Erfgoed 2.0

Nieuwe perspectieven voor digitaal erfgoed

Bart De Nil & Jeroen Walterus (red.)

PHARO PUBLISHING

Erfgoed 2.0
Nieuwe perspectieven voor digitaal erfgoed

© 2009 FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed vzw
Priemstraat 51, BE-1000 Brussel
www.faronet.be

www.pharopublishing.be

Concept en redactie: Bart De Nil & Jeroen Walterus
Eindredactie: Hilde Schoefs
Vormgeving: Typeface (Leuven)
Lettertype & papier: Cronos pro & Briem Akademi op maco mat
Beeldredactie: Bart De Nil & Jeroen Walterus
Tabbladillustraties: U.S. Army Photo's (Public domain)
Tekstcorrectie: Berty Goudriaan
Druk: Leën Offsetdruk (Hasselt)

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Citeren met bronvermelding is wel toegestaan en wordt zelfs aangemoedigd.

Zoveel mogelijk is getracht de eventuele rechthebbenden van de afbeeldingen te achterhalen. Rechthebbenden die in dit verband niet zijn benaderd, wordt verzocht zich met de uitgever in verbinding te stellen.

ISBN: 978-90-8992-004-1
Wettelijk depot: D/2009/11.524/2

NUR : 612

VLAAMS STEUNPUNT VOOR CULTUREEL ERFGOED

Met steun van de Vlaamse overheid

Inhoud

Cultureel erfgoed en web 2.0 9
Bart De Nil & Jeroen Walterus

How will we preserve virtual worlds? 21
Jerome P. McDonough

Mobiele ICT en erfgoed
De bezoekerservaring verrijken met mobiele gidsen 41
Kris Luyten, Jolien Schroyen, Karel Robert, Kris Gabriëls, Daniël Teunkens, Karin Coninx, Eddy Flerackers & Elke Manshoven

Open content, erfgoed en het publieke domein 63
Esther Hoorn

Het gebruik van opencontentlicenties in het Vlaamse erfgoedveld 75
Tom Evens

Van steekkaart tot webinterface
De evolutie van metadatabeheer binnen de erfgoedsector 87
Seth van Hooland & Hein Vanhee

Virtuele participatie 109
Gert Nulens

De legpuzzel van digitale duurzaamheid 123
Barbara Sierman

Businessmodelaspecten van digitale cultuurproductie en -consumptie
Een kritische reflectie op enkele geldende mis- en opvattingen 141
Olivier Braet

De digitale ontsluiting van audiovisueel erfgoed
Ontwikkelingen en toekomstperspectieven 159
Brecht Declercq

Een digitaal verleden
Het gebruik van ICT in archeologisch onderzoek 177
Lieven Verdonck, Geert Verhoeven, Frank Vermeulen & Hélène Verreyke

Bibliografie 193

Cultureel erfgoed en web 2.0

Bart De Nil & Jeroen Walterus

De vlag waaronder dit boek, *Erfgoed 2.0*, vaart is een piratenvlag. We pirateren of hacken de begrippen 'erfgoed'[1] en 'web 2.0', en smeden ze om tot een nieuw begrip: 'erfgoed 2.0'. Van twee vrij problematische begrippen maken we een derde: dat is vragen om problemen. En toch, we eigenen ons het begrip toe al realiseren we ons dat het ook weerstand oproept: het problematiseert, het roept vragen op, maar het appelleert of reveleert ook … Erfgoed 2.0 maakt intuïtief duidelijk dat we het willen hebben over thema's op het snijpunt van erfgoed, ICT en het internet. We hanteren de term erfgoed 2.0 in de titel van deze publicatie dus eerder als een roepnaam of een vlag, die, zoals bekend, vele ladingen kan dekken.

Deze publicatie is zowel een telescoop als een caleidoscoop: we zoemen in en/of uit op een aantal deelgebieden en thematieken die samen een divers beeld geven van de mogelijkheden van erfgoed 2.0. Deze bundel is geen 'introductie op digitaal erfgoed' en heeft niet de pretentie een volledig en accuraat beeld te schetsen. We attenderen op een aantal actuele tendensen waarbij we ons laten leiden door auteurs die zowel uit academische als professionele 'erfgoed'-omgevingen komen in Vlaanderen en Nederland, en één eminente auteur uit de VS. Zij bieden in hun bijdragen zowel concrete expertise aan als kritische reflecties. Het geheel wordt afgesloten met een oriënterende literatuurlijst. Een meer directe aanleiding tot deze publicatie vormt het project *Erfgoed 2.0: sociale ontsluiting digitaal erfgoed*[2] (zie kadertekst). Dit project was een voor Vlaanderen unieke *cross-over* tussen onroerend, roerend en immaterieel erfgoed en we vonden het passend om het af te sluiten met een publicatie die een status geeft van een aantal realisaties rond erfgoed en ICT. Met deze reader wil FARO, het Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed[3], het cultureel-erfgoedveld ondersteunen en stimuleren door te attenderen op nieuwe ICT-instrumenten en

1 Meer info over het Decreet: *www.kunstenenerfgoed.be/ake/view/nl/1386549-Decreet.html*.

2 Erfgoed 2.0 is een project dat tot stand kwam met de steun van het IBBT, het Interdisciplinair instituut voor BreedBand Technologie. Dit is een onderzoeksinstituut, opgericht op initiatief van de Vlaamse regering. De partners waren FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed, Erfgoed Vlaanderen, het Vlaams Instituut voor het Onroerend Erfgoed en Toerisme Vlaanderen. Verder waren er vier bedrijven betrokken: Synergetics, Adlib Information Systems, The 8ighth Day en Visual Dimension. De IBBT-onderzoeksgroepen waren SMIT (VUB), EDM (UHasselt), MICT (UGent), MMLab (UGent) en IBCN (UGent). Het project liep van 1 april 2007 tot 31 maart 2009. Meer informatie is te vinden op de projectwebsite: *http://projects.ibbt.be/erfgoed2.0*.

3 Zie: *www.faronet.be*.

methoden en door internationale tendensen te vertalen naar de dagelijkse praktijk. Deze bundel is dus een smaakmaker en een wegwijzer voor iedereen die zich wil verdiepen in de thematiek.

Het is nu al bijna twee decennia geleden, in 1991 om precies te zijn, dat Tim Berners-Lee en Robert Cailliau de basis legden voor het wereldwijde web[4], waardoor het internet veel toegankelijker en gebruiksvriendelijker werd voor het grote publiek. In 1993 werd de eerste webbrowser gelanceerd en lag de weg open voor het publieke megasucces van het wereldwijde web in de jaren daarna. Dat succesverhaal kreeg een knauw in 2001 met de zogenaamde 'dotcomcrash', waarbij heel wat jonge internetbedrijven over de kop gingen omdat hun businessmodel een economische zeepbel bleek. Die crisis markeert de overgang van web 1.0 naar web 2.0, een term die ergens rond 2005 werd gelanceerd.[5] Web 2.0 gaat over een geleidelijke transformatie van het wereldwijde web naar een interactief platform voor (en van) eindgebruikers, aangejaagd door performante, goedkope hardwaretechnologie en snelle breedbandconnecties. De term moet worden begrepen als een metafoor: IT-trendwatchers zagen in de technische evolutie de definitieve ontvoogding van het internet. Het 'web' is geen technologische omgeving voor computernerds of *geeks*, maar het is een breed publieksmedium waarin eindgebruikers – en niet technologie – centraal staan. In deze beweging domineren de inhoud en de gebruikers. Onder het motto: '*the user is the content*' of '*broadcast yourself*' (YouTube) gaan eindgebruikers zelf *content* aanmaken, delen en uitwisselen. Kennis wordt collectief beheerd in de geest van de '*wisdom of crowds*'[6] en web 2.0 is als '*architecture of participation*' gebaseerd op de vrije uitwisseling van inhouden en opinies. Dit botst wel eens met gangbare wetten en praktijken inzake intellectuele eigendomsrechten en auteursrechten. Om te ontsnappen aan de soms verstikkende impact van de wetgeving tracht de internetgemeenschap meer flexibele regelingen op het vlak van intellectuele eigendom uit te werken die toch gebruikersgegenereerde inhoud stimuleren, zonder in de illegaliteit te verzeilen. (Bijvoorbeeld de Creative Commons- of Creative Archivelicenties[7] of de GNU Free Documentation License – GFDL[8]). Ondertussen circuleert reeds de term 'web 3.0'[9], die staat voor een (nog) intelligenter web. In web 3.0 worden steeds meer gegevens en databanken gekoppeld en worden eindgebruikers dankzij slimme(re) zoekmachines nog beter geholpen. Daarbij wordt de hulp van artificiële of kunstmatige intelligentie[10] ingeroepen waarbij 'denkende machines' een deel van de taken van mensen in het ontsluiten en ordenen van informatie overnemen.

4 Zie: *http://nl.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web*. Zie ook: Berners-Lee, 1999.
5 Zie het artikel: *www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html*. Zie verder: *www.web2con.com*. En ook: *http://wikipedia.org/wiki/Web_2.0*.
6 Zie: *www.randomhouse.com/features/wisdomofcrowds*.
7 Zie: www.creativecommons; *www.creativecommons.org*; *http://creativearchive.bbc.co.uk*.
8 Zie: *http://en.wikipedia.org/wiki/GNU_Free_Documentation_License* en *www.gnu.org*.
9 Zie: *http://en.wikipedia.org/wiki/Web_3.0*.
10 Zie: *http://nl.wikipedia.org/wiki/Kunstmatige_intelligentie*.

Is web 2.0 niet meer dan een hype? Neen, web 2.0-ontwikkelingen hebben wel degelijk een impact op de huidige beheerspraktijken voor cultureel erfgoed. Dit vertaalt zich in begrippen als e-erfgoed of digitaal erfgoed. In de publicatie *E-cultuur. Bouwstenen voor praktijk en beleid* uit 2006 vinden we een omschrijving van wat allemaal onder het verzamelbegrip e-erfgoed wordt begrepen: "Het is het geheel van de ICT-processen rond het aanmaken, ontsluiten, bewaren, delen en uitwisselen van digitale erfgoedbronnen. Het gaat dus niet enkel over de digitale producten of collecties zelf, maar ook (en vooral) over wat ermee gedaan kan worden (de processen)".[11] E-erfgoed is dus allesbehalve een nieuw gegeven. Al sinds de jaren tachtig en negentig van de vorige eeuw wordt ICT toegepast in het cultureel-erfgoedveld, bijvoorbeeld door bibliotheken, musea en archieven bij het registreren van hun collecties in databanken. Nieuw is wel de snelheid waarmee e-erfgoed aan belang wint door de technische ontwikkeling van ICT en breedband. Het voorbije decennium stond in het teken van de omslag naar digitale en mobiele communicatietechnologie. (Denk bijvoorbeeld aan de volledige inburgering van de gsm.) De nieuwe, 'virtuele netwerkmaatschappij' dijt daarbij uit over de grenzen van de klassieke internetkanalen en wordt 'crossmediaal'. Dankzij de mogelijkheden van sociale software wordt het web een interactieve, sociale arena voor communicatie, het delen van ervaringen, virtuele (3D-)ontmoetingen, *gaming*, et cetera. Een soort technobiotoop of 'cybercultuur' waarin alternatieve actornetwerken ontstaan.

Deze evolutie van het web heeft invloed op de (publieks)omgang met erfgoed en op de rol van erfgoedinstellingen. Op het vlak van collectiebeheer hebben de erfgoedinstellingen de opdracht digitale bronnen en collecties (gedigitaliseerd, *(re)born digital*) te ontsluiten en te bewaren. Daarbij kunnen ze soms gebruikmaken van instrumenten en applicaties die door 'de internetgemeenschap' zelf worden ontwikkeld (denk bijvoorbeeld aan opensourcesoftwaretoepassingen). Gebruikers (professionele en eindgebruikers) kunnen een grotere rol opnemen in processen van interpretatie en betekenisgeving rond erfgoed, terwijl de erfgoedorganisaties nieuwe distributiemodellen en vormen van (virtuele) publieksparticipatie kunnen opzetten. Men kan stellen dat het cultureel-erfgoedveld midden in een fundamenteel veranderingsproces zit, dat invloed heeft op hun maatschappelijke rol en positie, meer bepaald op het vlak van kenniscreatie en -verspreiding, ontsluiting en publieksbemiddeling. Met andere woorden: met behulp van (nieuwe) ICT-tools zullen zij nieuwe werkingsmodellen exploreren voor het invullen van hun basisfuncties. Daarbij zullen zij rekening

11 Walterus, 2006, pp. 121-149.

Het project 'Erfgoed 2.0'

Het Erfgoed 2.0-project (afgesloten eind maart 2009) verrichte onderzoek naar een sociale, interactieve *location-based* erfgoedbeleving via mobiele toestellen binnen een netwerk van erfgoedsites. In mensentaal was het de bedoeling om een digitale erfgoedroute op een *handheld*, zoals een pda, aan de bezoekers van die erfgoedroute aan te bieden. De digitale content voor deze erfgoedroute komt uit erfgoeddatabanken die door middel van een metadatamodel met elkaar zijn verbonden. Dit betekent geenszins dat Erfgoed 2.0 er zomaar in zal slagen om digitaal erfgoed automatisch te valoriseren naar de bezoekers van een erfgoedroute door middel van een mobiele applicatie, zoals een pda. Het zullen nog steeds de 'makers' van een erfgoedroute zijn die, op basis van de bezoekersprofielen die ze voor ogen hebben, een route en verhaal zullen uitschrijven, het digitaal erfgoed dat ze hiervoor denken nodig te hebben, moeten selecteren en klaarmaken of 'vertalen' zodanig dat het 'past' binnen het format (de *user interface*) van de mobiele applicatie. De meerwaarde van Erfgoed 2.0 is dat het een theoretisch model en enkele instrumenten zal ontwikkelen waarmee je een digitale erfgoedroute kunt maken.

Ook de sociale interactie die het project Erfgoed 2.0 beoogt, is een niet te onderschatten meerwaarde voor de erfgoedsector. Het nu eenmaal zo dat erfgoedinstellingen, zoals archieven en musea, of erfgoedsites zoals archeologische sites of bouwkundig erfgoed, niet op zichzelf staan. Ze maken deel uit van wat we tegenwoordig een erfgoedgemeenschap noemen. Erfgoedgemeenschappen zijn als het ware groepen van mensen die als groep waarde hechten aan specifieke elementen en aspecten van het erfgoed en die dit erfgoed ook uitdragen. Een erfgoedgemeenschap bestaat uit gebruikers en bezoekers, professionelen en vrijwilligers, organisaties en instellingen, … Door het voorzien van een website waarop de bezoekers van een erfgoedroute commentaar kunnen geven, foto's van hun bezoek kunnen delen met anderen of nieuwe informatie kunnen geven over het erfgoed, kan er rond een erfgoedroute een virtuele gemeenschap ontstaan.

Een ander aspect van het project was de ontwikkeling van een gemeenschappelijke metadatalaag. Het is een wensdroom van veel experts die de verhalen maken voor erfgoedroutes, tentoonstellingen of publicaties, om aan de hand van één zoekopdracht een overzicht te krijgen van al het beschikbare erfgoed. Tegenwoordig moet hij of zij nog de verschillende databanken van erfgoedinstellingen afschuimen om materiaal te verzamelen. Om nog maar te zwijgen over al het erfgoed dat nog niet online beschikbaar is. Daarom is er binnen Erfgoed 2.0 een technisch onderzoeksluik van start gegaan waarin een model wordt ontwikkeld dat toelaat om de diverse erfgoeddatabanken in Vlaanderen door middel van een gemeenschappelijke metadatalaag te doorzoeken. Momenteel gebruiken verschillende databanken immers dikwijls verschillende beheerssystemen en metadata (beschrijvingen van de data). Dit maakt communicatie tussen de diverse databanken quasi onmogelijk. Binnen het project wordt over deze databanken een nieuwe metadatalaag gecreëerd. Vergelijk het met een soort datatolk die ervoor zorgt dat iedereen dezelfde taal spreekt en dus informatie zal kunnen uitwisselen. Concreet zal het metadatamodel aan erfgoedinstellingen uit de verschillende erfgoedsectoren ook de mogelijkheid bieden om gegevens met elkaar uit te wisselen.

moeten houden met kritische randvoorwaarden zoals digitale duurzaamheid of rechtenbeheer, die steeds belangrijker worden.

Een begrip als erfgoed 2.0 drukt ook sterk uit dat erfgoed 'dynamisch erfgoed'[12] is en geen statisch gegeven. Cultureel erfgoed was en is een 'intermediaal' gegeven: het gebruik en de (her)interpretatie van cultureel erfgoed 'migreert' doorheen de tijd van medium naar medium. Digitale media hebben in dat proces de voorbije decennia een prominente plaats verworven, in die mate dat we spreken van een nieuwe revolutie sinds de uitvinding van de boekdrukkunst. Erfgoed omvat een breed scala van materiële dragers (tekst, beeld, geluid, objecten, gebouwen, ...) en immateriële expressievormen waarrond erfgoedgemeenschappen al sinds vanouds actief zijn, hetzij als studieobject, hetzij als performance of als uitvoeringspraktijk. De beleving en studie van en de omgang met het cultureel erfgoed verloopt dan ook in een multimediale en culturele *métissage* of vermenging. De uitdaging vandaag is om de nieuwe e-tools en actornetwerken mee in te zetten als medium om schottendoorbrekend te werken en verschillende maatschappelijke groepen, generaties en culturen met elkaar te verbinden.

En het beleid in dit alles?

Erfgoedinstellingen nemen hun rol als beheerders van het digitaal geheugen met verschillende snelheden op. Een constatering die empirisch wordt ondersteund door onderzoek in Nederland, namelijk de monitoren over het gebruik van ICT in musea[13] en archieven[14]. De belangrijkste conclusie in de vierde 'ICT monitor archieven' van 2008 is de trend waarbij de archiefinstellingen hun dienstverlening verplaatsen naar het intranet. Deze trend geldt vooral voor grote archiefinstellingen die al relatief ver staan wat betreft deskundigheid en ervaring op ICT-gebied. Het belangrijkste besluit van deze monitor is dan ook dat de inhaalbeweging rond ICT binnen de kleine en middelgrote archiefinstellingen het hardst nodig is. De Nederlandse bevindingen gelden zeker ook voor Vlaanderen. Voor erfgoedinstellingen met beperkte mogelijkheden op het vlak van ICT zijn de interactieve web 2.0-applicaties, zoals blogs, wiki's, RSS-feeds, of API's bereikbare instrumenten om aan publiekswerking te doen of om bepaalde (nieuwe) doelgroepen te bereiken. Maar voor belangrijke kerntaken zoals digitalisering of digitaal archiveren is er meer kennis en – vooral – geld nodig.

In Vlaanderen is er geen sterke centrale coördinatie van het digitaliseringsbeleid voor cultureel erfgoed.[15] Er is in vergelijking met Nederland geen landelijk expertise-

12 Frijhof, 2007.
13 ICT-gebruik in musea, zie: *www.den.nl/ictmonitor/onderzoek/ictinmusea*.
14 Zie: *www.erfgoednederland.nl/erfgoed-nederland/nieuws/vierde-ict-monitor-archieven-uit*.
15 Voor de Vlaamse overheid wordt dit beleid wat digitalisering betreft opgevolgd door het Departement CJSM (afdeling Beleid en Beheer: 'Cluster innovatie, e-cultuur en film') (zie o.a. *www.cjsm.vlaanderen.be/e-cultuur/index.shtml*) en het Agentschap Kunsten en Erfgoed, afdeling Erfgoed (*www.kunstenenerfgoed.be*).

centrum zoals Digitaal Erfgoed Nederland[16], noch kennen we landelijke digitaliserings-initiatieven zoals Erfgoed Digitaal!, het preserveringsprogramma Metamorfoze of een portaalsite zoals *Het Geheugen van Nederland*. Het beleid rond digitaal erfgoed ontwikkelt zich in Vlaanderen in een (beleids)omgeving die gekenmerkt wordt door versnippering en relatieve middelenschaarste. Digitalisering is bovendien een uitdaging die voor collectiebeherende erfgoedinstellingen bovenop de problematiek komt van het behoud en beheer van kwetsbare of bedreigde collecties, zoals verzurende en schimmelende boeken, versnipperende kranten, vervagende analoge audiovisuele media, enzoverder. Om de erfgoedcollecties toegankelijk te houden en duurzaam te bewaren, is digitaliseren trouwens in een aantal gevallen een onmisbaar onderdeel – en soms de enige oplossing – van preserveringsstrategieën. Vandaar dat een duurzaam en kwaliteitsvol beleid rond digitaal erfgoed op landelijk niveau zou moeten worden aangepakt en gefinancierd, en dit zowel op het niveau van de aanmaak (basisdigitalisering), de ontsluiting en contextualisering van de digitale objecten, als de langetermijnbewaring[17] van al deze *assets*. Het IWT-IBBT-onderzoeksproject BOM-Vl (Bewaring en Ontsluiting van Multimediale data in Vlaanderen) brengt een aantal aspecten van de problematiek van digitale archivering van *time based media* in beeld en formuleert enkele oplossingen, maar toont in de praktijk ook aan dat de achterstand van de cultuur- en erfgoedsector ten opzichte van de mediasector groot is. Er is onvoldoende schaalgrootte en expertise aanwezig, en de erfgoedsector zoekt daarom best ook samenwerking met andere sectoren binnen en buiten de cultuursector.

Meer specifiek in het onderwijs ligt er een kans voor het grijpen. Uit recente onderzoeksrapporten van de Vlaamse overheid blijkt dat er zowel in het onderwijs als in de erfgoedsector behoefte bestaat aan ICT-instrumenten voor (erfgoed)educatie.[18] Leerkrachten vinden echter moeilijk hun weg naar het digitaal erfgoed en als ze dan al *googelend* iets vinden, is het vaak moeilijk bruikbaar in een lesopdracht. De metadata eraan gekoppeld beschrijven immers een digitaal object, maar zeggen te weinig over de mogelijkheden om het toe te passen binnen een specifieke leeromgeving. Hiervoor moet digitaal erfgoed eerst worden vertaald of 'gedidactiseerd' (het toekennen van specifiek voor onderwijs geselecteerde trefwoorden aan een bron) en

16 Zie: *www.den.nl*.

17 Zie: *www.bom-vl.be* (of zie website IBBT: *www.ibbt.be*).

18 Hilde Schoefs en Hildegarde Van Genechten, *Van denken naar doen. Ideeën en conclusies bij het denktraject erfgoededucatie.* Brussel, FARO, 2008. Deze publicatie bevat de neerslag van het denktraject *Erfgoededucatie* (2007-2008) een initiatief van het agentschap Kunsten en Erfgoed, CANON Cultuurcel, het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media, FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed en het Vlaams Instituut voor het Onroerend Erfgoed. Mensen uit beide sectoren – erfgoed en onderwijs – werden betrokken om te zoeken naar concrete en mogelijke acties. *Van denken naar doen* kadert die acties in een ruimere visie én het draagt via een checklist de bouwstenen aan voor erfgoedgerichte actie en communicatie.

aangeboden als leerobjecten op een e-leerplatform.[19] E-leerplatformen bieden aan erfgoedinstellingen ongekende mogelijkheden om hun digitale objecten te distribueren, want er is een grote vraag naar digitale leerobjecten voor erfgoededucatie. Een bekend voorbeeld is *Teleblik*[20] in Nederland, dat duizenden uren televisiemateriaal bevat, voornamelijk uit de archieven van de publieke omroepen, zowel volledige uitzendingen als op maat gesneden fragmenten, gerangschikt volgens thema. Docenten kunnen er hun lessen verrijken, aangepast volgens het niveau van leerlingen of studenten. In 2008 lanceerde het Instituut voor Beeld en Geluid, de makers van Teleblik, *Ed-it*[21], een platform met materiaal uit verschillende musea en archieven.

Ten slotte moeten we parallel met digitalisering ook het nijpende probleem van de vindbaarheid van de digitale erfgoedcollecties oplossen. De online beschikbare erfgoedcontent in Vlaanderen is versnipperd over tientallen databanken en websites: er is geen centraal 'distributieplatform voor digitale erfgoedcontent', er zijn weinig tot geen links naar andere grote publieksplatforms en *communities* op het web. Zoekmachines (Google, Yahoo, ...) vinden soms moeilijk de weg naar erfgoedcontent. Is er niet meer convergentie en interconnectiviteit nodig met het oog op een betere vindbaarheid en bruikbaarheid van de 'rijke erfgoedcontent' waar we ons op beroemen? Digitaal erfgoed is meer dan een showcase: meer dan ooit moeten we met onze (digitale) collecties 'naar buiten'.[22] De Europese Commissie vraagt ook aan de lidstaten om meer te investeren[23] en probeert het Europese digitaal erfgoed te promoten via *Europeana*[24]: een meertalige, Europese portaalsite die toegang geeft tot digitale content bij archieven, bibliotheken, musea, media-archieven, universiteiten en wetenschappelijke instellingen. *Europeana* zou zich als multimediale 'Bibliotheca Europeana' moeten ontwikkelen tot een belangrijke stimulans voor de kenniseconomie in Europa, maar momenteel is de portaalsite vooral toch een showcase voor Europees erfgoed: er is nog een nijpend gebrek aan kwaliteitsvolle digitale erfgoedcontent.

Een inhaalbeweging rond basisdigitalisering en digitale preservering is noodzakelijk om collecties beter toegankelijk, vindbaar en bruikbaar te maken. Een concept als de 'Digitale Collectie Vlaanderen' zou dienstbaar zijn in dit verband om een betrouwbaar overzicht te krijgen van de digitale collecties, en van de vooruitgang van de

19 van Kersen, 2005, *www.den.nl/docs/20050602112851*.
20 Zie: *www.teleblik.nl*.
21 Zie: *www.ed-it.nu*.
22 Cf. thema van de Digitaal Erfgoedconferentie 2008 (DEN): 'Naar buiten!'
23 In een persbericht van december 2008 plaatst Viviane Reding, EU-Commissaris voor Informatiemaatschappij en media vraagtekens bij de vordering van de digitalisering van cultureel materiaal: "Hoewel de lidstaten veel vooruitgang hebben geboekt bij het toegankelijk maken van culturele inhoud op internet, zijn er toch meer investeringen door overheden en particulieren nodig om de digitalisering sneller te laten verlopen."
24 Zie portaalsite: *www.europeana.eu* (EDL-foundation).

digitalisering.[25] De digitalisering van cultureel-erfgoedcontent zal vooral met overheidsmiddelen moeten worden gefinancierd. Zo bestaat in Nederland al enige jaren de subsidieregeling 'Digitaliseren met beleid'.[26] Deze subsidieregeling wordt in opdracht van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW) uitgevoerd en stelt jaarlijks 4 miljoen euro ter beschikking voor digitaliseringsprojecten. Ook basisdigitalisering wordt daarin voluit ondersteund. Dit soort van subsidieprogramma's kan de nodige impulsen geven, maar de overheid zoekt naast subsidiëring ook naar alternatieve financieringsmechanismen om de kosten van een grootschalige digitaliseringsoperatie te financieren. Maar de valorisering (het gebruik, het nut, het effect) van digitaal erfgoed genereert vooral maatschappelijke en in mindere mate economische meerwaarde. Daarbij nemen afnemers als onderwijs en onderzoek een belangrijke positie in, naast particuliere gebruikers. Terugverdieneffecten zullen in dit model altijd beperkt blijven. Toch sluit dit niet uit dat er creatief op zoek kan worden gegaan naar zogenaamde publiek-private samenwerkingsmodellen om de investeringskosten van de digitalisering te dragen of deels terug te verdienen. Dat is niet voor alle vormen van digitale content evident: het potentieel van populair audiovisueel materiaal in het bezit van omroepen of van prestigieuze kunstcollecties lenen zich beter voor vormen van commerciële exploitatie dan pakweg een anonieme brievencollectie van een zestiende-eeuwse handelaar of opnames van midden twintigste-eeuwse dialecten. Het gevaar bestaat dat digitalisering zich gaat beperken tot het 'erfgoed van nationaal belang' of behorende tot de 'geofficialiseerde' cultuurcanon. Het is belangrijk dat digitaal erfgoed geen statische blik genereert op ons verleden door het als het ware digitaal in te vriezen. Het digitaal archief is een levende, open en interactieve virtuele omgeving waarin het verleden in al zijn diversiteit aan bod komt, vanuit een dynamisch perspectief op erfgoed en cultuur.

Het is vanuit dit perspectief dat we nieuwe wegen willen bewandelen om de beleving en de studie van cultureel erfgoed onder de roepnaam Erfgoed 2.0 verder mee vorm te geven.[27]

25 In 2008 liep er op Europees niveau een kwantitatief onderzoek in opdracht van de Europese Commissie: NUMERIC (*www.numeric.ws*). De resultaten zijn nog niet bekend, maar dit onderzoek kan de basis vormen van een eerste 'nulmeting', ook op Belgisch (Vlaams) niveau.

26 Zie: *www.senternovem.nl/Digitaliserenmetbeleid*.

27 Met dank aan Annemie Vanthienen en Hélène Verreyke.

Dr. Jeroen Walterus
Stafmedewerker bij FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed

Jeroen Walterus (°1965) behaalde in 1988 aan de Katholieke Universiteit Leuven een licentiediploma in de moderne geschiedenis en in 1993 een speciale licentie in de informatie- en bibliotheekwetenschap aan de Universitaire Instelling Antwerpen (UIA). Op 1 juli 1999 promoveerde Jeroen Walterus aan de UIA tot doctor in de informatie- en bibliotheekwetenschap met een proefschrift over het collectiebeleid van de Koninklijke Bibliotheek Albert I. Hij werkte aan diverse projecten en instellingen in de bibliotheeksector en sinds 1999 was hij actief in het Vlaams Centrum voor Volkscultuur, dat in 2008 via fusie opging in FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed.

Bart De Nil
Stafmedewerker bij FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed

Bart De Nil (°1970) heeft na het behalen van zijn diploma van licentiaat in de geschiedenis (1997) gewerkt bij de Koninklijke Academie voor Nederlandse Taal- en Letterkunde. Van 1999 tot 2007 werkte hij bij het Amsab-Instituut voor Sociale Geschiedenis waar hij de taken van onderzoeker (arbeidersbewegingscultuur en 'geschiedenis van onderuit'), archivaris en coördinator mondelinge geschiedenis combineerde. In 2007 kwam hij in dienst bij het Vlaams Centrum voor Volkscultuur als projectleider van het IBBT-GBO-project Erfgoed 2.0. Sinds 2009 werkt hij voor FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed als senior stafmedewerker Archieven en ICT.

FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed vzw, Priemstraat 51, 1000 Brussel (http://www.faronet.be), geeft het bijgaande onderdeel van het werk *Erfgoed 2.0, Nieuwe perspectieven voor digitaal erfgoed* vrij voor verspreiding onder een Creative Commons Naamsvermelding-Geen Afgeleide werken 2.0 België Licentie. (1 januari 2010)

De Creative Commons Naamsvermelding-Geen Afgeleide werken 2.0 België Licentie is van toepassing op dit werk. Ga naar http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/be/ of stuur een brief naar Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, VS om deze licentie te bekijken.

De gebruiker mag het werk kopiëren, verspreiden en doorgeven, onder de volgende voorwaarden:

- **Naamsvermelding**: de gebruiker dient bij het werk de door de maker of de licentiegever aangegeven naam te vermelden (maar niet zodanig dat de indruk gewekt wordt dat zij daarmee instemmen met uw werk of uw gebruik van het werk).
- **Geen afgeleide werken**: de gebruiker mag het werk niet bewerken.

Bij hergebruik of verspreiding dient de gebruiker de licentievoorwaarden van dit werk kenbaar te maken aan derden.

De gebruiker mag afstand doen van een of meerdere van deze voorwaarden met voorafgaande toestemming van de rechthebbende.

Niets in deze licentie strekt ertoe afbreuk te doen aan de morele rechten van de auteur, of deze te beperken.

Het voorgaande laat de wettelijke beperkingen op de intellectuele eigendomsrechten onverlet.

De tekst van de volledige licentie is beschikbaar op de website van Creative Commons:
http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.0/be/legalcode.nl