotekom, które wszystkie materiały mogły mieć na miejscu – tak, aby nie zachodziła konieczność dostarczania ich do opracowania z innych źródeł. Ze względu na to, że serwis miał służyć również do kwerend badawczych, postawiono na wysokojakościowe opracowanie zdigitalizowanego materiału. W celu umożliwienia swobodnego cytowania dużych fragmentów tekstu, jego zaznaczania i kopiowania, zdecydowano się na zaawansowaną korektę OCR. Jednocześnie – ponieważ celem nie było stworzenie nowego wydania publikacji – założono, że tekst po korekcie zachowa układ będący odzwierciedleniem oryginału. W związku z tym praca nad korektą była bardziej wymagająca od pracy redakcyjnej. Pytanie o to, w którym momencie można w przypadku takich materiałów

mówić o nowym wydaniu, nie zostało chyba jeszcze rozstrzygnięte w teorii digitalizacyjnej.

WNIOSKI

Korzyści wynikające z digitalizacji i otwartego dostępu do zdigitalizowanych materiałów nie są oczywiste, choć niektórym osobom poruszającym się w tym temacie mogą się takie wydawać. Ale dobrze je wypunktowywać za każdym razem, żeby uniknąć digitalizacyjnego żargonu. Wyjaśnienie stanu autorskich praw majątkowych może nie być łatwe. Nie oznacza to jednak, że materiały nie mogą zostać zdigitalizowane i udostępnione. Przy zgodzie wydawnictwa i autora (tak jak w przypadku publikacji włączanych do „Otwórz Książkę”) ustalenie realnego stanu może zejść na dalszy plan (o tym warto przeczytać też w tekście dotyczącym prawa autorskiego). Przy budowie serwisu do prezentacji warto korzystać z istniejących rozwiązań i nie budować wszystkiego od początku. Jeśli gotowe rozwiązania do prezentacji w sieci w całości nie nadają się do potrzeb projektu, budując własną rzecz warto bazować na gotowych komponentach.

KLAUDIA GRABOWSKA – tworzy i realizuje projekty na pograniczu humanistyki i technologii. Zajmuje się budową oraz udostępnianiem cyfrowych zasobów humanistycznych w sieci. Działa na rzecz Otwartego Dostępu (z ang. *Open Access*). W Centrum Otwartej Nauki ICM UW pracowała nad stworzeniem pierwszego w Polsce repozytorium pozainstytucjonalnego CEON, i kolekcji pełnotekstowej projektu „Otwórz Książkę”. Współpracuje z *Centrum Cyfrowym*, Muzeum Historii Polski i Uniwersytetem Warszawskim.

Digiedukacja • Grzegorz Stunża

TAGI: ARCHIWUM AMATORSKIE, CROWDSOURCING,
DIGITALIZACJA, MEDIALAB

Edulab – laboratorium lokalnych zastosowań mediów – projekt realizowany przy Instytucie Kultury Miejskiej w Gdańsku w ramach grantu Akademii Orange od marca do czerwca 2012. Poza warsztatami z uczniami gimnazjów i liceów odbyły się także warsztaty dla nauczycieli i animatorów oraz debata na temat edukacji medialnej. Powstała również publikacja „Laboratoria mediów”.

DIGI-PROCES JAKO RAMA DLA INNYCH DZIAŁAŃ

Tekst podejmuje wątek projektów odchodzących od wąskiego rozumienia terminu digitalizacja jako technicznej działalności transponowania jednego formatu treści na inny (cyfrowy). Artykuł będzie poświęcony projektom stawiającym na możliwości społecznego, oddolnego zastosowania digitalizacji w działaniach edukacyjnych traktujących digitalizację jako proces, który nie musi kończyć się efektem w postaci profesjonalnego archiwum zasobów przygotowanych zgodnie z profesjonalnymi kryteriami. W materiale zostaną wypunktowane wskazówki dotyczące realizacji podobnych działań.

KRÓTKA CHARAKTERYSTYKA PROJEKTÓW, Z KTÓRYCH WYCIĄGAM WNIOSKI

Próbując przybliżyć czytelnikom wyjście poza wąskie ramy digitalizacji, odwołam się do dwóch projektów, w których brałem udział i które z założenia wykorzystywały działania digitalizacyjne, wychodząc jednak poza proces gromadzenia zcyfrowanych materiałów. Będzie to akcja „Jeden dzień” oraz „Edulab – laboratorium lokalnych zastosowań mediów”. Pierwszy z projektów nastawiony był

na archiwizację współczesności przy wykorzystaniu różnych technik (w tym angażujących społeczność lokalną), do zgromadzenia danych pozwalających na „zatrzymanie czasu” i możliwość przedstawienia miasta na bazie dostępnych materiałów, ale także wypowiedzi i materiałów przygotowanych przez mieszkańców. Korzystaliśmy z zasobów dostępnych w sieci i archiwizowaliśmy je (używaliśmy m.in. *Facebooka*, *Allegra*, stron informacyjnych, dostępnych w sieci widoków i zdjęć z monitoringu miejskiego), utrwalaliśmy działania mieszkańców w istotnym punkcie miasta (nagrywaliśmy ruch ludzi na dworcu PKŚ, pytaliśmy o to, co jedli na śniadanie) i zbieraliśmy dane w ruchu (m.in. poprzez akcję SMS, gromadzenie miejskich artefaktów, *utrwalanie ścieżek miejskich*, oraz refotografie¹). Drugi projekt nawiązywał do idei towarzyszącej pierwszemu, miał jednak na celu przedstawienie *Głównego Miasta* – dzielnicy bez tożsamości lub z narzuconą jej, turystyczną wersją – w Gdańsku oczyma uczniów gimnazjum i liceum z zastosowaniem podręcznych urządzeń medialnych. Podczas pierwszego warsztatu edulabowego próbowaliśmy tworzyć hipertekstową grę narracyjną² z wykorzystaniem zgromadzonych materiałów. W trakcie drugiego natomiast, archiwizować artefakty miejskie, nagrywać widok miasta na określonej trasie bazując na kreatywności uczniów. Zespoły uczniowskie dostawały

1 Refotografia polega na powtórzeniu kadru ze zdjęcia wykonanego w przeszłości, np. ponowne wykonanie fotografii tego samego budynku, ulicy. Nowy kadr może być tylko podobny do starego (ponieważ np. nie ma możliwości zrobienia zdjęcia z tego samego miejsca co w przypadku oryginału lub nie jest to potrzebne), może też być próbą identycznego ujęcia fotografowanego miejsca idealnie jak w przeszłości. Zobacz też *hasło „Rhephotography” w Wikipedii* lub *blog prezentujący refotografie*.

2 W trakcie edulabu próbowaliśmy przygotować opowieść, która nawiązywałaby do literackich hiperfikcji. Czytanie takiej opowieści mogłoby się odbywać na wiele sposobów, z niektórych leksji (pojedyncza porcja informacji w hipertekście) można byłoby przechodzić do kilku następnych, wybierając link, który nas interesuje. Podczas takiej narracyjnej podróży przez kolejne fragmenty istniałaby możliwość otrzymywania punktów lub ich utraty za wykonanie określonej czynności lub przejście do konkretnego fragmentu. Tym samym nieliniowa opowieść o miejscu i przestrzeni miasta mogłaby funkcjonować jednocześnie jako gra.

np. zdjęcie określonego obiektu, hasło (np. popkultura) i jedną literę, po czym budowały scenariusze przygotowania cyfrowych opowieści.

Na bazie dwóch, eksperymentalnych w pewnym sensie projektów (pierwszy był poszukiwaniem metod, jakie można by zastosować w działaniach archiwizacji współczesności wykorzystujących digitalizację i sięgających do zaangażowania mieszkańców, drugi rozpoznawał wykorzystanie działań digitalizacyjnych do realizacji różnorodnych celów edukacyjnych) można wypunktować, na co należałoby zwracać uwagę, przygotowując podobne projekty, nastawione na uczestnictwo mieszkańców, oddolną organizację (rozumianą jako amatorskie próby lub szkoleniowe działania np. w szkole, instytucji kultury) i użycie w działaniach edukacyjnych.

REFLEKSYJNE DZIAŁANIE – WSKAZÓWKI DLA ORGANIZATOREK I ORGANIZATORÓW PROJEKTÓW DIGI-EDUKACYJNYCH

Planowanie i organizacja projektu:

- Dokładnie sprecyzuj cel działania (postaraj się tak zaplanować projekt, żeby można było jednocześnie zrealizować cele z zakresu edukacji obywatelskiej, edukacji na temat lokalności, edukacji medialnej, może również edukacji historycznej i wielo- lub międzykulturowej, traktując działania digitalizacyjno-archiwizacyjne jako ramę i formę, ale ich wytwór nie jako jedyny cel projektu, może nawet cel poboczny, skupiając się na procesie).
- Przygotuj harmonogram i plan działań.
- Postaraj się o partnerstwo kilku instytucji lub (jeśli będzie to projekt szkolny) nawiąż współpracę z rodzicami, lokalnymi działaczami lub osobami, które mają wiedzę na temat lokalnej przestrzeni i mogłyby Ci pomóc znaleźć interesujące materiały na początek pracy lub zaproponować ciekawe miejsca, trasy itp.

Sprzęt i kwestie techniczne:

- Zastanów się, jaki sprzęt będzie Ci potrzebny i postaraj się o niego wcześniej (mogą to być np. przenośny dysk o dużej pojemności, kamera wideo, skaner, aparat cyfrowy, pracownia komputerowa, odpowiednie oprogramowanie).
- Jeśli chcesz polegać na podręcznym sprzęcie uczestników, dowiedz

się, czym dysponują jeszcze przed podjęciem działań: czy mają telefony z aparatami fotograficznymi, czy smartfony mają opcję nagrywania dźwięku, czego uczestnicy potrzebują, żeby wyeksportować zgromadzone treści (tylko kabelka, a może określonego systemu operacyjnego lub oprogramowania? np. użytkownik iPada¹ może mieć trudności z przeniesieniem danych na komputer z systemem Windows, jeśli nie przygotowuje się do tego wcześniej). Jeśli mają skorzystać ze swoich komputerów, poproś ich o sprawdzenie, czy mają oprogramowanie do obróbki mediów, np. dźwięku, zdjęć, jeśli nie, przygotuj listę wolnego/otwartego oprogramowania, jakie mogą łatwo ściągnąć lub zainstalować, a także listę sieciowych, darmowych usług, z jakich będziecie korzystać.

- Jeśli macie gromadzić treści w sieci lub współpracować przez sieć, zadbaj o dostęp do internetu i przetestuj go, sprawdź także, czy uczestnicy znają wybrane do pracy w projekcie narzędzia sieciowej współpracy. Jeśli nie, przeznacz czas na krótkie szkolenie lub przygotuj instrukcję, którą roześlesz jeszcze przed rozpoczęciem projektu,
- dowiedz się, jakie są profesjonalne kryteria przygotowania i publikacji zdigitalizowanych treści (a także ich opisu) i w miarę możliwości pilnuj jakości plików (będzie to zależało m.in. od sprzętu posiadanego przez uczestników). Wskazówek szukać możesz pod następującymi linkami:
- www.bcpw.bg.pw.edu.pl/Content/1262/bg_Stand_w_proc_digit.pdf
- www.kongreskultury.pl/title,pid,686.html
- a także na stronach NINA.

¹ Jeden z dostępnych na rynku *tabletów*. W trakcie pracy doświadczyliśmy trudności, kiedy zebrany przy jego użyciu materiał miał być przeniesiony na dysk komputera w szkolnej pracowni komputerowej. Właściciel sprzętu nie posiadał odpowiedniego kabla łączącego tablet z komputerem, co znacząco utrudniło możliwość skorzystania z zarejestrowanych filmów i zdjęć.

Aktywność uczestniczek i uczestników:

- Jeśli chcesz pracować z określoną grupą ludzi – np. z uczniami (a nie jesteś nauczycielem) – postaraj się o współpracę/partnerstwo ze szkołą (dyrekcją, wychowawcą klasy lub klas) jeszcze przed realizacją projektu. Unikniesz w ten sposób braku chętnych i przesuwania działań (co przy realizacji grantu czy innej formie dofinansowania, z którego musisz się rozliczyć, może być bardzo trudne),
- postaw na kreatywność uczestników, nie narzucaj określonych technik (np. poklatkowy film), jeśli forma jest otwarta lub niekoniecznie musi korzystać z wykorzystanych już gdzie indziej pomysłów, postaw na burzę mózgów i inwencję uczestniczek i uczestników,
- jeśli docelowy materiał ma mieć fabułę, spróbuj przygotować ją wspólnie z uczestnikami, na wszelki wypadek przygotuj sobie listę haseł, które można wykorzystać, ale nie narzucaj gotowego scenariusza,
- korzystaj ze sprawdzonych metod w pracy nad projektem, jeśli obawiasz się, że nowatorskie pomysły mogą się nie sprawdzić, ale w podobnej sytuacji postępuj ostrożnie – nie chcesz przecież, żeby projekt był kopia innego i żeby uczestnicy czuli się ograniczeni. Nie wszystko musi się udać, a błędy mogą przyczynić się do lepszych efektów w przyszłości.

Promocja w sieci i ewaluacja projektu:

- Jeśli eksperymentujesz z nowymi technikami, metodami – przygotuj się na niepowodzenia (które nie muszą się wcale pojawić), ale opisz je i przedstaw innym, żeby mogli Ci pomóc rozwiązać trudności lub wystrzegać się ich w swoich działaniach,
- przygotuj się na niechęć do współpracy ze strony przypadkowych osób, które o to poprosisz, zadbaj o nagłośnienie projektu w lokalnej prasie, radiu, co może ułatwić współpracę z mieszkańcami i pomóc dotrzeć z efektami projektu do większej liczby odbiorców,
- spróbuj opisać swój projekt, poproś o wypowiedzi osoby z zewnątrz, które z dystansu spojrzą na Wasze projektowe dokonania i podziel się swoimi refleksjami z innymi, np. w krótkim artykule, mini-publikacji czy nawet blogowym wpisie. Nie tylko możesz

pomóc innym zainteresowanym, ale także będziesz mógł wrócić do materiału przy realizacji kolejnych pomysłów.

DIGI-EDUKACJA

Powyższe wskazówki to tylko garść uwag, które można uwzględnić w trakcie wykorzystywania działań digitalizacyjnych, archiwizacji współczesności związanych z angażowaniem ludzi do rozpoznawania swojej lokalności. Ideą takich projektów jest wyznaczenie celów z różnych obszarów edukacyjnych i próba jednoczesnej ich realizacji, przy wykorzystaniu działań z obszaru szeroko (nie typowo technicznie) rozumianej digitalizacji. Tak rozumiana digi-edukacja nie musiałaby prowadzić do zbudowania profesjonalnych cyfrowych archiwów, sam proces ich tworzenia byłby działaniem edukacyjnym nastawionym na gromadzenie doświadczeń, uczenie się współpracy, budowania zasobów i zdobywanie wiedzy oraz umiejętności z różnych dziedzin. Tym samym nie musiałaby być procesem, którego efektem jest ukończona praca digitalizacyjna.

WIĘCEJ:

- Stunża G. D. (2011). „Digitalizacja jako działanie społeczne. Aspekty edukacyjne.”, „Historia i Media”
- Stunża G. D. (2011). „Digitalizacja oddolna, digitalizacja uczestnicząca.” Narodowy Instytut Audiowizualny
- Stunża G. D. (2012). „EduLab – wyjść poza formalną edukację.” [w] Stunża G. D. (red.), „Laboratoria mediów.” Instytut Kultury Miejskiej w Gdańsku.
- „Jeden Dzień” – projekt warsztatu archiwizacji współczesności realizowanego w trakcie Medialabu Lublin w sierpniu 2011 i prowadzonego przez Macieja Rynarzewskiego, Grzegorza Stunżę i Marcina Wilkowskiego

DR GRZEGORZ D. STUNŻA – adiunkt w Pracowni Edukacji Medialnej w Zakładzie Filozofii Wychowania i Studiów Kulturowych Instytutu Pedagogiki UG. Pedagog mediów i badacz kultury cyfrowej. Od sześciu lat prowadzi blog www.edukatormedialny.pl.

Lublin 2.0. Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta • Joanna Zętar, Łukasz Kowalski

TAGI: ARCHIWUM SPOŁECZNE, DIGITALIZACJA,
DZIEDZICTWO, HISTORIA MÓWIONA, WIZUALIZACJA,
UŻYTCIE

Projekt „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” przeprowadzony w 2011 roku, miał na celu stworzenie czterech wirtualnych makiet Lublina, obrazujących jego rozwój terytorialny i architekturę w wiekach: XIV, XVI, XVIII oraz w latach 30. XX wieku. Projekt był realizowany w ramach szerszego programu Ośrodka „Brama Grodzka – Teatr NN”, związanego z przygotowaniem do obchodów 700. rocznicy lokacji Lublina na prawie magdeburskim. Kontakt i więcej informacji pod teatrnn@tnn.lublin.pl i www.przewodniki.teatrnn.pl.

Po procesie digitalizacji zasobów, warto nie poprzestawać na publikacji ich w profesjonalny sposób w internecie, na przykład w bibliotece cyfrowej. Kolejny ważny etap to promocja materiałów, polegająca nie tylko na informacjach w mediach tradycyjnych czy na portalach społecznościowych. Duże możliwości dotarcia do odbiorców dają wizualizacje zgromadzonej wiedzy.

W ramach projektu „Lublin 2.0 – Interaktywna rekonstrukcja dziejów miasta” stworzyliśmy cztery wirtualne makiety Lublina, obrazujące rozwój terytorialny i architekturę miasta w XIV, XVI i XVIII wieku oraz w latach 30. XX wieku. Dzięki makietom internauci mają dostęp do zdigitalizowanych materiałów dotyczących dziedzictwa kulturowego Lublina, znajdujących się w *Bibliotece Multimedialnej Teatru NN* i *Leksykonie Lublin*. Makiety są łatwo dostępne za pomocą przeglądarki internetowej na stronie www.przewodniki.teatrnn.pl.

DLACZEGO MODELE 3D?

Wirtualne makiety 3D dostępne online to sposób wizualizacji i upowszechniania wiedzy na temat Lublina, jaka została zgromadzona w ośrodku. Do ich stworzenia wykorzystaliśmy, m.in. materiały

zebrane podczas projektu „*Lublin. Pamięć Miejsca*”, w ramach którego ośrodek tworzy multimedialną i hipertekstową opowieść o historii i dziedzictwie kulturowym Lublina w internecie.

Materiały pochodzą głównie z kwerend archiwalnych i bibliotecznych oraz od osób prywatnych, które zgodziły się na digitalizację swoich zbiorów. W ramach kwerend skupiamy się przede wszystkim na poszukiwaniu informacji o miejscach (domach, ulicach, dzielnicach), a także o ludziach (pojedynczych osobach, rodzinach, grupach zawodowych) oraz wydarzeniach. Zgromadzone zasoby są digitalizowane, następnie udostępniane jako materiały źródłowe w *Bibliotece Multimedialnej*, a potem przetwarzane w formę multimedialnych haseł umieszczanych w *Leksykonie Lublin*. Dzięki temu gromadzimy wiedzę rozproszoną w wielu miejscach i tworzymy w internecie uniwersalny, zintegrowany i wieloaspektowy opis miasta.

MAKIETY

Pierwszym etapem projektu „Lublin 2.0” była budowa wirtualnej makiety fragmentu Lublina z okresu dwudziestolecia międzywojennego – Starego Miasta i nieistniejącej dzielnicy żydowskiej. Makiety upubliczniliśmy w styczniu 2011 roku. Na makiecie znajduje się 846 obiektów. Każdy z nich jest oznaczony specjalnym markerem adresowym – markery są aktywnym linkiem przekierowującym do zasobów Biblioteki Multimedialnej lub Leksykonu Lublin.

Doświadczenie zdobyte podczas realizacji makiety wykorzystaliśmy podczas kolejnego etapu realizacji projektu polegającego na stworzeniu kolejnych czterech wirtualnych makiet Lublina: w latach 60. XIV wieku, u schyłku XVI wieku, w połowie XVIII wieku oraz w latach 30. XX wieku. Z makietami ściśle związane są modele 3D pojedynczych obiektów oraz wizualizacje artefaktów archeologicznych pochodzących z wykopalisk prowadzonych na terenie Lublina.

Modele pojedynczych obiektów 3D to, w większości nieistniejące już obiekty architektoniczne Lublina m.in. kościół farny, wielka synagoga czy mury obronne. Natomiast wizualizacje wytworów kultury materialnej to artefakty pochodzące z wykopalisk archeologicznych prowadzonych w latach 2006–2011 na terenie miasta. Są to przykłady

ceramiki, broni, monet, kamieniarki oraz przedmiotów wytwarzanych przez rzemieślników lub przemysł.

W ramach projektu „Lublin 2.0” stworzyliśmy też przewodniki po Lublinie wykorzystujące technologię „poszerzonej rzeczywistości”¹. Dzięki *darmowej aplikacji Layar* można przenieść materiały multimedialne (teksty, fotografie, materiały audio, a także modele 3D) w realną przestrzeń miasta. Spacerując po Lublinie z urządzeniem przenośnym z GPS można poruszać się po jednym z 11 szlaków turystycznych, zawierających od kilku do kilkunastu punktów.

Nasze działania spotkały się z bardzo dobrym przyjęciem. Od końca stycznia do października 2012 strony prezentujące makiety (chodzi tu o grupę stron na której są makiety, czyli *stronę główną projektu*, opis, strony poszczególnych makiet) miały 36 282 unikalnych odsłon (według *Google Analytics* dla grupy stron). Informacja o makietach pojawiła się w wielu mediach. Kurier Lubelski wydrukował 15 pocztówek z widokami modeli dla swoich czytelników. Firma Google umieściła makiety *w swojej galerii Google Earth*.

JOANNA ZĘTAR – historyk sztuki, animator kultury, edukator, dziennikarz i PR-owiec. Pracuje w Ośrodku „*Brama Grodzka – Teatr NN*”. Trochę tam muzeum, trochę redakcji internetowej, a trochę teatru. Czasami wykłada na Politechnice Lubelskiej, gdzie najbardziej lubi opowiadać o kulturze i sztuce, także współczesnej. Wielbicielka Lublina, w którym mieszka od zawsze. A poza tym człowiek (z) miasta.

ŁUKASZ KOWALSKI – koordynator Laboratorium Nowe Media w Ośrodku „*Brama Grodzka – Teatr NN*” od 2009 roku. Animator kultury, webmaster, dziennikarz, trener. Specjalizuje się w produkcji aplikacji multimedialnych, bibliotekach cyfrowych i marketingu internetowym. Absolwent Wydziału Politologii UMCS w Lublinie

¹ Poszerzona rzeczywistość (z ang. *Augmented Reality*) – system łączący świat rzeczywisty z generowanym komputerowo. Zazwyczaj wykorzystuje się obraz z kamery, na który nałożona jest generowana w czasie rzeczywistym grafika 3D. Więcej informacji można znaleźć *w Wikipedii*.

na kierunku dziennikarstwo i komunikacja społeczna oraz studiów podyplomowych na kierunku bazy danych i ich aplikacje w Polsko-Japońskiej Wyższej Szkole Technik Komputerowych w Warszawie.

Digitalizacja a wolontariat. Społeczna Pracownia Digitalizacji • Agnieszka Koszowska

TAGI: BIBLIOTEKA CYFROWA, CROWDSOURCING,
DIGITALIZACJA, PUBLIKACJA, SKANOWANIE, UŻYCI

*Społeczna Pracownia Digitalizacji (SPD) – uruchomiona w 2007 roku w Bibliotece Śląskiej w Katowicach pracownia, w której prowadzone są prace digitalizacyjne z udziałem wolontariuszy, służące rozwojowi zasobów Śląskiej Biblioteki Cyfrowej. SPD powstała dzięki dotacji Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego: program MKiDN „Mecenat 2007”, priorytet: „Zachowanie, waloryzacja i ochrona dziedzictwa kulturowego”, projekt „Organizacja oraz wyposażenie Społecznej Pracowni Digitalizacji przy Śląskiej Bibliotece Cyfrowej”, zrealizowany przez Bibliotekę Śląską w Katowicach.
Kontakt: Remigiusz Lis – zastępca Dyrektora Biblioteki Śląskiej ds. Technicznych; e-mail: Remigiusz.Lis@bs.katowice.pl*

Społeczna Pracownia Digitalizacji (SPD) to specjalistyczny ośrodek (laboratorium), działający przy instytucji digitalizującej swoje zbiory i tworzącej bibliotekę cyfrową, w którym pracami digitalizacyjnymi (skanowaniem, obróbką graficzną skanów, publikacją) zajmują się zaangażowani w tym celu wolontariusze. Dwie uruchomione dotychczas w Polsce Społeczne Pracownie Digitalizacji powstały przy bibliotekach publicznych, lecz ich formuła jest otwarta, możliwa do zaadaptowania przez inne instytucje bądź organizacje non-profit, realizujące projekty digitalizacyjne.

Pierwszą tego typu pracownią była otwarta w roku 2007 w *Bibliotece Śląskiej w Katowicach* Społeczna Pracownia Digitalizacji (SPD) Śląskiej Biblioteki Cyfrowej. Środki finansowe na jej uruchomienie pozyskano z grantu Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego (program „Mecenat 2007”). Pomysł na SPD narodził się z potrzeby przezwyciężenia deficytów i trudności, jakie napotykały na swojej drodze instytucje realizujące projekty digitalizacyjne i tworzące bądź współtworzące biblioteki cyfrowe. Do deficytów tych należą przede wszystkim: niewystarczająca liczba

pracowników, brak sprzętu, niedobór specjalistycznej wiedzy i wysokie koszty organizacyjne. Śląska Biblioteka Cyfrowa – koordynowana przez Bibliotekę Śląską w Katowicach – zorganizowana jest w postaci klastra¹ kilkunastu instytucji i organizacji, które współdziałając ze sobą na podstawie porozumienia, tworzą regionalną bibliotekę cyfrową i wspólnie rozwijają jej zasoby. Pracownicy tych instytucji i organizacji (bibliotek publicznych, bibliotek uczelnianych – państwowych i prywatnych, muzeów, archiwów, stowarzyszeń, ośrodków edukacyjnych, a nawet wydawnictw) często nie posiadają wiedzy z zakresu digitalizacji ani zasobów niezbędnych do realizacji samodzielnych projektów. Jednocześnie w trakcie prac nad tworzeniem Śląskiej Biblioteki Cyfrowej w Bibliotece Śląskiej zaobserwowano niezwykłą aktywność społeczną – zainteresowanie, zaangażowanie i chęć pomocy ze strony czytelników biblioteki: regionalistów, pasjonatów historii, użytkowników Śląskiej Biblioteki Cyfrowej, którzy różnymi sposobami chcieli się przyczynić do rozwoju jej zasobów. Prywatne osoby przynosiły do biblioteki swoje zbiory pragnąc udostępnić je do skanowania i publikacji, wyrażały też chęć dobrowolnej pomocy przy pracach digitalizacyjnych.

Pomysł na Społeczną Pracownię Digitalizacji był więc odpowiedzią na instytucjonalne deficyty i rozpoznane społeczne potrzeby. Zainteresowanym wolontariuszom dał możliwość zaangażowania się w pożyteczną działalność, a także zdobycia wiedzy na temat digitalizacji, bibliotek cyfrowych, nowoczesnych technologii i nowych mediów. Pracownikom instytucji i organizacji współtworzących Śląską Bibliotekę Cyfrową umożliwił uzyskanie niezbędnej wiedzy, wsparcia metodycznego i szkoleniowego, a nawet pomocy technicznej. Pracownią zajmują się opiekunowie – bibliotekarze–specjaliści, którzy

1 Luźna forma organizacji współpracy wielu instytucji i osób, wykorzystująca formalne i nieformalne powiązania pomiędzy nimi, dzięki której uczestniczące podmioty mogą wspólnie realizować zamierzony cel. Organizacja klastrowa umożliwia współdzielenie zasobów, ułatwia też transfer technologii, wiedzy i umiejętności pomiędzy uczestnikami. Współpracując w formule klastra każdy z jego uczestników ma dostęp do zasobów większych niż te, którymi dysponowałby działając samodzielnie.

oferują pomoc metodyczną dla pracowników współpracujących instytucji, prowadzą szkolenia, opiekują się wolontariuszami, organizują praktyki studenckie i sami prowadzą prace digitalizacyjne. Od początku istnienia Pracowni współpracowało z nią 25 wolontariuszy, w tym stały zespół 14 seniorów.

Seniorzy, przede wszystkim słuchacze zaprzyjaźnionego z Biblioteką Śląską Uniwersytetu III Wieku, stali się najaktywniejszymi, najbardziej zaangażowanymi wolontariuszami, od kilku lat stale współpracującymi z SPD. Osoby starsze szybko zdecydowały się na udział w projekcie, kierując się własną, specyficzną motywacją. Chcieli spożytkować wolny czas zajmując się pożytecznymi dla otoczenia działaniami, wkroczyć do nieznanego sobie świata nowoczesnych technologii, wziąć udział w ciekawym, innowacyjnym przedsięwzięciu i poczuć satysfakcję z tego, że są jego częścią. Byli też zaciekawieni możliwościami, jakie oferują komputery i internet, choć brakowało im wiedzy i umiejętności posługiwania się nimi. Do jednego z pierwszych działań Pracowni należało więc zorganizowanie nieodpłatnego szkolenia komputerowego dla seniorów zainteresowanych współpracą w ramach SPD. Na zajęciach uczestnicy uczyli się podstaw obsługi komputera, poznawali praktyczne zastosowania usług internetowych: poczty elektronicznej, komunikatorów, serwisów aukcyjnych, a nawet blogowania. Szkolenia odbywały się w przyjaznej, nieformalnej atmosferze i miały na celu oswojenie uczestników z komputerami i skanerami, pokazanie praktycznych zastosowań nowoczesnych technologii i pracy biblioteki „od kuchni”, a także „odczarowanie” hermetycznej tematyki, jaką jest digitalizacja. Pracownia została też zaprojektowana w taki sposób, by zapewnić wolontariuszom przyjazną atmosferę: nawiązują tam relacje i podtrzymują więzi towarzyskie, rozwijają zainteresowania, spędzają czas przy kawie, ciastku i rozmowie, odnosząc przy tym wiele osobistych korzyści. Poprzez zaangażowanie w pracę Społecznej Pracowni Digitalizacji seniorzy mieli możliwość uczestnictwa również w innych ciekawych projektach digitalizacyjnych, takich jak „*Wolne Lektury*” czy *MediaLab Chrzelice*.

Dzięki pracy wolontariuszy–seniorów zasoby Śląskiej Biblioteki Cyfrowej rozwijają się dynamicznie – w ciągu niespełna czterech lat

seniorzy wykonali samodzielnie ponad 300 tysięcy skanów. Projekt Biblioteki Śląskiej zdobył nagrody i wyróżnienia w konkursach na najlepsze inicjatywy promujące wolontariat i edukację cyfrową, był prezentowany podczas konferencji Unii Europejskiej „The European Congress on e-Inclusion” w 2011 roku i został niemal dosłownie powielony przez inną instytucję. Miejska Biblioteka Publiczna w Słupsku, koordynująca i współtworząca Bałtycką Bibliotekę Cyfrową, zorganizowała wzorem śląskiej własną „siostrzaną” Społeczną Pracownię Digitalizacji. W Słupsku, podobnie jak w Katowicach, do współpracy wolontariackiej zostali zaproszeni nie tylko seniorzy, lecz także studenci i osoby bezrobotne. Poza skanowaniem materiałów przeznaczonych do publikacji w Bałtyckiej Bibliotece Cyfrowej wolontariusze wykonują też inne prace, np. zajmują się obróbką graficzną skanów i tłumaczeniem metadanych na języki obce.

WIĘCEJ INFORMACJI:

- *Strona koalicji „Dojrzałość w sieci”*
- *Slideshare „Społeczna Pracownia Digitalizacji”*
- *Artykuł na blogu „Polityki”*

AGNIESZKA KOSZOWSKA – bibliotekarka, redaktorka naczelna portalu www.biblioteki.org. Od 2010 roku pracuje w zespole *Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego* realizującej *Program Rozwoju Bibliotek*. Zajmuje się tematyką nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz mediów społecznych w bibliotekach. Koordynowała projekty dotyczące bibliotek cyfrowych oraz działalności edukacyjnej bibliotek skierowanej do osób wykluczonych cyfrowo. Interesuje się nowymi metodami prezentacji informacji w świecie cyfrowym i sposobami jej udostępniania odbiorcom.

Energia Społeczności. Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej (CATL) • Agnieszka Koszowska

TAGI: ARCHIWUM, ARCHIWUM SPOŁECZNE, CROWDSOURCING, DIGITALIZACJA, GLAM, HISTORIA MÓWIONA

Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej (CATL) – projekt realizowany przez Ośrodek KARTA w ramach Programu Rozwoju Bibliotek, zakładający utworzenie i rozwój sieci lokalnych społecznych archiwów historycznych – Cyfrowych Archiwów Tradycji Lokalnej (CATL) przy gminnych bibliotekach publicznych. Projekt prowadzony jest od 2010 roku. Dotychczas wzięło w nim udział 60 bibliotek (uczestników I rundy Programu Rozwoju Bibliotek). W październiku 2012 r., w konkursie Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego „Organizacje pozarządowe bibliotekom”, organizowanym w ramach Programu Rozwoju Bibliotek, zostało wyłonionych 50 bibliotek (uczestników II rundy PRB), które wezmą udział w projekcie. Kontakt: Agnieszka Kudelka; e-mail: a.kudelka@karta.org.pl

Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej (CATL) to projekt *Ośrodka KARTA*, w ramach którego w bibliotekach publicznych działających w małych miejscowościach powstają społeczne archiwa. Archiwa tworzone są we współpracy z lokalną społecznością – bibliotekarze pozyskują materiały źródłowe dokumentujące lokalną historię, wspólnie z mieszkańcami je opisują, a następnie digitalizują i udostępniają w swoich archiwach. Materiały pozyskiwane są także metodą „historii mówionej” – nagrywania wypowiedzi świadków wydarzeń historycznych w danej miejscowości. Zasoby wszystkich archiwów utworzonych w ramach CATL można przeglądać w serwisie www.archiwa.org, a najcenniejsze publikacje – w *Bibliotece Cyfrowej Ośrodka KARTA*.

W cyfrowych archiwach tradycji lokalnej udostępniane są unikalne zbiory pochodzące z prywatnych kolekcji. Znajdują się tam m.in. stare fotografie, albumy, kroniki, pamiętniki, wycinki prasowe czy dokumenty osobiste: legitymacje, świadectwa szkolne, odznaczenia, prywatna korespondencja. Są to materiały zgromadzone przez osoby, które nierzadko były świadkami ważnych historycznych wydarzeń

lub posiadają unikalną wiedzę na ich temat. Współdziałając z takimi osobami bibliotekarze dokumentują lokalną przeszłość, odkrywają i upubliczniają nieznanne materiały i fakty historyczne, chroniąc je przed zapomnieniem.

Projekt realizuje Ośrodek KARTA w ramach ogólnopolskiego *Programu Rozwoju Bibliotek*, prowadzonego przez *Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego*. Ośrodek KARTA oferuje bibliotekom szkolenia z zakresu digitalizacji oraz metodyki tworzenia i prowadzenia społecznego archiwum, a także wsparcie merytoryczne i techniczne w trakcie realizacji projektu. Dotychczas w przedsięwzięciu wzięło udział 60 bibliotek, które już utworzyły i prowadzą swoje archiwa. Do projektu właśnie przystąpiło kolejne 50 bibliotek.

DLACZEGO BIBLIOTEKI?

Biblioteki publiczne, szczególnie te działające na wsiach i w małych miejscowościach, to często jedyne w okolicy instytucje aktywizujące i integrujące lokalną społeczność. Są otwarte dla wszystkich, a swoje usługi (nieodpłatnie) oferują każdemu – niezależnie od wieku, zajęcia czy wykształcenia. Wbrew obiegowym opiniom wypożyczanie książek nie jest jedyną formą ich działalności. Stale rozszerzają swoją ofertę kulturalną i edukacyjną, udostępniają mieszkańcom nowoczesne technologie i uczą posługiwania się nimi. Są „trzecim miejscem” – przestrzenią dla spotkań i społecznej integracji. Wraz z innymi lokalnymi instytucjami i organizacjami tworzą partnerstwa i podejmują działania na rzecz rozwoju swoich gmin.

Biblioteki publiczne działają w sieci, która jest jedną z najbardziej rozwiniętych sieci instytucjonalnych w naszym kraju (w Polsce działa ponad 8500 placówek bibliotek publicznych). Biblioteki posiadają infrastrukturę (lokale, komputery, dostęp do internetu, księgozbiory, warsztat informacyjny) oraz wykształconą kadrę pracowników cieszących się społecznym zaufaniem.

Biblioteki uczestniczące w Programie Rozwoju Bibliotek zostały wyposażone w sprzęt komputerowy, zacieśniły współpracę między sobą, nawiązały partnerstwa z innymi lokalnymi instytucjami i organizacjami, otrzymały możliwość aplikowania o granty, a także

skorzystania z ofert organizacji pozarządowych i wspólnej realizacji projektów. Bibliotekarze wzięli udział w szkoleniach, dzięki którym zdobyli nową wiedzę i umiejętności.

ENERGIA SPOŁECZNOŚCI

W niemal każdej miejscowości mieszkają osoby, które posiadają w swoich zbiorach unikalne materiały lub były świadkami ważnych dla swojego regionu wydarzeń. Ich świadectwa, a także prywatne materiały, nie są znane ani szerokiej publiczności, ani badaczom historii. W wielu miejscowościach żyją też pasjonaci historii, lokalni działacze, osoby zainteresowane przeszłością, zbieracze ciekawostek czy historycy-amatorzy, którzy przez lata gromadzili cenną wiedzę historyczną, chcą się nią podzielić lub komuś ją przekazać. Takie osoby zwykle nie są specjalistami w zakresie digitalizacji i możliwości udostępniania cyfrowych dokumentów w internecie.

Unikalne dokumenty lokalnego dziedzictwa mogą być także przechowywane przez miejscowe instytucje i organizacje, np. stowarzyszenia, szkoły, parafie czy nieformalne grupy działania. Takie podmioty zwykle nie dysponują odpowiednią infrastrukturą, by samodzielnie realizować projekty digitalizacyjne czy udostępniać szerszej publiczności zgromadzone materiały, choć mogą być zainteresowane nawiązaniem współpracy i wspólnymi działaniami.

METODA

Projekt Cyfrowe Archiwa Tradycji Lokalnej wykorzystuje potencjał gminnych bibliotek (infrastrukturę, przestrzeń, funkcję integracyjną, kadrę) oraz zasoby lokalnych społeczności (prywatne materiały, ustne i pisemne świadectwa, energię społeczną, gotowość do dzielenia się). Daje bibliotekom niezbędną wiedzę i wsparcie umożliwiając im zakładanie społecznych archiwów oraz dalsze samodzielne ich prowadzenie. Podobny model działania został zastosowany także w innych projektach edukacyjnych i kulturalnych, realizowanych w ramach Programu Rozwoju Bibliotek przez organizacje pozarządowe we współpracy z bibliotekami:

- organizacje pozarządowe przygotowują projekt i formułują ofertę

dla bibliotek,

- zainteresowane biblioteki biorą udział w konkursie–naborze do projektów organizacji pozarządowych,
- komisja konkursowa wyłania zainteresowane biblioteki,
- organizacje pozarządowe przygotowują biblioteki do realizacji projektu oferując szkolenia i / lub inne formy wsparcia dla bibliotekarzy (poradniki, strona internetowa, helpdesk itp.),
- biblioteki wspólnie z organizacjami pozarządowymi realizują projekt,
- biblioteki w ramach swoich zadań statutowych i codziennych działań upowszechniają efekty projektu promując go (np. organizując wystawy, spotkania, prelekcje, publikując własne wydawnictwa itp.),
- biblioteki nagłaśniają projekt w lokalnych mediach (w przypadku, gdy projekt jest szczególnie interesujący i ważny, może być także zaprezentowany w mediach ogólnopolskich).

Wymieniony model współpracy jest sprawdzonym rozwiązaniem Programu Rozwoju Bibliotek, jednak dla każdej instytucji, organizacji czy osoby prywatnej szukającej partnerów do realizacji wspólnych przedsięwzięć biblioteka publiczna może być cennym sprzymierzeńcem, o którym warto pamiętać.

WIĘCEJ:

- www.archiwa.org
- www.blog.archiwa.org
- [Post o projekcie na stronie biblioteki.org](#)
- [Post Marcina Wilkowskiego o projekcie na stronie www.archiwa.org](#)

AGNIESZKA KOSZOWSKA – bibliotekarka, redaktorka naczelna portalu www.biblioteki.org. Od 2010 roku w zespole Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego realizującej Program Rozwoju Bibliotek. Zajmuje się tematyką nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz mediów społecznych w bibliotekach. Koordynowała projekty dotyczące bibliotek cyfrowych oraz

działalności edukacyjnej bibliotek skierowanej do osób wykluczonych cyfrowo. Interesuje się nowymi metodami prezentacji informacji w świecie cyfrowym i sposobami jej udostępniania odbiorcom.

Federacja Bibliotek Cyfrowych • Marcin Werla

TAGI: BIBLIOTEKA CYFROWA, METADANE, ZASOBY

Projekt Federacja Bibliotek Cyfrowych (FBC), prowadzony przez Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe rozpoczął się w czerwcu 2007. Federacja Bibliotek Cyfrowych jest kolejnym etapem budowy sieci rozproszonych bibliotek i repozytoriów cyfrowych w Polsce. FBC pozwala na przeszukiwanie udostępnianych w internecie zbiorów kilkuset polskich instytucji nauki i kultury.

Więcej informacji: www.fbc.pionier.net.pl/pro

Federacja Bibliotek Cyfrowych (FBC) to inicjatywa, której celem jest szeroka popularyzacja zbiorów polskich instytucji kultury dostępnych w internecie oraz budowanie i udostępnianie nowych usług opartych na danych o tych zbiorach. Usługi te adresowane są zarówno do instytucji kultury, jak i do użytkowników końcowych, czyli osób korzystających z takich kolekcji dostępnych online.

Podstawową formą działalności Federacji Bibliotek Cyfrowych jest portal internetowy dostępny pod adresem: www.fbc.pionier.net.pl. W ramach tego portalu nieodpłatnie gromadzone i udostępniane są dane na temat cyfrowych reprezentacji (czyli np. skanów czy fotografii) obiektów z kilkuset polskich instytucji kultury i nauki. W FBC zarejestrowanych jest obecnie około 100 bibliotek cyfrowych, które wspólnie udostępniają ponad 1.1 miliona obiektów z kilkuset różnego rodzaju instytucji – bibliotek, archiwów, muzeów, organizacji pozarządowych, a nawet kolekcji osób prywatnych. Ponad 95% tych obiektów to materiały należące do domeny publicznej, a więc dostępne w sieci nieodpłatnie i bez żadnych ograniczeń. Czyni to z FBC doskonałe źródło materiałów edukacyjnych i źródłowych materiałów naukowych, zwłaszcza w kontekście nauk humanistycznych.

Internauci korzystający z FBC mogą przeszukiwać informacje o tych obiektach (tzw. metadane, czyli opisy zcyfrowanych książek, gazet, map, obrazów itp.). W wynikach wyszukiwania poza opisem obiektu i jego cyfrową miniaturą prezentowany jest również link prowadzący do pełnej postaci tego obiektu na stronach w w w biblioteki cyfrowej, która je udostępniła. Poza wyszukiwaniem (zarówno w postaci prostej, jak i zaawansowanej), użytkownicy FBC mogą również przeglądać informacje o zgromadzonych zbiorach. Dostępne są zestawienia obiektów ostatnio udostępnionych, niedawno przeglądanych przez innych użytkowników serwisu oraz obiektów najpopularniejszych wśród użytkowników w ciągu ostatnich 30 dni. Można również zapoznać się z obiektami polecanymi przez współpracujące z FBC instytucje. Poza informacjami na temat zbiorów dziedzictwa kulturowego dostępnych online, FBC to również bogata baza danych na temat samych bibliotek cyfrowych.

Wszystkie niezbędne informacje dla instytucji kultury zainteresowanych współpracą z FBC zebrano w specjalnym serwisie informacyjnym dostępnym pod adresem www.fbc.pionier.net.pl/pro. Jak wspomniano, FBC jest serwisem bezpłatnym, co oznacza że nie pobiera opłat ani od użytkowników końcowych ani od instytucji kultury – dostawców danych. Transfer danych pomiędzy biblioteką cyfrową danej instytucji, a serwisem Federacji Bibliotek Cyfrowych realizowany jest w pełni automatycznie każdej nocy. Oznacza to, że FBC posiada bardzo aktualną bazę informacji o zbiorach cyfrowych, ale do jej zasilania konieczne jest takie przygotowanie biblioteki cyfrowej, aby mogła ona być dla FBC obsługiwany automatycznie źródłem otwartych danych. To bardzo ważne wymaganie i niezależnie od chęci współpracy z FBC, budując bibliotekę cyfrową, warto je uwzględnić. W przeciwnym wypadku tworzony serwis staje się zamknięty i znacznie spadają możliwości jego promocji w sieci oraz dalszego wykorzystania gromadzonych w nim danych.

Federacja Bibliotek Cyfrowych powstała w 2007 roku jako inicjatywa *Poznańskiego Centrum Superkomputerowo–Sieciowego* (ośrodka badawczo–rozwojowego afiliowanego przy Instytucie Chemii Bioorganicznej PAN), operatora naukowej sieci Polski Internet

Optyczny PIONIER. Przez 5 lat swojego funkcjonowania FBC stała się bardzo istotnym elementem sieci polskich bibliotek cyfrowych, przydatnym dla wszystkich zainteresowanych zbiorami polskich instytucji nauki i kultury zarówno w kraju jak i na świecie. Jednym z zadań FBC jest również integracja sieci polskich bibliotek cyfrowych z serwisami europejskimi. FBC jest ogólnokrajowym dostawcą danych do serwisów takich jak *Europeana* oraz *DART–Europe*.

MARCIN WERLA –absolwent kierunku Informatyka na Politechnice Poznańskiej oraz studiów podyplomowych z zakresu zarządzania projektami na Uniwersytecie Ekonomicznym w Poznaniu. Od 2002 roku pracuje w Poznańskim Centrum Superkomputerowo–Sieciowym jako analityk systemów komputerowych. Od 2004 roku prowadzi Zespół Bibliotek Cyfrowych PCSS (www.dl.psn.pl). Zaangażowany w projekty takie jak dLibra, dMuseion czy Federacja Bibliotek Cyfrowych. Bierze aktywny udział w wielu projektach związanych z Europeaną. Jego zainteresowana zawodowe obejmują architekturę bibliotek cyfrowych, integrację zasobów rozproszonych bibliotek cyfrowych oraz inżynierię oprogramowania, a w szczególności zarządzanie produktami informatycznymi.

Prawo autorskie • Barbara Szczepańska

TAGI: PUBLIKACJA, UDOSTĘPNIANIE, UTWÓR, ZASOBY

Poniższy artykuł – kejs nie jest, tak jak pozostałe, opisem projektu. Zdecydowaliśmy się jednak umieścić go w tej kategorii, ponieważ hasłowe wytłumaczenie zagadnienia tak istotnego dla projektów digitalizacyjnych, i tak niezwykle zniuansowanego nie zmieściłoby się w „hasłach”.

PRAWO AUTORSKIE – CO TRZEBA WIEDZIEĆ „W PIGUŁCE”

Tworzenie cyfrowych archiwów lokalnych i udostępnianie zgromadzonych w nich zasobów, choć w wielu przypadkach ma charakter spontanicznego, oddolnego ruchu, podlega takim samym regulacjom prawnym jak tworzenie innych kolekcji cyfrowych. Kluczowe znaczenie ma tu ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, która reguluje zarówno obszar praw wyłącznych twórcy (monopolu autorskiego, który oznacza, że twórcy przysługuje wyłączne prawo do korzystania ze swego dzieła, decydowania o jego upublicznieniu, publikacji, sposobie wykorzystania oraz do otrzymywania wynagrodzenia za korzystania z jego utworu przez innych) jak i zakres dozwolonego użytku prywatnego i publicznego. Być może, dla wielu osób dzielących się swoimi prywatnymi zasobami, konieczność szczegółowego analizowania przepisów prawnych wyda się zbyteczna, jednak instytucje publiczne, które podejmują się prowadzenia takich projektów, powinny mieć świadomość, że każde ich działanie należy podejmować w kontekście przepisów prawnych. Poniższe rozważania służą tylko zasygnalizowaniu zagadnień i z całą pewnością nie wyczerpują tematyki prawnej.

Prawo autorskie zajmuje się twórczością, czyli definiuje pojęcie utworu i twórcy – określa zakres praw przysługujących podmiotom dysponującym prawami do utworów, równocześnie w pewnych konkretnych sytuacjach i na rzecz pewnych podmiotów prawa te ograniczając. Prawo autorskie precyzyjnie określa czas trwania autorskich praw majątkowych, po wygaśnięciu których utwór trafia do domeny publicznej (od tego momentu może być już wykorzystywany bez żadnych ograniczeń). Prawo autorskie reguluje również zakres umów zawieranych na wykorzystywanie utworów. Te i pozostałe aspekty prawa autorskiego muszą być brane pod uwagę przy przejmowaniu materiałów do archiwów (bibliotek cyfrowych).

NAJWAŻNIEJSZE PYTANIA PRAWNE DOTYCZĄCE DIGITALIZACJI W ODNIESIENIU DO PRZYKŁADOWEJ SYTUACJI PROJEKTOWEJ

Model: biblioteka rozpoczyna projekt tworzenia archiwum historii lokalnej (w formie biblioteki cyfrowej), zaprasza społeczność do dzielenia się posiadanymi materiałami, podejmuje decyzję o ich digitalizacji i jak najszerszym udostępnianiu, również w internecie, chce je także wykorzystywać, przetwarzać, upowszechniać, np. poprzez publikacje czy wystawy.

CO NALEŻY WZIĄĆ POD UWAGĘ? NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA (FAQ)

Czy otrzymany materiał jest utworem?

- Dopiero po udzieleniu odpowiedzi na to pytanie wiadomo będzie, czy w ogóle podlega regułom prawa autorskiego.
- Tak – jeśli posiada choć w stopniu minimalnym indywidualny charakter, oryginalność. W praktyce większość materiałów jest utworem w rozumieniu prawa.
- Nie – jeśli nie będzie nosił cech twórczych, np. fotografia legitymacyjna czy reporterska.
- Nie – jeśli jest to krótka informacja prasowa (np. biuletyny codzienne zawierające proste informacje, ogłoszenia, wezwania, okólniki) dokument urzędowy (np. akty notarialne), akt normatywny (rozporządzenia, zarządzenia urzędów) – tego rodzaju utwory są

wyłączone spod ochrony.

Kto jest autorem i czy nadal dysponuje prawami do swojego utworu, czyli czy nie zrzekł się swoich praw majątkowych na rzecz innego podmiotu (najczęściej zdarza się to w przypadku umów wydawniczych)?

- Należy pamiętać, że samo posiadanie danego obiektu nie musi oznaczać, że ktoś ma do niego prawa. W przypadku spadkobierców dobrze jest upewnić się czy nabyli prawa do utworów w ramach postępowania spadkowego. Jest to szczególnie istotne w wypadku twórczości osób znanych – istnieje tu ryzyko, że ktoś nadal chce zarabiać na jej publikowaniu.

Czy nadal trwają autorskie prawa majątkowe do utworu?

- Tak – jeśli autor żyje.
- Tak – jeśli autor zmarł, a od jego śmierci nie minęło 70 lat.
- Nie – jeśli utwór trafił do domeny publicznej. Jest to najprostszy z możliwych schematów, ale rzeczywistość jest bardziej skomplikowana. Pełny kalkulator przechodzenia utworów do domeny publicznej znajduje się na stronie www.domenapubliczna.org/2012/01/polski-kalkulator-domeny-publicznej.
- Nawet jeśli prawa majątkowe wygasły utwór powinien być oznaczony imieniem i nazwiskiem jego autora.

Co jeśli prawa autorskie nie wygasły? Czy wymagana jest zgoda właściciela praw autorskich na digitalizację i udostępnianie?

- Prawo autorskie, w ramach dozwolonego użytku publicznego na rzecz bibliotek, pozwala bibliotekom na umieszczanie utworów chronionych prawem w wewnętrznych sieciach dostępnych na terenie biblioteki. W takim przypadku zgoda na digitalizację i udostępnianie nie jest potrzebna. Jeśli utwór ma trafić do otwartego udostępniania (internet), biblioteka musi mieć zgodę właściciela praw na takie działanie. Zgodę najlepiej uzyskać w formie podpisanej umowy, np. umowy licencyjnej.

Czy bibliotekarz odpowiada za naruszenie praw autorskich?

- Tak – istnieją w tym zakresie dwa rodzaje odpowiedzialności, cywilna i karna. Są to szczegółowo uregulowane kwestie związane z tym czy naruszenie było zawinione, czy nie (np. nieświadome),

czy wiązało się z korzyściami materialnymi. W praktyce dużych projektów digitalizacyjnych zdarzało się, że po udostępnieniu utworów w internecie, do biblioteki zwracali się właściciele praw (spadkobiercy, wydawcy) z żądaniem usunięcia utworu z biblioteki cyfrowej. Jeśli to żądanie było uprawnione, czyli rzeczywiście podmiot, który wnosił to żądanie posiadał prawa do utworu, utwór musiał być usunięty z otwartych zasobów. Nadal jednak pozostaje dostępny w formie cyfrowej na terminalach w bibliotece. Zakres tego uprawnienia wynika z przepisów o dozwolonym użytku bibliotek na rzecz digitalizacji, a właściwie udostępniania swoich zbiorów na terminalach dostępnych w bibliotece – zgodnie z art. 28 ust. 3 ustawy prawo autorskie, por. ustawa o prawie autorskim [www.pl.wikisource.org/wiki/Prawo_autorskie_\(ustawa\)](http://www.pl.wikisource.org/wiki/Prawo_autorskie_(ustawa)).

Co jeśli do archiwów trafi utwór (dzieło) osierocone?

- Jeśli do archiwum przekazywany jest utwór, którego autorstwo nie jest znane albo nie można właściciela praw odnaleźć lub skontaktować się z nim to mamy do czynienia z tzw. utworami osieroconymi. W zasadzie nie powinniśmy ich umieszczać w otwartych zasobach. Niektóre biblioteki starają się dokumentować poszukiwania właściciela praw (e–maile, notatki z rozmów telefonicznych, kopie korespondencji) i po wyczerpaniu tych działań, ze względu na wagę danego utworu dla interesu publicznego, edukacji, nauki, badań czy środowiska lokalnego decydują się na jego szerokie udostępnianie, pamiętając o ewentualnym ryzyku związanym z odpowiedzialnością, o której pisano powyżej.

O czym jeszcze należy pamiętać? Ochrona wizerunku

- Osobom przedstawianym na fotografiach przysługuje prawo do ochrony ich wizerunku, czyli prawo do zezwalania na jego rozpowszechnianie (np. poprzez umieszczenie w internecie zdjęcia). Zgoda nie musi być wyrażona na piśmie, ale nie powinno być żadnych wątpliwości, że dana osoba nie jest przeciwna takiemu działaniu. Zasada ta nie obowiązuje, jeśli wizerunek wykorzystywany jest w związku z pełnieniem funkcji publicznych lub jeśli osoba jest częścią zgromadzenia, np. spotkania, koncertu.

Podsumowanie

- Jak zostało wspomniane na wstępie, tworzenie archiwów lokalnych, społecznych ma przede wszystkim charakter oddolny, spontaniczny, oparty na potrzebie dzielenia się swoimi zasobami. Sztywne ramy prawne mogą, choć nie powinny, zniechęcać zarówno twórców jak i darczyńców. Ważne, żeby rozumieć, że sfera tych działań podlega prawu, ale jest regulowana w dużej mierze poprzez umowy. Zatem, jeśli darczyńca oświadczy, że dysponuje prawami do utworu i zgadza się na jego wykorzystanie w archiwum społecznym (bibliotece cyfrowej) to taka zgoda stanowi wystarczającą podstawę.

BARBARA SZCZEPAŃSKA – ukończyła bibliotekoznawstwo i informację naukową na Uniwersytecie Marii Curie Skłodowskiej w Lublinie, studia podyplomowe z zakresu prawa autorskiego, wydawniczego i prasowego w Międzyuczelnianym Instytucie Wynalazczości i Ochrony Własności Intelektualnej uJ oraz studia podyplomowe komunikacji społecznej i mediów w Instytucie Badań Literackich PAN. Jest również absolwentką letniej szkoły międzynarodowego prawa autorskiego na Uniwersytecie w Amsterdamie. Od 2001 r. kieruje biblioteką i zasobami informacyjnymi w kancelarii prawnej Lovells (obecnie *Hogan Lovells*). Jest koordynatorem krajowym ds. praw autorskich w EIFL z ramienia *Poznańskiej Fundacji Bibliotek Naukowych*. Przez wiele lat była członkiem IFLA *Copyright and Other Legal Matters Committee* i EBLIDA *Expert Group on Information Law*. W latach 1999–2009 natomiast członkiem zarządu Komisji Wydawnictw Elektronicznych SBP oraz redaktorem *serwisu EBIB*. Jest autorką publikacji na temat prawa autorskiego, wykładowcą akademickim, a także prowadzi szkolenia z zakresu prawa autorskiego.

TO NIE JEST KONIEC

Mimo że *booksprintowa* część dyskusji dotyczących nowych technologii w sektorze GLAM formalnie się zakończyła i zamknęła w niniejszej publikacji, mamy pełną świadomość tego, że jest to zaledwie wycinek i że wiele jeszcze można powiedzieć i napisać na temat (a z biegiem czasu można będzie tylko więcej!), który zdecydowaliśmy się wspólnie poruszyć. Dlatego też sądzimy, że należy traktować ją jako początek rozmowy i zachętę do kontynuowania dialogu. Mamy nadzieję, że to, co udało nam się wypracować wspólnie, okaże się dla Was pomocne, a jeśli chcielibyście włączyć się w tę dyskusję, wnieść do niej własne doświadczenia, komentarze i uwagi, zróbcie to koniecznie – będzie to cenne dla nas wszystkich. Przede wszystkim zapraszamy więc do kontaktu e-mailowego (janus@innemuzeum.pl, alicjapeszkowska@gmail.com), zachęcamy jednak też *do odwiedzenia wiki*, na której pracowaliśmy podczas booksprintu. Wiki ta, jest chwilowo zamknięta – znaczy to, że z braku moderatora/ moderatorki, którzy czuwaliby nad merytoryką tworzonych treści, haseł i opisów projektów nie można w tej chwili nic dodawać ani modyfikować. Jesteśmy jednak chętni i otwarci na przekazanie administratorskich uprawnień chętniej bądź chętnemu, którzy chcieliby tę niewielką bazę wiedzy

rozwijać. Jeśli macie ochotę, bez stawania się moderatorem, dodać bądź zmodyfikować hasło, piszcie proszę do nas, pomożemy. Krótka instrukcja korzystania ze strony dostępna jest *pod hasłem „manual”*.

W kontakcie,
Aleksandra Janus i Alicja Peszkowska

Booksprint polega
na szybkim i zespołowym
pisanu książki.

„Podziel się spadkiem. Nowe technologie
a sektor GLAM” jest próbą odpowiedzi
na pytanie o to, jakie korzyści przynieść
może mariaż nowych technologii i sek-
tora GLAM (galleries, libraries, archives, muse-
ums). Interesowało nas to, jak nowe sposoby
rejestracji, udostępniania oraz coraz bardziej
demokratyczne sposoby dzielenia się dziedzictwem
w sieci zmieniają nasz stosunek do przeszłości oraz
jaki potencjał tkwi w już zdigitalizowanym materiale,
który możemy remiksować, postować i komentować.

Wszyscy jesteśmy właścicielami naszego dziedzictwa.
Nowe technologie umożliwiają nam dzielenie się nim
na szeroką skalę i oferują nowe spojrzenie na to, co
otrzymaliśmy w spadku.

Publikacja ta powstała podczas
booksprintu zorganizowanego
w ramach Festiwalu Kultura 2.0.

Status: obywatel.
Prowadzenie i redakcja:
Aleksandra Janus
i Alicja Peszkowska.