

Praktyczny przewodnik

Podstawowe katalogowanie cyfrowe

10 zasad

Spis treści

PRZEDMOWA / 5

WSTĘP / 8

**ROZDZIAŁ 1
WYMAGANIA INSTYTUCJONALNE / 11**

Misja muzeum i polityka gromadzenia zbiorów

Strategia cyfrowa

Oprogramowanie wykorzystywane
w dokumentacji muzealnej (ESDM)

Kształcenie i szkolenie personelu

**ROZDZIAŁ 2
PODSTAWOWE ZALECENIA DOTYCZĄCE CYFROWEGO
PRZETWARZANIA INFORMACJI / 15**

Kodowanie

Dekompozycja informacji

Oznaczanie dokładności informacji

**ROZDZIAŁ 3
SŁOWNIKI KONTROLOWANE / 22**

Kryteria wyboru

Przykłady słowników kontrolowanych

Inne słowniki

ROZDZIAŁ 4 **AUTOMATYCZNE POPRAWIANIE JAKOŚCI DANYCH** **I ICH DALSZE PRZETWARZANIE / 29**

Dalsze przetwarzanie / ponowne wykorzystanie danych

ROZDZIAŁ 5 **OBIEKTY MEDIÓW CYFROWYCH / 33**

Fotografie cyfrowe lub skany

Dokumenty

Pliki dźwiękowe i filmy

Odwzorowania 3D

Systemy zarządzania zasobami cyfrowymi (DAMS)

ROZDZIAŁ 6 **WIELOJĘZYCZNOŚĆ / 38**

ROZDZIAŁ 7 **EKSPORT DANYCH I INTERFEJSY / 42**

Eksport danych

Eksport złożony oparty na standardach metadanych

Dostarczanie danych za pośrednictwem interfejsów

Interfejs programowania aplikacji (API)

Zbieranie danych

Wnioski

ROZDZIAŁ 8 **PROWENIENCJA / 52**

ROZDZIAŁ 9

ZAGADNIENIA PRAWNE / 55

Prawa autorskie

Prawa pokrewne

Sposoby eksploatacji

Ograniczenia i wyjątki w zakresie praw autorskich

Dzieła osierocone

Utwory niedostępne w obrocie handlowym

Udzielanie licencji zbiorowych z rozszerzonym skutkiem

Reprodukcje utworów należących do domeny publicznej

Ochrona praw osobistych i danych w fotografii

Licencjonowanie przez muzea, Creative Commons

ROZDZIAŁ 10

ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ CYFROWY / 64

Aspekty zrównoważonego rozwoju cyfrowego
w podstawowym katalogowaniu cyfrowym

POKŁADAMY UFNOŚĆ W UŻYTKOWNIKACH

Merete Sanderhoff, kuratorka i starsza doradczynie ds. cyfrowych praktyk muzealnych w Państwowym Muzeum Sztuki w Kopenhadze (Statens Museum for Kunst, SMK)

Z czym przede wszystkim kojarzą nam się muzea? Jeśli jesteś muzealnikiem, tak jak ja i prawdopodobnie większość czytelników tej książki, być może pierwszą rzeczą, która przychodzi ci na myśl, jest jakieś szczególne doznanie artystyczne, które zaparło ci dech w piersi. Jedyny w swoim rodzaju historyczny obiekt, którego cielesna obecność zrodziła poczucie magicznej więzi z dawno minionymi czasami.

Ale dla wielu ludzi, których spotykam i z którymi rozmawiam w mojej pracy, pierwszym skojarzeniem związanym z muzeami są ograniczenia dotyczące zachowania. Napisy „nie dotykać eksponatów”. Ściszenie głosu w galeriach. Hamowanie naturalnych odruchów ciała i zmysłów, gdy napotyka się coś nowego i dziwnego – coś, co pobudza ciekawość, a do czego nie wolno się zbliżyć. Wynikający stąd dystans między ludźmi a obiektami muzealnymi. To, jak ta otoczka może skutecznie zgasić ciekawość i zainteresowanie.

Jednym z najbardziej obiecujących aspektów digitalizacji zbiorów muzealnych jest sposób, w jaki pozwala ona przekształcać unikatowe, kruche i niemożliwe do zastąpienia dzieła w cyfrowe kopie, które możemy badać, dotykać i zgłębiać – bez ryzyka uszkodzenia oryginałów. Choć odbywa się to wirtualnie, w naszej hybrydowej rzeczywistości może to mieć równie duże znaczenie i wspierać poczucie upodmiotowienia.

Digitalizacja usuwa bariery i regulacje, których musimy przestrzegać, aby zachować oryginalne obiekty dziedzictwa. Muzea mają jednak również długą tradycję regulowania kwestii kopiowania. W przeszłości licencjonowanie reprodukcji analogowych miało swoje uzasadnienie – wykonywano diapozytywy lub odlewy gipsowe (fizyczne kopie), obiekty oryginalne można było wypożyczyć, ale trzeba było zwrócić, aby zachowany został pełny zapis kolekcji. Obecnie nie jest to już konieczne. Cyfrową reprodukcję można udostępniać w nieograniczonym zakresie, nie tracąc oryginalnego pliku. Jeśli podstawowe dzieło znajduje się w domenie publicznej, ograniczenia nie obowiązują. Reprodukacja również powinna należeć do domeny publicznej – wyraźnie stwierdzono to w niedawnej dyrektywie UE w sprawie praw autorskich, wdrażanej na mocy przepisów krajowych.

Mimo to w wielu muzeach odchodzenie od starych mechanizmów licencyjnych wzbudza niepokój. Oczywiście utwory chronione prawem autorskim nie mogą być wykorzystywane bez ograniczeń. A jednak nawet w odniesieniu do dzieł sztuki i obiektów dziedzictwa, które nie są już objęte prawami autorskimi ze względu na swój wiek lub nigdy nie były objęte takimi prawami, wiele muzeów utrzymuje praktykę regulowania naturalnych, odruchowych zachowań publiczności,

zmierzających do tego, by – również w sferze cyfrowej – zbliżyć się do obiektów, które fascynują widzów. Szkoda, ponieważ traci się w ten sposób okazję do budowania więzi z publicznością na podstawie zainteresowań, refleksji, nadawania sensu rzeczywistości i nowych pomysłów – zwłaszcza z tymi odbiorcami, którzy być może nie uważają się za miłośników muzeów, a do których możemy dotrzeć właśnie dzięki otwartym danym i zaoferować im różnego rodzaju wartości i znaczenia.

Jakie mogą to być wartości i nowe znaczenia? Aby je skonkretyzować, wymienię trzy przykłady z naszej pracy w SMK. Mamy u siebie społeczność młodych ludzi, którzy pracują z bardzo różnymi grupami użytkowników, poszukując alternatywnych sposobów zaangażowania w sztukę. Jeden z ich projektów polegał na współpracy z użytkownikami znajdującego się w centrum Kopenhagi pomieszczenia przeznaczonego do legalnego wstrzykiwania narkotyków. Celem działań było przekształcenie sterylnego i anonimowego wnętrza w tętniącą życiem przestrzeń poprzez wykorzystanie w jej wystroju remiksów dzieł sztuki ze zbiorów SMK dostępnych w domenie publicznej. Dzieła sztuki wybrano i zremiksowano tak, aby odzwierciedlały jednostkowe historie życia użytkowników i ich nadzieje na przyszłość. Możliwość nie tylko oglądania, ale także dotykania i przerabiania zdigitalizowanych dzieł sztuki stworzyła użytkownikom okazję do autentycznego wyrażenia siebie i utożsamienia się z kolekcją. A przecież najprawdopodobniej nigdy w życiu nie postawili stopy w SMK. Jednakże dzięki otwartemu dostępowi cyfrowemu ludzie nie muszą przychodzić do muzeum. To muzeum może przyjść do nich – na ich warunkach, w środowisku, w którym czują się bezpiecznie i swobodnie.

Innym wspieranym przez nas gronem jest społeczność naukowców wikipedystów. Wikipedia jest największą na świecie encyklopedią internetową, tworzoną przez wolontariuszy z całego świata, a dla milionów ludzi jest pierwszym miejscem w sieci, w którym szukają informacji. Wszystkie treści w Wikipedii są ogólnodostępne i mogą być ponownie wykorzystywane i rozwijane przez innych. Oznacza to także, że pochodzące z muzeów otwarte dane i obrazy z domeny publicznej są dla wolontariuszy darem niebios. Wiedzą, że materiały pozyskiwane od instytucji dziedzictwa zostały sprawdzone i są wiarygodne, co jest dla ich działalności dobrodziejstwem, buduje bowiem reputację Wikipedii jako godnego zaufania i demokratycznego źródła informacji dla wszystkich na świecie. Treści SMK notują w Wikipedii ponad 37 milionów odsłon rocznie, zatem korzyści płynące z ich obecności tam są nieporównywalne z cymkolwiek innym.

Wreszcie, zachęcamy do kreatywnego, artystycznego wykorzystywania naszych dzieł sztuki należących do domeny publicznej. Nasze zbiory są świadectwem inwencji twórczej z przeszłości, zatem przekształcenie ich w zestaw cyfrowych klocków i inspiracji jest strategicznym posunięciem wspierającym artystów teraźniejszości oraz przyszłości. Na kanwie zbiorów powstają zabawne książki dla dzieci, zachwycająca swym wzornictwem biżuteria, wielokrotnie nagradzane filmy krótkometrażowe i wszystko, co tylko można sobie wyobrazić.

Tajnym składnikiem jest ufność. Świadomy wysiłek, aby zmienić ten pierwszy odruch kojarzenia muzeów z ograniczeniami. Wymaga to od nas odważnego aktu wiary, ale jest to najlepsza możliwa inwestycja w przyszłość. Bardziej niż kiedykolwiek dotąd muzea znajdują się dziś pod presją zachowania swojej znaczącej roli i udowodnienia, że przynoszą korzyści społeczeństwu, są rozsądną inwestycją w czasach wielu konkurujących ze sobą programów. Wierzę w podejście oddolne. Kiedy ludzie uważają, że ich inspirujemy, że odgrywamy ważną rolę w ich rozwoju, w zdolności uczenia się i wzrastania, że wsłuchujemy się w ich różnorodne głosy i potrzeby, wówczas nasze znaczenie dla obywateli opiera się na wartości wynikającej z użyteczności społecznej. Wtedy możemy liczyć na wsparcie opinii publicznej – teraz i w przyszłości.

WSTĘP

„Urzeczywistnienie intelektualnego społeczeństwa internetowego i towarzyszącej mu »użyteczności informacji«, kiedy to wiedza może być przekazywana do miejsc jej wykorzystania z taką samą łatwością jak energia elektryczna, jest wyższym celem, który powinien inspirować nasze obecne wysiłki. Każdy proponowany przez nas system informacji o zasobach muzealnych powinien być zatem pomyślany jako integralna część tego większego przedsięwzięcia”¹.

Dzięki transformacji cyfrowej w ostatniej dekadzie znacząco rozszerzył się zakres dostępności zbiorów dziedzictwa należących do domeny publicznej. Cyfryzacja spowodowała wiele zmian w różnych obszarach pracy muzeów – w gromadzeniu i dokumentowaniu zbiorów, w badaniach, konserwacji i komunikacji. Jeśli muzea zdecydują się na otwarcie swoich zbiorów w formie cyfrowej, zarówno w swoich ramach, jak i niezależnie od muzeum jako instytucji o ugruntowanej pozycji, ważną rzeczą będzie opracowanie podstawowych kryteriów i procedur w celu zintegrowania tego kroku z holistycznym podejściem w już trwających procesach.

Na pierwszy rzut oka publikacja niniejszych zaleceń dotyczących podstaw cyfrowego przetwarzania informacji w 2022 r. może się wydać nieco spóźniona. O ile jednak wiele muzeów rozwinęło już swój potencjał cyfrowy na różnych poziomach, inne dopiero podjęły te tematy, zwłaszcza w ostatnich latach, w obliczu wyzwania, jakim była pandemia COVID-19.

Aby w pełni wykorzystać potencjał digitalizacji w muzeach i udostępnić zbiory szerokiej publiczności do ponownego wykorzystania, należy uznać, że punktem wyjścia do rozwoju poszczególnych poziomów digitalizacji jest podstawowe katalogowanie. Chociaż niniejsza publikacja odnosi się przede wszystkim do podstawowego obszaru gromadzenia zbiorów, opisane zmiany rozwojowe są istotne również w wielu innych obszarach. W świetle zachodzącego postępu wymagają one jednak ciągłej oceny pod względem merytorycznym i technologicznym.

.....

1 Everett Ellin: *Information Systems and the Humanities – A New Renaissance*, in: *Metropolitan Museum of Art, Computers and their Potential Applications in Museums: a conference sponsored by the Metropolitan Museum of Art supported by a grant from the IBM Corporation*, 15–17 kwietnia 1968 r., New York 1968, str. 334.

CEL ZALECEŃ

Celem niniejszej publikacji nie jest udzielenie odpowiedzi na pytanie, które informacje powinny zostać ujęte w podstawowym zbiorze danych – istnieje już kilka zestawów wytycznych na ten temat – ale w jaki sposób informacje te należy przygotować.

Dokument ten może być wykorzystywany przez wszystkie muzea i osoby odpowiedzialne za ich działania, niezależnie od wielkości instytucji i rodzaju zbiorów. Zalecenia powinny umożliwić zaproponowanie skalowalnych rozwiązań, dostosowanych do personelu danej instytucji i jej sytuacji finansowej.

Cechą charakterystyczną informacji cyfrowych jest automatyzacja importu, eksportu i integracji danych. Nowoczesny system dokumentacji muzealnej (Museum Documentation System, ESDM) nie jest zatem jedynie systemem referencyjnym wykorzystywanym do badania zbiorów. Na przykład umowy wypożyczenia w odpowiednio prowadzonych systemach mogą być generowane automatycznie na podstawie dostępnych danych, w tym informacji o obiekcie, takich jak warunki transportu i przechowywania, wymagania ubezpieczeniowe lub prawne warunki ramowe. Informacje zawarte w ESDM są ważne dla pracy instytucji pod wieloma względami, ale mogą być również ponownie wykorzystane przez strony trzecie, o ile zostaną odpowiednio przetworzone. Informacje cyfrowe zapewniają możliwość przekazywania danych do zewnętrznych zastosowań cyfrowych (takich jak aplikacje, portale i prezentacje internetowe).

Możliwe zastosowania:

- przetwarzanie wewnętrzne (raporty o stanie zachowania, kontrole, procedury użyczenia, planowanie i dokumentacja wystaw, opieka nad zbiorami, *public relations*),
- przekazywanie danych do zastosowań zewnętrznych w związku z planowaniem wystaw lub działań konserwatorskich,
- przekazywanie danych do portali naukowych, innych portali ponownego wykorzystania lub portali kulturalnych (np. Europeana Collections, DigitaltMuseum w Norwegii itp.),
- wykorzystanie danych w muzealnych aplikacjach edukacyjnych,
- media społecznościowe,
- wystawy wirtualne,
- zaangażowanie użytkowników.

STRUKTURA PUBLIKACJI

Rozdział otwierający dokument przedstawia wymagania instytucjonalne dotyczące podstaw wyboru i wdrażania zaleceń.

Następny rozdział poświęcony jest ogólnym zasadom pozyskiwania danych cyfrowych i omawia główne aspekty pozyskiwania informacji cyfrowych. Istotną rolę odgrywają słowniki kontrolowane; kontrola terminologiczna była przydatna już w czasach analogowego pozyskiwania danych, jako narzędzie zapewniania standaryzacji i technicznej jednoznaczności oznaczeń. W erze cyfrowej wykorzystanie i wybór odpowiednich słowników kontrolowanych, taksonomii lub tezaurusów ma dodatkowe znaczenie, sprawiając, że dalsze przetwarzanie powiązanych danych jest zdecydowanie bardziej efektywne. Jednym z aspektów przygotowania danych zgodnie z niniejszymi zaleceniami jest możliwość zautomatyzowanego wzbogacenia danych o istniejące informacje pochodzące z zasobów zewnętrznych. Aspekt ten jest również przydatny w odniesieniu do informacji wielojęzycznych, które mogą podnieść jakość zasobów własnych instytucji i zwiększyć ich zasięg za pośrednictwem Internetu.

W kolejnym rozdziale omówione zostało zagadnienie proveniencji, które nabiera coraz większego znaczenia. Dotyczy to nie tylko zbiorów, w których występują konteksty kolonialne, ale także obiektów, których pochodzenie i status własnościowy nie jest rozstrzygnięty.

Odrębny rozdział poświęcony został odwzorowaniom, ponieważ cyfrowe obrazy lub inne obiekty mediów cyfrowych są również udostępniane jako część podstawowych zbiorów cyfrowych. Bezpośredni związek z wykorzystywaniem i udostępnianiem informacji cyfrowych mają wymagania dotyczące eksportowania danych, niezbędne do wielu celów. Wiążą się z tym również kwestie prawne, których znaczenie zostanie przedstawione w tym właśnie kontekście.

Wreszcie, rozdział poświęcony zrównoważonemu rozwojowi cyfrowemu ma na celu podniesienie świadomości w zakresie trwałości dostępu, wyszukiwalności i ponownego wykorzystania, a także innych aspektów dostarczania informacji cyfrowych.

Celem niniejszej publikacji jest dostarczenie muzeom i ich pracownikom wskazówek dotyczących postępowania z danymi cyfrowymi oraz wskazanie punktów orientacyjnych pomocnych w trakcie tworzenia strategii cyfrowej. Wybierając i dostosowując systemy oprogramowania, muzea powinny być w stanie określić, które aspekty są istotne i odpowiednie dla ich instytucji, w celu zoptymalizowania jakości danych podstawowego katalogowania cyfrowego zgodnie z ich wymaganiami.

Więcej na ten temat:

Spectrum. 1: [Spectrum 5.0. London: Collections Trust, 2017](#)

[Collections Trust](#)

[Research Gate](#)

[Digitization Policies](#)

[Jing Culture & Crypto](#)

[Australian Museums and Galleries Association Incorporated \(AMaGA\)](#)

Wymagania instytucjonalne

W ciągu ostatnich kilku dekad pojawiło się wiele informacji i koncepcji dotyczących cyfrowej dokumentacji zbiorów. Podczas gdy często istnieje potrzeba optymalizacji w tworzeniu mniej złożonych, podstawowych zapisów katalogowych, istniejące rozwiązania nie zawsze są odpowiednio uwzględniane w szerszym obszarze dokumentacji naukowej. Głównymi problemami są czas i zasoby techniczne, których często brakuje, niezależnie od wielkości instytucji. Pilną kwestią jest dostosowanie procedury podstawowego katalogowania do możliwości instytucjonalnych w kategoriach kadrowych, technicznych i finansowych.

MISJA MUZEUM I POLITYKA GROMADZENIA ZBIORÓW

W dążeniu do uzyskania odpowiedniej, wysokiej jakości podstawowej dokumentacji cyfrowej obiektów muzealnych przydatne są wymagania określone w obrębie instytucji. Pomocne jest na przykład opracowanie polityki dotyczącej wszelkich działań związanych ze zbiorami. Polityka ta powinna opierać się na misji muzeum, która określa nadrzędne cele instytucji, w tym wizerunek własny muzeum, jego umiejscowienie w środowisku regionalnym oraz wymagania dotyczące jego własnej pracy.

Idealnym rozwiązaniem byłoby określenie w ramach tej polityki kierunku rozwoju zbiorów, przyszłych strategii ich pozyskiwania, planowanych sposobów rozbudowy kolekcji, strategii deakcesji, planowania zasobów, a także pomysłów na wykorzystanie zbiorów. Należy również wziąć pod uwagę uwarunkowania kadrowe, techniczne, prawne i finansowe muzeum. Kluczowe jest skupienie się na elementach, które można wdrożyć w sposób zgodny z warunkami ramowymi. Nierealistyczne dążenia niczemu nie służą, a mogą utrudniać pomyślną realizację wyznaczonych celów.

Na podstawie realistycznej polityki określone są zatem obowiązkowe obszary ewidencjonowania i dokumentowania obiektów, wraz ze wskazaniem danych uznawanych za istotne. Są to dane związane z rodzajami obiektów znajdujących się w zbiorach, jednakże powinny być one również dostosowane do ich zamierzonego wykorzystania. Wytyczne dotyczące katalogowania powinny określać, które metadane i w jakiej formie muszą zostać wprowadzone do systemu dokumentacji muzealnej. W odniesieniu do poszczególnych pól baz danych użyteczne mogą być instrukcje dotyczące sposobu ich wypełniania oraz dodatkowe informacje o tym, jak postępować w przypadku pojawienia się problemów. Praktyka dowodzi, że przydatne jest połączenie stosowania tekstów pomocy (dymki z informacją) w informatycznym systemie dokumentacji muzealnej z wytycznymi dotyczącymi tworzenia dokumentacji.

STRATEGIA CYFROWA

Oprócz misji i polityki gromadzenia zbiorów muzeum powinno opracować na piśmie i zakomunikować swoją strategię cyfrową. Strategia cyfrowa opisuje, w jaki sposób cele misji muzeum i polityka gromadzenia zbiorów są realizowane w przestrzeni cyfrowej. Określa się w niej zarówno cyfrowe przygotowanie informacji, jak i scenariusze cyfrowego wykorzystania.

„Idealnym rozwiązaniem byłoby zdefiniowanie w ramach tej polityki punktów kluczowych zbiorów, wraz z określeniem przyszłych strategii pozyskiwania obiektów, planowanej rozbudowy kolekcji, strategii deakcesji, planowaniem zasobów i koncepcjami wykorzystania kolekcji”.

Celem niniejszej publikacji jest dostarczenie pomocnych propozycji w tym zakresie. Należy tu odpowiedzieć na pytania dotyczące udostępniania informacji o obiektach na własnej stronie internetowej instytucji, przekazywania danych stronom trzecim – do portali lub za pośrednictwem interfejsu.

„Idealnie zaprojektowana strategia cyfrowa definiuje i kontroluje wszystkie struktury, środki, projekty, zasoby, kompetencje, obszary wzajemnego uzupełniania się i zdolności do interakcji, ale także koszty i korzyści, które występują w sferze cyfrowej muzeum i których funkcjonowanie instytucja doprowadza do stanu optymalnego współistnienia”¹.

OPROGRAMOWANIE WYKORZYSTYWANE W DOKUMENTACJI MUZEALNEJ (ESDM)

Do prowadzenia dokumentacji muzealnej wykorzystywana jest szeroka gama oprogramowania. Nie sposób tu sformułować żadnych zaleceń, ponieważ wymagania poszczególnych instytucji różnią się znacznie pod względem zakresu zbiorów oraz zasobów ludzkich i finansowych. Omówione zostaną raczej ogólne zasady podstawowego katalogowania cyfrowego, które można następnie wdrożyć w odpowiednich ESDM.

ZALECENIA DOTYCZĄCE ZASAD DOKUMENTACJI:

- Określ, jakie metadane należy uwzględnić oraz jakie są wymagane w tym celu pola danych i grupy danych.
- Określ, które pola danych są obowiązkowe.
- Określ, w których polach należy korzystać ze słowników kontrolowanych.
- Określ sposób wprowadzania danych (np. dat).
- W razie potrzeby ustal, które informacje należy podać w kilku językach.
- Określ, kto będzie odpowiedzialny za wprowadzanie, weryfikowanie, publikację i eksport danych.
- Należy opracować pisemne wytyczne dotyczące wdrażania nowych pracowników i rozwiązywania problemów związanych z wyszukiwaniem.
- Warto dostosować funkcje pomocy ESDM zgodnie z własnymi wytycznymi, tak aby niezbędne informacje dotyczące wprowadzania danych były dostępne bezpośrednio w systemie.

KSZTAŁCENIE I SZKOLENIE PERSONELU

Wiedza na temat możliwości i wymagań związanych z dostarczaniem informacji cyfrowych oraz ich możliwych zastosowań nie jest dostępna w takim samym stopniu we wszystkich instytucjach. Ponadto nowe osiągnięcia technologiczne, a także decyzje dotyczące polityki kulturalnej i doświadczenia pozyskiwane w toku realizacji kolejnych projektów prowadzą do zmian. Z tych powodów niezbędne jest okresowe

.....

1 Gies, Christian: *Das digital kompetente Museum – digitale Strategien für Museen*, w: Lorenz Pöllmann; Clara Herrmann (Hrsg.), *Der digitale Kulturbetrieb. Strategien, Handlungsfelder und Best Practices des digitalen Kulturmanagements* Wiesbaden 2019, str. 102.

dokształcanie pracowników merytorycznych, a także pracowników szczebla kierowniczego. Może się to odbywać poprzez udział w konferencjach i warsztatach. Warto zapoznać się z bogatą ofertą muzeów, stowarzyszeń, instytucji i firm wyspecjalizowanych w tym zakresie.

Więcej na ten temat:

Alex Morrison, *Digital Strategy for Museums Guide 2019*. Pozycja dostępna pod adresem: <https://sowl.co/4LSEG>, dostęp sprawdzono: 16.12.2024 r.

Rozdział 2

Podstawowe zalecenia dotyczące cyfrowego przetwarzania informacji

Niniejsza publikacja nie skupia się na tym „co”, ale „jak”. Problemem nie jest wybór metadanych, lecz sposób optymalnego ujęcia informacji w systemach informatycznych.

„Muzealne piwnice i magazyny pękają w szwach, a ich pracownicy zamieniają się w ludzi znękanych, skazanych na nadrabianie coraz większych zaległości. (...) Komputer, pieszczoł epoki McLuhana, wydaje się być jedynym wyjściem”¹.

Istnieje różnica między przygotowaniem informacji do wykorzystania przez ludzi i przez systemy cyfrowe. Nie wszystko, co może być łatwo „przetworzone” przez ludzi, może być też przetwarzane przez komputery i odwrotnie. Zdanie takie jak „zamek został zbudowany za czasów Ludwika XIV” przywodzi na myśl architekturę barokową, ponieważ wiemy, że zamek w tym kontekście odnosi się do architektury. Ponadto na podstawie wiedzy ogólnej kojarzymy Ludwika XIV jako władcę Francji epoki absolutyzmu.

Komputer nie rozumie żadnej z tych rzeczy. Widzi jedynie sekwencję liter i może, w razie potrzeby, odróżnić ją od innej sekwencji liter. Aby aplikacje cyfrowe mogły przetwarzać takie stwierdzenia w sensowny sposób, konieczne jest ich odpowiednie przygotowanie. Wniosek ten ma fundamentalne znaczenie dla dalszych rozważań. Przygotowanie informacji w środowisku cyfrowym różni się w kilku aspektach od analogowego sposobu pracy. Najważniejsze z tych aspektów to:

- kodowanie elementów informacyjnych,
- dekompozycja informacji na mniejsze, powiązane ze sobą jednostki wiedzy.

KODOWANIE

Cechą szczególną informacji cyfrowych jest możliwość ich dalszego przetwarzania. Decydującą rolę odgrywa tu kodowanie jednostek informacji w postaci unikalnych ciągów znaków (identyfikatorów). Ciągi te są coraz częściej projektowane jako ujednolicone identyfikatory zasobów – URI (*Uniform Resource Identifier*) – które umożliwiają bezpośrednie połączenie z systemem źródłowym. Przy konsekwentnym stosowaniu może to prowadzić do zautomatyzowanego wzbogacania danych, a nawet – w zależności od używanego zasobu – wspierać wielojęzyczność.

Kontrola terminologii, tj. stosowanie stałego katalogu terminów i ich oznaczeń dla różnych obszarów informacji, była przydatna już w czasach analogowych i pozwalała na doskonalenie gromadzenia informacji, ponieważ do rejestrów danych można było przypisać unikalne oznaczenia obiektów, informacje o lokalizacji itp. Dzięki możliwości integrowania zewnętrznych słowników, takich jak Schlagwortnormdatei

.....

¹ Kenneth C. Lindsay: *Computer Input form for art works – Problems and Possibilities*, w: *Metropolitan Museum of Art, Computers and their potential applications in museums: a conference sponsored by the Metropolitan Museum of Art supported by a grant from the IBM Corporation*, April 15, 16, 17, 1968 New York 1968, str. 20.

[przedmiotowa kartoteka haseł wzorcowych] (obecnie część Gemeinsame Normdatei – GND) [zintegrowana kartoteka haseł wzorcowych] bezpośrednio z informatycznym systemem dokumentacji muzealnej poprzez import danych, uzyskano poprawę ujednolicenia oznaczeń.

Kilka lat temu niektóre słowniki były dostępne z poziomu ESDM za pośrednictwem interfejsów, bez konieczności importowania ich do systemu. W międzyczasie w interfejsy te (w większości bezpłatne) wyposażone zostały prawie wszystkie systemy.

Zasadniczo zaleca się stosowanie słowników kontrolowanych, o ile są one dostępne. Takie podejście zapewnia nieocenione korzyści w zakresie wymiany informacji cyfrowych. Na przykład pochodzące od różnych dostawców informacje, które odnoszą się do słowników zewnętrznych, mogą być łatwiej integrowane w regionalnych lub ponadregionalnych portalach kulturalnych, takich jak Niemiecka Biblioteka Cyfrowa lub Europeana, ponieważ wyszukiwanie w portalu oparte na identyfikatorach słownikowych będzie skuteczne dla wszystkich danych niezależnie od tego, z której instytucji pochodzą.

DEKOMPOZYCJA INFORMACJI

We wczesnych ESDM do wpisywania osób lub podmiotów zaangażowanych w powstanie obiektu często stosowano pojedyncze pola danych, takie jak „artysta”, „twórca” czy „miejsce”. Mogło to powodować problemy z formułowaniem wielokrotnych wpisów dotyczących twórców z różnymi rodzajami zaangażowania – na przykład w przypadku rycin wpisanie autora wzoru i rytownika. Istotną cechą nowoczesnego oprogramowania jest możliwość powtarzania niektórych pól lub grup pól i zezwalania na wiele linków. Dokumentacja jest dzięki temu bardziej elastyczna, dokładniejsza i łatwiejsza do przetwarzania w systemach cyfrowych.

OZNACZANIE DOKŁADNOŚCI INFORMACJI

Informacje dodawane do ESDM bywają niepewne, co może mieć wpływ na wiele aspektów. Na przykład przypisanie do artysty może zostać dokonane nie na podstawie danych archiwalnych, lecz na podstawie analizy stylistycznej. Taka niepewność może również dotyczyć tytułu, miejsca pochodzenia, informacji o pochodzeniu itp.

Użycie znaku zapytania (na przykład „Franz Müller?” lub „?Franz Müller”) jest tylko częściowo właściwym rozwiązaniem tego problemu, ponieważ nie nadaje się do dalszego automatycznego przetwarzania. W przypadku pracy ze słownictwem kontrolowanym pobieranym za pośrednictwem interfejsu opcja dodania znaku zapytania jest niewykonalna. Niemniej jednak ten powszechny problem należy rozwiązać, aby uniknąć utraty informacji.

Jednym ze sposobów oznaczania informacji jako niepewnych jest wykorzystanie pola opisu. Rozwiązanie to jest jednak dla systemów cyfrowych trudne do przetworzenia

i byłyby pomijane podczas wyszukiwania lub dalszego automatycznego przetwarzania. Można temu zaradzić, wprowadzając dodatkowe pole do zapisywania informacji o niepewności. Idealnym rozwiązaniem byłoby przechowywanie służącej do tego celu listy kontrolowanej (na przykład: niepewne, niewyjaśnione, szacowane), która następnie może zostać użyta jako filtr w wyszukiwaniu.

Ulepszanie wpisów pod kątem różnych aspektów można stosować w wielu obszarach metadanych. Niezbędne jest również odpowiednio dostosowane zarządzanie dostępem i prawami, dzięki któremu, zwłaszcza w przypadku wewnętrznych list instytucji, można zapobiec niekontrolowanemu stosowaniu terminów i oznaczeń. W tym przypadku określenie sekwencji wprowadzania, sprawdzania i udostępniania danych musi wiązać się z odpowiednimi regulacjami w procedurach i instrukcjach przepływu pracy i podziału zadań.

Jeśli jest to możliwe, należy skorzystać z istniejących wytycznych dotyczących zapisu metadanych. Powinny one zawierać minimalne wymagania. Minimalny zakres informacji sprawia, że obiektem można zarządzać, jest on rozpoznawalny i możliwy do odróżnienia od innych obiektów. Minimalny zakres informacji może obejmować takie elementy jak:

- klasyfikacja obiektu według co najmniej jednej kategorii,
- określenie słów kluczowych,
- materiał,
- technika,
- cel wytworzenia i użytkowanie,
- wytwórca lub autor koncepcji (jeśli dotyczy: rola, działalność),
- lokalizacja (jeśli dotyczy: miejsce wytworzenia, miejsce użytkowania, miejsce znalezienia),
- klasyfikacja chronologiczna (datowanie),
- opis fizyczny/ikonografia,
- dokumentacja wizualna,
- tytuł (dodatkowy).

PRZYKŁAD: KLASYFIKACJA WEDŁUG SYSTEMATYKI

Obiekt muzealny jest zwykle klasyfikowany według dziedzinowej, ogólnej lub wewnętrznej systematyki. Istotna może być również systematyka tematyczna.

Jeśli jest to możliwe pod względem technicznym, warto wybrać systematykę, która jest dostępna jako usługa sieciowa w Internecie do automatycznego (dalszego) przetwarzania w systemach cyfrowych. Umożliwia to wyszukiwanie w całej sieci obiektów, które zostały sklasyfikowane w tej samej systematyce.

PRZYKŁAD: WYTWORZENIE

Osoby lub podmioty zaangażowane w proces wytworzenia obiektu powinny zostać wymienione ze wskazaniem ich roli (kwalifikacji) w procesie tworzenia. W przypadku wielu uczestników, każdego z nich należy wymienić osobno wraz z przypisaniem roli. Pozwala to na znacznie bardziej zróżnicowany opis procesu wytworzenia oraz zaangażowanych wń osób i podmiotów.

PRZYKŁAD: TYTUŁ

Tytuł obiektu nie zawsze został nadany przez artystę. Często stosowany jest tytuł opisowy lub zaczerpnięty ze źródeł archiwalnych. Ponadto w różnych językach mogą występować różne tytuły, a niektóre obiekty nie mają tytułu w ogóle.

Rodzaje tytułów (propozycja):

- tytuł nadany przez właściciela,
- tytuł nadany przez artystę,
- napis na pracy,
- tytuł historyczny,
- tytuł opisowy,
- tytuł dawny/nieaktualny,
- tytuł błędny.

Jeśli istnieje więcej niż jeden tytuł, należy oznaczyć jeden z nich jako preferowany.

PRZYKŁAD: OKREŚLENIE DATY

Dokładne daty należy podawać zgodnie z normą ISO 8601 (lub EN 28601:1992).

Podanie dokładnych dat powstania danego obiektu często nie jest możliwe. Aby mimo to móc podać klasyfikację chronologiczną, można użyć oznaczeń takich jak „ok.”, „około”, „w przybliżeniu” i innych operatorów metapredykatywnych. Inną możliwością jest wskazanie jako klasyfikacji chronologicznej stylu lub epoki kulturowej („barok”, „wczesne średniowiecze”, „Longobardowie”).

Jednak w kontekście cyfrowego przetwarzania informacji sformułowania te nie mogą być odpowiednio przetwarzane – na przykład podczas wyszukiwania dat obiektów z okresu 1000-700 p.n.e. Dlatego konieczne jest nadanie sformułowaniom takim jak „około 1760 r.” najwcześniejszej i najpóźniejszej daty.

PRZYKŁAD: Dane dotyczące lokalizacji

W kontekście wprowadzania danych występuje ryzyko niejednoznaczności informacji o miejscach, regionach i krajach. Na przykład nazwa „Neuhaus” nie jest

w żaden sposób unikatowa. Getty Thesaurus of Geographic Names (TGN) podaje, że na świecie istnieje 49 miejsc z wyrazem „Neuhaus” w nazwie. W celu określenia miejsca i dokonania jednoznacznego przypisania należy zatem korzystać z uznanych słowników.

Ponadto konieczne jest odnotowanie, do którego zdarzenia odnosi się specyfikacja miejsca. Również w tym przypadku przydatna jest osobna lista kontrolowana. Może ona zawierać do wyboru następujące elementy:

- miejsce wytworzenia,
- miejsce znalezienia,
- miejsce zastosowania / użycia,
- miejsce przechowywania / aktualna lokalizacja
(w razie potrzeby z odnośnikami do danych czasowych).

PRZYKŁAD: MATERIAŁ

Ustalenie materiału lub materiałów, z których składa się obiekt, może być proste lub złożone, w zależności od obiektu. W związku z tym konieczne może być rozróżnienie części obiektu, co wymaga odpowiedniej analizy wstępnej. Dokładne informacje na temat użytych materiałów są szczególnie pomocne w prawidłowym przechowywaniu i wszelkich niezbędnych działaniach konserwatorskich.

PRZYKŁAD: TECHNIKA WYKONANIA

Czasem materiał i sposób wytworzenia są wpisywane w tym samym polu. Jednakże, w celu dochowania możliwie największej precyzji, informacje te należy umieszczać oddzielnie. Również w tym przypadku, jeśli jest to konieczne, poszczególne części obiektu należy opisywać osobno.

PRZYKŁAD: SŁOWA KLUCZOWE

Słowa kluczowe są przypisywane do obiektów w celu usprawnienia procesu wyszukiwania. Można je sortować według kryteriów merytorycznych i formalnych.

PRZYKŁAD: IKONOGRAFIA

W przypadku obiektów, które zawierają co najmniej jedno przedstawienie, dla wyszukiwania istotny jest dostęp do ich opisów ikonograficznych. Możliwość wyszukiwania na podstawie przedstawień ikonograficznych można także zapewnić za pomocą zastosowania słów kluczowych. Jednak w zbiorach z dziedziny rzemiosła często przydatne jest podanie tematu przedstawienia. W tym celu stworzono ICONOCLASS – specjalistyczną klasyfikację ikonograficzną.

ZALECENIA DOTYCZĄCE GROMADZENIA DANYCH:

- W odniesieniu do obszarów informacji, dla których istnieją odpowiednie zewnętrzne słowniki, tezaury lub klasyfikacje, należy posługiwać się słownictwem kontrolowanym.
- Jeśli nie są dostępne odpowiednie słowniki kontrolowane, w ESDM należy utworzyć własną listę kontrolowaną, połączoną z polem wprowadzania danych.
- Tworzenie zróżnicowanych opisów jest możliwe dzięki wykorzystaniu dodatkowych pól. Może to być przydatne przy określaniu dokładności informacji lub wersji językowej.
- Jeśli wymaga tego dokładność gromadzenia informacji, przydatne są powtarzalne pola lub grupy pól.
- Jeśli występują powtarzalne pola i grupy danych, wpisy muszą być kwalifikowane: na przykład pola z przestarzałymi/nieaktualnymi i opisowymi tytułami. W tym przypadku w dodatkowym polu należy również określić typ tytułu.
- Jeśli pola się powtarzają, należy zaznaczyć preferowany wpis.
- Warto, aby instytucja określiła w swoich wytycznych sposób dokonywania wpisów w polach danych.

Więcej na ten temat:

Murtha Baca, *Cataloging Cultural Objects: A Guide to Describing Cultural Works and their Images*, Chicago 2006. Dostęp online pod adresem: [Cataloging Cultural Objects \(CCO\) – VRA Visual Resources Association](#). Dostęp sprawdzono 16.12.2024 r.

Rozdział 3

Słowniki kontrolowane

Język ludzki jest złożonym systemem komunikacji. Z tego powodu należy zachować ostrożność w doborze słów. Powszechnie i od dawna stosowanymi narzędziami zapewniającymi precyzyjny, jednoznaczny dobór słów są uzgodnienia techniczne i terminologiczne w postaci słowników kontrolowanych. Słowniki kontrolowane dostępne za pośrednictwem Internetu umożliwiają tworzenie sieci informacji, które nie tylko dostarczają terminy z wielojęzycznymi oznaczeniami, ale także umożliwiają semantyczne przetwarzanie informacji.

Co mamy na myśli, mówiąc o słowniku kontrolowanym? W bibliotekoznawstwie, nauce o informacji i dokumentacji, słownik kontrolowany to lista terminów, którymi należy się posługiwać w zapisie metadanych. Określa on preferowane metody indeksowania. Słowniki kontrolowane są również nazywane kartotekami haseł wzorcowych.

Korzystanie z zewnętrznych słowników kontrolowanych, w przeciwieństwie do lokalnych tezaurusów lub list słów, umożliwia tworzenie międzyinstytucjonalnych, ogólnosięciowych sieci informacyjnych i opcji wyszukiwania. Nie należy zatem lekceważyć ich znaczenia z powodu zautomatyzowanego przetwarzania informacji. Jeszcze kilka lat temu wiele z tych systemów było dostępnych jedynie za opłatą, często w formie pakietów plików, które muzeum musiało importować do własnego oprogramowania. Dziś jest inaczej. Nowe systemy nie ograniczają się już do jednego lub kilku słowników kontrolowanych. Istnieje obecnie szeroki wybór słowników przewidzianych dla instytucji z różnymi rodzajami zbiorów.

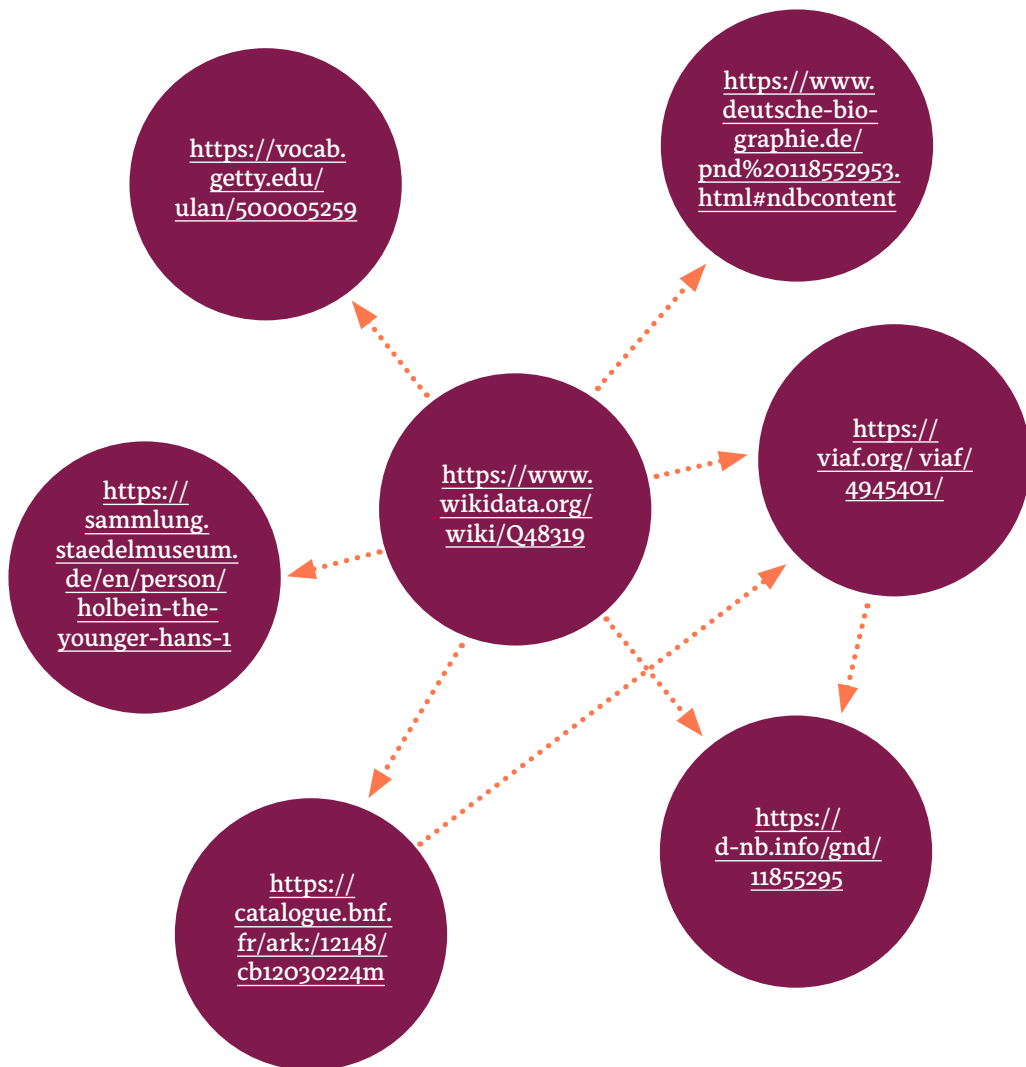
Dzięki chmurze Linked Open Data (LOD) od kilku lat budowana jest globalna sieć ogólnodostępnych zasobów informacyjnych, w oparciu o technologie Semantic Web. Zaletą tej formy udostępniania danych, oprócz bezpłatnego dostępu, jest jej zautomatyzowane wykorzystanie poprzez dostępne usługi sieciowe. Te wzajemnie powiązane zasoby tworzą również sieć wiedzy. W chmurze LOD jest już dostępnych wiele słowników kontrolowanych (Wikidata, tezauryсы Getty Research Institute, GND), a częścią tej sieci są także zasoby informacyjne muzeów (Amsterdam Museum, British Museum Collection).

Słownik kontrolowany: Zbiór terminów stosowanych w celu standaryzacji opisu. W słowniku terminy te są jednoznacznie zdefiniowane.

Specjalne odmiany słowników kontrolowanych:

Tezaurus: Tezaurus jest uporządkowanym zbiorem terminów i denotacji (w ich pierwotnie naturalnym języku) tworzącym słownictwo kontrolowane odpowiednie do indeksowania w obszarze dokumentacji. Definiowane są tu wyrazy równoważne znaczeniowo (synonimy), rozstrzygane są kwestie wielości znaczeń (polisemy), dokumentowane są relacje między terminami.

Klasyfikacja: Klasyfikacja, typizacja lub systematyka jest hierarchicznie uporządkowanym zbiorem klas abstrakcji (również pojęć, typów lub kategorii) wykorzystywanych do rozgraniczania i porządkowania.



Przykład: Tworzenie sieci danych na przykładzie informacji o Hansie Holbeinie młodszym

Nowoczesne ESDM umożliwiają instytucjom włączenie tych słowników, które są dla nich najbardziej odpowiednie, a także tworzenie własnych słowników kontrolowanych.

KRYTERIA WYBORU

Wiele słowników obejmuje określone obszary wiedzy. Dlatego nie zawsze łatwo jest określić, które zasoby informacyjne są najbardziej odpowiednie dla instytucji i zintegrować je ze zbiorem podstawowym.

ZALECENIA DOTYCZĄCE WYBORU SŁOWNIKÓW:

- Optymalne pokrycie danego obszaru wiedzy.
Czy wszystkie niezbędne terminy, których potrzebuje instytucja, są dostępne w zasobach zewnętrznych?
- Czy dostęp do słownika i interfejsu API jest otwarty?
Nie wszystkie słowniki kontrolowane są dostępne nieodpłatnie. Korzystanie z niektórych jest możliwe jedynie za opłatą. Inne pozwalają na bezpłatne wyszukiwanie, ale już korzystanie z interfejsu API jest płatne.
- Czy dany słownik kontrolowany jest wielojęzyczny?
Wielojęzyczne słowniki kontrolowane podają terminy w wielu językach.
- Czy mogę mieć pewność, że informacje te będą dostępne i utrzymywane w dłuższej perspektywie czasowej?
W przypadku korzystania ze słowników kontrolowanych do automatycznego przetwarzania, zapewnienie zasobów i ich utrzymania jest kwestią o podstawowym znaczeniu.
- Czy informacje są powiązane z innymi słownikami kontrolowanymi?
Umożliwia to prowadzenie dalszych badań i wyszukiwanie informacji.
- Czy słownik jest częścią chmury LOD?
Czy podane informacje zostały utworzone i są przechowywane przy użyciu technologii Semantic Web?

Application Programming Interface (API): Część programu udostępniana przez system oprogramowania innym programom w celu połączenia z systemem.

PRZYKŁADY SŁOWNIKÓW KONTROLOWANYCH:

Art & Architecture Thesaurus® (AAT)

Art & Architecture Thesaurus® (AAT) stworzony przez Getty Research Institute w Los Angeles powstał pod koniec lat 70. i od tego czasu jest stale rozbudowywany. Jest to polihierarchiczny, wielojęzyczny tezaurs służący do indeksowania zasobów sztuki i historii kultury. Zawiera terminy techniczne nie tylko do oznaczania obiektów, ale także do fizycznego opisu obiektów, z uwzględnieniem takich elementów jak kolor, materiały i techniki wytworzenia, terminy abstrakcyjne, działania i role oraz przypisanie stylów i okresów. Korzystanie z API nie wiąże się z żadnymi opłatami licencyjnymi.

Link: [AAT at the Getty Research Institute](#)

Virtual International Authority File (VIAF)

VIAF łączy szereg zbiorów haseł osobowych w jeden serwis obsługiwany przez Online Computer Library Center (OCLC). Łącząc ponad 25 źródeł danych z całego świata, stworzono bardzo obszerną bazę. Korzystanie z API nie wiąże się z żadnymi opłatami licencyjnymi.

Link: [VIAF-Website at OCLC](#)

ICONCLASS

Iconclass (również: ICONCLASS) to system klasyfikacji służący do ekstrakcji i indeksowania treści ikonograficznych, opracowany na potrzeby prowadzenia prac naukowych w dziedzinie historii sztuki i ikonografii. Jest prowadzony przez Holenderski Instytut Dokumentacji Historii Sztuki. W grudniu 2021 r. dotychczasowy system został zastąpiony nową wersją, również wielojęzyczną (j. angielski, francuski, niemiecki itd.).

Link: [ICONCLASS](#)

Union List of Artist Names (ULAN)

ULAN zawiera nazwiska twórców i innych osób oraz nazwy podmiotów, przedstawia powiązania i informacje biograficzne niezbędne do dokumentowania, gromadzenia i umieszczania informacji o sztuce, architekturze i innych obszarach kultury materialnej. Tezaurs ten obejmuje artystów, architektów, firmy i studia – podmioty zarówno nazwane z imienia, jak i anonimowe.

Korzystanie z API nie wiąże się z żadnymi opłatami licencyjnymi.

Link: [ULAN at Getty Research Institute](#)

Thesaurus of Geographical Names (TGN)

Stworzony przez Getty Research Institute Tezaurus Nazw Geograficznych to ustrukturyzowany słownik zawierający nazwy, opisy i inne metadane dotyczące istniejących i historycznych miast, imperiów, stanowisk archeologicznych i obiektów fizycznych ważnych dla badań nad sztuką i architekturą. Chociaż większość wpisów w TGN zawiera współrzędne, są one przybliżone i służą wyłącznie do celów referencyjnych.

Korzystanie z API nie wiąże się z żadnymi opłatami licencyjnymi.

Link: [TGN at Getty Research Institute](#)

Wikidata

Wikidata jest centralnym repozytorium ustrukturyzowanych danych siostrzanych projektów Wikimedia, takich jak Wikipedia, Wikivoyage, Wiktionary, Wiki-source i innych. Można tu z łatwością tworzyć własne wpisy. Zawartość Wikidaty jest dostępna na zasadzie otwartej licencji, może być eksportowana w standardowych formatach i łączona z innymi otwartymi zbiorami danych w sieci Linked Data. Korzystanie z API nie wiąże się z żadnymi opłatami licencyjnymi.

Link: [Wikidata](#)

Encyclopedia Artists of the World

Baza danych Artists of the World (Allgemeines Künstlerlexikon, AKL) jest cyfrową następczynią standardowych dzieł Thieme-Beckera i Vollmera. Podobnie jak jej analogowi poprzednicy, zawiera katalog twórców dzieł wizualnych z całego świata, od starożytności po czasy współczesne. Obejmuje nie tylko malarzy, rzeźbiarzy i grafików, lecz także architektów, projektantów i wielu innych artystów. Korzystanie z encyklopedii jest płatne.

Link: [AKL](#)

INNE SŁOWNIKI

Thesaurus for Graphic Materials Tezaurus nazw materiałów graficznych.

Link: [TGM](#)

CAMEO - Conservation & Art Material Encyclopedia Online

Słownik terminów związanych z materiałami i technikami stosowanymi w dziedzinie sztuki i konserwacji zabytków.

Link: [CAMEO](#)

Tezaurus UNESCO

Tezaurus UNESCO to kontrolowana i uporządkowana lista terminów z dziedziny edukacji, kultury, nauk przyrodniczych, nauk społecznych, nauk humanistycznych i komunikacji.

Link: [Unesco Thesaurus](#)

Słownik grafiki

Słownik kontrolowany stworzony przez grupę roboczą Graphic Arts Working Group.

Link: [Graphics vocabulary in xtree](#)

Tworzenie list kontrolowanych przez instytucje

Nie dla wszystkich obszarów tematycznych dostępne są odpowiednie słowniki kontrolowane. Może to wynikać z braku specjalizacji istniejących systemów pod kątem konkretnych zadań instytucji. Możliwe jednak, że pożądanym jest również ograniczenie liczby terminów i etykiet, które mogą być używane w oprogramowaniu. Z reguły możliwe jest tworzenie własnych list słów lub tezaursów i włączanie ich do działań związanych z wprowadzaniem danych.

Rozdział 4

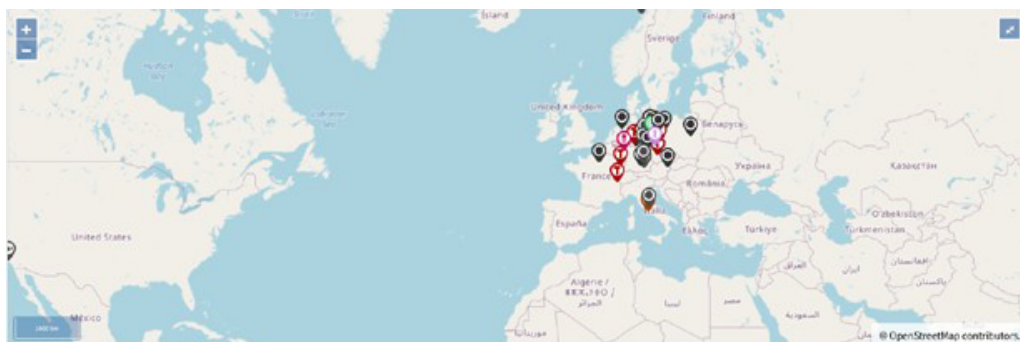
Automatyczne poprawianie jakości danych i ich dalsze przetwarzanie

Do głównych zalet dostarczania informacji w formie cyfrowej należy zaliczyć to, że automatyzuje ono uzupełnianie informacji o obiektach ze źródeł zewnętrznych i wspiera wykorzystanie zarejestrowanych danych w innych aplikacjach. Dzięki odpowiedniemu przetwarzaniu informacji w ramach podstawowego katalogowania dostępny jest szeroki zakres scenariuszy użytkowania.

Cyfrowe przetwarzanie informacji oferuje szereg nowych możliwości ulepszenia zasobów danych i ich ponownego wykorzystywania. W ramach ewidencjonowania i katalogowania obiektów możliwe jest pobieranie i wyświetlanie informacji z zasobów zewnętrznych, a nawet włączanie ich do własnego systemu zapisu.

PRZYKŁAD 1:

Dzięki linkowaniu danych geograficznych z kontrolowanymi słownikami możliwe jest pozyskiwanie współrzędnych geograficznych z zasobów zewnętrznych (GND, TGN, GeoNames), co pozwala na unikanie pomyłek z lokalizacjami o tej samej nazwie i wykorzystywanie danych do wizualnej prezentacji na mapach.



Obiekty za zbiorów Stiftung Stadtmuseum w Berlinie

Dzięki takiej metodzie nie jest konieczne ręczne określanie współrzędnych geograficznych i wprowadzanie ich do systemu dokumentacji (ESDM).

Kolejną kwestią, którą można uprościć dzięki użyciu tego typu zasobów, jest wielojęzyczność.

PRZYKŁAD 2:

Na stronie internetowej International Computer Game Collection (Międzynarodowa Kolekcja Gier Komputerowych) do systemu wprowadzane są tylko niemieckie tytuły obiektów. Link do Wikidata pozwala na automatyczne odczytanie tytułów w języku francuskim, hiszpańskim, holenderskim, koreańskim i japońskim i wyświetlenie ich na stronie internetowej po wywołaniu strony obiektu.

Maniac Mansion

Maniac Mansion (fr) / Maniac Mansion (es) / Maniac Mansion (nl) / 공포의 저택 (ko) / マニアックマンション (ja) /

Wielojęzyczne wyświetlanie tytułów na stronie internetowej International Computer Game Collection

ZALECENIA:

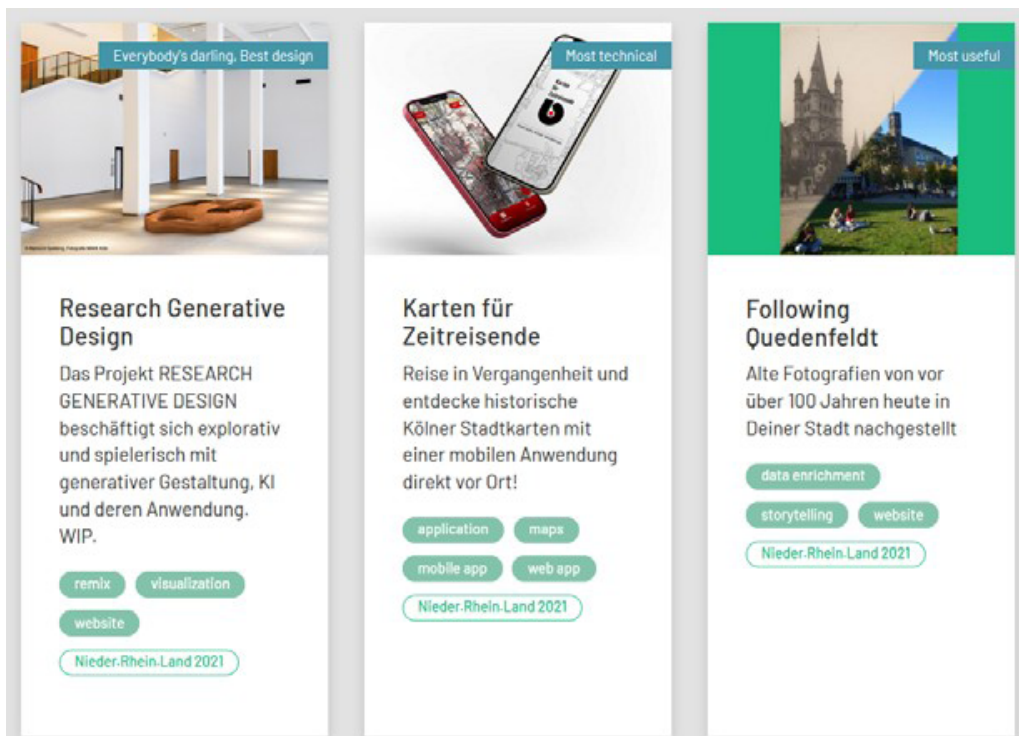
- Sprawdź, które pola danych z podstawowego zakresu są odpowiednie do importu danych zewnętrznych.
- Wybierz odpowiednie źródło danych (słownik kontrolowany), które zawiera informacje wymagane przez te pola.
- Zdecyduj, czy informacje te powinny być pobierane na żądanie, czy przechowywane w ESDM na stałe.

DALSZE PRZETWARZANIE / PONOWNE WYKORZYSTANIE DANYCH

Udostępniając własne dane, na przykład za pośrednictwem interfejsu API Niemieckiej Biblioteki Cyfrowej lub Europeana, muzea mogą zezwolić na ich udostępnianie kolejnym użytkownikom.

Wikimedia Germany wraz z Niemiecką Biblioteką Cyfrową, Centrum Badań i Kompetencji Cyfryzacji (DigiS) oraz Niemiecką Fundacją Otwartej Wiedzy są partnerami-założycielami Coding da Vinci Hackathon. Podczas hackathonów, które od 2014 r. odbywają się w różnych miejscach w Niemczech i w innych krajach, informatycy i instytucje kulturalne współpracują ze sobą, zajmując się sposobami tworzenia nowych aplikacji z użyciem danych dostępnych w Internecie.

Na stronie internetowej Coding da Vinci można znaleźć wiele przykładowych zastosowań (takich jak strony internetowe lub aplikacje mobilne) służących do ponownego wykorzystania informacji z różnych kolekcji. Z reguły punktem wyjścia były dane pochodzące z Niemieckiej Biblioteki Cyfrowej, które zostały wzbogacone o zasoby zewnętrzne lub wykorzystane w nowych kontekstach.



Przykłady z hackathonu Coding da Vinci

ZALECENIA:

- Instytucja powinna mieć świadomość, że aby przekazywane informacje mogły być dalej przetwarzane przez innych użytkowników, powinny mieć postać zgodną z zasadami przygotowania danych cyfrowych.
- Ponowne wykorzystanie należy umożliwić poprzez udzielanie odpowiednich licencji.

Więcej na ten temat:

[Strona internetowa „Coding da Vinci”](#)

Obiekty mediów cyfrowych

„Obraz jest wart więcej niż tysiąc słów”. To stwierdzenie nie zawsze jest prawdziwe. Optymalnym rozwiązaniem jest użycie słów i wizualizacja obiektu. Z tego powodu powszechną praktyką jest przypisywanie do metadanych obiektu co najmniej jednego wizerunku, filmu lub dokumentu dźwiękowego. Co więcej, w erze cyfrowej coraz częściej do zbiorów trafiają natywne obiekty cyfrowe (born digital). Niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z oryginalnymi obiektami cyfrowymi, czy z obiektami wygenerowanymi w ramach procesu pozyskiwania danych, konieczne jest uwzględnienie aspektów technicznych i prawnych związanych z ich ponownym wykorzystaniem w kontekście wprowadzania podstawowego zakresu danych do informatycznego systemu dokumentacji muzealnej (podstawowa procedura akcesyjna).

Należy w tym kontekście dokonać rozróżnienia między odwzorowaniami cyfrowymi wytworzonymi z obiektów analogowych do celów prezentacyjnych (dokumentacja wizualna) a obiektami cyfrowymi, które nie mają analogowego oryginału (*born digital*). Przykładami tej ostatniej kategorii są gry wideo i sztuka cyfrowa.

Oprócz zdjęć cyfrowych obiekty mediów cyfrowych mogą również występować w postaci plików audio lub wideo, a także obiektów 3D. W przypadku natywnych obiektów cyfrowych ich cyfrowe pochodne mogą być tworzone również w ramach podstawowej procedury pozyskiwania. Na przykład aplikacja multimedialna lub przeglądarkowa może być reprezentowana przez zrzuty ekranu.

W związku z procesem wprowadzania podstawowego zakresu danych do informatycznego systemu dokumentacji muzealnej zwykle dostarczane jest co najmniej jedno odwzorowanie cyfrowe. Jest to nieocenione narzędzie identyfikacji obiektu. Ponadto, jeśli przedstawienia są regularnie aktualizowane lub uzupełniane, można udokumentować aktualny stan zachowania.

Zazwyczaj odwzorowanie cyfrowe jest tworzone przez samą instytucję lub w jej imieniu. Pozwala to instytucji na wybór formatu pliku i wymagań technicznych związanych z jego wykorzystywaniem. W celu uzyskania dobrej jakości odwzorowań, podczas digitalizacji obiektów muzealnych można oprzeć się na istniejących standardach technicznych, takich jak FADGI (Federal Agencies Digital Guidelines Initiative) lub Metamorphose¹. Należy wybrać możliwie najszerzej obsługiwane formaty danych, które będą przydatne również w dłuższej perspektywie. Instytucja musi także wybrać sposoby licencjonowania późniejszego wykorzystania. Licencje otwarte są korzystne pod względem długoterminowej użyteczności.

Otwarte dane: Określenie to odnosi się do danych, które mogą być swobodnie wykorzystywane przez osoby trzecie, ale mogą podlegać ograniczeniom, takim jak podanie autora i przestrzeganie zasady *share-alike*².

Parametry formatu pliku: Określając format pliku, należy wziąć pod uwagę to, że specyfikacje są tworzone także dla różnych parametrów formatu (np. kompresja danych, przestrzeń barwna, kodowanie znaków). Celem tej procedury jest stworzenie jednolitych wersji zapisu w danym formacie.

.....

- 1 <https://www.digitizationguidelines.gov/guidelines/digitize-technical.html> dostęp sprawdzony 16.12.2024 r.
- 2 Zasada *share-alike* – „na tych samych warunkach” – wymaga, aby kopie lub adaptacje utworu były udostępniane na tej samej lub tożsamej licencji co oryginał.

FOTOGRAFIE CYFROWE LUB SKANY

Wykorzystywanie fotograficznych wizerunków obiektów jest w dokumentacji zbiorów powszechną praktyką. Rozwój fotografii cyfrowej sprawił, że technika ta jest łatwo dostępna w różnych zastosowaniach i w różnych obszarach, takich jak kontrola uszkodzeń, wypożyczania i publikacje prasowe. Obiekty płaskie, takie jak grafiki, dokumenty, rysunki itp., mogą być również skanowane cyfrowo, przyczyniając się do zabezpieczenia oryginału.

ZALECENIA DOTYCZĄCE ILUSTRACJI

- W ramach tworzenia podstawowej dokumentacji należy użyć co najmniej jednego cyfrowego odwzorowania, najlepiej uzupełnionego o detale lub – w przypadku obiektów trójwymiarowych – o ujęcia w różnych stronach.
- Ważny jest wybór odpowiedniego formatu pliku. Formaty otwarte, takie jak JPEG/JPEG2000 lub PNG, dobrze nadają się do nieskomplikowanych zastosowań i długotrwałego użytkowania.
- W przypadku tworzenia odwzorowań cyfrowych przez osoby trzecie (np. w ramach projektów digitalizacji) ważne jest zabezpieczenie odpowiednich praw. Warto dodać informacje licencyjne, które określają możliwości późniejszego wykorzystania.
- Pożądane jest zastosowanie otwartych danych (np. przy użyciu licencji Creative Commons).
- Do publikacji w Internecie optymalne jest zdjęcie w zmniejszonym rozmiarze. Oryginał należy zapisać jako nieedytowalny plik główny w formacie TIFF³.
- Istotne informacje (nazwisko autora, oznaczenie obiektu, numer inwentaryzowy) wpisuje się w nagłówek pliku, przy użyciu schematów danych IPTC lub XMP. Pozwala to na zapisanie najważniejszych informacji w samym pliku.

DOKUMENTY

Jeśli obiektem jest wielostronicowy dokument archiwalny (np. akt, umowa, notatnik lub publikacja), jedno cyfrowe zdjęcie lub skan często nie wystarczą.

ZALECENIA DOTYCZĄCE DOKUMENTÓW:

- Jeśli treść zawarta w dokumencie ma zostać udostępniona samodzielnie, w wielu przypadkach można to zrobić za pomocą automatycznego rozpoznawania tekstu (Optical Character Recognition – OCR).

.....

3 Przepis do wydania polskiego: lub inny najwyższej jakości plik natywny dla danego urządzenia

- Ważną rzeczą jest wybór odpowiedniego formatu pliku. PDF/A jest odpowiednio do nieskomplikowanych zastosowań i długotrwałego użytkowania.
- W przypadku złożonych obiektów pomocne może być korzystanie ze schematów metadanych, takich jak METS/MODS, ponieważ ich użycie w specjalnych przeglądarkach (np. DFG-viewer) zapewnia dodatkowe możliwości.
- W przypadku tworzenia odwzorowań przez osoby trzecie (np. w ramach projektów digitalizacji) ważne jest zabezpieczenie odpowiednich praw.
- Warto dodać informacje licencyjne, które określają możliwości późniejszego wykorzystania. Pożądane jest zastosowanie otwartych danych (np. przy użyciu licencji Creative Commons). Zaleca się zapisanie plików głównych (poszczególne skany) osobno w formacie TIFF.

PLIKI DŹWIĘKOWE I FILMY

W zależności od typu obiektu właściwymi formami odwzorowań mogą być również pliki dźwiękowe lub filmy. Na przykład, cyfrowe odwzorowanie nagrania płytowego może składać się nie tylko ze zdjęcia okładki płyty, ale także z pliku dźwiękowego z nagraniem wyniku odtwarzania.

ZALECENIA DOTYCZĄCE PLIKÓW DŹWIĘKOWYCH I FILMÓW:

- W celu umożliwienia odtwarzania za pośrednictwem przeglądarki w jak największej liczbie systemów należy wybrać powszechnie stosowany format zapisu:
 - dźwięk: WAV (pliki mogą być duże z uwagi na brak kompresji danych), alternatywnie MP3,
 - film: MPEG-4 (z kodekiem h264) lub webm (HTML5) z kodekiem VP8 lub VP9.
- Ważne są informacje licencyjne uwzględniające prawa artystów i wydawców – najlepiej zastosować otwarte dane (np. na licencji Creative Commons).
- Zaleca się zapisanie plików głównych w oryginalnym formacie do późniejszego wykorzystania.

ODWZOROWANIA 3D

Istnieją różne metody tworzenia trójwymiarowych odwzorowań obiektu analogowego. Dane 3D mogą być generowane za pomocą rozmaitych systemów technicznych o różnych stopniach dokładności (na przykład skanowanie laserowe lub struktura z ruchu). Mogą one przedstawiać rzeczywisty obiekt, jak również jego powiększoną lub zrekonstruowaną wersję.

Niestety mnogość zastrzeżonych formatów plików, które nie są ze sobą kompatybilne, nie upraszcza wyboru formatu dla potrzeb długotrwałego użytkowania.

ZALECENIA DOTYCZĄCE ODWZOROWAŃ 3D:

- Konieczny jest wybór formatu pliku odpowiedniego do wyświetlania w przeglądarce. Obecnie zalecane są formaty X3D lub VRML.
- Ponieważ tworzenie skanu 3D jest czasochłonne, należy uwzględnić takie kwestie, jak:
 - dokumentacja procesu skanowania (zastosowana technologia, ustawienia),
 - kopia zapasowa nieprzetworzonych danych i informacji o kolorze,
 - kopia zapasowa pliku głównego w oryginalnym formacie.

SYSTEMY ZARZĄDZANIA ZASOBAMI CYFROWYMI (DAMS)

DAMS to samodzielne aplikacje (zwykle serwerowe), które łączą się z ESDM. Są one przeznaczone do zarządzania treściami cyfrowymi – w szczególności plikami multimedialnymi (grafika, wideo, audio, PDF itp.) – przechowywania ich i udostępniania. Umożliwiają wygodne zarządzanie mediami cyfrowymi poprzez uproszczenie importu, eksportu i wzbogacanie o metadane techniczne. Są również w stanie kontrolować wersjonowanie i automatycznie dostarczać treści w formatach plików (migracja danych) odpowiednich do różnych celów.

Chociaż systemy operacyjne komputerów są zazwyczaj wyposażone w narzędzia do zarządzania treściami cyfrowymi, zakres ich funkcji jest często bardzo ograniczony w porównaniu do DAMS, a częściowo są one nadal dostosowane do zarządzania odwzorowaniami analogowymi (negatywy, odbitki). Nabycie DAMS wiąże się z dodatkowymi kosztami, ale niemal wszyscy dostawcy zapewniają wsparcie integracji z oprogramowaniem do dokumentacji.

W przypadku, gdy instytucja posiada większą ilość odwzorowań cyfrowych lub jeśli pojawią się one w przyszłości w związku z planowanymi działaniami digitalizacyjnymi, wskazane jest rozważenie nabycia DAMS.

Więcej na ten temat:

Ern Bieman (Hrsg.), *Capture your Collections: A Guide for Managers who are Planning and Implementing Digitization Projects*, Ottawa, ON 2020

<https://de.dariah.eu/?pageId=38080370>, dostęp sprawdzono 16.12.2024r.

<https://www.loc.gov/preservation/resources/rfs/TOC.html> dostęp sprawdzono 16.12.2024 r.

Rozdział 6

Wielojęzyczność

Korzystanie z cyfrowych systemów gromadzenia danych stwarza nowe możliwości w zakresie wielojęzyczności. Udostępnianie informacji w sieci, na przykład za pośrednictwem katalogu zbiorów online, otwiera je na wielojęzyczną publiczność. Zalety udostępniania do różnych celów informacji w wielu językach są oczywiste. Z uwzględnieniem pewnych warunków wstępnych, na przykład użycia wielojęzycznego słownictwa kontrolowanego, technologia cyfrowa może być w tym zadaniu bardzo pomocna.

Publikując w Internecie informacje o obiektach i zbiorach, zwracamy się przede wszystkim do wielojęzycznej publiczności. Dlatego też korzystne może być udostępnienie informacji w kilku językach. Wysilek niezbędny do udostępnienia informacji w wielu językach zależy od celów instytucji i dostępnych zasobów.

Nawet jeśli wielojęzyczne treści mają niewielkie znaczenie z punktu widzenia użytku wewnętrznego, mogą być przydatne w odniesieniu do zewnętrznego wykorzystania informacji o zbiorze podstawowym, tj. w celu prezentacji kolekcji instytucji na jej własnej stronie internetowej albo przekazywania informacji do portali krajowych lub międzynarodowych. Dzięki wielojęzycznym słownikom kontrolowanym możliwe jest wyszukiwanie oznaczeń desygnatów w innych językach, a tym samym – wykorzystywanie ich przez szersze grono odbiorców.

PRZYKŁAD: Oznaczenie desygnatu „miedź”

Linki: [Art and Architecture Thesaurus](#)

Dostępne są następujące warianty językowe:

copper (metal)	(angielski)
Cu (copper)	(angielski)
koper	(holenderski)
roodkoper	(holenderski)
cuiivre (metal)	(francuski)
Kupfer	(niemiecki)
rame	(włoski)
cuprum	(łacina)
cobre	(portugalski)
cobre	(hiszpański)
koppar	(szwedzki)

Wiele instytucji wykorzystuje ESDM do tworzenia własnych klasyfikacji lub zawartości pól z przechowywanymi listami kontrolnymi. Oznaczenia w innych językach, jeśli są dostępne, mogą być importowane automatycznie. Gdy nie jest to możliwe, wpisy powinny być tworzone w ESDM w żądanym języku (językach) już podczas ich tworzenia.

PRZYKŁADY wielojęzyczności uzyskiwanej poprzez odnośniki w listach kontrolowanych

Systematyka wewnętrzna Art and Architecture Thesaurus (Tezaurus sztuki i architektury)

Dostępne są następujące warianty językowe:

prunted beakers	(angielski, l.mn.)
prunted beaker	(angielski, l.poj.)
beakers, pruned	(angielski, l.mn.)
krautstrunk	(niemiecki, l.poj.)
noppenbakers	(holenderski, l.mn.)
noppenbeker	(holenderski, l.poj.)

W niektórych przypadkach wielojęzyczne opisy obiektów, które muszą być wprowadzone do samego ESDM podczas dodawania danych, są bardziej złożone. Z reguły systemy zapewniają już możliwość integracji różnych wersji tekstowych. Jednakże, ponieważ nie można tego zrobić automatycznie, w ramach procesu wprowadzania danych konieczne jest tłumaczenie ręczne, co wymaga zwiększonego nakładu pracy personelu.

Jeśli pożądane jest dostarczanie danych wielojęzycznych, warto włączyć takie działania bezpośrednio do procesu wprowadzania danych i uwzględnić je w odpowiednich wytycznych dla pracowników, zajmujących się tworzeniem dokumentacji.

ZALECENIA DOTYCZĄCE WIELOJĘZYCZNOŚCI:

- Instytucja powinna ustalić strategicznie, czy będzie udostępniać informacje wielojęzyczne.
- Instytucja powinna określić, które jednostki informacji mają być zapisywane w wielu językach.
- W przypadku korzystania z wewnętrznych list haseł lub ze słowników zewnętrznych wielojęzyczność można zaimplementować bardziej efektywnie niż w przypadku prostych pól tekstowych.
- W przypadku pól danych, które są powiązane z zewnętrznymi wielojęzycznymi słownikami, oznaczenia w innych językach mogą być pobierane automatycznie, jeśli MDS został przygotowany pod tym kątem.

- Przechowywanie wielojęzycznych tekstów, na przykład w opisach obiektów, wiąże się z większym nakładem pracy przy wprowadzaniu danych. Dlatego należy rozważyć, czy jest to możliwe w ramach dostępnych zasobów.
- Po ich utworzeniu obcojęzyczne opisy dotyczące obiektu lub informacje o wystawie powinny być przechowywane w oprogramowaniu jako część dokumentacji wystawy, skąd mogą być wywoływane do dalszego użytku.

Więcej na ten temat:

<https://pro.europeana.eu/post/europeana-dsi-4-multilingual-strategy>

Rozdział 7

Eksport danych i interfejsy

Istotną zaletą informacji cyfrowych jest możliwość ich przesyłania i dalszego przetwarzania. Informacje można eksportować na różne sposoby. To, które rozwiązanie techniczne jest najbardziej odpowiednie, w każdym przypadku zależy od szeregu warunków wstępnych. Poniższy rozdział opisuje typowe procesy, odpowiednio do występujących uwarunkowań.

„Treści cyfrowe można ponownie wykorzystać tylko wtedy, gdy format, w którym są przechowywane, spełnia standardy wymagane przez nowe oprogramowanie i mechanizmy dostarczania danych. Na szczęście cyfrowa społeczność muzeów jest świadoma znaczenia standardów...”¹.

Zasadniczą cechą cyfrowych systemów informatycznych jest możliwość przekazywania danych i wykorzystywania ich w innych systemach. W przeciwieństwie do kart katalogowych lub ksiąg inwentarzowych w środowisku cyfrowym transfer danych może być zautomatyzowany. Transfer danych jest wymagany np. do hostowania bazy danych obiektów na własnej stronie internetowej instytucji lub do uczestnictwa w portalach kulturalnych, a także do przenoszenia działań edukacyjnych muzeum do aplikacji mobilnych, uczestnictwa w portalach badawczych lub migracji do nowego ESDM.

W ostatnim dwudziestoleciu powstało wiele portali o tematyce muzealnej. Rozpowszechnianie informacji o zbiorach stało się zatem ważnym zadaniem muzeów. Portale kulturalne, takie jak Europeana czy Niemiecka Biblioteka Cyfrowa, a także portale regionalne lub branżowe, przyczyniają się do poprawy wyszukiwalności obiektów. Umożliwiają badania wykraczające poza granice instytucji i dlatego są niezbędnym elementem prezentacji naszego dziedzictwa kulturowego w sieci. W interesie muzeów leży prezentowanie (wybranych) obiektów jak najszerszej publiczności. Optymalne dostarczanie danych do tych portali i do innych scenariuszy zastosowań jest zadaniem, które niewątpliwie należy uwzględnić, tworząc podstawową kolekcję cyfrową.

Informacje z ESDM można ponownie wykorzystać na kilka sposobów. Istnieją różne procedury techniczne transportu woluminów danych. W przypadku eksportu za pomocą pakietów danych dane z systemu zapisu są przesyłane i przekazywane w przeznaczonych do tego formatach plików lub udostępniane na specjalnych serwerach, np. serwerach opartych na Open Archives Initiative. W przypadku korzystania z interfejsów (takich jak API) pozyskiwanie danych jest wykonywane przez docelowy system lub aplikację. W obu metodach istotne jest odpowiednie przygotowanie danych pod względem formy i treści, tj. uzgodnienie formatu danych i znaczenia pól danych. Z jednej strony zapobiega to utracie informacji i błędnym przydziałom, a z drugiej minimalizuje zasoby finansowe i ludzkie niezbędne do importu/eksportu danych. Z reguły formaty podstawowe nie nadają się do ogólnego dostarczania danych, ponieważ wiążą się z dużym nakładem pracy w zakresie interpretacji i migracji danych.

.....

¹ Suzanne Keene, *Digital collections. Museums and the information age*; Abingdon, Oxfordshire 1998, str. 17.

W celu wprowadzenia odpowiedniej formy dostarczania i oznaczania danych każda instytucja musi określić optymalne dla siebie rozwiązanie.

EKSPORT DANYCH

Jakie dane i o których obiektach powinny zostać wyeksportowane?

To instytucja dostarczająca określa, jakie dane zostaną udostępnione do eksportu. Należy wziąć pod uwagę następujące kwestie: rozległość posiadanych zbiorów i jakość ich danych, ograniczenia prawne oraz cele wynikające z misji muzeum i polityki gromadzenia zbiorów.

Które dane można importować z systemu docelowego?

Przygotowując eksport danych, należy brać pod uwagę wymagania systemu docelowego związane z zamierzonym zastosowaniem. Na przykład wybór treści dla portalu kulturalnego może być zupełnie inny niż dla portalu tematycznego lub platformy danych badawczych. Po wyjaśnieniu kwestii dotyczących ścieżki transferu i zawężeniu treści konieczne jest również ustalenie, w jaki sposób zaprojektowane zostały wymagania systemu docelowego w odniesieniu do importu danych. Jakie informacje mogą być przetwarzane przez system docelowy? Które formaty metadanych, standardowe koncepcje danych, ontologie i standardy są akceptowane lub mogą być obsługiwane?

Jakie metody przesyłania danych można zastosować?

W wielu przypadkach posiadane dane można z łatwością wyeksportować jako plik csv lub plik XML właściwy dla danego programu (patrz poniżej). W procedurze tej dostawca danych, na podstawie wspomnianych aspektów, najpierw określa wybór treści. Z reguły metoda ta wymaga przygotowania danych (mapowania) z wewnętrznego formatu danych ESDM do standardowego formatu danych. W tym celu na potrzeby przesyłania danych muzealnych opracowano format LIDO. Wykorzystanie standardowych formatów ma tę zaletę, że definicje treści, struktury i kontekstów są w nich zawarte w formie ontologii. W idealnym przypadku dalsze przetwarzanie danych można pominąć. Doświadczenie pokazuje, że potrzeba indywidualnych uzgodnień dotyczących formatu danych jest minimalna, jeśli importerzy i eksporterzy danych przestrzegają standardów.

Prosty eksport danych przez CSV

Prawie wszystkie systemy pozyskiwania danych umożliwiają eksport danych w formie pliku csv. Z reguły określa się pola do wyeksportowania i otrzymuje prosty plik tekstowy.

```
Abbildung.Bildnummer;Inventarnummer;Sammlung.Name;Hersteller;Titel;Datierung.von;Objektbezeichnung  
3 image 13.JPG;3;Barry Humphries Collection;Humphries, Barry;""Jag"" Costume";1998;Costume  
image 4.JPG;4;;Truscott, John;Mechanical horse;1985;Puppet  
100000.JPG;6;;Bach, J.S.;Poster for 'A Package Deal';2004-01-06;Work Of Art  
123000.jpg;12;;Diorlam, Leonie;Basket;2010;Work Of Art
```

Przykład eksportu csv

Pierwszy wiersz zawiera nazwy pól danych, a kolejne – rekordy danych. Poszczególne pola są oddzielone średnikami, a rekordy danych – podziałami wierszy.

Jednakże wydajność pliku csv jest ograniczona, np. w eksporcie linków do słowników kontrolowanych. Ponadto wybór znaków jest w csv okrojony, co nierzadko powoduje problemy związane ze znakami specjalnymi i sterującymi. Import wymaga czasami również skomplikowanej restrukturyzacji danych pod kątem spełnienia wymagań systemu docelowego.

Ekspert danych przez ogólny XML

Wiele ESD posiada funkcję eksportu do specyficznego dla programu (podstawowego) XML. Zwykle korzystne jest to, że XML może być wykorzystywany do eksportowania wszystkich informacji z bazy danych bez strat. Jednakże, podobnie jak w przypadku eksportu csv, często przed przekazaniem danych konieczne jest przekonwertowanie ich struktury, w celu spełnienia wymagań docelowej bazy danych. Ponadto korzystanie z ogólnych formatów danych wymaga wysokiego poziomu wiedzy na temat zasad indeksowania i wprowadzania danych stosowanych w instytucji będącej właścicielem danych.

XML (Extensible Markup Language) to język znaczników służący do przedstawiania hierarchicznie ustrukturyzowanych danych w formacie pliku tekstowego, który może być odczytywany zarówno przez ludzi, jak i maszyny. Dokument XML jest plikiem tekstowym podobnym do dokumentu HTML, ale wykorzystuje niestandardowe znaczniki (markery) do definiowania obiektów i danych w każdym obiekcie.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<adlibXML>
  <recordList><record priref="3" creation="2020-05-26T13:30:04" modification="2021-08-20T11:34:42">
    <media.reference>3 image 13.JPG</media.reference>
    <object_number>3</object_number>
    <creator>Humphries, Barry</creator>
    <creator>Goodwin, Bill</creator>
    <creator>Atkins, Nancy</creator>
    <title>"Jag" Costume</title>
    <dating.date.start>1998</dating.date.start>
    <object_name>Costume</object_name>
  </record><record priref="4" creation="2020-05-26T13:30:05" modification="2021-08-04T15:05:54">
    <media.reference>image 4.JPG</media.reference>
    <media.reference>image 5.JPG</media.reference>
    <object_number>4</object_number>
    <creator>Truscott, John</creator>
    <title>Mechanical horse</title>
    <dating.date.start>1985</dating.date.start>
    <object_name>Puppet</object_name>
  </record><record priref="6" creation="2020-05-26T13:30:05" modification="2021-08-18T17:44:12">
    <media.reference>100000.JPG</media.reference>
    <object_number>6</object_number>
    <creator>Bach, J.S.</creator>
    <title>Poster for 'A Package Deal'</title>
    <dating.date.start>2004-01-08</dating.date.start>
    <object_name>Work Of Art</object_name>
  </record><record priref="12" creation="2020-05-26T13:30:07" modification="2021-08-04T12:49:28">
    <media.reference>123000.jpg</media.reference>
    <object_number>12</object_number>
    <creator>Djorlam, Leonie</creator>
    <title>Basket</title>
    <dating.date.start>2010</dating.date.start>
    <object_name>Work Of Art</object_name>
  </record></recordList>
</adlibXML>

```

Przykład eksportu w ogólnym formacie XML (© Axiell)

EKSPORT ZŁOŻONY OPARTY NA STANDARDACH METADANYCH

W celu ograniczenia do minimum uzgodnień dotyczących indywidualnych definicji dostępne są zaprojektowane specjalnie do tego celu formaty metadanych. Pojęcia są w nich zdefiniowane kompleksowo, wyposażone w informacje kontekstowe oraz jednolite specyfikacje strukturalne. Ponadto wskazana jest w nich specyfikacja formatu danych, do którego należy mapować informacje.

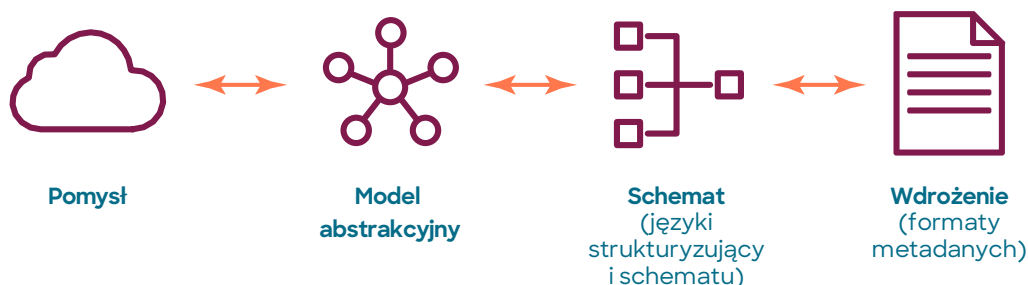
Wraz z wprowadzeniem elektronicznych systemów dokumentacji pojawiła się również potrzeba wymiany i transferu danych. W ramach tych procesów biblioteki zaczęły opracowywać formaty danych, np. do przesyłania rekordów tytułów i danych osobowych, co umożliwiło stosowanie niepowtarzalnych zapisów w różnych instytucjach. Głównym celem było uniknięcie indywidualnych lub instytucjonalnych rozbieżności w zapisie tytułów książek, słów kluczowych i autorów.

Modele te nie były odpowiednie do zastosowań wymagających wykorzystania zindywidualizowanych informacji występujących w sytuacji pogłębionego indeksowania i mapowania kontekstów, jak to często ma miejsce w muzeach. Zwłaszcza jeśli pochodzące z kilku instytucji dane dotyczące zbiorów występowały w jednym kontekście. Z reguły w dwóch muzeach nie znajdziemy dwóch identycznych obiektów, znajdziemy natomiast dwa obiekty, które występują w tym samym kontekście

ze względu na wzajemną relację (miejsce, czas, osoba itp.). Chęć przekazania tych kontekstów i udostępnienia ich w portalach zbiorczych i w tematycznych portalach kulturalnych sprawiła, że proces transferu danych stał się dużym wyzwaniem zarówno dla dostawców danych, jak i dla operatorów portali.

Eksperti niemieccy stworzyli zatem *museumdat*, format zbierania i wymiany podstawowych danych dotyczących zbiorów muzealnych, oparty na CDWALite (Categories for the Description of Works of Art Lite) i CIDOC-CRM (CIDOC Conceptual Reference Model), obejmujący, dzięki zastosowaniu XML, szeroki zakres znaków. *Museumdat* został następnie rozwinięty, w wyniku czego w 2010 roku powstał międzynarodowy standard eksportu danych LIDO (Lightweight Information Describing Objects). Następnie wprowadzono jego kolejną wersję, LIDO 1.1. Obecnie LIDO jest standardem wymiany danych powszechnie stosowanym w sektorze muzealnym.

Standardy opisu metadanych: Wdrożenie kompletnej koncepcji wymaga stworzenia abstrakcyjnego modelu portalu wiedzy, języka strukturyzującego i odpowiedniego schematu dla tego języka, po czym na tej podstawie ostatecznie tworzony jest możliwy do wdrożenia standard zapisu metadanych.



LIDO (Lightweight Information Describing Objects)

LIDO jest opartym na XML standardem wymiany metadanych obiektów znajdujących się w zbiorach muzealnych i innych kolekcjach. Podstawą ontologiczną jest CIDOC-CRM, przy czym zadbano także o zintegrowanie ze standardem Spectrum. LIDO stał się standardem w wielu obszarach, np. w przekazywaniu danych do wszystkich portali kulturalnych i portali tematycznych (DDB, Europeana, Digital Dürer itp.). Ponieważ LIDO zawiera tzw. zdarzenia i nie tylko przesyła czyste informacje tekstowe, ale może być również jednoznacznie identyfikowany w wielu miejscach za pomocą identyfikatorów pojęć i identyfikatorów URI, jest szczególnie odpowiedni do mapowania informacji kontekstowych.

LIDO dzieli się na część opisową i administracyjną. W części opisowej zapisywane są informacje o klasyfikacji, danych identyfikujących, historii obiektu i relacjach między różnymi obiektami. Część administracyjna zawiera informacje o prawach, identyfikatory rekordów i linki do zasobów. Stosowanie LIDO do udostępniania danych ma szereg zalet. Opierając się na CIDOC-CRM, LIDO pozwala na bardzo elastyczne dostosowanie się do struktury systemu danych eksportującego ESDM i umożliwia użytkownikowi mapowanie wszystkich informacji istotnych dla eksportu. W przypadku systemu importu informacje te mogą być przenoszone bezstratnie, po uprzednim utworzeniu jednorazowego dostosowania importu.

Minimalne wymagania LIDO: LIDO zawiera jedynie trzy sekcje obowiązkowe i dodatkowo identyfikator rekordu LIDO oraz obowiązkowe informacje dotyczące języka metadanych.

- Klasyfikacje obiektu:
 - obiekt/dzieło/typ (obowiązkowe).
- Identyfikacja obiektu:
 - tytuł/nazwa (obowiązkowe).
- Metadane administracyjne:
 - zbiór danych (obowiązkowe).

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<lido:lidoWrap xmlns:lido="http://www.lido-schema.org" xmlns:xsi="
"http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xmlns:gml="http://www.opengis.net/gml"
xmlns:schemaLocation="http://schemas.opengis.net/gml/3.1.1/base/feature.xsd" xmlns:xalan=
"http://xml.apache.org/xalan" xsi:schemaLocation="http://www.lido-schema.org
http://www.lido-schema.org/schema/v1.0/lido-v1.0.xsd">
  <lido:lido>
    <lido:lidoRecID lido:source="http://www.museum-digital.de/berlin" lido:type="local">
      DE-MUS-911113/1209</lido:lidoRecID>
    <lido:category/>
    <lido:descriptiveMetadata xml:lang="de">
      <lido:objectClassificationWrap>
        <lido:objectWorkTypeWrap>
          <lido:objectWorkType>
            <lido:term xml:lang="de">Computerspiel</lido:term>
          </lido:objectWorkType>
        </lido:objectWorkTypeWrap>
        <lido:classificationWrap>
          <lido:classification>
            <lido:conceptID lido:source="local" lido:type="collection_id">40</lido:conceptID>
            <lido:term xml:lang="de" lido:addedSearchTerm="no">Computerspiele</lido:term>
          </lido:classification>
        </lido:classificationWrap>
      </lido:objectClassificationWrap>
      <lido:objectIdentificationWrap>
        <lido:titleWrap>
          <lido:titleSet>
            <lido:appellationValue lido:pref="preferred">The Secret of Monkey Island
          </lido:appellationValue>
          </lido:titleSet>
        </lido:titleWrap>
      </lido:objectIdentificationWrap>
    </lido:descriptiveMetadata>
  </lido:lido>
</lido:lidoWrap>
```

Przykład 1: Fragment dokumentu LIDO

Wiele ESDM ma obecnie funkcję eksportową LIDO, która może wymagać dostosowania do konkretnych modyfikacji instytucjonalnych ESDM.

Dublin Core (DC)

Dublin Core (DC) składa się z 15 podstawowych elementów opisu metadanych i szeregu zastrzeżonych słowników. Celem opracowania DC było stworzenie formatu metadanych do opisu zasobów cyfrowych, który byłby jak najprostszy w użyciu. DC stał się szeroko stosowanym standardem już od pierwszego wydania w 1995 roku. Ważnym zastosowaniem DC było i jest jego wykorzystanie do dostarczania metainformacji dla wyszukiwarek internetowych.

DC można używać zarówno w wersji prostej (15 elementów), jak i rozszerzonej. Niemniej jednak podczas korzystania z DC należy pamiętać, że jest to zbiór danych o ograniczonej liczbie informacji. Notacja jest możliwa w HTML, XHTML, a także XML. DC jest nadal istotny dla rozpowszechniania danych, z uwagi na przyjęty w nim znormalizowany zapis danych.

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<metadata
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance">
  <dc:title>Venus und Amor als Honigdieb</dc:title>
  <dc:creator>Lucas Cranach (der Ältere)</dc:creator>
  <dc:subject>Venus, Armor</dc:subject>
  <dc:publisher>Gemäldegalerie der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer
  Kulturbesitz</dc:publisher>
  <dc:date>nach 1537</dc:date>
  <dc:type>Image</dc:type>
  <dc:identifier>Ident.Nr. 1190</dc:identifier>
```

Przykład 1: DC w XHTML (fragment)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
  "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
  <head profile="http://dublincore.org/documents/2008/08/04/dc-html/">
    <meta name="DC.Title" content="Venus und Amor als Honigdieb" />
    <meta name="DC.Creator" content="Lucas Cranach (der Ältere)" />
    <meta name="DC.Subject" content="Venus, Armor" />
    <meta name="DC.Publisher" content="Gemäldegalerie der Staatlichen Museen zu
    Berlin - Preußischer Kulturbesitz" />
    <meta name="DC.Date" content="nach 1537" />
    <meta name="DC.Type" content="Image" />
    <meta name="DC.Identifier" content="Ident.Nr. 1190" />
  </head>
```

Przykład 2: DC w XML

DOSTARCZANIE DANYCH ZA POŚREDNICTWEM INTERFEJSÓW

Alternatywnie do procedury eksportu danych poprzez generowanie pakietów eksportowych, dane mogą być odczytywane przez osoby trzecie bezpośrednio z systemu ESDM instytucji.

W tym miejscu należy zauważyć, że dane mogą być dostarczane w różnych formatach. Interfejsy nigdy nie definiują formatu przesyłanych danych. O ile nie zdefiniowano

dotatkowych, standardowych formatów, interfejsy te z reguły dostarczają dane w formatach ogólnych.

INTERFEJS PROGRAMOWANIA APLIKACJI (API)

Interfejsy API służą do wymiany informacji między różnymi systemami. Wraz z rosnącym wykorzystaniem usług typu SaaS (Software-as-a-Service), w których programy nie są już instalowane na komputerach czy wewnętrznych serwerach instytucji, ale są udostępniane przez dostawcę oprogramowania jako usługa w chmurze, interfejsy API zyskują na znaczeniu. W sektorze muzealnym coraz więcej aplikacji jest oferowanych jako SaaS, zwłaszcza ESDM. Teraz, gdy dane nie są już umieszczane na serwerach instytucji, rośnie znaczenie interfejsów do wymiany danych. Na przykład, jeśli instytucja chce zaprezentować swoje zbiory w internetowej bazie danych i posiada odpowiednią, zaprojektowaną do tego celu stronę internetową, interfejs systemu pobierania może dostarczyć odpowiednie dane. Na konkretne żądanie mogą być dostarczane kompletne zestawy danych, ale także pojedyncze informacje (np. „podaj mi identyfikatory wszystkich obiektów artysty AB”).

W celu ograniczenia dostępu z zewnątrz można stosować narzędzia służące do uwierzytelniania i autoryzacji. W takiej sytuacji kontrolowany dostęp do określonych obszarów otrzymują tylko systemy stron trzecich zaakceptowane przez dostawcę danych. Dostęp ten może odbywać się poprzez bezpłatną i prostą rejestrację, ale może również podlegać opłacie. Decyduje o tym wyłącznie dostawca.

ZBIERANIE DANYCH

Oprócz możliwości transferu pakietów danych do portali lub innych systemów docelowych przy użyciu jednego z wyżej wymienionych formatów eksportu niektórzy dostawcy portali oferują również opcję zbierania danych (harwestowania). Oznacza to, że dostawca danych udostępnia informacje na odpowiedniej platformie, a użytkownik danych, portal, może „pobrać” dostarczone informacje. Dostawca danych kontroluje dostęp. W tym celu opracowano między innymi OAI-PMH (Open Archive Initiative – Protocol for Metadata Harvesting). Nie jest to specjalny format, ale protokół z uprzednio zdefiniowanymi krokami.

Można stosować różne formaty zapisu metadanych (wymaganym minimum jest Dublin Core; inne oferowane formaty to np. LIDO).

Chociaż metoda ta była do tej pory stosowana głównie w sektorze bibliotecznym, należy się spodziewać jej szerszego zastosowania w sektorze muzealnym. Zaletą tego podejścia jest to, że wymaga ono mniejszego nakładu pracy ze strony instytucji dostarczającej dane, ponieważ konieczne jest jedynie określenie, które dane powinny zostać udostępnione w procesie harwestowania. W ten sposób eliminuje się wysiłek wymagany do utworzenia eksportu i zarządzania nim.

WNIOSKI

Istnieją różne metody udostępniania danych przez instytucję. Decyzja o wyborze odpowiedniego podejścia zależy od wielu czynników:

- W jakim celu dane mają być przekazywane?
- Czy dane powinny być wysyłane jako pakiety, czy pobierane z systemu docelowego?
- Czy możliwe jest użycie standardu metadanych? Czy w oprogramowaniu do ekstrakcji danych dostępne są odpowiednie opcje eksportu?
- Czy dostępne są zasoby finansowe i ludzkie niezbędne do realizacji wybranej ścieżki i czy podejmowany wysiłek jest uzasadniony?
- Jakie formaty danych można dostarczyć daną metodą? Które z nich są wymagane?

Jedynie wyjaśnienie tych kwestii pozwoli na wybranie właściwej ścieżki transferu danych.

ZALECENIA DOTYCZĄCE UDOSTĘPNIANIA DANYCH:

- Zaleca się utworzenie przez instytucję jednostkowych identyfikatorów.
- Warunkiem wstępnym skutecznej i odpowiedniej obsługi danych jest określenie celów, dla których dane mają być przekazywane.
- Decyzja o sposobie udostępniania danych zależy od możliwości technicznych. Możliwe jest również dostarczanie lub gromadzenie danych za pośrednictwem OAI lub API.
- Należy zdefiniować treści przewidziane dla systemów docelowych, tj. dane, których eksportu wymaga system docelowy lub pożąda dostawca danych.
- To instytucja decyduje, które dane zostaną przekazane lub udostępnione i na jakich warunkach.
- Instytucja musi określić, kto odpowiada za kontrolowanie jakości danych i ich udostępnianie.
- Może być konieczne dostosowanie lub uzupełnienie ESDM pod kątem pożądanej metody transferu danych.

Więcej na ten temat:

Dublin Core Metadata Element Set (DCMES) Wersja 1.1 2007. <http://www.dublin-core.org/documents/dces/>, dostęp sprawdzono 13.12.2024.

Rozdział 8

Proweniencja

W ostatnich latach znacznie wzrosła wrażliwość na sposób i okoliczności, w jakich obiekty trafiły do zbiorów muzealnych. Pochodzenie obiektów jest zatem ważnym obszarem tematycznym, który muzea są zobowiązane badać i odnotowywać w ramach procesu katalogowania. Również w tym kontekście należy przestrzegać obowiązujących standardów cyfrowego przetwarzania informacji.

Kwestia proveniencji obiektów muzealnych znalazła się w ostatnich latach w centrum zainteresowania opinii publicznej, a wraz z nią, ze względów prawnych i/lub etycznych, potrzeba dostarczenia informacji na temat okoliczności nabycia obiektów oraz, w niektórych przypadkach, historii ich pochodzenia.

W systemie informatycznym każdej instytucji powinny być rejestrowane przynajmniej aktualnie dostępne informacje na temat każdego z nabytych przez nią obiektów. W wielu przypadkach udokumentowanie możliwie pełnej historii pochodzenia obiektu ma szczególne znaczenie. Dotyczy to obiektów z czasów kolonialnych, a także obiektów pozyskanych w wyniku nieuzasadnionych wywłaszczeń lub budzących zastrzeżenia sposobów nabycia, np. w okresie Trzeciej Rzeszy, czy też nabytków pochodzących z wątpliwych źródeł (kradzież, wywłaszczenie itp.). To samo dotyczy dóbr kultury, które zostały skradzione podczas wojen lub innych konfliktów. Zapotrzebowanie na szczegółowe informacje o pochodzeniu nie może jednak ograniczać się do konkretnych rodzajów obiektów lub okresów ich nabycia. Zarządzanie zbiorami musi być zatem ukierunkowane na postępowanie w tym zakresie z wyczuciem i rozważą. W tym kontekście konieczne jest niezwłoczne wprowadzanie nowych ustaleń do systemu informatycznego, np. w wyniku ewaluacji dokumentacji archiwalnej.

Celem powinna być pełna dokumentacja proveniencji. Niestety dla wielu obiektów nie jest to jeszcze możliwe w wystarczającym stopniu. Dostępne informacje są często niepewne lub niezweryfikowane, a w proveniencji udokumentowanej dowodami występują luki. Czasem, w celu zapewnienia szczegółowego opisu historii obiektu, konieczne może być przeprowadzenie dodatkowych badań w archiwach. Pomimo potencjalnych przeszkód, instytucja powinna podjąć się tego zadania i przedstawić wszystkie dostępne informacje.

W informatycznym systemie dokumentacji muzealnej należy wprowadzić odpowiednie formularze do zapisu informacji o pochodzeniu obiektów i umożliwić mapowanie dokumentów cyfrowych (np. literatury, zapisów archiwalnych). Aby możliwe było wyszukiwanie międzyinstytucjonalne, np. w portalach służących do badań proveniencyjnych, pilnie wymagane jest stosowanie słownictwa kontrolowanego, np. w przypadku nazw osób i instytucji lub informacji o lokalizacji. Ponadto zaleca się stosowanie jednolitego słownictwa do opisu zmian własności.

ZALECENIA:

Podstawowa dokumentacja procesu nabycia prowadzona przez instytucję powinna obejmować następujące elementy:

- dane dot. sposobu nabycia (zakup, depozyt, darowizna lub użyczenie),
- miejsce, gdzie znajdował się obiekt w momencie nabycia,
- powód nabycia,

- cena nabycia,
- strony zaangażowane w proces nabycia (np. sprzedawca, właściciel, dom aukcyjny, osoba reprezentująca instytucję),
- wskazane byłoby załączenie odpowiednich dokumentów w formie cyfrowej do informatycznego systemu dokumentacji muzealnej.

Dodatkowe informacje o pochodzeniu:

- okres posiadania na własność lub termin zmiany właściciela,
- nazwisko właściciela (wraz z danymi biograficznymi), miejsce(-a) zamieszkania i/lub pobytu związane z właścicielem w czasie posiadania obiektu na własność,
- rodzaj nabycia wraz z odniesieniem do miejsca nabycia oraz poprzednich właścicieli,
- dokumenty towarzyszące (podanie źródła, np. wpisy archiwalne, katalogi aukcyjne, korespondencja itp.).

Więcej na ten temat:

The Romance of Science: Essay in Honour of Trevor M. Levre, <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-58436-2>; dostęp sprawdzono 13.12.2024.

Philipp Schorch: *Sensitive Heritage: Ethnographic Museums, Provenance Research and the Potentials of Restitution*, 2020, *Museum & Society*, <https://epub.ub.uni-muenchen.de/72086/1/3459-9133-1-PB.pdf>; dostęp sprawdzono 13.12.2024.

David Pantalouy: *Collectors, Displays and Replicas in Context: What We Can Learn from Provenance research in Science Museums*, 2017.

Arthur Tompkins: *Provenance Research Today: Principles, Practices, Problems*, 2021
Jane Milsoc: *Collecting and Provenance: A Multidisciplinary Approach*, 2019.

Förster, L., Edenheiser, I., Fründt, S. i Hartmann H.(red.): *Provenienzforschung zu ethnografischen Sammlungen der Kolonialzeit. Positionen in der aktuellen Debatte*, Berlin: Humboldt-Universität, <https://edoc.hu-berlin.de/handle/18452/19768>; dostęp sprawdzono 13.12.2024.

Rozdział 9

Zagadnienia prawne

W miarę upowszechniania się mediów cyfrowych wzrasta znaczenie kwestii prawnych, zwłaszcza w zakresie praw autorskich, ale także praw osobistych i ochrony danych. Dotyczy to inwentarzy i innej dokumentacji, a przede wszystkim prezentowania zbiorów – szczególnie gdy wykracza ono poza tradycyjne działania wystawiennicze za pośrednictwem mediów cyfrowych, a zwłaszcza Internetu.

PRAWA AUTORSKIE

Prawo autorskie jest dziedziną o ogromnym znaczeniu. Opiera się na zasadzie, że twórcy dzieł literackich, naukowych i artystycznych mają prawo decydować o sposobie wykorzystywania ich dzieł. Podstawą jest to, że musi chodzić o dzieło, „własną intelektualną kreację” twórcy. Nie dotyczy to faktów, idei, koncepcji, systemów czy metod jako takich; zawsze konieczna jest ich manifestacja. Mówiąc konkretnie: metoda jako taka nie jest chroniona prawem autorskim, ale tekst o tej metodzie – tak. Oznacza to, że autor może decydować o wykorzystaniu tego tekstu – ale nie o tym, czy metoda jest stosowana.

Dzieła muszą wyróżniać się spośród wytworów czysto codziennego użytku (takich jak listy zakupów). Kryteria do objęcia ochroną nie są jednak wygórowane. Nawet krótkie teksty zwykle reprezentują wymagany poziom, jeśli są wyrazem osobistej, twórczej wypowiedzi. Inaczej jest w przypadku sformalizowanych tekstów użytkowych, takich jak faktury.

Jeśli w powstaniu utworu uczestniczyło dwóch lub więcej autorów, prawa przysługują im wszystkim w równym stopniu, a decyzje dotyczące zezwolenia na wykorzystanie utworu muszą zostać podjęte wspólnie.

PRAWA POKREWNE

Ponadto istnieją tzw. prawa pokrewne, które zapewniają ochronę porównywalną z prawami twórców. Powstają one, gdy ochronę przyznawaną w związku z pracą twórczą zapewnia ustawodawca. W tym wypadku nie jest jednak konieczne istnienie „osobistego wytworu intelektualnego”. Dotyczy to np. wykonawców takich jak muzycy lub aktorzy, a także producentów fonogramów lub filmów.

W niektórych krajach europejskich prawami pokrewnymi chronione są nawet proste, nieoryginalne fotografie, które nie są utworami w znaczeniu osobistej twórczości intelektualnej. Nie jest tak jednak we wszystkich krajach. Ponadto czas obowiązywania ochrony jest w tym wypadku krótszy.

Ponieważ ochrona wynikająca z praw pokrewnych jest w dużej mierze równoważna ochronie wynikającej z praw autorskich, w praktyce najważniejszą różnicą jest czas trwania ochrony. Utwory są chronione prawem autorskim przez 70 lat po śmierci autora. W przypadku materiałów chronionych prawami pokrewnymi okres ochrony zaczyna obowiązywać z chwilą stworzenia lub opublikowania utworu i wynosi 15, 20, 25, 50 lub 70 lat, w zależności od rodzaju materiału i jurysdykcji.

SPOSOBY EKSPLOATACJI

Prawa autorskie zasadniczo obejmują kopiowanie, rozpowszechnianie i publiczne udostępnianie utworu. Takie wykorzystanie chronionych utworów i chronionych

materiałów może mieć miejsce wyłącznie za wyraźną zgodą właściciela praw lub w sytuacji istnienia przepisu ustawowego zezwalającego na takie wykorzystanie. W szczególności ochronie podlega kopiowanie (powielanie) – stąd termin angielski *copyright*. Ponieważ w świecie cyfrowym niemal każde użycie wiąże się z kopiowaniem danych, prawie każde użycie w świecie cyfrowym jest też objęte prawem autorskim. Z jednej strony pokazy, publiczne wystawianie, wykonywanie lub recytowanie, filmowanie utworów lub edytowanie to także czynności zaliczające się do chronionych sposobów wykorzystania. Z drugiej strony sam odbiór utworu (oglądanie obrazu, słuchanie muzyki), nie stanowi wykorzystania i nie ma znaczenia w świetle prawa autorskiego.

Należy zauważyć, że ochrona praw autorskich istnieje równoległe z prawami własności przedmiotu fizycznego. Na przykład zakup obrazu nie przenosi praw autorskich, tj. prawa do reprodukcji obrazu, opublikowania go w książce lub zaprezentowania go w Internecie. Prawa te muszą zostać wyraźnie przeniesione lub objęte licencją, a zakup dzieła sztuki nie jest równoznaczny z ich cesją.

Domyślnie właścicielem praw autorskich jest autor. Fakt ten nie wymaga rejestracji. Autor może przenieść prawa do wykorzystywania utworu na inną osobę, która następnie decyduje o dopuszczalności dalszego wykorzystywania utworu. Decydującym czynnikiem jest zatem to, kto jest właścicielem praw, tj. kto ma prawo zezwolić na dalsze wykorzystanie.

Zmiana stanu prawnego: Prawo, a w szczególności prawo autorskie, podlega ciągłym zmianom i było w ciągu ostatnich lat wielokrotnie reformowane – w niektórych przypadkach z daleko idącymi konsekwencjami dla pracy muzeów. Podstawowym aktem jest dyrektywa w sprawie harmonizacji niektórych aspektów praw autorskich i pokrewnych w społeczeństwie informacyjnym (dyrektywa InfoSoc) przyjęta w 2001 roku. To reakcja na zmianę sytuacji związaną z cyfryzacją, która jednak w tamtym czasie nie była jeszcze zbyt zaawansowana. W 2014 r. wydano dyrektywę europejską, która pod pewnymi warunkami zezwalała na prezentację online tzw. utworów osieroconych. Wreszcie w 2019 r. przyjęto europejską dyrektywę w sprawie praw autorskich na jednolitym rynku cyfrowym (dyrektywa DSM). Zawierała ona daleko idące zmiany również dla muzeów. Z jednej strony możliwe stało się udostępnianie w Internecie „dzieł o wyczerpanym nakładzie”, z drugiej strony wyjaśniono, że z reprodukcji utworów znajdujących się w domenie publicznej nie wynikają żadne nowe prawa majątkowe. Wraz z rozwojem technologii i społeczeństwa należy spodziewać się dalszych reform prawa.

OGRANICZENIA I WYJĄTKI W ZAKRESIE PRAW AUTORSKICH

W odniesieniu do muzeów istnieje szereg przepisów, zgodnie z którymi wykorzystywanie utworów chronionych prawem autorskim jest dozwolone nawet bez zgody posiadacza praw.

Przykładowo dyrektywa InfoSoc z 2001 r. stanowi, że muzea otwarte dla publiczności (podobnie jak archiwa, biblioteki lub instytucje edukacyjne), które nie realizują żadnych celów gospodarczych lub komercyjnych, mogą w niektórych przypadkach uzyskać zezwolenie na dokonywanie reprodukcji utworów chronionych prawem autorskim. Nie ma jednak ogólnego zezwolenia prawnego na prezentowanie zbiorów w Internecie. Uregulowania dotyczące wyjątków od ochrony praw autorskich różnią się w poszczególnych krajach.

Dyrektywa DSM z 2019 r. po raz kolejny wyjaśnia w art. 6, że wykonywanie reprodukcji obiektów chronionych, które na stałe znajdują się w zbiorach instytucji dziedzictwa kulturowego, jest dozwolone we wszystkich państwach członkowskich Unii Europejskiej. Ma to zastosowanie, niezależnie od formatu lub nośnika, do celów zachowania takich utworów lub innych przedmiotów objętych ochroną i w zakresie potrzebnym do tego zachowania.

DZIEŁA OSIEROCONE

Zidentyfikowanie lub zlokalizowanie posiadacza majątkowych praw autorskich często jest niemożliwe, zwłaszcza w przypadku starszych utworów. Aby muzea mogły mimo to prezentować takie „dzieła osierocone” w Internecie, dyrektywa w sprawie dzieł osieroconych z 2012 r. zezwala na wykorzystywanie tych utworów pod warunkiem przeprowadzenia starannego, bezskutecznego poszukiwania autora. Poszukiwanie to należy udokumentować. Jeśli po jakimś czasie pojawi się właściciel majątkowych praw autorskich, może zażądać zaprzestania udostępniania utworu w Internecie, a nawet wypłaty odpowiedniego wynagrodzenia. Dyrektywa nie ma zastosowania do fotografii, choć szczególnie w przypadku fotografii historycznych właściciel majątkowych praw autorskich często jest nieznan. Ze względu na wąski zakres zastosowania, rygorystyczne wymagania dotyczące staranności poszukiwań i ryzyko późniejszych roszczeń z tytułu należnego wynagrodzenia, możliwość prezentacji online utworów osieroconych jest przez muzea rzadko wykorzystywana i nie sprawdza się w masowej digitalizacji dużych kolekcji.

W bazie danych dzieł osieroconych Urzędu Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej – [orphan works database of the European Intellectual Property Organisation \(EUIPO\)](#), można przeglądać wykaz obiektów zarejestrowanych jako „dzieła osierocone”.

UTWORY NIEDOSTĘPNE W OBROTCIE HANDLOWYM

Artykuł 8 Dyrektywy DSM stanowi, że muzea, podobnie jak inne instytucje dziedzictwa kulturowego, mogą udostępniać w Internecie wszelkiego rodzaju utwory ze swoich zbiorów niedostępne w obrocie handlowym. Utwory niedostępne w obrocie handlowym to utwory, które nie są dostępne za pośrednictwem zwykłych kanałów dystrybucji. Ponieważ muzea w większości przypadków posiadają w swoich zbiorach dzieła, których nie można (już) „kupić w sklepie” lub pozyskać za pośrednictwem zwykłych kanałów dystrybucji, to nowe rozporządzenie w dużej mierze umożliwia udostępnianie online dzieł chronionych prawem autorskim.

Tam, gdzie istnieją reprezentatywne organizacje zbiorowego zarządzania prawami autorskimi, umowy licencyjne dotyczące korzystania z utworów niedostępnych w obrocie handlowym należy zawierać za ich pośrednictwem. Dotyczy to również utworów podmiotów uprawnionych, które same nie są zrzeszone w organizacji zbiorowego zarządzania prawami. Poszczególne kraje różnią się pod względem obecności organizacji zbiorowego zarządzania dla różnych sektorów i tego, w jakim stopniu są one reprezentatywne.

Jednakże wykorzystywanie przez instytucje dziedzictwa kulturowego utworów niedostępnych w obrocie handlowym jest dopuszczalne również wtedy, gdy nie istnieją reprezentatywne organizacje zbiorowego zarządzania prawami. W takim wypadku na podstawie właściwego pozwolenia wspomniane utwory mogą być nawet wykorzystywane bezpłatnie.

Warunkiem prezentacji utworu w Internecie jest jego rejestracja w utworzonej w tym celu bazie danych Urzędu Unii Europejskiej ds. Własności Intelektualnej oraz brak sprzeciwu ze strony podmiotu praw przez okres sześciu miesięcy. Po upływie sześciu miesięcy od rejestracji muzeum może umieścić utwór w Internecie. Właściciel praw może zgłosić sprzeciw nawet po umieszczeniu utworu przez muzeum w Internecie, w którym to przypadku utwór musi zostać wycofany z publikacji. Obiekty już zarejestrowane można również przeglądać w [tej](#) bazie danych:

[← Back to results](#)

Set of works 902480665102610432

[Request opt-out](#)[← Previous](#)

File number ⓘ: 902480665102610432

Organisation ⓘ: [Slovak National Library](#)

Holding Institution ⓘ: [Slovak National Library](#)

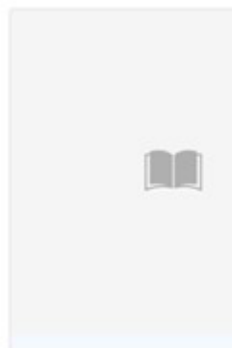
Status ⓘ: Out of commerce under 6 months period

Internal reference ⓘ: vts001374268

Kategorie ⓘ: Literary work

Titel ⓘ: Fahrten nach Weimar slawische Gäste bei Goethe : Auswahl aus Briefen, Berichten und Aufzeichnungen

Sprache des Titels: German

**Urheber**

Name	Contribution type	ID
Fischer, Rudolf		
Kirchner, Peter		
Ziemann, Rüdiger		

Oficjalna baza danych EUIPO utworów niedostępnych w obrocie handlowym

UDZIELANIE LICENCJI ZBIOROWYCH Z ROZSZERZONYM SKUTKIEM

Dyrektywa DSM położyła również podwaliny pod ustanowienie w całej Unii Europejskiej systemów rozszerzonego licencjonowania zbiorowego. Także w krajach skandynawskich istnieje długa tradycja zbiorowego licencjonowania w dziedzinie dziedzictwa kulturowego. Rozszerzone licencje zbiorowe umożliwiają instytucjom dziedzictwa kulturowego zawieranie z organizacjami zbiorowego zarządzania ogólnych umów obejmujących całe kolekcje. Jednakże wykorzystywanie utworów nie może mieć miejsca, jeśli dany autor wyrazi sprzeciw; ma on „prawo rezygnacji” z eksploatacji utworów.

REPRODUKCJE UTWORÓW NALEŻĄCYCH DO DOMENY PUBLICZNEJ

Zgodnie z art. 14 dyrektywy DSM, reprodukcje utworów wizualnych należących do domeny publicznej nie są przedmiotem prawa autorskiego ani praw pokrewnych.

W przeszłości niektóre muzea zezwalały na wykorzystywanie dzieł pochodzących z ich zbiorów a należących do domeny publicznej, tylko wtedy, gdy wprost udzieliły

na to zgody. Uzasadniały to tym, że posiadały prawa do wykorzystywania reprodukcji utworów, a mianowicie pomocnicze prawa pokrewne fotografa. Fotografia reprodukcyjna (a nawet reprodukcja trójwymiarowych obiektów) nie tworzyła nowych utworów, jednakże reprodukcje takie były chronione prawami pokrewnymi.

W odpowiedzi na takie postępowanie niektórych muzeów w dyrektywie Unii Europejskiej z 2019 r. w sprawie praw autorskich na jednolitym rynku cyfrowym stwierdza się, że reprodukcje dzieł wizualnych należących do domeny publicznej również należą do domeny publicznej. Ograniczenie dotyczące ponownego wykorzystywania dzieł należących do domeny publicznej nie ma już zatem żadnej podstawy.

OCHRONA PRAW OSOBISTYCH I DANYCH W FOTOGRAFII

Z chwilą, gdy zdjęcia osób zostaną zdigitalizowane lub nawet udostępnione online, znaczenia nabiera ogólne rozporządzenie o ochronie danych (RODO), które obowiązuje od 2018 r. Dzieje się tak, ponieważ zdjęcie osoby jest również daną osobową. Przetwarzanie danych osobowych jest tymczasem zgodne z prawem tylko pod pewnymi warunkami. Powszechnie wiadomo, że wykorzystanie danych jest zgodne z prawem, jeśli osoba, której dane dotyczą, wyraziła na to zgodę. Istnieje jednak szereg innych sytuacji, w których wykorzystanie może być zgodne z prawem. Najważniejszym bodaj przypadkiem jest realizacja uzasadnionych interesów zgodnie z art. 6, podpunkt f) RODO. Sytuacja taka wymaga wyważenia interesu muzeum polegającego na pokazaniu zdjęcia danej osoby – np. jako świadectwa ważnego wydarzenia historycznego – oraz interesu osoby, której dane dotyczą, czyli zadbanie o to, aby zdjęcie nie było pokazywane.

Wiele państw uchwaliło specjalne przepisy dotyczące wykorzystywania i publikowania zdjęć, regulując te warunki bardziej szczegółowo. Tam jednak, gdzie tak się nie stało, należy dokonać wyważenia interesów zgodnie z ogólnymi przepisami RODO.

LICENCJONOWANIE PRZEZ MUZEA, CREATIVE COMMONS

Muzea wytwarzają nowe cyfrowe dokumenty w postaci zdjęć, skanów, modeli 3D lub naukowych tekstów opisowych, które mogą być udostępniane publicznie za pośrednictwem platform cyfrowych. Treści takie mogą być publikowane jako część strony internetowej instytucji lub w ramach baz danych zbiorów.

Aby odwiedzający stronę internetową i inni użytkownicy wiedzieli, w jakim stopniu mogą wykorzystywać te dane do własnych badań, działalności dziennikarskiej lub twórczej, nauczania, celów prywatnych lub komercyjnych, należy publikować je wraz z informacjami o możliwościach ponownego wykorzystania. Ponadto, w przypadku przekazywania zdigitalizowanych materiałów podmiotowi zajmującemu się agregacją danych, informacje o prawach autorskich są zazwyczaj częścią obowiązkowych metadanych, które należy dostarczyć. Dotyczy to np. platformy Europeana.

Ponieważ jednym z zadań muzeów jest podtrzymywanie świadomości w dziedzinie kultury i dawanie dziedzictwu kulturowemu nowego życia, wiele muzeów korzysta ze standardowych licencji, które pozwalają każdemu na korzystanie z dzieł nadal chronionych prawem autorskim. Licencje Creative Commons stały się standardem nie tylko w Europie, ale i na całym świecie. Licencje te pozwalają każdemu na wykorzystywanie pod pewnymi warunkami utworów chronionych prawem autorskim. Europeana, najważniejszy w Europie portal poświęcony dziedzictwu kulturowemu, również przewiduje te licencje jako standard.

Licencje te mają strukturę modułową, dzięki czemu można ustalać i łączyć różne warunki korzystania z utworów. Na przykład możliwe jest zezwolenie na wykorzystywanie utworu pod warunkiem wyłączającym cele komercyjne lub zakazującym publikowanie modyfikacji bądź pochodnych utworu, albo określającym, że pochodne utworu muszą być publikowane na tej samej wolnej licencji, co utwór oryginalny. Jeżeli wykorzystywanie utworu jest już dozwolone przez prawo, jest to uprawnienie nadrzędne wobec licencji.

Należy jednak pamiętać, że licencje Creative Commons nie mogą być wykorzystywane przez instytucje, które nie posiadają niezbędnych praw. Na przykład majątkowe prawa autorskie do zbiorów mogą należeć do innej osoby (np. autora), a muzeum ma jedynie pozwolenie na publikowanie materiałów online, ale nie na to, by zezwalać na ich ponowne wykorzystanie.

Oprócz licencji Creative Commons istnieje możliwość oznaczania treści należących do domeny publicznej. W tym celu opracowano znak domeny publicznej. Z kolei dzięki deklaracji Creative Commons Zero (CC0) treści chronione prawem autorskim mogą być wykorzystywane tak, jakby należały do domeny publicznej.

Ponadto opracowano oświadczenia o prawach, za pomocą których można oznaczać treści nieobjęte otwartą licencją. Ma to sens w przypadku kopiowania treści chronionych prawem autorskim. Z drugiej strony stosowanie oświadczeń ograniczających wykorzystywanie utworów należących do domeny publicznej jest dyskusyjne, a także wątpliwe pod względem prawnym w świetle wzmocnienia domeny publicznej poprzez dyrektywę DSM.

Wybór licencji lub oświadczenia o prawach zależy od podejścia instytucji do kwestii ponownego wykorzystania, w tym od jej polityki otwartego dostępu, ale także od istniejących wymogów prawnych. Przykładowo fotografie cyfrowe pochodzące od osób trzecich mogą już zawierać ograniczenia dotyczące ich wykorzystania wynikające z umów. Z punktu widzenia zrównoważonego rozwoju cyfrowego pożądanym byłoby stosowanie jak najszerszych możliwości ponownego wykorzystania.

Więcej na ten temat:

Unia Europejska, *Prawo autorskie: Jak uzyskać ochronę praw autorskich? – Twoja Europa* (europa.eu).

Unia Europejska, *Nowa Dyrektywa w sprawie prawa autorskiego i praw pokrewnych na jednolitym rynku cyfrowym*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32019L0790>; dostęp sprawdzono 13.12.2024.

Unia Europejska, *Your guide to IP in Europe*: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/ddf8fb93-ec0e-11e9-9c4e-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-164620483>; dostęp sprawdzono 13.12.2024.

Zrównoważony rozwój cyfrowy

Podstawowe katalogowanie cyfrowe jako jedno z głównych zadań pracy muzealnej wiąże się z nakładami w obszarach zasobów kadrowych, organizacyjnych i technicznych, których nie należy bagatelizować. Z tego powodu warto zaprojektować działania w tym zakresie w taki sposób, aby ich wyniki mogły być wykorzystywane jak najdłużej. Perspektywicznie pomyślana archiwizacja jest jednak tylko jednym z elementów katalogu wymogów dotyczących zrównoważonego rozwoju cyfrowego.

Kwestie związane ze zrównoważonym użytkowaniem stały się w ostatnich latach ważnym, żeby nie powiedzieć wybuchowym, tematem społeczno-politycznym w kontekście ochrony klimatu. Zrównoważony rozwój wiąże się z wymogiem, by nie zużywać więcej surowców, niż natura jest w stanie odtworzyć.

Temat ten jest bardzo istotny również w obszarze muzealnictwa. Do zrównoważonego rozwoju mogą przyczynić się wszystkie aspekty pracy muzeum. Wystawy, transporty używanych zbiorów, wewnętrzne zarządzanie energią, muzealne kawiarnie i restauracje powinny być rozpatrywane pod kątem różnych aspektów zrównoważonego rozwoju. Oprócz tego, jako cel wymagający uwzględnienia w odniesieniu do muzeów i ich zbiorów, pojawiła się koncepcja zrównoważonego rozwoju cyfrowego.

W tym przypadku w centrum rozważań znajduje się kwestia stałego dostępu, możliwości znalezienia i ponownego wykorzystania informacji cyfrowych. Wiąże się z tym idea, że zasoby można chronić, jeśli informacje i zbiory informacji raz opracowane, będą dostępne w dłuższej perspektywie. Zasoby cyfrowe uważa się za trwałe, jeśli są stale dostępne, a ich późniejsze wykorzystanie jest możliwe. Odnosi się to do regulacji prawnych dotyczących dostępu i dalszego przetwarzania, a także kwestii technicznych związanych z dostarczaniem informacji – innymi słowy, do kompleksowego pakietu możliwych środków.

„Koncepcja zrównoważonego rozwoju cyfrowego (...) przyjmuje, że dla dalszego istnienia ludzkości ważna jest również wiedza i dlatego należy ją traktować jak zasób warty ochrony. Chociaż wiedza cyfrowa w postaci danych i oprogramowania mogłaby być wykorzystywana i powielana do woli, restrykcyjne licencje lub bariery techniczne ograniczają jej potencjał dla społeczeństwa”. (Stürmer (2017), str. 9)

Literatura nie definiuje poszczególnych elementów zrównoważonego rozwoju cyfrowego w sposób jednolity, ale pewne obszary przedmiotowe można uznać za ogólnie obowiązujące. W przypadku danych cyfrowych wymagana jest możliwość ich wielokrotnego wykorzystania i przetwarzania. Obejmuje to również możliwość wykorzystywania komercyjnego. Aby umożliwić ponowne wykorzystanie tych danych pod względem technicznym, należy je projektować z wykorzystaniem otwartych formatów i standardów. Jeśli chodzi o aspekty prawne, konieczne jest również korzystanie z wolnych licencji. Aby dane cyfrowe były dostępne długoterminowo, muszą cechować się wyszukiwalnością, osiągalnością i trwałą dostępnością.

W odniesieniu do danych badawczych w ostatnich latach ustanowiono tzw. zasady FAIR. Zgodnie z nimi dane powinny spełniać cztery warunki, którymi są:

- możliwość wyszukania (*Findability*),
- dostępność dla wszystkich (*Accessibility*),
- interoperacyjność (*Interoperability*),
- możliwość wielokrotnego wykorzystywania (*Reusability*).

Można tu znaleźć kilka cech zrównoważonego rozwoju cyfrowego, chociaż zasady FAIR koncentrują się przede wszystkim na potrzebach badań naukowych, a nie społeczeństwa jako całości, jak ma to miejsce w przypadku zasad zrównoważonego rozwoju cyfrowego.

Więcej na ten temat:

Stürmer, Matthias u. a. (2016): *Digital Sustainability: Basic Conditions for Sustainable Digital Artifacts and Their Ecosystems*. Tekst dostępny online: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s11625-016-0412-2.pdf>, dostęp sprawdzono 13.12.2024

Wilkinson, Mark D.; Dumontier, Michel; Aalbersberg, I. Jsbrand Jan; Appleton, Gabrielle; Axton, Myles; Baak, Arie et al. (2016): *The FAIR Guiding Principles for Scientific Data Management and Stewardship*. W: *Sci Data* 3 (1), str. 16-18

ASPEKTY ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU CYFROWEGO W PODSTAWOWYM KATALOGOWANIU CYFROWYM

Ramy niniejszej publikacji obejmują wdrażanie podstawowej digitalizacji. Liczne, wymienione powyżej aspekty zrównoważonego rozwoju cyfrowego pozostają obecnie poza tym obszarem zainteresowania. W odniesieniu do zrównoważonego rozwoju cyfrowego istnieją jednak tematy, na które w tym kontekście warto zwrócić uwagę.

1. Zrównoważone oprogramowanie

Elementem zrównoważonego rozwoju cyfrowego jest trwałość, tj. w tym przypadku stała użyteczność oprogramowania. Oprogramowanie otwarte (*open source*) charakteryzuje się tym, że jego kod źródłowy jest publicznie dostępny i może być swobodnie przeglądany, modyfikowany i wykorzystywany przez osoby trzecie. Oprogramowanie zamknięte (*proprietary*) ze swej natury nie posiada takiej elastyczności.

Niemniej jednak nawet w przypadku korzystania z aplikacji zastrzeżonych można wprowadzić środki zapewniające co najmniej bezstratny transfer już skatalogowanych informacji w razie zmian w oprogramowaniu.

ZALECENIA:

- Instytucja musi mieć dostęp do kompletnych kopii zapasowych danych, najlepiej w ogólnym formacie XML. Powinno to dotyczyć nie tylko pełnych metadanych treści cyfrowych, ale też wewnętrznych tezaurusów i prostych słowników, a także odwzorowań cyfrowych.
- Powinna być dostępna dokumentacja przedstawiająca poszczególne kroki procesów funkcjonalnych dla formularzy wejściowych. Specyficzne dla instytucji modyfikacje ESDM powinny być udokumentowane przez producenta i udostępnione instytucji.
- Eksport do wspólnego formatu pliku (zwłaszcza XML) powinien być możliwy w dowolnym momencie. Eksport w formacie LIDO nie jest tutaj wystarczający.

2. Odnośniki bezpośrednie (permalinks)

Nieodzownym elementem pracy naukowej jest prawidłowe cytowanie. Pozwala ono zlokalizować wykorzystane źródła i cytaty, tak aby mogły do nich sięgnąć osoby trzecie. Jeśli źródłem jest publikacja drukowana (książka, czasopismo, gazeta), możliwość ta jest zwykle ograniczona jedynie jej dostępnością w danej lokalizacji. Zasoby online mogą być zazwyczaj przeglądane z dowolnego miejsca, ale często pojawia się tu inny problem: adres URL zasobu może się zmienić i wywołanie go generuje komunikat o błędzie.

Zasadniczo nie ma systemu technicznego, który automatycznie sprawiałby, że łącze jest stałe. Wszystkie koncepcje stałej dostępności wymagają uwagi ze strony instytucji dostarczającej. Chociaż istnieje wsparcie techniczne w postaci list referencyjnych wyższego poziomu (narzędzia do rozpoznawania linków), takich jak DOI (Digital Object Identifier), URN (Uniform Resource Name), PURL (Persistent Uniform Resource Locator) i innych, w ich przypadku również konieczne są stała konserwacja i utrzymanie.

Niemniej jednak należy zadbać o to, aby adres URL był użyteczny w dłuższej perspektywie. W każdej metodzie ważne jest, aby instytucja przechowująca informacje cyfrowe była świadoma tego problemu i zobowiązała się do utrzymania trwałości linków.

Więcej na ten temat:

Jens Klump, Robert Huber, [20 Years of Persistent Identifiers – Which Systems are Here to Stay?](#), w: *Data Science Journal* 16 (2017), dostęp sprawdzono 13.12.2024.

3. Wersjonowanie

Możliwość cytowania źródeł otwiera również inny obszar problemowy. Zasoby dostępne w Internecie często charakteryzują się tym, że nie osiągają ostatecznego stanu. W związku z tym informacje o obiektach znajdujących się w zbiorach mogą być wielokrotnie zmieniane. Czasem zmiany polegają na poprawianiu błędnych lub naukowo nieaktualnych informacji, a czasem – na rozbudowie dokumentacji. Wersjonowanie linków umożliwia przekształcenie poszczególnych stanów zasobu w adresy URL porównywalne do różnych wydań (i treści) publikacji. Cytowanie rozumiane w sensie naukowym możliwe jest wyłącznie dzięki wersjonowaniu. W przypadku znaczących zmian treści informacji należy tworzyć nowe adresy URL do cytowania.

Aby maksymalnie ułatwić użytkownikowi tworzenie wersji, zastosowane oprogramowanie (ESDM lub system zarządzania treścią (CMS)) musi mieć aktywną funkcję tworzenia na żądanie linków wersjonowanych.

W Wikipedii można wywołać odnośnik bezpośredni dla bieżącej wersji. Dostęp do aktualnej wersji strony Johanna Wolfganga von Goethego uzyskano pod następującym adresem URL:

 https://de.wikipedia.org/wiki/Johann_Wolfgang_von_Goethe

W menu oferowany jest osobny odnośnik, różniący się od powyższego adresu URL:

Werkzeuge

- [Links auf diese Seite](#)
- [Änderungen an verlinkten Seiten](#)
- [Spezialseiten](#)
- [Permanenter Link](#)
- [Seiteninformationen](#)
- [Artikel zitieren](#)
- [Wikidata-Datenobjekt](#)

Ma on inną strukturę:

 https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Johann_Wolfgang_von_Goethe&oldid=214949084

Sama strona została uzupełniona następującym wpisem:

Dies ist die **aktuelle Version** dieser Seite, zuletzt bearbeitet am 22. August 2021 um 00:14 Uhr durch **Nere** ([Diskussion](#) | [Beiträge](#)). ([Unterschied](#)) — [Nächstältere Version](#) | [Aktuelle Version](#) ([Unterschied](#)) | [Nächstjüngere Version](#) → ([Unterschied](#))

4. Stosowanie standardów metadanych

Przy wyborze odpowiednich standardów metadanych istotne są zarówno aspekty merytoryczne, jak i formalne. Celem jest zapewnienie możliwości wyszukiwania na podstawie standardów metadanych, np. poprzez znormalizowane informacje o materiale, producencie lub datach pochodzenia.

Standardy metadanych stosowanych w wymianie danych (np. LIDO, Dublin Core) zostały już omówione w rozdziale „Wymiana danych”. Dublin Core jest dla metadanych obiektów standardem minimalnym. Istnieją jednak również przykłady bardziej złożonych systemów: Cataloguing Cultural Objects (cco), Categories for the Description of Works of Art (CDWA), CDWALite i Exhibition Object Data Exchange Model (EODEM). Ponadto zasobem zawierającym specyfikacje dotyczące rejestrowania poszczególnych elementów i grup metadanych w dokumentacji muzealnej jest standard Spectrum. Jako standardy można również wykorzystywać katalog pól danych Niemieckiego Stowarzyszenia Muzeów i zalecenia Niemieckiego Stowarzyszenia Muzeów dotyczące dokumentacji.

Więcej na ten temat:

[KulturIT](#)

5. Licencjonowanie pod kątem ponownego wykorzystywania

Dostawcy zasobów internetowych powinni być świadomi istnienia kwestii ponownego wykorzystania udostępnianych przez nich informacji cyfrowych. Z tego powodu warto informować odwiedzających witrynę o sposobach ponownego wykorzystania tych zasobów. Patrz: [Zagadnienia prawne](#)

Więcej na ten temat:

Kreutzer, Till (2011): *Open Content Lizenzen. Ein Leitfaden für die Praxis*, [Elektronische Ressource], Bonn: Dt. UNESCO-Komm (Bildung, Wissenschaft, Kultur, Kommunikation), dostępne w Internecie pod adresem: https://irights.info/wp-content/uploads/userfiles/ DUK_opencontent_FINAL.pdf, dostęp sprawdzono 13.12.2024.

6. Przetwarzanie semantyczne

W reakcji na wciąż dominującą w sieci www „atomizację” informacji powstała opracowana przez Tima Berners-Lee i innych koncepcja Semantic Web. W kontekście zrównoważonego rozwoju cyfrowego semantyczne przetwarzanie informacji jest absolutnie niezbędne w celu powiązania wszelkiego rodzaju informacji, a tym samym ich semantycznego wzbogacenia. Pod względem technicznym informacje te opierają się na wykorzystaniu pewnych standardów, takich jak Resource Description Framework (RDF), Uniform Resource Identifier (URI), ontologie (OWL i RDFS) oraz język zapytań SPARQL. Może to zautomatyzować wymianę danych między maszynami i ich użyteczność.

Więcej na ten temat:

G. Antoniou, Frank van Harmelen, *A Semantic Web Primer (Cooperative Information Systems)*, The MIT Press, Cambridge, Mass., 2008.

7. Cyfrowa archiwizacja długoterminowa

Główna różnica między zrównoważonym rozwojem cyfrowym a ochroną zasobów cyfrowych polega na tym, że pierwszy proces dotyczy przede wszystkim warunków wytwarzania obiektów cyfrowych, podczas gdy drugi koncentruje się na długoterminowej ochronie i zabezpieczeniu korzystania z istniejących obiektów cyfrowych.

Jednakże patrząc na Otwarty System Informacji Archiwalnej (OAIS), który jest obecnie ustanowiony jako standard, dostrzega się w sposób oczywisty, że liczne obszary nakładają się na siebie. Zawarte w standardzie wymagania wykraczają daleko poza aspekt czystej ochrony danych (kopie zapasowe). Procedury wdrażane w OAIS mają też na celu zapewnienie długoterminowego wykorzystania informacji cyfrowych.

STRONA REDAKCYJNA WYDANIA ORYGINALNEGO

Autorzy zdjęć

Okładka: © Sylvia Willkomm

*Praktyczny przewodnik
Podstawowe katalogowanie cyfrowe
10 zasad*

Wersja 1. 2022

ISBN: 978-3-9822232-7-8

Wydawca:

Deutscher Museumsbund i Network of European Museum Organisations



Network of European
Museum Organisations

Autor: Winfried Bergmeyer, Paul Klimpel (zagadnienia prawne), członek Grupy Roboczej NEMO ds. Digitalizacji i Praw Własności Intelektualnej:

Anna Benedek, Ismo Malinen, Mareen Maaß, Ariadna Matas, Liv Ramskjaer, Sylvia Willkomm.

Korekta: Geraldine Kendall Adams

Projekt: MATTHIES WEBER & SCHNEGG, Berlin

Publikacja finansowana przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej. Ani Unia Europejska, ani organ udzielający dotacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Współfinansowanie:



Co-funded by
the European Union

STRONA REDAKCYJNA WYDANIA POLSKIEGO

Wydanie polskie

Okładka: © Sylvia Willkomm

*Praktyczny przewodnik
Podstawowe katalogowanie cyfrowe
10 zasad*

ISBN: 978-83-64889-70-7

Wydawca polskiego tłumaczenia: Narodowy Instytut Muzeów



Narodowy
Instytut
Muzeów

Tłumaczenie: Małgorzata Nosorowska

Korekta: Justyna Topolska; Mint Concept

Projekt graficzny, skład i łamanie: Piotr Górski



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Narodowy
Instytut
Muzeów

Dofinansowanie działalności Centrum Kompetencji ds. digitalizacji zasobów muzealnych
Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego



Deutscher Museumsbund e. V.
In der Halde 1
14195 Berlin
030 - 84 10 95 17
www.museumsbund.de



Network of European
Museum Organisations

NEMO - The Network of European
Museum Organisations
Karl-Marx-Platz 12
12043 Berlin
Germany
www.ne-mo.org



Narodowy
Instytut
Muzeów

Narodowy Instytut Muzeów
ul. Topiel 12
00-342 Warszawa
www.nim.gov.pl