

Бојана Субашић, Богдана Опачић

*Локалне културне полијтике у
дигиталном окружењу¹*

316.7:004.9(497.11)

DOI [10.18485/fdu_dhkum.2021.ch4](https://doi.org/10.18485/fdu_dhkum.2021.ch4)

*Културно окружење, партиципација
и дигитализација*

Са убрзаним и незаустављивим технолошким развојем који започиње деведесетих година прошлог века, активно учешће у култури постаје вишезначно и опште доступно у смислу да данас свако може да прати садржаје из културе и без физичког присуства у простору музеја, галерије, позоришта, биоскопа, концертне дворане. Али и више од тога, данас сваки појединац може бити и „стваралац“ у култури користећи виртуелни свет као непосредовани канал за презентацију своје креативности великом броју људи. Интернет је, уколико разматрање широко поставимо, олакшао, ако не и подстакао, ширење поља непосредног критичког промишљања и омогућио да данас свако може дати повратну информацију о садржају који поставља, гледа, у којем учествује. Данас су и информације о културним проблемима и изазовима постале доступније, па у том смислу стварајући емпатију публике и друштва према

1 Пројекат „Модели локалне културне политике као основа за повећање културне партиципације“ је реализован по позиву Републичког секретаријата за јавне политике у оквиру PERFORM пројекта Швајцарске агенције за развој и сарадњу (SDC) који спроводе Helvetas и Универзитет у Фрибургу.

њима може довести до реалних активистичких иницијатива са циљем решавања конкретних проблема са којима се култура и друштво срећу. Коначно, данас бар теоријски гледано, олакшано је да појединац буде учесник у културној политици, да има удео у обликовању њених праваца индиректно, или непосредно учествујући у креирању њених мера. Ипак, поставља се питање колико се ове могућности, или предности дигиталних технологија уколико се усудимо рећи, користе на нивоу локалних културних система. Колико заиста процеси дигитализације надограђују културну партиципацију (у смислу посеђивања садржаја) елементима партиципативности (утицаја свих релевантних актера на њихово обликовање)? За потребе овог рада, на основу досадашњег искуства у истраживањима културне политике, утицај дигиталне културе и савремених технологија може се свести на три простора деловања: културну партиципацију, очување културних вредности и културну политику.

Стиче се утисак да у савременом дигиталном друштву, културна потрошња и партиципација зависе највише од спремности људи да партиципирају. Више него икада раније, кроз развој нових технологија и појма „опште доступности садржаја“, омогућено је сваком појединцу да стиче нова знања о свему, па и о уметности и култури, да из своје собе учествује у догађајима који се емитују уживо, да прегледа и анализира садржаје које може да преузме преко интернета, да сам креира и презентује своје садржаје итд. Теоријски оквир овако дефинисане *дигиталне културне партиципације* је још увек у својој развојној фази, тако да се у њеном посматрању морамо ослонити на вредне студије које се баве новим облицима друштвености на интернету која утиче на све аспекте друштва, па тако и на културу (Краут, Муди, Расел, Велман, Чејко, Петровић), као и на студије које разматрају културну партиципацију генерално. Дигитална културна партиципација је вишедимензионална активност која укључује не само потребе и навике учешћа у културним садржајима, већ и културно стваралаштво, јер свако може бити креатор садржаја који су обликовани и/или презентовани помоћу дигиталних алата (фотографија, блог, влог, видео, е-публикација, подкаст и друго), као и развој критичке

свести и деловања (остављањем коментара, укључивањем у дискусије, изражавањем става кроз блог, личне профиле, званичне странице организатора културних дешавања могу утицати на будуће садржаје или измену постојећих програма). „Посматрање и аплауз“ добијају дубље форме израза у оквиру дигиталне културне партиципације. Изучавање дигиталне културне партиципације ће тек бити предмет интересовања у научно – истраживачком раду. Ипак, дигиталне технологије као промотивни алати у култури су већ дуго у употреби, али су у контексту Србије још увек недовољно искоришћени за анимацију и привлачење публике, као и евалуацију садржаја и рада установа и организација.

Очување културних вредности је важна функција дигиталних технологија. Културне вредности су синтагма за све оно што се сматра вредним чувања, како материјалне, тако и нематеријалне културе. Она обухвата широко поље од дигитализације елемената културног наслеђа до креирања нових технолошких алата за очување и надградњу савременог уметничког израза. Ова улога савремених технологија у култури може бити и јесте део културне политике, али је често и израз личне потребе чувања (личних и друштвених) вредности.

У домену културне њолишке, значај дигитализације највише долази до изражаја у области очувања и заштите наслеђа. Дигитализација наслеђа (а онда и савременог стваралаштва, које ће једног дана постати наслеђе) је један од најважнијих сегмената међународне културне политике. Велики број међународних конвенција усмерених на регулисање поља заштите наслеђа данас је усклађен или се усклађује са потребама и алатима дигиталног окружења.

УНЕСКО је 2003. године уз *Конвенцију о заштити нематеријалног наслеђа* донео и *Повељу о очувању дигиталног наслеђа* која дигитално наслеђе дефинише као:

„јединствене ресурсе људског знања и изражавања [који] обухвата[ју] културне, образовне, научне и административне ресурсе, као и техничке, правне, медицинске и друге врсте информација створене дигитално или претворене у

дигитални облик из постојећих аналогних извора. Тамо где су ресурси „рођени дигитални“, не постоји други формат осим дигиталног објекта“.

Кејт Хенеси је поредила два документа настојећи да укаже колико се она преплићу иако Конвенција обухвата сваки облик нематеријалног културног наслеђа, а Повеља готово све изразе савремене културне продукције у дигиталном окружењу (Хенеси, 2013). Два документа се укрштају на пољу документовања процеса и појава.

И у области савременог стваралаштва, дигитализација добија све већи значај. УНЕСКО *Конвенција о заштити и унапређењу разноликости културних израза* из 2005 отишла је најдаље у прилагођавању дигиталном окружењу, па је дефинисала Дигиталне смернице које пружају „стратешки оквир за разумевање, тумачење и спровођење Конвенције у дигиталном окружењу у којем се културна добра и услуге стварају, производе, дистрибуирају, шире, конзумирају и/или електронски чувају. Ова роба и услуге преносе културне изразе, на пример, рачунарским програмом, мрежом, текстом, видео записом, сликом или аудио записом и дистрибуирају се кроз дигитално кодирани платформе које се непрестано развијају“. Увиђајући све већи значај дигиталног окружења за културне изразе Конвенција је дефинисала Отворену мапу за спровођење Конвенције 2005 у дигиталном окружењу и у оквиру свог програма *Креирај 2030* фокус ставила на развој дигиталног окружења и вештачке интелигенције. Поред тога, преко Међународног фонда за културну разноликост пружа подршку пројектима које се баве не само стваралаштвом у дигиталном окружењу, него и унапређењем оквира за креативни израз и културне политике дигиталним алатима.

Савет Европе је чак културу препознао као главну снагу за јачање сазнајне, интелектуалне улоге интернета и дефинисао је *Прејоруку Комисијом министара државама чланицама о доприносу културе јачању интернетне као силе еманципације* (СоЕ, 2018), која истиче да чланице треба да се „ослоне на културу, културне актере и културне програме јавног сектора као

виталне елементе за јачање интернета и дигиталних медија као демократских и снага еманципације“ и да треба да „користе дигиталну културу и уметност као средство за подстицање дигитално и демократски компетентних и креативних грађана“.

Међутим, поред наведених, али и бројних других докумената који регулишу област дигиталног стваралаштва и наслеђа, студије, истраживања и текстови који се баве *дигитализацијом процеса и процедура* у оквиру културне политике и културне партиципације су изузетно потребни, а малобројни, и на глобалном и на националном нивоу. Стога се овај рад бави управо тим процесима, односно како дигитализација може унапредити дефинисање, функционисање и унапређење културне политике и партиципације на нивоу локалних самоуправа у Србији.

Локалне културне пољитике у дигиталном окружењу

Рад је настао на основу емпиријског истраживања *Модели локалних културних пољитика као основа за повећање културне партиципације* (Ђукић и сар., 2018), чији је наручилац Министарство културе и информисања Републике Србије, а које је спроведено 2018. године у партнерству Завода за проучавање културног развитака, републичке установе културе, и Института за позориште, филм, радио и телевизију Факултета драмских уметности, Универзитета уметности у Београду. Истраживање је обухватило 15 локалних самоуправа које имају највећи број становника и најразвијенију културну инфраструктуру (Крагујевац, Крушевац, Ужице, Краљево, Чачак, Нови Сад, Суботица, Зрењанин, Панчево, Сомбор, Лесковац, Врање, Смедерево, Ниш и Зајечар). Методологија је подразумевала комбиновани приступ прикупљања квантитативних података од градских управа и установа културе путем упитника, и фокус групе и интервјуе са представницима установа и организација у култури

ради дубљег увида у стање и проблематизацију главних изазова у области културе у локалним заједницама².

На основу прикупљених података урађена је студија која садржи анализу културних система 15 градова, њихову упоредну анализу, теоријску анализу модела локалних културних политика и идентитета, као и препоруке за унапређење културних политика инструментима на републичком, покрајинском и локалном нивоу.

Овај рад се бави аспектима дигитализације локалних културних система и представља главне изазове њиховог функционисања у дигиталном окружењу.

Први изазов – дигитализација и сјајни сјај

У 29 управних округа градови и општине у својству оснивача у домену зарада, материјалних трошкова и програма воде бригу о, према подацима Завода за проучавање културног развика, 465 установа културе, док је Република Србија оснивач 40 установа културе, а Аутономна покрајина Војводина 17 установа (Милановић, Субашић и Опачић, 2017). Поред јавних установа културе, у Републици Србији се културом бави око 2000 удружења грађана, од којих су најбројнија културно – уметничка друштва. У Републици Србији се годишње одржи око 900 културних манифестација.

У 15 градова обухваћених анализом функционише 118 установа културе међу којима су најбројнији културни центри. Највећи број установа има град Панчево, где поред 6 градских,

2 Током истраживања обављено је 18 интервјуа са представницима градских управа, 15 фокус група са представницима установа културе, 18 фокус група са представницима цивилног и приватног сектора. Поред тога, како наводе Ђукић и сар. (2018) за потребе статистичке анализе, представницима локалних самоуправа и установама културе електронском поштом су послати упитници на које су одговориле све локалне самоуправе и 102 установе културе, те је реализација узорка 90%.

у свих 9 околних насељених места постоје и раде домови културе. Поред јавних установа, мапирано је преко 300 удружења и приватних субјеката у култури, од којих је у истраживању учествовало 129 организација цивилног друштва, и 5 приватних организација у култури.

Када је реч о организационим јединицама за културу у градовима у Србији, у сваком граду постоји одељење или секретаријат који се бави и културом. Ресор културе је, међутим, најчешће спојен са другим ресорима, док чланови градског већа знатно чешће у својој надлежности имају искључиво културу (Ђукић и сар., 2018:226–228). Законску могућност да имају своје помоћнике за област културе искористили су градоначелници Краљева, Крушевца и Сомбора.

На основу свега наведеног може се закључити да је дистрибуција културне инфраструктуре и организација културног система задовољавајућа. И имплементација Унеско методологије *Индикаџори ујшцаја културе на развој* (CDIS) показала је солидну дистрибуцију установа културе у односу на територијални распоред земље (скор износи 0,75 од максималних 1). Међутим, у ери „општедоступности“, поставља се питање колико су ови подаци на располагању заинтересованима, посебно препознајући њихов значај за развој научних и стручних радова, за дефинисање мера културне политике, за креирање развојних докумената који доприносе њеном унапређењу. Најбоља илустрација изазова у овој сфери је да поједини представници локалних самоуправа нису имали мејл адресу на коју би примили упитник који је, за потребе истраживања, требало да попуне. Наиме, евиденција броја и вршење типологије установа још увек је „ствар“ оног ко исту спроводи (истраживача, статистичара, служби и институција којима су ови подаци потребни). Република Србија нема (дигитално доступну) прецизну евиденцију о броју установа и организација у култури, што онемогућава преглед настајања нових установа и организација, односно њиховог гашења, интеграције или реорганизације постојеће инфраструктуре. Још увек се евиденција води простим бројањем установа и организација и њиховим сврставањем у одређене категорије. Посебно велики

проблем представља евиденција организација и приватних актера у култури. У евиденцији Агенције за привредне регистре организације у култури немају посебну шифру делатности, тако да је увид у њихов број предмет дубље анализе статута удружења грађана, па самим тим захтева посебну пажњу, време и вештину оног ко анализу ради. Иако градови и општине (у телефонском контакту, упитницима и на званичним интернет страницама локалне самоуправе) прецизно наводе број и врсту установа којима су оснивачи, најчешће не располажу подацима о другим актерима у култури на локалном нивоу. Изузев броја и типа установа, ниједна локална самоуправа није доставила прецизан преглед удружења грађана.

Посебан проблем представља прецизан обрачун издвајања за културу. У јавности се тако најчешће може чути податак о издвајању за културу на републичком нивоу, док се подаци о издвајању на покрајинском и градском нивоу не узимају у обзир. Ова непотпуна информација о издвајању за културу у Републици Србији последица је непостојања јединственог информационог система за прикупљање података од свих оснивача.

Општи закључак истраживача који су учествовали у пројекту је да би изградња локалних информационих система за праћење стања у култури (број и тип установа, запослени, програми, буџети) омогућио континуирану евалуацију, унапређење и квалитетно (ре)дефинисање локалних културних политика. Тиме би и рад установа и доношење одлука било унапређено, а подршка организацијама преко конкурса транспарентнија и уређена прецизним индикаторима. Дигитални алати и платформе у праћењу рада установа и организација унапредили би статистику у култури, а самим тим и културну политику засновану на чињеницама (*evidence-based policy*).

За утемељеност одлучивања у чињеницама и континуитет културне политике кључна су стратешка документа. У складу са Законом о локалној самоуправи, преко својих органа, градови имају могућност и да ближе уређују област културе и доносе стратешке планове. Као што тврде Субашић и сар. (2018), у време истраживања, ова могућност је коришћена само у Панчеву,

Новом Саду и Зрењанину³. Међутим, оне не разрађују посебно дигиталне процесе у култури. Ипак, важно је споменути План развоја креативних индустрија града Врања (2019–2023) као пример добре праксе кроз који се, између осталог, планира успостављање адекватне статистичко-документационе базе података о субјектима креативне индустрије на територији града, израда веб платформе за промоцију креативних предузетника, израда интерактивне изложбе о културном простору и понуди града Врања (*План развоја креативних индустрија града Врања (2019–2023)*, 2019, стр. 41–43). Стратегија препознаје значај дигиталних алата за развој креативних индустрија, али би оваква технолошка решења требало искористити и у другим областима културе и културне политике.

*Дрући изазов: јачање дигиталних компетенција
запослених у култури*

Људске ресурсе 118 јавних установа културе чини 2.816 запослених (Ђукић и сар., 2018: 220). Иако установе у оквиру својих буџета имају ставку стручног усавршавања запослених, таква пракса често изостаје. Усавршавање у области дигитализације је од посебне важности јер је процес дигитализације један од приоритета Владе Републике Србије, па је и Законом о култури и већом бригом за дигиталним процесима у области културе, у октобру 2016. године у Министарству културе и информисања основан посебан Сектор за развој дигиталне истраживачке инфраструктуре у области културе и уметности. Међутим, запослени су у готово свим градовима истакли недостатак не само стручног кадра него и стручног усавршавања

3 Крагујевац и Ниш су имали своје стратегије развоја културе, али се период важења ових стратешких докумената завршио. У Ужичу је, 2012. године, креирана стратегија, али није усвојена, док су Врање, Ниш, Лесковац, Пирот и Зајечар били укључени у пројекат *Re-Opening a Gold Mine* који је реализовао Одбор за грађанску иницијативу из Ниша уз подршку Швајцарског програма за културу на западном Балкану (SCP).

у домену дигитализације. Проблем додатно усложњава чињеница да је Законом о начину одређивања максималног броја запослених у јавном сектору, умањен број запослених по којем су првенствено ван радног односа остали млађи људи који нису имали довољно радног искуства, иако су имали више знања о примени нових технологија у процесу рада.

*Трећи изазов: финансирање и издвајање
за дигиталну опрему и процесе*

Просечан буџет за културу на нивоу 15 анализираних градова има удео од 6,59% у укупном буџету градова, а највећи део буџета издваја се за плате и накнаде запослених (Ђукић и сар., 2018: 221). Посебан изазов свих локалних самоуправа и установа је издвајање за дигиталну опрему и развој дигиталних платформи и других облика презентације садржаја. Наиме, иако се четвртина буџета установа издваја за материјалне трошкове, ставка набавке опреме у највећем броју случаја не подразумева набавку опреме и софтвера за процесе дигитализације рада и комуникације са публиком. Установе заштите често не располажу скенерима и/или људским ресурсима потребним за дигитализацију грађе.

*Четврти изазов:
програми, публика и дигитално окружење*

У овом пољу изазови дигитализације се могу сагледати у неколико сегмената:

- Развој публике

Развој публике значајно се може унапредити уколико се креатори и организатори програма упознају са жељама и навикама грађана. Посебно важно је што на тај начин могу имати увид у ком правцу треба развијати културне потребе у својој

заједници. Пример добре праксе када је реч о истраживању културних потреба и навика грађана су градови Сомбор, Панчево, Ужице, Зрењанин, Нови Сад у којима је барем једном спроведено истраживање културних пракси грађана⁴. Пример успешне примене резултата истраживања према потребама грађана јесте оснивање Фестивала PAFF – „Панчево филм фестивал“ (Опачић, 2018а) и оснивање биоскопа на отвореном у Зрењанину (Опачић, 2018b). Поред истраживања на нивоу грађана, начин задржавања постојеће публике и привлачења нове су истраживања саме публике на нивоу установа. Највећи број установа увид у потребе публике стиче кроз лични контакт са публиком или путем сајта, односно налога на друштвеним мрежама. Пример примене дигиталних могућности у контакту са публиком су Културни центар и Библиотека у Зрењанину који на својим интернет страницама имају постављене анкете за посетиоце (Опачић, 2018b). Ову праксу требало би да усвоје све установе културе као модел евалуације својих садржаја и увид у жеље и потребе своје публике. Ако имамо у виду да је током 2017. године, у установама културе анализираних градова, без података за 9 установа, одржано 11.318 културних програма којима је присуствовао 1.441.431 посетилац (највећи број посетилаца имале су најкомплексније установе, поливалентни центри; Ђукић и сар., 2018: 241), увођење дигиталних алата у циљу прикупљања ставова и жеља посетилаца може бити непроцењив извор података за усмеравање будућег рада установа и обликовање програма и садржаја. Дигитални алати могу да олакшају лонгитудинална истраживања потреба и навика грађана, па би и такви пројекти требало да постану пракса на локалном нивоу. Поред тога локалне самоуправе би континуирано могле да прикупљају информације о жељама и потребама у култури преко својих дигиталних канала комуникације са грађанима.

Публика која пред установе културе ставља највеће изазове су млади, што потврђују и друга истраживања посвећена

4 У Сомбору 2015. и 2019. године, у Панчеву 2009. и 2013. године, у Ужицу 2011. године, у Зрењанину 2013. године, у Новом Саду 2016. године.

културној партиципацији младих (Мрђа 2011а; Мрђа 2011b; Субашић, Опачић, 2013). Како истичу Миланков и сар. (2017) за младе је најтеже осмислити облике анимације, програме који би одговарали њиховим потребама и навикама, укусима. Субашић и сар. (2018) наводе: „сви представници локалних самоуправа, установа културе и удружења грађана сматрају да недостатак публике адолесцентског узраста лежи у незаинтересованости деце и младих, учитеља и родитеља, док у мањој мери одговорност пребацују на себе и на недовољно познавање културних потреба наведене старосне популације“. Међутим, представници установа културе и организација цивилног сектора су у оквиру фокус група истакли да су младима потребни иновативнији и интерактивнији културни садржаји, у којима се користе информационе технологије. Ипак, и у овом случају важно је још једанпут поменути недовољну обученост кадрова за руковање новим технологијама, и недовољну техничку и технолошку опремљеност установа културе.

- *Информисање и организација догађаја*

Истраживања културне партиципације (Цветичанин, 2007; Мрђа, 2010; Цветичанин, Миланков, 2011; Опачић, Субашић, 2016) показују да је све мање публике на програмима из културе. Као најчешће разлоге за непосећивање програма грађани су наводили недовољну информисаност о културним догађајима и преклапање термина одржавања културних догађаја, односно непостојање јединственог распореда дешавања, због чега нису у могућности да посете све што желе. Установе културе и организације цивилног сектора своје програме најчешће промовишу на друштвеним мрежама (Facebook), што сматрају најбољим и најлакшим средством за информисање грађана, нарочито оних заинтересованих. Иако се овај начин информисања може означити као позитиван у смислу дигитализације, до грађана који нису „пријатељи“ на друштвеним мрежама теже се долази. Поред друштвених мрежа, представници установа и удружења информишу грађане о садржајима и преко локалних и регионалних медија (телевизија, радио, штампани медији). Међутим,

локални медији понекад само извештавају са културних догађаја, а изостаје најаве догађаја, па самим тим и информисање потенцијалне публике. Сложеније дигиталне алате у сврху промоције који би могли постати пракса у свим градовима користе градови Крагујевац, Сомбор, Нови Сад и Зрењанин. Наиме, поред редовног информисања на друштвеним мрежама и у медијима, ови градови развили су и веб платформе на којима сви заинтересовани грађани могу да се информишу о културној понуди у граду. Крагујевац је 2018. године израдио апликацију за мобилне телефоне која обавештава грађане о свим културним догађајима у граду⁵ (Ђековић, Субашић, 2018). Нови Сад је отишао корак даље и израдио интерактивну интернет страницу која омогућава организаторима да сами унесу информације о догађају који организују и желе да промовишу, усклађујући га са другим терминима. Истовремено, ова платформа пружа и преглед догађаја, односно „календар догађања“⁶ (Стојановић, 2018). Град Сомбор и Зрењанин имају странице на којима промовишу градске манифестације са терминима одржавања“⁷(Субашић, 2018; Опачић, 2018b).

- Дигитализација садржаја

Установе заштите у обавези су да дигитализују културно наслеђе. Међутим, све је већи број установа у домену савременог стваралаштва које дигитализују своје програме и нуде их у онлајн простору. Важно је истаћи да су последњих месеци управо дигитализација савременог стваралаштва, нове форме комуникације са публиком и редефинисање традиционалних облика посећивања програма, највише дошли до изражаја. До марта 2020. године дигитализација савременог стваралаштва је била веома слабо присутна, тек по која позоришна представа била је дигитализована. Здравствена ситуација у којој се од

5 www.kulturakg.com

6 www.kulttura.rs

7 <https://manifestacije.sombor.rs>; <http://www.visitsombor.org/ponuda/12/manifestacije.html>; www.visitzrenjanin.com/kalendar-2019

почетка 2020. године нашао цео свет, натерала је установе културе да ревидирају своје досадашње праксе. Услови пандемије одразили су се и на установе културе у Србији. Све је већи број онлајн програма у којима публика учествује из својих домова. Ипак, можемо рећи да је ово тек зачетак дигиталне културне понуде и дигиталне културне партиципације, па ће бити веома значајно бавити се овим феноменом за неколико година, са одређене временске дистанце.

Поред презентовања садржаја дигиталним каналима, дигитализација отвара могућности за нове уметничке форме које подразумевају дигиталну надградњу (у сфери ликовне и примењене уметности, музике, друштвено ангажованих представа и другим). Овакве уметничке иницијативе су све бројније (посебно код младих уметника) и захтевније за представљање, тако да се претпоставља да ће и развој установа у правцу стварања окружења за овакве подухвате морати да се одвија паралелно.

- *Учешће у организацији догађаја и одлучивању*

„У партиципативним културним политикама сви актери би требало да имају права учешћа у процесима дебатовања и одлучивања, јер је културна политика јавна, а одлучивање транспарентно“ (Драгићевић Шешић и Николић, 2018: 269). Дигиталне технологије омогућиле су лакоћу комуникације различитих актера коју треба искористити. Наиме, „умрежавање“ је једна од главних карактеристика савремених друштвених токова. Формирање мрежа, сарадње, платформи за комуникацију и дијалог свих учесника у области културе, као и у свим осталим друштвеним пољима, је од кључне важности за дефинисање квалитетне културне политике. Истраживачки пројекат „Модели локалних културних политика као основа за развој културне партиципације“ показао је да се ови алати готово уопште не користе у јавном систему културе. Локалне самоуправе и установе културе не иницирају мреже сарадње у дигиталном окружењу (ни између себе, односно различитих градова и установа, ни унутар себе тј. на нивоу локалних

културних актера). Такође, не отварају се онлајн простори за прикупљање информација или дебатовање око важних питања. Установе културе показују недовољну обученост и, чини се, инертност за укључивање у дигиталне форме комуникације са публиком. Иницијативе за дигитално умрежавање изостају и на републичком нивоу, а могле би значајно допринети размени искуства, знања и вештина између установа и организација, као и пракси између градова и општина.

Закључна разматрања и препоруке

Представници 5 градских управа сматрају да је дигитализација у култури приоритет у развоју културе на локалном нивоу, док представници осталих локалних самоуправа сматрају да је приоритет обука кадрова за дигитализацију. Може се рећи да се последњих неколико година увиђа значај дигитализације, те и у Министарству културе и информисања већ неколико година постоји Сектор за дигитализацију културног наслеђа и савременог стваралаштва. Међутим, пројекат „Модели локалне културне политике као основа за повећање културне партиципације“ показао је да локалне самоуправе и установе културе још увек не функционишу у дигиталном окружењу.

Истраживачи на овом пројекту су се сусрели са проблемом да неколико представника локалних самоуправа и установа културе не користи мејл као средство комуникације, због чега је веома важна на првом месту едукација кадрова за употребу дигиталних технологија, што ће осигурати континуирани развој људских ресурса у култури и уметности у складу са савременим трендовима и технологијама. Из тог разлога Ђукић и сар. (2018) предлажу „израду програма обука запослених кроз програме целоживотног учења, нарочито у оквиру информационих технологија и писања пројеката, нарочито међународних. [...] У овом сегменту, неопходно је да се и градске управе више укључе кроз обезбеђивање обука,

формирање фонда и/или локалних центара за дигитализацију.“ Такође, дигитализација би помогла и у редовној комуникацији установа културе, као и у комуникацији са градском управом, али и Министарством културе и информисања. Зато једна од препорука јесте умрежавање установа културе на нивоу округа, али и према типу установа. Такође, на овај начин би установе културе могле брже да развијају и сарадњу са установама из других земаља, што за сада није случај, јер се показало да само градови који се налазе близу границе развијају сарадњу са установама из суседних земаља. Важно је напоменути да многи градови формално јесу чланови мрежа градова које се директно или индиректно тичу културе, али потенцијали ових мрежа остају неискоришћени, због чега би градови, како наводе Ђукић и сар. (2018) требало више да користе капацитете мрежа којима су приступили, односно да приступају новим мрежама и тиме отварају нове могућности сарадње и укључивања у регионалне пројекте ЕУ.

У контексту кадрова требало би размотрити и запошљавање нових кадрова који би се бавили дигитализацијом како културног наслеђа, тако и савременог стваралаштва. Из наведеног разлога потребно је осигурати развој људских ресурса у култури и уметности, односно урадити анализу људских ресурса и потреба у свим установама културе. Такође, и локалне самоуправе, као оснивачи установа културе, би требало да размишљају о ангажовању особа који би пратиле локалну културну статистику која би ушла у планирање културе на локалном нивоу. То би осигурало и константан увид у стање културе на локалном нивоу. Дигитализацију би требало спроводити и у локалним самоуправама, увођењем електронске деловодне књиге, чиме би и удружењима грађана било олакшано аплицирање на конкурсе. Због тога, како наводе Ђукић и сар. (2018) потребно је „изградити информациони систем за праћење стања у култури на локалном нивоу који ће омогућити континуирану евалуацију и (ре)дефинисање локалних културних политика.“ Када је реч о локалним стратешким плановима у култури, увођење статистике би олакшало креирање ових докумената. Стратешки планови требало би да садрже податке

и о потребама свих актера у култури на локалном нивоу (запослених у установама културе, представника удружења грађана и грађана). Све ово би било олакшано када би се радило дигиталним путем, што је град Сомбор 2019. године радио у оквиру испитивања запослених у установама културе.

У случају инфраструктурних улагања, и набавке опреме, такође би требало размишљати о дугорочном планирању. Највећи приоритет, у складу са стратешким циљевима Владе Републике Србије и Министарства културе и информисања, је обезбеђивање опреме за дигитализацију наслеђа, али неопходно је дигитализовати и савремено стваралаштво.

Како наводе Ђукић и сар. (2018) у локалним срединама креативне индустрије нису довољно заступљене и не разматрају се економски ефекти културе и изостаје сарадња са секретаријатима/одељењима за привреду у градским управама. Због тога би локалне самоуправе требало да размишљају да на конкурс за културу посебно вреднују пројекте који се тичу дигиталног стваралаштва.

Када је реч о развоју и информисању публике потребно је да установе културе на својим интернет страницама, или на друштвеним мрежама „разговарају“ са грађанима, да их питају да оцене поједине програме, као и да се потруде да путем друштвених мрежа обавесте што већи број грађана, што се може учинити „бустовањем“ (повећањем видљивости) на друштвеним мрежама. Програми за младе би требало више да се објављују да друштвеним мрежама које они користе (Instagram, Snapchat). Потребно је сагледати потребе младих, и у сарадњи са Канцеларијама за младе креирати програме, који би требало да прате и развој дигиталних технологија, јер то јесте нешто што млади све више користе и јесте део њихове свакодневнице.

Проблем „преклапања“ културних догађаја и недовољне информисаности грађана може се, такође, решити помоћу дигиталних технологија, као што су то урадили Крагујевац и Нови Сад. Овакве платформе би могле да се искористе у туристичке сврхе, те би поред редовних програма требало да садрже и информације о манифестацијама и културном наслеђу

локалних самоуправа. Промоција туристичког представљања локалитета, атракција, и самих градова као туристичких језгара могла би се урадити помоћу дигиталних холограмских модела. Они функционишу у форми стварања дигиталних слика знаменитих места, личности и објеката у простору преко екрана мобилног телефона. Ова пракса заживела је на одређеном броју локалитета у Србији. Једна од идеја за промоцију града је и израда интерактивне туристичке табле.

На крају, али не мање важно је и успостављање јединствене онлајн продаје улазница (тикет сервиса) за културна дешавања. Овај систем омогућио би продају карата за све програме у култури на једном месту. Такође, обухватио би и куповину улазница за популарне догађаје у другим градовима.

Лиџерајџура

Влада Републике Србије. (2015). „Закон о начину одређивања максималног броја запослених у јавном сектору“, у *Службени гласник РС* бр. 68/2015. <http://arhiva.suk.gov.rs/dotAsset/18373.pdf> (Приступљено 08.01.2020.)

Влада Републике Србије. (2018). „Закон о локалној самоуправи“, у *Службени гласник РС* бр. 129/2007, 83/2014 – др. закон, 101/2016 – др. закон и 47/2018. https://www.paragraf.rs/propisi/zakon_o_lokalnoj_samoupravi.html (Приступљено 08.01.2020.)

Влада Републике Србије. (2019). „Одлука о максималном броју запослених на неодређено време у систему државних органа, систему јавних служби, систему Аутономне покрајине Војводине и систему локалне самоуправе за 2017. годину“, у *Службени гласник РС* бр. бр. 61/2017, 82/2017, 92/2017, 111/2017, 14/2018, 45/2018, 78/2018, 89/2018, 102/2018, 30/2019, 42/2019, 59/2019, 79/2019, 84/2019, 88/2019. <http://www.pravno-informacioni-sistem.rs/SlGlasnikPortal/eli/rep/sgrs/vlada/odluka/2017/61/1/reg> (Приступљено 08.01.2020.)

Council of Europe (2018). Recommendation CM/Rec(2018)10 of the Committee of Ministers to member States on culture's contribution to strengthening the internet as an emancipatory force. https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectId=09000016808eedf1 (Приступљено 23.10.2020.)

- Cvetičanin, P. (2007). *Cultural Needs, Habits and Taste of Citizens of Serbia and Macedonia*. Niš: Committee for Civic Initiative.
- Cvetičanin, P., Milankov, M. (2011). *Kulturne prakse građana Srbije*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Ђукић, В., Драгићевић – Шеших, М., Вукићевић, В., Субашић, Б., Опачић, Б., Ђековић, В., и Николић, Т., и Стојановић, А. (2018). *Модели локалних културних полицака као основа за повећање културне партиципације*. Београд: Завод за проучавање културног развитака.
- Ђековић, В., Субашић, Б., Стојановић, А. (2018). „Град Зајечар“, у *Модели локалних културних полицака као основа за повећање културне партиципације*. Београд: Завод за проучавање културног развитака, стр. 61–73.
- Ђековић, В., Субашић, Б. (2018). „Град Крагујевац“, у *Модели локалних културних полицака као основа за повећање културне партиципације*. Београд: Завод за проучавање културног развитака, стр. 177–191.
- Hennessy, K. (2013). “The Intangible and the Digital: Participatory Media Production and Local Cultural Property Rights Discourse”, in Luciana Duranti and Elizabeth Shaffer (eds.) *Proceedings of The Memory of the World in the Digital Age: Digitization and Preservation. An International Conference on Permanent Access to Digital Documentary Heritage*. Vancouver: UNESCO. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/VC_Hennessy_26_A_1430.pdf
- Миланков, М., Опачић, Б., Субашић, Б., и Загорац, Д., и Ђорђевић, Ј. (2017). *Просветни радници – културно образовање и културна партиципација*. Београд: Завод за проучавање културног развитака.
- Милановић, В., Субашић, Б., и Опачић, Б. (2017). *Жене у јавним установама културе*. Београд: Завод за проучавање културног развитака. <http://zaprokul.org.rs/wp-content/uploads/2018/03/Zene-u-javnim-ustanovama-kulture.pdf>
- Mrđa, S. (2010). *Pozorišna publika u Srbiji*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Mrđa, S. (2011a). *Kulturni život i potrebe studenata u Srbiji*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Mrđa, S. (2011b). *Kulturni život i potrebe učenika srednjih škola u Srbiji*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Опачић, Б. (2018а). „Град Панчево“, у *Модели локалних културних полицака као основа за повећање културне партиципације*. Београд: Завод за проучавање културног развитака, стр. 35–49.

- Опачић, Б. (2018b). „Град Зрењанин“, у *Модели локалних културних по-
лишика као основа за повећање културне партиципације*. Београд:
Завод за проучавање културног развика, стр. 112–124.
- Опачић, Б., Субашић, Б. (2016). *Културне покребе и навике грађана
Србије*. Београд: Завод за проучавање културног развика
- Градска управа Врање (2019). *План развоја креативних индустрија града
Врања (2019–2023)*.
- Републички завод за статистику, Завод за проучавање културног
развика (2018). *Култура, 2017*. [http://e-kultura.net/wp-content/
uploads/2019/01/Kultura_2017_20122018.pdf](http://e-kultura.net/wp-content/uploads/2019/01/Kultura_2017_20122018.pdf)
- Стојановић, А. (2018). „Град Нови Сад“, у *Модели локалних културних
полишика као основа за повећање културне партиципације*. Бео-
град: Завод за проучавање културног развика, стр. 148–165.
- Субашић, Б., Опачић, Б. (2013). *Вредности и културни активизам мају-
ранаша Србије*. Београд: Завод за проучавање културног развика.
[http://zaprokul.org.rs/wp-content/uploads/2015/02/2013
matiruranti_vrednosti.pdf](http://zaprokul.org.rs/wp-content/uploads/2015/02/2013_matiruranti_vrednosti.pdf)
- Субашић, Б., Опачић, Б. (2018). „Културне политике у циљу дуго-
рочног планирања културног развоја Републике Србије“, у
Извештај о раду за 2018. годину. Београд: Завод за проучавање
културног развика, стр. 7–8. [https://zaprokul.org.rs/wp-content/
uploads/2019/02/Izvestaj_2018_final.pdf](https://zaprokul.org.rs/wp-content/uploads/2019/02/Izvestaj_2018_final.pdf)
- Субашић, Б. (2018). „Град Сомбор“, у *Модели локалних културних по-
лишика као основа за повећање културне партиципације*. Београд:
Завод за проучавање културног развика, стр. 204–218.
- Субашић, Б., Опачић, Б., и Стојановић, А., и Вукићевић, В. (2018).
„Културне политике градова Србије – упоредни приказ“, у *Мо-
дели локалних културних полишика као основа за повећање културне
партиципације*. Београд: Завод за проучавање културног развика,
стр. 218–251. [http://zaprokul.org.rs/wp-content/uploads/2018/09/
Perform-Modeli-lokalnih-kulturnih-politika.pdf](http://zaprokul.org.rs/wp-content/uploads/2018/09/Perform-Modeli-lokalnih-kulturnih-politika.pdf)
- UNESCO (2003) Charter on the Preservation of Digital Heritage [http://
portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC
&URL_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html) (Приступљено 21.10.2020.)
- UNESCO (2017). Digital Guidelines, Guidelines on the Implementation
of the 2005 Convention on the Protection and Diversity of Cultural
Expressions UNESCO Promotion of the Diversity of Cultural Expressions
in the Digital Environment [https://en.unesco.org/creativity/
sites/creativity/files/digital_guidelines_en_full-3.pdf](https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital_guidelines_en_full-3.pdf)

UNESCO (2019) *UNESCO Designates 66 New 'Creative Cities'*. Доступан на: <https://en.unesco.org/creative-cities/events/unesco-designates-66-new-creative-cities> (Приступљено 06.08.2021.)

UNESCO (2020). Извештај о имплементацији Унеско методологије Индикатори утицаја културе на развој (UNESCO Culture for Development Indicators) <https://zaprokul.org.rs/2020/01/15/indikatori-uticaja-kulture-na-razvoj-unesco-culture-for-development-indicators/> (Приступљено 23.10.2020.)



Plenarno predavanje, Rafaela Henze, Univerzitet Hajlbron, Nemačka – Osnaživanje i digitalizacija u obrazovanju za menadžment u kulturi (FDU, 14. sept. 2019.)

Bojana Subašić, Bogdana Opačić

Center for Study in Cultural Development, Belgrade, Serbia

LOCAL CULTURAL POLICIES IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

Digitalization and the notion of the digital environment are largely becoming a framework for all areas of social action. In this sense, both culture and cultural policy must adapt and intertwine with other areas, creating transversal fields of their progress. To be able to talk about progress in this segment, it is necessary to determine the current position of cultural policies in the digital environment. This paper addresses the issues of how much cultural policy actors take advantage of digital technologies, how much cultural statistics can improve future directions of development, how much digital models of communication and cooperation can encourage cultural participation, but also the promotion of creativity, and finally how much digital platforms can contribute to operationalization, definition and affirmation of cultural values, programs, cooperation and finally shaping cultural policy at all levels. The paper also presents the extent to which cultural institutions use digital technologies in their daily work, in creating programs, in communication with other cultural actors in Serbia and abroad, in relation to audience(s) and other citizens who do not often attend cultural programs. The focus of the paper is on the potentials and capacities for using the advantages of digitalization and digital technologies in the work of cultural institutions, activities with the audience, and creating an evidence-based model of cultural policy. Regular use of digitalization and digital technologies are necessary in cultural institutions for human resource development, regular communication with founders, organization of cultural events, conducting open calls for CSOs, regular data updating, monitoring statistics at the local level. cultural development plans, monitoring of program attendance and evaluation of the program by the audience. Also, the use of digital technologies in the field of culture can contribute to increasing the number of visitors, as well as informing both potential and regular audiences.

Keywords: digitalization, digital environment, local cultural policy, cultural participation, cultural institutions