

ECONOMIA CULTURII ÎN SOCIETATEA INFORMAȚIONALĂ BAZATĂ PE CUNOAȘTERE

Acad. Florin G. FILIP,
vicepreședinte al Academiei
de Științe Române,

Igor COJOCARU, director al Institutului
de Dezvoltare a Societății Informaționale,
A.Ș.M.

ECONOMY OF CULTURE IN THE INFORMATION SOCIETY BASED ON KNOWLEDGE

The article develops a vision regarding the convergence between evolutions of culture institutions, holders of knowledge and artistic values (libraries, archives, museums) and information and communication technologies, in a context created by international initiatives aimed at clarification of concepts and building of an economy of culture as part of a global information society based on knowledge. The work identifies preliminary actors and key decisions and also presents several possible scenarios, depending on uncontrolled and unpredictable evolutions of some factors from the context.

Cuvinte-cheie: bunuri culturale, economie a culturii, instituții culturale, inițiative internaționale, tehnologia informației, societatea cunoașterii.

1. Introducere

Scopul acestui articol este de a prezenta o versiune actualizată a unei viziuni propuse și dezvoltate în lucrări anterioare (Filip, 1996a,b) asupra posibilității de interacțiune a unor factori diverși (guvernamentali, instituții culturale, populație, organizații cu scop lucrativ, învățământ și cercetare) în scopul prezervării și valorificării în interesul țării, al cetățeanului și al agenților economici (tradiționali sau noi) a patrimoniului cultural național. Principalele elemente care au determinat necesitatea extinderii și actualizării modelului propus anterior izvorăsc din abordările din ce în ce mai sistematice și dinamice petrecute pe plan internațional și din dezvoltările tehnologice actuale.

2. Context internațional

2.1. Istoric

Ca și în multe alte domenii de activitate umană, aflate în expansiune rapidă, primele inițiative privind folosirea tehnologiilor informației în instituțiile de depozitare de bunuri culturale (cunoștințe și valori artistice) au apărut în *lumea academică*. Oamenii de știință au urmărit, în primul rând, găsirea de căi noi pentru prezervarea bunurilor culturale acumulate în secole de dezvoltare umană și pentru creșterea numărului celor care au acces cât mai neîngrădit (din motive financiare, geografice, de poziție socială) și mai rapid la acestea (Dertouzos, 1991, 1997; Saltzer, 1992).

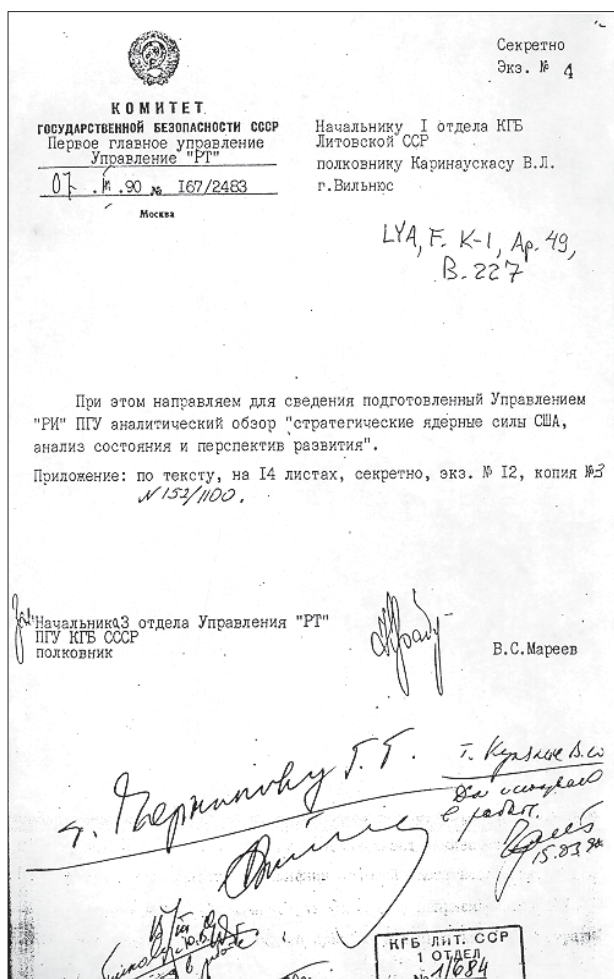
Lumea afacerilor a sesizat cu promptitudine posibilitatea de a valorifica inițiativele cu obiective nobile ale savanților în activități lucrative noi. Acestea au ca scop atât valorificarea în sens economic a moștenirii culturale aflate în biblioteci, arhive, muzee și colecții, cât și eficientizarea legăturii dintre creatorul contemporan de cunoștințe și de valori artistice și beneficiarul și consumatorul acestor producții, aflate în librării, săli de expoziție sau de spectacol (Dertouzos, 1997; Martin, 1998). În acest sens, s-a afirmat că "pentru Europa, patrimoniul cultural este o resursă strategică care poate juca rolul pe care îl are petrolul pentru țările arabe" (De Michelis, 1996). Deși astfel de prognoze nu s-au confirmat încă în măsura sperată, au apărut, în peisajul lumii afacerilor, pe lângă producătorii de tehnologii, o serie de organizații economice cu rol de transformare, distribuire și intermediere a *bunurilor culturale transformate*.

De o atenție deosebită s-au bucurat bibliotecile și arhivele, principalele instituții de depozitare de informație și cunoștințe. În scopul creșterii productivității muncii în realizarea de produse și servicii, pe seama îmbunătățirii accesului (ca viteză și ca arie de cuprindere), au fost create instrumente informatice care să asiste transformarea și funcționarea acestora într-un mod asemănător cu cel al unor organizații industriale sau de servicii (F.N., 2001).

Al treilea factor care a intervenit în interacțiunea dintre tehnologiile informatice și creatori și instituțiile culturale a fost *acțiunea guvernamentală*. Guvernele țărilor dezvoltate au sesizat faptul că *societatea informațională globală* (SIG) poate avea o dimensiune culturală mai importantă decât societatea industrială. Această dimensiune a fost percepută ca fiind atât în interesul cetățeanului ("îmbogățit" pe plan spiritual), cât și al întreprinderilor (care trebuie să concureze, dar să și coopereze în contextul economic în curs de globalizare) și al comunităților umane, al statelor și regiunilor.

Principalele inițiative care au avut impact direct în domeniul de interes al acestui studiu au fost: a)

programul american al NSF/DARPA/NASA intitulat "Research in Digital Library Initiative" (NSF 1998), b) Raportul Bangemann (1994) adresat Consiliului European (prin prisma stimulării *industrii conținutului* și, mai ales, c) unele proiecte-pilot lansate la Conferința G7 de la Bruxelles, din luna februarie 1995 (G7, 1995). Acestea s-au referit la: a) "Educație și instruire interculturală în SIG" (tema nr. 3), b) "Biblioteci electronizate" (tema nr. 4) și c) "Acces extins, multimedial la patrimoniul cultural mondial din muzee și galerii de artă" (tema nr. 5). Aceste proiecte au fost descrise cu ocazia simpozionului "Rolul tehnologiilor contemporane în dezvoltarea patrimoniului cultural național", organizat de Academia Română pe data de 21 februarie 1996. Tot atunci s-a prezentat primul sit informatic cu informații culturale realizat la ICI București, s-a făcut o excursie virtuală în muzeele și bibliotecile din lume și s-a prezentat o viziune privind relațiile care se pot stabili între diferiți factori (guvernamentali, din instituțiile culturale, din cercetare, învățământ și din lumea afacerilor) pentru valorificarea patrimoniului național cultural (Filip, 1996; Cristea, 1996; Neamțu, 1996).



Arhivele KGB la Universitatea din Harvard

2.2. Tendințe europene recente

În Europa, s-a acceptat la nivel oficial faptul că "resursele culturale și cunoștințele științifice ale Europei constituie o resursă publică unică, care formează memoria colectivă și în evoluție a diverselor societăți [ale UE] și care constituie o bază solidă pentru dezvoltarea industriilor de conținut digital într-o societate a cunoașterii, sustenabilă (Lund, 2001). Se apreciază (Euroabstracts, 2001) că "valoarea enormă a bogăției culturale a Europei este de cca două ori mai mare decât a sectorului de telecomunicații". Se vorbește în prezent nu numai de sectorul industriei de conținut, ci și de "economia culturii". Plecând de la această constatare, o serie de studii și analize, ședințe de tip brainstorming, întâlniri ale experților și ale reprezentanților statelor membre (Lund, 2001; Eva, 2001; DigiCULT 2001; Slazburg Research, 2001; Bride, 2001; FN 1998) încearcă să contribuie la conturarea unei strategii europene coerente pentru următorii 5-10 ani. Principalele elemente concrete pentru prezentul studiu sunt date mai jos:

- Adoptarea *Planului de acțiune "eEurope"* la Reuniunea Consiliului European de la Feira (19-20 iunie, 2000). Obiectivul 3d al Planului de acțiune se referă la "stimularea conținutului european în rețelele globale și stipulează crearea unui mecanism de coordonare pentru programele de digitizare între statele membre".

- Adoptarea de către Consiliul European, pe data de 22 decembrie 2000, a programului "eContent" având un buget de 100 milioane de Euro. Acesta urmărește "transformarea bazei de conținut [informațional] bogate ale Europei într-un avantaj competitiv în societatea informațională și asigurarea unei poziții mai importante pe Internet pentru operatorii europeni" prin "accesul și folosirea informațiilor din sectorul public, ca și prin extinderea ofertei informaționale, adaptarea culturală și lingvistică a produselor informaționale și înlăturarea barierelor comerciale" (EC 2000b). Direcțiile de acțiune ale programului *eContent* sunt "a) îmbunătățirea accesului și folosirea extinsă a informațiilor din sectorul public, b) extinderea producției de "conținut" într-un mediu multilingvistic și multicultural și c) creșterea dinamismului pieței de conținut digital".

- Includerea în Programul de acțiune *eEurope+* (EC 2000a), destinat țărilor din Europa centrală și de est a unor acțiuni privind: "a) stimularea dezvoltării și diseminarea "conținutului" digital european (acțiunea 3d), sprijinirea exploatării informațiilor din sectorul public și stabilirea unei colecții digitale europene de baze de date "cheie" și b) accesul la patrimoniul cultural digitizat".

• Inițiativa ”Librăria digitală” (DLI) are drept scop facilitarea utilizării și valorificării **patrimoniului european cultural și științific** (cărți, filme, hărți, fotografii, muzică etc.) în scopuri de lucru, studii sau recreare. Această inițiativă se bazează pe resursele bogate ale Europei, combinând mediile multiculturale și multilingve cu realizările tehnologice și noile modele de business. Inițiativa constă din două compartimente:

Patrimoniul cultural: crearea unei **Librării Europene Digitale comune** care ar servi ca un punct de acces internet multilingv la colecțiile culturale din statele membre. (*Communication* ”i2010: Digital Libraries”, 30 Septembrie 2005).

Patrimoniul științific: pentru asigurarea accesului curent și viitor în scopuri de cercetare și inovare.

3. Dezvoltarea unei viziuni cu privire la S1-SC de pe pozițiile temei abordate

Într-o lucrare anterioară (Filip, 1996 a), s-a propus o viziune asupra *convergenței* evoluției instituțiilor culturale (biblioteci, muzee, arhive) cu tehnologiile informației și comunicațiilor, oferindu-se argumente și evidențindu-se limitele și riscurile potențiale ale unui astfel de demers. În alte lucrări ulterioare (Filip, 1996 b; Filip, Donciulescu și Sauer, 1996; Filip, Donciulescu, Filip, 2000), această viziune a fost dezvoltată și susținută prin modele matematice, care pot fi folosite în simularea efectelor diferitor decizii privind investițiile directe în instituțiile culturale, demararea unor activități lucrative de valorificare a bunurilor culturale transformate (electronizate), nivelul drepturilor plătite instituțiilor culturale etc. În continuare, se vor prezenta pe scurt câteva dintre ideile centrale – aduse la zi – ale viziunii și modelului propuse anterior.

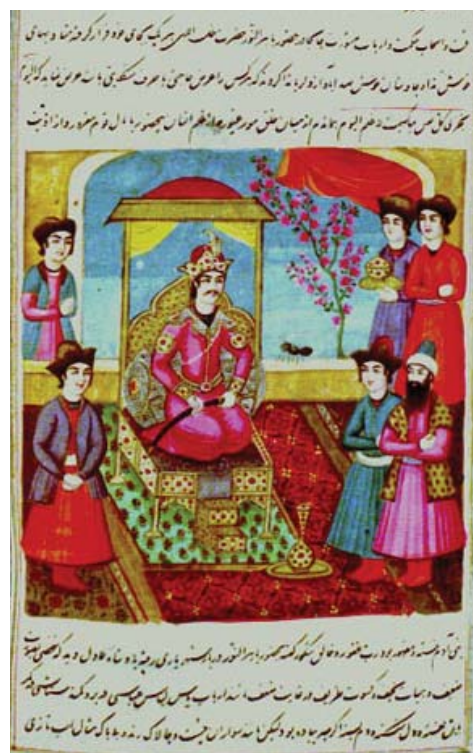
3.1. Calculatorul în biblioteci

Într-o încercare de definire a „bibliotecii anului 2000”, Saltzer (1992) arată câteva atribute ale bibliotecii. Fondul de obiecte culturale fizice (cărți, manuscrise, partituri, hărți geografice etc.) este în același timp *selectiv* (nu orice se scrie, se publică, și nu tot ce se publică se colecționează în biblioteci), *persistent* (destinat păstrării/arhivării pe o perioadă cât mai îndelungată) și *destinat folosirii* de către un anumit public (nerestricționat sau aparținând anumitor categorii având grade diferite de acces în funcție de caracterul bibliotecii). La rândul lor, bibliotecarii au ca sarcină nu numai colectarea, întreținerea și gestionarea fondului de obiecte culturale, dar și asistarea cititorilor, deosebindu-se prin această din urmă activitate, de colecționari.

În cazul bibliotecilor publice, „colecțiile logice” (conținând informații despre obiecte, și anume cata-

loage, indexuri etc.) depășesc „colecțiile fizice” de obiecte. Caracterul partajat al bibliotecii, rațiuni economice și chiar spațiul fizic limitat de depozitare au condus la această stare de fapte, iar dezvoltarea recentă a comunicațiilor a amplificat fenomenul. Există state în SUA în care o bibliotecă universitară nu mai achiziționează al doilea exemplar dintr-un număr de revistă dacă acesta există deja într-o altă bibliotecă universitară interconectată la rețea. În ultima vreme, se constată o tendință de specializare a bibliotecilor, unele concentrându-se pe acumularea de obiecte fizice, iar altele pe realizarea de colecții de informații despre obiecte și pe furnizarea de informații și servicii (Saltzer, 1992).

La o analiză a modului în care calculatorul a fost folosit în ultimele decenii în biblioteci, se pot observa (Saltzer, 1992) trei direcții principale. Prima constă în automatizarea funcțiilor tradiționale (achiziții, pregătire cataloage, gestiune împrumuturi și schimburi). A doua constă în descoperirea documentelor relevante, variind de la căutări simple, folosind tehnici clasice de regăsire a informațiilor (de exemplu, indicarea tuturor lucrărilor autorului X, aflate în bibliotecă) la căutări conținând elemente de inteligență artificială cu rezultate, până în prezent, aparent mai puțin relevante (de exemplu, găsirea mulțimii lucrărilor în care se prezintă o idee expusă în lucrarea Y). A treia direcție de folosire a calculatorului constă în stocarea conținutului și „navigarea” din text în referințele citate.



Imagine din biblioteca Academiei Române. Ferdousi, Cartea regilor

În urmă cu câțiva ani, Saltzer (1992), propunea o viziune a „bibliotecii anului 2000” simplă și precisă, prezentată în continuare:

- Oricine, conectat la rețea prin intermediul unui PC sau al unei Stații de lucru (WS), poate „răsfoi” orice carte, ziar, manuscris, partitură, raport tehnic, stocate în „on-line”, fără a fi nevoit a se deplasa la bibliotecă;

- La parcurgerea documentului se poate aduce într-o fereastră, pe ecran, textul unei referințe citate, biblioteca apărând ca un uriaș sistem hiper-text. Scopul nu este înlocuirea cărților, ci facilitarea „răsfoirii” lor înainte de împrumut, protejarea fizică și accesul paralel (al mai multor cititori la același obiect) și multiplu (al unui cititor în mai multe biblioteci).

Multe dintre problemele tehnologice care condiționau transpunerea în viață a acelei viziuni (îmbunătățirea rezoluției ecranelor terminalelor, creșterea vitezei de transmisie în rețea la milioane de caractere pe secundă, dezvoltarea pe baze de date de tip hipertext, arhitecturile „client-server” și creșterea capacității memoriilor externe magnetice) sunt deja rezolvate într-o măsură semnificativă.

Plecând de la o observație făcută la începutul acestui capitol privind specializarea bibliotecilor, viziunea se poate rafina și extinde. Astfel, se pot imagina biblioteci „pur electronice” (nu numai „electronizate”), specializate sau destinate servirii unei zone geografice bine delimitate (din considerente de micșorare a costului transmisiilor de date), care să acumuleze atât informații despre obiecte fizice, cât și „fondul digitizat”. Acestea pot să furnizeze, contra cost, servicii de documentare on-line la sediul bibliotecii sau, mai degrabă, la distanță pe bază de timp, la cereri formulate în avans (în scopul rezolvării problemelor de concurență a accesului și a celor legate de volumul de date necesare a fi stocate „on-line”). În acest din urmă caz, similitudinea cu sistemele moderne VOD („video on demand”) nu este întâmplătoare, ci are la bază realizările tehnologice în domeniul rețelelor de bandă largă și al arhitecturilor de tip „client-server”. Aceste evoluții sunt stimulate atât de noile modalități de muncă la distanță – „telework” (Britton, 1994), vizând aspectul „acces”, cât și de noile modalități de producție ieftină și, mai ales, rapidă a revistelor și a volumelor electronice, care permit distribuirea „aproape în timp real” a unor informații (mai ales științifice), pe măsura apariției lor.

La ora actuală, o carte de cca 400 pagini, conținând numai text, realizată monocrom, necesită, după scanare și comprimare a datelor, cca 30 Mbytes. Altfel spus, pe un CD-ROM (650 Mb) se pot „depune” cca 20 de astfel de cărți. Din punct de vedere al costului, totul pare foarte promițător: la prețurile actuale, copia electronică a cărții pe CD-ROM costă cca 40 cenți, spațiul necesar este incomparabil mai mic, urmărirea și accesul sunt, evident, mai facile și sigure. Timpul de realizare a copiei electronice, deși infinit mai mic decât cel al realizării tipăriturii (chiar în condiții moderne), începe să conteze foarte mult (ani) atunci când se dorește realizarea unor copii electronice pentru întrege colecții sau biblioteci, chiar dacă se folosesc noile tehnologii rapide de tip Photo CD (ale căror prețuri sunt de câteva zeci de mii de dolari). Dacă am considera Biblioteca Institutului Național de Cercetare-Dezvoltare în Informatică – ICI, în care s-au strâns în 30 de ani cca 30.000 volume de specialitate, realizarea versiunii electronice ar conduce la un număr de peste 1500 CD-ROM. Costul și timpul de transpunere par în acest caz suportabile. Dacă însă considerăm Biblioteca Academiei și, dintre cele 10 milioane de obiecte (cărți, ziare, manuscrite, medalii), intenționăm să digitizăm numai cele 1,6 milioane de volume, ajungem printr-un calcul rapid și aproximativ la un necesar de 80 mii de CD pentru a găzdui informația estimată la 50 Terrabytes (10 la puterea 12). Este evident pentru oricine că aceasta nu e o sarcină ușoară sau care s-ar putea realiza rapid. Totuși ea ar trebui considerată și, eventual, realizată. Să nu uităm că Biblioteca Congresului din Washington numără 90 milioane de lucrări reprezentând 2,7 Pentabytes (10 la puterea 15) sau 337500 stick-uri a câte 8 GB.

3.2. O tranziție către instituțiile culturale globale și virtuale

Multe din elementele descriind procesul de electronizare a bibliotecilor (premise, mod de abordare și chiar unele soluții tehnologice) se pot extinde la



Imagine manuscris Giacomo Rossini

celelalte componente ale instituțiilor care găzduiesc patrimoniul național cultural (muzee, monumente istorice și situri). De aceea, în continuare se va face o prezentare generală a unei posibile tranziții de la modalitatea curentă de valorificare a fondului cultural de obiecte fizice și informații (inclusiv de referință) despre aceste obiecte conținute în instituțiile culturale (IC). Aceasta este caracterizată prin câteva convergențe posibile.

- Convergența va avea *impact asupra mai multor domenii* ca: a) educația (prin creșterea calității și atractivității, varietății și eficacității), b) turismul (prin diversificarea ofertei de servicii), c) cercetarea (prin facilitarea accesului la informație), d) comerțul (prin mărirea volumului *comerțului electronic* indirect și direct, cu informații), e) industria producătoare de bunuri de consum (prin apariția de produse noi), f) sectorul spectacolului și audiovizualului (prin noutate, diversificare și creșterea volumului) și g) creatorii de informații științifice și valori artistice (prin creșterea vizibilității și prin mijloace noi de expresie).

- Convergența se poate realiza numai prin interacțiunea conștientă și *cooperarea în rețea a mai multor categorii de factori*: a) *instituțiile culturale* (IC) (biblioteci, muzee, galerii, arhive), deținătoare ale *bunurilor culturale* (BC); b) *transformatorii tradiționali ai bunurilor culturale* (BCTT) (edituri, producători de albume, cataloage, sinteze, filme), c) *noii transformatori ai bunurilor culturale* (NTBC) (producători de CD-ROM, d) organizații de distribuție și intermediere de BCTT (librării, chioșcuri, agenții) (DBCTT), e) *furnizorii de servicii* (FS) care exploatează *conținutul digitizat* (CD), aflat la (sau cesionat de) IC cu ajutorul *operatorilor de rețea* (OR). Un rol aparte îl joacă *publicul*, care poate fi un *public direct* (PD), având *acces direct* (AD) la BC, sau extins (PE) – care achiziționează bunuri culturale transformate tradiționale sau noi – sau *virtual* (PV) având, contra cost, *acces indirect la distanță* (AID), prin intermediul furnizorilor de servicii, la conținutul digitizat.

În lumina ultimelor tendințe evocate în subcapitolul 2.2, modelul trebuie completat cu: a) intervenția guvernamentală (manifestată în comenzi de stat vizând accesul tinerei generații la patrimoniul cultural, creșterea vizibilității țării), b) considerarea explicită a interacțiunilor indirecte (manifestate prin acțiuni de globalizare și localizare a conținutului digitizat) cu parteneri din străinătate (instituții culturale, furnizori de servicii, instituții financiare ca PHARE, BERD și CE, prin intermediul programelor specializate), c) intervenția cu efect amplificator a agenților economici interesați în special de eficientizarea accesului la cunoștințele științifice

prioritar din străinătate în scopul educației continue a salariaților, d) noile posibilități ale creatorului de cunoștințe și de opere artistice de a interacționa cu publicul prin intermediul furnizorilor de servicii. Evident, mai există factori care intervin în mod indirect facilitând interacțiunile, precum sunt băncile, organizațiile de intermediere, consultanță sau cele specializate în noile activități de digitizare.

În continuare ne vom limita la clarificarea unor posibile probleme, în încercarea de a răspunde unor eventuale manifestări de îngrijorare față de aparența invazie a tehnologiei și a intereselor economice în activitățile nobile și generoase ale instituțiilor de cultură.

3.3. De ce (sau ce) nu poate face biblioteca/muzeul real?

Pentru a percepe direct/a avea acces nemijlocit la obiectele reale, vizitatorul/cititorul trebuie să fie „acolo” la orele și zilele în care accesul este permis, ceea ce este posibil, cel puțin pentru vizitatorul ocazional, numai în număr limitat de cazuri. În plus, instituțiile culturale nu pot expune totul din varii motive. Mai mult, omul modern sub presiunea timpului, uneori găsește cu greu ce îl interesează dacă nu este ghidat/asistat individual. La rândul lor, cercetătorii au dificultăți în realizarea de studii când obiectivele (sau uneori chiar părți din ele) se găsesc în locuri (camere, etaje, clădiri, instituții, orașe sau chiar țări) diferite, uneori despărțite prin distanțe geografice apreciabile.

Deoarece „teleportarea” omului, anticipată în seriile științifico-fantastice, nu este încă posibilă, teleportarea virtuală a obiectelor, realizată prin accesul electronic de acasă sau din biroul de studiu, pare a fi o soluție acceptabilă pentru moment. Accesul „fără frontiere”, la orice oră, la valorile culturale pentru novici, bătrâni, persoane izolate sau handicapate, sau lipsite de mijloace materiale, poate fi considerat nu numai ca un surrogat accesibil și comod, dar și ca o modalitate de *democratizare, integrare și nediscriminare*. În plus, este de așteptat ca accesul la distanță să nu îndepărteze oamenii de instituțiile culturale reale, ci mai degrabă să-i stimuleze să le viziteze. Experiența arată că mijloacele mai vechi sau cele mai noi (albume, diapozitive, casete video, discuri compacte) conținând produse culturale (transformate) tradiționale (PCT) au stârnit interesul unei părți din publicul extins (PE) de a frecventa instituțiile culturale. În același fel este de presupus că din publicul virtual (PV) practic infinit, grație „capilarității” deosebite a rețelelor, o parte va fi tentată să contribuie la mărirea numărului de vizitatori nemijlociți (public

direct – PD). În acest moment, merită evidențiat un atribut esențial al accesului la distanță, care îl diferențiază net de mijloacele tradiționale (tipărituri, casete, CD). Conținutul informațional al „serverelor” din rețea este dinamic, posibil de actualizat și extins în mod continuu, spre deosebire de mijloacele tradiționale, care sunt cumva înghețate cel puțin pentru o perioadă de timp, orice modificare însemnând o nouă ediție. Desigur, mijloacele tradiționale au rolul lor. Acestea sunt ele însele obiecte fizice, putând constitui colecții, marcând trecerea colecționarului prin locurile unde se puteau achiziționa acele obiecte sau anumite evenimente.

3.4. Ce nu se poate face prin prezența virtuală

În primul rând, nu se poate atinge obiectul. În al doilea rând, acesta nu poate fi perceput în mediul său firesc (sală de bibliotecă sau de muzeu, cadru natural). Dacă mișcarea norilor pe cerul de deasupra unui monument sau schimbarea luminii dintr-o sală de muzeu în funcție de oră și de anotimp, sau chiar zgomotul străzii de sub fereastra bibliotecii ar putea fi tehnic realizabile, parfumul cărților vechi sau, mai ales, emoția întâlnirii cu un anumit obiect și sentimentul comunicării cu alți vizitatori (și ei perceptibili direct) aflați în fața aceluiași obiect sunt aproape sigur imposibil de transmis sau de provocat prin calculatoare și prin rețele.

4. Formularea preliminară a unor opțiuni

Pentru formularea unor opțiuni preliminare se va folosi *metoda scenariilor* (Shoemaker, 1995).

4.1 Elementele considerate

Principalele elemente care intervin în elaborarea scenariilor sunt prezentate în continuare.

Variabilele de decizie cheie, care se referă la:

a) deciziile de digitizare sistematică și de conectare la proiectele și rețelele internaționale (ale instituțiilor culturale), b) demararea unor investiții vizând furnizarea de servicii de conținut digital (la furnizorii de servicii), c) diversificarea și convergența metodelor de transformare a bunurilor culturale (la transformatori tradiționali și noi de bunuri culturale), d) gradul de implicare guvernamentală prin programe și comenzi de stat și de considerare a recomandărilor europene (de către guvern).

Factorii care pot afecta deciziile privesc în primul rând abordările europene care sunt în curs de clarificare și adoptare, tehnologiile care se dezvoltă și accesibilitatea acestora (în primul rând, din punct de vedere al costurilor), perspectivele de dezvoltare a infrastructurilor informatice, reglementările privind statutul instituțiilor culturale publice.

Incertitudinile principale se referă, în primul rând, la evoluția generală a economiei cu impact asupra puterii de cumpărare și a atitudinii publicului, la succesul în acțiunile de integrare euroatlantică,



*Reconstituirea vizuală a castelului Suceava (fosta capitală a Moldovei)
realizată de SSI “Bucovina” Suceava*

care influențează interesul manifestat din exterior față de conținutul cultural existent în România.

4.2. Câteva scenarii

În continuare, se prezintă, pe scurt, câteva scenarii preliminare:

4.2.1. Scenariul pesimist

Economia stagnează; legislația nu permite valorificarea eficientă a conținutului cultural al instituțiilor publice, acțiunile de integrare nu reușesc; sunt demarate numeroase proiecte guvernamentale insuficient finanțate; gusturile populației se deteriorează puternic ca urmare a impactului negativ al emisiunilor TV și al altor producții facile. În cel mai bun caz, câteva instituții culturale se implică în mod sporadic, pe baze ocazionale și fără sprijin intern, într-un număr limitat de proiecte și rețele internaționale și apar, în număr nesemnificativ, furnizori de servicii de conținut cultural digitizat importat, fără localizare.

4.2.2. Scenariul optimist

Economia evoluează foarte bine (sectorul tehnologiei informației și comunicațiilor contribuie cu cca 30% la constituirea produsului intern brut); reușesc inițiativele de integrare în UE; populația are mijloacele necesare și este educată în sensul „îmbogățirii” cu valori culturale reale; se dezvoltă infrastructura și guvernul consideră în mod serios recomandările și inițiativele europene. În acest caz, ținta este atinsă în măsură semnificativă în anul 2003 (2004) și în fiecare localitate funcționează un cămin cultural și școli dotate cu cărți electronice și având acces la conținutul digitizat al marilor biblioteci și muzee.

4.2.3. Un scenariu intermediar (A)

Economia evoluează în sens ascendent, în ritm lent, dar în mod continuu și incontestabil; deși acțiunile de integrare sunt întârziate, interesul extern față de România este în creștere semnificativă; populația tânără are un interes rezonabil față de cultura adevărată; angajatorii înțeleg rostul educației continue; reușesc pe scară largă câteva proiecte guvernamentale. În aceste condiții, guvernul sprijină (cu informații și fonduri) implicarea instituțiilor culturale și a furnizorilor de servicii în proiecte și inițiative europene; asociațiile profesionale ale instituțiilor culturale și ale furnizorilor de servicii cooperează în măsură rezonabilă în interesul membrilor lor și al publicului; cercetarea realizează instrumente pentru „localizarea” conținutului cultural digitizat importat.

4.2.4. Un scenariu intermediar (B)

Se consideră aceleași premise ca în cazul anterior. Deciziile luate la realizarea unui proiect director, fundamentat (prin participarea tuturor reprezentanților factorilor evocați în subcapitolul 4.1), care urmărește tendințele și recomandările europene într-un plan de acțiune. Acest proiect este actualizat în permanență și constituie o referință credibilă pentru organismele guvernamentale și pentru sectorul privat.

5. Concluzii

Evoluțiile internaționale, caracterizate, în primul rând, prin multiplicarea inițiativelor, adâncirea caracterului sistematic al abordării de către factorii guvernamentali, precum și prin țintele ambițioase și ritmurile rapide propuse, au determinat necesitatea actualizării viziunii anterioare. Principalele concluzii care se pot desprinde sunt următoarele:

- Îmbunătățirea accesului și valorificarea pe plan național și internațional a patrimoniului național a devenit deja obiectivul unor recomandări naționale. Aceste obiective trebuie completate cu elementele duale de *localizare* și de *facilitare a accesului* la bunurile culturale (cunoștințe și valori artistice) internaționale într-o societate globalizată, bazată pe cunoaștere, care își propune să respecte și să cultive multilingvismul și aportul adus de diversitatea memoriei colective culturale a diferitor țări. În acest context, nu putem să nu semnalizăm pericolul dezechilibrării balanței import-export de conținut cultural în favoarea importului de conținut electronic străin, „localizat”, sau chiar nelocalizat.

- Realizarea obiectivelor propuse – care vizează atât creșterea productivității muncii (prin accent la elementele de cunoaștere), cât și „îmbogățirea” spirituală a cetățeanului – nu se pot realiza decât prin interacțiunea și cooperarea loială a unor grupuri diferite de factori: (guvernamentali din instituții culturale și din lumea academică, organizații cu scop lucrativ, creatori de cunoștințe și valori artistice) într-o mișcare armonizată, care folosește fonduri semnificative, provenind din surse atât publice, cât și private.

- Sensurile acestei mișcări sunt fundamentate de studii, din ce în ce mai aprofundate, realizate pe plan mondial, din perspective multiple, de către instituții și consorții de cercetare care antrenează forțe intelectuale impresionante.

- În ceea ce privește evoluțiile interne din domeniu, se poate aprecia că acestea nu pot fi desprinse de contextul evoluției generale a țării (a economiei și a gusturilor populației), nici de percepția și interesul internațional față de țările noastre elemente ale căror tendințe sunt încă afectate de incertitudini.

• Faptul care nu poate fi pus încă de pe acum sub semnul întrebării este necesitatea de a urmări tendințele internaționale în vederea înscrierii – de dorit într-o manieră sistematică și sprijinită în plan organizațional și financiar de către stat – în diferite inițiative și mișcări care vizează crearea unei economii a culturii globalizate în domeniul abordat.

Bibliografie

Bangemann, M (1994). **Europe and Global Information Society**. Raport către Consiliul European, 24-25 iunie (tradus în lb. română în **Revista Română de Informatică și Automatică – RRIA**, 4 (2-3), P. 2-26).

Bide, M. (2001) **Business Models for Distribution Archiving and Use of Electronic Information: Towards a Value Chain Perspective**. Mark Bide & Associates.

CELIP (2001a) Accesul la resursele electronice – aspecte privind licențele în biblioteci (http://www.eblida.org/celip/workshops/romania_agenda.html)

CELIP (2001b). Licencing issues for Central and Eastern Europe (<http://www.eblida.org/celip/workshops>)

Cristea Mihaela (1996). S-ar putea face mai mult în privința popularizării patrimoniului național. **Computer World Romania**, aprilie, p. 9.

CULTIVATE (2001) (<http://www.cultivate-eu.org>).

De Michelis (1996). VENIVA ESPRIT Project and the cultural heritage as a natural resource in the 21st Century. In **Proc. EVA'96** (V. Cappellini, J. Hemsley Eds.), Florence.

Dertouzos, M. (1991). Building the Information Marketplace. **Technology Reviews**, 94 (1), p. 29-40.

Dertouzos, M. (1997) **What it Will Be**. Harper Edge. New York. (trad. în lb. rom., Ed. Tehnică, 2000)

Digicult (2001) Key background Information and the Cultural Heritage (<http://www.cordis.eu/ist/ka3/digicult/en/bactgrd.html>)

DigiCULT (2001). **Digital Heritage and Cultural Content** (<http://www.cordis.eu/ist/ka3/digicult.htm>)

EAN (2001) The European Archival Network (<http://www.european-archival.net>)

EC (European Commission) (2001). **Cultural Heritage in FP6** (<http://www.cordis.eu/ist/ka3/digicult/en/fp6.html>)

EC (European Commission) 2000 a) **eEurope+ for Candidate Countries**. (http://europa.eu.int/information_societ/eeuropa/index_en.htm)

EC (European Commission) 2000 b) **eContent**; Press Release/22.17.00

EC DGXIII/E-4 (1991). **Report on the Situation of Libraries, museums and archives in the EU Member States and EFTA Countries** (<http://www.eu/libraries/en/nfp/introd.html>)

eContent (2001) **European Content on Digital Networks** (<http://www.cordis.eu/econtent>)

eCulture (2001). **A Newsletter on Cultural Content and Digital Heritage** (<http://www.cordis.lu/ist/ka3/digicult/en/newsletter.html>)

EVA (2001). **The Florence Agenda: Trends and**

Future Developments in ICT for Culture and Science (http://www.cordis.eu/ist/ka3/digicult/en/florena_agenda.html)

F.N. (2001) Library management systems. **Managing information**, 8 (3), April, p.32.

Filip, F.G. (1995). Tehnologiile informatice pentru procesele lucratrice. **ACADEMICA, An V**, 6 (154), p. 20-21.

Filip, F.G. (1996). Information technologies in cultural institutions. **Studies in Informatics and Control - SIC**, 6 (14), p. 385-400.

Filip, F.G., D. Donciulescu, F. G. Filip (2000). A cybernetic model of Computerisation of the cultural heritage. In **Proc. 8th IEEE Mediteranean Conference on Control & Automation - MED 2000**, Patras, July 17-19 (CD-ROM).

Filip, F.G., D. Donciulescu, Carmen Sauer (1996). Towards cultural integration of Romania by using information technology. In **Proceedings "Electronic and Virtual Arts-EVA'96"**, Paris, Vol.4, p. 45-50.

Filip, F.G. (1996). Tehnologiile informaționale și valorificarea patrimoniului cultural național. **ACADEMICA, An VI**, 9 (69), p. 22-24.

FN (1998) **Convergence in the Digital Age: Challenges for Libraries, Museums and Archives**. Proceedings of the Seminar, held in Amsterdam, 13-14 August.

G7 (1995). **Information Society Conference. Pilot Projects; Executive Summary**. Brussels, 25-27 February.

Lund (2001). **The Lund Principles: Conclusions of Expert Meeting**, Lund, 4th April 2001 (<http://cordis.eu/ist/ka3/digicult/en/eeurope.html>)

Martin, Chuck (1998). The time dynamics of future publishing. In **Blueprint to the Digital Economy, Creating Wealth in the Era of e-Business** (D. Tapscott, Ed.). Mc. Graw Hill, New York.

Matei, D. (1996). Crearea infrastructurii informației a instituțiilor culturale din România. CIMEC București.

Neamțu, L. (1996). Punct de plecare: cabinetul de manuscrise rare al Bibliotecii Academiei. Punct de sosire: plasarea României pe orbita Internet. **Totuși iubirea**, VIII, Nr. 26/27, p. 24-25.

NSF (1998). **Digital Libraries Initiative-Phase2** (<http://www.nsf.gov/pubs/1998/nsf9863/nsf9863.htm>)

Saltzer, J.H. (1992). Technology networks and the library of the Year 200. In **Future Tendencies in Computer Science, Control and Applied Mathematics** (A. Bensoussan, J.P. Verjus Eds.). Springer Verlag, Berlin, p.51-67.

Salzburg Research (2001). **Europe's Memory Institutions on Their Way into the digital Cultural Economy**. DigiCULT Study (<http://www.salzburgresearchat/fbi/digicult/start.html>).

Shoemaker, P.J.H. (1995). Scenario planning: a tool for strategic thinking. **Sloan Management Review**, 36 (2), p. 25-40.

TEL (2001). The European Library (<http://www.europeanlibrary.org>)

TfL(1998). Telematics for Libraries (<http://www.cordis.eu/libraries/en/libraries.html>)
[dis.eu/libraries/en/libraries.html](http://www.cordis.eu/libraries/en/libraries.html))