



# DIGITÁLIS ÚTVONALAK

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646

A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG A FENNTARTHATÓ  
JÖVŐKÉPÉRT

## A KULTÚRÁK VILÁGÍTÓTORNYA

ÚTMUTATÓ A DIGITALIZÁLÁSHOZ  
KULTURÁLIS ÚTVONALAK DIGITALIZÁLÁSA A  
KULTURÁLIS SZEREPLŐK SZÁMÁR



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

# DIGITÁLIS ÚTVONALAK

A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG A FENNTARTHATÓ  
JÖVŐNKÉPÉRT

PR. NR. 2020-1-PL01-KA205-080646

## A KULTÚRÁK VILÁGÍTÓTORNYA

ÚTMUTATÓ A DIGITALIZÁLÁSHOZ  
KULTURÁLIS ÚTVONALAK DIGITALIZÁLÁSA A  
KULTURÁLIS SZEREPLŐK SZÁMÁRA



TERVEZÉS: TELMA ROQUE, MARINA BYKOVA  
TARTALOM: TELMA ROQUE, VLADISLAV ARTIUKHOV &  
DIGITAL ROUTES@CULTURE CONSORTIUM

2023



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# TARTALOMJEGYZÉK

<b>ELŐSZÓ</b>	6
<b>FOGALOMTÁR</b>	8
<b>A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉGGEL KAPCSOLATOS EURÓPAI CSELEKVÉSI KERET</b>	10
<b>FEJEZET: A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG DIGITÁLIS JÖVŐJE A DIGITALROUTES@CULTURE-RÓL MIÉRT A DIGITALIZÁCIÓ A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG TERÜLETÉN? IFJÚSÁG ÉS KULTÚRA AZ EU-BAN HOGYAN HASZNÁLJUK EZT AZ ESZKÖZTÁRAT</b>	14
<b>2. FEJEZET IRÁNYMUTATÁSOK A VÉGREHAJTÁSHOZ ÉS NYOMON KÖVETÉSE A DIGITALROUTES@CUTLURE MÓDSZERTANHOZ A KULTURÁLIS TEREK FELTÉRKÉPEZÉSE A KULTURÁLIS SZEREPLŐK AZONOSÍTÁSA KULTURÁLIS ÚTVONALAK LÉTREHOZÁSA KAMPÁNY A KULTURÁLIS TEREKÉRT A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG DIGITALIZÁLÁSÁNAK JÓ GYAKORLATAI</b>	26
<b>3. FEJEZET. DIGITALROUTES@CULTURE HÁLÓZAT KULTURÁLIS VÁLLALKOZÓK HÁLÓZATÁNAK LÉTREHOZÁSA</b> <small>Szinergiák létrehozása a kulturális örökség ágazatán belül</small>	36
<b>4. FEJEZET. A DIGITÁLIS ÚTOK@KULTÚRA A GYAKORLATBAN. GONDOLATOK A PROJEKTRŐL A DIGITALROUTES@CULTURE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK ÁTTEKINTÉSE ÉS KÖZÖSSÉGI KÖZPONTOK TIPPEK, TRÜKKÖK ÉS TOVÁBBI FORRÁSOK KULTURÁLIS VÁLLALKOZÓK SZÁMÁRA</b>	42
	60



# ELŐSZÓ

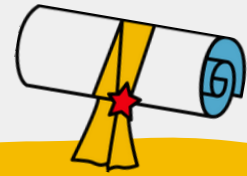
A kultúra az, amin osztozunk és amiben elmerülünk minden nap minden percében, általában anélkül, hogy sokat gondolkodnánk rajta. Ez az, ami összeköt bennünket az elmúlt generációkkal, és amit a következő generációknak hagyunk. Olyan, mint egy réteges torta, amelyhez tartoznak a szabad szemmel látható tárgyi eszközök, valamint a normák és értékek rejtett rétegei, amelyekkel gyakran nem vagyunk tisztában, de mégis irányítják cselekedeteinket. A kultúrában való aktív részvétel és annak közös megteremtése a világot jelenti, és a Lighthouse eszköztár, amelyet most nézeget, a mi kis hozzájárulásunk ehhez a folyamathoz.

Ez a kiadvány a DigitalRoutes@Culture projekt során kifejlesztett, nyílt hozzáférésű források sorába tartozik. A projektcsapatként azt a célt tűztük ki magunk elé, hogy támogatjuk az embereket, különösen a fiatalokat a kulturális vállalkozóvá válás folyamatában, olyan anyagok összeállításával, amelyeket inspirációként vagy útmutatásként használhatnak. Hat európai országból hét partner ötletelt és elmélkedett az országukban működő kulturális ágazatokról, megosztotta egymással a legjobb gyakorlatokat, azonosította a kultúra által a fiatalok számára teremtett lehetőségeket, és rendezvényeket szervezett a közösségek számára. Ez a kiadvány segít eligazodni az összegyűjtött különböző források és tapasztalatok között, és a lehető legtöbbet kihozni a projekt eredményeiből.

Az 1. fejezet a kulturális örökség digitalizálódásának folyamatát és azokat a lehetséges utakat tárgyalja, amelyeket ez a tendencia nyit meg a fiatalok előtt Európában és azon túl, és amelyek révén a fiatalok "a jövő ügynökeivé" válnak. A 2-4. fejezetek a projektről és annak e tágabb folyamatokhoz való kapcsolódásáról szólnak. A 2. fejezet útmutatást nyújt ahhoz, hogyan lehet a DigitalRoutes@Culture módszertant alkalmazni a kulturális tevékenységek kialakításában - az igények és erőforrások feltérképezésétől az érdekelt felek azonosításán át a digitális kulturális útvonalak létrehozásáig és a kampányok lebonyolításáig. Mivel a legtöbb sikeres kezdeményezés középpontjában az együttműködés áll, a 3. fejezet a hálózatok és szinergiák kiépítésére összpontosít, és az esettanulmányok hasznos példákkal illusztrálják, hogyan lehet ezt megvalósítani. A 4. fejezet dokumentálja a partnerszervezetek tapasztalatait a projekt eredményeinek kísérleti alkalmazása során, és útmutatóként és a tanulságok gyűjteményeként szolgálhat.

A DigitalRoutes@Culture projekt különféle tevékenységei, tapasztalatai és eredményei a megoldások könyvtáraként szolgálhatnak, amelyre a kulturális vállalkozók a jövőben építhetnek és kiegészíthetik azokat. Reméljük, hogy kulturális kezdeményezései örömet és elégedettséget okoznak majd Önnek, és hogy csapatunk hozzájárulása támogatja Önt és közösségeit a kultúra aktív koprodukciójában és a kultúrában való részvételben.





# FOGALOMTÁR

## KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG

A kulturális örökség olyan műtárgyakat, műemlékeket, épületek és helyszínek csoportját, múzeumokat foglal magában, amelyek sokféle értékkel bírnak, beleértve a szimbolikus, történelmi, művészeti, esztétikai, etnológiai vagy antropológiai, tudományos és társadalmi jelentőséget. Ide tartozik a tárgyi örökség (ingó, ingatlan és víz alatti), a kulturális örökségbe ágyazott immateriális kulturális örökség, valamint a természeti örökség tárgyai, helyszínei vagy műemlékei. A fogalom meghatározás nem tartalmazza az egyéb kulturális területekhez kapcsolódó szellemi kulturális örökséget, mint például a fesztiválok, ünnepek stb. Ide tartozik az ipari örökség és a barlangfestmények.

UNESCO STATISZTIKAI INTÉZET, 2009 UNESCO CULTURAL STATISTICS FRAMEWORK FOR CULTURAL STATISTICS  
(UNESCO KULTURÁLIS STATISZTIKÁK KERETRENDSZERE)

## DIGITÁLIS ÁTALAKULÁS

Digitális átalakulásnak nevezzük azt a digitális technológiát, amely új üzleti folyamatok, kultúrák és ügyfélélmények kialakítására - vagy a meglévők átalakítására - szolgál a változó üzleti és piaci igények kielégítése érdekében.

A digitális átalakulás magában foglalja mind a digitális technológiák európai vállalkozások általi elfogadását, mind pedig az olyan csúcstechnológiák társadalmi hatásait, mint a blokklánc, a tárgyak internete (IoT), a felhőalapú számítástechnika és a legmodernebb digitális platformok.

UNIÓS SZAKPOLITIKÁK - A POLGÁROK JAVÁRA - DIGITÁLIS ÁTALAKULÁS





# EURÓPAI CSELEKVÉSI KERET A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉGRŐL

A kulturális örökség az elmúlt generációktól örökölt tárgyi emlékek és a társadalom immateriális tulajdonságainak öröksége. A kulturális örökség európai cselekvési keret a kulturális örökség európai éve 2018-as sikerét követően született meg.

A kulturális örökség európai éve célja a kulturális örökség mint közös erőforrás ünneplése, a közös történelem és értékek tudatosítása, valamint a közös európai kulturális és politikai térhez való tartozás érzésének erősítése. Lendületet teremtett ahhoz, hogy a kulturális örökség integrált megközelítéssel magasabb helyre kerüljön az EU napirendjén. Ez egy széles körű és inkluzív kezdeményezés volt, amely valamennyi uniós intézményt, valamennyi uniós tagállamot, kilenc partnerországot és a kultúra érdekeltjeit is magában foglalta. A kezdeményezéshez páneurópai kommunikációs kampányt is indítottak.

Európa-szerte több mint 11 700 rendezvényt tartottak, és több mint 10 000 kezdeményezés kapta meg a Kulturális Örökség Európai Éve hivatalos címét.

A dedikált tevékenységek 2018 harmadik negyedévének végére több mint 6 millió embert értek el. Emellett a 2018-as Európai Örökség Napjai Európa-szerte több mint 70 000 rendezvényen 30 millió embert vontak be, és hívták fel a figyelmet a kulturális örökség európai dimenziójára.



**LEGFELJEBB  
30 MILLIÓ EMBER  
RÉSzt VESZ TÖBB  
MINT  
70 000  
ESEMÉNYEN**

A kulturális örökség európai évének lendületét megragadva az új európai kulturális menetrend 2018-ban bejelentette a kulturális örökséggel kapcsolatos európai cselekvési keretet, amely előmozdítja és a gyakorlatba ülteti a kulturális örökség integrált és részvételi megközelítését, és hozzájárul a kulturális örökségnek az uniós szakpolitikákban való általános érvényesítéséhez. Ezt a megközelítést az Európai Bizottság javasolta, és az Európai Parlament, az Európai Unió Tanácsa, a Régiók Bizottsága, valamint a Gazdasági és Szociális Bizottság támogatja.

A bejelentés az érdekeltek széles körű mozgósítását eredményezte. A 2018. júniusi "berlini cselekvési felhívás" egy "ambiciózus európai kulturális örökségvédelmi cselekvési tervet szorgalmaz, amely az európai év maradandó örökségeként [...] holisztikus és más kulcsfontosságú uniós szakpolitikai menetrendekkel és prioritásokkal összekapcsolódik". A felhívást kulturális miniszterek, európai parlamenti képviselők, valamint számos érdekelt szervezet és magánszemély írta alá.

A cselekvési keret célja, hogy közös irányt szabjon az örökséggel kapcsolatos európai szintű tevékenységeknek, elsősorban az uniós szakpolitikákban és programokban. Emellett inspirációként szolgálhat az európai régiók és városok, valamint a kulturális örökséggel foglalkozó szervezetek és hálózatok számára, amikor saját kulturális örökséggel kapcsolatos intézkedéseiket fejlesztik. Nemzeti szinten az Európai Bizottság felkéri a tagállamokat, hogy a cselekvési keret kiegészítéseként önkéntes alapon dolgozzanak ki hasonló kereteket az örökséggel kapcsolatban.

A keret továbbá összhangban van az Európa Tanács 2017-ben elfogadott, a 21. századra vonatkozó európai kulturális örökségvédelmi stratégiájával, az ENSZ 2030-ig szóló fenntartható fejlődési menetrendjével, valamint a 2015-2030 közötti időszakra vonatkozó, a katasztrófakockázatok csökkentésére irányuló Sendai-keretrendszerrel.





## NÉGY KULCSFONTOSSÁGÚ ALAPELV

- Holisztikus megközelítés. A kulturális örökség tárgyi, immateriális és digitális dimenzióit egymástól elválaszthatatlanul és egymással összekapcsolódva tekinti. A kulturális örökség a jövő erőforrása is, nem csak a múlté. Emberközpontú, és elősegíti a társadalmi befogadást és integrációt.
- Mainstreaming és integrált megközelítés. Újra megerősíti és a gyakorlatba ülteti a kulturális örökségnek a különböző uniós szakpolitikákban való általános érvényesítésének elvét. Ez az első olyan dokumentum, amely európai szinten integrált megközelítést fogalmaz meg a kulturális örökséggel kapcsolatban, és az EU különböző szakpolitikai területeit érinti.
- Tényadatokon alapuló politikaalkotás. Számos olyan intézkedést követel meg, amelyek célja a kulturális örökségre gyakorolt hatások mérése, valamint a kulturális statisztikákhoz szükséges adatgyűjtés módszertanának és eszközeinek folyamatos javítása.
- Több érdekelt fél közötti együttműködés. Az együttműködés szellemének fenntartása és a szakpolitikai párbeszéd folytatása érdekében az Európai Bizottság informális bizottsági szakértői csoportot hozott létre - a Kulturális Örökség Fórumot. Ez a fórum a konzultáció, valamint az ötletek és a legjobb gyakorlatok cseréjének platformja, amelynek célja az európai kulturális örökség hosszú távú értékét és fenntarthatóságát biztosító, integrált megközelítésen alapuló közpolitikák előmozdítása.

## ÖT PILLÉR:

Kulturális örökség a befogadó Európáért: részvétel és hozzáférés mindenki számára;

Kulturális örökség a fenntartható Európáért: intelligens megoldások az összetartó és fenntartható jövőért;

Kulturális örökség az ellenálló Európáért: a veszélyeztetett örökség védelme;

Kulturális örökség az innovatív Európáért: a tudás és a kutatás mobilizálása;

Kulturális örökség a globális partnerségek erősítéséért: a nemzetközi együttműködés megerősítése.

A fenti pilléreknek 14 intézkedéscsoport felel meg. Az Európai Bizottság az érintett intézményekkel, szervezetekkel és partnerekkel együttműködve hajtja végre a cselekvési keretben leírt tevékenységeket. Ezeket a fellépéseket kiegészítik a kultúra és a kulturális örökség érdekelt szervezetei és közösségei által végrehajtott kiegészítő kezdeményezések, amelyek nélkül a kulturális örökség nem tartható életben.

Az egyik fellépés a Kulturális örökség a gyakorlatban, amely az EU városainak és régióinak jó gyakorlatait azonosítja, és támogatja a tapasztalatcserét a vidéki, helyi, regionális és nemzeti közigazgatások, valamint a szakértők (civil társadalom, nem kormányzati szervezetek, helyi szervezetek, várostervezők, építészek stb.) közötti közvetlen kapcsolat révén, tematikus, egymástól való tanulási látogatások során. A fellépés több mint 100 helyi és regionális döntéshozó számára teszi lehetővé a kulturális örökséggel kapcsolatos ismeretek cseréjét, különös tekintettel a kulturális örökség részvételi alapú irányítására, az örökség részét képező épületek adaptív újrahasználására és a kulturális örökséggel kapcsolatos beavatkozások minőségi elveire.

A kulturális örökség európai éve fordulópontot jelentett a kulturális örökségért folytatott egyre növekvő európai mozgalomban, és megerősítette annak lehetőségét, hogy a kulturális örökséget a békésebb, virágzóbb, befogadóbb és fenntarthatóbb Európa előmozdítására lehet felhasználni. A meghatározott elvek azonban hosszú távú jövőképet mutatnak Európa kulturális örökségének kezelésére és védelmére vonatkozóan. Bár az e keretben bemutatott tevékenységek végrehajtása a Bizottság feladata, a keret sikerét a többi uniós intézmény, az uniós tagállamok, a helyi és regionális hatóságok, a kulturális és kulturális örökséggel foglalkozó



# 1. FEJEZET

A KULTURÁLIS  
ÖRÖKSÉG  
DIGITÁLIS JÖVŐJE





## A DIGITALROUTES@CULTURE-RÓL

A kulturális örökséget egyre inkább az Európai Unió alapvető erőforrásának tekintik, mivel javítja az általános gazdasági növekedést és foglalkoztatást, a társadalmi kohéziót és a környezeti fenntarthatóságot.

Más kultúrák jobb megismerése a másság jobb megértését, valamint az alkalmazkodási és kezelési képesség javulását jelenti. Ezen túlmenően a kulturális örökséghez való jobb hozzáférés hozzájárul az összetartozás és az identitás érzésének kialakulásához.

Ezt szem előtt tartva a DigitalRoutes@Culture projekt célja, hogy a vidékfejlesztés és az urbanizáció problémáinak kezelése érdekében előmozdítsa a társadalmi vállalkozói oktatást, a kulturális tudatosságot és a digitális kompetenciákat.

A kulturális és társadalmi vállalkozói szellem, valamint a kulturális örökség megőrzésére irányuló céljaink elérése érdekében:

egy nyílt, dinamikus és interaktív webportált fejlesztettünk ki, amely a kulturális örökség tárgyi, szellemi és természeti tereit térképezi fel a kiterjesztett valóság technológiájának felhasználásával.



[E-TÉRKÉP](#)

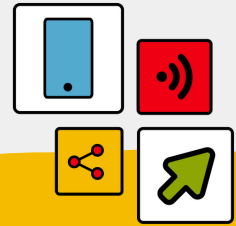
- létrehoztuk a felhőalapú e-tanulási és e-értékelési platformot, amely különböző funkciókat kínál, mint például digitális közösség, online értékelés és validációs eszközök.



[ONLINE TANFOLYAMOK](#)







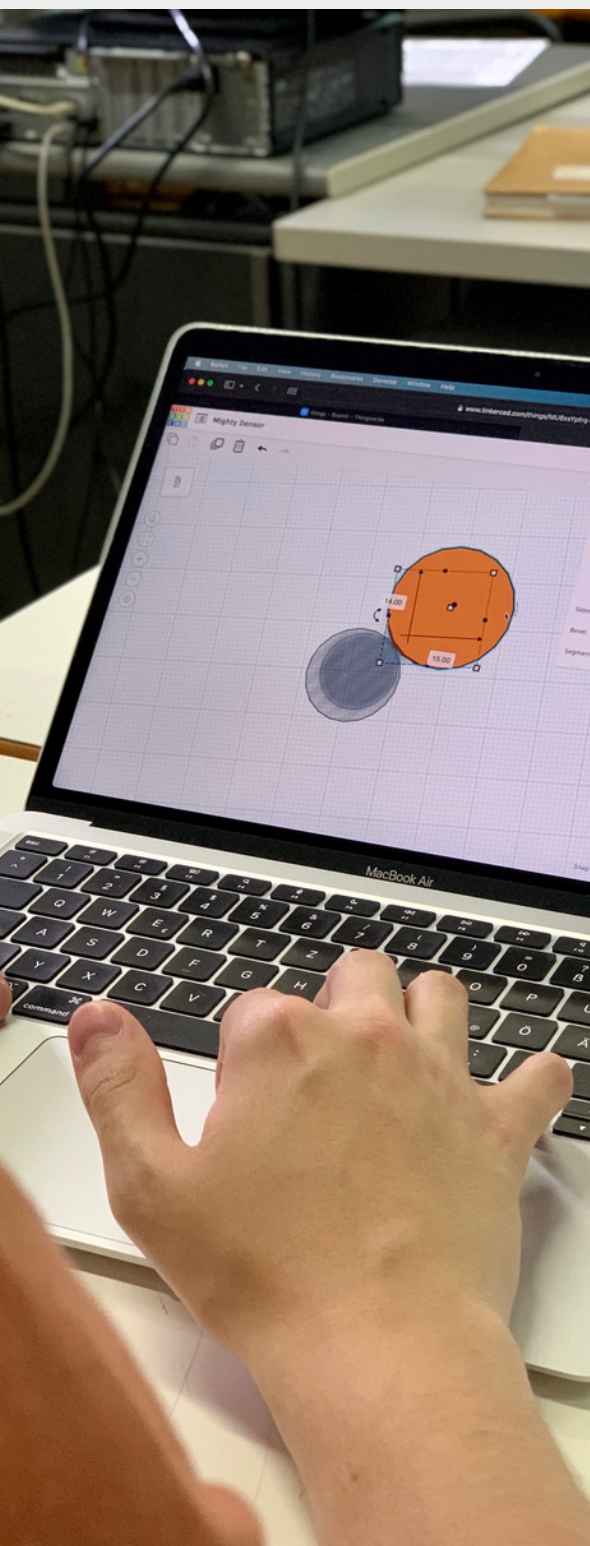
## MIÉRT A DIGITALIZÁCIÓ A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG TERÜLETÉN?

EA súlyos pénzügyi válságból kilábaló Európa növekvő társadalmi egyenlőtlenségekkel, sokszínű népelességgel, populizmussal, radikalizálódással és terrorfenyegetettséggel néz szembe. Az új technológiák és a digitális kommunikáció átalakítja a társadalmakat, megváltoztatja az életmódot, a fogyasztási szokásokat és a gazdasági értékláncok hatalmi viszonyait. Ebben a változó környezetben a kultúra szerepe fontosabb, mint valaha.

Az Új európai kulturális menetrend (2018) válasz az európai vezetők felhívására, hogy a kultúra és az oktatás révén tegyenek többet az összetartó társadalmak építéséért, és kínáljanak víziót egy vonzó Európai Unióról. Célja, hogy a kultúrában rejlő teljes potenciált kiaknázva segítsen egy befogadóbb és igazságosabb Unió felépítésében, támogatva az innovációt, a kreativitást, valamint a fenntartható munkahelyeket és növekedést.

Az oktatás és a képzés érdekelt felei kulcsszerepet játszanak az innovációk általánossá tételében. A közelmúltban lezajlott nyilvános konzultációk hangsúlyozták, hogy az innovatív megközelítések és a digitális technológiák oktatásban való alkalmazásának, valamint a digitális kompetenciák - többek között a digitális médiaműveltség, a digitális biztonság és jólét - fejlesztésének támogatására célzottabb uniós fellépésre van szükség. Az Erasmus+-ról folytatott nyilvános konzultációban a válaszadók 68%-a elismerte, hogy az innováció "rendkívül fontos" az oktatási ágazat igényeinek kielégítése szempontjából. Egyértelműen szükség van továbbá: (i) a vállalkozói kompetenciák és a vállalkozói gondolkodásmód erősítésére; és ii) a digitális vállalkozói készség támogatására, amely magában foglalja az új vállalkozásokat és a meglévő vállalkozások átalakítását az új és újonnan megjelenő digitális technológiák segítségével.

A kulturális örökség európai éve (2018) keretében a tagállamokat sürgették, hogy az oktatás, az ifjúság, a képzés, a nem formális tanulás és a sport révén népszerűsítsék és hívják fel a figyelmet Európa kulturális örökségének fontosságára.



**A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG  
GYORSAN FEJLŐDIK,  
KÖSZÖNHETŐEN  
A DIGITÁLIS  
TECHNOLÓGIÁKNAK  
KÖSZÖNHETŐEN. MOST VAN  
ITT A LENDÜLET, HOGY  
MEGŐRIZZÜK KULTURÁLIS  
ÖRÖKSÉGÜNKET, ÉS ÁTVIGYÜK  
AZT EBBE A DIGITÁLIS  
ÉVTIZEDBE.**

EUROPEAN COMMISSION





## IFJÚSÁG ÉS KULTÚRA AZ EU-BAN

A kultúra nemcsak az emberi jogok és a demokrácia alapvető eleme, hanem az Európai Unió gazdasági és társadalmi jólétének és ellenálló képességének fontos tényezője is. Egyszerre biztosít alapot a társadalmi megértéshez, együttműködéshez és cseréhez, valamint munkahelyeket és növekedést (ha ágazatnak tekintjük) (Európa Tanács é.n./d.; Európai Tanács 2022).

A kultúra jelentőségét még az Európai Unióról szóló szerződés 3. cikke is megjeleníti, amely a sokszínű európai kultúra és nyelvészet, valamint örökségének tiszteletben tartására és védelmére utal (Európai Bizottság n/d), valamint a Lisszaboni Szerződés 167. cikke, amely szerint a kultúrát az EU minden fellépése során figyelembe kell venni (Európa Tanács n/d).

Tekintettel a kultúra fontosságára, az EU intézményein keresztül számos kultúrpolitikát alakított ki a sokszínűség, az identitás, a párbeszéd és a kulturális jogok tiszteletben tartásának előmozdítása érdekében, a tisztelet és a tolerancia európai értékeinek megfelelően (Európa Tanács n/d). Bár a tagállamok külön-külön felelősek saját kulturális ágazati politikáikért, az Európai Unió az Európai Bizottságon keresztül segít a legtöbb vagy valamennyi tagállam számára közös kihívások kezelésében - a Bizottság stratégiai dokumentumokat követ a kulturális együttműködés és megőrzés területén végzett tevékenységei végrehajtásához és prioritásainak meghatározásához, és biztosítja, hogy a kultúra (releváns) társadalmi és gazdasági szerepe tükröződjön az EU fellépéseiben és politikáiban (Európai Bizottság n/d).



A digitalizáció és a globalizáció felvetette, hogy a kulturális és kreatív ágazatoknak több támogatást kell kapniuk az EU-tól. Ezért az EU felelőssége, hogy ösztönözze az európai kultúra és művészet transznacionális létrehozását és terjesztését, valamint támogassa a kulturális és kreatív szakemberek mobilitását, a mostani technológiát a javunkra fordítva (Európai Bizottság é.n./d.).

Ami a kulturális örökség témáját illeti, az egyes tagállamok politikáit az uniós politikák, programok és finanszírozási lehetőségek széles skálája támogatja. Ezek a szakpolitikák általában az Oktatási, Ifjúsági, Kulturális és Sportminiszterek Tanácsán belüli együttműködés eredményeként jönnek létre, fenntartva az integrált, holisztikus, tényeken alapuló és több érdekelt félre kiterjedő megközelítés elveit a szakpolitikák kialakításában (Európai Bizottság n/d).

A kreativitás szintén fontos tényező, amelyet figyelembe kell venni, amikor a kultúráról és a kulturális kifejezőmódról beszélünk, és mint ilyen, az Európai Unió kulturális programjaiban is szerepel. Ennek ösztönzése (például az oktatás és a fiatalok alkotásra való motiválása révén) és a kreatív iparágak támogatása fontos a társadalmi és technológiai innováció és fejlődés, valamint az európai régió társadalmi és gazdasági növekedése szempontjából, jobb életet biztosítva a fiatalok és a következő generációk számára (Európa Tanács é.n./d.). Az EU létrehozta a Kreatív Európa 2021-2027 programot, hogy beruházásokat irányozzon elő "a kulturális sokszínűséget erősítő, valamint a kulturális és kreatív ágazatok igényeire és kihívásaira reagáló intézkedésekre" (Európai Bizottság 2021).

A jövő ügynökei a fiatalok, és mint ilyen, az EU támogatja a fiatalok kreativitását és részvételét a kulturális ágazatban, a kultúrához, a kreatív eszközökhöz, a kulturális terekhez és a technológiához való hozzáférés növelésével, amely megerősíti a fiatalokat és kreatív és innovatív oldalukat, elősegíti az európai politikák és programok közötti hosszú távú szinergiákat a kulturális és művészeti alkotás és innováció előmozdítása érdekében az oktatás, az egészségügy, a társadalmi befogadás, a média, a foglalkoztatás és az ifjúság területén, valamint támogatja a fiatalok tehetségét, vállalkozói érzékét és készségeit (Európai Ifjúsági Portál n/d).



Ezért a kultúra, a fiatalok és a fiatalok részvétele közötti kapcsolat nem hátborzongató, mivel a kultúra alapvető szerepet játszik a társadalmak alakításában, és a fiatalok nemcsak a kulturális támogatás előnyeinek kedvezményezettjei (látóköriük szélesítése, a tisztelet előmozdítása stb. révén), hanem a hozzájárulók is, mivel új perspektívákat hoznak, és új és különböző kérdésekre világítanak rá, amelyekkel szembesülnek és/vagy amelyeket sürgősnek tartanak. Így az Európai Unió számos lehetőséget biztosít a fiatalok számára a kultúrához való további kapcsolódásra - például a DiscoverEU projekt, a kulturális tevékenységek, projektek és oktatási csereprogramok, valamint az Erasmus+ világában és az Európai Szolidaritási Testület 2021-2027 (Culture Action Europe 2022) keretében megvalósuló önkéntes tapasztalatok révén.

Egybeesés, hogy 2022 az ifjúság európai éve, így az EK elkötelezett a következők iránt:

"tisztelegni és támogatni azt a generációt, amely a legtöbb áldozatot hozta a világjárvány során [...] annak hangsúlyozásával, hogy a zöld és a digitális átmenet milyen új perspektívákat és lehetőségeket kínál; bátorítani minden fiatalt, különösen a kevesebb lehetőséggel rendelkezőket; népszerűsíteni az uniós politikák által a fiatalok számára biztosított lehetőségeket [...] a NextGenerationEU sikeres végrehajtásának előmozdításával a minőségi munkahelyek, oktatási és képzési lehetőségek biztosítása terén; és inspirációt meríteni a fiatalok cselekvéseiből, jövőképéből és meglátásaiból a közös uniós projekt további megerősítése és élénkítése érdekében, az Európa jövőjéről szóló konferenciára építve". (Kulturális akció Európa 2022).





## 2. FEJEZET.

**IRÁNYMUTATÁSOK A  
PROGRAM  
VÉGREHAJTÁSÁRA ÉS  
NYOMON KÖVETÉSÉRE  
METODOLÓGIA**



## KULTURÁLIS TEREK FELTÉRKÉPEZÉSE

Európa kulturális örökségét a kulturális és kreatív kifejezések sokszínű mozaikjai, a korábbi generációk öröksége és a fiatalabb generációk öröksége alkotja. Mint ilyen, támogatni és védeni kell. Ennek érdekében az Európai Unió a tagállamok és az érdekelt felek között a befogadás, a fenntarthatóság, az ellenálló képesség, az innováció és a partnerség értékeit támogatja (Európai Bizottság n.d.). Ezek az értékek létfontosságúak a közterületek felértékeléséhez és a kultúra révén történő városrehabilitációhoz, a kulturális és kreatív terek hozzáférhetőségéhez Európában, a kulturális terek népszerűsítésére vonatkozó bevált gyakorlatok megosztásához és a társadalmi befogadásban betöltött szerepükhöz, valamint a kulturális közszolgáltatások nyújtásának innovatív és fenntartható módjainak feltárásához (Trans Europe Halles 2019).

Ami a projekt későbbi szakaszaiban a webes platformba és a mobilalkalmazásba ágyazott kulturális terek feltérképezésének módszertanát illeti, az a fiatal kulturális vállalkozók számára olyan eszközként szolgál a konkrét kulturális útvonalak létrehozásához az egyes partnerországokon belül olyan sablonok segítségével, amelyek célja, hogy megkönnyítsék a kulturális terek útvonalakon keresztül történő feltérképezéséhez kapcsolódó szinergiák, partnerségek és meglévő jó gyakorlatok vizsgálatát és összegyűjtését.



## A KULTURÁLIS SZEREPLŐK AZONOSÍTÁSA

A DIGITALROUTES@CULTURE konzorcium különböző módszereket keresett és alkalmazott a kulturális szereplők azonosítására. És mi lehetne jobb, mint partnereink első kézből származó visszajelzése? Olvassa el partnereink tapasztalatait a kulturális érdekeltek azonosításáról helyi közösségeikben!



"A helyi kulturális szereplőket olyan országos rendezvényeken keresztül értük el, mint a "Ciprusi Kultúra Fesztiválja"."

**Emphasys**  
CENTRE

"Saját kulturális animátorokból és aktivistákból álló kapcsolatainkat használtuk fel a projekt népszerűsítésére és az általunk létrehozott útvonalak megosztására."

  
SPOŁECZNA  
AKADEMIA NAUK



"Kapcsolatba léptünk a helyi közösséggel, és partnerséget kötöttünk a "feelslikeerfurt" online magazinnal, amely Erfurt és Tübingia régió népszerűsítésére összpontosít".



**CULTURE GOES EUROPE**  
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"Kapcsolatba léptünk azzal az erős hálózattal, amelyet az évek során saját turisztikai projektjeink révén építettünk ki, és amely lehetővé tette számunkra, hogy népszerűsítsük ezt a projektet."



Fundacja  
Mapa Pasji



"Megkerestük a saját szervezeti és érdekeltségi hálózatunkat, hogy olyan útvonalat hozzunk létre, amely magában foglalja a kevésbé ismert magyarországi kulturális tereket."





## KULTURÁLIS ÚTVONALAK LÉTREHOZÁSA

Amint az előző szakaszból is kiderül, a hálózatépítés nemcsak a projektek terjesztése, hanem az eszközök és tevékenységek fejlesztése szempontjából is kulcsfontosságú. A DIGITALROUTES@CULTURE weboldalon elérhető útvonalak kialakításához a konzorcium saját hálózataikhoz fordult, hogy együttműködve megtalálják a legjobb kulturális tereket saját országukban!



"Mi az AER-nél az útvonalakat a romániai ökoturizmus fejlesztésében részt vevő helyi szervezetekkel együttműködve dolgoztuk ki."





"Együttműködtünk a helyi örökségvédelmi hivatallal, hogy építészeti útvonalat építsünk Lengyelországban."



SPOŁECZNA  
AKADEMIA NAUK



"Az "Erfurt és Weimar dekolonizációja" témakörre összpontosító kulturális útvonalakat képzeltünk el és alakítottunk ki. Ezek az útvonalak online elérhetőek lesznek, hogy könnyebben hozzáférhetőek legyenek".



**CULTURE GOES EUROPE**  
SOZIOKULTURELLE INITIATIVE ERFURT E.V.



"A Felfedezők expedíciói projektünkön keresztül útvonalakat alakítottunk ki Lengyelországban, hogy népszerűsítsük Małopolska régiót és annak kulturális örökségét. "



Fundacja  
Mapa Pasji

## KAMPÁNY A KULTURÁLIS TEREKÉRT

Amikor kampányolásról és egy projekt bemutatásáról van szó, a terjesztés része nem foglalható össze a hálózaton belüli megosztás egyszerű aktusában. Ezzel együtt jár a márka megteremtésének felelőssége, egy átgondolt marketingterv, és a rendelkezésünkre álló kommunikációs csatornák előnyös kihasználása. Ennek megfelelően a DIGITALROUTES@CULTURE egységes grafikai vonalat alakított ki, amely a projekt értékeit és célcsoportját ábrázolja, aktívan tevékenykedett a közösségi médiában, hogy elérje a kulturális szereplők és a fiatalok közösségét, és vonzó hírleveleket készített a konzorciumi hálózaton belüli megosztáshoz.

Olvasson a partnerek kulturális terekért folytatott kampánytevékenységéről és magáról a projektről!



"Az eredményeket hírleveleken és a romániai ökoturisztikai hálózattal tartott rendszeres találkozókra osztottuk meg, ahol bemutattuk a DIGITALROUTES @CUTLURE projekt keretében kidolgozott kézikönyveket."







"A TEIS felvette a kapcsolatot a kiválasztott kulturális terek felelőseivel és számos érdekelt féllel, hogy bemutassa a projektet és annak platformját, valamint megossza a kidolgozott útvonalakat. Ezt követően meghívást kaptak a magyarországi Multiplikátor rendezvényen való részvételre".



A projekt keretében kifejlesztett platformot és kézikönyveket megosztjuk a SAN-hálózat között, hogy saját kommunikációs eszközeiken (weboldalakon) keresztül népszerűsíthessék azokat."



"A projekt eredményeit olyan képzéseken/mozgalmakon osztottuk meg, ahol a résztvevők kulturális szereplőkké válnak. Kulturális kirándulásokat is szerveztünk, ahol a résztvevők meglátogatták a kialakított kulturális tereket és útvonalakat."





## A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG DIGITALIZÁLÁSÁNAK BEVÁLT GYAKORLATAI

A DIGITALROUTES@CULTURE platformon megtalálható a konzorcium által kidolgozott kézikönyv, amelyben partnerországoként megosztottuk a technológiai megoldások jó gyakorlatainak gyűjteményét, valamint egy sablont is. Ezzel a DIGITALROUTES@CULTURE konzorcium célja az volt, hogy a kulturális vállalkozókat útvonalakon keresztül vezesse a kulturális terek feltérképezéséhez, lehetővé téve számukra, hogy ne csak a kulturális tereket térképezzék fel, hanem megértsék a technológia és a legújabb kommunikációs csatornák (például a közösségi média) jelentőségét a kulturális örökség népszerűsítésében.



"Az Emphasys egy rendezvény során tableteket biztosított a helyi érdekeltek számára, hogy a projekt weboldalát felkeresve megtervezhessék saját kulturális útvonalait, és az IO3 keretében kidolgozott kézikönyveket a kulturális útvonalakon és a helyi rendezvényeken osztotta meg."

**Emphasys**  
CENTRE



# 3. FEJEZET

# DIGITAL ROUTES HÁLÓZAT



## KULTURÁLIS VÁLLALKOZÓI HÁLÓZAT LÉTREHOZÁSA

Amikor a "vállalkozói szellem" kifejezésről először kezdtek beszélni, azt egyéni és független folyamatnak tekintették, manapság azonban a vállalkozói szellem közelebb áll a "hálózatépítés" fogalmához, mint valaha. A hálózat nem más, mint összekapcsolt emberek vagy dolgok rendszere; tekintettel az emberi lények eredendően szociális természetére, a hálózatépítés szükségszerű. Egy jó hálózat kiépítése nagyobb és jobb lehetőségekhez, szélesebb és mélyebb ismeretekhez, további fejlődéshez és innovációhoz vezethet. (Cubes Project 2021)

Egy hálózat létrehozásához elengedhetetlen annak alapvető elemeinek, céljainak, eszközeinek és dimenziójának meghatározása. Ahogy egy hálózat növekszik, úgy nő magának a hálózaton belül rendelkezésre álló információk és erőforrások mennyisége is, azonban egy hálózat kiépítésekor a hálózat mérete helyett a kialakított kapcsolatok minőségére kell összpontosítani.

A kulturális és kreatív területen az együttműködés kulcsfontosságú. A következetes és proaktív hálózat kialakítása és fenntartása a kulturális vállalkozói kirakós játék fontos darabja: egy olyan közösség, ahol az emberek megosztják egymással szakértelmüket és információikat, valamint tanácsot és társadalmi (akár pénzügyi) támogatást nyújtanak. (Cubes Project 2021)

Hogy jobban érzékeltesük a hálózatépítés fontosságát és hatását, összeállítottunk két gyakorlati példát a hálózatépítésre.



## PÉLDA 1: SALINE34

A németországi Erfurtban található a Saline34, egy épület a Salinenstrassén, amelyet a Plattform e.V. civil szervezet és fiatalok újítottak fel. A ház 2011-ig elhagyatott volt, amikor is megkezdődött a felújítás, és a fiatalok elkezdték újra életre kelteni a Saline34-et. Most a Saline34 művészek, aktivisták és civil szervezetek nagy közösségének ad otthont, akik maguk is felelősek a házáért - a Saline34 az új, lehetővé tevő kultúra jelzőfényévé vált Erfurt északi részén, ahol a kreativitás és az együttműködés mindenütt áramlik.

A Saline34 nemcsak megfizethető helyet kínál a fiataloknak és projektjeiknek, hanem a környék és a fiatalok részvételének kapcsolattartó pontjaként is működik. A Saline34 jelenleg 2 civil szervezetnek (egyikük, a CGE Erfurt e.V., ennek a konzorciumnak a tagja!), fotósoknak, egy tetoválóművésznek, egy keramikusművésznek, egy zenészkollektívának, egy hangstúdióknak és még sok másnak ad otthont. Egy szemináriumi terem is rendelkezésre áll, amelyet rendezvényekre lehet bérelni (Werft34 n/d).

## PÉLDA 2: KULTURÁLIS VÁLLALKOZÓI KÖZPONTOK

A Goethe Intézet és a Strascheg Center for Entrepreneurship közös projektje révén jött létre a Kulturális Vállalkozási Központok. Célja, hogy lehetővé tegye és elősegítse a kulturális vállalkozói szellemet egy olyan globális csomóponti hálózat létrehozásával, amelyben a helyi alkotók, művészeti és kulturális szervezetek a kultúra és az üzleti élet motorjai.

Ezek a csomópontok a vállalkozói gondolkodású és cselekvő emberek kapcsolattartó pontjaként működnek, ahol a kulturális és kreatív területeken belüli tudásuk és hálózataik megosztásával együttműködnek. Ezek a csomópontok tanácsadási szolgáltatásokat, workshopokat, hálózati találkozókat és rendezvényeket kínálnak a különböző kezdeményezések interkulturális környezetben történő népszerűsítése és támogatása érdekében. A konzorcium kulturális vállalkozói központokat hoz létre a Goethe-Institut Görögországban, Indonéziában és Dél-Afrikában. (Kulturális vállalkozói központ n/d).

Source: Cultural Entrepreneurship Hub





## SZINERGIÁK LÉTREHOZÁSA A KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG ÁGAZATÁN BELÜL

A kulturális turizmus növekedésével a kulturális élmények igényelt (és kínált) típusa is megváltozott, valamint a kulturális örökség fogalma is átalakult számos országban, és a korábbi, a tárgyi örökségre való koncentrációból kibővült az immateriális és "mindennapi" kultúra és/vagy a popkultúra bevonásával. A "kulturális örökség" kérdése a legtöbb ember számára fontos, mivel "az EU lakosságának több mint fele úgy véli, hogy valamilyen módon "érintett" az örökséggel kapcsolatban" (Richards 2018), ami a helyi lakosságot a saját kulturális örökségének előmozdításában és megőrzésében kulcsfontosságú érdekelt félle teszi. Így a kulturális turizmusba való befektetés és annak előmozdítása nemcsak a hagyományos kulturális gyakorlatok és az őshonos közösségek megőrzését és népszerűsítését segíti, hanem fontos szerepet játszik a belföldi és nemzetközi látogatók oktatásában is (OECD 2022).





TA kultúra és a turizmus közötti kapcsolat az elmúlt évtizedekben a turisztikai ágazatban a növekedés nagyszerű forrásának bizonyult, ami a kreatív iparágakkal való szinergiák megteremtésének lehetőségét is magával hozta, ami a kreatív tartalmak és a popkultúra kulturális terek és tevékenységek népszerűsítésének eszközeként való felhasználásán keresztül nyilvánvaló. A K-Pop jelenség például a koreai kultúra és történelem, a média, a turisztikai helyek és a gasztronómia népszerűsítése révén növelte a Koreai Köztársaság nemzetközi turizmusát. (OECD 2022)

A kulturális és kreatív ágazat közötti szinergia a fenntarthatóbb élményeket és gyakorlatokat is előmozdíthatja, például a "lassú" és élményalapú turizmus támogatásával, amely összekapcsolja a helyi és nemzetközi embereket a helyi környezettel és kulturális örökséggel. (OECD 2022).  
Napjaink egyik fontos dimenziója a digitalizáció és az informatika hatása a kulturális ágazatra, és az, hogy miként lehet a kettőt összekapcsolni annak érdekében, hogy a kulturális tartalmak hozzáférhetőbbé, dinamikusabbá és érdekesebbé váljanak.

Az "A Framework for Stakeholders' Involvement in Digital Productions for Cultural Heritage Tourism" (Calvi et al. 2022) című cikkben négy esetet mutatnak be annak bemutatására, hogy a digitális eszközök hogyan működhetnek a szellemi és tárgyi kulturális örökség értelmezését és fogyasztását támogató eszközként. Ez a kulturális örökséggel kapcsolatos immerszív és játékos technológiák előállítása és fejlesztése révén vált lehetővé, amelyben a különböző érdekeltek (turisták, helyi közösségek stb.) már a gyártás korai szakaszában részt vesznek. (Calvi et al. 2022).

Így többféle módon is megfigyelhető, hogy az informatikai és játéktervezési ágazatok és az érdekeltek, valamint a kulturális ágazat között milyen kapcsolatok vannak, amelyek nemcsak a közösségi felelősségvállalás érzését fejlesztik ki, hanem első kézből származó visszajelzéseket is kapnak a kulturális örökséget és a kulturális vállalkozást elősegítő, kifejlesztett technológiai eszközökről.



# 4. FEJEZET

**PRAKTIKA:  
REFLEXIÓK A  
PROJEKTRŐL**



# A DIGITALROUTES@CULTURE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK ÉS A KÖZÖSSÉGI KÖZPONTOKNAK AZ ÁTTEKINTÉSE

## NÉMETORSZÁG KÍSÉRLETI TESZTELÉSI TEVÉKENYSÉGE

A kísérleti projektet a Think Social Winter vállalkozói akadémián mutatták be, és két részből állt: a nők a vállalkozói életben, a marketing és a társadalmi mozgalmak kihasználása, valamint a márkaépítés és design témakörökből. Így össze lehetett kapcsolni a gondolatokat arról, hogy hogyan lehet egy terméket úgy népszerűsíteni, hogy közben szociálisan tudatos legyen, valamint a legjobb gyakorlatokat a márkaépítés és a dizájn vonal létrehozása során, miközben a Digital Routes projektet és a kulturális vállalkozást népszerűsítették.

Workshop a modulokról:  
Kommunikáció és márkaépítés  
Kreatív kompetenciák

Tanulmányi látogatás  
kulturális helyszíneken  
Weimar (Bauhaus)  
Khaled Arfeh művészeti műterme

Sokszínű célcsoport

Egyetemi hallgatók  
Alkalmazottak és önfoglalkoztatók

20 és 50 év között

A résztvevők érdekesnek találták a nemek társadalmi/kulturális vállalkozói szerepeinek megvitatását, és nagyon elkötelezettek voltak a társadalmi méltányosságról szóló megbeszélések és a foglalkozásokra tervezett tevékenységek iránt. Ami a márképítés/tervezés műhelymunkát illeti, a résztvevők élvezték, hogy gondolataikat vizualitássá alakíthatják, amikor a szociális projektek grafikai vonalvezetését dolgozzák ki.

"Úgy éreztem, hogy olyan projekteket dolgozunk ki, amelyek valósággá válhatnak, és a jövőben sikeresek és hasznosak lehetnek."



Carmen, Spanyolország  
Participant Winter Entrepreneurship Academy

A CGE a kézikönyv tartalmát Weimarban használta fel arra, hogy bemutassa a várost a résztvevőknek, és megismertesse velük a Bauhaus művészeti mozgalmat és építészetet. A résztvevők érdekesnek találták a Bauhaus történetét, és kíváncsiak voltak a weimari Bauhaus Múzeumra, amelyet meghívást kaptak a látogatásra.

Néhány résztvevő egy Weimarban élő szíriai művész, a Bauhaus Egyetem volt hallgatójának művészeti műtermét is meglátogatta: Khaled Arfeh.





# A DIGITALROUTES@CULTURE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK ÉS A KÖZÖSSÉGI KÖZPONTOKNAK AZ ÁTTEKINTÉSE

## CIPRUS KÍSÉRLETI TESZTELÉSI TEVÉKENYSÉG

Az Emphasys több workshopot szervezett fiatal vállalkozók számára (november 1., 2022. november 20. és 30.). Először egy információs napot tartottak, hogy megismerjék egymást, majd az Emphasys egy csoportos-aktívitásos workshopot szervezett, amelynek középpontjában az üzleti modell Canva állt (hogyan dolgozzák saját üzleti ötletüket egy társadalmi vállalkozáshoz). A műhelymunkák során bemutatták az útikönyvet, és lehetőségük nyílt a kulturális terek/utak meglátogatására. Az Emphasys elkészített és kinyomtatott egy Ciprus-térképet, amelyen a résztvevők megtalálhatják a kulturális tereket és útvonalakat, és megismerhetik az egyes kulturális tereket. Emellett a résztvevők felfedezték a platformot és a weboldalt. A workshopok végén versenyre került sor, amelyen a résztvevők megszavazták a legjobb társadalmi vállalkozást..

Workshop a modulról

Üzleti kompetenciák

Tanulmányi látogatás kulturális helyszíneken

Ciprus útvonalterkép (a résztvevők választása szerint)

Fiatal célcsoport

Iskolai tanulók

Egyetemi hallgatók

Önfoglalkoztatók

18 és 22 év között

A DIGITALROUTES@CULTURE kísérleti tesztelés fő következtetései az, hogy a résztvevők/ fiatalok megismerik a canva üzleti modellt, amelyet később életük során használni fognak. Emellett nagyon tetszik nekik az útikönyv, amely minden országhoz kulturális tereket és útvonalakat tartalmaz, valamint néhány hasznos információt az egyes országokkal kapcsolatban, mint például gasztronómia, kulturális kvíz stb.

A résztvevők azonban megemlítették, hogy egyszerűbb lenne, ha az anyag és a kulturális terek/útvonalak mind egy platformon lennének, és szeretnék, ha az elérhető útvonalak köre bővülne.

"A legcsodálatosabb időt töltöttük a Digital Routes projekttel, amely rengeteg érdekes aspektusra terjed ki."



Panayiotis, Ciprus  
Digital Routes Workshopok résztvevője

"A legérdekesebb és legviccesebb kísérleti tesztelés, amin valaha részt vettünk"

Maria, Ciprus  
Digital Routes Workshopok résztvevője





# A DIGITALROUTES@CULTURE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK ÉS A KÖZÖSSÉGI KÖZPONTOKNAK AZ ÁTTEKINTÉSE

## LENGYELORSZÁG KÍSÉRLETI TESZTELÉSI TEVÉKENYSÉGE

A kísérleti projektet a MaPa Pasji és a SAN közösen, vegyes formában, egész napos rendezvényként szervezte meg 2023. január 21-én. A MaPa a résztvevők toborzásához a Krakkóhoz közeli területeken lévő kapcsolatait használta fel, ahol a székhelye található. Az esemény reklámozására meghívót és programot dolgoztak ki. A Piwniczna-Zdroj kulturális központ szívesen biztosított helyszínt a workshopnak. A rendezvény első részét Anna és Krzysztof a MaPa Pasji munkatársai tartották személyesen. Ők a DigitalRoutes@Culture projektről és annak moduljairól beszéltek, mint a kulturális vállalkozói tevékenység eszközeiről és módszereiről, amelyek a régió kulturális örökségére épülnek (küldetések, örökségi útvonalak, tematikus falvak, helyi termékek vagy ökomúzeumok). Ebéd után Kasia a SAN-tól online csatlakozott az eseményhez, és bemutatta a projekt digitális anyagait, különös tekintettel a kulturális útvonalak létrehozására szolgáló platformra. A résztvevők a meglévő útvonalakat alapnak tekintették a saját maguk által kidolgozható útvonalakhoz, valamint a platformra való feltöltésükhöz szükséges eszköznek. A workshop utolsó részében a résztvevők kidolgozták saját kulturális útvonalukat.





Az online tanfolyamok bemutatása  
A kulturális útvonalak létrehozására szolgáló online eszköz tesztelése  
Új kulturális útvonalak létrehozása

Célcsoport  
Egyetemi hallgatók  
Önfoglalkoztatók  
Foglalkoztatottak  
Nem foglalkoztatottak  
32+ évesek

## KULTURÁLIS ÚTVONAL LENGYELORSZÁGBAN (A RÉSZTVEVŐK ÁLTAL KÉSZÍTETT)





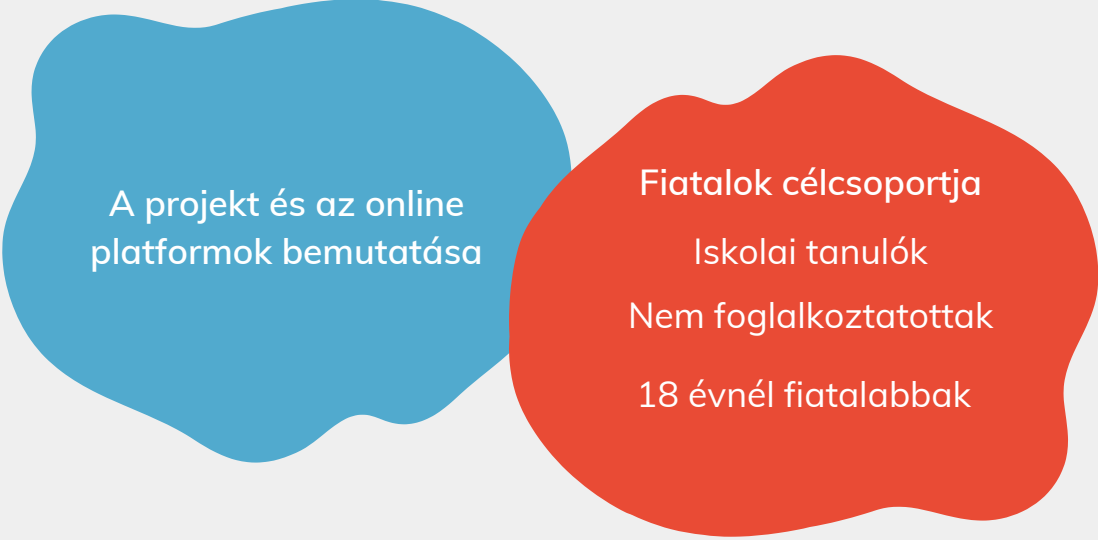
# A DIGITALROUTES@CULTURE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK ÉS A KÖZÖSSÉGI KÖZPONTOKNAK AZ ÁTTEKINTÉSE

## ROMÁNIA KÍSÉRLETI TESZTELÉSI TEVÉKENYSÉG

A romániai kísérleti projektet a Schubz Center Romániával együttműködve szerveztük meg, mivel ők napi szinten dolgoznak a közösség fiataljaival. A SCHUBZ Center a tanulók számára élményalapú képzéssel és módszerekkel akcióorientált projekteket dolgoz ki és valósít meg a fenntartható fejlődésre nevelés (ESD) területén. Céljük az emberek mentalitásának megváltoztatása az ESD és a természettel való harmonikus élet innovatív megközelítései révén Romániában.

A pilotálásra 2023. február 20-án került sor a romániai Râșnovban, tíz résztvevővel számolva, akik általában a Schubz Központban végeznek önkéntes munkát. A pilotálás során megismerkedtek az online platformmal és a DIGITALROUTES platform online tanulási forrásaival. A résztvevőket arra kértük, hogy adjanak visszajelzést a platformról és az online tanulási forrásokról. A résztvevők minden erőforrást nagyon hasznosnak találtak, és nagy érdeklődéssel vettek részt az online tanfolyamon.





A projekt és az online platformok bemutatása

Fiatalok célcsoportja  
Iskolai tanulók  
Nem foglalkoztatottak  
18 évnél fiatalabbak

Általánosságban a résztvevők úgy tekintették ezt az eseményt, mint lehetőséget arra, hogy megismerjék a kulturális turizmust és részt vegyenek városuk aktív népszerűsítésében. Érdeklődést mutattak egy útvonal elkészítése iránt is, amelyet később közzétesznek a honlapon, mivel jelenleg városuknak nincs semmilyen koherens turisztikai promóciója. Mivel a kutatáshoz-alkotáshoz időre van szükségük, megegyeztek, hogy az információkat egy későbbi szakaszban küldik el. Összességében elmondták, hogy nagyszerű tanulási élmény volt, és alig várják, hogy átnézzék a platform összes tananyagát.



# A DIGITALROUTES@CULTURE MEGVALÓSÍTÁSÁNAK ÉS A KÖZÖSSÉGI KÖZPONTOKNAK AZ ÁTTEKINTÉSE

## MAGYARORSZÁG KÍSÉRLETI TESZTELÉSI TEVÉKENYSÉG

Magyarországon a kísérleti tesztelés online zajlott. A konzorcium által kifejlesztett online eszközöket bemutatták és megosztották a résztvevőkkel, hogy azok kipróbálhassák a platformokat. Arra kérték őket, hogy értékeljék a platformok különböző szempontjait, például a használhatóságot, a felhasználói élményt és az általános teljesítményt. A visszajelzések nagyon hasznosak voltak a platformok erősségeinek és gyengeségeinek megértéséhez. A partner TEIS által tartott egyik képzés során néhány résztvevőt felkértek a platformok tesztelésére. A résztvevők nagyon elkötelezettek voltak a platform tesztelésében, és részletes visszajelzést adtak tapasztalataikról. A partner egy kreativitás témájú workshopot is megvalósított, amely rendkívül sikeres volt, mivel a résztvevők lelkesedésüket fejezték ki az oktatási modul iránt, és hasznos ötleteket adtak a fejlesztéséhez.

"Idegenvezető vagyok, és a munkám során a kiépített utakat fogom használni, hogy ajánljam a meglátogatóknak a helyeket."

A kísérleti teszt résztvevője



Workshop a modulról  
Kreatív kompetenciák

A platform bevezetése és  
tesztelése több helyszínen  
(05.01.23-tól 05.02.23-ig)

Fiatalok célcsoportja

Egyetemi hallgatók

Önfoglalkoztatók

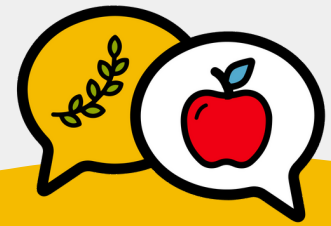
Foglalkoztatottak

18 és 22 év között

Általánosságban elmondható, hogy a résztvevők új eszközökkel ismerkedtek meg, és inspirálta őket a közösség és a kapcsolat érzése az új "nem turisztikai helyekről szóló digitális utakra vonatkozó ötletek" megosztása körül, amelyeket "nagyon erősnek és hasznosnak" találtak, lehetővé téve az emberek számára, hogy felfedezzék a turisztikai hotspotokon kívüli helyeket, és megosszák kedvenc, kevésbé ismert helyeiket.

Az online tanfolyamot a résztvevők is kedvezően fogadták, és néhányan teljes egészében el is akarták végezni.

A résztvevők azt is kijelentették, hogy a platformoknak vannak bizonyos korlátai, és ki lehetne őket bővíteni, hogy többféle eszközt és eszközt tartalmazzanak. A résztvevők egyetértettek abban, hogy az online tanfolyam és a digitális utak nagy lehetőséget rejtenek a hozzáférhetőség javításában és a navigáció megkönnyítésében a világ vidéki, kevésbé feltárt részein.



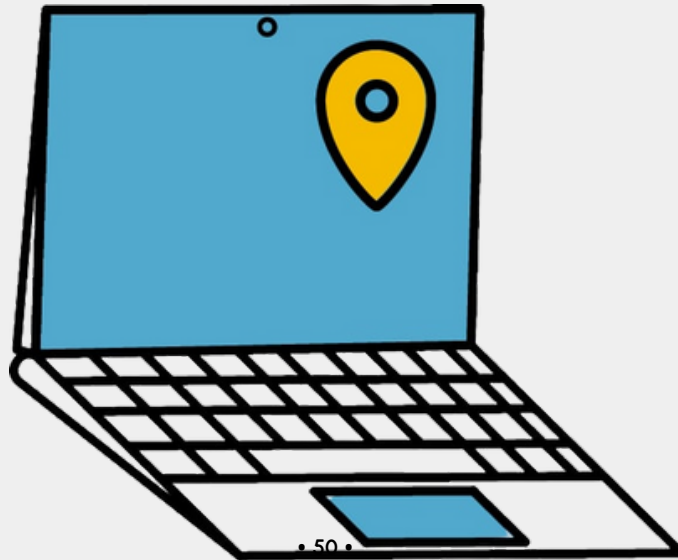
## TIPPEK, TRÜKKÖK ÉS TOVÁBBI FORRÁSOK KULTURÁLIS VÁLLALKOZÓK SZÁMÁRA

### DIGITALROUTES@CULTURE KIADVÁNYOK



A [DIGITALROUTES@CULTURE](https://digitalroutes@culture.eu) weboldalon megtalálható a konzorcium által a projekt keretében készített kiadványok gyűjteménye. Ezek a kiadványok sok hasznos információt tartalmaznak a kulturális iparral és a turizmussal, a kulturális vállalkozói tevékenység jó gyakorlataival, sőt, még kulturális örökségi kalauzokat is!

# DIGITALROUTES@CULTURE ONLINE TANFOLYAMOK



A DIGITALROUTES@CULTURE weboldalon is számos ingyenes online tanfolyamot kínálunk, amelyeken részt vehet, ha többet szeretne megtudni a kulturális vállalkozói tevékenységről. Regisztráljon a DIGITAL ROUTES e-Akadémia hallgatójává, és szerezzen ismereteket a kulturális örökségről hat európai ország szakértőitől.

A kínált online tanfolyamokkal olyan kompetenciákat sajátíthat el, amelyekkel a kulturális munkát folytathatja, hogy saját maga által tervezett társadalmi-kulturális tevékenységeket irányíthasson.



DIGITALROUTES.4LEARNING.EU

# A HELYI ÉS NEMZETI KÖZÖSSÉGGEL VALÓ KAPCSOLATTARTÁS



Amint azt már korábban említettük ebben a kézikönyvben, a közösség jobb megismerése és a hálózatépítés nagyon fontos a kulturális vállalkozás szempontjából, akár azért, hogy olyan embereket találjon, akiknek ugyanazok a gondjai és céljai vannak, mint Önnek, akár azért, hogy visszajelzést kapjon és meghallgassa mások nézőpontját. Ennek pedig a legjobb módja, ha kiteszed magad a nyilvánosság elé! Az, ahogyan a közösséggel kapcsolatba lép, akár helyi, akár országos szinten, a kulturális iparral és a turizmussal foglalkozó helyi befolyásos személyekkel való kapcsolatfelvételtől kezdve egészen odáig terjedhet, hogy elmegy a városvezetés előadásaira, amelyeken a városról, ahol él. Ne félj megosztani a tudásodat és a céljaidat, és kezd el építeni a hálózatodat!





# HASZNOS WEBOLDALAK



## NYITOTT ÖRÖKSÉG

Az örökség újrafelhasználásának megszervezésére, előmozdítására és lehetővé tételére irányuló projekt a befogadás, a technológia, a hozzáférés, az irányítás és a felhatalmazás révén.



## KULTURÁLIS VÁLLALKOZÓI INTÉZET BERLIN

Intézmény, amelynek célja a közgazdaságtan és a filozófia közötti kölcsönhatás ösztönzése és új perspektívák megnyitása minden érintett számára.



## AZ EURÓPA TANÁCS FORRÁSAI

Az Európa Tanács által a kulturális örökséggel kapcsolatos különféle források online gyűjteménye. Kiadványokból és szakpolitikai dokumentumokból (szakpolitikai ajánlások, nyilatkozatok, állásfoglalások és manifesztumok), valamint hasznos videókból áll.



## ARCHES

Egy európai projekt, amelynek célja, hogy a művészetet és a kulturális élményt mindenki számára hozzáférhetővé tegye a technológia és a részvételi kutatási megközelítés segítségével.





**REFERENCIÁK**

## HIVATKOZÁSOK

Calvi, Licia, Jessika Weber-Sabil, Daniel Asmar és Xavi Socías Perez. 2022. "Az érdekeltek bevonásának kerete a kulturális örökségturizmus digitális produkcióiban". Multimodális technológiák és interakciók 6 (7): 52. <https://doi.org/10.3390/mti6070052>.

Európa Tanács. n.d. "A kreativitás és a kultúra mint az európai ifjúságpolitika fontos témái". Ifjúsági partnerség. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/culture-and-creativity>.

Cubes Project. 2021. "2. modul Hálózatépítés kulturális környezetben - Cubesproject". Cubes Project. <https://cubesproject.eu/courses/module-2-networking-in-cultural-settings/>.

Kulturális vállalkozói központok. n.d. "About - Cultural Entrepreneurship Hubs." <https://cultural-entrepreneurship.org/about/>.

Kulturális örökség cselekvésben. 2022. "Cultural Heritage In Action" [online]. <https://culturalheritageinaction.eu>.

Culture Action Europe. 2022. "A kultúra az ifjúság európai évében 2022". Culture Action Europe. <https://cultureactioneurope.org/news/culture-in-the-european-year-of-youth-2022/>.

Európai Bizottság, Oktatási, Ifjúsági, Sport- és Kulturális Főigazgatóság. 2019. "A kulturális örökséggel kapcsolatos európai cselekvési keret" [online]. Kiadóhivatal. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.

Európai Bizottság. 2021. "A Kreatív Európa programról | Kultúra és kreativitás". Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>.

Európai Bizottság. n.d. "Kulturális örökség | Kultúra és kreativitás". <https://culture.ec.europa.eu/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

Európai Bizottság. n.d. "Kulturális örökség | Kultúra és kreativitás". <https://culture.ec.europa.eu/policies/selected-themes/cultural-heritage>.

Trans Europe Halles. 2019. "Kulturális és kreatív terek és városok". Trans Europe Halles. September 4, 2019. <https://teh.net/project/cultural-and-creative-spaces-and-cities/>.

Európai Bizottság. n.d. "Az EU kompetenciái a kultúra területén | Kultúra és kreativitás". [Culture.ec.europa.eu. https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture](https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture).

Európai Ifjúsági Portál. n.d. "Kreativitás és kultúra | Európai Ifjúsági Portál." Youth.europa.eu. [https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture\\_en](https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture_en).

OECD. 2022. "Maximising Synergies between Tourism and Cultural and Creative Sectors Discussion Paper for G20 Tourism Working Group." <https://www.g20.utoronto.ca/2022/OECD-G20-TWG-Discussion-Paper-on-Tourism-and-Cultural-and-Creative-Sectors-Annex-to-the-Chairs-Summary.pdf>.

Richards, Greg. 2018. "Örökség és turizmus: Szinergiák létrehozása a helyi és a mobil polgárok között". Világörökségi Városok Szervezetének 2018. évi regionális találkozója.

Trans Europe Halles. 2019. "Kulturális és kreatív terek és városok". Trans Europe Halles. 2019. szeptember 4. <https://teh.net/project/cultural-and-creative-spaces-and-cities/>.

Werft34. n.d. "Saline 34. Werft 34 - Gründer Setzen Segel!" Werft34. [https://www.werft34.de/?page\\_id=1235](https://www.werft34.de/?page_id=1235).

Európai Bizottság, Oktatási, Ifjúsági, Sport- és Kulturális Főigazgatóság. 2019. "A kulturális örökséggel kapcsolatos európai cselekvési keret" [online]. Kiadóhivatal. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707..>

Kulturális örökség a gyakorlatban. 2022. "Kulturális örökség a gyakorlatban" [online]. <https://culturalheritageinaction.eu>.

Culture Action Europe. 2022. "A kultúra az ifjúság európai évében 2022". Culture Action Europe. <https://cultureactioneurope.org/news/culture-in-the-european-year-of-youth-2022/>.

Európai Bizottság. n.d. "Az EU kompetenciái a kultúra területén | Kultúra és kreativitás". Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture>.

Európa Tanács. n.d. "A kreativitás és a kultúra mint az európai ifjúságpolitika fontos témái". Ifjúsági partnerség. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/culture-and-creativity>.

Európai Ifjúsági Portál. n.d. "Kreativitás és kultúra | Európai Ifjúsági Portál". Youth.europa.eu. [https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture\\_en](https://youth.europa.eu/strategy/creativity-culture_en).

Európai Bizottság. 2021. "A Kreatív Európa programról | Kultúra és kreativitás." Culture.ec.europa.eu. <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>.



Erasmus+

**THE EUROPEAN COMMISSION'S SUPPORT FOR THE PRODUCTION OF THIS PUBLICATION DOES NOT CONSTITUTE AN ENDORSEMENT OF THE CONTENTS, WHICH REFLECT THE VIEWS ONLY OF THE AUTHORS, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN.**