

UNIVERZITA KARLOVA
Filozofická fakulta
Ústav informačních studií a knihovnictví

Bakalářská práce
Jakub Motl

**Možnosti prezentace a interpretace kulturního dědictví
v digitálním prostředí**
Opportunities for Presentation and Interpretation of Cultural Heritage
in the Digital Environments

Prohlášení:

“Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.”

V Praze, dne 4. května

Jakub Motl

Poděkování

Rád bych zde poděkoval vedoucímu své bakalářské práce, Mgr. Čěňku Pýchovi, za odborné vedení, pomoc a čas věnovaný tvorbě této práce. Dále též děkuji panu PhDr. Janu Vinduškovi, řediteli Polabského muzea v Poděbradech, jeho pracovníkům a návštěvníkům za možnost uskutečnit případovou studii a jejich zapojení. V neposlední řadě děkuji také za podporu, rady a pomoc Mgr. Ing. Františkovi Ružičkovi, MBA, své rodině a přátelům.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá transformací konceptu kulturního dědictví v digitálním prostředí, a to na straně prezentující instituce i na straně návštěvníka a zmapováním zkušeností s poznáváním kulturního dědictví v digitálním prostředí.

V teoretické části jsou definovány základní pojmy vztahující se k zaměření bakalářské práce a uvádí čtenáře do její problematiky. Dále je představena legislativa, která se vztahuje k prezentaci a interpretaci kulturního dědictví, a čtyři vybrané projekty prezentující předměty kulturního dědictví v digitálním prostředí. Ty jsou mezi sebou porovnány a hodnoceny na základě vlastností, díky nimž je následně doporučena nejvhodnější platforma. Tato část také představuje významná teoretická díla autorů týkající se tématu práce.

Praktickou část tvoří případová studie Polabského muzea v Poděbradech. Studie zhodnocuje současný stav muzea, jeho sbírek a proces digitalizace a digitální prezentace instituce. Výzkum je založen na kvalitativních polostrukturovaných rozhovorech s pracovníky muzea a potenciálními návštěvníky „digitálního muzea“. Získaná data jsou zpracována metodou SWOT analýzy, která identifikuje silné a slabé stránky muzea, stejně jako jeho příležitosti a možné hrozby. Z této analýzy následně vyplývá řada doporučení. Autor se zamýšlí nad dalším možným vývojem v oblasti transformace kulturního dědictví do digitálního prostředí. Případová studie se věnuje jednomu konkrétnímu muzeu, nicméně závěry by mělo být možné vztáhnout na další podobné instituce.

Klíčová slova

kulturní dědictví, digitalizace, interpretace, muzeum, prezentace, demonstrace, participace, platforma, kvalitativní výzkum, polostrukturovaný rozhovor, legislativa, INDIHU, Europeana, eSbírky, Gulag.cz, SWOT analýza, Polabské muzeum v Poděbradech, digitální prezentace, návštěvník muzea, pracovník muzea, digitální prostředí, webová platforma, virtuální výstava, virtuální prohlídka, online katalog

Abstract

This bachelor's thesis deals with the transformation of the concept of cultural heritage in the digital environment, both on the side of the presenting institution and the visitor and mapping the experience of learning about cultural heritage in the digital environment.

In the theoretical part, the basic terms related to the focus of the bachelor's thesis are defined and they introduce the reader to its issues. It also presents legislation related to the presentation and interpretation of cultural heritage and four selected projects presenting cultural heritage objects in a digital environment. These are compared with each other and evaluated on the basis of features, thanks to which the most suitable platform is subsequently recommended. This section also presents significant theoretical works of the authors related to the topic of the work.

The practical part consists of a case study of the Polabské Museum. The study evaluates the current state of the museum, its collections and the process of digitization and digital presentation of the institution. The research is based on qualitative semi-structured interviews with museum staff and potential visitors of the "digital museum". The obtained data is processed using the SWOT analysis method, which identifies the strengths and weaknesses of the museum, as well as its opportunities and possible threats. A number of recommendations follow from this analysis. The author reflects on further possible developments in the field of transformation of cultural heritage into the digital environment. The case study is devoted to one specific museum, however the conclusions should be applicable to other similar institutions.

Keywords

cultural heritage, digitalization, interpretation, museum, presentation, demonstration, participation, platform, qualitative research, semi-structured interview, legislation, INDIHU, Europeana, eSbírky, Gulag.cz, SWOT analysis, Polabské muzeum, digital presentation, museum visitor, museum worker, digital environment, web platform, virtual exhibition, virtual tour, online catalogue

Obsah

Úvod.....	8
1. Teoretická část.....	10
1.1. Definice pojmů.....	10
1.1.1. Kulturní dědictví.....	10
1.1.2. Interpretace kulturního dědictví.....	10
1.1.3. Prezentace kulturního dědictví.....	11
1.1.4. Demonstrace.....	11
1.1.5. Participace.....	11
1.1.6. Digitalizace.....	11
1.1.7. Platforma.....	12
1.1.8. Muzeum.....	12
1.1.9. Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor.....	12
1.2. Legislativa.....	14
1.3. Nejvýznamnější tvůrci teorie prezentace kulturního dědictví.....	15
1.3.1. Freeman Tilden.....	15
1.3.2. Briavel Holcomb.....	16
1.3.3. David Uzzell.....	16
1.3.4. Shrnutí.....	16
1.4. Stav výzkumu.....	18
1.5. Významné projekty.....	18
1.5.1. INDIHU.....	18
1.5.2. Europeana.....	19
1.5.3. eSbírky.....	20
1.5.4. Gulag.cz.....	20
1.5.5. Srovnávací tabulka.....	21
1.5.6. Shrnutí.....	33
2. Praktická část.....	40
2.1. Představení vybraného muzea.....	40
2.2. Digitální prezentace muzea.....	41
2.3. Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor.....	42
2.4. Zpracování dat.....	44
2.5. Analýza současného stavu digitalizace a prezentace sbírek muzea.....	45
2.5.1. Pracovníci muzea.....	45

2.5.2.	Návštěvníci muzea	49
2.5.3.	Souhrnné vyhodnocení polostrukturovaných kvalitativních rozhovorů	55
2.5.4.	Tabulky	60
2.5.5.	Návrh prezentace kulturního dědictví.....	63
2.5.6.	Návrh řešení a postupu v digitalizaci a prezentaci sbírek muzea	64
	Závěr	66
	Použité zdroje	69
	Seznam obrázků.....	73
	Seznam tabulek	74
	Seznam příloh	75
	Příloha 1 – Schéma kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro pracovníka muzea	76
	Příloha 2 – Schéma kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro návštěvníka muzea	79

Úvod

Téma bakalářské práce s názvem „Možnosti prezentace a interpretace kulturního dědictví v digitálním prostředí“ jsem si vybral proto, že spojuje moje dva velké zájmy. Jedním je historie, kulturní dědictví a muzejnictví, tím druhým jsou informační technologie. Předmětem práce je transformace konceptu kulturního dědictví v digitálním prostředí, a to jak na straně prezentující instituce, tak na straně návštěvníka a zmapování zkušeností s poznáváním kulturního dědictví v digitálním prostředí.

Předmět práce je zkoumán na základě kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů s pracovníky konkrétního muzea a potenciálními návštěvníky „digitálního muzea“ a jejich následnou analýzou. Byla zvolena analýza SWOT, ze které, po identifikaci silných a slabých stránek, hrozeb a příležitostí, vyplynula doporučení, identifikace rizik pro transformaci kulturního dědictví do digitálního prostředí v tomto konkrétním muzeu.

V současné době existuje řada možností pro prezentaci kulturního dědictví v digitálním prostředí. Řada muzeí a podobných institucí již v rámci modernizace muzejnictví ustupuje od tradičních forem prezentace (hmotných) a s využitím různých nástrojů převádí své sbírky do digitálního prostředí za účelem efektivního a dlouhodobého uchování a pro zvýšení atraktivity a přístupnosti pro návštěvníky. Mohou tak být využívány webové platformy, virtuální výstavy či prohlídky, online katalogy a další formy. V bakalářské práci byly zkoumány čtyři platformy pro digitální prezentaci – INDIHU, Europeana, eSbírky a Gulag.cz. Ty byly ke zvýšení objektivnosti na základě vytvořených kritérií mezi sebou porovnány. Mohla tak být pro konkrétní potřeby a konkrétní podmínky prezentace kulturního dědictví v digitálním prostředí doporučena nejvhodnější platforma.

Teoretická část bakalářské práce definuje základní pojmy v oblasti prezentace a interpretace kulturního dědictví v digitálním prostředí. Uvádí související českou legislativu a zejména čtyři vybrané projekty — INDIHU, Europeana, eSbírky a Gulag.cz. Vybrané projekty byly mezi sebou porovnány a výsledky zapsány v porovnávací tabulce vlastností. Ke snížení subjektivního vlivu byla nastavena ke vzájemnému porovnání taková kritéria, která by mohla být pro muzejní instituci a také případného návštěvníka digitální prezentace důležitá. Teoretická část bakalářské práce je zakončena představením významných teoretických děl v oblasti prezentace kulturního dědictví a jejich autorů.

Praktickou část bakalářské práce tvoří kvalitativní výzkum zkoumající současný stav sbírek, formy digitalizace a digitální prezentace Polabského muzea v Poděbradech. Prvním

krokem bylo vytvoření osnovy pro kvalitativní polostrukturované rozhovory zvlášť pro pracovníky a zvlášť pro návštěvníky muzea. Mezi pracovníky muzea byl i ředitel, kterého téma bakalářské práce velmi zaujalo. Celkem bylo uskutečněno patnáct kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů. Z těchto rozhovorů byla získána data pro datovou tabulku, která byla dále analyzována. Byla vybrána SWOT analýza k určení silných a slabých stránek prezentace muzejních sbírek v digitálním prostředí. Z výsledků analýzy vyplynuly také možnosti dalšího rozvoje prezentace muzejních sbírek v digitálním prostředí a na druhou stranu také rizika.

Bakalářská práce byla zpracována tak, aby závěry práce byly použitelné pro podobná muzea v oblastech prezentace a interpretace kulturního dědictví v digitálním prostředí a jejich rozvoj.

1. Teoretická část

1.1. Definice pojmů

V definicích pojmů jsou charakterizovány důležité pojmy, které se vyskytují v dalších částech práce. Autor vymezil základní pojmy vztahující se k tématu a zaměření práce, tedy v kontextu kulturního dědictví. Dále jsou vymezeny další pojmy, které s tématem úzce souvisí nebo které jsou v ní obsaženy. Tyto pojmy slouží pro snadnější orientaci čtenáře v problematice, pro lepší pochopení pojmů, pro pochopení tématu a zaměření práce z pohledu autora a pro vzájemné propojení jednotlivých částí práce.

1.1.1. Kulturní dědictví

Kulturní dědictví je souhrn kulturních statků světa nebo některé společnosti či kultury. Je nedílnou součástí kultury a důležitou, v některých případech jedinečnou, součástí kulturního života společnosti. Lze je definovat jako *„konfiguraci kulturních prvků, ... jež jsou jako trvalé kolektivní vlastnictví a všeobecně sdílený výsledek materiální a duchovní činnosti členů určité kultury předávány následujícím pokolením jako specifický typ dědictví“* (1).

1.1.2. Interpretace kulturního dědictví

Interpretace kulturního dědictví je způsob, jak sdělit návštěvníkovi, čtenáři či posluchači něco podstatného o přírodním či kulturním dědictví (2).

„Dobrá interpretace provokuje naši pozornost, dokáže nás oslovit, protože se vztahuje k našemu životu a odhaluje nám věci a souvislosti, které nejsou zřejmé na první pohled. Dobrá interpretace se také nerozbihá do šířky, ale drží se stanoveného hlavního sdělení.

S interpretací se můžeme setkat v mnoha podobách – muzejních expozic, výstav, tištěných i elektronických průvodců, živých průvodců, panelů, naučných stezek, hledáček, kešek...“ (2).

Interpretace *„odkazuje k celému spektru potenciálních aktivit, jejichž cílem je zvýšit povědomí veřejnosti o kulturním dědictví a prohloubit její porozumění místům kulturního dědictví. K těmto aktivitám patří publikace v tištěné i elektronické podobě, přednášky pro veřejnost, instalace realizované na daných místech i mimo ně, ale bezprostředně se těmito místy zabývající, vzdělávací programy, komunitní aktivity a soustavný výzkum a školení, včetně hodnocení samotného procesu interpretace“* (3).

1.1.3. Prezentace kulturního dědictví

Prezentace je „přesnějším označením důkladně připravené a plánované komunikace interpretačního obsahu pomocí uspořádání interpretačních informací, fyzického přístupu a interpretační infrastruktury na místě kulturního dědictví. Lze ji zprostředkovat pomocí celé řady technických prostředků včetně, ne ovšem nutně, takových prvků, jakými jsou informační panely, instalace muzejního typu, formalizované prohlídky, přednášky a komentované prohlídky, multimediální aplikace a webové stránky“ (3).

1.1.4. Demonstrace

Demonstrace je jednou z forem prezentace kulturního dědictví, ve které je kultura představena návštěvníkovi v jiných formách. Těmito formami mohou být například praktické ukázky řemesel, živého divadla, narativu či jiných činností. Jedná se o ukázkou, ve které aktivní roli zaujímá průvodce neboli interpret, a návštěvník je pasivním divákem. Divák tedy pouze sleduje demonstraci a nijak do ní nezasahuje. Demonstrace má určité téma a obsah, v průběhu demonstrace se používají předměty kulturního dědictví (4).

1.1.5. Participace

Participace je jedna z forem prezentace kulturního dědictví, ve které je návštěvník zapojen do děje prezentace. Stává se tak její součástí, účinkuje a působí v obsahu prezentace. V rámci participace se návštěvník stává také interpretem kulturního dědictví.

1.1.6. Digitalizace

Digitalizace je proces, při kterém se analogové procesy a fyzické objekty převádějí do digitálního formátu (5).

„Pojem "digitalizace" se v posledních letech stal velmi módním a frekventovaným. V prostředí paměťových institucí je digitalizace mocným nástrojem, který přináší odborné i široké veřejnosti nové a dříve netušené možnosti vytěžování informací a získávání nových znalostí z fondů a sbírek. Aby však digitalizace nebyla samoučelnou, musí se stát součástí komplexního procesu poskytování informačních služeb. Národní technické muzeum pracuje na rozvoji procesu již řadu let, během nichž získal odborný tým nejen řadu cenných zkušeností, ale prošel i pomyslnými slepými uličkami“ (6).

„Digitalizace je technologie reformátování, která spočívá v převedení dokumentu do elektronické (digitální) podoby. Součástí digitalizace bývá i tvorba metadat, které jsou ukládány společně s daty. Výsledkem digitalizace je dokument v obrazové nebo textové podobě“ (7).

„Digitalizace je dnes běžnou praxí pro tištěné nebo obrazové materiály jako knihy, obrazy a rukopisy. Čím dál častěji se do digitální podoby převádějí také prostorové objekty, ať už se jedná o vzácné umělecké předměty, sochy, ohrožené historické budovy, či významná archeologická naleziště. Díky nejmodernějším nástrojům a metodám je možné zdokumentovat modely tak, aby se uchovala jejich původní historická podoba“ (8).

1.1.7. Platforma

Pro účely této práce je za platformu považována internetová stránka se specifickým obsahem, vztahující se k prezentaci kulturního dědictví. Mezi tyto platformy se řadí INDIHU (9), Europeana (10), eSbírky (11) a Gulag.cz (12). U jednotlivých platform jsou uvedené odkazy na internetové stránky platform.

1.1.8. Muzeum

„Muzeum je nezisková, permanentně působící instituce ve službách společnosti a jejího rozvoje, otevřená veřejnosti, která získává, uchovává, odborně zpracovává, zprostředkovává a vystavuje hmotné a nehmotné dědictví lidstva a jejího životního prostředí za účelem vzdělávání, studia a potěšení“ (13). Muzeum může působit odlišně na návštěvníky či uživatele, ať prezentací ve hmotném prostředí (expoze, prohlídky, předměty kulturního dědictví atd.), v digitálním prostředí (virtuální prohlídky, virtuální přednášky apod.) či jejich kombinací (digitální technologie v muzeu atd.).

1.1.9. Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor

Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor je odvozen od kvalitativního výzkumu a polostrukturovaného rozhovoru. Kvalitativní výzkum je druh výzkumu, který spoléhá na data získaná přímo z prostředí pozorování. Usiluje o pochopení určitého tématu do hloubky a kontextu (14).

Kvalitativní výzkum se provádí pomocí kontaktu tazatele s jednotlivcem či skupinou respondentů v daném prostředí. Tazatel pokládá otázky, naslouchá a získává odpovědi od

respondenta a odpovídá na případné dotazy respondenta. Formy kontaktu jsou odlišné. Probíhají například formou rozhovorů, dotazníků, škál, testů, pozorování účastníků apod.

Kvalitativní výzkum je během sběru dat časově a někdy i psychicky náročný (14). Ze sesbíraných dat se poté vytváří teorie, která vznikne v důsledku zobecnění výsledků.

Polostrukturovaný rozhovor je výzkumná metoda široce používaná v kvalitativním výzkumu (15). Jedná se o typ rozhovoru, který stojí mezi strukturovaným a nestrukturovaným. Rozhovor má předem vybraná témata výzkumu, podložené otázkami. Otázky jsou částečně strukturované, ale flexibilní. Polostrukturované rozhovory probíhají mezi tazatelem a respondentem formou volné, oboustranné konverzace. Respondenti mohou otevřeně odpovídat na otázky a mají příležitost se plně vyjádřit k tématům výzkumu a tazatel získává data z odpovědí respondentů.

Pro provedení rozhovoru je pro tazatele prospěšné si připravit návod, který by obsahoval volně formulovaná témata spolu s otázkami. Otázky může tazatel položit během rozhovoru či je upravit. Může upravit formulaci či pořadí otázek, přidat k nim doplňující otázky či může některou otázku vynechat. Tazatel upravuje a vede směr rozhovoru podle situace rozhovoru, respondenta či tématu. Vede konverzaci tak, aby se rozhovor neodchýlil od návodu, pokud to není nutné, a získal tak potřebná data (16).

1.2. Legislativa

Legislativa v této oblasti není příliš rozsáhlá, jednotlivá zákonná ustanovení předpisů se v této oblasti odvozují. Pro tuto oblast prezentace a interpretace kulturního dědictví existuje:

Zákon č. 122/2000 Sb., o ochraně sbírek muzejní povahy a o změně některých dalších zákonů, který stanovuje podmínky ochrany sbírek, uchovávaných zejména v muzeích a galeriích, stanoví podmínky a způsob vedení evidence sbírek muzejní povahy, práva a povinnosti vlastníků sbírek muzejní povahy, upravuje veřejné služby poskytované muzei a galeriemi a stanovuje podmínky jejich poskytování a správní tresty za porušení (17).

Zákon č. 99/2019 Sb., o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací upravuje přístupnost internetových stránek a mobilních aplikací spravovaných povinnými subjekty jako jsou například stát, právnická osoba a další a dále upravuje působnost Ministerstva vnitra (18).

Kromě toho existuje ještě strategie České republiky obsažena v dokumentu „Státní kulturní politika 2021 - 2025+“, který se dotýká hlavně oblastí digitalizace a kultury. Přesněji ve třech ze sedmi cílů státní kulturní politiky, v oblastech pro Zvýšení dostupnosti a přístupnosti kultury, Účinné péče o kulturní dědictví a Transformaci Ministerstva kultury (19).

1.3. Nejvýznamnější tvůrci teorie prezentace kulturního dědictví

Tématem kulturního dědictví se zabývalo a dodnes zabývá mnoho odborníků a dá se předpokládat, že zájem o ně neopadne ani do budoucna, neboť toto téma je i v současné společnosti stále aktuální. Na úvod je na místě představit autory, kteří představili základní pojmy, s nimiž tato práce nakládá.

Jedním z prvních, kdo kulturní dědictví zkoumali, byl Freeman Tilden, který jako vůbec první pojem interpretace dědictví definoval (20). Známy je především svým dílem *Interpreting Our Heritage* z roku 1957. Tato kniha je dodnes citována v mnoha zdrojích věnujících se kulturnímu dědictví. Tilden stanovil principy a teorie prezentování přírodního a kulturního dědictví národních přírodních parků v USA a soustředil se na zaměstnance amerických národních parků. Jeho myšlenky byly zásadní, jelikož ovlivnily pohled na prezentaci a předkládání informací veřejnosti i u dalších institucí a oborů (20).

Na Freemana Tildena odkazuje řada dalších autorů zabývajících se kulturním dědictvím, jedním z nich je i David Uzzell. Ten ve své práci na svého předchůdce navazuje a upravuje některá jeho tvrzení.

1.3.1. Freeman Tilden

Freeman Tilden ve svém nejvýznamnějším díle *Interpreting Our Heritage* shrnul hlavní zásady a přístupy k prezentování přírodního a kulturního dědictví a položil metodické základy oboru interpretace. Podle Tildena je to „*vzdělávací aktivita, jejímž cílem je odkrýt hlubší smysl a vztahy s pomocí původních předmětů, přímé zkušenosti a ilustrativních prostředků, spíše než pouhým předáním informace*“ (21).

V knize představil šest základních principů, kterými by se měla řídit dobrá interpretace:

1. „*Každá interpretace, která nevztahuje prezentované k návštěvníkovi, jeho osobnosti nebo životní zkušenosti, bude jalová.*“
2. *Interpretace není poskytování informací. Jakkoliv každá interpretace obsahuje informace, není pouhým sdělováním, ale odhalováním hlubšího smyslu a souvislostí.*
3. *Interpretace je umění, které kombinuje řadu oborů – čerpá například z architektury, historických nebo přírodních věd. A každému umění je možné se do jisté míry naučit.*
4. *Hlavním cílem interpretace není poučovat, ale provokovat k přemýšlení.*
5. *Interpretace by měla představovat spíše celek než jednotlivosti. Stejně tak by se měla vztahovat ke všem částem osobnosti návštěvníka.*

6. *Interpretace zaměřená na děti (přibližně do 12 let věku) nesmí pouhý zjednodušením interpretace pro dospělé. Řídí se od základů jinými zásadami“ (22).*

S interpretací se pojí její demonstrace, kdy jednoduchá demonstrace může nahradit mnoho teorie a popisů. U té Tilden uvádí, že je výborná pro znázornění či jednoduché vysvětlení celého obsahu (4). Demonstrace samotná může více zaujmout návštěvníky a předat jim více, než jen pouhý ústní výklad či prostý text. V některých případech se může stát, kdy samotná demonstrace přejde v spoluúčast, kde se návštěvník/uživatel může zapojit a vyzkoušet si danou činnost či zážitek na vlastní kůži. V tomto případě se jedná o participaci. Ta bývá často více podnětná a provokativní (4).

Ačkoliv se Tilden zabýval v první řadě prezentací národních parků, principy prezentace, demonstrace, participace jsou platné i v současnosti.

1.3.2. Briavel Holcomb

Dalším významným autorem, který se zabýval interpretací kulturního dědictví je **Briavel Holcomb**, který se pokusil o jinou definici kulturního dědictví. Tvrdil, že to mohou být například kulturní tradice jako artefakty, jež jsou dědictvím minulosti a které mají v sobě jistou hodnotu a význam. Ale ne vše staré je dědictvím. V obecném smyslu se dědictvím myslí různé události, předměty a artefakty, které se předávají či dědí z jedné generace na generace další. Pro jeho uznání či prohlášení za dědictví je zásadní současné uznání společenského významu lokality, významu, který je společensky zprostředkovaný (23).

1.3.3. David Uzzell

David Uzzell, jako další autor v této oblasti částečně vychází z díla Freemana Tildena, ale varuje před bagatelizací historie a povrchní a romantické prezentace minulosti. Formuloval zásadní myšlenku, že interpretace kulturního dědictví bude mít významný dopad na společnost a přispěje ke globálnímu občanství pouze tehdy, bude-li praxe podložena vědomě formulovanou teorií.

1.3.4. Shrnutí

V souvislosti s tématem „Možnosti prezentace a interpretace kulturního dědictví v digitálním prostředí“ se zcela ztotožňuji s tezemi Tildmana, které jsou platné i v současnosti, ačkoliv vznikaly v roce 1957. Souhlasím s jeho šesti principy interpretace, protože je lze uplatnit

v reálné i v digitální prezentaci kulturního dědictví. Například by se digitální prezentace měla vztahovat k návštěvníkovi, jeho osobnosti či zkušenosti, nebo je pro návštěvníka zcela zbytečná a nepřínosná, v krajním případě i odrazující. Dále by interpretace měla být přizpůsobená pro návštěvníky různých věkových skupin. Každá skupina návštěvníků má jiné preference, například dítě se bude více zajímat o hry či menší množství informací nebo seniora zaujmou více exponáty a informace na jednom místě atd.

Dále rozhodně souhlasím s názorem Briavela Holcomba, který uvádí, že kulturní dědictví jsou jak artefakty, tak i události a předměty, jež nesou určitý význam a hodnotu a pro jejich uznání je potřeba zároveň uznání společenského významu. Podle mého názoru všechny předměty, které mají určitou historickou či společenskou hodnotu, by měly patřit do kulturního dědictví. Nesou určitý význam, označují symbol kultury, nesou hodnoty atd.

S teorií Davida Uzzella a jeho varováním zcela souhlasím, protože zmíněné hrozby jako bagatelizace mohou platit i v současné době a že pro významný dopad interpretace kulturního dědictví je potřeba praxi podložit vědomě formulovanou teorií. Myslím si, že v době digitálních technologií, kdy je kulturní dědictví čím dál více přístupné, se nabízí mnoho možností její interpretace. Těchto možností se může chopit každý, kdo ovládá potřebné znalosti a má myšlenku vlastní interpretace na určité téma. Tito lidé mohou být odborníci i laici. Existuje řada rizik, která se dotýkají obou skupin. Každá interpretace je prezentována osobitě. U interpretace je důležitá filtrace a úpravy informací k tématu. Každá interpretace by měla mít připravenou a dobře formulovanou teorii. Teorie by měla obsahovat myšlenku, ale jen když o ní má autor nějaké znalosti a neměl by se pokoušet interpretovat věci, kterým nerozumí. Pokud by došlo k situaci, kdy by interpretátor opomenul či vypustil informaci, nedržel se tématu, bagatelizoval historii či zkreslil nějakou skutečnost, interpretace nebude mít takový dopad a mohla by návštěvníka odradit, pohoršit či mu zkreslit jeho představy. Proto si myslím, že teorie je důležitá a vhodná k podložení interpretace, protože díky ní má interpretátor možnost si své myšlenky strukturovat, ucelit a lépe se v nich orientovat. Díky teorii má pak autor větší šanci k vytvoření takové interpretace, která by mohla mít významný dopad na společnost. K teorii se pojí mnoho kroků, jako je například předchozí výzkum pro téma interpretace – sběr a výběr dat, jejich seskupení, filtrace a úpravy.

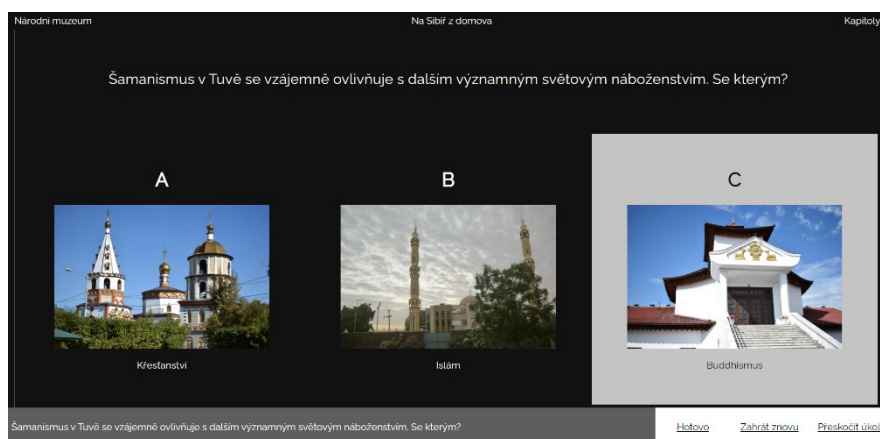
1.4. Stav výzkumu

V současné době instituce kulturního dědictví převádí stále více předmětů do digitálního prostředí a zpřístupňuje je v online formách (24). V digitálním prostředí se jim nabízí mnoho možností a forem digitální prezentace kulturního dědictví. Mezi tyto možnosti prezentace a interpretace kulturního dědictví se řadí webové platformy, virtuální výstavy či prohlídky, online katalogy a další formy. Pro téma bakalářské práce bylo provedeno pozorování na čtyřech vybraných formách digitální prezentace – INDIHU, Europeana, eSbírky a Gulag.cz. Autor práce si vybral zmíněné platformy na základě osobního zaujetí, důležitosti platform a doporučení při jejich výběru. V následující části této práce budou představeny jednotlivé platformy a jejich vybrané vlastnosti, porovnání mezi nimi a následně budou zhodnoceny. Jednotlivé vlastnosti budou popsány, odůvodněny, spolu s příklady v platformách znázorněny a hodnoceny podle pořadového čísla. Subjektivní hodnocení bylo provedeno z pohledu návštěvníka webové stránky v podobě bodových čísel.

1.5. Významné projekty

1.5.1. INDIHU

Platforma INDIHU není přímo samostatná výstava, ale nástroj či aplikace, která obsahuje řadu nástrojů s jejichž pomocí se dají výstavy vytvořit a vystavit v digitálním prostředí, jakými jsou internet či veřejné weby. INDIHU „umožňuje jednotlivcům nebo týmům vytvořit virtuální

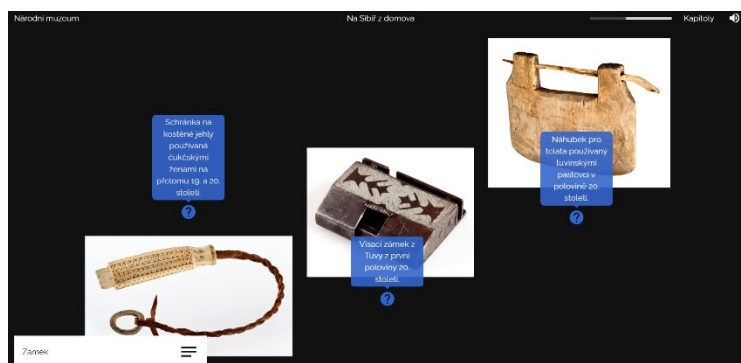


Obrázek 1 – INDIHU – Minihra Kvíz

výstavy na zcela libovolná témata“ (9). „Umožňuje tvořit virtuální výstavy, aniž by bylo potřeba rozumět webdesignu, poskytuje širokou škálu obsahu od obrázků, přes video, texty, nabízí zařazení interaktivních her“ (9).

Přístupnost, podoba či obsah výstavy záleží zcela na autorovi, organizaci či instituci, která výstavu vytvořila. Tato aplikace obsahuje řadu nástrojů umožňujících vytvářet virtuální výstavy. Nástroje pro zpracování obrázků a fotografií (umožňuje animace, přechody), vkládání různých objektů (Infopointy – modrá kolečka s otazníkem uvnitř – zobrazují modrý box obsahující stručnou informaci o daném objektu), video, text, audio (v podobě hudby či audio

komentáře), vkládání externího obsahu (př.: mapy, videa, grafy, 3D objekty), minihry (25). Minihry jsou hry, které umožňují obohatit výstavu hrou, při které se návštěvník pobaví, zaktivizuje nebo si díky hře ukotví nabitě znalosti a informace (25).



Obrázek 2 – INDIHU – Infopointy

Aplikace INDIHU je používána na webových stránkách několika kulturních institucí v České republice. Například webová stránka Národního muzea obsahuje více než dvacet virtuálních výstav vytvořených aplikací INDIHU na různá témata. Například výstava

s názvem „Na Sibiř z domova“. Ta popisuje každodenní život kmenů na Sibiři, jídlo a jeho výrobu a šamanismus. Výstava je doplněna různými videi či fotografiemi s Infopointy (Obrázek 1) a na konci si pak návštěvník může zahrát tzv. minihry, například Kvíz (výběr jedné správné odpovědi ze tří možností) (Obrázek 2), Stírací los, Dokresli atd. U této konkrétní výstavy vnímám jako největší přínos její formu prezentace – výstava je online dostupná všem návštěvníkům i mimo otevírací dobu. Návštěvník si může otevřít výstavu přes webovou stránku z mobilního zařízení či z počítače a může se v ní zdržet, jak dlouho bude chtít. Výstava je interpretována zvukovou nahrávkou, ale návštěvník si může výstavu přepnout i na textovou verzi. Možnost přepnutí je výhodná pro některé návštěvníky, kteří preferují jednu, či druhou verzi a určitě ocení možnost si výstavu opakovaně pouštět, zastavovat a přepínat dle libosti. Virtuální výstava je podle mého názoru jednoduchá na ovládání a návštěvník se může dozvědět více informací pomocí Infopointů a Miniher. Podle mě je virtuální výstava výhodná hlavně pro takové návštěvníky, kteří nemohou navštívit muzeum například z fyzických důvodů. Mám na mysli seniory, hendikepované návštěvníky či návštěvníky žijící mimo Prahu. A mladší návštěvníky jistě zabaví Minihry, ve kterých mohou například vybírat ze tří možností jednu správnou odpověď, dokreslit nedokončený obrázek atd.

1.5.2. Europeana

Platforma Europeana je digitální evropská webová stránka pro digitální kulturní dědictví, která umožňuje institucím kulturního dědictví sdílet své sbírky se světem. Prostřednictvím webové stránky jsou online dostupné miliony položek kulturního dědictví z přibližně čtyř tisíc institucí z celé Evropy. Mezi tyto instituce kulturního dědictví se řadí tisíce evropských galerií, knihoven, archívů a muzeí. Posláním Europeany je posílit odvětví kulturního dědictví v jeho

digitální transformaci (26). Poskytuje přístup k předmětům kulturního dědictví z institucí napříč Evropou, která obsahuje různá umělecká díla, knihy, hudbu a videa o umění, novinách, archeologii, módě, vědě, sportu a mnoho dalšího (27).

1.5.3. eSbírky

Platforma „eSbírky jsou český internetový portál, který je určen k online prohlížení digitalizovaných sbírkových předmětů z českých muzeí a galerií. Je přístupný bez finančního a lokálního omezení“ (28). „Slouží k neomezenému prohlížení digitalizovaného kulturního dědictví a informací o něm“ (29). Jsou dostupné pro širokou veřejnost se zájmem o muzejní či galerijní sbírky. Její obsah tvoří zejména fotografie, audio – video nahrávky či 3D modely (30). Vyhledávat a prohlížet lze předměty, fotografie a zvukové nahrávky skrze vyhledávací systém, jenž je rozdělen do kategorií (31).

1.5.4. Gulag.cz

Gulag.cz je webová platforma, vytvořená stejnojmennou organizací, která funguje jako samostatná expozice či výstava o větším rozsahu. Zabývá se tématem „vězeňského systému Gulag a obecně i sovětským totalitárním režimem.“ „Klade si za cíl sdílet a šířit informace o sovětském Gulagu a

všem, co s ním souvisí, včetně souvislostí s Československem a dalšími zeměmi“ (32).

Používá k tomu například záznamy z expedic, 3D galerii předmětů Gulagu či virtuální muzeum Gulag

Online, které „přibližuje



Obrázek 3 – Gulag.cz – 3D model

základní podobu a rozměr sovětských represí, a to na základě virtuální rekonstrukce tábora Gulagu, konkrétních lidských osudů, vybraných předmětů dokumentů a textů“ (33).

1.5.5. Srovnávací tabulka

V následující části je popsán souhrn vlastností z vybraných platforem INDIHU, Europeana, eSbírky a Gulag.cz. Jedná se o vlastnosti vybrané autorem, protože se vyskytují ve všech platformách a mají vliv na uživatele. Vlastnosti jsou uvedeny v tabulce níže, kde jsou souhrnně porovnány. Vybrané kategorie jsou hodnoceny ve formě bodového ohodnocení od 1 do 4, kdy 1 označuje nejlepší umístění a 4 nejhorší. X označuje vlastnosti vybraných platforem, které nebylo možné zhodnotit. Kategorie a hodnocení vlastností jsou hodnoceny podle vlastního názoru. Níže jsou představeny jednotlivé vlastnosti a popsány nejlepší i nejhorší platformy vybrané vlastnosti spolu s odůvodněním hodnocení.

Pč.	Vlastnost	INDIHU	Europeana	eSbírky	Gulag.cz
1.	Uživatelská přívětivost	1	3	4	2
2.	Rozmanitost forem	4	2	3	1
3.	Rozmanitost témat	4	1	2	3
4.	Rozmanitost sbírek	4	1	2	3
5.	Vyhledávání v platformě	4	1	2	3
6.	Strukturování	1	2	3	4
7.	Předměty	3	1	2	4
8.	Animace	4	3	2	1
9.	Manipulace	2	4	3	1
10.	Aktuálnost	4	X	X	1
11.	Interaktivita	2	4	3	1
12.	Vyváženost	1	2	4	3
13.	3D modely a 3D zpracování	4	2	3	1
14.	Jazyková varianta	4	1	3	2
15.	Zásahy do obsahu	4	1	3	2
16.	Využitelnost pro návštěvníka	3	1	2	4
17.	Zajímavosti	3	2	4	1
	Součet bodů	52	31	45	37

Tabulka 1 – Srovnávací tabulka vlastností platforem

Uživatelská přívětivost

Uživatelská přívětivost je soubor vlastností webů či aplikací, které mají vliv na spokojenost návštěvníka/uživatele. Jedná se o pocit, který návštěvník prožívá při interakci s danou stránkou, tzn. zda byl na webu takzvaně ztracen, nebo zda se naplnila jeho původní očekávání. Pro potenciálního zákazníka je důležitý nejen obsah a vzhled webu, ale také jeho srozumitelnost a použitelnost. Tyto faktory mají za následek dobrý pocit zákazníka a jeho tendenci se vracet (34). Například ovládání stránky, barevnost, přehlednost atd.

U uživatelské přívětivosti byla zvolena jako nejlepší aplikace INDIHU a jako nejhorší platforma eSbírky.

INDIHU je velmi přívětivé díky své jednoduché úvodní nabídce ve virtuální výstavě. Návštěvník/uživatel má všechny funkce a nabídku přechodů k dispozici hned na začátku virtuální výstavy. Jedná se o výhodu, protože při otevření výstavy si návštěvník/uživatel nemusí dělat starosti s hledáním konkrétních bodů výstavy jako třeba specifickou kapitolu výstavy. Dále její ovládání je jednoduché a intuitivní.

eSbírky jsou nejhůře přehledné z vybraných platforem. Na úvodní stránce se nachází několik obrázků a fotek různých velikostí bez označení, což může být vnímáno jako rušivý element. Dále text stránky je rozházený a nabídka úvodní stránky se jeví hodně nahuštěná. Tyto nedostatky by mohly některé návštěvníky/uživatele odradit.

Rozmanitost forem

Rozmanitostí forem se u platforem myslí, jakých formátů digitální prezentace kulturního dědictví a jaké množství je jich využito. V tomto ohledu tato rozmanitost u platforem působí pak různorodě. Návštěvníka může tato různorodost zaujmout a nabídnout mu možnost vybrat si.

U rozmanitosti forem digitální prezentace byla zvolena jako nejlepší webová platforma Gulag.cz a jako nejhorší INDIHU.

Gulag.cz využívá několika forem digitální prezentace – Expedice, Dokumentární film Gulag a Gulag Online – virtuální muzeum. Expedice popisuje výpravy do bývalých pracovních táborů Gulag, dokumentující jejich současnou podobu. Expedice obsahují stručná shrnutí výprav a doprovodné fotografie z jednotlivých míst cest a táborů, přičemž popis výpravy je doplněn autentickými prvky, jakými jsou například deníky účastníků výpravy či panoramatické fotografie. Dokumentární film pojednává o jedné z výprav, ve kterém jsou komentáře členů výpravy a různé scény zachycující postup cesty, různých zážitků. Nejvýraznější formou digitální prezentace platformy je Gulag Online – virtuální muzeum. Muzeum kombinuje mnoho prvků, například mapu a virtuální muzeum. Mapa označuje body, které mají spojitost s tématem

stránky – místa, kolejní tratě, životní příběhy lidí atd. Virtuální muzeum zobrazuje 3D model pracovního tábora. Návštěvník tak má na výběr z více možností.

INDIHU využívá jen formu virtuální výstavy, kde se obsah skládá z kombinace fotografií, audiovizuálních nahrávek a textů. Návštěvník má akorát na výběr jednu možnost.

Rozmanitost témat

Rozmanitostí témat se u platforem myslí počet a různorodost zaměření digitální prezentace kulturního dědictví platforem. Jestli platforma obsahuje jedno nebo více témat. Platforma může mít pokryto více tematických celků a velkou nabídku témat pro návštěvníka. Návštěvníka může tato velká nabídka zaujmout a podnítit ho k výběru tématu a opakovanému návratu.

U rozmanitosti témat byla jako nejlepší zvolena Europeana a jako nejhorší INDIHU.

Europeana díky svému rozsáhlému fondu sbírkových předmětů má neomezený počet možností témat prezentace, které se mohou navzájem odlišovat zaměřením, rozsahem, detailem a podobou. V tomhle ohledu by si každý návštěvník mohl najít svoje téma pro návštěvu platformy.

Aplikace INDIHU dovoluje tvořit virtuální výstavu, kdy záleží hlavně na tvůrcích výstavy, jaké možnosti aplikace INDIHU využijí.

Rozmanitost sbírek

Rozmanitostí sbírek se má na mysli obsah fondu platformy či různorodosti sbírkových předmětů obsažených v platformě. Návštěvníka může zajímat včetně tématu i obsah platformy, rád by věděl, co vše by mohl v ní najít, jestli není omezená apod.

V rozmanitosti sbírek byla jako nejlepší zvolena Europeana a jako nejhorší INDIHU.

Fond Europeany obsahuje velké množství sbírkových předmětů, které jsou nahrávány do online katalogu institucemi kulturního dědictví z celé Evropy. Sbírky se skládají například z fotografií, obrázků, zvukových a obrazových záznamů a 3D modelů sbírkových předmětů. Návštěvníka tato rozmanitost může zaujmout a podnítit další návštěvu.

Aplikace INDIHU jako virtuální výstava obsahuje pouze určitý až omezený počet předmětů či sbírek, jedná se o jiný formát virtuální platformy. V tomhle ohledu záleží hlavně na tvůrcích výstavy.

Vyhledávání v platformě

Vyhledáváním v platformě se myslí možnosti a fungování vyhledávání konkrétních předmětů či informací na webové stránce. Vyhledávání je důležité, protože návštěvník nemusí vždy chtít si prohlédnout nabídnuté téma či formu prezentace, ale spíš si bude chtít najít konkrétní předmět sám z vlastní iniciativy.

Ve vyhledávání v platformě byla jako nejlepší z platform zvolena Europeana a jako nejhorší byla zvolena INDIHU.

V Europeane je možné vyhledávat za pomoci vyhledávacího okna či online katalogu. Ve vyhledávacím okně stačí zadat název, slovní spojení či konkrétní vlastnosti hledaného předmětu. Vyhledávací okno funguje buď na jednoduchém dotazu, či proklikáváním se stránkou. Vyhledané výsledky hledání lze v obou případech ještě zúžit pomocí filtrů. Tímto způsobem si může návštěvník konkrétní předmět najít snadno a rychle.

V INDIHU se dá vyhledávat jen pomocí procházení virtuální výstavy. Návštěvník bude nucen se výstavou proklikávat, pokud by v ní chtěl najít konkrétní předmět.

Strukturování

Strukturováním se má na mysli, jestli daná platforma působí strukturovaně, at' se jedná o úvodní nabídku stránky či o vzhledové zpracování předmětu kulturního dědictví. Pokud webová stránka působí strukturovaně a přehledně, tak je větší šance opakované návštěvy ze strany návštěvníka/uživatele. Například pokud stránka má pravidelné členění, lépe se v ní orientuje a různé kategorie obsahu jsou v ní snadněji dohledatelné.

Jako nejlepší u strukturování byla zvolena aplikace INDIHU a jako nejhorší Gulag.cz.

INDIHU je nejjednodušší z vybraných platform. Její struktura se skládá z jednoduché úvodní nabídky, kde je vše přehledné – jednotlivé názvy kapitol, stručné informace o výstavě a tvůrcích výstavy. Obrázky a fotografie jsou k dispozici na jednotlivých stránkách virtuální výstavy po

jednom nebo hromadně. Návštěvník má všechno rovnou k dispozici na menším počtu oken a vše by měl být schopen dohledat. Jelikož se však jedná o aplikaci, mohly by nastat komplikace ohledně vyhledávání konkrétní virtuální výstavy.

Dle mého názoru Gulag.cz má nejhorší strukturování stránky z platformem. Výstava pojednává o tématu rozsáhlým způsobem, ale ne všechny informace jsou k dispozici na úvodní stránce. Pokud by si návštěvník chtěl najít konkrétní informaci, musel by si ji dohledat samostatně. Například na úvodní stránce si návštěvník nemůže dohledat informace o konkrétním místě či pracovním táboru, musí se nejdříve dostat do Gulagu Online, kde se daná nabídka nachází.

Předměty

Předměty se myslí nejmenší formátová jednotka vyskytující se v online platformách, a to jsou sbírkové předměty neboli předměty kulturního dědictví. Jde o jejich podobu a popisné, případně evidenční údaje. Tyto informace jsou důležité, aby byl návštěvník/uživatel schopen podle nich dohledat jejich původ, případně se zorientovat v platformě či online katalogu.

V této vlastnosti byla jako nejlepší zvolena platforma Europeana a jako nejhorší webové expozice Gulag.cz.

Sbírkově předměty kulturního dědictví jsou v Europeaně evidovány do popisných a evidenčních údajů, které se dělí dále podle různých a přehledných kategorií a podkategorií. Díky tomuto uspořádání předmětů je pro návštěvníka snadné si předměty dohledat a případně dále využít, například pro různé účely, jako jsou vzdělávání, výzkum apod.

Gulag.cz disponuje řadou předmětů kulturního dědictví, ale neobsahují popisné ani evidenční údaje. Toto by mohlo být vnímáno jako nedostatek.

Animace

Animací v platformě digitální prezentace kulturního dědictví se má na mysli vlastnost využívající pohyblivých prvků v některých částech webové stránky jako je tomu například u fotografií či obrázků. Mezi tyto prvky může patřit například pohyb fotek, přechody mezi nimi apod. Tato vlastnost digitální prezentace kulturního dědictví může být jeden z klíčových prvků pro zaujetí návštěvníka. Pohyblivé obrázky mohou obsah, téma či přímo platformu vizuálně obohatit a tím je zvýraznit do popředí návštěvníkovi pozornosti.

U animace byla zvolena jako nejlepší webová platforma Gulag.cz a jako nejhorší aplikace INDIHU.

Gulag.cz ve svých výstavách využívá několik druhů animací. Například panoramatické fotografie, 3D modely, virtuální muzeum, virtuální prohlídky apod. V části Expedice Gulag.cz je k dispozici například „*virtuální prohlídka tábora v Mramorové soutěsce*“ (35). Tato prohlídka „*je vytvořena pomocí série vzájemně provázaných 360° panoramatických fotografií, které byly pořízeny v různých částech lokality, dokonce i uvnitř některých staveb*“ (35). Část Gulag Online Virtuální muzeum nabízí kombinaci virtuální prohlídky 3D rekonstrukce tábora Gulag a 3D předměty. Tímto způsobem je digitální obsah přístupný každému návštěvníkovi přímo z pohodlí domova, může se projít po různých místech či mezi táborovými objekty, případně do nich nahlédnout a získat unikátní vjem. Dále si může prohlédnout 3D předměty.

Aplikace INDIHU je z vybraných platforem nejjednodušší z nich. Pracuje s jednoduchou animací projevující se hlavně ve změnách velikostí či posouvání obrázků a fotografií, případně s nimi manipulovat v Minihrách. Pro virtuální výstavu se dá považovat za potřebný prvek, jednoduchý, ale dostačující. Tady záleží hlavně na preferencích návštěvníka. Jestli si chce jen poslechnout výstavu, jednoduchá animace je zcela vhodná.

Manipulace

Manipulací se myslí možnosti úkonů či činností, které platforma návštěvníkovi dovoluje v rámci obsahu digitální prezentace kulturního dědictví. Pro návštěvníka by mohlo být zajímavé, pokud by měl na výběr, jak by se mohl ve výstavě pohybovat a působit a jakým způsobem či formou. V této části se mají na mysli odlišné způsoby než jen pouhé přecházení mezi jednotlivými sbírkovými předměty.

Jako nejlepší byla zvolena platforma Gulag.cz a jako nejhorší Europeana.

Gulag.cz využívá webovou stránku, ve které jsou předměty kulturního dědictví zobrazovány více způsoby a formami – 3D modely, panoramatické fotografie, ale hlavně trojrozměrná rekonstrukce pracovního tábora Gulagu. Ve všech třech příkladech se dá pohybovat za prostřednictvím šipek u klávesnice, myši či jejich kombinací. V každém příkladu jsou funkce odlišné.

Europeana má omezenou nabídku úkonů pohybu. Na evropské platformě se dá pohybovat pouze pomocí klikání či klávesnic pro jednoduché přechody mezi jednotlivými stránkami. Tato vlastnost by návštěvníkovi mohla připadat monotónní a časem by se mohla omrzet a způsobit jeho trvalý odchod z platformy. Obohacujícím prvkem tu jsou například 3D modely předmětů kulturního dědictví.

Aktuálnost

Tato vlastnost u platforem znamená, jak moc jsou daná platforma, její obsah či předmět zastaralé. Aktuálnost je v platformách důležitá, protože stejně jako například u novin, čím je informace starší a méně aktuální, tím je o ni menší zájem. Pokud například proběhla nějaká výstava či expozice, návštěvník se k ní bude vracet jen do určité doby, pak bude chtít něco nového a odlišného a pokud informace nebude aktuální, tak návštěvník odejde a bude hledat v jiné webové stránce.

U vlastnosti aktuálnost byl jako nejlepší zvolen Gulag.cz a jako nejhorší INDIHU, u ostatních platforem se nepodařilo vyhledat informace k vybranému kritériu.

Webová stránka Gulag.cz je pravidelně aktualizovaná, na úvodní stránce jsou uvedené nejnovější novinky. Dále se plánuje projekt Gulag Online nadále rozšiřovat. Organizace plánuje „*další expedice k opuštěným táborům Gulagu, implementaci dalších příběhů a pamětníků z různých zemí a doplňování interaktivní mapy jak o další zmapovaná místa, tak o databázové údaje jednotlivých táborových správ Gulagu*“ (36).

Aplikace INDIHU dovoluje různým autorům, organizacím či skupinám autorů vytvářet virtuální výstavy. Rozhodují o jejich podobě, rozsahu, tématu, ale hlavně, jestli danou výstavu aktualizují. Ne vždy může k této situaci dojít – autor vytvoří virtuální výstavu, vloží ji na vybranou platformu či web, nechá ji tam a dál do ní nezasahuje. Například tomu tak je s výstavou „Na Sibiř z domova“ (37), která vznikla podle reálné expozice v Náprstkově muzeu asijských, afrických a amerických kultur (38).

Interaktivita

Touto vlastností se mají na mysli interaktivní prvky, které nabízí platforma. Zaměřuje se na jejich formu a způsob zapojení návštěvníka do obsahu. Zprostředkovává mu výstavu úplně

jiným způsobem. Interaktivita je důležitá, protože nutí návštěvníka se zapojit přímo do obsahu výstavy, obsah působí na něho samotného, návštěvník se stává její součástí. Z tohoto zážitku si pak odnáší intenzivnější dojmy, než které by získal pouhým poslechem či přečtením. V průběhu interaktivity je návštěvník nucen se zapojit a více přemýšlet o tématu, dostává se do bližšího kontaktu a po absolvování si lépe pamatuje téma výstavy.

Z pohledu interaktivity byla zvolena jako nejlepší platforma Gulag.cz a jako nejhorší Europeana.

Gulag.cz nabízí jako interaktivní možnost procházení ve virtuálních procházkách, zhotovených sérií 360° panoramatických fotografií, a v Gulagu Online – virtuálním muzeu. V obou případech se interaktivní prvky soustředí na vizuální vjemy. V nich se návštěvník může procházet a získat určitou představu o tématu platformy. Dále Gulag Online obsahuje velkou interaktivní mapu, která dovoluje návštěvníkovi řadu funkcí v nastavení, ale nejvíce je to právě pár prvků mapy. Hlavně v části „Lidé“, kde jsou životní příběhy lidí, kdy jsou jejich příběhy napsané či komentované a jak návštěvník postupuje textem, tak se na mapě zvýrazní linka, znázorňující jejich postup. Linka prochází místy souvisejícími s životním příběhem člověka, například místo narození, vězení, pracovní tábor atd.

Europeana nedisponuje žádnými interaktivními prvky, které by mohly návštěvníka zapojit do obsahu platformy, a tím jej zaujmout. To se jeví jako nevýhoda s ohledem na to, jak velkou a rozsáhlou sbírku obsahuje její digitální fond.

Vyváženost

Vyvážeností v platformách se má na mysli využití kombinace jednotlivých prvků digitální prezentace kulturního dědictví a předmětů kulturního dědictví. Například poměr obsahu a okolních jevů jako jsou barvy, kontrasty barev atd. Tato vlastnost může být u návštěvníka rozhodující k otázce, jestli má pro něho smysl se k dané platformě vracet či nikoliv. Výrazná nevyrovnanost v poměru by mohla rozhodnout právě v negativní odpověď a tímto způsobem by webová stránka mohla přijít o současné návštěvníky a mohla by případně odradit od návštěvy potenciální návštěvníky. Zato dobrá vyrovnanost by mohla zaujmout a nalákat návštěvníky.

U vyváženosti byla jako nejlepší zvolena platforma INDIHU a jako nejhorší eSbirky.

Aplikace INDIHU umožňuje tvořit virtuální výstavy, u kterých se více spoléhá na zvukovou a obrázkovou stránku a text zastupuje spíše doplňující roli. Hudba slouží buď jako doprovod nebo obsahuje výklad v podobě audio komentáře, který je zde klíčový. Virtuální výstava je celá více v tmavých barvách, ale některé exponáty jsou v ní v sytých barvách, které díky tomu v kontrastu vizuálně vynikají. Obsah výstavy se jeví tematicky, barevně a obsahově vyvážená.

Stránka eSbírky je celkově nevyvážená. Obsahuje sice tematicky a obsahově vyvážené části, jako jsou například virtuální prohlídky a virtuální výstavy, ale jinak zbytek stránky tak nepůsobí. Například na úvodní stránce se v horní části nachází obrázky a fotografie, které však neobsahují žádný text ani bližší popis, nebo aktuality, které zase postrádají ilustrativní fotografií.

3D modely a 3D zpracování

Tato vlastnost se zaměřuje na způsoby 3D modelů a zpracování, případně jejich rozsah a varianty. 3D modely jsou důležité, protože vytváří neobvyklý prvek digitální prezentace v nabídce předmětů kulturního dědictví. Jsou odlišné od klasických 2D fotografií a obrázků a jeho zpracování v trojrozměrné verzi působí na jakékoliv obrazovce digitální technologie jako reálné. Tento prvek by mohlo zaujmout některé návštěvníky, například návštěvníky s tělesným postižením. Virtuální výstavy jsou „*dostupné návštěvníkům jednoduše přes počítač nebo mobilní zařízení*“ (39).

V této vlastnosti byla jako nejlepší zvolena webová stránka Gulag.cz a jako nejhorší aplikace INDIHU.

Gulag.cz obsahuje 3D modely ve dvou zpracováních, které se liší rozsahem a funkcemi. V platformě je její obsah kulturního dědictví zpracován ve dvou podobách – 3D galerie předmětů Gulagu a Virtuální muzeum. V 3D galerii předmětů Gulagu jsou „*předměty každodenního života vězňů Gulagu – boty, čepice, jídelní misky, lžice, formu na chleba, ručně vyrobený cedník atd.*“ (40). Předměty jsou zpracované pomocí webové platformy Sketchfab. U těchto 3D modelů se dá najížděním myši či použitím klávesnic měnit velikost, úhel a poloha předmětů. Záleží na nastavení – buď jako jednoho bodu na obrazovce nebo jako z pohledu první osoby. Virtuální muzeum Gulagu je ještě více rozsáhlé a funkční. Celé muzeum je zpracováno do trojrozměrného modelu pracovního tábora v životní velikosti. V táboře se dá volně

procházet mezi budovami a v prostorech uvnitř či si prohlížet předměty. Každá budova a předmět obsahuje informace, které se dají zobrazit po kliknutí myši. Pohyb se dá kontrolovat pomocí klávesnice a myši, přičemž je tu výhoda možnosti rychlejšího pohybu stisknutím levé klávesnice „Shift“. Celkové zpracování působí grafikou jednoduše, ale pohyb působí reálně. Tyto dva příklady využití jsou nejvíce výrazné v celé platformě Gulag.cz.

INDIHU není určena pro práci s 3D modelem, i když by mělo být možné 3D objekty vložit do virtuální výstavy. V tomhle ohledu záleží na tvůrci výstavy.

Jazyková varianta

Jazykovou variantou se má na mysli výběr či rozmanitost nabídky jazyků platformy. Každá stránka je většinou zpracována pouze v jednom jazyce nebo nanejvýš s anglickou variantou. Jelikož jsou tyto platformy volně přístupné v digitálním prostředí, bylo by vhodné mít pokrytí nejnужnějšího rozsahu či počtu v nabídce jazyků. V případě České republiky se nejčastěji jedná o češtinu a příležitostně angličtinu. Větší pokrytí z nabídky jazyků by mohlo být pozitivním podnětem pro současného i potenciálního návštěvníka k návratu na stránku.

U jazykové varianty byla jako nejlepší zvolena Europeana a jako nejhorší INDIHU.

Europeana má ve své jazykové nabídce k dispozici na výběr dohromady 24 jazyků, včetně češtiny a angličtiny. Nabídka je k dispozici v dolní části stránky a nabídka jazyků je uzpůsobena do srozumitelné formy v každém jazyce. Po přizpůsobení jazyka se celá stránka přepne do vybrané jazykové verze. Pokud například by se návštěvník na stránkách Europeany rozhodl prohlédnout konkrétní téma či výstavu a nerozuměl by obsahu v angličtině, mohl by si přizpůsobit jazyk stránky na češtinu. Toto by mohlo být výhodou, protože by se návštěvník mohl cítit pohodlněji a příjemněji. Jedinou nevýhodou je, že celý obsah Europeany nepřepne do vybraného jazyku, protože některé části – konkrétně „Galerie“ a „Příspěvek na blogu“ – jsou vytvořeny jen v jedné jazykové verzi, nejčastěji v angličtině.

Aplikace INDIHU je uzpůsobena pouze na jeden jazyk. Toto by mohlo znamenat omezenost virtuální výstavy a odradit návštěvníka od návratu. V tomto ohledu rozhoduje tvůrce výstavy.

Zásahy do obsahu

Zásahy se má na mysli vlastnost, kdy návštěvník/uživatel platformy může zasahovat do obsahu platformem více než jen pouhým prohlížením obsahu či předmětů kulturního dědictví. Například možnost vytvářet vlastní tematické celky za využití digitálního fondu kulturního dědictví. Návštěvníka by mohla více zaujmout nabídka vytvořit vlastní výstavu, galerii či nějaký příspěvek, než jen pouhé prohlížení a poslouchání nabídnutého obsahu.

Z pohledu této vlastnosti byla jako nejlepší zvolena platforma Europeana a jako nejhorší platforma INDIHU.

Europeana nabízí návštěvníkovi/uživateli možnost vlastní tvorby, která je však do určité míry omezená. Běžnému návštěvníkovi je nabídnuta možnost si vytvořit vlastní „Galerii“ či „Příspěvek“ na blogu. V Galerii si návštěvník může vybírat své oblíbené předměty kulturního dědictví a v podobě položek si je přidávat do složky oblíbených a ty pak přetvořit v galerii. Vytvořené galerii může dát návštěvník název, krátký či úvodní popis a určit umístění jednotlivých předmětů.

Příspěvek na blogu je odlišnější. U něho návštěvník může pro svůj nápad na téma výstavy použít kombinaci textu a předmětů kulturního dědictví z fondu Europeany, jako jsou například obrázky, fotografie, audiovizuální nahrávky apod. Aby k tomu však došlo, musí návštěvník nejdříve své téma poslat prostřednictvím formuláře.

V obou případech může návštěvník realizovat svá témata a poté je nabídnout ostatním návštěvníkům/uživatelům. Tato možnost působí jako dobrá příležitost pro vlastní tvorbu a zužitkování vybraných předmětů fondu Europeany spolu s tvůrčí stránkou návštěvníka.

Ve virtuálních výstavách INDIHU je možné do určité míry tvořit či lehce rozšiřovat obsah výstavy díky použití Miniher, přesněji u takových, kde dochází k práci s obrázky a fotografiemi. Například Minihry „Dokresli“ (dochází ke ztrátě části předmětu a návštěvník se snaží co nejlépe dokreslit chybějící část), „Stírací los“ (dva obrázky se překrývají a návštěvník má za pomoci gumy vymazat horní obrázek a odkrýt druhý), „Posuň na správné místo“ (hra se může lišit v různých variantách, například doplnění chybějícího místa, nalezení jednoho obrázku atd.). V Minihrách návštěvník akorát využívá a dočasně předělává předměty kulturního dědictví použité v obsahu výstavy a nevytváří nic nového. Jejich forma se může lišit podle rozhodnutí tvůrce výstavy.

Využitelnost pro návštěvníka

Využitelností se u platforem má na mysli zužitkování či případně další vliv digitální prezentace webové stránky na návštěvníka. Tato možnost by mohla návštěvníka zaujmout, protože dostává možnost výstavu nějak zvýraznit či se někde o ní zmínit. Pokud na něho výstava silně zapůsobila, mohl by ji nějak ještě zužitkovat.

Jako nejlepší u využitelnosti pro návštěvníka byla zvolena Europeana a jako nejhorší Gulag.cz

U Europeany může návštěvník využít i jiné možnosti, než jen prohlížení fondu platformy či poslouchání případně pročítání jednotlivých výstav a témat. U této má ještě možnost využít vytváření vlastního obsahu, jako jsou „Galerie“ a „Příspěvky“ na blogu. V této souvislosti si může vybírat své oblíbené položky, přidávat si je do oblíbených položek či je přímo sdílet přes sociální sítě a podobné stránky.

Gulag.cz nenabízí skoro žádnou využitelnost pro návštěvníka, kromě možnosti odběru novinek přes vybrané sociální sítě.

Zajímavosti

Zajímavostí se myslí odlišné vlastnosti platforem související například v nabídce či myšlence digitální prezentace u platformy, které platformu rozšiřují. Například jestli obsah výstavy či nabídka funkcí není něčím dalším obohacena atd. Tato část může souviset i v drobnostech, které dělají výstavu něčím unikátní. Právě tato unikátnost by mohla návštěvníka zaujmout a podnítit k další návštěvě digitální platformy.

U zajímavosti platforem byl jako nejlepší zvolen Gulag.cz a jako nejhorší byly zvoleny eSbírky.

Gulag.cz, které se zabývají tématem gulagu a spojitostí kolem obsahují mnoho exponátů a forem prezentace, které jsou obsažené i v jiných platformách. Má však ale několik prvků, které je výrazně odlišují a ozvláštňují – „Deníky Expedic“ a „Životní příběhy“.

Části Expedice obsahují stručné popisy a doprovodné fotografie vyprávějící průběh cesty, ale deníky samotných členů výpravy postupují více do detailu a obohacují expedice o vlastní zážitky, popisují výpravy do nejpodrobnějších detailů, ale hlavně jsou v nich názory a osobní komentáře členů výpravy.

Životní příběhy uvádějí průběh životem vybraných lidí, kterých se gulag dotkl či ovlivnil. Kategorie lidí se různí – od uprchlíků, přes lidi různého původu až po lidi zemřelé v gulagu. Jejich příběhy jsou doplněné podrobnými popisy a propojenými odkazy.

eSbírky nedisponují mnoha prvky, které by se mohly zdát zajímavé. Za jedinou zmínku tu stojí možnost pro návštěvníka si nechat poslat digitální pohlednici prostřednictvím emailu.

1.5.6. Shrnutí

Výše uvedená Tabulka 1 obsahuje vybrané a porovnané vlastnosti jednotlivých vybraných platforem v bodovém hodnocení od nejlepší po nejhorší. Jednotlivé platformy byly posuzovány podle vybraných vlastností, bodově ohodnoceny a poté vypsány nejlepší a nejhorší platformy spolu s uvedenými příklady. Je nutné uvést, že výběr vlastností platforem a jejich porovnání autorem je subjektivní.

Každá z hodnocených platforem má své výhody a nevýhody, které vyniknou při každém unikátním využití. Z celkového porovnání vychází ovšem využití platformy INDIHU jako nejméně výhodné.

Všechny vybrané platformy mají řadu společných vlastností. Jsou vytvořené k tomu, aby uchovávaly předměty kulturního dědictví. Tyto předměty dále složily do tematického celku a zpracovaly je do formy digitální prezentace, zpřístupnily a prezentovaly je návštěvníkovi/uživateli stránky. Pro prezentaci používají různých digitálních forem, které kombinují obrázkové, textové a případně zvukové prvky. Digitální formy jsou zpracované tak, aby mohly být návštěvníkovi zpřístupněny a mohly na návštěvníka účinkovat, působit příjemným, poučným dojmem a ve výsledku s ním mohly komunikovat.

Tyto digitální platformy mají stejné cíle k dosažení komunikace s návštěvníkem, předání informací. Nabízí kulturní obsah, který může mít několik významů a dalších motivů. Může návštěvníka kulturně obohatit, poučit ho zajímavou informací, pobavit vtípnou zmínkou atd.

Jsou odlišné v detailech vlastností, jako jsou například rozsahy fondů kulturního dědictví, nabídka funkcí v platformách, témata a formy prezentace kulturního dědictví, interaktivní prvky a další.

Platformy nabízejí předměty kulturního dědictví v podobě online katalogu nebo ve zpracovaném tematickém uskupení.

Online katalog je zobrazován v podobě seznamu o více položkách, kde položky znázorňují jednotlivé předměty kulturního dědictví, které většinou obsahují jen popisné a evidenční údaje platformy. Tyto seznamy dále obsahují kategorie a filtry.

Tematickými uskupeními se mají na mysli formy digitální prezentace, jako jsou například virtuální výstavy, digitální mapy, online katalogy apod. Tato forma digitální prezentace má danou formu, její obsah kombinuje vizuální a audio prvky a spolu s předměty kulturního dědictví tvoří výklad určený návštěvníkovi.

V některých digitálních platformách se dá dokonce s předměty kulturního dědictví pracovat, například je možné je sdílet prostřednictvím webových stránek či sociálních sítí a další.

V rámci stavu výzkumu bylo jmenováno mnoho vlastností platform, ale mezi nimi je několik z nich, které považují za důležitější. Vlastnosti platform jako například „Uživatelská přívětivost“, „Rozmanitost“, „Předměty“, „Aktuálnost“, „Interaktivita“ a „Jazyková varianta“.

Uživatelská přívětivost je podle mě důležitá pro platformu a návštěvníka. Uživatelská přívětivost souvisí se souborem vlastností platform, které mají vliv na spokojenost návštěvníka. Pokud je návštěvník spokojen, tak je větší pravděpodobnost jeho další návštěvy platformy. Například jestli je stránka přehledná, ovládání jednoduché a intuitivní, nenarušují ji křiklavá barevnost stránky apod.

Rozmanitosti forem, témat a sbírek rozhodují svou různorodostí o tom, jestli zaujmou návštěvníka. U platformy má různorodost klíčovou roli, protože když je více možností, tak platforma může kombinací všech tří forem například vytvořit nové výstavy, nová témata atd. Všechny tři vlastnosti rozmanitostí jsou dle mého názoru úzce propojené a společně skládají nový obsah, který může být zpřístupněn návštěvníkovi a komunikovat s ním. Návštěvníka u platformy může zaujmou, když ví, že má možnost výběru a má jistotu, že v platformě najde něco nového a odlišného. Její provázanost by se dala popsat takto: Mám téma, které chci prezentovat. Potřebuji k tomu předměty ze sbírky jako podklad a formu digitální prezentace, kterou budu dané téma prezentovat.

Předměty podle mého názoru tvoří jednu z nejdůležitějších částí digitální prezentace kulturního dědictví. Předměty kulturního dědictví jsou obsažené v každé z vybraných platform, jsou zpracovány, zpřístupněny a prezentovány v podobných formách. V platformách jsou předměty využity v různých podobách například fotografií či obrázků, video a audio nahrávek, 3D

modelech atd. Tyto předměty obsahují informace pro bližší popis, případně orientaci v platformě. Předměty slouží jako podklad pro téma a obsah výstavy, výplň formy digitální prezentace a další prvky, které mohou rozhodnout o rozhodnutí návštěvníka navštívit danou platformu a případně se znovu do ní vrátit.

Aktuálnost může hrát klíčovou roli jen v některých případech. Dle mého názoru u této vlastnosti záleží hlavně na zaměření tématu, výstavy a forem informací. Jestli se jedná o téma aktuální, historické atd. Návštěvník se pravidelně vrací na platformu s očekáváním, že zde najde něco nového, případně aktualizovaného nebo zcela jiného. Platforma by neměla obsahovat zastaralé informace, ale místo toho by měla pravidelně aktualizovat svůj obsah.

Interaktivita je důležitá hlavně pro obsah výstavy a její výklad. Tato vlastnost obohacuje jakýkoliv obsah kulturního dědictví, bez ohledu na téma, výklad či formu prezentace kulturního dědictví. Díky interaktivitě a interaktivním prvkům obsažených v platformě je obsah bohatší a výklad živější. Návštěvník je různými způsoby zapojen do výstavy, komunikuje s výstavou intenzivněji, návštěvník se může stát součástí obsahu a po jeho absolvování si odnáší jiné, silnější zážitky, než jak by tomu mohlo být u klasického výkladu či textu. Jsou různé způsoby interaktivity například na principu her a soutěží.

Jazyková varianta má podle mě zajímavou rozšiřující roli v nabídce platformem. Jejím prostřednictvím digitální prezentace kulturního dědictví a platforma získávají na přístupnosti a přívětivosti. Obsah se více zpříjemní současným a potenciálním návštěvníkům díky jazykové nabídce. Rozšířením jazykové nabídky se platforma zpřístupní i návštěvníkům ze zahraničí, stane se srozumitelnější a přístupnější. Tímto způsobem by platforma mohla zaujmout a zvýšit počet zahraničních návštěvníků.

U výstav INDIHU lze ocenit jejich zobrazení, obsah a celkovou jednoduchost. Zobrazení bylo velmi jednoduché, přehledné a intuitivní hned na úvodní stránce. Z obsahového hlediska by se návštěvníkovi mohly líbit tzv. Minihry, které mohou návštěvníka prostřednictvím aktivní činnosti v podobě her či soutěže zaujmout, a tím ho více ponořit a sblížit s tématem výstavy. U nabídky bych rád zdůraznil možnost sdílení výstav, protože mi to přijde jako skvělá možnost pro návštěvníka/uživatele se podělit o získaný zážitek a dojmy z výstavy s ostatními uživateli internetu či sociálních sítí a tímto způsobem jim nabídnout informaci a možnost navštívit výstavu.

Nevýhodami aplikace INDIHU jsou její omezenost a další vlastnosti. Výstava má zajímavé funkce a jednoduché ovládání, ale její omezenost spočívá ve vlastnostech rozmanitosti forem digitální prezentace, témat a sbírek, vyhledávání v platformě, jazykové variantě a zásahů do obsahu. INDIHU využívá jen jednu formu digitální prezentace v podobě virtuální výstavy. Virtuální výstava je tvořena jedním uceleným tématem a počet sbírek předmětů ve výstavě je omezený. Dále virtuální výstava používá pouze jeden jazyk a neobsahuje případný vyhledávací systém. O těchto prvcích většinou rozhodují hlavně tvůrci virtuálních výstav.

U INDIHU bych navrhnul několik zlepšení, například rozšíření v rozmanitosti forem digitální prezentace, témat a sbírek. Dále bych přidal nabídku pro vyhledávání na platformě, například v podobě jednoduchého vyhledávače. A nakonec by návštěvníci mohli ocenit výběr jazykových variant ve virtuální výstavě, například přidání angličtiny, němčiny atd.

U Europeany chci ocenit její obsahovou stránku platformy, jazykovou variantu a možnosti vyhledávání a využití pro návštěvníka. Europeana obsahuje ve svém fondu sbírkové předměty kulturního dědictví z institucí celé Evropy, díky čemuž vyniká v rozmanitosti forem, témat a sbírek. Europeana se mi zdá přehledná a dá se v ní dobře vyhledávat pomocí filtrů, kategorií a vyhledávacího okna. Dobrá se mi zdá nabídka tematických celků, kde nejvíce oceňuji „Příspěvky na blogu“ a „Příběhy“. Oba využívají kombinaci obrázků a fotografií a textu, případně videonahrávek. Jako skvělou tu vidím pro návštěvníka/uživatele možnost si vytvořit vlastní galerii za využití sbírkových předmětů kulturního dědictví ve fondu Europeany či zapojení se do činnosti platformy formou příspěvku na blogu. Podle mě tu stojí ještě za zmínku přepínání jazyka v platformě. Tohle by mohla být výhoda pro jakéhokoliv návštěvníka, který neovládá určitý jazyk a chtěl by se dozvědět více o vybraném tématu. Díky této jazykové rozmanitosti může být Europeana přístupná jakémukoliv návštěvníkovi v rámci jazykových možností nabídky.

Ne u všech částí je to možné, protože byly vytvořeny v jednom jazyce, a tedy pravděpodobně nesrozumitelné pro jinojazyčné návštěvníky. Například je tomu u „Galerie“ a samozřejmě „Příspěvky na blogu“ – ty jediné zůstávají v originálním jazyce. Jako další nedostatek vidím absenci interaktivních prvků, které by návštěvníka více zapojily.

V tomto ohledu bych navrhol přidat překlad obsahu k vybraným tématům a interaktivní prvky k některým tématům, jako jsou například hry, jednoduché úkony či podobné aktivity.

U eSbírek oceňuji různorodost sbírek, předmětů kulturního dědictví a vyhledávání v platformě. Nejvíce zajímavé jsou virtuální prohlídky, nabídka sdílení vybraných odkazů jako jsou

předměty a případná zajímavost. Na stránkách eSbírky se nachází 4 virtuální prohlídky, které využívají vzájemně provázaných 360° panoramatických fotografií. U každé z nich jsou k dispozici prostory jednotlivých muzeí a exponátů v nich a využívají odlišných prvků, jako jsou zvukové nahrávky či informační body exponátů. V eSbírkách se dá snadno vyhledat předměty pomocí filtrů či vyhledávacích operátorů. Pro návštěvníka může být zajímavým prvkem možnost si nechat poslat digitální pohlednici přes emailovou adresu.

Nedostatek vidím ve většině vlastností platformy. Úvodní stránka je nevyvážená a má nejhorší přehlednost z vybraných platform. Jako nejrušivější faktor na úvodní stránce vnímám několik obrázků a fotografií, které se pravidelně vyměňují, ale kromě jednoho postrádají jakékoli informace či označení. Dále nabídka úvodní stránky působí nahuštěně. A jako poslední negativa vidím v některých částech obsahu platformy, konkrétně virtuální výstavy a virtuální prohlídky. U virtuálních výstav je jen úvodní text a fotografie a obrázky exponátů, ale chybí v nich textový výklad vztahující se k jednotlivým exponátům výstavy. Virtuální prohlídky jsou rozdílné a v některých případech nedostatečně zpracované. V některých z nich jsou prostory nafocené ve špatném úhlu, kde není možné vidět na některé exponáty v prostorách muzea.

V případě eSbírek bych navrhnul úpravu úvodní stránky, aby byla přehlednější, dalo se v ní lépe orientovat a k obrázkům bych přidal bližší popis. U virtuální výstavy bych přidal výkladový text, který by spojoval úvodní text, téma výstavy a jednotlivé exponáty. Virtuální prohlídky by potřebovaly sjednocující prvky digitální prezentace (například informační body pro exponáty, zvukového průvodce atd.) a lepší zpracování panoramatických fotografií.

U platformy Gulag.cz oceňuji vlastnosti jako rozmanitost forem, animace, manipulace, interaktivita, 3D model a 3D zpracování a zajímavosti. V platformě Gulag.cz se mi nejvíce líbí jeho jedinečné kombinace způsobů prezentací, i když se zabývají jen jedním tématem – fenoménem gulagu. Například Expedice využívají včetně obrázků a fotografií zajímavých příloh v podobě cestovních dělníků samotných členů výpravy a 360° panoramatických fotografií, což přidává prezentaci na autentičnosti a zajímavosti. U Gulagu Online se mi nejvíce líbilo 3D muzeum, znázorněné ve 3D zpracování pracovního tábora gulagu.

Gulag.cz disponuje řadou předmětů kulturního dědictví, jako jsou například obrázky a fotografie, které však neobsahují popisné ani evidenční údaje. To by mohlo být vnímáno jako nedostatek. U strukturování bych chtěl vytknout, že úvodní stránka může působit nepřehledně kvůli překrývání se nabídek v některých částech stránky. Dále Gulag.cz nenabízí skoro žádnou využitelnost (ve smyslu vlastností ve výše uvedené Tabulce 1) pro návštěvníka, kromě

možnosti odběru novinek přes vybrané sociální sítě. Zde bych navrhl upravit rozložení a nabídku úvodní stránky do té míry, aby se překrývání nevyskytovalo a návštěvník měl vše přístupné.

Všechny výše uvedené projekty vychází z teoretických základů prezentace kulturního dědictví. Pokud bychom se zaměřili na základní teze F. Tildena, tyto teze jsou zcela naplněny ve všech projektech, v různém poměru. Konkrétněji, po jednotlivých zásadách F. Tildena, lze přiřadit jednotlivé vlastnosti projektů a vyhodnotit, který typ projektu vyhovuje konkrétní zásadě nejlépe:

1. *„Každá interpretace, která nevztahuje prezentované k návštěvníkovi, jeho osobnosti nebo životní zkušenosti, bude jalová.“* – této zásadě nejlépe odpovídá vlastnost „Využitelnost pro návštěvníka“. Podle výše uvedeného porovnání projektů vyplývá u této vlastnosti jako nejlepší projekt Europeana a jako nejhorší Gulag.cz.
2. *„Interpretace není poskytování informací. Jakkoliv každá interpretace obsahuje informace, není pouhým sdělováním, ale odhalováním hlubšího smyslu a souvislostí.“* – této zásadě odpovídá vlastnost „Strukturování“. Podle analýzy výše jako nejlepší byla zvolena aplikace INDIHU a jako nejhorší Gulag.cz.
3. *„Interpretace je umění, které kombinuje řadu oborů – čerpá například z architektury, historických nebo přírodních věd. A každému umění je možné se do jisté míry naučit.“* – této zásadě nejlépe odpovídá vlastnost „Rozmanitost témat“. U rozmanitosti témat byla jako nejlepší zvolena Europeana a jako nejhorší INDIHU.
4. *„Hlavním cílem interpretace není poučovat, ale provokovat k přemýšlení.“* – této zásadě lze přiřadit vlastnost „Interaktivita“. Z pohledu interaktivity byla zvolena jako nejlepší platforma Gulag.cz a jako nejhorší Europeana.
5. *„Interpretace by měla představovat spíše celek než jednotlivosti. Stejně tak by se měla vztahovat ke všem částem osobnosti návštěvníka.“* – této zásadě nejlépe odpovídá vlastnost „Uživatelská přívětivost“. U uživatelské přívětivosti byla zvolena jako nejlepší aplikace INDIHU a jako nejhorší platforma eSbírky.
6. *„Interpretace zaměřená na děti (přibližně do 12 let věku) nesmí pouhým zjednodušením interpretace pro dospělé. Řídí se od základů jinými zásadami.“* – této zásadě odpovídá vlastnost „Animace“. U animace byla zvolena jako nejlepší webová platforma Gulag.cz a jako nejhorší aplikace INDIHU.

Přirazení jednotlivých vlastností projektů digitální prezentace k jednotlivým tezím F. Tildena je velmi subjektivní. Lze dovodit, že přiřazení vlastností projektů k jednotlivým tezím je velmi individuální.

Číslo teze	INDIHU	Europeana	eSbírky	Gulag.cz
1		1		4
2	1			4
3	1	1		
4		4		1
5	1		4	
6	4			1

Tabulka 2 – Srovnávací tabulka platforem z pohledu tezí F. Tildena

V tabulce výše je bodově znázorněná propojenost tezí F. Tildena (1-6) a jednotlivých vlastností projektů od nejlepších (1) po nejhorší (4). Z výše uvedeného vyplývá, že teze F. Tildena nejlépe naplňuje platforma Europeana.

2. Praktická část

Praktická část práce je zpracovaná v podobě případové studie vybraného regionálního muzea, kde se autor zaměřil na výzkumné body – současný stav sbírky muzea, její digitalizaci a digitální prezentaci sbírky muzea. Pro získání analytických dat byla použita metodika kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru s pracovníky muzea a uživateli muzea. Respondenti dostali prostor k vyjádřením či poznámkám souvisejícím s tématem práce. Dále je zde představeno vybrané muzeum a její současná digitální prezentace. Získaná data z odpovědí respondentů byla zpracována podle předem daných kritérií a vyhodnocena metodou SWOT analýza. Vyhodnocená data poskytla závěry na tematické body, ze kterých byly poté vypracovány možné návrhy a postupy pro další vývoj muzea v oblastech digitalizace, digitální prezentace atd.

2.1. Představení vybraného muzea

Polabské muzeum v Poděbradech si autor práce zvolil, protože je významné pro region, ve kterém se narodil a žije. Polabské muzeum v Poděbradech je součástí příspěvkové organizace Polabské muzeum, která byla zřízena Středočeským krajem a jejím sídlem jsou Poděbrady. Polabské muzeum v Poděbradech je jednou z expozic Polabského muzea (41). *„Polabské muzeum bylo zřízeno za účelem získávat, tvořit, trvale uchovávat, evidovat, odborně zpracovávat a zpřístupňovat veřejnosti sbírky muzejní povahy jako pramenné základny poznání zkoumaného regionu nebo tématu“* (42).

„Polabské muzeum sídlí od roku 1906 v budově nejstarší poděbradské školy, středověkého původu, přestavěné v roce 1846, která v roce 2009 a 2010 prošla náročnou rekonstrukcí včetně kompletní rekonstrukce stálých expozic. Součástí muzea je i památkově chráněný středověký špitál z roku 1444 zvaný Kunhuta“ (43).

V hlavní budově jsou výstavy rozmístěné v přízemí a v prvním patře a ve špitálu je výstava jen v přízemí. V hlavní budově se výstavy nachází v osmi místnostech a několika spojovacích chodbách. Výstava v Kunhutě se rozprostírá do tří místností.

V Polabském muzeu v Poděbradech je prezentována stálá expozice s názvem „Příběh Polabí“ a v dalších dvou výstavních sálech jsou prezentovány krátkodobé výstavy a pravidelné přednášky. Stejně tomu tak je i ve špitálu Kunhuta, kde je prezentována jedna krátkodobá výstava. Krátkodobé výstavy a přednášky se za určitou dobu obměňují. V současné době muzeum nemá bezbariérový přístup.

V Polabském muzeu v Poděbradech stálá expozice „Příběh Polabí“ „seznamuje návštěvníky s významnými úseky z dávných dějin Země a člověka v Polabí, až téměř do 20. století“ (43). V muzeu a jeho výstavách jsou převážně hmotné exponáty, ale i několik elektronických zařízení.



Obrázek 4 – Polabské muzeum v Poděbradech

Obsah výstavy se skládá z exponátů, obrazů a fotografií ze sbírky muzea a doprovodného textu, často podsvíceného. V prostorách muzea se nachází několik LCD monitorů (44), kterými se pouštěly zvukové nahrávky a které byly v době návštěvy vypnuty. V jednom sále se nachází také promítací zařízení s několika reproduktory. Jediné aktivní elektronické zařízení byla dotyková obrazovka ve výstavě Karla Svobinského „Ptáci“. V této výstavě se nachází jediná digitální prezentace v celém muzeu. Výstavy a exponáty jsou rozdělené na historické a tematické okruhy. Stálá expozice Příběh Polabí postupuje chronologicky, povaha dalších výstav se různí. Jejich povaha je odlišná. Stálá expozice Příběh Polabí je tvořena převážně exponáty ze sbírky muzea a případnými fotografiemi či obrázky. Další části se pak skládají hlavně z obrazů či portrétů, které se nachází ve spojovacích chodbách nebo jsou součástí některého z exponátů muzea. Krátkodobé výstavy mají stejné či podobné složení, například z obrazů a fotografií nebo kombinací s exponáty. Exponáty jsou skladovány ve vitrínách nebo v prostorách výstav muzea, v uskupení či samostatně.

2.2. Digitální prezentace muzea

V expozicích Polabského muzea v Poděbradech se vyskytuje několik elektronických zařízení. V prostorách muzea se nachází celkem osm LCD monitorů, které však byly v době návštěvy autora práce vypnuté. Tyto monitory pouštěly zvukové nahrávky, které přehrávaly tematickou hudbu či jiné zvuky. Zvukové nahrávky sloužily jako doprovod k výstavám či pro navození atmosféry výstav. Důvody vypnutí byly nefunkčnost či porucha a rušivý element některé ze zvukových nahrávek. Dalším digitálním zařízením v provozu bylo ve výstavě Karla Svobinského „Ptáci“. Na této výstavě je elektronické zařízení ve formě dotykové obrazovky, ve

keré je digitální prezentace vyjádřena pomocí interaktivních obrázků a jednoduchých funkcí. Digitální prezentace představila řadu zvířat z ptactva, vyskytujících se v Polabí. Návštěvník si může vybrat jedno ze zvířat a po otevření ikonky s obrázkem ptáka poslechnout jeho charakteristické zvuky či zpěvy, které vydává. Dále si může zvuky opakovaně



Obrázek 5 – Doteková obrazovka na výstavě Karla Svolinského "Ptáci"

přehrávat, zobrazit si jméno ptáka či přecházet mezi jednotlivými ptáky. Jako zajímavost tu lze zmínit možnost využití QR kódů, které návštěvníkovi nabízí informace, odkazy na webové stránky a další zajímavosti spojené s ptáky, například různé společenské akce jako kroužkování, výroba budek, festivaly, kurzy, konference, monitoring ptáků atd. Pro využití QR kódů je nutné mít čtečku pro získání přístupu k těmto informacím.

2.3. Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor

Kvalitativní polostrukturovaný rozhovor byl použit jako výzkumná metoda pro výzkum vybraného muzea. Výzkum byl zaměřen na současný stav sbírky muzea, digitalizaci, digitální prezentaci a možnosti dalšího vývoje muzea. Kvalitativní polostrukturované rozhovory se prováděly mezi autorem práce v roli tazatele a pracovníky a návštěvníky muzea v rolích respondentů. Všichni respondenti byli v úvodu seznámeni s cílem práce a s použitím informací získaných z jejich odpovědí a byla zachována jejich anonymita. Celkově byl proveden kvalitativní polostrukturovaný rozhovor s 15 respondenty, z toho jsou 3 pracovníky a 12 návštěvníky muzea. Obě skupiny respondentů mohly volně odpovídat na otázky, dále se mohly vyjádřit k otázkám a případně se na ně zeptat. Cílem polostrukturovaných rozhovorů bylo získat informace z odpovědí respondentů na otázky vztahující se k výzkumným oblastem a případné názory či očekávání pro možný další vývoj.

Otázky byly připraveny v podobě kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro obě skupiny respondentů. Otázky měly rozdílné uspořádání, rozdělení a množství, ale tematicky se držely stejných bodů výzkumu – současný stav sbírky muzea, digitalizace sbírky muzea,

digitální prezentace muzea a její další možný vývoj. A k otázkám byly připraveny podotázky pro specifikaci a doplnění, a prostor pro případné poznámky či komentáře.

Tvorba otázek ke každé skupině respondentů byla přizpůsobena náročnosti otázek a rozdílům pracovníků a návštěvníků muzea. Obě skupiny se odlišovaly například vzděláním, zaměstnáním, odborností, názory, přístupem k exponátům atd. Je potřeba předem dodat, že se rozdíly vyskytovaly i mezi respondenty ve skupinách, zejména u návštěvníků. Důvodem této rozdílnosti je věk, zaměstnání a nejvyšší dosažené vzdělání návštěvníků. V tomhle ohledu polostrukturovaný rozhovor umožňuje potřebnou komunikaci, protože upravuje úroveň komunikace pro obě skupiny respondentů, dokonce pro každého respondenta zvlášť. Rozhovory nejsou tolik omezené, tazatel tak může případně hovor doplňovat otázkami, a tím jej přizpůsobit pro potřebu rozhovoru či respondenta, a tím usnadnit jeho komunikaci s tazatelem.

Skupině návštěvníci byly přidány otázky vztahující se k věku, zaměstnání a nejvyššímu dosaženému vzdělání respondentů, aby bylo možné návštěvníky kategoricky rozdělit a rozlišit. Otázky a podotázky byly rozdělené na tematické části. Otázky se více zaměřovaly na preference a očekávání návštěvníků v oblastech stavu sbírek, jejich digitální prezentace a možný vývoj. V části pro digitalizaci a digitální prezentaci byl přidán checklist se specifickými vlastnostmi, o které by návštěvníci mohli projevit zájem. Otázky sloužily primárně pro zjištění výsledků výzkumných otázek a dále zjištění, o co konkrétního by návštěvníci měli zájem.

Podmínkou zařazení do skupiny návštěvníci byla reálná návštěva muzea v nedávné minulosti tak, aby dojmy návštěvníka muzea byly ještě čerstvé. V první řadě byli osloveni rodinní příslušníci, známí a známí známých se žádostí o absolvování kvalifikovaného polostrukturovaného rozhovoru.

Návštěvník muzea zastává roli diváka či uživatele muzea. Navštěvuje muzeum z různých důvodů, ať už vzdělávacích, sociálních nebo jiných důvodů. Návštěvník přichází do kontaktu s muzeem a jeho výstavami. Všimá si různých detailů, vyvolávají v něm dojmy, vytváří názory a postoje. Návštěvník přichází do kontaktu s muzejními exponáty ve více formách – prohlíží si předměty, získává informace, zapojuje se do obsahu, hraje hry apod. Odpovědi této skupiny mají různý rozsah a kvalitu. Tuto skupinu tvořily především místní obyvatelé skládající se ze všech věkových skupin a různého vzdělání.

Skupině pracovníci muzea byly otázky položeny v jiné struktuře a náročnosti. Důvodem je očekávaná vysoká odbornost ve sledované oblasti. Hlavní otázky byly doplněny podotázkami a položeny v pevně dané posloupnosti. Otázky se více zaměřovaly na výzkumné oblasti digitalizace, digitální prezentace a možný vývoj, kde pracovníci byli dotazováni na názory, myšlenky a případné postřehy vztahující se k tématům výzkumu. Otázky se vztahovaly ke konkrétním souvislostem obsažených v muzeu a úvahách o současném stavu a možném vývoji. Podle autora pracovníci muzea vystupuje hlavně v roli vystavovatele a správce výstav, exponátů a muzea. Odpovědi této skupiny respondentů jsou považovány za důvěryhodné a na vysoké odborné úrovni. Tato skupina respondentů je odborně vyškolená a způsobilá, pracovníci muzea vykonávají dílčí profese, ve kterých přichází do stálého kontaktu s muzeem a jeho sbírkami. Projevují zájem o digitalizaci muzejní sbírky a případné převedení prezentace kulturního dědictví do digitální podoby, ale jejich názory ve výběru použití konkrétní technologie a metody jsou odlišné.

2.4. Zpracování dat

Kvalitativní polostrukturované rozhovory s návštěvníky a pracovníky muzea posloužily ke sběru dat, která následně posloužila pro provedení analýzy.

Data byla následně zpracovaná metodou otevřeného kódování, tzn. text byl rozložen na jednotky. Těmto jednotkám byla přidělena jména (kategorií a podkategorií) a takto nově pojmenované fragmenty dat byly dále použity.

Osnovu polostrukturovaných rozhovorů je možné nalézt v příloze této bakalářské práce. V zásadě se jednalo v první části o otázky zjišťující současný stav digitalizace muzea, přičemž těžiště kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru bylo v otázkách na možný rozvoj, popř. budování digitalizace muzejních exponátů a jejich prezentace a interpretace v digitálním prostředí.

Odpovědi respondentů byly poté za účelem standardizace a vyhodnocení pomocí SWOT analýzy upraveny. Tyto analýzy byly provedeny na obou skupinách respondentů, u každé zvlášť. Z analýzy SWOT pak vyplynuly silné a slabé stránky současného stavu digitalizace muzea a možnosti a hrozby pro prezentaci a interpretaci muzea v digitálním prostředí (45).

SWOT analýzy obou skupin respondentů (pracovníci a návštěvníci) následují podobnou strukturu, při zpracování analýzy autor zvažoval možnost, zda by nebylo možné aplikovat podobné závěry na obě skupiny, nicméně na základě nasbíraných odpovědí to nebylo možné.

2.5. Analýza současného stavu digitalizace a prezentace sbírek muzea

Po zpracování dat získaných z kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů s respondenty muzea prostřednictvím SWOT analýzy a jejich zhodnocení byly vyvozeny závěry. Nebylo možné zahrnout všechny odpovědi kvůli jejich vzájemné odlišnosti, až protikladnosti.

Závěry jsou uvedeny z pohledu obou skupin respondentů v jednom celku a poté samostatně. Shrnuté výsledky jsou uvedené se zaměřením na současný stav muzea a možný vývoj muzea, které se dále dělí na podkategorie – prezentace muzea, digitalizace a digitální prezentace.

A samotná shrnutí jednotlivých skupin jsou poté strukturovány podle SWOT analýzy – na silné a slabé stránky, příležitosti a hrozby. Jednotlivé odpovědi jsou detailněji popsány. Nakonec je analýza zakončena tabulkami pro pracovníky a návštěvníky muzea na konci.

2.5.1. Pracovníci muzea

Silné stránky

Z kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů s pracovníky muzea vyplynulo, že muzeum disponuje sbírkou 150 tisíc exponátů. To umožňuje muzeu tvořit výstavy na různá témata, a proto taková schopnost je zařazena mezi silné stránky muzea.

Další silnou stránkou je to, že muzeum spolupracuje se specializovanými firmami a v rámci digitalizace muzejní sbírky převádí předměty do digitální evidence a pořizuje kopie muzejních exponátů prostřednictvím 3D skeneru.

Po provedení analýzy odpovědí respondentů došel autor k názoru, že silné stránky jako rozsáhlá sbírka a spolupráce se specializovanými firmami dávají muzeu výhodu v digitalizaci, digitální prezentaci a potenciál pro další vývoj.

Slabé stránky

Z kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů vyplynulo, že muzeum má nedostatek finančních zdrojů, bez kterých není schopné se výrazně modernizovat. Muzeum nemá dostatek finančních prostředků pro pořízení nových zařízení a technologií a nenachází se v něm žádná konkrétní pracovní pozice zabývající se čistě digitalizací a digitální prezentací. S nedostatkem finančních prostředků souvisí i nedostatek kvalifikovaného personálu.

Další slabou stránkou muzea je její nedokončená digitální evidence předmětů sbírky muzea. Muzeum stále převádí lístkovou (papírovou) evidenci do evidenčního systému Bach. Dokud nebude dokončeno, muzeum nebude moci pokročit v digitalizaci a digitální prezentaci.

Předměty ze sbírky muzea jsou prezentovány převážně v tradiční (hmotné) formě, což může být, v porovnání s muzei používajícími digitální prezentaci, chápáno jako nedostatek a jako možná překážka pro muzeum, pokud chce zaujmout současné a potenciální návštěvníky.

Při posuzování technického vybavení pracovníci muzea zdůrazňovali zastaralost technického vybavení muzea. Zejména LCD monitory v muzeu jsou zastaralé a nefunkční. V takové stavu jsou zbytečné, nepoužitelné a mohou v návštěvníkovi vyvolat negativní názor na muzeum.

I přes vysoký počet exponátů ve fondu sbírky muzeum využívá omezený počet exponátů. Většinou se jedná o výběr nejprestižnějších předmětů, které prochází restaurováním, než jsou vystaveny. Může být využit pouze určitý počet exponátů v závislosti na výstavním prostoru muzea.

Muzeum má omezené metody digitalizace a digitální prezentace. Zhotovuje digitální kopie muzejních exponátů metodou ofocení v rámci spolupráce se specializovanými firmami. V muzeu je digitální prezentace realizována pomocí dotekové obrazovky. Na webové stránce muzea se digitální prezentace nevyskytuje, kromě základních informací o muzeu a jejích výstavách.

Ze získaných odpovědí autor považuje za nejvýraznější slabou stránku nedostatek zdrojů, kvůli které je muzeum omezené v digitalizaci a digitální prezentaci a souvisí i s dalšími slabými stránkami. Další výraznou překážku představuje i nedokončená digitální evidence, protože tvoří podklad, ze kterého by se muzeum mělo rozvíjet a pokračovat ve vývoji v oblastech digitalizace a digitální prezentace.

Příležitosti

Pro muzeum je tu příležitost dokončení digitální evidence a jeho pokračování v digitalizaci. Po dokončení převodu z lístkové evidence do digitálního systému Bach může muzeum pokračovat v digitalizaci bez komplikací, více se jí věnovat a pokročit ve vývoji.

Muzeum má příležitost vytvořit strategický plán, ve kterém by se naplánovaly kroky v oblastech digitalizace a digitální prezentace.

Dále muzeum může využívat i další metody digitalizace a digitální prezentace a případně vybrat takové, které by pro to byly vhodné, jednoduché a intuitivní na použití.

Pokud by muzeum pokračovalo v převádění muzejních exponátů do digitální podoby různými metodami, umožňovalo by to využívat jejich potenciál i v digitálním prostředí. Nezanedbatelným přínosem by mohla být také ochrana muzejních exponátů.

Stejným přínosem by bylo výhodné rozšířit digitální prezentaci na webové stránky a v muzeu. Na webovou stránku by muzeum mohlo přidat více informací o jednotlivých výstavách a 3D model reprezentativního předmětu pro zaujetí návštěvníka. V muzeu by se například mohlo přidat více elektronických zařízení.

Muzeum by mělo opravit LCD monitory nebo je kompletně nahradit jiným zařízením, které by návštěvníkovi poskytlo základní informace zábavným a interaktivním způsobem. Muzeum s vyšším počtem elektronických (a funkčních) zařízení by mohlo přilákat více návštěvníků.

Další příležitostí tu je zvýšení počtu vystavených exponátů, které by se výrazně odlišovaly od ostatních a zvýraznily tak muzeum, výstavu a její sbírku.

K digitalizaci a digitální prezentaci muzea se pojí i její prezentace na internetu, konkrétně webové stránky Polabského muzea. Zde je příležitost webovou stránku a její prvky (např.: ovládání, struktura, uživatelská přívětivost) inovovat a případně je rozšířit.

Jako další příležitost by muzeum mohlo zvýraznit svou činnost, sbírky a výstavy. Muzeum by se mohlo více zvýraznit na internetu pomocí sociálních sítí jako Facebook, Twitter či Instagram, například častější propagací novinek, pořádáním tematických rozhovorů, prezentací nejnovějších exponátů apod.

Podle pracovníků by bylo dobré zvolit takový způsob digitální prezentace, jednoduchý na přístup a ovládání pro návštěvníka, či případně přidat průvodce. Tímto způsobem by se zmenšila šance vzniku překážek mezi návštěvníkem a digitální prezentací.

Muzeum by v rámci digitální prezentace mohlo použít rozšířenou realitu, například 3D modely exponátů, mobilní aplikace atd. Toto rozšíření by mohlo zaujmout současné a potenciální návštěvníky.

Určitě je pro muzeum výhodné spolupracovat s odbornými firmami, ale s ohledem na pravidelnou digitalizaci by se hodilo, kdyby i spolupráce byla pravidelnější a na delší dobu. S ohledem na samostatnost muzea je tu příležitost nezávislého rozvoje muzea a jeho samostatné rozhodování v oblasti digitalizace a digitální prezentace.

Z odpovědí respondentů autor usuzuje, že muzeum má mnoho příležitostí pro zlepšení současného stavu v oblastech (digitální) prezentace, digitalizace a případně možností pro jeho další vývoj a celkovou modernizaci. Muzeum by mohlo pro digitální prezentaci využít moderních technologií a rozšířenou realitu a poskytnout tak návštěvníkovi odlišný zážitek, než je to možné u „tradiční“ hmotné prezentace exponátů, výstav a muzea.

Hrozby

Hrozbou je celková subjektivně chápaná nedostatečná modernizace muzea, která je způsobená tím, že se muzeum nedostatečně kvalitně a nedostatečně rychle přizpůsobuje nejnovějším trendům v digitalizaci a digitální prezentaci. V porovnání s ostatními muzei působí současná „tradiční“ (hmotná) forma prezentace pro některé návštěvníky zastarale.

Muzeum dále čelí hrozbám i ze strany pracovníků muzea. Těmi jsou nedostatek personálu a jeho motivace. Muzeum v současné době nemá konkrétní pracovní pozici, která by se zabývala pouze převodem hmotných předmětů sbírky do digitální podoby a jejich následnou prezentací v muzeu a na webové stránce. Digitalizací a její prezentací se tak musí zabývat více pracovníků, přičemž si musí práci mezi sebou rozdělit a časově nestíhají.

Další hrozbou tu je pak motivace personálu. Problém souvisí v tom, že pracovníci nejsou dostatečně kvalifikovaní odborníci v oblasti digitalizace a digitální prezentace a musí v řadě případů improvizovat, či spoléhat se na odborníky či firmy v dané oblasti. Za tuto práci navíc nejsou nijak odměňováni.

Muzeum má zastaralou technologii v podobě LCD monitorů, které jsou v muzeu už delší dobu, muzeum je již nepoužívá a jsou navíc nefunkční. Zdá se, že jsou v muzeu zbytečné a mohly by být jedním z prvků, které by mohly návštěvníka odradit či vyvolat negativní dojem.

Dále je tu hrozba, že by digitalizace a digitální prezentace mohly vyvolat překážky pro návštěvníky muzea, čímž by návštěvníky odradily. Například nedostatek znalostí pro zacházení s digitální prezentací, elektronickými zařízeními, nepochopení ovládání či absence potřebného zařízení.

Autor považuje všechny hrozby za relevantní, protože mohou mít za následek sníženou návštěvnost muzea a možnost získání potenciálních návštěvníků a případně nezáměr současných.

2.5.2. Návštěvníci muzea

Silné stránky

Z kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů s návštěvníky muzea vyplynulo, že silnou stránkou muzea je jeho samotná muzejní sbírka a její obsah. Mezi nimi jsou zajímavé informace o historii a osobnostech regionu, které jsou uvedené v textové podobě a které návštěvníky zajímají.

Další silnou stránkou je také webová stránka muzea, kterou návštěvníci navštěvují a vyhledávají v ní informace o této instituci, jejích výstavách či obecné informace (otvírací doba, adresa apod.).

Někteří návštěvníci mají předešlé zkušenosti s digitálními muzei, díky nimž mohou porovnat současný stav digitalizace a digitální prezentace s podobnými institucemi. To autor vnímá jako silnou stránku, neboť návštěvníci mohou mít odlišný pohled na prezentaci než pracovníci muzea a návštěvníci, kteří se s ní setkávají poprvé.

Exponáty jsou rozdělené podle tématu nebo výstavy a v určitých případech dle časové posloupnosti. Jedná se o silnou stránku, protože takto jsou jednotlivé předměty sbírky a prezentace více přehledné, působí lépe vizuálně a dá se v nich lépe orientovat.

Návštěvníci dále uvádí, že muzeum pro ně bylo průchodné a nijak je neomezilo v pohybu v prostoru, mezi jednotlivými exponáty a výstavami. Je potřeba upozornit, že dotazovaní návštěvníci byli bez hendikepu.

Jednou z nejméně výrazných vlastností současné (digitální) prezentace je digitální platforma ve výstavě Karel Svoboda „Ptáci“, která zaujímá návštěvníky interaktivní formou pomocí zvuků, jmen a obrázků ptáků.

Dále si návštěvníci všimají a oceňují přítomnost (i když nefunkčních) elektronických zařízení v muzeu, zejména LCD monitorů a dotekové obrazovky, které představují možnost, jak se do výstavy aktivně zapojit a nebýt pouze pasivním divákem.

Po uskutečnění kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů s návštěvníky muzea došel autor ke zjištění, že návštěvníky nenapadají žádné konkrétní změny týkající se exponátů sbírky muzea. V tomhle ohledu se jedná o silnou stránku, protože to může znamenat, že současné formy hmotné prezentace jsou vyhovující pro současné návštěvníky a muzeum tak má více prostoru pro případné úpravy v digitální prezentaci.

Po prozkoumání odpovědí respondentů došel autor k názoru, že digitalizace a digitální prezentace jsou pro muzeum přínosné a mají potenciál pro další vývoj muzea. Důvodem je zájem návštěvníků o současnou (digitální) prezentaci ve výstavě Karel Svoboda „Ptáci“ – dotekovou obrazovku a jejich využívání.

Slabé stránky

Slabou stránkou muzea je tradiční, až zastaralá prezentace muzejní sbírky. Muzeum prezentuje předměty ze sbírky ve stálé a dočasných expozicích jen ve hmotné formě. Digitální prezentaci využívá minimálně, například výstava Karel Svoboda „Ptáci“, která je však dočasná. Tradiční prezentace zaujímá spíše starší návštěvníky a mladším připadá nezajímavá.

Z odpovědí návštěvníků muzea vyplývá, že návštěvníci dávají přednost osobní návštěvě, což může být způsobeno věkovým složením a vzděláním vybrané skupiny návštěvníků. Upřímně, návštěva muzea online zatím není možná. Relevantnost této slabé stránky je tak velmi nízká.

Další slabou stránkou muzea je, že nenabízí téměř žádnou interaktivitu s návštěvníkem. Současná forma nevyužívá skoro žádných interaktivních prvků, které by mohly návštěvníka aktivně zapojit do výstavy, podnítit v něm zájem a celkově výstavu „oživit.“

Ve výstavách muzea se nenachází žádný výjimečný předmět, který by se od ostatních výrazně odlišoval, zaujal natolik návštěvníka na první pohled tak, aby mu utkvěl v paměti, upoutal jeho pozornost a úspěšně ho nalákal.

Současné prezentované předměty, výstavy a muzeum jsou doplněny převážně velkým množstvím informací, které jsou zpracovány pouze v textové podobě. To je vnímáno jako slabá stránka, protože takto nadměrné množství textu představuje překážku. Návštěvník může být přehlacen informacemi, přestanou ho zajímat, začne ztrácet pozornost a případně ho mohou odradit.

Muzeum má nedostatek elektronických zařízení pro digitální prezentaci. Jedná se o slabou stránku, protože současná prezentace byla pro některé návštěvníky zastaralá a nezajímavá z několika důvodů. Tímto způsobem by muzeum mohlo přijít o současné návštěvníky a mít nižší šanci na přilákání nových.

Mezi elektronickými technologiemi jsou i LCD monitory. Jsou slabou stránkou, protože jsou v současném stavu vypnuté a nefunkční, nejsou používány a jsou návštěvníkovi i muzeu k ničemu. To by mohlo vyvolat negativní dojem o muzeu.

Výstava Karla Svobinského „Ptáci“ využívá digitální prezentaci v podobě dotekové obrazovky, ve které jsou kromě prezentace jmen, obrázků a zvuků ptáků také k dispozici QR kódy¹. Slabou stránkou jsou související překážky. Návštěvníci nevyužili QR kódů, protože nejsou nijak zvýrazněné a snadno se přehlédnou nebo nemají zařízení pro jejich přečtení.

Další slabou stránkou muzea je pak špatné označení prezentovaných předmětů sbírky. Návštěvníci si všimli, že několik exponátů postrádá cedulku se základními informacemi. Nemohli se tak dozvědět více informací o vybraných exponátech.

¹ QR kód je druhem čárového kódu, který lze přečíst buďto prostřednictvím čtečky QR kódů, případně chytrým telefonem, který je vybavený fotoaparátem a softwarem pro čtení těchto kódů. QR kódy mohou sloužit např. k zobrazení textu nebo otevření webové stránky v prohlížeči (46).

V některých částech muzea se dá hůře orientovat a nejsou v něm žádné směrovky či body určující směr výstav. Návštěvníci se občas ztráceli či nevěděli, kudy se vydat.

Někteří návštěvníci si všimli, že muzeum není uzpůsobené pro hendikepované návštěvníky. Muzeum nemá bezbariérový přístup.

Ze získaných odpovědí autor usuzuje, že muzeum má hodně nedostatků z (hmotné i digitální) prezentace, které je musí vyřešit, pokud si chce udržet si stávající návštěvníky a přilákat potenciální.

Příležitosti

Instituce má příležitost se celkově zmodernizovat. Muzeum se může modernizovat, inspirovat se podobnými institucemi a přizpůsobit svou dosavadní prezentaci pro potenciální návštěvníky. Například by muzeum mohlo využít nejnovějších technologií a zjednodušit obsah výstavy apod.

Může se stát, že do muzea přijdou návštěvníci, kteří již mají nějaké zkušenosti s digitálními muzei, například viděli a používali webové stránky a vyzkoušeli elektronická zařízení či jiné formy prezentace. Návštěvníci s takovými zkušenostmi mohou digitální muzeum navštívit, porovnat s jinými muzei, které již navštívili, a případně poskytnout zpětnou vazbu. Porovnání může pak inspirovat muzeum pro jeho další vývoj či změny v oblasti (hmotné a digitální) prezentace.

Pokud by muzeum používalo více digitalizaci a digitální prezentaci, tak by mělo větší šance a možnosti. Jedná se o příležitost, protože návštěvníci mají zájem o jejich výskyt v muzeu i na stránkách muzea. Návštěvníky by zajímaly například virtuální prohlídky muzea či virtuální výstavy. Digitalizace by tak mohla muzeum zatraktivnit, zmodernizovat, rozšířit možnosti prezentace a zaujmout návštěvníky.

Významnou příležitostí je plné využívání současných prostředků pro digitální prezentaci.

Sbírkám by prospěla určitá modernizace a rozšíření o možnosti elektronických technologií.

Většina návštěvníků zmínila, že si nepamatuje žádný konkrétní vystavený kus, který by si zapamatovali, a že muzeum bylo uspořádáno poněkud nepřehledně – některé vystavené exponáty nebyly řádně označeny, u elektronických technologií chyběl přehledný návod. Orientaci by mohlo zlepšit zavedení směrovek, které by napovídaly, kde se která výstava nachází. Rovněž je žádoucí exponáty vybavit informačními cedulemi.

Nevyužitý potenciál mají také QR kódy, které respondenti nevyužili proto, že si jich nevšimli, nebo neměli zařízení, jež by jim informace zpřístupnilo. V tomto ohledu autor soudí, že by bylo na místě na možnost QR kódů lépe upozornit, nabídnout možnost zapůjčení čteček, nebo případně od formy QR kódů zcela upustit a nahradit je jinou, přístupnější formou předávání informací.

Další významnou příležitostí je přizpůsobení muzea hendikepovaným návštěvníkům, ať už zavedením výtahu nebo zvedací plošiny. Zavedení bezbariérového přístupu může přilákat další návštěvníky, ať už osobně nebo online.

Polabské muzeum je muzeum regionálního charakteru, proto by mu prospělo rozšířit povědomí o něm a jeho činnosti. K tomu může posloužit (digitální) prezentace muzea na internetu, k tomu by mohla pomoci marketingová kampaň nebo využití reklamy.

Ideální forma prezentace by byla kombinace hmotné a digitální prezentace přímo v muzeu. Digitální technologie by sloužily jako doplňující forma hmotných exponátů a předávaly informace ve formě videa nebo mluveného výkladu.

Jednou z velkých příležitostí je převedení hmotných (fyzických) předmětů do digitální podoby na webových stránkách muzea. V digitální podobě mohou zaujmout třeba formu obrázků nebo videí. Tyto formy nabízí uživateli možnosti neomezeného přístupu, zacházení s exponáty či 3D modely exponátů (přiblížení, otáčení...), interaktivní hry a sdílení přes sociální sítě. Se sociálními sítěmi souvisí možnost podat muzeu zpětnou vazbu či podělit se o názor.

Muzeum má mnoho příležitostí, které může využít ke zlepšení a přilákání nových návštěvníků. K tomu pravděpodobně přispívá to, že v současnosti si zachovává spíše tradiční formu prezentace výstav a sbírek. Ze získaných odpovědí respondentů autor usuzuje, že mezi největší příležitosti patří využití kombinace hmotné a digitální prezentace přímo v muzeu, protože by

tímto způsobem mohlo muzeum navštívit více návštěvníků, mezi nimi i noví, o což muzeum usiluje. Tomu by mohla napomoci i digitální prezentace na internetu.

Hrozby

Z pohledu návštěvníků je pro muzeum největší hrozbou odrazení návštěvníků od návštěvy muzea, ať už osobně či online.

Dále muzeu hrozí, že nebude působit moderním dojmem, pokud by udržovalo současnou tradiční formu prezentace sbírek muzea na delší dobu, nevyhledávalo a nevyužívalo nových trendů. Pro některé návštěvníky muzeum působí již zastarale a s postupem času by čím dál více zaostávalo v porovnání s ostatními muzei. Například návštěvníci projevují zájem o nové formy (hmotné i digitální) prezentace, na webových stránkách či přímo v muzeu (př.: doteková obrazovka).

K tomu se pojí i nedostatek elektronických zařízení, orientace v muzeu a značení různých věcí jako exponátů, elektronických zařízení apod. Návštěvníky by zaujalo, kdyby muzeum mělo více elektronických zařízení, přes které by muzeum digitálně prezentovalo výstavy. Dále též směrovky, které by ukázaly, co se v muzeu nachází za výstavy, cedulky k exponátům a případné návody či průvodce u elektronických zařízení. Všechny tyto faktory by mohly vést ke snížení návštěvnosti muzea.

Důležitou roli může hrát i rozdílná preference návštěvníků. Přestože by se muzeum mohlo modernizovat, přijít s nejnovějšími trendy digitální prezentace a předvést sebezajímavější výstavy, není možné se zaujmout všechny návštěvníky. Bylo by tedy moudré se zaměřit zejména na omezené spektrum návštěvníků a jen do určité úrovně přidat některé prvky, které by mohly zaujmout co nejvíce skupin.

Autor dochází k názoru, že všechny problémy výše vypsány jsou stejně relevantní, i když tou největší je především či odrazení návštěvníků. Důvodem je, že by všechny zmíněné hrozby mohly ve výsledku odradit návštěvníka od návštěvy muzea. V tomto ohledu není překvapivé, že muzeum usiluje o přesný opak – přizpůsobit muzeum a jeho prezentaci tak, aby lákalo návštěvníky a případně získalo nové.

2.5.3. Souhrnné vyhodnocení polostrukturovaných kvalitativních rozhovorů

Porovnáním závěrů ze SWOT analýzy obou skupin respondentů (návštěvníků a pracovníků muzea) vyplynuly společné charakteristiky v oblasti digitalizace kulturního dědictví a jeho prezentace.

Současný stav muzea

Prezentace muzea

Obě skupiny respondentů se shodují v názoru na muzejní sbírku a její potenciál v oblasti digitalizace a digitální prezentace. Pracovníci vidí přínos digitalizovaného předmětu a možnosti pro využití předmětů sbírky. Návštěvníci vidí potenciál v digitalizaci a digitální prezentaci jako rozšíření, o které by měli případný zájem, kdyby se v muzeu objevilo.

Silná stránka muzea spočívá v jeho sbírce a obsahu, obě skupiny respondentů se v této myšlence shodují, ale každá poukazuje na jinou vlastnost muzea. Pracovníci na velikost (cca 150 tisíc) a různorodost předmětů sbírky muzea a návštěvníci na zajímavé informace o historii a osobnostech navazujících na region. Respondenti poukazují na potenciál digitalizace a digitální prezentace. Muzeum má plány na rozšíření v oblastech digitalizace a (digitální i hmotné) prezentace do budoucna. Návštěvníci by měli zase zájem o různé vlastnosti, formy a funkce digitální prezentace a konkrétní vylepšení muzea.

Respondenti se shodují v tom, že muzeum a předměty ze sbírky jsou prezentovány téměř výhradně ve hmotné formě, jen výjimečně jsou některé muzejní exponáty prezentovány v digitální podobě a tak pro některé návštěvníky muzeum působí zastarale. Exponáty jsou prezentovány ve vitrínách nebo mimo ně. Dále jsou rozdělené podle tématu nebo výstavy a v některých případech i dle časové posloupnosti. V muzeu se nachází několik elektronických zařízení, konkrétně několik LCD monitorů a doteková obrazovka ve výstavě Karel Svoboda „Ptáci.“

Obě skupiny respondentů se shodují v myšlence, že v muzeu je několik nedostatků, které by mohly mít za následek celkovou zaostalost muzea, sníženou návštěvnost a případně odrazení současných i nových návštěvníků od návštěvy muzea.

Negativem muzea podle návštěvníků je málo interaktivity v muzeu. V muzeu se nenachází žádný výjimečný předmět, některé předměty dokonce nejsou označeny a v některých částech

výstavy je příliš mnoho informací v textové podobě. Dále si návštěvníci všimli, že muzeum postrádá bezbariérový přístup. Někteří návštěvníci zmínili, že v muzeu přehlédli některé exponáty, výstavu či nevěděli, jak zjistit některé informace. V tomhle ohledu se jde v muzeu obtížněji zorientovat.

Odpovědi pracovníků naopak poukazují na samostatnost muzea v oblasti prezentace a do určité míry i digitalizace, ale v některých případech musí spolupracovat s organizacemi, odbornými organizacemi a jinými muzei podle potřeby. Návštěvníci se k této části nijak nevyjádřili.

Digitalizace a digitální prezentace

Na současný stav digitalizace a digitální prezentace se zaměřují obě strany, ale každá z jiného úhlu pohledu. Pracovníci se zaměřují na otázky týkající se metod digitalizace a forem digitální prezentace v muzeu a na webové stránce, zatímco návštěvníci jen na formy digitální prezentace v muzeu, se kterými se již setkali či o které by měli zájem do budoucna.

Muzeum je podle pracovníků v oblasti digitalizace a digitální prezentace teprve na začátku práce a vývoje. V tuto chvíli má muzeum nedokončenou evidenci předmětů ze sbírky, kterou pracovníci převádějí z původní papírové podoby do podoby digitální v evidenčním systému Bach.

Muzeum je dále v otázce digitalizace a digitální prezentace do značné míry omezené kvůli nedostatku materiálů, zdrojů, hlavně finančních prostředků a personálu, ale je i též částečně omezené prostorem v muzeu. Pracovníci uvádí jako jeden z důvodů absenci pracovního místa, ve kterém by se pracovník zabýval čistě digitalizací a digitální prací. Z důvodu nedostatku finančních prostředků je digitalizace předmětů v muzeu omezena jen na určité metody digitalizace a digitální prezentace (fotografie a ofocení). Jako další důvod je uváděn omezený prostor muzea a z něj vyplývající využití zlomku předmětů ze sbírky muzea.

Digitální prezentace v muzeu je zatím minimální.

Obě skupiny poukazují na digitální prezentaci v muzeu pomocí elektronických zařízení – konkrétně výskyt LCD monitorů a dotekové obrazovky ve výstavě Karel Svoboda „Ptáci“. Návštěvníci oceňují výskyt elektronických zařízení v muzeu. U dotekové obrazovky návštěvníci oceňují formu prezentace a interaktivnost, která je pro ně atraktivní.

Podle obou skupin jsou LCD monitory zastaralé, vypnuté nebo nefunkční. Jediné funkční elektronické zařízení v muzeu je právě doteková obrazovka ve výstavě Karel Svoboda „Ptáci.“ V tomhle ohledu se v muzeu nachází nedostatek elektronických zařízení, přes které by muzeum mohlo prezentovat muzeum v digitální podobě.

Na webových stránkách se také vyskytuje určitá forma digitální prezentace.

Webové stránky z pohledu návštěvníků nejsou navštěvované a když už, tak jen kvůli informacím o muzeu, jakými jsou otvírací doba, probíhající výstavy apod. Z pohledu pracovníků jsou webové stránky a její prvky pravidelně upravovány a rozšiřovány (např.: struktura stránky, uživatelská přívětivost atd.) podle potřeby, nejčastěji kvůli nové výstavě.

Obě skupiny respondentů jsou toho názoru, že by pro muzeum bylo výhodné převést exponáty do digitální podoby, jen ve množství se respondenti odlišují. Digitalizace je pro muzeum jistě přínosná a spolu s digitální prezentací znamenají velký potenciál, pro který by muzeum mohlo použít předměty ze sbírky. Pracovníci jsou přikloněni k přínosům, který digitalizovaný předmět přináší – ochrana, uchování předmětu a zprostředkování předmětu v digitální podobě. Pro návštěvníky je digitalizovaný předmět přínosný teprve až v hotové podobě digitální prezentace.

Respondenti poukazují na současné i případné budoucí nedostatky a překážky vzniklé digitalizací a digitální prezentací. Jsou toho názoru že jedním z důvodů by mohly být absence znalostí potřebných pro zacházení s digitální prezentací, elektronickými zařízeními či absence potřebných zařízení. Někteří návštěvníci například nevyužili možnosti QR kódů, protože je často přehlédli nebo neměli potřebné zařízení pro jejich přečtení.

Možný vývoj muzea

Prezentace muzea

Muzeum má v plánu rozšířit současnou nabídku (hmotné i digitální) prezentace, ale o konkrétních krocích ještě nejednalo, protože je nejdříve potřeba dokončit převod papírové evidence do digitální podoby, přidat k předmětům sbírky fotografie a mít tak hotový základ, než se muzeum pustí do dalšího postupu digitalizace a digitální prezentace.

Návštěvníci mají zájem o digitální prezentaci v různých formách, například přímo v muzeu prostřednictvím elektronických zařízení i na webové stránce muzea. Pracovníci mají v plánu provést několik úprav a pokročit v digitalizaci a digitální prezentaci, například dokončení

digitální evidence, vybrání vhodných metod digitalizace (například 3D skenování), úpravy nedostatků v současné prezentaci apod.

Pokud by podle pracovníků muzeum získalo dodatečné materiály, dostatek finančních prostředků, mohlo by v digitalizaci a digitální prezentaci o to rychleji pokročit, například založit v muzeu nové pracovní místo zabývající se digitalizací a digitální prezentací, dále pak pořídit více potřebných nástrojů a elektronických zařízení umožňujících nové metody digitálního zpracování předmětů a prezentace.

V rozvoji muzea by podle respondentů mohly hrát roli rozdílné preference návštěvníků, například o co konkrétního by měli zájem, aby se v muzeu či na jeho webové stránce objevilo a jakou formou by to mohlo být prezentované. I když někteří návštěvníci dávají přednost osobní návštěvě před digitální formou, jako je například online na webové stránce.

Pro rozvoj by ještě mohla být klíčová i zkušenost návštěvníků s digitálními muzei. Tito návštěvníci mohou ze svých zkušeností s digitálními muzei porovnat současný stav prezentace muzea s jinými, které dříve navštívili. Muzeum by tímto způsobem získalo zpětnou vazbu a možnou inspiraci pro další vývoj v různých oblastech prezentace a digitalizace.

Bylo by výhodné zvolit takové způsoby digitalizace, digitální prezentace a modernizace muzea, které by návštěvníky neodradily od návštěvy, ale naopak získaly nové. Dále pak by bylo potřeba pozměnit formu prezentace tak, aby se návštěvník mohl stát účastníkem jednotlivých výstav a interaktivně se do ní zapojit.

Muzeu by prospělo, kdyby se přizpůsobilo hendikepovaným návštěvníkům, například přidáním výtahu, či zvedací plošiny. Touto úpravou by se zpřístupnilo více návštěvníkům a muzeum by tak mohlo navštívit více potenciálních návštěvníků.

Bylo by také dobré zlepšit současnou prezentaci muzea, seznámit návštěvníka s muzeem a jeho sbírkami a celkově zatraktivnit. Pro muzeum by bylo výhodné zlepšit orientaci v muzeu přidáním směrovek, informačních cedulek ke každému exponátu a v případě digitální prezentace přidat návod nebo průvodce pro zacházení s elektronickým zařízením, např. dotekovou obrazovkou.

Digitalizace a digitální prezentace

Obě skupiny vidí v digitalizaci a digitální prezentaci pro muzeum přínos a potenciál. Jsou toho názoru, že by digitalizace a digitální prezentace mohly muzeum zatraktivnit, zvýšit návštěvnost a zájem veřejnosti. Pracovníci poukazují na přínos digitalizovaného předmětu pro jeho ochranu, uchování předmětu a pro případnou prezentaci či zprostředkování v digitální podobě.

Návštěvníci mají zájem o řadu forem a vlastností digitální prezentace v muzeu a na jeho webových stránkách. Pracovníci muzea v této oblasti plánují současnou nabídku rozšířit o nové výstavy, z nichž by část měla využívat digitální prezentace prostřednictvím dotekových obrazovek, další konkrétní změny však nebyly specifikovány a jedná se spíše o odhady či možný popis vývoje. Ale obě skupiny soudí, že by ideální formou digitální prezentace byla kombinace hmotné a digitální prezentace přímo v muzeu.

V myšlence digitalizace se shodují obě skupiny respondentů, jen v jejich množství se pak odlišují. Obě skupiny souhlasí, že by pro muzeum bylo přínosné rozšířit současnou digitální prezentaci, například přidáním více elektronických zařízení, hlavně dotekových obrazovek. V případě LCD monitorů jsou respondenti názoru, že by monitory bylo potřeba opravit, nebo nahradit je jiným zařízením a jejich obsah převést do jiné podoby.

K digitalizaci a digitální prezentaci se pojí i prezentace na internetu, konkrétně webové stránky Polabského muzea. Pracovníci poukazují na to, že by se webová stránka a její prvky (ovládání, struktura atd.) mohly inovovat a rozšířit. Dále poukazují na možnost zvýraznění muzea, jeho činnosti, sbírky a výstavy, např. přes sociální sítě jako Facebook, Twitter a Instagram formou propagace novinek, tematických rozhovorů a dalších aktivit.

Návštěvníci by měli zájem o výskyt digitální prezentace na stránce v podobě virtuální prohlídky či výstavy s využitím 3D exponátů. Výstava by mohla kombinovat formu audiovizuální přednášky, vizuální prvky a zajímavé informace. V případě rozšíření prezentace na webové stránce by se hodilo zvolit takové formy a funkce, které by návštěvník použil, například neomezený přístup, možnost zacházet s exponátem, zahrát si interaktivní hru a možnost sdílení či zpětné vazby.

Návštěvníci v kvalitativním polostrukturovaném rozhovoru zmínili, že by měli zájem o digitální prezentaci v audiovizuální podobě, kombinující fotografie, videa a informace

v mluveném výkladu. Bylo by prospěšné zvolit takový způsob digitální prezentace, který by byl jednoduchý na přístup a ovládání pro návštěvníka či přidat průvodce. Pracovníci zmínili, že by muzeum mohlo využít moderní technologie a rozšířenou realitu.

2.5.4. Tabulky

	Kladné stránky	Záporné stránky
Interní analýza	<i>S (Strengths)</i>	<i>W (Weaknesses)</i>
	Silné stránky	Slabé stránky
	Vysoký počet exponátů ve fondu muzea (cca 150 000)	Nedostatek zdrojů (např.: finance, personál)
	Muzeum spolupracuje s odbornými firmami v rámci digitalizace muzejní sbírky	Nedokončená digitální evidence
		Předměty jsou prezentovány tradičně
		LCD monitory jsou zastaralé a nefunkční
		Omezený počet exponátů a prostoru muzea pro prezentaci
		Omezené metody digitalizace a digitální prezentace
Externí analýza	<i>O (Opportunities)</i>	<i>T (Threats)</i>
	Příležitosti	Hrozby
	Dokončení digitální evidence a pokračování v digitalizaci	Nedostatečná modernizace muzea
	Promyslet a vytvořit strategický plán týkající se dalších kroků ve vývoji muzea	Nedostatek personálu
	Rozšíření metody digitalizace a digitální prezentace	Motivace personálu
	Převedení některých exponátů do digitální podoby	Zastaralá technologie
	Přínos digitalizovaného předmětu	Překážky vzniklé digitalizací a digitální prezentací (např.: chybějící znalosti, ovládání apod.)
	Rozšíření digitální prezentace na webové stránky a v muzeu	Snížení návštěvnosti
	Oprava LCD monitorů, nebo jejich nahrazení jiným zařízením	Odrazení návštěvníků digitalizací a digitální prezentací
	Zvýšení počtu vystavovaných exponátů	

Inovace webové stránky a jejích prvků, případné rozšíření možností	
Zvýraznění činnosti muzea, jejích sbírek a výstav (např.: sociální sítě, propagace)	
Zvolit způsob digitální prezentace, aby byl jednoduchý na přístup a ovládání pro návštěvníka, případně přidat průvodce	
Digitální prezentace ve formě využívající rozšířenou reality (např.: 3D modely, mobilní aplikace, webová stránka apod.)	
Nezávislý rozvoj muzea a samostatné rozhodování v digitalizaci a digitální prezentaci	

Tabulka 3 – SWOT analýza – pracovníci muzea

Interní analýza	Kladné stránky	Záporné stránky
	S (Strengths)	W (Weaknesses)
	Silné stránky	Slabé stránky
	Zajímavé informace o historii a osobnostech regionu	Muzeum působí tradičně, až zastarale
	Na webové stránce návštěvníci vyhledávají informace o muzeu (např.: otvírací doba, výstavy)	Návštěvníci dávají přednost osobní návštěvě muzea než online
	Návštěvníci mají zkušenosti s digitálními muzei	Téměř žádná interaktivita s návštěvníkem
	Exponáty jsou rozděleny podle tématu a časové posloupnosti	Žádný výjimečný exponát
	Muzeum je průchodné a nijak neomezuje návštěvníky v pohybu	Příliš mnoho informací v podobě textu
	Digitální platforma ve výstavě Karel Svoboda „Ptáci“ zaujímá návštěvníky interaktivní formou (např.: zvuky a jména ptáků)	Nedostatek elektronických zařízení pro digitální prezentaci v muzeu
	Návštěvníci si všimli přítomnosti elektronických zařízení (např.: LCD monitory a doteková obrazovka)	LCD monitory ve výstavě jsou vypnuté a nefunkční
	Návštěvníci nenapadají konkrétní změny exponátů	Návštěvníci nevyužili QR kódy (např.: nevýrazné, absence zařízení na přečtení)
		Některé exponáty nejsou označené (např.: chybí cedulky)
		Špatná orientace v muzeu
		Muzeum je neuzpůsobené pro hendikepované návštěvníky

Externí analýza	O (Opportunities)	T (Threats)
	Příležitosti	Hrozby
	Celková modernizace muzea	Odrazení návštěvníků
	Návštěvníci mohou navštívit digitální muzea a porovnat je mezi sebou	Celková zaostalost muzea
	Návštěvníci mají zájem o digitální prezentaci na stránkách muzea (např.: virtuální prohlídka, virtuální výstava)	Snížení návštěvnosti
	Návštěvníci mají zájem o digitální prezentaci v muzeu a webových stránkách a mají s tímto spojená očekávání	Rozdílné preference návštěvníků
	Digitalizace by mohla ztraktivnit muzeum a zaujmout návštěvníky	Skoro žádná digitální prezentace
	Atraktivnost výstavy v interaktivní formě	
	Převedení hmotných exponátů do digitální podoby	
	Změna informací z textové podoby na obrazovou podobu či video	
	Zlepšit přehlednost a orientaci v muzeu (např.: přidání směrovek a návodů)	
	Přiřadit k exponátům informace (např.: cedulky)	
	Zvýraznit digitální prezentaci muzea na internetu a v muzeu (např.: marketing, prezentace, reklama)	
	Opravit LCD monitory, nebo je nahradit jiným zařízením	
	Zvýraznit QR kódy nebo zvolit přístupnější způsob digitální prezentace	
	Přidat více elektronických zařízení se zaměřením na zrakové a sluchové vnímání (např.: doteková obrazovka)	
	Zkombinovat hmotné předměty muzea a obsah výstav s digitální prezentací (např.: využití elektronických zařízení jako doplněk)	
	Vytvořit digitální prezentaci v podobě virtuální prohlídky, virtuální výstavy...	
	V digitálních prezentacích lze použít kombinaci videa, fotografií a mluveného výkladu	

	V digitální prezentaci umožnit návštěvníkům neomezený přístup k digitální prezentaci, zacházet s exponáty (např.: poloha, velikost), přidat 3D formu exponátů, možnost samostatně zastavit výstavu či přecházet mezi exponáty, přidat interaktivní hry a využít možnosti sdílet přes sociální sítě (např.: Twitter, Instagram, Facebook)	
	Přízpůsobení muzea hendikepovaným návštěvníkům	

Tabulka 4 – SWOT analýza – návštěvníci muzea

Přestože je SWOT analýza využívanou metodou pro zpracování dat, je na místě zmínit, že se jedná o metodu, která může být ovlivněna subjektivním pohledem autora. Navzdory tomu se autor při této SWOT analýze snažil zůstat tak objektivní, jak to bylo jen možné.

2.5.5. Návrh prezentace kulturního dědictví

Návrhy prezentace kulturního dědictví muzea byly vytvořeny na základě dat získaných z odpovědí respondentů zpracovaných SWOT analýzou a na základě názorů autora.

Muzeum má hodně exponátů, ale jen zlomek z nich využívá. Mohlo by zvýšit počet vystavených předmětů podle prostoru a výstavních ploch muzea. Případně by se hodilo, kdyby muzeum upravilo průchodnost, například uzpůsobilo prostor a přístupnost pro každou skupinu návštěvníků a přidalo bezbariérový vstup pro hendikepované.

Předměty ze sbírky muzea by bylo možné prezentovat kombinací současné (hmotné) prezentace s digitální (viz dotekové obrazovky...). Mohla by se přidat digitální informační tabule s jednoduchou animací, která by nahradila nadbytečné množství textu.

Do výstav by se dalo přidat více interaktivních prvků, pro zaujetí a ztraktivnění muzea návštěvníkovi. Mohla by se lépe vyznačit orientace v muzeu přidáním směrovek, návodů k obsluze elektronických zařízení a cedulek s informacemi, zda se může dotýkat konkrétních předmětů ze sbírky.

Dále by bylo pro muzeum výhodné celkové uzpůsobení pro co nejširší spektrum současných i potenciálních návštěvníků, například rozšířit prostor pro výstavy. Autor by doporučil pro

mladší návštěvníky přidat hry, místa na sezení pro seniory, exponáty pro zrakově postižené, interaktivní prvky pro všechny skupiny návštěvníků apod.

Muzeum se může zvýraznit na sociálních sítích a případnou reklamou – například poskytovat tematické rozhovory, pravidelné vystupování na veřejnosti, dávat akce na sociální sítě v odlišné formě, inzeráty apod. Dále by na sociálních sítích a webové stránce muzea mohlo muzeum přiložit pro přilákání návštěvníků pár digitalizovaných předmětů.

2.5.6. Návrh řešení a postupu v digitalizaci a prezentaci sbírek muzea

V dalším vývoji muzea v oblasti digitalizace a digitální prezentace stojí řada překážek, které je potřeba vyřešit, aby později nevznikly komplikace a muzeum se tak mohlo zmodernizovat.

Dokončit převod papírové evidence do digitální, pokročit v jejím zpracování, například přidat fotografie či rozlišující znaky. Dále by bylo výhodou si vytvořit důkladný strategický plán pro vývoj muzea, ve kterém by se ujasnily cíle a priority a důkladně se připravilo na další kroky.

Získat potřebné zdroje pro digitalizaci a digitální prezentaci a další možný vývoj muzea, například finanční prostředky (grant, sbírka atd.). Pořídit více zařízení pro digitalizaci a digitální prezentaci. Případně založit pracovní místo v muzeu, které by zastávalo digitalizaci a digitální prezentaci – ve fázích přípravy, zpracování a výsledné prezentace s potřebnými znalostmi. V jiném případě by se hodila případná motivace stávajícího personálu a případné proškolení personálu v podobě workshopu, přednášky či podobné formy.

Muzeum by mělo opravit stávající digitální prezentaci u LCD monitorů a případně přidat další elektronická zařízení využívající audiovizuální formu. LCD monitory by se měly buď opravit, nebo nahradit jiným elektronickým zařízením a převedením jejich obsahu a informací do kompatibilní formy.

Zvolit vhodné digitalizační metody a vybrat elektronická zařízení pro digitální prezentaci. Příkladem může být 3D prezentace vybraných předmětů, ofocení, fotogrammetrie apod. Pro digitální prezentaci by se mohlo využít audiovizuální formy a využít například fotografie, videa a audio průvodce či zvukové záznamy. Pro upřesnění by se hodilo provést výzkum toho, o co konkrétního návštěvníci nejvíce projevují zájem, například rozhovory, veřejná anketa, přes sociální sítě či zpětná vazba ze současné výstavy muzea apod.

V digitální prezentaci na webové stránce by muzeum mohlo přidat prezentaci v podobě 3D předmětů nebo 2D fotografie či obrázků, nebo jako fragment určité informace, konkrétní exponáty či určité části výstavy. Dále by mohlo využít interaktivních prvků, například interaktivní hry a volné procházení se omezeným prostorem muzea. Mohlo by rozšířit současnou nabídku webové stránky. Pro tuto část by bylo možné zvolit formu virtuální prohlídky na platformě INDIHU či virtuální přednášky.

Závěr

V teoretické části jsou definovány základní pojmy vztahující se k zaměření bakalářské práce, jejichž účelem je uvést čtenáře do problematiky a pomoci mu porozumět následujícím částem.

Teoretická část také seznamuje čtenáře se čtyřmi významnými projekty, v nichž bylo kulturní dědictví prezentováno v digitálním prostředí, které kombinovaly různé formy prezentace. Projekty se od sebe navzájem liší, mají však společné cíle a způsoby vedoucí k jejich dosažení. Sdílí také to, že jsou prostřednictvím webových stránek k dispozici návštěvníkům online, nabízejí prezentaci kulturního dědictví v digitálním prostředí v různých formách. Autor projekty hodnotí z pohledu návštěvníka a představuje jejich vlastnosti. Na základě tohoto hodnocení jako nejlepší projekt vychází platforma Europeana.

Nechybí kapitola představující autory, kteří se zabývali teorií prezentace kulturního dědictví. Přestože většina zmíněných odborníků se tímto tématem zabývala před relativně dlouhou dobou jejich myšlenky jsou důležité i v dnešní době, neboť se dají vztáhnout i na digitální prezentaci, která přichází s moderní dobou.

V praktické části je představena případová studie provedená v Polabském muzeu v Poděbradech. Na úvod představuje samotné muzeum, jeho současný stav sbírky a jeho hmotné i digitální prezentace. Následně přibližuje metodologii výzkumu – závěry, které práce představuje, vznikly na základě SWOT analýzy. Data pro tuto analýzu byla získána metodou polostrukturovaných rozhovorů s návštěvníky a pracovníky muzea. Práce nejdříve představuje tyto závěry z pohledu návštěvníků a pracovníků zvlášť, posléze je porovnává a vyhodnocuje.

- Muzeum prezentuje předměty sbírky v tradiční, ale zastaralou formou, tedy převážně jen ve hmotné podobě. Výstava je prezentována předměty ze sbírky muzea a je doplněna informacemi v textové podobě, podle hodnocení návštěvníků, v nadměrném množství. V muzeu převládá výrazně prezentace muzejních exponátů ve hmotné formě nad digitální.
- Muzeum disponuje rozsáhlou sbírkou předmětů, ale jen zlomek z nich je využit pro prezentaci.
- Muzeum je průchodné jen pro návštěvníky bez hendikepu či pohybového omezení a nemá bezbariérový přístup.
- V muzeu se hůře orientuje kvůli nepřítomnosti směrovek, informačních cedulek u některých předmětů.
- Muzeum nemá dostatek interaktivních prvků pro návštěvníka.

- Muzeum se potýká s řadou překážek, které ho omezují v digitalizaci a digitální prezentaci a které je potřeba vyřešit.
- Muzeum nemá hotovou digitální evidenci všech předmětů sbírky.
- Současná metoda digitalizace je ofocení sbírkového předmětu a muzeum většinou spolupracuje s různými firmami a organizacemi.
- Muzeum do omezené míry prezentuje různá témata prostřednictvím digitální prezentace v muzeu. Počet zařízení využívajících digitální prezentaci je velice nízký, a ne všechna zařízení jsou funkční z důvodu zastaralosti či poruchy.
- Muzeum používá k digitální prezentaci dotekovou obrazovku, která je interaktivní, a ještě k tomu obsahuje QR kódy pro rozšíření informací. Část návštěvníků dotekovou obrazovku nepoužívá často z důvodu neznalosti pro zacházení s ní a dále nevyužívá QR kódy kvůli absenci potřebného zařízení pro jejich přečtení nebo protože QR kódy nejsou zvýrazněné.
- Prezentace muzea na webových stránkách je minimální a návštěvníci stránku nevyužívají.
- Digitalizace předmětů by mohla muzeum zatraktivnit a přilákat potenciální návštěvníky.
- Návštěvníci mají zájem o digitální prezentaci v muzeu a webových stránkách muzea. Mají zájem o různé podoby, hlavně o audiovizuální formu.
- Muzeum má v plánu podstoupit řadu kroků k vývoji v oblastech digitalizace a digitální prezentace.

Po provedení výzkumu, kvalitativních polostrukturovaných rozhovorů a jejich shrnutí došel autor k názoru, že muzeum je do určité míry zastaralé v oblasti současného stavu prezentace sbírky muzea. K zastaralosti přispívá řada nedostatků, které by pro některé návštěvníky mohly znamenat překážky a případně je i odradit od návštěvy muzea.

Muzeum začíná využívat digitalizace a digitální prezentace, přestože zatím jen minimálně. Je vidět velký potenciál k pokroku a dalšímu možnému vývoji muzea. Důvodem je velký zájem o stávající digitální prezentaci v podobě dotekové platformy, plány muzea v oblastech prezentace a digitální prezentace do budoucna a zájem návštěvníků o vybrané formy a vlastnosti digitální prezentace.

Dle mého názoru je interpretace kulturního dědictví málo zaměřená na návštěvníka, měly by být zohledněny faktory jako jeho věk a vzdělání, zájmy, sociální a etnická skupina. Pokud nejsou zohledněny, je možné, že návštěvník se přestane o prezentované kulturní dědictví zajímat či případně odejde. Interpretace by návštěvníkovi měla přinést více než pouhé předání informace. Měla by ho taktéž zaujmout, podnítit jeho přemýšlení o daném tématu a případně ho ovlivnit k jednání.

Dále by prezentace kulturního dědictví měla jít s dobou a udržovat si potřebnou úroveň, například používat nejnovější trendy v prezentaci hmotné, digitální či jejich kombinaci, pravidelně na sebe upozornit a jednou za určitou dobu by se měla aktualizovat či obměnit. Ale podle mého názoru je nejdůležitější hlavně to, aby se v prezentaci, její interpretaci a obsahu vyskytlo vše, co by mohl návštěvník či uživatel použít. Aby žádný exponát či informace nepřišly vniveč.

Čas postupuje, všechno se modernizuje a prochází vývojem a stejně tak i společnost. A to, co v minulosti bylo tradiční, se v současnosti stává zastaralým, a to platí i o prezentaci kulturního dědictví. Společnost čím dál více lne k digitálním technologiím a informačním sítím a tradiční kultura jí nic nadále neříká a neprojevuje o ni velký zájem. V důsledku nástupu modernizace a nových technologií se šíří digitalizace a čím dál více institucí se jim přizpůsobuje. Zaměřují se na celkovou modernizaci, digitalizaci a digitální prezentaci kulturního dědictví. Aby se kulturní dědictví zachovalo po další generace, bylo zprostředkováno v novější, lákavé formě, zaujalo stávající návštěvníky a získalo více nových do budoucna.

Jak už bylo uvedeno výše, kulturní dědictví a jeho prezentace jsou témata, jimiž se v minulosti zabývala řada odborníků, ale je aktuální i dnes, byť v moderním podání. Tato bakalářská práce může posloužit jako podklad pro případný další výzkum v oblasti možnosti prezentace a interpretace kulturního dědictví v digitálním prostředí. Výzkum a jeho závěry mohou být užitečné také pro instituce podobného typu, jako je Polabské muzeum v Poděbradech, které mohou čelit podobným překážkám v otázce digitalizace a digitální prezentace svých sbírek a dalšího možného vývoje.

Použité zdroje

1. Patočka, Jiří a Heřmanová, Eva. *Lokální a regionální kultura v České republice: kulturní prostor, kulturní politika a kulturní dědictví*. Praha : ASPI, 2008. str. 199. ISBN 978-80-7357-347-8.
2. SIMID - Sdružení pro interpretaci místního dědictví ČR. Co to je interpretace. *Dobrá interpretace*. [Online] © 2022. [Citace: 11. Červenec 2022.] <https://dobrainterpretace.cz/co-je-interpretace>.
3. Silberman, Neil A. ScholarWorks@UMass Amherst. *Charta Mezinárodní rady pro památky a sídla (ICOMOS) v oblasti interpretace a prezentace míst kulturního dědictví*. [Online] 10. 4 2008. [Citace: 16. Červenec 2022.] https://scholarworks.umass.edu/efsp_pub_articles/.
4. Tilden, Freeman. Past into present. [autor knihy] Laurajane Smith. *Cultural heritage: Critical concepts in media and cultural studies*. London : Routledge, 2006, str. 17.
5. Economy-Pedia.com. Digitalizace. [Online] [Citace: 28. srpen 2022.] <https://cs.economy-pedia.com/11041145-digitization>.
6. Schorge, Walter. Digitalizace jako součást procesu poskytování informačních služeb v Národním technickém muzeu. *Knihovna plus*. [Online] 2011. [Citace: 20. Červenec 2022.] č. 1. <https://full.nkp.cz/nkkkr/knihovnaplus111/schorge.htm>.
7. Vrbenská, Františka. Digitalizace dokumentů. [Online] 2003-. [Citace: 7. Srpen 2022.] https://aleph.nkp.cz/F/?func=direct&doc_number=000001728&local_base=KTD#tail.
8. Wölfelová, Veronika. Digital Humanities. *Digitalizace kulturního dědictví. Jak uchovat zříceninou hradu, chrám nebo archeologické naleziště*. [Online] 2. 7 2021. [Citace: 23. Srpen 2022.] <https://digital-humanities.phil.muni.cz/clanky/digitalizace-kulturniho-dedictvi>.
9. *INDIHU Exhibition*. [Online] [Citace: 10. Srpen 2022.] <https://nnis.github.io/indihu-manual/>.
10. *Europeana*. [Online] [Citace: 10. Srpen 2022.] <https://www.europeana.eu/cs>.
11. *eSbirky*. [Online] [Citace: 10. Srpen 2022.] <https://www.esbirky.cz/>.
12. *Gulag.cz*. [Online] 2022. [Citace: 11. Srpen 2022.] <https://gulag.cz/cs/>.
13. Mezinárodní rada muzeí ICOM. ICOM Česká republika. *Definice muzea*. [Online] 2022. [Citace: 15. Zář 2022.] <https://icom-czech.mini.icom.museum/icom/definice-muzea/>.
14. Hendl, Jan. *Kvalitativní výzkum*. Praha : Portál, 2016. stránky 49-55. ISBN 978-80-262-0982-9.
15. Inc. wikijii.com. Polostrukturovaný rozhovor - Semi-structured interview. *Encyclopedia*. [Online] © 2021. [Citace: 25. září 2022.] https://wikijii.com/wiki/Semi-structured_interview.

16. WikiKnihovna. Kvalitativní rozhovory - polostrukturované a nestrukturované. *WikiKnihovna*. [Online] 12. říjen 2012. [Citace: 16. září 2022.] https://wiki.knihovna.cz/index.php?title=Kvalitativn%C3%AD_rozhovory_%E2%80%93_polostrukturovan%C3%A9_a_nestrukturovan%C3%A9.
17. Parlament České republiky. Zákon pro lidi. *Zákon č. 122/2000 Sb., o ochraně sbírek muzejní povahy a o změně některých dalších zákonů*. [Online] 7. Duben 2000. [Citace: 30. Září 2022.] <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2000-122/zneni-20220201>.
18. —. Zákon pro lidi. *Zákon č. 99/2019 Sb., o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací a o změně zákona č. 365/2000 Sb., o informačních systémech veřejné správy a o změně některých dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů*. [Online] 20. Březen 2019. [Citace: 3. Říjen 2022.] <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2019-99>.
19. Ministerstvo kultury. Ministerstvo kultury. *Státní kulturní politika na léta 2021 - 2025*. [Online] [Citace: 12. Září 2022.] <https://www.mkcr.cz/statni-kulturni-politika-69.html>.
20. Saved By Nature. Saved By Nature. *Freeman Tilden - The Father of Heritage Interpretation: People of the Parks Past Series #8*. [Online] 11. listopad 2021. [Citace: 2. září 2022.] <https://www.savedbynature.org/post/freeman-tilden-the-father-of-heritage-interpretation-people-of-the-parks-past-series-8>.
21. Hušková, Blažena, a další. Čítanka interpretace. [Online] 2016. [Citace: 12. Únor 2023.] <https://dobrainterpretace.cz/zdroje-informaci>.
22. —. Čítanka interpretace. [Online] 2016. [Citace: 15. Únor 2023.] <https://dobrainterpretace.cz/zdroje-informaci>.
23. *Gender and heritage interpretation*. Holcomb, Braviel. [editor] Laurajane Smith. London : Routledge, 2006. Cultural heritage: Critical concepts in media and cultural studies. 0-415-35242-8.
24. *Otevřené sbírky*. [Online] 2022. [Citace: 23. Červenec 2022.] <https://www.otevrenesbirky.cz/>.
25. Minihry. *INDIHU Exhibition*. [Online] [Citace: 10. Srpen 2022.] <https://nnis.github.io/indihu-manual/minihry/>.
26. Mossuti, Giuseppe, a další. Digital cultural heritage in times of pandemic. [Online] 2021. [Citace: 12. Srpen 2022.] <https://indd.adobe.com/view/d92ef8f3-e3ca-4c43-9c07-01968d96272f>.
27. O nás: Europeana. *Europeana*. [Online] [Citace: 10. Srpen 2022.] <https://www.europeana.eu/cs/about-us>.

28. eSbírky: eMuzeum. *eMuzeum*. [Online] Centrum pro prezentaci kulturního dědictví ©, 2022. [Citace: 10. srpen 2022.] <https://emuzeum.cz/muzea-online/digitalizace/esbirky>.
29. Národní muzeum. Komu jsou eSbírky určeny? *eSbírky*. [Online] [Citace: 15. Srpen 2022.] <https://www.esbirky.cz/komu-jsou-esbirky-urceny>.
30. O nás. *eSbírky*. [Online] Národní muzeum. [Citace: 12. Srpen 2022.] <https://www.esbirky.cz/o-nas>.
31. Národní muzeum. eSbírky. *eMuzeum*. [Online] [Citace: 12. Srpen 2022.] <https://emuzeum.cz/muzea-online/digitalizace/esbirky>.
32. Gulag.cz. O nás. *Gulag.cz*. [Online] 2022. [Citace: 14. Srpen 2022.] <https://gulag.cz/cs/o-nas>.
33. —. Gulag Online - virtuální muzeum. *gulag.online*. [Online] 2013-2022. [Citace: 15. Srpen 2022.] <https://gulag.online/?locale=cs>.
34. Kantorová, Jana. WikiKnihovna. *Uživatelská přívětivost*. [Online] 20. Červen 2014. [Citace: 20. Září 2022.] https://wiki.knihovna.cz/index.php/U%C5%BEivatelsk%C3%A1_p%C5%99%C3%ADv%C4%9Btivost.
35. Světlík, Radek a Plzák, Jindřich. Gulag.cz. *Virtuální prohlídka tábora v Mramorové soutěsce*. [Online] 2022. [Citace: 27. Září 2022.] <https://gulag.cz/cs/projekty/expedice/stranka/virtualni-prohlidka-tabora-v-mramorove-soutesce>.
36. Gulag.cz. Gulag Online. *Gulag Online - virtuální muzeum*. [Online] [Citace: 29. Září 2022.] <https://gulag.online/?locale=cs>.
37. Národní muzeum. Národní muzeum. *Na Sibiř z domova*. [Online] [Citace: 29. Září 2022.] <https://exhibition.indihu.cz/view/na-sibir-z-domova/start>.
38. —. Národní muzeum. *Doma na Sibiři*. [Online] 2020. [Citace: 29. Září 2022.] <https://www.nm.cz/program/pro-rodiny-s-detmi/doma-na-sibiri>.
39. Wančová, Nina. Čtenář. *Téma: Pořádání virtuálních akcí a výstav: Deset měsíců ostrého provozu nástroje INDIHU Exhibition*. [Online] Březen 2021. [Citace: 30. Září 2022.] <https://www.svkkk.cz/en/ctenar/clanek/3302>.
40. Gulag.cz. Gulag.cz. *3D galerie předmětů Gulagu*. [Online] [Citace: 2. Říjen 2022.] <https://gulag.cz/cs/projekty/3d-galerie-predmetu-gulagu>.
41. Polabské muzeum. O nás. *Polabské muzeum*. [Online] [Citace: 22. Leden 2023.] <https://www.polabskemuzeum.cz/o-nas>.

42. —. O nás. *Polabské muzeum*. [Online] [Citace: 21. Leden 2023.] <https://www.polabskemuzeum.cz/o-nas>.
43. —. Polabské muzeum Poděbrady. *Polabské muzeum Poděbrady*. [Online] [Citace: 22. Leden 2023.] <https://www.polabskemuzeum.cz/mista/polabske-muzeum>.
44. TechLib. LCD. *TechLib*. [Online] [Citace: 24. Leden 2023.] <https://techlib.eu/definition/lcd.html>.
45. Černý, Michal. SWOT analýza. *MUNI ARTS: KISK ONLINE*. [Online] Masarykova univerzita, 2022. [Citace: 2. Prosinec 2022.] <https://kisk.phil.muni.cz/kiskonline/kreativita/vizualizace-a-presentace-informaci/swot-analyza>.
46. Co je to QR kód? *IT slovník.cz*. [Online] 2008-2022. [Citace: 9. Prosinec 2022.] <https://it-slovník.cz/pojem/qr-kod>.

Seznam obrázků

Obrázek 1 – INDIHU – Minihra Kvíz	18
Obrázek 2 – INDIHU – Infopointy	19
Obrázek 3 – Gulag.cz – 3D model.....	20
Obrázek 4 – Polabské muzeum v Poděbradech	41
Obrázek 5 – Doteková obrazovka na výstavě Karla Svobinského "Ptáci"	42

Seznam tabulek

Tabulka 1 – Srovnávací tabulka vlastností platforem.....	21
Tabulka 2 – Srovnávací tabulka platforem z pohledu tezí F. Tildena	39
Tabulka 3 – SWOT analýza – pracovníci muzea	61
Tabulka 4 – SWOT analýza – návštěvníci muzea	63

Seznam příloh

Příloha 1	Schéma kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro pracovníka muzea	76
Příloha 2	Schéma kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro návštěvníka muzea	79

Příloha 1 – Schéma kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro pracovníka muzea

- 1) Jak rozsáhlá je sbírka Polabského muzea v Poděbradech?
 - Jakými způsoby je v současné době prezentována sbírka muzea?
 - Jsou využity všechny exponáty?
 - Plánujete rozšířit Vaši současnou nabídku?

- 2) V prostorách Vašeho muzea jsem si všiml jedné formy digitální prezentace v podobě dotekové obrazovky obsažené v interaktivní výstavě Karla Svolinského „Ptáci“. Plánujete ve Vašem muzeu využít další formy digitální prezentace?
 - Dále jsem si všiml, že skoro ve všech místnostech hlavní budovy muzea jsou umístěné LCD monitory, které jsou však vypnuté. Plánujete je znovu zahrnout do výstavy?

- 3) Digitalizací se rozumí proces, při kterém se převádějí analogové procesy a fyzické objekty do digitálního formátu. Tyto digitální formáty je možné zužitkovat a použít například k digitální prezentaci. Uvažovali jste o možnosti převést některé exponáty do digitální podoby a prezentovat je například na stránkách Polabského muzea?

- 4) Uvažovali jste o konkrétní metodě digitalizace? Například využití 360° panoramatických fotografií (které by se daly využít pro virtuální prohlídku muzea), fotogrammetrie, 3D skenování (jako zajímavost bližšího prohlédnutí konkrétních exponátů) atd.?

- 5) Na Vašich internetových stránkách jsem si všiml několika prvků digitalizace (př.: 2D fotografie). Máte v plánu tuto nabídku digitální prezentace rozšířit či upravit? Například přidat 3D modely ze sbírky muzea?

- 6) U návštěvnosti muzea a digitální prezentace může hrát důležitou roli i webová stránka muzea a její prvky. Prvky se myslí například uživatelská přívětivost – jestli stránka splňuje návštěvníkovo očekávání, neztrácí se v ní atd. Dalšími prvky mohou být například vizuální podoba stránky, složitost ovládání, struktura stránky atd. Plánujete některé prvky webové stránky inovovat?

- 7) Jakou by podle Vás mohla digitální prezentace kulturního dědictví mít formu?

- 8) Myslíte si, že digitalizace kulturního dědictví má v českém prostředí nějaké překážky? Pokud ano, jak byste případné překážky vyřešil/a?
- 9) Myslíte si, že by digitalizace ve Vaší instituci mohla zvýšit návštěvnost muzea a zájem veřejnosti o Vaše muzeum?
- 10) Myslíte si, že by prezentace kulturního dědictví v digitální formě mohla vytvořit pro návštěvníky překážky týkající se například přístupnosti, nedostatků znalostí atd.?
- 11) Myslíte si, že by digitalizovaný předmět kulturního dědictví mohl mít stejný, nebo odlišný přínos než reálný předmět?
- 12) Spolupracuje Vaše instituce s některou z organizací zabývajících se digitalizací, jako je například Národní muzeum či podobná organizace?
- 13) Hodlá Vaše instituce digitalizovat a prezentovat předměty kulturního dědictví samostatně, nebo se připojit k některému projektu, jakými jsou například Europeana a eSbírky?

Poznámky

Příloha 2 – Schéma kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru pro návštěvníka muzea

Respondenti:

- 1) Kolik je Vám let?
- 2) Jste studentem nebo jste v zaměstnání?
 - Jaké vykonáváte povolání?
- 3) Jaké je Vaše nejvyšší dosažené vzdělání?

Současný stav

- 4) Jak hodnotíte návštěvu Polabského muzea v Poděbradech?
 - Jak Vás obohatila?
 - Mohl/a byste svou odpověď rozvést?

- 5) V muzeu se nachází několik výstav. Líbila se Vám některá z nich?
 - Čím Vás výstava zaujala a proč?

- 6) Jaký je Váš názor na současný stav předmětů muzea?
 - Jaké exponáty jste si zapamatoval/a?
 - Jak byly umístěny?
 - Dotýkal/a jste se některých exponátů?
 - Byly exponáty rozděleny podle tématu, časové posloupnosti či věcí?

- 7) Nevyskytly se během Vaší návštěvy nějaké překážky (př.: fyzické ze strany návštěvníka či muzea) či nevěšiml/a jste si nějakých nedostatků muzea (př.: nefunkční zařízení, nevhodné umístění předmětu atd.)?
 - Nelíbilo se Vám něco z muzea, jeho výstav či konkrétního předmětu?
 - Nelíbilo se Vám například něco v interiéru muzea, některých exponátů atd.?
 - Mohl/a jste se po muzeu volně pohybovat?

Digitalizace a digitální prezentace

8) Navštívil/a jste někdy webovou stránku muzea?

- Jaké informace jste vyhledával/a?

9) Digitalizace je proces, při kterém jsou předměty převáděny z hmotné do digitální podoby a dále nabízeny návštěvníkovi digitální prezentací. Digitální prezentace jsou fotografie, 3D modely exponátů, online katalog, virtuální prohlídka, virtuální přednáška atd. V současné době stránky muzea nabízí digitální prezentaci ve formě krátkého videa a několika fotek z muzea. Máte nějakou zkušenost s digitálními muzei? Pokud ano, jakou?

- Jaká forma by pro Vás byla přijatelná?
- Co byste očekávali?

10) Nespornou výhodou digitální prezentace jsou její vlastnosti a možnosti pro návštěvníka.

Navštívil/a byste webovou stránku muzea, pokud by nabízela níže popsanou nabídku?

- Pokud ano, co konkrétního by Vás zaujalo na této nabídce?
- Dal/a byste něčemu přednost? Z jakého důvodu?

Checklist

Vlastnost digitální prezentace	Ano	Ne
Formy:		
Webová stránka		
Virtuální prohlídka (360° panoramatické fotografie)		
Virtuální výstava		
Online katalog		
Funkce:		
Neomezený přístup		
Možnost měnit velikost exponátu		
Možnost měnit polohu exponátu		
3D formy exponátů		
Možnost ukládání vybraných předmětů		
Možnost zacházení s obsahem – př.: přepínání forem, tvorba nového obsahu atd.		
Možnost zastavit výstavu dle uvážení		
Samostatné přecházení mezi jednotlivými exponáty		
Výstava obsahuje hry		
Možnost sdílení přes sociální sítě		

11) Digitální prezentace mohou být nabízeny i na elektronických zařízeních. Elektronickým zařízením je technologie, například LCD monitory, promítací zařízení, dotekové tablety atd. Všiml/a jste si v prostorách muzea nějakého zařízení?

- Zaujalo Vás něčím?

12) V současné době má muzeum k dispozici elektronické zařízení v podobě dotykové obrazovky, obsažené ve výstavě Karla Svobinského „Ptáci“. V této výstavě si může návštěvník dopřát poslech zvuků ptáků a pomocí QR kódů se dozvědět zajímavé informace. Využil/a jste této možnosti?

- Jak na Vás zapůsobila tato forma prezentace a proč?
- Použil/a jste QR kódy a proč?

Možný vývoj

13) Líbilo by se Vám, kdyby v tomto muzeu bylo více elektronických zařízení, jakými jsou například LCD monitory, dotykové obrazovky, promítačky atd.?

- Jaký druh zařízení byste nejvíce uvítal/a a na jaký lidský vjem by se měla více zaměřit? Př.: zrak, sluch, dotyk, hmat či jejich kombinace?

14) Chtěl/a byste nějaké konkrétní změny týkající se exponátů v oblasti digitální prezentace? Například na webové stránce či přímo v muzeu?

- Jaké změny byste uvítal/a? Z jakého důvodu?

15) Myslíte si, že by více digitalizace a digitální prezentace mohly zvýšit atraktivitu muzea veřejnosti?

- Jaký je Váš názor a proč?

16) Pokud by muzeum nabízelo formu digitální prezentace. Měl/a byste zájem muzeum navštívit online nebo osobně?

- Které formě návštěvy byste dal/a přednost a proč?

Poznámky