

La Cultura Digital

Informe realizado en base a las reuniones del grupo de trabajo de Cultura Digital del Plan Vasco de la Cultura

Octubre de 2003

ÍNDICE

LA CULTURA DIGITAL DESDE EL MULTIMEDIA, LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y EL PATRIMONIO	3
ANÁLISIS DAFO	6
PUNTOS FUERTES	6
OPORTUNIDADES	8
PUNTOS DÉBILES	12
AMENAZAS	16
LÍNEAS DE ACTUACIÓN DE CD+MM	19
LÍNEAS DE ACTUACIÓN PRIORITARIAS PERO GENERALES	26
LÍNEAS DE ACTUACIÓN PRIORITARIAS MAS ESPECIFICAS	29

LA CULTURA DIGITAL desde el multimedia, las industrias culturales y el patrimonio

La digitalización como tal toca a todas las formas patrimoniales, artísticas o industriales culturales aunque afecte más profundamente a actividades como bibliotecas, archivos, audiovisual, edición, multimedia... El digital, es un nuevo medio que ofrece grandes ventajas para preservar y, especialmente, difundir los bienes culturales con carácter universal. Asimismo es un nuevo ámbito de creación y expresión artística, diferenciado de los clásicos.

Pero es también una nueva barrera de acceso al uso y disfrute de los bienes culturales en formato digital, si no se ponen en marcha políticas públicas de creación de potentes y accesibles infraestructuras de comunicación y de formación y acceso a las tecnologías y se hace un esfuerzo por la calidad y el sentido cultural.

Con todo, la llave de la era digital no es la red o el soporte sino los contenidos, y éstos dependen de la trama productiva cultural previa de un país en los ámbitos creativos, productivos y del uso social, así como de su disposición a asumir los nuevos retos, lo que es especialmente relevante para las cultura minorizadas.

Lo cierto es que las redes están reestructurando las bases de la cadena de valor de las culturas, con nuevas contradicciones y recomposiciones y con nuevos pesos de los grandes Grupos que ostentan ingentes carteras de derechos y promueven la extensión de sistemas privados y cerrados. Lejos de estarse generando una nueva cultura todo apunta a un proceso doble de intensificación de la comercialización y transnacionalización de la producción cultural, con un intensivo recurso al mix expresivo de lenguajes y soportes, por un lado, y a la emergencia de miríadas de propuestas locales culturales que intentan contrapesarla y corregirla, por otro. La cultura global queda influida dando lugar a muchos modelos y, al mismo tiempo, la cultura local no puede ser sino “glocal”, mediada por las influencias y los gustos de las grandes ofertas planetarias. La cultura de y en la red es, sobre todo, el producto de ese conflicto permanente que no exige solo capacidad productiva sino también creativa, la apuesta pro los recursos humanos creativos. .

Los vascos hemos destacado en la economía de lo material y sólido, del hierro y de la máquina, de la organización y del oficio, del esfuerzo y de la eficiencia productiva. Ahora hay que hacer el tránsito –y aún no sabemos bastante– a la economía de lo inmaterial (de los intangibles y saberes, de los valores añadidos y de los servicios, de los derechos y activos inmateriales, de las patentes y tecnologías, de los conocimientos y marcas, o incluso de lo efímero y caduco) y de la potenciación y cruce de formas expresivas y de recursos *on line* u *off line*, en no importa qué ámbitos, incluido el cultural.

En la CAV, aún no se ha realizado el aterrizaje institucional en contenidos digitales y aun menos en contenidos digitales culturales. Se ha hecho un importante esfuerzo en tecnología, en I+D y en equipamientos empresariales y domésticos, pero aun no se ha abordado con carácter estratégico el gran reto que marca la diferencia entre la especialización industrial tradicional de la sociedad vasca y su irrupción en las

nuevas especializaciones de la era digital. En ese terreno, los contenidos culturales digitales son los grandes olvidados.

Lamentablemente, la Cultura no fue contemplada como una variable estratégica en “Euskadi en la Sociedad de la Información”. En el epígrafe de “Euskadi en la red” la excepción son las acciones puntuales destinadas a los recursos, tecnologías y contenidos del euskera. El “Plan Euskadi en la SI” (PESI) se orientó principalmente a aspectos tecnológicos e informáticos, y a algunos contenidos, sin inmersión en los contenidos culturales que, sin embargo, son claves para evitar la clonación cultural y para generar mercados a medio plazo.

La política científica vasca no ha atendido las nuevas necesidades de I+D+I en el sector cultural pero sí en otros. Y, a su vez, tampoco la política cultural ha ayudado a generar nuevos canales de acceso a contenidos culturales y a la participación cultural a través de la red y las herramientas tecnológicas. La deducción es obvia y compartida por las dos ponencias: se necesita, además de la política cultural general, una política intermedia o mixta entre la política científica y la política cultural: una política científica-tecnológica cultural en Euskadi.

La ponencia de “Cultura Digital” encargada profundizó en la vertiente que se le propuso: los instrumentos y herramientas informáticas aplicados al campo lingüístico del euskera. Quedó para las aportaciones individuales y para el debate el corte horizontal, que incide en la mayor parte de los subsistemas culturales y la emergencia de expresiones institucionales y artísticas específicamente digitales.

La de “Cultura Digital” es la única temática transversal incluida en los Grupos de Trabajo por la necesidad de acumular y contrastar experiencias dado su carácter novedoso y su impacto en todos los subsistemas de la cultura. En otros ámbitos transversales (euskera, educación, medios de comunicación...) se tiene un conocimiento y trayectoria suficiente como para deducirlas de la lectura cruzada del conjunto de las ponencias mismas o de análisis ulteriores.

De hecho es una temática genérica que engloba muchas formas expresivas (escritas, audio, gráficas, visuales, multimedia) y de la que una de ellas -el multimedia- ha sido tratada específicamente en otro Grupo de Trabajo.

En cambio, abordar específicamente el MM fue otro modo de acercarse al tema, para detectar problemáticas concretas desde una de las experiencias de la *cultura digital* y, especialmente, desde el multimedia que, aunque sea muy minoritaria, comparativamente a la opulencia de textos, sonidos o audiovisuales, es una de sus expresiones más genuinas.

La compatibilización de los estándares de digitalización para disponer de la tecnología para el multimedia, la acción multimedia de generar valor añadido sobre el patrimonio, el desarrollo multimedia alrededor del multilingüismo y la apuesta por la creación o, al menos, por las “herramientas de autor” que la faciliten, son algunas de las líneas de trabajo, a las que invitan los agentes del MM.

Por su carácter incipiente hoy el mercado no puede dinamizar el multimedia cultural, lo que exige la iniciativa pública -encargos en educación, en política lingüística,

creaciones, recreación multimedia del patrimonio..- y acciones de creación de mercado. De no hacerlo de forma pionera se carecerá de experiencia para cuando se dinamice, aunque no toda política de promoción vale, puesto que hay que evitar crear una industria irreal y solo subvencionada y con pocas posibilidades de éxito.

El resultado de ambos Grupos de Trabajo es que, de hecho, dada la variedad de preocupaciones de los componentes, el de “Cultura digital” se ha ocupado más especialmente de la digitalización general de la cultura existente (Archivos, Bibliotecas, redes..) y del acceso social, mientras que el de “Multimedia” se ha ocupado, sobre todo, de la producción multimedia y sus problemas, con constantes referencias al ámbito general digital.

Vistos los resultados y las lógicas confluyentes y compartidas de ambos Grupos en un porcentaje muy elevado, nos ha animado a fundir los trabajos (DAFO y Líneas) en un solo informe con una lógica común, entendiendo siempre que el Multimedia es un producto específico y nuevo de la cultura digital, a tratar con singularidad, por lo que cuando hay una peculiaridad propia del Multimedia se hace notar en el informe. Constatamos que haber fundido ambas permite, al mismo tiempo, una óptica global y particular y un documento mucho más rico y completo.

Si a ello añadimos el vaciamiento de las referencias a NTICs en las industrias culturales (libro, disco, y audiovisuales) el panorama es aun más completo.

ANÁLISIS DAFO

PUNTOS FUERTES

Tecnología e I+D

- En el caso del libro, en un primer momento Internet permite o bien la publicidad o la venta de la edición off line; la edición on line permitiría una reducción drástica de costes pero no tiene resueltos los retornos, el respeto a la autoría ni los usos del lector; el auténtico e-book o libro electrónico portable demorará más, por su precio y prestaciones.

Creación

- En literatura: posibilidad de nuevas herramientas para la escritura y de nuevas narrativas (creaciones interactivas) y comunicaciones con no importa qué públicos.

- La formación tecnológica tradicional y el nivel cultural son unas buenas bases para una especialización vasca en cultura digital

- El acceso a las nuevas tecnologías posibilita al creador la eliminación de alguna de las fases de la cadena de valor: creación, producción, distribución y consumo. Tiene disponibilidades para la formación, llegando a fusionar, en ocasiones, las fases de creación y producción, o producción y difusión.

- Apuesta europea por las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (NTIC) en distintas vertientes: extensión social, acceso amigable, aprendizaje en sistemas abiertos, generando comunidades virtuales colaborativas y valorización de los patrimonios europeos. También hay algunas acciones en este campo (educación y patrimonio) en el ámbito español (Soto, antes Info XXI).

- Disponibilidad de gran cantidad de materia prima de contenido cultural y artístico generado por los profesionales del mundo del arte y el patrimonio cultural.

- El subsector de la animación, que ha demostrado capacidad de adaptación, es clave en la conexión entre la industria tradicional del audiovisual y la de las nuevas tecnologías digitales.

- El euskera como oportunidad de especialización tanto en productos específicos (mercado cautivo) como en industrias de la lengua y en plurilingüismo (contribución en tecnologías amigables o al Observatorio de lenguas minorizadas...). Ello no impide que para la comunicación en la red en materia de contenidos, junto al euskera, los idiomas de uso preferentes sean el inglés, castellano o el francés. Esta consideración ha llevado a la UOC (Universitat Operta de Catalunya) a ofrecer titulaciones en catalán, español o inglés para que la oferta sea económicamente sostenible.

Producción

- Se están haciendo importantes esfuerzos en la digitalización de documentos históricos. (Es el caso de la Biblioteca Digital de la Diputación Foral de Bizkaia. Su reserva histórica digitalizada, con más de 1200 títulos digitalizados, es muy importante. Hoy está casi exclusivamente dirigida a investigadores, archivistas y bibliotecarios).
- Existencia de contenidos actuales en red, que habría que divulgar y publicitar, como es el caso de la producción digital de “Klasikoak” o los fondos digitalizados de la Fundación Sancho el Sabio, o la oferta de Eusko-Ikaskuntza y su Fundación Euskomedia, la enciclopedia Auñamendi, el fondo editorial El-SEV, archivo fotográfico, archivo musical, revista Euskonews & Media, la Biblioteca Digital del Ayuntamiento de Eibar, el Portal de Formación Permanente HIRU que incorpora cursos de idiomas, materiales didácticos traducidos al euskera; la base de datos BADATOR, que no sale en buscadores tipo Google o Yahoo...
- Existencia de una relación estrecha, de dependencia o potenciación, con industrias tales como la audiovisual, donde la imagen y el sonido aportan un plus de valor importante. Por su parte la industria audiovisual se beneficia de nuevos soportes y redes para su difusión.
- La especificidad del euskera puede dar lugar a desarrollos tecnológicos diferenciados de los del resto del mundo, que sean aplicables a lenguas extranjeras mejorando el resultado presente.

Distribución/ Difusión

- Dadas las características que presenta Internet, la difusión de los productos, multimedia o no, tiene potencialmente un carácter internacional
- Todo el profesorado de la enseñanza pública no universitaria tiene acceso a Internet a través de cuentas de correo y del servidor de Berrikuntza

Demandas y mercados

- Existe un mercado cultural digital en Euskadi, para lo cual ya se están dando los primeros pasos (caso de la Feria de Durango).
- La familiarización de la juventud con las NTIC asegura mercados de futuro.
- En el caso del libro: La facilidad de la población más joven para acceder a las nuevas tecnologías es una variable a la hora de elaborar cualquier estrategia sectorial de futuro.

Política institucional

- Toma de conciencia de la importancia y de algunos de los retos de la Sociedad de la Información, la Cultura y el Conocimiento.
- Preocupación institucional por la disposición de las ventajas derivadas de la digitalización.
- Hay sinergias con el audiovisual, considerado por el Gobierno Vasco como “estratégico” lo que se plasma en el Libro Blanco del Sector Audiovisual y en el plan público existente de inversión en infraestructuras y equipamiento de EITB .

Sociedad

- Dada la importante penetración de las NTIC's en los hogares vascos, el usuario tiene gran accesibilidad a contenidos multimedia y de otro tipo, y mayores posibilidades de conocimiento.
- El equipamiento actual es una base para un *training* colectivo en la cultura digital, aunque a expensas de la existencia de contenidos propios.
- Existe una comunidad vasca “global”, tanto dentro como fuera de la Comunidad Autónoma Vasca, que demanda contenidos culturales, y precisamente la “cultura digital” es una forma de eliminar distancias geográficas.

OPORTUNIDADES

Formación

- Los Planes de Estudio y titulaciones relacionadas con la comunicación y el arte, especialmente del audiovisual, deberían ser reorientadas hacia las nuevas habilidades técnico-creativas necesarias en el mundo digital y multimedia.
- El desarrollo de la Sociedad de la Información transforma, además de los modelos educativos, el concepto de formación, el modo de acceder al conocimiento y a la cultura, al ser posible desde los hogares y en tiempos que antes tradicionalmente se destinaban al ocio y al entretenimiento.

Creación

- Permite la búsqueda de nuevas formas de presentar el contenido cultural de forma interactiva y amigable para el usuario.
- Cabe propiciar que cada industria cultural genere aplicaciones innovadoras aprovechando nuevos sistemas de proyección (realidad virtual, realidad aumentada, televisión digital) y nuevas formas de interacción.
- El software libre (Linux) -reconocido como apuesta por el Parlamento Vasco- ofrece oportunidades de ahorro y de relación a un país pequeño.

Producción

- Somos un país bilingüe con base profesional y experiencia para trabajar en ciertas áreas de las industrias/tecnologías de la lengua con competitividad a nivel internacional (aplicaciones, diccionarios electrónicos y otros).
- Los contenidos digitales se basan, hoy en día, en el texto y el lenguaje oral, por lo que el contenido lingüístico es clave, puesto que vivimos en un país bilingüe, tanto en lo que se refiere a la formación como a los conocimientos de lingüística (gestión de contenidos, ontologías, indexación, etc.). El bilingüismo y el plurilingüismo constituyen la base para competir como país pequeño en el exterior en materia de contenidos culturales y en ciertas áreas de las industrias/tecnologías de la lengua, tanto a través del euskera como de otras lenguas.
- Deberá fomentarse sistemáticamente la digitalización de los archivos y los catálogos de todas las industrias culturales y medios de comunicación, para la extensión futura de la pluralidad de ofertas para los usuarios.
- Es estratégica la puesta en marcha de una Biblioteca Nacional digital y virtual que vincule las existentes, y que también recopile todo el material que se haya publicado en euskera en formato electrónico para conformar el “corpus” del euskera, necesario para avanzar en el tratamiento automático de la lengua.
- Presencia en proyectos europeos, para lo que las empresas asesorías en convocatorias y gestión de ayudas.
- La existencia del Programa europeo eContent, que trata de “favorecer la producción, uso y distribución de contenidos digitales y de promover la diversidad lingüística y cultural de las redes globales”, ofrece una excelente oportunidad al Plan Vasco de Cultura en lo que se refiere a la cultura digital.
- Aprovechar el sentimiento de comunidad y la voluntad de colaboración social para que los distintos agentes (municipios, asociaciones, individuos, entidades como Eusko Ikaskuntza o universidades) desarrollen y ejecuten proyectos colaborativos (auzolan) en los que puedan participar los individuos. Muchas veces ese sentimiento está más arraigado a nivel local, de pueblo o ciudad (Bilbao, Donostia), o incluso de barrio. Deberían de lanzarse proyectos en la línea de Wikipedia (ver ponencia) sobre temas locales o temas específicos. Las líneas generales las puede establecer el Departamento, pero tienen que ser otros agentes (municipios, asociaciones, entidades como Eusko Ikaskuntza o agentes universitarios) quienes se encarguen de la ejecución de los proyectos.
- La relación del multimedia con el audiovisual debe dirigir sus esfuerzos a obtener un resultado superior a la suma de las partes y con un nuevo valor añadido.

- En el caso de los fonogramas el mercado de música digital sin soporte supondrá cada vez un mayor porcentaje de la industria que además abaratará los costes de distribución y fabricación. Las nuevas tecnologías –en la red y fuera de ella– representan grandes oportunidades independientemente del tamaño de la empresa.
- En el caso de la producción audiovisual se espera un incremento de la demanda de contenidos para “banda ancha”, así como el abaratamiento de costes derivado de la utilización de nuevas tecnologías digitales en la producción y tratamiento de imagen y sonido. No hay que olvidar que es una "industria de prototipos", más parecida al I+D que a la industria de fabricación o manufactura tradicional, lo que requiere un alto nivel de exigencia de calidad, capacidad de riesgo, potenciación de los creadores, establecimiento de redes de contacto e información, etc.

Distribución /difusión

- Aprovechar el soporte de Internet como marco para una mayor transparencia de las convocatorias de subvención con fondos públicos en cualquier campo (publicidad, evaluación, transferencias, etc.).
- Para divulgar lo existente cabe una campaña de difusión, preferentemente audiovisual. La proyección internacional de los contenidos se debe llevar a cabo insertándolos en Internet, pero de forma atractiva y en términos de calidad, puesto que los sitios web del Gobierno Vasco son en general muy mejorables.
- En el caso del libro: interés de la venta por Internet para el libro vasco (por Internet ya se vende el 5% del libro en Europa), incluida la poesía.
- El éxito de descargas de obras de dominio público desde la Cervantesvirtual.com, es emulable para las obras vascas de dominio público.
- En el caso de los fonogramas, la mejora de las comunicaciones da posibilidades a través de Internet -como nuevo escaparate para la difusión- de exportar la música a todas las culturas del mundo.
- Posibles reediciones en formato CD de fondos de catálogo con el fin de crear un mercado supletorio del que se nutra el público adulto que actualice su fonoteca.

Demandas y mercados

- Las NTICs posibilitan el acceso ilimitado a la información y su difusión por parte de cualquier individuo o comunidad independientemente de su tamaño. Por ello, se acentúa el valor de las nuevas redes de información, como instrumento estratégico para potenciar la presencia internacional de Euskadi, y del euskera. Todo ello encaminado a favorecer tanto el prestigio cultural, como el conocimiento de nuestro país.
- La cultura debe de ser una actividad transversal como la ecología, por lo que, cuanto más se transversalice, más oportunidades de desarrollo habrá.

- La Cultura se subvenciona con dinero público pero los consiguientes resultados no son siempre de acceso libre, sino privados (acceso a éstos previo pago y sin poder introducir aportaciones o modificaciones de los mismos). Cabe generar, contenidos cuyos derechos siguieran una política de “copyleft” (acceso libre) a través de ayudas específicas o convocatorias reglamentadas en este sentido, especialmente para contenidos de servicio público o subvencionados, lo que no es incompatible con los derechos de Propiedad Intelectual en el resto de situaciones, productos y servicios.
- En el caso del libro, los cambios en los hábitos de lectura, el acceso a nuevas tecnologías y conocimiento, suponen un nuevo campo de actuación para la industria editorial.
- En el caso del disco, conveniencia de las reediciones en formato CD de fondos de catálogo con el fin de crear un mercado supletorio del que se nutre el público adulto que actualiza su fonoteca.

Política Institucional

- Coordinar e integrar las actuaciones de los distintos agentes institucionales, especialmente aquellas dirigidas a la preservación de patrimonio cultural y su difusión digital. Hay una oportunidad clara de colaboración entre instituciones (Gobierno, Diputaciones, Ayuntamientos), ganando en sinergias y difusión.
- Aprovechar la oportunidad que constituiría el lanzamiento estratégico de una actividad emblemática, como la creación de un Archivo Nacional Vasco en soporte digital, recopilando fondos de forma coordinada con otras instituciones. Habría que tener en cuenta la referencia de otras iniciativas que se están llevando a cabo, como la de “Archivos estatales en red”.
- Aprovechar las líneas de actuación definidas en el VI Programa Marco, animando a las instituciones culturales a participar activamente en el desarrollo de proyectos, especialmente multimedias, y en la búsqueda de financiación dentro de los diferentes programas específicos de la Dirección General de Cultura de la UE.
- La Administración Pública debería apoyar al sector con estudios de mercado y de productos.

Sociedad

- La familiaridad con el saber hacer industrial, el sentido práctico y el nivel cultural facilitan usos sociales extensos de la cultura digital en Euskadi.
- El usuario puede ser un sujeto activo en el descubrimiento de la riqueza cultural y patrimonial propia y ajena.
- Nacen comunidades en la red, paralelas a las convivenciales.

- El *software libre* constituye un elemento potencial para la cultura digital en euskera, cuyo aprovechamiento requeriría no solo traducirlo, sino también darlo a conocer y fomentar su uso en las escuelas, las instituciones, en el ámbito personal, etc.
- En el caso del libro, las consecuencias de la incorporación del uso de las NTICs en el sector serán directas, afectando a la edición, los hábitos de lectura, la “ingeniería lingüística”, los soportes electrónicos, las acciones de formación reglada y no reglada,...

PUNTOS DÉBILES

I+D

- La investigación en contenidos sobre ámbitos culturales, o sobre los usos sociales reales, siendo compatibles con la investigación tecnológica o aplicada, ocupa un lugar muy secundario.
- Ausencia de cualquier tipo de Plan de Investigación Social y Humana en los países del Sur de Europa, y por supuesto en Euskadi, a diferencia de lo que ocurre en el Centro y Norte de Europa.
- Limitado desarrollo de nuevas tecnologías para la difusión de las nuevas producciones musicales vascas alternativas al disco o al CD.
- Insuficiencia de estímulos a la investigación y desarrollo (I+D) en nuevos proyectos y formatos audiovisuales.

Formación

- El sistema educativo no prepara para la creación de contenidos.
- La oferta actual para estudiar en euskera a distancia por medio de Internet es insuficiente, no existiendo además relación entre los cursos de estas características de las distintas entidades (Eusko Ikaskuntza, UPV, Mondragon Unibertsitatea, etc.) y careciéndose de un plan para organizar el trabajo en el futuro.

Creación

- El sector multimedia no tiene un estatus específico en sí mismo, se trata de una mezcla de audio, visual, tecnología, normativa específica que permita la interactividad,...
- Tendencia a la minusvaloración de la autoría y de sus derechos morales y económicos de la autoría, ante la facilidad para colgar autotextos y la importancia creciente del editor para que se visibilicen

- Hay que identificar una industria cultural que genere aplicaciones innovadoras, incluyendo nuevos sistemas de proyección (Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Televisión Digital) y nuevas formas de interacción.
- Existen pocos proyectos actuales en los que tomen parte equipos multidisciplinares de trabajo, integrados por historiadores y arqueólogos, narradores y generadores de contenido, y agentes tecnológicos.
- Desconocimiento existente, en materia de utilización de las nuevas tecnologías, tanto para la creación en sí de contenidos audiovisuales como para la utilización de distintos formatos como soporte de los contenidos creados.

Producción

- Importante subdesarrollo de los contenidos y servicios culturales digitales en el Estado que, unido al que se registra en las redes digitales del cable y de la TDT, dificulta el tránsito real a la Sociedad de la Información.
- Hay una escasa “integración” de los contenidos ya existentes y que ayudaría a una mejor difusión de contenidos.
- Las empresas multimedia son pymes con carencias comerciales y estructurales importantes.
- Orientación a la cantidad frente a la calidad. Se produce un desajuste en la producción cultural multimedia y su contenido cultural.
- Muchos agentes culturales vascos no son muy proclives a establecer alianzas estratégicas para el desarrollo de proyectos en común.
- No existe en el País Vasco buenos indicadores que midan la situación del sector. Resulta difícil conocer el número de industrias culturales multimedia que existen, la actividad que realizan, antigüedad, volumen de negocio, etc.
- También faltan indicadores y estudios que analicen de manera metodológica el impacto de las aplicaciones piloto que están realizando algunos agentes culturales.
- Hoy en día existen aún importantes carencias en cuanto a la elaboración de software en euskera, así como de archivos o colecciones de materiales publicados en euskera en formato electrónico.
- Escaso tamaño del corpus en euskera. La actual preferencia de la Red por lo textual le coge al euskera en una situación de retraso comparativo respecto a lenguas más potentes -y normalizadas mucho antes- habida cuenta que lo escrito es el lenguaje preferente de la red
- Escasa producción de productos multimedia en euskera, o de la cultura vasca.
- En el caso del libro, no existe un trabajo editorial en red, salvo aquellos volcados directamente en red..

Distribución/difusión

- Hay una escasa visión comercial en la oferta de contenidos.
- Es necesaria una gestión eficiente de la información digitalizada y políticas de protección de la información. Una de los mayores retos es la estandarización de las colecciones digitalizadas de modo que puedan utilizarse por los diferentes agentes multimedia, independientemente de la aplicación. Para ello, se necesitaría un “centro gestor” de toda esta información digitalizada estandarizada.
- La puesta en Internet de un producto no implica que este ya sea internacional. Resulta difícil darlo a conocer entre la infinidad de páginas y productos que se albergan en la red. Se trata de un buen escaparate, que no se traduce, necesariamente, en conocimiento del producto.
- El uso de Internet para bajar música gratis ha sumido al sector fonográfico en una verdadera crisis.
- El limitado conocimiento sobre la aplicación integral de las NTIC en los distintos procesos de la industria audiovisual dificulta el aprovechamiento de todo el potencial emergente para la distribución y exhibición de los productos audiovisuales propios.

Demandas y consumos

- Los contenidos culturales sean públicos o privados hay que transmitirlos de forma amena y atractiva. Sin perjuicio del espacio y dominio públicos y las relaciones P2P, se constata que el mercado como tal, con sus consiguientes retornos tangibles e intangibles, para las ofertas privadas está aun poco hecho a Internet.
- El libre mercado, no es suficiente para activar la producción cultural multimedia y crear, por lo tanto, industria.
- La actitud hacia Internet es muy heterogénea y carente de selección. Los usuarios no realizan aún el clásico proceso de búsqueda/comparación/compra.
- El País Vasco no se caracteriza por el uso intensivo de internet. A pesar del importante incremento producido gracias a programas como Konekta Zaitex la cultura de utilización de la red es baja.

Política institucional

- Querencia unilateral de las instituciones por las redes, infraestructuras, tecnologías, plataformas y herramientas en perjuicio de contenidos, aplicaciones y usos reales, con carácter general y más acentuadamente en lo cultural, lo que significa una indefinición estratégica peligrosa para una cultura minoritaria y para un sector prometedor que se valorizará fundamentalmente alrededor de los valores inmateriales.

- En el PESI, se proponen iniciativas sin modelos ni prioridades en los ámbitos de contenidos y usos sociales (no se conocen nuestros perfiles de usuarios), aunque sí en traducción automática o euskaldunización de software.
- El Departamento de Industria apoya el I+D+I, la tecnología, el tejido empresarial y determinadas aplicaciones pero no muchos productos como tal. El gobierno central apoya contenidos I+D, y la internacionalización a través de programas Eurekas o Iberorekas y tampoco atiende a los productos ni a la consolidación de empresas.
- No se produce, por parte del Plan Euskadi en la Sociedad de la Información (PESI), un apoyo claro a las industrias culturales multimedia, que se ven en la necesidad de alternar actividades propias dicha con otras que no son multimedia.
- El sector público no tiene un plan de actuación para la potenciación y dinamización del sector. Se basa principalmente en la subvención y la dotación de ayudas económicas a la creación de empresas, sin tener en cuenta la situación actual y las necesidades reales del sector multimedia, que con los gastos de estructura y parte del personal pagados por dichas subvenciones acceden al mercado con pocas posibilidades de éxito.
- Las subvenciones, a veces, son poco acertadas. En ocasiones la subvención es tal que el producto queda amortizado antes de su puesta a la venta, lo que implica escasos esfuerzos de comercialización. En el caso del euskera, no todos los productos editados son vendibles (hay stocks de CDs sin salida).
- La coordinación interinstitucional, es escasa y, a menudo, hay indefinición acerca de lo que compete a cada cual.
- La Ley de Propiedad Intelectual es insuficiente para la protección tanto de contenidos como de usuarios.

Sociedad

- Una mayor propensión social al aparataje, a las aplicaciones y a las utilidades que a los contenidos de la cultura digital .
- No se han abordado las NTI desde el lado de las necesidades sociales y de las características del usuario, lo que supone tratarlo de forma homogeneizadora y no adaptada.
- Se detecta una relativamente baja implantación del uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías, y el acceso creciente de nuevos segmentos sociales hacia la red ha pasado a ser lenta.

AMENAZAS

Formación

- Los planes previstos de conexión digital del sistema escolar contrastan con la escasez de contenidos educativos multimedia existentes en el Estado.
- Aun hay mucho desconocimiento en materia de utilización de las nuevas tecnologías, tanto para la creación en sí de contenidos audiovisuales como para la utilización de distintos formatos como soporte de los contenidos creados.

Creación

- En muchos casos, se corre el peligro de generar aplicaciones excesivamente tecnológicas, olvidando la rigurosidad científica (histórica o patrimonial) de dichas aplicaciones.
- Las TICs son únicamente herramientas al servicio de los proveedores de contenido. En ningún caso, los agentes multimedia pueden asumir el papel de generadores de contenido.
 - La piratería e Internet son las principales amenazas del sector discográfico, retando a las empresas actuales a adaptar sus procesos y más concretamente, la cadena de valor del producto discográfico.

Producción

- Ausencia actual de contenidos culturales propios, atractivos y fáciles de utilizar, o de su adecuada divulgación y difusión. En estas circunstancias es muy posible que nuestros jóvenes o no tan jóvenes internautas acudan a contenidos de otras culturas, perdiendo el interés por lo propio.
- La política del “todo vale” que se ha llevado a cabo con respecto a la producción digital disminuye la calidad de los productos, no se aprovechan las potencialidades del medio, facilita solo la cultura textual y no se generan nuevos lenguajes a través de los diferentes medios disponibles. Existe consenso en torno a la idea de “mejor hacer poco, pero de calidad”.
- Se está produciendo un cambio de escenario. No tanto en la eliminación de fases de la cadena de valor, sino un cambio de las reglas de juego, que precisa una correcta adaptación de los modelos de negocio y aproximación.
- Las empresas *puntocom* han empezado a diversificarse verticalmente lo que implica un ámbito cada vez más reducido y competitivo para las empresas de multimedia.
- No es deseable que los contenidos y herramientas digitales claves para la cultura y el euskera, acaben siendo de comercio y uso privado en la práctica, especialmente si han sido creados mediante impulso y financiación pública.

Distribucion /promoción/difusión

- En el caso del libro, alto coste de las inversiones en adquisición de tecnología – equipamiento, conexiones y herramientas- lo que crea limitaciones para el pago de contenidos.
- En el caso del fonograma, la piratería, el intercambio de archivos P2P y la copia privada se han convertido en grandes amenazas mundiales.
- El efecto globalizador abarca a todos los mercados mundiales, haciendo que la gran venta se realice sobre pocos productos, muy promocionados en los grandes *media*

Demandas y mercados

- A pesar del uso intenso de la red y de contenidos múltiples hay un escaso mercado remunerador para la producción de contenidos por el momento, salvo por las demandas públicas.
- El acceso en algunos países (Dinamerca..) se hace mayoritariamente a contenidos en inglés, lo que constituye una amenaza para las lenguas minoritarias; ello invita a una discriminación positiva del euskera en el ámbito digital.
- Aunque crezca el número de usuarios de Internet, tiende a estancarse su uso y a sustituirse la navegación por el acceso a sites estables.
- Propagación de la idea de la gratuidad de la música en los jóvenes, lo que incluye el aumento de la piratería sobre todo de la copia privada (también con productos vascos), con el resultado de que el público más joven (de quince a veinticinco años), es cada vez más consumidor de música, aunque cada vez compra menos discos y más concretamente, consume menos música vasca.

Política institucional

- La cultura no ha sido contemplada como una variable estratégica en el PESI, hecho que, junto al tamaño de Euskadi, hace peligrar una presencia efectiva en la misma. El PESI está orientado a aspectos tecnológicos e informáticos, y no los contenidos culturales, salvo las orientaciones relativas al euskera.
- La hipotética posibilidad de articular medidas legislativas relativas al libre acceso a los contenidos digitales (“copyleft”) y al uso o modificación libre de los mismos tendría repercusiones importantes sobre la sostenibilidad del hecho cultural digital, y también de la industria. La cuestión es cómo preservar al mismo tiempo la identidad de los contenidos y el derecho de acceso.

Sociedad

- Para el acceso a los contenidos de Cultura Digital, una de las amenazas más importantes es la limitada formación digital de buena parte de la sociedad con los consiguientes riesgos de brecha digital, intergeneracional, sobre todo.
- La otra gran amenaza es la instalación de una cultura de pago, individualizada, no socializadora, diferenciadora y privativa que daría al traste con las ventajas del modelo de la Sociedad del Bienestar.
- A la brecha digital, se le añade el efecto de la colonización cultural por parte de culturas más promocionadas, que cuentan con mayores posibilidades de desarrollo expansivo. Esto es, las sociedades que no aporten información sobre su identidad, serán absorbidas por el volumen de información de los que si lo hagan.
- El multimedia puede utilizarse para la fuerza expresiva y fascinante a cambio de la pobreza conceptual.
- En el caso del libro, las NTIC's, no representan, hoy por hoy, una oportunidad para el sector editorial, sino más bien, una amenaza. El propio sector industrial europeo (Frankfurt) se ha replanteado su posición en el mundo digital. Tras los ensayos habidos, la edición para la red tendrá que esperar, al menos a medio plazo en el caso de la edición vasca.
- En el caso del libro, la red invita a lecturas limitadas en paginación, breves y de escritura espartana. Y es que los mercados de las NTI son más de servicio, de documentación, de entretenimiento y de trabajo que de biblioteca, y son más de uso útil y temporal que permanente.

LÍNEAS DE ACTUACIÓN de CD+MM

1. Políticas, coordinación e iniciativas públicas.

- Impulsar la coordinación interinstitucional para lograr sinergias. Las Administraciones deben definir prioridades conforme, en unos casos, a las necesidades del país -y de lengua- y para la participación en proyectos europeos, en otros. Es necesario un eventual órgano especializado y mixto para la gestión pública del ámbito digital. Posiblemente, un Comisionado o una Secretaria especializada e interdepartamental pueda dar cuenta mejor de las múltiples áreas de aplicación de la era digital.
- Mantener el concepto de servicio público en la Era Digital de cara al acceso colectivo a sus ventajas sociales mediante la creación de nuevos instrumentos como los portales públicos culturales para el acceso a los contenidos. Crear un Portal de Cultura Vasca. Eventual estrategia multicanal y multiservicios de la radiotelevisión pública vasca
- Apoyo a la traslación selectiva de contenidos a contenidos digitales. Implantación de procedimientos para el intercambio de materiales entre editores, traductores, archiveros, centros de documentación, servidores de información, instituciones y otros agentes.
- Hacer el seguimiento de la cultura vasca en la red en el marco del futuro Observatorio de la Cultura y la Comunicación o de un observatorio específico.
- Doble política de fomento de la diversidad cultural propia y la integración en políticas europeas e internacionales.
- Además de la política cultural general se necesita una política intermedia o mixta de la política científica y de la política cultural: una política científica-tecnológica cultural en Euskadi.
- Equilibrio en la acción pública entre la animación del mercado y evitar la generación de una industria irreal que viva de encargos o subvenciones públicas.
- Establecer ayudas para la adaptación de contenidos existentes al nuevo sistema de difusión multimedia y la incorporación de archivos, bibliotecas y museos a la red, integrándolos en canales de distribución de banda ancha.
- Desarrollar políticas públicas de digitalización del patrimonio cultural que garanticen la conservación del control nacional del mismo y prevengan contra posibles tentativas de privatización en el ámbito digital, además de proteger los derechos de propiedad intelectual.
- Crear ayudas específicas para la digitalización de archivos audiovisuales, especialmente los existentes en la Filmoteca Vasca.

2. Sociedad

- Acceso colectivo a las ventajas sociales de la Sociedad de la Información (de la cultura, el conocimiento y la información), mediante la creación de nuevos instrumentos como un Portal público cultural.
- Insistir en el *training* colectivo, más allá de la ayuda para la adquisición del equipamiento.
- Pensar el multimedia desde los usos mayoritarios, la extensión social, el acceso amigable,...
- Reservar un apartado en el Observatorio Vasco de la Cultura para los usos sociales del multimedia.

3. Tejido empresarial

3.1. *Potenciación de recursos (formación, empleo, cooperación,...)*

- Necesidad de formación sobre herramientas, pero también sobre contenidos y actitudes.
- Reorientar los Planes de Estudio y las titulaciones relacionadas con la comunicación y el arte, especialmente del audiovisual, hacia las nuevas habilidades técnico-creativas necesarias en el mundo digital y multimedia.
- Definir el modelo a desarrollar en lo que al sector de la Cultura Digital se refiere según se prime el ocio (americano) o el turismo (francés) o dependa de los proyectos (subvención)
- La política de digitalización requiere contemplar otra serie de objetivos, como la gestión eficiente de la información digitalizada y políticas de protección de la información (ontologías, web semánticas), protección de los derechos de autor (sistemas de watermarking bidimensionales) y herramientas sencillas de visualización y reconstrucción de las piezas digitalizadas como herramienta de investigación histórica y patrimonial.
- Promover la implantación de un protocolo de comunicaciones para el intercambio de contenidos.
- Compatibilización de los estándares de digitalización para tener disponible la tecnología, la acción multimedia de generar valor añadido sobre el patrimonio, el desarrollo multimedia alrededor del multilingüismo y la apuesta por la creación o, al menos, por las “herramientas de autor” que la faciliten, son algunas de las líneas centrales de trabajo.
- Estandarización de las colecciones digitalizadas de modo que puedan utilizarse por los diferentes agentes multimedia, independientemente de la aplicación. Para

ello, se necesitaría un Centro Gestor/Coordinador de la información digitalizada estandarizada.

- Necesidad de potenciar los contextos de usos y de definir perfiles de usuario
- El sector multimedia está en la fase de innovación y focalización en algunas gamas de productos en las que tenga ventajas comparativas: la cultura-memoria e identidad, y la cultura innovadora.
- Establecer programas de ayuda para la colaboración interempresarial e intersectorial que promueva la especialización y la accesibilidad a grandes proyectos.
- Apoyar la adaptación de las PYMES al nuevo entorno digital.
- Desarrollar infraestructuras que faciliten y mejoren la distribución de los contenidos culturales multimedia.
- Para la realización de nuevos prototipos y aplicaciones, es necesario crear sinergias y equipos de trabajo multidisciplinares, en los que se integren todos los especialistas necesarios para la realización de dicho proyecto: creadores, diseñadores, guionistas, tecnólogos, evaluadores, educadores y distribuidores.
- Las aplicaciones innovadoras deben incluir nuevos sistemas de proyección (Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Televisión Digital) y nuevas formas de interacción persona-computador.
- Las experiencias piloto deben implementarse y evaluarse en entornos reales, por lo que es muy importante animar a la comunidad cultural a ser un laboratorio real para estos prototipos
- Eventual interés de unas jornadas vascas de encuentro sobre el Multimedia, lo que haría aflorar a muchos agentes que operan en el medio.

3.2 Inversión / financiación

- Necesidad de aplicación de políticas industriales, de financiación y fiscales entendiendo el sector como preferente e innovador en si mismo.
- Apoyar, por medio de instrumentos fiscales y crediticios sistemáticos, a las PYMES culturales en su transición hacia el mundo digital y para su creatividad multimedia
- Desarrollar un mercado de la cultura digital que permita la formación de un sector de pymes de contenidos.
- Fomentar la financiación privada/particular de la cultura por medio de incentivos fiscales, patrocinios, etc.

4. Ordenación de tejido empresarial

- Necesidad de un estudio en profundidad. No hay buenos indicadores que midan la situación del sector y es difícil conocer el número, actividad, facturación de las empresas multimedia, para poder definir unas líneas y planes de actuación adecuados.
- Faltan indicadores y estudios que analicen de manera metodológica el impacto de las aplicaciones piloto que se están realizando en algunos agentes culturales, de modo que, tanto la comunidad artística como la científica, dispongan de parámetros que les permitan desarrollar experiencias interesantes para el visitante.
- Crear un Portal cultural en Internet que, bajo una denominación inequívoca, aglutine todos los contenidos culturales sobre Euskadi y fomente el acceso al mismo del mayor número de público posible. Lo que podría prepararse mediante un encuentro de agentes interesados.
- Establecer alianzas estratégicas para el desarrollo de proyectos en común.
- Necesaria articulación o coordinación de los diferentes agentes (profesionales, sociales, industriales, sindicales) con una intervención educativa que aborde investigación, publicaciones y propuestas de trabajo, incluido arte y patrimonio.
- Seguimiento de los desarrollos del Cluster de TLC y multimedia.
- Fomentar específicamente, dándole una estructura parecida a la de un cluster, una estrategia tendente a vertebrar todos los agentes involucrados en las “industrias de la lengua”, así como crear líneas de actuación con el fin de asegurar tanto el desarrollo tecnológico de las herramientas de raíz *euskérica* como el uso público de ellas por parte de los agentes culturales.
- Reservar un apartado específico en el Observatorio Vasco de la Cultura para las industrias culturales multimedia y para sus usos sociales.
- Crear un catálogo de agentes vascos de la cultura digital
- Crear una base de datos completa sobre el catálogo musical vasco (referencias, autores, intérpretes, compañías..)
- Aprovechar la tracción Guggenheim en la promoción cultural con un acuerdo a largo plazo con la fundación.

5. Criterios de producto

- Apoyar la creación de productos propios con una calidad comparable al resto de la oferta (creatividad artística, salvaguardas de derechos de autor claros y/o

contenidos libres o públicos), y esforzándose en su promoción y publicidad en el mercado.

- Adaptación de contenidos existentes al nuevo sistema de difusión multimedia, incorporando contenidos de archivos, bibliotecas y museos a la red y a los canales de distribución de banda ancha.
- Crear entornos virtuales tridimensionales atractivos en espacios culturales para acercar la cultura y la tradición al ciudadano (restauración y arqueología, recreación..).
- Estimular la producción multimedia creativa
- Uso de herramientas de realidad virtual y aumentada para la formación artístico-patrimonial.
- Impulsar acciones de cara a la protección y potenciación del euskara en la red, pero garantizando su calidad y primando los desarrollos multilingües (euskera + otras lenguas) favoreciendo el posicionamiento en mercados de mayor dimensión.
- Discriminación positiva y con criterios de calidad de productos culturales en euskera.

6. Aspectos de cadena de valor y gestión

6.1. Investigación y nuevas Tecnologías

- Desarrollar las industrias de la lengua. Impulsar la ingeniería lingüística, con especial atención hacia las tecnologías de traducción y localización, así como hacia el desarrollo de sistemas de gestión y publicación de contenidos multilingües (web, e-book y CD-ROM).
- Incidir en el I+D cultural por medio de la participación de redes europeas y siendo éste incentivada fiscalmente por la administración.
- Elaborar planes plurianuales de apoyo al I+D de nuevos contenidos multimedia, con especial potenciación del talento.
- Fomentar el I+D+I, sobre todo de herramientas para el desarrollo de contenidos específicos.
- En el caso de la música, apoyo a las inversiones de las compañías vascas para la difusión y comercialización de sus repertorios y productos vía Internet, lo que invita a planes de digitalización, menos en producción como para la distribución y difusión en o por la red

6.2. Creación

- Fomentar la creatividad artística en formatos y medios electrónicos mediante diversos incentivos, tales como premios, ayudas, ediciones electrónicas, etc., dirigidos a las diversas modalidades de la cultura digital
- Conciencia de que hay nuevos tipos de creadores. Unos trabajarían para empresas del entorno y otros, vía teletrabajo, serían autónomos y con clientes lejanos.
- Nuevas o mejoradas formas de adaptación o interpretación de contenidos culturales en soportes tradicionales a soportes multimedia en base a criterios de excelencia comunicativa y de calidad.
- Estudio y fomento de nuevas maneras de construir discurso cultural y artístico mediante el lenguaje multimedia. Búsqueda de nuevos géneros (periodísticos, literarios, plásticos, etc.) basados en el medio multimedia.
- Los recursos a generar han de ser plurilingüísticos
- Impulsar las formas de creación (tecnológica/software, de contenidos) basadas en el concepto de *soft* libre o en las licencias de contenido libres
- Impulsar acciones específicas en *net art* (arte hecho con ordenador para ser visualizado con ordenador). Promover la integración de estas personas en una experiencia común.
- Incorporación del multimedia a las artes escénicas.

6.3. Producción

- Respaldo y apoyo a los creadores de videojuegos y productos multimedia que muestren una perspectiva cultural y educativa
- Condicionar las subvenciones en edición de libros, discos o en grabaciones audiovisuales, a la entrega de una copia del contenido digitalizado, lo que evitaría a efectos de archivo tener que volver a digitalizarlos en el futuro desde lo analógico.
- Desarrollar políticas de digitalización del patrimonio que garanticen su control colectivo y prevengan ante eventuales intentos de privatización.
- Fomento del contacto y colaboración permanentes entre las empresas del mundo de la cultura (sector editorial, fundaciones artísticas, etc.) y las empresas multimedia.
- Fomentar la colaboración entre desarrolladores de herramientas, implantadores de soluciones y dispendedores de contenidos.

6.4. Comercialización/promoción

- Necesidad de hacer visible la producción propia. Importancia de la promoción.

- Regular y controlar la piratería de derechos de autor en las nuevas redes, con el fin de evitar los perjuicios que ésta genera a las potencialidades que ofrece el sector.

6.5 Difusión

- Realizar un estudio sobre el mercado de consumo de contenidos culturales digitales (por sectores y productos). El estudio debería también ser comparado con otros territorios europeos e internacionales.
- Plan del Gobierno Vasco para la transferencia/internacionalización de tecnologías y contenidos culturales, en el marco del Instituto Euskadi y otros
- Edición en formato digital de las publicaciones del Gobierno Vasco.
- Impulsar la entrega en los depósitos legales de un ejemplar en formato digital. Y definir el “depósito legal digital”.
- Idem con los periódicos.
- Generar estrategias que impulsen un consumo digital racional y de interés.

6.6. Mejora del modelo de Gestión

- Conveniencia del modelo de semilleros de empresas
- En el caso de la edición fonográfica, acceso a asesoramiento general y ayuda estructural en temas como exportación, venta por Internet, nuevas tecnologías... fomentando además medidas de protección del repertorio propio

7. Dinamización del mercado e internacionalización

- Proyección exterior de los contenidos y servicios culturales digitales, favoreciendo la cooperación horizontal con otras CCAA e Iberoamérica.
- Desarrollar una marca vasca de productos culturales de calidad
- Disponer de un mercado estimulante para el usuario (redes, capilaridad, precio asequible, *hard* y formación “para todos”, acceso “libre” a los contenidos, etc.).
- Potenciar la proyección cultural dirigida hacia la UE (para aprovechar programas europeos como e-Content), hacia Iberoamérica y hacia USA-Canadá.
- Instituir un *label* cultural-multimedia

LÍNEAS DE ACTUACIÓN PRIORITARIAS PERO GENERALES

1) Asegurar la coordinación, transparencia y normalización de las iniciativas públicas a todos los niveles

- Impulsar la coordinación interinstitucional para lograr sinergias y evitar la repetición de esfuerzos entre Departamentos del Gobierno Vasco (Acción Exterior, portal agrícola Mendikoi para la artesanía, Educación, Turismo..).
- Elaborar planes plurianuales de apoyo a la investigación y desarrollo para la colaboración interempresarial e intersectorial.
- La Biblioteca Nacional electrónica vasca en red debería de ofrecer contenidos actuales, fondos antiguos que hayan perdido el *copyright*, y otros autorizados de los que detentaría derechos de reproducción. Habría de ser multimedia o multimodal, por los que el concepto "biblio" (libro) le queda corto como receptor y difusor de bancos de textos, imágenes y sonidos relacionados con la cultura. La Biblioteca Nacional Vasca habría que concebirla no como un almacén centralizado o un edificio contenedor de objetos impresos, sino como una red de centros conectados y como una comunidad de fondos compartidos, distribuidos y accesibles por red, con implantación de procedimientos standard para el intercambio de materiales.
- Coordinación con otras bibliotecas para el envío e intercambio de archivos sobre Euskadi.
- Definir el "depósito legal digital" para una función más de archivo (megacorpus de texto en euskera, por ejemplo) que de biblioteca... Necesidad de comenzar a archivar, recopilar, ordenar ya que ya hay material, ya llegará al público cuando sea.
- Fomento de estándares públicos, así como de metalenguajes, formatos y códigos abiertos.
- Promover la implantación de un protocolo de comunicaciones para el intercambio de contenidos, tanto por parte de agentes generadores como consumidores de dichos contenidos, de forma que se facilite la elaboración y acceso a recursos compartidos (memorias de traducción, glosarios, bases de datos terminológicas, nomenclaturas, toponimia, onomástica, bases de datos lexicográficas, etc.). Las tecnologías de traducción requieren este tipo de soluciones.
- Creación del Portal de Búsqueda como plataforma invisible de acceso a toda la información (libros, música, imágenes, etc.) contenida en las diferentes instituciones.
- Desarrollar infraestructuras que faciliten y mejoren la distribución.
- Fomentar el I+D+I, sobre todo a nivel de herramientas

2) Crear una tecnología multilingüe, a partir del euskara, diseñada para satisfacer nuestras necesidades y de otras sociedades, mediante la exportación

- Desarrollar las industrias de la lengua. Creando para el euskera, creamos tecnologías del lenguaje, útiles en nuestro idioma, y para un contexto global multilingüe. Además de generar recursos orientados al euskera (corpus, diccionarios, procesadores lingüísticos) hacerlo en paralelo para varias lenguas. En la medida de lo posible, los recursos a generar deberían contener todas las versiones lingüísticas posibles o disponibles, en otro caso se incrementaría la demanda ulterior de traducciones. Esta evidencia refuerza el valor estratégico de las tecnologías de traducción y localización en el País Vasco. Con ello se favorecerá la normalización del euskara (en los niveles léxico, terminológico, gramatical y estilístico), y se promoverán nuevos registros lingüísticos y buenas prácticas en la redacción y traducción.
- Impulsar la ingeniería lingüística, con especial atención hacia las tecnologías de traducción y localización, así como hacia el desarrollo de sistemas de gestión y publicación de contenidos multilingües (web, ebook y CD-ROM).
- Impulso del euskera y las tecnologías multilingües. Impulsar la e-lengua vasca, partiendo de lo realizado hasta la fecha en materia de diccionarios, métodos de enseñanza on-line, herramientas informáticas en euskera, etc. Usar depósitos para crear Corpus para las traducciones al Euskera.

3) Impulsar la creación de contenidos de calidad en todos los ámbitos de la cultura vasca (patrimonio, artes e industrias culturales)

- Discriminar positivamente los productos culturales en euskera y con criterios de calidad.
- Desarrollar una marca de productos culturales vascos de calidad
- Impulsar las formas de creación (tecnológica/software, de contenidos) basadas en el concepto de *soft* libre o en las licencias de contenido libres.
- Tratamiento preferencial para las empresas de e-cultura
- Desarrollar un mercado de la cultura digital que permita la formación de un sector de pymes de contenidos, favoreciendo su transición hacia el mundo digital, mediante instrumentos fiscales y crediticios.
- Desarrollar políticas públicas de digitalización del patrimonio cultural, junto a una gestión eficiente de la información digitalizada y políticas de protección de la información.
- Establecer ayudas para la creación de nuevas o mejoradas formas de adaptación o interpretación de contenidos culturales, así como la adaptación de contenidos existentes.

- Fomento del contacto y colaboración permanentes entre las empresas. Impulsando la colaboración entre desarrolladores de herramientas para la realización de nuevos prototipos y aplicaciones.
- Fomentar la financiación privada/particular de la cultura por medio de incentivos fiscales, patrocinios, etc.

4) Hacer posible una potente plataforma distribuida de difusión por red de la cultura vasca (contenidos y servicios).

- Realizar un estudio sobre el mercado de consumo de contenidos culturales digitales (por sectores y productos). El estudio debería también ser comparado con otros territorios europeos e internacionales. Junto a la plataforma, se ha de disponer de un “ambiente propicio” para el usuario (redes, capilaridad, precio asequible, *hard* y formación “para todos”, acceso “libre” a los contenidos, etc.).
 - Desarrollar un plan del Gobierno Vasco para la transferencia/internacionalización de tecnologías y contenidos relacionados con la cultura a terceros países, en el marco del Instituto Euskadi y otros.
 - Incidir en el I+D cultural por medio de la participación en redes europeas
 - Además del Portal de cultura sería interesante crear un catálogo de agentes vascos de la cultura digital
 - Hacer el seguimiento de la cultura vasca en la red en el marco del futuro Observatorio de la Cultura y la Comunicación o de un observatorio específico.
-

LÍNEAS DE ACTUACIÓN PRIORITARIAS MAS ESPECIFICAS

1. Asegurar la coordinación, transparencia y normalización de las iniciativas públicas a todos los niveles

- Impulsar la coordinación interinstitucional para lograr sinergias y evitar la repetición de esfuerzos entre Departamentos del Gobierno Vasco.
- Elaborar planes plurianuales de apoyo a la investigación y desarrollo para la colaboración interempresarial e intersectorial
- La Biblioteca Nacional electrónica vasca en red debería de ofrecer contenidos actuales, fondos antiguos que hayan perdido el *copyright*, y otros autorizados de los que detentaría derechos de reproducción. Habría de ser multimedia o multimodal una red de centros conectados y como una comunidad de fondos compartidos, distribuidos y accesibles por red.
- Creación del Portal como plataforma invisible de acceso a toda la información (libros, música, imágenes, etc.) contenida en las diferentes instituciones.
- Desarrollar infraestructuras que faciliten y mejoren la distribución.

2. Crear una tecnología multilingüe, a partir del euskara, diseñada para satisfacer nuestras necesidades y de otras sociedades, mediante la exportación

- Desarrollar las industrias de la lengua, útiles en nuestro idioma, y para un contexto global multilingüe. Además de generar recursos orientados al euskera (corpus, diccionarios, procesadores lingüísticos) hacerlo en paralelo para varias lenguas. Impulsar la ingeniería lingüística, con especial atención hacia las tecnologías de traducción y localización, así como hacia el desarrollo de sistemas de gestión y publicación de contenidos multilingües (web, ebook y CD-ROM). Impulsar la e-lengua vasca, partiendo de lo realizado hasta la fecha en materia de diccionarios, métodos de enseñanza on-line, herramientas informáticas en euskera, etc. Usar depósitos para crear Corpus para las traducciones al Euskera.

3. Impulsar la creación de contenidos de calidad en todos los ámbitos de la cultura vasca (patrimonio, artes e industrias culturales)

- Desarrollar una marca de productos culturales de calidad y discriminar los productos culturales en euskera; para ello se debe contar con un sector de pymes de contenidos, mediante instrumentos fiscales y crediticios.
- Establecer ayudas para la creación de nuevas o mejoradas formas de adaptación o interpretación de contenidos culturales, así como la adaptación de contenidos existentes.
- Desarrollar políticas públicas de digitalización del patrimonio cultural, junto a una gestión eficiente de la información digitalizada y políticas de protección de la información.

- Fomento del contacto y colaboración permanentes entre las empresas. Impulsando la colaboración entre desarrolladores de herramientas para la realización de nuevos prototipos y aplicaciones.
- Impulsar las formas de creación (tecnológica/software, de contenidos) basadas en el concepto de *soft* libre o en las licencias de contenido libres.

4. Hacer posible una potente plataforma distribuida de difusión por red de la cultura vasca (contenidos y servicios).

- Además del Portal de cultura, realizar un estudio sobre el mercado de consumo de contenidos culturales digitales (por sectores y productos).
- Desarrollar un plan del Gobierno Vasco para la transferencia/internacionalización de tecnologías y contenidos relacionados con la cultura a terceros países, en el marco del Instituto Euskadi y otros.
- Hacer el seguimiento de la cultura vasca en la red en el marco del futuro Observatorio de la Cultura y la Comunicación o de un observatorio específico