

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)

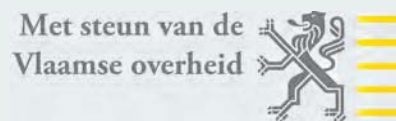
Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming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



Inhoud

Cultureel erfgoed en web 2.0 Bart De Nil & Jeroen Walterus	9
How will we preserve virtual worlds? Jerome P. McDonough	21
Mobiele ICT en erfgoed De bezoekerservaring verrijken met mobiele gidsen Kris Luyten, Jolien Schroyen, Karel Robert, Kris Gabriëls, Daniël Teunkens, Karin Coninx, Eddy Flerackers & Elke Manshoven	41
Open content, erfgoed en het publieke domein Esther Hoorn	63
Het gebruik van opencontentlicenties in het Vlaamse erfgoedveld Tom Evens	75
Van steekkaart tot webinterface De evolutie van metadatabeheer binnen de erfgoedsector Seth van Hooland & Hein Vanhee	87
Virtuele participatie Gert Nulens	109
De legpuzzel van digitale duurzaamheid Barbara Sierman	123
Businessmodelaspecten van digitale cultuurproductie en -consumptie Een kritische reflectie op enkele geldende mis- en opvattingen Olivier Braet	141
De digitale ontsluiting van audiovisueel erfgoed Ontwikkelingen en toekomstperspectieven Brecht Declercq	159
Een digitaal verleden Het gebruik van ICT in archeologisch onderzoek Lieven Verdonck, Geert Verhoeven, Frank Vermeulen & Hélène Verreyke	177
Bibliografie	193

Virtuele participatie

Gert Nulens

109

Inleiding

De term cultuurparticipatie dekt vandaag vele ladingen. In de huidige netwerk-samenleving, waar tijd en ruimte relatieve begrippen zijn geworden, zijn immers vele varianten denkbaar rond de fysieke of reële betrokkenheid bij culturele inhoud. Mensen kunnen fysiek aanwezig zijn tijdens een theater- of dansvoorstelling, maar ze kunnen even goed via hun televisie of pc naar een opname van een theaterstuk kijken. Ze kunnen een bepaalde tentoonstelling ter plekke gaan bezoeken, maar een virtueel bezoek via een website behoort eveneens tot de mogelijkheden. Cultuurparticipanten maken met andere woorden gebruik van gemedieerde en niet-gemedieerde vormen en praktijken om in aanraking te komen met culturele inhoud. De precieze grenzen tussen deze gemedieerde en niet-gemedieerde vormen zijn echter bijzonder vaag. Een bepaalde technologie kan immers gezien worden als een verder-zetting van traditionele belevingspraktijken, of als een radicale breuk met het verleden. Denk bijvoorbeeld aan het verschil tussen muziek beluisteren en een museum bezoeken via een website. Het luisteren naar muziek is, naast het daadwerkelijke concertbezoek, al heel lang een gemedieerde praktijk. Zij het dat daar wel verschillende dragers en technologieën voor werden ingeschakeld. Muziek beluisteren evolueerde van radio, via vinyl en cd, naar een onlinebeleving. Deze evolutie impliceert uiteraard niet dat de ene technologie de andere vervangt. Het gaat eerder om complementaire vormen van cultuurbeleving.

Een museumbezoek is echter steeds een fysiek gebeuren geweest. Behalve het raadplegen van beschrijvende documenten over musea, zoals een catalogus, is er steeds weinig sprake geweest van een gemedieerde beleving. De evolutie naar onlinemusea is dan ook radicaler en problematischer dan de eerder geschetste veranderingen binnen de muzieksector.

Hoewel nieuwe informatie- en communicatietechnologieën (ICT) voor de beleving van cultuur niet steeds aanvaard en gebruikt worden zoals de aanbieders hoopten, wordt er vandaag toch een enorm democratiserend en participatieverhogend potentieel toegedicht aan de nieuwe technologische evoluties. ICT kan inderdaad bepaalde drempels voor participatie verlagen. Mensen kunnen bijvoorbeeld online boeken kopen of uitlenen, ook al is hun lokale boekenwinkel of bibliotheek gesloten. Men kan een virtueel bezoek brengen aan een overzees museum, of een kijkje nemen in een ver verwijderd archief. Een digitaal beschikbaar aanbod creëert bovendien ongeziene mogelijkheden om collecties met elkaar te verbinden en de gebruiker centraal

te plaatsen. In een genetwerkte context worden erfgoedcollecties als het ware over de fysieke muren van instellingen heen met elkaar gelinkt waardoor nieuwe betekenissen en interpretaties kunnen gedijen. Bezoekers van deze onlinecollecties kunnen bovendien actief worden ingeschakeld om de inhoud te appreciëren en verder te communiceren.

De vaststelling van dit potentieel roept meteen vragen op. Enerzijds hebben deze vragen te maken met de aanbodzijde. Hebben erfgoedinstellingen voldoende digitale objecten die ze online kunnen (of mogen) verspreiden? Zijn instellingen wel bereid om hun collecties online te verspreiden en te linken met andere collecties? Zijn digitale objecten van de ene instelling technisch te linken met die van andere aanbieders? Deze en andere vragen komen elders in dit boek aan bod. In dit artikel worden de vragen met betrekking tot de vraag- of gebruikerszijde verder bestudeerd. Zijn mensen geïnteresseerd in een virtueel erfgoedaanbod? Wie wordt er precies bereikt met dit digitale aanbod? Gaat het om dezelfde groep als in de fysieke wereld? Of kunnen er via ICT nieuwe bezoekersgroepen worden aangetrokken?

In dit artikel krijgt de virtuele cultuurparticipatie in Vlaanderen een gezicht aan de hand van de cijfers van de recente cultuurparticipatiesurvey van het Steunpunt Re-Creatief Vlaanderen. Daarna wordt een profiel geschetst van de erfgoedparticipatie. Vervolgens worden beide thema's met elkaar in verband gebracht. Wat kan er met de huidige onderzoeksgegevens al gemeld worden over virtuele erfgoedparticipatie? Ten slotte wordt een pleidooi gehouden voor een nieuw begrippenkader en een samenwerkingsmodel inzake digitaal erfgoedaanbod dat de gebruiker centraal stelt.

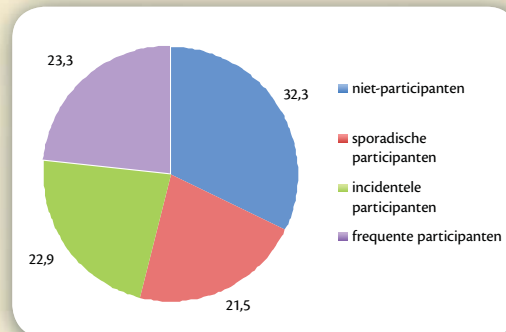
Virtuele cultuurparticipatie

In 2005 werden de resultaten van een grootschalig cultuurparticipatieonderzoek in Vlaanderen gepresenteerd. Daaruit bleek dat ongeveer twee derde van de bevroegden minstens eenmaal deelnam aan een publieke culturele activiteit in de kunstensfeer (muziekconcert/festival, theater- en dansvoorstelling, musical/revue/show, kunstmusea en -tentoonstelling, bioscoop, literair evenement) in de zes maanden voorafgaand aan de bevraging. Meer specifiek bleek ruim 32 % te behoren tot de niet-participanten, 21,5 % tot de sporadische participanten (een tot twee keer), bijna 23 % tot de incidentele participanten (drie tot zes keer) en ruim 23 % tot de frequente participanten (zeven keer of meer)¹.

In een verklaringsmodel voor deze deelname aan publieke cultuurvormen – dat toelaat om verschillen in deelname te begrijpen – worden verschillen weergegeven naar opleidingsniveau, leeftijd, geslacht, beroepsmatige taakinhoud, kunstparticipatie in het ouderlijke milieu, volgen van kunstonderwijs, grootte van het vrijetijdsnetwerk, gezinsstatus en stedelijkheid van de woonplaats. Het zou ons te ver leiden om de volledige analyse van het betreffende onderzoek hier te schetsen, maar enkele illustraties zijn wel op zijn plaats.

¹ Lievens, De Meulemeester & Waage, 2005.

VIRTUELE PARTICIPATIE



Figuur 1. Participatiepercentages publieke culturele activiteiten²

Op de eerste plaats blijkt er een groot opleidingseffect te bestaan voor cultuurparticipatie. Dat is op zich niet verrassend en bevestigt eerder onderzoek. Het opleidingseffect blijkt echter zowel te bestaan voor eerder 'elitaire' kunstvormen (bv. een klassiek concert) als voor meer 'populaire' vormen (bv. bioscoop). Wat leeftijdsverschillen betreft, kan een algemeen lagere kans tot participatie onderscheiden worden voor de 65-plussers. Maar deze vaststelling geldt niet voor alle kunstvormen. Voor het bezoek van kunstmusea en -tentoonstellingen blijkt deze groep immers een grotere kans tot participatie te hebben dan de groep van 35 tot 54 jaar. Verder wordt er een aanzienlijk effect van het thuismilieu vastgesteld. Wie opgroeide in een thuisomgeving waar de ouders publieke cultuurparticipanten waren, heeft een beïnvloedende grotere kans om zelf ook tot deze groep te behoren. In de conclusie van de geciteerde analyse wordt gesuggereerd dat het grote effect van de socialiserende instanties (school, ouders, vrijetijdsnetwerk) voor zowel 'elitaire' als 'populaire' vormen kan wijzen op het discriminerende van het publieke of buitenshuizige karakter van de besproken cultuuractiviteiten. Hoger opgeleiden zouden met andere woorden meer geneigd zijn de publieke ruimte op te zoeken dan de lager opgeleiden.³ Behalve deze analyses met betrekking tot participatie aan publieke culturele activiteiten werd in dezelfde studie een analyse van virtuele cultuurparticipatie opgenomen. Daarbij wordt onderzocht welke groepen uit de samenleving aan cultuur participeren via het internet. Verder bordurend op de laatste suggestie uit het algemene participatieonderzoek zou men kunnen stellen dat wanneer mensen in hun eigen thuisomgeving – en los van beperkingen gebonden aan tijd en ruimte – cultuur kunnen beleven, het discriminerende effect van het publieke karakter van cultuurparticipatie zou moeten verdwijnen. Anderzijds kan men stellen dat er niet alleen zoiets bestaat als een cultuurparticipatiekloof, maar dat ook op het vlak van ICT-gebruik, in dit geval het gebruik van websites, een kloof bestaat tussen participanten en niet-participanten.

² Lievens, De Meulemeester & Waeghe, p. 57.

³ Idem, pp. 76-80.

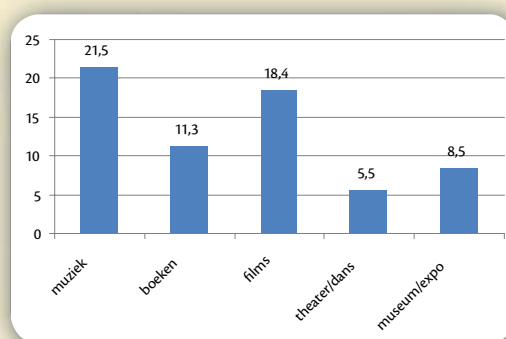
VIRTUELE PARTICIPATIE

112

Aangezien de onderstaande analyses betrekking hebben op het gebruik van het internet voor cultuurparticipatie, is het nodig om eerst de graad van internetgebruik bij de respondenten weer te geven. Bijna de helft van de bevroegden blijkt het internet gebruikt te hebben in de vrije tijd gedurende de zes maanden voorafgaand aan de bevraging. Bijna een derde gebruikt bovendien het internet dagelijks of meermaals per week.⁴

Het internet kan op diverse manieren ingezet worden in het kader van cultuurparticipatie. Op de eerste plaats blijkt het internet een handig instrument om informatie over cultuur te verspreiden. Verder wordt het internet ook gebruikt om culturele producten te verkopen, denk aan het succes van onlineboekshops zoals Amazon. Ten slotte wordt het internet meer en meer gebruikt om cultuur daadwerkelijk te beleven. Voorbeelden daarvan omvatten het luisteren naar onlinemuziek of het bezoeken van een virtuele tentoonstelling.

Wat de informatievergaring over cultuur betreft, zien we dat meer dan een vijfde van de bevroegden informatie via het internet heeft opgezocht over muziek. Andere cultuurvormen scoren een stuk lager. Zo heeft 8,5 % van de respondenten informatie opgezocht over musea of tentoonstellingen gedurende de periode van zes maanden voorafgaand aan de bevraging.



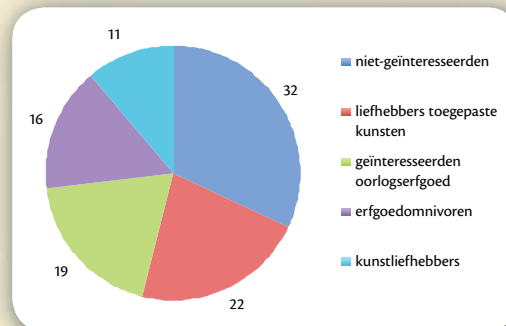
Figuur 2. Culturele-informatievergaring via internet⁵

De cijfers met betrekking tot het verwerven van culturele producten via het internet liggen beduidend lager. Tot de hoogste categorieën behoren het aankopen van boeken (2 %) en het aankopen van tickets voor culturele activiteiten (2,5 %). De cultuurbeleving via het internet blijkt dan opnieuw tamelijk populair te zijn. Zo heeft ruim 23 % van de respondenten via het internet naar muziek geluisterd en blijkt 4 % van de bevroegden wel eens een virtueel museum of virtuele tentoonstelling te bezoeken.

4 Nulens, Daems & Bauwens, 2005.

5 Idem, p. 123.

VIRTUELE PARTICIPATIE



Figuur 3. Cultuurbeleving via internet⁶

Wanneer al deze activiteiten (onlinecultuurinformatie, -productverwerving en -cultuurbeleving) worden samengenomen, blijkt dat ruim een derde van de respondenten tot deze groep van zogenaamde virtuele cultuurparticipanten kan worden gerekend.

Wanneer naar de verschillen tussen de eerder besproken groep van participanten aan publieke cultuur en virtuele cultuurparticipanten wordt gekeken, blijkt er een grote overlap te bestaan. In de groep van virtuele participanten blijkt ruim 70% ook een frequente participant te zijn wat betreft publieke cultuurevenementen.⁷ Met andere woorden: het overgrote deel van de mensen die via internet aan cultuur participeren, doen dat ook in het 'echte' leven. Toch blijkt er een groep te zijn die wel het internet gebruikt om in aanraking te komen met cultuur, maar die in het 'echte' leven nauwelijks of niet participeert aan publieke cultuur. Het internet blijkt dus enerzijds een bevestigend instrument te zijn (participanten nog meer laten participeren), maar bevat anderzijds ook een verruimend potentieel (niet- of incidentele participanten toeleiden naar cultuur).

Wanneer gezocht wordt naar een verklaringsmodel voor virtuele cultuurparticipatie, blijken het geslacht, de leeftijd en de opleiding zeer sterke effecten te hebben. Bij cultuurparticipatie in het algemeen wordt dikwijls vastgesteld dat vrouwen een iets hogere kans hebben om te participeren dan mannen. Bij virtuele cultuurparticipatie zien we echter een radicale breuk met dit klassieke patroon. Vrouwen hebben ruim twee keer minder kans om tot de groep van virtuele participanten te behoren dan mannen. Het leeftijds- en opleidingseffect bij virtuele cultuurparticipatie zijn eveneens spectaculair. De kans dat een 14- tot 24-jarige een virtuele cultuurparticipant is, is meer dan vijftien keer zo groot als bij de oudste generatie (55 tot 85 jaar). En de kans dat een hoger opgeleide tot de groep van virtuele participanten behoort, is ruim elfmaal hoger dan bij de laagst opgeleiden.⁸

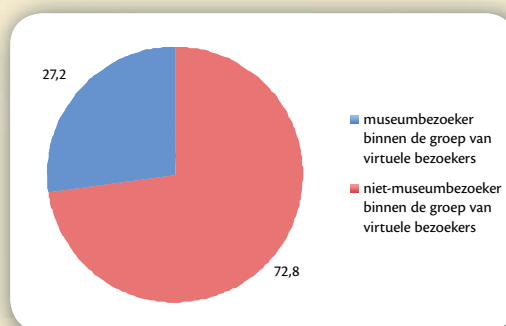
6 Nulens, Daems & Bauwens, p. 125.

7 Idem, p. 127.

8 Idem, pp. 129-135.

De erfgoedparticipant ontleed

In dezelfde brede cultuurparticipatiestudie waaruit bovenstaande resultaten worden gelicht, werd de erfgoedparticipatie in Vlaanderen beschreven. Tot de groep van erfgoedparticipanten werden in die studie alle respondenten gerekend die zes maanden voorafgaand aan de bevraging deelnamen aan erfgoedactiviteiten of die lid van een erfgoedvereniging (heemkundige kring, vereniging voor volkskunde, lokale geschiedenis, taal- of dialectkunde, familiekunde, vereniging voor oude ambachten of verzamelaars van oude voorwerpen) of vereniging voor erfgoedzorg waren.



Figuur 4. Erfgoedparticipatie⁹

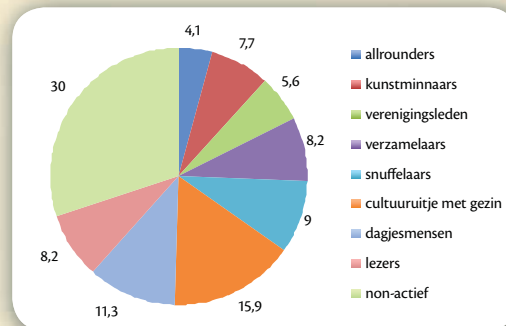
Uit bovenstaande figuur blijkt dat bijna 44 % van de respondenten aan minstens een van de vermelde activiteiten heeft deelgenomen of lid was van een vereniging. Men kan dus terecht spreken van een hoge erfgoedparticipatie in Vlaanderen. Dit hoge cijfer wordt in grote mate bepaald door het bezoek aan historische gebouwen, kerken of monumenten (35,5 %). Maar ook het museum- of tentoonstellingsbezoek toont een hoge participatiegraad (24,8 %).

Wanneer wordt ingezoomd op het sociale profiel van deze erfgoedparticipanten, blijken er nauwelijks geslachtsverschillen en leeftijdsverschillen te bestaan in de erfgoedparticipatie. Wel zijn er uitgesproken opleidingsverschillen waarneembaar. Vergeleken met de volledige steekproef blijken de lager opgeleiden ondervertegenwoordigd en de hoger opgeleiden oververtegenwoordigd te zijn binnen de erfgoedparticipatie.

Behalve de effectieve deelname aan erfgoedactiviteiten is ook de erfgoedinteresse van de respondenten relevant in het kader van dit hoofdstuk. Erfgoedinteresse zou zich namelijk ook kunnen vertalen in een virtuele erfgoedparticipatie. Met andere woorden: mensen die bijvoorbeeld geïnteresseerd zijn in oorlogsgeschiedenis, zouden met betrekking tot dit onderwerp ook het internet kunnen gebruiken om informatie op te zoeken. De onderzoekers die binnen de brede Vlaamse cultuurparticipatiestudie zich focusten op de erfgoedparticipatie, kwamen tot vijf onderscheiden clusters met betrekking tot erfgoedinteresse.

⁹ Vander Stichele, Gielen & Laermans, 2005, p. 90.

VIRTUELE PARTICIPATIE



Figuur 5. Erfgoedinteresse¹⁰

De bovenstaande figuur toont dat de grootste groep (32 %) die van de niet in erfgoed geïnteresseerden is. Het sociale profiel van deze groep wordt voornamelijk bepaald door leeftijd en opleidingsniveau. De jongste leeftijdscategorie (14 tot 24 jaar) en de laagst geschoolden blijken een grotere kans te hebben om tot deze groep van niet-geïnteresseerden te behoren. De twee volgende clusters, liefhebbers van toegepaste kunst en geïnteresseerden in oorlogserfgoed, omvatten respectievelijk 22 % en 19 % van de respondenten. Deze twee clusters nemen qua interesse een middenpositie in tussen de niet-geïnteresseerden en de heel geïnteresseerden. Specifiek voor cluster 2 is de relatief grote interesse in toegepaste kunst en voor cluster 3 de grote belangstelling voor oorlogsgeschiedenis. Vrouwen hebben een grotere kans om tot de tweede cluster te behoren en mannen om tot de derde te behoren. Ook significant zijn de opleidingsverschillen. Respondenten zonder diploma hoger onderwijs hebben een grotere kans om tot één van beide clusters te behoren.

De twee laatste clusters laten dan weer andere sociale profielen zien. De cluster van de erfgoedomnivoren, 16 % van de respondenten, kenmerkt zich door een brede en uitgesproken erfgoedinteresse. Mannen, 45-plussers en hoger opgeleiden hebben een grotere kans om tot deze groep te behoren. De cluster van de kunstliefhebbers is onder meer geïnteresseerd in historische bouwwerken, kunstwerken en toegepaste kunst, en minder in lokale geschiedenis, familiegeschiedenis en oude gebruiksvoorwerpen. Vrouwen en hooggeschoolden hebben een grotere kans om tot deze cluster te behoren.

De erfgoedparticipant in digitale sferen

Analyses waarbij een gedetailleerd beeld wordt geschetst van virtuele erfgoedparticipatie en een vergelijking tussen reële en virtuele erfgoedparticipatie wordt gemaakt, bestaat (alsnog) niet in Vlaanderen. In Nederland werd er in 2006 wel een studie gepubliceerd die de gebruikers van digitaal erfgoed centraal stelt.¹¹ Op de eerste plaats

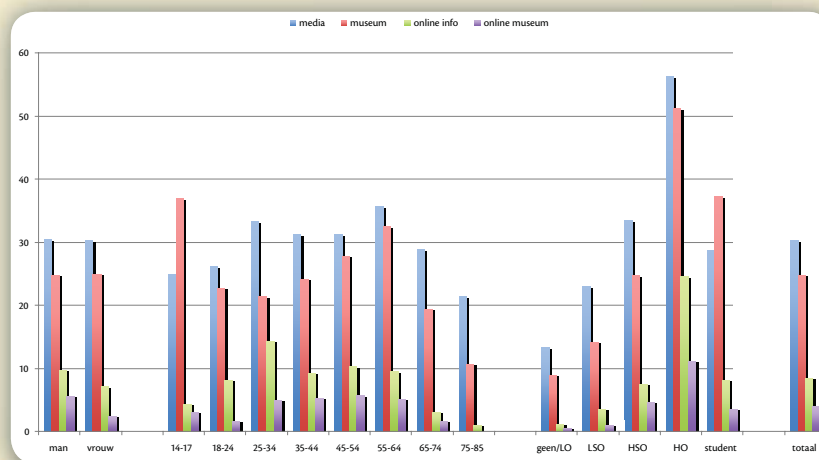
¹⁰ Vander Stichele, Gielen & Laermans, pp. 103-109.

¹¹ Wubs & Huysmans, 2006.

VIRTUELE PARTICIPATIE

116

wordt daar geconcludeerd dat de profielen van de bezoekers van fysiek erfgoed niet overeenkomen met de profielen van bezoekers van digitaal erfgoed. De eerste groep bestaat voornamelijk uit oudere hoogopgeleide mensen, terwijl de tweede groep vooral bestaat uit jongere mensen en mannen. Het Nederlandse onderzoek presenteerde negen clusters die toelaten om de erfgoedparticipanten te categoriseren.



Figuur 6. Profielgroepen erfgoedparticipatie Nederland²²

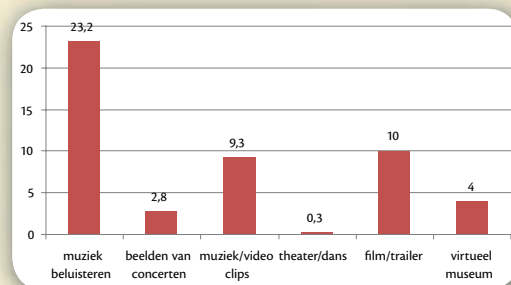
Vijf van deze groepen refereren naar digitaal erfgoed. De groep van de allrounders bestaat uit zeer actieve erfgoedliefhebbers. Zij bezochten vrijwel allemaal een museum en een historisch gebouw in een periode van twaalf maanden voorafgaand aan de bevraging, zowel fysiek als op internet. In deze groep is er een oververtegenwoordiging van mannen en hoogopgeleiden. In de cluster van de kunstminnaars bestaat een voorliefde voor museumbezoek. Alle respondenten binnen deze cluster bezochten een website van een museum. Het gaat hier om een eerder jonge en hoogopgeleide groep.

De cluster van de verenigingsleden herbergt de meerderheid van de Nederlandse leden van erfgoedgerelateerde verenigingen. Internetgebruik met betrekking tot erfgoed is beperkt tot ongeveer 10 % van de groep. Deze cluster kent een oververtegenwoordiging van ouderen en hoogopgeleiden. De cluster van de verzamelaars lijkt qua sociaal profiel veel op de voorgaande, hoewel de verschillen hier minder uitgesproken zijn. Het internetgebruik binnen deze groep is echter verwaarloosbaar. De cluster van de snuffelaars kenmerkt zich door een grote vertrouwdheid met internet en een bescheiden interesse voor erfgoed. De cluster kent een oververtegenwoordiging van jonge mensen. Virtuele erfgoedparticipanten bevinden zich grotendeels binnen deze groep. Binnen de andere vier clusters werd geen gebruik van internet in het kader van erfgoed vastgesteld.

VIRTUELE PARTICIPATIE

Ondanks het niet-bestaan van een gedetailleerde survey naar erfgoedparticipatie en virtuele erfgoedparticipatie in Vlaanderen, kunnen er toch – op basis van de eerder geciteerde studie naar cultuurparticipatie in het algemeen – al enkele verkenningen worden gepresenteerd. In de voorlopige analyses worden immers resultaten meege-
nomen inzake volgende variabelen: bezoek aan museum/tentoonstelling, informatie opzoeken via de media over een museum/tentoonstelling, online informatie opzoeken over museum/tentoonstelling, en onlinebezoek (of virtueel) aan museum/tentoonstelling. Alhoewel de categorie museum/tentoonstelling slechts een beperkt aandeel is binnen de brede waaier van mogelijke erfgoedactiviteiten, lijkt het toch relevant om de resultaten hier kort toe te lichten.

Op de eerste plaats kunnen de verschillen geïdentificeerd worden tussen reëel museum- en tentoonstellingsbezoek en virtueel museum- en tentoonstellingsbezoek. Zoals Figuur 7 toont, is 72,8 % van de virtuele bezoekers ook een bezoeker van een fysiek museum of tentoonstelling. Er is dus sprake van een grote overlapping tussen beide groepen en internet kan in dit opzicht gezien worden als een instrument om de participanten nog meer te laten participeren, of anders gesteld als een instrument voor de verhoging van culturele competentie. Toch is er ook een groep die enkel virtuele musea of tentoonstellingen bezoekt en dat nooit doet in een fysieke context. Het gaat om ruim 27 % van de virtuele museumbezoekers. Het betreft hier dus een groep die niet bereikt wordt door de fysieke musea, maar wel tot het museumpubliek gaat behoren in de digitale sfeer. Het internet werkt hier met andere woorden publieks-vernieuwend.



Figuur 7. Graad van reële participatie binnen de groep van virtuele participanten¹³

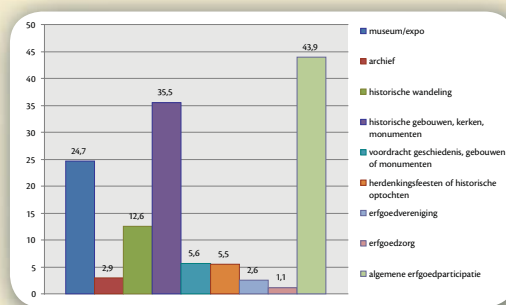
Het algemene beeld van virtuele cultuurparticipatie toont zoals eerder gesteld een aantal duidelijke patronen: de leeftijds-, geslachts- en opleidingseffecten zijn groot. Bij de virtuele cultuurparticipanten zien we een oververtegenwoordiging van mannen, een lineair 'effect' van leeftijd (hoe jonger hoe groter de participatiekans), en een gelijkwaardig patroon inzake opleidingsniveau (hoe hoger opgeleid hoe groter de kans op participatie). Wanneer we echter de variabele rond het bezoek van een virtueel museum of tentoonstelling isoleren, moeten we de algemene conclusies bijsturen.

VIRTUELE PARTICIPATIE

118

In Figuur 8 worden de verschillen voor vier activiteiten getoond naar geslacht, leeftijd en opleiding. Deze vier activiteiten hebben enerzijds te maken met de reële of fysieke sfeer (daadwerkelijk een museum of tentoonstelling bezoeken, en media gebruiken om zich te informeren over musea en tentoonstellingen) en anderzijds met de virtuele of digitale sfeer (online informatie opzoeken over musea of tentoonstellingen, en virtuele musea of tentoonstellingen bezoeken).

In de reële sfeer zien we dat er geen verschillen zijn tussen mannen en vrouwen en dat de heel jonge leeftijdsgroep (14 tot 17 jaar) en de middengroep (45 tot 64 jaar) het meest actief zijn. Bij de jongste groep is deze hoge activiteit te verklaren door de verplichte schoolbezoeken. Verder zien we duidelijke verschillen wat het opleidingsniveau betreft. Hoe hoger de opleiding, hoe groter de kans op het bezoek aan een museum of tentoonstelling, en het raadplegen van media over dit onderwerp.



Figuur 8. Verschillen museuminformatie en -bezoek in de reële en virtuele sfeer

In de virtuele sfeer zien we duidelijk de geslachtsverschillen terugkomen. Mannen zijn actiever op zoek naar online-informatie over musea/tentoonstellingen en gaan ook meer virtuele musea/tentoonstellingen bezoeken. Het lineaire leeftijdseffect, dat zeer spectaculair optreedt bij virtuele cultuurparticipatie in het algemeen, wordt hier echter niet teruggevonden. De groep van 25 tot 64 jaar gaat het meest actief op zoek naar online-informatie over musea en tentoonstellingen. En de groep van 45 tot 54 jaar bezoekt het meest virtuele musea en tentoonstellingen. De verschillen inzake opleidingsniveau volgen het te verwachten patroon (hoe hoger de opleiding, hoe hoger de virtuele participatie). Het opvallende en afwijkende patroon in Figuur 8 betreft dus de verschillen naar leeftijd. Enerzijds wil dit zeggen dat een deel van de reële museum- en tentoonstellingsbezoekers uit de middelste en oudere leeftijdsgroepen toch ook zijn weg naar het internet vindt. Voor deze groepen blijkt een virtueel aanbod dus duidelijk zin te hebben. Anderzijds zien we ook een desinteresse bij de jongste groepen. Terwijl deze jongste groepen in het algemeen zeer actief zijn op het vlak van virtuele cultuurparticipatie (bv. online muziek beluisteren) wordt dat helemaal niet weerspiegeld in hun onlinegedrag met betrekking tot musea en tentoonstellingen.

Naar een hybride erfgoedparticipatie

Refererend naar de vragen die in de inleiding werden gesteld, kan worden geconcludeerd dat er momenteel een zekere interesse bestaat in een virtueel erfgoedaanbod. Dat zien we alleszins in de cijfers die betrekking hebben op een beperkt deel van dat aanbod (online-informatie over musea/tentoonstellingen en bezoek virtuele musea/tentoonstellingen). Maar deze interesse is (nog?) helemaal geen weerspiegeling van de grote interesse in erfgoed in de 'reële' wereld. Het aantal erfgoedparticipanten in de 'reële' sfeer is nog vele malen groter dan het aantal virtuele erfgoedparticipanten. Waarschijnlijk is deze kloof gedeeltelijk te verklaren door het eerder beperkte aanbod van digitaal erfgoed of alleszins de onbekendheid en/of gepercipieerde meerwaarde van dit aanbod.

Aan de andere kant zien we wel dat de groepen met een grote interesse in erfgoed in de reële wereld ook aangetrokken worden door het digitale aanbod. Virtuele erfgoedparticipatie doorbreekt hiermee de algemene verklaringsmodellen die samenhangen met virtuele cultuurparticipatie in zijn geheel. Niet alleen jonge, hooggeschoolde mannen worden aangetrokken door het digitale erfgoedaanbod. De groep van 25 tot 64 jaar blijkt immers het meest actief op zoek te gaan naar online-informatie over erfgoed.

Er blijkt verder een grote overlapping te bestaan tussen bezoekers van een fysiek museum en bezoekers van een virtueel museum. Toch is er binnen de groep van virtuele museumbezoekers ook een aanzienlijk deel (27 %) dat niet te vinden is in een fysiek museum. Een digitaal aanbod kan met andere woorden nieuwe participanten aantrekken.

Bovenstaande resultaten uit kwantitatief onderzoek tonen maar een deel van het totale plaatje. Aanvullend kwalitatief onderzoek laat immers zien dat de kunstmatige categorieën 'reëel' en 'virtueel' in de werkelijkheid steeds moeilijker te handhaven zijn.¹⁴ Mensen maken met andere woorden zelf steeds minder verschil tussen de beide sferen. Een museumbezoeker gaat bijvoorbeeld zijn/haar bezoek voorbereiden via een bezoek aan de website van het betreffende museum – al dan niet gekoppeld aan een virtueel 3D-bezoek. Vervolgens gaat hij/zij het museum daadwerkelijk bezoeken, eventueel met behulp van elektronische middelen zoals een audiogids of een pda. Daarna kan hij/zij eventueel zelfgemaakte foto's van het bezoek weer online plaatsen of op de website van het museum zijn commentaar achterlaten. Het verschil tussen het reële en het virtuele wordt dan wel zeer klein.¹⁵

Bovendien gaan erfgoedsites zelf ook steeds meer gebruikmaken van multimedia op de site. Dat moet toelaten om informatie snel aan te passen en aldus accuraat te verspreiden. Terugkoppelingen naar het onlineverhaal behoren dan uiteraard eveneens tot de mogelijkheden.

¹⁴ Nulens & Michiels, 2007; Weeghmans, 2007.

¹⁵ De Nil & Nulens, 2008.

VIRTUELE PARTICIPATIE

120

Verruimd naar de brede erfgoedcontext lijkt het dan ook aangewezen om in de toekomst van een hybride erfgoedparticipatie te spreken. Hybride in de zin van gemengde participatiepraktijken waar een interdependente relatie ontstaat tussen de reële en de virtuele sfeer. Het feit dat het internet steeds meer dienst doet als primair informatiekanaal voor heel wat gebruikers en dat het internet en andere ICT (gsm, pda, gameconsoles, ...) worden ingeschakeld in de brede cultuur- en vrijetijdsbeleving, ondersteunen deze these.

Vanuit de erfgoedinstellingen verwacht de gebruiker echter ook een openheid die de hybride beleving kan ondersteunen. Een hybride erfgoedbeleving binnen een genetwerkte context veronderstelt immers ook dat de erfgoedaanbieders de muren rond hun collectie niet halsstarrig kunnen blijven verdedigen. Een volwaardige hybride beleving wordt pas interessant wanneer de gebruiker centraal staat, en niet de erfgoedcollectie. Concreet betekent dit dat er intelligente connecties tussen collecties gemaakt dienen te worden. Dit pleidooi voor een genetwerkte erfgoedcollectie gaat echter gepaard met heel wat randvoorwaarden (organisatorisch, technisch, juridisch, financieel) waarover in andere delen van dit boek uitvoerig wordt bericht.

Gert Nulens is senior onderzoeker bij het onderzoekscentrum IBBT/SMIT aan de Vrije Universiteit Brussel. Hij coördineerde en werkte mee aan tientallen projecten die zich situeren op het snijvlak tussen cultuur en nieuwe media. Momenteel coördineert hij de onderzoekslijn rond e-cultuur en digitalisering binnen het Steunpunt Cultuur, Jeugd en Sport, werkt hij mee aan lopende e-cultuurtrajecten in het kader van IBBT (CUPID, Erfgoed 2.0, PokuMON, BOM-VL), en leidt nog diverse andere onderzoeksprojecten binnen specifieke deelthema's of subsectoren (onder meer rond digitale bibliotheek, breedband en cultuur, ICT en cultuurparticipatie en digitale distributiemodellen voor culturele content).

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>