



CENTRUM
CYFROWE

projekt: polska

Sharing Is Caring.

Otwartość w sektorze dziedzictwa

wybrane eseje

Sharing is Caring 2014, Openness and sharing in the cultural heritage sector

Autorzy: Michael Peter Edson, Merete, Jacob R. Wang, Jasper Visser

Redaktor: Merete Sanderhoff

Wydawca: Sven Bjerkhof

Wybór tekstów do wersji polskiej: Aleksandra Janus, Ewa Majdecka

Tłumaczenie: Barbara Żyła

Zdjęcie na okładce: roovuu, mona lisa, CC BY SA, Flickr: <http://bit.ly/2byadRu>



projekt: **polska**[®]

Warszawa 2016

ISBN: 978-87-92023-62-9 – English version



Publikacja jest dostępna na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa 3.0 Polska, pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów i Centrum Cyfrowego Projekt: Polska. Pełna treść licencji jest dostępna na stronie creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl. Zezwala się na dowolne wykorzystywanie treści publikacji pod warunkiem wskazania autorów oraz podania informacji o licencji.

Publikacja w wersji oryginalnej dostępna jest w sieci pod adresem:

http://www.smk.dk/fileadmin/user_upload/Billeder/forsiden/94124_sharing_is_Caring_UK.pdf

Opublikowane przez Państwowe Muzeum Sztuki w Kopenhadze przy wsparciu Duńskiej Agencji ds. Kultury.

Tłumaczenie tekstów dofinansowane ze środków EUIPO (Urząd Unii Europejskiej ds. własności intelektualnej).



SPIS TREŚCI:

Boom

MICHAEL PETER EDSON,
DYREKTOR DS. STRATEGII W ZAKRESIE INTERNETU
I NOWYCH MEDIÓW, INSTYTUT

SMITHSONA.....5-10

Cyfrowe dziedzictwo kulturowe

Długie perspektywy i stabilność

JACOB R. WANG
KIEROWNIK DS. MEDIÓW CYFROWYCH, DUŃSKIE MUZEUM

NARODOWE.....11-18

Przyszłość muzeów zależy od postawy, a nie od technologii

JASPER VISSER, NIEZALEŻNY KONSULTANT,

INSPIRED BY COFFEE19-25

Bibliografia.....26

O Autorach.....27

BOOM

MICHAEL PETER EDSON, DYREKTOR DS. STRATEGII W ZAKRESIE
INTERNETU I NOWYCH MEDIÓW, INSTYTUT SMITHSONA

Naszą antologię otwiera Michael Peter Edson, ustalając, dlaczego tak ważne dla sektora dziedzictwa jest korzystanie z możliwości, oferowanych przez internet i cyfryzację, pozwalających na dotarcie do globalnych populacji i dokonanie realnej zmiany w ich życiu. Edson, który przez wiele lat podejmował pionierskie starania w dziedzinie technologii cyfrowych i hojnie dzielił się fachową wiedzą i radą, zainspirował instytucje na całym świecie do podejmowania bardziej otwartych i inkluzywnych działań w zakresie wykorzystywania wiedzy i kreatywności użytkowników.

Piszę ten esej nie po to, by być taktownym czy pełnym wdzięku. Piszę ten esej po to, by popłynąć okrętem artyleryjskim w górę Twojej rzeki i oddać ostrzegawczy strzał nad Twoim miastem.

Boom.

Przyszłość zaczyna się już dziś. I co zamierzasz z tym zrobić?

W listopadzie 2011r. na pierwszej konferencji Sharing is Caring wygłosiłem wykład na temat „odważnego pójścia w stronę teraźniejszości” i pilnej potrzeby zmiany.

Było to ponad 700 dni temu. W ciągu tych 700 dni większość muzeów, bibliotek, archiwów i organizacji kulturalnych nie zmieniło się zbyt wiele – gdybyś odwiedził jedną z tych instytucji w 2011r. i poznał pracowników, a następnie wrócił tam dzisiaj, trudno byłoby Ci znaleźć znaczącą różnicę. W 2011r. wiele największych i najlepiej działających organizacji pracowało nad nowymi strategiami, starannie odmierzając swoje kroki w kierunku ery cyfrowej, jednak spora część tych planów nie została zakończona albo wcielona w życie. Inne spędziły ostatnie 700 dni, przeprowadzając drobne eksperymenty cyfrowe, nie ryzykując zbyt wiele, nie pytając o zbyt wiele ani nie oczekując zbyt wiele w zamian. A w czasie, który spędzaliśmy na posiedzeniach komisji, planując nasz powolny, ostrożny kurs, przyszłość się zmieniła – przyspieszyła i zderzyła się z nami – a świat, w którym mamy osiągnąć sukces, stał się czymś zupełnie innym.

W ciągu tych 700 dni, które upłynęły od mojego wykładu, liczba ludności na świecie wzrosła o 140 milionów ludzi, co daje 200 000 osób dziennie – a każda z nich ma prawo do edukacji, każda ma prawo do dostępu do własnej kultury i kształtowania jej. W ciągu ostatnich 700 dni przybyło 476 milionów nowych użytkowników internetu

i 872 milionów – więcej niż cała ludność narodów Unii Europejskiej, Kanady i Stanów Zjednoczonych łącznie – nowych abonentów telefonów komórkowych. Facebook osiągnął już w zeszłym roku miliard użytkowników. Facebook ma dopiero dziesięć lat, ale gdyby był krajem, byłby już trzeci co do wielkości na świecie. Wikipedia, w której dokonano już prawie dwóch miliardów edycji, jest zaledwie nastolatką.

Koszt chipa komputerowego – chyba najbardziej przełomowej technologii w historii – spadł w ciągu ostatnich 700 dni o połowę. W ciągu ostatnich 50 lat chipy komputerowe co 700 dni stają się o 50% tańsze (lub dwa razy mocniejsze) i oczekuje się, że sytuacja ta nie zmieni się co najmniej do połowy wieku, kiedy będą one już tak tanie i tak mocne, że gdybym miał tutaj opisać wynikające z tego konsekwencje społeczne, zapewne z niedowierzaniem przestałbyś czytać mój esej.

Wykładniczy spadek kosztów i wzrost mocy chipów komputerowych ma także konsekwencje krótkoterminowe – dzięki temu większą ilość osób stać na dostęp do internetu i technologii. 2,4 miliarda osób – 34% ludzkości – jest teraz online i połączonych ze sobą. Nawet w najbiedniejszych częściach świata nie jest niczym niezwykłym widok ulicznych sprzedawców, kierowców riksów czy nawet żebraków z telefonami komórkowymi.

Indie, największa demokracja na świecie, posiada nową „wirtualną klasę średnią”, obejmującą 300 milionów ludzi, którzy są bardzo biedni, ale po raz pierwszy w historii dochodzą pełni swoich praw obywatelskich dzięki dostępowi do internetu i możliwości kontaktowania się z instytucjami rządowymi oraz innymi obywatelami w sposób tak samo łatwy, w jaki robią to ich bogatsi i bardziej wykształceni sąsiedzi. 40 000 osób z 113 państw właśnie skończyło kurs *Wprowadzenia do socjologii* na Princeton University – przez internet, za darmo. 830 000 osób z ponad 180 krajów poświęciło swój czas na obywatelskie projekty naukowe za pośrednictwem strony internetowej *Zooniverse* Adler Planetarium. Mieszkańcy Islandii wykorzystują crowdsourcing, by stworzyć nową konstytucję. Użytkownicy przetłumaczyli podstronę Wikipedii o Monie Lisie na 89 języków. Na stronie Państwowego Muzeum Sztuki w Kopenhadze znajdują się komentarze z Niemiec, Rosji, Hiszpanii, Nowej Zelandii, Indii, Afryki Południowej, Filipin, Egiptu, Libii, Turcji, Nigerii, Indonezji oraz Wielkiej Brytanii: Na jednej grupie stron o arcydziełach sztuki duńskiej liczba komentarzy Duńczyków jest 35-krotnie mniejsza niż liczba komentarzy pochodzących z innych krajów.

Gdziekolwiek spojrzę, widzę stare zasady dotyczące tego, kto ma głos, kto wykonuje pracę, a kto może skorzystać na przeróbce na skalę globalną. To niesamowite. Ale to, co zaskakuje mnie najbardziej... to to, że w ogóle uważamy to za zaskakujące. Czekaliśmy na to od czasów Oświecenia.

Nasze instytucje są oparte na założeniu, że wiedza i kultura należą do wszystkich; że będziemy silniejszym, mądrzejszym i bardziej elastycznym społeczeństwem, jeżeli obywatele będą rozumieć swoją historię i naukę – jeżeli będą oni się w nie angażować, zadawać pytania, rozmawiać, uczyć się, rzucać wyzwania, tworzyć i działać. Wierzmy, że kultura nie jest czymś zatopionym w bursztynie – kultura ma znaczenie tylko wówczas, gdy jest żywa w naszych umysłach, ponownie opracowywana przez nasze ręce i kochana w naszych sercach.

W ciągu tych ostatnich 700 dni, które spędziliśmy na pracy w komisji, zwiększając skalę i tempo przeszłości, rozpoczęło się kolejne 700 dni. Przyszłość już na nas czeka – spragniona naszych zasobów, pożądaną naszego doświadczenia, słuchająca tego, co mamy do powiedzenia. Naszym obowiązkiem – naszym *przywilejem* – jest odpowiedzieć jej i służyć. Kilka odważnych instytucji stoi na czele nas wszystkich, ale nawet one muszą się pospieszyć, by zdążyć.

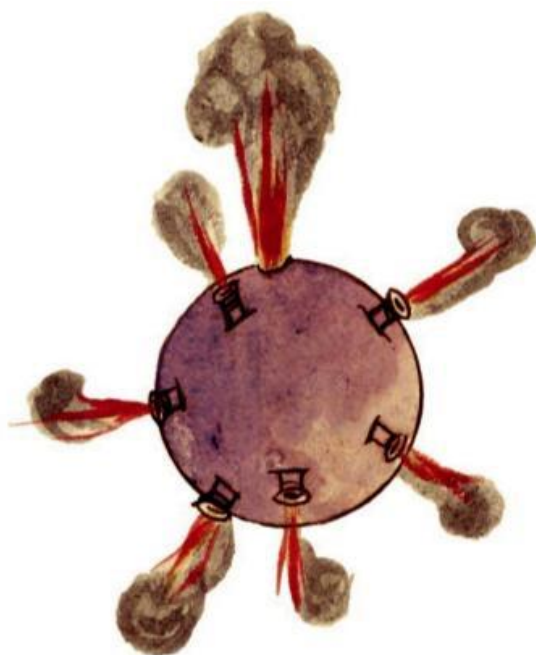
A tuż za pomieszczeniem komisji – za galeriami z wystawami, za regałami bibliotecznymi, klasami, laboratoriami i archiwami – pojawia się kolejna kwestia: Nie chodzi o to, co teraz zrobimy z tym, że jest już 2,4 miliarda ludzi online. Chodzi o to, co stanie się wówczas, gdy dołączy do nas kolejne 5 miliardów ludzi.

Boom.

Bierzmy się do pracy.

„Wygłosiłem wykład”: Zobacz slajdy oraz transkrypt wykładu, *Let Us Go Boldly Into The Present, My Brothers and Sisters* na <http://www.slideshare.net/edsonm/michael-edson-let-us-go-boldly-into-the-present-text-version> oraz film na <https://vimeo.com/4324096/2>

„Liczba ludności na świecie wzrosła o 140 milionów ludzi”: 140 milionów to wzrost ogólnej liczby ludności na świecie, którego nie należy mylić z liczbą urodzeń. Dane populacyjne (od połowy roku 2013) pochodzą z międzynarodowej bazy US Census Bureau, <http://www.census.gov/population/international/data/idb/informationGateway.php>



Michael Edson, Adaptation of Franz Helm's "Treatise on artillery and gunpowder" (Rare Book&Manuscript Library University of Pennsylvania LJS 254), 2013, CC BY 4.0

„Każda z nich ma prawo do edukacji”: Stwierdzenia dotyczące oczekiwań edukacyjnych, prawa do dostępu do własnej kultury i kształtowania jej stanowią bezpośrednie odniesienia do Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka ONZ, przyjętej w 1948r., <http://www.un.org/en/documents/udhr/index.shtml>, data dostępu 9.05.2013r.

Nowi użytkownicy internetu i telefonów komórkowych: Zbiorcze dane dotyczące internetu i telefonów komórkowych pochodzą z arkusza kalkulacyjnego „2006-2013 ITC data for the world” Międzynarodowego Związku Telekomunikacyjnego, dostępnego na stronie <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>, data dostępu 1.05.2013r.

„Facebook osiągnął już w zeszłym roku miliard użytkowników”: „Revealed: The third largest ‘country’ in the world – Facebook hits one billion users”, Rob Williams, 4.10.2012r., <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/revealed-the-third-largest-country-in-the-world-facebook-hits-one-billion-users-8197597.html> data dostępu 1.05.2013r.

„Wikipedia, w której dokonano już prawie dwóch miliardów edycji”: Łączna liczba edycji w projektach Wikimedia: <http://toolserver.org/~emijrp/wikimediacounter/>, data dostępu 1.05.2013r.

„Koszt chipa komputerowego”: Myśl w kategoriach komputerów wielkości bakterii. W połowie wieku komputer warty 1 000 USD prawdopodobnie będzie mieć miliard razy większą moc obliczeniową niż mózgi wszystkich ludzi mieszkających na Ziemi łącznie. Kaku, Michio, *The Physics of the Future: How Science Will Shape Human Destiny and Our Daily Lives by the Year 2100*, 2010, Doubleday, Nowy Jork, s. 117. Podwojenie liczby tranzystorów, mieszczących się na chipie komputerowym, które odbywa się co 18-24 miesiące, jest znane jako prawo Moore'a: stosuję 700 dni jako okres podwajania tej liczby, co daje mniej więcej 23 miesiące.

2,4 miliarda ludzi online: Zbiorcze dane dotyczące internetu i telefonów komórkowych pochodzą z arkusza kalkulacyjnego „2006-2013 ITC data for the world” Międzynarodowego Związku Telekomunikacyjnego, dostępnego na stronie <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx> data dostępu 1.05.2013r.

„Widok ulicznych sprzedawców, kierowców rikszy czy nawet żebraków”: w oparciu o komentarz profesora dziennikarstwa dr Jacka Zibluka z dn. 3.02.2013r. dotyczący artykułu *The Virtual Middle Class Rises*, By Thomas L. Friedman, 2.02.2013r., New York Times, <http://www.nytimes.com/2013/02/03/opinion/sunday/friedman-the-virtual-middle-class-rises.html>, data dostępu 1.05.2013r.

Choć istnieje sześć miliardów abonentów telefonów komórkowych na całym świecie, większość z nich to zwykłe telefony typu „feature phone”, które mogą wysyłać i odbierać wiadomości SMS, ale nie mają dostępu do internetu. Przewiduje się, że spadające ceny chipów doprowadzą do tego, że smartfony z możliwością dostępu do internetu, aparatami, wideo, GPS, WiFi itp. znajdą się w zasięgu obecnych użytkowników telefonów typu feature phone w niedalekiej przyszłości. Ogólne omówienie tego tematu można znaleźć w *The New Digital Age: Reshaping the Future of People, Nations and Business*, Eric Schmidt i Jared Cohen (Alfred A. Knopf, 2013), w szczególności we wstępie, s. 4-8.

Wirtualna klasa średnia w Indiach: The Virtual Middle Class Rises, Thomas L. Friedman, 2.02.2013r., New York Times,

<http://www.nytimes.com/2013/02/03/opinion/sunday/friedman-the-virtual-middle-class-rises.html> , data dostępu 1.05.2013r.

Wprowadzenie do socjologii: Mitchell Duneier – profesor, który prowadzi ten kurs, napisał: „Gdy wygłaszam te wykłady w kampusie Princeton, zazwyczaj słuchacze zadają mi kilka pytań, pogłębiających temat. W tym przypadku jednak w ciągu kilku godzin od udostępnienia wersji online fora uczestników kursu zalały setki uwag i pytań. Kilka dni później było ich już tysiące... W ciągu trzech tygodni otrzymałem więcej informacji zwrotnych na temat moich idei w dziedzinie socjologii niż w ciągu mojej całej kariery wykładowcy, co znacząco wpłynęło na wszystkie moje kolejne wykłady i seminaria”. *Teaching to the World From Central New Jersey* by Mitchell Duneier, Chronicle of Higher Education, 3.09.2012r. <http://chronicle.com/article/Teaching-to-the-World-From/134068/>, data dostępu 6.05.2013r.

Zooniverse: <http://zooniverse.org> „Ponad 180 krajów” pochodzi z korespondencji z Arfonem Smithem, Dyrektorem ds. Nauki Obywatelskiej w Adler Planetarium z 8.05.2013r.

Islandia wykorzystująca crowdsourcing, by stworzyć nową konstytucję: Zobacz „Iceland is Crowdsourcing Its New Constitution”, 10.06.2011r., https://www.good.is/articles/iceland-is-crowdsourcing-its-new-constitution?utm_content=image&utm_medium=hp_%20carousel&utm_source=slide_4 data dostępu 6.05.2013r.

Podstrona Wikipedii o Monie Lisie: http://en.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa, data dostępu 9.05.2013r.

„Strona Państwowego Muzeum Sztuki w Kopenhadze”: Kandydaci do Google Gigapixel, Państwowe Muzeum Sztuki w Kopenhadze (Statens Museum for Kunst), 20.11.2012r., <https://plus.google.com/photos/+StatensMuseumforKunst/albums/5812929202671334753>, data dostępu 7.05.2013r. Zauważmy, że strony te znajdują się na stronie galerii Google +, a nie w ramach domeny głównej smk.dk, jednakże są one objęte pełną kontrolą redakcyjną galerii, dlatego też przedstawiam je jako część „strony” Państwowego Muzeum Sztuki w Kopenhadze. Spośród 56 komentarzy w tej grupie stron trzy komentarze zostały dodane przez dwie osoby, które określiły się jako mieszkańcy Danii; jeden z nich to pracownik galerii.



CYFROWE DZIEDZICTWO KULTUROWE DŁUGIE PERSPEKTYWY I STABILNOŚĆ

JACOB R. WANG, KIEROWNIK DS. MEDIÓW
CYFROWYCH, DUŃSKIE MUZEUM NARODOWE

W jaki sposób możemy zapewnić stabilność w sektorze GLAM w erze cyfrowej? Opierając się na swoich doświadczeniach z pracy w Duńskim Muzeum Narodowym, Jacob R. Wang przedstawia, co mogą zrobić instytucje dziedzictwa kulturowego, by dobrze przygotować się do spełniania nowych wymagań i oczekiwań użytkowników. Wang radzi m.in. rezygnację z myślenia w kategoriach własnej jednostki organizacyjnej i rozwój wspólnych systemów, przemyślane inwestowanie w niewielką liczbę stabilnych platform oraz aktywne angażowanie ludzi, którzy będą wykorzystywać dziedzictwo kulturowe w sposób inny niż ten, do którego przyzwyczajone są instytucje. Wang przytacza również historię swojej pracy nad stworzeniem pierwszego duńskiego maratonu hakerskiego w zakresie dziedzictwa kulturowego, #hack4dk, w ramach którego programiści i twórcy są zachęceni do włączania się do baz danych instytucji kulturalnych i mieszanie zawartych w nich danych w taki sposób, by tworzyły nowe, często nieoczekiwane konstelacje.

Wynalazek i upowszechnienie komputerów i internetu dały nam szeroki wybór nowych i potężnych narzędzi. Narzędzi, które my w sektorze dziedzictwa kulturowego powinniśmy wykorzystywać tak powszechnie i tak mądrze, jak to tylko możliwe.

Mówiąc „powszechnie” mam na myśli to, że narzędzia cyfrowe można i należy wykorzystywać w (niemal) wszystkich formach pracy, prowadzonej w archiwach, bibliotekach i muzeach. Wymaga to ciągłego rozwoju naszych praktyk muzealnych oraz narzędzi, których używamy do wydobywania potencjału zawartego w technologii cyfrowej.

Mówiąc „mądrze” mam na myśli to, że powinniśmy w naturalny sposób wziąć pod uwagę wnioski wyciągnięte z ostatnich 15-20 lat pracy w dziedzinie cyfrowej i wykorzystać je, by nasze przyszłe działania były bardziej skuteczne i bardziej stabilne.

W wiecznym biznesie

W archiwach, bibliotekach i muzeach jesteśmy odpowiedzialni za gromadzenie, ochronę i prezentowanie dzieł sztuki, historii kultury, zbiorów, opowiadań i zjawisk. Jest to fundament naszych starań w zakresie tworzenia np. badań i wiedzy. Naszym zadaniem jest również zapewnienie każdemu łatwego, otwartego i bezpłatnego dostępu do materiałów, które gromadzimy i którymi zarządzamy – praca, którą podejmujemy na rzecz społeczeństwa jako takiego.

Ponieważ jesteśmy (głównie) instytucjami pamięci, które są finansowane ze środków publicznych, naszym prawem, a nawet naszym obowiązkiem jest przyjęcie w naszych działaniach niezwykle długoterminowej perspektywy. Naszym zadaniem jest nie tylko oferowanie istotnych i poszukiwanych zasobów tu i teraz. Musimy również dążyć do rozwijania i rozszerzania naszych możliwości działania w przyszłości – dla dobra przyszłych pokoleń.

Długoterminowość

Gdy rozważamy naszą pracę w ramach nieskończonego okresu czasu – przyjmując „wieczność” za nasz punkt odniesienia – mocniej odczuwamy to, jak ważna jest długoterminowość naszych działań. Uruchamianie skomplikowanych projektów cyfrowych, które bardzo szybko stają się przestarzałe i zapomniane, wcale nam nie pomaga. Jestem przekonany, że zdecydowanie zbyt duża liczba naszych działań koncentruje się w zbyt wąski sposób na naszych współczesnych grupach użytkowników i obecnej gospodarce. Problemem nie jest tu sam fakt tworzenia jednorazowych projektów, czego doskonałym przykładem są wystawy. Tego typu projekty powinny jednak zawsze zawierać elementy o trwałej wartości. Niezależnie jednak od tego, jak bardzo szybki i krótkoterminowy jest ich zakres, nasze projekty zawsze powinny dotyczyć i aktywnie przyczyniać się do naszych długoterminowych i przyszłych działań w archiwach, bibliotekach i muzeach. Jesteśmy zawodowymi muzealnikami i jedną z naszych głównych ambicji musi być to, by nasi przyszli koledzy, z których część jeszcze się nawet nie urodziła, spojrzeli wstecz i podziękowali nam za ważną i znaczącą pracę, jaką wykonaliśmy w ryczących latach pierwszej, drugiej i trzeciej dekady XXI w.

Główne wnioski wyciągnięte na przetłomie XX i XXI w.

Czego nauczyliśmy się więc na przestrzeni lat? Do jakich spostrzeżeń doszliśmy, które mogą i powinny kierować naszą przyszłą pracą?

Dowiedzieliśmy się, że bardzo trudno jest tworzyć strony internetowe o szerokim zastosowaniu i przydatności. Jest to szczególnie trudne w przypadku, gdy uruchamiane witryny stanowią część projektu, który jest ograniczony czasowo, co oznacza, że nie są one aktualizowane i dostosowywane na bieżąco. Dania jest zalana starymi, kulejącymi i zardzewiałymi stronami internetowymi, tworzonymi przez lata przez archiwa, biblioteki i muzea. Mało kto korzysta z tych witryn z jednego prostego powodu: ponieważ widać po nich, że powstały lata temu. Jeśli będziecie chcieli znaleźć strony, które mają ponad pięć lat i wciąż mają aktywnych użytkowników, będziecie musieli szukać długo, a i tak nie znajdziecie zbyt wiele. Ogólnie rzecz biorąc, uważam, że to, że wiele produktów cyfrowych stworzonych kilka lat temu nie spełnia już wymagań naszych użytkowników, jest zupełnie normalne. Jednakże smutne – nie mówiąc już nawet o tym, że niedorzeczne – jest to, że tysiące godzin spędzonych przez kuratorów i wychowawców na tworzeniu treści zostało pochowanych wraz z tyloma martwymi interfejsami. Nauczyło nas to, że elastyczność i możliwość ponownego wykorzystania treści ma duże znaczenie oraz że nie wolno nam marnować energii na tworzenie nieskończonego ciągu witryn. Wręcz przeciwnie, powinniśmy skupić się na zgodnym i stałym zaangażowaniu w pracę nad kilkoma naprawdę dobrymi stronami.

Nauczyliśmy się też tego, że istniejące platformy i media działają doskonale i pozwalają nam osiągnąć znacznie więcej w zdecydowanie łatwiejszy sposób: filmy na YouTube, obrazy na portalach Flickr, Pinterest i Instagram, konwersacje na Facebooku, Twitterze i Google+, komunikacja i informacja oparta na artykułach w Wikipedii itp. Omówiliśmy dokładnie te tematy kilka lat temu, ale dziś stały się one po prostu częścią naszej codziennej praktyki. Innymi słowy, odsunęliśmy się od skupiania się na portalach i naszych własnych witrynach jako na podstawie komunikacji, by zamiast tego skupić się na naszej cyfrowej obecności na wielu różnych stronach i platformach.

Nauczyliśmy się, że praca cyfrowa ma ogromny zakres, który wciąż się rozwija, oraz że nasze wspólne pragnienie ulega zmianom i czasami jest nieprzewidywalne. „Aplikacje, aplikacje, aplikacje - musimy mieć aplikację!”, „Rozszerzona rzeczywistość – to się teraz liczy. Musimy coś takiego mieć”, „Aktywowane dotykiem stoły. Są naprawdę świetne. Może załatwimy sobie taki na następną wystawę?” Przykładów jest multum, a chęć wydawania pieniędzy na ostatnie nowości jest ogromna. Myślę, że to wspaniałe, że duńskie muzea są tak chętne do wypróbowywania nowych rzeczy, ale, oczywiście, nie powinno być tak, że wszyscy przeprowadzają te same eksperymenty.

Powinniśmy dążyć do ustanowienia stabilnych i elastycznych podstaw dla niedrogiego eksperymentowania. Jednakże zazwyczaj wygląda to tak, że wszyscy budujemy własne rozwiązania technologiczne od zera, co oznacza, że nie tylko umieszczamy w efekcie nasze treści w odrębnej, zamkniętej klatce, ale także tracimy zdecydowanie za dużo pieniędzy i sił na rozwój produktów, które już istnieją.

Otwarte dane i maratony hakerskie

W ciągu ostatnich trzech do pięciu lat obserwowaliśmy szeroką dyskusję na temat kwestii otwartego dostępu do danych. Ta antologia jest dobrym przykładem jego znaczenia w naszych programach. W archiwach, bibliotekach i muzeach zarządzamy danymi związanymi z dziedzictwem (kulturalnym), które mogą być istotne i przydatne w wielu sytuacjach. Zdajemy sobie sprawę, że powinniśmy starać się pracować strategicznie np. nad kwestiami praw autorskich, otwartym dostępem oraz infrastrukturą, by nasze dane mogły wejść do gry jako fundamentalne zasoby dla całego społeczeństwa. [zdj. nr 1]



[zdj. nr 1] #hack4dk 2012 w Duńskiej Bibliotece Królewskiej.

CC BY-SA 4.0 Jacob Wang.

Jesienią 2012r. Duńskie Archiwum Narodowe, Biblioteka Królewska w Kopenhadze, Duńskie Muzeum Narodowe oraz Duńska Agencja ds. Kultury zorganizowały pierwszy w historii Danii maraton hakerski w zakresie dziedzictwa kulturowego. Inspirując się wieloma maratonami hakerskimi, organizowanymi w Europie (#hack4eu), postanowiliśmy nazwać to wydarzenie #hack4dk¹. Zaprośiliśmy programistów, projektantów IT, projektantów, twórców conceptów itp., by wzięli udział w 24-godzinnej intensywnej pracy opartej na otwartych danych dziedzictwa kulturowego. To wydarzenie miało dwa cele. Z jednej strony chcieliśmy sprawdzić, czy ochotnicy-entuzjaści, którzy niekoniecznie mieli jakikolwiek wcześniejszy kontakt z historią kultury i sztuki zechcą w ogóle brać udział w realizowanych przez nas działaniach. Działania o szerokim zasięgu, skierowane właśnie do tej grupy, są dla nas nowym doświadczeniem. Bardzo ciekawiło nas więc to, czy ktokolwiek pojawi się w ogóle na tym wydarzeniu i czy jesteśmy w stanie sprawić, że będzie ono sensowne i ciekawe dla uczestników. Liczyliśmy, że jeśli uda nam się osiągnąć ten cel, przyjmemy także konstruktywną krytykę naszych technicznych podstaw przeznaczonych do użytku zewnętrznego, które posiadaliśmy już wówczas w formie publicznych interfejsów API. [zdj. nr 2]

Projekt okazał się sukcesem na obu frontach. Maraton hakerski przyciągnął około 30 projektantów i 20 innych osób, opracowano 10 prototypów i koncepcji. Otrzymaliśmy też mnóstwo przydatnej krytyki i wiele się nauczyliśmy. Nasze zbiory danych są w porządku, ale projektanci chcieli mieć dostęp do większej ilości danych. W rzeczywistości najczęściej wykorzystywanymi źródłami danych były najmocniej przetworzone i najłatwiej przekazywane materiały. Oferowane przez nas usługi techniczne zostały uznane za użyteczne i posiadające dość dobrą dokumentację, ale ogólnie rzecz biorąc wszyscy uznali, że możemy osiągnąć jeszcze więcej. A zatem we wrześniu 2013r. ponownie zaprosiliśmy projektantów na duński maraton hakerski w zakresie dziedzictwa kulturowego, który tym razem miał się odbyć w Muzeum Narodowym. Chcieliśmy, by prototypy powstałe na tegorocznej imprezie były lepszej jakości i by rozwijały się one w bardziej stabilny sposób, żeby zainteresowane strony rzeczywiście mogły je zobaczyć w internecie. #hack4dk 2013 okazał się wielkim sukcesem i jesteśmy niezmiernie dumni z osiągnięć jego uczestników! [zdj. nr 3]

1. Zobacz: <http://hack4dk.wordpress.com/projects-2013/>



[zdj. nr 2] #hack4dk 2013 w Duń Duńskim Muzeum Narodowym.

CC BY-SA 2.0 Morten Nybo.



[zdj. nr 3] W strefie. #hack4dk 2013.

CC BY-SA 2.0 Morten Nybo.

Muzeum cyfrowe jako platforma

Jak dotąd tylko nieliczne archiwa, biblioteki i muzea w Danii oferują otwarty i łatwy dostęp do danych za pośrednictwem sensownych i użytecznych stron internetowych. Dumna awangarda składa się z Duńskiej Biblioteki Królewskiej, oferującej dane pochodzące z projektu „Dania widziana z góry”, Duńskiej Agencji ds. Kultury z danymi pochodzącymi z projektów „Zabytkowe i charakterystyczne budynki w Danii” oraz „Znaleziska archeologiczne i zabytki”, a także społeczności „Atlas historyczny”. Jestem w pełni przekonany, że w ich ślady pójdą kolejni²

Do tej pory skupialiśmy się mocno na tym, do czego mogą wykorzystać „nasze” dane zewnętrzni użytkownicy, ale ja uważam, że warto tę kwestię obrócić do góry nogami: „Do czego my sami możemy wykorzystać silną platformę cyfrową i elastyczny dostęp do danych, którą ona przyniesie?”. Pragnienie Duńskiego Muzeum Narodowego, by rozwinąć własną platformę cyfrową powinno być rozpatrywane w kontekście konieczności sprawnego i zrównoważonego rozwoju cyfrowego – a także bieżącego programu w zakresie otwartego dostępu do danych. Chcemy pozycjonować się jako „nasi własni najlepsi klienci”, ponieważ nasze przyszłe projekty prezentacyjne i komunikacyjne będą opierały się na treści pochodzących z dokładnie tych samych usług, które oferujemy osobom trzecim. W ten sposób osiągniemy znaczną redukcję kosztów związanych z opracowaniem przyszłych stron internetowych i aplikacji, ponieważ zgromadzimy podstawowe dane w jednym miejscu raz na zawsze. Przyszłe projekty będą musiały jedynie pokryć koszty rozwoju interfejsów, prezentujących treść – lecz nie baz danych i usług. Będziemy mogli przeprowadzać eksperymenty znacznie szybciej i taniej – tak samo, jak „hakerzy” na #hack4dk mogli szybko i skutecznie tworzyć prototypy i wersje beta potencjalnych produktów komunikacyjnych.

Jako instytucje kultury nieustannie jesteśmy podzieleni pomiędzy dwa różne cele: z jednej strony musimy honorować żądania współczesnego społeczeństwa, które wymagają od nas trafności, użyteczności i skuteczności. Odpowiedzią na to są ciekawe doświadczenia, nauka i różne punkty widzenia. Z drugiej strony mamy również obowiązek wobec przyszłych pokoleń, co oznacza, że jesteśmy zobligowani do postrzegania spraw w sposób długoterminowy i stabilny. Technologie cyfrowe zapewniają nam wspaniałe możliwości mądrej i skutecznej pracy w ramach tych dwóch celów. „Nowe media” nie są już wcale nowe, wykorzystajmy więc ten prosty fakt jako okazję do wzięcia głębokiego oddechu i starannego rozważenia, jakie chcemy mieć fundamenty dla naszych działań w ciągu najbliższych pięciu do

2. „Dania widziana z góry”: <http://qoo.gl/xk4Dc>

dziesięciu lat. W przypadku Duńskiego Muzeum Narodowego odpowiedź jest dość łatwa: Potrzebujemy potężnej cyfryzacji, rozwoju infrastruktury oraz otwartego i łatwego dostępu do zbiorów, wiedzy i informacji dla każdego.

Zbiór danych Duńskiej Agencji ds. Kultury: <http://www.kulturstyrelsen.dk/kul-turarv/databaser/>.
Interfejs API Atlasu historycznego: <http://blog.historiskatlas.dk/api/>



PRZYSZŁOŚĆ MUZEÓW ZALEŻY OD POSTAWY, A NIE OD TECHNOLOGII

JASPER VISSER, NIEZALEŻNY KONSULTANT, INSPIRED
BY COFFEE

W czasach, gdy media cyfrowe często ustalają program działań w sektorze dziedzictwa kulturowego, Jasper Visser apeluje o trzeźwe przemyślenia. Visser prowadził cykl warsztatów dotyczących strategii cyfrowej, ale podstawową radą, jaką daje muzeom, jest to, by nie dać się ponieść tym wszystkim błyszczącym nowym technologiom. Najważniejsze jest to, by przygotowywać i prezentować zbiory i wiedzę w sposób, który jest dla ludzi naprawdę istotny i atrakcyjny. W tym celu muzea muszą jednak rozumieć, w jaki sposób media cyfrowe transformują społeczeństwo i w jaki sposób myślą ludzie.

Wprowadzenie

Nowe technologie od zawsze miały wpływ na społeczeństwo. Począwszy od prasy drukarskiej, która pomogła zainicjować reformację, przez rewolucję przemysłową i obecną rewolucję cyfrową³ Społeczeństwo również ma wpływ na technologię. Weźmy na przykład różnice w języku, czego przykładem jest Michael Anti w swoim przemówieniu w TED z 2011 r.: „Jeden chiński tweet jest równy trzem i pół angielskim tweetom. (...) Właśnie dlatego Chińczycy naprawdę traktują mikroblogi jak środki przekazu, a nie tylko ich nagłówki”⁴. Technologie rewolucji cyfrowej zmieniają nasze społeczeństwo tak samo mocno, jak nasze społeczeństwo wpływa na rozwój i wykorzystanie tych technologii.

Każda organizacja zakorzeniona w społeczeństwie powinna rozumieć swój wpływ na społeczeństwo i vice versa, zanim zacznie majstrować przy nowych technologiach. Technologia, która jest wdrażana w sposób naiwny, wzmocni istniejące nierówności⁵ Odnosi się to również do muzeów. Ramesh Srinivasan opisuje na przykład, w jaki sposób różnice pomiędzy ontologiami muzealnymi a ontologiami społeczności źródłowych ograniczają różnorodność kultur i głosów, reprezentowanych przez zbiory. „Naiwne” zbiory online mogą w rzeczywistości zrazić ludzi do instytucji, zamiast otwierać instytucję na coraz to bardziej zróżnicowane społeczności.

3. Zobacz np. Das i Kolack, 2007 r.

4. http://www.ted.com/talks/michael_anti_behind_the_great_firewall_of_china.html

5. Toyama, 2011 r.

Wierzę, że gdyby muzea zrobiły krok wstecz, rezygnując z wdrażania najnowszych technologii tylko po to, by nadążyć za modą („Musimy mieć konto na Facebooku!”) i zastanowiły się nad relacją pomiędzy technologią a społeczeństwem i jej wpływem na rolę muzeów, pojawiłyby się nowe możliwości, które pomogą im zyskać znaczenie w XXI w. W moim artykule opiszę niektóre z nich.

Głowa długiego ogona

Pierwszą z możliwości jest bogactwo informacji, z którym ma do czynienia współczesne społeczeństwo. Badania przeprowadzone przez Gantz i Reinsel pokazały, że ilość informacji na świecie co dwa lata zwiększa się ponaddwukrotnie⁶. Wciąż jednak nie są tu brane pod uwagę dwie trzecie ludności świata bez dostępu do internetu. Można sobie tylko wyobrazić, co się stanie z tą ilością informacji dostępnej łatwo i wszędzie, gdy ci ludzie dotążą do ery cyfrowej.

Przez lata książka Chrisa Andersona *Długi ogon* (2006r.) dawała ludziom powód do tego, by umieszczać w internecie jak najwięcej informacji. W odróżnieniu od realnego świata półki i przestrzeń na ścianach online są praktycznie darmowe i nielimitowane. Google udostępni nawet najmniej popularną zawartość (długi ogon), jeśli znajdą się osoby, które są nią potencjalnie zainteresowane. Badania przeprowadzone przez Anitę Elberse wykazały, że rzeczywistość jest jednak bardziej skomplikowana. Zdecydowana większość ludzi będzie korzystać tylko z najpopularniejszych informacji (głowy). Przykładowo 10% najpopularniejszych piosenek na Rhapsody stanowi 78% wszystkich odtworzeń. 1% najpopularniejszych stanowi 32% wszystkich odtworzeń⁷. Głowa otrzymuje najwięcej uwagi i tylko bardzo entuzjastyczni maniaci i badacze w ogóle zapuszczają się w okolice długiego ogona. Długi ogon może nawet odstraszać ludzi. Zbyt duży wybór jest przerażający lub, jak powiedział Barry Schwartz w swoim przemówieniu w TED z 2009r: „Mając tak wiele opcji, bardzo trudno jest w ogóle dokonać jakiegokolwiek wyboru”.

W letniej edycji Wired UK w 2012r. Neal Pollack tłumaczy, jak szukanie sensu w niezliczonej ilości informacji stanowi nową obsesję technologii. Muzealnicy i badacze robią tak od lat: porządkują tysiące obiektów, by tworzyć wystawy i przeprowadzać badania, które są ważne. W erze cyfrowej rola ta zyskuje nowe znaczenie, ponieważ muzealnicy muszą uporządkować nie tylko własne zbiory, by znaleźć „głowę”, ale także informacje, tworzone przez amatorów na platformach takich jak Wikipedia i inne.

6. <http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-extracting-value-from-chaos-ar.pdf>

7. Inny punkt widzenia na temat teorii „długiego ogona” w artykule Sanderhoff, s.48 i dalej.

Muzea mogą odgrywać wiodącą rolę w odkrywaniu sensu wśród ogromu informacji dzisiejszego świata i w zwiększaniu dostępności najlepszych z nich. Moim zdaniem takie działania muzealników będą o wiele bardziej wartościowe praktycznie dla wszystkich niż dalsza cyfryzacja kolejnych zbiorów w nadziei, że jakiś maniak lub badacz pewnego dnia trafi na nie z wyszukiwarki Google.

Historie oparte na faktach, które rozbrzmiewają

Już wkrótce nie wystarczy po prostu prezentowanie tych najlepszych. Rywalizacja o ograniczony czas ludzi jest ostra i prawdopodobnie będzie się tylko zwiększać. Muzea potrzebują dziś przyciągać odbiorców bardziej niż kiedykolwiek.

*Museum of Me*⁸ Intela było użytecznym projektem dla osób zainteresowanych przyszłością muzeów. Z jednej strony okazało się, że muzea są wystarczająco atrakcyjne, by wprowadzić produkt technologiczny. Ponadto okazało się, że przedstawiciele pokolenia internetu da się zachęcić do odwiedzenia muzeum, o ile dane muzeum opowiada historię, która w nich rozbrzmiewa. Muzea świata realnego, takie jak Muzeum Zerwanych Związków w Zagrzebiu, również są tego dowodem⁹. [zdj. nr 1]

Nancy Duarte w swojej książce *Resonate* (2010r.) tłumaczy, jak opowiadać historię, która rozbrzmiewa w odbiorcach. Jedną z jej nauk jest to, że to odbiorcy powinni być bohaterami historii – to, co opowiadasz, powinno ich dotyczyć. Zbiory muzealne są bardzo często związane z odbiorcami, choć nie zawsze jasne jest, dlaczego i jak. Inne sugestie Duarte dotyczą wykorzystywania wizualizacji, emocji i rozwoju. Dobra historia jest oparta na faktach, ale także pełna emocji i interaktywna, wykorzystująca różne środki przekazu, by utrzymać na sobie uwagę ludzi.

Wygląda na to, że w erze cyfrowej istnieje podział pomiędzy historiami opartymi na faktach, a historiami bazującymi bardziej na emocjach. Artykuły w Wikipedii są oparte na faktach, filmiki z kotami w roli głównej na YouTube bazują na emocjach. Wierzę, że pomiędzy nimi jest miejsce dla muzeów. Projekty takie jak Open Culture czy Crash Course są tutaj pionierami, opowiadając historie, które są równocześnie oparte na faktach i na tyle wciągające, że rozbrzmiewają one w swoich odbiorcach¹⁰. Muzealnicy posiadają umiejętności i inteligencję potrzebne do tego, by ze zgromadzonych materiałów stworzyć historię, która rozbrzmiewa.

8. http://www.intel.com/museumofme/en_AU/r/index.htm

9. <http://brokenships.com/>

10. Zobacz: www.openculture.com i <http://www.youtube.com/user/crashcourse>



CC BY 4.0 Jasper Visser.

[zdj, nr 1] Przykład rozbrzmiewającej historii. Muzeum Zerwanych Związków w Zagrzebiu.

Nauka online i umiejętności XXI w.

Trzecia z możliwości to rozwój edukacji dostępnej online oraz zwiększenie koncentracji na umiejętnościach charakterystycznych dla XXI w.

Coursera to darmowa internetowa platforma edukacyjna. Odnosi ona sukces, mając ponad 2,5 miliona użytkowników. Platforma ta zwiększa akademickie uznanie dla umiejętności zdobywanych w internecie¹¹. Coursera osiągnęła sukces między innymi dlatego, że łączy w sobie najlepsze elementy tradycyjnej edukacji z nowymi możliwościami, które daje nam technologia. Na przykład regularne tradycyjne testy sprawiają, że studenci są wciąż zaangażowani, a jednocześnie mogą w dowolnym momencie włączyć pauzę i cofnąć wykład swojego nauczyciela – wyjaśnia Daphne Koller, jedna z założycielek portalu¹².

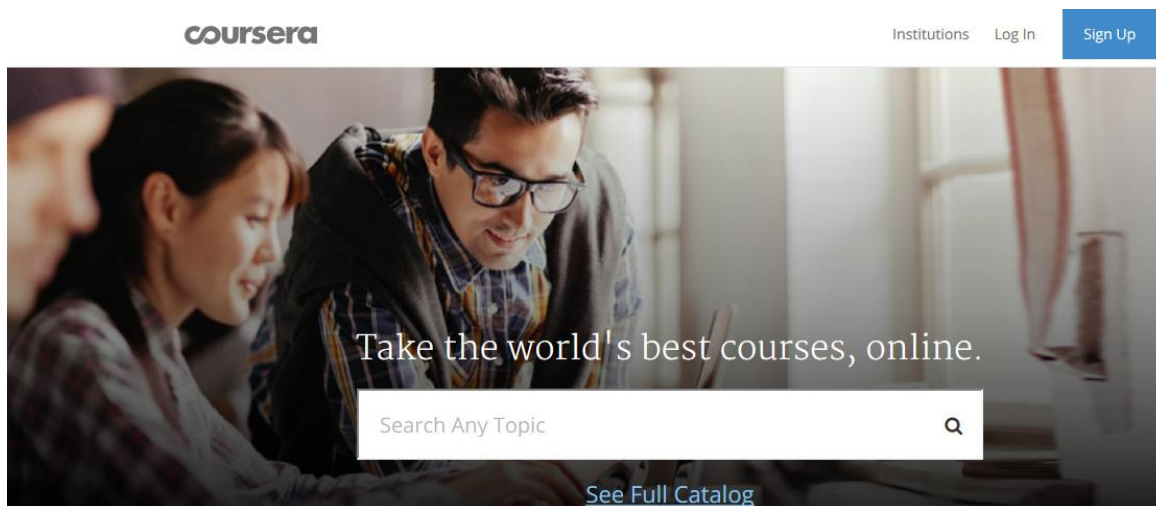
Niewykluczone jest, że w niedalekiej przyszłości nauka online zastąpi znaczącą część programu nauczania wielu szkół i uczelni. Oznacza to, że niektóre z tradycyjnych aspektów edukacji w społeczeństwie się zmieniają. Na przykład: gdzie ludzie będą się spotykać, by oglądać wykłady internetowe i gdzie nauczą się takich rzeczy, jak globalna świadomość i umiejętności obywatelskie?

Jak stwierdza Institute for Museum and Library Studies w swojej publikacji na *Museums, Libraries, and 21st Century Skills* z 2009r., muzea mogą i powinny odgrywać kluczową rolę w edukacji społeczności. Muzeum powinno patrzeć na

11. Zobacz <https://www.coursera.org/> i Korn, 2013 r.

12. http://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education.html

edukację jak na stały element życia cyfrowego i fizycznego oraz mocne narzędzie do łączenia świata online i świata realnego. Nawet bardziej niż w przypadku tradycyjnej edukacji, muzea mogą odgrywać kluczową rolę jako dostawcy treści i koordynatorzy usług dla edukacji online. [zdj. nr 2]



[zdj. nr 2] Coursera.

Systemy do bezpośredniej wymiany wartości

Przyjmując bardziej aktywną rolę w powyżej opisanych zadaniach, muzea w oczywisty sposób dadzą ludziom bardziej bezpośrednie wartości. Ostatnim i być może najbardziej interesującym trendem jest zatem możliwość ustanowienia bardziej bezpośrednich systemów wymiany wartości, wspierających oczekiwania odbiorców.

Jednym z największych stereotypów ery cyfrowej jest to, że zdemokratyzowała ona relacje pomiędzy organizacjami a ludźmi. Chociaż krytycy ostrzegają nas przed przecenianiem wyzwalających wpływów mediów cyfrowych, niewątpliwie prawdą jest to, że jeżeli organizacja naprawdę chce połączyć się bezpośrednio ze swoimi odbiorcami i wchodzić z nimi w interakcje, ma ona dostęp do wszystkich niezbędnych narzędzi¹³. Oznacza to, że informacje, opinie i kreatywność mogą płynąć swobodniej niż przed erą cyfrową.

Dotyczy to również wartości (pieniędzy). Bardziej bezpośrednie systemy finansowania, takie jak crowdfunding (finansowanie społecznościowe), mogą częściowo zastąpić tradycyjne modele finansowania. Na przykład według platformy

13. Zobacz np. Morozov, 2011 r.

Kickstarter 10% wszystkich filmów na festiwalu filmów niezależnych Sundance w 2012 roku została sfinansowana za pomocą crowdfundingu¹⁴

Bezpośrednia wymiana wartości oznacza, że jednostka i organizacja bezpośrednio negocjują ze sobą, często za pośrednictwem platformy internetowej. Oznacza to, że każda umowa powinna być jasna i korzystna dla obu zaangażowanych stron – na przykład katalog wystawy oraz cztery bilety w promocyjnej cenie w zamian za przekazanie funduszy na budowę wystawy.

Stając się pionierami takich systemów bezpośredniej wymiany wartości muzea nie tylko znajdą nowe źródła dochodu, ale także zbudują wokół siebie społeczności wspierające, które wyraźnie widzą wartość, jaką ma dana instytucja dla społeczeństwa, jeszcze zanim społeczeństwo będzie tego wymagać w czasach cięć finansowych i malejącego zainteresowania dziedzictwem i sztuką.

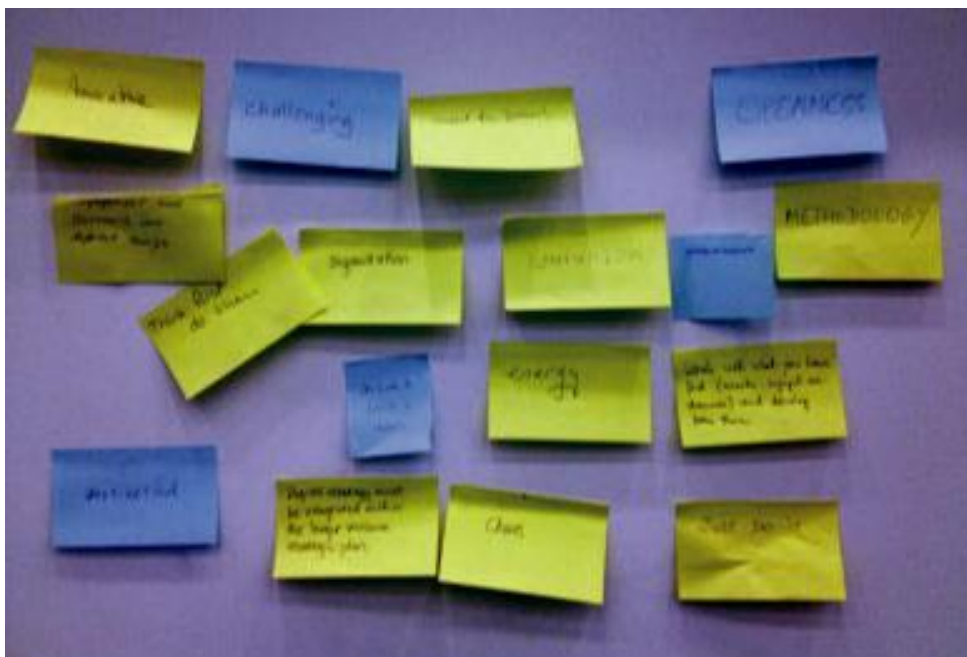
Właściwa postawa

Te cztery trendy, które przedstawiłem powyżej, w żaden sposób nie wyczerpują tematu. Przez ostatnie lata współpracowałem z prawie setką instytucji (kultury) i wiem, że wielka różnorodność w muzeach i społeczeństwach oznacza, że wszędzie można znaleźć różne możliwości. Najważniejszą kwestią jest to, że z mojego doświadczenia wynika, że muzea, robiąc krok wstecz i wycofując się z wykorzystania współczesnych trendów technologicznych oraz skupiając się na szerszych trendach na pograniczu społeczeństwa i technologii, mogą znacznie lepiej wykorzystać swoje zasoby i lepiej radzić sobie z długoterminowymi celami strategicznymi.

Zdaję sobie sprawę, że nie odpowiedziałem tu na kolejne ważne pytanie: jak? Podczas dyskusji na konferencji Sharing is Caring w 2012 r. udzielono odpowiedzi na niektóre z elementów pytania „jak” – zarządzanie zasobami ludzkimi, zarządzanie projektami, przywództwo. Nie wdając się w szczegóły pytania „jak” (co zajęłoby co najmniej kolejne 2 000 słów), sądzę, że wystarczy powiedzieć, że pojawia się tam ten sam wniosek. Zróbcie krok wstecz i zastanówcie się nad większymi trendami w społeczeństwie oraz nad tym, w jaki sposób technologia może odegrać w nich rolę.

14. <http://www.kickstarter.com/year/2012#sundance>

Na koniec chcę powiedzieć, że jestem przekonany, że przy odpowiedniej postawie muzea odegrają kluczową rolę dla przyszłych społeczeństw, niezależnie od zmian w technologii, które z pewnością będą miały miejsce. Poprzez skupienie się na pewnych trendach chciałem przedstawić szerszą ideę, że to, co jest nam potrzebne, to postawa dociekliwej pro-aktywności, w której to konsekwencje trendów – a nie same trendy – są głównym przedmiotem strategii i działań. [zdj. 3]



[zdj. Nr 3] Karteczki samoprzylepne po strategicznej sesji na temat przyszłości muzeów.

CC BY 4.0 Jasper Visser.

Bibliografia:

- I. Chris Anderson, The Long Tail, Revised and Updated Edition: Why the Future of Business is Selling Less of More, Hyperion, 2008r.
- II. Michael Anti, Behind the Great Firewall of China, aktualizacja 07.2012r., data dostępu 27.02.2013r., https://www.ted.com/talks/michael_anti_behind_the_great_firewall_of_china
- III. Mitra Das & Shirley Kolack, Technology, Values and Society: Social Forces in Technological Change Revised Edition, Peter Lang Publishing, 2007r.
- IV. Nancy Duarte, Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences, Wiley, 2010r.
- V. Anita Elberse, Should You Invest in the Long Tail? Harvard Business Review, 07.2008r.
- VI. John Gantz & David Reinsel, Extracting Value from Chaos, data dostępu 24.02.2013r., <http://www.emc.com/collateral/analyst-reports/idc-extracting-value-from-chaos-ar.pdf>
- VII. Institute of Museum and Library Services, Museums, Libraries, and 21st Century Skills, Institute of Museum and Library Services, 2009r.
- VIII. Daphne Koller, What we're learning from online education, aktualizacja 08.2012r., data dostępu 4.03.2013r., http://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education.html
- IX. Melissa Korn, Big MOOC Coursera Moves Closer to Academic Acceptance, aktualizacja 7.02.2013r., data dostępu 27.02.2013r., <http://www.wsj.com/articles/SB10001424127887324906004578288341039095024>
- X. Neal Pollack, The exabyte revolution, David Rowan (Editor in Chief), Wired UK, Vol. 8, 2012 r.
- XI. Barry Schwartz, The Paradox of Choice, aktualizacja 09.2006, data dostępu 24.02.2013r., http://www.ted.com/talks/barry_schwartz_on_the_paradox_of_choice.html
- XII. Ramesh Srinivasan, Re-thinking the cultural codes of new media: The question concerning ontology, New Media & Society, t. 15, nr 2, s. 203-223
- XIII. The best of Kickstarter 2012, data dostępu 4.03.2013 r., <http://www.kickstarter.com/year/2012#sundance>
- XIV. Kentaro Toyama, Technology as amplifier in international development, ACM New York, Proceedings of the 2011 iConference, 2011, s. 75-82

O autorach

Michael Edson



Michael Edson zajmuje stanowisko Dyrektora ds. strategii w zakresie internetu i nowych mediów w Instytucie Smithsona. Pracował przy wielu nagradzanych projektach, angażuje się w praktycznie każdy aspekt technologii i nowych mediów w dziedzinie muzeów. Oprócz opracowania pierwszej strategii w zakresie internetu i nowych mediów dla Instytutu Smithsona w otwartym procesie udokumentowanym na witrynie Wiki Instytutu Smithsona, dotyczącej właśnie tego projektu; jest on również twórcą koncepcji Smithsonian Commons. Pomógł on także w stworzeniu pierwszego blogu Smithsona, Eye Level, oraz pierwszej gry dziejącej się w alternatywnej rzeczywistości, Ghosts of a Chance. Edson jest weteranem imprezy Foo Camp, organizowanej przez firmę O'Reilly i działa w radzie doradczej Open GLAM fundacji Open Knowledge. W 2011 r. magazyn Washingtonian nadał mu tytuł „Tech Titan: person to watch” (Tytan technologii: osoba, którą warto obserwować).

Jasper Visser



Jasper Visser jest niezależnym konsultantem w Inspired by Coffee. Współpracuje z organizacjami pozarządowymi, kulturalnymi i non-profit z całego świata, tworząc strategię na przyszłość, zwłaszcza w dziedzinie muzeów, bibliotek, mediów, komunikacji, technologii i modeli biznesowych. Jest on również współzałożycielem kilku start-upów, które wprowadzają jego pomysły w życie. Visser regularnie przemawia na arenie międzynarodowej na temat tych zagadnień i prowadzi blog themuseumofthefuture.com.

Jacob R. Wang



Jacob R. Wang posiada licencjat z filozofii z uniwersytetów w Odense i Kopenhadze i jest dyplomantem Uniwersytetu IT w Kopenhadze na kierunku Projektowania, komunikacji i mediów. W przeszłości pracował przez cztery lata jako menadżer zespołu IT w Miejskich Muzeach Odense, gdzie był odpowiedzialny za rozwój cyfrowych systemów zbiorów, media wystawiennicze, strony internetowe, intranet, edukację online i działanie całej gamy muzealnych systemów, wystaw i cyfrowo obsługiwanych obiegów pracy. Ponadto Wang był koordynatorem IT i członkiem rady Historisk Atlas („Atlasu historycznego”) – największego duńskiego projektu współpracy archiwów, bibliotek i muzeów z ponad 100 zaangażowanymi instytucjami. Stowarzyszenie Historisk Atlas prowadzi i rozwija wspólną platformę do upowszechniania danych historiskatlas.dk. Obecnie zajmuje stanowisko Kierownika ds. mediów cyfrowych, odpowiedzialnego za cyfryzację i cyfrową dostępność zbiorów i wiedzy muzealnej. Na co dzień pełni funkcję kierownika projektu „Cyfrowego Muzeum Narodowego” – wieloletniej inicjatywy strategicznej w zakresie pracy z otwartością, dostępnością i przejrzystością, a także rozwoju cyfrowych obiegów pracy i narzędzi muzealnych oraz cyfrowych kompetencji pracowników.