

E-CULTUUR

E-cultuur

Bouwstenen voor praktijk en beleid

Dirk De Wit en Debbie Esmans (red.)

Acco Leuven / Voorburg

Uitgegeven in samenwerking met
het Vlaams Ministerie van Cultuur, Jeugd, Sport en Media

Eerste druk: 2006

Gepubliceerd door
Uitgeverij Acco, Brusselsestraat 153, 3000 Leuven (België)
E-mail: uitgeverij@acco.be – Website: www.uitgeverij.acco.be

voor Nederland
– *Uitlevering*: Centraal Boekhuis bv, Culemborg
– *Correspondentie*: Kemper Conseil, De Star 17, 2266 NA Leidschendam

Omslagontwerp: Danny Juchtmans

©2006 by Acco (Academische Coöperatieve Vennootschap cvba), Leuven (België)
Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd en/of openbaar gemaakt door middel
van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande
schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph, film or any other
means without permission in writing from the publisher.

Inhoud

Vooraf	11
Inleiding	15
1/ Wat is e-cultuur?	25
1. E-cultuur in de context van de kennis- en informatie- maatschappij	25
1.1 Een nieuwe netwerkruimte	25
1.2 E-cultuur en de netwerkcultuur	27
1.3 Een symmetrische visie op technologie	29
2. Eigenschappen van e-cultuur	30
2.1 Toegang	30
2.2 Content	32
2.3 Participatie	34
3. Rolverandering	36
4. Voorwaarden	37
4.1 Digitale content	37
4.2 Meervoudige geletterdheid	39
4.3 Materiaal en infrastructuur	40
4.4 Ontwikkeling van technologie	42
4.5 Rechten	43
2/ Omgevingsanalyse - Een blik op de wereld en op Vlaanderen	47
1. Een e-cultuurbeleid met een internationale dimensie	47
1.1 Unesco	48
1.2 Raad van Europa	48
1.3 Europese Unie	48

2. Een e-cultuurbeleid met een Vlaamse dimensie	57
2.1 Het Vlaams Regeerakkoord 2004-2009	58
2.2 Digitaal Actieplan Vlaanderen	58
2.3 Het Vlaamse innovatiebeleidsplan: krachtlijnen voor een geïntegreerde aanpak 2005-2010	59
2.4 Interdisciplinair Onderzoekscentrum voor Breedband-technologie	60
2.5 Oprichting Coördinatiepunt voor de Informatiemaatschappij (CPI)	60
2.6 Vlaams Parlement: Commissie Digitaal Vlaanderen	61
2.7 De openbare omroep in het digitale tijdperk	61
2.8 Innovatiefonds	62
2.9 CultuurInvest	63
2.10 Het Vlaams-Europees Verbindingsagentschap	63
2.11 Federale overheid: Nationaal Actieplan Digitale Inclusie	63
3. Een e-cultuurbeleid met een wetenschappelijke dimensie	64
3.1 Virtuele cultuurparticipatie in Vlaanderen	64
3.2 E-cultuur en breedband	65
3.3 ICT in het culturele veld: de virtualiteit van het virtuele (survey bij musea, cultuurcentra en bibliotheken)	66
3.4 What's in a site? Een analyse van websites van culturele instellingen in Vlaanderen	66
3.5 Onderzoek audiovisuele vorming in het Vlaamse onderwijs	67
3.6 Beleidsvisies voor digitaal erfgoed in Vlaanderen	67
3.7 Duurzame onbestendigheid: de conservering van audiovisuele mediakunst in een veranderend landschap	69
3.8 Digitale kloof en digitale inclusie	69
3/ E-cultuur en kunsten	77
DEEL I E-CULTUUR EN CREATIE	77
1. Wat betekent e-cultuur voor creatie?	77
1.1 Typologie	78
1.2 Thema's	81
2. Rolverandering	86
2.1 Nieuwe vormen van auteurschap	86
2.2 De kunstenaar als cocurator	87
2.3 Cultural engineering	88
2.4 Relatie tussen kunst en wetenschap	88

3. Stand van zaken	90
4. Aanbevelingen	93
4.1 De verankering van digitale creatie, onderzoek en ontwikkeling in het cultuurbeleid	93
4.2 De verankering van het onderzoek van kunstenaars in wetenschap en technologische innovatie	96
4.3 De verankering van technologie in kunstopleidingen	97
DEEL 2 E-CULTUUR EN KUNSTBEMIDDELING	98
1. Wat betekent e-cultuur voor kunstbemiddeling?	98
1.1 Presentatie	99
1.2 Kunsteducatie	104
1.3 Communicatie en marketing	106
2. Rolverandering	108
2.1 Faciliteren en modereren	108
2.2 Crossdisciplinaire samenwerking	109
2.3 Interne en externe netwerking	109
3. Stand van zaken	111
4. Aanbevelingen	113
4.1 De verdere ontwikkeling van een beleidskader	113
4.2 Investeren in digitale content en context	114
4.3 Investeren in materiaal en infrastructuur	114
4.4 Investeren in inhoudelijke en methodologische kennis	114
4.5 Investeren in technologische innovatie op maat van kunstbemiddeling	115
4.6 Investeren in wetenschappelijk onderzoek	115
4/ E-cultuur en cultureel erfgoed	121
1. Wat betekent e-cultuur voor cultureel erfgoed?	121
1.1 Wat is cultureel erfgoed?	121
1.2 Wat is e-erfgoed of digitaal erfgoed?	122
1.3 Voorbeelden van e-erfgoed	124
1.4 Het potentieel van e-erfgoed	127
2. Rolverandering	130
2.1 Focus op de gebruikers	131
2.2 De impact van de media en de openbare omroepen op de rolverandering	132
2.3 De nieuwe rol van het cultureel-erfgoedveld als beheerder van het digitaal geheugen	134
3. Stand van zaken	135

4. Aanbevelingen	I41
4.1 Een e-erfgoedbeleid als onderdeel van een e-cultuurbeleid in Vlaanderen	I41
4.2 Een e-erfgoedbeleid inpassen in een internationaal kader	I42
4.3 Activering, herstructurering en verbreding van het cultureel-erfgoedveld	I43
4.4 Kennisopbouw en -deling	I45
4.5 Digitale duurzaamheid	I46
4.6 De eindgebruiker	I47
5/ E-cultuur en het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen	I51
1. Wat betekent e-cultuur voor het sociaal-cultureel werk?	I51
1.1 Relationele functie: fysieke en virtuele netwerken	I53
1.2 Educatieve functie: bemiddelen	I55
1.3 Culturele functie: consulteren, creëren, delen	I58
1.4 Maatschappelijke functie: digitaal burgerschap	I60
2. Rolverandering	I61
3. Stand van zaken	I63
4. Aanbevelingen	I66
4.1 Interdisciplinaire samenwerking	I66
4.2 Kennisopbouw en -deling	I67
4.3 Praktijkontwikkeling	I68
4.4 Nieuwe modellen voor materiaal- en infrastructuurvoorziening	I69
6/ E-cultuur en openbare bibliotheken	I73
1. Wat betekent e-cultuur voor de openbare bibliotheek?	I73
1.1 De bibliotheekgebruiker	I74
1.2 De openbare bibliotheek	I75
2. Rolverandering	I78
2.1 Informatie- en mediacoach	I79
2.2 Netwerkvorming	I80
2.3 Anders aankopen	I80
2.4 Anders ontsluiten	I81
3. Stand van zaken	I82

4. Aanbevelingen	184
4.1 Visieontwikkeling	184
4.2 Structurering van de sector	185
4.3 Integrale benadering	185
4.4 Opleiding en vorming	186
4.5 Rechten en wetgeving	186
4.6 Mediageletterdheid	186
4.7 Taal- en regioproblematiek	187
4.8 Campagnes en marketing	187
7/ E-cultuur, media en omroepen	189
1. Wat betekent e-cultuur voor media en omroepen?	189
1.1 Een veranderend medialandschap	189
1.2 E-cultuur in een veranderend medialandschap	193
2. Rolverandering	198
2.1 Van aggregator naar emancipator, van monoloog naar dialoog	198
2.2 Levende televisie, dynamisch archief	199
2.3 Van <i>one to many</i> naar <i>many to many</i> modellen	199
2.4 Van content-aggregator naar content-manager	200
2.5 Van productieformats naar onderzoek en experiment	200
3. Stand van zaken	201
3.1 Breedbandpenetratie en media in Vlaanderen	201
3.2 Omroepen en content-industrie in Vlaanderen	203
4. Aanbevelingen	205
4.1 Samenwerking tussen omroepspelers en cultuur	205
4.2 Pilootprojecten	206
4.3 Internationale dimensie	206
4.4 Audiovisuele archieven	206
4.5 Modellen voor breedbandvoorziening	207
8/ E-cultuur en onderwijs	209
1. Wat betekent e-cultuur voor cultuur en onderwijs?	209
1.1 Cultuur en onderwijs: veranderde en veranderende sectoren	209
1.2 Samenwerking tussen onderwijs en cultuur	211
1.3 Visie op technologische veranderingen in het onderwijs	211
1.4 Het potentieel van e-cultuur en onderwijs	214

2. Rolverandering	218
2.1 Rolverandering bij de lerende	218
2.2 Samenwerkend leren	218
2.3 Rolverandering bij de leraar	218
2.4 Rolverandering bij de school	220
2.5 Rolverandering van cultuur	220
3. Stand van zaken	221
3.1 Stand van zaken ICT en onderwijs	221
3.2 Stand van zaken e-cultuur en onderwijs	222
4. Aanbevelingen	226
4.1 Structurele banden tussen cultuur en onderwijs	226
4.2 Mediageletterdheid	227
4.3 Materiaal en infrastructuur	228
4.4 Vorming	228
4.5 Kennis en content opbouwen en uitwisselen	229
Algemene beleidsaanbevelingen	231
1. Visieontwikkeling stimuleren op alle niveaus	232
2. Samen kennis opbouwen en delen	234
3. E-cultuur integreren in het subsidiebeleid van Cultuur	236
4. Een beleid rond digitale duurzaamheid ontwikkelen	238
5. De impact van en de meerwaarde voor de eindgebruiker vergroten	240
6. Praktijk en beleid verder internationaal inbedden	242
7. Een e-cultuurbeleid inbedden in een algemeen Vlaams beleid	243

Vooraf

Cultuur is de kers op de taart... Dat beeld hoor of lees ik vaak in bevlogen speeches en begeisterende inleidingen. De taart staat voor de samenleving, het wezenlijke, het belangrijke. Cultuur wordt dan herleid tot een laatste opsmuk, een extraatje voor als het belangrijkste werk geleverd is. De kers: amper eetbaar, eigenlijk vooral nuttig vanwege de schone schijn. Vaak gekonfijt en mierenzoet.

Ik vind dat een absoluut foute metafoor. Want cultuur zit natuurlijk mee in het taartdeeg, is een wezenlijk onderdeel van de koek, geeft smaak en bepaalt mee de vorm. Een samenleving die cultuur herleidt tot luxe of een loutere spin-off van economische welvaart, verliest levenskracht, verschrompelt en verdwijnt. Daarbij beschouw ik cultuur als de brede noemer voor kunsten, erfgoed, sociaal-cultureel en jeugdwerk, amateurkunsten, bibliotheken enzovoort. In deze benadering vormt cultuur – nog beter: vormen culturen – een hoeksteen voor de opbouw van een gelukkige en succesvolle gemeenschap.

De diepe verankering van cultuur in de samenleving werkt natuurlijk ook wederzijds. Belangrijke maatschappelijke onderstromen beïnvloeden het culturele veld. Hierbij is de overweldigende aanwezigheid van almaar nieuwe technologieën van uitzonderlijk belang. Digitalisering, informatica, buretica, domotica en wereldomvattende webcommunicatie vormen wezenlijke, complexe en soms ondraaglijke uitdagingen voor alle cultuuractoren. Uiteraard blijft – ook hier – kritische reflectie noodzakelijk. Vragen over de sluipende maar blijkbaar onafwendbare impact mogen niet uit de weg worden gegaan; ze moeten expliciet aandacht krijgen en beant-

woord worden. Ongeacht soort en kwaliteit van de argumentatie hieromtrent, blijkt er vooral een grote nood aan tijd en plaats om ook aan de cultuuractoren kansen te bieden voor een analyse, verkenning en positionering.

Als minister van Cultuur acht ik het daarom essentieel dat overheid en sectoren zelf én gezamenlijk een visie ontwikkelen: hoe willen we de nieuwe maatschappelijke en technologische ontwikkelingen inzetten in de culturele processen, hoe kunnen we er kwalitatief mee omgaan, en vooral: waar liggen nu precies de artistieke en culturele meerwaarden? Deze visie biedt ons het kader waarin we samen bepalen welke technologische ontwikkelingen, investeringen en nieuwe werkwijzen noodzakelijk zijn. Uiteraard pakken we deze uitdaging aan in een combinatie van kritische ingesteldheid en openheid voor verandering en innovatie.

Ik besef ten volle dat deze uitdaging tijd en ruimte vraagt. Het zorgvuldig bepalen van een verhouding en positie ten opzichte van deze ingrijpende veranderingen en mogelijkheden vereist een combinatie van bedachtzaamheid, energie en enthousiasme. Cultuursectoren en cultuurbeleid hebben deze ademruimte nodig en vragen meer dan één nacht ijs om dit traject succesvol te schaatsen. Het in kaart brengen van de implicaties en het scherper beschrijven van de rolverandering zijn complexe en intensieve bezigheden; het toepassen van deze nieuwe verhouding kan moeilijk zonder vallen en opstaan.

In mijn beleidsnota Cultuur 2004-2009 formuleerde ik de doelstelling om in deze ambtsperiode de eerste bouwstenen te leveren voor een integraal e-cultuurbeleid in Vlaanderen. Daartoe stimuleerde ik het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media om samen met het Digitaal Platform van de steunpunten Initiatief Audiovisuele Kunsten en Initiatief Beeldende Kunsten een traject uit te stippen. Met nieuwsgierigheid en enthousiasme neem ik kennis van de vele ideeën, nieuwe pistes en uiteenlopende beleidsvoorstellen. Deze vormen de basis voor een eigen beleidsvisie en zullen leiden naar concrete beleidsvoering.

Dit startende e-cultuurbeleid sluit aan bij mijn andere beleidslijnen, waaronder:

- de aandacht voor een actieve publiekswerking;
- de betrokkenheid van het maatschappelijke middenveld;
- het wegnemen van drempels om de participatie te verhogen;
- het toegankelijk maken van cultuur (ook in digitale vorm) voor iedereen;
- de aandacht voor de digitale kloof;
- het belang van culturele diversiteit;
- de rol van cultuur als forum voor het maatschappelijk debat;
- de inzet van een duurzaam én levend cultureel erfgoed;
- het belang van een bloeiend, divers en actueel kunstenschap;
- de toenemende noodzaak om levenslang en levensbreed te leren;
- de verdere ontwikkeling van een beleid inzake de cultuurindustrie.

Een e-cultuurbeleid zal (moet) zich ook enten op de algemene Vlaamse beleidsvoering. Samen met mijn collega-ministers in de Vlaamse Regering, werk ik al verschillende jaren aan een informatie- en kennismaatschappij waarin plaats is voor welvaart én welzijn. Daarbij groeit de overtuiging dat cultuur een belangrijke bijdrage zal leveren aan het inclusieve, duurzame en innovatieve karakter van de samenleving. Ik doe dan ook een oproep aan mijn collega-ministers om cultuur (in zijn brede betekenis) ook op dit terrein te beschouwen als een volwaardige partner. Zo scheppen we mogelijkheden om dit partnerschap te verankeren in een aangepast en vernieuwend beleidsinstrumentarium.

Maar eerst geef ik het woord aan u, als individuele maker, als culturele organisatie of vereniging, als sector of als participant. Maar ook als universiteit of bedrijf, als beleidsmaker, als collega-minister: laat van u horen. Beschouw dit boek als een oproep tot dialoog en tot het bepalen van uw eigen verhouding tot e-cultuur. Stel in vraag, formuleer uw twijfels en voorstellen... en laten we vervolgens samen de passende antwoorden formuleren.

Met veel dank bij voorbaat,

Bert Anciaux
 Vlaams minister van Cultuur, Jeugd, Sport en Brussel
 Oktober 2006

Inleiding

E-cultuur: een nieuw cultureel paradigma in wording

Onder invloed van de informatie- en communicatietechnologie verandert de manier waarop we cultuur maken, spreiden, bewaren en eraan participeren. Het is een verandering waarvan de impact wel eens vergeleken wordt met de uitvinding van de boekdrukkunst. Die was niet alleen van beslissende betekenis voor de verspreiding en toegankelijkheid van kennis en cultuur, maar ook voor de ontwikkeling ervan.

De grote impact van de informatie- en communicatietechnologie op de cultuurpraktijk kondigt een paradigmawijziging aan. Kenmerkend hiervoor is dat het nieuwe medium eerst ingezet wordt in bestaande werkvormen om ze sneller, beter en efficiënter te laten verlopen. Pas daarna wordt duidelijk welke vernieuwing ze met zich brengen. Zo zagen de eerste films eruit als gefilmd theater en de filmzalen als theaters. Nadien heeft men de eigen expressieve kracht van het medium film ontdekt, er specifieke ruimtes voor gebouwd en een eigen distributiesysteem en economisch model voor ontwikkeld. Deze beweging gaat ook op voor de informatie- en communicatietechnologie.

Er bestaat vandaag een nieuwe netwerkruimte waarin de dialoogcultuur groeit. Die wordt gekenmerkt door een horizontaal en globaal karakter en stimuleert crossdisciplinaire samenwerking, gedecentraliseerde productieprocessen, zelforganisatie en een actieve participatie. In die netwerkruimte wordt culturele inhoud of content meer en

meer digitaal aangeboden en zien we nieuwe spelers opduiken. We omschrijven de veranderingen die zich onder invloed van de informatie- en communicatietechnologie voordoen in het domein cultuur als 'e-cultuur': e-cultuur staat voor een nieuw cultureel paradigma dat nog volop in ontwikkeling is¹.

Sinds enkele jaren zien we in Vlaanderen, op initiatief van makers en culturele organisaties, werkvormen die zich op dit nieuwe paradigma enten. Nieuwe vormen van creatie, participatie, cultuurbemiddeling en archiveren ontstaan in de verschillende culturele velden: de kunsten, het cultureel erfgoed en het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen. Via deze *early adopters* worden de eerste stappen gezet in de e-cultuurpraktijk en de eerste ervaringen opgebouwd. Dat gebeurt momenteel op eigen initiatief, binnen de bestaande werkingsenvelopes en ondersteuningsprogramma's van de overheid. Er worden voorts studies en onderzoek opgestart rond deelaspecten van e-cultuur. Hier en daar worden samenwerkingsverbanden met universiteiten en bedrijven opgezet en ontstaan crossdisciplinaire en crosssectorale projecten. Ook in het onderwijs en bij de openbare omroep zijn op dit terrein ontwikkelingen aan de gang die perspectieven bieden voor cultuur.

Er dienen zich dus tal van mogelijkheden en perspectieven aan, maar ook tal van nieuwe uitdagingen en vragen. Hoe kunnen de culturele sectoren zich met een virtueel aanbod in de netwerkruimte manifesteren? Hoe gaan ze om met de virtuele cultuurparticipant? Welke mogelijkheden bieden crossdisciplinaire samenwerking en nieuwe distributiemethoden? Hoe kunnen ze vorm geven aan een levend archief? Welke nieuwe praktijken ontstaan er en hoe veranderen de rollen van de diverse actoren in het culturele domein? Hoe kunnen die nieuwe werkvormen en rolverandering in de praktijk worden gebracht? Wat is de kostprijs en wat is de impact op het bestaande materiaal, de infrastructuur, het personeel? Wie beschikt over kennis en hoe kan die gedeeld worden?

Ook het Vlaamse cultuurbeleid staat voor een nieuwe uitdaging. Het beleid inzake e-cultuur kan zich – los van eigen accenten en investeringen – aansluiten bij internationale ontwikkelingen, maar welke pistes dienen zich op dat vlak aan? Hoe kan de overheid

dynamische relaties tussen de culturele sectoren en de kennismaatschappij bevorderen? Welk kader kan ze aanreiken om de transities mogelijk te maken en te begeleiden? Welke impact hebben deze veranderingen op het cultuurbeleid en bij uitbreiding op het beleid van de Vlaamse overheid? Hoe kan de Vlaamse overheid een integrale aanpak en visie op e-cultuur vormgeven?

Wat voorafging

De thematiek ICT en cultuur heeft zich ondertussen een prominente plaats verworven op internationale fora. In verschillende landen doen zich ontwikkelingen voor op het vlak van beleid en praktijk. In Nederland maakte men bijvoorbeeld de interessante beweging van een aantal aparte beleidsnotities naar een integrale visie op de invloed van digitalisering op cultuur. De Nederlandse Raad voor Cultuur presenteerde deze visie in de vorm van de nota *eCultuur: van i naar e²*. Een equivalent traject drong zich op voor Vlaanderen.

Het thema e-cultuur vond zijn weg naar de regeerbijdrage voor het beleidsdomein Cultuur, Jeugd, Sport en Media (CJSM) en werd door minister Anciaux opgenomen in zijn beleidsnota Cultuur 2004-2009. In de beleidsbrief Cultuur 2006 werd een beleidsvoorbereidend traject aangekondigd dat een integraal denkkader mee moest vormgeven³.

Dit traject, dat wordt gecoördineerd door het Departement CJSM, bestaat uit twee sporen:

- Het eerste is gericht op de eigen culturele sectoren met als doel:
 - e-cultuur als begrip bevattelijk en hanteerbaar maken;
 - visieontwikkeling stimuleren over de mogelijkheden en uitdagingen;
 - competentie en empowerment van de diverse actoren verhogen vanuit een geïnternaliseerd begrip;
 - het in kaart brengen van noden en die vertalen naar een beleid voor CJSM⁴.
- Het tweede is gericht op het veld Media, het aanverwante domein Onderwijs en Vorming en het algemeen Vlaams beleid met als doel:
 - e-cultuur als meerwaardebegrip ingang doen vinden;

- expertise en ervaringen uitwisselen met het oog op vormen van synergie op het vlak van praktijk- en beleidsontwikkeling;
- gedeelde financiering en initiatieven mogelijk maken;
- CJSM als volwaardige partner positioneren binnen het Vlaamse beleid en netwerk op het vlak van e-cultuur.

Om deze doelstellingen te bereiken werd in een eerste fase geopteerd voor de opmaak van een beleidsvoorbereidend document⁵. De opzet was tegelijk bescheiden en ambitieus. Bescheiden, omdat het in de eerste plaats een aanzet moest betekenen voor een proces dat de volgende jaren verder vorm kan krijgen. Ambitieuw, omdat het een thematiek in kaart wilde brengen die zelf continu aan verandering onderhevig is en waarover de kennis erg verspreid en gefragmenteerd is.

Opzet

In deze publicatie staan het concept en de visie op e-cultuur centraal. We willen meer helderheid bieden over de mogelijke betekenis van e-cultuur voor de diverse culturele sectoren, voor het cultuurbeleid en voor het beleid van de Vlaamse overheid. Deze visie reikt verder dan het toepassen van technologie in de bestaande werkvormen: ze richt zich ook en vooral naar de ingrijpende rolverandering en innovatieve mogelijkheden die zich aandienen vanuit het leggen van verbindingen. De gradaties en intensiteit van deze rolverandering en innovatieve mogelijkheden zullen variëren naargelang van de doelstellingen die men als maker, organisatie en sector heeft. We willen met andere woorden geen dwingend model voorstellen waaraan iedereen moet beantwoorden, maar wijzen op de nieuwe werkvormen die meer en meer zichtbaar zullen worden – ook zonder technologie – als het ware geïncorporeerd vanuit de paradigmawijziging. We denken dan onder meer aan meer samenwerken en delen, de gebruiker die centraler komt te staan en de focus op procesmatig werken.

De visie op e-cultuur willen we zo integraal mogelijk benaderen:

- integraal ten overstaan van de verschillende culturele velden en aanverwante domeinen;

- integraal ten overstaan van de technologie: er is zowel aandacht voor de inzet van technologie binnen de bestaande werkvormen als voor de meer innoverende toepassingen;
- integraal ten overstaan van de kennis- en informatiemaatschappij: cultuur is niet zomaar een afnemer van technologie maar ook een belangrijke speler in de innovatie en de ontwikkeling van educatieve, maatschappelijke en technologische toepassingen en methoden.

Met deze publicatie willen we ook informatie en materiaal aanreiken voor het verdere debat. Daarbij belichten we verschillende perspectieven op e-cultuur: die van de deelnemer, van het veld en de mogelijke rol van het beleid. We hopen dat de ideeën die in dit boek worden verwoord de actoren uit de verschillende domeinen zullen sensibiliseren en uitdagen om hun eigen verhouding t.o.v. van e-cultuur te bepalen en te kijken op welke manier e-cultuur ingang kan vinden in hun dagelijkse praktijk.

Deze publicatie is ook een aanzet en oproep tot de verdere uitwerking van een integraal beleid, ingebed in een algemeen Vlaams en internationaal kader. Cultuur zal onvermijdelijk een eigen positie innemen in een samenleving waarin de digitale dimensie alsmaar blijkt toe te nemen. De actoren die hierin een actieve rol willen spelen, zouden dit moeten kunnen realiseren vanuit meer mogelijkheden, kennis en inzichten. De overheid heeft hier een rol te vervullen. De geformuleerde beleidsopties zijn geen definitieve plannen, maar voorstellen die het voorwerp kunnen vormen van verder overleg tussen het beleid en de culturele sectoren. Bepaalde ideeën vragen om verder onderzoek en uitwerking. Laat dit echter een uitdaging zijn om stap voor stap zaken verder te concretiseren, af te toetsen en daar waar nodig en mogelijk, te implementeren.

Opbouw

Dit boek bestaat uit negen hoofdstukken. De hoofdstukken 1 en 2 geven een inleiding op de context van de kennis- en informatiemaatschappij, op de eigenschappen van e-cultuur en een algemene stand van zaken rond e-cultuur in Vlaanderen en in Europa. In de hoofdstukken 3 tot en met 8 wordt het thema

e-cultuur belicht voor de diverse culturele velden en voor Onderwijs en Media. In hoofdstuk 9 ten slotte bespreken we de rol van de Vlaamse overheid en dragen we voorstellen voor beleidsopties en -instrumenten aan.

De 'sectorale hoofdstukken' zijn opgebouwd volgens eenzelfde structuur: een omschrijving van wat e-cultuur betekent voor het specifieke veld en de sectoren, een verkenning van de rolveranderingen die zich aankondigen, een stand van zaken en tot slot een aantal (beleids)aanbevelingen. Elk hoofdstuk bevat concrete voorbeelden die de eigenschappen van e-cultuur sprekend illustreren. Bij de keuze ervan bewaren we het evenwicht tussen Vlaamse en buitenlandse voorbeelden, grote en kleine instellingen en verschillende disciplines.

De auteurs kennen dit boek een wetenschappelijke noch een exhaustieve status toe. Zo wordt niet uitgebreid ingegaan op de telecommunicatie en op de ICT-sector en de cultuurindustrie. Niet alle ontwikkelingen in Vlaanderen of in het buitenland worden in kaart gebracht. Dit boek biedt geen antwoord op alle vragen, maar houdt een evenwicht tussen het aanreiken van mogelijkheden en het illustreren van het potentieel van e-cultuur aan de hand van voorbeelden die hun waarde reeds hebben bewezen. Het moet vooral een opstap zijn naar een daadkrachtige ontwikkeling op het vlak van beleid en praktijk.

Het schrijven van dit boek was een proces dat een geheel eigen dynamiek rond e-cultuur heeft doen ontstaan. De basis van elk hoofdstuk is het werk van een of meer deskundige(n). Hun teksten werden vervolgens grondig besproken met experts uit administraties en steunpunten, uit het culturele veld en de universitaire wereld. De eigenheid van elke pen werd in grote mate gerespecteerd en elk hoofdstuk kan ook op zichzelf worden gelezen.

In het bijzonder vermelden wij de volgende auteurs:

Jan Braeckman (Vlaams Centrum voor Openbare Bibliotheken), Hugo Callens (Socius), Stoffel Debuysere (Argos), Jan De Craemer (Departement Onderwijs en Vorming), Dirk De Wit (Initiatief Audiovisuele Kunsten en Initiatief Beeldende Kunsten), Debbie

Esmans (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Jan Staes (Canon Cultuurcel, IVA Onderwijscommunicatie), Jeroen Walterus (Vlaams Centrum voor Volkscultuur) en Hans van der Linden (IVA Kunsten en Erfgoed).

Wij vermelden ook graag iedereen die heeft bijgedragen aan de inhoud en het proces van deze publicatie: Tim Beernaert (IVA Kunsten en Erfgoed), Toon Berckmoes (CultuurNet Vlaanderen), Lieven Boelaert (IVA Sociaal-Cultureel Werk voor Jeugd en Volwassenen), Paul Bottelbergs (VRT), Laurence Claeys (Universiteit Antwerpen), Christine Claus (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Carolien Coenen (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Dirk De Grooff (Katholieke Universiteit Leuven), Erik De Smedt (IVA Sociaal-Cultureel Werk voor Jeugd en Volwassenen), Katia De Vos (IVA Sociaal-Cultureel Werk voor Jeugd en Volwassenen), Jensen Dehaes (Wisper), Stefaan Delacluze (Mooss), Bart Dierick (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Leen d'Haenens (Katholieke Universiteit Leuven), Evita Dhaenens (IVA Sociaal-Cultureel Werk voor Jeugd en Volwassenen), Luc Dewaele (Vooruit), Roeland Dudal (Vlaams Architectuur Instituut), Siebe Dumon (Vlaams Audiovisueel Fonds), Dominique Duttoo (IVA Economie), Jill Everaert (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Hans Feys (IVA Kunsten en Erfgoed), Karen Jacobs (IVA Sociaal-Cultureel Werk voor Jeugd en Volwassenen), Marc Jacobs (Vlaams Centrum voor Volkscultuur), Marina Laureys (IVA Kunsten en Erfgoed), Steven Leman (Culturele Biografie Vlaanderen), Ingrid Ligtoet (Cultureel Jongeren Paspoort), Patrick Manghelinckx (Jeugd en Stad), Kristof Michiels (Vrije Universiteit Brussel), Dries Moreels (Vlaams Theater Instituut), Hans Nissens (CultuurNet Vlaanderen), Gert Nulens (Vrije Universiteit Brussel), Walter Provo (Initiatief Audiovisuele Kunsten), Guy Redig (Kabinet Cultuur), Kris Rutten (Universiteit Gent), Björn Rzoska (Vlaams Centrum voor Volkscultuur), Ton Schipper (Danspunt), Michiel Schwarz (Raad voor Cultuur Nederland), Wim Seghers (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Femke Snelting (Constant), Ronald Soetaert (Universiteit Gent), Thomas Soetens (Workspace Unlimited), Marc Storms (Vlaamse Vereniging voor Bibliotheek-, Archief- en Documentatiewezen), Julien Van Borm (Departement Bibliotheek, Universiteit Antwerpen), Ines Van de

Velde (Vlaams Audiovisueel Fonds), Dries Van den Broucke (IVA Kunsten en Erfgoed), Kora Van den Bulcke (Workspace Unlimited), Ine Van der Elst (Cultuurcontactpunt Vlaanderen), Bart Van der Herten (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Rob van Kranenburg (Virtueel Platform), Paul Van Lil (Vlaams Centrum voor Amateurkunsten), Jos Van Rillaer (IVA Kunsten en Erfgoed), Johan Vansteenkiste (Initiatief Beeldende Kunsten), Felix Vanginderhuysen (Jekino), Bart Vanhoenacker (Graffiti Jeugddienst), Kurt Vanhoutte (Universiteit Antwerpen), Willy Verdonck (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Wouter Vermeylen (Vooruit), Nico Verplancke (Interdisciplinair instituut voor Breedband Technologie), Geert Verstraete (Victoria Deluxe), Tony Verstraete (Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media), Ine Vos (IVA Kunsten en Erfgoed), Tom Wambeke (Katho Tielt), Rebekka Wauters (MuHKA)...

Aan allen onze welgemeende en oprechte dank voor de steun en de vele uren praten, discussiëren, becommentariëren en schrijven.

Dirk De Wit
Debbie Esmans

Noten van de redactie

- de tekst is in de hij-vorm geschreven, maar dit boek is uiteraard 'gender-neutraal';
- de genoemde websites werden tussen april 2005 en juni 2006 bezocht;
- de redactie werd in de eerste helft van juli 2006 afgerond. Initiatieven en ontwikkelingen van latere datum blijven dan ook onbesproken;
- de tekst en een verklarende woordenlijst zijn te raadplegen op www.vlaanderen.be/e-cultuur.

Noten

1. Een paradigma slaat in deze context op een samenhangend geheel van regels, overtuigingen en praktijken dat op een bepaald moment en in een bepaalde discipline als gangbaar, richting- of zelfs normgevend wordt beschouwd. Het is een referentiekader waarin en waardoor men sociaal, cultureel en wetenschappelijk functioneren analyseert en duidt. Men spreekt van een paradigmawissel of -wijziging wanneer nieuwe inzichten (theoretisch of praktisch) en praktijken leiden naar nieuwe regels die krachtiger blijken te zijn dan de regels die het oude paradigma bepaalden en op die manier het referentie- en duidingskader of paradigma veranderen.
2. Raad voor Cultuur Nederland, *eCultuur: van i naar e. Advies over de digitalisering van cultuur en de implicaties voor cultuurbeleid*, juni 2003. Zie: <http://www.cultuur.nl>.
3. Zie: <http://www.vlaanderen.be/cultuur>.
4. Deze publicatie gaat niet in op het beleidsveld sport. Toch zijn er duidelijke raakvlakken met de mogelijkheden en ontwikkelingen die beschreven worden voor de beleidsvelden cultuur. Zeker voor het sportverenigingsleven, dat qua aard en opbouw sterk vergelijkbaar is met het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen, kunnen de analyses en aanbevelingen relevant en inspirerend zijn.
5. In het kader van het beleidsvoorbereidende traject e-cultuur werden in 2005 en 2006 ook presentaties gehouden die een introductie gaven in de materie a.d.h.v. voorbeelden. Er werd gesproken voor administraties, steunpunten, adviesraden en beoordelingscommissies, de VRT, de museumconsulenten, de erfgoedcellen en de commissies Digitaal Vlaanderen en Cultuur, Jeugd, Sport en Media van het Vlaams Parlement. Deze presentaties hebben inspirerende suggesties opgeleverd die, waar mogelijk, in deze publicatie werden opgenomen.

Wat is e-cultuur?

In dit hoofdstuk schetsen we de context van de kennis- en informatiemaatschappij waarin e-cultuur tot ontwikkeling komt: een nieuwe netwerkruimte, een netwerkcultuur en een symmetrische visie op technologie. Vervolgens zoomen we in op de manier waarop cultuur daarin verandert. Kernbegrippen van cultuur, zoals toegang, content en participatie, krijgen een andere invulling. We leggen deze eigenschappen uit, brengen in kaart hoe de spelers in het culturele domein andere rollen zullen opnemen en geven de belangrijkste basisvoorwaarden aan die daarvoor nodig zijn. We schrijven dit hoofdstuk vooral vanuit het perspectief van het potentieel van e-cultuur. Deze mogelijkheden zijn in de praktijk nog niet even zichtbaar of volledig waargemaakt en vragen om een actieve realisatie door de diverse betrokken partijen.

1. E-cultuur in de context van de kennis- en informatiemaatschappij

1.1 Een nieuwe netwerkruimte

Informatie- en communicatietechnologie dringt diep door in alle ‘lagen’ van ons leven: op het werk, thuis, op school en in de publieke ruimte. Ze wordt ingezet in zowat alle menselijke activiteiten: sociale relaties, communicatie, economie, openbaar bestuur, gezondheidszorg en cultuur. Een van de meest typerende kenmerken van die technologie is dat computers met elkaar in verbinding staan in netwerken met een steeds grotere capaciteit, zodat grote

hoeveelheden data met hoge snelheid getransporteerd kunnen worden. Genetwerkte computers scheppen een nieuwe ruimte die tweerichtingsverkeer mogelijk maakt en horizontale relaties stimuleert. Dit betekent dat men zelf het initiatief kan nemen om actief te participeren en zich als individu of groep zelfstandig te organiseren in *communities*. Dit staat in tegenstelling tot het traditionele uitzendparadigma van media die content distribueren van producent naar consument. Bovendien convergeren media als telefonie, radio, televisie en computer binnen deze nieuwe ruimte, zodat die media en de diverse vormen van informatie, ervaring en interactie die ermee gepaard gaan, met elkaar verbonden worden. Ten slotte verloopt de communicatie binnen deze ruimte meer en meer draadloos en via draagbare en kleine computers die zijn verwerkt in gebruiksvoorwerpen, in publieke en private ruimtes en op ons lichaam. Hierdoor is de netwerkrimte alomtegenwoordig. Ze staat echter niet los van de realiteit, wat het woordje 'virtueel' soms verkeerdelijk doet vermoeden. Onze ervaring van de realiteit wordt vermengd met de alomtegenwoordige digitale informatie.

Deze ruimte heeft een grote impact op de manier van produceren, communiceren, distribueren en consumeren, en op de verhoudingen tussen diverse actoren, zoals producent en consument, leerkracht en leerling, arts en patiënt, overheid en burger. De nieuwe werkvormen die binnen deze ruimte ontstaan, worden aangeduid met het voorvoegsel 'e'. Denk o.m. aan e-learning, e-media, e-government en e-cultuur. Deze toevoeging betekent niet dat er een vorm van leren, besturen, informeren of cultuur ontstaat *naast* de bestaande. Het betekent wel dat de bestaande praktijken en rollen veranderen en dat er nieuwe verhoudingen ontstaan. Zo wijst e-government niet enkel op de administratieve relatie tussen burger en overheid via het internet, maar ook op de nieuwe mogelijkheden tot actieve participatie en zelforganisatie. E-media impliceert niet enkel de mogelijkheid om meer en diverser materiaal uit te zenden via digitale kanalen, maar geeft ook de grotere impact van de gebruiker en het mogelijke tweerichtingsverkeer tussen producent en consument aan. E-cultuur wijst op zijn beurt niet enkel op het inzetten van technologie voor een efficiënte en gepersonaliseerde distributie en marketing, maar ook op de nieuwe interactieve relaties tussen makers, deelnemers en bemiddelaars.

Deze nieuwe werkvormen en verhoudingen kunnen we situeren in de overgang van de industriële naar de kennis- en informatie-maatschappij. Die overgang wordt ten eerste gekenmerkt door een grotere behoefte aan gedecentraliseerde processen. Het verspreiden van de economische productie over de hele wereld doet de nood ontstaan aan automatisering en decentralisering van de informatieverwerking, besluitvorming en controle. Onder impuls hiervan verschijnen in de jaren 1940 de eerste computers, mede gestimuleerd door de Tweede Wereldoorlog. Het internet ontstaat in de jaren 1960 onder impuls van defensie, dat behoefte heeft aan een gedecentraliseerd computernetwerk¹. In de jaren 1990 wordt de basistechnologie, het TCP/IP-protocol, vrijgegeven waardoor er via telecommunicatie een digitaal netwerk ontstaat dat toegankelijk is voor alle burgers. Inmiddels is het internet het meest gebruikte communicatiemiddel ooit en een globaal fenomeen dat het karakter heeft van een massamedium. Ten tweede komt kennis in de kenniseconomie als belangrijke productiefactor te staan naast de productiefactoren uit de industriële samenleving, zoals arbeid, grondstoffen en kapitaal. Kennis leidt tot innovatie en zo tot nieuwe producten en diensten.

Samenvattend kunnen we deze overgang omschrijven als een paradigmaverschuiving, gekenmerkt door de volgende centrale begrippen: gedecentraliseerde productieprocessen, crossdisciplinaire samenwerking, zelforganisatie, gebruikers die centraler komen te staan en nieuwe economische modellen. Binnen het culturele domein vertaalt deze paradigmaverschuiving zich in e-cultuur.

1.2 E-cultuur en de netwerkcultuur

De netwerkruimte heeft een grote impact op de massamedia, die sinds de komst van de televisie een steeds grotere rol spelen in de verstrekking van informatie en amusement, en in de vorming van een zelf- en een maatschappijbeeld. Dankzij de nieuwe media en technologie krijgen burgers immers toegang tot media die hen toelaten zelf te publiceren, informatie en kennis op te zoeken en die te delen met elkaar. Het *one-to-many* paradigma van de massamedia verschuift naar een *many-to-many* paradigma. De effecten daarvan zien we sinds het einde van de jaren 1990 in de netwerkcultuur. De meest zichtbare toepassingen zijn de communicatieplatformen,

zoals chat, discussieforums, mailinglijsten en vriendennetwerken². Ook de tools om zelf te publiceren en uit te zenden, zoals web- en videologs, podcast en online publicatienetwerken, lijken alleen maar aan populariteit te winnen³. Deze media worden ook ‘*tactical media*’ genoemd, omdat de gebruikers ze naar hun hand kunnen zetten om te werken rond allerlei politieke en sociale thema’s. Ze steunen niet zozeer op professionele of centrale autoriteiten, wel op individuen, kanalen en knooppunten. Dat heeft reeds geleid tot onverwachte effecten op een globaal niveau. Een klassiek geworden voorbeeld is de weblog van de Irakees Salam Pax⁴, die vanuit Bagdad berichtte over de oorlog in Irak. Zijn persoonlijke en ‘alternatieve’ berichtgeving haalde miljoenen lezers, en citaten uit zijn blog vonden hun weg naar andere media, waaronder het in 2005 uitgegeven boek *Bagdad Journal*.

Gebruikers organiseren zich ook op een meer systematische manier om informatie, kennis en cultuur te delen. De open online encyclopedie Wikipedia⁵ is daar een voorbeeld van. Hij bestrijkt alle mogelijke thema’s en wordt opgebouwd en beheerd door de gebruikers, die tevens auteurs zijn. Het maken, aanvullen en verbeteren van de artikels gebeurt volgens de principes van de collegiale toetsing. Een specifieke licentie⁶ geeft toestemming om verbeteringen aan te brengen en opnieuw te verspreiden, onder de voorwaarde dat dit onder dezelfde licentie gebeurt: open en toegankelijk⁷.

Een ander voorbeeld is de kennisdeling in de *open source software*⁸: de software wordt opgebouwd en voortdurend verbeterd naargelang van de eigen behoeften, en dit volgens gelijkaardige principes: door gebruikers, gebaseerd op een open broncode en op specifieke licenties. Hierachter schuilt de idee dat software vandaag een belangrijke rol speelt in onze manier van samenwerken en handelen, en dat het daarom beschouwd moet worden als een vorm van gemeenschappelijke kennis. De netwerkcultuur geeft voorts aanleiding tot nieuwe distributiemodellen. Via het internet zijn de kosten voor opslag, distributie en promotie lager en men kan in principe oneindig veel producten aanbieden, zowel populaire waar als producten voor een kleiner publiek. Amazon.com, een online shop voor boeken, audiovisueel materiaal en multimedia, is daar een voorbeeld van.

Kortom, binnen de netwerkrimte ontstaat een nieuwe publieke cultuur die vooral gekenmerkt wordt door deelnemers die consument én producent zijn, door nieuwe plaatsen en vormen van ontmoeting en uitwisseling, en door een aanbod dat veel meer divers is. Deze netwerkcultuur kenmerkt ook het culturele domein, op het kruispunt dat we e-cultuur noemen.

1.3 Een symmetrische visie op technologie

De mogelijkheden en de impact van de nieuwe technologie zijn niet onbesproken. Er woedt al langer een discussie over de al dan niet positieve effecten van technologie op de samenleving. Sceptici en pessimisten voorspellen een technologische dictatuur. Daaronder verstaan zij o.m. de vershraling van culturele diversiteit, het wegvallen van privacy, en controle op alles wat we doen. Zij vrezen een volledige automatisering en uniformisering van leven en werk, sociale vervreemding en anonimiteit, en een afhankelijkheid van technologische concerns die de netwerken en de kennis en cultuur die erop circuleert, controleren. Optimisten daarentegen hebben vooral oog voor het gedecentraliseerde karakter van netwerken waarin individuen en groepen een actieve rol kunnen spelen. Zij zien eerder een sociale ruimte ontstaan voor communicatie en een potentieel voor empowerment en voor een bottom-up benadering. Ze zien de mogelijkheid van een dialoogcultuur die scheidingen tussen disciplines, sectoren en culturen kan overbruggen.

Laten we deze visies op technologie in een ruimer kader plaatsen. De idee bestaat dat technologische vooruitgang vanzelfsprekend is: een natuurlijk, niet tegen te houden proces in de voortgang van de geschiedenis. Dit uitgangspunt noemt men 'technologisch determinisme'. Anderen zijn van mening dat technologie ontwikkeld wordt op basis van een maatschappelijke vraag en menselijke behoeften. Als technologie geïmplementeerd wordt, dan is dat omdat gebruikers daar behoefte aan hebben. Deze visie noemt men 'sociaal constructivisme'. De Nederlandse filosoof Jos de Mul bekritiseert beide stromingen, die hij in wezen als deterministisch beschouwt. Hij gaat uit van een interessante derde positie: het technologisch interactionisme⁹. Daarmee verzet hij zich tegen elke reductionistische neiging om aan een of meer factoren, die onmiskenbaar een

rol spelen bij technologische ontwikkelingen, het primaat toe te kennen. Dit interactionisme houdt in dat abstracte maatschappelijke ontwikkelingen én concrete ontwerpprocessen elkaar raken en impliceert dat technologische innovatie zowel oorzaak als gevolg kan zijn van sociale processen of evoluties.

Dit interactionisme biedt een interessant perspectief voor cultuur. Cultuur kan met name gebruikmaken van technologie en de mogelijkheden die ze biedt, maar ze kan tegelijk de technologie innoveren en aanscherpen vanuit de eigen behoeften en noden. Deze visie op technologie omschrijven we als ‘symmetrisch’. Dit betekent dat men binnen e-cultuur niet alleen afnemer is van technologie die elders gemaakt wordt, maar dat men vanuit de eigen noden en de eigen manier van werken ook ontwikkelingen en specifieke toepassingen kan aansturen. Deze stelling verwijst ook naar begrippen als *cultural engineering* en *mutual shaping of technology*, en naar de ideeën van cultuurfilosofen als Benjamin, die menen dat makers niet alleen kritisch, creatief en vernieuwend omgaan met nieuwe technieken, maar daardoor ook de nieuwe technieken en instrumenten transformeren en verrijken¹⁰.

2. Eigenschappen van e-cultuur

2.1 Toegang

Toegang tot cultuur is een universeel recht. E-cultuur geeft een extra betekenis aan dit principe en schept nieuwe mogelijkheden. De digitale omgeving heeft immers het potentieel om inhoud voor iedereen beschikbaar te maken op gelijk welk moment en op gelijk welke plaats. Het maakt ook een meer rechtstreekse band mogelijk tussen maker en deelnemer.

Altijd, overal en rechtstreeks

Culturele inhoud wordt aangeboden via de netwerkruimte en is daardoor op gelijk welk moment en op gelijk welke plaats toegankelijk. De gebruiker wordt minder afhankelijk van het culturele aanbod dat op een bepaalde plaats en tijd beschikbaar is. In e-cul-

tuur bepalen gebruikers met andere woorden zelf wanneer ze van die toegang gebruikmaken.

De maker kan zijn werk zelf rechtstreeks beschikbaar stellen voor het publiek, zonder tussenpersonen als distributeurs en handelszaken. Denk aan publicatieplatformen voor literatuur, videologs van kunstenaars of aan muzikanten die hun muziek via online distributieplatformen verspreiden.

Breed

Creaties die de markt niet (her)uitgeeft, omdat de kosten voor distributie en promotie te hoog zijn in vergelijking met de te verwachten inkomsten of omdat de distributierechten verlopen zijn, kunnen via digitale media opnieuw beschikbaar gesteld worden. Het gaat daarbij vaak om kleinere producten, die zich richten tot een specifiek publiek. In een digitale omgeving ontstaat een nieuw economisch model dat gebaseerd is op *The Long Tail*¹¹.

Het *Long Tail* principe betekent dat, als men veel producten met een kleiner publiekspotentieel aanbiedt, de som van de verkoop daarvan groter is dan die van de populaire producten. Dit model biedt nieuwe perspectieven om creaties met een kleiner publiekspotentieel toch op een rendabele wijze beschikbaar te stellen, omdat de kosten lager zijn. Via online winkels worden de kosten van het stockeren en de detailhandel kleiner: men bestelt online en het product wordt per post verstuurd. Via online distributie wordt er bespaard op editie-, stockerings- en transportkosten omdat het materiaal rechtstreeks en digitaal verstuurd wordt.¹² De rendabiliteit wordt ook gegarandeerd omdat de producten langer aangeboden kunnen worden en omdat de marketing veel gericht kan gebeuren op basis van interesses en het koopgedrag van gebruikers.

Crossmediaal

De toegang via de netwerkruimte is complementair aan de toegang via andere media, zoals het podium, het boek en de radio. Fysieke en virtuele toegang worden gecombineerd. Aanbieders leren de kwaliteiten van de verschillende media inschatten en verkennen de verrijkende interrelaties tussen die diverse media. Ook gebruikers leren met verschillende media omgaan, en ervaringen en informatie uit verschillende bronnen combineren. Weliswaar zijn de diverse media vandaag onderhevig aan convergenties die gerelateerd zijn

aan een veranderend medialandschap. De crossmediale benadering biedt een potentieel om cultuur in meerdere settings te laten circuleren en projecten over verschillende media 'uit te rollen'.

Gediversifieerd

De toegenomen mogelijkheid om als gebruiker in de horizontale netwerk omgeving zijn mediagebruik te bepalen, ervaren sommige makers en producenten als een bedreiging. Denk aan het illegaal downloaden en het verspreiden van content onder *peers*. Anderen zijn van mening dat de netwerk omgeving juist perspectieven biedt om materiaal anders en beter te laten circuleren en andere economische modellen te ontwikkelen. Volgens de auteurswet is het echter alleen de auteur die toestemming kan geven om materiaal digitaal beschikbaar te stellen en die kan bepalen onder welke voorwaarden dit dient te gebeuren. Het beheer van auteursrechten in de digitale omgeving noemt men *Digital Rights Management*. Met behulp van software controleren de aanbieders de toegang en met licenties die digitaal gekoppeld worden aan het materiaal, maken zij duidelijk welk soort gebruik wordt toegestaan en onder welke voorwaarden.

Sommige aanbieders stellen hun werk of onderdelen ervan gratis ter beschikking, vanuit de overtuiging dat cultuur een gemeenschappelijk goed is en vrij moet kunnen circuleren. Anderen beschouwen de digitale omgeving als een commercieel distributiekanaal. Ze geven enkel toegang mits betaling, maar diversifiëren die toegang naargelang van het soort gebruik. Zij staan bijvoorbeeld een beperkt aantal kopieën toe, bepalen dat een muziekstuk gratis een bepaald aantal keer beluisterd kan worden, bieden gratis previewmateriaal in lage resolutie aan of tonen slechts een fragment. Het werk kan dan besteld worden in zijn integrale vorm en in hoge resolutie. Achter deze nieuwe en diverse vormen van toegang schuilt een nieuw businessmodel, gebaseerd op de idee dat beperkte vormen van gratis circulatie een positief effect kunnen hebben op de verkoop.

2.2 Content

In e-cultuur wordt culturele inhoud gedigitaliseerd en zal er steeds meer *digital born* materiaal beschikbaar zijn. Er kan een rijke context gecreëerd worden aan de hand van omschrijvingsgegevens, achter-

grondmateriaal en door relaties aan te geven met andere culturele inhoud. Er kunnen verbindingen gemaakt worden over de grenzen van een organisatie, sector of domein heen. Cultuur kan daarenboven gediversifieerd worden aangeboden volgens gebruikersprofielen.

Digitaal

Eigen aan de culturele inhoud in e-cultuur is dat het om digitale content gaat. We kunnen een onderscheid maken tussen de gedigitaliseerde bronnen of objecten waarbij analoge informatie naar digitale formaten wordt omgezet, de van oorsprong digitale bronnen of objecten (*digital born*) waarbij de informatie digitaal wordt gecreëerd, en ten slotte de elektronische (meta)informatie over bronnen en objecten.

Alsmar meer culturele content wordt vandaag de dag ‘digitaal geboren’. Voor veel bestaande culturele content gaat er echter nog een digitaliseringsfase vooraf. Men kan digitaliseren in het kader van een strategie voor langetermijnbewaring, omdat het fysieke object verloren dreigt te gaan. In dat geval vervangt de digitale kopie het fysieke object en vormt de kopie de enige toegang tot het werk. Men kan ook digitaliseren omwille van educatieve, informatieve, studie- of ontsluitingsdoeleinden, waarbij de culturele inhoud in zijn oorspronkelijke vorm blijft bestaan. Dat kan bijvoorbeeld een argument zijn bij zeldzame of kwetsbare artefacten, zoals unieke filmkopieën, oude handschriften, boeken en schilderijen of voor unieke op- of uitvoeringen. Een digitale registratie of document zal het fysieke werk en de ervaring niet vervangen.

Contextueel

In een digitale omgeving kan culturele inhoud rijk en divers gecontextualiseerd worden.

Wat bedoelen we met contextualisering? Met omschrijvingsgegevens, ook ‘metadata’ genoemd, beschrijven we de karakteristieken van culturele inhoud. Metadata worden gekoppeld aan digitale inhoud. Die koppeling is een basisvoorwaarde om de inhoud terug te vinden, te beheren en te ontsluiten in een digitale omgeving. Daarnaast kan ook achtergrondinformatie, zoals een artikel of de intenties van de maker, digitaal worden verbonden met het werk. Dat noemen we ‘metaverhalen’. Culturele werken worden voorts gecontextualiseerd door een netwerk van rela-

ties met andere culturele content: zo kunnen relaties zichtbaar worden gemaakt tussen kunstenaars die hebben samengewerkt, tussen werken die hetzelfde thema behandelen, tussen een maker en zijn/haar verschillende functies.

Contextmateriaal is voortdurend in ontwikkeling en kan bovendien verschillende vormen aannemen, zoals tekst, foto, audio, video, multimedia en interactieve media. Dat leidt tot een rijke ervaring voor de gebruiker. Zo kan een voorstelling gedocumenteerd worden met foto's, fragmenten, een gefilmd statement van de maker, persteksten, ontwerpschetsen en affiches. In het vakjargon spreekt men daarom van 'rijke context in rijke media'.

In een digitale omgeving vervaagt het onderscheid tussen content en context. Dit betekent dat content in e-cultuur als contextueel en relationeel wordt gezien en dat relaties en verbanden mee betekenis geven. Deze verbanden worden niet alleen gelegd binnen één organisatie door materiaal te verbinden in dezelfde database-structuur, maar ook tussen plekken die fysiek van elkaar gescheiden zijn en die ook andere sectoren en domeinen kunnen bestrijken.

Gediversifieerd

Hoewel de digitale omgeving meer en meer evolueert naar een massamedium, heeft ze een groot potentieel voor diversificatie: als content eenmaal is gedigitaliseerd, kunnen de contextgegevens telkens op een andere manier georganiseerd en opgeroepen worden. Bovendien kunnen inhoud, complexiteitsgraad en thematische benadering afgestemd worden op bijvoorbeeld criteria als leeftijdsprofiel, opleiding, interesse en etnisch-culturele afkomst. Het scheppen van een context wordt dus niet alleen gestuurd vanuit de aanbieders maar ook vanuit de behoeften en profielen van de gebruikers. Daarnaast betekent diversificatie dat aanbieders in de netwerkomgeving extra materiaal kunnen aanbieden waaruit deelnemers zelf kiezen op basis van eigen smaak en behoeften. Gebruikers kunnen voorts een rol spelen in het aanleveren van eigen content en context.

2.3 Participatie

De gebruiker neemt in e-cultuur een centralere plaats in. Cultuurparticipanten nemen op een gedifferentieerde manier deel aan cultuur. Ze informeren zich over het aanbod, geven een eigen

interpretatie, beleven en (her)creëren cultuur. In e-cultuur nemen ze hun participatie meer in eigen handen, vaak in een context van verbondenheid met andere deelnemers en culturele actoren.

Virtueel

Eigen aan de participatie in e-cultuur is dat het om virtuele participatie gaat. Dit wil zeggen dat ze zich in de netwerkruimte afspeelt. We onderscheiden diverse vormen: zowel het informeren, navigeren, interpreteren, beleven als het attenderen, delen en (her)creëren. De virtuele participatie staat niet noodzakelijk los van een fysieke cultuurbeleving maar kan ermee in wisselwerking staan.

Empowering

Gebruikers bepalen in e-cultuur niet alleen zelf waar en wanneer ze cultuur willen beleven, ze stellen hun cultuurprogramma uit het rijke aanbod ook zelf samen. Men navigeert en zoekt volgens eigen noden en behoeften. Men creëert zijn eigen betekenissen door het zoeken in complexe clusters van data, door relaties te leggen tussen data en door het samenstellen van contexten uit een rijke hoeveelheid aan metaverhalen. Culturele betekenis wordt dus niet enkel bepaald door de aanbieder, maar ook door het navigatiegedrag van de gebruiker.

Gebruikers drukken voorts hun commentaar en interpretaties uit in de digitale omgeving en gaan daarmee in interactie met de digitale culturele inhoud. Ze doen dat o.m. in de vorm van weblogs die ze zelf opzetten en waarin ze hun eigen cultuurconsumptie dagelijks in kaart brengen en persoonlijk van commentaar voorzien. De eenvoudigste manier om persoonlijke commentaar te koppelen aan culturele inhoud bestaat uit het *taggen*: gebruikers kennen zelf trefwoorden toe volgens hun eigen verbeelding en interpretatie. Deze subjectieve metadata of *folksonomies* staan naast de objectieve en gestandaardiseerde metadata die per sector en op internationaal niveau worden bepaald, de *taxonomies*.

De dialoog met cultuur kan ook de vorm aannemen van een hercreatie of bewerking. Gebruikers kunnen met digitale media verder werken op een bestaand werk en de bewerking opnieuw publiceren. Remixen is vandaag de dag een populaire vorm van toe-eigening en creatie. Verdedigers ervan zullen verwijzen naar de belangrijke plaats die collage, recyclage en toe-eigening van populaire cultuur innemen in de twintigste-eeuwse kunst en cultuur.

Tegenstanders zullen wijzen op het belang van de bescherming van de integriteit van een werk.

Naast bewerken en delen betekent participatie ook zelf maken en publiceren. Betaalbare digitale camera's en computerprogramma's, compressietechnieken en snelle internetverbindingen maken het voor gebruikers mogelijk om zelf digitale content te maken en uit te zenden. Men krijgt met andere woorden zelf toegang tot productie- en spreidingsmiddelen.

Gebruikers zijn tot slot niet alleen actief bij het interpreteren en bewerken van kunst en cultuur maar nemen ook actief deel aan het schrijven, verbeteren en corrigeren van softwareprogramma's die voor cultuur belangrijk zijn.

Relationeel

Participatie neemt binnen de netwerkruimte een erg sociale dimensie aan door de dynamische relaties tussen gebruikers en tussen gebruikers en culturele actoren. Gebruikers attenderen elkaar op interessante inhoud, binnen de context van *communities (peers)* van mensen die interesses met elkaar delen. Zij kunnen culturele inhoud uitwisselen en creëren. Ze kunnen onderhandelen en discussies voeren over verschillende interpretaties en hun commentaren digitaal koppelen aan de culturele inhoud. Ze kunnen hun eigen *tags* onder gebruikers delen en gebruiken als zoekfunctie. Cultuurbeleving is dus niet enkel een individuele aangelegenheid, maar ook een zaak van diverse relaties.

3. Rolverandering

Culturele actoren positioneren zich in e-cultuur actief binnen een omgeving die een netwerk van relaties impliceert. Binnen de netwerkcultuur en de specifieke eigenschappen van toegang, content en participatie komen de praktijk en het potentieel van het verbinden ook duidelijk naar voren. De aard van ieders praktijk krijgt een ander karakter: niemand functioneert nog alleen of los van elkaar. De productie en betekenisgeving van cultuur grijpen plaats in een netwerk van organisaties, makers en gebruikers over sectoren en domeinen heen. De implementatie van e-cultuur heeft bijgevolg een belangrijke impact op de rol die elke actor inneemt. De nieuwe

positie wordt algemeen omschreven als tussenstation. Functioneren als tussenstation leidt onder meer tot meer samenwerking, een grotere publieksgerichtheid en cross-overs op technisch, organisatorisch en inhoudelijk vlak. Dit vereist, naast onder meer content, materiaal en infrastructuur, ook andere kennis en vaardigheden, andere profielen en werkwijzen die op hun beurt een impact hebben op de eigen interne structuur en de externe relaties.

Rolverandering is geen opgelegd scenario, maar een logisch proces dat voortvloeit uit de nieuwe verbindingen die mogelijk worden. Weliswaar zal elke actor dit proces gedifferentieerd doorlopen naar gelang van de eigen doelstellingen, mogelijkheden en keuzes.

4. Voorwaarden

4.1 Digitale content

De beschikbaarheid van digitale culturele inhoud is een belangrijke voorwaarde voor de implementatie van een e-cultuurpraktijk. Naast *digital born* materiaal zal er heel wat analoge content en context gedigitaliseerd moeten worden, met specifieke aandacht voor duurzaamheid, integriteit en authenticiteit.

Digitaliseren

Wat al dan niet in digitale vorm aangeboden wordt, is het voorwerp van een complexe afweging tussen de waarde van het culturele materiaal, de doelstellingen van de aanbieders, de noden van de gebruikers, de mogelijkheden van de technologie, het effect op duurzaam bewaren, de problematiek van het beheer en de financiële middelen. Een degelijk selectiebeleid dat rekening houdt met al deze factoren is noodzakelijk, net als een overzicht van wat in het verleden gemaakt werd en de moeite loont om opnieuw beschikbaar te stellen. Het is echter onmogelijk en ook niet wenselijk om alle bestaande culturele inhoud te digitaliseren en op lange termijn digitaal te bewaren.

Naast content is veel contextmateriaal in digitale vorm nodig. Metadata bestaan meestal op papier of in oudere computerformaten en moeten overgezet worden naar geschikte formaten van hedendaagse databases. Ze moeten daarenboven open en gestandaardiseerd zijn om content en contextmateriaal te verbinden. Veel

contextmateriaal is geïnventariseerd noch gedigitaliseerd. Ook hier zijn selectiecriteria noodzakelijk.

Digitale culturele content dient voorts getuigenis af te leggen van de diverse samenleving. Het is daarom belangrijk digitale culturele content te hebben van grote en kleine instellingen uit de diverse culturele velden en vanuit de verschillende gemeenschappen en groepen in Vlaanderen. Diversiteit is in e-cultuur bovendien niet alleen een zaak van de aanbieders maar ook van de interactieve en participatieve deelnemers.

Duurzaamheid

Langetermijnbewaring van materiaal op digitale dragers is geen eenvoudige problematiek. Digitale media zijn opslagmedia die bestaan uit input- en outputelementen en die gebruikmaken van programmeertalen, software applicaties en standaarden die noodzakelijk zijn om informatie te vinden en te interpreteren. Het probleem is dat die om de zoveel jaar herzien of vervangen worden, zodat digitaal archiveren een voortdurend proces is van omzetting naar nieuwe systemen. Momenteel bestaat hier (nog) geen langetermijnperspectief voor, wat het maken van keuzes bij de omzetting of 'migratie' naar digitale dragers en het kiezen van digitale standaarden bij het maken van *digital born* materiaal bemoeilijkt. Een goed conserveringsbeleid omvat onder meer kennis van technologische standaarden, metadata en aangepaste ontsluitingsstrategieën.

Duurzaamheid heeft niet alleen te maken met het duurzaam beheren van content maar ook van een dynamische omgeving waaraan steeds nieuwe documenten en werken worden toegevoegd, nieuwe relaties worden gelegd en nieuwe commentaar en feedback wordt gegeven.

Integriteit en authenticiteit

In een omgeving waar zo veel content van diverse aard en herkomst circuleert, is het belangrijk te weten waar een document vandaan komt, wat zijn statuut is en welke ontwikkeling het gekend heeft: is het een bewerking van iets anders, een commentaar op een ander werk enzovoort? Deze gegevens zijn essentieel om content te kunnen plaatsen en interpreteren. Dankzij software en de metadata die worden toegevoegd aan het werk of document, kan de geschiedenis van bewerkingen, toevoegingen en commentaar gearchiveerd worden.

Daarnaast bestaan er technieken zoals digitale watermerken, maar ook systemen als Digital Object Identifier (DOI) die de authenticiteit van digitale documenten en objecten op het internet bewaken en ook de intellectuele eigendom ervan kunnen beschermen¹³.

4.2 Meervoudige geletterdheid

Geletterdheid behelst vandaag de dag meer dan de vaardigheid te kunnen lezen en schrijven. We omschrijven deze geletterdheid als meervoudig en binnen e-cultuur situeert ze zich zowel op het vlak van de technische toepassing van de digitale media als op het vlak van de competenties die nodig zijn om ook in de netwerkomgeving om te gaan met culturele diversiteit, participatieve media en het leggen van relaties.

Technisch

In e-cultuur komen de diverse actoren, weliswaar in verschillende mate, in aanraking met technologie, die bovendien voortdurend evolueert. Dat maakt dat elke actor, van gebruiker tot de medewerkers van een organisatie, over technische basiskennis en -vaardigheden moet beschikken en die regelmatig moet actualiseren. We denken hierbij aan kennis over o.m. hardware, (*open source*) software, interfaces, metadata en aanverwante aspecten zoals rechten en privacy. Maar ook aan vormen van gebruik, zoals het zelf navigeren, publiceren, bewerken en technisch ontwikkelen. Hiervoor is opleiding en een attitude van levenslang en levensbreed leren noodzakelijk.

Bepaalde technische aspecten vereisen gespecialiseerde kennis en hooggeschoold technisch personeel. Het is mogelijk om bepaalde taken te outsourcen, maar een duurzame oplossing op lange termijn betekent ook investeren in geschoold personeel dat in de culturele sectoren werkt. Op die manier kan men de kennis zelf beheersen en bijsturen volgens de noden van de maker, organisatie en gebruiker, en kan ze ook makkelijk uitgewisseld worden tussen de verschillende culturele actoren.

Inhoudelijk

Naast technische (basis)competenties omvat geletterdheid ook andere vaardigheden, op het vlak van inhoudelijke processen. In e-cultuur komen content, makers, organisaties en gebruikers in een

netwerkverband te staan, ontmoeten verschillende culturen elkaar in dezelfde ruimte en worden media door en naast elkaar gebruikt. De actieve omgang met inhoud, hedendaagse media en andere gebruikers wint aan belang. Gebruikers moeten vaardig zijn om betekenis te geven aan context, tijd en plaats. Denk aan het kunnen zoeken in een grote hoeveelheid beschikbaar materiaal en het kunnen lezen, interpreteren en valoriseren van tekst, beeld en multimedia van verschillende herkomst in een rijke context. Ook vaardigheden die de gebruiker in staat stellen om content in verschillende media te leren lezen en begrijpen, zijn noodzakelijk. Daarnaast veronderstelt het actief omgaan met inhoud, media en andere gebruikers, vaardigheden als attenderen en doorverwijzen. Zij die willen bewerken, creëren en delen hebben, naast de technische vaardigheden, ook competenties nodig op het vlak van dialogeren, modereren en samenwerken. Ten slotte is er een kritisch engagement nodig van iedereen die wil deelnemen aan e-cultuur om in deze complexe, meerduidige en pluralistische omgeving een eigen visie, stem en praktijk te ontwikkelen. De overgang van een enkelvoudig naar een meervoudig perspectief op geletterdheid is een vraag die zich aandient voor het onderwijs¹⁴. Ook culturele actoren kunnen een bijdrage leveren aan deze nieuwe vorm van geletterdheid.

4.3 Materiaal en infrastructuur

Naast het kunnen beschikken over kwalitatief materiaal en een performante infrastructuur zijn kenmerken als modulair, open, interoperationeel en ge(de)centraliseerd noodzakelijk om een antwoord te bieden op snelle technologische ontwikkelingen en steeds meer vormen van samenwerking.

Beschikbaarheid

Materiaal en infrastructuur zijn nodig om als maker, organisatie of gebruiker deel te nemen en deel te hebben aan de digitale omgeving. We maken een opsplitsing tussen de technologische onderbouw en de toegepaste applicaties.

Onder de technologische onderbouw verstaan we de basistechnologie die het mogelijk maakt om applicaties op een open, gecentraliseerde en gebruiksvriendelijke manier te ontwikkelen en beheren. Deze technologische onderbouw is generalistisch en

kan min of meer als een standaard bekeken worden voor de brede culturele sector. Het gaat onder meer over het IP-basisnetwerk en een eventueel draadloos netwerk, de toegang tot breedband, pc's en toebehoren (printers, scanners...), servers voor gecentraliseerd beheer en opslag van gegevens, basissoftware zoals besturingssystemen en desktopapplicaties (tekstverwerker, spreadsheet ...) en communicatiemiddelen zoals (IP-)telefonie en gsm.

Daarbovenop worden de nodige toegepaste applicaties ontwikkeld. Voorbeelden hiervan zijn onder meer het webplatform als virtueel museum of als interactief communicatiemiddel, de automatisering van interne data (databanken), boekhoudpakketten en *streaming*-media.

De breedte waarin de basistechnologie wordt uitgebouwd, hangt samen met de breedte waarin de applicaties worden uitgebouwd. Een organisatie die op haar website enkel statische informatie ter beschikking stelt, zal een veel kleinere bandbreedte en bijbehorende server nodig hebben dan een organisatie die zich op haar website toelegt op het live *streamen* van een event.

Het opzetten en implementeren van een technologische basisinfrastructuur leidt tot heel wat vragen en overwegingen. Ten eerste dient de keuze van applicaties te gebeuren op basis van een behoefteanalyse van de organisatie, gebruiker of maker. Ten tweede kan de impact op de financiën en de werking de grootteorde aannemen van grote infrastructuurwerken zoals we die kennen in de bouw. De kosten van bepaalde aspecten van de basisinfrastructuur lopen hoog op en overstijgen de budgettaire mogelijkheden van vele organisaties en makers. Een langetermijnvisie en een meerjarenplanning is daarom vereist, net zoals eventuele gemeenschappelijke initiatieven of steun door de overheid. Ten derde is het noodzakelijk voldoende expertise op te bouwen om een basisinfrastructuur te onderhouden, te actualiseren en in de werking te implementeren.

Open, modulair, ge(de)centraliseerd en interoperationeel

Kernwoorden voor de basisinfrastructuur in e-cultuur zijn modulair, open, interoperationeel en ge(de)centraliseerd.

De basistechnologie moet kunnen garanderen dat op eender welk moment de meest diverse toegepaste applicaties ondersteund kunnen worden. Dit kan enkel als een open architectuur wordt nagestreefd, zodat softwaremodules van verschillende bedrijven gekoppeld en geïntegreerd kunnen worden.

Met 'modulair' bedoelen we het vermogen om flexibel te kunnen inspelen op de ontwikkeling van hard- en software zonder dat het hele systeem telkens moet worden herzien. De infrastructuur dient met andere woorden voorzien te zijn op groei. Elk digitaal systeem groeit immers over de jaren heen omdat modules worden toegevoegd en/of vervangen.

Binnen de organisatie is het aangewezen dat, met het oog op een adequaat beheer, de technologie gecentraliseerd wordt opgesteld. Data worden gecentraliseerd opgeslagen om ze veilig en stabiel ter beschikking te stellen van de hele organisatie.

Daarnaast worden data meer en meer uitgewisseld tussen organisaties en worden systemen met elkaar verbonden. Dit veronderstelt interoperationaliteit van systemen die gegarandeerd wordt door het gebruik van standaarden op technologisch (databases, software) en/of inhoudelijk vlak (administratieve metadata, publieke metadata). Interoperationaliteit laat tevens toe om, wanneer verschillende instellingen een gemeenschappelijke architectuur willen opzetten voor een digitale omgeving, te kiezen voor een gedecentraliseerde aanpak. Zo kan elke instelling zelf gegevens invoeren in de eigen databank en kan de bestaande eigen infrastructuur in het kader van een groter geheel functioneren.

4.4 Ontwikkeling van technologie

Makers en organisaties worden in e-cultuur betrokken bij het ontwikkelen van technologie voor culturele en artistieke toepassingen. Daarbij wordt samenwerking steeds belangrijker, net als de noden en behoeften van de gebruiker.

Samenwerken

Naast het inzetten van bestaande technologie in culturele processen is het soms nodig om over technologie te beschikken op maat van de culturele behoeften van makers, organisaties en gebruikers. Vele culturele toepassingen moeten nog ontwikkeld worden. Bij techno-

logisch onderzoek en ontwikkeling zullen makers en organisaties doorgaans onderling en crosssectoraal samenwerken of expertise zoeken bij universiteiten of bedrijven. Dankzij dergelijke vormen van samenwerking kunnen verschillende partijen hun kennis, budgetten en personeel inzetten bij de realisatie van het project. Partijen met verschillende achtergronden leren zo van elkaar op het vlak van technologie, methoden en toepassingen. Het is daarbij belangrijk verschillen in doelstellingen en finaliteit te overbruggen en elkaars werkmethoden te leren begrijpen. Daarnaast zal het culturele domein over een voldoende organiserend vermogen moeten beschikken.

Gebruikersgericht

Zelf zoeken, navigeren en delen zijn essentiële componenten van e-cultuur. Het is daarvoor aangewezen dat de technologie gebruikersgericht wordt ontwikkeld. Denk aan zoekmachines, navigatiestructuren en aangepaste interfaces. De gebruiker wil immers de data die hij zoekt makkelijk terugvinden. Intelligente zoekmachines gaan een stap verder en doen de gebruiker voorstellen voor nieuwe content. Dit gebeurt op basis van het eigen zoekgedrag, maar ook op dat van andere gebruikers, die bijvoorbeeld beantwoorden aan hetzelfde profiel.

Via complexe navigatiestructuren kunnen gebruikers ook relaties ontdekken, onderlinge verbanden begrijpen en diep doordringen in de contents en structuur van een webplatform. Interfaces stimuleren de onderzoeksgerichte navigatie en worden op basis van het gebruikersgedrag ook regelmatig bijgestuurd. Via aangepaste interfaces kan men ook toegang verlenen aan personen met een handicap: schermen en *text to speech* voor slechtzienden en blinden, aangepaste geluidswaergave voor slechthorenden en spraakherkenning voor gebruikers met een motorische handicap.

4.5 Rechten

Rechten vormen een essentiële voorwaarde om e-cultuur te realiseren. In de digitale omgeving winnen specifieke licenties aan belang.

Om culturele inhoud in de digitale omgeving toegankelijk te maken is de toestemming van de auteur altijd vereist. De auteur kan steeds een uitgever of distributeur de toestemming geven om het

werk openbaar te maken of te vermenigvuldigen via een licentie waarin de voorwaarden worden beschreven.

Content beschikbaar stellen in de digitale omgeving impliceert een vorm van kopiëren en publiek maken. Met kopiëren denken we aan het omzetten van analoge naar digitale vorm en het verzenden van materiaal dat een aantal kopies veronderstelt. Het publiek maken wijst op het publieke karakter van de netwerkruimte. De auteurswet geldt met andere woorden ook in de digitale omgeving, maar bepaalt uitzonderingen voor instellingen uit het cultureel erfgoed die hun collecties willen digitaliseren voor conserveringsdoel-einden, zodat men niet telkens voor elke omzetting de toestemming moet vragen aan de auteur(s). De auteurswet bepaalt echter geen uitzonderingen voor bibliotheken en erfgoedinstellingen die hun collecties in de publieke digitale omgeving willen ontsluiten. De wet op het auteursrecht maakt het bovendien niet eenvoudig om een werk (digitaal) toegankelijk te maken waarvoor een uitgever geen interesse meer heeft of waarvan zijn licentie verlopen is. In principe moet men immers bij een heruitgave opnieuw de toestemming vragen. Bij oudere werken en voor werken waarbij er meerdere rechthebbenden zijn is dit eenvoudig.

Wie content voor de gebruiker digitaal beschikbaar wil stellen om hem te kunnen consulteren, bewerken en delen, heeft specifieke licenties nodig. Die bepalen dat de maker zijn rechten behoudt, maar dat de content onder bepaalde voorwaarden beschikbaar wordt. Deze licenties kaderen binnen de bestaande auteurswet. Elke licentie geeft een specifieke invulling aan het soort gebruik dat wordt toegestaan¹⁵. De *Open Content License* om teksten en ander materiaal onder bepaalde voorwaarden vrij te verspreiden of de GNU-licentie voor vrije documentatie zijn daar voorbeelden van. De *Creative Commons Licenses* zijn licenties waarbij de auteur zijn rechten behoudt, maar onder bepaalde voorwaarden kopiëren, bewerken en verspreiden toestaat. Ze werden ontwikkeld om open content te bevorderen. De principes ervan worden nu vertaald naar het specifieke auteursrecht van verschillende landen; de vertaling naar Belgisch recht werd in december 2004 gefinaliseerd. Deze differentiatie van de toegang vraagt ook om een gedifferentieerde benadering bij het collectief innen van rechten. Collectieve beheersverenigingen werken met contracten gebaseerd op collectieve

inning, waardoor er geen uitzonderingen worden gemaakt voor werken die onder een *copyleft*licentie publiek zijn gemaakt.

Ook kan een gedifferentieerde aanpak inzake rechten een antwoord bieden op het evenwicht dat moet worden gezocht tussen de investeringen door de eigenaars van databanken en de toegankelijkheid voor de gebruikers. De samenstellers van databanken hebben, op basis van hun investeringen voor het verzamelen van de data, rechten op de inhoud van de databank als geheel. Een werk kan daarom bijvoorbeeld tot het publiek domein behoren, maar een digitaal onderdeel zijn van een databank, waardoor niet elk gebruik mogelijk is.

Noten

1. De oorsprong van het internet is te vinden in ARPANET, een in 1969 gestart netwerk van militaire netwerken in de Verenigde Staten. Later sluiten er ook universiteitsnetwerken op aan.
2. Friendster.com en orkut.com zijn netwerken om een vriendenkring op te bouwen en te onderhouden. Een variant voor eerder professionele contacten is linkedin.com.
3. Inmiddels telt Nederland volgens tellingen van Ilse Media meer dan 250.000 actieve weblogs. Microsoft zegt dat er in Nederland alleen al via MSN Spaces 500.000 weblogs zijn aangemaakt. Uit de universitaire studie Mediappro over het internetgebruik bij Europese jongeren blijkt dat 38% van de Belgische jongeren tussen twaalf en achttien jaar een eigen blog heeft. Daarmee staat België bovenaan in de Europese rangschikking, waar het gemiddelde 18% is. Zie: THAENS, R., 'Vier op de tien Belgische jongeren bloggen', De Morgen, 13 juni 2006. Ook een recente Britse studie geeft aan dat jongeren tussen twaalf en vijftien gemiddeld acht uur per week surfen en dat een op vijf kinderen tussen twaalf en vijftien een eigen weblog onderhoudt. Zie: VERGAUWEN, L., 'Generatie internet is vrouwelijk', De Morgen, 4 mei 2006. Flickr.com, myspace.com en youtube.com zijn voorbeelden van online publicatienetwerken.
4. Zie: http://dear_raed.blogspot.com/ en http://en.wikipedia.org/wiki/Salam_Pax.
5. Zie: <http://www.wikipedia.org>.
6. GNU Free Documentation License
7. De Engelstalige versie heeft meer dan 1.115.000 artikels (meer dan de Britannica) en de Nederlandse versie, opgestart in 2001, telt meer dan 185.000 artikels. Per dag worden er meer dan 100 opgestuurd.
8. Zie: <http://www.opensource.org/>.

9. MUL, J. de (red.). *Filosofie in Cyberspace: Reflecties op de informatie- en communicatietechnologie*. Kampen, 2002, blz. 31-32.
10. COX, G. en KRYSA, J., 'Data browser 02-Engineering Art', blz.7-28: introduction to 'the author as (digital) producer'. Zie: <http://www.data-browser.net>. SILVERSTONE, R. en HADDON, L., 'Design and domestication of information and communication technologies: technical change and everyday life', in: R. Mansell en R. Silverstone (eds.) *Communication by design: the politics of information and communication technologies*. Oxford: Oxford University Press, 1996, blz. 44-74. BENJAMIN, W., 'The author as Producer', in: *Understanding Brecht*. London, 1983.
11. Zie: <http://www.wired.com/wired/archive/12.10/tail.html>.
12. Er dient weliswaar rekening te worden gehouden met de kosten verbonden aan het gebruik van breedband.
13. Zie: <http://www.doi.org>.
14. 'We want to extend the idea and scope of literacy pedagogy to account for the context of our culturally and linguistically diverse and increasingly globalised societies, for the multifarious cultures that interrelate and the plurality of texts that circulate. Second we argue that literacy pedagogy now must account for the burgeoning variety of text forms associated with information and multimedia technologies [...] this second point relates closely back to the first, the proliferation of communication channels and media supports and extends cultural and subcultural diversity.' The New London Group, 'A pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures', *Harvard Educational Review*, 66 (1), 1996, blz. 60-92.
15. Deze licenties werden in de jaren 1990 ontwikkeld onder de overkoepelende term 'copyleft'. *Copyleft* is een manier om binnen het auteursrecht het publiek de vrijheid te geven om een creatie en alle afgeleide werken te wijzigen, te verbeteren en te herdistribueren.

Omgevingsanalyse - Een blik op de wereld en op Vlaanderen

1. Een e-cultuurbeleid met een internationale dimensie

De ontwikkeling van een integraal e-cultuurbeleid vindt plaats in een internationale context. Ondanks de relatieve achterstand die Vlaanderen op het vlak van e-cultuur heeft opgelopen, biedt dit internationale perspectief een interessant vertrekpunt. Landen met een langere beleidstraditie op dit vlak hebben immers ontwikkelingen achter de rug die voor een Vlaams beleid een bron van inspiratie kunnen zijn. Denk aan de ontwikkeling van gedeelde breedbandinfrastructuur, het opzetten van expertisecentra, het vertalen van een integrale visie op e-cultuur in een beleidsinstrumentarium, het opstarten van digitaliseringsprogramma's enzovoort¹.

Daarnaast bieden internationale fora, zoals UNESCO, de Raad van Europa en de Europese Unie, interessante invalshoeken die zowel gericht zijn op internationale praktijkontwikkeling, kennisopbouw en -deling als op het stimuleren en faciliteren van het beleid van de lidstaten. Uiteraard zijn ook wetgevende initiatieven van belang, zoals de aanpassing van de Europese regelgeving inzake het auteursrecht. De initiatieven die deze fora ontwikkelen, bieden voor de Vlaams (cultuur)overheid aanknopingspunten en inzichten die nuttig zijn bij de totstandkoming van het eigen beleid.

In de volgende paragrafen geven we aan op welke wijze e-cultuur op internationale fora aan bod komt.

1.1 Unesco

Unesco neemt diverse initiatieven die kaderen in de ontwikkeling van de informatiemaatschappij. Denk aan het *Information for All Programme*² (IFAP) en het recente rapport *Towards Knowledge Societies*³. Op het vlak van digitaal erfgoed werden het *e-heritage*-programma 2002-2007 en het *Charter on the Preservation of the Digital Heritage*⁴ gelanceerd. We vermelden voorts de Unesco-Conventie Immaterieel Erfgoed, die op 17 oktober 2003 tijdens de bijeenkomst van de Algemene Vergadering werd goedgekeurd. De Conventie wil onder meer de lidstaten van de Unesco aanzetten om bij te dragen tot de bescherming van het immaterieel erfgoed en om de nodige ondersteunende maatregelen te treffen zoals identificatie, documentatie, onderzoek, bescherming, promotie, ontsluiting en overdracht in formeel en niet-formeel onderwijs.

1.2 Raad van Europa

Vooral eind jaren 1990 was de Raad van Europa, met het specifieke project *The new information technologies*, actief op het vlak van de informatiemaatschappij en nieuwe media. De Raad bracht meerdere publicaties over de nieuwe informatietechnologieën uit, zoals *Maximising the educational and cultural potential of the new information technologies* (1999), *Digital culture in Europe. A selective inventory of centres of innovation in the arts and new technologies* (1999) en *Vital links for a knowledge culture: public access to new information and communication technologies* (2001).

1.3 Europese Unie

Ook de Europese Unie neemt verschillende initiatieven ter bevordering van de kennis- en informatiemaatschappij.

De Lissabondoelstellingen

De EU plaatste de informatiemaatschappij in het centrum van haar strategie voor de 21ste eeuw. In december 1999 lanceerde de Europese Commissie het initiatief *eEurope*. Dat werd door de Europese Raad van Lissabon in maart 2000 bekrachtigd. De bij die gelegenheid aangenomen mededeling *Een informatiemaatschappij voor*

iedereen kadert in wat 'de strategie van Lissabon' wordt genoemd. Die legt voor de EU de doelstelling vast om tegen 2010 de meest dynamische en competitieve economie ter wereld te worden.

Om dit te bereiken heeft de Commissie in mei 2000 het actieplan *eEurope 2002* aangenomen. Dat is breed van opzet en slaagde erin het internet bovenaan op de Europese politieke agenda te krijgen. De belangrijkste doelstellingen waren:

- de uitbreiding van het aantal aansluitingen op het internet, de ontwikkeling van goedkopere, snellere en veiligere internettoegang en de invoering van de vrije mededinging in het geheel van de communicatienetwerken;
- het stimuleren van het internetgebruik door het accent te leggen op de opleiding en bescherming van de gebruiker; investeren in mensen en vaardigheden;
- de aanmoediging van e-overheid (*e-government*), e-gezondheidszorg (*e-health*), e-inhoud (*e-content*).

In juni 2002 keurde de Europese Raad van Sevilla het actieplan *eEurope 2005*, de opvolger van *eEurope 2002*, goed. Dat wil de uitgebreidere internettoegang vertalen in een toename van de economische productiviteit en een verbetering van de kwaliteit en toegankelijkheid van diensten in het belang van alle Europese burgers. Het is de bedoeling dat dit gebeurt met gebruikmaking van een veilige breedbandinfrastructuur (gekenmerkt door een hoge snelheid en een permanent actieve internetverbinding) die voor zo veel mogelijk mensen beschikbaar is. Het actieplan gaat in eerste instantie over het doeltreffend gebruik van internet voor de elektronische handel en overheidsdiensten, evenals voor scholen en bedrijven. De hoogste prioriteit werd gegeven aan e-overheid, e-leren en e-gezondheidszorg, evenals aan het scheppen van een dynamisch klimaat voor de ontwikkeling van e-business.

Als onmisbare randvoorwaarden ligt het accent op de ruime beschikbaarheid en het ruime gebruik van breedbandnetwerken in de hele Unie en op de veiligheid van netwerken en informatie. Het actieplan *eEurope 2005* stelt de gebruiker centraal: op alle niveaus en bij alle uitvoeringsmaatregelen wordt de nadruk gelegd op een informatie-maatschappij voor iedereen, ook voor mensen met bijzondere be-

hoeften. Dat betekent dat alle essentiële diensten niet alleen via de pc, maar ook via interactieve digitale tv, mobiele telefoons van de derde generatie en kabelnetwerken toegankelijk moeten zijn⁵.

De Vlaamse Regering hernieuwde in november 2004 haar engagement tegenover de Lissabondoelstellingen.

i2010

Recent werd *i2010 – Een Europese informatiemaatschappij voor groei en werkgelegenheid* gelanceerd⁶. Hiermee wil de Europese Commissie het Lissabonproces een nieuw elan geven⁷. Dit initiatief heeft drie prioriteiten:

- de voltooiing van een Gemeenschappelijke Europese Informatieruimte die een open competitieve interne markt voor de informatiemaatschappij en de media bevordert;
- de versterking van innovatie en investering in ICT-onderzoek met het oog op groei en meer en betere werkgelegenheid;
- de totstandbrenging van een inclusieve Europese informatiemaatschappij die de groei en werkgelegenheid stimuleert op een wijze die verenigbaar is met duurzame ontwikkeling en die voorrang geeft aan een betere openbare dienstverlening en kwaliteit van leven.

De eerste prioriteit omvat de volgende uitdagingen:

- snelheid: snellere breedbanddiensten om een rijke inhoud te verspreiden;
- rijke inhoud: meer economische en rechtszekerheid om nieuwe diensten en online inhoud te stimuleren;
- interoperabiliteit: de ontwikkeling van apparatuur en platforms die met elkaar kunnen communiceren en van diensten die voor meerdere platforms geschikt zijn;
- veiligheid: het internet vrijwaren van fraudeurs, schadelijke inhoud en technische storingen om het vertrouwen van investeerders en consumenten te doen toenemen.

De tweede prioriteit heeft niet alleen betrekking op de toename van investeringen op het vlak van O&O, maar ook op de inbedding van ICT in producten en diensten, nieuwe businessmodellen,

organisatorische veranderingen en vaardigheden met het oog op de introductie en acceptatie van ICT in de brede maatschappij.

Binnen de derde prioriteit staan inclusie, betere overheidsdiensten en de kwaliteit van het leven centraal. Centrale pijler is de Europese Digitale Bibliotheek⁸. Digitale bibliotheken zijn georganiseerde verzamelingen van digitale inhoud die voor het publiek toegankelijk zijn. De belangrijkste aspecten aan het verhaal zijn online toegankelijkheid, de digitalisering van analoge verzamelingen, en duurzaam behoud en opslag. De digitale bibliotheken kampen met diverse uitdagingen op het vlak van financiering, rechten, technologie en organisatie. De culturele inhoud, die bestaat uit een diversiteit aan materialen en deelnemende organisaties, zal er de kern van uitmaken. Via een geïntegreerde toegang zal het resultaat van de zoekfunctie uit de verspreide collecties afkomstig zijn. Voor de realisatie kijkt men in eerste instantie naar de lidstaten zelf, die instaan voor de selectie en digitalisering van het materiaal. De Europese Commissie zal het project faciliteren door onder meer bestaande subsidieprogramma's in te zetten en verder te bouwen op initiatieven als *The European Library (TEL)* en *PRESTOSPACE*. De Europese digitale bibliotheek past niet alleen in de verdere realisatie van een kennismaatschappij, maar functioneert ook in een economisch verhaal: content als input voor informatiediensten in sectoren als onderwijs en toerisme⁹.

De lidstaten werden gevraagd om in nationale hervormingsprogramma's de eigen doelstellingen te bepalen. Op 23 september 2005 keurde de Vlaamse Regering het *Vlaams Lissabon-Hervormingsprogramma 2005-2008* goed, met innovatie als een van de centrale hervormingsprioriteiten. Voorts worden o.a. de belangrijkste maatregelen opgesomd voor de verspreiding en adoptie van ICT en een inclusieve informatiemaatschappij.

Resoluties

Hoewel e-cultuur als dusdanig niet als concept of visie wordt gehanteerd, worden in Europa al jaren resoluties goedgekeurd die diverse aspecten van e-cultuur aankaarten. Een greep uit het aanbod sinds de jaren 1990:

- Resolutie van de Raad inzake cultuur en multimedia (4 april 1995);
- Resolutie van de Raad betreffende de elektronische uitgeverij en het bibliotheekwezen (25 juli 1996);
- Resolutie van de Raad en de vertegenwoordigers van de regeringen der lidstaten over de werkgelegenheids- en sociale dimensie van de informatiemaatschappij (17 december 1999);
- Resolutie van de Raad inzake de conservering en opwaardering van het Europese cinematografische erfgoed (26 juni 2000);
- Resolutie van de Raad: cultuur en kennismaatschappij (21 januari 2002);
- Resolutie van de Raad betreffende de inhoud van interactieve media in Europa (19 december 2002);
- Resolutie van de Raad betreffende het bewaren van het geheugen van morgen – bewaring van digitale inhoud voor de toekomstige generaties (25 juni 2002);
- Resolutie van de Raad betreffende e-toegankelijkheid – verbeteren van de toegang van mensen met een functiebeperking tot de kennismaatschappij (6 februari 2003);
- Resolutie van de Raad betreffende de implementatie van het e-Europe actieplan (18 februari 2003);
- Resolutie van de Raad over archieven in de lidstaten (6 mei 2003);
- Resolutie van de Raad betreffende het depot van cinematografisch werk in de Europese Unie (24 november 2003).

Netwerken: de National Representatives Group (NRG)

Naast resoluties bestaan er tal van Europese netwerken die gericht zijn op kennisdeling, beleidsafstemming en onderzoek. Zo zijn er op het vlak van digitaal cultureel erfgoed alleen al tientallen netwerken actief¹⁰.

De National Representatives Group, opgericht naar aanleiding van een meeting van experts in april 2001 in het Zweedse Lund, is er één van. Overeenstemming werd bereikt over het potentieel van het cultureel en wetenschappelijk erfgoed om enerzijds uiting te geven aan de diversiteit van Europa en anderzijds om als collectief en gedeeld geheugen een rijke bron te kunnen zijn voor de contentindustrieën. Om dit uitgangspunt kracht bij te zetten werden

de Lundbeginselen opgemaakt en werd voor de realisatie ervan het Lundactieplan opgesteld. De NRG kreeg de taak de realisatie van dit plan op te volgen met het oog op de afstemming en coördinatie van de digitaliseringprogramma's en het digitaliseringsbeleid van de diverse lidstaten. Ter uitvoering van het Lundactieplan werd in maart 2002, met de steun van de Europese Commissie en gecoördineerd door het Italiaanse ministerie van Cultureel Erfgoed en Activiteiten, het Minervaproject opgestart. Dit project verenigde experts die hun kennis ter beschikking stelden over diverse thema's, zoals kwaliteit, de opstart en het management van digitaliseringsprojecten, goede voorbeelden en standaarden. De verschillende handboeken en handleidingen die uit het project resulteerden, beogen de bevordering van kennisdeling en praktijkontwikkeling op het vlak van digitaal en gedigitaliseerd cultureel erfgoed. In 2004 werd het Minervaproject uitgebreid met de nieuwe lidstaten en met Rusland en Israël. Het werd ondertussen afgesloten, maar er is een vervolg in het vooruitzicht gesteld in het *e-Contentplusprogramma*.

In november 2004 besliste de Raad van Ministers een opvolger te maken van het Lundactieplan en de bestaande NRG-groep om te vormen tot een krachtiger Europees orgaan. Tijdens het Britse EU-voorzitterschap werd het Dynamische Actieplan gelanceerd en de 'vernieuwde' NRG in het leven geroepen.

Subsidieprogramma's

De Europese Unie beschikt over subsidieprogramma's die mogelijkheden bieden voor projecten gericht op onderzoek en ontwikkeling, het testen van demonstratoren, het opzetten van ondersteunende acties en expertisenetwerken en de implementatie van nieuwe toepassingen. Hoewel er mogelijkheden zijn, kaarten diverse culturele actoren uit Vlaanderen knelpunten aan wat de participatie aan deze programma's betreft. Die gaan van te hoge kosten voor zowel de eigenlijke projectbijdrage als de projectopmaak¹¹ tot moeilijkheden op het vlak van timing en internationale partnersearch.

Cultuur 2000 – Cultuur 2007

De digitalisering van het cultureel erfgoed is steeds vaker een doelstelling van samenwerkingsprojecten die in het kader van het *Cultuur 2000-programma* gefinancierd worden. De Europese Commissie

wil inspelen op nieuwe tendensen en selecteert daarom ook projecten die met nieuwe media aan de slag gaan. Een nieuw voorstel van de Commissie voor het *Cultuur 2007-programma* ligt ter tafel¹².

Zesde Kaderprogramma

Het *Europese Zesde Kaderprogramma voor Onderzoek, Technologische Ontwikkeling en Demonstratie* (2002-2006) is een meerjarenprogramma dat onder meer als doelstelling heeft het Europese beleid te ondersteunen door onderzoek en ontwikkeling en de levenskwaliteit van de Europese burger te verbeteren. Het stimuleren van internationale samenwerking is een belangrijk uitgangspunt. Daarnaast is het *Zesde Kaderprogramma* een instrument in de vorming van de Europese Onderzoeksruijme (ERA). Prioritaire onderzoeksthema's zijn onder meer intelligente omgevingssystemen die iedereen, ongeacht leeftijd en situatie (zoals eventuele handicap of andere bijzondere situaties), toegang geven tot de informatiemaatschappij, alsmede interactieve en intelligente systemen ten behoeve van de gezondheid, mobiliteit, veiligheid, vrije tijd, toerisme, toegang tot en behoud van het cultureel erfgoed, en milieu. Ook is er aandacht voor 1) instrumenten voor het creëren, organiseren, navigeren, opvragen, delen, bewaren en verspreiden van digitale inhoud, 2) multisensoriële interfaces die de natuurlijke wijze van uitdrukking van de mens door woord, gebaar en reacties op zintuiglijke waarnemingen kunnen begrijpen en interpreteren en 3) virtuele omgevingen en meertalige en multiculturele systemen die onmisbaar zijn voor de totstandbrenging van de kennismaatschappij op Europese schaal.

In het *Zesde Kaderprogramma* werd in de thematische prioriteit *Information Society Technologies (IST)* specifiek onderzoek uitgevoerd naar de ontwikkeling van nieuwe tools en technieken voor het verbeteren van de toegang tot en het bewaren van de culturele en wetenschappelijke informatie. Voor zover bekend, wordt dit onderwerp in het *Zevende Kaderprogramma* (2007-2013) gecontinueerd¹³.

Zevende Kaderprogramma

Op 6 april 2005 presenteerde de Europese Commissie haar voorstel voor het *Zevende Kaderprogramma voor Onderzoek, Technologische Ontwikkeling en Demonstratie*, dat van start gaat in 2007 en loopt tot 2013. Ook hier zou er aandacht gaan naar de toegang tot digi-

tale culturele inhoud en de instandhouding van digitaal materiaal. In haar communicatie over de Europese Digitale Bibliotheek gaf de Commissie aan dat ze de bijdrage voor deze thematiek binnen het kaderprogramma zou verhogen¹⁴.

eContentplus of e-Inhoud-plusprogramma

Het *e-Inhoud-plusprogramma* is de opvolger van het *e-Inhoud-programma* (2001-2004) en heeft als algemene doelstelling de toegankelijkheid, het nut en de exploitatie van digitale inhoud in Europa te verbeteren, om zo de ontwikkeling en de verspreiding van informatie te bevorderen. Het programma moet betere voorwaarden scheppen voor de ontsluiting en het beheer van digitale inhoud en diensten in een meertalige en multiculturele omgeving. Het moet de keuzemogelijkheden van de gebruiker verruimen en ondersteuning bieden voor nieuwe interactieve gebruiksmogelijkheden van digitale inhoud waarin extra kennisniveaus verwerkt zijn, een inmiddels haast essentieel element om inhoud dynamischer te maken en beter op specifieke contexten (leren, cultuur, mensen met specifieke behoeften enzovoort) af te stemmen. Belangrijk is dat het *e-Inhoud-plusprogramma* géén digitaliseringsprogramma is. Europa beschouwt het als de taak van de lidstaten om het eigen patrimonium te digitaliseren.

Er staan drie soorten maatregelen op het programma:

- de bevordering op communautair niveau van de toegankelijkheid, het nut en de exploitatie van digitale inhoud;
- de bevordering van kwaliteitsverbetering en stimulering van de beste praktijken in verband met digitale inhoud onder aanbieders van inhoud en gebruikers, in alle sectoren;
- de verbetering van de samenwerking van en voorlichting aan marktdeelnemers op het gebied van digitale inhoud.

Het vierjarig programma (2005-2008) heeft een budget van 149 miljoen euro. 60 miljoen euro wordt vrijgemaakt voor projecten die de toegankelijkheid en de exploitatie van Europese culturele en wetenschappelijke inhoud bevorderen. De kerndoelstellingen zijn interoperabiliteit tussen nationale digitale collecties en diensten, en het vergemakkelijken van de toegankelijkheid en het gebruik van cultureel materiaal in een meertalige omgeving. De eerste oproep werd eind november 2005 afgesloten.

Het werkprogramma voor 2006 legt de actielijnen vast die het voorwerp zullen vormen van een oproep tot voorstellen die in juni 2006 werd gepubliceerd. Een van de prioriteiten die in aanmerking wordt genomen, is het initiatief voor een Europese Digitale Bibliotheek. De actielijn 'Culturele en wetenschappelijke / universitaire inhoud' (herdoopt tot 'Digitale bibliotheken') zal worden toegespitst op bibliotheekprojecten. In 2007 staan musea en archiefinstellingen centraal¹⁵.

Media-programma

Het *Media-programma* is gericht op de vergroting van de concurrentiekracht van de Europese audiovisuele sector en loopt tot 2006. Het beschikt over een budget van 513 miljoen euro. Het programma bestaat uit twee delen: *Media Plus* en *Media Training*. Samen zijn zij erop gericht om:

- opleidingen te verzorgen voor professionals;
- productieprojecten en -bedrijven te ontwikkelen;
- bioscoopfilms en audiovisuele programma's te distribueren;
- de Europese industrie te promoten, zowel in Europa zelf als daarbuiten;
- kleine en middelgrote ondernemingen (KMO's) in de audiovisuele sector toegang te verschaffen tot financiële middelen.

De Commissie heeft voorgesteld om het *Media-programma* in de periode 2007-2013 voort te zetten, met een ontwerpbegroting van iets meer dan een miljard euro. Het *Media 2007-programma*, zoals de vierde editie van het programma officieel wordt genoemd, zal het wellicht moeten stellen met 750 miljoen euro, wat een eventuele weerslag zal hebben op jong talent en kleinere productiehuizen¹⁶.

Interreg-programma

Interreg valt onder de 'doelstelling 3' van de Europese Commissie. De doelstelling 3-programma's zijn gericht op: 1) grensoverschrijdende samenwerking, 2) internationale samenwerking binnen de EU-zone en 3) interregionale samenwerking binnen en buiten de EU-zone. Interreg III is het initiatief van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling (EFRO) en loopt over de periode 2000-2006. Het doel van deze periode is de versterking van de economische en sociale cohesie binnen de Europese Unie, door grens-

overschrijdende, transnationale en interregionale samenwerking te stimuleren en door de evenwichtige ontwikkeling van het grondgebied te bevorderen. Bijzondere aandacht gaat naar de betrokkenheid van de perifere gebieden en de gebieden aan de buitengrenzen van de Unie die palen aan de nieuwe lidstaten. Interreg omvat zowel kleine als grote projecten. Die laatste hebben een invloed op meerdere steden in verschillende landen. Bij kleine projecten kan het gaan om gezamenlijke initiatieven van internationale partners die een verfrissende aanpak laten zien of waarbij internationale stedelijke netwerken worden gevormd voor kennisuitwisseling. Het Interreg-programma beslaat de Europese ruimte, maar biedt ook beperkte mogelijkheden voor samenwerking met landen buiten de EU¹⁷.

Doelstelling 2 Vlaanderen 2007-2013

Het Vlaamse *Doelstelling 2 -programma 2007-2013* valt onder de noemer 'Doelstelling 2' van de Europese Commissie. Onder deze doelstelling kunnen lidstaten een of meer programma's indienen ter bevordering van de sociaal-economische welvaart. De formele beslissing over het programma van de Vlaamse Regering wordt verwacht in het najaar 2006, die van de Europese Commissie begin 2007.

Hoofddoelstelling van het Vlaamse *Doelstelling 2-programma 2007-2013* is de verdere ontwikkeling van Vlaanderen tot een van de meest competitieve regio's. Dat moet resulteren in een duurzame economische groei, de creatie van meer en betere tewerkstelling en de bescherming en verbetering van het leefmilieu.

Het ontwerp van het Vlaamse *Doelstelling 2-programma* bevat de volgende prioriteiten:

- de bevordering van de kenniseconomie en innovatie;
- de stimulering van het ondernemerschap;
- de verbetering van de ruimtelijk-economische omgevingsfactoren;
- de bevordering van de stedelijke ontwikkeling.

2. Een e-cultuurbeleid met een Vlaamse dimensie

De Vlaamse Regering ontwikkelt in opvolging van en complementair met internationale ontwikkelingen een traject inzake de

informatiemaatschappij¹⁸. Dit heeft zich ondertussen vertaald in een aantal beleidsverklaringen, -plannen en concrete initiatieven. De ontwikkeling van een integraal e-cultuurbeleid vormt hier een onderdeel én voorwerp van.

2.1 Het Vlaams Regeerakkoord 2004-2009

In het *Regeerakkoord* wordt het ondersteunend beleid van de Vlaamse Regering aangekondigd: ‘We realiseren een doorgedreven actieplan om de digitalisering van de communicatie in de samenleving te ondersteunen en de digitale kloof te overbruggen. We stimuleren de verdere uitbouw van de ICT-infrastructuur. Daartoe wordt het instituut voor Breedbandtechnologie en het I-Cityproject verder uitgebouwd en de implementatie van interactieve digitale tv onderzocht. We stimuleren het aanbod van diensten via breedband. We besteden daarbij bijzondere aandacht aan maatschappelijke noden waarop een innovatief en efficiënt antwoord kan worden gegeven (e-veiligheid, gezondheidszorg en ouderenzorg).’¹⁹ De Vlaamse Regering bevestigt hiermee haar engagement om ervoor te zorgen dat Vlaanderen blijvend aansluiting vindt bij de Europese koplopers inzake de informatiemaatschappij.

2.2 Digitaal Actieplan Vlaanderen

De stimulering van een Vlaamse digitale samenleving is een transversale materie die regeringsbreed behartigd moet worden. Alle beleidsdomeinen spelen daarin een essentiële rol. Het behoort tot de bevoegdheid van de minister van Media om werk te maken van het Digitaal Actieplan Vlaanderen.

Tijdens de vorige regeerperiode werd onder de noemer *eFl@nders - Digitaal Actieplan Vlaanderen* een regeringsbrede benadering geïntroduceerd, geënt op de *eEurope*-actieplannen, de voorlopers van het *i2010*-actieplan. Diverse projecten in de verschillende beleidsdomeinen werden toen opgestart (voor werkzoekenden, kansarme doelgroepen, senioren...). De projectinventaris is beschikbaar op <http://www.eflanders.be>.

In juli 2005 gaf de Vlaamse Regering aan het Digitaal Actieplan Vlaanderen een nieuwe impuls en werden de volgende prioriteiten omschreven:

- een Vlaamse vertaling van het *i2010*-actieplan;
- innovatie als hefboom voor ICT, met bijzondere aandacht voor KMO's;
- verdere digitalisering van informatiekkanalen, inhoud en diensten;
- e-vaardigheden als hefboom voor werkgelegenheid en brug over de digitale kloof;
- een betere overheidsdienstverlening door ICT (e-government);
- digitale toepassingen ter verbetering van de levenskwaliteit;
- een geïntegreerd beleid inzake digitalisering.

2.3 Het Vlaamse innovatiebeleidsplan: krachtlijnen voor een geïntegreerde aanpak 2005-2010

Het Vlaamse innovatiebeleidsplan, aangekondigd in de *Beleidsnota 2004-2009* van de Vlaamse minister bevoegd voor het wetenschaps- en innovatiebeleid, werd door de Vlaamse Regering in december 2005 goedgekeurd. Daarin worden negen krachtlijnen voorgesteld om Vlaanderen nog meer dan vandaag te laten evolueren tot een kennismaatschappij. De krachtlijnen moeten worden gezien als hefboomen voor alle leden van de Vlaamse Regering om vanuit hun eigen functionele bevoegdheden het Vlaamse innovatiepotentieel structureel te versterken²⁰.

Conform het Vlaamse *Regeerakkoord 2004-2009* en de *Beleidsnota 2004-2009* van de Vlaamse minister bevoegd voor het wetenschaps- en innovatiebeleid, gaat het plan uit van een horizontaal beleid. In de communicatie rond het plan gaf de bevoegde minister meermaals aan dat het innovatiebeleid niet behoorde tot één departement, maar dat het in het volledige regeringsbeleid zou moeten doordringen. Hierdoor sluit de Vlaamse Regering zich aan bij wat ook het uitgangspunt is van het Europese *i2010*-initiatief: digitale convergentie vraagt om een convergentie in het beleid.

In het plan wordt verwezen naar de ontwikkeling van een beleid voor de cultuurindustrie, e-learning, ICT-infrastructuur en de I-City pro-

jecten, een grotere mobiliteit van onderzoekers zowel binnen als van en naar Vlaanderen, de creatie van innovatieve *hotspots* enzovoort.

2.4 Interdisciplinair Onderzoekscentrum voor Breedbandtechnologie

In het Vlaamse innovatieplan wordt verwezen naar het IBBT, het Interdisciplinair Onderzoekscentrum voor Breedbandtechnologie²¹, dat door de Vlaamse Regering werd opgericht op 22 april 2004. Het IBBT is gericht op ICT in het algemeen en in het bijzonder op de ontwikkeling van breedbandtoepassingen ten dienste van het Vlaamse bedrijfsleven en van de Vlaamse overheid. Het onderzoek kadert in vier thematische pijlers: e-Health, e-Media, e-Government en e-Mobiliteit. Binnen het IBBT worden in een coöperatief model de krachten van bedrijven en universitaire onderzoeksgroepen gebundeld, complementair met bestaande ondersteuningskanalen (zoals de klassieke O&O (onderwijs&onderzoek)-bedrijvensteun van het IWT), intermediaire organisaties (Agoria, Medianet, Telematics Cluster...) en het onderzoeksdomein van het IMEC (dat zich toespitst op hardwarematig onderzoek). De Vlaamse overheid gaf in 2004 een dotatie van 12.818.400 euro. Vanaf 2005 werd een jaarlijkse dotatie van 15 miljoen euro toegekend. Het IBBT biedt ook mogelijkheden voor de cultuursector.

2.5 Oprichting Coördinatiepunt voor de Informatiemaatschappij (CPI)

De cel Media-innovatie van de afdeling Media werd in maart 2004 door de functioneel bevoegde minister en met goedkeuring van de ministers bevoegd voor technologische innovatie, e-government en buitenlands beleid, belast met de opvolging van de internationale en Europese dossiers op het gebied van de informatiemaatschappij. Het CPI zorgt als centrale actor voor een doorstroming van alle dossiers over de informatiemaatschappij binnen de Vlaamse overheid en coördineert de Vlaamse standpunten ter zake. Verder informeert en sensibiliseert de cel andere betrokken Vlaamse administraties en kabinetten via de elektronische nieuwsbrief *efl@nders*

kenniswijzer. Gaandeweg groeit de cel uit tot het kenniscentrum rond de informatiemaatschappij voor de Vlaamse overheid.

Het Coördinatiepunt voor de Informatiemaatschappij staat onder meer in voor:

- het screenen van de internationale dossiers op de nood aan een Vlaamse bijdrage;
- het verdelen van relevante informatie aan de betrokken entiteiten binnen de Vlaamse overheid;
- het verzamelen van de nodige input voor een gecoördineerd standpunt van de Vlaamse overheid;
- het opmaken van een gecoördineerde Vlaamse bijdrage;
- het optreden als centraal aanspreekpunt ter zake, zowel binnen de Vlaamse overheid als voor andere beleidsniveaus;
- de ondersteuning van de diensten van de Vlaamse overheid, indien gevraagd.

2.6 Vlaams Parlement: Commissie Digitaal Vlaanderen

De plenaire vergadering van het Vlaams Parlement besliste op 16 maart 2005 tot de oprichting van een Commissie Digitaal Vlaanderen, met als bevoegdheid de opstelling van een maatschappelijke beleidsnota over digitaal Vlaanderen.

De bedoeling is een sterkte-zwakteanalyse van de digitale ontwikkelingen in Vlaanderen uit te voeren. Deze analyse wordt in de volgende beleidsdomeinen opgezet:

- economie, media, innovatie en technologie (i.e. de materiële infrastructuur);
- opleiding, vorming en arbeidsmarktbeleid (i.e. menselijk kapitaal);
- overheid en non-profit.

In elk van deze beleidsdomeinen brengt het digitale tijdperk kansen maar ook knelpunten of bedreigingen met zich, zoals de digitale kloof. Doel is aan de hand van hoorzittingen deze kansen en bedreigingen aan de oppervlakte te laten komen, ze te inventariseren en vervolgens te vertalen in beleidsaanbevelingen²².

2.7 De openbare omroep in het digitale tijdperk

De discussie over de rol en de taakinfilling van de openbare omroep werd naar aanleiding van de nieuwe beheersovereenkomst gevoerd in 2005 en 2006. De VRT zelf ontwikkelde binnen de gewijzigde mediacontext het VITA-concept als uitgangspunt voor zijn strategie inzake de digitale omwenteling. VITA staat voor 'Verrijkte inhoud, Interactiviteit, Themakanalen en Archief ontsluiten'. In november 2005 presenteerde de VRT zijn visie op de openbare omroep in het digitale tijdperk²³.

De VRT wenste zijn publieke opdracht uit te breiden met een (digitaal) thematisch en doelgroepspecifiek aanbod, met onder meer televisiekanalen voor cultuur, informatie en kinderen, en een audiokanaal (voor Vlaamse muziek en evergreens). Daarnaast wilde de VRT bestaande programma's en netten ter beschikking stellen van de vaste en mobiele netwerkoperatoren.

In het kader van de gesprekken werd onder meer door de bevoegde Vlaamse minister voor Media aan de VRT gevraagd een uitgewerkt dossier in te dienen over de oprichting van een digitaal cultuurkanaal en een digitaal radionet dat hoofdzakelijk Nederlandstalige muziek zou uitzenden²⁴. In 2006 werd een werkgroep opgericht met de kabinetten Media, Onderwijs, Cultuur en Wetenschap en Innovatie met het oog op de verdere bespreking van DIVA (Digitaal VRT Archief). In juli 2006 werd de beheersovereenkomst 2007-2011 tussen de VRT en de Vlaamse Gemeenschap goedgekeurd en ondertekend²⁵.

2.8 Innovatiefonds

In maart 2006 besliste de Vlaamse Regering over de operationalisering van het Vlaams Innovatiefonds (Vinnof). Vinnof werd eind april 2005 opgericht als 100% dochtervennootschap van ParticipatieMaatschappij Vlaanderen (PMV). PMV heeft voor het Vlaamse Innovatiefonds een bedrag van 75 miljoen euro gereserveerd. Dat zal op initiatief van de Vlaamse Regering in de loop van 2006 opgetrokken worden tot 150 miljoen euro. Vinnof richt zich in eerste instantie tot startende ondernemingen, maar is geen subsidieorgaan. Het fonds investeert in ondernemingen en wil daar een rendement

op halen. De investering gebeurt in de vorm van een kapitaalparticipatie, een achtergestelde lening of een hybride tussenvorm²⁶.

2.9 CultuurInvest

Einde maart 2006 keurde de Vlaamse Regering een nieuw beleidsinstrumentarium voor ondernemingen in de sector van de cultuurindustrie goed: CultuurInvest. Initiatiefnemers zijn de Vlaamse ministers van Cultuur, van Economie en Innovatie, en van Financiën en Begroting. De doelstellingen van het nieuwe beleidsinstrumentarium zijn:

- op een vernieuwende wijze bijdragen tot de ontwikkeling, ondersteuning en groei van de cultuurindustrie;
- de toegang tot risicokapitaal voor ondernemingen in de doelsector openen en verbeteren.

CultuurInvest wordt ondergebracht in de ParticipatieMaatschappij Vlaanderen. Dat moet het mogelijk maken vormen van synergie te ontwikkelen met andere financieringsinstrumenten die door PMV beheerd worden. In de communicatie rond CultuurInvest werd aangegeven dat het nieuwe instrument de financiering van cultuurondernemers ook zal faciliteren door samenwerking met het Vinnof²⁷.

2.10 Het Vlaams-Europees Verbindingsagentschap

Het Vlaams-Europees Verbindingsagentschap werd opgericht op initiatief van de bevoegde Vlaamse minister voor Buitenlands Beleid om een brug te slaan tussen de Europese Unie en de burger en om het beleid te doen aansluiten bij de dagelijkse leefwereld van burgers, beleidsmakers, organisaties en bedrijven. Deze vzw stelt zich onder meer als doelstelling zich te richten op partnersearch en netwerking, informatiedoorstroming en het screenen van Europese financieringsmogelijkheden²⁸.

2.11 Federale overheid: Nationaal Actieplan Digitale Inclusie

Op de Wereldtop over de Informatiemaatschappij in december 2003 te Genève verbond België zich ertoe een nationaal actieplan inzake de digitale kloof uit te werken. Het plan werd voorgesteld

op de Wereldtop in november 2005 te Tunis. De doelstelling bestaat erin de digitale kloof in de volgende vijf jaar met een derde te verminderen. Het plan beschrijft de actuele situatie in België op basis van onderzoek en het beschikbare cijfermateriaal en brengt een overzicht van de initiatieven die de verschillende overheden op het vlak van het dichten van de digitale kloof hebben ondernomen. Het actieplan stelt vervolgens drie hefbomen voor de toekomst centraal: sensibilisering, vorming en toegang.

De Federale Regering heeft in de begroting van 2006 een enveloppe van 2,5 miljoen euro vrijgemaakt voor de uitvoering van de federale maatregelen uit het Plan. De Gemeenschappen en de Gewesten zullen op hun beurt acties ondernemen met het oog op het terugdringen van de digitale kloof. Het spreekt voor zich dat een aantal van de omschreven acties ofwel direct betrekking hebben op de culturele actoren ofwel proactief door de culturele sector mee opgenomen kunnen worden.

De strijd tegen de digitale kloof, in vele opzichten een specifiek doelgroepenbeleid²⁹, kan een direct of indirect onderdeel zijn van creatie- en participatieprojecten in e-cultuur. De mediageletterdheid en de educatieve processen die daarbij komen kijken zijn immers geen exclusief terrein van het formele leren, maar gebeuren ook meer en meer in de informele en niet-formele context van het levenslang en levensbreed leren. Daarenboven is het duidelijk dat ook de toegang tot ICT verloopt via onder meer culturele instellingen (bibliotheken, volkshogescholen, cultuurcentra...)³⁰.

3. Een e-cultuurbeleid met een wetenschappelijke dimensie

3.1 Virtuele cultuurparticipatie in Vlaanderen

De survey over cultuurparticipatie in Vlaanderen die werd uitgevoerd door het steunpunt beleidsgericht onderzoek Re-Creatief Vlaanderen, belichtte ook de virtuele cultuurparticipatie. Virtuele participatie betekent in de eerste plaats informatie opzoeken over cultuur, vervolgens virtuele cultuurbeleving (zoals online muziek beluisteren) en ten slotte culturele productverwerving (bijvoorbeeld

boeken of tickets voor een cultureel evenement online kopen). Uit het onderzoek bleek dat de virtuele participatiegraad aan populaire cultuur verrassend hoog is, maar aan de kunsten zeer laag. De vraag die hierbij rijst is welke rol het eerder beperkte aanbod speelt.

Er blijkt een grote overlapping te zijn tussen de reële en de virtuele participatie (70%). Toch is er een interessante groep virtuele cultuurparticipanten die niet of nauwelijks participeren aan 'reële cultuur'. In tegenstelling tot reële participatie speelt bij virtuele participatie gender een heel grote rol, net zoals de effecten van leeftijd en opleiding zeer sterk doorwegen. Uit het onderzoek bleek dat de groep die de grootste kans heeft om tot de virtuele cultuurparticipanten te behoren, omschreven kan worden als 'hoogopgeleide jongemannen'. In dat opzicht besluit het onderzoek dat er zich momenteel vooral perspectieven aanbieden voor verbreding en verdieping van cultuurparticipatie, minder voor vernieuwing. Niettemin kunnen hier kanttekeningen bij geplaatst worden: enerzijds is de internetkloof niet statisch, anderzijds ontslaat de gemaakte vaststelling het beleid niet om initiatieven te ontwikkelen die ook vernieuwing bewerkstelligen³¹.

3.2 E-cultuur en breedband

De studie *E-cultuur en breedband*, uitgevoerd in opdracht van de steunpunten Initiatief Audiovisuele Kunsten en Initiatief Beeldende Kunsten, biedt een eerste verkenning van breedbandtoepassingen en -mogelijkheden binnen cultuur.

Algemeen wordt de term 'breedband' gebruikt als verzamelnaam voor ICT-infrastructuren met een zeer grote capaciteit: het zijn permanente netwerken waarover zowel *downstream* als *upstream* grote hoeveelheden data met hoge snelheid kunnen worden getransporteerd. De capaciteit wordt aangeduid met de term 'bandbreedte'. Het potentieel en het algemene belang van communicatietechnologieën sijpelt stilaan door, maar het ontbreekt de culturele sectoren aan een referentiekader. In het Vlaamse breedbandverhaal in opbouw neemt cultuur vrijwel nergens een positie van betekenis in. Geavanceerde technologieën zijn op dit ogenblik vooral het domein van de wetenschappelijke en industriële wereld. De studie gaat in op een aantal vragen, zoals hoe het kunsten- en cultuurveld zich kan manifesteren

en welke rol culturele organisaties en instellingen kunnen spelen. Er is onder meer sprake van een inhaalbeweging rond breedband voor cultuur en het belang van het vinden van aansluiting op breedband-netwerken. In de culturele sectoren is er tevens nood aan technologische kennis, ervaring en goede voorbeelden³².

3.3 ICT in het culturele veld: de virtualiteit van het virtuele (survey bij musea, cultuurcentra en bibliotheken)

In 2004 stuurde Re-Creatief Vlaanderen een postenquête naar musea, cultuurcentra en bibliotheken in Vlaanderen. Er werden vragen gesteld over de eigen ICT-infrastructuur, de ingeschatte computervaardigheden, het gebruik van computers en internet, en de visie op e-cultuur. Uit de enquête blijkt dat de computer de meest ingeburgerde ICT is; andere ICT is amper aanwezig. 40% van de computers is echter niet surfklaar. De aanwezige software blijft basaal, meer gespecialiseerde software voor web- en intern beheer ontbreekt. Minder dan de helft van de bevroegde culturele instellingen beschikte over een eigen website, interactieve/participatieve internettoepassingen werden amper gebruikt en ICT werd vooral gezien als marketinginstrument, veel minder als tool voor innovatieve publiekswerking. Tot slot wijst deze studie uit dat de ingeschatte computerdeskundigheid zeer laag is. Uit de bevraging bleek nochtans dat het geloof in de mogelijkheden van ICT voor de cultuursector zeer groot is, maar een duidelijke visie op wat ICT in de toekomst kan betekenen, ontbreekt vooralsnog³³.

3.4 What's in a site? Een analyse van websites van culturele instellingen in Vlaanderen

Ter aanvulling van het vermelde onderzoek (3.3) evalueerde Re-Creatief Vlaanderen de websites van musea, bibliotheken en cultuurcentra inhoudelijk en vormelijk aan de hand van een standaard checklist. Daaruit bleek onder meer dat het aanbod op websites zich vooral toespitst op praktische informatie. Ze worden weinig gebruikt om de instelling te profileren of bekend te maken, of om meer informatie te verstrekken over de context (gebouw, geschiedenis, wijk ...). De interactie en participatie op websites verloopt voor-

namelijk via e-mail. Verder zijn er amper interactieve/participatieve toepassingen (enkel nieuwsbrief).

Op het vlak van de technische en vormelijke aspecten stelden de onderzoekers een gebrekkige overzichtelijkheid vast (structuur, zoekfuncties). Wel waren bijna alle websites goed leesbaar met de meest gebruikte browsers. De toegankelijkheid laat ten slotte nog te wensen over: zeer veel culturele instellingen hebben een URL die geen verband houdt met de naam van de instelling, wat maakt dat ze moeilijk terug te vinden zijn³⁴.

3.5 Onderzoek audiovisuele vorming in het Vlaamse onderwijs

Dit onderzoeksproject in opdracht van IAK en de Canon Cultuurel ging enerzijds na in welke mate audiovisueel beeld en media geïntegreerd worden in de klaspraktijk (kleuter-, lager en secundair onderwijs) en in de lerarenopleidingen in Vlaanderen. Anderzijds werd het educatieve aanbod van de Vlaamse audiovisuele organisaties in kaart gebracht en geëvalueerd.

Het onderzoek resulteerde in de volgende drie hoofdbevindingen:

- 1) Leerkrachten onderkennen het belang van een procesmatige audiovisuele vorming op school, maar voelen zich onvoldoende onderlegd (70% wenst navorming). De lerarenopleiding is een fundamentele schakel voor de progressieve toename van audiovisuele deskundigheid en vertrouwdheid in het Vlaamse onderwijs.
- 2) Heel wat audiovisuele spelers zijn actief in het Vlaamse onderwijs, maar het educatieve aanbod is al te versplinterd. Tot nog toe beperken de waardevolle initiatieven zich tot acties die niet zijn ingebed in een coherent vormingsproces van kleuteronderwijs tot lerarenopleiding.
- 3) Stimulerende samenwerking tussen onderwijs, cultuur en media op beleidsniveau kan borg staan voor de implementatie van een audiovisuele onderwijspraktijk die afgestemd is op maatschappelijke noden³⁵.

3.6 Beleidsvisies voor digitaal erfgoed in Vlaanderen

Om de ruimere problematiek in kaart te brengen en een integrale (toekomst)visie op e-erfgoed te ontwikkelen besliste de administratie Cultuur tot een onderzoek. De resultaten werden verzameld

door iForum en het Vlaams Centrum voor Volkscultuur, en gebundeld in het rapport *Beleidsvisies voor digitaal erfgoed in Vlaanderen* (2004), dat de noden en visies identificeerde en beleidsaanbevelingen formuleerde. Dit onderzoek gaf de volgende noden van (een) digitaal erfgoed(beleid) aan:

- meer specifieke en gecoördineerde regelgeving;
- meer structurele investeringen;
- betere externe adviesondersteuning voor beoordelings- en adviescommissies;
- meer internationale inbedding;
- verplicht ingebouwde ervarings- en kennisdeling;
- de oprichting van een intersectoraal kenniscentrum en -netwerk;
- technologische en commerciële partnerships met bedrijven;
- de ontwikkeling van ICT-langetermijnstrategieën;
- samen kiezen voor bindende open standaarden;
- het stimuleren van technologische innovatie;
- het stimuleren van innovatie op het vlak van digitale ontsluiting;
- het streven naar een e-collectie Vlaanderen;
- empowerment van de eindgebruiker;
- optimaliseren van de erfgoedcommunicatie;
- het vergroten van de impact en de meerwaarde voor de eindgebruiker;
- een beleid voor digitale duurzaamheid;
- het afdwingen van billijke juridische regelingen voor digitaal erfgoed;
- meer intersectoraal overleg en sectordoorbrekende (piloot)projecten.

Het onderzoeksrapport formuleerde 66 beleidsaanbevelingen. De aangereikte bouwstenen waren behoorlijk complex en omvangrijk. De voorstellen waren zowel strategisch als operationeel van aard, ze spraken verschillende beleidsniveaus aan en hadden zowel betrekking op de korte en middellange als de lange termijn. De elementen waren met andere woorden te omvangrijk om als één geheel beschouwd te worden. Daarom werd beslist om de resultaten te verfijnen. Via een strategische managementsessie (STRATMAN) boog een beperkte groep deskundigen zich over de materie om tot de optimale volgorde van de te nemen maatregelen te komen. De STRATMAN-sessie werkte vier beleidsscenario's uit: naast het

meest doelmatige, het snelste succes en het hoogste resultaat kwam het makkelijkst haalbare scenario aan bod. De conclusie van de sessie luidde dat de individuele scenario's op het vlak van doelmatigheid en haalbaarheid weinig van elkaar verschilden. Het maakt met andere woorden niet zo veel uit welke maatregelen eerst genomen worden, ze moeten immers allemaal uitgevoerd worden. Het rapport gaf wel duidelijk aan welke doelen de grootste inspanning zullen vergen: de digitale duurzaamheid, het integrale beleid en de kennis- en ervaringsopbouw³⁶.

3.7 Duurzame onbestendigheid: de conservering van audiovisuele mediakunst in een veranderend landschap

Dit onderzoek, uitgevoerd door Packed vzw, gaf aan dat de expertise, infrastructuur en ervaring op het vlak van de conservering van audiovisuele mediakunst gefragmenteerd is en dat 50% van de organisaties minder dan 25% van hun audiovisuele collectie heeft geïnventariseerd. Een belangrijke aanbeveling luidde dan ook dat het inventariseren van de tienduizenden audiovisuele documenten in Vlaanderen moet worden voortgezet en dat hiervoor een ijkpunt wordt aangeduid.

Verder ging de studie in op het belang van sensibilisering en methodologische en financiële ondersteuning alsook op de vraag naar de centralisering van informerende en ondersteunende functies voor de conservering van audiovisueel materiaal. Voorts sprak ze over een mogelijke centralisering van aspecten van de dienstverlening, zoals reinigen, overzetten en restauratie³⁷.

3.8 Digitale kloof en digitale inclusie

Met 'digitale kloof' wordt de groeiende afstand aangeduid tussen zij die toegang hebben tot de moderne informatie- en communicatietechnologie en degenen voor wie dat niet het geval is³⁸. In Vlaanderen gebeurden verschillende onderzoeken naar de zogenaamde 'digitale kloof'. In Vlaanderen bevat vooral de 'Focus op ICT' van de Administratie Planning en Statistiek (o.a. APS, 2001, 2003) representatieve cijfers. Verder zijn vooral aan de KULeuven (o.a. Steyaert and Porteman 2000, Steyaert 2002, Broos en Roe

2002, Broos 2005) onderzoeken gebeurd naar de digitale kloof en verzamelde InSites (o.a. InSites 2001, Insites/IPSA 2005) vanuit commerciële doelstellingen regelmatig cijfers over de toegang tot en het gebruik van ICT in Vlaanderen. De studie *Vlaanderen op het net*³⁹ brengt het meest recente Vlaamse onderzoek op dit vlak samen en levert tevens een eigen onderzoeksbijdrage.

Een belangrijke vaststelling is dat de ontwikkelde DIDIX (digitale kloofindex) aangeeft dat in de periode 1997-2002 in België (geen Vlaamse cijfers voorhanden) de kloof tussen vrouwen en mannen, net zoals de kloof tussen jongeren en ouderen, afnam maar dat de kloof tussen mensen met een laag en een hoog opleidingsniveau en tussen mensen met een laag en een hoog inkomen toeneemt (Commissie van de Europese Gemeenschap, 2005). De 'niet-gebruikers' lijken steeds meer samen te vallen met de groepen die uitgesloten zijn van andere aspecten in de samenleving.

Ook al is het cijfermateriaal beperkt en vaak gefragmenteerd, er is nog steeds meer onderzoek en cijfermatige informatie voorhanden over de 'digitale kloof' dan er kwalitatief onderzoek gebeurt en informatie voorhanden is over 'e-inclusie'. E-inclusie wordt onder andere naar voren geschoven door de *eEurope Advisory Group* (Commissie van de Europese Gemeenschap, 2005). E-inclusie of sociale inclusie in de kennismaatschappij verwijst volgens hen naar 'de effectieve participatie van individuen en gemeenschappen aan alle dimensies van de kennisgebaseerde samenleving en economie, en dit door middel van hun toegang tot ICT'. Dit wordt mogelijk gemaakt door het verwijderen van toegangs- en toegankelijkheidsdrempels en door de bereidwilligheid en bekwaamheid om sociale voordelen te verwerven die samenhangen met een dergelijke toegang. E-inclusie verwijst naar de graad waarin ICT bijdraagt tot meer gelijkheid in participatie en het promoten daarvan op alle niveaus van de samenleving (zoals sociale relaties, werk, cultuur, politieke participatie enzovoort). Belangrijk binnen het concept e-inclusie is dat de nadruk gelegd wordt op empowerment van mensen en de participatie aan de kennismaatschappij. Toegang tot ICT – in dit kader omschreven als infrastructuur, vaardigheden en diensten – wordt gezien als basisvoorwaarde voor e-inclusie. Cen-

traal is het gegeven dat ICT een verschil kan maken voor de actieve participatie in alle sferen van de samenleving.

Over de (sociale) gevolgen van het internet in het dagelijks leven van mensen in Vlaanderen is nog niet veel geweten. Het lopende onderzoek 'internet in het dagelijks leven' aan de Universiteit Antwerpen vertrekt vanuit de betekenissen die mensen in hun dagelijks leven aan het internet geven en wil een antwoord formuleren op deze vraag.

Uit onderzoek naar cultuurparticipatie is ook geweten dat hoger opgeleiden frequenter participeren aan cultuur dan lager opgeleiden (Lievens, 2005). ICT zou een bijdrage kunnen leveren aan meer cultuurparticipatie van lager opgeleiden, met als doelstelling tot e-inclusie te komen. Maar als we vertrekken van de cijfers over de digitale kloof, zien we dat de tweedeling zich zowel bij cultuurparticipatie als bij internettoegang op dezelfde snijlijnen bevindt. De kans dat iemand die geen internetgebruiker is minder participeert aan de samenleving of in het algemeen minder kansen heeft in de netwerkmaatschappij, lijkt ook groter te worden doordat ICT steeds meer aanwezig is in alle aspecten van die samenleving. Daarom wordt ook gesproken over een verdieping en geen verbreding van de digitale kloof (Van Dijk, 2003). Er moet op gelet worden dat niet dezelfde groepen afwezig zijn in een virtuele als in reële cultuurparticipatie. Daarom moet een integraal e-cultuurbeleid oog hebben voor de diversiteit van internetgebruik en de kansen die ICT kan bieden om tot meer cultuurparticipatie te komen voor iedereen, en niet enkel voor zij die al participeren⁴⁰.

Tot slot nog de volgende kanttekening. Werken met categorieën of doelgroepen heeft zijn beperkingen: de 'gemiddelde Vlaming' bestaat niet en de 'gemiddelde internetgebruiker' evenmin. De alomtegenwoordige technologische infrastructuur in onze samenleving veroorzaakt tal van veranderingen waarmee we moeten leren leven. Wat van belang is, zijn de consequenties die de ontwikkelingen hebben voor het leven van elk individu en de kansen en obstakels die ze met zich brengen. Bij het werken met doelgroepen moeten we erop letten geen stereotypen te reconstrueren en moeten we voldoende oog hebben voor de diversiteit in het gebruik. Daar gaan verschillende kansen en obstakels mee gepaard die specifiek zijn

voor het individuele levensparcours. Het (internet)gebruik hangt ook af van de levensbehoeften en het (al dan niet vrij gekozen) levenspad. En de eigenlijke ICT-aankoop verloopt ook al in diverse fasen, net zoals de verschillende productkenmerken de adaptatie van nieuwe technologieën beïnvloeden. Beleidsmaatregelen zullen met deze complexiteit rekening moeten houden en gediversifieerd moeten worden ontwikkeld, gaande van mediaopleidingen en het bevorderen van gegroepeerde aankopen tot het aanwenden van de expertise van hogeschoolstudenten⁴¹.

Noten

1. Interessante voorbeelden zijn o.m. te vinden in Nederland, Finland en Canada.
2. IFAP is een intergouvernamenteel programma van Unesco gewijd aan het promoten van de algemene toegang tot informatie en kennis die noodzakelijk zijn voor de ontwikkeling. België werd in 2003 verkozen als lid van de Intergouvernamentele Raad van IFAP tijdens de 32^{ste} Algemene Conferentie en blijft gedurende twee termijnen lid (tot eind 2007).
3. Zie: http://publishing.unesco.org/details.aspx?Code_Livre=4400.
4. Zie: http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=13366&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html#article1.
5. Mededeling van de Commissie aan de Raad, het Europees Parlement, het Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's, COM (2002) 263 definitief, 28.05.2002: *eEurope 2005: een informatiemaatschappij voor iedereen*.
6. Mededeling van de Commissie aan de Raad, het Europees Parlement, het Europees Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's, COM (2005) 229 definitief, 1.6.2005: *i2010: een Europese informatiemaatschappij voor groei en werkgelegenheid*.
7. Mededeling van de Commissie aan de Raad, het Europees Parlement, het Economisch en Sociaal Comité en het Comité van de Regio's, COM (2005) 229 definitief, 1.6.2005: *i2010: een Europese informatiemaatschappij voor groei en werkgelegenheid*.
8. Zie: http://europa.eu.int/information_society/activities/digital_libraries/index_en.htm.
9. Mededeling van de Commissie aan het Europees Parlement, de Raad, het Europees Economisch en Sociaal Comité van de Regio's, i2010: Digitale Bibliotheken, Brussel, 30.09.05, COM (2005) 465 definitief. *European digital libraries: FAQ*, memo/05/347.
10. Een onderzoek van 2003 vond 89 netwerken actief in Europa en daarbuiten op het vlak van digitaal cultureel erfgoed. Meer informatie via: http://www.european-heritage.net/sdx/herein/doc_dcn/dcn_presentation.xsp.

11. Voor kleine bedrijven is financiële steun voor het voorbereiden van een Europees project mogelijk via de zogeheten ‘innovatiestudies type 5’ van het IWT.
12. Meer informatie via het cultuurcontactpunt Vlaanderen via <http://www.cultuurnet.be>. Zie ook: Voorstel voor een besluit van het Europees Parlement en de Raad tot vaststelling van het programma Cultuur 2007 (2007-2013), COM (2004) 469 definitief, Brussel 14.7.2004.
13. Zie: http://www2.vlaanderen.be/ned/sites/weten/6kp/6kp_inleiding.htm en Besluit 2002/ EG van het Europees Parlement en de Raad betreffende het Zesde Kaderprogramma van de Europese Gemeenschap voor activiteiten op het gebied van onderzoek, technologische ontwikkeling en demonstratie, ter bevordering van de totstandkoming van de Europese Onderzoeksruimte en van innovatie (2002-2006). Zie: <http://cordis.europa.eu.int/ist/so/culture/home.html>.
14. Zie: http://awi.vlaanderen.be/internationale_samenwerking/index.php?id=58.
15. Zie: http://europa.eu.int/information_society/activities/econtentplus/index_en.htm
16. Zie: http://europa.eu.int/pol/cult/overview_nl.htm en ‘Peanuts voor de Europese film’, in: De Morgen, 13 april 2006, blz. 8. Zie ook: Voorstel voor een besluit van het Europees Parlement en de Raad betreffende de uitvoering van een programma ter ondersteuning van de Europese audiovisuele sector (Media 2007), COM (2004) 470 definitief, Brussel 14.7.2004.
17. Zie: <http://www.vrom.nl/pagina.html?id=9457>.
18. Meer informatie via: <http://www.eflanders.be>.
19. *Regeerakkoord 2004. Vertrouwen geven, verantwoordelijkheid nemen*. Vlaamse Regering 2004-2009, blz. 52.
20. Nota aan de Vlaamse Regering, *Vlaams innovatiebeleidsplan*, 2005/0912/DOC1125, blz. 2.
21. Zie: <http://www.ibbt.be>.
22. Zie: <http://www.eflanders.be>.
23. Meer informatie in: *Visienota: over de evolutie van de VRT naar een digitale openbare omroep. Ter voorbereiding van de onderhandelingen voor de Beheersovereenkomst 2007-2011*, 4 november 2005.
24. *Discussienota: De openbare omroep in het digitale tijdperk*, ingediend door de heer Geert Bourgeois, Vlaams minister van Bestuurszaken, Buitenlands Beleid, Media en Toerisme, stuk 449, 6 juli 2005.
25. Bijzondere vergadering van woensdag 19 juli 2006, VR/PV/2006/26 – punt 1; Beheersovereenkomst VRT 2007-2011. Beslissing: de Vlaamse Regering hecht haar goedkeuring aan bovengenoemd ontwerp van beheersovereenkomst 2007-2011 tussen de Vlaamse Gemeenschap en de VRT en belast de Vlaamse minister, bevoegd voor de media, met de uitvoering van deze beslissing en de ondertekening van voornoemde beheersovereenkomst.
26. Zie: <http://awi.vlaanderen.be/nieuws/index.php?id=155> of <http://www.pmv-kmo.be/pmv-1.0/view/nl/1668>.

27. Zie: <http://www.wvc.vlaanderen.be/cultuurbeleid/cultuurindustrie/index.htm> voor persbericht CultuurInvest, 31 maart 2006.
28. Beslissing Vlaamse regering, Oprichting van het Vlaams-Europees Verbindingsagentschap (VR/2006/24.03/DOC.0288), VR/PV/2006/10 – punt 40, vergadering 24 maart 2006.
29. Het Plan richt zich in eerste instantie tot de volgende vier doelgroepen: kansarmen, bejaarden, personen met een handicap en, in mindere mate, vrouwen.
30. Nationaal Actieplan ter bestrijding van de digitale kloof, via: <http://www.belgium.be/eportal>.
31. NULENS, G., DAEMS, M. en BAUWENS, J., 'Virtuele cultuurparticipatie in Vlaanderen', in: LIEVENS, J. en WAEGE, H. (red.), *Cultuurparticipatie in breedbeeld. Eerste analyses van de survey 'Cultuurparticipatie in Vlaanderen 2003-2004'*, Antwerpen: Uitgeverij De Boeck, 2005. Zie: <http://www.re-creatievlaanderen.be>.
32. DEBUYSERE, S., *Breedband en e-Cultuur*. Gent, IAK/IBK, 2005. Zie: <http://www.digitaalplatform.be>.
33. BAUWENS, J. en NULENS, G., *ICT in het culturele veld: de virtualiteit van het virtuele*, 2005. Zie: <http://www.re-creatievlaanderen.be>.
34. Zie: <http://www.re-creatievlaanderen.be>.
35. GOEGBUER, A., *Audiovisuele vorming in het Vlaamse onderwijs 2004*. IAK vzw en Canon Cultuurcel, 2004.
36. iForum Consult, *Naar een strategisch beleidsplan voor 'digitaal erfgoed'. Verslag van een Stratman-analyse*, 2005. Zie: <http://www.wvc.vlaanderen.be/erfgoed/e-erfgoed/index.htm>.
37. DEBUYSERE, S., *Duurzame Onbestendigheid. De conservering van audiovisuele mediakunst in een veranderend landschap*. Brussel, 2005. Zie: <http://www.packed.be>.
38. CALLENS, H., en GOUBIN, J., in: *Handboek Samenlevingsopbouw in Vlaanderen*, 2003, blz. 747-749.
39. MOREAS, A-M, *Vlaanderen op het net, Administratie Planning en Statistiek*, 2006.
40. Administratie Planning en Statistiek, *Focus: in de ban van ICT*. Vlaamse regionale indicatoren. Brussel, Departement Algemene Zaken en Financien, Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap, 2001. BROOS, A. (2005). 'Gender and ICT anxiety: Male self-assurance, female hesitation', *CyberPsychology and Behavior* 8 (1), blz. 21-31.
 BROOS, A. en ROE, K., 'The gender gap in Flanders: The impact of gender, computer use and self-perceived computer experience on attitudes toward digital technology'. ICA Conference Reconciliation through communication, 2002, Seoul, Korea.
 CARPENTIER, N., 'Access and participation in the discourse of the digital divide. The European perspective at/on the WSIS', in: *The European Information Society: A reality check*, Bristol en Portland, 2003, Intellect blz. 99-120.

- Commissie van de Europese Gemeenschap, *e-Inclusion: New challenges and policy recommendations*. Brussels, 2005.
- FRISSEN, V., *Cultuur als confrontatie: De mythe van de digitale kloof: 'advisor-in-residence' advies aan de staatssecretaris van OCenW*, 2000, Nederland. Staatssecretariaat van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen.
- InSites. België is koploper op het vlak van breedband internet: Belgische internaut ook klaar voor digitale media, Gent, 2001.
- Insites/IPSA. België telt 4,5 miljoen internetgebruikers, 2005.
- LIEVENS, J., *Cultuurparticipatie in breedbeeld. Eerste resultaten van de survey 'Cultuurparticipatie in Vlaanderen 2003-2004'*. Dag van de cultuurcommunicatie, Vooruit, Gent, 2005.
- STEYAERT, J., *De Multimediakaart van Vlaanderen. Een longitudinaal onderzoek naar het bezit en gebruik van multimedia in Vlaanderen. Verslag van de eerste golf*. Leuven, KULeuven, Faculteit Sociale Wetenschappen, Departement Communicatiewetenschappen, 2002.
- STEYAERT, J. en PORTEMAN, J., *De Vlaming in het mediatijdperk*. Leuven, KULeuven, 2000.
- VAN DIJK, J. A. G. M., *De Digitale Kloof wordt dieper: Van ongelijkheid in bezit naar ongelijkheid in vaardigheden en gebruik van ICT*. Den Haag, Amsterdam, SQM, Infodrome, 2003.
41. MOREAS, A-M, *Vlaanderen op het net, Administratie Planning en Statistiek*, 2006, blz. 6 en blz. 102-105.

HOOFDSTUK 3

E-cultuur en kunsten

Dit hoofdstuk behandelt de nieuwe praktijken en rollen in het kunstenveld zoals die zich binnen e-cultuur manifesteren. In deel 1 staat de creatie centraal, in deel 2 de kunstbemiddeling. We focussen op de veranderingen die ontstaan onder invloed van de technologie en vooral van de netwerkruimte.

Met 'kunst' bedoelen we hier de professionele kunstbeoefening in sectoren zoals de beeldende kunsten, muziek, podiumkunsten, literatuur, audiovisuele kunsten en architectuur en vormgeving, zoals die ook voorwerp vormen van het Kunstendecreet. Deze tekst richt zich tot kunstenaars, organisaties en initiatieven die kunst publiek maken.

DEEL I E-CULTUUR EN CREATIE

1. Wat betekent e-cultuur voor creatie?

We leven in een periode waarin de informatie- en communicatietechnologie een belangrijke rol speelt in zowat alle kunstdisciplines. Enerzijds worden deze media in de bestaande creatiemodellen ingepast. Denk aan digitale montageprogramma's voor beeld en geluid, computers om complexe podiumproducties te besturen, het animeren van filmbeelden naar de realiteit en ontwerpprogramma's in design en architectuur. Anderzijds hermediëren deze media alles wat eraan voorafgaat. Kunstenaars exploreren hun specifieke

eigenschappen, zoals het multimediale, interactieve, immersieve en genetwerkte karakter. Ze snijden nieuwe thema's aan die verband houden met de technologie: participatie en dialoog, lichaam en machine, globalisering en culturele diversiteit, mapping enzovoort. Ze reflecteren in hun werk over de maatschappelijke context van de nieuwe media en deconstrueren de mythes errond. Ze bevragen technologische toepassingen, breiden ze uit en transformeren de manier waarop de industrie het gebruik ervan had gepland. Nieuwe formats en vertelvormen uit de cultuurindustrie, zoals games en multimediaproducties, werken inspirerend.

Om deze nieuwe creatievormen te duiden worden nieuwe theoretische kaders ontwikkeld die niet enkel uitgaan van het kunstobject, maar ook duiding geven aan de processen en contexten waarin kunst tot stand komt, aan de verbindingen tussen disciplines en aan de veranderende rol van de maker en de toeschouwer¹. Daarnaast is het belangrijk om de nieuwe kunstpraktijken historisch te situeren zodat verbanden met andere kunststromingen zichtbaar worden. Denk aan de lange geschiedenis van de relatie tussen mens en machine, kunst en technologie en aan de kunst uit de jaren 1960, toen er een verschuiving merkbaar was weg van academische en orthodoxe materialen, technieken en esthetiek².

Deze tekst gaat in de eerste plaats in op de nieuwe expressievormen en op de exploratie van de nieuwe mediaruimtes. Dit betekent niet dat de inpassing van technologie in bestaande artistieke praktijken niet belangrijk en niet wenselijk zou zijn. Het betekent evenmin dat de bestaande artistieke praktijken uit de podiumkunsten, muziek, literatuur, beeldende en audiovisuele kunsten en architectuur aan belang zullen inboeten, wel dat ze door dit nieuwe paradigma beïnvloed worden.

1.1 Typologie

De nieuwe kunstpraktijken kunnen we als volgt typeren: 1) datgene wat eigen is aan de computer, 2) genetwerkt, 3) interactief en participatief en 4) alomtegenwoordig. Deze typologie sluit aan bij de doelstellingen van dit hoofdstuk: een inzichtelijk beeld geven van de nieuwe kunstpraktijken³. Deze kenmerken hoeven niet steeds samen aanwezig te zijn.

Eigen aan de computer

De *personal computer* die in 1981 op de markt komt, wordt voor vele kunstenaars een werk- en opslagstation met een grote impact op de kunstcreatie. Met de computer creëren kunstenaars beeld, geluid, animaties en 3D-ruimtes die ze oneindig kunnen monteren en bewerken. Ze zijn het resultaat van het rekenwerk van de computer en hun werkelijke bron is een code die via de computer en het scherm zichtbaar en tastbaar gemaakt wordt. Alle elementen die digitaal meetbaar zijn, zoals beweging, radiosignalen, warmte en trillingen, worden in de computer opgeslagen als data waarmee kunstenaars aan de slag kunnen. Zo wordt het materialenpalet – dat in de kunst al eerder werd uitgebreid naar consumptiegoederen, gevonden voorwerpen, huizen en landschappen – nog ruimer.

Via de computer komen bovendien verschillende disciplines samen in één creatie, waarbij het soms moeilijk wordt om één hoofddiscipline te herkennen.

Met de computer krijgen kunstwerken ook een immersief karakter door de deelnemer lichamelijk en mentaal onder te dompen. Een voorbeeld zijn de 3D-ruimtes waarin de gebruiker via een scherm of met de hulp van een helm kan rondlopen.

Data kunnen bovendien losgekoppeld worden uit hun vaste structuur en in steeds wisselende relaties worden geplaatst, waardoor kunstenaars kunnen experimenteren met niet-lineaire vertelvormen, zoals hypertext⁴.

Het wordt voorts mogelijk om de opgeslagen data via computerprogramma's in real time op elkaar te laten inwerken. Zo worden de parameters van geluid gebruikt om vorm en kleur van beelden te bewerken. Het kunstwerk wordt daardoor relationeel. Het wordt ook variabel. Het ligt immers niet vast, zoals dat geval is met een fysiek schilderij of boek. Werken wijzigen voortdurend door de interactie die gebaseerd is op computeralgoritmes of door actieve participatie van de deelnemer.

Genetwerkt

Een computer in netwerkverband is niet alleen een werk- en opslagstation, maar ook een uitwisselings- of communicatiestation. Daarbij verschuift de idee van 'transmissie' – het doorgeven van zender naar ontvanger – naar 'het creëren van condities voor uitwisseling en delen'. Dit betekent dat de netwerkgeving de kunstenaar niet

alleen de mogelijkheid biedt om werk zelf te publiceren en te distribueren, maar ook dat een creatie in dialoog en interactie kan staan met andere makers, gebruikers, plaatsen en content. Op verschillende plaatsen en tijdstippen kan in het werk worden ingegrepen. Alle relaties, feedback, metadata en uploads maken integraal deel uit van een werk en worden door de kunstenaars bewaard voor kwaliteitsvolle interpretaties en voor de verdere ontwikkeling van het werk. De archivering wordt een onderdeel van het creatie- en spreidingsproces. Kunstenaars omschrijven deze praktijk als levend geheugen. Het traditionele onderscheid tussen creëren, spreiden, beleven en bewaren vervaagt omdat de techniek en de ruimte voor het creëren dezelfde is als die voor de distributie, het beleven en het bewaren van kunst.

Interactief en participatief

In kunst is er steeds interactie: zowel tussen de maker en zijn onderwerp als tussen het kunstwerk en het publiek. Toeschouwers geven interpretaties en die betekenissen ontwikkelen zich in de tijd. Interactieve werken zijn werken die de wisselwerking zelf als thema hebben. Die interactie wordt bemiddeld door een computerprogramma dat functioneert als het script voor die wisselwerking. Het script maakt het mogelijk dat de gebruiker het kunstwerk kan veranderen of het door zijn gedrag mee vorm kan geven. Interactie betekent ook dat er informatie wordt uitgewisseld, zodat een wederzijdse respons tussen het werk en de deelnemer mogelijk wordt. De beleving van kunst evolueert van contemplatie naar een concept van dialoog of interactie.

Kunstenaars zetten ook platformen op waaraan deelnemers eigen creaties kunnen toevoegen. Deze actieve participatie heeft historische wortels. Reeds in de twintigste eeuw droomden kunstenaars van open kunstwerken die getypeerd worden door de participatie van de toeschouwer en het vrij circuleren van ideeën, teksten, beeld en geluid⁵.

Alomtegenwoordig

Media worden mobiel door draadloze toepassingen en hun compacte omvang. *Ubiquitous computing* betekent dat technologie onzichtbaar, draagbaar en naadloos opgeslorpt wordt in de dagelijkse vertrouwde omgeving. *UbiComp* biedt heel wat nieuwe toepassingen in het dagelijks leven en sinds 2000 worden er in medialabs

van bedrijven en universiteiten pilootprojecten en nieuwe modellen ontwikkeld. Deze medialabs werken samen met kunstenaars en vormgevers die bijdragen tot de ruimtelijke, sociale, culturele en emotioneel/psychische elementen ervan. Ontwerpers onderzoeken bijvoorbeeld hoe beelden van een iMODE, pda of mobiele telefoon weergegeven kunnen worden in een jas, hoe sieraden veranderen van kleur en vorm op basis van emoties, of hoe een paraplu de laatste updates in de weersvoorspellingen kan weergeven⁶.

1.2 Thema's

Creativiteit in netwerkverband

Sommige kunstenaars creëren hun werk in de digitale netwerkomgeving om een andere, dynamische en creatieve relatie aan te gaan met de deelnemer. Een werk maken voor het net betekent dat het altijd en overal beschikbaar is en dat deelnemers het individueel en op intieme wijze kunnen ontdekken, op momenten die ze zelf kiezen. Een voorbeeld is het webproject *Approximations/Contradictions*⁷ van Ana Torfs, waarin eenentwintig zangers en acteurs een lied van Brecht uit het *Hollywood Songbook* van Hans Eisler interpreteren.

Andere kunstenaars beschouwen de netwerkomgeving als een open atelier waarin het creatieproces publiek wordt gemaakt. Men noemt dit ook 'growing up in public'. Deelnemers worden actief bij het proces betrokken en dat vormt een essentieel onderdeel van de kunstbeleving. Het online game *The Endless Forest* van Michael Samyn en Auriea Harvey wordt voortdurend verder ontwikkeld op basis van deelnemers die via een forum suggesties geven over objecten, bewoners en situaties die ze graag in een bos willen zien en beleven. De makers inspireren zich op die collectieve en cultureel diverse verbeelding van de gamers.

In de muziekwereld zetten muzikanten hun eigen platformen op, zoals *Einstürzende Neubauten*⁸ of *Artistshare*⁹, met tourdates, achtergrondinformatie, weblogs, mp3's en rechtstreekse communicatie met de fans. Soms geven muzikanten ook inzage in nieuw materiaal of in opnameprocessen, waarop ze feedback krijgen van andere muzikanten en deelnemers. In de audiovisuele kunsten bieden videologs een heel nieuwe omgeving om te creëren. Zo zet documentairemaker Luuk Bouman met een paar collega's uit andere continenten een gemeenschappelijk documentaireplatform

op in de vorm van een videolog, met als titel *Tropisms*¹⁰. De makers laden regelmatig vanuit verschillende plekken korte filmpjes op en inspireren elkaar bij het creatieproces.

Sommige kunstenaars creëren dus in een open netwerkstructuur. Ze zoeken naar alternatieven voor de lineaire structuur van het creatieproces waarbij de kunstenaar zich afzondert om te creëren, naar buiten treedt wanneer het werk klaar is en het publiek het werk kan beleven bij een publieke presentatie¹¹. De aandacht voor het procesmatige en het participatieve is ook herkenbaar in kunstpraktijken waar kunstenaars geen gebruik maken van technologie.

Bevragen van interactie

Interactiviteit is een term die vandaag toegepast wordt op veel digitale apparaten en media. Het begrip wijst meestal op de mogelijkheid tot dialoog en een vorm van controle van de gebruiker: die kan kiezen uit een menu, functies wijzigen of het programma aanpassen. Een kritische analyse van deze vormen van interactiviteit leert dat de rol van de gebruiker meestal is voorgeprogrammeerd en dat de interactie beperkt is: 'welke afloop kiest men voor dit verhaal: optie A, B of C?'. Mediacriticus Lev Manovich stelt in dat verband dat de meeste interactiviteit eerder 'interpassiviteit' is¹². Als deelnemer kan men het programma enkel doorlopen, waardoor de interactie geen dialoog is die een potentieel van verandering in zich draagt noch aanzet tot kritische reflectie.

Kunstenaars gaan hier anders mee om. Zij exploreren interactiviteit eerder als een complexe dialoog tussen een creatie en haar omgeving, met oncontroleerbare factoren. Door te werken met zelflerende systemen ontstaan er immers transformaties. Enerzijds zijn er de gebruikers, die al doende het script trachten te doorgronden, erop inspelen of ervan leren. Anderzijds zijn de interactieve werken zo geprogrammeerd dat het systeem leert van het gedrag van de gebruikers. De notie 'geheugen' speelt hier tevens een rol: interacties uit het verleden worden bijgehouden in het systeem en beïnvloeden de verdere dialoog. Door een beroep te doen op een complex van lichamelijke, zintuiglijke en psychologische kenmerken van de deelnemers ontstaan er tot slot onverwachte reacties. Kunstenaars zijn daarbij geïnteresseerd hoe software kan functioneren als een aanvulling en verrijking op de lichamelijke ervaring

en eigen perceptie. Met de installatie *Thoughts go by air*¹³ bouwt het collectief Machine Cent'ed Humanz een autonoom vliegende zwerm robotballonnen met een eigen intelligent systeem. De ballonnen bewegen op een neer op basis van fysische criteria (zwaartekracht, hoogte, luchtverplaatsing in een ruimte), van informatie die ze onderling via een draadloos netwerk uitwisselen (hoogte en afstand tot elkaar) en van de bewegingen van het publiek. De makers hebben zelf het computerprogramma geschreven.

Het theaterstuk *Dead Cat Bounce*¹⁴ van Chris Kondek is een ander voorbeeld. De acteurs zetten de opbrengst van de kaartenverkoop van de voorstelling in via een online en real time module van de beurs van New York. Ze zoeken tijdens de voorstelling informatie en prognoses op het net en beslissen samen hoe het geld wordt ingezet. Het stuk is het resultaat van een interactie tussen het improvisatiespel van de acteurs, suggesties van het publiek en het 'script' van het online beursstelsel.

Andere kunstenaars maken via hun werk op een kritische manier duidelijk hoe de digitale omgeving bepaald en geprogrammeerd is. De Belgisch-Nederlandse groep JODI¹⁵ modificeert en ontmantelt bijvoorbeeld software en computergames door de code te wijzigen of door bugs te plaatsen. Hierdoor slaat het programma tilt en verliest de deelnemer de controle over het spel en de computer. Het collectief Ubermorgen¹⁶ maakt gebruik van ironie om het voorgeprogrammeerde karakter aan de kaak te stellen. De installatie getiteld *G3 Psych/OS* gaat over het automatiseren van medische en psychologische therapieën. Na het beantwoorden van vragen over het lichamelijk en mentaal welzijn stelt het programma een printbare therapie voor.

Creatief potentieel van de gemengde realiteit

In de jaren 1990 roept cyberspace fantasieën op van een lichaamloze en immateriële conditie die ons zou bevrijden van alle beperkingen uit de fysieke wereld. Critici hebben aangetoond dat dergelijke utopische verwachtingen voorbijgaan aan het feit dat onze ervaring van de realiteit vermengd wordt met digitale informatie die ons bereikt via diverse media uit onze dagelijkse omgeving. De realiteit wordt eerder ervaren als een gemengde of verhoogde realiteit. Kunstenaars exploreren het narratief potentieel ervan en onderzoeken hoe noties als lichaam, identiteit en plaats verschuiven.

Nieuwe narratieve structuren

In games wordt de narratieve structuur van de virtuele ruimte geëxploreerd. Als deelnemer wordt men in een illusionistische 3D-ruimte ondergedompeld (immersie), doordat men de plaats inneemt van de camera of omdat men een 3D-personage is samen met andere personages. Men spreekt over *scripted spaces* omdat het gevoel van vrijheid in keuze en bewegingen steeds verloopt binnen een vooropgesteld kader en traject¹⁷. Er ontstaan nieuwe vertelvormen die niet enkel gebaseerd zijn op tijd, maar ook op ruimte en oriëntering. Ze zijn ook gebaseerd op interactiviteit, omdat de deelnemers het verloop van het verhaal mee beïnvloeden. Sommige kunstenaars onderzoeken het creatief potentieel van deze narrativiteit in games door complexe reflecties en emoties bij de deelnemer uit te lokken¹⁸. Anderen werken rond narrativiteit vanuit de idee van ‘gemengde realiteit’, waarbij gespeeld wordt met de interactie tussen de virtuele en fysieke wereld. In het project *U van Crew*¹⁹ wordt elke deelnemer via *head mounted display* en koptelefoon individueel ondergedompeld in een audiovisuele wereld. Met *tracking software* die ontwikkeld werd door het Expertise Centre Digital Media (EDM)²⁰ van de Universiteit Hasselt, worden lichaamsbewegingen in beelden vertaald. Op die manier krijgt men een gemengde ervaring van hier en elders zijn. Deze ervaring wordt verrijkt met een narratieve lijn en een geluidsband. Het project *Virtual World of Art* van Workspace-Unlimited²¹ is een 3D-ruimte die gebouwd wordt als een extensie van de bestaande architectuur van een culturele instelling waarin ze het project ontwikkelen. Het project werd reeds gerealiseerd in SAT Montreal onder de titel *Extension* en wordt nu ontwikkeld voor kunstencentrum Vooruit met als titel *Implant*²². De basisstructuur van de fysieke ruimte wordt in de virtuele versie overgenomen maar verder uitgebouwd en van andere texturen, functies en personages voorzien. De creatieve relatie tussen de fysieke en virtuele ruimte werd door Workspace-Unlimited reeds geëxploreerd in het project *DEVMAP*, een virtuele wereld in opdracht van V2_institute in Rotterdam. Hier werden data en gebeurtenissen uit de fysieke ruimte met digitale camera's en microfoons opgenomen en in real time weergegeven in de virtuele ruimte. Kunst die in de fysieke ruimte staat opgesteld, wordt in zijn virtuele vorm anders beleefd door onder meer virtueel in contact te treden met andere bezoekers. De sporen van elk bezoek

worden digitaal bijgehouden en in de fysieke ruimte gebracht via schermen en projectie. In de virtuele ruimte worden ook specifieke interactieve creaties gemaakt en is er plaats voor participatie, waarbij deelnemers eigen contents kunnen uploaden. In dit project worden bovendien de multi-user aspecten van games cultureel bevraagd: wat betekent de simultane aanwezigheid van meerdere deelnemers in de fysieke en virtuele ruimte en hoe beïnvloedt deze wisselwerking onze ervaring?

Ervaring van lichaam, plaats en identiteit

We stellen vast dat sommige kunstenaars die met digitale media werken veel aandacht schenken aan thema's als lichaam, plaats en identiteit, en hoe deze concepten veranderen door de wisselwerking tussen de verschillende vormen van realiteit. Hoe ervaart men het lichaam in een technologische omgeving? Hoe construeert men in de netwerkomgeving zijn identiteit of gaat men om met gender?

Kunstenaar Simon Tegala verbindt in het werk *Anabiosis* gedurende twee weken een monitor van zijn hartslag via een mobiele telefoon met een winkelvitriene waarin de hartslag wordt weergegeven. Dit gebeurde tijdens de Golfoorlog, toen Tegala regelmatig naar nieuwsbeelden keek. Met dit werk wordt de vraag gesteld welk effect zogenaamde 'virtuele precisieoorlogen' hebben op reële mensenlevens en hoe die oorlog gerepresenteerd wordt in onze huiskamers. Het project *Whisper*²³ van de Canadese multimediakunstenaars Suzan Kozel en Thecla Schiphorst gaat een stap verder: het is een installatie waarbij zes deelnemers in dezelfde ruimte vertoeven. Zij dragen intelligente kledingstukken waarin draagbare computertjes zitten die fysiologische gegevens en signalen verzamelen, zoals ademhaling, hartslag en hersengolven. Deze gegevens worden geïnterpreteerd in beeld en geluid en via een draadloos netwerk tussen de deelnemers uitgewisseld.

Connecties tussen computer, plaats en ruimte hebben ook een impact op onze ervaring van tijd en ruimte en op de betekenis van plaatsen. Kunstenaars wijzen ons bijvoorbeeld op beperkingen in de fysieke én virtuele ruimte. Met het project *BorderXing* (Tate Modern 2002) wijst Heath Bunting op de betekenis van landsgrenzen in de digitale en fysieke omgeving. In dit internetproject documenteert hij zijn pogingen om in verschillende landen ongezien landsgrenzen over te steken. Daarnaast wijst hij ook op

het feit dat digitale content niet altijd en overall beschikbaar is: de website *BorderXing* is in Europa slechts beperkt toegankelijk (voor mensen die inloggen vanuit een publieke ruimte, zoals een universiteit of bibliotheek), maar 'onbeperkt' in landen waar het gebruik van het internet onderhevig is aan censuur. In andere projecten worden verschillende ervaringen van ruimte vermengd door middel van *locative* media. Kunstenaars ontwikkelen bijvoorbeeld games die zowel online als op straat gespeeld moeten worden door gebruik te maken van de nieuwste communicatietechnologieën, zoals mobiele computers, gps en draadloze communicatie. *Can you see me now*²⁴, een spel van het Britse kunstenaarscollectief Blast Theory²⁵, waarin de spelers in vijf dagen tijd Mister X te pakken moeten krijgen, is daar een voorbeeld van.

Ook ons zelfbeeld wordt vandaag mee bepaald door de manier waarop we ons in de virtuele wereld kunnen manifesteren en welke verhalen over ons circuleren. Het project *Natural Selection*²⁶ behandelt het thema van ras, identiteit en gender. Het is een zoekmachine die gecreëerd werd door het Britse collectief Mongrel. De gebruiker kan hiermee racistisch materiaal op het net vinden en wijzigen. Met de software wordt het ook mogelijk om je eigen huidskleur aan te passen.

2. Rolverandering

De ontwikkeling van kunst in de netwerkomgeving brengt veranderingen met zich mee op het vlak van de positie van de kunstenaar en de kunstenaarspraktijk: een andere benadering van het auteurschap, de kunstenaar als cocurator en een dynamische relatie met onderzoek en wetenschap.

2.1 Nieuwe vormen van auteurschap

Reeds in de twintigste-eeuwse kunst stellen kunstenaars als John Cage en Nam June Paik het auteurschap, als een uniek en origineel gegeven waarbij de kunstenaar aan het begin én einde van een creatie staat, in vraag. In de digitale omgeving zien we dat kunstenaars niet alleen samenwerken met kunstenaars uit andere disciplines, maar dat ze ook lokale en internationale projecten op-

zetten waarin kennis uit andere sectoren (wetenschap, technologie, vormgeving...) wordt betrokken. Een interessante relatie tussen deze disciplines en sectoren resulteert in een kruisbestuiving en een bevraging van elkaars methoden. Het auteurschap wordt daarmee crossdisciplinair en onderzoeksgericht.

Kunstenaars creëren in een open omgeving, stellen hun onderzoek en projecten ter beschikking en zijn benieuwd naar wat andere makers of gebruikers ervan denken of ermee kunnen doen. In die zin wordt het auteurschap ook gedistribueerd en is er sprake van een gedistribueerde esthetiek waarbij de kunstenaar eerder processen in gang zet dan objecten maakt²⁷. Deze vorm van auteurschap kan aanleiding geven tot een ander economisch model waarbij kunstenaars een balans zoeken tussen een *gift economy* en het exploiteren van intellectuele eigendomsrechten. Dat betekent dat kunstenaars bepaalde onderdelen van het artistieke onderzoek vrijgeven omdat dit de verdere ontwikkeling van de kunst ten goede kan komen. Andere, al dan niet afgeleide producten worden in de markt geplaatst.

2.2 De kunstenaar als cocurator

Kunstenaars die hun creatie zelf online plaatsen, zijn meestal ook curator van hun eigen werk: ze zorgen voor een inhoudelijke context en voor verbindingen met andere werken. Ze publiceren hun werk soms ook op online platformen, zoals Turbulence²⁸, die een context bieden voor internetkunst, en waar ze zelf bij de contextualisering van hun werk betrokken worden.

Het bedenken van een fysieke presentatie voor een werk dat voor het internet gecreëerd werd, leidt meestal tot een hercreatie, omdat de relatie met het publiek in de fysieke ruimte van een museum of theater anders is. Meestal gebeurt dat in nauw overleg tussen kunstenaar en curator: de kunstenaar vertrekt van de intenties van het werk, terwijl de curator vooral denkt vanuit de kennis en mogelijkheden van participatie in een fysieke ruimte. Het internetproject *Fripperies and Trimmings* van De Geuzen²⁹, dat gebaseerd is op de uitspraak van Bush 'You are either with us or against us' en waarbij deelnemers met een softwareprogramma zelf slogans of oproepen maken met de voorzetsels 'not', 'for', 'us', 'them', 'you', 'me', 'with', 'but', 'against', werd gehecreëerd voor een museale presentatie. De Geuzen bedachten samen met

de curator en educatieve dienst een ateliercontext: deelnemers knipten woorden uit stof en naaiden ze op witte T-shirts. In workshopverband gaven de groepen feedback en commentaar of gingen in discussie. De resultaten maakten deel uit van de museale presentatie en het materiaal werd verwerkt op de website en meegenomen naar andere vertoningsplekken³⁰.

2.3 Cultural engineering

Sommige kunstenaars zijn begaan met het publieke karakter van de netwerkomgeving. Ze zien een groot potentieel in een gemeenschappelijke infrastructuur die in handen is van makers en deelnemers. Ze beschouwen software, databases en interfaces als hun werkinstrumenten die ze naar hun hand willen kunnen zetten en doorgeven aan anderen. Deze makers zijn culturele producenten die zich actief engageren om technologie te transformeren en zich samen met ontwikkelaars en activisten in te zetten voor het bewerkstelligen van sociale transformaties en reflecties. Deze opvatting sluit trouwens aan bij de visie van het Bauhaus in de jaren 1930, waarin men een taak voor de kunstenaar zag weggelegd als ingenieur, architect, urbanist en vormgever.

2.4 Relatie tussen kunst en wetenschap

Kunst en wetenschap behandelen dikwijls dezelfde thema's, zij het uit een andere invalshoek. Wetenschappelijk onderzoek naar zelforganisatie, dialoog en uitwisseling tussen verschillende systemen en artificiële intelligentie loopt parallel met het onderzoek van kunstenaars naar de relatie tussen mens en machine, naar sociale processen en uitwisseling in kunstpraktijken. Het is in dat opzicht ook niet onlogisch dat wetenschap en kunst elkaar soms opzoeken met het oog op het delen van kennis en het genereren van nieuwe inzichten. Volgens Peter Weibel van het Zentrum für Kunst und Medien te Karlsruhe zijn er steeds momenten dat de wetenschap kunst opzoekt, omdat de wetenschappelijke methoden soms als te dogmatisch en te autoritair worden ervaren. Sommige wetenschappers en onderzoekers, verbonden aan universiteiten en R&D-afdelingen van bedrijven, stellen zich vandaag openlijk de vraag of technologie enkel technologisch gedreven kan

zijn, dan wel meer ruimte moet geven aan de maatschappelijk en cultureel gedreven technologische ontwikkeling³¹. Zij staan voor de uitdaging een open, innovatieve omgeving te creëren waarin teams vanuit verschillende kennisdomeinen hun competenties bundelen, gedreven door een ruime blik op de ethische, sociale en duurzame noden van vandaag. Kunst en cultuur worden in dat perspectief niet gezien als pure demonstratiegebieden of toepassingsmogelijkheden, maar als waardevolle disciplines van waaruit een inspirerende invloed kan uitgaan voor de verdere modellering van de technologie en de digitale ruimte³².

Mediakunstenaar en onderzoeker Michael Naimark geeft op basis van 25 jaar ervaring met samenwerken tussen kunst en laboratoria³³ zes redenen waarom kunstprojecten waardevol kunnen zijn voor onderzoekslabs. Kunstprojecten kunnen:

- zorgen voor een stimulerende en provocerende dimensie, waarbij betekenis, entertainment en emotionele respons toegevoegd worden aan het onderzoekswerk;
- fungeren als magneten om onconventionele combinaties van expertise en talent samen te brengen;
- content aanleveren voor testinstrumenten;
- extra input geven inzake het verzamelen van data over menselijk gedrag;
- onderzoekers op onvoorziene paden brengen, die op hun beurt kunnen leiden tot nieuwe ontdekkingen en intellectuele eigendom;
- testplatformen voor nieuwe ideeën aanreiken in de vorm van showcases of tentoonstellingen

Daarnaast zijn er ook aandachtspunten en vraagtekens bij de vorm van deze samenwerking.

De grootste uitdaging ligt niet bij de technologie, maar bij de communicatie tussen de betrokken individuen en instanties. Verschillende prioriteiten, protocollen, vormen van institutionele omkadering en rechtenkwesities kunnen zowel stimulansen als obstakels vormen voor een effectieve samenwerking tussen mensen met een uiteenlopende creatieve en technische expertise.

3. Stand van zaken

Voor de steun aan de creatie van audiovisuele kunsten werd in 2002 bij decreet het Vlaams Audiovisueel Fonds³⁴ opgericht, dat steun toekent aan verschillende categorieën. Een van die categorieën is de 'experimentele mediakunst', waarbinnen zowel de experimentele film, videokunst, installaties als digitale en interactieve media ondersteund kunnen worden. De samenstelling van de beoordelingscommissie voor deze categorie werd in 2006 herzien. Ze telt experts in de verschillende praktijken in experimentele mediakunst.

Het Kunstendecreet³⁵ bevat geen aparte categorie voor kunst en technologie. Het uitgangspunt is immers dat media en technologie gebruikt kunnen worden in elke discipline en dat het de praktijken en uitdrukkingsvormen zijn die veranderen³⁶. In principe staat het hele Kunstendecreet ervoor open en de mogelijkheid bestaat om een ad-hoccommissie op te richten voor de beoordeling van mengvormen en uitzonderlijke aanvragen. Dit veronderstelt voldoende expertise en opvolging van de nieuwe kunstpraktijken door de verschillende beoordelingscommissies.

Verschiedende organisaties en collectieven die eind jaren 1990 een werking rond kunst en technologie hebben opgestart, worden sinds 2006 erkend als meerjarig initiatief in het kader van het Kunstendecreet. De transversale categorie 'werkplaats' is een geschikt kader voor organisaties die onderzoek en ontwikkeling in kunst en technologie willen stimuleren. Ze kunnen dat doen in een crossdisciplinair kader: Cargo, Constant, Flacc, F0am, Kunstonline, Nadine.... Andere organisaties kozen voor een meer productieve en/of receptieve werking rond kunst en technologie binnen een discipline: Workspace Unlimited (audiovisueel), Okno (beeldende kunst), Lab-au (architectuur), Crew (podiumkunsten) en Traject (kunsteducatie).

Creaties van kunstenaars kunnen projectmatig terecht bij het Kunstendecreet of het Vlaams Audiovisueel Fonds. Tot slot bestaan er collectieven en informele uitwisselings- en creatieplatformen, zoals Dorkbot, Code 31, Machine Cent'ed Humanz... die autonoom werken en soms projectmatig ondersteund worden. Deze organisaties zijn relatief klein maar hebben zich gedurende jaren gespecialiseerd in hun vakgebied.

liseerd in een specifiek terrein en thema van kunst en technologie. Samen bezitten deze organisaties en kunstenaars een enorme bron van kennis en knowhow rond technologische en inhoudelijke onderwerpen³⁷. Ze beschikken daarenboven over een uitgebreid netwerk van contacten in binnen- en buitenland.

Het gegeven dat deze organisaties klein zijn, biedt het voordeel van flexibiliteit, maar het maakt hen tegelijk kwetsbaar. De beschikbare middelen zijn doorgaans onvoldoende om de werking volledig te professionaliseren. De kleine schaal maakt hen ook kwetsbaar in samenwerkings- en coproductieverbanden met grotere partners. Gebrek aan mankracht en een beperkte administratieve basis leiden ten slotte tot hun (bijna-)afwezigheid in Europese subsidieprogramma's.

Het in 2006 opgerichte CultuurInvest heeft van bij de opzet rekening gehouden met het domein kunst en technologie³⁸. Hoewel het meestal niet de intentie is van kunstenaars om toepasbare creaties te ontwikkelen die gecommercialiseerd kunnen worden, kan dit voor bepaalde creaties of onderdelen ervan wél mogelijk zijn.

In 2002 werden de steunpunten voor audiovisuele kunsten (IAK) en voor beeldende kunsten (IBK) opgericht. IAK en IBK zetten samen het Digitaal Platform op, een cel die kunstenaars en organisaties die werken met nieuwe media en technologie, ondersteunt. Het Digitaal Platform documenteert deze innoverende kunstpraktijken om er een beter beeld van te krijgen en organiseert overleg en uitwisseling tussen makers en organisaties, de kunstensector, de overheid en de onderzoeksinstellingen.

In 2005 richten Argos, S.M.A.K., MuHKA en Museum Dhondt-Dhaenens een kenniscentrum op rond de inventarisering, beschrijving, archivering, conservering en ontsluiting van kunst op elektronische en digitale dragers. In 2006 werd Packed voor een periode van vijf jaar erkend binnen het erfgoeddecreet. Het kan een belangrijke bijdrage leveren tot het archiveren en conserveren van 'variable' digitale media.

Hoewel het bewustzijn groeit dat digitale technologie ook een bepalende factor wordt voor het maken van en deelhebben aan kunst,

hebben de sector en de cultuuroverheid nog geen duidelijk omlijnd idee van het artistieke potentieel ervan. Dat proces is volop aan de gang. De sector en de overheid kijken vooral naar de manier waarop hedendaagse kunstenaars media en technologie exploreren. Kunstorganisaties sluiten samenwerkingsverbanden voor een langere periode met mediakunstenaars, collectieven of werkplaatsen. Zo proberen ze te leren hoe kunst en cultuur evolueert in de netwerkmaatschappij.

Daarnaast groeit het bewustzijn dat de nieuwe artistieke praktijken zich in alle disciplines situeren en dat ze pas tot hun recht komen wanneer ze kunnen groeien en getoond worden in verschillende plekken en wanneer ze constructieve relaties aangaan met verschillende disciplines en biotopen. Het zijn deze connecties die mediakunst tot leven brengen. Ook voor het materiaal en de infrastructuur zijn deze dwarsverbindingen nuttig en noodzakelijk. Kunstenaars investeren zelf in basisinfrastructuur, maar voor meer complexe creaties hebben zij nood aan materiaal en technische bijstand. De werkplaatsen kunnen in sommige gevallen een oplossing bieden, maar kunstenaars vragen ook steun bij de buitenlandse medialabs, zoals V2 in Rotterdam, Le Fresnoy in Tourcoing, ZKM in Karlsruhe, Ars Electronica in Linz of aan een universiteit of bedrijf dat goed uitgerust is en openstaat voor kunstenaars.

De samenwerking tussen kunstenaars en onderzoekers gebeurt in Vlaanderen momenteel sporadisch en op basis van individuele contacten. Er zijn nog geen programma's die een samenwerking op maat stimuleren of omkaderen. De bestaande onderzoeksprogramma's in het beleidsdomein Economie, Wetenschap en Innovatie zijn geschreven volgens de schaal, structuur en doelstellingen van universiteiten en bedrijven. Het interdisciplinaire onderzoeksinstituut IBBT staat weliswaar open voor partnerships met kunstenaars in onderzoeksprojecten, maar de beperkte financiële draagkracht van kunstenaars (initiatieven) maakt een participatie op dit moment nog moeilijk.

Samenwerkingsprojecten met een belangrijk onderzoeks- en ontwikkelingsonderdeel ondervinden daarenboven moeilijkheden binnen de projectsubsidies voor cultuur. Het gaat hier doorgaans over langdurige projecten die in verschillende fasen worden ontwikkeld, terwijl subsidies voor kunstprojecten over één jaar lopen en niet herhaalbaar zijn voor hetzelfde project.

Onderzoek aan hogescholen en universiteiten rond technologie biedt heel wat mogelijkheden en perspectieven voor de kunsten. Denk aan onderzoek en opleiding rond 3D, multimedia en gametoeepassingen aan de Hogeschool West-Vlaanderen of Groep T, rond elektronische muziek aan IPeM³⁹-UGent en rond interfaces en vormgeving aan de Media en Design Academie in Genk. Het hoger kunstonderwijs in Vlaanderen staat vandaag de dag veelal aan het begin van de implementatie van technologie in de kunstpraktijk en het materialenpark. Het besef dat een onderzoeksgerichte en experimentele omgang met technologie noodzakelijk is om als kunstenaar geëngageerd te kunnen werken in de netwerkmaatschappij, in welke discipline ook, groeit, maar is vaak toch nog beperkt aanwezig. Studenten worden doorgaans geleerd consument te zijn van de technologie, terwijl de innovatieve productiekant evenzeer de aandacht verdient. Hiermee willen we zeggen dat technologie wel aan bod komt in animatie en *computergraphics*, videomontageprogramma's, architectuur en grafische vormgeving, maar dat het innoverende karakter ervan op de kunstpraktijken een weinig ontgonnen terrein is. Een degelijk onderwijsaanbod op dit vlak is een van de sleutels om tot een bloeiend landschap te komen in technologie en creatie. Een groot potentieel schuilt in de academisering van het hoger kunstonderwijs, waarbij kunsthogescholen via onderzoeksprojecten in samenwerking met universitaire onderzoekscentra hun kennis rond kunst en technologie kunnen verdiepen. Dat kan afstralen op de opleiding.

4. Aanbevelingen

- 4.1 De verankering van digitale creatie, onderzoek en ontwikkeling in het cultuurbeleid

Steun aan digitale creatie

Aangezien het artistieke potentieel van de nieuwe media en technologie nog een veelal onontgonnen terrein is, hebben creatieprocessen dikwijls een onderzoeksgericht en grensverleggend karakter. Het is noodzakelijk dat kunstenaars, zoals dat ook het geval is voor de steun aan de kunsten in het algemeen, kunnen creëren in een autonome sfeer vanuit de opvatting dat deze werkwijze leidt tot

nieuwe creaties en inzichten over technologie. Steun aan digitale kunstcreatie vormt de basis en de toekomst van deze praktijken en dient zich onder meer te vertalen in voldoende expertise in de verschillende beoordelingscommissies.

Ook eventuele aanpassingen aan het bestaande instrumentarium van fondsen en regelgeving kunnen hier een antwoord bieden.

Werken met nieuwe media en technologie hoeft niet noodzakelijk duur te zijn. Sommige onderzoeksgedreven en internationale creatieprojecten zetten echter hoogtechnologische technieken in, waardoor de kostprijs eerder de grootteorde benadert van een omvangrijke podiumkunstenproductie. De kosten hebben vooral te maken met de ontwikkeling van technologie en materiaal. Ondanks mogelijke coproductanten en sponsors die een belangrijk aandeel van het budget voor hun rekening nemen, zullen sommige creaties wellicht grotere subsidiebedragen nodig hebben. Het huidige subsidieplafond per project binnen de categorie experimentele mediakunst van het VAF kan in dat opzicht in de toekomst herzien worden. Dit plafond werd in 2002 vastgelegd op maat van experimentele films, videotapes of video-installaties. Het valt daarenboven te verwachten dat de aanvragen voor hoogtechnologische ontwikkelingsprojecten in de toekomst zullen toenemen en dat ook de opleidingsbehoeften groter zullen worden. Ook daar zal het VAF in de toekomst op kunnen inspelen. Deze redenering gaat ook op voor de subsidies aan organisaties en kunstenaars binnen het Kunstendecreet.

Aangezien digitale en interactieve media gebruikt kunnen worden in alle categorieën van de audiovisuele kunsten, kan het VAF bovendien voor mogelijkheden zorgen voor de digitale en interactieve expressievormen in elke categorie. Interactieve vormen zouden ook buiten de categorie experimentele mediakunst een plek kunnen krijgen.

Vermits we in het domein van kunst en technologie transdisciplinaire projecten zien ontstaan waarin geen hoofdiscipline te herkennen valt, is het te verwachten dat de beoordelingsinstrumenten van het Kunstendecreet, zoals een ad-hoccommissie of de adviescommissie, hiervoor in de toekomst meer zullen worden ingeroepen. Er dient metertijd dan ook onderzocht te worden of het beleidsinstrumentarium voldoende aangepast is om dergelijke projecten te

beoordelen en te subsidiëren. Buitenlandse modellen kunnen inspirerend zijn. De Nederlandse Interregeling bijvoorbeeld was een speciaal fonds dat opgericht werd door de verschillende fondsen, om transdisciplinaire projecten te ondersteunen⁴⁰. Ook structureel overleg met het VAF kan in dit kader wenselijk zijn.

Ook is het wenselijk te onderzoeken hoe meerjarige projecten binnen het Kunstendecreet en het VAF het voorwerp kunnen zijn van subsidiëring. Het kan een piste zijn een project over meerdere jaren te subsidiëren, tot bijvoorbeeld maximum drie jaar, met de verplichting een jaarlijks geactualiseerd dossier in te dienen. Daarbij kan de mogelijkheid worden vastgelegd het project vervroegd stop te zetten als de tussentijdse evaluatie niet voldoet.

Wanneer kunstenaars voor een onderzoeks- en ontwikkelingsaspect willen aanleunen bij een werkplaats of atelier, is het belangrijk dat beide vormen van steun in principe complementair kunnen zijn. De inhoudelijke, materiële, technische of administratieve steun van een werkplaats of atelier is een meerwaarde voor het creatieproces. Subsidies aan kunstenaars zijn dus in principe combineerbaar met de steun die een kunstenaar kan krijgen bij een werkplaats of atelier. Afstemming en overleg tussen de IVA Kunsten en Erfgoed en het VAF is daarbij wenselijk.

Projecten kunnen ook ondersteund worden door een coproductie met internationale partners. Daarvoor is een goede netwerking belangrijk. De steunpunten cultuur, Flanders Image als de promotieafdeling van het VAF en andere internationale initiatieven van de overheid kunnen hierin een stimulerende rol spelen. Steun voor coproducties vraagt bovendien heel wat kennis over planning en workflow, coproductiemodellen en businessmodellen. De makers en producenten leren dit al doende, maar ook de overheid (zowel het VAF als binnen het Kunstendecreet) staat voor de uitdaging hier meer inzicht in te verwerven opdat projecten effectief internationaal kunnen meespelen en extra buitenlandse fondsen kunnen aantrekken. Zo geldt vaak bij een internationale coproductie de regel dat minimum 50% van de productie door de makers gefinancierd of gegarandeerd moet zijn. Hiervoor is er nood aan een snelwerkend *matching funding* systeem dat instaat voor de ontbrekende 50% van de productiesteun. Daarnaast is het wenselijk te onder-

zoeken hoe projecten die in aanmerking komen voor steun binnen Europese programma's, over voldoende financiële draagkracht en prefinancieringsmogelijkheden kunnen beschikken om de kansen op deelname te vergroten. Biedt bijvoorbeeld de regeling innovatiestudies van het Instituut voor de aanmoediging van innovatie door Wetenschap & Technologie in Vlaanderen (IWT) inspiratie? Kunnen kleinere organisaties een koepel vormen van waaruit ze samenwerkingsverbanden kunnen aangaan op internationaal niveau? Of dient er zich een intermediaire partner aan die voor deze begeleiding en ondersteuning kan zorgen?

Tot slot ligt er een opportuniteit in de mogelijke steun door CultuurInvest. Aan de hand van concrete cases uit binnen- en buitenland kan onderzocht worden hoe projecten die een creatief én economisch potentieel hebben, hiervoor in aanmerking kunnen komen. Het Departement CJSJ kan samen met de IVA Kunsten en Erfgoed en CultuurInvest deze mogelijkheden verder in kaart brengen.

Steun aan onderzoek en ontwikkeling

Professioneel werkende kunstenaars, collectieven en werkplaatsen die actief zijn op het vlak van de digitale media, spelen een belangrijke rol op het vlak van onderzoek en ontwikkeling van technologie en van kunstenaarspraktijken in de netwerkgeving. Het zijn heuse kenniscentra die zijn ingebed in een internationaal netwerk van gelijkaardige initiatieven. Het is belangrijk dat deze initiatieven hun werking dankzij subsidies voldoende kunnen verankeren. Het is ook aangewezen dat zij hun kennis en materiaal koppelen door onderlinge netwerking. Daarnaast kan er ook samengewerkt worden met andere actoren, zoals hogescholen, universiteiten en bedrijven die aan onderzoek doen. Er kan ook onderzocht worden of en hoe onderzoeksprogramma's binnen het beleidsdomein Economie, Wetenschap en Innovatie een ondersteunende rol kunnen vervullen.

4.2 De verankering van het onderzoek van kunstenaars in wetenschap en technologische innovatie

Onderzoeksaspecten van een creatie kunnen gebeuren in het kader van onderzoeksprojecten binnen universiteiten, hogescholen en bedrijven. Kunstenaars en werkplaatsen kunnen over die moge-

lijkheden beter geïnformeerd worden. Een dynamische netwerking waaraan alle actoren actief bij dienen te dragen, kan hieraan tegemoetkomen. Soms bestaat daarbij de behoefte aan actieve bemiddeling voor die partners die willen samenwerken. Deze bemiddeling moet vertrekken van een grondige kennis van de spelers en projecten in de artistieke, wetenschappelijke en industriële sector. Ze is erop gericht thema's en technologische ontwikkelingen aan te reiken die belangrijk zijn voor innovatie, geïnteresseerde partijen samen te brengen, verschillen in methoden en finaliteiten te overbruggen, een helderder beeld te verschaffen over de output en de rechten, en een project op te volgen zodat de opgedane kennis gedocumenteerd en verspreid kan worden.

Het samenwerkingsmodel dat het IBBT hanteert is toepasbaar in het kunstenveld. Weliswaar dient zich een gesprek aan over de criteria voor steun en de samenwerkingsprotocollen, opdat ook culturele partijen en kunstenaars er gemakkelijker aan kunnen deelnemen. Specifiek voor de kunsten dient er zich voorts een ander interessant model aan dat in interrelatie kan staan met het IBBT, een nieuw type medialab dat de bestaande labs en werkplaatsen in een netwerk plaatst en daaraan als het ware een extra niveau toevoegt door relaties met universiteiten en bedrijven in binnen- en buitenland actief aan te jagen en hiervoor een centrale ontmoetingsplaats creëert. Het kan zich als gesprekspartner aandienen voor materiaalinvesteringen en breedbandtoegang. Het kan ook een rol vervullen in de participatie aan Vlaamse en internationale ondersteuningsprogramma's voor wetenschap en innovatie, door begeleiding te bieden en informatie centraal te ontsluiten. Ligt hier een kans voor de Krook te Gent?

4.3 De verankering van technologie in kunstopleidingen

We bepleiten dat het hoger kunstonderwijs, binnen de bestaande structurele mogelijkheden, onderzoekt hoe nieuwe media en technologie te integreren in het onderricht in de kunstpraktijk en de diverse ateliers. Een inhaalbeweging op dit vlak is aan de orde, niet alleen in het licht van een geactualiseerd hoger kunstonderwijs, maar ook opdat een vruchtbare wisselwerking kan ontstaan met de bestaande werkplaatsen en kortlopende opleidingsinitiatieven.

Opleidingen voor docenten en kunstenaars zijn cruciaal om de snel evoluerende technologie en de nieuwe instrumenten te leren kennen en op hun artistieke meerwaarde te bevragen. Workshops en masterclasses kunnen aangeboden worden door werkplaatsen en kunstorganisaties, al dan niet in samenwerking met hogescholen en andere intermediaire partners. Het Vlaams Audiovisueel Fonds biedt een subsidiekader voor kortlopende opleidingsinitiatieven, waarvan tot nog toe maar weinig gebruik wordt gemaakt.

DEEL 2 E-CULTUUR EN KUNSTBEMIDDELING

1. Wat betekent e-cultuur voor kunstbemiddeling?

Bemiddelaars zijn personen en organisaties die initiatieven en activiteiten ontwikkelen om cultuur in contact te brengen met het publiek. In alle culturele velden zijn de diverse culturele actoren actief op het vlak van bemiddeling en hoewel de grens tussen kunst en cultuur niet scherp te trekken is, spreken we in deze tekst over 'kunstbemiddeling'. Op die manier willen we een scherper onderscheid maken met bijvoorbeeld het cultureel erfgoed en het sociaal-cultureel werk, die in andere hoofdstukken aan bod komen. Dit deel is gericht op die organisaties en initiatieven die kunst naar een publiek brengen, zoals theaters, festivals, culturele centra, centra voor beeldende kunsten en audiovisuele kunsten, bioscopen en distributeurs van auteursfilms, kunstencentra, concertorganisaties en kunsteducatieve organisaties.

Kunstbemiddeling omvat een ruim arsenaal van gesubsidieerde en niet-gesubsidieerde activiteiten⁴¹. Kunstbemiddelaars selecteren en coproduceren kunstcreaties, en stellen programma's samen. Ze kiezen een geschikte ruimte en presentatievorm die rekening houden met de intenties van de kunstenaar en de noden van de toeschouwer. Kunstorganisaties zoeken voorts met communicatie- en marketingstrategieën een publiek. Ze scheppen tevens een inhoudelijke context rond het kunstwerk door onder meer een kunsteducatieve werking op te zetten. Kunstbemiddeling kan immers niet naast het gegeven dat niet iedereen over dezelfde competenties

beschikt om met kunst in interactie te treden. Kunstorganisaties ontwikkelen daarom programma's en strategieën, al dan niet in samenwerking met onderwijs en vorming, om die kloof te overbruggen. Binnen het kader van deze tekst beperken we ons tot drie types van bemiddelingsactiviteiten: presentatie, kunsteducatie en communicatie & marketing.

E-cultuur impliceert een nieuw soort werkmodel. Kunstbemiddelaars verkennen de meerwaarde van het virtuele cultuuraanbod en van de virtuele cultuurparticipatie en situeren zich als culturele speler in die ruimere context van de digitale netwerkgeving, waar ontzettend veel informatie, kennis en cultuur circuleert. Ze vertrekken niet alleen vanuit het aanbod, maar exploreren ook in de digitale omgeving de wisselwerking die ontstaat tussen de maker, het cultuuraanbod en het publiek. Daarnaast verkennen ze de mogelijkheden om samen programma's op te zetten vanuit een netwerk van organisaties en kunstenaars, waarbij ook spelers uit andere sectoren, velden en domeinen betrokken kunnen worden. Bemiddeling in e-cultuur omvat verschillende aspecten: zowel het virtueel aanbieden van cultuur en het virtueel communiceren via websites en e-zines als het creëren van rijk contextmateriaal en de diepgaande connecties die ontstaan tussen makers, publiek en bemiddelaars uit de eigen of andere sector. In dit deel hebben we aandacht voor deze verschillende en evenwaardige aspecten. De focus ligt op de geïntegreerde benadering die oog heeft voor content, context en connectie⁴².

1.1 Presentatie

Meer dan waarschijnlijk zal in de toekomst veel meer kunst in de digitale netwerkgeving aangeboden worden. Dat heeft verschillende redenen. Kunstenaars gaan niet alleen meer kunst maken voor het internet, ook veel oudere creaties worden vandaag de dag gedigitaliseerd, en producenten en onafhankelijke makers brengen hun producties via het internet op de markt. Daarnaast worden verschillende documenten over kunst en contextmateriaal online beschikbaar gesteld. Ook het publiek vindt zijn weg naar de digitale omgeving om zich te informeren over kunst, om kunst te bekijken en/of om er actief mee om te gaan. Hier spelen de bemiddelaars op in.

Kunstorganisaties blijven uiteraard een programma aanbieden in de ruimte van de organisatie, maar het concept 'presentatie' wordt op basis van heel wat vragen herzien. Hoe gaan bemiddelaars om met de nieuwe spelers die kunst rechtstreeks aanbieden aan het publiek? Wat betekent dit voor hun eigen werking of voor de relaties die ze met deze aanbieders kunnen aangaan? Hoe kunnen verbindingen met actoren uit andere domeinen een project rijker maken? Wat bieden bemiddelaars virtueel aan en wat in de fysieke ruimte? Wat is de relatie tussen fysieke en virtuele cultuurparticipatie en heeft dit impact op de wijze van programmeren? Bemiddelaars reflecteren over deze vragen en zoeken naar antwoorden.

Eén antwoord wordt alvast geboden door de website die van een online programmabrochure met eventuele links naar internetwerken van kunstenaars omgevormd wordt tot een omgeving waar zowel plaats is voor informatie over het programma, voor extra contextmateriaal als voor interactieve kunstbeleving en bijdragen van bezoekers. Het project om een vernieuwende culturele website op te zetten als onderdeel van het Virtual Arts Centre of the Future⁴³ is daar een voorbeeld van. Het platform is geconcipieerd om culturele inhoud bij de cultuurbezoeker te brengen en de communicatie en participatie errond te stimuleren, op maat van verschillende doelgroepen.

Kunstmiddelaars zullen hun webplatform ook gebruiken om meer materiaal digitaal aan te bieden. Zo maken ze culturele inhoud makkelijker toegankelijk, geven het een ruimere verspreiding en maken het voor langere duur beschikbaar. Kunstorganisaties onderhandelen daarover met de makers of hun vertegenwoordigers, op zoek naar vormen van toegang die verenigbaar zijn met hun economische belangen. Kunstorganisaties kunnen ook onderhandelen om via digitale media werk van kunstenaars dat niet meer beschikbaar is op de markt – omdat de kosten voor distributie en promotie te groot zijn in vergelijking met de te verwachten inkomsten of omdat de distributierechten verlopen zijn – opnieuw beschikbaar te stellen. Bij het inventariseren in het kader van digitaliseringsprojecten wordt meestal duidelijk hoeveel werken er niet meer beschikbaar zijn. Hier kunnen bemiddelaars op inspelen. Het digitaliseringsproject *Lokaal Muzikaal Erfgoed* is daar een voorbeeld van⁴⁴. Meer samenwerking met de cultuurindustrie op

basis van gedragen afspraken kan de beschikbaarheid van culturele content ten goede komen.

Kunstorganisaties stellen ook heel wat contextmateriaal digitaal beschikbaar, zoals gesprekken met kunstenaars, achtergrondinformatie, beschouwende teksten, fragmenten of registraties. Materiaal dat voordien nauwelijks zichtbaar was omdat er geen plaats voor is in de fysieke ruimte of omdat men de middelen niet heeft om het te tonen of uit te geven, kan digitaal ontsloten worden.

Organisaties gaan veel meer samenwerken om culturele inhoud digitaal ter beschikking te stellen. Ze doen dit omdat ze werken rond dezelfde thema's, omdat ze over complementair materiaal beschikken of omdat ze samen sterker zijn om in de digitale netwerkgeving een publiek te bereiken. Samenwerken kan binnen de eigen sector, zoals musea voor hedendaagse kunst die samen een virtueel museum opzetten of theaters die samen hedendaagse stromingen in podiumkunsten documenteren. Samenwerking kan ook tot stand komen tussen verschillende velden of domeinen. Een mogelijk partnership tussen de cultuur- en kunstensectoren en de digitale platformen van de openbare omroep kadert in deze ontwikkeling. Samenwerking kan zich dus richten op bestaande platforms maar ook op nieuwe initiatieven.

Bemiddelaars zien ook het potentieel van het live uitzenden van events zoals concerten, voorstellingen en lezingen via *streaming* omdat ze op die manier een ruimer en ook een ander publiek kunnen bereiken. Vroeger werd het uitzenden via omroepen of themazenders afgeraden omdat er, in vergelijking met de kosten, te weinig vraag voor zou zijn. Ook op de kabel was er geen plaats voor. Het huidige telecommunicatienetwerk biedt nieuwe uitzendmodellen: de kosten zijn minder groot en naast het aanbieden van culturele content op afstand zijn er andere voordelen aan verbonden. Denk aan het online archiveren, het verbinden van content met ander materiaal en het actief betrekken van online deelnemers bij het gebeuren. De techniek van het *streamen* en de betere verspreiding van breedband bij gebruikers stellen kunstorganisaties in staat om zelf hun activiteiten en programma's in een relatief goede kwaliteit aan te bieden. Een goed en helder management van de digitale

rechten is hiervoor een essentiële voorwaarde. King Kong⁴⁵, een Belgisch magazine rond muziek, film, reizen en clubbing, startte als een van de eerste met het aanbieden van fragmenten, reportages en interviews via *streaming*. AB Concerts te Brussel start met AB TV⁴⁶ waarmee concerten van jonge groepen gratis live *gestreamd* worden die nadien in de archieven *on demand* bekeken kunnen worden. Het Nederlandse Fabchannel, een initiatief van Paradiso, is een ander voorbeeld⁴⁷.

Het culturele aanbod op een webplatform staat niet los van het reguliere aanbod. Het is nu reeds duidelijk dat er zich een gevarieerd beeld aftekent: virtuele en fysieke participatie lopen door elkaar en worden al dan niet gecombineerd. Men kan deelnemen aan een concert en nadien enkele hoogtepunten herbekijken op de webtv *on demand*. Men kan een schrijver en zijn oeuvre leren kennen dankzij fragmenten die online beschikbaar zijn en daarna het boek kopen. Het is een uitdaging voor bemiddelaars om het fysieke en virtuele aanbod goed op elkaar af te stemmen, zodat de variëteit aan participatiemogelijkheden tot haar recht kan komen.

Kunstorganisaties zullen projecten die online gemaakt en getoond worden ook in de eigen ruimte presenteren. Ze doen dit om inhoudelijke verbanden aan te geven met andere werken in hun programma, om het werk via andere kanalen bekend te maken en om er in een fysieke context een andere ervaring mee te creëren. Het online game *The Endless Forest*⁴⁸ van Michael Samyn en Aurica Harvey werd door het Artefact festival vertoond omdat het inhoudelijk aansloot bij de andere werken in het programma. Het werd aangepast gepresenteerd met een console-achtige set-up, met grote projectieschermen en een live performance met game-elementen in het festivalcafé. Een ander voorbeeld van interactie van fysieke en virtuele participatie zijn de debatten die De Balie⁴⁹ in Amsterdam organiseert. Zij laten virtuele bezoekers van een live *gestreamd* debat actief deelnemen via een chatbox waarin alle virtuele deelnemers zichtbaar zijn. In de zaal hangt een scherm waardoor het publiek de virtuele discussie kan volgen. Een online moderator leidt het virtuele debat in goede banen en koppelt regelmatig vragen en commentaren van de bezoekers terug naar het panel. Soms zullen projecten zich ook afspeelen in meerdere ruimtes en media tegelijkertijd. Het project w@d@⁵⁰ van HETPALEIS is

een televisieserie, een magazine, een internetproject en bestaat ook uit vier theatervoorstellingen. Hier ligt een grote uitdaging voor bemiddelaars: een artistiek idee uitrollen over diverse media en daarbij verschillende partners betrekken om zo in synergie ideeën op te pikken en te ontwikkelen.

We hebben beschreven hoe cultuurparticipatie in e-cultuur specifieke eigenschappen heeft. Het publiek bepaalt niet alleen zelf waar en wanneer het deelneemt maar doet dat ook op een subjectieve wijze en volgens eigen inzichten en behoeften. Sommige gebruikers gaan daarbij op zoek naar een zeer actieve omgang met het aangeboden materiaal, de maker en andere bezoekers. Bemiddelaars spelen hierop in door de gebruiker centraler te stellen en ervoor te zorgen dat het aanbod rijk beleefd en geëxploreerd kan worden.

Ze maken daartoe onder meer gebruik van relationele databases om digitale data (tekst, beeld, geluid en video) in complexe relaties te plaatsen. Interfaces worden zo opgemaakt dat de gebruiker zowel gericht kan zoeken via trefwoorden als kan navigeren en exploreren op een niet-lineaire en subjectieve wijze. Creaties in literatuur, muziek of film kunnen online in digitale vorm niet-lineair, subjectiever en met veel meer contextinformatie geconsulteerd worden⁵¹. De manier waarop het tijdschrift voor digitale cultuur MUTE⁵² wordt uitgegeven, is een voorbeeld van een aanbod op maat van elke gebruiker: MUTE verschijnt zowel in gedrukte vorm als online. Online worden meer gespecialiseerde dossiers gepubliceerd die voor iedereen toegankelijk zijn. De gebruiker kan ook een eigen selectie uit die teksten in gedrukte vorm online bestellen via *print on demand*. Met toepassingen als RSS of iTunes bieden kunstorganisaties informatie en inhoud aan die ook perfect inlaadbaar is binnen de eigen platformen van de gebruiker. Dankzij platformen als *Delicious* kunnen gebruikers hun favoriete boeken, muziek en films verzamelen, documenteren en delen met vrienden⁵³. Een ander voorbeeld van een dergelijk informatieplatform is *Kunstonline*⁵⁴, een database waarin het materiaal rond hedendaagse kunst in Vlaanderen verzameld wordt en in zijn complexe relaties zichtbaar gemaakt kan worden. In een centrale database kunnen alle spelers uit het veld hun data zelf invoeren, zodat de database op termijn een vrij volledig beeld zal schetsen van de sector. Omgekeerd kun-

nen kunstenaars en organisaties hun eigen website bouwen met data uit de centrale database.

Kunstorganisaties bouwen ook bruggen met gebruikers en actoren uit het maatschappelijk middenveld die actief zijn rond kunst of die werken rond thema's die verband houden met het programma van de organisatie. Deze gebruikersgemeenschappen worden nauwer betrokken bij de organisatie en krijgen een plek op het webplatform. Als bemiddelaar kan men hen ook specifieke opdrachten geven. De bemiddelaar legt op die manier verbanden met de kunstenaars en met het maatschappelijk middenveld, waar ook heel wat kennis en expertise aanwezig is. Ook kunnen van hieruit verbanden groeien met het programma van de organisatie, de kunsteducatieve werking en de communicatieafdeling.

1.2 Kunsteducatie

Kunsteducatie werkt vandaag de dag op basis van interactie en dialoog tussen kunst en publiek. Ze beoogt zowel het beleven van, het leren en praten over als het (her)creëren van kunst. Dit uitgangspunt veronderstelt dat de betekenissen van kunst niet vastliggen maar dat ze het voorwerp zijn van dialoog en dat het publiek reeds over bepaalde competenties, kennis en ervaring beschikt⁵⁵.

E-cultuur biedt veel mogelijkheden om deze dialoog gestalte te geven. De kunsteducator werkt niet alleen met het publiek dat fysiek participeert, maar zal zich ook tot de virtuele participant richten. Die virtuele dialoog kan verschillende vormen aannemen: het informeren over en situeren van kunst aan de hand van achtergrondinformatie, het aangaan van een dialoog met kunst aan de hand van commentaar, discussie en rijk contextmateriaal, zelf creatief aan de slag gaan. E-cultuur stimuleert en belicht het standpunt van het publiek. Feedback, interpretaties of hercreaties van deelnemers kunnen deel uitmaken van het programma of van het contextmateriaal rond een werk.

Het Haags Gemeentemuseum digitaliseert bijvoorbeeld afbeeldingen van muziekinstrumenten uit zijn verzameling en kopelt er geluidsfiles aan⁵⁶. Hiermee maken de virtuele deelnemers zelf mixen die ze kunnen uploaden op de site van het museum.

Deze mixen blijken heel verschillend naargelang van de muzikale voorkeuren en culturele achtergrond, en geven aanleiding tot interessante discussies.

Kunstorganisaties maken ook webquests⁵⁷ (webkwesties) aan: een reeks vragen die deelnemers beantwoorden door zelf op het internet achtergrondinformatie te zoeken. Ze stimuleren deelnemers om zelf trefwoorden en relaties toe te kennen aan het digitale cultuurmateriaal, op basis waarvan andere gebruikers de informatie kunnen terugvinden⁵⁸.

Cultuurbemiddelaars zetten ook participatieprojecten op naar aanleiding van een tentoonstelling of voorstelling waarbij deelnemers zelf creatief aan de slag gaan. C.H.I.P.S. vzw zette in Antwerpen bijvoorbeeld het project *STADSchromosomen - beeld van een stad*, op in het kader van ABC2004 Antwerpen Wereld Boekenstad⁵⁹. Bewoners en bezoekers van Antwerpen werden verzocht om via sms hun poëtische impressies van stadsbuurten of gebouwen door te sturen naar een centrale database. Zo ontstond er een verhaal over de stad door zijn bewoners. Op die manier werden bruggen gebouwd met de professionele literatuur en poëzie. Dergelijke projecten hebben ook het potentieel vorm te geven aan een *community* waarmee men als bemiddelaar dan opnieuw aan de slag kan. In een *community* attenderen deelnemers ook anderen op een programmaonderdeel, waardoor een potentieel nieuw publiek wordt aangeboord.

Het materiaal van deze kunsteducatieve projecten kan ook gebruikt worden in andere sectoren, zoals het onderwijs en het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen, of aanleiding geven tot een samenwerkingstraject⁶⁰. Die band met het onderwijs en het sociaal-cultureel werk is ook van toepassing op het vlak van mediageletterdheid. Kunsteducatieve projecten en processen kunnen een rol opnemen in het bevorderen ervan, maar het is duidelijk dat er een meerwaarde te vinden is in de samenwerking met sectoren als onderwijs en sociaal-cultureel werk, die dit tot hun kerntaak mogen rekenen.

De wisselwerking tussen fysieke en virtuele participatie biedt ook voor kunsteducatie mogelijkheden. Het materiaal dat tot stand komt in het kader van kunsteducatieve workshops kan het digitale aanbod verrijken. Online participatieprojecten kunnen op hun beurt een stimulans betekenen om beter voorbereid deel te nemen

aan een culturele activiteit. Een bezoek aan een cultureel evenement kan ook ter plekke verrijkt worden met extra informatie die digitaal wordt aangeboden op kleine draagbare computers. Deelnemers worden aangezet om deze extra's of de eigen beelden en geluiden die ze hebben gemaakt mee naar huis te nemen om erop verder te werken of ze eventueel met familie en vrienden te delen⁶¹. Tot slot worden ook publieksprofielen verrijkt met informatie die gegenereerd wordt door het gedrag van de bezoekers in de virtuele ruimte. Op basis hiervan maken kunsteducatoren nieuw materiaal aan en stellen specifieke vormen van interactie voor.

Het spreekt vanzelf dat de persoonlijke voorkeuren, commentaren en diverse vormen van interacties veel leren over de virtuele bezoeker. Op die manier wordt niet alleen een intensere wisselwerking met de programmatie, maar ook met de communicatieafdeling mogelijk.

1.3 Communicatie en marketing

In e-cultuur zijn communicatie en marketing niet enkel gebaseerd op de eigen website, e-zines en korte nieuwsberichten via het net, maar zal men ook een publiek informeren en werven door een beroep te doen op digitale publieksprofielen. Die komen tot stand door het nauwkeurig bijhouden en analyseren van de veelzijdige vormen van interactie tussen enerzijds het publiek en de kunstorganisatie, en anderzijds de deelnemers onderling. Dit geldt zowel voor de fysieke als de virtuele handelingen van de diverse actoren. De analyse daarvan kan de organisatie veel leren over het profiel, de interesses en wensen van elke deelnemer, en over de sociale netwerken waarin hij vertoeft. Hierdoor kunnen organisaties het publiek persoonlijker en/of interactiever benaderen.

Deze geïntegreerde aanpak noemt men *Customer Relationship Management* (CRM). Dit veronderstelt dat alle gegevens over 'de klant' bijgehouden worden in een database die gevoed en benut wordt door alle departementen van de organisatie: van het bespreekbureau, de shop, de communicatieafdeling tot de educatieve werking. Via de CRM-analysesoftware kan men doelgroepen in kaart brengen van wie de interesseprofielen aansluiten bij een bepaald evenement of marketingactie, en kunnen publieksprofielen die nauw op elkaar aansluiten met elkaar in verband worden gebracht. Binnen de digitale ruimte

bestaat daarnaast ook de mogelijkheid om deze publieksgegevens dynamisch uit te wisselen tussen organisaties. Vanzelfsprekend zijn met dit gegeven belangrijke privacyaspecten verbonden. Tot slot kan CRM ook intern aangewend worden als leidraad voor het plannen van programma's en evenementen.

Daarnaast ontstaan ook andere marketingmodellen, die zich enten op het gedrag van bezoekers op het internet, en dus ruimer kijken dan hun relatie tot een bepaalde organisatie.

Deze nieuwe instrumenten vervangen het bestaande arsenaal van marketinginstrumenten, zoals print, advertenties en media-campagnes, niet, maar zullen samen ingezet worden en op elkaar worden afgestemd.

In e-cultuur werken kunstorganisaties ook samen met andere cultuursectoren om hun cultuuraanbod op een overzichtelijke manier consulteerbaar te maken. Deze nood aan overzicht wordt onder meer ingegeven door een aantal vragen. Hoe komt iemand die een website bezoekt bij andere organisaties terecht? Hoe kan een gebruiker in contact komen met een aanbod dat hij nog niet kent? Hoe kunnen kleinere initiatieven toch onder de aandacht komen in een virtuele omgeving waarin iedereen zich manifesteert? De CultuurDatabank is alvast één antwoord op een aantal van deze vragen. De databank is een gecentraliseerde informatiebron rond het cultuuraanbod en gaat dus ruimer dan alleen het kunstenaanbod. Via de website *www.cultuurweb.be* kan de gebruiker het aanbod doorzoeken en gebruikmaken van verschillende diensten, waaronder gidsenreservaties. De CultuurDatabank is voorts dataleverancier voor websites van onder meer steden, gemeenten en steunpunten, en maakt verbindingen met infobalies, callcenters, digitale televisie en printmedia.

Een tendens naar meer gedecentraliseerde modellen laat zich ook reeds voelen. Sectoren en organisaties stellen in dergelijke systemen hun content zelf op een gestandaardiseerde manier (via RSS, web-APIs) ter beschikking, waardoor bijvoorbeeld een andere instelling of de gebruiker de informatie die hij zoekt, kan vergaren. De CultuurDatabank zou in dit model kunnen evolueren van dataleverancier naar een (gedeeltelijke) data-aggregator en standaardenleverancier.

Het publieke debat rond kunst wordt in e-cultuur meer en meer overgenomen door de kunstorganisaties zelf. Zij rekenen doorgaans

op de pers om hun programma's aan te kondigen en feedback te krijgen. Deze media schenken echter vooral aandacht aan kunst in het kader van een festival of evenement, waardoor niet steeds de gewenste gediversifieerde informatie publiek wordt gemaakt.

De gespecialiseerde kunstcritiek besteedt dan weer systematischer aandacht aan kunst en werkt ook met professionele auteurs, maar ze richt zich vooral naar een specifiek en internationaal publiek. Sommige websites van cultuurhuizen bieden vandaag dan ook een interessant alternatief medium om meer rijke content en context te verspreiden. Toch blijft een relatie met massamedia als kranten en omroepen cruciaal. Vermits ook zij volop hun rol in een veranderend medialandschap herzien, doen er zich nieuwe kansen voor om bruggen te bouwen met de kunstensector, de professionele kunstcritiek en de zelfgeorganiseerde feedback van deelnemers, niet alleen op het vlak van communicatie en marketing, maar ook van presentatie en educatie.

2. Rolverandering

Net als in andere culturele velden zullen niet alle bemiddelaars in de kunstsectoren e-cultuur in even grote mate integreren in hun werking. Elke organisatie kiest immers voor die opties binnen e-cultuur die passen binnen de doelstellingen en de mogelijkheden van de werking. Een verregaande integratie brengt onvermijdelijk een andere rol met zich mee.

2.1 Faciliteren en modereren

De kunstorganisatie zal bruggen bouwen en dynamische relaties faciliteren tussen de kunstenaars en het publiek. Ze zal tevens een rol opnemen in het bewaken van de kwaliteit van de interactie en participatie. Het voeren van een open dialoog met het publiek in een virtuele omgeving is niet altijd eenvoudig. Ook niet-constructieve bijdragen zijn immers mogelijk en de intensiteit en hoeveelheid van de participatie kan variëren. Continue aandacht voor kwaliteit en het instellen van spelregels of het aanwijzen van een moderator die de bijdragen verifieert, kunnen alvast heel wat moeilijkheden overwinnen. Om een dialoogplatform optimaal te laten functione-

ren zijn ontwikkelaars en contentmanagers nodig die over de vaardigheden beschikken van een programmator en communicator.

2.2 Crossdisciplinaire samenwerking

Digitale kunstcreaties confronteren bemiddelaars met thema's op de snijlijn van kunst, wetenschap en maatschappij (onderwijs, toerisme, cultuurindustrie en technologie). Om kunstenaars te ondersteunen ontwikkelen kunstorganisaties aangepaste methoden en vaardigheden. Ze wagen zich meer aan crossdisciplinaire samenwerking en spelen een rol bij het samenbrengen van kunstenaars met onderzoekers uit universiteiten en bedrijven, en met makers uit verschillende disciplines. De Brooklyn Academy of Music bijvoorbeeld bracht in het jaar 2000 podiumkunstenaars en wetenschappers bij elkaar, onder meer door thema's naar voren te schuiven die kunstenaars en onderzoekers interesseerden en cv's van kunstenaars en onderzoekers te laten circuleren.

Kunstorganisaties richten ook werkruimtes in die uitgerust zijn met werkstations, servers en voldoende bandbreedte. Op die manier kunnen kunstenaars in real time samenwerken en in een heterogene sfeer experimenteren met recente technologieën.

Bemiddelaars negotiëren ook voor materiaal en technische ondersteuning. Ze doen dat door partnerships af te sluiten met bedrijven, universiteiten of andere medialabs. Ze denken samen met kunstenaars na hoe hun creaties het best gepresenteerd kunnen worden: welke soort ruimte en welk type interactie met het publiek? Kunstorganisaties als het Walker Centre for the Arts (Minneapolis) hebben door de jaren heen een geïntegreerde werking ontwikkeld om een antwoord te bieden op deze verschillende uitdagingen inzake ondersteuning, diverse ruimtes en diverse vormen van publieksparticipatie⁶².

2.3 Interne en externe netwerking

Technologie inzetten in kunstbemiddeling vraagt om een integrale benadering in alle geledingen van de organisatie en een engagement van elke werknemer om ermee te werken en de nieuwe mogelijkheden te ontdekken. Dat vertaalt zich ook in de profielen van de individuele medewerkers. Zo bestaat de rol van de programmator niet alleen uit het samenstellen en presenteren van een

programma. Hij staat de kunstenaar ook bij in het omgaan met de ruimte en het mogelijk maken van interactie met het publiek. Programmeren wordt daardoor ook een vorm van produceren, omdat het werk procesmatig evolueert en telkens gehercreëerd wordt. De programmator knoopt ook relaties aan met andere sectoren en domeinen, met het oog op de uitwisseling van kennis en ideeën. Hij zal tevens kiezen welke media en formaten het best geschikt zijn om content publiek te maken.

De kunsteducator schenkt nog steeds aandacht aan het toeleiden van het publiek naar de kunst, maar ook meer en meer aan het beleven van en dialogeren over kunst. Hij lokt actieve participatie uit en zal deze discussie en (her)creatie modereren en filteren. Hij verzamelt gedetailleerde informatie over de interesses en profielen van de deelnemers.

De rol van de communicatiemedewerker evolueert van het verspreiden van informatie en het bijhouden van publieksbestanden naar het analyseren en beheren van de dynamische relatie tussen de kunstorganisatie en de deelnemers. Hij bouwt ook een dynamische relatie op met de massamedia én met het zelfgeorganiseerde individu of de groep.

De rol van de directie bestaat niet alleen uit het voeren van het artistieke en zakelijke beleid, maar ook uit het inzetten van keuzes in een netwerk van interne (en externe) relaties.

Er is ook een impact op de interne structuur van een kunstorganisatie. De werking van een kunstorganisatie wordt niet alleen aangestuurd vanuit het aanbod en het artistieke profiel, maar ook door het geheel aan interacties tussen de diverse actoren. Dat betekent dat de interne structuur niet uitsluitend gebaseerd is op een hiërarchie van artistieke en zakelijke keuzes, maar ook dat er tussen de verschillende diensten en personeelsleden meer dan ooit een wederzijdse beïnvloeding ontstaat met een mogelijke herschikking van personeel en budgetten als gevolg.

In de netwerkmaatschappij werkt een organisatie niet op een eiland. Kunstorganisaties hebben elkaar nodig om in deze dynamische omgeving met tal van aanbieders te overleven. Dit betekent niet dat ze moeten fusioneren en grote groepen moeten gaan vormen, wel dat ze hun programma's maken vanuit een netwerking met andere aan-

bieders en inspelen op de nieuwe gebruiken van cultuurdeelnemers. Ook op technologisch vlak betekent dit dat ze niet alles zelf moeten ontwikkelen of opzetten. Ze kunnen nagaan welke open mediaplatformen of interoperationele databanken er reeds bestaan en hoe zij en andere organisaties daarvan gebruik kunnen maken.

3. Stand van zaken

Culturele content en contextmateriaal uit Vlaanderen zijn slechts beperkt online beschikbaar. Randactiviteiten worden zelden gedocumenteerd om ze digitaal te ontsluiten. Er bestaan voornamelijk weinig digitaliseringsprojecten rond creaties die niet meer beschikbaar zijn. De ervaring met het *streamen* van live *events* is beperkt en de meeste kunstorganisaties hebben maar weinig kennis over interactieve toepassingen en het inzetten van betaalbare breedband. Het online aanbod is overwegend statisch, gericht op informatie en doorgaans eenrichtingsverkeer. Kunsteducatie heeft nauwelijks een echo in de digitale netwerkgeving. Enkele organisaties beschikken over een geïntegreerde website die de programmatie, achtergrondinformatie, agenda en online ticketing en verkoop integreert. CRM – in al zijn facetten – werd nog niet geïmplementeerd. De online communicatie is vooral gericht op de eigen organisatie en het eigen programma. Kennis van de praktijken, methoden en instrumenten uit de netwerkcultuur zijn weinig gekend. Nieuwe media en technologie worden nog te veel beschouwd als een extra dimensie die enkel door de technicus, de webmaster of mediacurator opgevolgd moet worden. De meeste kunstorganisaties werken niet samen om content te ontsluiten en nieuwe tools te implementeren. Er is ook geen traditie om met universiteiten en bedrijven samen te werken rond ontwikkeling en innovatie.

Het Kunstendecreet reikt individuele kunstorganisaties in principe een kader aan dat hen zou moeten toelaten e-cultuur te implementeren. Dit veronderstelt weliswaar specifieke deskundigheid bij de beoordeling van inhoudelijke en financiële werkingsplannen.

Pistes om grootschalige investeringen in materiaal en infrastructuur mogelijk te maken werden tot nog toe weinig onderzocht. Voor crosssectorale en domeinoverschrijdende pilootprojecten lijkt

het beleidskader nog onvoldoende uitgewerkt. We wezen reeds op het interessante model dat het IBBT op dit vlak kan bieden.

Er zijn enkele *early adopters* en pilootprojecten waarvan belangrijke impulsen kunnen uitgaan. Zo integreert deSingel CRM alvast in het luik communicatie en zijn zij een voorbeeld van hoe verschillende diensten op eenzelfde database worden aangesloten. AB TV concerts en King Kong zijn pioniers in het gebruik van *streaming media* in het kunstenveld in Vlaanderen. HETPALEIS werkt systematisch aan een online *community*, stimuleert het virtuele en interactieve bezoek aan kunstprojecten én bemiddelingsactiviteiten, en experimenteert met crossmediale projecten. De werkplaatsen en organisaties rond kunst en technologie zijn voorbeelden van het online archiveren van projecten en rijk contextmateriaal. We vermeldden ook reeds Kunst-online en Cultuurweb. Een ambitieus pilootproject is ongetwijfeld Virtual Arts Centre of the Future en Wireless Building Automation van kunstencentrum Vooruit⁶³, waarin talrijke aspecten van e-cultuur in een kunstorganisatie worden betrokken en geïntegreerd in een totaalconcept: een website, een digitaal 3D-platform, een decentrale gezamenlijke CRM-toepassing en een infrastructuurproject. Dit wordt gerealiseerd in het kader van het IBBT, in samenwerking met kunstenaars, bedrijven en universiteiten.

Een aantal kenniscentra werd recent opgestart die ook in het veld van de kunstorganisaties een belangrijke rol kunnen spelen: Packed⁶⁴ voor het conserveren van elektronische en digitale kunsten, Expertisecentrum David⁶⁵ voor kennis over het archiveren van 'digitaal geboren' documenten (websites, e-mails, digitale foto's en databanken). De universitaire onderzoekscentra rond auteursrechten zijn belangrijk, maar zijn vandaag de dag doorgaans weinig gespecialiseerd in materies rond kunst, interactie en open werkmodellen. Het steunpunt Re-Creatief Vlaanderen heeft onderzoek verricht naar ICT-gebruik en -kennis binnen de culturele instellingen. Onderzoekscentrum SMIT⁶⁶ (Vrije Universiteit Brussel), dat deel uitmaakt van het steunpunt, legt zich toe op de mogelijkheden voor de culturele sector van hedendaagse technologische toepassingen en ontwikkelingen, zoals social software, 3D-omgevingen en games.

Uiteraard kunnen ook de steunpunten kunsten een rol opnemen bij het opvolgen en ondersteunen van e-cultuur in de verschillende kunstsectoren. Dit impliceert een verdieping van de kennis van de diverse aspecten van e-cultuur.

4. Aanbevelingen

Er is nood aan theoretische, maar vooral praktijkgerichte oefeningen om vorm te geven aan een integratie van e-cultuur in alle lagen van een organisatie en zijn interrelaties met de buitenwereld. We denken daarbij onder meer aan de interne personeelsstructuur, de verschillende teams en personeelsprofielen, het budget, het materiaal en de infrastructuur en aan de relaties met andere kunstorganisaties, andere sectoren en domeinen en communities van gebruikers. Zo'n totaalconcept is belangrijk om e-cultuur op een duurzame wijze in te bedden. Niet alle organisaties zullen alle aspecten kunnen en willen implementeren, maar een dergelijk model werkt inspirerend om visies, structuren en methodes te ontwikkelen op maat van sectoren en organisaties. Daaruit vloeien een aantal aanbevelingen voort.

4.1 De verdere ontwikkeling van een beleidskader

Kunstorganisaties die een dergelijk model willen implementeren staan voor extra investeringen die én zullen leiden tot een herschikking van de eigen budgetten én tot een relatieve meervraag naar de overheid. Naast deze budgettaire consequenties is er een expliciete nood aan meer inhoudelijke en financiële expertise bij de beoordeling van dergelijke dossiers. Verder dient onderzocht te worden hoe crosssectorale en domeinoverschrijdende samenwerking en innovatie specifiek gestimuleerd kan worden met een experimentele regeling. Extra budgetten kunnen bijvoorbeeld gekoppeld worden aan welbepaalde voorwaarden, zoals kennisdeling en duurzame verbanden. Het tijdelijke karakter van een dergelijke impulsregeling veronderstelt een implementatie in de reguliere werking en budgetten op lange termijn.

4.2 Investeren in digitale content en context

Een inventarisatie van content en contextmateriaal is aan de orde. Op die basis kan immers de afweging gebeuren welke informatie via digitale weg ontsloten kan worden en krijgt men ook inzicht in de hoeveelheid nog te digitaliseren content en context. Deze investering bevindt zich op een snijlijn met het cultureel-erfgoedbeleid. Overleg en afstemming tussen het kunsten- en erfgoedbeleid zijn bijgevolg aangewezen.

4.3 Investeren in materiaal en infrastructuur

Om een antwoord te bieden op de ontwikkelingen binnen de kunstbemiddeling is er nood aan materiaal en infrastructuur, zoals serverruimte, software en breedband. Dit impliceert een herschikking van budgetten en investeringen binnen kunstorganisaties op langere termijn. Dit is ook een oproep om actieve samenwerking op te zetten met andere actoren, kennis over technologische noden helder te krijgen en economische modellen te exploreren. De overheid van haar kant zal er rekening mee moeten houden dat deze begrotingspost een steeds groter belang zal krijgen in de bestedingen van een kunstorganisatie. Het is in dat verband aangewezen te onderzoeken in hoeverre diensten als breedband en grote investeringen in infrastructuur (zoals servers) gedeeld kunnen worden door organisaties binnen en buiten Cultuur of gerealiseerd kunnen worden in een publiek-private samenwerking.

4.4 Investeren in inhoudelijke en methodologische kennis

De methoden om met technologie om te gaan op inhoudelijk en technisch vlak vereisen specifieke competenties die voortdurend geactualiseerd moeten worden. Dit vraagt om een houding van levenslang en levensbreed leren. Kunstorganisaties kunnen hun medewerkers stimuleren om opleidingsprogramma's te volgen, onderling van elkaar te leren en kennis te delen met collega's. Het formele en niet-formele opleidingsaanbod heeft hier een rol te vervullen. Nieuwe ontwikkelingen inzake e-cultuur kunnen worden opgenomen in het curriculum of vormingsaanbod. Daarnaast kunnen collega- of werkgroepen een interessante oplossing bieden.

Tot slot is het aangewezen dat pilootprojecten in de toekomst niet enkel ontwikkelingsgerichte partners bij het proces betrekken, maar ook collega-organisaties.

4.5 Investeren in technologische innovatie op maat van kunstbemiddeling

Er is nood aan technologische innovatie en ontwikkeling binnen de tools die belangrijk zijn bij bemiddeling. We denken dan aan databanken, interfaces, participatieve modules, *streaming*-toepassingen enzovoort. Dit kan bekeken worden op het niveau van de eigen organisatie of sector, of in samenwerking met bedrijven en universiteiten. Het samenbrengen van verschillende werkvelden vraagt om specifieke samenwerkingsmodellen. Het IBBT-model biedt een goede basis, maar er is overleg en verder onderzoek nodig om te bekijken hoe een dergelijk model voor zowel grote als kleine kunstorganisaties haalbaar kan worden. Ook andere fondsen en financieringsmogelijkheden kunnen in kaart gebracht worden om dergelijk crossdisciplinair onderzoek en innovatie te ondersteunen. We denken daarbij aan het Instituut voor de aanmoediging van innovatie door Wetenschap & Technologie in Vlaanderen (IWT) en CultuurInvest. Ook in het kader van e-cultuur en creatie spraken we reeds over het belang van een initiatief of intermediair die partijen vanuit de diverse disciplines samenbrengt en een aantal taken op zich neemt, waaronder het scherpstellen van noden en vragen, het sensibiliseren van innovatieve samenwerkingen en het documenteren en communiceren van de resultaten uit onderzoeks- en ontwikkelingsprojecten.

4.6 Investeren in wetenschappelijk onderzoek

Het is noodzakelijk de onderzoekscentra en kenniscentra in kaart te brengen die zich richten op theoretisch onderzoek op het vlak van e-cultuurpraktijken: gebruikersgedrag, inventarisatie, rechtenbeheer... Deze 'cartografie' moet het mogelijk maken de leemtes te ontdekken, beter samen te werken en resultaten gemakkelijker te laten doorstromen naar de betrokken sectoren. Omgekeerd kan een betere relatie tussen onderzoekscentra, kenniscentra en het veld ook aanleiding geven tot onderzoek dat aansluit bij concrete vragen uit

de e-cultuurpraktijk. Deze rol kan desgevallend opgenomen worden door een intermediair initiatief (zie aanbeveling 4.5).

Noten

1. COOK, S. en GRAHAM, B., 'Curating New Media Art', New Media Art, Arts Council of England, 2004, blz. 85: 'Aesthetics no longer focussed exclusively on the art object itself, but on its process, on system and contexts, on the broad linkage of different disciplines, and on reformulating the roles of the maker and the viewer of a work of art.'
2. GIANETTI, C., 'Aesthetic Paradigms of Media Art', Media Art Net, 2004, http://www.mediaartnet.org/themes/aesthetics_of_the_digital.
3. Zie voor een overzicht van de verschillende typologieën van mediakunst: <http://www.newmedia.sunderland.ac.uk/crumb/phase3/append/taxon-tab.htm>
4. Hypertekst is een systeem waarin een tekst verwijst naar andere stukken tekst in hetzelfde systeem, en waarbij referenties via hyperlinks meteen kunnen worden opgezocht. De bekendste hyperteksttaal is ongetwijfeld HyperText Markup Language (HTML) op het world wide web.
5. Bertold Brecht zag in de jaren 1930 radio vooral als een medium voor het uitzenden én voor de feedback van de luisteraar (tweerichtingscommunicatie). Nam June Paik lanceerde de idee van participatie-tv waarbij iedereen zijn beelden zou kunnen maken en doorsturen. BRECHT, B., 'Der Rundfunk als Kommunikationsapparat', Blätter des Hessischen Landestheaters, Darmstadt, N° 16, juli 1932. Zie: <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/8/> en PAIK, N.J., 'Random Access Information', Artforum, N° 19, september 1980.
6. Zie projecten die voorgesteld werden op de e-culture fair 2003 in Amsterdam. Zie: <http://www.e-culturefair.nl/site/index.html>.
7. Zie: <http://www.diacenter.org/torfs/>.
8. Zie: <http://www.neubauten.org/>.
9. Zie: <http://www.artistshare.com/home>.
10. Zie: <http://www.tropisms.org/>.
11. Cargo vzw is een werkplaats nieuwe media waar geëxperimenteerd wordt met het creëren in netwerkverband. Zie: <http://www.cargoweb.org> en www.cargovzw.be.
12. MANOVICH, L., *The Language of New Media*. Cambridge. The MIT Press, 2001.
13. *Thoughts go by air*, een poëtisch project met interactief ingestelde ballonnen: Zie: <http://www.okno.be/old/en/press/thoughts.html> en <http://mxhz.org>.
14. Dead Cat Bounce werd o.m. geprogrammeerd in NTGent. Zie: <http://www.ntgent.be>.
15. Zie: <http://text.jodi.org>.
16. Zie: <http://www.ubermorgen.com>.

17. De term '*scripted spaces*' werd geïntroduceerd door de Amerikaanse kunstenaar en theoreticus Norman Klein om immersieve en illusionistische ruimtes aan te duiden waar narratieve ervaringen centraal staan. Het gaat om ruimtes die zo zijn vormgegeven dat bezoekers onbewust gedwongen worden bepaalde keuzes te maken. Zie: <http://www.haussite.net/haus.0/SCRIPT/txt1999/05/TEXT3.HTML>
18. Edo Stern en de kunstenaarsgroep C-level onderzoeken bijvoorbeeld hoe een game een analytische en observerende kwaliteit van een documentaire kan hebben. Hun game 'Waco Resurrection' (<http://waco.c-level.cc/>) is een rollenspel in 3D dat gebaseerd is op de bezetting van de ranch van sekteleider David Koresh in Waco, Texas. Als gebruiker kruipt men letterlijk (via een masker) en figuurlijk in de huid van Koresh. Door dit spel te baseren op goed gedocumenteerde en recente gebeurtenissen en door de gebruiker zich nauw te laten identificeren met de sekteleider Koresh, wordt een verwarrende ervaring gecreëerd die doet nadenken over de verschillende actoren en hun standpunten in dit drama.
19. Zie: <http://www.crewonline.org/>.
20. Zie: <http://www.edm.luc.ac.be>.
21. Zie: <http://www.workspace-unlimited.org>.
22. Zie: <http://euler158.test.ibbt.be/implant.mov>.
23. *Whisper* staat voor staat voor Wearable, Handy, Intimate, Sensitive, Personal, Expectant, Responsive, en 'herschrijft' het lichaam als een 'genetwerkt' ecosysteem van gegevensstromen en informatie. Het visualiseert daarbij het onzichtbare. Zie: <http://whisper.surrey.sfu.ca/who.html>.
24. Zie: <http://www.canyouseemenow.co.uk/>.
25. Zie: <http://blasttheory.co.uk>. Voor andere voorbeelden zie ook: <http://locative.net>.
26. Zie: <http://wwwmongrelx.org/natural/>.
27. Voorbeelden daarvan zijn: 'The Open Art Network', zie: <http://three.org/openart/> of 'The Pool' van Jon Ippolito, zie: <http://newmedia.umaine.edu/stillwater/>.
28. Zie: <http://www.turbulence.org/>.
29. Zie: <http://geuzen.org/current/DIY/fripperies/FripperiesFrameset.html>.
30. Femke Snelting van De Geuzen: 'So, in order to keep works alive and vibrant, the question is how can new media works be inserted into a variety of environments that not only promote multiple readings but might also shape, influence and enrich them', *Contaminating spaces*, 2005. Zie: <http://www.digitaalplatform.be>: Hoofdstuk presenteren en curaten van mediakunst, verslag symposium Curating and Presenting New Media Art.
31. DE MAN, H. (professor emeritus KULeuven & co-founder of IMEC): Lezing 'Technology and interface. Challenges for the 21st century', Crosstalks, VUB, 27 april 2006. Zie: <http://crosstalks.vub.ac.be/>.
32. MALINA, R., (Executive Director van Leonardo en The International Society for the Arts, Sciences and Technology (ISAST)): 'Artists working with science and new technologies are often required to innovate and invent. Their choice is too often limited to the under-funded world of non-profit institu-

- tions or the for-profit world with its short term and profit focus. We think there is a niche for artists that straddle the non-profit/for-profit worlds.' Zie: <http://addendum.mit.edu/e-journals/Leonardo/isast/artslab.html>.
33. NAIMARK, M., *Truth, Beauty, Freedom and Money. Technology-based Art and the Dynamics of Sustainability*. Leonardo/International Society for the Arts, Sciences and Technology (ISAST), 2003. Zie: <http://www.artslab.net/artslab.pdf>.
 34. Zie: <http://www.vaf.be>.
 35. Zie: <http://www.wvc.vlaanderen.be/regelgevingcultuur/wetgeving/kunstendecreet/>.
 36. Memorie van Toelichting bij het kunstendecreet, paragraaf 2.2.1. Kunst-disciplines, korte tekst 'kunst en technologie', blz. 10. Zie: http://www.wvc.vlaanderen.be/regelgevingcultuur/wetgeving/kunstendecreet/kunstendecreet_memvantoelichting_dec2003.pdf.
 37. Thema's die gecoverd worden door al deze organisaties en initiatieven: creëren in netwerkverband, experimentele narrativiteit, *copyleft*, *computergraphics*, *interactive rendering*, cyberfeminisme, multimedia, databases, *mixed & augmented reality*, *responsive interfaces*, theater en technologie, *immersive technology*, *connected performances*, *net-art*, *robotica*, 3D, *datascapas*, *hypertexture*, *smart design*, *open source software*...
 38. Persmededeling CultuurInvest 31 maart 2006. Zie: http://www.wvc.vlaanderen.be/cultuurbeleid/cultuurindustrie/cultuurinvest_persmededeling31032006.pdf.
 39. IPEM: Instituut voor Psychoacoustica en Elektronische Muziek
 40. De Interregeling werd in Nederland geïntroduceerd om nieuwe media en crossmediale producties die tussen wal en schip vielen te ondersteunen. De Interregeling werd opgeheven einde 2003 maar biedt een interessant model. Zie: <http://www.virtueelplatform.nl/article-376-nl.html>). Ook het Britse 'Combined arts' kan inspiratie bieden. Zie: www.artscouncil.org.uk.
 41. We hanteren een ruimere invulling van het begrip 'bemiddeling', zoals besproken in het artikel: SAEY, P. en VAN EECKHAUT, M., 'Bemiddeling tussen cultuuruiting en publiek in cultuurhuizen. Van educatie naar bemiddeling', 2005, CultuurNet. Zie: <http://www.cultuurnet.be>.
 42. Canadian Heritage Information Network, The Virtual Museum (of Canada): The Next Generation, Canada, 2004. Zie: http://www.chin.gc.ca/English/Members/Next_Generation/integration.html.
 43. Zie: <http://www.ibbt.be> (via: 'projecten': VACF).
 44. Het digitaliseringsproject *Lokaal Muzikaal Erfgoed* is een project van het steunpunt Muziekcentrum Vlaanderen in samenwerking met de VRT, IFPI (Belgische afdeling van de Internationale Federatie van Muziekproducenten) en SIMIM (beheersmaatschappij voor de rechten van de muziekproducenten) rond het samenstellen van een digitaal archief voor muziek uit Vlaanderen. Zie: <http://www.muziekcentrum.be>.
 45. Zie: <http://www.kingkong.be>.
 46. Zie: <http://www.abconcerts.tv>.
 47. Zie: <http://www.fabchannel.com>.

48. Zie: <http://www.Tale-ofTales.com/TheEndlessForest>.
49. De Balie heeft een onderzoeksproject (2004-2007) opgezet rond *live streaming* en publiekparticipatie met als titel: *Het Levend Archief*. Zie: <http://www.debalie.nl>.
50. Zie: <http://www.hetpaleis.be>.
51. De documentaire *Chico Salvak* van Dito'dito en Transquinguennal, waarin tien niet-Europese kunstenaars en intellectuelen vertellen over hun levenskeuzes en kijk op de samenleving hier en ginder, werd vertoond als film in de bioscoop tijdens het KunstenFestivalDesArts. In de online versie kan de gebruiker de volgorde van de tien gesprekken zelf bepalen of kiezen volgens thema. Zie: <http://www.kunstenfestivaldesarts.be/archief/chico-salvak/index.html>.
52. POD (*print on demand*) distributie van MUTEmagazine. Zie: <http://www.metamute.org/en/node/5681>.
53. De Delicious Library is een toepassing van del.icio.us, een Macintosh software waarmee men zijn favoriete boeken, films, muziek en videogames kan catalogeren en delen met anderen in een online privémediatheek. Zie: <http://www.delicious-monster.com/>.
54. Zie: <http://www.kunstonline.info>.
55. SAEY, P. en VAN EECKHAUT, M., 'Bemiddeling tussen cultuuruiting en publiek in cultuurhuizen. Van educatie naar bemiddeling', CultuurNet Vlaanderen, 2005. Zie: <http://www.cultuurnet.be>.
56. Het Haags Gemeentemuseum werkt hiervoor samen met het VPRO-programma *3 voor 12*. Zie: <http://3voor12.vpro.nl/plundermuseum/kaft/index.jsp>.
57. HETPALEIS zet webkwesties op rond verschillende producties, zoals *Hamlet* of *De Idioot*, of rond een thema als Shakespeare (Shakespedia). Zie: <http://www.hetpaleis.be> (via educatie).
58. Dit noemt men *social tagging*.
59. Zie: http://www.chipsvzw.be/projecten_01.html.
60. Het project *Traject/Trajjet* van vzw Aifoon is een voorbeeld van een kunst-educatief project rond de sonore en visuele verbeelding van kinderen en verloopt in samenwerking met een aantal scholen. Zie: <http://www.trajet-trajet.com>.
61. De publieksdienst van het Victoria & Albert Museum biedt bezoekers videocamera's aan waarmee ze hun bezoek subjectief kunnen documenteren en ter plekke monteren. Ze krijgen daarbij de toestemming om hier thuis mee te werken.
62. *Gallery 9* van het Walker Centre for the Arts in Minneapolis, opgezet door Steve Dietz, biedt een geïntegreerde werking rond mediakunst die bestaat uit *hosting*, werkplaatsen voor kunstenaars, een virtuele ruimte op de website voor kunstbeleving, informatie en educatie over digitale kunst, en een tentoonstellingsprogramma. Zie: <http://www.walkerarts.org>.
63. Zie: <http://www.ibbt.be> (via 'projecten': VACF).
64. Zie: <http://www.packed.be>.
65. Zie: <http://www.expertisecentrumdavid.be/>.

66. SMIT (Studies over Media, Informatie en Telecommunicatie, zie: <http://smit.vub.ac.be/>) doet sociaal-wetenschappelijk onderzoek naar media en ICT en is één van de deelnemende partners binnen het IBBT. De e-cultuurcel binnen SMIT heet Cultuurlab en concentreert zich op de gebieden cultuurparticipatie, -beheer en -creatie.

E-cultuur en cultureel erfgoed

1. Wat betekent e-cultuur voor cultureel erfgoed?

1.1 Wat is cultureel erfgoed?

Cultureel erfgoed (het roerend en immaterieel erfgoed) is een dynamisch verzamelbegrip dat kan worden omschreven als het geheel van de materiële en immateriële betekenisdragers uit het verleden die gemeenschappelijke betekenissen krijgen binnen een cultureel referentiekader¹. Het roerend erfgoed omvat objecten of artefacten (bijvoorbeeld kunstobjecten, maar ook alledaagse voorwerpen), documenten (bijvoorbeeld boeken, archiefdocumenten, foto's), audiovisueel materiaal en andere tastbare culturele bronnen. Immaterieel erfgoed omvat onder meer mondelinge tradities en uitdrukkingen (bijvoorbeeld verhalen, taal en dialecten), rituelen en sociale gewoonten, traditionele kennis en ambachtelijke vaardigheden (bijvoorbeeld streekgastronomie), voorstellingen en uitdrukkingen (bijvoorbeeld stoeten, poppenspel, volkssport). Naast het roerend en het immaterieel erfgoed onderscheidt men in het brede erfgoedveld een derde domein: het onroerend erfgoed. Dit behelst monumenten, landschappen en archeologische sites en behoort niet tot het beleidsdomein cultuur².

Het cultureel-erfgoedveld³ in Vlaanderen is in volle ontwikkeling. Er zijn allerlei instellingen en organisaties actief, zoals musea, archiefinstellingen, bewaarbibliotheken en documentatiecentra, erfgoedcentra, lokale en regionale erfgoedcellen, steunpunten enzovoort. Ook de vrijwilligerswerkingen in erfgoedverenigingen en

in de koepelorganisaties van de sector volkscultuur⁴ maken deel uit van het veld. Diverse beleidsniveaus (de Vlaamse overheid, de provincies en de gemeenten) spelen een aansturende rol. De Erfgoedste⁵ brengt al deze onderdelen van het rijke en gevarieerde erfgoedlandschap in Vlaanderen voor een groot publiek in beeld. Er is een breed internationaal draagvlak voor de ontwikkeling van een cultureel-erfgoedbeleid, inclusief een e-erfgoedbeleid⁶.

1.2 Wat is e-erfgoed of digitaal erfgoed?

De begrippen ‘digitaal erfgoed’ of ‘e-erfgoed’ worden – ook in de internationale literatuur – als synoniemen gebruikt. In 2003 lanceerde Unesco het *Charter on the Preservation of the Digital Heritage*, waarin ook de term ‘*e-heritage*’ (e-erfgoed) wordt gebruikt. Toch zijn er accentverschillen tussen e-erfgoed en digitaal erfgoed. Het begrip ‘digitaal erfgoed’ wordt geassocieerd met de digitale of gedigitaliseerde inhoud of content als zodanig. Er wordt doorgaans een onderscheid gemaakt tussen een drietal types:

- gedigitaliseerde bronnen of objecten waarbij analoge informatie in digitale formaten wordt omgezet. De digitale kopie is een virtueel ‘duplicaat’ van een reëel object, document of bestand. Voorbeelden zijn gescande papieren documenten of boeken, prenten en foto’s, twee- of driedimensionale representaties van schilderijen en objecten, of in een digitaal formaat omgezette analoge audiovisuele opnames;
- van oorsprong digitale bronnen of objecten (*digital born*) waarbij de informatie digitaal wordt gecreëerd en die sterk verweven zijn met technologische elementen, die in hoog tempo veranderen. Ze zijn bijgevolg zeer kwetsbaar. Voorbeelden zijn elektronische documenten, e-mail, websites of andere multimediatebestanden;
- elektronische (meta)informatie over bronnen en objecten, zoals databanken met registratiegegevens voor de ontsluiting van collecties (catalogi, inventarissen) die gelinkt kunnen zijn aan de digitale (gedigitaliseerde) collectie-items zelf of aan andere kennisbronnen.

Typisch voor het cultureel-erfgoedveld is de grote diversiteit aan databestanden en gegevenstypes, die naargelang van hun aard worden beheerd met verschillende standaarden, softwareapplica-

ties en hardwareplatformen, en worden bewaard in verschillende (opslag)formaten. Dit is deels te wijten aan de verschillende aard van de collecties (bijvoorbeeld museale objecten versus archiefdocumenten) en deels te verklaren vanuit de diversiteit aan sectoren in het cultureel-erfgoedveld.

E-erfgoed als verzamelbegrip kan breder opgevat worden dan de som van de digitaal beschikbare erfgoedbronnen: 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). Net als andere culturele sectoren ondergaat e-erfgoed daarbij de invloed van de technologie en van de netwerk- en informatiemaatschappij waarin we leven. Vanuit deze optiek is de aanmaak van digitale erfgoedinhoud of het digitaliseren als zodanig geen doel op zich, maar vormt het een vertrekbasis om met behulp van innovatieve ICT-instrumenten nieuwe relaties met diverse gebruikersgroepen uit te bouwen, collecties (nog) beter te valoriseren of bij te dragen aan e-learning.

E-erfgoed is niet enkel een zaak van het cultureel-erfgoedveld. Er worden ook digitale gegevens buiten het cultureel-erfgoedveld aangemaakt die, nadat ze hun onmiddellijk gebruiksnut of hun actualiteitswaarde hebben verloren, vanwege hun mogelijke historische betekenis bewaard kunnen worden. Voorbeelden zijn wetenschappelijke en statistische informatie, digitale overheidsinformatie, databestanden in bedrijven enzovoort. Deze bronnen appelleren dus aan de (digitale) maatschappelijke geheugenfunctie. Die moet niet enkel door het cultureel-erfgoedveld (meer bepaald de archiefsector) worden opgenomen, maar is ook een collectieve verantwoordelijkheid. Het realiseren van een globaal beleid rond archivering en langetermijnbewaring van digitale bronnen is een bij uitstek transversale beleidsmaterie. We gaan later nog in op de thematiek van de digitale duurzaamheid. In dit onderdeel gaat de aandacht verder vooral naar de mogelijkheden voor e-erfgoed binnen het huidige cultureel-erfgoedveld in Vlaanderen.

1.3 Voorbeelden van e-erfgoed

Vooraleer we verder ingaan op het potentieel van e-erfgoed, illustreren we aan de hand van enkele internationale en Vlaamse voorbeelden hoe ICT concreet kan worden ingezet om cultureel erfgoed in een virtuele omgeving te presenteren of te verbeelden. Het zijn relatief kleinschalige en innovatieve voorbeelden, die illustratief zijn voor een bepaalde aanpak en die aangestuurd worden door cultureel-erfgoedactoren, al dan niet met steun van overheden of privé-sponsors. Het zijn tegelijk voorbeelden die voldoende loskomen van de achterliggende instellingen en die niet (enkel) als virtueel verlengstuk van bestaande collecties fungeren, maar als een min of meer volwaardige entiteit online staan.

Vanwege het potentieel van e-learning is (erfgoed)educatie een belangrijke motivatie in de ontwikkeling van e-erfgoed. Het eerste voorbeeld is het Engelse *Virtual Victorians*⁷, dat model kan staan voor een virtuele leeromgeving rond een historisch thema. Men maakt er kennis met een week uit het dagelijks leven van de familie Poslett in het negentiende-eeuwse Tiverton, Engeland. Binnen de historische verhaallijn worden onderdelen van de collectie in hun context gepresenteerd, zowel alledaagse objecten (een toenmalig strijkijzer) als archiefdocumenten (de Tiverton Gazette en het logboek van de fabriek waar de familie werkte). Er zijn ook verschillende thematische ingangen tot het materiaal, zodat documenten en objecten meer aanschouwelijk en begrijpelijk worden gemaakt voor jonge bezoekers van de site. Interessant is dat het lesmateriaal op de website erkend is voor de Britse eindtermen en dat een klein, lokaal museum kan participeren in een groter educatief netwerk.

In Vlaanderen volgen het erfgoededucatieproject en de website *Villa Futura*⁸ een wat andere aanpak, gericht op de sensibilisering van jongeren voor cultureel erfgoed. Deze intuïtieve website is opgebouwd rond het concept: wat moeten volgende generaties over ons onthouden in de toekomst? Deze insteek wordt aangevuld met thema's rond volkscultuur en cultureel erfgoed, die elk hun stek hebben in het virtuele *Villa Futura*-huis. Het project is niet enkel virtueel: er werd een tijdcapsule gemaakt en een wedstrijd georganiseerd voor kinderen, die voorstellen konden doen wat in deze

capsule bewaard moet worden voor de toekomst. Dit project kreeg de Cultuurprijs Vlaanderen 2005 voor Cultureel Erfgoed.

Een laatste educatief voorbeeld is het Nederlandse *Dat Bewaren We*⁹. Deze site is in de eerste plaats een platform dat weblessen aanbiedt voor het onderwijs. De website is in opdracht van de erfgoedkoepels van Nederland ontwikkeld om een bijdrage te leveren aan erfgoededucatie in het basisonderwijs. Erfgoedinstellingen worden gestimuleerd om zelf weblessen te (laten) maken en aan te bieden op de site. Interessant is dat het zoekdeel waarin adressen, evenementen en artikelen opgezocht kunnen worden, in samenwerking met Kennisnet.nl werd opgemaakt. Ook hier is dus sprake van netwerking met andere educatieve actoren, zoals dat ook bij *Virtual Victorians* het geval is.

Ook rond verhalen, mondelinge geschiedenis en oraal erfgoed bestaan heel wat voorbeelden van interactieve sites en projecten. De *Verhalenbank Brugge*¹⁰ biedt op haar website stadsverhalen aan waarop het publiek kan reageren. Zo kan het bijdragen aan de mondelinge geschiedenis van Brugge door als reporter te velde verhalen of getuigenissen te registreren en die toe te voegen aan de databank. In de multiculturele buurt Amsterdam Oost fungeert het *Geheugen van Oost*¹¹ als een interactieve website waar de buurtbewoners verhalen en herinneringen kwijt kunnen. De website werd ontwikkeld als voortraject voor de tentoonstelling *Oost, Amsterdamse Buurt* (2004) in het Amsterdams Historisch Museum, maar bleef daarna online als platform voor de buurtbewoners. Er werd samengewerkt met buurtorganisaties, organisaties van etnisch-culturele minderheden en met Buurtonline, dat actief is in het aanleren van media-geletterdheid. De website is te vergelijken met wat een cityblog of buurtweblog doet rond gemeenschapsvorming, maar tracht er een historische en culturele meerwaarde aan te geven.

Rond dialecten heeft Het Huis van Alijn de *Taalkamer*¹² gerealiseerd: een interactieve ervaringsruimte met digitale geluidsfragmenten van dialecten over heel Vlaanderen. De *Taalkamer* kan in het museum worden bezocht, maar ook online kunnen fragmenten worden beluisterd. Het Nederlandse Meertens Instituut doet iets vergelijkbaars met haar sprekende kaart¹³: een geografische, online consulteerbare databank van dialectfragmenten uit heel Nederland.

Deze sites rond verhalen en dialecten bieden een zeer laagdrempelige toegang tot oraal erfgoed, en spreken een groot publiek aan.

Multimediale technologie kan ook ingezet worden om bijzondere doelgroepen een aangepaste toegang te bieden tot cultureel erfgoed. Zo ontwikkelde de Nederlandse Waag Society in 2002 speciaal voor senioren de *Verhalentafel*⁴, een mobiel meubel dat plaats biedt aan een tot zes bejaarde gebruikers en kan worden opgesteld in een verzorgingsinstelling. De tafel is aangepast aan hun ergonomische noden: met slechts twee knoppen kunnen de bejaarden via ingebouwde beeldschermen historische filmpjes en liedjes oproepen. Ze kunnen ook zelf verhalen en commentaar toevoegen aan wat ze beleefd hebben. De fragmenten roepen herinneringen op, die interessante gesprekstof bieden. De gesprekken worden rond de tafel gevoerd, soms onder begeleiding. Doel van de tafel is de levensvreugde van bewoners van een zorginstelling te verhogen, bij te dragen aan remissentie en het gevoel van sociaal isolement te verminderen.

Een ander voorbeeld is de internationaal gerenommeerde website *I-map, The Everyday Transformed*⁵. Met deze website tracht het Britse Tate Modern een betere toegang tot de collecties beeldende kunst te realiseren voor blinden en slechtzienden. Op de website worden een aantal kunstenaars en hun werken gepresenteerd met behulp van geavanceerde multimediatechnieken, zodat ook visueel gehandicapten via het internet de kunstwerken kunnen ontdekken.

Dat het internet ook een plaats van herdenking of een geheugenplek (*un lieu de mémoire*) kan zijn, blijkt uit het *Digitaal Monument voor de Joodse Gemeenschap* in Nederland⁶. Dit is een 'webmonument' dat de herinnering levend wil houden aan de jodenvervolging in Nederland en aan de Shoah. De site is interactief opgebouwd: bezoekers die herinneringen hebben aan personen die opgenomen zijn in het monument, of die foto's, brieven of andere documenten hebben over hen, kunnen die aan het monument toevoegen. De overlevenden (of hun nabestaanden) kunnen op zoek gaan naar hun (familiale) wortels. Zo wordt het monument een levend monument. De site biedt ook educatief materiaal aan en tracht het wetenschappelijke onderzoek en de digitalisering en conservering van historische bronnen te bevorderen. Er wordt achtergrondinformatie gepresenteerd over deelaspecten van het

joodse leven in Nederland voor en tijdens de Tweede Wereldoorlog. De bezoeker kan ook een virtuele wandeling maken door een huis in Leeuwarden dat in diezelfde periode werd bewoond door een joodse familie. Het *Digitaal Monument*, ontwikkeld door het Internationaal Instituut voor Sociale Geschiedenis, ontpopt zich tot een interactief, virtueel archief en museum over een belangrijk historisch en maatschappelijk thema.

Deze voorbeelden tonen aan dat de functies, methoden en effecten van deze toepassingen heel gevarieerd zijn. Er bestaat een nagenoeg eindeloos aantal mogelijkheden om cultureel erfgoed via virtuele toepassingen en websites te verbeelden en er communicatie of interactie rond op te zetten. Het risico op banalisering of het herleiden van complexe historische gebeurtenissen en geschiedenissen tot een vorm van vage ‘verledenheid’ of tot een eendimensionaal verhaal is echter niet denkbeeldig. Het is daarom belangrijk kwaliteitsstandaarden en wetenschappelijke en ethische normen te respecteren bij de aanmaak van digitale toepassingen rond cultureel erfgoed en geschiedenis. Een virtuele presentatie zou geen eenduidig, gesloten verhaal mogen zijn, maar moet een meervoudige lezing toestaan. De technologie maakt het meerlagige karakter van de verbeelding en de dynamische interpretatie van cultureel erfgoed juist goed mogelijk, door de gebruiker gegevens en verhaallijnen met elkaar te laten associëren. Door allerlei dwarsverbanden aan te bieden kunnen dezelfde gegevens in meerdere contexten worden gebruikt en geïnterpreteerd. De mogelijkheden van visualisering, hypertextualiteit en interactiviteit bieden een meerwaarde die het louter presenteren of ontsluiten van cultureel erfgoed overstijgt.

1.4 Het potentieel van e-erfgoed

De verwevenheid van technologie en cultuur neemt in onze maatschappij almaar toe. De omgang met cultuur en cultureel erfgoed vormt hierop geen uitzondering. Ook die zal dus de invloed van de technologie ondergaan, maar er ook het potentieel van kunnen benutten. Hierbij kan gemikt worden op het creatieve gebruik van breedbandtechnologie en allerlei sociale software op het web. De kansen of uitdagingen voor e-erfgoed situeren zich op verschillende vlakken.

Personalisering

Steeds meer diensten op het web worden op individuele maat van de gebruikers toegesneden en gebruikers bieden ook eigen diensten aan. Een bekend voorbeeld is Amazon.com, dat een consumentenprofiel aanmaakt op basis van het surfgedrag van de bezoekers, terwijl die bezoekers op hun beurt hun mening over producten kunnen delen met anderen en ze kunnen *raten*. Portalsites houden rekening met individuele zoekprofielen (*My profile*) of hebben een met een login afgeschermd *My space*. Ook erfgoed sites kunnen deze technieken trachten te hanteren. Een voorbeeld is *Mijn beeldbank* van de Beeldbank Brugge¹⁷, waar bezoekers de mogelijkheid krijgen om een eigen selectie van hun favoriete beelden samen te stellen en commentaar toe te voegen aan de beelden in de collectie.

E-leren en gaming

Virtuele leeromgevingen bieden veel mogelijkheden voor erfgoed-educatie, zoals blijkt uit de voorbeelden hierboven. Daarbij bestaan er veel kansen voor samenwerking met kunsteducatie, levenslang en levensbreed leren en het onderwijs. Ook nuttige elementen uit computerspellen kunnen worden ingezet. Jongeren zullen niet snel uit zichzelf een historisch, educatief game spelen, maar deze games zijn vooral geschikt om onder begeleiding op school gebruikt te worden of om samen met de ouders te spelen. Zo biedt *BBC History*¹⁸ games als lesmateriaal op zijn website aan.

Verbinden en ontsluiten

Virtuele catalogi en methodes van *data-harvesting* maken gegevens toegankelijk(er) en verbinden bestanden met elkaar. Belangrijk hierbij is dat gestandaardiseerde metadata uitwisselbaar gemaakt worden, zodat databestanden in het cultureel-erfgoedveld verbonden kunnen worden met bestanden uit andere cultuursectoren. Inzake ontsluiting is er een nieuwe trend op het web waarbij gebruikers zelf hun eigen inhoudelijke ontsluiting maken en delen (*social bookmarking, folksonomies, tagging*). Dit kan soms goede resultaten geven, bijvoorbeeld bij de online 'vrije' encyclopedie Wikipedia of voor het ontsluiten van foto's bij Flickr.com. Het opbouwen van taxonomieën wordt daarbij opgevat als een sociale en zelfregulerende activiteit. De cultureel-erfgoedsectoren zouden elementen uit deze praktijken kunnen overnemen met het oog op het actualiseren

of aanvullen van hun eigen ontsluitingsmethoden, of als complementaire toegang tot gegevens. Een applicatie als *Aquabrowser*¹⁹ speelt in op deze intuïtieve zoekstrategieën van gebruikers, zoals ze die hebben leren kennen en gebruiken op het internet.

E-diensten en e-commerce

In het cultureel en cultureel-erfgoedveld worden reeds heel wat diensten via elektronische weg aangeboden (ticketing, reserveren, online shops enzovoort). Naast deze e-commerce diensten zouden ook eerstelijnsinformatiediensten opgezet kunnen worden, bijvoorbeeld in samenwerking met de openbare bibliotheeksector. In Nederland werken verschillende erfgoedinstellingen mee met *Aladin*²⁰, de online vragendienst van de openbare bibliotheken. Zo kunnen de verschillende gebruikersgroepen nog beter bediend worden door informatie en diensten op maat aan te bieden.

Interactiviteit

Het web is een ideale biotoop voor allerlei vormen van online communicatie (chatten, weblogs, video- en podcasting, fora enzovoort), met uitlopers naar mobiele communicatieplatformen, zoals de gsm. Ongetwijfeld kunnen ze ook gebruikt worden in de context van erfgoedcommunicatie of -educatie. Er kunnen links gelegd worden naar bijvoorbeeld sociaal-artistisch werk en buurtwerk. Denk aan de gecombineerde buurt- en verhalenwinkel van *Brussel behoort ons toe*²¹.

Uitwisselen en delen van gegevens

Het wordt dankzij de beschikbare bandbreedte gemakkelijker om grotere gegevensbestanden te *downloaden* op de eigen pc en om via het web eigen bestanden (zoals foto's) te *uploaden* en uit te wisselen. *Open source software*, specifieke licenties en open standaarden maken het voor de cultureel-erfgoedsector ook beter mogelijk om zelf applicaties te (laten) ontwikkelen waarin meer rechtenvrije uitwisseling van kennis en gegevens mogelijk wordt. In Nederland loopt een experimenteel onderzoekstraject *Digitaal Genootschap van het Verleden*²², rond de ontwikkeling van een zelfstandig functionerend *peer to peer* netwerk voor internetgebruikers die hun historische kennis willen delen. Dit soort toepassingen bevindt zich nog in een experimentele fase, maar biedt veel kansen voor de cultureel-erf-

goedsector om creatieve uitwisseling op te zetten rond documentair en audiovisueel erfgoed. Er zijn echter ook risico's aan verbonden, zoals de ongeoorloofde reproductie van digitaal bronnenmateriaal.

Ontkoppeling van webcontent naar andere platformen

Het gebruik van pda in situ wordt bijvoorbeeld onderzocht in het project ARCHIE van het Provinciaal Gallo-Romeins Museum in samenwerking met de Universiteit Hasselt (Expertisecentrum Digitale Media)²³. Het verkennen van het museum wordt gestimuleerd door de (virtuele) informatie die men bij de tentoongestelde objecten kan ontdekken. Een flexibel en gepersonaliseerd aanbod wordt mogelijk: de bezoeker kan in de buurt van een object de bijbehorende (virtuele) informatie krijgen, mogelijk aangepast aan bepaalde vooraf ingevoerde kenmerken, zoals leeftijd, gewenste duur van het bezoek, leermethodes... Dit soort omgevingen wordt ook wel '*ambient intelligent*' genoemd. Gps-technologie voor erfgoedcircuits wordt onder meer gebruikt door IDZO, Identiteitsfabriek Zuid-Oost²⁴. IDZO is een experimentele toepassing waarbij men de bewoners of bezoekers van een regio in staat wil stellen de culturele biografie van de streek te lezen. Daartoe volgen ze circuits met een kleine *handheld* computer die verbonden is met een gps-module. Het apparaat herkent de omgeving waarin de bezoeker zich bevindt en geeft informatie over de culturele sporen, zoals gedenktekens, archeologische resten en verhalen. In bepaalde steden (bijvoorbeeld Ronse) gebruikt men mp3-technologie voor interactieve stadswandelingen. Voor dit soort toepassingen wordt veel samengewerkt met de toeristische sector. De mogelijkheden van interactieve digitale tv (iDTV) zijn op langere termijn wellicht groot, maar specifieke toepassingen voor deze context moeten nog ontwikkeld worden.

2. Rolverandering

De effecten van de technologische ontwikkeling zullen op termijn diepgaand zijn voor het functioneren van de instellingen en organisaties in het cultureel-erfgoedveld, stellen onderzoekers. De impact zal voelbaar zijn op alle (basis)functies van cultureel-erfgoedinstellingen: verwerving, registratie en (publieks)ontsluiting, onderzoek, publiekswerking, educatie en behoud (langetermijnbewaring). De

*eCultuurnota*²⁵ van de Nederlandse Raad voor Cultuur stelt dat culturele instellingen steeds meer (en sneller) de impact zullen voelen van het internet, ICT en digitale media op hun rol en positie in het cultuurlandschap. De werking extra muros zal in een netwerkgeving steeds belangrijker worden. Technologie werkt immers ontgrenzend. De verschillende culturele sectoren zullen onder invloed van de technologische evoluties ook meer met elkaar en met andere sectoren moeten gaan samenwerken (media, onderwijs, bedrijven enzovoort). De ontwikkeling van e-cultuur zal namelijk effecten hebben op de strategieën en de werking rond publieksparticipatie, waarbij aspecten van cultuur ook meer in beeld komen voor andere spelers op de brede vrijetijdsmarkt.

Specifiek voor de cultureel-erfgoedinstellingen zal dit alles ertoe leiden dat het traditionele collectieparadigma zal verschuiven naar een informatieparadigma. Dit betekent dat het instellingsgebonden model van het verzamelen, bewaren en (ver)tonen van collecties evolueert naar een meer open (niet-instellingsgebonden) en netwerkgericht model, waarin de kennisbronnen over de collectie en de informatie voor de gebruikers steeds belangrijker worden. ‘Informatie’ wordt naast ‘collecties’ ook een *asset* die zal worden ingezet in de globale strategie van de cultureel-erfgoedinstellingen. Zij gaan daartoe eigen informatieproducten ontwikkelen, zoals interactieve websites en e-learningpakketten, en meer klantgerichte e-diensten aanbieden. Kortom, zij gaan een rol opnemen als onderdeel van de informatie- en kenniseconomie.

2.1 Focus op de gebruikers

De nieuwe (consumenten)technologie focust volledig op het comfort van de eindgebruiker: ‘*Sense and Simplicity*’ is niet voor niets de nieuwe baseline van Philips. Die eindgebruiker komt meer dan ooit als individu centraal te staan en stelt hoge eisen aan de kwaliteit van IT-producten en -diensten. Om hierop in te spelen zal er bij de cultureel-erfgoedinstellingen aan geïntegreerde e-dienstverlening gewerkt moeten worden en zullen de cultureel-erfgoedwerkers steeds meer met nieuwe ICT-instrumenten moeten leren omgaan. De scheiding tussen de publieksdiensten en de backoffice diensten zal vervagen en de intermediaire functies zullen nog meer (virtueel) naar buiten moeten treden. Erfgoedwerkers en eindgebruikers

kunnen nieuwe vormen ontwikkelen om informatie en kennis uit te wisselen. De gebruiker krijgt niet alleen nieuwe technische mogelijkheden aangereikt om de cultureel-erfgoedcollecties te verkennen, maar hij kan er zelf ook mee aan de slag gaan, zoals uit de voorbeelden blijkt. Een gebruiker kan dankzij technologische tools zelf gegevens aanleveren (*upload*) en reageren op de inbreng van andere gebruikers (*tagging*), zodat een nieuw, gedeeld corpus van kennis kan worden opgebouwd. Wat vroeger gebeurde in de leeszaal aan de infobalie of rond de kaartenbak, zal meer en meer online kunnen gebeuren. Het spreekt voor zich dat deze wat optimistische visie een langdurige evolutie verhult, waarin ruimte moet zijn voor experiment en er door *trial and error* goed functionerende formats worden ontwikkeld. Het succes van deze rolverandering hangt ook af van de ondersteuning die de bemiddelaars krijgen. Ze hebben nood aan expertiseopbouw en kennis- en ervaringsuitwisseling rond praktijken en methoden van e-erfgoed.

2.2 De impact van de media en de openbare omroepen op de rolverandering

Het zal er voor het cultureel-erfgoedveld op aankomen met de media-industrie of andere culturele *brokers* win-winvormen van samenwerking op te zetten, meer bepaald met de openbare omroep. De culturele rol van de VRT zal in de volgende jaren wellicht opgebroken worden. Ook cultureel erfgoed zal daarbij in beeld komen. Er is immers niet enkel sprake van een crossmediaal digitaal cultuurplatform dat door VRT en cultuursectoren samen kan worden benut, maar ook van de openstelling van de uitgebreide audiovisuele archieven die de VRT beheert. De vraag rijst in welke mate de VRT de opdracht kan en wenst op te nemen om in Vlaanderen een centrale rol te spelen voor het bewaren en ontsluiten van audiovisuele archiefcollecties. Wat ook de uitkomst is van de te voeren onderhandelingen, voor de cultureel-erfgoedsector staat er veel op het spel. De vragen die hierbij gesteld kunnen worden zijn: wie zal in de komende decennia de beeldvorming rond cultureel erfgoed gaan bepalen? En wie zal de prioriteiten bepalen voor de digitale ontsluiting van cultureel erfgoedbronnen?

In Groot-Brittannië heeft de BBC de opdracht gekregen om de Britten hun geschiedenis en erfgoed te laten kennen en ervaren ('*make sense of the past*'). Daarbij worden niet enkel historiserende programma's en documentaires uitgezonden, maar heeft de BBC ook een uitgebreide website opgezet: *BBC History*²⁶. Die bevat een rijk palet aan content (virtuele rondleidingen, educatief materiaal, games, artikels, beeldgalerijen enzovoort) en biedt ook fora aan rond bepaalde thema's (bijvoorbeeld genealogie, oorlog). Onder het motto '*Rip it, Mix it, Share it, Come and Get it*' lanceerde de BBC, samen met een aantal partners, in april 2005 de Creative Archive Licence (Group)²⁷. Onder deze licentie (beperkt tot het Britse territorium) wordt onder bepaalde voorwaarden audiovisueel materiaal ter beschikking gesteld van geregistreerde gebruikers voor niet-commerciële consultatie en (her)gebruik (cf. Creative Commons). Momenteel bieden de partners onder deze licentie een aantal downloads aan en bevindt het project zich nog in een bèta-fase. Onlangs sloot The Museums, Libraries and Archives Council (MLA) zich bij deze groep aan, zodat erfgoedactoren aan het platform kunnen participeren en mee de vrije toegang tot audiovisueel (archief)materiaal kunnen stimuleren. De BBC ontwikkelde ook het interactieve televisieformat *Restoration*, over de problematiek van de bescherming en restauratie van gebouwen. De centrale opzet was het publiek via televoting uit een aantal kandidaat-gebouwen één winnaar te laten kiezen, die als prijs een restauratiesubsidie ontving²⁸. De VRT test ook historiserende amusementsformats uit, zoals *De saga van Oberon*. In deze history-reality-reeks reisden zestien kandidaten uit Nederland en Vlaanderen naar het middeleeuwse koninkrijk Oberon om in een onderlinge strijd uit te maken wie de nieuwe koning werd. *De saga van Oberon* was een combinatie van geschiedenis, avontuur, spel en docusoap en werd opgenomen in een middeleeuws kasteel in Polen. Aan het programma was ook een website over de middeleeuwen gekoppeld. Toch diende hier het historische kader vooral als decor en had de reeks noch de site een educatieve spin-off. Ook radio kan worden ingezet om de historische cultuur van de modale luisteraar te bevorderen, zoals bijvoorbeeld het Radio 2-programma *Memo* doet: dagelijks wordt een historisch weetje belicht en doet een luisteraar een beroep op de kennis van andere luisteraars om een historisch vraagstuk op te lossen. Deze voorbeelden tonen aan dat een openbare omroep

nu al een belangrijke impact heeft op de presentatie van cultureel erfgoed en geschiedenis, niet enkel in historische reportages, maar ook in amusementsprogramma's voor het grote publiek.

2.3 De nieuwe rol van het cultureel-erfgoedveld als beheerder van het digitaal geheugen

Een van de belangrijkste uitdagingen en kritische succesfactoren in de digitale informatiemaatschappij is de problematiek van de digitale langetermijnbewaring: dit omvat, eenvoudig gesteld, alle activiteiten die tot doel hebben digitale informatie, objecten en collecties op lange termijn kwaliteitsvol te bewaren en toegankelijk te houden voor consultatie en onderzoek. Digitale gegevens – vooral het *digital born* materiaal, dat enkel in digitale vorm bestaat – zijn kwetsbaar en manipuleerbaar. De op digitale dragers (cd, dvd en andere *throwaway* media) opgeslagen gegevens kunnen relatief snel vervagen. De snelle evolutie van software en hardware vergemakkelijkt de situatie niet en maakt dat gegevens die enkele jaren geleden opgeslagen werden vandaag niet meer altijd leesbaar zijn²⁹. Toch moet de eindgebruiker eropaan kunnen dat de aangeboden informatie betrouwbaar is en dat de digitale gegevens – zowel *digital born* als gedigitaliseerd – ook in de toekomst consulteerbaar zullen zijn. In het cultureel-erfgoedveld zijn onder meer cDAVID en PACKED actief op een onderdeel van het uitgebreide terrein van de digitale bewaring³⁰. Ook de mediasector buigt zich over deze problematiek; getuige hiervan is onder meer het *IPEA-project*³¹ (*Innovative Platform for Electronic Archiving*) dat samen met het IBBT werd opgezet. De bibliotheeksector werkt volop aan de digitale bibliotheek, terwijl (nationale) bibliotheken en archiefinstellingen de nood voelen om e-depots (depots van elektronische publicaties) te ontwikkelen voor de massale opslag van digitale bestanden. Wetenschappelijke instellingen en universiteiten zetten reeds eigen institutionele e-archieven of *repositories* op voor de bewaring van hun elektronische publicaties (bijvoorbeeld artikels en thesissen van de eigen onderzoekers). Een belangrijke stimulerende rol wordt gespeeld door de gemeenschap Open Archives Initiative³² (OAI). Zij beheren het *Protocol for Metadata Harvesting*, een platformafhankelijk protocol voor interoperabiliteit dat het voor gebruikers mogelijk maakt simultaan informatie te vinden

in verschillende e-depots. Dat opent perspectieven voor wetenschappelijke informatie-uitwisseling en bewaring in een *open access* omgeving. Al deze initiatieven tonen aan dat de ontwikkeling van strategieën van digitale bewaring momenteel voor veel actoren een prioriteit is, en dat deze functie dus niet enkel door het traditionele cultureel-erfgoedveld zal worden vervuld.

Van de cultureel-erfgoedinstellingen (vooral archiefinstellingen) mag worden verwacht dat zij digitale bronnen verzamelen, ontsluiten en bewaren (digitaal archief) en dat ze zorg dragen voor de digitale erfenis, in de eerste plaats voor de van oorsprong digitale bronnen. Dat gaat van eenvoudige digitale documenten en objecten tot complexe databestanden, websites³³ en andere online content op het internet. De traditionele bewaarinstellingen zouden dus een beleid moeten ontwikkelen rond digitale bewaring, parallel met het beleid rond digitalisering. Daarbij vormen de inspanningen rond digitalisering geen substituut of alternatief voor een conserveringsbeleid van de originele fysieke collecties zelf, maar kunnen ze als onderdeel van een globale conserveringsstrategie bijdragen tot het vrijwaren van kwetsbare (papieren en analoge) collecties. De geheugenfunctie is een kernopdracht voor het cultureel-erfgoedveld. Het collectieve geheugen wordt evenwel snel een digitaal geheugen. De uitdaging (of de rolverandering) voor het cultureel-erfgoedveld bestaat erin de opgebouwde knowhow en ervaring met technieken en methoden van bewaring te vertalen naar het digitale terrein en daar een belangrijke positie in te nemen, in afstemming met andere actoren. De realisatie van deze transformatie is cruciaal, zo niet dreigen cultureel-erfgoedinstellingen als *'memory institutions'* op termijn slechts een bijrol te gaan spelen.

3. Stand van zaken

Er mag dan wel een rolverandering vooropgesteld worden, toch bestaat er bij de overheidsdiensten, ondersteunende organisaties, instellingen en verenigingen in het cultureel-erfgoedveld in Vlaanderen nog steeds een kloof tussen de visie op en de implementatie van deze rolverandering. De evolutie verloopt met verschillende snelheden.

De komst van het internet heeft de mogelijkheden om cultureel erfgoed te ontsluiten exponentieel doen groeien. Het virtuele publiek wint razendsnel aan belang en cultureel-erfgoedinstellingen spelen daarop in door in een gestaag tempo hun erfgoed op het wereldwijde web te ontsluiten. Musea en archieven zijn in de weer om hun eigen collecties online te zetten en sommigen trachten de collecties uit verschillende instellingen onder één virtueel dak te brengen. Deze archief- en erfgoedbanken bestrijken soms het hele grondgebied Vlaanderen. Zo biedt de Vlaamse Kunstcollectie, het overkoepelende samenwerkingsverband dat de collecties van het Koninklijk Museum van Schone Kunsten Antwerpen, Het Museum Voor Schone Kunsten Gent en het Groeningemuseum te Brugge verbindt, met haar online collectie werken op een thematische manier aan. Het Provinciaal Centrum voor Cultureel Erfgoed (PCCE) in Hasselt tracht nog een stap verder te gaan. Er wordt vertrokken van een geografisch criterium – het grondgebied van de provincie Limburg – om vervolgens al het erfgoed zoals archieven, museumcollecties, monumenten, landschappen en orale bronnen in één catalogus aan te bieden. Het PCCE maakt daarbij gebruik van bestaande digitale inventarissen die inmiddels door tal van erfgoedinstellingen zijn opgesteld. Deze werkwijze is interessant: door haar centrale positie ten aanzien van de aangesloten instellingen kan de intermediaire instantie sturend en stimulerend optreden. In dit kader vermelden we ook *MovE*³⁴ (*Musea Oost-Vlaanderen In Evolutie*), een project van de provincie Oost-Vlaanderen dat naast de ondersteuning, stimulering en uniformering van objectregistratie van de aangesloten musea, voorziet in het aanbieden van een portaalsite van Oost-Vlaamse musea en het opzetten van een Oost-Vlaamse centrale catalogus van museumobjecten. Vanuit de archiefsector werd de *Archiefbank Vlaanderen*³⁵ ontwikkeld, met als doel uit te groeien tot een register van private archieven waar signalementen van archivalisch materiaal kunnen worden aangemeld. Naast beschermen, registreren van privéarchieven en bewustmaken wil de *Archiefbank* ook uitgroeien tot een beleids- en onderzoeksinstrument.

Instellingen met een collectie registreren of inventariseren hun erfgoed echter niet louter in functie van het publiek. Digitale catalogi en inventarissen vormen in veel gevallen de basis voor een geautomatiseerd collectiebeheer. Behalve publieksontsluiting behoren immers

ook wetenschappelijk onderzoek en behoud en beheer tot de taken van erfgoedbewaarders. De terminologie en de beschrijvingsstandaarden die zij daarbij hanteren, zijn vaak heel specifiek en beperken zich in veel gevallen tot bepaalde soorten collecties (bijvoorbeeld archeologische objecten) of soorten erfgoed (bijvoorbeeld gebouwen).

Thesauri, zoals de *Art and Architecture Thesaurus*³⁶, proberen de terminologie waarmee erfgoed wordt beschreven, te uniformiseren. Ze zijn een belangrijk hulpmiddel bij publieksontsluiting, omdat het gebruik ervan de instellingen verplicht een gemeenschappelijk vocabularium te hanteren. Een logische volgende stap bestaat erin de beschikbare informatie op een zodanige manier te ordenen en te verrijken dat ze ook door computers kan worden geïnterpreteerd. Het *Semantisch Web project* van W3C³⁷ is daarvan een voorbeeld.

Het koppelen van erfgoedbeschrijvingen uit meerdere collecties biedt enorme voordelen. Elk object dat op die manier in een groter geheel wordt opgenomen, wint aan context. Steeds nieuwe relaties kunnen worden gelegd tussen steeds meer en uiteenlopende delen van ons erfgoed. Het belang en de impact van een intermediair niveau (het niveau dat ervoor zorgt dat deze inter- of bovensectorale verbanden worden gecreëerd en onderhouden) zal ongetwijfeld toenemen. In het project van het PCCE wordt expliciet de link gelegd tussen erfgoed en toerisme, maar ook andere vormen van kruisbestuiving zijn denkbaar, zoals erfgoed en kunsten, of erfgoed en onderwijs. Van de erfgoedbewaarder zal een extra inspanning gevraagd worden. De uitdaging zal erin bestaan om de digitale informatie van meet af aan geschikt te maken voor een zo groot mogelijk aantal doeleinden en -publieken, zonder de informatiebehoefte van de eigen instelling uit het oog te verliezen.

Ook de erfgoedcellen verrichten op thematische basis goed werk en dat geldt ook voor de culturele thema-archieven die op landelijk niveau expertise rond een bepaald thema uitbouwen³⁸. Daarnaast zijn een aantal instellingsoverkoepelende projecten het vermelden waard. *Het Virtuele Land*³⁹, een samenwerking van het Centrum voor Agrarische Geschiedenis en het Openlucht Museum Bokrijk, is een virtueel museum dat de agrarische geschiedenis van Vlaanderen belicht. Het *Guido Gezelle-project*⁴⁰, een initiatief van het

Gezellearchief en het Centrum voor Gezellestudie, heeft als doel de literaire nalatenschap van de dichter Guido Gezelle, die bewaard wordt in het Gezellearchief van de Openbare Bibliotheek Brugge, op een wetenschappelijk verantwoorde manier te ontsluiten en via een website ter beschikking te stellen van zowel het gespecialiseerde als het brede publiek. Ook vermeldenswaard is de erfgoeddatabank van Hoogstraten⁴¹. Het initiatief bestaat uit een beeldbank voor foto's en postkaarten, een bibliotheek voor boeken en een filmbank voor films. Vorig jaar werd nog een verhalenbank toegevoegd. Daarnaast gebruiken het museum In Flanders Fields⁴² en de archeologische site van Enam⁴³ geavanceerde multimedia on site en voegen op die manier een extra dimensie aan het (museum)bezoek toe.

Ook in de sector van het immaterieel erfgoed en de volkscultuur⁴⁴ kunnen diverse initiatieven worden vermeld. Zo is er de *Erfgoedverenigingenwijzer*⁴⁵, die de sector van de erfgoedverenigingen in beeld brengt, en de *Volksverhalenbank*⁴⁶, waarin duizenden verhalen online geraadpleegd kunnen worden. De diverse koepelorganisaties hebben digitaliseringsprojecten opgestart⁴⁷, waarbij vooral de sector familie-kunde over substantiële genealogische databanken beschikt (bijvoorbeeld *Ariadne*⁴⁸). Dit zijn eerder voluntaristische en versnipperde initiatieven, die met beperkte middelen moeten worden beheerd. Desondanks wordt er veel gerealiseerd. De sector speelt ook een grote rol als contentleverancier voor allerlei gemeentelijke en regionale websites, beeldbanken enzovoort. Essentieel voor de werking rond immaterieel en oraal erfgoed zijn de digitale ontsluiting en de bewaring van mondelinge (audiovisuele) historische bronnen. In samenwerking met de Universiteit Gent en met de steun van de Vlaamse Gemeenschap heeft het VCV deze problematiek in kaart gebracht, en een website, publicaties en een dvd gelanceerd over mondelinge geschiedenis⁴⁹. Hieromtrent zijn dringend concrete initiatieven nodig, zo niet gaan de verspreide collecties van mondelinge bronnen op analoge en digitale dragers onherroepelijk verloren.

Hoewel er kiemen zijn gelegd en het potentieel groot is, blijkt uit onderzoek van Re-Creatief Vlaanderen⁵⁰ dat de kennis in onder meer de museumsector over het hanteren van nieuwe technologieën nog beperkt is en de computerdeskundigheid relatief laag. Recent werd het Interdisciplinair Instituut voor Breedbandtechnologie⁵¹ opgericht

als innovatiemotor rond de ontwikkeling van breedbandtoepassingen en digitale platformen in Vlaanderen. Het IBBT zou pilootprojecten kunnen opzetten om de innovatie in het cultureel-erfgoedveld te stimuleren. Er is een gebrek aan kennis en onderzoek naar de receptie van innovatieve praktijken door potentiële doelgroepen. Het onderzoek van Re-creatief Vlaanderen over 'virtuele cultuurparticipatie' is nog onvoldoende om specifiek voor het cultureel-erfgoedveld de mogelijkheden en het (markt)potentieel in te schatten.

Het cultureel-erfgoedveld heeft veel knowhow over het beheren en ontsluiten (registreren, beschrijven) van collecties, objecten en documenten. Musea, archiefinstellingen, bewaarbibliotheken en cultureel-erfgoedorganisaties beschikken over uitgebreide databestanden met beschrijvingsinformatie (catalogi, inventarissen), maar veel minder over substantiële, gedigitaliseerde collecties. De cultureel-erfgoedsector in Vlaanderen vraagt om een inhaalbeweging voor de digitalisering en de verdere kwalitatieve ontsluiting van de rijke collecties om het potentieel ervan beter te kunnen benutten en om erfgoedcontent op diverse multimedialplatformen aan te bieden. Idealiter wordt in een proces van (massa)digitalisering kwantiteit gekoppeld aan kwaliteit. Kwaliteit alleen is niet voldoende: pas vanaf een zekere orde van grootte worden digitale collecties echt interessant voor gebruikers. Buitenlandse voorbeelden tonen dit aan: in het *Project Gutenberg*⁵² worden duizenden publicaties gratis ter beschikking gesteld, met succes. Ook Google (en Yahoo) ontdekt dit marktsegment en pakt uit met het *Google Books Library Project* en met *Google Scholar*⁵³, waarbij in gespecialiseerde academische literatuur kan worden gezocht, die soms *full text* ter beschikking wordt gesteld. De Europese Unie heeft een eigen project gelanceerd met *The European Library*⁵⁴, een virtuele collectieve catalogus opgebouwd uit de bestaande catalogi van nationale bibliotheken en archiefinstellingen. Deze internationale spelers beseffen dat er een (onderzoeks)markt is voor massaal online beschikbare tekst- of beeldbestanden. Op deze wijze kan men pas echt het verschil maken voor onderzoek en onderwijs (maar ook voor het brede publiek) en een essentiële bijdrage leveren tot e-leren en de ontwikkeling van een kennismaatschappij, zoals de Europese Unie en de Vlaamse overheid (met het *e-Flanders traject*) voorstaan.

Ook in Vlaanderen zou dus geïnvesteerd kunnen worden in een schaalvergroterend digitaliseringproject dat een substantiële hoeveelheid digitale content op een kwalitatieve manier kan aanmaken en publiek verspreiden als 'open content', zonder al te hoge financiële of juridische drempels. Het voorbeeld van het project *Het Gebeugen van Nederland*⁵⁵ kan inspirerend werken. Dat combineert een integrale erfgoedaanpak (met digitale collecties uit musea, archiefinstellingen, bibliotheken en andere organisaties) met een educatieve en een sterk publieksgerichte aanpak. Vlaanderen heeft geen vergelijkbaar grootschalig en integraal project dat als locomotief zou kunnen functioneren voor een Vlaams e-erfgoedbeleid en dat voor de broodnodige convergentie kan zorgen tussen de verschillende initiatieven.

Het Erfgoeddecreet voorziet momenteel geen specifiek kader voor e-erfgoedprojecten, wat niet wegneemt dat digitaliseringsprojecten onder de ruimere noemer 'projecten' gehonoreerd kunnen worden. Een echte sturing ontbreekt vooral nog. De enige expliciete verwijzing die in de regelgeving terug te vinden is, vinden we in het Archiefdecreet, dat voorziet in projectsubsidies voor archivalistische ontsluiting door middel van ICT. Er worden echter geen richtlijnen meegegeven om de uitwisselbaarheid van de gegevens te garanderen. De wetgeving is bijgevolg nog te weinig specifiek en de terbeschikkinggestelde middelen zijn nog niet geënt op de noodzakelijke inhaalbeweging en nieuwe mogelijkheden.

Om de ruimere problematiek in kaart te brengen en een integrale (toekomst)visie op e-erfgoed te ontwikkelen besliste de administratie Cultuur tot een onderzoek. De resultaten werden gebundeld in het rapport *Beleidsvisies voor digitaal erfgoed in Vlaanderen* (2004), dat de noden en visies identificeerde en daaraan gekoppeld beleidsaanbevelingen formuleerde⁵⁶. De belangrijkste conclusie luidde dat de cultureel-erfgoedsector vooral nood heeft aan ondersteuning op het vlak van kennis, expertise en vorming. Daartoe zou een expertisecentrum of -netwerk opgericht kunnen worden. Dat zou als technologisch observatorium en als kennisnetwerk (een virtuele praktijkgemeenschap) kunnen functioneren en het mogelijk maken expertise en kennis met elkaar te delen en te consolideren. Het kenniscentrum zou zeker geen doel op zich zijn, maar een middel in een continu

verdiepings- en verbredingsproces van blijven en vooruitgaan op gebied van e-erfgoed, met bijzondere aandacht voor de problematiek van digitale duurzaamheid. Er werd beslist om de bouwstenen uit dit onderzoek te verfijnen. Na een strategische managementsessie kwamen tot het onderzoeksrapport *Naar een strategisch beleidsplan voor 'digitaal erfgoed'. Verslag van een STRATMAN-analyse*. Daarop zijn de hieronder vermelde beleidsaanbevelingen mede gebaseerd⁵⁷.

4. Aanbevelingen

4.1 Een e-erfgoedbeleid als onderdeel van een e-cultuurbeleid in Vlaanderen

Digitalisering kan tegemoetkomen aan verschillende doelstellingen en biedt een vertrekbasis voor nieuwe mogelijkheden. De integrale benadering die e-cultuur vooropstelt, betekent een meerwaarde voor de zorgzame en actuele omgang met het cultureel erfgoed van vandaag en morgen. Het cultureel-erfgoedveld dient zijn visie op een integrale aanpak te verfijnen op het niveau van het veld, de sectoren en de instellingen en verenigingen. De Vlaamse cultuuroverheid kan deze visieontwikkeling in de eerste plaats ondersteunen door zelf haar visie op een integraal e-cultuurbeleid verder vorm te geven. Dit impliceert dat ze oog heeft voor de domeinspecifieke ontwikkelingen en voor dwarsverbindingen die verder reiken dan het eigen beleidsdomein. Specifiek voor het e-erfgoedbeleid betekent dit dat, aangezien het onroerend en het cultureel erfgoed nauw verwant zijn en in een internationale context beide deel uitmaken van het cultureel-erfgoedbeleid, afstemming en samenwerking nodig is tussen de beleidsdomeinen Cultuur, Jeugd, Sport en Media en Ruimtelijke Ordening, Woonbeleid en Onroerend Erfgoed. Voor het e-cultuurbeleid in het algemeen betekent dit synergie bevorderen met onder meer de beleidsdomeinen Onderwijs en Vorming, Economie, Wetenschap en Innovatie en Internationaal Vlaanderen. Een integraal e-erfgoedbeleid ontwikkelt zich bovendien niet in een vacuüm : afstemming op en synergie met het gemeentelijke en provinciale beleid zijn aan de orde, net zoals de afstemming op andere partners in de Belgische context, zoals het federale niveau, de Franse Gemeenschap en de Duitstalige Gemeenschap.

4.2 Een e-erfgoedbeleid inpassen in een internationaal kader

De Vlaamse overheid dient een globale aanpak na te streven die zich niet door de beperkingen van geografische begrenzings laat vangen. Mede onder impuls van het internet verliezen de landelijke grenzen aan betekenis en worden we geconfronteerd met andere communicatie- en belevingsvormen. Om deze mondialisering tot een voordeel te maken is het cruciaal zich in deze internationale context in te bedden. Een internationale profilering stelt de overheid en het veld in staat om informatie met andere instanties te delen en samenwerking te bevorderen.

Standaardisering en interoperabiliteit

Standaardisering is een evidentie, maar het probleem is onder meer dat er zeer veel standaarden zijn. De MINERVA-publicatie *Technical Guidelines for Digital Cultural Content Creation Programmes* biedt een goed overzicht van de bestaande systemen voor verschillende finaliteiten (formeel, inhoudelijk, metadata...). Een e-erfgoedbeleid dient zich naar deze internationale standaarden te richten. Het is aangewezen de beschikbare informatie op een begrijpelijke manier te vertalen en een aanspreekpunt voor het cultureel-erfgoedveld te installeren. Parallel dient het beleid, in samenspraak met de sector, te waken over de interoperabiliteit van de ontwikkelde projecten.

Kennisnetwerken

Beleidsmatige en sectorale ontwikkelingen dienen zich in te passen in internationale netwerken en instellingen. Er is nood aan het in kaart brengen van de vele netwerken en instanties die zich met e-erfgoed bezighouden, met het doel internationale kennis te ontsluiten en te delen, ook als voorwaarde om eraan te kunnen participeren. Ook de bestaande Vlaamse vertegenwoordiging in deze internationale netwerken kan beter in kaart worden gebracht én beter worden gevaloriseerd ten voordele van het brede cultureel-erfgoedveld.

De internationalisering hoeft zich niet te beperken tot eenrichtingsverkeer. Vlaanderen kan zich op het vlak van e-erfgoed ook in het buitenland positioneren. Om die reden is proactieve kennisverspreiding van Vlaamse initiatieven in het buitenland relevant. Resultaten van projecten en ontwikkelde expertise kunnen

internationaal verspreid worden, onder meer door bijdragen aan buitenlandse publicaties en conferenties.

Subsidieprogramma's

Europa lanceerde de laatste jaren diverse subsidieprogramma's die zich onder meer uitdrukkelijk richten tot die organisaties en instellingen die zorg dragen voor het cultureel en wetenschappelijk erfgoed in Europa. Ondertussen zien we daarvan meer en meer tastbare resultaten in verschillende projecten, zoals *BRICKS*, *MI-CHAEL*, *MinervaEC*, *Digital Preservation Europe* en grootschalige trajecten, zoals de *Europese Digitale Bibliotheek*. De mogelijkheden voor participatie aan deze subsidieprogramma's kunnen verder in kaart worden gebracht en worden verspreid naar het brede cultureel-erfgoedveld. Mogelijkerwijze is hier een rol weggelegd voor het Cultuurcontactpunt Vlaanderen in samenwerking met de steunpunten cultureel erfgoed en de IVA Kunsten en Erfgoed.

4.3 Activering, herstructurering en verbreding van het cultureel-erfgoedveld

De nood aan samenwerking, interdisciplinariteit en coördinatie, kortom, de activering, herstructurering en verbreding van het cultureel-erfgoedveld kan worden omgezet in beleidsinitiatieven die dit kunnen faciliteren.

Inhaalbeweging

Een inhaalbeweging op het vlak van basisregistratie is een prioriteit. Dit is de noodzakelijke basis om verdere ontwikkelingen mogelijk te maken. Een mogelijke piste is dat enkele organisaties uit het cultureel-erfgoedveld een stimulerende en coördinerende taak op dit vlak krijgen toebedeeld. Vervolgens moet er naar een duurzame oplossing gezocht worden om de continuïteit in de instellingen te garanderen.

Het is bovendien aangewezen een investeringsplan uit te werken voor een inhaalbeweging op het vlak van digitale content, materiaal en infrastructuur, waarmee een structurele oplossing wordt geboden voor de noden op dit gebied. In dit investeringsplan dient men ook rekening te houden met belangrijke overwegingen op het vlak van selectie en prioriteiten. Het investeringsplan kan andere vormen van financiering, zoals publiek-private samenwerking, in

acht nemen. In het beleid dat ontwikkeld wordt op het vlak van de cultuurindustrie kan eveneens nagegaan worden in welke mate er plaats is voor een dergelijke inhaalbeweging.

Reguliere subsidiemogelijkheden

De subsidie- en andere ondersteuningsmogelijkheden binnen de diverse beleidsniveaus en -bevoegdheden zouden op een overzichtelijke manier in kaart moeten worden gebracht en ontsloten. Onderzocht kan worden of de regelgeving op Vlaams niveau inzake het cultureel erfgoed aan verfijning toe is, bijvoorbeeld met betrekking tot interoperabiliteit.

Het stimuleren van goede e-erfgoedvoorbeelden is een noodzaak, ook om hun potentieel stimulerende impact. Projectsubsidies kunnen in de eerste plaats worden toegekend aan initiatieven die getuigen van een degelijke projectplanning, integrale benadering, duurzame aanpak en kennisdeling.

Er kan ook een gunstig klimaat gecreëerd worden voor transversale pilootprojecten. Idealiter worden die van onderuit opgezet met inbreng van andere sectoren. Dit dient zich te vertalen in het beleidsinstrumentarium dat een dergelijke crosssectorale samenwerking via bijvoorbeeld een experimentele regeling kan faciliteren.

Interdisciplinariteit

De oprichting van een informeel overlegplatform is aangewezen om het transversale karakter van e-erfgoed te bewaken en de evoluties en de mogelijkheden in de aanverwante domeinen, zoals toerisme, onderwijs en wetenschap, op te volgen en erop in te spelen. Het aangeven van zinvolle verbindingen, die oog hebben voor de verbreding en verdieping van functies, is daarbij een essentiële taak.

Ook de integratie van innovatieve technieken die nuttig zijn voor het cultureel-erfgoedveld zou gestimuleerd kunnen worden. Vaak is hier een grote nood aan begeleiding, die kan opgevangen worden door universiteiten of een intermediaire instantie. Zij kunnen projecten met een innovatief karakter helpen uitwerken en ondersteunen op het vlak van hun inhoudelijke en technologische aspecten. Ze kunnen ook fungeren als een soort aanspreekpunt voor recente technologische ontwikkelingen, aangezien zijzelf betrokken partij zijn bij onderzoek en ontwikkeling. Het IBBT is een interessant model en een mogelijke partner om (een aantal van) deze taken

op te nemen, maar de schaalgrootte en beperkte financiering van de meeste cultureel-erfgoedactoren maken dat overleg wenselijk is over een oplossing op maat voor het cultureel-erfgoedveld.

4.4 Kennisopbouw en -deling

Een e-erfgoedbeleid dient de nodige aandacht te besteden aan een gestructureerde opbouw en deling van ervaring en kennis.

Een nieuw soort middenveld

Er is een grote nood aan coaching en begeleiding om enerzijds de verdere visieontwikkeling te stimuleren en anderzijds de opgedane kennis en ervaring in de praktijk te vertalen. De bestaande expertisekernen in projecten en organisaties als PACKED, eDAVID, Culturele Biografie Vlaanderen en het Vlaams Centrum voor Volkscultuur zouden dan ook versterkt kunnen worden: er dienen zich immers uitgebreide en nieuwe taken aan. Dit takenpakket dient weliswaar in synergie en complementariteit te worden ontwikkeld, ook met eventuele (nieuwe) expertisekernen binnen en buiten het domein cultuur. Immers, mensen en organisaties uit diverse domeinen bouwen (deel)expertise op het vlak van e-cultuur op. Denk aan de openbare omroep, waar een duidelijke meerwaarde gegenereerd kan worden door onder meer kennis en infrastructuur te delen op het vlak van duurzame zorg voor en ontsluiting van het cultureel erfgoed. Ook de problematiek van de intellectuele eigendomsrechten maakt deel uit van een e-erfgoedbeleid. Er zou bekeken moeten worden welke actor deze kennistaak op zich kan nemen voor de hele sector, en bij uitbreiding ook voor andere sectoren. De specifieke kennis over beeldrecht in een commerciële context van het Reproductiefonds vormt hier een onderdeel van.

Er dient zich met andere woorden een soort middenveld aan dat een rol kan opnemen in het detecteren van leemten, het signaleren van onderzoeksthema's, het samenbrengen van actoren, het opvolgen van de recente technologische en juridische ontwikkelingen... en die dit vooral ook bruikbaar kan vertalen naar de diverse actoren op het veld. Dit kan uiteraard ook een virtueel verlengstuk krijgen in het ontstaan van een virtuele praktijkgemeenschap.

Kennisopbouw en -deling

Er is nood aan initiatieven rond opleiding en training die zich én richten op specialistische kennis én op eerder algemene knowhow. In dat opzicht zou het ideaal zijn de nodige aandacht te besteden aan het uitwerken van een (kortlopend) opleidingscurriculum. Er is immers nood aan voldoende geschoold personeel dat vertrouwd is met de nieuwe uitdagingen, rolveranderingen en aanpak.

Bij deze kennisopbouw komt uiteraard het vermelde middenveld opnieuw in beeld, net als eventuele andere opleidingsmogelijkheden van het formele onderwijs of het niet-formele leren.

De expertise in de beoordelings- en adviescommissies en van het beleid is voorwerp van een voortdurende actualisering.

Kennis wordt ook opgebouwd door ze te delen. Er is nood aan een meer specifieke rapportering voor e-erfgoedprojecten, die zal helpen om zicht te krijgen op de ervaring die in het veld wordt opgedaan. Ervaringen over problemen en oplossingen kunnen op die manier worden uitgewisseld en omgezet worden in een gestructureerde vorm van kennisontsluiting. Dit kan ook resulteren in een leidraad voor projectmanagement. Het kan de overheid tevens in staat stellen doelmatiger projectsubsidies toe te kennen. Idealiter wordt deze kennis uitgebreid of gelinkt met de diverse activiteiten die in de sectoren ondernomen worden rond e-erfgoed.

Bij crosssectorale en innovatieve projecten is het voorts aangewezen dat de grotere cultureel-erfgoedinstellingen kleinere instellingen betrekken in de ontwikkeling en uitwerking van e-erfgoedprojecten.

4.5 Digitale duurzaamheid

De hoogdringendheid en complexiteit van de problematiek van digitale duurzaamheid zou aanleiding moeten geven tot het uitwerken van een strategisch plan voor digitale langetermijnbewaring dat de verschillende aspecten in rekening moet brengen.

Het is ook belangrijk om bij strategieën voor digitale langetermijnbewaring door technische ingrepen te garanderen dat het digitaal beschikbare document of object het aantoonbare 'origineel' is en blijft, dat dus de integriteit ervan niet wordt aangetast (bijvoorbeeld softwarematig gewijzigd of beschadigd) en dat het inhoudelijk de 'originale' of authentieke bron representeert (en blijft representeren).

Digitale gegevens dienen op een adequate manier te worden gearchiveerd en het is noodzakelijk dat ze ook in de toekomst consulteerbaar blijven. We moeten bijgevolg op zoek naar digitale archiveringsprocedures en bewaarstrategieën, inclusief oplossingen op het vlak van depotvorming. Een beleid rond digitalisering dient parallel te lopen met een beleid rond digitale bewaring.

4.6 De eindgebruiker

E-erfgoed dient de eindgebruiker in al zijn diversiteit centraal te stellen. Hij moet de mogelijkheden en verantwoordelijkheden krijgen, zodat de impact en de meerwaarde van het erfgoed voor hem vergroot worden. Dit kan onder meer gerealiseerd worden in het kader van pilootprojecten die oog hebben voor de actieve inbreng van de gebruiker en voor virtuele erfgoededucatie. Het is aangewezen dat hier ook andere partners bij worden betrokken uit bijvoorbeeld het sociaal-cultureel werk, het onderwijs en toerisme. Dit kan een belangrijke meerwaarde betekenen op het vlak van nieuwe methoden, nieuwe publieken en getletterdheid. Ook onderzoeksgroepen die zich met deze problematiek bezighouden, kunnen bij het proces betrokken worden. Tot slot kan er geïnvesteerd worden in marktonderzoek naar de receptie van innovatieve praktijken door potentiële doelgroepen.

Noten

1. Zie: het Decreet van 7 mei 2004 houdende de organisatie en subsidiëring van een cultureel-erfgoedbeleid en de memorie van toelichting bij dit decreet.
2. Door de bevoegdheidsopsplitsing tussen gewest- en gemeenschapsmateries behoort onroerend erfgoed tot het beleidsdomein Ruimtelijke Ordening, Woonbeleid en Onroerend Erfgoed'. Zie: <http://www.onroenderfgoed.be>.
3. Het beleidsveld Cultureel Erfgoed (roerend en immaterieel erfgoed) resorteert onder Cultuur, Jeugd, Sport en Media. (Zie voor een overzicht: <http://www.wvc.vlaanderen.be/erfgoed>). Deze tekst heeft enkel betrekking op cultureel erfgoed, maar het onroerend en het cultureel erfgoed vormen uiteraard op het terrein geen strikt gescheiden werelden.
4. De sector volkscultuur omvat familiekunde, heemkunde, volkskunde, industriële archeologie en diverse themawerkingen.
5. Zie: <http://www.erfgoed.be> (Culturele Biografie Vlaanderen, Vlaams Centrum voor Volkscultuur i.s.m. VIOE).
6. Zie de initiatieven van Unesco, de Raad van Europa en de Europese Unie.

7. Zie: <http://www.victorians.org.uk>, Tiverton Museum of Social, Agricultural, Transport and Local History, Tiverton, Devon, UK.
8. Zie: <http://www.villafutura.be>, Vlaams Centrum voor Volkscultuur vzw i.s.m. de sector volkscultuur.
9. Zie: <http://www.datbewarenwe.nl>, Samenwerkende Erfgoedkoepels Nederland.
10. Zie: <http://www.verhalenbankbrugge.be>, Erfgoedcel Brugge.
11. Zie: <http://www.geheugenvanoost.nl>, Amsterdams Historisch Museum, Nederland.
12. Zie: <http://www.huisvanalijn.be/taalkamer>, Huis van Alijn, Gent.
13. Zie: http://www.meertens.knaw.nl/projecten/sprekende_kaat, Meertens Instituut, Nederland.
14. Zie: <http://www.waag.org/verhalentafel>, De Waag, Nederland.
15. Zie: <http://www.tate.org.uk/imap>, Tate Modern, Groot-Brittannië.
16. Zie: <http://www.joodsmonument.nl>, Stichting Joods Monument, Internationaal Instituut voor Sociale Geschiedenis, Nederland.
17. Zie: <http://www.beeldbankbrugge.be>, Erfgoedcel Brugge.
18. Zie: http://www.bbc.co.uk/history/multimedia_zone/games (BBC History).
19. Zie: <http://www.medialab.nl>.
20. Zie: <http://www.aladin.bibliotheek.nl> (Aladin: online vragendienst Nederlandse openbare bibliotheken).
21. Zie: <http://www.bna-bbot.be> (Brussel behoort ons toe / Bruxelles nous appartient). Zie ook hoofdstuk sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen.
22. Zie: <http://www.digitaalverleden.nl> (IISG en DIVA).
23. Zie: <http://www.edm.uhasselt.be/archief/>.
24. Zie: www.idzo.nl (Identiteitsfabriek Zuid-Oost).
25. Zie: *eCultuur: van i naar e*. Den Haag, Raad voor Cultuur, juni 2003.
26. Zie: <http://www.bbc.co.uk/history> (BBC History website).
27. Zie: <http://creativearchive.bbc.co.uk/> (Creative Archive Group).
28. CIELEN, S., *Are we being served* (onuitgegeven thesis, 2005), zie: <http://www.cultuurnet.be/front/inhoud/detail.jsp?id=109035>.
29. Een bekend voorbeeld is het prestigieuze *Doomesday project* van de BBC (1986), waarin een beeld van Engeland anno 1986 werd gemaakt, 900 jaar na het *Doomesday book*. Alle data werden opgeslagen op laserdisks en gestockeerd. Na twintig jaar stelde men vast dat de data niet meer consulteerbaar waren (o.a. omdat men alle laserdisk players had geliquideerd) en heeft men veel geld moeten investeren voor de *recovery*. Zie: *Mind the Gap. Assessing the digital preservation needs in the UK*, DPC, 2006. Zie: <http://www.dpconline.org>.
30. Zie: <http://www.digitaalerfgoed.be> (cDAVID, Stadsarchief van Antwerpen) en <http://www.packed.be> (Platform archivering en conservering van kunstcreaties op elektronische en digitale dragers).
31. Zie: <http://www.ibbt.be/ipea> (IPEA project).
32. Zie: <http://www.openarchives.org> (Open Archives Initiative).
33. Zie bijvoorbeeld: <http://www.archive.org> (The Internet Archive).
34. Zie: <http://www.musea.oost-vlaanderen.be>.
35. Zie: <http://www.archiefbank.be>.

36. Zie: http://www.getty.edu/research/conducting_research/vocabularies/aat/.
37. Zie: <http://www.w3.org/2001/sw>.
38. Voor de beleidsperiode 2004-2007 werden de volgende thema's bepaald: literair erfgoed, muzikaal erfgoed, architecturaal erfgoed, deportatie en verzet, kerkelijk erfgoed en de archiefwerking met betrekking tot de be-drijven (dit laatste werd niet ingevuld).
39. Zie: <http://ww.hetvirtueleland.be>.
40. Zie: <http://www.gezelle.be>.
41. Zie: <http://www.hoogstraeten.be>.
42. Zie: <http://www.inflandersfields.be> (virtuele tour) (Museum In Flanders Fields).
43. Zie: <http://www.ename974.org> (met de zogeheten 'Tijdsvensters') (PAM Ename en Ename Expertisecentrum).
44. De sector volkscultuur omvat een groot deel van de vrijwilligerswerking in het cultureel-erfgoedveld, met een tiental koepelorganisaties, erkend in het decreet Volkscultuur (1998) en het steunpunt Vlaams Centrum voor Volkscultuur vzw: Zie: <http://www.vcv.be>.
45. Zie: <http://www.erfgoedverenigingen.be> (Vlaams Centrum voor Volkscul-tuur).
46. Zie: <http://www.volksverhalenbank.be> (KULeuven, Seminarie voor Volks-kunde en Volkskunde Vlaanderen).
47. Een overzicht staat op: <http://www.wvc.vlaanderen.be/erfgoed/digitalise-ringsprojecten/digvc.htm>.
48. Ariadne via: <http://www.svfv.be> (Samenwerkingsverband Vlaamse Vereni-ging voor Familiekunde).
49. Zie: <http://www.mondelingegeschiedenis.be> (Project *Van Horen Zeggen I-III*, UGent en Vlaams Centrum voor Volkscultuur).
50. BAUWENS, J. en NULENS, G., *ICT in het culturele veld*. Re-Creatief Vlaanderen, 2005. Zie: <http://www.re-creatiefvlaanderen.be>.
51. Zie: <http://www.ibbt.be>.
52. Zie: <http://www.gutenberg.org> (project Gutenberg).
53. Zie: <http://books.google.com/>; <http://scholar.google.com/>.
54. Zie: <http://www.theeuropeanlibrary.org> (EU-project The European Library).
55. Zie: <http://www.hetgeheugenvannederland.nl> (Het Geheugen van Ne-derland) en <http://www.minocw.nl/documenten/msoA1038.pdf>. *Het Geheugen van Nederland* is opgezet met steun van het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen, dat hiervoor ruim 7 miljoen euro ter beschikking stelde. De coördinatie van het programma is in handen van de Koninklijke Bibliotheek.
56. Meer gedetailleerde informatie is te vinden in het vermelde rapport. Zie ook hoofdstuk 2 met de omgevingsanalyse voor meer uitleg bij dit onder-zoek. Het eindrapport is te downloaden op: http://www.wvc.vlaanderen.be/erfgoed/digitaliseringsprojecten/Eindverslag%20Digitaal%20Erf-goed_21-3-05.pdf.
57. Zie: <http://www.wvc.vlaanderen.be/erfgoed/e-erfgoed/index.htm>.

E-cultuur en het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen

1. Wat betekent e-cultuur voor het sociaal-cultureel werk?

Sociaal-culturele praktijken beperken zich niet tot de sectoren die door de overheid formeel erkend worden als sociaal-cultureel werk. Een eensluitende definitie van het sociaal-cultureel werk bestaat trouwens niet. Een samenvattende omschrijving gaat als volgt: 'Het sociaal-cultureel werk omvat het geheel van inspanningen die in de Vlaamse Gemeenschap worden geleverd om op een professionele manier de groei en ontwikkeling te ondersteunen van de cultuur zoals die bij de bevolking leeft'¹. Een andere invalshoek vertrekt van een opsplitsing tussen sociaal-culturele praktijk en sociaal-cultureel werk². 'Sociaal-culturele praktijken' ontwikkelen zich in het doelgericht handelen of interageren van mensen met hun omgeving, ingebed in een maatschappelijke en culturele context. Het zijn processen van vormgeving en vernieuwing van individu en maatschappij die leiden tot betekenisgeving, integratie, participatie, inrichting en richtinggeving aan het samenleven en aan een democratische en duurzame samenleving met respect voor het anders-zijn. 'Sociaal-cultureel werk' definiëren we als 'sociaal-culturele praktijken die een mate van formalisering, professionalisering en overheidsregeling vertonen'.

De doelgroepen van het sociaal-cultureel werk variëren van individuen, over groepen en organisaties, tot zelfs gemeenschappen.

Binnen Vlaanderen en Brussel onderscheiden we het sociaal-cultureel werk voor volwassenen en voor de jeugd. Het gaat om een veelkleurig palet van organisaties: verenigingen, vormingsinstellingen, volkshogescholen, (jeugd)bewegingen, jeugdhuizen, speelpleinwerkingen enzovoort. Ook de amateurkunsten, die bestaan uit landelijk georganiseerde amateurkunstenorganisaties, duizenden lokale groepen en honderdduizenden individuele kunstenaars, kunnen we tot het sociaal-cultureel werk rekenen.

Allen richten ze zich in wisselende mate op de vier sociaal-culturele kernfuncties³:

- een relationele of gemeenschapsvormende functie: het ontwikkelen of instandhouden van relaties, netwerken en het sociaal weefsel;
- een educatieve functie: het creëren van leer-, werk- en ontmoetingsplaatsen in functie van empowerment van mensen, eerder in de sfeer van levensbreed leren dan schools of arbeidsgericht leren;
- een culturele functie: het creëren van, deelnemen aan, genieten van, bewaren en reproduceren van cultuur en kunst;
- een maatschappelijke activeringsfunctie: het aanzetten tot actief, verantwoord burgerschap in functie van de uitbouw van een cultureel diverse, democratische en duurzame maatschappij.

Eigen aan de sociaal-culturele benadering is dat deze functies zich niet beperken tot een soort klant-leverancierrelatie waarin de burger de afnemer is van sociaal-culturele producten of diensten. De deelnemer is in de eerste plaats ook coproductent. De dienst komt tot stand in dialoog met de sociaal-cultureel werker en door gezamenlijk ervaren en zoeken. Ook in op het eerste gezicht simpele gevallen is dat zo: de vraag van de 'klant' is immers bijna altijd een exponent van een ruimere vraag naar erbij horen, naar zeggenschap en mondigheid, naar culturele expressie en identiteitsvorming⁴. Een introductie in het werken met de computer bijvoorbeeld wordt pas een sociaal-culturele activiteit als deze achterliggende vragen inherent deel gaan uitmaken van het leerproces.

Binnen de context van e-cultuur krijgen deze functies bovendien een nieuwe en verruimde invulling.

1.1 Relationale functie: fysieke en virtuele netwerken

ICT is niet noodzakelijk het tovermiddel of medicijn voor burgers met zwakke sociale netwerken. Het gebruik van internet leidt mogelijks tot een uitbreiding van de sociale netwerken, maar dan vaak voor diegenen die al een stevig sociaal netwerk hebben uitgebouwd. Dit betekent enerzijds dat gezocht moet worden naar de nieuwe kansen die ICT kan bieden voor groepen met zwakkere sociale netwerken of minder kansen. Anderzijds houdt het in dat de digitale infrastructuur en de mogelijkheden die ze biedt het best een plek krijgen binnen de sociale infrastructuur van reële ontmoetingsplaatsen. De sociale netwerken waarvan mensen deel uitmaken spelen een belangrijke rol in het zich toe-eigenen van de nieuwe technologie⁵.

Een sociaal-culturele benadering kan hierin een belangrijke rol spelen. In aansluiting op de *real life*-netwerken die ontstaan rond verenigingen, wijkcomités, ouderraden en dergelijke, kan de toeleiding naar de digitale wereld gemakkelijker verlopen. ICT wordt met andere woorden niet als een afzonderlijk circuit voor geïnteresseerden beschouwd, maar zo veel mogelijk geïntegreerd met andere processen en activiteiten. Een voorbeeld van een dergelijke benadering is de website <http://www.brielen.be>, een samenwerkingsverband tussen de 17 actieve verenigingen uit deze kleine West-Vlaamse gemeente. De website biedt aan elke vereniging een eigen webruimte, bevat verwijzingen naar andere lokale websites en verzorgt actueel nieuws uit de regio en een activiteitenkalender. Een online fotoalbum en een horoscoop maken de website extra aantrekkelijk. Dankzij een subsidie van de Koning Boudewijn Stichting kan de vzw Brielen Verenigd de website verder uitbouwen, met onder meer een intranet tussen en in de verschillende verenigingen, de inrichting van een eigen internetklas en de organisatie van pc-opleidingen⁶.

Een voorbeeld uit de amateurkunstensector leert dat ook hier mogelijkheden worden verkend. Mnr Dance Factory in Los Angeles geeft danslessen aan kinderen, voorziet daarnaast in het opluisteren van verjaardagsfeestjes en liefdadigheidsevenementen, organiseert zomerkampen en neemt deel aan competitiewedstrijden⁷. Digitale ingrepen hebben ervoor gezorgd dat de communicatie over repetitieschema's nu op een gestructureerde en voor iedereen

toegankelijke (van ouders tot kinderen) manier kan verlopen en de hele cd-bibliotheek gedigitaliseerd is. Vermeldenswaard is het ontstaan van een heuse gemeenschap waarin verschillende groepen hun passie voor dans en muziek met elkaar delen via daartoe gecreëerde digitale fora. Men gebruikt daarvoor Mac Groups, wat toestaat dat mensen eigen clubs online creëren. Zowel pc- als Mac-gebruikers kunnen participeren.

De technologische omgeving die gecreëerd wordt, moet zo gebouwd zijn dat zelforganisatie en uitwisseling van data technisch mogelijk zijn. In dat verband is het interessant de mogelijkheden van sociale software te kennen. Deze software, die meestal in *open source* beschikbaar is, wordt op basis van ervaring stelselmatig verbeterd. Groepen maken er al doende betere versies van en bouwen aan variaties die beantwoorden aan verschillende noden.

Tegelijk zien we meer en meer virtuele groepen ontstaan die losstaan van de bestaande organisaties en structuren, en die op het internet een eigen leven leiden: gebruikersgemeenschappen of *communities* die elkaar spontaan vinden op basis van gedeelde interesses of een gemeenschappelijk engagement, zonder dat er een echte organisatie uit voortvloeit en zonder dat de leden van zo'n *community* elkaar ooit in levenden lijve (moeten) ontmoeten. *Superchannel* is een netwerk van lokale radio- en televisiestudio's die ingeplant zijn in wijken of huizenblokken, en die door individuen en gemeenschappen van die wijk gebruikt worden als discussieforum, presentatiemedium en fysieke ontmoetingsplaats⁸. Er wordt gebruik gemaakt van zeer eenvoudige opname- en montageapparatuur om internetradio en -tv te produceren, zodat de gebruikers zelf hun inhoud kunnen creëren en presenteren. Tijdens live uitzendingen kunnen de kijkers via chat rechtstreeks met de producent en met de andere kijkers communiceren. Alle producties worden gearchiiveerd, zodat ook na de uitzending de discussie verder kan lopen. Het eerste *Superchannel* startte als een experiment in een sociale woonwijk in Kopenhagen, de tweede studio werd geopend in een woonblok in Liverpool. Sindsdien zijn meer dan twintig studio's actief in zeer uiteenlopende landen en locaties.

Dit model van spontane vereniging kan men ook combineren met de klassieke organisatievormen. Similes, een vereniging voor gezinsleden en nabij-betrokkenen van personen met psychiatrische problemen, organiseert naast de gewone gespreks- of informatie-bijeenkomsten ook een reeks MSN-chatforums die gericht zijn op verschillende groepen: ouders, kinderen, partners of vrienden van psychiatrische patiënten⁹.

Grotere organisaties maken bij de ontwikkeling van dergelijke interactieve webdiensten gebruik van gespecialiseerde serviceaanbieders of hebben zelf informatici in dienst. In andere gevallen steunt dit werk op vrijwilligers die zich door opleiding of zelfstudie in dit domein bekwaamd hebben. De beschikbaarheid van een uitgebreid gamma aan *open source* webtoepassingen, zoals fora, fotogalerijen en chatprogramma's, vormt hierbij een grote hulp. Voorts wordt ook gebruik gemaakt van gratis webdiensten, zoals MSN, Yahoo of Bravenet.

1.2 Educatieve functie: bemiddelen

Het is tekenend dat het aanbod aan informaticacursussen in de sociaal-culturele sector, zoals dat op <http://www.prettiggeleerd.be>, samengebracht wordt, vooral gericht is op het functionele: leren werken met Windows, Word en Powerpoint, leren e-mailen en op het internet surfen, leren hoe een mobiele telefoon werkt... Klaarblijkelijk is dat bij de deelnemers nog steeds een grote behoefte, die niet gauw zal afnemen, als we rekening houden met de steeds nieuwe, elkaar snel opvolgende versies van apparatuur en software. Die zijn soms beter, maar in veel gevallen ook complexer. Dit voorwaardenscheppende aanbod is in een sociaal-culturele context zeker zinvol, beoogt een andere finaliteit en functioneert binnen een andere context dan de commerciële en/of arbeidsgerichte opleidingen, met name in de context van het levensbreed leren.

De sociaal-culturele benadering is gebaseerd op een bottom-up aanpak en op behoeften en voorstellen van de deelnemers. Het gaat om een flexibel leerproces dat rekening houdt met de verschillende niveaus van vaardigheden en zelfvertrouwen. Een sociaal-culturele benadering is ook gericht op het aanbieden van een stimulerende leeromgeving, waarin cursisten zich creatief kunnen uiten, zelfvertrouwen kunnen winnen en sociale vaardig-

heden ontwikkelen. Daarenboven kan men informatie uitwisselen, elkaar adviseren en aanmoedigen.

De tijd dat een beperkte groep mensen bepaalde wat het publiek te zien, te horen en te lezen krijgt, ligt steeds verder achter ons. In principe kan iedereen die toegang heeft tot het internet informatie verspreiden en raadplegen. Dit betekent dat nieuwe vaardigheden, en bij uitbreiding een nieuw soort geletterdheid, moeten worden aangeleerd om met deze nieuwe situatie om te gaan.

Informatieoverload kan daarenboven voor bepaalde mensen of groepen een groot obstakel zijn, even groot als een informatietekort. Zelfs voor wie min of meer vertrouwd is met het internet is het soms een hele klus om een weg te vinden in de immense hoeveelheid informatie, laat staan om de kwaliteit van de aangeboden informatie te leren beoordelen. Ook hier ligt een opdracht klaar voor het sociaal-cultureel werk: gericht zoeken op het internet, informatie kanaliseren, het kaf van het koren scheiden, het in een bruikbare vorm opslaan van de gevonden informatie, het zijn allemaal thema's die nog te weinig aandacht krijgen maar met een groot potentieel¹⁰. Het sociaal-cultureel werk kan de gebruiker begeleiding en vorming op dit gebied aanbieden, niet alleen in klassieke vormingssessies of workshops, maar ook online. De *WebDetective* is daar een voorbeeld van¹¹. Die is enkele jaren geleden ontwikkeld door het Directie Overleg Bibliotheken Overijssel in Nederland. Het gaat om een interactieve website waar de gebruiker stap voor stap begeleid wordt in het beoordelen van de kwaliteit van de informatie op het internet. Er dienen zich ook nieuwe modellen aan die overleg en moderatie kunnen vormgeven. Sociaal-culturele organisaties kunnen hier een rol in opnemen. Daarnaast kan het sociaal-cultureel werk helpen om andere betrouwbare *gateopeners* aan te duiden of te identificeren (denk aan de openbare bibliotheek).

Het introduceren van e-leren plaatst de organisaties voor een schijnbaar dilemma en roept wel eens argwaan op. Hoe verzoen je e-leren met de centrale plaats van de groep in de sociaal-culturele praktijk? Kan je het zogenaamde 'koude' internetmedium de plaats laten innemen van de 'warme', levende vormingsgroep? Buiten de vaststelling dat het internet ondertussen voor velen de facto een warme ontmoetingsplaats is geworden, hoeft dat inderdaad niet en

is dat ook niet de bedoeling. Een internetcomponent kan wel een zinvolle uitbreiding van de bestaande werking worden, waarmee de organisatie nieuwe mensen bereikt en bestaande gebruikers op een nieuwe manier aanspreekt en betreft. Door de integratie van een internetcomponent draagt de sociaal-culturele sector ook bij tot de zelfredzaamheid, zelfexpressie en participatie van elk individu in de veranderende netwerksamenleving met haar wijdverspreide ICT. Een digitale werkingspoot is met andere woorden geen alternatief of surrogaat voor de bestaande groepsactiviteiten, maar een uitbreiding die positief gebruikmaakt van de sterke punten van het medium: de snelle aanpasbaarheid van inhoud, communicatie die niet begrensd is in tijd en ruimte, multimedialiteit en intertekstualiteit. Bovendien kunnen websites en discussiegroepen ook bijdragen aan houvast en groepsdynamiek door er off- of online aan samen te werken.

In een sociaal-cultureel denkkader worden leren over ICT (het verwerven van instrumentele computervaardigheden), leren met behulp van ICT (het vergemakkelijken van communicatie en informatieverzameling door gebruik van de computer) en leren door middel van ICT (de computer neemt deels de rol van kennisverspreider over) in één beweging verenigd. Dit kan op een creatieve manier vorm krijgen. Denk bijvoorbeeld aan *Expeditie netd@ys*. CJP en JES organiseerden dit festival in 2004, in samenwerking met de Vlaamse Gemeenschap (afdeling Jeugd en Sport) en in het kader van het *Europese Netd@ys*. Jongeren werden 48 uur afgezonderd en moesten een website maken met multimediale toepassingen, mét een virtuele expositieruimte en het uitzenden van een digitaal hiphop optreden waaraan tijdens dat weekend werd gewerkt. Ze werden ook uitgedaagd om via het net te overleven (bijvoorbeeld in eigen catering voorzien). In dat opzicht ging het project over het leren omgaan met en het verder inzicht bieden in hoe het virtuele en het reële op elkaar ingrijpen.

Digitale media maken het uiteraard mogelijk dat organisaties kennis delen en op die manier vergroten. Denken we in dat verband o.m. aan VICTOR-Y, wat staat voor 'Vlaams ICT Overleg Youth', een functioneel platform gericht op wie met ICT bezig is in de jeugdwerksector, met het oog op het uitwisselen van kennis¹².

Metroyouth is een internationaal netwerk van NGO's uit Europese hoofdsteden (Berlijn, Sofia, Wenen en Brussel) en heeft als doelstelling multimedia-activiteiten en -educatie te ontwikkelen en te organiseren aan de hand van uitwisseling en training¹³. Er zijn drie niveaus – jongeren, jeugdwerkers en coördinatoren – voor wie verschillende activiteiten worden georganiseerd: seminars voor de uitbouw van de structuur (coördinatoren), een multimediale graffitiwedstrijd in Wenen (jongeren) en de ontwikkeling van multimedia-activiteiten in jeugdorganisaties (jeugdwerkers). In de zomer 2006 vond een multimedia-veertiendaagse plaats waarbij jongeren uit Berlijn, Birmingham en Brussel reporter waren in Berlijn. Focus was de impact van het WK Voetbal op het jeugdige leven in de stad. Er werd samengewerkt met televisie en radio (open channel) en met de geschreven pers. De Brusselse jongeren leverden bijdragen voor onder meer *De Lege doos*¹⁴.

Een interessant project was *Upcase*¹⁵. De doelgroep was de Belgische sector van de sociale en solidaire economie. *Upcase* zocht naar eenvoudige en goedkope hulpmiddelen, die vervolgens werden aangepast aan de specifieke noden van de gebruikers. De installatie en configuratie van een aantal applicaties werd vereenvoudigd door het schrijven van een aangepast installatiepakket, het opzetten van trainingssessies en het ontwikkelen van handleidingen. Tevens werd een gebruikersgemeenschap opgezet die praktische ervaringen uitwisselt. Dankzij *Upcase* kregen verschillende sociaal-culturele organisaties de beschikking over een performante dynamische website en verdiepten ze hun knowhow inzake het gebruik van *open source software*.

1.3 Culturele functie: consulteren, creëren, delen

Het web, met alles wat eromheen hangt aan weblogs, podcasts en vlogs, maakt een keuze uit een eindeloze reeks zenders mogelijk. Het zelf publiceren van informatie in tekst, geluid of beeld is nooit makkelijker geweest. Consulteren en creëren zijn meer dan ooit twee kanten van dezelfde medaille. Een grotere autonomie voor de maker en een makkelijker publieksbereik zijn hiervan het resultaat.

Dit grote potentieel om culturele inhoud en informatie beschikbaar te stellen, te laten circuleren onder brede en diverse lagen van de bevolking en er mensen op verder te laten werken, vraagt om een

aantal randvoorwaarden. Aanbieders moeten een visie hebben op de mogelijkheden. Er zijn geschikte formaten nodig en een legaal kader waarin rijke content kan circuleren en bewerkt worden. Het gaat met andere woorden om open content die via licenties bewerkt en gedeeld mag worden. *Open content* staat daarbij niet noodzakelijk gelijk aan 'gratis content'. In dat verband dienen zich nieuwe economische modellen aan, aangezien organisaties ook inkomsten halen uit de verkoop van hun materiaal. Denk bijvoorbeeld aan uitgewerkte stadswandelingen.

Het veelkleurige sociaal-cultureel werk kan op allerlei manieren een gunstige voedingsbodem vormen voor een creatieve e-cultuur. De mogelijkheden zijn legio:

- verbinding zoeken tussen het aanbod van pc-clubs, amateurontwerpers en –webdesigners, en de vraag van lokale groepen naar kwaliteitsvolle uitnodigingen, folders en websites;
- een pc-initiatie die niet vertrekt van het leren werken met de computer of met bepaalde programma's, maar van concrete vragen van de deelnemer: hoe zoek ik iets op het internet op, hoe boek ik een reis, hoe maak ik een wenskaart of uitnodiging...;
- samen een website maken over de geschiedenis van het dorp of de stad en zo tegelijk de deelnemers vertrouwd maken met het internet, digitale fotografie, geluidsopname enzovoort;
- naast de fysieke werking in lokale afdelingen, een online werking opzetten via discussiefora, weblogs, wiki's enzovoort;
- een cursusaanbod over podcasts en videoblogs als buurtradio of -televisie;
- online reportages over jeugd en jeugdwerk (cf. <http://www.javi.tv>);
- online gaming (cf. <http://www.verdraaidewereld.belroccotown> in het kader van het jaarthema van de jeugdbewegingen);
- nieuwe kunstcreatieve mogelijkheden (cf. <http://www.pixelache.ac>, <http://www.ladda.be> en <http://www.bna-bbot.be>¹⁶);
- het oprichten van fora die verschillende sociaal-culturele functies combineren (cf. <http://www.delegedooos.be>);
- (animatie)films maken met specifieke doelgroepen (cf. het project *Buiten Beeld*¹⁷);
- samenwerken met andere platforms, zoals <http://www.16plus.be>, waar inhoud kan worden geconsulteerd en gecreëerd.

1.4 Maatschappelijke functie: digitaal burgerschap

In het discours over hedendaags burgerschap staat de kennismaatschappij centraal. De actieve participatie van de burger aan die maatschappij, het opnemen van verantwoordelijkheid en het constructief vormgeven van het eigen gedachtegoed krijgen als het ware een digitale component. Elektronisch bankieren, elektronisch de belastingbrief invullen, gemeentelijke e-loketten, elektronisch stemmen... Het idee van een elektronisch loket voor tal van functies wordt stilaan als vanzelfsprekend beschouwd. Deze voorbeelden wijzen in de eerste plaats op het automatiseringsproces dat actief digitaal burgerschap als het ware voorbereidt en voorafgaat¹⁸. Een sociaal-culturele praktijk kan hier inspirerend werken door bijvoorbeeld nieuwe methodes aan te reiken om de burger zijn mening vorm te laten geven en zijn kennis mee in te zetten bij het nemen van initiatieven en beslissingen in een maatschappelijke context¹⁹.

Daarbij dienen ook minder-hooggeschoolden voldoende aandacht te krijgen. Actief burgerschap in een digitale samenleving blijft een vrome wens als we er niet in slagen naast de 'surfers' ook de 'drenkelingen' mee te krijgen. Dat is niet alleen een kwestie van beschikbaarheid van hard- en software, maar heeft met diverse aspecten te maken, zoals de leeftijd, de aanwezigheid van toegankelijke en relevante inhoud in de eigen taal en een diversificatie aan interfaces. Ook taalbeheersing en religiebeleving kunnen een impact hebben. Dat blijkt onder meer uit onderzoek naar het ICT-gebruik door allochtone jongeren. Hun ICT-gebruik is zowel gericht op *bridging* (tussen twee culturen) als op *bonding of social capital* (land van herkomst)²⁰. Ook genderverschillen op het vlak van internetgebruik vragen de nodige aandacht. Frequente internetgebruikers zijn overwegend jongere, hoger opgeleide mannen. Meer vrouwen dan mannen gebruiken nooit het internet, thuis noch op het werk. Vrouwen surfen gemiddeld minder dan mannen, hebben een andere voorkeur en er is minder variëteit in de thema's waar ze naartoe surfen²¹. Ook hier geldt dus dat digitale inclusie, met in zijn kielzog actief burgerschap, vraagt om een diversificatie aan initiatieven²².

Binnen het sociaal-cultureel werk vormt de maatschappelijk activering een belangrijke component. ICT en andere technologieën maken andere wijzen van actievoeren mogelijk. Het toenemende succes van weblogs betekent een nieuwe impuls voor inspraak en burgerparticipatie. Een technische drempel is nagenoeg onbestaande. Stadsblogs, onder meer in Gent en Antwerpen, zijn op dit gebied al druk doende, maar zoals eerder gesteld, dient dit fenomeen zich ook aan buiten de georganiseerde structuren om²³.

Als burgerschap ook medeverantwoordelijkheid inhoudt, dan situeert dat burgerschap zich in de digitale samenleving niet alleen in de inhoud (de eigen meningen en perspectieven die men kan uiten), maar ook in de digitale infrastructuur zelf: burgers die niet alleen toegang krijgen tot de productiemiddelen, maar ofwel mee zorg dragen voor de ontwikkeling en het onderhoud van die infrastructuur, of op zijn minst bewust worden gemaakt van de zin van open standaarden.

Actieve burgers beschouwen de netwerkomgeving immers als een *common*, een publieke infrastructuur waar ze aan kunnen meebouwen en waarin ze een rol te vervullen hebben bij het onderhoud van die infrastructuur. Ze sluiten privé-initiatief niet uit, maar vinden dat de basiskennis over die technologische omgeving vrij toegankelijk moet zijn en blijven. De actuele discussie over softwarepatenten en open source software situeert zich op dit vlak.

Tegen die achtergrond ontstond het *Ubuntu-project* van de Zuid-Afrikaanse beveiligingsconsultant Shuttleworth²⁴. *Ubuntu* (wat betekent 'menschelijkheid') is een gratis Linux-besturingssysteem, een alternatief voor Microsoft Windows dat werd gelanceerd om Zuid-Afrika op de digitale wereldkaart te zetten. Op een jaar tijd haalde het pakket de eerste plaats in de top honderd van meest gedownload Linux-software.

2. Rolverandering

De sociaal-culturele organisaties hebben duidelijk een rol te spelen in de ontwikkeling van nieuwe modellen die beantwoorden aan reële behoeften van hun gebruikers. Die bewegen zich meer dan vroeger in een samenleving die doordrongen is van digitale media.

Te denken valt aan de kanalisering van informatie, het stimuleren van mediageletterdheid, de ontwikkeling van nieuwe vormen van culturele digitale creatie en het mee vormgeven aan virtuele gemeenschappen en digitaal burgerschap.

De zelforganisatie van de gebruiker komt centraler te staan, wat aanleiding geeft tot een andere verhouding tussen het individu en de organisatie. Terwijl vroeger veel gebeurde via samenkomsten en informatie op papier, is er nu heel wat interactie via internet, sms, fora, elektronische dragers... Dit heeft een grote impact op twee vlakken. Enerzijds is de drempel lager: individuen kunnen informatie zoeken of een beperkte bijdrage leveren zonder dat zij sterk betrokken hoeven te zijn bij de organisatie. Anderzijds is de interactiviteit groter: alle betrokkenen kunnen bijdragen leveren, ideeën kunnen worden bijgeschaafd, op fora kan iedereen zijn mening kwijt... De sociaal-culturele organisatie behoudt doorgaans wel een coördinerende rol, maar werkt minder sturend dan voorheen.

Succesvol invulling geven aan de diverse functies van het sociaal-cultureel werk vraagt binnen het kader van e-cultuur om meer verbindingen en schaalvergroting: organisaties zullen meer dan voorheen over de eigen grenzen heen kennis moeten delen en samenwerkingsverbanden aangaan. Die situeren zich zowel op het creatief-inhoudelijke als op het technologische vlak. Daarbij bestaat de uitdaging erin de niet-gestructureerde initiatieven een plaats te geven in het brede verhaal.

Samenwerking situeert zich ook op het vlak van de zogenaamde 'gateopening'. Het sociaal-cultureel werk kan, zoals hierboven reeds vermeld, helpen om betrouwbare *gateopeners* aan te duiden of te identificeren binnen of buiten de eigen rangen aangezien deze evolutie zich ook aandient in andere sectoren, zoals de openbare bibliotheeksector. *Gateopeners* nemen de rol op zich om mensen toe te leiden naar betrouwbare content of treden op als moderator om tot betrouwbare content te komen. Zij kunnen ook voorzien in zoekmachines en attenderingsmodules om gebruikers te helpen hun weg te vinden.

3. Stand van zaken

De digitale kloof ziet er op dit moment heel anders uit dan enkele jaren geleden. Ze vormt niet alleen een nieuwe vorm van sociale ongelijkheid (digibetisme), maar versterkt bovendien de bestaande vormen van sociale ongelijkheid in de samenleving, omdat ze zich manifesteert bij die groepen die nu al vaak aan het kortste eind trekken: laagopgeleiden, mensen met lage inkomens, ouderen, vrouwen. Onderzoek bevestigt dat deze groepen de achterblijvers zijn op de elektronische snelweg.

Het debat rond de digitale kloof richtte zich tot voor kort nogal op de toegang tot pc's en tot het internet. In veel publieke plaatsen zijn pc's en internet inmiddels gratis beschikbaar en via het onderwijs komen in principe alle jongeren met ICT in aanraking. Veel belangrijker dan de toegang zijn de digitale inhouden en diensten, en het gebruik ervan: beschikt iemand over de vaardigheden om informatie te zoeken en is die informatie wel kwaliteitsvol en divers genoeg²⁵?

Van de gebruiker uit bekeken kan men stellen dat de mate van 'insluiting' in de netwerksamenleving bepaald wordt door vier elkaar beïnvloedende factoren²⁶:

- motivatie: de afwezigheid van computerangst en de aanwezigheid van belangstelling voor ICT. Onderzoek suggereert dat vrouwen en lager opgeleiden vaak een negatieve houding aan de dag leggen tegenover computers;
- bezit/infrastructuur: de aanwezigheid of het bezit van hard- en software. In de oudere leeftijdsgroepen zijn de mannelijke gebruikers in de meerderheid, maar bij de jongeren zet de laatste jaren een omgekeerde trend door;
- vaardigheden: de (nieuwe) set van vaardigheden om met ICT en afgeleiden om te kunnen gaan. Het gaat om instrumentele vaardigheden (knoppenkennis, basiskennis om met software om te gaan), structurele vaardigheden (het interactief kunnen zoeken en selecteren van informatie) en strategische vaardigheden (het kunnen verwerken en integreren van informatie, het vertalen naar handelen);
- gebruik: het kunnen gebruiken van verschillende niveaus van toepassingen. Het aantal jaren dat iemand online is en de in-

tensiteit van het gebruik bepalen het gemak waarmee iemand complexe ICT-vaardigheden verwerft en continu ontwikkelt. Dit kan leiden tot een nieuwe kloof tussen frequente en minder frequente gebruikers.

Intermediaire organisaties zoals het opbouwwerk, het buurtwerk, de basiseducatie en de sociaal-culturele organisaties kunnen mensen actief helpen bij het zich toe-eigenen van de digitale wereld door in te spelen op de hierboven vermelde factoren. Enkele voorbeelden kunnen dit illustreren. RISO Oost-Vlaanderen, dat samen met het buurtwerk Acro een internetcafé op Rechteroever in Aalst heeft opgezet, sloot met dat doel een samenwerkingsovereenkomst met verschillende organisaties uit de buurt. Het integratiecentrum biedt in het internetcafé cursussen aan voor allochtone vrouwen, een onderwijsopbouwwerkproject begeleidt er leerlingen bij hun huistaken en andere organisaties organiseren er ICT-training of -opleiding voor werkzoekenden²⁷. De regionale volkshogeschool Vormingplus Halle-Vilvoorde heeft, met de steun van de provincie Vlaams-Brabant, rond een mobiele pc-klas een samenwerkingsproject opgezet met een dertiental bibliotheken in de regio. Het project richt zich naar verschillende doelgroepen: senioren, jongeren, volwassenen en bibliotheekpersoneel. De *Mobiele Internetklas* heeft reeds honderden mensen in contact gebracht met ICT via cursussen genealogie, internet voor senioren, websites voor jeugdwerkers enzovoort.

Het steunpunt SoCiuS ontwikkelde een speciale website *Handleidingen vrije en gratis software*²⁸. Ze zijn bedoeld als een stimulans en een ondersteuning bij het opzetten van cursussen Open Source en/of voor de opleiding van medewerkers. Anderzijds is het ook de bedoeling organisaties en lesgevers uit te nodigen om een eigen inbreng te doen in de ontwikkeling van de website. De online handleidingen behandelen onder meer de kantoorsoftware OpenOffice.org, de Mozilla Firefox webbrowser, het e-mailprogramma Mozilla Thunderbird, het beeldbewerkingsprogramma GIMP, de HTML-editor NVU en het (gratis maar niet Open Source) paginaopmaakpakket Ragtime. Ze zijn beschikbaar in twee versies:

- <http://www.socius.be/handleiding>: een 'light'-versie, waarbij elke handleiding beperkt is tot de eerste drie hoofdstukken. Deze versie is publiek beschikbaar.

- <http://socius.smartschool.be>: de volledige versie van de handleidingen is beschikbaar via het leerplatform van SoCiuS. Elke sociaal-culturele organisatie kan een gebruikersnaam en wachtwoord aanvragen om toegang te krijgen.

Het staat buiten kijf dat de sociaal-culturele sector een rol kan opnemen in de ruime problematiek van de digitale inclusie en de nieuwe participatieve mogelijkheden die zich aandienen. Dat neemt niet weg dat de sector zelf nog een hele weg te gaan heeft in de ontwikkeling van een visie op en aanpak van e-cultuur. Is de sector van het sociaal-cultureel werk wel voorbereid op deze evolutie? Enige voorzichtigheid is geboden, aangezien we niet beschikken over voldoende informatie om een uitspraak te doen over de diverse organisaties en hun inspanningen op dit vlak. We wagen ons toch aan een aantal eerste conclusies op basis van de gesprekken die we voerden.

Er dient zich een divers beeld aan en zoals in alle velden zien we verschillende snelheden. Slechts enkele (vaak jonge) organisaties zijn sinds een paar jaar op de digitale trein gesprongen. Zij verkennen de mogelijkheden die de digitale media bieden en de nieuwe praktijken maken een wezenlijk onderdeel uit van de organisatiecultuur (zie onder meer <http://www.getbasic.be>). Andere organisaties gaan aan de slag met aspecten van e-cultuur. Denk aan de website van CJP, die momenteel reeds in enkele tools voorziet om over cultuur te communiceren en ervaringen te delen²⁹. Deze organisaties stoten op vragen van diverse aard: hoe gekwalificeerd personeel vinden en behouden, hoe de nodige schaalgrootte realiseren om een duurzame werking op dit vlak te realiseren, wat met de aankoop van infrastructuur en materiaal?

Doorgaans staat het inzetten van technologie als innovatieve werkvorm in het sociaal-cultureel werk nog in zijn kinderschoenen. Het merendeel van de sociaal-culturele organisaties bevindt zich weliswaar op het web³⁰, maar het gebruik van digitale media gaat meestal niet verder dan het geven van informatie over zichzelf en de activiteiten. Ze maken nog maar weinig gebruik van nieuwe technologieën omdat ze nauwelijks de vele samenwerkingsmogelijkheden kennen. Ze beschikken ook niet altijd over de nodige vaardigheden of hebben moeilijkheden met het hertalen van hun begeleiding. Een probleem is voorts het vinden en ontwikkelen

van aangepaste leermaterialen en -omgevingen die aansluiten bij de leefwereld van de deelnemers.

Elke organisatie of vereniging zal vanuit de eigen doelstellingen bepalen in welke mate zij de verschillende aspecten van e-cultuur wil inzetten. Dit betekent dat het beeld divers zal blijven, maar neemt niet weg dat wie een integrale werking op dit vlak wil ont-plooien, dit moeten kunnen waarmaken op basis van meer kennis en mogelijkheden.

4. Aanbevelingen

4.1 Interdisciplinaire samenwerking

Interdisciplinaire samenwerking genereert een belangrijke meer-waarde voor de eindgebruiker. Daarnaast is het vaak een manier om heel wat obstakels, zoals een gebrek aan content, kennis, uit-straling of kenbaarheid, te overbruggen.

Het is daarenboven een onrealistische verwachting dat elke or-ganisatie een eigen digitaal publicatieplatform kan uitbouwen, kan voorzien in het onderhoud en het updaten van zijn infrastructuur, workshops kan organiseren en nieuwe vormen van connectiviteit kan uitbouwen en beheren. De schaal van vele organisaties binnen het sociaal-cultureel werk laat dit niet toe. Diverse organisaties kunnen elkaar vinden in het opnemen van hun respectievelijke en soms gelijkaardige functies. Zo kan een sociaal-culturele organisa-tie haar maatschappelijk activerende rol versterken door allianties aan te gaan met organisaties uit het buurtwerk, of kan er culturele content worden aangeleverd door partners uit de amateurkun-stensector en het professionele kunstenveld. Er zijn ook bruggen mogelijk naar het cultureel-erfgoedveld, in het bijzonder naar de sector van de volkscultuur. Zowel wat betreft opzet (vrijwilligers-organisaties) als thematische invalshoeken (cultuur van alledag en geschiedenis van de eigen omgeving, familie...) kunnen interes-sante perspectieven worden verkend³¹.

De intermediaire organisaties, zoals steunpunten of landelijk geor-ganiseerde verenigingen, kunnen een stimulerende en begeleidende

rol opnemen om deze denkoefeningen te faciliteren en praktijkontwikkelingen te stimuleren. Zij dienen hiervoor zelf een aantal inspanningen te leveren op conceptueel en budgettair vlak, maar desgevallend ook de nodige financiële en inhoudelijke ruimte te krijgen vanwege de overheid.

4.2 Kennisopbouw en -deling

Het is een kerntaak van het sociaal-cultureel werk om maatschappelijke evoluties, tendensen in de samenleving en persoonlijke keuzes van mensen kritisch te analyseren, te bekritisieren en desnoods, al dan niet ludiek, te contesteren. Het sociaal-cultureel werk heeft als opdracht mensen mondig en weerbaar te maken en hen te stimuleren om een kritische bijdrage te leveren aan de samenleving³². Sociaal-culturele organisaties vervullen met andere woorden een specifieke rol in het kader van geletterdheid en e-cultuur: zij zijn het die, vanuit hun methodische knowhow in het educatief werken met groepen, kadervorming kunnen verzorgen voor vrijwilligers en professionele krachten, niet alleen in de eigen, maar ook in de brede culturele en welzijnssector. Dit veronderstelt dat sociaal-culturele werkers niet alleen over de nodige agogische vaardigheden beschikken om mensen op een doeltreffende manier te begeleiden, maar ook technisch voldoende onderlegd zijn.

In dat opzicht is de verhoging van de e-competentie van professionals én vrijwilligers in het sociaal-cultureel veld een belangrijk en permanent aandachtspunt. Het volstaat niet om hier een interne bijscholing Word en daar een workshop Excel te organiseren. Het sociaal-cultureel werkveld moet ook voldoende vertrouwd raken met de bredere notie van wat e-cultuur zou kunnen betekenen. Het zal zich moeten buigen over de vraag welke middelen men in welke processen inzet en met welk doel, over de vorming van een referentiekader om tot een kwaliteitsbeoordeling te kunnen komen, over de ontwikkeling van een exploratieve en collaboratieve attitude ten aanzien van de digitale wereld. Ook brengt de nieuwe netwerkcultuur nieuwe vormen van cultuurcreatie en -spreiding met zich mee. Die worden gekenmerkt door het delen, het hergebruik en het in samenwerkingsverband ontwikkelen. Deze nieuwe vormen stellen de traditionele opvattingen over auteursrecht op de proef,

waardoor het belangrijk is hierover kennis op te bouwen. Ook op het vlak van de ontwikkeling van economische modellen dient zich een vraag naar nieuwe expertise aan.

Om de technologische kennis te verhogen blijft de verdieping en verspreiding van inzicht in hoe die technologie werkt, een noodzakelijke nevensdoelstelling van elk e-cultuurproject. Alle pogingen om interactieve digitale technologie gebruiksvriendelijker te maken ten spijt, blijft deze technologie behoorlijk complex voor de professional en de vrijwilliger. De gegenereerde kennis moet gedeeld worden. Het in samenwerkingsverband ontwikkelen van kennisbanken – naar het model van de online encyclopedie Wikipedia –, e-leerpakketten en e-omgevingen biedt perspectieven. Dit is vaak echter te arbeidsintensief en te complex voor individuele organisaties of verenigingen.

Intermediaire en landelijk georganiseerde verenigingen kunnen ook hier een rol van betekenis spelen door zich te organiseren als knooppunten van kennisdeling, vorming van multiplicatoren en methodiekontwikkeling, gericht op heel het sociaal-culturele veld. De Vlaamse overheid kan de voorwaarden scheppen om dit mogelijk te maken.

4.3 Praktijkontwikkeling

Goede praktijken met oog voor de diverse functies van het sociaal-cultureel werk, ook binnen de digitale dimensie, dienen gestimuleerd te worden. Aan de slag gaan met nieuwe technologie vraagt een investering op tal van vlakken. Het personeel moet de tijd krijgen om kennis te ontwikkelen en ervaring op te doen, er zijn financiële middelen nodig voor cursussen en voor de aankoop van apparatuur en programma's, en er gaat veel energie naar de uitwerking en verspreiding van nieuwe werkvormen in alle (relevante) segmenten van een organisatie en in breder opzicht, naar het sociaal-cultureel veld. Theorie en praktijk dienen te worden ontwikkeld, afgetoetst en verspreid.

In dat verband biedt het Nederlandse reglement *Digitale Pioniers* inspiratie³³. Deze regeling heeft tot doel vernieuwende internetinitiatieven een steuntje in de rug te geven, financieel en

eventueel ook organisatorisch. Er worden bedragen toegekend tussen de 1000 en 20.000 euro per aanvraag. De stimuleringsregeling is gericht op projecten die iets toevoegen aan het bestaande aanbod in het publieke domein, met een focus op meningsvorming en participatie. Het zet in op weinig administratieve rompslomp, kennisversterking en kennisoverdracht. Kleine organisaties of verenigingen kunnen op deze manier steun vinden voor de realisatie van hun ideeën. Elke ronde heeft een thema en men onderscheidt voor de aanvragen drie categorieën: beeld en geluid, debat en mobiliteit. *Digitale Pioniers* richt zich op het innovatieve gebruik van applicaties. Dit kan in de vorm van een software ontwikkelingstraject (innovatieve software die nog niet elders beschikbaar is) en in de vorm van een software hergebruikstraject (de inzet van bestaande / aangepaste software in een nieuwe context). *Digitale Pioniers* ondersteunt voorts projecten die zich richten op het uitwisselen en delen van informatie of het aanbieden van een publieke dienst waarbij content wordt geproduceerd en gepubliceerd. Een aantal van deze projecten kreeg ondertussen ook een commerciële spin-off. Uiteraard dient ook onderzocht te worden in welke mate subsidiëring mogelijk is via de bestaande decreten die betrekking hebben op het sociaal-cultureel veld, en of en hoe deze regelgeving eventueel verfijnd moet worden.

4.4 Nieuwe modellen voor materiaal- en infrastructuurvoorziening

Het gemak van draadloze netwerken en mobiele pc's brengt het samen aankopen of delen van infrastructuur steeds meer binnen het bereik van organisaties die in eenzelfde plaats of cultureel weefsel actief zijn. De lokale overheid, een cultureel centrum, museum, bibliotheek of een vereniging kan bijvoorbeeld (mobiele) pc- en internetfaciliteiten aankopen die in verschillende locaties inzetbaar zijn en/of door verschillende groepen gehuurd/ontleend kunnen worden. Hetzelfde geldt voor de aanschaf van materiaal, zoals digitale camera's. De evoluties op dit vlak dienen door de sector en de overheid verder te worden geëxploreerd. Ook modellen die het sociaal-cultureel veld aansluiting doen vinden op bestaande of toekomstige stadsnetwerken zijn nuttig om verder te verkennen.

Een onderzoek naar de infrastructuurbehoeften en de daaraan gekoppelde modellen dient zich met andere woorden aan.

Noten

1. HINNEKINT, H. en ROELS, R., *Sociaal-cultureel werk in de Vlaamse Gemeenschap. Functies en toekomst van het jeugdwerk, het openbaar bibliotheekwerk en het volksontwikkelingswerk*, 1994.
2. LAROCK, Y., VAN WING, T. e.a., *Spoor Zoeken. Handboek sociaal-cultureel werk met volwassenen*, 2005.
3. LAROCK, Y., VAN WING, T. e.a., *Spoor Zoeken. Handboek sociaal-cultureel werk met volwassenen*, 2005, blz. 12.
4. LAROCK, Y., VAN WING, T. e.a., *Spoor Zoeken. Handboek sociaal-cultureel werk met volwassenen*, 2005, blz.118-119.
5. HAUTEKEUR, G., 'Opbouwwerk creëert digitale netwerken voor kansengroepen', Themanummer Ter Zake over de Digitale Kloof, maart 2005.
6. Zie: <http://www.cultuurnet.be>.
7. Zie: <http://www.mrndancefactory.com>.
8. Zie: <http://superchannel.org>.
9. Zie: <http://www.similes.be>.
10. Dit blijkt o.a. uit de resultaten van Edubell, een wetenschappelijke methodologie voor Educatieve Behoeftedetectie inzake Levenslang en Levensbreed Leren. De implementatie van dit instrument leidde tot een top drie van educatieve prioriteiten in Vlaanderen en daarin bekleedt 'leren omgaan met informatie, leren verwerken van de hoeveelheid die we via ICT kunnen bekomen' een veelbetekenende derde plaats. Wel wijst men erop dat de digitale kloof in vergelijking met twee jaar geleden kleiner is geworden en vandaag de dag vooral specifieke groepen treft. Zie: *Edubell - Synthese. Behoeftedetectie in opdracht van het Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap*. DIVA vzw, 2002-2006, blz. 31.
11. Zie: <http://www.webdetective.nl>. De site is enkel toegankelijk met Microsoft Internet Explorer.
12. Zie: <http://www.victor-y.be>.
13. Zie: <http://www.metroyouth.net>.
14. Zie: <http://www.delegedoo.be> en <http://www.cyberkicker.de>.
15. User Platform and Collaborative Applications for the Social Economy sector of Gebruikersplatform en Collaboratieve Applicaties voor de Sociale Economie. Zie: <http://www.upcase.be>.
16. *Brussel behoort ons toe* is een stedelijk artistiek project dat uitgaat van bewoners die elkaar op eigen initiatief kunnen ontmoeten en waarbij ze hun gesprek zelf opnemen op een minidisk en daarna beluisteren en van commentaar voorzien. Jong en oud, Brusselaars en nieuwkomers, mannen en vrouwen, rijk en arm komen erin aan bod. De gesprekken vormen een databank van verhalen over mensen en hun leven in de stad. Ze kunnen

- beluisterd en gebruikt worden als bron van inspiratie voor kunstprojecten, als materiaal voor radioprogramma's en kunstprojecten in de openbare ruimte en als vertrekpunt voor workshops en sociaal-artistieke projecten met bewonersgroepen. *Brussel behoort ons toe* heeft plannen om, naast het consulteren, ook interactieve modules te voorzien voor de gebruikers. Daarnaast is het in principe mogelijk om deze verhalen thematisch te verbinden met gelijkaardige stadsprojecten van andere organisaties die werken met tekst, beeld en/of geluid.
17. *Buiten Beeld* is een samenwerking tussen De Rode Antraciet, Vormingplus Kempen, Open Doek Turnhout en de gevangenis. Het is gericht op de realisatie van een animatiefilm over en met een groep gedetineerden. Zie: <http://www.vormingpluskempen.be/Projecten/buitenbeeld.asp>.
 18. Zie voor meer achtergrondinformatie: *Fed e-view 2*, onderzoek uitgevoerd in opdracht van minister van Werk en Informatisering Peter Van Velthoven. Het onderzoek peilt naar de wensen en verwachtingen van de Belgische burger inzake e-government.
 19. Een voorbeeld van hoe creatieve processen kunnen worden ingezet in beslissingsprocedures, is de aanleg van een park dicht bij de vlieghaven LaGuardia in New York. Landing Lights Island is een wiki in 3D die toelaat om het park zelf mee te ontwerpen en te reageren op de ontwerpen van andere deelnemers. Voor meer informatie, zie: <http://www.cb3.nyc.gov.page/77950>.
 20. d'HAENENS, L., SAEYS, F. en VAN SUMMEREN, C., 'Marokkaanse en Turkse jongeren in Nederland en Vlaanderen gaan digitaal. De rol van de etnisch-culturele positie bij de toegang tot en het gebruik van ICT', *Migrantenstudies* 4, blz. 201-214, 2003.
d'HAENENS, L., VAN SUMMEREN, C., SAEYS, F. en KOEMAN, J., *Identiteit of integratie? Mediamenu's van Turkse en Marokkaanse jongeren*, Amsterdam, 2004.
 21. CLAEYS, L. en SPEE, S., *Een virtuele illusie of reële kansen? Gender in de netwerkmaatschappij*. Steunpunt Gelijkekansenbeleid, 2005.
 22. Zie ook hoofdstuk 2, Omgevingsanalyse.
 23. WITTEBOLLE, A., 'De virtuele machtsgreep van de burger', *De Morgen*, 8 januari 2006.
 24. Zie: <http://www.ubuntu.com/>.
 25. Zie: <http://www.digitalekansen.be/blog/index.php?s=vandenbroucke>. Toespraak Minister Frank Vandenbroucke, september 2005.
 26. CLAEYS, L. en SPEE, S., *Een virtuele illusie of reële kansen? Gender in de netwerkmaatschappij*. Steunpunt Gelijkekansenbeleid, 2005.
 27. HAUTEKEUR, G., 'Opbouwwerk creëert digitale netwerken voor kansengroepen', Themanummer Ter Zake over de Digitale Kloof, maart 2005.
 28. Zie: <http://www.socius.be/handleiding>.
 29. Zie: <http://www.cjp.be>.
 30. Zie: <http://www.prettiggeleerd.be>.
 31. JACOBS, M. en WALTERUS, J., *Een kwantitatief en kwalitatief onderzoek naar het actuele lokaal historisch, volks- en heemkundig landschap in Vlaanderen (project 'Alpha')*, Brussel, 2003.

32. COCKS, F., DE BLENDE, H. en LEENKNEGT, R. (red), *Ons Gedacht! Levenslang en levensbreed leren*, Brussel, SoCiuS, 2005.
33. Zie: <http://www.digitalepioniers.nl>.

E-cultuur en openbare bibliotheken

1. Wat betekent e-cultuur voor de openbare bibliotheek?

Openbare bibliotheken realiseren gelijke en vrije toegang tot kennis, cultuur, informatie en ontspanning. Een goed uitgeruste en bereikbare openbare bibliotheek levert een belangrijke bijdrage aan het levenslang en levensbreed leren, de culturele ontwikkeling van individuen en het democratisch functioneren van de samenleving. Het gebruikersonderzoek van het Vlaams Centrum voor Openbare Bibliotheken (VCOB) heeft aangetoond dat jongvolwassenen afhaken als gebruikers, maar terugkeren als ze zich eenmaal gevestigd hebben en zelf kinderen hebben. Vooral ouders die als kind zelf lid waren van de bibliotheek, komen met hun kroost terug¹. De vraag rijst of dit een natuurlijk verloop is van de gebruikerspopulatie van de bibliotheek. In de context van dit boek is er nog een belangrijker vraag: wat zal in de nabije toekomst de invloed zijn van de nieuwe media en de digitalisering op het gedrag van bibliotheekgebruikers? Voor de huidige jonge generatie is het thuisgebruik van het internet een evidentie: de bibliotheek staat als het ware op het scherm van de pc. Veelal biedt het internet over gelijk welk onderwerp veel meer informatie dan de eigen lokale bibliotheek. 75% van de openbare bibliotheken in Vlaanderen heeft immers een relatief bescheiden omvang. Daarbij komt dat veel muziek snel en efficiënt van internet geplukt kan worden en dat veel informatie enkel of minstens eenvoudiger terug te vinden is op het web met zoekmachines als Google.

Hieronder schetsen we een aantal mogelijke gevolgen van de digitalisering voor het gedrag van de (potentiële) bibliotheekgebruikers en het functioneren van de bibliotheek. De historische betekenis en kracht van de bibliotheek kan ook in de kennis- en informatie-maatschappij behouden blijven, maar de digitale golf daagt bibliotheken uit zich te herdenken. Het concept 'openbare bibliotheek' zelf moet opnieuw gedefinieerd worden, de opdracht en rol van bibliotheken opnieuw scherpgesteld.

De ontwikkelingen op het vlak van e-cultuur openen een potentieel aan dwarsverbindingen en samenwerkingsmodellen met onder meer wetenschappelijke bibliotheken, bibliotheken van erfgoedinstellingen en overheidsbibliotheken. Ontwikkelingen in deze types van bibliotheken vormen echter niet het voorwerp van deze tekst. Dat geldt ook voor het digitaliseren van bestaande collecties, wat in wezen het voorwerp is van het cultureel-erfgoedbeleid. Toch wijzen we erop dat heel wat openbare bibliotheken belangrijke collecties bezitten die in aanmerking komen voor digitalisering. Daarnaast nemen openbare bibliotheken vaak taken waar in het kader van het lokale of regionale cultureel-erfgoedbeleid.

1.1 De bibliotheekgebruiker

In de nabije toekomst zal de bibliotheekgebruiker in toenemende mate via elektronische middelen aan cultuur deelnemen. Zijn leefwereld wordt mee bepaald door een conglomeraat van media waarin boeken, tijdschriften, tv en het web evenwaardige informatie en ontspanning bieden. Hij zal zijn interesses volgen en inhoud zoeken, onafhankelijk van het feit of die op papier staat dan wel elektronisch of via een ander medium bereikbaar is. Dit heeft ingrijpende gevolgen voor de dienstverlening van de openbare bibliotheek. De gebruiker kan met verschillende toestellen altijd en overal in connectie treden (via sms, het web, draadloos). Bibliotheken die geen diensten aanbieden die bruikbaar zijn in de draadloze wereld, dreigen uit de belangstelling te verdwijnen. Bibliotheekdiensten kunnen hierop inspelen door interfaces aan te bieden naar verschillende toestellen (gsm, pda, pc). De informatiegebruiker of cultuurparticipaat in een e-culturele omgeving plukt materiaal uit diverse media en combineert wat hij vindt. De bibliotheek kan een omgeving aanreiken die

dit technisch en organisatorisch mogelijk maakt, zowel binnen de eigen muren als in de webomgeving die ze biedt.

Voor de gebruiker is de bibliotheek een van de vele informatiebronnen op het web. Hij kan zijn eigen virtuele bibliotheek creëren door zoekstrategieën en -resultaten naar eigen inzicht en behoefte te combineren. Hij kan daarvoor steeds vaker een beroep doen op gepersonaliseerde diensten en software. Een voorbeeld is *The Delicious Library*, (Macintosh) software om op de pc een eigen bibliotheek te maken². Gebruikers kunnen op het internet zoeken naar hun favoriete materialen (boeken, cd's, webpagina's, files enzovoort) en de nodige informatie daarover downloaden bij online boekhandels (zoals Amazon.com) en op websites. Ze kunnen vervolgens vrienden en collega's toegang verlenen tot hun zelf samengestelde bibliotheek, zodat die er, al dan niet fysiek, materiaal kunnen opzoeken en uitlenen. *Delicious libraries* zijn dus via het internet met elkaar verbonden virtuele bibliotheekjes, verspreid over groepjes van gebruikers. Er zijn nog vele andere *library systems* op de markt, gaande van een gratis koppeling tussen een audiospeler als Winamp met <http://www.cddb.com>, waarmee titels van muziekstukken in de mediaspeler worden gedownload, tot betalende, *high end* bibliotheeksoftware voor thuis, zoals *Book Collector* van Collectorz³.

1.2 De openbare bibliotheek

De bibliotheek evolueert naar een hybride vorm: het samen presenteren van de fysieke en digitale bibliotheek. Of beter: een interface die de toegang vormt tot netwerken van fysieke en digitale bibliotheken.

De openbare bibliotheek blijft de plaats bij uitstek waar de gebruiker, individueel of in groep, op exploratie kan gaan. Deze exploratie, die gepaard gaat met de ontwikkeling van culturele competentie, start met het ontdekken van de eigen smaakvoorkeuren. De gebruiker ontdekt die met de hulp van selecties en beoordelingen van bibliotheken, experts en andere gebruikers. Men kan terecht aan een infobalie of op het web, bij applicaties als *Boekenzoeker*⁴, *Romanadvies.nl* en *whichbook.uk*.

Smaakvoorkeuren zijn het culturele facet van een maatschappelijke tendens die veel breder is. Belangstellingsfeer, overtuiging en voorkeur bepalen steeds meer wie iemand is, hoe hij zich gedraagt en bij wie hij (tijdelijk) hoort. De samenleving segmenteert steeds meer op die basis⁵. Deze segmenteringen worden sterk bepaald door het onderwijs en de media. Het gebruik van elektronische media zal de diversificatie van de samenleving versterken en die evolutie heeft een mogelijke keerzijde: ongewenste maatschappelijke segmentering. Openbare bibliotheken hebben als cultuur- en informatiespreider de opdracht om, zowel bij individuen als bij groepen, eventuele ongewenste maatschappelijke effecten, zoals het gebrek aan competenties, isolement en maatschappelijk afhaken, tegen te gaan. Zij kunnen elektronische toepassingen aanbieden waarmee een elektronische vorm van gemeenschappelijkheid gerealiseerd wordt, zoals het uitwisselen van opinies over boeken en muziek. Dat gebeurt nu bijvoorbeeld al bij Amazon.com of <http://www.iedereenleest.be>.

Een andere mogelijkheid is het realiseren van samenwerking rond een gemeenschappelijk eindproduct, volgens de principes van *open content* systemen. Concrete voorbeelden hiervan zijn de online encyclopedie Wikipedia en sociale software waarbij gebruikers samen informatiebronnen ontsluiten. Bibliotheken kunnen de gebruikers met elkaar verbinden in virtuele ontmoetingsplaatsen door te experimenteren met elektronische tegenhangers van de vele culturele en leesbevorderende activiteiten die ze nu al organiseren. Afstandsonderwijs toont wellicht wat mogelijk en zinvol is. Uit de eerste resultaten van onderzoek naar het surfgedrag bij gebruikers in Vlaamse bibliotheken blijkt dat vier van vijf meest bezochte websitetypes met 'verbinden' en 'interactie' te maken hebben: chat, webmail, dating en verkoop⁶.

Tal van instellingen en organisaties ontwikkelen vandaag de dag hun eigen digitaal aanbod. De bibliotheek kan voor haar gebruikers een betrouwbare en heldere toegang realiseren. Ze kan dus, net als andere organisaties in het brede culturele veld, de rol opnemen van *gateopener*. Zo kan ze technische en fysieke toegang aanbieden, competenties ontwikkelen, intelligente zoekomgevingen en toegang tot een diverse en kwaliteitsvolle collectie aanbieden. Bibliotheken organiseren internetcursussen en zorgen voor ondersteuning door

vakkundig personeel bij het gebruik ervan. Bij het beantwoorden van vragen in een elektronische vraagbaak geeft men niet alleen het antwoord maar ook de (internet)bron waar dat antwoord werd gevonden, om de gebruikers aan te zetten het internet verder te verkennen. Op die wijze blijft de bibliotheek haar taak vervullen van lokale basisvoorziening. Openbare bibliotheken kunnen met andere woorden ruimte, tijd, professionele begeleiding en infrastructuur bieden om participatie aan e-cultuur mogelijk te maken.

In het internettijdperk zullen bibliotheken meer informatie digitaal aanbieden dan op papier. Daardoor zullen ze een gevarieerder inrichting krijgen die meer rekening houdt met de diverse vormen van bibliotheekgebruik. In het bijzonder zal ze ruimten inrichten voor ontmoeting en experiment, waar het aangenaam is om te vertoeven en met een vormgeving die aanzet om er langere tijd te verblijven.

Openbare bibliotheken kunnen zorgen voor het aanbieden van infrastructuur, zoals pc's, breedband, opslagcapaciteit. Daardoor krijgt het publiek de kans om nieuwe vormen van technologie en toepassingen te leren kennen en gebruiken. Onderzoek leert dat computertechnologie in sterke mate een aanbodverhaal is. Hoe meer infrastructuur en breedband aanwezig zijn en beschikbaar dankzij aantrekkelijke openingsuren, des te groter en gevarieerder het gebruik wordt. Daarom blijft het van belang om voor bibliotheken en de rest van de publieke sector voldoende impulsen te geven en gunstige randvoorwaarden te creëren om te investeren in technologische infrastructuur.

Deze infrastructuur en de hulp die bibliotheken bieden bij het gebruik ervan waarborgen de democratisering van kennis en cultuur. Dit vergt een voortdurende aandacht om op het juiste ogenblik de juiste investering te doen. In Nederland organiseert men 'digitale trapveldjes', waar men onder begeleiding kan kennismaken met de nieuwe technologie en digitale diensten. De bibliotheek is een aangewezen omgeving om deze experimentele ruimtes te huisvesten. De elektronische voorzieningen van openbare bibliotheken zijn daarenboven een voorwaarde voor de realisatie van burgerschap in een elektronische omgeving, door het toegankelijk maken van nieuwe e-governmentdiensten en informatie, door bijkomende

dienstverlening aan te bieden, door het organiseren van opleidingen, promotie enzovoort. Voor asielzoekers zijn bibliotheken een van de eerste en enige diensten waarvan ze gebruik kunnen maken. In Nederland en Denemarken worden openbare bibliotheken ingeschakeld in het inburgeringsbeleid, inclusief het aanbieden van meertalige basisinformatie over de samenleving op het web.

Openbare bibliotheken kunnen een eigen bijdrage leveren aan de ontwikkeling van nieuwe vormen van publiek domein. Binnen de huidige e-cultuur ontstaat een alternatief voor de strakke reglementering rond auteursrecht. Muziek, foto's en boeken worden steeds meer en beter gratis ter beschikking gesteld. Initiatieven zoals *Project Gutenberg*⁷ stellen gratis publicaties ter beschikking en via de *Musikbibliotek.dk* kunnen bibliotheekgebruikers in Denemarken voor de prijs van hun bibliotheeklidmaatschap mp3's downloaden. Een initiatief als Center for the Public Domain⁸ organiseert websites als <http://www.ibiblio.org>, waar beschikbare en kwaliteitsvolle informatie publiek wordt verzameld. De Taalunie ondersteunt de *Digitale Bibliotheek voor de Nederlandse Letteren* (DBNL)⁹. Wetenschappelijke instellingen werken internationaal samen bij de ontwikkeling van de *Public Library of Science*¹⁰.

2. Rolverandering

De ontwikkeling van een elektronische leefomgeving daagt de openbare bibliotheken uit om zichzelf opnieuw te definiëren. De processen die door de digitale revolutie op gang gebracht worden, grijpen immers diep in op de huidige structuren en processen van de openbare bibliotheken.

Bibliotheken ondergaan een rolverandering omdat ze in de eerste plaats nieuwe diensten zullen ontwikkelen, zoals:

- het aanbieden van een zoekomgeving die exploratie mogelijk maakt van een rijk media-aanbod, onafhankelijk van de drager van het medium;
- de ontwikkeling van eigen technologie en infrastructuur, rekening houdend met de variatie in het gedrag en de noden van de gebruikers;

- het aanbieden van informatie en diensten via elektronische weg;
- de ontwikkeling van de competenties van gebruikers op het gebied van cultuur en informatie in een digitale omgeving;
- de ontwikkeling van de competenties van het eigen personeel en het adviseren van beleidsvoerders;
- de opbouw van een digitaal publiek domein waar producenten en gebruikers elkaar op diverse wijzen kunnen ontmoeten en nieuwe relaties aangaan: opslaan van inhoud, rechten regelen, toegankelijkheid verzekeren, selecties maken.

Hieronder gaan we dieper in op een aantal rolveranderingen.

2.1 Informatie- en mediacoach

Het gebruik van informatie en kennis in het dagelijks leven wordt steeds belangrijker. Mensen moeten beslissen welke energieleverancier ze nemen, welke telefoonmaatschappij voor hen het meest geschikt is. Men moet formulieren invullen, een reisverzekering nemen, een school kiezen voor de kinderen. Bij al deze keuzes kan men advies krijgen of kopen bij mensen, bedrijven, websites. Maar geven deze adviseurs correcte informatie en, belangrijker nog, zijn ze wel betrouwbaar? Wat met medicijnen die online te koop zijn? Om een kwaliteitsvol leven te leiden, zowel privé als professioneel, wordt het verwerven en toepassen van kennis steeds belangrijker. Openbare bibliotheken zijn plaatsen waar men zijn eerste stappen kan zetten bij de verkenning van al deze mogelijkheden en waar men bij twijfel kan terugvallen op advies. Ze zullen steeds meer activiteiten organiseren die mensen helpen om meer informatie- en mediageletterd te worden. De Nederlandse Raad voor Cultuur stelt dat 'de fysieke bibliotheek niet alleen de plaats (zou) moeten zijn waar mensen media en informatie tot zich nemen, maar ook de plek waar zij deze zelf kunnen produceren, digitaal of anderszins: bibliotheken als *community media centers* en bibliothecarissen als mediacoaches'¹¹.

Daarbij zal de samenwerking met onder meer het onderwijs en de vormingsinstellingen intensiever worden.

2.2 Netwerkvorming

Openbare bibliotheken zijn een eerstelijnsvoorziening. Om vanuit deze functie nieuwe diensten te kunnen leveren moeten ze interdisciplinaire netwerken ontwikkelen, waarin verschillende expertises elkaar aanvullen en versterken. De bibliotheek kan bijvoorbeeld lokaal functioneren als vrijetijdsinformatiepunt dat doorverwijst naar andere, meer gespecialiseerde dienstverleners. De bibliotheken kunnen gezamenlijk een virtuele informatiebalie uitbaten, complementair aan andere informatiebalies: Vlaamse Infolijn, infobalies in de vrijetijdssector, de vormingssector, de gezondheids- en welzijnssector, wetenschappelijke documentatiecentra en instellingen.... De eigen bijdrage van de openbare bibliotheken in deze samenwerking is de lokale inbedding en de zorg dat de gebruiker ook effectief geholpen wordt.

Voorbeelden hiervan zijn *Al@din*, de virtuele infobalie van de Nederlandse openbare bibliotheken en hun partners, en het *Delphi-project*, waarin een aantal Vlaamse en een Nederlandse bibliotheek een set van instrumenten ontwikkelt ter ondersteuning van hun rol als informatiebemiddelaar¹². Dit gebeurt onder andere door cursussen voor het personeel, bronnenwijzers, vraagbaak en digitale formats voor het stimuleren van informatievragen bij het publiek.

2.3 Anders aankopen

De productie, distributie en verkoop van cultuurproducten ondergaan in een digitale omgeving ingrijpende transformaties. De Vlaamse openbare bibliotheken staan voor de uitdaging een creatieve en innoverende gesprekspartner te zijn van de producenten en verkopers van deze cultuurproducten. Nieuwe zakelijke modellen zullen moeten worden uitgewerkt en beproefd: wat met kopen, huren of lenen van digitaal materiaal? Bij de ontwikkeling van deze nieuwe modellen moeten de openbare bibliotheken ook streven naar taakafspraken en samenwerkingsverbanden (netwerkvorming) met cultuurspreiders, zoals de erfgoedsector, de omroepen en andere media. In Denemarken bieden de openbare bibliotheken gratis een selectie van muziek aan waarop de overheid de rechten heeft aangekocht. De BBC en VRT bieden via diverse kanalen eigen producten aan. Als speler in bredere samenwerkingsverbanden kunnen

openbare bibliotheken hun specifieke expertise en opdracht verder aanscherpen: het realiseren van een brede en diverse collectie die toegankelijk is voor het brede publiek.

De collectie van een bibliotheek bepaalt mee wat een lokale gemeenschap als ‘gedeelde cultuur’ beschouwt. Dat is niet enkel lokale of ‘eigen’ cultuur, maar omvat ook de ‘beschavingscanon’ op het gebied van literatuur, kennis en informatie, en steeds meer ook van multimediale creaties. Het collectiebeleid stelt zich ook open naar alle ‘gedeelde culturen’ in Vlaanderen. In een e-culturele omgeving wordt de selectieopdracht van bibliotheken complexer. Zij moeten niet alleen een breder aanbod verkennen, maar ook rekening houden met bijkomende criteria: via welk technisch platform moet de gebruiker toegang krijgen, moet de bibliotheek zelf gegevens opslaan of is het aanbieden van online toegang voldoende, hoe duurzaam is het aanbod, tot op welk punt is de bibliotheek verantwoordelijk voor de inhoud van haar aanbod...?

2.4 Anders ontsluiten

Bibliotheken zullen in staat moeten zijn om hun collecties doorzoekbaar te maken voor diverse types van zoekmachines en -protocollen. In de digitale omgeving worden bibliotheekinterfaces ontwikkeld die in eerste instantie exploratief gedrag ondersteunen. Een voorbeeld daarvan is de *Aquabrowser*, een interface voor het gelijktijdig zoeken in meerdere databanken, die tegelijk intuïtief zoeken op woorden en het leggen van verbanden mogelijk maakt¹³.

Bibliotheken zullen rijke inhoudelijke ontsluitingsmechanismen moeten voorzien die functioneel zijn voor het zoeken vanuit diverse contexten. Een foto van Bart Moeyaert bijvoorbeeld kan dienen als materiaal voor een taak op school, voor een plakboek van een fan of voor gebruik door iemand die multimediaal creatief bezig is rond poëzie. De foto kan gezocht worden via Google, de bibliotheekcatalogus, een literaire *portal*, een discussiegroep op het web... Dit is maar mogelijk als bibliotheken niet enkel de eigen catalogus aanbieden, maar door het standaardiseren en organiseren van indexen (metadata) erin slagen om een betrouwbare zoekomgeving op te bouwen die, in samenwerking met anderen, toegankelijk is vanuit diverse systemen en op diverse wijzen. Bibliotheken moeten

verkennen in welke mate zij een regiefunctie kunnen opnemen bij de ontsluiting van informatie voor het ruime publiek aan de hand van metadata-beheer.

Het onderscheid tussen toegankelijk maken, verbindingen maken en publiceren vervaagt of verdwijnt, ook voor bibliotheken. Zo kunnen openbare bibliotheken een krantendatabank aanbieden en binnen deze databank een set van thematische persmappen creëren die aansluiten bij de courante noden van hun gebruikers. Deze vorm van ontsluiting biedt een specifieke meerwaarde en is de facto een vorm van publiceren.

Bibliotheken zullen ten slotte een groter werkterrein bestrijken en gelijktijdig twee bewegingen maken: enerzijds wat zich binnen de muren bevindt op diverse wijzen naar buiten brengen op het internet, anderzijds collecties toegankelijk maken door de eindgebruiker rechtstreeks te laten zoeken in de digitale content zelf. Referentiewerken en -instrumenten worden achterwege gelaten of veranderen van aard (metadata management).

3. Stand van zaken

In Vlaanderen en Brussel zijn er meer dan 300 lokale openbare bibliotheken met in totaal meer dan 800 vestigingen. Elke bibliotheek ontwikkelt een eigen beleid om haar taak voor de lokale gemeenschap te vervullen en biedt zo goed als mogelijk bibliotheekdiensten aan op de schaal van de eigen gemeente. Dit komt erop neer dat zowat alle bibliotheken een brede werking uitbouwen, waarbij een bibliotheek in een kleine gemeente in een kleiner formaat dezelfde ambities koestert als een grote bibliotheek.

Nochtans bestaan er grote verschillen tussen de openbare bibliotheken. De grotere functioneren in een stedelijke context waarin zij een van de vele culturele en informatieve voorzieningen zijn. Ze hebben een duidelijk profiel en beschikken over de nodige capaciteit om een kwaliteitsvolle werking uit te bouwen én om te innoveren. Daartegenover staat dat 75% van de openbare bibliotheken in kleine gemeenten gevestigd is. Zij zijn vaak de enige culturele voorziening, zeker in deelgemeenten. In principe zouden zij, meer dan

de grote bibliotheken, een breed cultureel palet moeten bestrijken. Net deze bibliotheken beschikken niet over voldoende middelen of ondersteuning om een dergelijke ambitie te realiseren, laat staan om de noodzakelijke innovaties door te voeren.

Op dit ogenblik leggen de provincies een traject af in de ontwikkeling van provinciale bibliotheeksystemen. Die zorgen voor een schaalvergroting, waardoor lokale bibliotheken zich sterker kunnen focussen op publiekswerking en regionale samenwerking makkelijker wordt. Op Vlaams niveau heeft het VCOB taken als de uitbouw van een digitale bibliotheek, de innovatie van de toegangen tot de collecties, zowel op technologisch als inhoudelijk gebied, de ontwikkeling van nieuwe sectorale diensten, zoals een virtuele infobalie, en de integratie van de sector in de bredere e-culturele omgeving. *Bibliotheek.be* groeit uit tot een rijke en brede zoekomgeving. Standaardisering en creatie van referentie-indexen in het centrale achtergrondbestand zullen geïntegreerd zoeken in verschillende databanken mogelijk maken. Nu al worden diverse indexen uit de *Vlacc* doorgegeven aan andere sectoren, zoals de archieven en de amateurkunsten.

Diverse studies en inventarissen hebben aangetoond dat de bibliotheeksector tijdig op de boot van de informaticatechnologie is gesprongen. Door een Vlaams initiatief in 1997 lag de klemtoon lang op automatisering en telecommunicatie, inclusief het aanbieden van internet aan iedereen¹⁴. Zowel professioneel als voor de gebruiker opereren de bibliotheken als één groot netwerk. Deze voorzieningen en ervaringen vormen een goede vertrekbasis om een volgende stap te zetten.

Op dit ogenblik zijn een aantal min of meer losse bouwstenen voor een digitale bibliotheek aanwezig. Tal van bibliotheken bieden databanken aan en de sector bouwt samen de elektronische persmappen en *Webwijzer* op. Er zijn echter nog wat hindernissen te nemen voor er werkelijk een brede dynamiek kan ontstaan die voor het publiek het verschil kan maken.

Het draagvlak in de sector voor de ontwikkeling van een digitale bibliotheek is groot. Nochtans is er een verschil tussen intenties en realisaties. Niet elke gemeente investeert even consequent in up-to-date computerinfrastructuur. De promotie van de internettoegang

en het digitale aanbod is soms zwak. De kennis over nieuwe ontwikkelingen bij bibliotheekmedewerkers varieert sterk van bibliotheek tot bibliotheek, van persoon tot persoon.

De verdere ontwikkeling van de sector zal niet langer alleen een zaak zijn van investeringen in voorzieningen en interne processen. Het zal zaak zijn samen te werken met het onderwijs, de producenten van boeken en muziek, en andere culturele instellingen, zoals musea en archieven.

Een bijzonder uitdaging vormt de samenwerking met Nederland. Het digitale verhaal is een duur verhaal. Samenwerking in hetzelfde taalgebied is een unieke kans om kosten en oplossingen te delen. Inspiratie over wat een digitale bibliotheek concreet inhoudt, is vooral te vinden in Scandinavië, waar tal van projecten worden opgezet om de digitale bibliotheek vorm te geven.

Op dit ogenblik bestaan er diverse initiatieven die gedrukte werken omzetten naar een digitale omgeving. Zo is er de digitale *Bibliotheek voor de Nederlandse letteren* waar Vlaanderen via de Nederlandse Taalunie aan participeert. Ook op Europees vlak zijn er verschillende projecten, die vaak behoren tot het domein van het cultureel erfgoed en passen in een bewaar- en ontsluitingsbeleid van boeken en letteren¹⁵. Het is noodzakelijk dat Vlaanderen volop aan deze initiatieven kan meewerken. Deze projecten zullen in de toekomst door het publiek gebruikt worden om over het eigen Vlaamse en Europese verleden te reflecteren. In deze tekst focussen we op de ontwikkeling van een digitale omgeving voor het publiek van openbare bibliotheken. Daarin ligt de klemtoon op exploratie, educatie, informeren, dienstverlening, interactie. Maar via deze omgeving moeten gebruikers ook in contact komen met de gedigitaliseerde erfgoedcollecties waar hier naar werd verwezen.

4. Aanbevelingen

4.1 Visieontwikkeling

Het is aangewezen om onder verantwoordelijkheid van de Vlaamse overheid een langetermijnvisie te ontwikkelen voor de ICT-in-

frastructuur en de elektronische dienstverlening van de openbare bibliotheken. Deze visie is slechts een onderdeel van een breder debat dat moet worden gevoerd over de toekomst, taken en organisatie van de sector van de openbare bibliotheken in zijn geheel. Taakverdelingen en afspraken tussen alle betrokken partijen moeten helder zijn, gedragen en afdwingbaar. Er is nood aan een beter inzicht in de kosten om dit te realiseren en in de besteding van de huidige middelen. Daartoe kunnen buitenlandse modellen worden bestudeerd. De Vlaamse bibliotheken moeten ingebed worden in internationale netwerken van kennisopbouw.

4.2 Structurering van de sector

In het licht van de hierboven beschreven rolverandering dient zich een verdere herstructurering van de sector aan waarbij bestaande en nieuwe activiteiten worden toegewezen aan het meest adequate niveau. Daarbij focussen de lokale bibliotheken op de lokale gemeenschap en de behoeften van de individuen van deze gemeenschap. Zij vormen voor de lokale gemeenschap een poort op de wereld. Lokale bibliotheken kunnen dit maar waarmaken als ze op bovenlokale schaal ondersteund worden. Op basis van heldere afspraken zouden binnen de sector teams kunnen worden gevormd die specialistische kennis opbouwen en die functioneren op de meest aangewezen schaal, naar het voorbeeld van Scandinavië, Groot-Brittannië, Nederland, Spanje en Slovenië. Dit dient te sporen met ontwikkelingen op het provinciale en Vlaams niveau.

Er is een open en continu debat nodig tussen alle betrokken overheden om de nieuwe structurering van de sector doeltreffend te realiseren. Vlaanderen moet hieraan deelnemen vanuit een goed uitgebouwde visie op een integraal (e-)cultuurbeleid. Dit moet resulteren in duidelijke afspraken over wie wat doet. Op Vlaams niveau kunnen een duidelijk beleid en voldoende middelen toelaten dat er gespecialiseerde teams worden gevormd om specifieke taken op te nemen.

4.3 Integrale benadering

De bibliotheken kunnen de nieuwe uitdagingen nooit alleen aan. E-cultuur vraagt om een geïntegreerde elektronische omgeving

waarin men cultureel actief is. Als toegangspoort tot de wereld van informatie, kennis en cultuur voor haar lokale gemeenschap is de openbare bibliotheek de plaats bij uitstek waar een integraal beleid wordt gerealiseerd. Er is nood aan bredere verbanden met cultuurinstellingen, erfgoedinstellingen, de media en het onderwijs. Dit kan maar door de sector op te nemen in en te betrekken bij overlegplatformen en kenniscentra die de opdracht krijgen om deze brede en integrale benadering op het terrein aan te sturen en de implementatie ervan te bewaken.

4.4 Opleiding en vorming

Een essentiële voorwaarde voor het af te leggen traject is goed gevormd personeel dat opereert vanuit goed georganiseerde instellingen die actief inspelen op een voortdurend veranderende omgeving. Vorming en kennisopbouw zijn op dit ogenblik en op langere termijn een van de grootste noden.

4.5 Rechten en wetgeving

De collectie van de openbare bibliotheek is een deel van het publieke domein. Dit betekent dat men als bibliotheekgebruiker inhoud en cultuurproducten kan raadplegen op een wijze die een rijke exploratie van het materiaal toelaat. Die exploratie moet men op een eigentijdse wijze kunnen doen: volop gebruikmakend van nieuwe technologie. Wettelijke regels dienen dit te ondersteunen. De huidige regelgeving van de EU inzake auteursrechtelijk beschermde werken zet dit principe op de helling¹⁶. Het creëren van een elektronisch publiek domein wordt steeds moeilijker en duurder. Er is nood aan experts die de belangen van de cultuur- en informatiegebruiker verdedigen en hun kennis over de bestaande auteurswetgeving en mogelijke alternatieve modellen voor rechtenbeheer kunnen delen.

4.6 Mediageletterdheid

Openbare bibliotheken moeten hun taak op het vlak van mediageletterdheid verder ontwikkelen. Allianties met het onderwijs zijn daarbij van groot belang. De ontwikkeling van *Kennisnet* en de

Virtuele Mediatheek in Nederland zijn inspirerende voorbeelden. In beide gevallen werken de openbare bibliotheken intensief samen met diverse partners in de onderwijswereld, met het doel gemeenschappelijke voorzieningen voor het publiek en het onderwijs te creëren. Ook met andere actoren uit bijvoorbeeld het sociaal-cultureel werk kunnen op dit vlak boeiende verbindingen worden gelegd.

4.7 Taal- en regioproblematiek

E-cultuur heeft een zeer internationale dimensie. Commerciële cultuurproducenten zoeken steeds schaalvoordelen. Daardoor wordt de cultuurproductie ook inhoudelijk steeds meer internationaal. Niet iedereen is echter in staat om probleemloos deel te nemen aan de internationale (Engelstalige) cultuur. Als belangrijke afnemer van cultuurproducten kunnen openbare bibliotheken hun gewicht in de schaal werpen, zodat er voldoende informatieve en andere producten gerealiseerd worden die de cultuur en leefwereld uit Vlaanderen representeren en stimuleren. Bibliotheken beschikken immers samen over een behoorlijke koopkracht en kunnen het verschil maken tussen een rendabele of niet-rendabele informatie- en cultuurproductie. Zij moeten de noden van hun gebruikers en hun kwaliteitseisen diets kunnen maken aan de Nederlandstalige producenten van informatie en cultuur. Daarnaast zal een samenwerking met Nederland een deel van de oplossing zijn.

4.8 Campagnes en marketing

Naarmate de bibliotheken nieuwe taken opnemen en hun collecties en diensten vernieuwen, moet dit ruim en doeltreffend kenbaar gemaakt worden aan het publiek. Naarmate het vrijetijdsaanbod stijgt en informatie aan belang wint, zullen ook bibliotheken zich assertiever op deze markt moeten positioneren.

Noten

1. GLORIEUX, I., VAN THIELEN, L. en VANDEBROECK, D., *De bibliotheek, een huis vol meningen. Het bibliotheekgebruik van 32041 bezoekers in 165 bibliotheken. Eindrapport van het Vlaamse gebruikersonderzoek*. Brussel, Vlaams Centrum voor Openbare Bibliotheken, 2005.
GLORIEUX, I., VANDEBROECK, D. en VAN THIELEN, L. *Ontlenen ontleed*. Brussel, Vlaams Centrum voor Openbare Bibliotheken, 2005.
2. Zie: <http://www.delicious-monster.com>.
3. Zie: <http://www.collectorz.com>. Het systeem maakt koppelingen met de Library of Congress, de Koninklijke Bibliotheek Nederland, Bibliothèque Nationale de France enzovoort.
4. Boekenzoeker is een software van de Stichting Lezen die jongeren helpt om op basis van hun interesses literatuur te vinden. Zie: <http://www.boekenzoeker.be>.
5. Zie: <http://www.motivaction.nl/wat/modellen/mentality-instrumenten.html>.
6. Werktitel: *Surfgedrag van gebruikers in de bib*. VCOB, juni 2006.
7. Zie: <http://www.gutenberg.org/>.
8. Zie: <http://www.centerforthepublicdomain.org/>.
9. Zie: <http://www.dbnl.org>.
10. Zie: <http://www.plos.org>.
11. Advies Raad van Cultuur Nederland: *Mediawijsheid: ontwikkeling van nieuw burgerschap*, 2005, blz. 29.
12. Zie: <http://www.delphiproject.net>.
13. Zie: <http://www.bibliotheek.nl>; <http://www.aquabrowser.nl> en <http://www.bibliotheek.be>.
14. In 1997 ontving elke openbare bibliotheek van de Vlaamse overheid een pc die diende om gebruikers te laten zoeken op het internet. De Vlaamse overheid staat sindsdien in voor de telecommunicatie tussen alle publiekspc's van de openbare bibliotheken en het internet. Daarnaast werd ook een intranet voor de sector ontwikkeld. Sinds 2000 beheert het VCOB deze infrastructuur.
15. Zie: http://europa.eu.int/information_society/activities/digital_libraries/index_en.htm.
16. De regelgeving van de EU inzake auteursrechtelijk beschermde werken staat een uitzondering toe voor uitleningen door bibliotheken. Rechthebbenden kunnen niet verhinderen dat bibliotheken hun werken uitlenen. Deze uitzondering heeft enkel betrekking op fysiek materiaal. De leenvergoeding is een billijke vergoeding voor het feit dat de rechthebbende deze uitleningen niet kan verhinderen. Voor digitaal materiaal is deze uitzondering voor ontlenen door (openbare) bibliotheken er op dit moment niet.

E-cultuur, media en omroepen

1. Wat betekent e-cultuur voor media en omroepen?

1.1 Een veranderend medialandschap

Een nieuw medialandschap

Het medialandschap ondergaat een fundamentele (r)evolutie als gevolg van technologische, maatschappelijke en bedrijfseconomische ontwikkelingen. De omwenteling van een analoog naar een digitaal tijdperk zorgt voor veranderingen in de verhoudingen tussen alle betrokken partijen: de producenten, de content-aggregatoren, de distributeurs en de mediagebruikers.

Recente ontwikkelingen hebben in de mediawereld belangrijke technologische en sociale verschuivingen teweeggebracht. Die omwentelingen vinden plaats op verschillende niveaus:

- creatie: nieuwe en goedkope opnametools, soft- en hardware hebben de drempels voor het aanmaken en verwerken van video, audio en multimedia gereduceerd;
- distributie: content kan dankzij efficiënte compressiemethodes en nieuwe distributietechnologieën gemakkelijk verspreid worden;
- consumptie: de mediagebruiker kan onafhankelijk van plaats en tijd media consulteren, consumeren, interactief bewerken en opnieuw distribueren.

De traditionele rolverdeling consument/producent wordt uitgedaagd. De instrumenten voor productie en distributie zijn meer dan ooit toegankelijk. De centrale katalysator in dit verhaal is 'breedband', een term die gebruikt wordt als verzamelnaam voor ICT-infrastruc-

turen met een zeer grote capaciteit. Het zijn permanente netwerken waarover zowel *downstream* als *upstream* grote hoeveelheden data met hoge snelheid kunnen worden getransporteerd. De capaciteit en snelheid worden aangeduid met de term 'bandbreedte'.

Het aantal computers dat via een eerstegeneratiebreedbandverbinding met het internet is verbonden, groeit gestaag. België staat in Europa in de top 5¹ en wereldwijd in de top 10 wat de penetratiegraad van breedbandinternet betreft². Dat is in aanzienlijke mate te danken aan de concurrentiestrijd tussen twee netten die elk hun specifieke technologie gebruiken: DSL (via telefoonlijnen, in Vlaanderen aangeboden door Belgacom en andere spelers, zoals Versatel) en kabel (in Vlaanderen aangeboden door onder meer Telenet). Nieuwe technologieën, die veel hogere bandbreedtes beloven, staan klaar om de consumentenmarkt te verruimen. Ook steeds krachtigere draadloze breedbandtechnologieën worden meer en meer beschikbaar.

De expansie van breedbandnetwerken biedt steeds meer mogelijkheden om video en audio uit te wisselen en te distribueren. Het downloaden en *streamen* van audio en video is inmiddels niet meer weg te denken uit het internetbeeld: verschillende commerciële en culturele websites trekken bezoekers met (al dan niet live) video- en audio-programma's en omroepsites bieden de mogelijkheid om gemiste uitzendingen alsnog te consulteren. Beelden van belangrijke gebeurtenissen (zoals de amateuropnames van de tsunami in Zuidoost-Azië of de aanslagen in Londen) bereiken de kijker soms eerder via een blog of een nieuwssite dan via de traditionele televisie-uitzendingen. Door de continue groei van bandbreedte en breedbandpenetratie zullen ook de toepassingen en de kwaliteit van video en multimedia – via de pc, de televisie of draagbare apparaten – gevoelig toenemen, met sterkere visuele en interactieve ervaringen als gevolg.

De digitale leefwereld

Het toenemende gebruik van nieuwe media, zoals mobiele telefonie, games en het internet, plaatst de traditionele media (televisie, radio en printmedia) voor een grote uitdaging. Volgens een enquête van de Britse onderzoeksfirma Strategy Analytics spendeert meer dan de helft van de Europeanen veel minder tijd voor hun televisie sinds

ze over breedband beschikken³. Er zijn nog andere verschuivingen waar te nemen. Terwijl de telefoniebedrijven zich traditioneel enkel met spraaktelefonie inlieten en kabeloperatoren televisiesignalen leverden via de kabel, willen beide hun aanbod uitbreiden en diversifiëren naar een *triple play* van telefonie, data en (sinds kort) video. De traditionele media – vooral televisie en radio – staan voor een keerpunt. Multimediale toegang, consumptie en controle is de inzet geworden van een gevecht tussen industriële spelers uit verschillende domeinen, waaronder de IT-industrie, de producenten van consumentenelektronica, telecomoperatoren, de omroepen en de entertainmentwereld. Zij richten hun aandacht vooral op de verschillende mediaplatformen die op dit moment in de meeste huishoudens aanwezig zijn: televisie, radio, pc en gameconsoles. Die zijn door de komst van digitale televisie nog uitgebreid met settopboxen, multimedia-pc's en digitale videorecorders. Daarnaast komen steeds meer mobiele media-apparaten en draagbare telefoons op de markt die zijn uitgerust met een internettoegang en opname- en afspeelmogelijkheden voor audio en video.

De fragmentatie van al deze platformen, apparaten en breedbandopties zal op termijn plaatsmaken voor geïntegreerde digitale thuisnetwerken die volledig zijn ingebed in de alledaagse omgeving. De logica is eenvoudig: dienstverleners bieden nu al een amalgaam van internet, telefonie en televisie aan via dezelfde breedbandconnectie, zodat ook de apparaten en applicaties stapsgewijs met elkaar zullen convergeren en interageren. Alle betrokken spelers willen een stukje van de digitale leefwereld inpalmen en gaan op zoek naar een manier om differentiatie aan te bieden, en via nieuwe applicaties en interactieve diensten een bredere basis voor consumptie te vinden. In veel gevallen worden ook nieuwe partnerships gesmeed.

Convergenties

Er ontstaan aldus verschillende convergenties op het gebied van netwerken, diensten en vooral gebruik. Zo vervagen de traditionele afbakeningen tussen radio, televisie, internet en printmedia. Radio zal steeds meer in multimediale omgevingen worden aangeboden, in de eerste plaats om de dialoog met het publiek uit te breiden. Digitale televisiekanalen en omroepwebsites integreren tekst- en beeldinformatie, en tegelijk bieden magazines en kranten op hun webstekken

beeld- en geluidsmateriaal aan. In gebruik zullen tv, radio, pc en telefonie steeds meer hybride vormen aannemen. De meest in het oog springende evolutie is de convergentie van de pc- en tv-cultuur. Pc's en mobiele apparaten zullen steeds meer attributen van tv krijgen, terwijl veel nieuwe apparaten in de televisieomgeving – zoals digitale videorecorders en gameconsoles – worden uitgerust met een internetaansluiting, zodat het mogelijk wordt om tijdens het bekijken van programma's ook e-mail en internetsites na te kijken. Dit alles leidt tot een trend van gelijktijdige mediaconsumptie.

Omroepen van analoog naar digitaal

Op dit moment ontvangen de meeste huishoudens wereldwijd nog signalen via analoge kanalen, ook in Vlaanderen. Digitale televisie is sinds de jaren 1990 aan een opmars bezig. In Europa werd, naar analogie met Digital Audio Broadcasting (DAB) voor radio, gekozen voor Digital Video Broadcasting (DVB). Dat biedt een kader voor standaarden voor het uitzenden van digitale signalen via satelliet, kabel, ether en draagbare toestellen.

In Vlaanderen gebruiken de verschillende aanbieders een variëteit van systemen: kabel (Telenet en Interkabel, de zuivere intercommunales), de ether (VRT), satelliet (TV-Vlaanderen en Euro1080 voor High-Definition), DSL (Belgacom) en mobiele netwerken. Een voorzichtige schatting stelt dat er in Vlaanderen eind 2006 tussen de 150.000 en 200.000 gezinnen via die kanalen toegang zullen hebben tot digitale tv⁴. Daarbij is steeds een settop-box of decoder vereist. Internationale voorbeelden en proefprojecten⁵ wijzen op het potentiële succes van pvr-toepassingen (*personal video recorders*), waardoor televisieprogramma's rechtstreeks op een harde schijf kunnen worden opgenomen, zodat ze gemakkelijk kunnen worden georganiseerd en weergegeven zonder tape of andere drager. Het wordt bijvoorbeeld mogelijk om tijdens het bekijken van live-uitzendingen te pauzeren of terug te spoelen en reclame over te slaan. Via elektronische programmagidsen (EPG's) kan met letterlijk één druk op een knop een programma bekeken worden. Naast televisiebeelden kan ook aanvullende informatie, zoals teksten, foto's, klank of hele webpagina's, via het digitale signaal worden meegestuurd. Ook interactieve digitale tv (iDTV) wordt mogelijk. Dit gaat van relatief eenvoudige toepassingen, zoals digitale Teletekst, shoppingkanalen en voting-systemen, tot

interactiviteit waarbij kijkers het verloop van acties kunnen beïnvloeden. Bij sportuitzendingen bijvoorbeeld kan de mogelijkheid worden aangeboden om uit verschillende camerastandpunten te kiezen, zoals de BBC in het kader van de Olympische Spelen 2004 met succes heeft aangetoond.

Van zap- naar netwerkcultuur

Door de expansie van breedbandnetwerken is een decentralisatie van multimediale content ontstaan. De professionele media-industrie (film, video, entertainment, informatie) en de omroepen zijn niet meer de enige aanbieders, wat tot een explosie van beschikbaarheid en variëteit aan content leidt. Het eenrichtingsverkeer maakt plaats voor een meerrichtingsverkeer, met meer mogelijkheden voor interactie en participatie. Video, audio en multimedia kunnen worden geconsulteerd of gepubliceerd via een breed spectrum van bronnen: gevestigde of nieuwe televisie- en radiokanalen, private of publieke netwerken op het internet of een thuisnetwerk.

1.2 E-cultuur in een veranderend medialandschap

Het lineaire eenrichtingsverkeer waarin de aanbieder bepaalt welke content wanneer en waar bekeken kan worden, maakt plaats voor een *on demand* principe, waarbij de consument zijn eigen consumptie en mediagebruik gaat definiëren en controleren. Tegelijk wordt de drempel kleiner om zelf content te creëren, bewerken, archiveren en distribueren. Dit brengt een aantal sociale trends op het gebied van mediagebruik met zich mee.

Controle

Consumenten nemen steeds meer de controle op hun mediaconsumptie in handen, niet alleen het 'wat', maar ook het 'wanneer', 'hoe' en 'waar'. Dit impliceert verschuivingen op het gebied van tijd, plaats en media.

- **tijd:** gebruikers komen los van voorgeschreven tijdschema's. Zo maken digitale videorecorders het mogelijk om live-tv terug te spoelen, te pauzeren of in slow motion af te spelen. Er is dus een evolutie merkbaar van een *push*- naar een *pull*-model: de gebruiker stelt zijn eigen programma samen. Het *video on demand* principe speelt daarop in (bijvoorbeeld *Net Gemist*), net als het ter beschik-

- king stellen van reeds uitgezonden omroepprogramma's via het internet. Ook in andere massamedia, zoals printmedia, zien we deze tendens: de gebruiker krijgt via het internet toegang tot digitale archieven, het dagelijkse aanbod wordt uitgebreid met extra informatie en de gebruiker kan zelf zijn mediagebruik samenstellen;
- **plaats:** terwijl content nu vooral wordt gebruikt in de thuisomgeving, via vaste ontvangst- of zendapparatuur, is er een vraag naar ruimtelijke controle. Dit betekent dat content bijvoorbeeld naar andere apparatuur of platformen overgezet kan worden (laptop, mobiele telefoons, andere computers). De elektronica-producenten spelen hierop in: het succes van de iPod heeft een stroom van draagbare media-apparaten op gang gebracht, net als nieuwe functies voor mobiele telefoons;
 - **media:** digitale videorecorders maken een zekere personalisatie mogelijk van 'hoe' en 'wanneer' geconsumeerd wordt, maar de programmering blijft gecentraliseerd. Het *peer to peer* (P2P) principe maakt een gedecentraliseerde communicatie mogelijk en bevrijdt de gebruiker van vaste schema's, waardoor een grote diversiteit aan content vrijkomt die flexibel uitgewisseld kan worden. Het is geen toeval dat in 2004 voor het eerst meer video- dan audioverkeer werd waargenomen⁶: P2P is een belangrijke sleutel voor de goedkope verspreiding van grote bestanden. De schaalvoordelen worden ook verkend door de BBC, die geavanceerde P2P-technologieën wil inzetten om programma's via het internet beschikbaar te stellen. P2P staat, in tegenstelling tot het klassieke *one to many* model, voor *many to many*. De consument wordt tegelijk distributeur.

Participatie en interactie

De tweede sociale evolutie betreft het groeiende belang van media-participatie. Gezien de toenemende maatschappelijke fragmentatie kunnen media in bepaalde opzichten een substituut voor gemeenschapszin worden. Dit wordt geïllustreerd door het succes van de chat- en datingsites, *communities à la Friendster* of genetwerkte games als *Second Life*⁷. Media-distributiemodellen zullen eveneens een overgang mogelijk maken van een monoloog naar een dynamische dialoog met het publiek.

In het geval van digitale radio is dit reeds merkbaar: het gaat niet enkel meer om eenwegs-audiokanalen, maar om hybride en

dynamische omgevingen met een combinatie van muziek, beeld, tekst en interactiemogelijkheden. Het radioprogramma *3 voor 12* van VPRO heeft bijvoorbeeld in verschillende steden autonome, zelforganiserende redacties opgezet, waardoor een sterkere lokale verankerung en een constructieve dialoog is ontstaan⁸.

Ook de televisiewereld wordt geconfronteerd met deze uitdaging: hoe kan men inspelen op de verschuiving van een televisieparadigma (mediaconsument = bankhanger met zapper) naar een netwerkparadigma (mediaconsument = actieve speler)? Omroepen kijken onder meer uit naar de zogenaamde *Play Along* toepassingen. Denk aan de test met de quiz *De thuisploeg*, waarin kijkers live konden meespelen met de afstandsbediening. Er zijn echter diepere connecties mogelijk. De essentie van digitale, interactieve televisie gaat niet alleen over tv-kanalen, bandbreedte of *video on demand*, maar zal ook en vooral gaan over de culturele ervaring van wat een netwerk betekent en over het aangaan van connecties en relaties die resoneren in de brede samenleving. De BBC en andere omroepen proberen deze inzichten in nieuwe modellen te vertalen. Met behulp van forums, implementaties van sociale software, zoals *tagging* en weblogs, en het vrijgeven van programma's via *peer to peer* systemen, probeert men tot een diepgaande interactiviteit tussen zender en ontvanger te komen. Inspiratie kan gevonden worden in de gamewereld, die een belangrijke innovatie teweegbracht op het vlak van interactiviteit, narrativiteit en de creatie van dynamische omgevingen.

De gebruiker als producent

Er is, getuige onder meer de vele blogs, een groeiende tendens om op individuele basis content te creëren en te distribueren. Iedereen kan in principe zijn eigen zender opstarten in een netwerkomgeving en een *personal broadcaster* worden. Een voorsmaakje bieden de vele podcasts, videologs en sociale videonetwerken op het net. Productie- en distributie-industrieën worden overbrugd: audiovisuele content kan vrij verdeeld worden met open licenties, zonder frequenties of complexe technische structuren, zonder onderscheid tussen producent en publiek, professionalisme en amateurisme. Er is ook een groeiende acceptatie van niet-geautoriseerde of niet-geïstitutionaliseerde bronnen merkbaar.

In deze sociale mediarevolutie lijken de televisie-, film- en media-industrie de digitale distributiekkanalen voorlopig eerder te zien als een eenduidige manier om informatie en content bij de consument af te leveren. Enkele publieke omroepen en providers zoeken nu reeds naar innovatieve manieren om in experimenten participatie en creativiteit te stimuleren. De BBC verzamelt en monteert met het programma *Video Nation* video-opnames van bewoners die online worden geplaatst, met de bedoeling het hedendaagse leven in het Verenigd Koninkrijk in al zijn diversiteit te reflecteren. De bewoners kregen daartoe van de BBC voor een jaar een digitale camera⁹. Ook het succes van talloze lokale tv-projecten wijst op nieuwe mogelijkheden voor een verdere democratisering van televisie. Het *TVDeluxe*-project dat door Victoria Deluxe werd opgezet in de Gentse wijk De Ham is een voorbeeld. Ook het *Buntes Fernsehen*-project van Telekom Oostenrijk kunnen we in dit verband vermelden. Het stelt televisie-infrastructuur ter beschikking aan regionale gemeenschappen, waardoor die hun eigen kanalen kunnen opzetten en onderhouden¹⁰.

Ook het concept van creatieve werken als stabiele en afgewerkte producten wordt stilaan verlaten voor het idee van een proces van continue mutatie en variatie. Het internet wordt een dynamische datamozaïek waarin productie en consumptie met elkaar worden vervlochten. Dat creëert een onuitputtelijke oceaan van beelden, geluiden en andere data, die op hun beurt bronmateriaal worden voor online vormen van creativiteit. Dat is ook van belang voor archieven: als materiaal eenmaal in een internetcontext geplaatst wordt, kan het onderdeel worden van een nieuw archiefparadigma – virtueel, zich uitstrekkend in tijd en ruimte – en een basis voor eventuele nieuwe creaties.

Mediawerken zijn in de informatiemaatschappij onderhevig aan circulatie, reproductie en bewerking. Dat is het uitgangspunt van het *Creative Archive*-project van de BBC, waarin het archief maximaal benut wordt door het vrijgeven van materiaal aan internetgebruikers om het, onder bepaalde voorwaarden, gratis te downloaden, te distribueren en te modificeren¹¹. Met dit initiatief onderschrijft de BBC, samen met Channel 4, het British Film Institute en de Open University, het potentieel van digitale creativiteit en bevordert een nieuw paradigma van publieke toegang in de informatiemaatschappij.

Ook de VRT experimenteert met interactieve *communities* en speelt onder meer in op het veranderende media- en ICT-gebruik van jongeren. De interactieve spelletjessite *Ketnet-Kick* is daar een voorbeeld van¹². Jongeren kunnen ook zelfgemaakte videofilmjes, muziek of foto's op het net plaatsen via <http://www.16plus.be>, de webstek van de jongerenfictiereeks over Brusselse scholieren. Het is een *communitysite* waar jongeren niet alleen content kunnen bekijken of erop reageren, maar ook aan elkaar kunnen uitleggen hoe ze te werk gaan. De website wil jongeren tevens de weg wijzen naar content die ze kunnen gebruiken zonder de auteursrechten te schenden en maakt daarbij gebruik van Creative Commons Licenties.

De gebruiker als medespeler in het innovatieproces

De toenemende invloed van de gebruiker wordt ook duidelijk in de technologische innovatie. Terwijl dat begrip meestal geassocieerd wordt met ontwikkelingen in R&D-laboratoria en universiteiten, gaan sommige gebruikers de laatste jaren zelf creatief om met technologie. Dit fenomeen wordt vooral aangestuurd door online *communities* en het *open source* principe. Talloze voorbeelden tonen aan hoe gebruikers industriële producten aanpassen aan hun eigen noden. Ook in sommige takken van de media-industrie – bijvoorbeeld de productie van computergames – wordt de consument reeds actief betrokken bij de ontwikkeling van nieuwe producten. Dit principe kan een meerwaarde betekenen voor andere media-industrieën, zoals de digitale televisie, waarin toepassingen ontwikkeld kunnen worden die een andere, gebruikersgeïnspireerde omgang met de technologische omgeving voorstaan.

Steeds meer industriële spelers – ook uit de telecommunicatie- (zoals British Telecom) en omroepwereld (zoals de BBC en Channel 4) – onderkennen het belang van de cultuurindustrie, waarin industriële kennis samengaat met de kennis van kunstenaars, culturele ontwikkelaars, vormgevers en gebruikers, om het potentieel van technologieën als breedband te onderzoeken en uit te breiden. Op die manier worden nieuwe participatieve modellen ontwikkeld die de gebruiker meer ruimte, interactie en participatiemogelijkheden bieden.

2. Rolverandering

2.1 Van aggregator naar emancipator, van monoloog naar dialoog

In de digitale mediawereld zal de openbare omroep zijn functie als content-aggregator herzien.

De internationale rechtenhouders, vaak machtige groepen als Disney en Microsoft, en de productiehuizen zullen steeds vaker rechtstreekse cont(r)acten aangaan met distributeurs. Bovendien wordt de publieksfragmentatie en individualisering steeds manifester, net zoals andere vormen van gebruik. Daardoor verandert de huidige functie van omroepen als lineair doorgeefluik en worden ze uitgedaagd de scoop, vorm en schaal van hun missie te herdefiniëren.

Parallel aan het klassieke broadcastmodel – dit is immers geen ‘of/of’ verhaal maar een ‘en/en’ verhaal – engageren openbare omroepen zich om het rijke potentieel van een netwerkcultuur op te zoeken, de mogelijkheden tot participatie, interactiviteit en innovatie voluit te erkennen en een open model te ontwikkelen waarin de gebruiker centraal staat. Dit is een verschuiving van ‘zelf vertellen’ naar begeleiden en faciliteren.

Als een eigentijdse emancipator kunnen ze via televisie niet alleen bruggen bouwen over de digitale kloof heen, maar ook nieuwe, al dan niet gepersonaliseerde vormen van educatie verkennen. Als erfgoedbewaarder kunnen ze hun archief ontsluiten en het gebruik ervan stimuleren. Hierbij zullen ze uiteraard rekening moeten houden met het auteursrecht. Als publieke dienstverlener kunnen openbare omroepen, crossmediaal en genetwerkt, geletterdheid nastreven en een platform creëren voor verbeelding en innovatie. Ze kunnen zich tot slot ankeren aan de verschillende culturele sectoren.

Voorbeelden tonen aan dat omroepen efficiënte vormen van synergie kunnen aangaan met bijvoorbeeld musea, bibliotheken en audiovisuele organisaties, niet alleen om programma's te coproduceren of captaties uit te zenden, maar ook om te experimenteren met nieuwe, al dan niet interactieve vormen van creatie, communicatie en narrativiteit. De openbare omroepen, die in de loop van de voorbije jaren publiek hebben verloren aan het internet, kunnen door middel van interactieve tools en nieuwe participatiemodel-

len, hechtere, langdurige en diepgaande relaties met de gebruikers aanknopen. Dit kan leiden tot nieuwe vormen van zenderbinding. Om dit potentieel te verkennen werken omroepen, netwerkoperatoren en producenten samen.

2.2 Levende televisie, dynamisch archief

Programmamakers worden aangespoord om niet enkel te werken voor het broadcasten van een product, maar ook na te denken over wat een tv-programma en een archief kunnen zijn en kunnen overbrengen. Levende televisie is het levend, open en dynamisch houden van bronnenmateriaal en het creëren van een context voor het stimuleren van educatie, bewustzijn en creativiteit. Binnen de VRT bestaan reeds educatieve initiatieven zoals *Elektronisch nieuwsarchief Vlaanderen*. Die zijn bedoeld voor onderzoek en educatie maar kunnen verder uitgebouwd worden naar andere content en naar andere omgangsvormen door gebruikers. Televisie kan namelijk ook de creatie stimuleren door materiaal in de vorm van open content vrij ter beschikking te stellen. Het Britse *Creative Archive*-project is in deze context prestigieus. *Four Docs*, een project van Channel 4, is op zijn beurt een goed voorbeeld van de rolverandering in het concept van 'levende televisie'. Het is een *onlineonly* documentairekanaal, waar niet alleen oude en nieuwe documentaries en interviews worden aangeboden, maar gebruikers ook gestimuleerd worden om zelf hun eigen materiaal te uploaden. Een deel van de aangeboden content kan onder bepaalde voorwaarden gebruikt worden. Het project levert tegelijk een educatief kader en materiaal en inspiratie voor documentairemakers en -kijkers.

Daarnaast kan televisie als facilitator optreden voor de ontsluiting van eigen archiefmateriaal en dat van culturele sectoren.

2.3 Van *one to many* naar *many to many* modellen

Er is een publiek, hoe klein ook, voor ieder programma of audiovisueel product dat ooit is en wordt gemaakt. Nieuwe gedecentraliseerde distributiekanaalen maken het mogelijk om die verschillende publieken, zonder al te grote investeringen, te bereiken. De verhouding van geproduceerde tot beschikbare content is in de huidige televisiewereld ontzettend laag. Een ruime, ongelimiteerde toegankelijkheid

tot het geproduceerde materiaal kan zowel voor de gebruiker als voor de zender tot een groter inzicht in het gebruik leiden. Deze grotere beschikbaarheid kan ook nicheproducten meer onder de aandacht brengen en tegelijk leiden tot een grotere en bredere consumptie en productie. De publieke omroep kan op dit vlak een belangrijke rol spelen in het bevorderen van een nieuw paradigma van publieke toegang, door zich niet alleen op te stellen als een massamedium maar ook als een medium voor vele publieken.

2.4 Van content-aggregator naar content-manager

De consument krijgt meer controle en keuze, zowel via televisie, radio en het internet als via andere media. Door de introductie van draagbare videocamera's en breedbandtechnologieën met een grote up- en downloadcapaciteit is er een explosie van beschikbaarheid en variëteit. Het belang van contextualisering en mediëring wordt onloochenbaar, zowel voor grote mediabedrijven als kleine producenten en aggregatoren. Ook hier heeft de openbare omroep, net als andere culturele actoren, een andere rol te vervullen door in die veelheid aan mediacontent gebruikersgeoriënteerde tools aan te bieden, zoals relationele zoekmachines. Door andere vormen van mediëring kan hij bovendien een waardevolle context leveren voor educatie, communicatie en interactie.

Van deze nood aan zoekmachines zijn bedrijven als Google, Microsoft of Yahoo zich maar al te goed bewust, inclusief van de enorme advertentiemogelijkheden. Het gevaar bestaat dat content van publiek belang steeds meer onder controle komt van enkele commerciële bedrijven. Als bedrijven op termijn een groot deel van de breedbandwereld (infrastructuur en content) zouden gaan domineren, zoals dat nu het geval is voor de *smallband*, bestaat de kans dat zij de controle zullen uitoefenen op de toekomst van mediaconsumptie, en bij uitbreiding ook de media-industrie, het publiek en de cultuur.

2.5 Van productieformats naar onderzoek en experiment

Publieke omroepen gaan op zoek naar innovatieve manieren om de groei van een digitale creatieve cultuur te stimuleren en het uitgebreide potentieel van breedband te verkennen. Dit houdt onder

meer in dat er actief wordt gezocht naar nieuwe vormen van content en diensten. De omroep kan daarbij productieve samenwerkingsverbanden aangaan om die nieuwe platformen, software en gebruikerstoepassingen samen met externe partners te realiseren, zowel voor de inhoud als voor de technologische aspecten.

3. Stand van zaken

3.1 Breedbandpenetratie en media in Vlaanderen

Ondanks het feit dat België, en dus ook Vlaanderen, een relatief grote breedbandpenetratie heeft, doen de federale regering en de gemeenschapsregeringen inspanningen om de breedbandinfrastructuur nog te versterken en de penetratie verder te verhogen. Dat doen ze om de digitale kloof te overbruggen, de kennis-economie verder te stimuleren en het potentieel van e-government en e-learning te realiseren.

Eind maart 2004 presenteerden de Belgische federale, gewest- en gemeenschapsregeringen, in het kader van het *eEurope 2005 Action Plan*, een gezamenlijke nota over het Belgische breedbandbeleid¹³. Daarin stond de ambitie om het gebruik van breedband te verruimen naar 2,5 miljoen gezinnen en 500.000 kleine en middelgrote ondernemingen en zelfstandigen. Er treden een aantal knelpunten op bij de realisatie van deze intenties. Terwijl technologieën en media volop convergeren, is telecom een federale verantwoordelijkheid (via de Belgische regulator voor de postdiensten en de telecommunicatie BIPT) en zijn de omroepfrequenties (radio en tv) vooral een aangelegenheid van de gemeenschappen. Bovendien komt een geïntegreerde aanpak van het ICT-beleid in België slechts moeizaam op gang: er zijn zowat 18 ministers en staatssecretarissen op federaal, gemeenschaps- en gewestniveau bevoegd voor de materie. Binnen Vlaanderen is ICT-beleid verspreid over wetenschaps- innovatiebeleid, mediabeleid en e-government.

De Federale Regering keurde half oktober 2005 het *Nationaal Actieplan Digitale Inclusie* goed. Samen met de deelstaatregeringen wil de federale overheid de digitale kloof de volgende vijf jaar met een derde verminderen.

De Vlaamse Regering steunt de uitbouw van de informatiemaatschappij vooral onrechtstreeks met de subsidies die uitgereikt worden door IWT-Vlaanderen (Instituut voor de aanmoediging van innovatie door Wetenschap & Technologie). Daarnaast werd de voorbije jaren ook ruimte vrijgemaakt voor andere (breedband)initiatieven. Denk aan het Digitaal Actieplan en aan het Coördinatiepunt voor de Informatiemaatschappij (CPI) binnen de afdeling Media. Eind 2004 werd het IBBT opgericht en in maart 2005 stelde het Vlaamse parlement de Commissie Digitaal Vlaanderen samen. Tegen half oktober 2005 moesten de EU-lidstaten hun prioriteiten voor de informatiemaatschappij vastleggen in een Nationaal Hervormingsprogramma. De e-VRT-projecten van 2002-2003 worden ondersteund en *Vlaanderen interactief* wordt opgericht¹⁴.

Interactieve tv biedt een potentieel om de digitale kloof te overbruggen en de breedbandpenetratie te verhogen: volgens de Vlaamse Regionale Indicatoren (VRIND) van 2006 gebruikte in 2005 61% van de Vlamingen internet, terwijl algemeen aangenomen wordt dat meer dan 98% van de bevolking toegang heeft tot televisie. De studie *De Multimediakaart van Vlaanderen* van 2002 heeft het over 98.7%¹⁵. De vertrouwde televisie zou, met betrekkelijk lage meerkosten, omgevormd kunnen worden tot een universeel toestel waardoor men eenvoudig toegang kan krijgen tot allerhande informatie en diensten. Recent gaat in Vlaanderen ook aandacht uit naar de mogelijke oprichting van digitale cultuurkanalen door de openbare omroep en andere marktspelers.

Enkele bedenkingen:

- ondanks deze maatregelen en ondanks de 'breedbandrevolutie' in Vlaanderen rond 2000 stellen we vast dat er momenteel in andere landen veel krachtiger en goedkopere breedbandconnecties aangeboden worden, onder invloed van een veel sterkere concurrentie tussen de aanbieders¹⁶. Het pijnpunt in België is wellicht het feitelijke duopolie: alleen Belgacom en Telenet beschikken over een eigen netwerk dat tot in de huiskamer reikt. Hun netwerken kunnen ofwel niet, ofwel slechts tegen hoge prijzen door andere providers worden gebruikt. Een overheidsinterventie kan hier een oplossing bieden. De Zuid-Koreaanse overheid heeft bijvoorbeeld de netwerkbeheerders verplicht om de leaseprijs per lijn te verlagen tot maximaal 5 euro. In Zweden beheert Stokab

het volledige glasvezelnetwerk van de stad Stockholm en biedt het een open infrastructuur aan aan alle providers. Ten slotte kan de *last mile* binnenkort ook overbrugd worden door *wireless* technologieën, onder meer via UMTS en WiMax. Over vijf jaar zal een goed deel van de opbrengsten van de providers wellicht uit draadloze toepassingen komen. Zowel de vaste als de mobiele markten zullen op termijn onvermijdelijk samensmelten. Hieruit blijkt dat de overheid haar rol zal moeten bepalen die zij wil spelen in het aanbieden van de basiscomponenten van de informatie- en kennismaatschappij, zoals de toegang tot netwerken;

- de wet betreffende de elektronische communicatie (wet van 13 juni 2005) streeft naar een technologieneutrale harmonisatie en liberalisering van alle elektronische communicatie. De richtlijnen houden ook rekening met het gegeven van *triple play* diensten, waardoor men met één verbinding gebruik kan maken van meerdere diensten, zoals telefonie, internet en televisie¹⁷. Sommige analisten wijzen erop dat Telenet en Belgacom hierdoor hun marktpositie kunnen bestendigen door ook op het vlak van iDTV een koppositie te veroveren. Ze hebben immers het voordeel dat hun eigen netwerk tot in de huiskamer reikt en gebruikers zullen voor iDTV een abonnement van Telenet of Belgacom moeten betalen. Sommigen vrezen dat bepaalde openbare televisieprogramma's alleen nog beschikbaar zullen zijn voor wie een decoder en een abonnement van Telenet of Belgacom heeft. Bovendien vrezen sommige analisten dat de prijzen door gebrek aan concurrentie hoog zullen blijven. Het BIPT heeft er daarom op aangedrongen dat Belgacom TV zijn netwerk ook openstelt voor concurrenten, zodat ook andere spelers (zoals Versatel en Scarlet) programma's kunnen verspreiden.

3.2 Omroepen en content-industrie in Vlaanderen

De omroepwereld maakt zich op voor een overgang van een analoge naar digitale werking.

Dit is onder meer merkbaar op het vlak van archivering en distributie. Zo bereidt de VRT een inhaalbeweging voor om zijn archief te digitaliseren en te ontsluiten. Het Digitaal VRT-archief (DIVA) was een van de aandachtspunten in de onderhandelingen over de nieuwe beheersovereenkomst tussen de Vlaamse Gemeen-

schap en de VRT. De VRT wil daarbij ook audiovisueel materiaal uit externe collecties (zowel openbaar als privé) aanbieden via één gemeenschappelijk digitaal archief.

Op het vlak van distributie voegen zich bij de omroepen een groot aantal nieuwe aanbieders, zoals telecoms en de kabelindustrie, die ook video zullen aanbieden. Ook Vlaamse productiehuisen zijn op zoek naar partnerships om op de uitdagingen van digitale televisie te kunnen ingaan. Niets belet productiehuisen om zelf een kanaal op te starten: Studio 100, Woestijnvis of Euro1080 zijn in se niet langer afhankelijk van de bestaande omroepgroepen en kunnen in principe een eigen kanaal aanbieden via een van de providers (Belgacom of Telenet).

Vaak zullen zenders en de content-industrie de nieuwe technologische mogelijkheden in de eerste plaats als een extensie van hun huidig beleid beschouwen, niet als een vernieuwing. Het protectionisme van de industriële wereld wordt weerspiegeld in twee tendensen: enerzijds wordt er gelobbyd voor meer beperkingen op intellectuele rechten¹⁸ en anderzijds wordt content steeds meer geprivatiseerd.

Deze houding blijkt ook uit de manier waarop omroepen doorgaans omgaan met mediaconvergenties en met de doorgedreven segmentering van het publiek. Mediabedrijven zetten al voorzichtige stappen naar een crossmediale werking, met een convergentie van radio, print, televisie en vooral het internet. De meeste zenders bieden op hun beurt wel internetdiensten aan, maar hebben het moeilijk om het traditionele broadcastmodel te combineren met het gedecentraliseerde en participatieve internetmodel. Voor zenders tekent zich evenwel een nieuw potentieel af om de internetwerking als een integraal deel te beschouwen van hun missie, van even groot belang als de 'traditionele' kanalen. Enkel de BBC en sommige programma's van VPRO of ORF hebben die stap gezet. De verschillende gebruikersverwachtingen en -kenmerken blijken moeilijk verzoenbaar: passief versus actief, zap- versus netwerkcultuur, *one to many* versus *many to many*.

Sommigen zijn de mening toegedaan dat de publieke omroep in Vlaanderen zijn aanbod via themakanalen zal uitbreiden, maar dat de omroep in de eerste plaats zichzelf zal blijven zien als

‘massamedium’ voor de grootst gemene deler: nicheprogramma’s blijven niche, prime blijft prime. Televisie wordt digitaal, maar men vreest dat de interactiemogelijkheden veelal beperkt zullen blijven tot eendimensionale en voorgeprogrammeerde *red button* applicaties. Televisie-omgevingen zullen volgens critici veelal gecompliceerd worden als afgeschermdes ruimtes, ook *walled garden* genoemd, waardoor het alleen mogelijk wordt om met het materiaal van de aanbieder te spelen, afgeschermd van de zogenaamde wanorde op het internet.

Wel vindt de overtuiging ingang dat de concurrentie uitgebreider en diffuser wordt en dat anderzijds ook de afzetmarkt groter en gevarieerder wordt. Vanuit dat besef dient zich een shift aan van schaal naar scoop.

4. Aanbevelingen

4.1 Samenwerking tussen omroepspelers en cultuur

Allianties, dwarsverbindingen en samenwerking tussen de omroepspelers en de culturele velden dienen zich aan voor diverse items:

- de beschikbaarheid van culturele content zowel vanuit cultuur als de omroepen;
- de contextualisering van digitale content voor cultureel, maatschappelijk en educatief gebruik;
- de culturele en participatieve invulling van toegang;
- de totstandkoming van een levend archief;
- de realisatie van nieuwe platformen, software en usertoepassingen zowel voor inhoudelijke als technologische aspecten.

Dergelijke samenwerkingsverbanden zouden ten dele verankerd kunnen worden in de beheersovereenkomst van de openbare omroep, maar hangen uiteraard ook in grote mate af van het engagement en de exploratiezin vanuit beide hoeken (de omroepen en de culturele velden).

Om dergelijke allianties in de praktijk verder te stimuleren en te ondersteunen kan de overheid een algemeen voorwaardenscheppend kader bepalen.

4.2 Pilotprojecten

Er zouden mogelijkheden gecreëerd kunnen worden voor onderzoek en experimenten waarin omroepen meer interactieve relaties uittesten met gebruikers. Omroepen kunnen voor dergelijke experimenten samenwerken met culturele spelers en de cultuurindustrie, die ook over kennis en ervaring beschikken op het gebied van publieksparticipatie, crossmedia en livestreaming. Onderzocht kan worden hoe CultuurInvest eventueel ook op dit terrein een rol kan vervullen.

Daarbij kan er aandacht gaan naar experimenten rond het actief betrekken van de gebruiker bij de ontwikkeling van nieuwe diensten of producten.

4.3 Internationale dimensie

Op internationaal vlak zijn er interessante praktijkvoorbeelden op het vlak van nieuwe broadcastmodellen die fungeren als inspirerende leerobjecten. Daarnaast kunnen Europese onderzoeksprojecten en andere Europese financieringsprogramma's stimulerend werken om allianties tussen diverse actoren vorm te geven.

De Europese Unie is bovendien een belangrijke speler bij het bepalen van de kaders voor het mediabeleid. Het is dus belangrijk de mogelijkheden voldoende in kaart brengen voor dit culturele denken over breedband, omroepen en mediadistributie.

De internationale inbedding is ook relevant op het vlak van de rechtenproblematiek. Denk aan de gesprekken over een mogelijk nieuw kader voor het auteursrecht bij de ontwikkeling van de Europese Digitale Bibliotheek¹⁹.

4.4 Audiovisuele archieven

Audiovisueel erfgoedmateriaal bevindt zich in diverse organisaties en instellingen in Vlaanderen. Waardevolle collecties treffen we onder meer aan in bewaarbibliotheken, openbare en commerciële omroepen, filmhuizen en -musea, theaters, mediakunstorganisaties, steunpunten en bij kleine verenigingen. Er dient een constructieve, gecoördineerde aanpak te worden gevolgd voor zowel het archiveren als het duurzaam bewaren van het analoge en digitale materiaal. Deze beweging kan kaderen binnen het

cultureel-erfgoedbeleid en er kan een interessante meerwaarde gegenereerd worden door allianties aan te gaan met de openbare omroep. Beide partijen beschikken immers over complementaire vormen van kennis en infrastructuur.

4.5 Modellen voor breedbandvoorziening

De Vlaamse overheid kan bepalen welke rol zij verder wil vervullen op het vlak van de basiscomponenten van de informatie- en kennismaatschappij, zoals de toegang tot breedbandnetwerken. Het door de Nederlandse overheid gesteunde *Gigaport*-project gaf aan dat een snelle internetverbinding op niet-commerciële basis belangrijk is voor de ondersteuning van initiatieven van publiek belang binnen het culturele domein. Het is aangewezen dat de Vlaamse overheid, onder meer met het oog op allianties tussen de culturele en de omroepwereld, nagaat welke toepassingsmogelijkheden zich aandienen en welke modellen ontwikkeld kunnen worden, zodat een performante breedbandinfrastructuur ook ruim gebruikt kan worden voor dergelijke vormen van samenwerking.

Hierbij dient men rekening te houden met de bestaande modellen en ontwikkelingen (denk aan Belnet, het *Gigaport*-project, *I-City*-projecten enzovoort) en met de mogelijkheden die publiek-private samenwerking biedt.

Noten

1. 'België zakt op Europese ranglijst breedband', *De Tijd*, 15 juli 2006. Het artikel meldt dat België zakt van de top drie naar de vijfde plaats wat betreft breedbandpenetratie. Zie ook: <http://www.agoria.be/ICT-TIC-Flash/nl/99ict.htm3#06>.
2. Zie: http://www.oecd.org/document/39/0,2340,en_2649_34225_36459_431_1_1_1_1,00.html.
3. Zie: http://www.theregister.co.uk/2004/05/27/broadband_threatens_tv/.
4. Zie: <http://www.iak.be/docs/studies/ecultuurbreedband.pdf>. 'Tegen eind 2007 zou digitale televisie 30 procent van de Vlaamse kijkers kunnen bereiken', in: Half miljoen *Vlamingen kijkt volgend jaar digitaal*. *Minister Bourgeois: 'We gaan niet naar een revolutie, maar een evolutie'*, *De Morgen*, 18 januari 2006.
5. Denk aan het e-VRT-project in Schoten.
6. Zie: <http://hyperreal.org/~mpesce/fbm.html>.

7. Zie: <http://secondlife.com>.
8. Zie: <http://3voor12.vpro.nl/3voor12/index.jsp>.
9. Zie: <http://www.bbc.co.uk/videonation/>.
10. Zie: <http://www.tvdeluxe.be/> en <http://www.telekom.at/Content.Node/innovation/highlights/engerwitzdorf.php>.
11. Zie: <http://creativearchive.bbc.co.uk/>.
12. Zie: <http://www.ketnetkick.be/>.
13. Zie: http://www2.vlaanderen.be/ned/sites/media/eflanders/links/links_breedband.htm.
14. *Vlaanderen interactief* is een samenwerking tussen de kabelmaatschappijen Telenet en Interkabel en de omroepen VRT, VMMA en VT4 om de ontwikkeling van interactieve digitale televisie in Vlaanderen voor te bereiden.
15. De Belgian Internet Mapping studie van Insites geeft aan dat 57% van de Belgische bevolking ouder dan 15 jaar internetgebruiker is. Zie: <http://www.digimedia.be/detail05.asp?Id=3168>. Zie ook: <http://www.digimedia.be/detail05.asp?Id=3168> en <http://www2.vlaanderen.be/ned/sites/media/eflanders/historiek/DAV/gegevens/Multimediakaart%20van%20Vlaanderen%20Rapport%202.pdf>.
16. 'Belgische breedband erg duur. Europees commissielid Viviane Reding bekritiseert ontbreken samenwerkingsakkoord met gemeenschappen over telecom', *De Tijd*, 28 juni 2006.
17. Met deze wet werden de bepalingen van de Europese richtlijnen betreffende elektronische-communicatienetwerken en -diensten, voor zover ze betrekking hebben op de federale bevoegdheden, omgezet in Belgisch recht. De regelgeving bepaalt de rechten en de plichten van de dienstaanbieder. Deze regelgeving moet een faire mededinging waarborgen. Daarom bepalen de Europese richtlijnen dat de regelgeving technologie-neutraal moet zijn. Anders gezegd: de regelgeving is dienstgeoriënteerd. De toepassing van de regelgeving wordt bepaald door de kenmerken van de aangeboden dienst en niet door de aard van de technologie waarmee de dienst wordt aangeboden. Bijvoorbeeld: Belgacom en Telenet bieden eenzelfde type dienst aan: vaste telefonie. Belgacom gebruikt een koperpaar voor de verbinding naar de klant en Telenet gebruikt een coaxiale kabel. De regels voor het aanbieden van de dienst (vaste telefonie) moeten voor beide operatoren dezelfde zijn. Het technologie-neutrale opzet van de richtlijnen beoogde een openstelling van de markt voor meerdere concurrenten in de sector (liberalisering). Zie: <http://www.bipt.be>.
18. Denken we o.m. aan software patenten of aan de *broadcasting flag* in de VS. Die bestaat uit een enkele bit die wordt toegevoegd aan digitale televisie-uitzendingen om aan te geven dat het om auteursrechtelijk beschermd materiaal gaat.
19. 'High Level Expert Group to advise European Commission on how to build the European Digital Library', zie: <http://europa.eu.int/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/06/380&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en> en http://europa.eu.int/information_society/activities/digital_libraries/high_level_expert_group/index_en.htm.

E-cultuur en onderwijs

1. Wat betekent e-cultuur voor cultuur en onderwijs?

1.1 Cultuur en onderwijs: veranderde en veranderende sectoren

Zowat alle maatschappelijke sectoren zijn de laatste decennia onder invloed van de technologie grondig veranderd. Dit geldt ook voor de twee sectoren die in dit hoofdstuk aan bod komen: cultuur en onderwijs. Voorbeelden van die veranderingen in het culturele domein zijn niet moeilijk te vinden: de digitale ontsluiting van cultureel erfgoed, de bibliotheek als trefpunt voor online raadpleging en internettoegang, de digitale beschikbaarheid van muziek, literatuur, audiovisuele creaties en multimedia, het ontstaan van multimediale kunst, de integratie van allerhande media in traditionele kunstvormen zoals dans en theater, interactieve en genetwerkte vormen van cultuurparticipatie... Hetzelfde geldt voor het onderwijs: elektronische leeromgevingen, educatieve software die instructie- en toetstaken van de leerkracht overneemt, webkwesties en het internet als communicatie- en informatiemiddel hebben het onderwijs de laatste jaren grondig en onomkeerbaar veranderd.

‘E-cultuur en onderwijs’ gaat over het snijvlak van twee veranderde en veranderende domeinen: een door technologie veranderde cultuurproductie, -participatie, -bewaring en -distributie, en de rol die een door informatie en communicatietechnologie (ICT) ondersteund onderwijs daarin kan spelen.

Dat de integratie van ICT niet enkel tot positieve resultaten leidt, mag duidelijk zijn. Ze vereist van burgers nieuwe en vergaande vaardigheden om met technologie om te gaan. Niet elke burger heeft die vaardigheden of wil ze aanleren. Op maatschappelijk vlak spreken we over de digitale kloof. Dit is geen eenduidig concept, maar eerder een veelvlak van digitale breuklijnen. Het kan gaan om verschillen in toegang, gebruik en vaardigheden inzake ICT.

Het is de taak van het onderwijs jongeren en volwassenen maximale kansen te geven om zich in de kennismaatschappij te ontplooien. Hoewel deze tekst focust op het formele leren, moet het tegelijk duidelijk zijn dat niet enkel het onderwijs hier een rol te spelen heeft. Het vinden van oplossingen voor de digitale kloof vooronderstelt de nodige afstemming tussen verschillende onderwijs-, opleidings- en vormingsverstrekkers, maar ook samenwerking met actoren uit bijvoorbeeld het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen, bibliotheken en musea, die eveneens activiteiten ontplooien op dit terrein. Belangrijk is verder de aanvullende rol van gemeenschapsinitiatieven, zoals *Link in de kabel* in Leuven, *easy e-space*, of *Vaardig met de computer* van de VDAB.

In essentie is dit ook waar het op het snijvlak van e-cultuur en onderwijs om gaat: ervoor zorgen dat iedereen de basisvaardigheden kan verwerven om op een kritische, beredeneerde en niet louter intuïtieve of technische manier met audiovisuele media om te kunnen gaan. Dit gaat hand in hand met het kunnen omzetten van digitale informatie in kennis, met het creatief en receptief participeren aan de talloze nieuwe mogelijkheden van culturele productie, met het begrijpen van de nieuwe symboliek van media en maatschappij, en met het doorgronden van de verschuivingen in opvattingen, waarden en normen die hiermee samenhangen.

Het debat over e-cultuur in het onderwijs heeft te maken met een grondige wijziging in cultuur en in het bijzonder geletterdheid, die van een enkelvoudige geletterdheid verschuift naar een meervoudige¹.

1.2 Samenwerking tussen onderwijs en cultuur

Onderwijs en cultuur hebben beide een belangrijke maatschappelijke functie. Onderwijs is er in de eerste plaats op gericht om kinderen, jongeren en volwassenen inzicht te bieden in hoe de maatschappij geordend is en reikt hen kapstokken aan hoe zich actief tot die samenleving te verhouden. Ook cultuur wordt gekenmerkt door reflectie en actieve zelfrealisatie.

Hoewel deze verwevenheid vaak door van elkaar gescheiden structuren doorbroken wordt, blijkt het belang dat onderwijs en cultuur elkaar toekennen de laatste decennia alsmar toe te nemen. Tekennend voor deze toenadering zijn de gemeenschappelijke projecten van een school en een culturele instelling, eindtermen muzische en muzisch-creatieve vorming en de aandacht voor educatie binnen het kunsten- en jeugdbeleid.

Bovendien leggen de huidige eindtermen, ontwikkelingsdoelen en vakoverschrijdende eindtermen – de minimumdoelen die bereikt of nagestreefd moeten worden in het onderwijs – grote aandacht aan de dag voor zowel de cognitieve als de affectieve en esthetische ontwikkeling van het kind, de jongere of de volwassene. Om deze doelen te bereiken worden, naast de meer traditionele kunsten, ook schoorvoetend digitale media ingezet. Een verdere verkenning van de mogelijkheden dringt zich op.

1.3 Visie op technologische veranderingen in het onderwijs

Door de snelle ontwikkeling van wetenschap en industrie vallen onderwijs, vorming en opleiding niet langer samen met de overdracht van stabiele kennis, het inslijpen van automatisen en het doorgeven van uniforme waarden. Informatie en competenties wijzigen zo snel dat de creativiteit en het leervermogen van individuen en organisaties essentiële productiegoederen worden. Onderwijs-, vormings- en opleidingsdoelen worden, althans in formulering, aangepast vanuit een aantal basisopvattingen.

Opvattingen over technologie

We onderschrijven graag de interactionistische visie op technologie die in hoofdstuk 1 van dit boek werd besproken. Blogs, digitale

fotografie, *podcasts*, *portals*, games en dvd vinden stilaan hun weg naar het onderwijs. Enerzijds omdat leerkrachten er mogelijkheden in zien voor leerlingbetrokken, actueel en verrijkend leren, anderzijds omdat dergelijke tools goed aansluiten bij de leefwereld van de leerlingen zelf, en dus ook bij de maatschappij. De mogelijkheden voor de integratie ervan in een klascontext zijn groot en worden vaak enkel begrensd door de creativiteit van de leerkracht en zijn leeromgeving. Toch mogen we niet vergeten dat dergelijke toepassingen geen automatische meerwaarde genereren. De leerkracht moet een pedagogische meerwaarde creëren door een rijke pedagogische context op te zetten.

Opvatting over leren en leerdoelen

Onze maatschappij wordt dikwijls omschreven als een kennismaatschappij. De groei van kennis situeert zich op de eerste plaats in het domein van de technologische kennis: kennis die dient om een specifiek en gemakkelijk te identificeren probleem op te lossen of die tot onmiddellijke praktische toepassingen leidt. Men kan in dit verband spreken van probleemgeoriënteerde en toepassingsgebonden kennis. ICT speelt hierin een dubbele rol. We zien niet alleen binnen de ICT-sector een evolutie van ontwikkelingen en toepassingen die van de gebruiker een steeds grotere gespecialiseerde kennis vereisen. Tegelijk is het diezelfde informatietechnologie die steeds meer domeinen voor kennis toegankelijk maakt.

Parallel met de ontwikkelingen in de maatschappij evolueerden ook de visies op leren. Terwijl in het onderwijs vroeger de nadruk lag op het doorgeven van afgewerkte producten van kennis, wordt vandaag de dag in toenemende mate belang gehecht aan het stimuleren van processen die tot flexibele en adequate kennisverwerving, -verwerking en -beoordeling leiden:

- ten eerste evolueren we naar een maatschappij waarin het 'leren leren' een belangrijke invulling krijgt. 'Leren leren' betekent dat men de leerlingen de leerstof niet enkel uit het hoofd laat leren, maar dat men ze inzicht geeft in het verwerven van toegang tot informatie en in hoe ze informatie kunnen aanwenden en beoordelen. De leerlingen krijgen een actievere rol in het opbouwen en leren hanteren van hun kennis;

- ten tweede lijkt de vraag naar de maakbaarheid van het onderwijs steeds groter te worden, en dit vanuit een sterke economische motivatie. Leerlingen moeten een algemene maatschappelijke vorming krijgen, maar ze moeten vooral ook worden voorbereid op hun rol in een flexibele en technologische arbeidsmarkt;
- ten derde vinden veel actuele onderwijskundige visies hun grondslag in de idee dat leren een sociaal en interactief proces is, waarbij kennis geconstrueerd wordt in plaats van passief verworven. Bij het actief verwerven van kennis en vaardigheden speelt de interactie en samenwerking met de medeleerlingen een belangrijke rol. Naast de lerende zelf en de mediators (leerkrachten, medeleerlingen, ouders...) vormen de leerbronnen (leermiddelen zoals het handboek, een website...) een derde soort component in een leeromgeving. De leerinhouden groeien bovendien exponentieel. Dit leidt ook tot een complexere kennisopbouw. Om al deze informatie te verwerken tot kennis dienen leerlingen te beschikken over de nodige referentiekaders. Onderwijs, maar ook andere sociale netwerken, zoals het gezin en leeftijdsgenoten, dragen er toe bij dat leerlingen informatie tot zinvolle en relevante kennis kunnen omvormen.

De maatschappelijke ontwikkelingen en de opvattingen over leren bepalen de leerdoelen die men wenselijk acht. Dit leidt tot een spanningsveld tussen feitenkennis en metacognitieve vaardigheden. Een radicale omschakeling van feitenkennis naar louter metacognitie ('leren leren') is echter niet wenselijk. Een van de sterktes van het Vlaamse onderwijs is dat de eindtermen een redelijk uitgebalanceerd evenwicht vertonen tussen kennis, vaardigheden en attitudes. Toch speelt ook hier het debat over de ontstopping van de eindtermen en de tendens naar meer vakoverschrijdende eindtermen. In elk geval lijkt van lerenden te worden verwacht dat ze zelf het leerproces mee sturen en in handen nemen.

Opvatting over kennis

Ook op het gebied van kennisdomeinen is een evolutie merkbaar: van stabiele, onveranderlijke vormen van informatie als gesloten containers, naar open informatieomgevingen die vatbaar zijn voor snelle evoluties en een veelheid aan interpretaties. Dit brengt een

vorm van open leren met zich mee, waarbij creativiteit in de ruime zin van het woord een kernbegrip wordt.

Belang van een gemedieerde mens-mensrelatie

Door recente technologische ontwikkelingen is er sprake van toememende mogelijkheden tot interactie. Communicatietechnologieën laten niet alleen interactie tussen mens en machine toe, maar kunnen ook bemiddelen in de interactie tussen mensen. Het internet is een publieke plek in de echte betekenis van het woord, waar kennis opgebouwd kan worden op basis van negotiëring over informatie, en waar betekenis gerelateerd kan worden aan die van anderen. Deze interactie tussen mensen kan beantwoorden aan leerdoelen in termen van open, constructief en coöperatief leren.

Ten slotte willen we erop wijzen dat een doorgedreven technologische vernieuwing niet alleen extra kansen maar ook risico's inhoudt. Technologie is geen tovermiddel dat automatisch vernieuwing garandeert. Een te enge focus op technologie houdt het risico in dat de aandacht wordt weggetrokken van waar het werkelijk om gaat: adequaat functioneren in de (kennis)maatschappij. Een andere risico heeft betrekking op de dualisering in de maatschappij, die door het gebruik van ICT niet mag toenemen. Ten slotte genereert technologie in alle maatschappelijke sectoren een aantal nieuwe gevaren op het vlak van privacy, databeveiliging, pesten en lichamelijke letsels.

1.4 Het potentieel van e-cultuur en onderwijs

In dit deel bekijken we het raakvlak tussen e-cultuur en een door ICT ondersteund onderwijs. We onderscheiden vier aspecten.

Nieuwe terreinen

Een eerste aspect betreft de inhoudelijke samenwerking tussen onderwijs en cultuur. Samenwerkingsverbanden tussen scholen en actoren uit de culturele sectoren, zoals bibliotheken, musea en cultuurcentra, beleefden de laatste twintig jaar een gestage groei en de vorm van deze samenwerking is geëvolueerd van een receptieve naar een participatieve houding. Op inhoudelijk en methodologisch vlak kan die samenwerking in e-cultuur uitgebreid worden, zodat er naast de vertrouwde culturele acties en projecten (thea-

terbeleving, leesbevordering of school en bibliotheek) er zich een nieuw, onontgonnen terrein aandient op het vlak van digitale cultuurpraktijken. De brugfunctie tussen onderwijs en cultuur heeft met andere woorden ook betrekking op e-cultuur.

Nieuwe werkmiddelen en -vormen

Een tweede potentieel ligt in het contact met de nieuwe (digitale) culturele productie en de bijbehorende nieuwe vormen van ontsluiting door kinderen en jongeren op school.

Cultuurhuizen, radio en tv beschikken over collecties en informatie die in feite allemaal potentiële leerobjecten zijn. De digitale ontsluiting ervan voor onderwijsdoeleinden en de koppeling via metadata aan eindtermen en ontwikkelingsdoelen kunnen voor het multimediale onderwijs in Vlaanderen een grote meerwaarde betekenen. Voorbeelden uit binnen- en buitenland illustreren dit. De Franse nationale omroep selecteerde uit haar archief filmpjes, reportages en documentaires voor het officiële geschiedenisonderwijs. In Nederland biedt Beeld en Geluid een uitgebreide databank audio- en videofiles aan voor didactisch gebruik². Door de ontwikkeling van het internet is het overigens nooit zo eenvoudig geweest om dergelijke cultuurobjecten te vinden en uit te wisselen. Websites, blogs, databanken, gedigitaliseerde archieven en portaalsites zijn allemaal bronnen voor het vinden van materiaal. Veel leerkrachten maken hiervan gebruik om lesdocumenten, cursusmateriaal en leerobjecten uit te wisselen. Daarnaast zijn er tal van voorbeelden uit de culturele sector waarbij (digitale) cultuurobjecten (museumcatalogi, muziek- en mediafiles enzovoort) beschikbaar worden gesteld. Was de *podcast* eerst populair bij jongeren, dan ontdekt nu ook het onderwijs deze bron van digitale informatie. Zo vindt <http://www.stadsdichterpodcast.be> gretig afname bij leerkrachten Nederlands. Voor het onderwijs ligt hier een unieke kans om het leermiddelenaanbod aan te vullen; voor de culturele sectoren is dit een kans om culturele content verder in lesprogramma's te integreren.

Net zoals de leermiddelen veranderen ook de werkvormen, zodat we kunnen spreken van een digitale didactiek. Hoewel die vooralsnog weinig ontwikkeld is, zijn er tal van mogelijkheden. Het gaat van relatief eenvoudige toepassingen, zoals het tonen

van beeldmateriaal ter illustratie van de leerstof of het beluisteren van muziekfragmenten, tot meer complexe werkvormen, zoals webkwesties, het gebruik van games en multimediale totaalprojecten. Zo ontwikkelden HETPALEIS en de Vlaamse Opera voor elke productie een webkwestie. Leerlingen gaan via het internet zelf op zoek naar de achtergrond van een voorstelling. Blogs, beeldmateriaal en teksten die via de website worden aangeboden, ondersteunen hun zoektocht. De leerkracht treedt hier letterlijk op als begeleider in een proces waarbij de leerling individueel of in groep zijn eigen waarheden construeert.

We stellen vast dat er in de nieuwe werkvormen weinig onderscheid wordt gemaakt tussen het gesubsidieerde aanbod en het meer commercieel getinte materiaal of elementen uit de jeugdcultuur, zoals filmtrailers, online games of chatboxen. Het departement Onderwijs verspreidt een cd-rom waarop onder meer het muziekeducatieve softwarepakket *GNU Solfege* is opgenomen³. Het programma kan gebruikt worden om zelfstandig ritme, intervallen, toonladders en akkoorden in te oefenen. Van een heel andere orde is het project *Winged Sandals*, waarin een klassiek Grieks universum multimediaal weergegeven wordt⁴. De gebruiker vindt er flashfilmpjes waarin belangrijke Griekse mythen worden gespeeld, teksten over Griekse filosofie, kunst en mythologische figuren, en men kan er een orakel raadplegen. De vormgeving incorporeert onder meer gaming elementen en moderne muziek, en appelleert daarmee sterk aan de leefwereld van jongeren. Voor kleuters ontwikkelde de audiovisuele sector het totaalpakket *INgeBEELD*, waarin de leerkracht aan de hand van vijf korte animatiefilms de kleuter inleidt in de multimediamereld⁵. Dit neemt niet weg dat het meer klassieke oefenmateriaal, zoals de zogenaamde *drill and practice* pakketten, nog steeds gebruikt kan worden.

Veranderende productie en ontsluiting vanuit onderwijs

Een derde aspect heeft betrekking op de cultuurproductie en -ontsluiting door het onderwijs. Leerkrachten en leerlingen ontwikkelen immers vaak zelf leermiddelen of leerbronnen die ze via het internet uitwisselen. Een voorbeeld is de portaalsite <http://www.klascement.net>, waarop leerkrachten eigen materiaal ter beschikking kunnen stellen.

Aard en omvang van de digitale cultuurproductie verschillen uiteraard sterk. Het kan gaan van erg laagdrempelige toepassingen, zoals een computer die in het basisonderwijs de meer gebruikelijke verf of kleurpotloden vervangt, tot multimediacproducties als eindwerk in het hoger onderwijs. Het spreekt voor zich dat het hoger, secundair en het deeltijds kunstonderwijs op het vlak van productie en ontsluiting een belangrijke rol kunnen vervullen; ook in andere vormen van (leerplicht)onderwijs zijn er tal van initiatieven.

Opmerkelijk is voorts dat in de zoektocht naar een vernieuwde productie en ontsluiting het onderwijs vaak nauw samenwerkt met culturele instellingen. Eindwerken, zoals flashfilmpjes van studenten, worden op websites van culturele organisaties gepresenteerd, studentenfora worden gekoppeld aan museumsites of cultuurkritiek van studenten wordt opgenomen in online blogs van culturele actoren.

Cultuur en onderwijs verkennen en ontwikkelen ook samen de nieuwe vormen van cultuuruitingen. De Vlaamse Opera biedt bijvoorbeeld materiaal aan dat gebruikt kan worden in de les; de jongeren verzamelen op hun beurt materiaal op weblogs die een onderdeel worden van de educatieve website van de Vlaamse Opera. Het project *The Unteachables* van Channel 4 is dan weer een voorbeeld hoe er ook met omroepen kan worden samengewerkt en hoe zij een intermediaire rol kunnen opnemen. In verschillende steden kregen jongeren in videoworkshops de opdracht filmpjes te maken over hun visie op het onderwijs. Deze clips werden gebruikt om de gelijknamige televisiereeks en website te stofferen. Op de uitgebreide educatieve website staan verder ook weblogs van leerlingen en leerkrachten en treft men voorbeelden van alternatieve leervormen aan.⁶

De kritisch-reflexieve rol van het onderwijs

Een vierde aspect betreft de kritisch-reflexieve rol van het onderwijs en zijn taak om alle leerlingen te leren omgaan met de hierboven geschetste culturele digitale productie en ontsluiting. Het spreekt voor zich dat de eindtermen hier een belangrijke richtinggevende rol spelen. De vakoverschrijdende eindtermen muzische vorming en de ICT-competenties bieden tal van aanknopingspunten. Naast het leren en het toepassen (vaardigheden)

komt de reflectie centraal te staan. Niet alleen het eindproduct is bijvoorbeeld van belang in het leertraject van de student, maar ook de reflectie op een breed cultureel landschap. Ook op dit vlak kunnen onderwijs en cultuur elkaar vinden.

2. Rolverandering

De nieuwe mogelijkheden die zich aandienen binnen de geschetste raakvlakken en de visie op technologische veranderingen in het onderwijs leiden tot diverse vormen van rolverandering.

2.1 Rolverandering bij de lerende

Het onderwijs sluit dichter aan bij de constructivistische opvatting over leren, waarin kennis door de lerende geconstrueerd wordt in plaats van passief verworven. Dit gaf aanleiding tot het zoeken naar systemen waarin de interactie tussen de lerende en het programma vooral door de lerende bepaald wordt.

2.2 Samenwerkend leren

Samenwerkend leren kan lerenden een meerwaarde bieden omdat ze hun redeneringen expliciteren en de gedachtegang en bijbehorende argumenten van anderen beluisteren. Samenwerking kan ertoe bijdragen dat lerenden verplicht worden hun opvattingen te herzien als ze geconfronteerd worden met onbekende of tegengestelde informatie. Samenwerking lokt ook denkprocessen uit, omdat men een eigen standpunt moet verdedigen, argumenten op tafel moet leggen, eigen informatie moet afstemmen op die van de groepsleden en mogelijke oplossingen voor een probleem dient te beoordelen. Ten slotte stimuleert cognitieve interactie in groepen de precieze en exacte formulering, aangezien de eigen kennis verwoord dient te worden. Samenwerkend leren beïnvloedt naast het inhoudelijke leren ook de motivatie.

2.3 Rolverandering bij de leraar

Een aantal nieuwe uitdagingen dient zich aan voor het onderwijslandschap: nieuwe onderwijsvormen, nieuwe curricula, de integra-

tie van nieuwe media in het leerproces... Een belangrijk aandachtspunt blijft de deskundigheid van de leraar om al deze complexe processen mee te introduceren. Van leraren worden nieuwe competenties gevraagd en zij zullen nieuwe rollen moeten opnemen in een veranderende wereld en school.

De leraar wordt uitgedaagd om technologie in zijn vakgebied te integreren en na te gaan hoe nieuwe technologie het onderwijs aangenamer, beter of anders kan maken. E-cultuur is slechts één aspect van de impact van technologie op zijn functioneren. Toch zijn er inzake e-cultuur specifieke kennis en vaardigheden nodig: leerkrachten moeten digitale cultuurproducten en nieuwe methodes van ontsluiting (leren) kennen en de vertaling van culturele digitale content kunnen maken naar de lessen en de eindtermen. Ze moeten het instrumentarium beheersen om culturele digitale content op een zinvolle manier in de klascontext te gebruiken.

De leraar wordt meer en meer de moderator van het leerproces waarin informatie en content worden uitgewisseld. Hij toont aan hoe de informatie kan worden omgevormd tot kennis en ervaring door verschillende visies naast elkaar te plaatsen en te relativeren, en hij speelt een belangrijke rol in het combineren van kennisoverdracht en gemeenschappelijke kennisopbouw. Cruciaal hierin is het evenwicht tussen zelfregulering door de lerende en externe ondersteuning.

Een andere belangrijke taak van de leraar is het begeleiden van de leerling in zijn zoek- en selectieproces. Het internet biedt talrijke bronnen over eenzelfde cultureel onderwerp. De leerling bewust maken van het feit dat er een onderscheid is tussen formele en informele context of objectieve en subjectieve informatie vormt een van de belangrijkste uitdagingen in het gebruik van nieuwe leermethodes. De leraar treedt daarbij op als coach.

De leraar zal ook meer en meer nieuwe, innovatieve leeromgevingen creëren waarin het hanteren van verschillende werkvormen voor het aanleren van kennis, vaardigheden en attitudes veel inzicht vraagt. Onderwijs wordt beschreven als een vormgeven van processen en omgevingen waarbij ook andere leeromgevingen dan

de school in beeld komen, zoals bibliotheken, musea, televisie en kranten. De grenzen tussen al deze instituties vervagen. Men spreekt in deze zin ook wel van *blended learning*: het combineren van leermiddelen en methoden.

2.4 Rolverandering bij de school

Scholen zullen geleidelijk aan evolueren naar een model waarvan de multimediale leeromgeving de kern vormt. Dit impliceert het voortdurend aftasten van grenzen en het integreren van innovatieve ontwikkelingen als onderdeel van de organisatie. Scholen worden uitgedaagd om permanent te reflecteren over hun bestaansfundamenten en in hun organisatiestructuur flexibiliteit in te bouwen. De multimediale leeromgeving biedt tal van mogelijkheden voor samenwerking met bijvoorbeeld culturele actoren, en scholen zullen evolueren tot open leercentra. ICT-infrastructuur voor de lokale gemeenschap ter beschikking stellen wordt in dat opzicht een van hun opdrachten. Daarnaast zullen scholen ook de mogelijkheden afoetsen om via elektronische leeromgevingen de ICT-infrastructuur op meer diverse manieren te gebruiken.

Verwacht kan worden dat informele en niet-formele leersystemen aan belang zullen winnen. Hierbij is het wel belangrijk aan te geven dat het delen van informatie vaak op de auteurswetgeving stuit. De vraag naar rechtenvrije content en naar licenties die het delen van content mogelijk maken, dringt zich op.

2.5 Rolverandering van cultuur

Ook binnen de culturele sectoren zien we gelijkaardige rolveranderingen: de programmator wordt ook moderator van een leerproces waarin informatie en content worden uitgewisseld, bibliotheken vormen zich om tot interactieve open leercentra, musea ontsluiten collecties via het net en gidsen virtuele schoolbezoeken. Dit resulteert in nieuwe mogelijkheden voor samenwerking die zich situeren op het niveau van de school, maar ook rechtstreeks kunnen verlopen via de leerling of de leraar⁷.

3. Stand van zaken

3.1 Stand van zaken ICT en onderwijs

De Vlaamse overheid heeft van bij de introductie van ICT in het onderwijs een stimuleringsbeleid willen voeren. Pijlers waren: infrastructuur, ondersteuning, vorming (onder meer nascholing), internationalisering, onderzoek en evaluatie. Intussen evolueerden men naar een meer geïntegreerde aanpak. Vertrekkend van de noodzakelijke infrastructuur en de actieve inbreng van de leerlingen richtte men vervolgens de aandacht op de minimale deskundigheidsbevordering van de leraar en op de betrokkenheid van de lerarenopleiding, om te eindigen bij de volwaardige integratie van ICT in alle niveaus en sectoren van het onderwijs, inclusief het volwassenenonderwijs.

Infrastructuursituatie

Het ICT-infrastructuurprogramma *PC/KD* trok van 1998 tot 2002 extra middelen uit waarmee scholen hardware, software en vorming konden aankopen. In totaal vertegenwoordigde dat bijna 93 miljoen euro. Hierdoor is in het onderwijs een basisinfrastructuur aanwezig die een door ICT ondersteund, multimediaal en beeldvormend onderwijs mogelijk moet maken⁸. Toch moeten we besluiten dat de Europese doelstelling (de Lissabondoelstelling) om tegen eind 2003 een pc/internet/leerlingenratio van 1/15 te hebben, in het basisonderwijs (BO) niet gehaald werd.

Via het *I-line* programma werden scholen, bibliotheken en ziekenhuizen tegen gunsttarief aangesloten op een snelle internetverbinding. Uit de analyse van de internetfaciliteiten blijkt dat de meerderheid van de scholen over geavanceerde breedbandtechnologie (via ADSL of de kabel) beschikt. Het gebruik van ISDN-technologie volgt een sterk dalende trend⁹.

Het schooljaar 2002-2003 was het laatste jaar waarin scholen extra middelen kregen in het kader van het ICT-infrastructuurprogramma. We mogen echter niet uit het oog verliezen dat een dergelijke infrastructuur snel verouderd.

ICT in de eindtermen en ontwikkelingsdoelen

Op dit ogenblik is ICT slechts marginaal aanwezig in het officiële curriculum. De gewezen Vlaamse minister van Onderwijs startte met de ontwikkeling van een referentiekader dat duidelijkheid moest verschaffen over welke onderwijskundige invalshoeken de overheid ziet voor de integratie van ICT in het leerproces. Daartoe werd een competentiestructuur uitgewerkt waarin de klemtoon lag op competenties die nauw aansluiten bij de visie op de eindtermen, zoals samenwerken, exploreren, omgaan met informatie en communiceren, en dus niet op het vlak van de instrumenteel-technische vaardigheden¹⁰.

Het ontbreken van specifieke eindtermen voor ICT vormt evenwel een bedreiging voor het beschikken over ICT-vaardigheden op lange termijn. Er zijn tekenen dat de huidige minister van Onderwijs de ICT-competenties in volwaardige vakoverschrijdende eindtermen wil omzetten.

ICT-gebruik

Analyse van het ICT-gebruik brengt een grote diversiteit aan het licht in de verschillende onderwijsniveaus. In het BO wordt ICT, in de geest van de eindtermen, ingeschakeld voor onder meer remediering, differentiatie, hoekenwerk, informatie opzoeken en verwerken, spelletjes en edutainment. In het secundair (SO) ligt de nadruk meer op vakgerichte integratie: ICT wordt er vooral in de economische en technologiegerichte vakken gebruikt. Verder stellen we vast dat er in het omgaan met ICT een vrij bruske overgang is van kleuter- naar lager en van lager naar secundair onderwijs.

3.2 Stand van zaken e-cultuur en onderwijs

Samenwerking onderwijs en cultuur

Hoewel samenwerking op het vlak van e-cultuur nog in de kinderschoenen staat, bieden concrete realisaties toch een zicht op de mogelijkheden. Voor de structurele of projectmatige samenwerking speelt de CANON Cultuurcel een centrale rol. Succesvolle projecten resulteerden uit de samenwerking tussen CANON en verschillende actoren uit het culturele en audiovisuele veld. De studie rond audiovisuele beeldvorming in het onderwijs is bijvoorbeeld een tastbaar resultaat van een samenwerking tussen

CANON en het Initiatief Audiovisuele Kunsten. Ook digitale leerplatformen, zoals <http://www.scholenbibliotheek.be>, is een voorbeeld van een samenwerkingsproject tussen CANON en het Vlaams Centrum voor Openbare Bibliotheken. Via dit leerplatform krijgt de leerkracht achtergrondinformatie en praktijkvoorbeelden aangereikt om duurzame samenwerkingsinitiatieven met de plaatselijke bibliotheek op te bouwen.

Omgang van het onderwijs met audiovisuele en digitale cultuur

We beschikken niet over veralgemeenbare informatie over de mate waarin scholen in contact komen met digitale cultuurproducten of gebruikmaken van het bestaande aanbod. We halen enkele indicatoren uit het onderzoek over de stand van zaken van media-educatie in het Vlaamse onderwijs om na te gaan in welke mate leerkrachten (audiovisuele) cultuurobjecten gebruiken in de klas. 60% van alle leerkrachten zegt gedurende het schooljaar documentaires te gebruiken (2003-2004), ca. 50% gebruikt ook film-, nieuws- of duidingfragmenten, 40% gebruikt animaties, 29% beeldregistraties, 19% reclamespots, 10% videoclips en 4% soaps, sitcoms en/of reality-tv. Er zijn grote verschillen tussen de onderwijsniveaus. Op het gebruik van nieuws, animaties en soaps na scoort het lager onderwijs doorgaans het hoogst op alle items. Kleuteronderwijs scoort het best voor gebruik van animaties: liefst 91% van de ondervraagde kleuteronderwijzers zegt animaties te tonen in de klas.

Als we de motieven nagaan waarom leerkrachten audiovisueel materiaal inzetten, dan worden documentaire, film, nieuws, beeldregistratie, soap en videoclip hoofdzakelijk gebruikt ter illustratie van de lessen, voor het motiveren van leerlingen en voor de bespreking van lesinhouden. Voor het gebruik van animatiefilm is naast het boeien van de leerlingen ook de ontspannende factor van belang, voornamelijk in het KO.

In de lerarenopleiding neemt de aandacht voor media-educatie, ICT en e-cultuur toe, maar is er een behoefte aan kennis. Om deze knowhow te ontwikkelen worden door CANON vijf lerarenopleidingen professionele bachelor vanaf 2006 extra financieel ondersteund. Op basis van een strategisch plan kunnen de hogescholen

externe expertise aantrekken om binnen de opleiding media-educatie, ICT en e-cultuur een structurele plaats te geven.

Websites, databanken, gedigitaliseerde archieven en portaalsites zijn bronnen voor het vinden van materiaal. Cultuurweb.be, Villa Kakelbont of bijvoorbeeld de databanken van het Vlaams Theaterinstituut zijn voorbeelden van deze nieuwe vormen van ontsluiting. Op <http://www.amuseevous.be> kunnen jongeren in hun vrije tijd of in schoolverband via korte webfilmpjes talrijke collecties in musea ontdekken. Naast webkwesities of blogs bieden sommige culturele actoren ook lespakketten ter voorbereiding van een schoolvoorstelling aan. *De Boekenzoeker* van de Stichting Lezen biedt dan weer hulp bij het kiezen van een boek. Voor het onderwijs ligt hier een veld dat wacht op verdere invulling¹¹.

Veranderende productie en ontsluiting vanuit onderwijs

De studie over audiovisuele vorming in het onderwijs (2004) biedt ons een aantal veralgemeenbare gegevens over de systematische integratie in het leerplichtonderwijs van media en technologie in functie van de cultuurproductie¹². In de periode 2001-2004, blijkt 15% van de leerkrachten zelf een audiovisuele vorm te hebben gecreëerd. Het gaat daarbij voornamelijk om reclamespots, nieuws- of duidingsfragmenten en (kort)films. Enkel in de lerarenopleiding komt het gebruik van computers om beeldmateriaal te tonen met enige regelmaat voor. Het gebruik van ICT om beeldmateriaal te creëren, te bewerken (bijvoorbeeld montageprogramma's), op een website te plaatsen of te analyseren komt in geen enkel onderwijsniveau frequent aan bod.

De ICT-competentie 'Creëren met behulp van ICT' wordt in de brochure *ICT-competenties in het basisonderwijs* (2004) gedocumenteerd aan de hand van enkele praktijkvoorbeelden. Zo gebruiken de leerlingen aan de basisschool van Epepegem de pc voor de aanmaak van wenskaarten. Aan de basisschool van Desselgem worden softwarepakketten (*Stripmaker* en *Suske en Wiske stripmaker*) gebruikt om zelf stripverhalen te maken.

In Vlaanderen zijn mooie projecten gerealiseerd met het vrije programma *Tux Paint*. Initiatiefnemer is Lieven Van Parys van de Sint-

Amandusbasisschool in Meulebeke. In een project rond kunstbeleving laat hij de leerlingen werken rond acht onderwerpen, en dit met drie technieken: potlood, penseel en computerprogramma. De acht thema's zijn licht, duisternis, beweging, rust, punten, lijnen, vormen en tekst. Leerlingen uit Japan en Vlaanderen kunnen hun creatief werk met elkaar vergelijken en op het web publiceren¹³. In het *Zoo*-project vinden we een voorbeeld van muzisch-creatieve productie met behulp van ICT. Het is een internationaal project waarbij kinderen dieren maken met chenille (kleurrijke pijpendragers)¹⁴. Van de dieren wordt een digitale foto genomen die bewerkt wordt met *Gimp*. Vervolgens wordt het object geïmporteerd in het tekenprogramma *Tux Paint*. Daarin kan men plaatjes (foto's) invoegen die vervolgens in een tekening aangewend kunnen worden als stempels. Op die manier wordt een virtuele zoo gecreëerd.

Een laatste voorbeeld komt uit het SO: het project *De eerste... de beste...* uit de Middenschool 2 te Gent. Leerlingen uit de B-stroom¹⁵ maken een schoolkrant en krijgen daartoe verschillende rollen toebedeeld: journalist, columnist, fotograaf, vormgever of publicist. Ze kunnen zowel binnen als buiten de school inspiratie opdoen. Alles wordt verwerkt met behulp van ICT en tal van vaardigheden (taalvaardigheden, informatie zoeken en zinvol verwerken, publiceren op internet...) worden op een leerlingbetrokken manier aangeleerd. Het afgewerkte product zorgt voor een positieve leerervaring bij de betrokken leerlingen. Het feit dat er gewerkt wordt met leerlingen uit de B-stroom maakt dat het project een voorbeeld is van hoe verschillende aspecten van het schoolbeleid (zorgbreed leren, ICT-gebruik, differentiatie, brede school, gelijke kansen) op een zinvolle en laagdrempelige manier geïntegreerd kunnen worden. Bovendien blijkt ICT hier sterk ondersteunend te zijn bij het bereiken van zowel andere vakspecifieke eindtermen, zoals taal en artistieke opvoeding, als vakoverschrijdende eindtermen, zoals burgerzin.

Over de stand van zaken van ICT-integratie in het algemeen en ecultuur in het bijzonder is wat het deeltijds kunstonderwijs betreft, weinig geweten¹⁶. Het DKO heeft slechts in zeer beperkte mate gebruik kunnen maken van het ICT-infrastructuurprogramma. Dankzij de ICT-coördinatoren in het DKO zijn er echter wel een aantal losse, waardevolle initiatieven vanuit de basis. Zo is er *DKO-net*, een niveauoverschrijdende portaal-site die ICT-gebruik in het DKO

promoot¹⁷. Een tiental DKO-scholen is ook begonnen met het opzetten van een gezamenlijke elektronische leeromgeving met als doel e-leren in het DKO ingang te doen vinden¹⁸. Daarnaast loopt op dit ogenblik een proefinitiatief in het DKO van Borgerhout, waarbij het DKO voor de lessen AMC samenwerkt met muziekcentrum TRIX. Behalve op samenspel focust deze samenwerking op de integratie van diverse muzieksoftwarepakketten in de lessen.

Vanuit haar kernopdracht en bereik zou het DKO een ideale functie kunnen vervullen om tal van aspecten van e-cultuur, zoals digitale cultuur- en contentcreatie of multimediale kunstproductie, te integreren.

Over de stand van zaken op het vlak van e-cultuur in het hoger kunstonderwijs zijn, net zoals voor het DKO, nog weinig systematische gegevens bekend.

Kritisch-reflexieve rol van onderwijs

Beeldopvoeding ontbreekt vrijwel volledig in het onderwijs, ondanks de aanwezigheid van voldoende infrastructuur en ondanks de grote hoeveelheid beeldmateriaal die kinderen en jongeren dagelijks te verwerken krijgen. Audiovisueel beeld kan niet het alleenrecht zijn van naschoolse recreatie, maar komt in realiteit amper aan bod in het onderwijs. Vanuit de eindtermen en vakoverschrijdende eindtermen blijkt er nochtans een klemtoon te liggen op het kunnen omgaan met beeld en geluid¹⁹. Ook binnen de ICT-competenties kent men de hoofdcompetentie 'creëren': de leerlingen kunnen met behulp van ICT zelfstandig een werkstuk creëren. Binnen de vakspecifieke eindtermen van het secundair onderwijs worden ook aanzetten gegeven voor deze kritische benadering en toepassing. Hoewel het basiskader dus werd uitgetekend, staat de implementatie van deze onderwijsdoelen nog in de kinderschoenen.

4. Aanbevelingen

4.1 Structurele banden tussen cultuur en onderwijs

Het potentieel van e-cultuur in relatie tot het onderwijs maakt een samenwerking tussen beide beleidsdomeinen nuttig en noodzakelijk. Het mag duidelijk zijn dat e-cultuur in zijn verschillende

aspecten – van content tot netwerking en interactieve participatie – een boeiende bijdrage kan leveren tot de ontwikkeling van jongeren en volwassenen tijdens en buiten de schooltijd: als lesinhoud, maar ook als educatief, creatief en interactief basismateriaal dat bijdraagt tot het zich eigen maken van bepaalde basisvaardigheden, zoals geletterdheid.

Dit potentieel en deze meerwaarde zouden moeten worden omgezet in structurele banden tussen de culturele en de onderwijswereld. De Vlaamse overheid kan dit op een aantal manieren stimuleren:

- e-cultuur kan, waar van toepassing, een aandachtspunt worden binnen de bestaande subsidieregelingen in beide beleidsdomeinen;
- e-cultuur kan als aandachtspunt verder opgenomen worden in de werking van de CANON Cultuurcel;
- e-cultuur kan binnen onderwijs en cultuur gepromoot worden door kwaliteitsvolle en gerichte sensibiliseringsacties, het ondersteunen en bekendmaken van goede voorbeelden die oog hebben voor samenwerkend leren, samenwerkend onderwijzen en cross-overs tussen cultuur, onderwijs en media;
- een strategische visie op e-cultuur in het DKO kan worden ontwikkeld, in samenspraak met de onderwijsverstrekkers. Dit wordt bij voorkeur gekoppeld aan de ondersteuning van de integratie van ICT in het DKO;
- de noden en de mogelijkheden die zich aanbieden in relatie tot het hoger kunstonderwijs kunnen in kaart worden gebracht en hierover kan vervolgens verder overleg worden gepleegd met de betrokken ministeries.

4.2 Mediageletterdheid

Het is aangewezen dat mediageletterdheid, als onderdeel van een meervoudige geletterdheid, in het onderwijs een prominenter plaats krijgt. Daartoe zijn verschillende acties mogelijk:

- ICT-vaardigheden een volwaardige plek geven binnen het reguliere kwaliteitskader in het onderwijs;
- ICT-vaardigheden de nodige aandacht geven in het formele en niet-formele volwassenenonderwijs;
- ICT-vaardigheden voldoende aandacht geven in de basiscompetenties van de lerarenopleiding;

- afstemming op en integratie in andere vakken, zoals beeldopvoeding en audiovisuele vorming;
- afstemming op en samenwerking met diverse initiatieven uit het informele circuit.

4.3 Materiaal en infrastructuur

Een blijvende investering in moderne ICT-infrastructuur blijft een aandachtspunt. De toegang tot ICT-infrastructuur vormt een belangrijk element in het kader van e-inclusie. In dat opzicht blijft het belangrijk dat publieke sectoren, waartoe scholen, bibliotheken en cultuurcentra behoren, laagdrempelige ICT-toegang kunnen bieden aan individuen die thuis niet over de noodzakelijke infrastructuur beschikken. Op die manier groeien deze instituties uit tot zogenaamde *community access points*, die tevens een belangrijke sociale en begeleidende rol kunnen vervullen. Deze toegang kan ook in het kader van de open en brede school worden gerealiseerd.

4.4 Vorming

De vorming van leerkrachten stopt niet na de lerarenopleiding, maar is het voorwerp van een voortdurend professionaliseringsproces. In overeenstemming met de noden van de samenleving en het onderwijsveld is, naast initiële vorming, nascholing essentieel. Dit geldt ook voor lectoren, voor wie een verdiepende nascholing dient aan te sluiten bij vernieuwende onderwijskundige inzichten. Er zou in de bestaande lerarenopleidingen en nascholingskanalen voor leerkrachten voldoende aandacht besteed kunnen worden aan elementen van e-cultuur en e-leren.

De bestaande nascholingsbehoeften op het vlak van e-cultuur en e-leren dienen bovendien in kaart te worden gebracht, zodat eventuele blinde vlekken opgevangen kunnen worden. Met het oog op samenwerking tussen cultuur en onderwijs dringt eenzelfde professionalisering zich op voor medewerkers van culturele instellingen en verenigingen.

4.5 Kennis en content opbouwen en uitwisselen

Het snijvlak van e-cultuur en onderwijs impliceert een waaier aan kennis, vaardigheden en uitdagingen op het vlak van contentproductie en -uitwisseling.

Er kan in dat verband ingezet worden op:

- het ontsluiten van diverse en kwalitatieve digitale culturele en cultuureducatieve content;
- het ontwikkelen van goede praktijken;
- het in kaart brengen en verspreiden van interessante projecten;
- het documenteren en coachen van pilootprojecten op het snijvlak van e-cultuur en onderwijs;
- het gebruik verkennen van open bestanden, open standaarden en *open source* toepassingen in het onderwijs;
- kennis opbouwen van het auteursrecht en licenties.

Noten

1. Zie ook hoofdstuk 1.
2. Zie: <http://www.beeldengeluid.nl>.
3. Zie: <http://www.solfege.org/>.
4. Zie: <http://www.wingedsandals.com>.
5. Zie: <http://www.ingebeeld.be>.
6. Zie: <http://www.channel4.com/life/microsites/U/unteachables/>.
7. Op de rolverandering binnen de culturele velden wordt in de andere hoofdstukken van dit boek specifiek ingegaan.
8. In het gewoon BO is er gemiddeld één pc beschikbaar per 10 leerlingen en in het BuO één per 5 leerlingen. In het SO is eveneens gemiddeld 1 pc beschikbaar per 5 leerlingen, in het BuSO 1 per 4,7 leerlingen. In het gewoon BO is 1 pI (= pc aangesloten op internet) beschikbaar voor 19 leerlingen. In het SO bedraagt deze ratio 1 per 6,6 leerlingen.
9. In het BO gebruikt 83,19% van de scholen breedbandtechnologie, in het SO 83,81%. Dit betekent een vooruitgang ten opzichte van het voorgaande schooljaar. Bijna alle Centra voor Basiseducatie beschikken over breedbandtechnologie. Slechts 1 van 29 CBE's gebruikt nog ISDN-technologie voor internettoegang.
10. De volgende hoofdcompetenties worden momenteel voor het basisonderwijs onderscheiden:
 - de leerlingen hebben een positieve houding tegenover ICT en zijn bereid ICT te gebruiken ter ondersteuning van hun leren;

- de leerlingen gebruiken ICT op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier;
 - de leerlingen kunnen zelfstandig oefenen en leren in een door ICT ondersteunde leeromgeving;
 - de leerlingen kunnen ICT gebruiken om eigen ideeën creatief vorm te geven;
 - de leerlingen kunnen met behulp van ICT voor hen bestemde digitale informatie opzoeken, verwerken en bewaren;
 - de leerlingen kunnen ICT gebruiken bij het voorstellen van informatie;
 - de leerlingen kunnen ICT gebruiken om op een veilige, verantwoorde en doelmatige manier te communiceren.
11. Zie: <http://www.boekenzoeker.be>.
 12. GOEGEBUER, A., *Audiovisuele vorming in het Vlaamse Onderwijs*. Brussel, 2004. Zie: <http://www.iak.be> of <http://www.canoncultuurcel.be/>.
 13. Zie: <http://www.sip.be/stamand/earthlinkinfo.htm>.
 14. Zie: <http://www.sip.be/stamand/zooproject/zoo.htm>.
 15. Met de B-stroom van de eerste graad SO wordt bedoeld: eerste leerjaar B, beroepsvoorbereidend leerjaar.
De B-stroom kent geen eindtermen maar ontwikkelingsdoelen voor de basisvorming. De eerste graad SO is gemeenschappelijk en maakt geen onderscheid tussen ASO, TSO en BSO.
 16. Het deeltijds kunstonderwijs wordt gegeven in academies en beoogt de kunstzinnige vorming van zowel jongeren als volwassenen. Het gaat om onderwijs in de muziek-, woord- en danskunst of in de beeldende kunsten. Kinderen kunnen vanaf zes jaar starten in de studierichting Dans en Beeldende Kunst. Voor de studierichtingen Muziek en Woordkunst is de beginleeftijd 8 jaar. Met 157.712 financierbare leerlingen in 167 onderwijsinstellingen heeft het DKO een zeer hoge participatiegraad.
 17. Zie: <http://www.dkonet.be>.
 18. THIERS, P., *Recente gegevens en tendensen in het DKO-Muziek in Vlaanderen*. Brussel, Erasmus Hogeschool, 2005.
 19. Zo moeten leerlingen beeldsignalen kunnen waarnemen, zodat ze opvallend goede en minder geslaagde dingen kunnen doorzoeken en herkennen; ervaren dat een visueel beeld, al dan niet vergezeld van een nieuw geluid, steeds een nieuwe werkelijkheid kan oproepen; soorten van eenvoudige hedendaagse audiovisuele opnamen en weergavetoestellen (informatiedragers) aanwijzen, benoemen en creatief bedienen; een eigen audiovisuele taal gebruiken en het massale audiovisuele aanbod een relativerende plaats toekennen; eenvoudige, audiovisuele informatie uit de eigen belevingswereld herkennen, onderzoeken en vergelijken.

Algemene beleidsaanbevelingen

In dit slotdeel schetsen we de algemene beleidsaanbevelingen die kunnen fungeren als bouwstenen voor een integraal e-cultuurbeleid in Vlaanderen. Hoewel de veld- en sectorspecifieke aanbevelingen even belangrijke schakels vormen, is het niet de bedoeling ze hier te hernemen. Daarvoor verwijzen we naar de vorige delen. Wel geven we de contouren aan van een mogelijk beleidskader waarbinnen diverse denkpistes voor beleidsacties worden geformuleerd, zonder daarbij exhaustief te zijn of prioriteiten aan te geven¹. Niet alle aanbevelingen hebben dezelfde graad van uitwerking: sommige zijn meer gedetailleerd, terwijl andere eerder algemeen en aftastend zijn. Dit verschil heeft vooral te maken met het feit dat de diverse dimensies op het vlak van praktijk en beleid tot nog toe in verschillende mate werden onderzocht en in kaart gebracht. De aanbevelingen moeten daarom beschouwd worden als een leidraad op basis waarvan verdere gesprekken en onderzoek kunnen plaatsvinden.

De visie die we door de verschillende hoofdstukken heen ontwikkeld hebben, is een integrale visie. De focus op een integrale benadering van cultuur in de kennis- en informatiemaatschappij is meteen een pleidooi om deze visie te verankeren en te vertalen in een integraal beleid m.b.t. e-cultuur. Integraal staat voor:

- een perspectief op alle culturele velden, hun onderlinge dwarsverbindingen en mogelijke connecties met aanverwante domeinen;
- de integratie van informatie- en communicatietechnologie die zich richt op zowel instrumentele als innoverende toepassingen;

- de ontwikkeling en implementatie van nieuwe werkvormen en rolveranderingen die zich situeren op het vlak van product, mens en organisatie.

1. Visieontwikkeling stimuleren op alle niveaus

Uit wetenschappelijk onderzoek bleek reeds dat het geloof in de mogelijkheden van de informatie- en communicatietechnologie bij vele culturele actoren groot is, maar dat de visie ontbreekt om er daadwerkelijk mee aan de slag te gaan. We stelden ook vast dat de culturele sectoren gekenmerkt worden door een verschil in snelheid: in elke sector vinden we zogenaamde *early adopters*, maar veelal zetten de diverse actoren pas hun eerste stappen op het vlak van digitale infrastructuur en content.

Het kwalitatief implementeren van de verschillende dimensies van een integrale e-cultuurpraktijk in de eigen werking betekent dat men gedurfde stappen zet in het herdenken van de eigen missie, culturele praktijk en rol. Het impliceert dat men als organisatie of maker vanuit een nieuwsgierige houding een andere positie inneemt ten aanzien van de gebruiker, de eigen sector, andere culturele actoren en de brede omgeving. Het betekent tevens dat er een visie wordt geïmplementeerd die de hele werking raakt en voedt. Deze visie reikt, vanuit een integraal perspectief, verder dan de eigen werking en zou, op het niveau van de organisatie of de eigen (deel)sector, moeten resulteren in het uitkristalliseren van visies op het vlak van samenwerking en schaalgrootte. E-cultuur staat immers bovenal voor de rijkdom die er te vinden is in verbinding, inhoudelijk en/of technologisch.

Ook de cultuuroverheid dient haar visie verder vorm te geven en te bepalen waar ze al dan niet faciliteert, stimuleert dan wel reguleert, en op welke manier ze dat wil doen. Ze staat immers zelf óók voor de uitdaging om haar eigen rol in dit veranderende en vernetwerkte (cultuur)landschap verder vorm te geven en om een plek te geven aan de verdiepende relaties tussen praktijk en beleid. Visievorming komt niet zomaar tot stand, maar vraagt om voeding en begeleiding. Elke actor kan hier op zijn niveau verantwoordelijkheid opnemen.

Ook de cultuuroverheid kan een aantal stimulerende acties ondernemen:

- Een integrale beleidsvisie dient te fungeren als uitgangspunt voor beleidskeuzes en het verder te ontwikkelen beleidsinstrumentarium. Dit betekent dat men als overheid in eerste instantie kan inzetten op het internaliseren van deze visie bij beleidsmakers van het beleidsdomein CJSM en bij de leden van de advies- en beoordelingscommissies. Het vormgeven en communiceren van de visie moet ook bijdragen tot sensibilisering en het creëren van een breed draagvlak. Er is daarom behoefte aan een plek waar deze integrale visie – in dialoog met de diverse actoren binnen de culturele sectoren, het beleidsdomein Cultuur, Jeugd, Sport en Media en andere beleidsdomeinen, zoals Onderwijs en Vorming en Economie, Wetenschap en Innovatie – verder ontwikkeld kan worden. Deze plek kan verankerd worden binnen het beleidsdomein CJSM. Hierbij is samenwerking met de steunpunten, die de diverse culturele sectoren bijstaan in hun praktijkontwikkeling en –ondersteuning, aangewezen. De steunpunten kunnen via hun beheersovereenkomst de opdracht krijgen mee de visie inzake e-cultuur uit te dragen en te verrijken, en hieromtrent acties te formuleren. Zowel het beleidsdomein CJSM als de steunpunten kunnen op hun niveau dwarsverbanden stimuleren. Het is cruciaal dat het beleidsdomein CJSM en de steunpunten hierover overleg plegen en afstemming zoeken. Het is niet ondenkbaar dat er zich op termijn een soort centrale flexibele structuur ontwikkelt van een groep experts die e-cultuur naar visie en praktijk aanjaagt en verbindingen zoekt met beleidsmakers en praktijkmensen.
- De investering in wetenschappelijk onderzoek, goede praktijken en kennisdeling is een cruciale factor in het verder voeden, vormgeven en internaliseren van de integrale visie.
- De cultuuroverheid kan cultuur (praktijk en beleid) als partner positioneren in de beleidsvisies die op algemeen Vlaams niveau inzake de kennis- en informatiemaatschappij worden ontwikkeld. Dit situeert zich zowel op een politiek als administratief niveau en veronderstelt dat beleidsmakers zich de thematiek eigen maken.

2. Samen kennis opbouwen en delen

De culturele sectoren worden gekenmerkt door verschillende snelheden en staan voor talrijke uitdagingen wat de implementatie van de diverse dimensies van e-cultuur betreft. Dit maakt het samen opbouwen en delen van kennis tot een van de centrale beleidslijnen.

Deze kennis situeert zich onder meer in de volgende domeinen:

- organisatiemanagement;
- auteursrecht, *Digital Rights Management* en licenties;
- economische modellen;
- samenwerkingsmodellen;
- interactieve en participatieve vormen van gebruik;
- materiaal en infrastructuur;
- digitale duurzaamheid;
- metadata;
- meervoudige geletterdheid.

De cultuuroverheid kan hier een aantal acties ondernemen:

- Een verdere uitbouw van een middenveld is aangewezen. Dit middenveld bestaat uit plekken waar kennis wordt opgebouwd, zoals in steunpunten, kenniscentra, culturele instellingen en verenigingen en onderzoekscentra. Dit middenveld krijgt stilaan vorm vanuit bestaande expertisekernen binnen en buiten Cultuur, en staat in actieve relatie met de overheid waar de visie en de aanwezige kennis inzake e-cultuur eveneens verder moet worden uitgebouwd. Het is belangrijk dat deze actoren niet alleen in het kader van een netwerk van kenniscentra hun bestaande werking evalueren en zich eventueel heroriënteren, maar ook dat ze, waar nodig, voldoende financiële mogelijkheden krijgen om hun expertise en opdrachten in bepaalde kennisdomeinen uit te breiden en te actualiseren. Dit kan onder meer de vorm aannemen van kortlopende onderzoeks- en opleidingsprojecten, het bevorderen van kennisuitwisseling, het uitwerken van richtlijnen en het documenteren van nieuwe evoluties en modellen. Het gaat ook over structurele en langetermijnkennisopbouw op terreinen die momenteel niet of slechts beperkt worden opgevolgd. Bijgevolg dienen voorafgaand de diverse kennisdomeinen in detail worden opgelijst, verdeeld en in complementariteit worden opgevolgd.

- Er is nood aan een netwerk dat kennis proactief opzoekt, waar kennis samenstroomt en opnieuw kan worden gedistribueerd. Dit netwerk kan vorm krijgen vanuit een samenwerking tussen de overheid en het middenveld. Daarbij dient er aandacht te gaan naar sectorale en interdisciplinaire ontwikkelingen in binnen- en buitenland. De instrumenten die ingezet kunnen worden om een dergelijk kennisnetwerk te laten functioneren zijn veelvuldig en kunnen verschillende niveaus van complexiteit aannemen: van collega-groepen en workshops tot een virtueel gedistribueerd kennisstelsel, interdisciplinaire onderzoeksprojecten en opleidingen.
- Samen kennis opbouwen en delen hangt in grote mate af van het ontwikkelen van (goede) praktijken. Daarbij is het aangewezen dat de cultuuroverheid niet alleen aandacht schenkt aan noodzakelijke inhaalbewegingen op het vlak van digitale content en materiaal en infrastructuur, maar ook ruimte creëert voor interdisciplinaire projecten die zich ontwikkelen vanuit een integrale visie (zie ook punt 3). Organisaties kunnen daarbij extra gestimuleerd worden om hun ervaring te documenteren en te delen met andere organisaties. Praktijkontwikkeling kan voorts een belangrijke component bevatten inzake crossdisciplinair onderzoek en ontwikkeling. Dit soort interdisciplinaire samenwerking met actoren uit de wetenschap en innovatie vraagt voldoende expertise wat de missie, methoden en financiële modellen van de betrokken partijen betreft en hoe de verschillen daartussen te overbruggen. Een potentieel antwoord ligt onder meer in een intermediaire structuur en in nauwere samenwerking tussen de betrokken beleidsdomeinen (zie ook punt 7). Ook de structurele samenwerking met de openbare omroep als speler in kennis en innovatie kan hier heel wat kansen bieden.
- Er kan ingezet worden op wetenschappelijk onderzoek in de vermelde kennisdomeinen via de middelen van het beleidsdomein CJSM en het interuniversitair steunpunt. Er kan ook gezocht worden naar extra mogelijkheden op het niveau van de Vlaamse Regering (zie ook punt 7).

3. E-cultuur integreren in het subsidiebeleid van Cultuur

De inhaalbeweging waarvoor de culturele sectoren staan om de diverse dimensies van e-cultuur te implementeren, kan niet zonder overheidssteun. De ontwikkelingen die zich momenteel binnen de sectoren voordoen, staan zelden los van subsidiëring. De kwalitatieve aansluiting van de culturele sectoren op de kennis- en informatiemaatschappij vraagt om een gediversifieerde aanpak en een waaier aan beleidsinstrumenten. De cultuuroverheid beschikt met haar decreten en reglementen reeds over een uitgebreid subsidie-instrumentarium. Complementair hieraan werd recent CultuurInvest als investeringsinstrument opgericht. Het spreekt voor zich dat er zich binnen het bestaande instrumentarium mogelijkheden aandienen, maar dat ook andere pistes dienen te worden onderzocht.

We sommen enkele mogelijke acties op:

- De cultuuroverheid kan binnen haar bestaande regelgeving – inclusief de fondsen – de financiële mogelijkheden van subsidiëring versterken, zowel wat de projectmatige als structurele ondersteuning betreft. Het is immers te verwachten dat in de toekomst enerzijds het aantal aanvragen dat gerelateerd is aan e-cultuur, zal toenemen en dat anderzijds de kosten voor materiaal, infrastructuur en innovatieve ontwikkeling voor organisaties en kunstenaars zullen stijgen. Deze tweevoudige ontwikkeling zal wellicht op middellange termijn effecten hebben op de opmaak van de cultuurbegroting van de Vlaamse overheid.
- De cultuuroverheid kan haar decreten en reglementen screenen en nagaan of aanvragen e-cultuur op dit ogenblik kunnen worden gehonoreerd en welke dimensies eventueel niet of onvoldoende in aanmerking komen. Het resultaat van deze oefening kan bijvoorbeeld leiden tot een verfijning van de regelgeving en van de richtlijnen voor subsidieaanvragen. Met het oog op een kwaliteitsvolle inzet van de overheidsmiddelen is het alvast aangewezen dat er voldoende aandacht gaat naar open systemen die interoperabiliteit toelaten. Belangrijk bij de vigerende projectsubsiëring is voorts de specifieke nood aan maatwerk en aan mogelijkheden voor vervolgprojecten en voldoende finan-

ciering, opdat projecten duurzame effecten kunnen genereren. Duurzame resultaten vereisen uiteraard ook een inspanning van de maker, organisatie of sector. Zij zijn verantwoordelijk voor een degelijke projectplanning met oog voor het langetermijnperspectief, zeker wanneer technologische ontwikkelingen dermate snel evolueren. E-cultuur is daarenboven niet iets dat men als 'iets bijkomends' kan beschouwen: het herdenken en herverdelen van de eigen middelen in het geheel van de organisatie of het samenwerkingsverband dient zich aan. Dat vraagt eveneens om een bezinning over de schaalgrootte. Projecten zullen veel meer in partnerschap moeten worden opgezet.

- In de eerste fases van het te ontwikkelen integrale e-cultuurbeleid is het zinvol en belangrijk om praktijkontwikkeling, theoretische oefeningen en eerste beleidsmatige verkenningen af te toetsen en te evalueren. De mogelijkheid om hieraan met experimentele reglementen tegemoet te komen, kan worden onderzocht. Met deze experimentele reglementen kan de overheid de pioniersrol van projecten helpen waarmaken. Telkens zal er hier voldoende aandacht moeten gaan naar laagdrempeligheid en begeleiding.

We zien daarbij de volgende twee pistes:

- 1) Door middel van een experimentele regeling kan de overheid de realisatie van proeftuinprojecten met een zekere omvang bevorderen. Het zou daarbij gaan over een beperkt aantal projecten per jaar waarbij – gezien het ontwikkelingsgerichte karakter – de mogelijkheid voor een verlenging kan worden ingebouwd. De projecten moeten een duidelijk interdisciplinair karakter aan de dag leggen, en dit door zowel partners te betrekken uit de velden kunsten, cultureel erfgoed en het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen als uit media, innovatie, wetenschap en onderwijs. Er dienen met andere woorden verbindingen te worden gelegd met minder voor de hand liggende partners. De focus ligt op de implementatie van de e-cultuurpraktijk met een duurzaam effect op het vlak van kennisopbouw, netwerkvorming en samenwerking. Ook moet het gaan om projecten die een zekere continuïteit kunnen hebben en die kunnen uitstralen op andere (delen van) de betrokken sectoren.

- 2) Een experimentele regeling² zou impulsen kunnen geven aan kleinschalige projecten, die zich vooral situeren in een maatschappelijke en sociaal-culturele context.
- Voor een gecoördineerde en grootschalige aanpak van de inhaalbewegingen op het vlak van registratie, materiaal en infrastructuur en digitale culturele content zijn nieuwe beleidsacties aangewezen. De achterstand op dit vlak werd alvast ten dele in kaart gebracht door wetenschappelijk onderzoek, maar het beeld dient te worden vervolledigd. Dit zou vervolgens aanleiding moeten geven tot de opmaak van een investeringsplan dat de mogelijke modellen in kaart brengt om deze inhaalbewegingen te realiseren. We denken onder meer aan grootschalige digitaliserings- en investeringsprogramma's zoals deze reeds in het buitenland werden opgezet, al dan niet in publiek-private samenwerking.
 - Naast het subsidiebeleid kunnen de mogelijkheden van CultuurInvest voor e-cultuur verder in kaart worden gebracht. Te denken valt aan de ontwikkeling van innovatieve software voor culturele toepassingen die tevens gecommercialiseerd kan worden, de zakelijke begeleiding van organisaties en kunstenaars die hun werk – al dan niet gedeeltelijk – op de markt willen brengen of aan het samenbrengen van mogelijke partners uit de sector van de non-profit en profit.

4. Een beleid rond digitale duurzaamheid ontwikkelen

Een beleid rond digitale duurzaamheid ontwikkelen behelst verschillende aspecten: duurzame content, duurzaam beheer van die content en duurzame infrastructuur.

Naast de content die gedigitaliseerd wordt omwille van bewarings- of ontsluitingsmotieven wordt culturele content ook meer en meer 'digitaal geboren'³. De cultuuroverheid staat hier voor grote uitdagingen:

- Het is in de eerste plaats belangrijk dat alle actoren zich bewust worden van het belang van duurzaamheid. De erkenning dat deze thematiek in zijn diverse aspecten van bij het begin van het creatie- of bewaringsproces in rekening moet worden gebracht, is zeker

nog niet overal doorgedrongen. De uitbouw van het middenveld impliceert tevens een expertiseverhoging op het vlak van digitale duurzaamheid. Een tijdelijke taskforce kan worden ingezet voor onder meer bewustmaking en opleiding in de diverse sectoren.

- Bij de opmaak van het investeringsplan (zie ook punt 3) moeten de aspecten van duurzaamheid in beschouwing worden genomen. Het investeringsplan moet dan ook een prospectief karakter hebben. Het zal weliswaar niet evident zijn dit in kaart te brengen, omdat de kosten op een termijn die langer is dan vijf jaar vrijwel niet in te schatten zijn. Het gaat niet enkel om hard- en software, maar ook om personeelskosten. Het is ook belangrijk erop te letten dat de inkomsten uit bijvoorbeeld *pay per view*, sponsoring, publiciteit, merchandising online, ledenbijdragen en dergelijke niet overschat worden en dat het genereren van inkomsten de toegang en het publieke karakter van de inhoud niet ondermijnt of ermee in conflict komt. In dat opzicht zetten we ook hier het belang van inhoudelijke en technologische partnerships centraal, alsook het belang van de ontwikkeling van nieuwe economische modellen en een efficiënt rechtenbeheer.
- Duurzaamheid heeft ook te maken met het in kaart brengen van de culturele inhoud en het kunnen lokaliseren ervan. Ook wat deze inventarisatie betreft is een inhaalbeweging aan de orde. Er is een structurele aanpak nodig om aanzetten van centrale catalogi te volbrengen en daarbij voor de verantwoordelijke organisaties de nodige financiële ruimte te genereren.
- Op het vlak van dienstverlening kan het aangewezen zijn een aantal functies, zoals restauratie, langetermijnbewaring en depotvorming, te centraliseren, met het oog op kwaliteit en kostenreductie. De uitbouw van het middenveld kan deze centralisering mee vormgeven. Daarbij kan ook aandacht gaan naar de samenwerking met andere partners, zoals de openbare omroep (zie ook punt 7).
- De cultuuroverheid dient cultuur in te schakelen in het verder te ontwikkelen beleid inzake digitale duurzaamheid op Vlaams niveau (zie ook punt 7).

5. De impact van en de meerwaarde voor de eindgebruiker vergroten

In e-cultuur staan de maker en de organisatie in interrelatie met de eindgebruiker. Die heeft verschillende profielen. Het kan bijvoorbeeld gaan om een medewerker, een professionele maker, een onderzoeker of een cultuurliefhebber. Telkens spelen in hun participatie sociaal-economische en sociaal-culturele factoren een rol. Daarnaast zijn er ook verschillende types van gebruik, zoals consulteren, hergebruik en commentaar geven. De impact van en de meerwaarde voor de eindgebruiker vergroten is de opdracht van elke organisatie die zich op dit terrein begeeft en vraagt om een kwalitatieve en gediversifieerde benadering. De overheid kan hier een faciliterende rol vervullen.

- Het discours inzake cultuurparticipatie dient zich uit te breiden: ook het virtuele publiek moet worden erkend. Opvattingen als zou virtuele participatie minderwaardig zijn in vergelijking met reële participatie kunnen immers een mentale drempel vormen voor instellingen en verenigingen. De cultuuroverheid kan een visie uitdragen over cultuurparticipatie die oog heeft voor een andere en ruimere benadering; een participatie die ook via digitale media betekenis krijgt. Virtuele cultuurparticipatie biedt bovendien interessante aanknopingspunten in het vormgeven van meervoudige geletterdheid en empowerment.
- Een kwalitatief en toegankelijk aanbod is vaak de vertrekbasis voor verdere exploratie en gebruik door de eindgebruiker. Dit impliceert dat digitale content uiteraard beschikbaar moet zijn. Hier kan de overheid een rol vervullen (zie ook punt 3) en het belang van een kwalitatieve ontsluiting benadrukken. In dit kader willen we erop wijzen dat er voldoende aandacht moet gaan naar de diversiteit van de eindgebruiker die, afhankelijk van scholing, leeftijd, geslacht, etnisch-culturele achtergrond, andere dingen wil verkennen.
- Er kan onder meer met een uitgebouwd middenveld en wetenschappelijk onderzoek naar meer inzicht en kennis gestreefd worden op het vlak van rechtenbeheer om een evenwicht te be-

werkstelligen tussen de twee fundamentele doelstellingen van het auteursrecht: een proportioneel economisch-maatschappelijke return bieden en voorzien in de continue productie en publieke mededeling van creatief en origineel materiaal. Er dient zich op Vlaams, Belgisch en internationaal niveau een debat aan over het ontwikkelen en toepassen van gebruikerslicenties die de rechten van de makers beschermen en tegelijk een stimulans vormen voor het publieke domein. Vanuit cultureel oogpunt bieden deze licenties belangrijke voordelen: ze zijn gebaseerd op de idee dat, in de context van een *on demand* cultuur en gepersonaliseerde toegang, innovatie en nieuwe ideeën voortbouwen op bestaand gedachtegoed en dat hergebruik en reconfiguratie als bouwstenen van de hedendaagse cultuurproductie gelden. Momenteel worden in de culturele sectoren pistes en scenario's daaromtrent onderzocht. Zo pleiten bibliotheken en de erfgoedsector ervoor om werken die met overheidsmiddelen gemaakt zijn met specifieke licenties digitaal ter beschikking te stellen, terwijl de maker het werk verder op de markt kan exploiteren. Toch blijven heel wat vragen onopgelost. In welke mate betekenen gebruikerslicenties een mogelijk inkomstenverlies voor de makers en wat zijn de alternatieve oplossingen? Zijn subsidies wel een sluitende basis voor afspraken tussen makers en overheid over digitale ontsluiting, aangezien het aandeel ervan bij de totstandkoming van een werk verschillend kan zijn? Kunnen, ondanks het mondiale karakter van de digitale netwerkomgeving, gebruikerslicenties per land of regio afgesproken worden, zoals dat bijvoorbeeld het geval is voor bepaalde content van het *Creative Archive* (BBC), maar wat betekent dit voor gebruikers in het buitenland?

Daarnaast pleiten culturele actoren ervoor te onderzoeken hoe werken die niet meer op de markt beschikbaar zijn digitaal publiek gemaakt kunnen worden. Op een Nederlandse expertmeeting rond auteursrecht heeft men bijvoorbeeld het voorstel gelanceerd een fonds op te richten om eigenaars te kunnen vergoeden mochten die zich alsnog aanmelden⁴.

- De kwaliteit van websites en projectmanagement kan beter. De overheid kan dit met haar middenveld stimuleren. Er is nood aan goede handleidingen en richtlijnen over kwaliteitscriteria. Inspiratie kan onder meer gehaald worden bij bestaande publicaties

uit het buitenland. Daartoe is een Nederlandstalige versie, maar ook een vertaling naar de Vlaamse context nodig.

- De ontwikkeling van gebruiksvriendelijke en gebruikersgecentreerde interfaces, zoekfuncties en interactieve en participatieve modules kan worden gestimuleerd door onderzoek en ondersteuning van praktijkontwikkeling.
- Alle actoren, van maker tot eindgebruiker, staan voor de uitdaging zich verder te bekwamen in meervoudige geletterdheid. Door onder meer een uitgebouwd middenveld en dwarsverbindingen met het beleidsdomein Onderwijs en Vorming (zie ook punt 7) kan de cultuuroverheid voldoende mogelijkheden voor bijscholing faciliteren, gedifferentieerde praktijken ontwikkelen en actieve samenwerking stimuleren met de actoren die actief zijn in het formele en niet-formele leren. Vooral het sociaal-cultureel werk en de bibliotheken hebben een belangrijke taak in het bevorderen van de meervoudige geletterdheid. Het is daarenboven van groot belang dat praktijk en beleid specifieke en systematische aandacht besteden aan e-inclusie van maatschappelijk kwetsbare groepen.

6. **Praktijk en beleid verder internationaal inbedden**

E-cultuur situeert zich niet enkel binnen een Vlaamse context, maar dient zich vanuit verschillende perspectieven, zoals kennisopbouw en -ontwikkeling, samenwerking en financiële steun, internationaal in te bedden. Wat kan een cultuuroverheid hier ondernemen?

- Het beschikbaar stellen van internationale ervaring en expertise, onder meer op het vlak van O&O en beleidsmodellen, kan in belangrijke mate bijdragen tot de ontwikkeling van een Vlaams e-cultuurbeleid. Deze taak kan onder meer waargenomen worden door het Departement CJSM in samenwerking met de IVA Kunsten en Erfgoed en de IVA Sociaal-Cultureel Werk voor Jeugd en Volwassenen en het hierboven beschreven middenveld.
- Een actieve participatie van beleidsmakers, experts en praktijkmensen aan de internationale fora en netwerken die zich over

de diverse aspecten van e-cultuur buigen, zou kunnen worden gestimuleerd, dit met het oog op samenwerking en kennisopbouw. Actoren uit het middenveld en de overheid zouden dit proactief kunnen opnemen en daarvoor in de nodige budgetten kunnen voorzien.

- De overheid kan een rol spelen in het verhogen van de deelname aan en de slaagkansen op ondersteuning door Europese subsidieprogramma's. Gestroomlijnde communicatie lijkt daarbij een eerste streefdoel. Voor de diverse Europese subsidieprogramma's werden doorgaans Vlaamse contactpunten opgericht, maar die zijn niet altijd vertrouwd met de culturele actoren als potentiële 'klant'. Daarnaast kan onderzocht worden of een systeem voor financiële steun voor de voorbereiding van een Europees project, zoals voorzien door het IWT⁵, niet opgesteld kan worden voor actoren uit de non-profit of inspiratie kan bieden voor een eigen instrumentarium ter zake. Zo kan men tegemoet komen aan de kosten die verbonden zijn aan de voorbereiding van een Europees dossier⁶. Dit takenpakket kan eventueel worden opgenomen door een uitgebreid Cultuurcontactpunt Vlaanderen (CCP+), in samenspraak met het Vlaams-Europees Verbindingsagentschap. Daarnaast kan een intermediaire structuur die de diverse actoren uit onderzoek, bedrijven en cultuur bij elkaar brengt, een rol spelen in de begeleiding en formulering van Europese projecten. Tot slot kunnen enkele van de hierboven vermelde acties bijdragen tot een verhoogde participatie aan Europese programma's. Denk onder meer aan het digitaliseren van content, effecten van schaalvergroting door samenwerking, algemene kwaliteitsverbetering enzovoort.

7. Een e-cultuurbeleid inbedden in een algemeen Vlaams beleid

Een belangrijke meerwaarde van e-cultuur ligt in het aangaan van relaties: *interdisciplinaire* samenwerking tussen de diverse actoren uit de culturele sectoren, de onderzoeksweld, het bedrijfsleven, het toerisme, het onderwijs en de media betekent dat er moed en nieuwsgierigheid aan de dag moet worden gelegd om dit in de

praktijk vorm te geven. Moed en nieuwsgierigheid die ook gefaciliteerd kunnen worden door de Vlaamse overheid door in haar eigen beleidskaders de integrale beweging actief voort te zetten en haar instrumentarium daarop af te stemmen.

Er dient zich een hechtere samenwerking aan tussen de diverse beleidsdomeinen, in het bijzonder Cultuur, Jeugd, Sport en Media; Economie, Wetenschap en Innovatie; Onderwijs en Vorming.

Deze mogelijke samenwerking kan er als volgt uitzien:

- Een partnerschap tussen de culturele sectoren en de openbare omroep zou vanuit de Vlaamse Regering verder kunnen worden gestimuleerd en/of verankerd. De plannen van de openbare omroep op het vlak van interactieve participatiemodellen, het opstarten van digitale themazenders en het digitaal archief bieden kansen voor de diverse betrokken partijen op het vlak van kennisuitwisseling, het delen van infrastructuur en het opzetten van gezamenlijke projecten.
- Een onderzoek naar de behoeften, toepassingen en (samenwerkings)modellen voor breedband in cultuur is aan de orde. In Vlaanderen worden breedband en draadloze technologie slechts in beperkte mate cultureel uitgetest. Dat is nochtans nodig om het specifieke culturele potentieel ervan beter te leren kennen en een betere implementatie van breedbandtoepassingen mogelijk te maken. Er dienen zich nieuwe modellen aan om breedband ter beschikking te stellen voor een publieke sector als cultuur. Initiatieven als het federale Belnet of het Nederlandse Surfnet brengen bijvoorbeeld actoren uit diverse domeinen samen om breedband te voorzien voor publieke sectoren als wetenschap, onderwijs en cultuur. De *I-City*-projecten, die een testcase zijn voor draadloze toepassingen op regionaal niveau, bieden kansen voor de culturele actoren in die regio.
- Cultuur kan als partner nauwer betrokken worden binnen het innovatie- en wetenschapsbeleid. Dit geldt specifiek voor onderzoek en ontwikkeling dat vertrekt vanuit een overkoepelende thematiek. Er kan onderzocht worden of bepaalde onderzoeksfondsen in het kader van partnerships makkelijker opengesteld kunnen worden voor culturele actoren. Ook zou het nuttig zijn

dat de Vlaamse overheid, in het bijzonder de beleidsdomeinen Economie, Wetenschap en Innovatie, en Onderwijs en Vorming, het debat aanzwengelt wat betreft nieuwe, geïntegreerde onderzoeksdomeinen aan de universiteiten die specifiek aandacht hebben voor de cross-overs met cultuur. We wijzen ook op de belangrijke rol die een intermediaire partner kan vervullen op het vlak van het samenbrengen en sensibiliseren van diverse actoren, het vertalen van thema's naar onderzoeksvragen en het ontwikkelen van modellen en prototypes. Het Instituut voor Breedbandtechnologie (IBBT) neemt cultuur niet in zijn basisprogramma op, maar toont een levendige interesse voor deze materie. In elk geval dienen zich hier kansen aan die de aandacht van de overheid verdienen. Een mogelijk nieuw afsprakenkader inzake e-cultuur kan worden onderzocht. In dat verband is het ook aangewezen te onderzoeken of de serverruimte van het IBBT gedeeltelijk ter beschikking kan worden gesteld voor culturele actoren. Tot slot kan een éénprocentregeling, naar analogie met kunst in de openbare ruimte, eventueel inspiratie bieden voor culturele experimenten in grote ICT-projecten, waardoor innovatieve, verrassende en horizonverbredende toepassingen kunnen worden geëxploreerd⁷.

- Diverse opleidingen op het vlak van kunst en cultuur zouden in het kader van het algemeen Vlaams beleid m.b.t. de kennis- en informatiemaatschappij gestimuleerd kunnen worden om te bekijken hoe ze zelf kunnen inspelen op de groeiende behoefte aan competenties en vaardigheden in e-cultuur. Denk onder meer aan opleidingen als Cultuurmanagement en Behoud en Beheer, of aan het deeltijds en hoger kunstonderwijs en de lerarenopleiding. De ontwikkeling naar een ICT-ondersteund onderwijs en de cruciale rol die het onderwijs vervult op het vlak van mediageletterdheid nopen ook tot een nauwere samenwerking tussen de diverse actoren op het vlak van onder meer contentproductie en -uitwisseling, kennisopbouw, materiaal en infrastructuur. Deze samenwerking kan ook vanuit het beleid worden gefaciliteerd.
- De thematiek van digitale duurzaamheid overschrijdt de diverse beleidsdomeinen. De duurzaamheid van digitale informatie staat bijvoorbeeld als algemene Vlaamse en Belgische beleidsmaterie op de agenda. Het in kaart brengen van de noden, het opstarten

van e-depots of de ontwikkeling van economische modellen zijn allemaal zaken die op een algemeen Vlaams en federaal niveau vorm kunnen krijgen. Er kan alvast gezocht worden naar afstemming tussen initiatieven en uitwisseling van expertise.

- De Vlaamse cultuuroverheid kan in haar beleid en via haar intermediaire organisaties open standaarden promoten. Om tot een integraal en inclusief e-cultuurbeleid te komen zijn standaardisatie en uitwisselbaarheid van digitale informatie immers een *conditio sine qua non*. Een essentieel aspect daarvan is het gebruik van open standaarden en open content. De Vlaamse overheid kan onderzoeken hoe dit kadert in een mogelijk algemeen Vlaams beleid dat het hanteren van open standaarden en het werken volgens principes van *open content* stimuleert. Verder onderzoek naar de betekenis, mogelijkheden en knelpunten inzake het gebruik van *open source software* voor de culturele sectoren verdient eveneens aanbeveling. *Open source software* (OSS) kan een component van een e-cultuurstrategie zijn: de open broncode laat het aanpassen en delen van de software toe. De *open source* beweging fungeert ook zelf als een model van gedeelde en coöperatieve ontwikkeling en verspreiding van kennis.
- E-cultuur kan tevens heel wat effecten genereren op een lokaal en regionaal niveau, onder meer op het vlak van sociale samenhang, stedelijke ontwikkeling en economische concurrentiekracht. Ook de lokale en regionale beleidsactoren kunnen acties opzetten rond het creëren van (interculturele) dialoog, investeren in lokale projecten en bandbreedte, en creatieve technologische industrie aantrekken. De Vlaamse overheid kan hierover in haar beleid met de lokale en provinciale bestuursniveaus afspraken maken of een stimulerende rol vervullen.

Noten

1. De beleidslijnen stemmen ook in grote mate overeen met de doelen zoals verwoord in het onderzoek: *Naar een strategisch beleidsplan voor 'digitaal erfgoed'. Verslag van een stratman-analyse*, iForum Consult, oktober 2005, blz. 12.

2. Zie ook hoofdstuk 5 'E-cultuur en het sociaal-cultureel werk voor jeugd en volwassenen' (*Digitale Pioniers Nederland*).
3. Zie ook hoofdstuk 4 'E-cultuur en cultureel erfgoed'.
4. Expertmeeting: 'Copyright en Digitale Cultuur'. Op woensdag 13 maart 2002 werd door het Virtueel Platform en V2 een expertmeeting georganiseerd rond auteursrecht en copyright, speciaal gericht op toepassingen met digitale media in de sector van beeldcultuur. Zie ook: <http://www.virtueelplatform.nl/artefact-557-nl.html>.
5. Zie ook hoofdstuk 2 'Omgevingsanalyse'.
6. Denk in dit verband ook aan programma's die niet specifiek op onderzoek en ontwikkeling zijn gericht.
7. BURGHART, P., Eénprocentregeling in ICT als aanjager voor Cultuur en Economie (publicatiedatum 25 mei 2005). Zie ook: <http://www.virtueelplatform.nl/article-234-nl.html>.

Gedrukt bij Acco, Leuven