

Digitalna kulturna dobra u informacijskom društvu između javne domene i privatnog vlasništva

Aleksandra Uzelac *

SAŽETAK

Rad analizira kako kontekst koji uvodi digitalizacija i mrežna struktura mijenja rad kulturnog sektora koji se mora prilagoditi novim ciljevima, te načine distribucije i uporabe kulturnih dobara u mrežnom okruženju. Prije novih informacijskih tehnologija i Interneta autorska su prava imala jasniji doseg, no u novoj situaciji koju definira otvorenost informacija na Internetu odnosi se mijenjaju. Virtualizacija informacija kod koje nije potrebno imati različite fizičke kopije nego korisnik ima pristup određenom resursu na svoj zahtjev i može mu pristupiti istodobno kada i drugi korisnici, promijenila je situaciju. Promijenjeni kontekst utječe i na neka načela koja osiguravaju ravnotežu između autora i korisnika, poput poštene uporabe i prve prodaje, što može imati dalekosežne posljedice na mogućnost izbora građana. Autorica upozorava da su nas mreže i digitalne tehnologije suočile s novim mogućnostima i izazovima. Trend komodifikacije kulture pretvara velik dio naše kulturne baštine u robu, a mreže i digitalne tehnologije, osim što mogu omogućiti lakšu komunikaciju i suradnju, s druge strane mogu uvesti sustav jačih kontrola nad distribucijom informacija i digitalnih kulturnih dobara. Izbori koje u različitim zakonima i politikama napravimo odredit će arhitekturu Interneta, što će imati posljedice i na kulturna dobra u digitalnom okruženju, na načine proizvodnje, distribuciju i potrošnju kulturnih dobara, kao i na građanska prava općenito, te posebice na slobodu govora, stvaralačku slobodu i mogućnost izbora građana.

* Aleksandra Uzelac, Institut za međunarodne odnose, e-mail: sandra@irmo.hr.

Ključne riječi: kulturna dobra, digitalne tehnologije, autorska prava, javna domena, civilno društvo

Uvod

Brzi razvoj informacijsko-komunikacijskih tehnologija (ICT) i posebice Interneta utječe na način rada u kulturnom sektoru, kao i na distribuciju i 'potrošnju' kulturnih dobara, ili drugim riječima digitalizacija i primjena informacijsko-komunikacijskih tehnologija stvara novi kontekst u kojemu kulturne ustanove djeluju, a koji ne određuju samo primjena konkretnih softverskih rješenja, nego i sama priroda virtualnih dobara te postojeća legislativa i posebice autorska prava koja se u virtualnom okruženju susreću s novim pitanjima na koja treba na pravi način odgovoriti.

Novi oblici organizacije informacija i znanja, te komunikacije, nastali kombinacijom i spajanjem sustava komunikacija, emitiranja, izdavaštva i računalne industrije, posljedica su trenda tehnološke konvergencije. Nove informacijske tehnologije omogućile su nove načine primjene i komunikacije informacija, a digitalizacija je omogućila lako i brzo spremanje, reprodukciju, distribuciju i korištenje različitih vrsta informacija.

Današnje društvo karakterizira brojnost i utjecaj različitih medija. Sadržaj novog medija je uvijek prijašnji medij. Svaki novi medij pokušava korisnike uvjeriti da im omogućuje direktnije iskustvo stvarnosti od onoga prijašnjeg. Kako kaže Arjen Mulder fotografija je u redu, ali film je 'pomična slika', film je u redu, ali televizija prenosi događaje uživo, TV je u redu, ali Web je interaktivan, itd. (Mulder, 1999). Svaki novi medij želi se prikazati kao transparentniji od prijašnjega, tj. kao nevidljiv (nezamjetljiv) za razliku od drugih medija koji to nisu, tj. čija tehnološka ograničenja određuju sliku realnosti tj. iskustvo korisnika. Što je novo u nekom novom mediju možemo razumjeti tek ako poznamo prijašnje medije. Vidljiv je trend da se svi dosadašnji mediji konvertiraju u digitalnu domenu. Analogni mediji i dalje postoje, ali digitalizaciji ništa ne promiče. Mulder zato računalo smatra meta-medijem tj. zbirkom koja u sebi sadržava sve druge zbirke, jer se digitalni univerzum sastoji od nula i jedinica što omogućuje da bilo što može biti prikazano zajedno na istom računalu. Ograničenja ipak postoje, kao primjerice nekompatibilnost između različitih hardverskih platformi i sl. Ne postoji stvaran razlog za tu vrstu ograničenja, nego su ona nastala kao posljedica ekonomskih razgraničenja između različitih kompanija koje su one na taj način materijalizirale tj. ostvarile.

Digitalizacija i virtualizacija

Digitalizacija, tj. prevođenje kontinuiranih ili analognih podataka u njihovu numeričku reprezentaciju, prevodi sve te oblike u elektroničku formu tj. virtualnu sferu ili možemo reći da digitalizacija stvara i čini ono što se u literaturi naziva novi medij (new media). Lev Manovich daje analizu osnovnih načela novog medija i kaže da su osnovne karakteristike novog medija njegova *numerička reprezentacija*, (tj. digitalni kod) što prevodi stvarni predmet (koji je po prirodi analogan) u diskretni oblik što omogućuje algoritmičku manipulaciju prikaza predmeta. Druga osobina novog medija koju navodi jest *modularnost* tj. objekt može činiti drugi složeniji objekt, no i dalje zadržava svoj zasebni identitet. Te dvije osobine omogućuju *automatizaciju* mnogih operacija nad novim medijem, također iz prva dva načela proizlazi još jedna osobina novih medija tj. njihova *varijabilnost* tj. postojanje mnogobrojnih verzija istog objekta. Peta osobina novog medija je *transkodiranje objekta* tj. njegovo prevođenje u druge fizičke formate (Manovich, 2001). Sve to mijenja osobine predmeta iz realne sfere i mijenja naše iskustvo o njima.

Analogni i digitalni zapis odnosi se na metodu zapisa i prijenosa informacija. Radio, TV, film, fotografija, itd., mogu biti analogni i digitalni. Sve vrste informacije ili poruke mogu se digitalizirati, ako ih je moguće opisati i izmjeriti. Primjeri za digitalizaciju uključuju različite oblike dokumenata kao što su: tekstualni dokument gdje se svako slovo prevodi u brojčani niz, slika koja se može razlomiti na točke (pixels) te svaka točka može biti opisana s dva broja koji određuju njezine koordinate i tri broja koji opisuju intenzitet boja tj. svjetla, zvučni zapis može biti razlomljen na sekvencije koje se brojčano kodiraju ili pak definiran opisujući strukturu zvučne (kao i grafičke) poruke. Nadalje, svi tako dobiveni brojčani zapisi mogu se prevesti u binarni oblik što omogućuje njihovo spremanje u računalne sustave. Digitalna informacija može se jednostavno slati ili kopirati, a da se pritom ne gubi na kvaliteti 'kopije', što uglavnom nije slučaj s analogno kodiranim informacijama. Analogna informacija prikazana je kao kontinuirani niz nekih vrijednosti, dok digitalna ima samo dvije diskretne vrijednosti, što omogućuje rekonstruiranje cjelovitosti informacije primjenom tehnika za kontrolu integriteta poruke tj. kontrolnih elemenata koji uklanjaju moguće pogreške tj. buku u kanalu. Osim toga, s informacijom u binarnom kodu mogu se raditi logičke i aritmetičke operacije, može je se mijenjati koristeći automatske operacije i prikazati u različitim oblicima. Ukratko digitalizacija omogućuje učinkovito procesiranje informacija koje ne bi bilo moguće obraditi na druge načine. Digitalnu informaciju moguće je ne samo procesirati, nego i generirati novu informaciju koristeći određeni algori-

tam kao što to rade primjerice glazbeni sintesajzeri, pa time i proces stvaranja prestaje biti vezan isključivo za čovjeka što pak otvara neka nova pitanja.

Pierre Lévy postavlja si pitanje dovodi li digitalizacija do dematerijalizacije informacije i uzima za primjer fotografiju (koja se dobiva optičkim zapisom neke slike – u njegovu primjeru rascvjetale trešnje – i primjenom određenog kemijskog procesa) i njezinu digitalnu verziju, dobivenu korištenjem ‘scannera’ koji ju pretvara u brojčani niz zapisan na računalu. U neku bi se ruku moglo reći da ja digitalna fotografija dematerijalizirana, jer spomenuti brojčani niz vrlo precizno opisuje sliku na fotografiji. No, sam opis ne može postojati izvan nekog fizičkog medija, on zauzima određeni prostor na računalu, a takav se kodirani zapis onda može prikazati na različite načine i na različitim medijima kao primjerice ispis na ekranu ili na papiru ili pak kao neki drugi proces. Digitalna fotografija nije dematerijalizirana, nego zauzima manje mjesta od fotografije na papiru, može je se lakše modificirati i Lévy smatra da ona nije dematerijalizirana već virtualna¹ (Lévy, 2002: 35). Polazeći od nekog određenog podatka, opisa ili modela računalni program može ‘izračunati’ tj. proizvesti neodređeni broj različitih verzija, ovisno o zahtjevima korisnika pa tako računalo, prema Lévyju, nije samo sredstvo za ‘proizvodnju’ tekstova, slika ili zvuka, nego sredstvo za virtualizaciju informacija.

Iako joj možda ne možemo odrediti točne prostorne i vremenske koordinate virtualna je informacija ipak stvarna, ona postoji, a njezine se različite aktualizacije mogu u velikoj mjeri razlikovati. Virtualnost je, kako kaže Lévy, beskonačan izvor aktualizacija. Za informaciju na Internetu možemo reći da je virtualna, jer doduše postoji fizički negdje na mreži ali je virtualno prisutna na svim čvorovima u mreži gdje je zatražena. Osim toga, za digitalnu bi se informaciju (u binarnom obliku) moglo reći da je virtualna i zbog činjenice da možemo pristupati samo njezinu prikazu tj. aktualizaciji, dok nam strojno zapisan oblik nije dostupan, a također i mnoge informacije kojima pristupamo posredstvom Interneta često i ne postoje dostupne u obliku u kojemu su nama dostupne, nego se te informacije izračunavaju ili sintetiziraju u trenutku zahtjeva korisnika, ovisno koje je parametre zadao. Tako računalo primjerice sintetizira sliku u različitim virtualnim igrama na temelju zadanih podataka (konstantne vrijednosti) i varijabilnih podataka koji ovise o igračevim ranijim potezima (akcijama), tj. o ‘stanju’ u kojemu se igrač nalazi. Virtualna je igra skup digitalnih kodova koji stvaraju potencijalne slike čije aktualizacije ovise o prijašnjim izborima tj. stanju. Takav dijalektički potencijal, temeljen na izračunavanju i prikazu konteksta karakterizira većinu dokumenata i informacija u digitalnom obliku.

Razvoj interaktivnih digitalnih mreža omogućio je i druge društvene oblike virtualizacije, pa tako Internet potiče uspostavu komunikacijskih veza koje su

neovisne o fizičkoj, zemljopisnoj lokaciji i vremenskoj istodobnosti. Iako je već telefon uveo interaktivnu telekomunikaciju, a sustav pošte mogućnost recipročne, asinkrone, udaljene komunikacije, ipak je tek specifičnost Interneta i ICT-a omogućila ljudima suradnju neovisnu o prostorno-vremenskim ograničenjima što je dovelo do, kako kaže Lévy, virtualizacije organizacija, ili koristeći se Castellsovim terminom do umreženog poduzeća, koje su sve manje ovisne o specifičnim lokacijama, radnom vremenu i sl. Lévy smatra da razvoj Interneta prati i općenita virtualizacija društva i ekonomije. Medij Interneta, kojemu on pripisuje osobinu kolektivne inteligencije, omogućuje sinergiju aktivnosti njegovih sudionika tj. korisnika, u kojemu se ljudske aktivnosti sve više šire u virtualnu sferu.

Digitalnim informacijama (na računalu, na Internetu ili na CD-ROM-u) korisnik pristupa navigirajući kroz informacije dok ne dođe do onoga što ga zanima. Hipermedija je uobičajena forma strukturiranja informacija koje mogu sadržavati tekst, sliku, zvuk, animaciju i sl., tj. hipermedija može sadržavati različite oblike prikaza znanja u različitim perceptivnim modalitetima (vizualni, zvučni, i sl.) koji pak mogu uključivati različite tipove prikaza pr. tekst ili slika u vizualnom modalitetu, a govor ili glazba u zvučnom. To se obično naziva multimedijским dokumentom ili multimedijском porukom. Hipermedija/hipertekst je zapravo mrežno strukturirani tekst koji se sastoji od čvorova (koji mogu biti bilo što – paragraf, stranica, slika, muzička sekvenca, itd.) i veza između njih koje omogućuju korisniku da izabere različite smjerove kretanja kroz takav dinamički dokument. Možemo ga opisati kao dokument koji u sebi već sadržava pomoćne indekse koji nas upućuju na detaljnije informacije o određenom pojmu koje se ne moraju nalaziti na istom mjestu, nego mogu biti bilo gdje na mreži.

Lévy interpretira današnju tendenciju prema organizaciji teksta u formi hiperteksta kao tendenciju spajanja funkcija čitanja i pisanja. Iz perspektive čitatelja dinamički hipertekst omogućuje mu strukturiranje konkretnog dokumenta izborom navigacijskih putova koje bira čitatelj, tj. nije ga zadao onaj tko je dokument napisao. Na neki način čitatelj svojim izborima ‘piše’ konkretni dokument, a osim što bira koje će linkove slijediti ima mogućnost i stvarati nove veze ili čvorove. Iz perspektive autora, koji često nije individualna osoba, nego tim, velike količine informacija strukturirane u formi hiperteksta dolaze iz različitih izvora (čiji su autori različiti). Odabir i dodavanje novih informacija također se može promatrati kao jedno od mogućih ‘čitanja’. Autor se u stvaranju hiperteksta koristi raspoloživim hardverom, softverom i dostupnim on-line dokumentima/informacijama, pa je hipertekst zapravo aktualizacija odabira nekih od dostupnih elemenata (zato će često mogućnosti ovisiti i o dostupnom hardveru ili softveru). Pisanje i čitanje hiperteksta ne može se uvijek

jasno razlučiti jer osoba koja strukturira hipertekst već se služi dostupnim izvorima koje je prije toga trebalo istražiti tj. pročitati, dok čitatelj aktualizira samo određene dostupne informacije, a istodobno je u mogućnosti dodati nešto novo tj. on je potencijalni autor/pisac (Lévy, 2001:39).

Novi oblici digitalnih informacija iako su u svojem konceptu neovisni o medijima na kojima su implementirani (tj. moguće ih je preseliti ili kopirati na druge medije kao i prikazati u različitim oblicima) ipak su određeni mogućnostima medija na koji se naslanjaju. Internet pruža korisnicima mogućnost komunikacije, pohrane i strukturiranja velike količine informacija različitih vrsta, što stvara slojeve kolektivnog pamćenja pohranjenih na Internetu. Hipermedija, simulacije, virtualni svjetovi i ostale vrste softvera poput baza podataka, primjeri su virtualnih informacija i struktura. Virtualna sfera mogla bi se opisati kao svijet mogućnosti koje se izvode iz digitalnog modela i uputa korisnika (Lévy, 2001: 57). Računala i računalne mreže tako služe kao infrastruktura za virtualni svijet informacija, a što se više povećava njihov kapacitet proporcionalno raste i broj i vrste virtualnih struktura.

Kulturni sektor u mrežnom okruženju

Iz opisa osobina novog medija tj. digitalnih informacija možemo razumjeti što je sve moguće učiniti s njima, no konkretna situacija ovisi i o uvriježenim načinima rada, zacrtanim ciljevima, dostupnim resursima i potrebnim znanjima, kao i o legislativnom okviru koji određuje što je dopustivo. Pojam informacijskog društva, ili društva znanja kako ga još nazivaju, sugerira nam univerzalan i slobodan pristup informacijskom uslugama (tj. znanju) i to svih građana/korisnika i mogućnost njihova aktivnog sudjelovanja u razmjeni znanja. No, u stvarnosti postoje mnogobrojne podjele – infrastrukturne, financijske, obrazovne, zemljopisne – na one građane kojima je omogućen pristup on-line informacijskim resursima i na one kojima je pristup onemogućen ili otežan. Postojeći informacijski jaz pokušava se premostiti raznim politikama i strategijama na različitim razinama od državne i međudržavne razine do različitih stručno-institucionalnih razina na kojima se pokušavaju riješiti mnoga specifična pitanja određenih sektora. Znanje i pristup informacijama osnova su na kojoj se temelji informacijsko društvo, a ciljeve kulturnog sektora u informacijskom društvu mogli bismo opisati kao pomak od jednostavnog pristupa informacijama ka olakšanoj interakciji sa znanjem.

Pojmovi kulture, komunikacije i tehnologije međusobno su povezani, a kulturne se vrijednosti društva odražavaju i u virtualnoj sferi. Pristup Internetu za korisnika znači pristup različitom sadržaju na jednostavan način i uglavnom bez troškova. ‘Infotainment’, kovanica nastala spajanjem riječi ‘information’ i

‘entertainment’, aktivnost je kojom se iz dana u dan bavi sve više ljudi, a označuje sve veći interes korisnika za informacijama koji zadovoljavaju u svoje slobodno vrijeme na Internetu. Glazba, slike, video zapisi, tekstualni dokumenti i ostali oblici digitalnih kulturnih dobara, tj. dokumentirane kulturne baštine dostupni su posredstvom mreže. Kulturni sektor ne može ignorirati trendove digitalizacije postojećeg sadržaja kao ni novonastale sadržaje koji su već u svojem nastanku digitalni. Od kulturnih se ustanova očekuje da se prilagode novim uvjetima i očekivanjima korisnika i pokušaju reorganizirati na načelima Castellsova ‘umreženog poduzeća’. Sve češće kulturne institucije postaju neka vrsta hibridnih institucija koje upravljaju ili razvijaju i analogne i digitalne resurse. Najdragocjenija ‘imovina’ kulturnih ustanova je upravo sadržaj, tj. ne samo fizički artefakti ili dokumenti, nego i nova znanja povezana s njima. Zato je logično da kulturne institucije pokušaju iskoristiti prednosti ICTa, kako bi svoj sadržaj što efikasnije ponudili korisnicima.

Primjena ICT-a, i posebice multimedijских servisa, omogućuje kulturnim ustanovama da korisnicima ponude nove komunikacijske oblike pristupa sadržaju poput primjerice mogućnosti interaktivnog multimedijskog pristupa koji korisniku potencijalno omogućuje ‘upravljanje’ s virtualnim objektom kao i sudjelovanje u interesnim zajednicama na određenu temu ili kontekstualno povezivanje s drugim elementima u sustavu. Posebno važna osobina novih medija je mogućnost višestruke iskoristivosti određenog virtualnog elementa, no da bi to bilo moguće potrebno je dosljedno razvijati i koristiti se standardima što predstavlja dodatan posao kulturnim institucijama kao i sasvim nova znanja koja moraju svladavati u radu. Nova situacija koju određuje upravo virtualnost informacija jest neodvojivost sadržaja od tehnološke osnove na koju se on naslanja. Naime, iako je moguće lako seliti sadržaj preko mreže, digitalni proizvodi i njihove mogućnosti ovise o njihovoj konkretnoj organizacijskoj/tehnološkoj podlozi i mogućnostima koje ona ima, jer tek njihovom kombinacijom dobivamo ‘informacijske proizvode’. Tu više nemamo jednostavnu situaciju u kojoj su sadržaj i medij zapisa jednostavno razlučivi, jer između računalnog medija (CD zapis, zapis na računalu ili mreži) uvijek postoji i softverski sloj koji je zapravo organizacijska podloga ‘korisničkom sadržaju’, a koji je već sam po sebi složena struktura zapisa i nad kojim mogu postojati autorska prava. Tako se primjerice baze podataka dizajniraju, tj. strukturiraju služeći se određenim softverom, a u koje se konačno unose podaci koji predstavljaju krajnji ‘sadržaj’.

No, digitalna kulturna dobra treba proslijediti zainteresiranim korisnicima. To što je neka informacija dostupna na mreži ne znači da će ju korisnik jednostavno pronaći. Kulturne ustanove traže strategije za efikasno komuniciranje s korisnicima, dok korisnici pokušavaju filtrirati informacije u potrazi za rele-

vantnim informacijama. On-line tražilice, e-bilteni, specijalizirani portali i virtualne mreže, itd. – svi oni predstavljaju mehanizme zahvaljujući kojima korisnici dolaze do informacija. S obzirom na već sofisticiranu razinu razvoja tehnologije moguće je personalizirati informacijske servise za određene korisnike ili za određene profile korisnika prema njihovim interesima. Mehanizmi selekcije vrlo su važni zbog velike količine informacija dostupnih na mreži, no ako su već ugrađeni u tražilice moguće je da su za korisnika netransparentni, tj. da ih on nije svjestan, što filtriranje od strane korisnika može pretvoriti u cenzuru od strane posrednika.

Virtualno okruženje omogućuje kulturnim ustanovama da svoje poslovanje organiziraju na novim osnovama. Korisnici su različiti – od znanstvenih i kulturnih djelatnika koji trebaju profesionalne servise kako bi mogli obaviti svoj posao, preko različitih poslovnih partnera do šire publike koja također nije homogena kategorija. Novi odnosi što ih omogućuje mrežno okruženje omogućuju da se informacija ponudi na zahtjev i vrlo ciljano. Situacija u kojoj danas, u većini slučajeva, informacija fizički nastaje tek kad se postavi upit (generirajući se iz baza podataka) omogućuje da se korisniku ponudi vrlo precizno definirana informacija koja se odnosi direktno na njegovo pitanje. Novi odnosi omogućuju i da korisnik priloži informaciju u informacijski sustav pa ti odnosi postaju dvosmjerni i dinamični i u informacijskim aspektima, a ne samo u komunikacijskim.

Iako je kulturni sektor područje koje ne možemo smatrati pokretačem tehnološkog razvoja, ono informacijskim tehnologijama postavlja izazove, jer sadržaj koji obrađuje kulturni sektor ne možemo opisati kao zbir jednostavnih podataka, nego se tu radi o složenijim strukturama u kojima se pokušava zabilježiti znanje. Kultura i posebice kulturna baština obrađuju znanje u promjenjivom društvenom kontekstu. Kako bi to znanje obradile kulturne su ustanove razvile mnoge klasifikacijske sustave i kataloge koji, iako su infrastrukturna podrška radu kulturnog sektora, istodobno predstavljaju i organizacijsku osnovu cjelokupnog sektora tj. mogli bismo reći da su oni sami svojevrsna tehnologija znanja, no koja se često temelji na neadekvatnim informacijskim alatima.

Novi problem koji se postavlja kulturnim ustanovama, a posebice knjižnicama i arhivima, koji čuvaju i omogućuju dostup zabilježenoj baštini i znanju jest, kako sačuvati dostup postojećim on-line dokumentima. Sve veća i pritom stalno promjenjiva količina on-line sadržaja predstavlja problem odabira kriterija – kako izabrati ono što je relevantno za arhiviranje – ali i odabira efikasnog modela pristupa i pretraživanja spomenutih elektroničkih zbirki. Slobodan pristup digitalnim arhivima dokumenata na mreži dugoročno je važan element očuvanja javne domene. Kako je kulturna baština bogat resurs artefakata i ideja koje smo naslijedili iz prošlosti i predstavlja naše zajedničko nasljedstvo

koje je povjereno na čuvanje institucijama u kulturnom sektoru, trebalo bi se osigurati da korisnici ne budu onemogućeni u pristupu tom sustavu pohranjenog znanja.

Kulturna dobra, komodifikacija kulture i autorska prava

U promišljanju o informacijskom društvu i održivom kulturnom razvoju te o međuodnosu kulture i informacijsko komunikacijskih tehnologija valja imati na umu ciljeve koji se žele ostvariti. Brzi ritam promjena u društvu, što ga je nametnulo globalizacijsko okruženje u kojemu je ciklus tehnoloških inovacija ubrzan, rezultira kontinuiranim promjenama u društvu u kojem mnoge uvriježene kulturne forme tj. oblici kulturne komunikacije ubrzano nestaju. Kulturni sektor svoju ulogu vidi dvostruko – kao čuvar znanja zabilježenih u kulturnoj baštini te kao njihov komunikator prema javnosti i kao kreativni prostor gdje se kreativnim promišljanjem i umjetničkim izražajima propituju uvriježene društvene i kulturne forme i načini izražavanja. U širem razvojnom kontekstu kultura, ili preciznije kulturni identitet i kulturna baština, prepoznati su kao važan čimbenik razvoja jer predstavljaju konstantu u promjeni, tj. sintetizirano znanje ili pamćenje društva, kao i kreativni element i novo gledište na stvari. Kultura, održivost, kulturna raznolikost, demokracija i ljudska prava, odnos prema okolišu – sve to predstavlja mnoštvo vrijednosnih određenja koja utječu na razvojne smjerove u društvu pa se te vrijednosti žele osigurati i u informacijskom društvu dijelom u političkom djelovanju, a dijelom u civilnim akcijama. Kulturni sektor općenito, a posebice knjižnice, arhivi i muzeji, nalaze se u situaciji osiguravanja dostupa do dokumenata i informacija i time širenja znanja iz područja javne domene zainteresiranim korisnicima, no u novom okruženju Interneta treba računati s novim oblicima komunikacije i izvorima informacija kao i s novim korisnicima i njihovim novim potrebama koje utječu na način rada kulturnog sektora.

Očuvanje javne domene u kojoj građani imaju slobodan pristup informacijama i dobrima koji spadaju u nju, bitna je želimo li izgraditi slobodno i demokratsko informacijsko društvo. O legislativi koja regulira autorska prava na Internetu uvelike ovisi hoće li se ostvariti potencijal što ga ima primjena ICT-a u gradnji društva znanja ili će se jače istaknuti podjela na one koji informacijske usluge mogu platiti i na one koji si to ne mogu priuštiti. Ustanove u području kulturne baštine, poput knjižnica, arhiva i muzeja, i usluge što ih one pružaju korisnicima, određene su novim kontekstom u kojemu djeluju. Njihova je svrha kulturnu baštinu čuvati i komunicirati korisnicima. S druge strane, sektor kulturnih industrija svoje poslovanje temelji na kreativnosti te im je vrlo važno zaštititi autorska prava i osigurati da su autori adekvatno nagrađeni za svoj rad.

Snažnom zaštitom autorskih prava kulturne industrije i posebice velike medijske kuće koriste se u zaštiti svojih poslovnih interesa i pri povećanju dobiti. Kulturni sektor, posredstvom različitih međunarodnih mreža i foruma, izražava zabrinutost zbog mogućih posljedica što takva situacija može imati na kulturnu raznolikost i na mogućnost izbora građana. Shalini Venturelli ističe da bez bogate i konstantno sve šire javne domene postojeće znanje neće dovesti do novog znanja te će se tako smanjiti društveno sudjelovanje u produkciji i distribuciji ideja i time usporiti ritam inovacija u gospodarstvu i društvu (Venturelli, <http://www.culturalpolicy.org/pdf/venturelli.pdf>). O tom se problemu raspravlja na međunarodnoj razini, no prihvatljivo rješenje još se nije pronašlo jer logika civilnog društva i poslovnog sektora polazi od različitih premisa.

Potencijali Interneta nisu ograničeni njegovom mrežnom logikom, nego ograničenja nameću postojeća infrastruktura, financijska ograničenja, postojeća legislativa, ali i interesi komercijalnih poduzeća. Don Foresta razlikuje između pojmova 'cyberprostora' i 'informacijskog autoputa'. Dok 'cyberprostor' opisuje kao kozmopolitski univerzum, mit i viziju virtualnog, pojam 'informacijskog autoputa' opisuje kao industrijski projekt i moćan instrument u unapređenju marketinga audio-vizualnih proizvoda i usluga (Foresta, Merrier, Serexhe, 1995: 4). Drugim riječima koristeći se istom infrastrukturom Internet se može razviti u smjeru komercijalnih usluga ili slobodne razmjene informacija između građana. O ravnoteži između profitnih informacijskih usluga i inicijativa na Internetu i informacijskih usluga u području javne domene, koje osiguravaju da se svi građani mogu koristiti postojećim informacijama i znanjima, ovisi u kakvom ćemo informacijskom društvu živjeti. Početak razvoja Interneta obilježen je slobodnom razmjenom informacija, no Stadler i Hirsh smatraju da je duh suradnje i slobodne razmjene informacija koji je obilježio početak razvoja Interneta suočen s izazovima zbog komodifikacije tj. sve prisutnijih struktura kontrole vlasništva nad elementima digitalnih dobara koji su uvriježeni u kulturnim industrijama (Stadler, Hirsh, 2002).

Bogatstvo javnog sadržaja pridonosi razvoju kreativnosti te su se stvaraoci oduvijek koristili postojećim materijalom u stvaranju novoga. To nam pokazuje da je kulturna baština važan resurs za razvoj kreativnosti u informacijskom društvu. Legislativa koja regulira autorska prava pretvara veći dio naše kulturne baštine u robu, što ima važne implikacije za stvaraocima kao i za civilno društvo općenito. Svrha autorskih i srodnih prava je dovesti u ravnotežu interese stvaralaca tj. autora i korisnika materijala na koje se autorska prava odnose. Za razliku od situacije prije pojave novih informacijskih tehnologija i Interneta kada su autorska prava imala jasniji doseg, u novoj situaciji koju definira i otvorenost informacija na Internetu odnosi se mijenjaju. Virtualizacija

informacija gdje nije potrebno imati različite fizičke kopije, nego korisnik ima pristup određenom resursu na svoj zahtjev i može mu pristupati istodobno kada i drugi korisnici, promijenila je situaciju. Harald von Hielmcrone opisuje nastalu razliku na sljedeći način: u industrijskom društvu glavni proizvodi su dobra tj. fizički predmeti kojima se trguje. Tako primjerice jednom prodana knjiga postaje vlasništvo kupca, a djelo postaje javna domena. Kako knjižnice u većini zemalja imaju obvezu prikupljati kopiju svakoga publiciranog primjerka (legal deposit) time se osigurava očuvanje djela za budućnost. To se odražava i u zakonima o autorskom pravu prema kojima autor ima pravo odlučiti hoće li njegovo djelo biti objavljeno, no nakon publiciranja nema prava nadzirati distribuciju djela. U informacijskom pak društvu glavna dobra su informacije tj. nematerijalna djela (kulturna dobra u digitalnom obliku). Djelo u digitalnoj formi nije fiksirano za određeni medij i može se seliti po mreži bez posebnog napora ili povezanih troškova te se mogu napraviti mnogobrojne kopije. Veza s fizičkim medijem postala je nevažna. Umjesto publiciranja u knjizi djelo može biti dostupno u elektroničkoj formi na web stranicama ili u bazi podataka. Ako se u bilo kojem času autor predomisli, on svoje djelo može povući s Interneta bez ostavljanja traga². Ta se razlika odražava i u regulativi autorskih prava. Von Hielmcrone navodi da se u WIPO Copyright Treaty-u autorska prava zadržavaju nad djelom i nakon publiciranja, što znači da svaki puta kad korisnik želi pristupiti djelu u elektroničkoj formi zapravo treba autorovo dopuštenje (Von Hielmcrone, 2001). Takva situacija zapravo ilustrira promjene u regulativi autorskih prava u digitalnom okruženju, a iz toga proizlaze pitanja poput toga hoće li korisnici imati slobodu pristupa informacijama u digitalnom okruženju i hoće li knjižnice i arhivi imati pravo pohranjivati digitalne publikacije i digitalna djela kulturne baštine.

O istom trendu, i njegovu utjecaju na slobodu govora, govori Howard Besser te ističe da su pravni mehanizmi koji omogućuju pristup, reinterpretaciju i rekontekstualizaciju postojećih djela zaštićeni principima poput robustne javne domene (robust public domain), vremenskog ograničenja na monopol autorskih prava (time limits for copyright monopoly), poštene uporabe (fair use) i prve prodaje (first sale) (Besser, 2002). Poštena uporaba i prva prodaja smatraju se najvažnijim načelima³. No, s brzim razvojem Interneta u devedesetim godinama dvadesetog stoljeća mijenjala se i prateća legislativa i Besser smatra da te promjene utječu na ova četiri principa i da imaju važne implikacije na budućnost informacijskog društva, jer bi se zbog ukidanja nekih od spomenutih načela moglo dogoditi da stvaraocima bude onemogućeno slobodno korištenje već postojećeg materijala, poput rekontekstualizacije nekih dijelova, kritike ili čak takvih ekstrema kada korisnicima ne bi bilo dopušteno pjevati pjesme koje su zaštićene autorskim pravom⁴.

Borba za bogatu javnu domenu nema za cilj postizanje situacije u kojoj bi kulturna dobra bila dostupna korisnicima besplatno. Vlasnici autorskih prava nad velikim brojem kulturnih dobara često nisu individualni autori već korporacije kojima digitalna tehnologija može omogućiti veću kontrolu nad tržištem kulturnim dobrima. Ono što se pokušava postići jest spriječiti pretjerano širenje autorskih prava kako bi se izbjegla situacija u kojoj zakoni koji štite autorska prava ne bi narušili ravnotežu između prava autora i korisnika i postali tek sredstvo kroz koje se izvlači maksimum profita, bez osiguranja šire društvene koristi. Sve spomenuto utječe na položaj građana u virtualnoj sferi i određuje hoće li oni biti aktivni sudionici u razmjeni informacija ili tek korisnici/potrošači ponuđenih virtualnih usluga. Druga bitna promjena, također povezana sa sustavom autorskih prava, jest proces kontinuiranog kolektivnog stvaralaštva. S obzirom na to da većina autora već naslanja svoje proizvode na druge postojeće proizvode/informacije koje 'ugrađuje' u dijelove novog proizvoda/informacije, nije lako odrediti tko sve ima 'copyright' na takve složene strukture koje se pojavljuju na Internetu. Pokušaj prema drugačijem sustavu suradničkog otvorenog 'copyrighta' je 'Open Source' pokret u stvaranju besplatnog softvera.

Open Source pokret i virtualne kulturne mreže

Open Source (koji još nazivaju i copyleft) počiva na načelima otvorenosti i suradnje, softverski je kod dostupan svima i može se dalje modificirati, a jedina obveza svih koji se njime koriste jest da sva unapređenja koja su sami napravili stave ponovo na Internet da budu dostupna drugima. Otvorenost, tj. transparentnost koda utjecala je na brzi razvoj Internet servisa u njegovom početku. Otvorenost arhitekture Interneta i njegov kontinuirani razvoj u kojemu su korisnici bili istodobno i 'inženjeri' i pridonosili njegovu daljnjem razvoju, bile su glavne snage razvoja. Osim toga troškovi priključivanja na Internet nisu bili veliki, a softver je bio dostupan i često besplatan. Situacija u kojoj su korisnici istodobno i glavni protagonisti razvoja tehnologije skraćuje proces između faza razvoja, ispitivanja, uporabe i daljnje modifikacije sustava, što je i jedan od razloga brzog razvoja Interneta i to ne samo u smislu širenja čvorova mreže, nego i različitih servisa koji se kontinuirano razvijaju. Prema Castellsu, preduvjeti za takav razvoj Interneta su otvorena, decentralizirana, interaktivna mrežna arhitektura, zatim mrežni protokoli koji također moraju biti otvoreni i mogu se jednostavno modificirati, te institucije/strukture upravljanja i razvoja Interneta koje moraju biti u skladu s principima otvorenosti i suradnje kako ga ne bi kočile (Castells, 2002: 28-29).

Kieran Healy ističe da ne smijemo podcijeniti važnost 'Open Source' softvera za kulturna dobra na mreži. Na čisto praktičnoj razini, besplatan softver omogućuje umjetnicima korištenje novih tehnologija u svojim djelima bez dodatnih troškova. Healy ističe da prava vrijednost 'Open Source' softvera nije u tome što je on besplatan, nego u sinergiji koja nastaje zbog činjenice da je 'slobodan' za daljne izmjene tj. i drugi se korisnici mogu služiti postojećim kodom u gradnji novog koda (Healy, 2002). Stadler i Hirsh objašnjavaju nam motivaciju za suradnju u 'Open Source' projektima na sljedeći način: 'Čak i najveći inovatori stoje na ramenima divova. Sva nova djela temelje se na ranijim djelima i inspiriraju ona buduća. Mogućnost slobodne uporabe i izmjene tih ranijih djela povećava mogućnosti za buduću kreativnost.' (Stadler, Hirsh, 2002).

'Open Source' suprotnost je poslovnom modelu koji počiva na konkurentnosti i tajnosti podataka. S obzirom na to da je kulturni sektor organiziran jednim dijelom na suradničkim načelima, a jednim dijelom na konkurentnosti, modus suradnje mogao bi se naći u primjeni oba modela u različitim segmentima rada. Na sličnim načelima funkcioniraju i mnogobrojne kulturne mreže u svijetu. Kulturne su mreže organizacijska forma kroz koju neovisni kulturni djelatnici, udruge i ustanove u području kulture pokušavaju utjecati na postojeću kulturnu politiku. One su prepoznale činjenicu da slobodna razmjena informacija nije prijatnija njihovu radu, niti se suradnja i razmjena informacija zasniva na altruizmu. Mreže su pronašle motivaciju u činjenici da u složenim suradničkim procesima nije lako razlikovati između 'sirovine' koja ulazi u kreativni proces i proizvoda koji je nastao u tom procesu, pa dokle god imaju iste ciljeve razmjena znanja pridonosi radu svih članova u postizanju tih zajedničkih ciljeva.

Prema stajalištu Castellsa, čini se da mrežni principi uspješno funkcioniraju u poslovnom sektoru te se mogu prepoznati u umreženom poduzeću. No, mreža može biti efikasan model i sredstvo za kontrolu ili za slobodnu suradnju. Kulturni bi sektor trebao pokušati iskoristiti mrežne principe kako bi sačuvao mnogobrojne male kulturne ustanove koje rade na očuvanju javne domene i čiji rad pridonosi očuvanju sve ugroženije kulturne raznolikosti. Prema podacima Digicult Reporta, 95% ustanova u području kulturne baštine u EU male su ustanove (muzeji, knjižnice, arhivi) koji raspolažu s minimalnim ljudskim, financijskim i tehničkim resursima, a i u Hrvatskoj je stanje slično. One u posjedu imaju velik dio naše kulturne baštine (posebice na lokalnoj i regionalnoj razini). Male se ustanove teško mogu natjecati s primjerice velikim medijskim kućama i participirati u virtualnim projektima. Kulturne mreže, i njihove virtualne inačice, koje se temelje na suradnji mogu dovesti do bolje iskorištenosti postojećih resursa i olakšati prijenos znanja među kulturnim dje-

latnicima te pridonijeti boljoj 'vidljivosti' njihovih aktivnosti među njihovim korisnicima, a mogu služiti kao organizacijska podloga provedbi projekata u domeni digitalne kulture ako identificiraju tipove korisnika i njihove konkretne potrebe. Iako mrežni principi mogu pridonijeti rješavanju nekih organizacijskih problema, to je samo jedan važan aspekt u gradnji informacijskog društva. Želimo li izgraditi slobodno i demokratsko informacijsko društvo moramo osigurati da se sačuvaju kulturne slobode, tj. da one ne budu ograničene zbog nedostatka izbora ili nemogućnosti slobodnog uvida ili raspolaganja našom zajedničkom baštinom. Zbog toga je vrlo važno osigurati da legislativa koja štiti autorska prava ima na umu ravnotežu između stvaralaca i korisnika kako bi se osigurala kreativnost u društvu.

Zaključak

Mreže i novi mediji mijenjaju kontekst rada kulturnog sektora, a virtualnost unosi nove probleme u organizaciji znanja. Mrežna struktura Interneta i digitalizacija promijenila je način proizvodnje, distribucije i uporabe kulturnih dobara. Tehničke mogućnosti Interneta omogućile su lako seljenje digitalnih kulturnih dobara po mreži, što nije uvijek u skladu s uvriježenom poslovnom ili legislativnom praksom. Kako Internet za korisnika znači ponajprije pristup sadržaju, kulturna dobra na mreži postaju zanimljiva i važna u novim odnosima u informacijskom društvu. Lak dostup kulturnim dobrima na Internetu za korisnike je vrlo privlačan, pa s obzirom na nove mogućnosti koje se pružaju u Internetskom okruženju pitanje je hoće li se promijeniti način na koji se korisnicima omogućuje pristup do glazbe, filmova ili literature te način rada umjetnika i kulturnih industrija u novom okruženju. Na Internetu su-egzistiraju različite vrste informacija (tekst, slika, video i audio zapis, multimedija), a velika količina sadržaja postavlja problem kako efikasno pronaći traženu informaciju, jednako kao i kako osigurati arhiviranje i pristup on-line sadržaju, s obzirom na njegovu dinamičku strukturu i promjenjivost sadržaja. Ta i druga pitanja povezana su i s pravom na slobodu informiranja, stvaralačkom slobodom, slobodom govora i s drugim političkim pitanjima.

Mreže i digitalne tehnologije suočile su nas s novim mogućnostima i izazovima. Izbori koje u različitim zakonima i politikama napravimo odredit će arhitekturu Interneta što će imati posljedice i na kulturna dobra u digitalnom okruženju, na načine proizvodnje, distribucije i potrošnje kulturnih dobara, kao i na građanska prava općenito, a posebice na slobodu govora i mogućnost izbora građana. Mrežna struktura može omogućiti efikasniju kontrolu nad distribucijom digitalnih dobara ili pak može biti komunikacijsko sredstvo za raz-

mjenu znanja i slobodnu suradnju. Infrastruktura podržava obje opcije, a o našim izborima ovisi koja će se opcija ostvariti.

BILJEŠKE:

- ¹ Lévy za pojam virtualno kaže da se koristi u barem 3 različita značenja – tehničko značenje koje se koristi u području ICT-a, filozofsko značenje te riječi, te njegovo danas uvriježeno značenje. U ICT-u pojam virtualno označava mogućnost sintetiziranja informacije na temelju postojećih digitalnih podataka i korisnikovih zadanih kriterija. U filozofskom smislu taj bi pojam značio nešto što postoji potencijalno, a nije se još realiziralo, tj. aktualiziralo (primjer kojim to želi objasniti je riječ u jeziku koja postoji kao apstraktan pojam tj. ona je virtualna dok se ne aktualizira svojom konkretnom upotrebom u govoru ili pismu), a u danas uvriježenoj uporabi tog pojma virtualno bi bilo nešto suprotno od realnog.
- ² Ovu situaciju ne mijenja niti činjenica što na mreži postojeće informacije preuzimaju i drugi. Najčešće se linkom upućuje na udaljeni izvor i praksa nam pokazuje da često stariji linkovi ne vode nikamo jer konkretna stranica ili informacijski resurs poput primjerice baze podataka više ne postoje.
- ³ Poštena uporaba (fair use) ograničava monopol vlasnika autorskih prava i omogućuje korisnicima korištenje autorskim djelom u nekim ograničenim situacijama poput korištenja građe u nastavi i učenju kao i za kritiku, satiru i sl. Prva prodaja (first sale) ograničava prava vlasnika autorskih prava nakon što je djelo prvi put prodano, te omogućuje korisnicima da djelo dalje prodaju, ili posude, što omogućuje knjižnicama javnu posudbu, ili knjižarama prodaju rabljenih knjiga.
- ⁴ Besser navodi primjere iz sudske prakse u SAD-u, između ostalih i primjer u kojem je Američko udruženje skladatelja, autora i izdavača (ASCAP) pokušalo naplatiti autorska prava izviđačkim kampovima zbog pjevanja pjesama oko logorske vatre. Nakon oštre medijske reakcije ASCAP je povukao tužbu.

LITERATURA:

- Besser, H. (2002) “Commodification of Culture Harms Creators”, *The Network Society of Control*, (Conference reader – World-Info-Con 2002, December 2002), str. 96-116.
- Castells, M. (1996) *The Information Age: Economy Society and Culture. Vol. 1 The Rise of the Network Society*. Cambridge: Blackwell.
- Castells, M. (2001) *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford University Press.
- Foresta, D. i Mergier, A. i Serexhe, B. (1995) The new space of communication, the interface with culture and artistic activities: A study for the Council of Europe.
- Healy, K. (2002) “Digital Technology and Cultural Goods”, *The Journal of Political Philosophy*, 10(4): 478-500.
- Lévy, P. (2001) *Cyberculture*. University of Minnesota Press.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. MIT Press.

- Mulder, A. (1999) "Trancemedia: From Simulation to Emulation", *Media-matic Magazine* 9(4)/10(1):93-100.
- Stadler, F. i Hirsh, J. (2002) "Open Source Intelligence" *The Network Society of Control*, (Conference reader – World-Info-Con 2002, December 2002), str. 66-79.
- Mulrenin, A. (ur.) (2002) *The DigiCult Report: – Technological landscapes for tomorrow cultural economy: Unlocking the value of cultural heritage*. Luxembourg: European Commission.
- Venturelli, S. "From the Information Economy to the Creative Economy: Moving Culture to the Center of International Public Policy", *Cultural Comment Series*, (<http://www.culturalpolicy.org/pdf/venturelli.pdf>).
- Von Hielmcrone, H. (2001) "Copyright in the European Union – The Efforts of the European Union to Harmonise Copyright", *CULT2001*, (conference proceedings, Copenhagen 3-5 October 2001 – <http://130.226.231.106/>).
-

Aleksandra Uzelac

Digital Cultural Goods in the Information Society between the Public Sphere and Private Ownership

SUMMARY

The rapid development of ICT and Internet affects the work of the cultural sector. The article analyses how the new context that was brought about by extensive application of digital technologies and networks affects the work of the cultural sector and what implications this has for the distribution and consumption of cultural goods. The new situation is defined by different elements that shape concrete services – not only at the level of software applications whose possibilities define them, but also the changed characteristics of digital information (new media), as well as the legislation on copyright that has to resolve new issues that the digital context creates. The digital environment enables users to simultaneously access the same information resource, and information providers have established a new practice of licensing instead of selling. This has an effect on legal principles, such as fair use and first sale that protect our public domain. The author warns that networks and digital technologies have posed new challenges – they can facilitate exchange of information and cooperation or enforce tighter controls over access to information and

cultural goods. Commodification of culture changes the way creators work, but it could also affect civic liberties, like the right to information, free speech and creative freedom. The choices we make through legislation and policies will affect how culture is produced and consumed and consequently in what kind of information society we can be expected to live.

Key words: cultural goods, digital technology, authors rights, public domain, civil society