

5.2 Licenze per il riuso dei contenuti

A cura di Vincenza Ferrara e Anna Maria Marras

È possibile lasciare una testimonianza, un lavoro, una propria ricerca da condividere con altri utenti? Si può comporre una propria collezione digitale accompagnata da commenti e immagini personali? Licenze d'uso e copyright sui contenuti presenti nella sezione “note legali” del sito web.

Da qualche anno a livello internazionale ci si pone l'obiettivo di utilizzare e condividere il materiale e i contenuti presenti sulla rete per dare un valore aggiunto e permettere di incrementare questi contenuti per la divulgazione delle conoscenze e il libero accesso ad esse. Sono state sviluppate, quindi, piattaforme di partecipazione come ad esempio wiki, che si basano sulla produzione e lo scambio di conoscenza attraverso la collaborazione tra utenti, sono strumenti che consentono un approccio libero, aperto e collaborativo per la produzione di dati. L'utilizzo di questi strumenti “a contenuto aperto” è importante per la diffusione della cultura e per favorire una conoscenza sempre maggiore del nostro patrimonio culturale. L'aspetto fondamentale di questi strumenti è legato alle diverse comunità di utenti che ne supportano la crescita e lo sviluppo e controllano la qualità delle informazioni inserite.

La piattaforma collaborativa più nota e usata è [Wikipedia](#), l'enciclopedia online più consultata al mondo ed è un riferimento essenziale per il pubblico di internet. I progetti di Wikipedia sono diversi ([Wikimedia Commons](#), [Wikisource](#), [Wikidata](#) ecc.) e in continua crescita grazie alle comunità di utenti che si sviluppano intorno ad esse e che sono animati dallo spirito di condivisione della conoscenza. L'utilizzo di tali piattaforme è anche fondamentale per le istituzioni, non solo perché consentono una visibilità che difficilmente il sito web o i canali social media possono raggiungere, ma anche perché sono dei contenitori che consentono un alto livello di conservazione delle informazioni inserite. Le piattaforme di questo tipo raccolgono dati provenienti da sempre più numerose istituzioni culturali in tutto il mondo: la Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze, l'Istituto Centrale per il Catalogo Unico, il Museum of Modern Art di New York, la Tate Gallery di Londra, il Rijksmuseum di Amsterdam, ecc.

Il progetto [GLAM](#) (Galleries, Libraries, Archives and Museums) è dedicato a migliorare i contenuti relativi alla cultura presenti su Wikipedia, agevolando la collaborazione con enti e istituzioni.

Accanto alle piattaforme wiki dedicate alla condivisione di conoscenze sono stati sviluppati progetti da parte delle istituzioni museali sezioni utili al target degli insegnanti e degli studenti che possano facilitare il riuso dei contenuti collegati agli oggetti museali e la predisposizione di canali particolari per l'organizzazione ad esempio di unità didattiche multimediali. Uno dei primi esempi di tale approccio è il sito dei musei del Canada

che mettono a disposizione tools adatti a questo tipo di attività¹⁸. La predisposizione di condivisione dei contenuti in modalità open può promuovere la realizzazione di piattaforme utili agli insegnanti per raccogliere e integrare diversi oggetti del patrimonio culturale realizzando percorsi multidisciplinari. E' questa la filosofia di alcuni musei o repositories che permettono l'estrazione dei contenuti e il loro riutilizzo nella costruzione di altre piattaforme come il caso di [Europeana Digital Library](#) e di altri musei raccolti in una utile [lista dei Musei](#) che mettono a disposizione dati aperti e al [Progetto EdMuse](#).

Aver riconosciuto al museo una funzione collegata all'apprendimento e le diverse raccomandazioni nazionali ed europee di utilizzo del patrimonio culturale come contenuto informale da integrare con i contenuti della "scuola" suggeriscono diverse attività collegate alla mission del museo e di conseguenza alla web strategy.

La descrizione di politiche di condivisione dei contenuti per il loro riutilizzo in altri ambienti di apprendimento è quindi indispensabile per realizzare la mission educativa del museo e per costruire un ponte con il "mondo" della formazione anche attraverso lo sviluppo di una opportuna web strategy.

Risultati del sondaggio nazionale 2017

Dal sondaggio sono emersi i seguenti risultati:

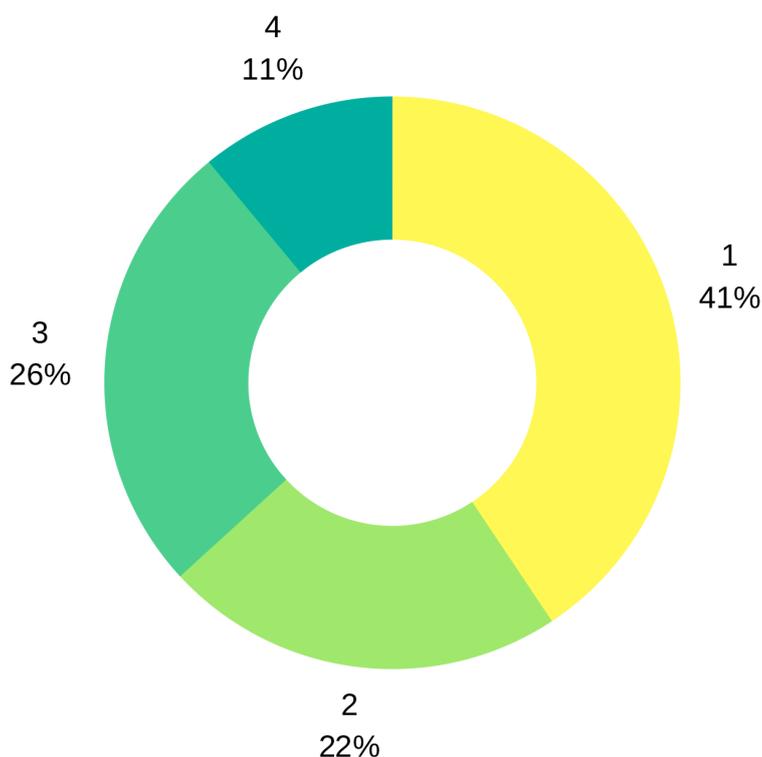
1. Non ci sono indicazioni, neanche nella sezione "note legali" su come utilizzare i contenuti: **41%**.
2. Non è presente una policy di riuso dei contenuti, ma c'è la possibilità esplicita di utilizzare i contenuti proposti (tasti social): **22%**.
3. Le indicazioni sull'uso e riuso dei contenuti ci sono ma non sono chiare. Gli utenti possono salvare i contenuti presenti sul sito: **26%**.
4. Sono presenti le licenze Creative Commons. È possibile salvare i contenuti proposti e riutilizzarli: **11%**.

Il Sondaggio ha cercato di evidenziare quanto il museo abbia comunicato la disponibilità a condividere i contenuti e al suggerimento di riuso degli stessi anche in ambito didattico.

Questi dati vanno poi confrontati con il risultato relativo all'editing dei contenuti poiché molto importante diventa la possibilità di far annotare i contenuti, ad esempio dagli insegnanti, per implementare le informazioni a carattere didattico che spesso non appaiono nella descrizione degli oggetti museali. Il rimando ad approfondimenti sulle piattaforme Wiki potrebbe aiutare ovviamente rilasciando i contenuti con licenze Creative Commons per il loro riuso.

18 Teacher Center - Sezione per Insegnanti del Portale dei Musei Canadesi <http://www.virtualmuseum.ca/teachers-centre>

Grafico 5.2. Licenze per il riuso dei contenuti, dati del sondaggio 2017.



5.3 Creazione di contenuti da parte degli utenti

A cura di Gianfranco Calandra

Gli utenti registrati possono accedere ad una determinata area del sito web e sono abilitati a diverse funzioni, tra cui: annotazione e aggiunta di contenuti, creazione di nuovi contenuti testo/immagine private (visibili solo all'utente), creazione di nuovi contenuti testo/immagine pubbliche (visibili a tutti).

La diffusione dei social ha, negli ultimi anni, modificato il marketing e la strategia di comunicazione dei musei; soprattutto verso quei particolari pubblici che mal frequentano le strutture museali, se non obbligati con "gite scolastiche".

Ma farsi un selfie davanti a un'opera d'arte è sufficiente? Ci sono utenti che di fronte a determinati oggetti del nostro patrimonio possono interagire e operare un proprio contenuto? Pensiamo per esempio alle molte comunità di migranti che di fronte a oggetti del loro patrimonio culturale esposti nei musei italiani, possono interagire raccontando la storia di quell'oggetto all'interno della loro comunità e famiglia. Progetti analoghi sono stati condotti nei musei americani e canadesi¹⁹ con le comunità indiane o inuit, o in Belgio

19 <https://www.historymuseum.ca/learn/research/the-rbc-aboriginal-training-pro->