

## Poznanie v digitálnej ére...

...mobilné, v rozšírenej realite, personalizované,  
ovládané gestami



*V minulom čísle sme uverejnili príspevok z podujatia KNIŽNICA – FYZICKÉ MIESTO S VIRTUÁLNOU PONUKOU, na ktorom okrem slovenských prezentácií odzneli aj inšpiratívne prednášky hostí z nemeckých knižníc. Vďaka spolupráci s Goetheho inštitútom v Bratislave vám dve z týchto zaujímavých tém ponúkame v nasledujúcich dvoch článkoch.*

*Príspevok o konferencii KNIŽNICA – FYZICKÉ MIESTO S VIRTUÁLNOU PONUKOU bol publikovaný v ITlib. Informačné technológie a knižnice, číslo 2/2014, pod názvom **Digitálne médiá patria do knižníc**, s. 52-54.*

**Prednáška Klausa CEYNOWU, námestníka riaditeľa Bavorskej štátnej knižnice v Mníchove, priblížila, ako si v tejto knižnici predstavujú budúcnosť vedomostí v digitálnom svete.**

Budúcnosť posúvaná vpred celým radom nových technológií. Štyri veľmi dôležité sú uvedené aj v podtitule článku – Mobil, Augmented, Personalisiert, Gesture-Based.

**Vedomosti** v digitálnom svete **budú mobilné**. Možno zabudnúť na vedca, ktorý sedí na svojom pracovisku pri počítači a ktorý informácie vyhľadáva na staticky a hierarchicky štruktúrovaných webových stránkach.

**Vedomosti budú rozšírené, budú obohatené**, a to znamená, že budeme vidieť rôzne vrstvy, kde sa digitálne, virtuálne a reálne svety premiešavajú. **Budú silne personalizované**, a tým sa priblížia ku knižnici. Užívateľ nepríde do knižnice digitálne či fyzicky, ale ponuky budú šité na mieru jednotlivým užívateľom. Rozličné existujúce technológie zmenia štruktúru poznatkov a vedomosti transformujú. Príkladom toho môže byť ovládanie počítačov gestami.

Nie je to „veštba“ z krištáľovej gule. Sú to skúsenosti, ktoré na základe experimentov v tejto oblasti získali odborníci v Bavorskej štátnej knižnici. Je to oblasť, ktorá sa neustále vyvíja. Nie je možné presne povedať, ako bude internet a jeho služby vyzeráť o päť až desať rokov.

## Niekoľko čísel o Bavorskej štátnej knižnici v Mníchove

Knižnica je jednou z najväčších a najstarších výskumných univerzálnych knižníc. Založená bola v roku 1558. Má skoro 800 pracovníkov a desiatky miliónov zväzkov kníh. Je veľmi tradične orientovaná na printové dokumenty a takou chce aj naďalej zostať. Ročne disponuje s 54 miliónmi eur a okrem toho získava relatívne veľké množstvo informačných zdrojov od tretích strán.

Ročný prírastok knižnice je 130 tisíc tlačených kníh a predpláca sa 63 500 časopisov (väčšina z nich aj v elektronickej forme), čo predstavuje najväčší fondus, aký je prístupný používateľom v kontinentálnej Európe. Viac časopisov má už len Britská knižnica.

Zaujímavé sú tiež ďalšie čísla. V digitalizačnom centre Bavorskej štátnej knižnice, v cennej spolupráci s Googlom, sa digitalizovalo jeden milión diel. To je najväčší digitálny dátový kmeň vo všetkých kultúrnych zariadeniach v Nemecku. Tieto knihy je možné si stiahnuť či vytlačiť, ale nie na komerčné použitie. Táto oblasť zohráva veľkú úlohu. Je to stabilný fundament tejto knižnice. K dispozícii je napríklad 97 000 rukopisov. Mnohé pochádzajú ešte zo stredoveku. Ďalej 20 000 inkunábul, teda tlačí z raného obdobia kníhtlače, a 140 000 výtlačkov zo 16. storočia. Tým patrí Bavorská štátna knižnica

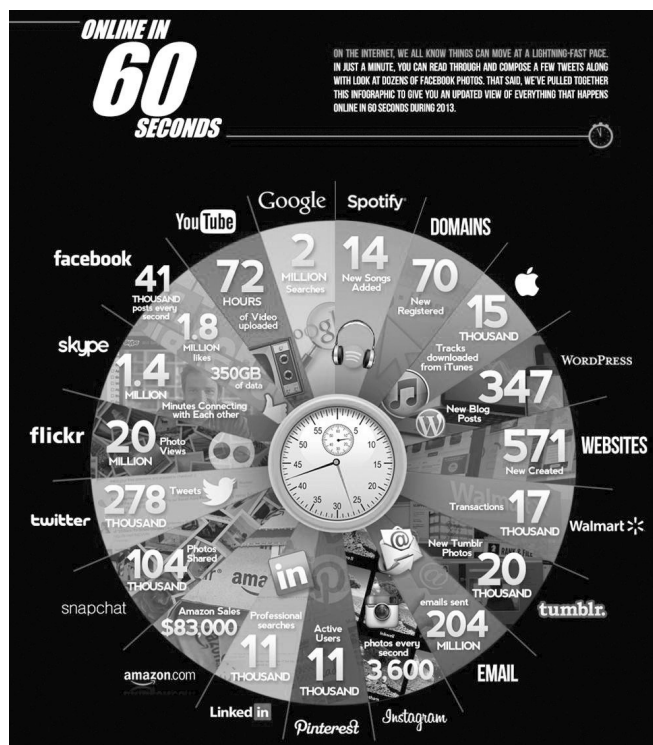


k jednej zo štyroch najväčších knižníc na svete. Veľkú časť z týchto vecí už aj zdigitalizovala.

## Digitalizačné centrum Bavorskej štátnej knižnice

Digitalizačné centrum (DC) bolo založené v roku 1997 za podpory Nemeckej výskumnej spoločnosti. Momentálne sa v DC používa 27 skenerov, čo je do množstva najviac skenerov spomedzi všetkých kultúrnych inštitúcií v Nemecku vrátane múzeí. Všetko, čo sa digitalizovalo v spolupráci s Googlom, to sa deje v separátom skenovacom centre a na iných prístrojoch. Knižnica ako jedna z prvých uplatnila skenovacie roboty na digitalizáciu starých tlačí v roku 2006. Aktuálne, z poverenia Ministerstva pre vedu, pracuje na trojdimenzionálnej digitalizácii. Digitalizujú sa objekty pre múzeá, ale aj kultúrny majetok knižníc. Knižnica sa snaží nielen sprostredkovať informačné produkty, ale ich aj sama vyrábať.

Dnes neexistuje žiaden monopol na informácie, ktorý by poskytovali výsadne len knižnice. Obrázok č. 1 predstavuje, čo sa deje na internete v priebehu 60 sekúnd – aká záplava informácií môže byť poskytnutá a aktualizovaná za takýto krátky čas. Ďalší obrázok č. 2 stručne prezentuje situáciu v Nemecku. Je viditeľné, že internetová penetrácia v poskytovaných informáciách je 84 %. A čo je ešte zaujímavejšie, je mobilná penetrácia, mobily alebo smartfóny. Tu je dokonca viacej subskripcí ako, vôbec žije ľudí v Nemecku. Takže veľa obyvateľov má viacero zmlúv s mobilnými operátormi, alebo majú karty v tabletoch.



Obr. 1

Bavorská štátna knižnica je presvedčená o tom, že **internet budúcnosti bude mobilný**. V podstate sme už túto cestu nastúpili roku 2013. Jedna štvrtina všetkých tínedžerov v Spojených štátoch používa internet „Self-mostly“, to znamená, že nie cez laptopy alebo desktopy, ale výlučne iba cez mobilné zariadenia, ako sú smartfóny alebo tablety, čo je

veľmi zaujímavý vývoj. Znamená to zmenu predstavy o tom, čo je to internetová informácia. Znamená to zároveň aj to, že sa nevstupuje do internetu tradičným spôsobom. Teda predstava webovej stránky s hierarchickou štruktúrou, s databankami a predplatenými časopismi je pekná a správna, ale budúcnosť patrí aplikáciám. To znamená, že do internetu sa vstupuje hneď a prostredníctvom špecifických aplikácií.

Ponúkajú sa špecifické služby a špecifické odpovede na špecifické otázky. Nazýva sa to „app ekonomia“. Tento vývoj silne napreduje. V Bavorskej štátnej knižnici sú aktívni v tejto oblasti už niekoľko rokov. Prvú aplikáciu odštartovali v roku 2010. Boli ňou Famous Books a mali veľký úspech – viac ako 100 000 stiahnutí – a idú touto cestou ďalej.

## O budúcnosti digitálnych vedomostí

Digitálne vedomosti budú primárne **multimediálne**. Znie to banálne, ale je to podstatne napínavejšie, ak si objasníme, čo to znamená, že textualita našej vedomostnej kultúry bude postupne ustupovať. To znamená, že všetko, čo označujeme ako knihy, noviny, alebo v elektronickej časti ako elektronické knihy, e-booky a PDF-ká, bude postupne ustupovať do multimediálneho dátového kontinua.

David Shotton a niekoľkí ďalší vedci pôsobiaci v oblasti epidemiológie zverejnili v roku 2008 článok, ktorý získal širokú odozvu, a išlo o šírenie určitej choroby v slumoch veľkých miest. Tento článok sa zakladal na množstve dátových štruktúr. Článok bol napísaný nanovo ešte raz v roku 2009 špeciálne pre internet a špeciálne ako sémantická publikácia. V tomto texte sa použili najrôznorodšie multimediálne informácie, napríklad grafiky, ktoré sú interaktívne, tabuľky, ktoré sú tiež interaktívne, recenzie k článku, ďalšie články, ktoré sú komentované a rozvíjané v tomto článku. Ale predovšetkým aj výskumné údaje, teda také údaje, ktoré sa získali z výskumu pri príprave tohto článku. Takže tieto textové príspevky boli prezentované ako jeden modul do veľkého multimediálneho kontinua. A ak sa na to zameriame, tak vidíme, že musíme hľadať, kde je text. A text je v strede.

Teda tu ide o úplne zmenenú štruktúru dát a informácií a my ako pracovníci knižníc stojíme pred úplne novou úlohou, ako to zaevidujeme, ako to môžeme uskladniť, uložiť, ako s tým môžeme pracovať, ako sa môžeme postarať o to, aby sa to sústavne rozvíjalo, pretože tento proces stále pokračuje. Z týchto výskumných dát vznikajú potom ďalšie články. Ako celé toto kontinuum zachytím tak, aby sa to dalo použiť ako dlhodobá ponuka pre užívateľov knižníc? To sú veľké otvorené otázky. Digitálne vedomosti fungujú stále viac **asociatívne ako lineárne**.

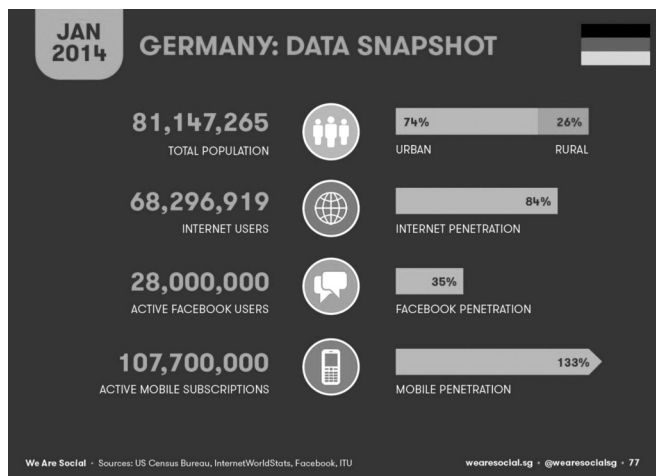
Takže vy ako používateľ používate menej lineárnych textových argumentácií. Ide skôr o to, aby ste sa agilne a s fantáziou vedeli prepojiť a pohybovať v tomto prostredí. Ak sa pohybujete v takomto prostredí, tak ten článok sám osebe, stranu za stranou, si už asi ani neprečítate, ale budete preskakovať v tom hornom poli až dovedy, kým nebudete informačne uspokojení.

Existuje veľa kritikov, ktorí to ponímajú veľmi skepticky. Nancy McCormack je jednou z nich. Napísala článok v roku 2012 Are E-Books Making Us Stupid? (Robia z nás e-knihy hlupákov?). Hovorí, že z e-knží všetci bľbneme, doslovne. A to kvôli tejto mnohostrannej presieťovanosti, ktorú čitateľ môže považovať za chaotickú.

Ďalší veľmi dôležitý aspekt je mediálne sprostredkovanie. Tieto nové technológie a koncové zariadenia nie sú jednoduchým kanálom, novým kanálom, cez ktorý vedomosti pretekajú, ale technické štruktúry týchto médií **definujú formu**

a transformujú ich. Čo chápeme pod slovom vedomosti? Je to veľmi silná téza, pretože obsah je určený formou, v ktorej sa sprostredkuje, to je filozofická veta, ospravedlňujem sa.

Tento obrázok nám ukazuje, čomu hovoríme v Nemecku hipster v plnom vybavení, a ukazuje nám ešte raz základnú tézu: **Vedomosti v digitálnom svete nie sú nezávislé od médií, ktoré ich sprostredkujú.**



Obr. 2

Jedným konkrétnym príkladom je **rozšírená realita** (augmented reality). Nejde o nič iné ako o digitálne informácie cez kamerový obraz reálneho sveta. Takéto aplikácie si stiahnete alebo vyvoláte cez smartfón, cez kameru získate digitálne informácie o tom, čo sa nachádza alebo odohráva vo vašom okolí. Vidíte pred sebou napríklad obchod Banana Republic a pomocou tejto technológie rýchle zistíte, že je celkom dobre hodnotený. Sú to jednoduché aplikácie.

Bavorská štátna knižnica urobila experiment. Bola vytvorená aplikácia s názvom **Ľudovít II. – po stopách rozprávkevého kráľa**. Bol bavorský kráľ, ktorý vybudoval mnohé veľmi známe zámky v Nemecku, napr. Neuschwanstein, čím je dosť známy na celom svete. Bavorsko má dva exportné artikly, ktoré celosvetovo fungujú, a to je Oktoberfest a Ľudovít II.

Knižnica zozbierala veľké množstvo materiálov a dokumentov k tejto téme. Mnohé z toho vyzbierali v kooperácii s bavorskými inštitúciami, zdigitalizovali ich a vložili ich do tejto aplikácie obsahujúcej informácie o viac ako 140 lokalitách, miestach, ktoré dokumentujú život Ľudovíta II. a ktoré zohrávali úlohu v jeho živote. Ide o opísanie týchto lokalít, o obrázkovú galériu, o portréty kráľa a osobností, ktoré boli pre neho dôležité. Kľúčovými témami sú Ľudovít II. a Richard Wagner. Videá expertov, rozhovory, obrázky s hovoreným komentárom, citáty svedkov tej doby, textové informácie. Keby sme si to celé vytlačili, tak iba text by vyšiel na 400 strán.

V podstate ide o klasického sprievodcu, ktorého kompletne rozložili. Túto rôznorodú digitalizovanú formu rozdelili podľa objektov a tie sa ponúkajú tam, kde sa práve nachádzate. Keď ste pred zámkom Neuschwanstein a kliknete si na túto mobilnú aplikáciu, ukáži sa vám tie informácie, ktoré sa týkajú tejto lokality. Na základe nákresov, výkresov a plánov budov, ktoré sú v knižnici, sa rekonštruovali budovy, ktoré potom získate v kamerovom obraze smartfónu, môžete si ich tam stiahnuť a zosnímať. Ako to funguje?

Informácia sa dostáva do kamerového obrazu a keď kliknete na to, čo vás zaujíma, získate detailnejšie informácie. Texty

a obrázky. Môžete si pozrieť zimnú záhradu rezidencie v Mníchove, ako vyzerá dnes a ako prebiehala rekonštrukcia, ktorá je vložená priamo do kamerového obrazu. Nachádzajú sa tu aj rôzne hry – gamification. Vstupenka ožije a môžete si urobiť malú rekonštrukciu budovy, môžete čarovať a uložiť si výsledok v aplikácii. Zvukové záznamy v určitých lokalitách, napríklad na zámku Linderhof. Dostávate informácie k dôležitým jubileám v živote kráľa, ďalej po nastavení si môžete zbierať virtuálne darčeky, keď sa nachádzate na určitých miestach, napríklad darčekom môže byť predohra k opere Lohengrin od Richarda Wagnera, ktorú si môžete stiahnuť do smartfónu. Pri tomto projekte spolupracovala knižnica so Správou zámkov Bavorska a s firmou, ktorá pre nich zabezpečila programovanie. Skôr alebo neskôr sa monolitické štruktúry, akými sú monografie, články, turistický sprievodca rozložia, rozlámu a potom sa sprostredkujú cez nový filter. A ide presne o situačné prispôbenie sa a ukázanie informácie v tej fáze, v ktorej sa práve nachádzate, a tej informácie, ktorá vás zaujíma.

Ďalším príkladom, ktorý svedčí o tomto napredujúcom procese, je aplikácia **Bavorsko na historických mapách**, ktoré nájdete v App Store z Apple a aj v Google Play Store od Googlu. Bavorská štátna knižnica ju vytvorila v roku 2012. Využili možnosti, ktoré ponúkajú tieto zariadenia. Pomocou GPS funkcie iPadu alebo iPhoneu sa môžete sami na tom mieste, kde sa práve nachádzate, nájsť na historickej mape. Je to historická mapa *Google mapy*, ste napr. v Norimbergu a nájdete svoju konkrétnu pozíciu na mape, ktorá je stará 400 rokov. Aplikácia **Bavorsko na historických mapách** – to je čítač, mapy a obrázky. Dolu je časová lišta, ktorou môžete putovať storočiami, znovu si nájdete mapu, samozrejmosťou je aj vysoké rozlíšenie z nášho digitalizovaného centra. A znova rôzne informácie, ktoré sú roztriedené, filtrované cez príslušnú lokalitu, ktorá vás práve zaujíma alebo kde sa nachádzate. Knižnica má skutočne veľmi vzácne rytiny a taktiež obrázky zdigitalizované vo vysokom rozlíšení, ktoré si tu môžete pozrieť. Aplikáciu podporujú rôzne systémy, nielen App Store od Apple.

Vždy, keď sa niečo nové robí aj v oblastiach, ktoré zrejme ešte knihovníkom nie sú tak dôverne známe, má úspech. Na štartovacej stránke App Store, bola v apríli 2013 táto aplikácia posunutá na vyššie priečky, a to bol aj dôvod, že sa dostala na prvé miesto v kategórii cestovanie, ba dokonca predbehla aj produkt Google Earth s aplikáciou nemeckých železníc aj Lufthansu. Na vynikajúcom mieste sa držala štyri týždne. Takže s takouto digitálnou ponukou sa dá pohybovať aj v kultúrnej oblasti a vzbudiť záujem verejnosti.

Užívatelia vnímajú informácie, ktoré sú im ponúkané, ale digitalita dáva možnosť aj **imerzivných informácií**, to znamená aj možnosť **interaktivity** foriem sprostredkovania poznatkov, čo sa vyskytuje už aj v inovatívnej trojdimenzionálnej oblasti.

Knižnica vytvorila aplikáciu **Bavarikon 3D**, ktorá sa snaží prezentovať **v digitálnej forme a v 3D kultúrne dedičstvo Bavorska** tak, aby sa mohli používať priamo na iPade a iPhone. Ide o historické dedičstvo dvoch budov a malé figúrky Bavorského národného múzea, ktoré pochádzajú zo stredoveku. S obrazom sa môžete pohrať, môžete ho zväčšiť, môžete s ním robiť to, čo by ste s originálom nemohli alebo nesmeli nikdy robiť. Informácie môžete zdieľať na rôznych platformách. Nie je to triviálne, potrebujete prehliadač, ktorý je schopný zobrazíť objekty v 3D na iPade.

Kultúrne dedičstvo sa tak ponúka v takej forme, ktorá sa extrémne odlišuje od jednoduchých výstavných kusov vo vitríne. Bude ešte trvať tri, štyri roky, kým bude aj v 3D farebná

tlač a bude sa dať prejsť od analógovej do digitálnej prezentácie. Doma si budete môcť objekty vytlačiť a vytvoriť súkromné múzeum.

Digitálne vedomosti a vedomie v klasickom zmysle budú publikované vo formátoch, ktoré knižnice môžu archivovať a rozširovať bez problémov, ale bude to mať procesný charakter.

Dnes je všetko digitálne dané k dispozícii, rôznorodo prepojené a pospájané. Zrazu máte meniaci sa, dynamické informácie v systéme, čo vy ako poskytovateľ služby a informácie môžete podporovať a v budúcnosti aj budete musieť podporovať, ak sa budete chcieť udržať na trhu informačných systémov.

Čo to znamená? Tradičná predstava knižnice ako úložiska vedomostí sa zrejme vytrieda s knižnicou – sieťou vedomostí ako systémom, kde už nejde o to, aby sa tradične budovali zbierky tradičného myslenia, ale aby **informačné základné** kamene boli prepojené a aby ste mohli užívateľov obslužiť tým, čo ich práve zaujíma, a tak rozširovali vedomosti.

Nie stabilný základ, takpovediac korpus vedomostí, je modelom budúcnosti, ale skôr **rôznorodo prepojená a prepletená sieť vedomostí**, ktorú ponúkame užívateľom. Mottom budúcich knižníc a informačnej práce nie je vlastne zásobník vedomostí, teda tradičná kultúra, ale rôznorodo prepojená sieť vedomostí. Čo to konkrétne znamená pre budúce štruktúry?

V tomto multimediálnom svete sa štruktúry vedomostí budú zjednodušovať, dôjde k masívnej tendencii vizuálneho stvárnenia. Ľudia v budúcnosti nebudú chcieť veľmi často čítať kritiky. To, čo označujeme pod pojmom „big data“, to je posilnenie empirických foriem výskumu a vedy. „Let the data speak“ – „Nechaj dáta hovoriť“ – je mottom digitálnych spoločenských a kultúrnych vied, ktoré texty nielen čítajú a hermeneuticky znázorňujú, ale textové korpuse vyhodnocujú, ako to robí kvantitatívny sociálny výskum. A to je hudba budúcnosti.

## Nové technológie a ako s nimi zaobchádzať v oblasti informácií

Gestami ovládané počítače zanechali veľký dojem tým, čo sú schopné urobiť s informačnými prvkami, čo my ako knihovníci vnímame ako nové výzvy a nové šance. V konečnom dôsledku ide o to, že v súčasnosti sa uskutočňuje veľká zmena: od grafických užívateľských povrchov Graphical User Interface (GUI) k prirodzeným povrchom *Natural User interface (NUI)*, to znamená prirodzené využitie povrchov alebo obrazoviek, a keď vidíte grafické usporiadanie, ide o to, že informácie pomocou klávesnice a pomocou myši môžete ovplyvniť, čomu zodpovedá napríklad dizajnérske spracovanie týchto stránok. Ak však budeme vytvárať webové stránky, ktoré budú priateľské pre užívateľov a prispôbené prirodzenému povrchu, tak aby reagovali na informačné elementy, na rôzne jazykové povely, **na riadenie gestami a dotykom**, bude to vyzerať úplne inak.

Vychádzajúc z digitalizovaných kníh, digitalizovaných rukopisov, to v knižnici zmenili v digitálnom priestore takto:

Zo zamýšľaných obrazov urobili 3D knihy, čo je relatívne jednoduché, existuje na to softvér a potom sa spojili s jedným výskumným inštitútom Frauenhoferovej spoločnosti, inštitútom Heinricha Hertza, ktorý má skúsenosti s 3D aplikáciami, a v princípe spolu s nimi pre potreby vytvorili 3D displeje, autostereoskopické displeje. Aby sa dosiahol 3D efekt, nepotrebujete 3D okuliare. Je to veľmi dôležité, pretože keď chcete ísť na výstavu, tak nechcete každému návštevníkovi dávať 3D okuliare a oni sa potom budú tlačiť pred tou malou vitrínkou. V zariadení sa nachádzajú

senzory, pričom sa vlastne meria a eviduje pohyb očí a hlavy a tela návštevníka, takže sa môžete pohybovať a nemusíte staticky pozeráť do obrazovky. Môžete ich akoby virtuálne chytiť, to znamená, že sú tam senzory, ktoré reagujú na ruku alebo na rôzne gestá, ktoré sa postarajú o to, že knihu, ktorá tam je položená, môžete otvoriť a listovať v nej. Ide o veci, ktoré nemôžete urobiť s originálom.

**Digitálne nefunguje ako náhrada originálu, ale ide o nové, vlastné formy použitia.** Ide o to, aby ste s digitálnymi údajmi mohli zaobchádzať priamo, bez toho, aby medzi vás a dáta vstupovali nejaké nástroje. Nepotrebujete myš a nepotrebujete s ňou klikať, nepotrebujete klávesnicu, na ktorej zadáte príkazy, a nepotrebujete 3D okuliare, ktoré zaťažujú, a v princípe sa nepotrebujete dotknúť obrazovky. Jednoducho to robíte pohybmi alebo gestami, tak ako sa jednoducho pohybuje v priestore. Ako to funguje, sa dá ťažko ukázať, treba to zažiť. Ešte sa len experimentuje, ale výstavu, ktorá spôsobila veľkú senzáciu a vlastne užívateľov odlákala od skutočných vitrín, už ponúkli.

Možno to znie až priveľmi futuristicky. Kde a ako sa chceme vidieť my v budúcnosti ako subjekty a objekty vedomostí? Myslí si, že nám je jasné, že nikto sa nechce dostať späť do starého analógového sveta. Zvykli sme si, že každá informácia, každý míľnik vedomostí je k dispozícii. Všetko má byť k dispozícii kedykoľvek a na každom mieste. Personalizované situácie a na moju potrebu šité informácie. Nechcem už rešeršovať, nechcem filtrovať, chcem hneď v štruktúre aplikácií dostať informácie, ktoré práve potrebujem. Možno, že v budúcnosti to bude vyzerať takto: Všetko je k dispozícii, ale v tejto informačnej záplave sme určitým spôsobom stratení a zmätení. A znova sa dostáva do hry knihovník, ktorý povie „áno“, môžem vám pomôcť štruktúrovať, usporiadať a fokusovať. Alebo sa možno vidíte ako niekto, kto všetko vie kompletne skoncetrovať do jednej veľkej knihy, ktorá má pre vás veľký význam a do ktorej sa chcete nerušene bez techniky a technológie zahĺbiť.



Chcem upozorniť na to, že svet sa vyvíja, ide dopredu a koniec koncov „What Is the Next Big Thing in Mobile?“ Sú tu digitálne technológie „iWatch“ alebo „Fitness Tracker“, kde môžete zozbierať, porovnávať, rozčleniť a vyhodnotiť informácie o sebe samom. Najrôznejšie „Fitness Tracker“ a zdravotné prístroje sa nosia na tele a prenášajú sa cez smartfón. Predstavte si, že takéto informácie, budú agregované, štruktúrované, spojené a vyhodnotené na klinické, fyziologické, psychologické a medicínske výskumy a účely. Aj to by mohla byť úloha pre knihovníkov ako sprostredkovateľov informácií.

## KNÍŽNIČNO-INFORMAČNÉ SLUŽBY

KNÍŽNIČNO-INFORMAČNÉ SLUŽBY

Vzniká tu otázka, chceme to prenechať komerčným poskytovateľom, ktorí sú tu, alebo aj v tejto oblasti by mala verejnosť povedať, že tento spôsob zbierania, štruktúrovania, agregovania, triedenia informácií je náš, vstúpime do neho a stane sa úlohou budúcnosti pre knižnice.

Takže ako ďalej s knižnicami? Informačný ekologický systém budúcnosti nepozná rozdelenie medzi vami ako sprostredkovateľmi informácií alebo prijímateľmi informácií, ako aj tvorcami informácií a strojmi alebo prístrojmi, ktoré podporujú tieto informácie – to je všetko jedna vec. Čas, keď sa diskutovalo o tom, či tlačené alebo digitálne informácie, už pominul a všetko sa spája. Môžete povedať: to je super, môžete povedať: to je blbosť, ale odpoveď si musíte dať sami.

*Prednáška odznela dňa 6. 5. 2014 v Univerzitnej knižnici v Bratislave na konferencii: „Knižnica: fyzické miesto s virtuálnou ponukou“.*

Webová stránka Bavorskej štátnej knižnice: <http://www.bsb-muenchen.de/index.php>

*Nemeckú prednášku **Dr. Klausu Ceynowu** pod názvom **Wissen im digitalen Zeitalter - mobil, augmented, personalisiert, gesture-based**, ktorá odznela dňa 6. 5. 2014 v Univerzitnej knižnici v Bratislave, preložila so súhlasom autora Monika Zacharová.*

**Klaus Ceynowa**  
direktion@bsb-muenchen.de  
(Bavorská štátna knižnica)

