



VIDAUS POLITIKOS GENERALINIS DIREKTORATAS
B TEMINIS SKYRIUS. STRUKTŪRINĖ IR SANGLAUDOS POLITIKA

KULTŪRA IR ŠVIETIMAS

**VIEŠASIS IR KOMERCINIS PRIEIGOS
MODELIAI SKAITMENINIAME AMŽIUIJE**

SANTRAUKA

Santrauka

Šiame pranešime apžvelgiamas turinio pateikimas plačiajai Europos visuomenei ir galima šio pateikimo raida, įskaitant viešojo sektoriaus ir komercinių paslaugų teikėjų patirtį. Atsižvelgus į nustatytas problemas ir jų priežastis, pateikiamos rekomendacijos, kaip spręsti skaitmeninio amžiaus uždavinius, susijusius su turinio prieiga Europoje.

Šis dokumentas užsakė Europos Parlamento Kultūros ir švietimo komitetas.

AUTORIAI

Claudio Feijoo, Sven Lindmark, Juan Pablo Villar, Carlota Tarín, Javier Gelabert, Beatriz Matía

ATSAKINGASIS ADMINISTRATORIUS

Markus J. Prutsch
B teminis skyrius. Struktūrinė ir sanglaudos politika
Europos Parlamentas
B-1047 Briuselis
E. paštas: poldep-cohesion@europarl.europa.eu

REDAKTORIUS

Lyna Pärt

KALBOS

Originalas: EN
Vertimas: DE, FR

APIE LEIDĖJĄ

Norėdami susisiekti su B teminiu skyriumi arba užsisakyti jo mėnesinį naujienlaiškį, rašykite adresu: poldep-cohesion@europarl.europa.eu

Rankraštis užbaigtas 2013 m. balandžio mėn.
© Europos Sąjunga, 2013 m.

Šis dokumentas pateiktas internete adresu
<http://www.europarl.europa.eu/studies>

ATSAKOMYBĖ

Už šiame dokumente pareikštas nuomones atsako tik autorius ir jos nebūtinai atitinka oficialią Europos Parlamento poziciją.

Leidžiama atgaminti ir versti nekomerciniais tikslais tik nurodžius šaltinį, iš anksto informavus apie tai leidėją ir jam nusiuntus kopiją.

SANTRUMPŲ SĄRAŠAS

- PI** Programinė įranga
- ES** Europos Sąjunga
- IRT** Informacinės ir ryšių technologijos
- AK** Asmeninis kompiuteris
- TV** Televizija

SANTRAUKA

Taikymo sritis ir metodika

Šiame pranešime apžvelgiama, kaip kultūrinis ir kūrybinis turinys, tiek komercinis, tiek viešasis, pateikiamas Europos plačiajai visuomenei ir kaip ji su juo susipažįsta, taip pat šio proceso raida. Nustatytos tendencijos, kliūtys ir veiksniai, skatinantys pereiti prie skaitmeninio amžiaus, ir tuo remiantis pateikta rekomendacijų.

Žiniasklaidos ir turinio sektorius apima įvairias pramonės šakas, įskaitant muzikos, filmų ir vaizdo įrašų, leidybos (knygų, laikraščių ir žurnalų), transliacijos (radijo ir televizijos), o kartais ir vaizdo žaidimų bei kitų informacinių paslaugų (naujienu agentūrų, portalų, katalogų ir kt.) pramonę. Šios pramonės šakos apima įvairias atskiras veiklos rūšis (pvz., įrašų darymą, leidybą, atlikimo meną, platinimą, transliavimą ir mažmeninę prekybą), vertės grandinėse išdėstytas trim pagrindiniais etapais: gamyba, platinimas ir vartojimas.

Pranešime atskirai tiriamas komercinis ir viešasis turinys. Pirma pateikiama keturių pagrindinių žiniasklaidos ir turinio sektoriaus pramonės šakų (komercinių) – filmų, vaizdo žaidimų, knygų ir laikraščių – analizė, siekiant pabrėžti dėl skaitmeninimo atsiradusius pokyčius, šių pramonės šakų panašumus bei skirtumus ir galimus veiksmus, turėsiančius įtakos jų būsimai plėtrai. Šios pramonės šakos pasirinktos dėl panašumo į viešąjį turinį (filmai, knygos ir naujienos) ir savo naujoviško pobūdžio (vaizdo žaidimai), kad viešojo turinio sektoriuje būtų pasisemta kuo daugiau patirties.

Dėl savo išskirtinių savybių (pvz., poveikio reguliavimui ir visuomenės interesams), palyginti su komerciniu turiniu, viešasis turinys nagrinėjamas atskirai. Be to, kadangi skaitmeninimo procesas viešajame sektoriuje dar tik prasideda, tokia analizė padeda nustatyti, ko būtų galima pasimokyti iš komercinio turinio teikimo ir ką būtų galima pritaikyti viešajam turiniui.

Analizė apima visą ES, o išsamiau ištirtos septynios valstybės narės: Estija, Prancūzija, Vokietija, Italija, Ispanija, Švedija ir Jungtinė Karalystė (priede pateikiama jų duomenų suvestinė). Surinkti duomenys paremti antriniais moksliniais tyrimais ir 10 išsamių pokalbių bei internetu atlikta apklausa (surinktos 75 galiojančios apklausos anketos, 41 iš jų užpildė viešieji subjektai, o 34 – privatieji subjektai. Be to, ištirti kai kurie atvejai. Siekiant paaiškinti išvadas ir pagrindinius, pavyzdžiui, aprašytų verslo arba finansavimo modelių aspektus, jie trumpai aprašyti pranešimo langeliuose.

Šį pranešimą sudaro: 1 skyrius, kuriame aprašomas pranešimo tikslas, aprėptis, tyrimo metodas ir struktūra; 2 skyrius, kuriame apžvelgiamos keturios komercinio turinio pramonės šakos: filmai, vaizdo žaidimai, knygos ir laikraščiai, kiekvienos iš jų pateikiamas: 1) bendras apibūdinimas, įskaitant bendrus esamos rinkos padėties rodiklius ir perėjimą prie skaitmeninimo; 2) vertės grandinės analizė; 3) nauji verslo modeliai; 4) finansinio tvarumo ir finansavimo analizė; 5) pavyzdiniai atvejų tyrimai; 6) išvados.

3 skyrius skirtas viešajam turiniui, jis apima 1) įvadies sąvokų apibrėžtis; 2) bendrą skaitmeninimo padėties apžvalgą; 3) skaitmeninio turinio ir atitinkamų verslo modelių prieinamumą; 4) finansavimo problemas; 5) turinio platformų vaidmenį ir jų poveikį viešojo turinio pateikimui, trumpai apžvelgiant EUROPEANA; 6) pagrindinių kliūčių, su kuriomis susiduriama viešajame sektoriuje pereinant prie skaitmeninio amžiaus, nustatymą. 4 skyriuje pateikiamos bendros tyrimo išvados ir keletas rekomendacijų, kaip Europoje skatinti skaitmeninio turinio prieinamumą ir pakartotinį jo panaudojimą.

Prieduose pateikiamos kiekvienos papildomai analizei pasirinktos šalies (Estijos, Prancūzijos, Vokietijos, Italijos, Ispanijos, Švedijos ir Jungtinės Karalystės) duomenų suvestinės, taip pat internetu atliktos apklausos apibendrinimas bei nuorodos.

Ši santrauka atitinka pranešimo struktūrą, be to, pateikiamas bendras (komercinio ir viešojo) turinio rinkų įvadas, kuriame apibendrinamos pranešimo išvados.

Turinio rinkos. Bendros ypatybės ir pokyčiai

Maždaug prieš porą dešimtmečių žiniasklaidos ir turinio pramonės šakos buvo palyginti brandžios, joms buvo būdingas didelis pelnas pagal mastą ir aprėptį, ir didelės patekimo į rinką kliūtys (kurias lėmė didelės gamybos sąnaudos), todėl šioje srityje buvo linkstama koncentruotis. Rinkos buvo kultūriškai padalytos, o platinimas suskirstytas pagal teritorijas. Viešojo intereso požiūriu teigiami išorės pokyčiai žiniasklaidos ir turinio pramonėje tapo pagrindiniu įvairių rūšių viešosios politikos krypties ir reguliavimo argumentu, o kai kada – motyvu tiesiogiai teikti turinį ir informaciją pasitelkiant įvairias viešąsias paslaugas.

Dėl sektoriaus skaitmeninimo įvyko esminių pokyčių, sumažėjo gamybos ir platinimo sąnaudos, taip pat pasikeitė vartojimo įpročiai, jie ėmė kitaip suvokti žiniasklaidą ir turinį. Dėl šių pokyčių pasikeitė turinio pramonės šakų struktūra ir prireikė spręsti visiškai naujus uždavinius. Be to, dabar viešoji informacija ir turinys, bent jau vartotojų vertinimu, gerokai mažiau skiriasi nuo komercinių produktų (pasiūlymų).

Kalbant apie pramonės struktūrą, rinkoje atsirado naujų dalyvių, naujų žiniasklaidos priemonių ir, nors pramonėje dar išlikusios kai kurios senojo palikimo savybės, visų pirma didelis pelningumas pagal profesionalaus turinio mastą ir taikymo sritį, dėl didelio išorinių veiksnių poveikio ir didelių kultūrinių skirtumų pakartotiniam tarpininkavimo procesui dabar vadovauja nauji skaitmeninio turinio savininkai. Skelbiant viešąją informaciją ir turinį, dar tik pradėdama naudotis šių naujų rinkos dalyvių ir naujosios žiniasklaidos teikiamomis galimybėmis, be to, dar reikia sukurti modelį, kaip skaitmeninėje aplinkoje suderinti visuomenės tikslus ir komercinius interesus.

Neigiamą poveikį žiniasklaidos ir turinio pramonei turėjo ne tik technologijos ir socialiniai bei ekonominiai pokyčiai, bet ir dar du reiškiniai: autorių teisių pažeidimai internete (dažnai vadinami piratavimu) ir pramonės negebėjimas panaudoti skaitmeninimą naujoviškiems sprendimams kurti, kad būtų kompensuoti autorių teisių pažeidimų sukelti padariniai. Daug kur viešajame sektoriuje vadovaujamosi šiuo trumparegišku požiūriu neteikti vartotojams patrauklaus skaitmeninio turinio.

Naujajai skaitmeninei žiniasklaidai būdingos kai kurios specifinės savybės, nebūdingos tradicinėms žiniasklaidos priemonėms. Naujosioms žiniasklaidos rūšims būdingos ne tik mažesnės gamybos ir platinimo sąnaudos, taip pat galimybės sąveikauti bei individualizuoti žiniasklaidos patirtį, bet ir mažesnės nuotolinių paslaugų teikimo sąnaudos, taip skatinama nebrėžti teritorinių ribų ir todėl tradicinis reguliavimas tampa sunkesnis. Galimybė individualizuoti skaitmeninę žiniasklaidą taip pat sudaro sąlygas bent teoriškai geriau įgyvendinti vartotojų pageidavimus sudarant ilgąjį jų pasirinkimų sąrašą ir paslaugų teikėjų katalogą. Nuleidus neprofesionalaus turinio ir informacijos pateikimo kartelę atsirado naujų naudotojų skatinamų naujovių diegimo formų, kai vartotojai savo nuomonę gali pareikšti lengviau nei kada nors anksčiau, o tai kelia uždavinius ne tik tradicinėms pramonės šakoms, bet ir kelia problemų esamo reguliavimo srityje. Nauji dalyviai, kad patektų į šios srities platinimo sektorių, taip pat naudojami socialinių tinklų teikiamomis naujovėmis. Nesant tokių kliūčių, tapo lengviau piktnaudžiauti profesionaliuoju turiniu, o reguliavimu ir kuriama politika iki šiol nepavyko rezultatyviai išspręsti problemos, ir tai rodo, kad trūksta supratimo apie vartotojų požiūrį.

Vertinant trumpuoju ir vidutinės trukmės laikotarpiu, galima nustatyti kai kurias bendras žiniasklaidos ir turinio pramonės šakų raidos tendencijas. Jas galima sugrupuoti pagal šias temas: pramonės struktūra, gamyba, platinimas, vartojimas, verslo modeliai ir vartotojų elgsena.

Kalbant apie **pramonės struktūrą**, tradicinė žiniasklaida ir turinys iš esmės išliks, tačiau bus mažesnės apimties nei iki skaitmeninimo (pagrindinis pavyzdys – muzikos pramonė), o raidą daugiausia lems naujieji rinkos dalyviai. Nauji dalyviai (pvz., nauji tarpininkai iš IRT sektoriaus), dabar pagrindiniais savo verslo modeliais siekiantys turinio vartojimą padaryti paprastesnį, tik netiesiogiai yra susiję su žiniasklaidos ir turinio gamyba, todėl jie nebūtinai pritaria kultūros vertybėms, kurios tradiciškai siejamos su šios pramonės dalimis. Be to, esama pramonės struktūra suteikia galimybę rasti naujoms galimo dominavimo rinkoje formoms, kaip antai platformoms ir su jomis susijusioms ekosistemoms (pagrindiniai pavyzdžiai mobilioji ir socialinė žiniasklaida, pvz., *Android, Apple, Facebook*). Platformos veikia kaip daugiašalės rinkos, jos vienija kūrėjus, gamintojus, reklamuotojus ir vartotojus kuriant visapusę ekosistemą, o platformos savininkas kontroliuoja pagrindines jos savybes ir raidą.

Užsiimant profesionalia žiniasklaidos ir turinio **gamyba** vis labiau reikia atsižvelgti į kelių žiniasklaidos priemonių vienu metu numatomą išleisti turinį, taigi į mišrios arba pereinamosios žiniasklaidos patirtį. Žiniasklaidos konglomeratai pritaiko savo gamybos struktūras atsižvelgdamos į šį naują reiškinį. Vis dėlto, kadangi viešasis turinys iki šiol buvo skiriamas daugiausia tik vienai žiniasklaidos rūšiai (pvz., televizijai) ir stokojant išteklių, sunku jį išplėsti į kitas žiniasklaidos priemones, nebent galima būtų pritaikyti papildomą verslo modelį.

Turinys **platinamas** paprastai vykstant pakartotiniam tarpininkavimo procesui ir į žiniasklaidos bei turinio sritį atėjus naujiems atstovams (pvz., *Apple, Netflix*). Jų požiūris į rinkas radikaliai skiriasi nuo tradicinės žiniasklaidos puoselėjamo požiūrio ir jie smarkiai keičia vartotojų patirtį, pavyzdžiui, galimybės keisti laiką TV, papildomų paslaugų, socialinės žiniasklaidos arba mobiliųjų taikomųjų programų srityse. Viešajam turiniui sunku tapti naujosios ekosistemos dalimi dėl grėsmės būti „suvalgytam“.

Asmenys skaitmenine žiniasklaida ir turiniu **naudojasi** vis labiau susijusioje, interaktyvesnėje, mobilesneje, socialesnėje aplinkoje, kurioje papildomai arba kartu pasitelkiamos kelios žiniasklaidos priemonės. Vartotojai taip pat gali tapti savo turinio gamintojais. Tačiau visam tam reikia skaitmeninio raštingumo, tinkamos naudotojo įrangos ir naujų įgūdžių. Todėl gali susidaryti dar vienas – skaitmeninis atotrūkis.

Be to, keičiasi žiniasklaidos ir turinio **verslo modeliai**. Tradiciškai žiniasklaidos ir turinio pramonės šakų pajamų šaltiniai būdavo prenumerata, pardavimas vartotojams ir auditorijos dėmesio pardavimas reklamos davėjams. Tačiau, pereinant prie skaitmeninės aplinkos, abu šie pajamų modeliai susidūrė su konkrečiais sunkumais. Reklamos atveju atitinkama jos dalis iš tradicinės žiniasklaidos perkeliama į socialinę (ir paieškos įrankius), kur galima veiksmingiau pasiekti didesnę susidomėjusių vartotojų auditoriją ir kur vis svarbesni tampa verslo modeliai, apimantys asmeninę auditorijos informaciją. Skaitmeniniai mokami sprendimai tebėra pradinės stadijos, o skaitmeninės prenumeratos paslaugos, kai nuotolinėms kompiuterių paslaugoms tenka vis svarbesnis vaidmuo, o takoskyra tarp produktų ir paslaugų nyksta, pakeičia tradicinį produktų pirkimą. Be to, atsirado keli nauji verslo modeliai, kaip antai virtualieji daiktai arba į taikomąją programą įtraukti pirkimai, būdingi žaidimams. Apskritai skaitmeninimas sudaro sąlygas atsirasti lankstesniems verslo modeliams, geriau pritaikytiems prie konkrečių vartotojų poreikių. Vis dėlto jie nekompensavo tradicinio verslo pajamų srautų sumažėjimo.

Komercinio turinio rinkos. Filmai, vaizdo žaidimai, knygos ir naujienos

Be šių bendrųjų tendencijų, kiekvienas iš pranešime tiriamų sektorių turi savų **ypatybių**, kurios aprašytos toliau.

Europoje **filmų** (kino, vaizdo medžiagos) rinkoje vyrauja JAV filmai (užima maždaug 60 proc. rinkos), tačiau stipri ir vietinė ES produkcija, skirta vidaus rinkoms. Svarbiausias

skaitmeninis uždavinys yra ieškojimai, kaip tinkamai pakeisti programos lango sistema siekiant prisitaikyti prie naujosios žiniasklaidos, ir autorių teisių pažeidimų internete grėsmė, trukdanti susidaryti tvariai teisėtai skaitmeninių filmų pasiūlai. Vartotojų nuomone, dėl licencijų suvaržymų įvairiose šalyse kol kas nepakankama skaitmeninės vaizdo medžiagos ir filmų pasiūla. Iš tiesų skaitmeninis vaizdo medžiagos ir filmų vartoseną internete kol kas tebėra labai ribota (2010 m. – 5 proc.), palyginti su bendromis vartotojų išlaidomis, nors filmų gamyba jau dabar daugiausia vyksta skaitmeniniu formatu. Filmus pateikiant skaitmeniniu formatu mažėja sąnaudos ir paprastėja pogamybinė veikla, be to, taip galima diegti naujoviškus verslo modelius, geriau pritaikytus prie vartotojų poreikių, kaip antai susijusių su iš anksto neapgalvotu pirkimu, atgaminimo kokybe arba prieigos įrenginio kaina ar tipu.

Vaizdo žaidimų pramonė gamybos, vartojimo, iš dalies – ir platinimo požiūriu jau yra skaitmeninė, ji yra technologinių bei ekonominių naujovių diegimo pavyzdys, kaip galima patraukti vis daugiau žmonių žaisti žaidimus. Iš tikrųjų tarp tirtų žiniasklaidos ir turinio pramonės šakų didžiausia procentinė pajamų dalis (2011 m. – 42 proc.) vaizdo žaidimų pramonei tenka iš platinimo internetu. Šis nuolatinis ėjimas prie platinimo internetu keičia tradicinę sektoriaus kuriamos vertės grandinę, kurioje vis labiau menksta tradicinių atstovų, pvz., leidėjų ir platintojų, vaidmuo. ES leidėjai užima pakankamai tvirtą padėtį, be to, yra gana daug naujoves diegiančių subjektų ir žaidimų plėtros srityje, visų pirma augančiuose interneto ar mobiliųjų žaidimų segmentuose, veiklą vykdančių verslininkų. Tarpininkų atsisakymo procesas palankus tiesioginiams žaidimų kūrėjų ir internetu prekiaujančių mažmenininkų ar netgi galutinių vartotojų santykiams. Dėl vaizdo žaidimų ir IRT sektoriaus sutapties tapo lengviau sukurti novatorišką ekosistemą, kurioje diegiamos naujosios technologijos ir verslo modeliai. Vartotojų poreikiams tokiose srityse kaip prieigos būdai (per interneto naršyklę, įsidiegus kompiuteryje kliento taikomąją programą, įsidiegus taikomąją programą mobiliajame įrenginyje ir kt.), atsiskaitymas (apmokėjimas atsisiunčiant, pakartotinis abonentinis mokestis, mokėjimas už žaidimo plėtinis ar galimybę jais naudotis, apmokėjimas perkant prekę ir kt.) arba žaidimų įrenginiai (pultai, kompiuteriai, išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai ir kt.) pritaikoma daug įvairių verslo modelių. Vienas iš vaizdo žaidimų pramonės sukurtų verslo modelių – modelis „žaisti nemokamai“ („freemium“) gali būti įdomus viešojo turinio padarymo prieinamu požiūriu, nes juo remiantis galima paprastai atskirti viešąją paslaugą, pagrindinius tikslus ir papildomus komercinius interesus.

Knygų pramonė į skaitmeninimo procesą atėjo vėlai (išskyrus kai kurias svarbias išimtis, taikomas siauros specializacijos produktams, kaip antai enciklopedijoms). Todėl šioje pramonės šakoje galima buvo pasimokyti iš kitų žiniasklaidos ir turinio pramonės šakų patirties. 2012 m. e. knygų rinka išsivysčiusiose šalyse (Šiaurės Amerika, 5 ES valstybės narės ir Japonija) tesudarė 4,5 proc. visos pasaulinės knygų prekybos. ES vertinimu tai vienintelė žiniasklaidos ir turinio pramonės rinka, kurioje Europos įmonės užima pirmąją padėtį. Tačiau JAV įmonės pirmąją pereina prie skaitmeninio amžiaus. Be to, platinimo interneto sektoriuje vyrauja ne knygų leidybos įmonės (pvz., *Amazon*) ir tik visai neseniai leidėjai ėmėsi iniciatyvų diegti savos rinkos skaitmenines platformas prekiauti e. knygomis internetu. Dabar ši e. knygų rinka tėra skaitmeninė popierinės rinkos versija, kurioje taikomi tie patys verslo modeliai. Svarbus rinkos plėtros elementas yra naujieji skaitymo prietaisai: e. knygų skaitytuvai ir planšetiniai kompiuteriai. Šiuo metu taikomi du modeliai: uždarieji modeliai, susieti su konkrečiais įrenginiais, kai vartotojas knygas gali įsigyti tik įrenginio gamintojo parduotuvėje ir negali jų gauti iš jokio kito įrenginio; atvirieji modeliai, grindžiami interneto platformomis, kuriose knygas galima atgaminti bet kuriame įrenginyje. Atsiradus e. knygoms, kaip įvyko ir kitose žiniasklaidos ir turinio pramonės šakose, pakito sąnaudų struktūra. Skačiuojama, kad bendros taikomų internetinių modelių sąnaudos yra 15–25 proc. mažesnės nei fizinių modelių. Viešosios iniciatyvos, susijusios su esamos literatūros skaitmeninimo procesais, konkuruoja su privačiomis iniciatyvomis. Dėl tokios padėties nuo reguliavimo grindžiamo įsikišimo pereinama prie sutartinių arba partnerystės modelių.

Dėl skaitmeninimo poveikio smarkiai mažėja **laikraščių** pramonės tiražai ir labai menksta jos pajamos. Daugeliu aspektų tradicinį spausdintinės spaudos sektorių interneto, kaip informacijos šaltinio, sėkmė paveikė pirmiausia. Be to, internetu skelbiamų žinių poreikis auga kartu su didžiuliu įvairiausių formatų ir gamybos modelių bei naujienų sklaidos internete protrūkiu. Todėl internetinė žurnalistika dažnai laikoma turinčia galimą kompensacinį poveikį, nors savo struktūra, įgūdžiais ir galbūt vertybėmis ji labai skiriasi nuo tradicinės žurnalistikos. Apskritai laikraščių verslo modeliui tenka pripažinti tikrovę, kad mokėjimas už dienraštį ir jo skaitymas gerokai skiriasi nuo jo nemokamo skaitymo internete. Taigi mažėjančios spaudos ir reklamos pajamos nepakankamai kompensuojamos padidėjusiomis pajamomis iš internetinėje erdvėje skelbiamos reklamos. Skaitmeniniais laikraščiais mėginta internete pakartoti spausdintinių versijų verslo modelius, įskaitant mokėjimo už kopiją modelį, prenumeratos ir reklamos pajamų modelius, tačiau rezultatai yra įvairūs. Kai kurie laikraščiai netgi mėgino taikyti bandomąjį „mokamos prieigos“ modelį (prieiga prie turinio perkant abonementą), tačiau turėjo jo atsisakyti pamatę, kad pajamos iš prieigos prie turinio pardavimo nekompensuoja reklamos nuostolių. Ištikti šios pradinės nesėkmės, laikraščių leidėjai mėgino iš naujo pritaikyti „mokamos prieigos“ modelį papildomos informacijos turiniui, pvz., finansinei informacijai. Pagaliau atsiradus planšetiniams kompiuteriams, atrodo, ir e. skaitytuvams atsirado daugiau galimybių skaitmeninės spaudos sektoriui. Keli laikraščiai ėmė teikti šiems prietaisams skirtas paslaugas, taikydami abonemento modelį norint susipažinti su turiniu. Tačiau kol kas dar pernelyg anksti daryti bendras pagrįstas išvadas.

Viešasis turinys

Šiame tyrime analizuotas viešasis turinys apima kultūros ir istorijos paveldo turinį ir viešojo sektoriaus informaciją, daugiausia dėmesio skiriant viešąsias paslaugas teikiančių transliuotojų, švietimo, mokslinio tyrimo ir kultūros įstaigų turimam kultūriniam turiniui. Autorių teisių apsaugos požiūriu viešasis turinys apima: 1) viešai skelbiamus kūrinius; 2) kūrinius, kurių autorių teisės priklauso viešajam subjektui; 3) kūrinius, kurių autorių teisės priklauso privačiam subjektui, tačiau jas saugo arba valdo viešasis subjektas (įskaitant bešeimininkius ir iš prekybos pašalintus kūrinius).

Nors pastarąjį dešimtmetį ES ir jos valstybės narės dėjo didžiules pastangas, kad skaitmeninis turinys taptų labiau prieinamas, viešasis turinys dar tik pradedamas skaitmeninti. Apskritai skaitmeniniu paversta maždaug 20 proc. kultūrinio turinio, 4 proc. jo priklauso nacionalinėms bibliotekoms, o 42 proc. – meno muziejams. Be to, maždaug trečdalis šio skaitmeniniu paversto turinio yra viešai prieinama internete, taigi internetu prieinama maždaug tik 6 proc. Europos kultūrinio turinio.

Skaitmeninimas – tai brangus procesas, ypač atsižvelgiant į tai, kad faktinis techninis pavertimas skaitmenine forma tėra viena proceso dalis. Labai brangiai kainuoja autorių teisių tikslinimas ir susitarimas su visais autorių teisių turėtojais. Iki šiol, darant viešąjį skaitmeninį turinį prieinamą Europoje, daugiausia telktasi į patį skaitmeninimo procesą. Tiek Europos, tiek valstybių narių lygmeniu jis gana suskaldytas, daugiausia įgyvendinamas trumpalaikiais projektais, paprastai finansuojamais iš viešųjų, o ne privačiųjų šaltinių. Paraginus Europos Komisijai, įdiegti keli viešojo ir privačiojo sektorių partnerystės (VPP) modeliai. Nors kai kada šie modeliai įdiegti sėkmingai, susidurta ir su problemomis. Be kitų dalykų, viešajame sektoriuje teigiama, kad projektus, siekiant apsaugoti viešąjį interesą, būtina kontroliuoti, o privačiam sektoriuje laikomasi nuomonės, kad viešosioms institucijoms dažnai trūksta būtinų komercinių gebėjimų.

Atsižvelgiant į ribotą biudžetą, ekonominį netikrumą ir dideles skaitmeninimo sąnaudas, buvo sugalvoti nauji verslo ir prieigos modeliai, kad kultūrinis turinys taptų plačiau prieinamas, o kartu būtų užtikrinamos autorių teisės ir susijusios trečiųjų asmenų intelektualinės nuosavybės teisės, taip pat būtų gaunamos pajamos siekiant ilgalaikiam projektų ir paslaugų tvarumui užtikrinti. Šiuos viešajam turiniui skirtus verslo modelius galima suskirstyti į kategorijas pagal tai, kam priklauso autorių teisės (viešai prieinami,

saugomi autorių teisių, bešeimininkis turinys) ir kaip turinys yra panaudojamas (komercinis ar nekomercinis naudojimas). Viešasis turinys naudoti komerciniams subjektams gali būti teikiamas nemokamai, už vienkartinį mokestį arba taikant pajamų pasidalijimo schemas (paprastai jų sąnaudos nedidelės). Nekomerčiam naudojimui skirtas viešasis turinys Europoje dažniausiai suteikiamas nemokamai, suteikiant laisvą prieigą. Vis dėlto vis dažniau kitose pramonės šakose paveldo ir kultūros institucijos komerciniam turiniui, siekdamos tvarumo, jau taiko įdiegtus verslo modelius. Dauguma kultūros institucijų dar nesiūlo būdų (licencijų), kad jų turinys būtų naudojamas komerciškai, o politika šiuo atžvilgiu nėra aiški. Kad viešąjį turinį būtų lengviau naudoti komerciškai, šiam tikslui turi būti specialiai sukurti verslo modeliai, išduodant paprastas licencijas, kurios skatintų pakartotinį naudojimą.

Bešeimininkiai kūriniai sudaro didelę prieinamo turinio dalį. Šie kūriniai kelia skaitmeninimo ir platinimo internetu problemų. Nepaisant neseniai priimtose ES direktyvos 2012/28/ES, lieka neišspręstos kelios problemos: 1) teisinis netikrumas; 2) ekonominis netikrumas; 3) apribojimai, susiję su į direktyvą įtrauktais naudos gavėjais.

Akivaizdu, kad viešasis turinys dar tik pradėdamas skaitmeninti, todėl pažangai trukdo daug kliūčių. Visų pirma, vykdamas skaitmeninimo procesą, lėšų trūksta dėl: viešojo administravimo institucijų nenoro, nepatikrintų verslo modelių, didelių sąnaudų ir abejotinos gražos. Be to, nėra aiškios lėšų perkėlimo į skaitmeninę sritį krypties, o visų administracinių lygmenų, įskaitant ES lygmenį, iniciatyvos nėra koordinuojamos. Taip pat turinys valdomas nepakankamai gerai, bent bešeimininkiai kūriniai, o vartotojai apskritai apie tai mažai nusimano. Dar viešosioms institucijoms trūksta deramų gebėjimų, o dėl su esamomis skaitmeninėmis platformomis vykdomų daugybės įvairių nedidelio masto derybų ribojama šiame procese dalyvaujančių viešųjų organizacijų derybinė galia.

Iš teigiamų dalykų galima paminėti, kad viešasis turinys gali būti labai paklausus, tereikia šią paklausą tinkamai patenkinti pasitelkiant labai kvalifikuotus specialistus, dirbančius viešajame sektoriuje, ir valstybės paramą (tiesioginę ir gaunamą iš reguliavimo). Be to, aukštesniu lygiu reikėtų koordinuoti ir intelektinės nuosavybės teisių valdymą, taip pat skaitmeniniu būdu teikiant viešąjį turinį, įskaitant labiau suderintą skaitmeninės intelektinės nuosavybės teisių sistemą. Galiausiai atrodo, kad vartotojų turimos žinios ir dalyvavimas (socialinės naujovės) yra lemiamas sėkmingo viešojo turinio pateikimo ateityje skaitmeniniu formatu veiksnys.

Galimybės, uždaviniai ir rekomendacijos

Galiausiai, nustačius Europos turinio teikiamas galimybes ir uždavinius, toliau pateikiamos kelios rekomendacijos. Žiniasklaidos ir turinio pramonės šakų bendrosios **galimybės**, kurios ES dar nėra iki galo išnaudotos, apima: mišrios žiniasklaidos turinio gamybą, naujoviškos naudotojų patirties, grindžiamos viešojo turinio gausa, įgijimą, platinimo internetu metodo taikymą, kad turinys būtų platinamas ne tik vienos šalies viduje, ir komercinių iniciatyvų bei socialinių naujovių pasitelkimą turinio viešos gamybos ir sklaidos tikslams pasiekti.

Nors skaitmeniniams teikia daug pranašumų ir galimybių, žiniasklaidos ir turinio pramonės šakose lieka keletas **problemų**. Pasiūlos požiūriu pagrindinės problemos susijusios su tuo, kad skaitmeninimo pranašumais dažnai naudojasi kiti kuriamos vertės grandinės dalyviai, t. y. ne tie, kurie investuoja į skaitmeninį turinį, todėl yra priešinamasi viso jo pavertimui skaitmeniniu. Be to, gali būti pažeidžiamos skaitmenintų prekių autorių teisės. Vartotojų vertinimu vis dar labai trūksta naujoviškų sprendimų, kurie sudarytų sąlygas patenkinti galimybes naudoti ir naudingumo poreikius; geriausias to pavyzdys – dėl vaizdo medžiagos ir filmų kylantys sunkumai taikant daugiateritorines licencijas. Kalbant konkrečiau, paprasta ir veiksminga daugiateritorinė licencijavimo sistema turėtų būti pagrindinis ES žiniasklaidos bei turinio politinis ir reguliavimo uždavinys, be to, reikėtų sukurti intelektinės

nuosavybės sistema, kuria būtų galima skatinti naujovių diegimą bei kūrybą ir kad žiniasklaidos ir turinio srityse būtų pripažįstami nauji visuomenės interesai.

Toliau pateikiamos kelios **rekomendacijos**, kaip spręsti nustatytas problemas, su kuriomis susiduriama pereinant prie skaitmeninio amžiaus ir informacinės visuomenės.

Pirmojoje tyrimo rekomendacijų grupėje daugiausia dėmesio skiriama poreikiui **papildomai finansuoti** skaitmeninimą, išsaugojimą ir technines bei verslo naujoves. Šių investicijų reikia, nes skaitmeniniu paverstas turinys turi teigiamą ekonominį ir socialinį išorinį poveikį. Tačiau būtina persvarstyti finansavimo sistemas. Papildomas finansavimas turėtų:

- apimti nuolatinę paramą žiniasklaidos ir turinio pramonės šakų pavertimui skaitmeninėmis;
- apimti techninių ir verslo naujovių plėtros mokslinius tyrimus;
- būti skiriamas pirmiausia mišrios žiniasklaidos skatinimui;
- sukurti naujas ilgalaikio finansavimo formas, visų pirma ne pelno organizacijoms;
- juo turėtų būti kuriamos konkrečios programos bei priemonės verslininkams ir skaitmeninės žiniasklaidos ir turinio naujovių diegėjams nuo ankstyvojo etapo iki sujungimo;
- juo turėtų būti siekiama kurti daugiašales Europos skaitmeninės žiniasklaidos ir turinio platformas ir ekosistemas, visų pirma naudojant sektorius ir sritis, kuriose Europa pirmauja;
- skatinti turinio gamybą ir platinimą tarp sektorių ir tarp valstybių;
- skatinti VPP viešojoje srityje siekiant įgyti patirties, naudoti esamas technologijas, taip pat finansavimo iniciatyvoms; taip pat
- turėtų būti skiriamas esamoms programoms perkurti, kad iniciatyvos nesidubliuotų.

Pasitelkiant finansavimą, Europos politikos kryptimis taip pat reikėtų siekti **didinti koordinavimą ir kurti masto ekonomiją** techninės infrastruktūros naudojimo srityje:

- kurti masto ekonomiją skaitmeninio turinio ir žiniasklaidos gamybos bei platinimo techninės infrastruktūros ir valdymo srityse;
- remti centralizuoto arba koordinuoto teisių valdymo agentūras;
- analizuoti ir mažinti skaitmeninės žiniasklaidos ir turinio teikimo operacijų išlaidas visoje Europoje;
- visose ES šalyse kovoti su nepakankamu dėl rinkoje sukuriamų kliūčių skaitmeninio turinio ir žiniasklaidos pateikimu;
- koordinuoti skaitmeninio viešojo turinio pateikimo veiksmus, įskaitant gamybą, platinimą, vartojimą ir derybas su esamomis platformomis;
- pateikti turinį visur, kur yra vartotojas: t. y. pateikti turinį esamose platformose;
- skatinti iniciatyvų koordinavimą visais lygmenimis teikiant skaitmeninį viešąjį turinį, visų pirma kalbant apie santykį su komercinėmis iniciatyvomis; taip pat
- patvirtinti suderintą sistemą ir priemonių rinkinį – teisėtų pasiūlymų skatinimo, naudotojų informuotumo, operacijose su turiniu ir žiniasklaida dalyvaujančių subjektų bendradarbiavimą, taip pat konkrečias teises priemones (skirtas kovai su autorių teisių pažeidimais, kad "sąžiningi naudotojai išliktų sąžiningi").

Pateikiama konkrečių rekomendacijų, kaip patobulinti **daugiateritorines licencijas ir persvarstyti intelektinės nuosavybės sistemą**:

- gerinti skaitmeninės intelektinės nuosavybės teisių sistemos derinimą ir persvarstyti intelektinės nuosavybės sistemą, kad būtų skatinami naujoviški ir kūrybiški pokyčiai, ypač reikalingi bešeimininkiams kūriniais;
- apsvarstyti galimybę patobulinti daugiateritorinio licencijavimo sistemą, įskaitant greitą įgyvendinimą derinant esamas žiniasklaidos ir turinio licencijas, kad būtų išvengta ES esančių platinimo ir vartojimo kliūčių;
- nagrinėti, moksliskai tyrinėti ir skatinti naujus intelektinės nuosavybės sistemos naudojimo būdus (bendrą naudojimą, laisvai prieinamas licencijas ir kt.):
- skatinti laisvą prieigą prie bešeimininkų ir iš prekybos pašalintų kūrinių; taip pat
- užtikrinti viešojo turinio panaudojimą švietimo tikslais laikantis specialių sąlygų (rekomenduojama laisva prieiga).

Ketvirtas rekomendacijų rinkinys skirtas **prieigai prie viešojo turinio gerinti ir su tuo susijusių naujovių diegimui skatinti**:

- ryžtingai apsvarstyti viešąją žiniasklaidos ir turinio srities politiką, įskaitant turinio ir informacijos tiesioginio teikimo įvertinimą, įvairiai tai pritaikant viešosioms paslaugoms;
- apsvarstyti visų pirma komercines iniciatyvas ir socialines naujoves, kad būtų pasiekti turinio viešos gamybos ir sklaidos tikslai;
- sukurti viešojo turinio ekosistemą (atvirų duomenų ir platinimo platformų iniciatyvos);
- eksperimentuoti su konkrečiomis viešojo turinio rūšimis ir taikyti naujus lanksčius verslo modelius, paimitus iš komercinio turinio iniciatyvų, visų pirma atsižvelgiant į laisvos prieigos („freemium“) modelį, nes jį taikant galima aiškiai atskirti viešąją paslaugą, pagrindinius tikslus ir papildomus komercinius interesus;
- ištirti ir skatinti naudotojų, kaip visuomenei įdomaus turinio skleidėjų, vaidmenį; taip pat
- skatinti naujoviškos vartotojų patirties remiantis viešojo turinio gausa kūrimą, taip pašalinti esamas kliūtis, kad naujovių diegėjai ir verslininkai turinį galėtų naudoti sąžiningai.

Baigiamosios rekomendacijos skirtos **vartotojų žinioms gausinti ir aukštos kvalifikacijos specialistams rengti**:

- didinti vartotojų nusimanyimą apie skaitmeninį Europos paveldą;
- investuoti į talentus – viešajame sektoriuje kurti darbo vietas įdarbinant reikiamus skaitmeninės srities specialistus; taip pat
- kartu su pramone sukurti forumą, kuriame būtų kuriama Europos žiniasklaidos ir turinio sektorių mokomoji programa.

Programos „Kūrybiška Europa“, kaip naujos bendrosios kultūros ir kūrybos sektoriaus programos, įtrauktos į 2014–2020 m. daugiametę finansinę programą, struktūra jau sprendžiamos tam tikros šiame pranešime nurodytos problemos. Visų pirma ji atitinka kai kurias šio pranešimo rekomendacijas: ekonominė parama kūrybos ir kultūros sektoriui pratęsiamą iki 2020 m.; skatinami tarpvalstybiniai ir tarpsektoriniai veiksmai; daug dėmesio skiriama įgūdžiams formuoti; siekiama gerinti vartotojų turimas žinias, pasiekiant naujas auditorijas; be to, joje tam tikru mastu sprendžiama suskaidyto finansavimo ir trumpalaikės projektų perspektyvos problema.

Vis dėlto programoje reikėtų labiau atsižvelgti į kai kurias iš šių pirmiau nurodytų rekomendacijų: kad turinį kurtų mišri žiniasklaida; kad žiniasklaida ir turinys tarp valstybių būtų platinami internetu; kad ES viešasis turinys būtų pateikiamas esamose skaitmeninėse platformose; kad būtų sukurta Europos mokomoji programa; kad skaitmeninės žiniasklaidos ir turinio srityje būtų šviečiami ir samdomi aukštos kvalifikacijos specialistai; kad būtų remiamas atviras viešasis turinys; kad viešojo turinio skaitmeninis teikimas ir infrastruktūros naudojimas būtų koordinuojami; kad būtų skatinamos rizikos kapitalo/pradinės investicijos ir koordinuotos platinimo internetu platformos (viešasis turinys, laikraščių pramonė).