



---

## TECHNOLOGICAL AND LEGAL ASPECT OF DIGITIZATION OF MOVABLE CULTURAL ASSETS. COPYRIGHT AND INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS

Kalina Sotirova-Valkova

**kalina@math.bas.bg**

*Institute of Mathematics and Informatics  
of the Bulgarian Academy of Sciences, Sofia, Bulgaria*

**Abstract:** *The article presents the cycle of digitization of cultural heritage objects (movable cultural values stored in museums and galleries) with its three main stages: preparation, conversion and access. The focus is on the technological aspect, the preparation of the museum team and the standards used. In parallel, the legal framework of digitization is viewed as a serious, nationally specific and rarely presented topic related to copyright and intellectual property over the original and its digital derivative.*

**Keywords:** *Digitization; Cultural Heritage; Authorship and Copyright; Intellectual Property Rights; Standards*

## ТЕХНОЛОГИЧЕН И ПРАВЕН АСПЕКТ ПРИ ДИГИТАЛИЗАЦИЯ НА ДВИЖИМИ КУЛТУРНИ ЦЕННОСТИ. АВТОРСКО ПРАВО И ИНТЕЛЕКТУАЛНА СОБСТВЕНОСТ <sup>1</sup>

Калина Сотирова-Вълкова

*Институт по математика и информатика  
Българска академия на науките, София, България*

**Резюме:** *Статията представя цикъла на дигитализацията на обекти на културното наследство (движими културни ценности, съхранявани в музеи и галерии) с нейните основни три етапа: подготовка, конверсия и достъп. Фокусът се поставя върху технологичния аспект, подготовката на музейния екип и ползването*

---

<sup>1</sup> Статията публикува резултати от доклад, представен в рамките на конференция LCH 2019





станданти. Успоредно се разглежда правната рамка на дигитализацията като сериозна, национално специфична и рядко представяна тема, свързана с авторското право и интелектуалната собственост върху оригинала и дигиталния му дериват.

**Ключови думи:** дигитализация; културно наследство; авторско право; интелектуална собственост; стандарти

**Дигиталният обрат** в съвременната икономика и наука е следствие от технологична революция, която изисква и развива нова култура на дигитални компетентности<sup>2</sup>, които променят разбиранията и практиките ни за идентичност, общност, територия. Според статистиката на Европейската комисия, почти половината от населението в ЕС (47%) не разполага с адекватни дигитални умения, докато в близкото бъдеще 90% от работните места ще изискват някакво ниво на дигитални компетенции. Прогнозите са, че с настоящата 2020 г. 825 000 работни остават незаети заради липсата на такива умения. Това е особено важно за България, тъй като според *Индекса за дигитална икономика и общество (DESI)* страната заема предпоследно място в ЕС по отношение на дела от хора с базови дигитални умения (31% срещу средно 55% за ЕС), а 40% от българите нямат никакви дигитални знания. Институциите на паметта не правят изключение, макар да има положителни промени във визията и практиките в последните години със образователни семинари за музейни екипи, подобряване на комуникацията с посетителя-зрител, ползване на интерактивност, изследвания със заглавия като „отвореният музей, музея като контактна зона, хранилище, лаборатория, сцена, експозицията като мезия, музей 4.0...“ (Peicheva and Kazalarska, 2014: pp. 5-6), (Nenov, 2016: p. 13), (Kazalarska, 2007).

Дигиталният свят расте и се променя най-бързо в сравнение с всички останали пространства, в които съществуваме. Днес мислим различно общуването и достъпа до паметта, себе си и Другия.. Както Дуеи отбелязва в своето изследване (Dyei, 2011) дигиталният образ на

---

<sup>2</sup> Сп. Мениджър, 4/2016 „Дигитален гараж“ – новата безплатна онлайн платформа на Google [Manager Magazine, 4/2016 "Digital Garage" - Google's new free online platform – [http://www.manager.bg/маркетинг/дигитален\\_гараж](http://www.manager.bg/маркетинг/дигитален_гараж)” – новата-безплатна-онлайн-платформа-за-българия-на-google, (Last view: 20.09.2019)]



даден документ или обект оставя сякаш без корен. Нещо повече – може да се копира, променя, пренася, преинтерпретира постоянно, мигновено и при това без контрола на авторитетната фигура на редактора. Това поставя на преден план въпроса за контекстуализацията при дигитализацията и като цяло при електронното представяне на обектите, ролята на наратива, на музейният разказ. Разказът по мое мнение трябва да ръководи „редактира“ и подчинява технологията, а не обратно, но за това е нужно цялостно преосмисляне на навлизането на технологиите в музейния живот, и изследванията на музеологията в европейска и национална среда.

**Дигитализация.** Цикъла на дигитализацията на обекти на културното наследство (движими културни ценности, съхранявани в музеи, читалища и галерии) има три основни етапа: подготовка, конверсия и достъп. Всеки от етапите има по няколко под-етапа, свързани с допълнителни изисквания, зависещи от типа колекция и наличната инфраструктура:

1. Подготовка с акцент върху бенчмаркинг-анализа и предварителния план;
2. Конверсия с акцент върху изискванията за създаване и обработка на дигитални образи;
3. Достъп с акцент върху дългосрочно съхранение и пов-торна употреба.

Под-етапите на всеки от горепосочените три етапа покриват общо 7 аспекта от цикъла на дигитализация: (1) Техническо, правно и административно осигуряване и план за действие (Action Plan) с отговори на важните въпроси: какво, защо, как и за кого дигитализираме; (2) Изграждане на профил на бъдещата дигитална колекция: какво ще включва, по какви критерии ще се подбират обектите, как ще бъдат опис-вани и др.; (3) Изготвяне на стратегия с цели, задачи и срокове; (4) Benchmarking анализ и подбор на стандарти, конверсия и ано-тация; (5) Управление на процесите и контрол на качеството; (6) Стратегии за експониране и достъп. (7) Дългосрочно съхранение. Дългосрочното съхранение адресира два основни проблема. Единият е физическият разпад на дигиталния





носител, а втория е стареенето. За съжаление предимствата на новите хардуерни и софтуерни технологии вървят заедно с емуляцията на „старите“, като тук понятието „старост“ се свежда до 6 месеца. Всяка културна институция използва различни платформи, хардуер и софтуер, чиято оперативна съвместимост (interoperability) трябва да бъде поставена на първо място с оглед дългосрочност на резултатите и ползване на облакови технологии на бъдещето.

При реализацията на мащабни и амбициозни инфраструктурни проекти като КЛАДА-БГ, НАСЛЕДСТВО БГ, КИННПОР и подобни, е, че готови схеми и решения, технологични и правни, изискват сериозна и компетентна модификация за българските условия, а това е възможно само в работа на интердисциплинарни екипи. Три са характеристиките на „троянския кон“ в дигитализация по български и работата на „парче-проект“: (1) липсата на контрол на качеството на работните процеси, (2) липса на национално регламентирана политика за правата за достъп и ползването на стандарти (3) ползване на апробирани бизнес модели за поддържане и самоиздръжка на постигнатите резултати на място в музея, след края на проекта. Запознаването със споменатите в началото дигитални умения и компетентности на всички включени и заинтересовани страни, екипи и институции би променило статуквото в желаната посока. Опитът на автора с реализиран летен курс за дигитални компетентности за библиотечни специалисти в Националната библиотека доказва голям интерес от специалистите в културните институции към тази сфера, към което се добавят и изводите от проведените семинари на екипа на доц. Т. Петев (СУ) в Пловдив – „Музеите като социални и образователни пространства“<sup>3</sup>.

Новата роля на музейната институция в 21в, е преди всичко социална и културна, музеят на 21в. образова вече не с големите цивилизационни наративи, но с малкия разказ, локален, значим за общността (Atanasov, 2009), (Atanasov, 2014). Тази негова стара-нова

---

<sup>3</sup> Семинарите от февруари и март 2019 г. в експерти от Пловдивски музеи показват добри европейски и световни практики в образователни инициативи за различни публики в музейното пространство, имат теоретична и практична част [Fulbright Bulgaria, <http://www.fulbright.bg/bg/novini/plovdiv-museum-seminar1-2/>, (Last view: 20.09.2019)].



роля в служба на реалните и „дигитални“ публики е неразривно свързана с технологиите, дигиталното представяне на колекциите и ползването на свободно достъпните инструменти на WEB 3.0 и WEB 4.0.

Съвременното консуматорско общество по необходимост е общество на мрежите, което се нуждае и търси атрактивно представени стоки и услуги, които да задоволят неговата нужда от идентичност. Наследството е онлайн, за да представя, за да разказва, но и за да „продава“ услуги и преживявания. Музеят в Европа и в САЩ присъства на пазара на услуги, като предлага на потребителя не само артефакти с хартиени етикети, сувенири, но и знание, информация, диалог, споделяне. У нас това е процес, който трудно прави своите първи стъпки (Kastels, 2004: pp. 13-33), (Rifkin, 2009: pp. 10-25).

#### **Ползите от унифицирана методология за дигитализация**

- Дълготрайни активи. Развива се музейната институция, екипът и публиките, привличат се партньори за образователни инициативи с дългосрочна добавена стойност.
- Ценност и достъп. Чрез дигитализацията се съхранява ценно съдържание, което става достъпно, може да се намира лесно и да бъде популяризирано и изследвано от специалисти.
- Запазване на оригиналите, нормативно регламентиран брой реплики.
- Висококачествено представяне в различни музейни мрежи и в Интернет.
- Много и различни типове употреби на дигиталните реплики: уеб, печат, видео, както и обучение, анализ, обработка и агрегиране на данни в национални и световни хранилища, вкл. пълнотекстово търсене и гео-рефериране (Google Earth).

В допълнение, колекцията в един музей трябва да бъде описана при своята дигитализация така, че потребителят да може да открие неин образ, описание, исторически, културен и музейен контекст, както и техническа информация, свързана с начина на придобиване, правото на собственост и разпространение, интегрираност към други колекции и други културни институции. Посетителят трябва да има свободен достъп до такава добре структурирана и лесно откриваема





информация, за да е мотивиран да сподели добронамерено своя прочит на кураторската история.

Добри практики. **Държавният архив**<sup>4</sup> който е със статут на културна институция, започна дигитализация след обучение в далечната 2006г, като към 2019 г. вече има изключително добра административна база, контрол и техническо осигуряване на процеса по дигитализация на архивните материали в цялата страна, което е достъпно свободно онлайн и може да се разглежда като единствената добра практика в областта на дигитализацията, отворена към обществото във всички свои части, вкл. „Концепция за изграждане на дигитален архив” и „Изисквания за дигитално представяне на архивни обекти”. Друг добър пример са библиотеките, които след създаването на своя професионална асоциация ББИА, а и преди това осъзнаха нуждата от дигитализация на колекциите, направиха професионално проучване сред гилдията и през 2013 г. създадоха „Национална стратегия и Програма за опазване и достъп до книжовното културно наследство”<sup>5</sup>, която е достъпна онлайн. Освен това специалистите от библиотеките у нас се събират редовно на различни семинари, конференции и работни срещи за обмен на опит, масово участват в европейски проекти и са натрупали опит в приложението на технологиите в ежедневните си задължения. Ако музеите ползват опита на посочените институции с оглед на спецификата на своите колекции и изисквания, изгубеното време може да се навакса с допълнителни ползи от познаването на добрите практики, които доказано работят у нас. Създаването на Сдружение „Български музеи” със 114 члена към декември 2019, Есенния панаир на музеите ежегодно организиран в Русе и множество друго инициативи за обмен на опит и добри практики е стъпка в правилната посока.

---

<sup>4</sup> Държавен архив на република България и документи, свързани с дигиталния им архив и работата с информационната система [Archives State Agency, Republic of Bulgaria – <http://www.archives.government.bg/465-Апури>, (Last view: 20.09.2019)]

<sup>5</sup> Национална стратегия и Програма за опазване и достъп до книжовното културно наследство про= kd ??RD [National Strategy and Program for the Protection and Access to Literary Cultural Heritage – [http://www.iib.bg/publish/BBIA/strategia\\_opazvane.pdf](http://www.iib.bg/publish/BBIA/strategia_opazvane.pdf), (Last view: 20.09.2019)]



Борбата с митовете в областта върви успоредно с изясняването на технологичния и правния аспект на дигитализационния цикъл (Фиг. 1).

МИТ	ИСТИНА
Дигитализацията е САМО въпрос на средства	СРЕДСТВА и културни политики, институционални приоритети, подготвени кадри, технологична и административна инфраструктура
Дигитализацията е САМО технология и не се нуждае от правителствено внимание	Процес с три етапа и множество подетапи, в който екип с дигитални умения, и конкретна документна и правна рамка, използва стандарти и инфраструктура, за да дигитализира по предварително изготвен план с цели, срокове, и отговорности
Прави се веднъж и приключва	Прави се постоянно, от експерти по места, по предварително формулирани критерии за подбор на обекти, съобразени с националната и институционална политики; не случайно и не (само на) проектен принцип
Дигитализация = съхранение на колекции	Съхранението върви успоредно с осигуряването на широк достъп и то на базата не на лично мнение на куратор кое е важно и кое не, а на база на целите и мисията на музея, както и познаване на публиката, адресиране на нейните образователни и социални нужди

**Фиг. 1. Митове за дигитализацията**

Докато технологичният аспект на дигитализацията е въпрос на информиран избор за наличните инструменти, хардуер и софтуер според типа обекти, съхранявани в даден музей, то правният аспект е много по сложен за решение. Той не може да бъде едноначен, зависи от всеки конкретен случай/музей и типа наследство, съхранявано в него, и обвързва поне три страни: музея, „собственик“ на правата върху оригинала, технологичния партньор, който дигитализира и субекта, който аотира обекта стандартизирано, в информационна система.





Лицензионните договори, които са типови и масово се ползват що се отнася до дигиталните образи и текстове в музейните сайтове са готовите шест типа Криейтив Комънс договори <sup>6</sup> (фиг. 2). Удобството им е, че са преведени и съобразени с българското законодателство, но не покриват всички аспекти от достъпа в дигитална среда на дигитално културно съдържание, нито условията за търговска и образователна употреби, нито различните нива на достъп.



**Фиг. 2. Шестте лиценза на Криейтив Комънс**

Особен казус е напр. кой притежава правата за 3D отпечатка и разпространението ѝ в търговската и образователната мрежа, на тримерния модел на недвижим паметник на културата, който се базира на тримерното сканиране, извършено от „собственика“ Държавата в лицето на конкретен музей, но е направено от тесен специалист? А финансиращата проекта институция има ли права? Творческите професии, фотографи, архитекти, дизайнери, адвокати имат особено авторство, защитено от закона на създадените от тях творчески продукти. Примерът нагледно показва колко сложен може да бъде казуса с оформянето на лицензионен договор за достъп до и за различните видове употреба на продукта на дигитализацията. Към 2019 г. този казус няма решение, но след много лоши примери на недобросъвестни фотографии, в музейната гилдия е налице разбиране, за намирането на такова решение.

Ако добавим и нематериалното наследство ситуацията с правния регламент се усложнява още повече, заради интелектуалната собственост върху интерпретативните текстове към обектите (видео и аудио записи на традиции и обичаи) на етнографската наука. Тук обаче от години работи Института по творчески индустрии и бизнес към УНСС в посока огромяване и популяризиране на възможни решения,

---

<sup>6</sup> Шесте лиценза на Криейтив Комънс [About The Licenses - Creative Commons - <https://creativecommons.org/licenses> , (Last view: 20.09.2019)]





които да бъдат припознати от държавните структури и музеите. (Borisova, 2010: p.9)

Принципите, които трябва да се регулират писмено от музея за правната рамка по време и особено след всеки дигитализационен проект, независимо от финансиращата институция, трябва да са:

- (1) Авторско право върху резултата от дигитализацията по смисъла на ЗАПСП (право върху дигиталния дериват, интерпретативния текст-анотация, въвеждане и на двете в софтуер, обмен на информацията в мрежи и облакови технологии на трети лица и др. ) – има ли или не? Ако има да се уточни писмено от юрист.
- (2) Право на достъп (за различни видове употреби, от образователна и изследователска, до търговска и сувенирна)
- (3) Право на модификация (за творчески индустрии и туризъм)
- (4) Право на разпространение (при ясно дефиниран географски ареал, и вид употреба, виртуална или реална). Достъпът винаги има определени нива, пълен с архивна цел или ограничен, като при ограничения винаги писмено трябва да се дефинира за какъв период, за каква територия, за каква употреба е даден
- (5) Достъп до висококачествените оригинални файлове при какви условия, период, за каква употреба и при какви ограничения?
- (6) Достъп за образователна и не-търговска употреба при какви условия, за какъв период и на кого?
- (7) *За заснемашите обекта/събитието юридически лица:* изрично се упоменава БРОЯ фотографски кадри, които се заснемат и предоставят възмездно на музея/носителя на авторските права според лицензионния договор и се уточнява, че всяка употреба на авторски кадри извън този брой, без изричното писмено разрешение на музея не е разрешено.
- (8) *За изследователски цели и за публикуване на сайта на музея и мрежите в които музея членува, напр. EUROPEANA, ICOM и др.* Трябва да се регламентира с какъв лицензиран софтуер или софтуер с отворен код се обработват висококачествените оригинали, както и за сайта да се ползват websafe шрифтове за свободна употреба – малки, но важни и подценявани детайли, които обаче са със специален статут на защита от ЗАПСП.





Всички изброени аспекти от правната рамка се оформят в писмен лицензионен договор/и, подготвен/и от юрист, между музея (Държавата), като собственик на обектите за дигитализация (ако това е случая) и останалите страни-участници в дигитализацията. Такива страни са както финансиращата проекта институция, така и IT партньора, ако има такъв, фотографа, ако има такъв, компютърните специалисти, които обработват образите и създават примерни модели, ако това е в целите на проекта и т.н. Детайлите са много, но тяхната писмена регламентация изяснява всички неясноти, които иначе с днешна дата спират музейните директори от смели стъпки за масова дигитализация. Особен важен аспект, отново подценяван у нас, е контрола на качеството на извършваната дигитализация, и спазването на стандарти, които да осигурят оперативната съвместимост на електронните музейни паспорти на заснетите обекти, с такива на други музеи в България и Европа, т.е. работата в „Облака“ и защитата на информацията. Но това са важни технологични и правни въпроси на бъдещето, които са отвъд рамките на настоящата статия.

В заключение, може да обобщим, че правната рамка на дигитализационния цикъл и електронното представяне на културното наследство като цяло е поне толкова значима колкото и технологичната, и също толкова сложна. Решенията на големите европейски музеи са комплексни, интердисциплинарни, вървят паралелно, и са подчинени на ясно дефинирана мисия, чиято основна цел е да се осигурят дългосрочни резултати, нови публикации, интерактивност и оперативна съвместимост на дигиталните масиви. Не трябва да се пропуска и ролята на националната културна политика и неправителствения сектор в контрола на качеството и изпълнението на амбициозните цели на формулираните стратегии за култура и споменатите в текста инфраструктурни проекти в областта на наследството. Към 2019 г., за съжаление, в България все още липсва не само прозрачност по тях, но и реална музейна статистика<sup>7</sup>, а без нея трудно може да се направи реалистичен разрез на статуквото, за да бъде то градивно променено.

---

<sup>7</sup> България е член на Европейската група за музейна статистика EGMUS [<https://www.egmus.eu>, (Last view: 20.09.2019)], като към януари 2020, последният доклад за страната е от 2017г, в три страници от [НСИ](#).



## Литература / References

- Atanasov, P. (2014).** Музеят – нови медийни и информационни технологии (in Bulgarian), Publisher Ongal, Varna, Bulgaria, 2014, pp. 23-76, ISBN 978-954-8279-22-2 / [Атанасов, П., Музеят – нови медийни и информационни технологии" Изд. Онгъл, Варна, 2014. С.23-76. ISBN 978-954-8279-22-2].
- Atanasov, P. (2009).** "Noviat myzei i cifrovoto badeshte" (in Bulgarian), Publisher Ongal, Varna, Bulgaria, 2009, pp. 10-50, ISBN 978 619 7079 27 2 // [Атанасов, П. „Новият музей и цифровото бъдеще" Изд. Онгъл, Варна, 2009. С. 10-50. ISBN 978 619 7079 27 2].
- Borisova, (2010).** VI. Digitizing Cultural Heritage in Bulgaria A Survey of Intellectual Property-related Experiences and Practices. p. 78 [[https://www.wipo.int/export/sites/www/tk/en/resources/pdf/borissova\\_report.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/tk/en/resources/pdf/borissova_report.pdf), (Last view: 20.09.2019)]
- Peicheva, L.; Kazalarska, S. (2014).** Vizh koj govori – komunikacionni i interpretacionni modeli v muzeja (in Bulgarian), Academic publisher "Prof. Marin Drinov", Sofia, Bulgaria, p. 238, ISBN 978-954-322-784-6 // [Лозанка Георгиева Пейчева, Светла Иляева Казаларска, съставители, Виж кой говори – комуникационни и интерпретационни модели в музея, 2014, Академично издателство „Проф. Марин Дринов“. 238с. ISBN 978-954-322-784-6].
- Dyei, M., (2011).** Golemiat digitalen obrat (in Bulgarian), Publisher NBU, 2011, ISBN 9789545356919 // [Дуеи, М. Големият дигитален обрат, изд. на НБУ, 2011 ISBN 9789545356919].
- Kazalarska, S., (2007).** "Krayat na myzeja takav kakavto go poznavame. Krizata na reprezentaciite i predizvikatelstvata na novata myzeologiya" (in Bulgarian). In "Kulturni izsledvania: Politiki na reprezentacia", Publisher University of Sofia "Sv. Kliment Ohridski", Sofia, Bulgaria, 2007, pp. 13-24 // [Казаларска, Св. Краят на музея „такъв, какъвто го познаваме. Кризата на репрезентациите и предизвикателствата на новата музеология" В: „Културологични изследвания: Политики на репрезентация“. Издателство на СУ „Св.Кл.Охридски“, София 2007, 13-24 с.]
- Kastels, Em., (2004).** Vazhodat na mrezhovoto obshtetvo (in Bulgarian), Publisher: Lik, 2004, ISBN 954076465 // [Ем. Кастелс, Възходът на мрежовото общество, ИК „Лик“, 2004. ISBN 954076465].
- Nenov, N., (2016).** Obshtuvane s nasledstvoto. V tarsene na myzeyni traektorii (in Bulgarian), Sofia, Bulgaria, 2016, ISBN 978 954 476 0694 // [Ненов, Н., Общуване с наследството. В търсене на музейни траектории, София 2016. ISBN 978 954 476 0694].
- Rifkin, J., (2009).** Epochata na dostapa (in Bulgarian), 2009, ISBN 954-729-116-5 // [Дж. Рифкин, Епохата на достъпа, 2009. ISBN 954-729-116-5].



# КУЛТУРНО-ИСТОРИЧЕСКО НАСЛЕДСТВО: ОПАЗВАНЕ, ПРЕДСТАВЯНЕ, ДИГИТАЛИЗАЦИЯ

CULTURAL AND  
HISTORICAL  
HERITAGE



PRESERVATION  
PRESENTATION  
DIGITIZATION

**Съставители**  
**Галина Богданова**  
**Ваня Матеева**

**Editors**  
**Galina Bogdanova**  
**Vanya Mateeva**

Материалите в сборника са обект на авторско право. Разрешава се безвъзмездно ползване на техни електронни/ хартиени копия само за лична употреба или обучение, при пълно цитиране на текущата страница и след писмена декларация от цитиращия за липса на търговски намерения. За копиране под друга форма, препубликуване или публикуване на сървъри се изисква писмено разрешение и/или заплащане.

This work is subject to copyright. Open and free of charge use of digital/hard copies of publications is granted only for personal or educational use, with full citation of the current page, and after written declaration of the quoting side for not-commercial intention. For any other reproducing types, re-publishing, photocopying, recording, or any other storage retrieval system/ server written permission and/or fee is required.

© Авторски колектив, 2019

© Authors` Group, 2019

**Техническо редактори:**  
Николай Ноев  
Калина Сотирова-Вълкова  
Каляян Николов

**Technical editors:**  
Nikolay Noev  
Kalina Sofirova-Valkova  
Kaloyan Nikolov

**Научна поредица: том 5, брой 2 (7)/2019**  
**Science series: vol. 5, issue 2 (7)/2019**

**[www.math.bas.bg/vt/kin](http://www.math.bas.bg/vt/kin)**  
**ISSN: 2367-8038**