



UNIVERSITEIT  
GENT

# DE DIGITALE TRANSITIE IS MENSENWERK

ONDERZOEK NAAR DE NODEN OP HET VLAK  
VAN (HER)GEBRUIK VAN DIGITALE  
CULTURELE CONTENT IN DE SAMENLEVING

**UGent, 21 december 2018**

Onderzoeksgroep Cultuur en Educatie (C&E)

Onderzoeksgroep voor Media, Innovatie en Communicatietechnologieën (MICT)

Ghent Centre for Digital Humanities (GhentCDH)

## **Auteurs**

Onderzoeksgroep Cultuur en Educatie (C&E)

### **Kris Rutten (woordvoerder)**

kris.rutten@ugent.be

09 264 97 91

Onderzoeksgroep voor Media, Innovatie en Communicatietechnologieën (MICT)

### **Peter Mechant**

Peter.Mechant@UGent.be

09 264 97 08

### **Eveline Vlassenroot**

eveline.vlassenroot@ugent.be

09 264 67 09

Ghent Centre for Digital Humanities (GhentCDH)

### **Tamar Cachet**

tamar.cachet@ugent.be

09 331 02 78

### **Fien Danniau**

fien.danniau@ugent.be

09 331 02 78

### **Christophe Verbruggen**

christophe.verbruggen@ugent.be

09 331 02 76

# INHOUDSOPGAVE

<b>inhoudsopgave</b>	<b>3</b>
<b>1 Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>2 Methodologie en aanpak</b>	<b>7</b>
2.1 Algemeen	7
2.2 Het diepte-interview	7
2.2.1 Respondenten onderzoek	8
2.2.2 Respondenten onderwijs	10
2.3 Het focusgroepsgesprek	11
2.3.1 Deelnemers onderzoek	12
2.3.2 Deelnemers onderwijs	13
2.4 Persona's	14
2.5 Validatie workshop	14
<b>3 Resultaten van de casestudies onderzoek en onderwijs</b>	<b>16</b>
3.1 Digitale culturele content	16
3.1.1 Onderzoek	16
3.1.2 Onderwijs	17
3.2 Digitale competenties	17
3.2.1 Onderzoek	17
3.2.2 Onderwijs	19
3.3 Zoeken naar data	20
3.3.1 Onderzoek	20
3.3.1.1 Google SEO en metadata	20
3.3.1.2 Communicatie	21
3.3.1.3 Centraal vertrekpunt	21
3.3.2 Onderwijs	21
3.3.2.1 Google SEO en metadata	22
3.3.2.2 Wikimedia-platformen	22
3.3.2.3 Communicatie	23
3.3.2.4 Centraal vertrekpunt	24
3.3.3 Validatie workshop	25
3.3.3.1 Google SEO	25
3.3.3.2 Wikimedia-platformen	25
3.3.3.3 Communicatie	25
3.3.3.4 Centraal vertrekpunt	26

3.4	Verwerven en gebruiken van data	27
3.4.1	Onderzoek	27
3.4.1.1	Verzamelde data	27
3.4.1.2	Kwaliteit van data, research data cycles, file types en ruwe data	27
3.4.2	Onderwijs	28
3.4.2.1	Duurzaamheid en technische kwaliteit	28
3.4.2.2	ICT-infrastructuur	28
3.4.2.3	Bewerking en documentatie van data voor onderwijs	29
3.4.3	Validatie workshop	30
3.4.3.1	Duurzaamheid	31
3.4.3.2	Bewerking en documentatie van data	31
3.5	Samenwerken	31
3.5.1	Onderzoek	31
3.5.1.1	Co-development benadering	31
3.5.1.2	Crowdsourcing	33
3.5.2	Onderwijs	34
3.5.2.1	Co-development benadering	34
3.5.3	Validatie workshop	34
3.6	Juridische drempels	35
3.6.1	Onderzoek	35
3.6.2	Onderwijs	36
3.6.3	Validatie workshop	36
3.7	Persona's	36
<b>4</b>	<b>Slotbeschouwing: De digitale transitie is mensenwerk</b>	<b>38</b>
<b>5</b>	<b>Aanbevelingen en acties</b>	<b>40</b>
<b>6</b>	<b>Bibliografie</b>	<b>61</b>
<b>7</b>	<b>Bijlagen</b>	<b>63</b>
7.1	Powerpoint-presentatie van de landschapstekening	64
7.2	Persona's	74
7.3	Resultaten stellingenronde focusgroepsgesprek onderzoek	82
7.4	Resultaten stellingenronde focusgroepsgesprek onderwijs	88
7.5	Resultaten stellingenronde validatie workshop	92

# 1 INLEIDING

Steeds meer culturele organisaties en instellingen maken hun informatie, waaronder digitale culturele content, digitaal beschikbaar. Deze data creëren mogelijkheden om nieuwe toepassingen te ontwikkelen waardoor bepaalde doelgroepen op innovatieve wijze kunnen deelnemen aan cultuur. Vandaag wordt de content waarover instellingen beschikken echter onvoldoende volgens de noden van de potentiële (her)gebruiker ontsloten. Content is soms slecht toegankelijk of slechts beperkt te (her)gebruiken. Instellingen beheren soms ook data waarvan ze zelf niet weten dat het van waarde is. Nochtans kan het stimuleren van het gebruik en hergebruik van digitale culturele content in diverse sectoren bijdragen aan de missie van een culturele instelling door zowel de maatschappelijke relevantie als instelling, als het bereik van de instelling te vergroten.

Dit rapport vormt een deliverable van het onderzoeksproject 'ECultuur' dat door de UGent-onderzoeksgroepen MICT, GhentCDH en Cultuur & Educatie werd uitgevoerd voor het Departement Cultuur, Jeugd en Media. Het onderzoeksproject vertrekt vanuit de centrale vraag naar de voorwaarden die vervuld moeten worden om te kunnen spreken van een volwaardig digitaal ecosysteem voor de creatie, distributie, gebruik en hergebruik van digitale culturele content. Al te vaak wordt deze analyse hierbij verenigd tot de technische voorwaarden (van metadata- en andere standaarden tot repositories). Wij zien ook een aantal andere belangrijke voorwaarden die moeten gerealiseerd worden om voluit de vruchten te plukken van de mogelijkheden die de digitale omwenteling met zich meebrengt: kennis, vaardigheden en vooral ook een reeks attitudes die tot nu volgens ons onderontwikkeld zijn. Dit onderzoeksproject wenst inzicht te verwerven in de noden op het vlak van (1) enerzijds het aanbieden van digitale culturele content aan andere sectoren dan de cultuursector en (2) anderzijds het gebruik van digitale culturele content door organisaties uit die sectoren. De algemene onderzoeksvraag van het project luidt: "Aan welke voorwaarden moet de cultuursector voldoen zodat de behoeften van de hergebruikers van digitale culturele content vervuld kunnen worden?".

In de eerste fase van het project werd een landschapstekening ontwikkeld. De bestaande internationale literatuur en rapporten over de noden op het vlak van de digitale culturele content buiten de culturele- en erfgoedsector werd in kaart gebracht en een kritische lectuur van de visienota 'een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk' werd aangeboden.<sup>1</sup> Alle literatuur en de rapporten werden samengebracht in een gedeelde full text Zotero-bibliotheek die samen met dit rapport ter beschikking wordt gesteld aan de opdrachtgever. Deze eerste fase van het project werd afgesloten met een workshop waarbij de landschapstekening werd afgetoetst met de stuurgroep. De powerpoint-presentatie van deze workshop wordt eveneens in de bijlagen van dit rapport ter beschikking gesteld.

In de tweede fase van het project hebben we via casestudies op twee sectoren gefocust die inherent ook raakvlakken hebben met andere maatschappelijke domeinen: onderwijs en onderzoek. Dit rapport beschrijft de resultaten van deze casestudies. In het bijzonder wordt er dieper ingegaan op de resultaten en conclusies van een reeks semigestructureerde diepte-interviews waarin we met gesprekspartners op zoek gingen naar de voorwaarden aan dewelke de cultuursector dient te voldoen zodat digitale culturele content gebruikt en hergebruikt kan worden in de onderzoeks- en onderwijswereld. Daarnaast worden de resultaten van twee focusgroepen met enerzijds onderzoekers en anderzijds leerkrachten besproken waarin gediscussieerd werd over stellingen omtrent de noden in het gebruik van digitale culturele content. Deze stellingen werden geformuleerd op basis van de diepte-interviews.

In de derde fase van het project werden de resultaten van de casestudies afgetoetst bij stakeholders uit het culturele veld tijdens een validatie-workshop.

---

<sup>1</sup> Sven Gatz, "Visienota 'een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk'" (Departement CJM, 22 december 2017), <https://cjsm.be/cultuur/themas/e-cultuur-en-digitalisering/visienota>.

Dit rapport bestaat uit 5 grote delen. Het eerste deel (2. 'Methodologie en aanpak') bespreekt kort de gehanteerde onderzoeksbenadering: een kwalitatieve aanpak via diepte-interviews, focusgroepsgesprekken, een validatie workshop en het ontwikkelen van persona's. Ook de toepassing van deze methodologie voor de casestudies onderzoek en onderwijs wordt behandeld met een beschrijving van de respondenten en participanten die aan het onderzoek deelnamen. Deze methodologie vormt één van de deliverables van dit onderzoeksproject en kan in latere fases toegepast worden op andere interessegebieden als toerisme, welzijn en creative industries.

In het tweede deel (3. 'Resultaten') gaan we in op de onderzoeksresultaten van de casestudies onderzoek en onderwijs, waarbij we de resultaten uit de diepte-interviews, de focusgroepsgesprekken en de validatie workshop samen behandelen. We staan stil bij hoe digitale culturele content werd geïnterpreteerd in dit onderzoek (3.1), hoe deelnemers de digitale evolutie en de daarbij vereiste digitale competenties binnen de sectoren onderwijs en onderzoek ervaren (3.2), hoe ze data zoeken en vinden (3.3) en hoe ze data verwerven en gebruiken (3.4). We bespreken nieuwe samenwerkingsmodellen tussen gebruikers en aanbieders van digitale culturele content (3.5) en gaan dieper in op sommige van de gepercipieerde juridische drempels (3.6). Ten slotte werden op basis van de casestudies persona's ontwikkeld die de wensen en noden van potentiële gebruikers van digitale culturele content concretiseren (3.7).

Het derde deel van het rapport (4. 'Slotbeschouwing' en 5. 'Aanbevelingen en acties') tracht de resultaten te generaliseren en tien aanbevelingen te formuleren. Bij elke aanbeveling werden concrete actiepunten voor beleidsvoering geformuleerd. Tot slot volgt nog een bibliografie van gebruikte bronnen (6.) en bijlages (7.).

## 2 METHODOLOGIE EN AANPAK

### 2.1 Algemeen

De onderzoeksvraag motiveerde ons om een kleinschalig en kwalitatief onderzoeksopzet te kiezen. Een kwalitatieve aanpak leent zich immers uitstekend voor een niet-directieve benadering van de onderzoekseenheden, waarbij de respondenten een zekere vrijheid krijgen om uit te wijden.<sup>2</sup> Kwalitatief onderzoek zoekt patronen in gedrag en gebruik zonder al te veel vooropgestelde ideeën te willen testen. Een gebruiker-gericht kwalitatief onderzoeksperspectief wordt echter vaak bekritiseerd omdat het kleine aantal onderzochte cases of respondenten de generaliseerbaarheid van de resultaten verhindert, of de resultaten te sterk context-gebonden maakt.<sup>3</sup> Deze nadelen wegen echter niet op tegen de voordelen die kwalitatief onderzoek biedt voor verkennend onderzoek dat nieuwe verbanden wil blootleggen die de onderzoeker op voorhand niet voorzien had. Het is immers een flexibele benadering die een veelheid aan informatie kan verschaffen.<sup>4</sup>

### 2.2 Het diepte-interview

De belangrijkste manieren om via kwalitatief onderzoek empirische data te verzamelen zijn ongetwijfeld het diepte-interview, (participerende) observatie en de inhoudsanalyse van 'teksten'. Omwille van de aard van het onderzoek kozen we voor diepte-interviews. Deze zijn flexibel zodat interviewers gemakkelijk kunnen afwijken van hun vragenlijst om dieper in te gaan op interessante uitspraken van de onderzoekseenheden. Tijdens *face-to-face* diepte-interviews kan men bovendien ook het non-verbaal gedrag en de spontane reacties van de geïnterviewde registreren en, indien het interview wordt afgenomen in een kantoor- of thuissetting, ook de context. Nadelen van diepte-interviews zijn hun tijdsintensief karakter en de *bias* die de aanwezigheid en verwoording van de onderzoeker kan creëren.<sup>5</sup>

Om dergelijke *onderzoeksbias* zo veel mogelijk te vermijden werden de respondenten achteraf een beknopt rapport bezorgd van hun interview met de uitnodiging om feedback te geven of om correcties of misinterpretaties aan te duiden. Behalve enkele kleine correcties, voornamelijk in de profielbeschrijving van sommige respondenten, dienden er geen fundamentele wijzigingen te gebeuren op dit rapport. Verschillende auteurs merken op dat iemand interviewen meer is dan louter een neutrale uitwisseling van vraag en antwoord.<sup>6</sup> Het is een proces waarbij de interactie tussen respondent en interviewer leidt tot een gezamenlijk resultaat (het interview), tot "(...) a pastiche that is put together by fiat".<sup>7</sup>

---

<sup>2</sup> D-J den Boer e.a., *Methodologie en statistiek voor communicatie-onderzoek* (Houten/Diegem: Bohn Stafleu Van Loghum, 1994).

<sup>3</sup> Alan Bryman, *Social research methods*. (Oxford: Oxford university press, 2004); Kristin Esterberg, *Qualitative methods in social research*. (Boston: McGraw-Hill, 2002).

<sup>4</sup> Toke Haunstrup Christensen, "Connected Presence' in Distributed Family Life", *New Media & Society* 11, nr. 3 (1 mei 2009): 433–51, <https://doi.org/10.1177/1461444808101620>.

<sup>5</sup> L. Haddon, "Methodological considerations in the UK research on the domestication of ICTs.", in *Methodologies for media and information research in everyday life*, onder redactie van R. Silverstone en M. Hartmann (Sussex: University of Sussex, 1998), 45–74.

<sup>6</sup> Hilary Arksey en Peter Knight, *Interviewing for social scientists: an introductory resource with examples* (Thousand Oaks: London Sage, 1999); P Atkinson, "The life story interview", in *The handbook of interview research: context and method.*, onder redactie van Jaber F.. Gubrium en James A. Holstein (Thousand Oaks: London Sage, 2002), 121–40; A Fontana, "Postmodern trends in interviewing", in *The handbook of interview research: context and method.*, onder redactie van Jaber F.. Gubrium en James A. Holstein (Thousand Oaks: London Sage, 2002), 161–75; A. Fontana en J. H. Frey, "The interview. From neutral stance to political involvement", in *The Sage handbook of qualitative research.*, onder redactie van Norman K. Denzin en Yvonna S. Lincoln (Thousand Oaks: Sage, 2011), 695–727.

<sup>7</sup> Fontana en Frey, "The interview. From neutral stance to political involvement", p. 696.

Voorafgaand aan het diepte-interview werden de respondenten op de hoogte gebracht van het doel en de context van het onderzoek. De interviews duurden gemiddeld één uur en werden opgenomen en daarna samengevat uitgeschreven. De semigestructureerde vragenlijst die diende als 'gids' tijdens het gesprek met de respondenten bestond uit vier grote delen:

- Luik 1: over de respondent (zijn/haar profiel en ervaring met digitale culturele content)
- Luik 2: over de huidige praktijk van de respondent
- Luik 3: over de noden en wensen van de respondent
- Luik 4: een reeks stellingen

Luik 1 van het interview wilde met vragen als *"Kan u enkele voorbeelden geven van recente ervaringen waarin u werkte met digitale culturele content?"* of *"Welke artikels/resultaten uit onderzoek met digitale culturele content en bijhorende metadata heeft u gepubliceerd?"* voornamelijk peilen naar de ervaring en expertise van de respondent met digitale culturele content. Luik 2 van de semigestructureerde vragenlijst ging hier dieper op in door te peilen naar hoe respondenten vandaag omgaan met digitale culturele content met vragen als: *"Zijn er (open) datasets van digitale culturele content (+ metadata) die u vandaag gebruikt?"* of *"Werd u al geconfronteerd met issues bij het onderzoeken van/werken met digitale culturele content en metadata?"*. In luik 3 werd door middel van vragen als *"Wat staat er bovenaan uw wish-list inzake onderzoek van digitale culturele content?"* of *"Welke valkuilen dienen aanbieders van digitale culturele content (+ metadata) te vermijden?"* nagegaan wat de noden en wensen zijn van de respondent. In het vierde en laatste luik van het interview werd de respondent geconfronteerd met enkele stellingen en aanbevelingen uit de literatuur, waarbij onder andere werd geput uit het recente rapport dat in juli 2018 verscheen bij de Taaluniecommissie Digitaal Erfgoed getiteld 'Aanbevelingen over open data in de cultuursector'.<sup>8</sup> Voor de casestudie onderwijs bleek luik 4 na enkele gesprekken niet relevant voor de meeste respondenten wegens te veraf van hun eigen kennis en ervaring. Daarom werden enkel de respondenten voor wie de stellingen relevant waren, hiermee geconfronteerd.

## 2.2.1 Respondenten onderzoek

Op basis van een lijst met relevante medewerkers van academische of andere onderzoeksinstituten werd er in samenspraak met opdrachtgever, en op basis van de beschikbaarheden, een selectie gemaakt van acht medewerkers van deze instellingen om hen te bevragen naar hun bevindingen en ervaringen inzake het onderzoeken, publiceren en uitwisselen van digitale culturele content en bijhorende metadata. Volgende personen werden bevestigd door middel van een *face-to-face* of Skype interview:

- **Sofie Jacobs** (UA) – 09/07/2018 – Sofie Jacobs is verbonden als gastlector aan Universiteit Antwerpen en werkt tevens als docent bij de Erasmus Universiteit Rotterdam (Arts and Culture Studies departement). In haar PhD onderzocht ze bij micro-bedrijven en freelancers (mode- en meubelontwerpers) hun strategische succesfactoren.
- **Olga Van Oost** (VUB) – 11/07/2018 – Olga Van Oost studeerde Kunstwetenschappen & Archeologie en aansluitend communicatiewetenschappen. In haar doctoraat bestudeerde ze de mogelijkheden van een kunstmuseumconcept voor de toekomst. Olga werkt voor FARO, het Vlaams Steunpunt voor Cultureel Erfgoed als sectorcoördinator musea en adviseur museologie en is ze als professor verbonden aan de Vrije Universiteit Brussel,

---

<sup>8</sup> Rony Vissers e.a., "Aanbevelingen over open data in de cultuursector" (Taaluniecommissie Digitaal Erfgoed, 2018), [http://taalunieversum.org/sites/tuv/files/downloads/Taaluniecommissie%20Digitaal%20Erfgoed%20-%20Aanbevelingen%20over%20open%20data%20in%20de%20cultuursector\\_0.pdf](http://taalunieversum.org/sites/tuv/files/downloads/Taaluniecommissie%20Digitaal%20Erfgoed%20-%20Aanbevelingen%20over%20open%20data%20in%20de%20cultuursector_0.pdf).



onderzoeksgroep imec-smit-vub waar ze Kunst- en Cultuursociologie doceert en onderzoek voert naar (digitale) cultuur, kunst en musea.

- **Simon Bequoye** (Iedereen Leest) – 12/07/2018 – Simon Bequoye staat in voor kennisbeheer en onderzoek bij Iedereen Leest. Iedereen Leest initieert en coördineert leesbevorderingsprogramma's en –campagnes.
- **Nils Walravens** (VUB) – 13/07/2018 – Nils Walravens is verbonden aan imec-smit-vub. Hij is coördinator van Smart Flanders, een ondersteuningsprogramma van de Vlaamse Overheid voor real-time Open Data bij lokale overheden.
- **Simon Leenknecht** (Kunstenpunt) – 25/07/2018 – Simon Leenknecht is onderzoeksassistent aan de onderzoeksgroep Studies in Performing Arts & Media (S:PAM) (UGent) en is onderzoeker bij Kunstenpunt waar hij werkt rond de visual and performing arts in Vlaanderen en Brussel.
- **Gwen Franck** (All things open) – 15/10/2018 – Gwen Franck is zelfstandig consultant en was Open Access Programme Coordinator voor EIFL (Electronic Information for Libraries - <http://www.eifl.net>) (FOSTER, PASTEUR4OA & OpenAIRE projecten). Ze was ook de regionale coördinator van Europe for Creative Commons en medeoprichter van Open Access Belgium voor Ghent University Library. Ze is board member van Open Knowledge Belgium en was team lead voor Creative Commons Belgium.
- **Julia Noordegraaf** (Universiteit Amsterdam) – 16/10/2018 – Julia Noordegraaf is professor Digital Heritage aan de universiteit van Amsterdam. Prof. Noordegraaf is geaffilieerd met het European Association for Digital Humanities, het Huizinga Institute of Cultural History en het Nederlands Institute for Cultural Analysis. Ze is lid van het Network for the Conservation of Contemporary Art Research (NeCCAR) en bestuurslid van CLARIAH (Common Lab Research Infrastructure for the Arts and Humanities).
- **Jonas Kiesekoms** (Hogeschool PXL) – 22/10/2018 – Jonas Kiesekoms is coördinator van de expertisecel PXL-Music Research (<http://www.pxl.be/MusicResearch.html>). De expertisecel PXL-Music Research bundelt hun onderzoek in drie speerpunten: data science in de muziekindustrie, hedendaagse muziekeducatie en 'sound design with meaning'.
- **Andrea Wallace** (Universiteit Van Exeter) – x/10/2018 – Andrea Wallace is docent in recht aan de universiteit van Exeter. Ze werkt momenteel een PhD in Cultural Heritage Law af met het CREATE RC UK Centre Copyright and New Business Models in the Creative Economy aan de universiteit van Glasgow in samenwerking met de National Library of Scotland. (Interview werd afgenomen door dhr. S. Donvil).
- **Eric Schrijver** (artiest/auteur) – x/10/2018 – Eric Schrijver werkt voor het IT bedrijf ACSONE, (interface design). Hij is auteur van het boek 'Copy this book: an artist guide to copyright'. (Interview werd afgenomen door dhr. S. Donvil).

Vrijwel alle respondenten hadden ervaring met het gebruik van digitale culturele content als onderzoeksdata. Zowel Sofie Jacobs als Olga Van Oost gaven ook aan dat ze bachelor- en masterstudenten begeleiden in onderzoek rond en naar digitale culturele content. Jonas Kiesekoms staat aan het hoofd van de expertisecel PXL-Music Research die muziek en data hierrond bestudeert. Simon Leenknecht en zijn collega's in Kunstenpunt werken op regelmatige basis samen met universiteiten (bv. dept. Cultuurmanagement (UA), cultuursociologie (VUB) of vakgroep sociologie (UGent)) en voeren zelf heel wat – vaak kwantitatief onderzoek<sup>9</sup> – op basis van data van het

---

<sup>9</sup> Een voorbeeld van een dergelijk kwantitatief onderzoek is 'Kunstzaken: financiële en zakelijke modellen voor de kunsten in Vlaanderen', te raadplegen via de website van Kunstenpunt: <https://www.kunsten.be/kunsten-in-vlaanderen-brussel/publicaties/4712-kunstzaken-financi-le-en-zakelijke-modellen-voor-de-kunsten-in-vlaanderen>.

departement of eigen data. Zo verzamelt Kunstenpunt bijvoorbeeld concertgegevens van Belgische artiesten in het buitenland, beheren ze een database van kunstenaars, een persarchief (op basis van GoPress), een archief van stukken over podiumproducties (databank)... Julia Noordegraaf leidt het project 'Creative Amsterdam' waarbij heel wat digitale culturele data verwerkt wordt<sup>10</sup>. Gwen Franck beschikt dan weer over heel wat expertise rond open data en open access.

## 2.2.2 Respondenten onderwijs

Op basis van een lijst met relevante medewerkers van onderwijs(gerelateerde) instellingen werd er in samenspraak met de opdrachtgever, en op basis van de beschikbaarheden, een selectie gemaakt van een aantal personen van deze instellingen, om hen te bevragen naar hun bevindingen en ervaringen inzake het vinden, gebruiken en uitwisselen van digitale culturele content en bijbehorende metadata. Volgende personen werden bevraagd door middel van een *face-to-face* of Skype interview:

- **Bart Laureys** is leerkracht geschiedenis en cultuurwetenschappen (3de graad, ASO) met meer dan dertig jaar praktijkervaring. Hij werkte tijdens het schooljaar 2017-2018 als gedetacheerde leerkracht bij VIAA waar hij audiovisueel materiaal geschikt voor het onderwijs selecteerde en in collecties goot voor het Archief voor Onderwijs. Hij is eveneens auteur van een aantal handboeken cultuurwetenschappen.
- **Geert Vandermeersche** is gastprofessor in de specifieke lerarenopleiding, vakgroep Onderwijskunde aan de UGent. Hij doceert de opleidingsonderdelen Cultuur, Media & Educatie en Didactiek gedrags- en maatschappijwetenschappen.
- **Eef Rombaut** is pedagogisch adviseur voor de regio Oost-Vlaanderen voor humane wetenschappen en personenzorg (ASO, BSO, TSO) in het secundair onderwijs, katholiek net. Daarnaast is ze praktijkassistent vakdidactiek aan de Universiteit Antwerpen, faculteit gedrags- en cultuurwetenschappen.
- **Dirk Terry**n is coördinator bij [Canon Cultuurcel](#) dat zich situeert zich binnen de afdeling communicatie van het Departement Onderwijs en Vorming en een brug wil slaan tussen het onderwijs en de cultuursector. Canon Cultuurcel is actief bij beleidsvoorbereiding, beleidsuitvoering en beleidsevaluatie. Dirk Terry was zelf zestien jaar lang actief als leerkracht.
- **Tom De Paepe** is onderzoeker aan de UGent, vakgroep geschiedenis, waar hij focust op vakdidactiek. Hij is tevens pedagogisch begeleider voor het vak geschiedenis in Oost-Vlaanderen voor het katholiek onderwijs. Hij heeft zeven jaar ervaring als leerkracht in een ASO school, tweede en derde graad, voor de vakken geschiedenis, esthetica en vrije ruimte.
- **Evi Gillard** is projectmanager bij het team research & development van [Cultuurconnect](#), een organisatie van de Vlaamse overheid die digitale innovatie bij bibliotheken en cultuurcentra wil stimuleren. In die hoedanigheid werkte ze mee aan een aantal experimentele projecten rond digitale cultuureducatie.
- **Jan De Craemer** werkt als adjunct van de directeur op de afdeling Horizontaal Beleid van het Departement Onderwijs & Vorming. Hij is daar verantwoordelijk voor de voorbereiding van het ICT-beleid in het onderwijs. Hij was betrokken bij tal van overheidsprojecten waaronder PC/KD, de oprichting van REN Vlaanderen en sensibiliseringscampagnes over ICT-veiligheid, open source software, ICT en leezorg en meer recent over mediageletterdheid.

---

<sup>10</sup> Voor meer informatie over de datasets die gebruikt worden in het project 'Creative Amsterdam', zie:

<http://www.create.humanities.uva.nl/datasets/>.

- **Tineke Van Gassen** is doctor in de geschiedenis en werkt als onderwijsbegeleider aan de vakgroep geschiedenis van de UGent. Daarnaast heeft ze ook ervaring in het secundair onderwijs als leerkracht Nederlands en geschiedenis in de tweede en derde graad.
- **Laure Van Hoecke** is verantwoordelijk voor het domein onderwijs en educatie bij [Mediawijs](#), het Vlaams kenniscentrum voor mediawijsheid. Binnen die functie organiseert en leidt ze de [mediacoach opleiding](#), een opleiding voor o.a. leerkrachten die mediawijsheid willen integreren in hun eigen praktijk en school.
- **Claire-Eline Van Thieghem** is master in de kunstwetenschappen en volgde tijdens het academiejaar 2017-2018 de specifieke lerarenopleiding aan de UGent. Momenteel werkt ze als production manager bij de International Opera Academy in Gent en is ze tevens op zoek naar werk als leerkracht in het secundair onderwijs.
- **Tom Willaert** is onderzoeker en docent aan de KULeuven, onderzoekseenheid literatuurwetenschappen, waar hij in zijn lessen onder andere focust op dataverwerking in de humane wetenschappen en hoe technologieën wetenschappelijke kennisvergaring kan faciliteren.

## 2.3 Het focusgroeps gesprek

Focusgroeps gesprekken zijn een methode om onderzoeksgegevens te verzamelen en bestaan in essentie uit groepsinterviews. Een moderator leidt het interview waarbij een kleine groep deelnemers over de thema's discussieert die worden aangebracht. Morgan & Krueger onderscheiden drie belangrijke eigenschappen die focusgroepen kenmerken. Focusgroepen zijn:

- Een onderzoeksmethode om kwalitatieve data te verzamelen
- Een gefocuste oefening om data te verzamelen
- Datacreatie door middel van groepsdiscussies

Sterke punten van kwalitatief onderzoek en focusgroepen in het bijzonder, zijn:

- Kansen voor exploratie en ontdekking: focusgroepen kunnen nuttig zijn om een thema of bevolkingsgroep te leren kennen.
- Inzicht in context en diepte van het onderwerp verwerven: vooral door de reacties op elkaars antwoorden, krijgt de onderzoeker een goed beeld van de meningen van een groep.
- Creatie van een interpretatiekader: focusgroepen geven een goed idee van waarom de dingen zijn zoals ze zijn.<sup>11</sup>

Volgens Van Selm en Wester zijn er twee belangrijke elementen waarmee rekening gehouden moet worden bij het opzetten van een focusgroeps gesprek; het is belangrijk dat de deelnemers aan de focusgroep vertegenwoordigers zijn van de subgroep waarover men uitspraken wil doen. Bovendien is een evenwichtige groepssamenstelling nodig rond het thema van het onderzoek.<sup>12</sup>

In dit onderzoek, werden de focusgroeps gesprekken in zijn geheel opgenomen en het door de deelnemers geproduceerde materiaal werd gefotografeerd en bewaard. De groeps gesprekken bestond uit vier grote luiken:

- Luik 1: Voorstelling van het project en korte kennismakingsronde
- Luik 2: Brainstorm rond de vraag “*Wat is digitale culturele content?*”

<sup>11</sup> David L. Morgan en R. Krueger, *The focus group kit*, vol. 1 (Thousand Oaks: SAGE Publications, 1998), p. 11-12.

<sup>12</sup> M. Van Selm en F. Wester, “Focusgroep-onderzoek”, in *Onderzoekstypen in de communicatiewetenschap [2de herz. ed.]*, onder redactie van F. P. J. Wester, K. Renckstorf, en P. L. H. Scheepers (Alphen aan den Rijn: Kluwer, 2006), 541–59.

- Luik 3: Stellingenronde. Participanten aan de workshop werden verzocht te stemmen op een twintigtal stellingen door middel van hun smartphone. Hiervoor werd een online vragenlijst opgezet via [Directpoll](#). Deelnemers konden hun mening geven op elke stelling door middel van een vijf-punt Likert-schaal (helemaal niet akkoord, niet akkoord, geen mening/neutraal, akkoord, helemaal akkoord). Na elke stelling werd de uitslag in groep besproken en werd er dieper ingegaan op de redenen waarom een bepaalde stem was uitgebracht. De kwantitatieve resultaten van dit workshop gedeelte zijn beschikbaar in bijlage. De stellingen werden geformuleerd op basis van de resultaten van de diepte-interviews.
- Luik 4: Brainstorm rond de vraag: “*Wat zijn de noden en wensen omtrent werken met digitale culturele content?*”. Participanten aan de workshop werden tot slot gevraagd om op individuele basis voor elke van de onderstaande onderzoeksfases neer te schrijven wat hen hindert of helpt in het werken met digitale culturele content:
  - Zoeken en exploreren van digitale culturele content
  - Downloaden en verwerven van digitale culturele content
  - Bestuderen en analyseren van digitale culturele content
  - Publiceren van onderzoek o.b.v. digitale culturele content

De resultaten van deze oefening werden vervolgens in groep besproken en geclusterd. Op het einde van de oefening vroegen we elk van de deelnemers om de voor hen belangrijkste hinderpaal en het belangrijkste hulpmiddel te identificeren. Voor het focusgroeps gesprek onderwijs werd deze laatste oefening niet uitgevoerd omdat de noden en wensen reeds uitgebreid aan bod kwamen tijdens de stellingenronde.

### 2.3.1 Deelnemers onderzoek

Voor het focusgroeps gesprek onderzoek dat georganiseerd werd op 2 oktober 2018 in de Krook te Gent werden acht deelnemers uit diverse disciplines bereid gevonden deel te nemen aan een workshop waarin dieper werd ingegaan op de noden en wensen inzake het gebruik van digitale culturele content. Bij de rekrutering werd minder gefocust op de representativiteit van alle Vlaamse onderzoeksinstellingen, maar des te meer op representativiteit van verschillende relevante disciplines. De deelnemers bestonden bovendien zowel uit onderzoekers die reeds een doctoraat behaalden als uit onderzoekers die nog geen doctoraat behaald hebben. Het groeps gesprek gebeurde in het Engels wegens deelname van niet-Nederlandstaligen. De profielen van de effectieve deelnemers waren:

- Een doctoraatsstudent geschiedenis wiens onderzoek verloopt aan de hand van technieken uit de *digital humanities*, netwerkanalyse en een *virtual research environment*.
- Een doctoraatsstudent geschiedenis die ervaring heeft met het opzetten van onderzoeksdatabanken voor digitale culturele content.
- Een application developer met een *Master of Science in Computer Science Engineering* gespecialiseerd in het ontwikkelen van collaboratieve onderzoeksdatabanken voor digitale culturele content.
- Een master in de communicatiewetenschappen die focust op digitale technologieën en privacy en cybersecurity.
- Een *media consumption analyst* die zich als onderzoeker focust op het media en technologie gebruik in Vlaanderen.

- Een doctor in de geschiedenis wiens onderzoek verloopt aan de hand van technieken uit de *digital humanities*, netwerkanalyse en een *virtual research environment*.
- Een doctoraatsstudent communicatiewetenschappen met een master in de antropologie die gender-cultureel onderzoek voert aan de hand van sociale media.
- Een literatuurwetenschapper die onderzoek voert aan de hand van technieken uit de *digital humanities*.

### 2.3.2 Deelnemers onderwijs

Voor het focusgroepsgesprek onderwijs dat georganiseerd werd op 17 oktober 2018 in de Krook te Gent werden acht leerkrachten uit het secundaire onderwijs uitgenodigd met verschillende profielen die de diversiteit van het secundair onderwijs representeren. Bij de rekrutering werd minder gefocust op geografische representativiteit en representativiteit van de verschillende onderwijskoepels maar des te meer op representativiteit inzake type onderwijs (ASO/TSO/KSO/BSO), graad, vak en ervaring. Voor dit laatste criterium betrokken we zowel ervaren leerkrachten als beginnende, jonge leerkrachten die recent de specifieke lerarenopleiding volgden. Eén deelnemer was verontschuldigd. De profielen van de effectieve deelnemers waren:

- Een ervaren leerkracht en die lesgeeft in een BSO-school, 3de graad godsdienst en PAV.
- Een ervaren leerkracht en die lesgeeft in een TSO- en KSO-school, 2de, 3de en 4de graad godsdienst.
- Een beginnende leerkracht (afgestudeerd met een SLO geschiedenis en communicatiewetenschappen 2018) die reeds het vak niet-confessionele zedenleer gegeven heeft aan diverse types onderwijs.
- Een student SLO geschiedenis en cultuurwetenschappen.
- Een jonge leerkracht Nederlands, NT2 en geschiedenis (bachelor onderwijs: Nederlands en geschiedenis). Momenteel werkzaam bij VIAA als redacteur voor het Archief voor Onderwijs.
- Een leerkracht met een aantal jaren ervaring die lesgeeft aan een TSO-school, 2de en 3de graad Nederlands. Tevens werkzaam bij het tijdschrift [Fons](#) voor vakdidactiek Nederlands in Vlaanderen.
- Een leerkracht met een aantal jaren ervaring die lesgeeft in een ASO-school, 2de en 3de graad Nederlands en Engels.



Sfeerbeeld uit het focusgroepsgesprek onderzoek. Foto door Eveline Vlassenroot.

## 2.4 Persona's

Een derde kwalitatieve methode die we hanteerden tijdens dit onderzoek was het opstellen van 'persona's'. Persona's zijn "(...) *representations of segments of actual users, presented as an imaginary person (...) embodying attributes of the user segment that the fictionalized person represents.*"<sup>13</sup> Persona's zijn gedetailleerde archetypische persoonsbeschrijvingen van leden van een doelgroep. Een persona is een archetype van een gebruiker, ofwel een karakterisering van een bepaald type gebruiker.

Persona's worden opgesteld aan de hand van een doelgroepenonderzoek, waarna een beperkt aantal typerende gebruikers wordt gedefinieerd. Deze gebruikers bestaan niet echt, maar worden wel als dusdanig beschreven. Een persona bevat typisch de volgende onderdelen: naam, achtergrond, demografische gegevens, motivaties, specifieke doelen, citaten en een foto van het persona. Persona's zijn dus op maat gemaakte klant- of gebruikersprofielen om de kennis over doelgroepen 'tot leven' te brengen binnen de organisatie.<sup>14</sup>

Op basis van de tweede fase van dit onderzoek werden een aantal persona's opgesteld. Deze werden opgenomen in de bijlagen bij dit rapport (7.2 Persona's).

## 2.5 Validatie workshop

De resultaten uit de tweede fase van het onderzoek werden afgetoetst bij stakeholders uit diverse sectoren tijdens een validatie workshop.

Deelnemers aan de workshop waren:

- Sector cultuur: Bram Wiercx (Faro)
- Sector cultuur: Tom Ruetten (Kunstenpunt)
- Sector cultuur: Johan Mijs (Cultuurconnect)
- Sector cultuur: Sam Donvil (Packed vzw)
- Sector cultuur: Hans van der Linden (CJM)
- Sector cultuur: Ellen Van Keer (Koninklijke Musea voor Schone Kunsten van België)
- Sector cultuur: Eva Coudyzer: (Jubelparkmuseum)
- Sector onderwijs: Karen Vander Plaetse (VIAA)
- Sector toerisme: VERONTSCHULDIGD: Ben De Vriendt (Toerisme Vlaanderen)
- Sector welzijn: Peter Van Mullem (Opleiding Bachelor in het Sociaal Werk Artevelde)
- Sector digitale innovatie: Gwen Franck (all things open)
- Sector digitale innovatie: Rob Van Kranenburg (Internet of Things)
- Sector creative industries: Thijs Snauwaert (Josworld)

De workshop bestond uit drie luiken:

- Luik 1: Presentatie van de voorlopige resultaten van de casestudies onderwijs en onderzoek en van de hieruit volgende aanbevelingen.

---

<sup>13</sup> Soon-Gyo Jung e.a., "Persona Generation from Aggregated Social Media Data", in *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, CHI EA '17 (New York, NY, USA: ACM, 2017), 1748–1755, <https://doi.org/10.1145/3027063.3053120>.

<sup>14</sup> Tamara. Adlin en John. Pruitt, *The essential persona lifecycle: your guide to building and using personas* (San Francisco: Morgan Kaufmann, 2010).

- Luik 2: Stellingenronde. Participanten aan de workshop werden verzocht te stemmen op een tiental stellingen door middel van hun smartphone. Hiervoor werd een online vragenlijst opgezet via [Directpoll](#). Deelnemers konden hun mening geven op elke stelling door middel van een vijf-punt Likert-schaal (helemaal niet akkoord, niet akkoord, geen mening/neutral, akkoord, helemaal akkoord). Na elke stelling werd de uitslag in groep besproken en werd er dieper ingegaan op de redenen waarom een bepaalde stem was uitgebracht. De kwantitatieve resultaten van dit workshop gedeelte zijn beschikbaar in bijlage. De stellingen werden geformuleerd op basis van het onderzoek dat gevoerd werd voor de casestudies onderzoek en onderwijs.
- Luik 3: Opstellen van persona's. Participanten werden verzocht om per twee een persona op te stellen die een archetypische gebruiker van digitale culturele content representeert. Dit kon een representatie van zichzelf als gebruiker zijn of van een gebruiker waarmee ze in hun werk geconfronteerd worden. De resultaten van deze oefening werden verwerkt in de persona's die bij dit onderzoeksrapport als deliverable worden aangeboden (4.7 'Persona's').

## 3 RESULTATEN VAN DE CASESTUDIES ONDERZOEK EN ONDERWIJS

In wat volgt worden de gegevens besproken die werden verzameld in de tweede fase van dit onderzoek, met name de diepte-interviews en focusgroeps gesprekken uitgevoerd voor de casestudies onderzoek en onderwijs, en de validatieworkshop. De resultaten werden thematisch gestructureerd en telkens per doelgroep (onderzoek; onderwijs; validatieworkshop) uiteengezet.

### 3.1 Digitale culturele content

Het kwalitatief onderzoek werd enigszins bemoeilijkt door het ruime en vage begrip 'digitale culturele content'. Om dit te remediëren en te vermijden dat elke respondent zijn/haar eigen interpretatie zou hanteren vanuit de eigen context/expertise definieerden we 'digitale culturele content' op basis van de visienota 'Een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk' als *"objecten (beeld, geluid, tekst) of gegevens over die objecten (metadata) die in digitale vorm beschikbaar zijn, al dan niet als representatie van analoge culturele content"*. Het concept 'digitale culturele content' valt enigszins samen met het concept 'e-cultuur'. E-cultuur werd in 2006 reeds beschreven als *"(...) een nieuw cultureel paradigma dat nog volop in ontwikkeling is"*<sup>15</sup> en dat zorgt voor een andere invulling van kernbegrippen als toegang, content en participatie. Zo geeft e-cultuur een nieuwe betekenis aan het universele recht tot toegang tot cultuur en schept het nieuwe mogelijkheden door het potentieel om inhoud voor iedereen beschikbaar te maken op gelijk welk moment en gelijk welke plaats. In e-cultuur wordt culturele inhoud bovendien gedigitaliseerd en komt die meer en meer als *digital born* materiaal ter beschikking. Gebruikers nemen ook een centralere plaats in omdat ze op een gedifferentieerde manier (kunnen) deelnemen aan cultuur.<sup>16</sup>

Bij de aanvang van zowel het focusgroeps gesprek onderzoek als onderwijs werd er samen met de deelnemers nagedacht wat digitale culturele content en e-cultuur binnen hun domein kan omvatten. Participanten aan de workshop werden verzocht op individuele basis enkele minuten na te denken over voorbeelden van, of belangrijke concepten uit, het begrip 'digitale culturele content' en die op post-its te noteren.

Vervolgens werden ze uitgenodigd om hun ideeën met de groep te delen en op de muur te plakken. Participanten werden gevraagd gelijkaardige post-its te clusteren en in te spelen op elkaars bedenkingen. Op die manier konden we interactie tussen de deelnemers garanderen.

#### 3.1.1 Onderzoek

We merkten dat de participanten het begrip 'digitale culturele content' vooral vanuit de eigen interessesfeer en discipline invulden. We ontvingen antwoorden als: a database with 'culture-related' content, digitized news articles, representation of real object, webpages, YouTube videos, newspapers, digital audio...

Door de antwoorden te clusteren kwamen de deelnemers tot volgende classificaties van 'digitale culturele content':

- Digitale versus gedigitaliseerde culturele content
- Gestructureerde versus ongestructureerde digitale culturele content
- Digitale culturele content volgens media type (tekst, foto's, video ...)

---

<sup>15</sup> Dirk De Wit en Debbie Esmans, *E-cultuur. Bouwstenen voor praktijk en beleid* (Leuven: Acco, 2006), <http://www.vlaanderen.be/nl/publicaties/detail/e-cultuur-bouwstenen-voor-praktijk-en-beleid-1> p. 16.

<sup>16</sup> De Wit en Esmans, pp. 25-37.



- Digitale culturele content versus metadata over digitale culturele content

Omwille van praktische redenen werd besloten om een ruime en pragmatische werkdefinitie van 'digitale culturele content' te hanteren tijdens het focusgroepsgesprek; een te enge benadering zou immers ook te restrictief werken. 'Digitale culturele content' bijvoorbeeld definiëren als 'digitale (meta)data over cultuur' beperkt aanzienlijk. In die context vonden we het artikel *'Do Artists Benefit from Arts Policy? The Position of Performing Artists in Flanders'*, verschenen in *The Journal of Arts Management, Law, and Society* en waarin gebruik werd gemaakt van "source material for the 2001–2008 period that have been put at our disposal by the Flemish Administration" (Segers, Schramme, & Devriedt, 2014, p. 60).<sup>17</sup>

### 3.1.2 Onderwijs

We merkten dat ook tijdens het focusgroepsgesprek onderwijs de participanten het begrip vanuit de eigen interessesfeer invulden. We ontvingen antwoorden als: opnames van opera, theater- en dansvoorstellingen, digitale reproducties van museumstukken en kunstwerken, digitale geschreven pers, online tool om digitale *mindmaps* te maken...

Door de antwoorden te clusteren kwamen de deelnemers tot volgende classificaties van 'digitale culturele objecten':

- Digitale culturele objecten volgens media type, waarbij het meest werd gefocust op audiovisuele content. Vrijwel alle deelnemers werken graag met bewegend beeld in de klas om hun leerlingen aan te spreken. Dit is dan ook voor alle deelnemers de meest evidente vorm van digitale culturele content. Een tweede type media dat werd besproken was tekstuele content waarbij vooral (oude) kranten en tijdschriften, blogs en artistieke bronteksten (theaterteksten, filmscenario's...) van belang waren.
- Digitale versus gedigitaliseerde culturele objecten. Zo stipten een aantal deelnemers het belang aan van digitale versies van tentoonstellingen en digitale reproducties van kunstwerken of digitale captaties van theatervoorstellingen voor gebruik in de klas.
- Digitale culturele objecten versus digitale tools en toepassingen om met die objecten om te gaan in een onderwijscontext.
- Educatieve games werden niet genoemd tijdens deze oefening, maar kwamen wel aan bod tijdens de discussie rond de stellingen. Alle deelnemers bleken erg geïnteresseerd in het gebruik van games in de klas, maar waren onvoldoende op de hoogte van het aanbod.

Ook tijdens de diepte-interviews die voor onderwijs werden afgenomen werd gepeild naar wat digitale culturele content voor de respondenten betekende in een onderwijscontext. Ook hier werd veelal naar audiovisuele content verwezen en bleek dit ook doorheen de gesprekken vaak het media type dat als referentie werd gebruikt.

## 3.2 Digitale competenties

### 3.2.1 Onderzoek

---

<sup>17</sup> Katia Segers, Annick Schramme, en Roel Devriedt, "Do Artists Benefit from Arts Policy? The Position of Performing Artists in Flanders (2001–2008)", *The Journal of Arts Management, Law, and Society* 40, nr. 1 (8 maart 2010): 58–75, <https://doi.org/10.1080/10632921003603919>. Voor meer publicaties die gebruik maken van digitale metadata over cultuur, verwijzen we naar het cijferboek van Kunstenpunt dat een uitgebreide relevante literatuurlijst bevat: <https://www.kunsten.be/dossiers/kunstenlandschap/landschapstekening-2019/cijferboek>.

Verskillende deelnemers aan het onderzoek stellen dat, ondanks de zogenaamde ‘*computational turn*’ binnen vele onderzoeksdisciplines, de academische opleidingen hier nog niet op afgestemd zijn waardoor studenten en beginnende onderzoekers niet voldoende (digitale) vaardigheden hebben om digitale culturele content te gebruiken als onderzoeksdata. Deze digitale evolutie binnen de sociale wetenschappen zorgde immers ook voor een groeiende nood aan nieuwe vaardigheden die verder reiken dan de klassieke vormen van kwantitatieve en kwalitatieve dataverzameling en -verwerking. Er zijn slechts een aantal hybride profielen met een (vaak beperkte) set aan digitale vaardigheden die deze nieuwe methodologische werkwijzen toegankelijk maken voor collega-onderzoekers. Soms wordt de hulp ingeroepen van IT-profielen, maar ook daar schort het vaak omwille van een te beperkt inzicht in de sociaalwetenschappelijk kennisontwikkeling: *“Wij gaan uit van het 80-20 model. 80% van de onderzoekers kan niet overweg met API’s of SPARQL-queries. (...) Binnen CLARIAH proberen we om voor die 80% iets te maken door de interface gebruiksvriendelijk te maken maar ook door tools te ontwikkelen die de transparantie vergroten. We kwamen er bijvoorbeeld achter dat als een onderzoeker zicht wil hebben op ‘wat zit er juist in’, dan wil je als onderzoeker visualisaties die tonen wat er in de data zit; hoeveel van dit en dat én wat zit er net niet in.”* (Julia).

Simon L. verwijst naar de ‘*grammar of schooling*’: *“(…) docenten zelf komen uit een andere tijd, dat je effectief in een archief moest kruipen om iets te krijgen; let op archiefwerk is nog steeds nuttig; het is een andere heuristiek dan online – maar online gaat vaak véél sneller; bijvoorbeeld een proces van twee dagen dat herleid wordt naar een half uur”*. Gwen sluit zich hierbij aan maar stelt dat er geen tekort is aan specifieke opleidingen, die zijn bijvoorbeeld beschikbaar in de vorm van online cursussen en resources, maar dat er eerder een gebrek aan tijd en geld is: *“(…) al die dingen zijn vaak zelfs gratis toegankelijk maar het is kwestie van dat het ‘personeel’ het vak gaat beschouwen als een ‘skill’; iets waarvoor je getraind bent en niet zozeer krijgt op basis van een diploma of louter op basis van hiërarchie. Het is een kwestie van beleid en soms ingaan tegen geplogenheden.”*.

In deze context merkt Simon B. op dat ook methodologisch vaak voor dezelfde benadering wordt gekozen: *“Onderzoekers zijn eerder geneigd om het in de kwalitatieve richting te zoeken (...) zo’n mixed method kan interessant zijn om de sector een meer professionele uitstraling te geven. Er zijn veel gegevens beschikbaar maar die vertaalslag, die volgende stap ‘wat zijn implicaties naar praktijk’ ontbreekt soms.”*. Sofie merkt hier een opportuniteit: *“Bijvoorbeeld als je digitale culturele content verzameld op één plek kan je met big data en zo gaan werken en dat is echt wel onontgonnen terrein, zeker in het culturele veld. Je ziet heel vaak kwalitatief onderzoek maar als dergelijke data beschikbaar zou zijn zou dat andere mogelijkheden met zich meebrengen.”*.

Ook de antwoorden en discussies die tijdens het focusgroepsgesprek werden gevoerd rond de stellingen *“Academische opleidingen dienen meer in te zetten op digitale zoek-skills”* en *“Academische opleidingen dienen meer in te zetten op digitale analyse-skills”* lijken deze teneur te bevestigen. De overgrote meerderheid van de deelnemers aan het focusgroepsgesprek gingen hiermee akkoord. Zij benadrukken echter dat de aandacht voor digitale zoek- en analysevaardigheden niet ten koste mogen gaan van andere opleidingsonderdelen en stellen dat digitale vaardigheden eigenlijk al eerder in het leven of de opleiding worden ontwikkeld. Ze beklemtoonden ook het belang van ‘*tool-criticism*’ of het reflecteren over hoe de tool/software de data kan beïnvloeden. Opleidingen in digitale vaardigheden zouden volgens de deelnemers aan het focusgroepsgesprek ook niet gereduceerd mogen worden tot een keuzevak, wat vandaag vaak het geval is. Het zou een integraal deel moeten uitmaken van het curriculum en aandacht moeten krijgen in verschillende opleidingsonderdelen.

Hierbij aansluitend is het belangrijk om oog te hebben voor de rol, kennis, expertise en vaardigheden van de werknemers in de cultuursector; een degelijke opleiding en ondersteuning mag niet naar de achtergrond verdwijnen door een doorgedreven focus op het openstellen van cultuurdata en het

stimuleren van hergebruik. De arbeidsmarkt bevat te weinig mensen die zowel voeling hebben met het culturele veld als voldoende technische vaardigheden hebben. Het culturele veld vraagt bovendien specifieke domeinkennis die nog te weinig aan bod komt tijdens opleidingen<sup>(18)</sup>. Wanneer we de stelling *“Cultuurwerkers beschikken vaak niet over de nodige 'digital skills' om met digitale data te werken.”* voorlegden aan de deelnemers van het focusgroepsgebesprek ging echter maar één iemand akkoord (de overige deelnemers selecteerden ‘geen mening/neutral’). Tijdens de daaropvolgende discussie stipten de deelnemers evenwel aan dat onderzoekers ook actie kunnen nemen om cultuurwerkers te ondersteunen en om de wensen van academici meer tastbaar te maken. Ze pleiten voor een mentaliteitsshift: *“Wij dienen onszelf te herscholen maar zij eigenlijk ook. Meer samenwerking tussen instellingen zou daar wel bij helpen, bijvoorbeeld door kennisuitwisseling.”*

### 3.2.2 Onderwijs

Uit de diepte-interviews bleek dat de graad van digitale geletterdheid bij leerkrachten secundair onderwijs individueel afhankelijk is van de interesse en het initiatief van de leerkracht zelf. Er wordt weinig tot geen structurele bijscholing gegeven. De digitale competenties van de twee respondenten die lesgeven in het hoger onderwijs bleken vooral voort te vloeien uit hun eigen profiel als onderzoeker en dus eveneens afhankelijk van het individu.

Een deelnemer aan de focusgroep die zopas de Specifieke Lerarenopleiding geschiedenis en cultuurwetenschappen afrondde, was van mening dat er in de Lerarenopleiding reeds voldoende aandacht besteed wordt aan zoekstrategieën voor het vinden van kwaliteitsvolle digitale culturele content. Zo kreeg zij bijvoorbeeld websites en tools aangeboden die haar konden helpen bij het verzamelen van informatie. Geert meende echter dat ook bij die studenten enorme verschillen op te merken zijn in digitale competenties, terwijl die competenties in de Lerarenopleiding slechts ad hoc worden aangeleerd in het kader van concrete taken en opdrachten. Ook voor jonge, pas afgestudeerde leerkrachten moet het initiatief dus veelal van zichzelf komen.

Volgens de meeste respondenten heeft dit als gevolg dat de meerderheid van de leerkrachten slechts over weinig digitale vaardigheden beschikt en zich niet comfortabel voelen om met eender welk type digitale culturele content aan de slag te gaan in de les. Zo stelt Jan dat slechts een kleine minderheid van leerkrachten beantwoordt aan het profiel van de innovatieve leerkracht die in staat is om digitale culturele content op een creatieve en interactieve manier in de klas gebruikt. Zelfs zij die beantwoorden aan het profiel van de digitale leerkracht zal enkel digitale culturele content gebruiken wanneer ze er nadrukkelijk naartoe geleid worden. Meestal gaat het dan om content die louter getoond wordt in de klas (een filmpje, een foto...), maar waar niet interactief mee gewerkt wordt. Voor alle andere leerkrachten zonder digitaal profiel is de drempel dus alleen maar groter. Ook Dirk bevestigt dit: *“Wat kan een leerkracht? Deze is in staat om materiaal op te zoeken en te tonen maar het creatief gebruik heeft een didactische meerwaarde. Hiervoor is extra begeleiding nodig.”* In die zin benadrukte Eef dat het succes van een platform als het Archief voor Onderwijs grotendeels te danken is aan het laagdrempelige karakter ervan. Laure betwijfelt echter of leerkrachten zelfs de zoekstrategieën hebben om door het grote online aanbod hun weg te vinden: *“Ze hebben weinig kennis of er wordt weinig rekening gehouden met bijvoorbeeld algoritmes, wat wordt aangeboden, hoe ga je op een waardevrije manier op zoek naar info, hoe zorg je ervoor dat je weet hoe het internet in elkaar zit... Je merkt wel dat leerkrachten zich op internet minder zeker voelen. Zij weten heel goed hoe ze moeten omgaan met klassieke bronnen, maar vinden het moeilijk om te kijken: wat zijn waardevolle bronnen op het internet en hoe leren we leerlingen daarmee omgaan?”*

---

<sup>18</sup> In dat verband verwijzen we naar de uitspraken van Michel Bauwens, gemaakt tijdens de hoorzitting over de visienota ‘Een Vlaams Cultuurbeleid in het digitale tijdperk’, over de positie van cultuurwerkers:

<http://docs.vlaamsparlament.be/pfile?id=1414158>.

Extra begeleiding in de vorm van nascholingen mag slechts als een deel van de oplossing beschouwd worden. Alle deelnemers aan de focusgroep waren het unaniem eens met de stelling *“In de lerarenopleiding/nascholingen moet er meer aandacht besteed worden aan zoekstrategieën voor het vinden van kwaliteitsvolle digitale culturele content.”* In de discussie bleek dat dit ook van toepassing is voor het gebruik van digitale culturele content. Toch vonden de deelnemers dat nascholingen een aantal belangrijke beperkingen hebben. Veel nascholingen duren te lang of zijn te vakgericht waardoor ze moeilijk toepasbaar zijn op andere vakken. In bepaalde scholen staat een limiet op het aantal nascholingen die je als leerkracht mag volgen.

Laure benadrukte dat elk type leerkracht ook een eigen leerstijl heeft en dat men op die diversiteit aan leerstijlen moet inspelen. Naast meer inzetten op nascholingen, kunnen culturele instellingen ook via alternatieven inspelen op de vorming van leerkrachten om met hun aanbod aan digitale culturele content aan de slag te gaan. Zo stelden verschillende respondenten een aantal alternatieven voor klassieke nascholingen voor. Eef zag een oplossing in video-tutorials waarin culturele instellingen zowel een inhoudelijke als technische handleiding bieden bij de culturele content die ze digitaal aanbieden. Deze aanpak kon op veel bijval rekenen van andere respondenten. Dirk pleitte voor laboratoriumsettings op school. Culturele instellingen zouden zelf met hun data naar de school kunnen trekken en begeleiden bij het creatief gebruik ervan. De kunst bestaat er dan in om de leraar aan te sporen dit creatieve hergebruik later zelf opnieuw in te zetten in de klas.

De deelnemers aan de focusgroep maakten de belangrijke opmerking dat dit alles afhankelijk is van de infrastructuur van de school waar een leerkracht staat. Zo stelde een deelnemer dat ze wel over een beamer beschikt, maar niet over individuele toestellen of een Wifi-netwerk waarvan de leerlingen gebruik kunnen maken op hun eigen toestel. Dit maakt het moeilijk om interactief en innoverend aan de slag te gaan waardoor men noodgedwongen toch op een instrumentele manier omgaat met het materiaal, los van digitale competenties.

De mentaliteitshift waarvan sprake was tijdens de focusgroep onderzoek (cfr. supra), is dus ook hier van toepassing. Leerkrachten dienen herschoold te worden om optimaal gebruik te kunnen maken van digitale culturele content in de klas, maar zelf kunnen ze hun wensen meer tastbaar maken door meer samenwerking tussen onderwijs- en culturele instellingen.

### **3.3 Zoeken naar data**

#### **3.3.1 Onderzoek**

##### **3.3.1.1 Google SEO en metadata**

De meeste deelnemers aan de workshop bevestigen het belang van Google en van het vindbaar maken van digitale culturele content op dergelijke platformen; dat maakt het onderzoekers immers veel makkelijker en kan zo leiden tot een grotere adoptie van digitale culturele content in de onderzoekswereld; *“Momenteel hebben we niet echt de middelen om alle mogelijke pistes van welke data is er waar beschikbaar te onderzoeken of uit te vlooien.”* (Jonas). Tegelijk wijzen ze op het belang van metadata om data makkelijk vindbaar te maken. Anderen benadrukken dat het ook belangrijk is dat institutionele data repositories (bv. lib.ugent.be) nog steeds alternatieve zoekkanalen aanbieden. Desalniettemin pleiten deelnemers om te investeren in search engine optimization (SEO) vanuit de argumentatie dat deze kleine investering een hele grote (internationale) return kan hebben: *“De meeste of al van mijn studenten beginnen typisch te zoeken in Google of Google Scholar (...) sommigen zullen soms Web of Science gebruiken, maar meestal Google. Dat geldt trouwens ook voor mijn collega's.”*

### 3.3.1.2 Communicatie

De deelnemers aan de workshop gingen unaniem akkoord met de stelling dat de bestaande open culturele datasets en beschikbare digitale culturele objecten nog te weinig bekend zijn en benadrukten het belang om de aanwezige digitale culturele objecten of cultuurdata beter te communiceren en te werken aan bewustmaking van studenten en onderzoekers rond de aanwezige digitale culturele objecten of cultuurdata: *“Ik denk dat er voor educatie en bewustwording een grote rol is weggelegd. Je kan wel een groot platform bouwen, een toegangspoort naar verschillende data (hoeft niet op één plek te staan); maar zolang studenten en docenten die mogelijkheden niet kennen blijft dat natuurlijk op zichzelf staan. De nood zit dus in eerste instantie in bewustwording.”* (Sofie) of *“Meer bewustmaking, dat mag wel. Dat men weet wie wat eigenlijk doet. Vrij logisch; digitalisering en datavergaring is allemaal vrij jong; het ene initiatief kent niet perse het andere.”* (Simon L.).

### 3.3.1.3 Centraal vertrekpunt

De meningen tussen de deelnemers aan het onderzoek of culturele digitale data meer gecentraliseerd beschikbaar dient gemaakt te worden vanuit een ‘centrale datahub’ of ‘portaal’ verschillen. Sommigen argumenteren dat er geen nood is aan een centrale datahub en dat het bestaan van verschillende ‘data portalen’ geen hinderpaal vormt voor onderzoek: *“Onderzoekers, (...) als die soms zelf al zeggen ‘het is moeilijk om daar een overzicht op te hebben’; dan wil dat wel iets zeggen ... maar daarom hoeft niet alles in een grote databank. (...) Die verspreidenheid van gegevens vind ik niet echt een probleem, meestal focussen we toch in een onderzoek op één of twee databronnen.”* (Simon L.). Ze beargumenteren de meerwaarde van verschillende ‘data portalen’ aangezien op deze manier elke instelling of organisatie vanuit zijn eigen kennisdomein de beste expertise kan aanleveren: *“Gegevens zitten inderdaad verspreid ... Ik bepleit zeker niet dat je alle informatievergaring gaat centraliseren; ik denk dat het een rijkdom is dat data door verschillende organisaties verzameld worden zolang het consequent gebeurt en dat men linken kan naar elkaar leggen.”* (Simon L.) en stellen *“dat er al portalen genoeg zijn”* die voortdurend onderhouden en gealigneerd dienen te worden met andere bestaande datahubs. Anderen argumenteren dat er wel degelijk een nood is aan een centrale datahub: *“Het zou fantastisch zijn mocht ik een portaal hebben van het departement waar ik dan naar toe kan surfen en kan zien voilà; deze data hebben wij en als je die wil gebruiken contacteer ons dan. (...) Maar ik denk indien er een manier is om te kijken welke data er allemaal beschikbaar is dat er dan ook nieuwe projecten gaan ontstaan door de inspiratie die je kan opdoen.”* (Jonas). Deelnemers aan het onderzoek die deze visie delen zien dergelijk portaal als een online plek die gebruikers doorlinkt, als een portaal naar decentrale databronnen.

## 3.3.2 Onderwijs

Zowat alle respondenten en deelnemers aan de focusgroep geven aan dat het zoeken naar en vinden van passende digitale culturele content voor gebruik in het onderwijs niet evident is. Veelal werd aangegeven dat er vandaag ongelooflijk veel culturele content online beschikbaar is, maar dat het zoeken en selecteren ervan teveel tijd kost aan leerkrachten die structureel lijden aan tijdnood. De meerderheid van de deelnemers aan de focusgroep vond dat je als leerkracht onvoldoende op de hoogte wordt gebracht van het aanbod aan digitale culturele content en zelf actief op zoek moet gaan. Die zoektocht wordt dan weer bemoeilijkt door de versnippering van dat aanbod. Hoewel een enkele deelnemer dit niet problematisch vindt - hij schrijft zichzelf in op relevante nieuwsbrieven en heeft het gevoel voldoende op de hoogte te zijn van het gepaste aanbod voor zijn lessen - zagen de deelnemers vooral ruimte voor verbetering. Veel van het aanbod is volgens hen wel te vinden, maar je moet er lang naar zoeken of al veel kennis hebben over het onderwerp en de culturele instellingen die voor dat onderwerp relevant zijn. Via verschillende vragen in de diepte-interviews en stellingen in de focusgroep

werd geprobeerd om meer zicht te krijgen op mogelijke actiepunten om digitale culturele content beter zichtbaar en vindbaar te maken.

### 3.3.2.1 Google SEO en metadata

Wanneer in de diepte-interviews en de focusgroep gepeild werd naar de manier waarop leerkrachten zoeken naar digitale culturele content, bleek dat Google en afgeleiden als YouTube en Google Scholar vaak het startpunt van hun zoektocht is. *“Als leerkracht kies je de weg van de minste weerstand, namelijk de tools die je het meeste gebruikt, YouTube, Google, Google Scholar, enzovoort. Je zoekt eerst via die weg omdat je het zo gewend bent.”* (Geert). De deelnemers aan de focusgroep nuanceerden deze stelling evenwel. Hun zoekstrategie was afhankelijk van hoe concreet hun idee van de voor te bereiden les reeds is. Is het idee nog vaag, dan gaan de meesten starten met thematische zoektermen in te geven in Google. Is het idee concreter of hebben ze veel kennis over het lesthema, dan slaan leerkrachten Google soms over en surfen ze meteen naar een specifiek platform. Een deelnemer haalde het voorbeeld aan van het platform NedBox, waar ook didactische toepassingen kant en klaar aangeboden worden voor lessen NT2. Een andere deelnemer gaf als voorbeeld dat ze al wat kennis in huis heeft over wereldburgerschapeducatie en bijgevolg weet dat ze meteen de website van de organisatie Kleur Bekennen kan consulteren. Soms gaat men ook uit van abonnementen die de leerkracht al persoonlijk heeft, dit in het bijzonder voor kranten en tijdschriften. Zo gaf iemand aan dat ze met een concreet lesidee vaak meteen naar de website van De Standaard surft om er bepaalde krantenartikels te vinden omdat ze er een abonnement op heeft. Of een leerkracht al dan niet op de hoogte is van een specifiek aanbod aan digitale culturele content, hangt dus in grote mate af van de eigen voorkennis en het eigen initiatief.

Aangezien de meeste respondenten het evenwel eens waren dat Google een belangrijk startpunt blijft voor leerkrachten die op zoek gaan naar digitale culturele content, stelden we hen de vraag of culturele instellingen vooral moeten investeren in Search Engine Optimization (SEO) om hoger in de rankings van Google zoekresultaten te verschijnen. De deelnemers aan de focusgroep waren verdeeld over deze stelling. De jongere deelnemers die meer vertrouwd waren met het internet, gaven aan dat mensen nu eenmaal niet meer ver scrollen in Google zoekresultaten en SEO dus zeker relevant is. Andere deelnemers uitten hun wantrouwen tegenover Google's algoritmes.

Verder is het ook voor onderwijs duidelijk dat goede metadata van belang zijn voor de vindbaarheid van digitale culturele content. Zo haalde een deelnemer van de focusgroep aan dat de aanwezigheid van uitgebreide en voor onderwijs relevante metadata op het Archief voor Onderwijs hem reeds uren werk heeft bespaard bij het opzoeken van luisterfragmenten. Ook het “Europeana Taskforce for Education”, een interdisciplinaire groep mensen die zowel uit de cultuursector als het onderwijs komen, kwam tot deze conclusie. Een van hun zeven aanbevelingen om hergebruik van digitale culturele content in het onderwijs te stimuleren is metadata voorzien van zoektermen die leerkrachten gebruiken. Dit vooral om de vindbaarheid van de data te vergroten.

### 3.3.2.2 Wikimedia-platformen

Op de vraag of culturele instellingen hun content niet alleen via hun eigen websites zouden moeten ontsluiten of via onderwijsgerelateerde platformen als het Archief voor Onderwijs, maar eveneens via alomtegenwoordige platformen als YouTube en Wikimedia platformen (Wikipedia, Wikidata), reageerden een aantal respondenten van de diepte-interviews positief. Zo zagen vooral Laure en Tom een opportuniteit in ontsluiting van digitale culturele content op dergelijke platformen, aangezien leerkrachten net zoals vele anderen snel bij dergelijke platformen terecht komen als ze thematisch zoeken via Google. Laure ziet het als een mogelijke toeleiding naar de websites van culturele instellingen zelf, die daar vervolgens meer kunnen aanbieden. Tom vreest echter dat veel leerkrachten

niet naar de bron zullen kijken en deze strategie de zichtbaarheid van de instelling dus niet spectaculair zal vergroten. Wel is hij ervan overtuigd dat de content die ze op dergelijke platformen zouden ontsluiten, gebruikt zal worden. Hij ziet er eveneens een opportuniteit in om leerlingen tegelijkertijd kritisch en optimaal te leren omgaan met Wikipedia en dergelijke. De deelnemers aan de focusgroep waren opnieuw verdeeld over deze stelling. Aangezien hun leerlingen dergelijke platformen zelf goed kennen, vinden ze het als leerkracht interessant om hier ook mee te werken in de klas. Dat werkt motiverend en spreekt de jongeren aan. Net zoals Tom en Laure moet het volgens hen evenwel een en-en verhaal blijven. Naast de reeds vermelde voordelen, zien ze bovendien ook aan aantal nadelen en hindernissen. Zo waren een aantal deelnemers bezorgd over kwaliteit en betrouwbaarheid, hoewel dit zoals aangehaald door Tom net een opportuniteit zou kunnen zijn om kritische vaardigheden aan te leren. Een andere deelnemer vroeg zich af waarom een organisatie hun content gratis voor iedereen (niet alleen het onderwijs) ter beschikking zou stellen op dergelijke open platformen. Nog een deelnemer stelde zich vragen omtrent auteursrecht. Deze twee laatste argumenten worden verder in dit rapport behandeld (zie: 3.5 samenwerken; 3.6 juridische drempels).

### 3.3.2.3 Communicatie

Alle deelnemers aan de focusgroep en ook vele respondenten gingen akkoord dat een tekort aan of inefficiënte communicatie een belangrijk obstakel is in het zoeken naar en het vinden van digitale culturele content. Uit de diepte-interviews bleek dat het onderwijs rekent op de culturele instellingen zelf om hun aanbod actief kenbaar te maken aan de sector. Zo stelt Jan dat culturele instellingen voldoende aandacht moeten besteden aan het in de onderwijsmarkt zetten van hun digitale content: *“Hoe gaan we dat aanpakken? Hoe kunnen we de verschillende onderwijskoepels betrekken? Welke communicatiemiddelen kunnen we aanspreken?”*. Ook Laure geeft aan dat de communicatie vanuit de cultuursector naar het onderwijs toe van groot belang is: *“Sterke communicatie gebeurt met zoveel mogelijk herhaling en zoveel mogelijk ingangen.”*. Het onderwijsveld is complex en er zijn veel tussenstappen te nemen vooraleer materiaal daadwerkelijk bij leerkrachten terecht komt. Zo werd ook tijdens de focusgroep de kanttekening gemaakt dat communicatie wel bij een directie kan terechtkomen, maar op zijn beurt niet tot bij de leerkracht zelf geraakt. Men moet inzetten op een aangepaste strategie die ervoor zorgt de communicatie tot bij de leerkrachten zelf komt. Laure suggereert daarom om met meerdere culturele instellingen samen naar het onderwijsveld te stappen met een gezamenlijke strategie. Tom maakte in dit verband de vergelijking met sectoren die verwantschappen hebben met technische vakken: *“Die sectoren zoeken intensief contact met het onderwijs vanuit het besef dat ze onderwijs nodig hebben om technisch geschoolde mensen te kunnen rekruteren. De cultuursector maakt die verbinding nauwelijks. Ik kan me geen belangengroepering van de cultuursector voor de geest halen die met de onderwijskoepels contact zoekt om samen te bekijken hoe digitale cultuureducatie ontwikkeld kan worden.”*. In navolging van Laure suggereert Tom daarom om structureel overleg te organiseren tussen educatieve diensten van cultuurinstellingen om samen te communiceren naar het onderwijs.

Ook Dirk bevestigde dat CANON Cultuurcel, de cultuurcel van het Departement Onderwijs en Vorming die onderwijs en cultuur met elkaar wil verbinden om zo meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te versterken<sup>19</sup>, rekent op culturele instellingen om hun aanbod aan hen te communiceren. Momenteel gebeurt dit volgens hem nog te weinig. Tom vond dan weer dat CANON Cultuurcel onvoldoende bekendheid geniet onder leerkrachten. Zo heeft hij als pedagogisch begeleider nog nooit een nieuwsbrief van hen ontvangen. Dit geldt eveneens voor andere organisaties, platformen of databanken die digitale culturele content specifiek voor het onderwijs willen ontsluiten. Zo gaven deelnemers aan de focusgroep aan dat ze graag gemakkelijker reproducties van kunstwerken zouden willen vinden en

---

<sup>19</sup> Voor meer informatie over de werking van CANON Cultuurcel, zie: <http://onderwijs.vlaanderen.be/nl/nl/canon-cultuurcel>.

downloaden, maar kende geen enkele deelnemer Lukas-Art in Flanders, de beeldbank van de Vlaamse musea<sup>20</sup> die gratis downloaden voor educatief gebruik toelaten.

Veel deelnemers aan de focusgroep bleken bovendien minder geneigd om naar websites van culturele instellingen zelf te surfen, onder andere omdat ze die instellingen al op voorhand moeten kennen (cfr. supra), maar ook omdat ze er eerder informatie vinden omtrent schooluitstappen dan digitale culturele content. Ook Tom vond dat culturele instellingen hun educatieve aanbod aan digitale culturele content beter in de kijker kunnen plaatsen op hun eigen website. Hij vindt dat het vaak lang zoeken is naar dat aanbod en maakt de vergelijking met de website van de Britse National Archives waar hun educatief aanbod meteen opvalt op de homepage<sup>21</sup>. Hij zou vooral op dit niveau van de instellingen zelf de communicatie willen zien verbeteren.

#### 3.3.2.4 Centraal vertrekpunt

Wat veelal aan bod kwam in de gesprekken is dat het zoekproces verder bemoeilijkt wordt door de versnippering van het aanbod. Net zoals in de casestudy voor onderzoek, verschilden de meningen of digitale culturele content meer gecentraliseerd beschikbaar dient gemaakt te worden vanuit een 'centrale datahub' of 'portaal'. Niemand was te vinden voor een 'centrale datahub', omdat men al gauw verloren zou lopen in de hoeveelheid informatie. Alle deelnemers aan de focusgroep waren evenwel voorstander van een 'portaal' als een online plek aangepast aan het onderwijs die gebruikers doorlinkt naar decentrale databronnen. Ook een aantal respondenten van de diepte-interviews zagen opportuniteiten in dit idee.

Hoe een dergelijk portaal er concreet moet uitzien, bleek minder evident. Geert verwees naar de website Cultuurkuur.be, een initiatief van CANON Cultuurcel waar culturele organisaties hun cultuureducatieve activiteiten op kunnen publiceren. Hij zou dit graag uitgebreid zien naar een meer allesomvattend aanbod met naast aanbieders van activiteiten ook aanbieders van digitale culturele content en tools. Ook Dirk beval aan om voort te bouwen op bestaande initiatieven. Hij wees er eveneens op dat men goed moet nagaan wat er binnen de (budgettaire) mogelijkheden ligt. Een dergelijk platform moet immers aantrekkelijk genoeg zijn voor leerkrachten om ze te overhalen het te gebruiken, eerder dan Google: *"Als we willen dat leerkrachten ook het materiaal van culturele instellingen gaan gebruiken, moeten we ze overtuigen. Enkel het aanbieden van rechtenvrij materiaal is niet voldoende, want materiaal dat niet rechtenvrij is, gaan leerkrachten toch gewoon gebruiken. Er is meer nodig om ze te overhalen. (...) Je moet geen platform opzetten als je het niet kan verduurzamen. Het kan dan beter zijn om content op Wikipedia te zetten dan iets anders te gaan maken op een ander platform dat niet werkt. Het kan trouwens ook nuttig zijn om jongeren kritisch te laten werken met Wikipedia."* Tom ging verder door te stellen dat een 'portaal' met digitale culturele content voor het onderwijs een onrealistisch of zelfs utopisch idee is: *"Het cultuuraanbod is zo divers en evolueert zo snel, om dat allemaal te vatten..."*. Bovendien heeft hij de indruk dat portalen vaak snel vastlopen. Ook Laure benadrukte in dat kader de uitdaging om portalen levend te houden.

We confronteerden de respondenten en deelnemers aan de focusgroep met KlasCement, het online leermiddelennetwerk van het Departement Onderwijs en Vorming<sup>22</sup>, als een mogelijk voorbeeld van een dergelijk portaal. Nagenoeg alle deelnemers gaven aan niet graag te werken met KlasCement. Bovendien bleek er veel onduidelijkheid te bestaan over hoe KlasCement werkt en wat het allemaal

---

<sup>20</sup> Lukasweb (<http://www.lukasweb.be/nl>) is de beeldbank van de Vlaamse musea. Je kan meer dan 30 000 hoge resolutie foto's van kunstwerken opzoeken via een eenvoudig zoekveld, je kan de beelden bekijken, inzoomen, gratis downloaden voor educatief gebruik en aankopen voor professionele doeleinden.

<sup>21</sup> Op de homepage is de knop 'education' makkelijk te vinden, zie: <http://www.nationalarchives.gov.uk/>.

<sup>22</sup> Klascement (<https://www.klascement.net/>) is het online leermiddelennetwerk van het Departement Onderwijs en Vorming. Alles wat bedacht is met het oog op gebruik in het onderwijs kan een plaats krijgen op KlasCement. Leerkrachten delen er hun zelfgemaakt lesmateriaal, maar ook organisaties die iets uitwerken voor het onderwijs plaatsen dat op KlasCement of kondigen hun initiatief aan.



aanbiedt. De meesten lijken te veronderstellen dat er vooral lesmateriaal op gedeeld wordt door andere leerkrachten, waardoor ze het niet betrouwbaar achten. Zo gaf een deelnemer aan niet te weten dat ook culturele instellingen hun digitale educatieve aanbod op KlasCement kunnen plaatsen. De website en de zoekersinterface zijn bijgevolg niet aangepast aan de noden van de gebruikers. KlasCement bleek dan ook geen goed voorbeeld te zijn van een mogelijk portaal voor digitale culturele content.

Concluderend kunnen we stellen dat een centraal online platform een moeilijk haalbare oplossing blijkt te zijn. Wel zou bijvoorbeeld een website als Cultuurkuur.be verder kunnen uitgebouwd worden met een aanbod aan digitale culturele content voor het onderwijs als een communicatietool voor culturele instellingen eerder dan een allesomvattend portaal of datahub. Een andere visie in navolging van Tom om in te zetten op een portaal als een gesprekspunt tussen culturele instellingen en het onderwijs eerder dan een website.

### 3.3.3 Validatie workshop

#### 3.3.3.1 Google SEO

Met de stelling *“Iedereen zoekt toch via Google dus er dient maximaal ingezet te worden op het vindbaar maken van Vlaamse digitale culturele objecten of cultuurdata in de top van Google’s zoekresultaten.”* gingen alle deelnemers in meer of mindere mate akkoord (66,7% helemaal akkoord; 33,3% akkoord).

Uit de discussie werd deze stelling evenwel waar nodig genuanceerd. Zo stelde Bram dat men inderdaad moet investeren in kwaliteitsvolle websites die voldoen aan de geoorloofde principes van zoekmachineoptimalisatie (SEO), maar dat men niet mag overgaan tot ongeoorloofde technieken. Gwen Franck merkte op dat niet alle vindbare objecten per se nuttige objecten zijn. Het is perfect mogelijk dat men iets kan vinden via Google maar het niet kan gebruiken. Ze verwees naar het belang van de FAIR-principes (richtlijnen om de ‘findability’, ‘accessibility’, ‘interoperability’ en ‘reuse’ van data te verbeteren)<sup>23</sup>. Tom benadrukte ook dat niet enkel de SEO inspanningen van individuele organisaties van belang zijn, maar ook de samenwerking. Zo gaf hij aan dat de ‘infobox’ die Google presenteert naast zoekresultaten gebaseerd is op de ‘Knowledge Graph’, een kennisbank die informatie verzamelt uit een waaier aan bronnen.

#### 3.3.3.2 Wikimedia-platformen

Over de stelling *“De cultuursector moet zijn digitale content ontsluiten via alomtegenwoordige kanalen als de Wikimedia-platformen en YouTube.”* waren de meningen verdeeld. 33,3% ging helemaal akkoord, 33,3% ging akkoord, 8,3% was neutraal en 25% ging niet akkoord. Niemand was het helemaal oneens met de stelling.

Karen ging niet akkoord omdat ze het belang van auteursrechten wilde benadrukken. Bram pleitte er dan weer voor dat musea hun content best zo dicht mogelijk bij zich online ontsluiten om ervoor te zorgen dat data niet ontdaan wordt van diens context en verhaal. Tom besloot dat het woord ‘ook’ ontbreekt in de stelling. Wat is immers de functie van ontsluiting via Wikimedia en YouTube? Kan het ingezet worden als toeleiding naar de echte ontsluiting dicht bij de culturele instelling zelf? In dat geval kan ontsluiting via Wikimedia en YouTube als een en-en verhaal worden gezien.

#### 3.3.3.3 Communicatie

Met de stelling *“Culturele organisaties communiceren inefficiënt over hun digitale collecties en data.”* gingen de meeste deelnemers akkoord (8,3% helemaal akkoord, 58,3% akkoord), maar bleken enkele deelnemers neutraal (25%) of niet akkoord (8,3%).

---

<sup>23</sup> Voor alle principes, bijbehorende verdieping en voorbeelden, zie: <https://www.go-fair.org/fair-principles/>.

Uit de discussie bleek dat communicatie op verschillende niveaus problematisch is. Bij de ontsluiting van data zelf blijft het veelal onduidelijk wat er met de data kan en mag gebeuren.

Tom was het helemaal eens met de stelling omdat hij van mening is dat zijn eigen instelling, Kunstenpunt, niet goed communiceert over hun gigantische collectie, maar geen hapklare oplossing ziet. Wat is de juiste manier om te communiceren over je data? Communiceren over een publieksvriendelijke toepassing, tentoonstelling of thema is veel evidentier. Peter gaf de suggestie om toepassingen die reeds gerealiseerd zijn op basis van de data als 'use cases' te documenteren en als communicatietool te gebruiken. Sam voegde hier verder aan toe dat culturele instellingen in hun communicatie gewoonweg niet aanzetten om hun culturele data te hergebruiken. Naast legale informatie worden geen begrijpelijke en menselijke teksten aangeboden die inspireren tot het gebruik van de data. Fien verwees in dit verband naar de Amerikaanse kunstenaar Tahir Hempill. Als 'artist in residence' maakte hij al geregeld kunstwerken aan de hand van culturele data uit collecties. Vervolgens gebruikt de instellingen waar de data verzameld werd deze werken in hun communicatie.<sup>24</sup> Voor Tom was het duidelijk dat communicatie een structureel onderdeel moet zijn van collectiebeheer en geen bijkomstigheid.

Bram stipte aan dat zelfs de legale informatie die instellingen meegeven veelal problematisch is. Bram haalde het voorbeeld aan van de recent gelanceerde 'Arthub Flanders' die beschrijvingen van kunst- en erfgoedobjecten in open formaten en onder een open licentie ontsluit zodat iedereen ze kan hergebruiken in eigen toepassingen.<sup>25</sup> Hoewel dit een duidelijke boodschap lijkt, zijn er toch teveel clausules aan verbonden die een hoge drempel vormen voor hergebruik. Bram pleitte dan ook voor het stimuleren van communicatie die duidelijk is en geen ingewikkelde clausules bevat.

Tom vroeg zich af of inefficiënte communicatie terug te brengen is tot tijdsgebrek. Karen leek tijdsgebrek effectief als belangrijkste probleem te identificeren. Ze vroeg zich namelijk af waarom culturele organisaties wel efficiënt kunnen communiceren over bijvoorbeeld hun tentoonstellingen en niet over hun data. Volgens haar ligt dat aan een verschil in prioriteiten op basis van de klemtonen die gelegd worden in de toekenning van subsidies. Het beleid legt nog steeds de nadruk op analoge bezoekersaantallen en niet op de online aanwezigheid van een instelling. Ook die online aanwezigheid, interactie en communicatie moet gevaloriseerd worden door het beleid. Zo niet blijft het digitale verhaal een gegeven dat instellingen er zijdelings bijnemen.

#### **3.3.3.4 Centraal vertrekpunt**

Met de stelling "*Er is nood aan een centraal vertrekpunt naar beschikbare culturele data providers, aangepast aan hergebruikers uit verschillende sectoren.*" waren de meeste deelnemers akkoord (50% helemaal akkoord, 33,3% akkoord, 8,3% neutraal, 8,3% helemaal niet akkoord), maar uit de discussie bleek dat de vorm van een dergelijk vertrekpunt voer voor debat is.

Sommige deelnemers gingen akkoord omdat ze, net zoals veel respondenten uit de casestudies onderzoek en onderwijs, graag zouden werken met een betrouwbaar portaal dat voorzien is van een kwaliteitslabel. Rob benadrukte echter dat technologie volop op decentralisatie inzet en dat een centraal platform die hele beweging zou tegenspreken. Ook Bram geloofde niet in een centraal portaal omdat die nooit exhaustief kunnen zijn. Volgens hem moeten instellingen individueel ondersteund worden om hun collecties zodanig te ontsluiten dat ze goed vindbaar zijn.

Karen stelde dat binair denken over deze stelling ons niet vooruit helpt. Wel kan gezocht worden naar tussenvormen. Zo stelde Tom voor dat een centraal vertrekpunt niet noodzakelijk een digitaal

---

<sup>24</sup> Voor meer informatie over deze artiest en voorbeelden van zijn werk, zie: <https://tahirhemphill.com/>.

<sup>25</sup> Arthub Flanders (<https://arthub.vlaamsekunstcollectie.be/nl>) verzamelt beschrijvingen over kunst- en erfgoedobjecten opgesteld en beheerd door de Vlaamse musea voor Schone en Hedendaagse Kunst. Arthub Flanders publiceert deze beschrijvingen in open formaten en onder een open licentie zodat iedereen ze kan hergebruiken in eigen toepassingen.

vertrekpunt moet zijn. Hij zag dit eerder als het ondersteunen van fysieke ontmoetingsmomenten tussen data providers en hergebruikers. Voor onderzoekers als hergebruikers zou bijvoorbeeld aansluiting kunnen gevonden worden met het Onderzoeksplatform Cultuur, een informeel netwerk van steunpunten, expertisecentra, universiteiten, hogescholen en de Vlaamse overheid met als centrale doelstelling: het delen van kennis, inzichten en onderzoek over cultuurbeleid in Vlaanderen.<sup>26</sup>

## 3.4 Verwerven en gebruiken van data

### 3.4.1 Onderzoek

#### 3.4.1.1 Verzamelde data

Uit de gesprekken bleek enerzijds duidelijk dat de respondenten (en hun studenten en medewerkers) zelden exclusief beroep doen op bestaande (datasets van) digitale culturele content. Respondenten zeggen hierover: *“Onderzoek die ik volg gebruikt allemaal zelf verzamelde datasets. Opleiding cultuurmanagement gebruikt soms subsidierapporten van de Vlaamse Overheid, maar dat zijn allemaal soms van die losse dingen die je vaak heel sterk moet bewerken voor je er zelf nog iets mee kan doen. (...) De beschikbaarheid van sommige data is heel laag. Er dient gewoon heel veel zelf verzameld te worden en die datasets worden vervolgens ook gesloten gehouden en niet gedeeld.”* (Sofie). Anderzijds merken de meeste van de geïnterviewde onderzoekers op dat de data vaak verspreid zit: *“Er is meer nood aan gecentraliseerde gegevens die op verschillende manieren worden ontsloten.”* (Sofie). Of ze merken op dat bestaande datasets gecombineerd of herwerkt dienen te worden om als onderzoeksmateriaal te kunnen dienen. Tegelijk wijst Andrea Wallace op het feit dat heel wat beschrijvende metadata verloren gaat of zelfs veranderd wanneer digitale culturele objecten op online platformen geplaatst worden. Standaarden ter zake worden bovendien zelden gerespecteerd: *“Part of the issue is that so many of the platforms stripped the metadata if the data was available to it.”* of *“Sometimes the rights statements and copyright information differ from platform to platform.”* (Andrea). Dit wordt ook onderschreven door Eric: *“Ingewikkeld met delen is dat heel veel platformen metadata weghalen en de kwaliteit verlagen”*.

#### 3.4.1.2 Kwaliteit van data, research data cycles, file types en ruwe data

Kwaliteit van data speelt ook een belangrijke rol. Simon L. wijst op het feit dat steunpunten of individuele onderzoekers meestal aan het einde van de datacyclus staan en dat gegevens vaak al uitvoerig zijn bewerkt of gecontroleerd vooraleer ze bij de onderzoeker terecht komen. De meeste onderzoekers die we spraken pleiten daarom ook om zoveel mogelijk informatie rond datasets (de *research data cycle*: hoe, door wie, wanneer en waarom werd de data verzameld/bewerkt/gekuisst/gepubliceerd?) vrij te geven en om beschikbare digitale culturele content beter te documenteren. Ook het belang van goede metadata om data makkelijk te kunnen onderzoeken en analyseren werd veelvuldig benadrukt. In de focusgroep stelden meer dan de helft van de deelnemers dat ze het nuttig zouden vinden om een inschatting van de betrouwbaarheid van elk metadata veld te hebben. Onderzoekers zijn ook geïnteresseerd om inzicht te krijgen in wie de culturele dataset eerder gebruikte, voor welk doel en met welk resultaat. Deelnemers aan de workshop pleiten daarom voor een dubbele benadering waarbij zowel de data in zijn ruwste vorm wordt vrijgegeven en opengesteld alsook waarbij een kanaal wordt opgezet om bewerkte data (die bijvoorbeeld al door een data cleaning fase ging) te ontsluiten. De deelnemers werken met een grote variëteit van file-types waaronder .pdf, .csv, .xml, .json, .sql. Een kleine meerderheid van de deelnemers stelt dat datasets bij voorkeur in verschillende formaten beschikbaar dienen te zijn. Alle gesprekspartners pleiten voor vaste procedures om feedback te geven

---

<sup>26</sup> Onderzoeksplatform Cultuur heeft een online blog, zie: <https://medium.com/onderzoeksplatform-cultuur>.

op datasets waarbij de meesten een contact e-mailadres suggereren dat zichtbaar is op de begeleidende webpagina van de digitale culturele dataset.

Het idee om meer ruwe, onbewerkte data te delen (zie ook 'Aanbevelingen over open data in de cultuursector'<sup>27</sup>) kent veel bijval bij de respondenten: *“De originele, ruwe data, bij voorkeur in machine leesbare formaten vrijgeven kan ik allemaal ondersteunen.”* (Nils); *“Ik denk dat die mix van gefilterde (in de vorm van rapporten) en pure open data wel belangrijk is.”* (Simon B.); *“Het zou natuurlijk ook interessant zijn mochten we die data uit de jaarrapporten ook in een meer basic of ruwere vorm krijgen. Voor ontwerpers bijvoorbeeld, zou het fijn zijn om hier ook een database rond te hebben.”* (Sofie).

## 3.4.2 Onderwijs

### 3.4.2.1 Duurzaamheid en technische kwaliteit

Bij de verwerving en bewaring van digitale culturele content gaven de meeste respondenten tijdens de diepte-interviews aan dat gebrek aan duurzaamheid een groot obstakel is. Leerkrachten hebben weinig garantie dat digitale culturele content die online beschikbaar wordt gesteld, voor lange tijd beschikbaar zal zijn. Laure gaf het voorbeeld van leerkrachten die interessante filmpjes op YouTube of Vrt.nu vinden, maar het risico lopen dat die filmpjes het volgende schooljaar niet langer online staan. Dat maakt het moeilijk voor leerkrachten om dat materiaal effectief te gaan gebruiken, aangezien ze niet elk jaar opnieuw hun hele lesvoorbereiding willen en kunnen omgooien. Geert trok dit verder door naar digitale tools en software die men graag in lerarenopleiding aan bod zou laten komen: *“Het digitale verandert ook zo snel. YouTube zal waarschijnlijk blijven bestaan maar op de andere websites zit zo een verloop. Als je meegeeft aan toekomstige leerkrachten dat ze iets kunnen gebruiken en twee jaar later bestaat het niet meer, wat heb je dan meegegeven aan die leerkracht? Ze leren ermee werken en dan bestaat het niet meer.”*. Ook het “Europeana Taskforce for Education” maakte van duurzaamheid en gemakkelijke toegang een randvoorwaarde voor optimaal hergebruik in onderwijs.<sup>28</sup> Dirk, Tom en Tineke merkten bovendien op dat handboeken onder andere omwille van dat gebrek aan duurzaamheid niet geneigd zijn om te linken naar digitale culturele content.

Een gebrek aan duurzame ontsluiting van digitale culturele content kan ook een invloed hebben op de technische kwaliteit ervan. Zo bijvoorbeeld wanneer culturele instellingen de platformen waarop ze hun content online ontsluiten niet voldoende technisch onderhouden of wanneer bepaalde file types niet langer ondersteund worden. Ook de digitale culturele content zelf kan van een onvoldoende technische kwaliteit zijn en bijgevolg niet in aanmerking komen voor hergebruik in het onderwijs. Vooral met betrekking tot audiovisuele content is resolutie en audiokwaliteit van groot belang. Zo merkte Tom op: *“Je kan elk mogelijk klassiek muziekstuk laten horen in de klas via YouTube maar we moeten toch ook bewaken dat die cultuurfragmenten kwaliteitsvol zijn.”*. Ook het “Europeana Taskforce for Education” maakte van technische kwaliteit een randvoorwaarde voor optimaal hergebruik in onderwijs.<sup>29</sup>

### 3.4.2.2 ICT-infrastructuur

Een aantal respondenten en deelnemers aan de focusgroep benadrukten het belang van rekening te houden met de ICT-infrastructuur van scholen alvorens digitale culturele content te ontsluiten met het oog op hergebruik in het onderwijs. Zo merkte Geert op dat het voor leerkrachten soms al te omslachtig is om een fragment uit een uitzending op Vrt.nu te laten zien in een les dat slechts vijftig minuten duurt. Daarvoor moeten ze immers uit hun powerpointpresentatie gaan, vervolgens naar de website surfen en ten slotte het relevante fragment in een hele uitzending terugvinden. In een ideale wereld kunnen leerkrachten simpelweg het juiste fragment knippen, downloaden en rechtstreeks in hun

---

<sup>27</sup> Vissers e.a., “Aanbevelingen over open data in de cultuursector”.

<sup>28</sup> Europeana, “Seven keys to unlocking digital heritage for use in education”, *Europeana Pro* (blog), 17 februari 2016, <https://pro.europeana.eu/post/seven-keys-to-unlocking-digital-heritage-for-use-in-education>.

<sup>29</sup> Europeana.

powerpointpresentatie integreren om de flow van hun les makkelijk te kunnen aanhouden. Evi was als projectmedewerker bij Cultuurconnect verbonden aan het project 'Voor de show', een digitaal spel in de vorm van een app om leerlingen lager onderwijs te enthousiasmeren voor de komende schoolvoorstelling in het cultuurcentrum.<sup>30</sup> Het initiële idee was om de app te ontwerpen op maat van tablets die in de klas gebruikt worden. Dit idee werd echter verlaten omdat teveel scholen bleken te kampen met Wifi-problemen. De app werd bijgevolg ontworpen om gebruikt te worden op digiborden. Na onderzoek bleek immers dat voldoende scholen uit de doelgroep beschikten over ten minste één digibord.

Ook in de focusgroep kwam het probleem van het wisselende niveau van de ICT-infrastructuur in verschillende scholen aan bod. Onder 3.2 'digitale competenties' werd reeds vermeld dat een aantal deelnemers moeilijk interactief en innoverend met digitale culturele content aan de slag kunnen gaan omdat ze enkel over één klascomputer met vaste internetverbinding en een beamer beschikken. Over het algemeen gaven de deelnemers aan dat de bruikbaarheid van digitale culturele content, zelfs op een instrumentele manier, erg afhankelijk is van de school waarin men lesgeeft. Of culturele instellingen met alle variëteit aan mogelijke ICT-infrastructuur in scholen rekening moeten houden, is misschien niet realistisch. Als culturele instellingen echter willen dat hun digitale content in het onderwijs gebruikt wordt, dienen ze op zijn minst een notie te hebben van de mogelijke variëteit aan ICT-infrastructuur waarover die doelgroep beschikt.

Uit de diepte-interviews bleek evenwel dat vele respondenten ervan uitgaan dat interactief, creatief en innoverend gebruik van digitale culturele content in het onderwijs de toekomst is. Los van de huidige ICT-infrastructuur in scholen, hoopt men dat leerkrachten steeds interactiever met digitale media en tools zullen werken in de klas om hun leerlingen voldoende bagage aan digitale competenties mee te geven om aan de digitale samenleving te kunnen participeren. Bijgevolg kunnen culturele instellingen een opportuniteit zien in de ondersteuning van leerkrachten voor innovatief en interactief gebruik van hun digitale culturele content, waarbij de huidige ICT-infrastructuur van scholen dan van ondergeschikt belang kan gezien worden. Hoe culturele instellingen ondersteuning kunnen bieden, wordt hieropvolgend behandeld.

### **3.4.2.3      Bewerking en documentatie van data voor onderwijs**

Uit de diepte-interviews bleek dat het louter aanbieden van ruwe data niet correspondeert met de behoeftes van de meerderheid van leerkrachten. Veel respondenten gaven aan culturele instellingen hun data aantrekkelijker zouden maken voor hergebruik in het onderwijs als die bewerkt of verrijkt zou worden op basis van de noden van het onderwijs. Ook tijdens de focusgroep werd dit idee bevestigd. De deelnemers gingen nagenoeg unaniem akkoord met de stelling dat de cultuursector hapklare educatieve richtlijnen en/of didactische digitale tools bij hun digitale content moet voorzien die aansluiten bij de leerplandoelen.

Alleen al bij de selectie van digitale culturele content die online beschikbaar wordt gesteld met het oog op hergebruik in onderwijs, moet rekening gehouden worden met de relevantie van het materiaal. Zo gaf Claire-Eline aan dat een belangrijke valkuil voor de cultuursector niet het aanbieden van te weinig data is, maar wel van teveel irrelevante data. Ook het "Europeana Taskforce for Education" maakte van relevante selectie een randvoorwaarde voor optimaal hergebruik in onderwijs.<sup>31</sup> Dirk haalde het Archief voor Onderwijs aan als een goed praktijkvoorbeeld. Gedetacheerde leerkrachten worden er betrokken bij de selectie aan audiovisueel materiaal uit het Vrt-archief en andere. Ook worden ze betrokken bij het samenstellen van thematische collecties die aansluiten bij de leerplandoelen van verscheidene vakken. Op die manier wordt het aanbod zo goed mogelijk afgesteld vanuit het blikveld van het

---

<sup>30</sup> Voor meer informatie over het project 'Voor de show', zie: <https://www.cultuurconnect.be/voordeshow>.

<sup>31</sup> Europeana, "Seven keys to unlocking digital heritage for use in education".

onderwijs. Ook de metadata die aan het videomateriaal wordt toegevoegd bevatten zoektermen waar leerkrachten op zoeken.

Tom pleitte vooral voor het aanbieden van didactische context en tools bij digitale culturele content. Naast een voldoende basis aan contextinformatie vervat in de metadata zijn veel leerkrachten vragende partij voor gecureerde content. Tom wees bijvoorbeeld op de meerwaarde van een website als [www.belgiumwwii.be](https://www.belgiumwwii.be) waar experts een narratief aanbieden over België tijdens de Tweede Wereldoorlog, en niet enkel ruwe data over dit onderwerp.<sup>32</sup> Ook Europeana kwam tot deze conclusie na een validatieworkshop met leerkrachten over het gebruik van Europeana content in onderwijs. De deelnemers gaven aan dat content vervat in digitale tentoonstellingen of educatieve apps handig zijn voor leerkrachten in permanente tijdsnood.<sup>33</sup> Tom was eveneens voorstander van het ontwikkelen van digitale apps waarbij leerlingen bepaalde digitale oefeningen kunnen maken rond culturele content. Dit stimuleert eveneens het interactieve en innovatieve gebruik van digitale culturele content in het onderwijs.

Ook zijn veel leerkrachten vragende partij voor educatieve pakketten en richtlijnen bij digitale culturele content die de koppeling maken met de leerplandoelen, maar blijven ze momenteel vaak op hun honger zitten. Zo merkte Tineke op dat men met educatieve pakketten het risico loopt om niet te voldoen aan de noden van elk type doelgroep binnen het onderwijs: *“Culturele instellingen maken misschien twee educatieve pakketten, één voor lager en één voor secundair onderwijs, maar geen tien verschillende per type onderwijs en richting bijvoorbeeld, terwijl het publiek zo divers is. De ene zestienjarige is de andere niet.”*

Zoals reeds besproken onder 3.2 ‘digitale competenties’, kunnen culturele instellingen met de verrijking van hun data ook interactief en creatief hergebruik in onderwijs stimuleren. Leerkrachten met weinig digitale vaardigheden kunnen geïnspireerd en begeleid worden aan de hand van video-tutorials, laagdrempelige apps, of de door Dirk voorgestelde laboratoriumsettings op school. Culturele instellingen zouden zelf met hun data naar de school kunnen trekken en leerkrachten begeleiden bij het creatief gebruik ervan. De kunst bestaat er dan in om de leraar aan te sporen dit creatieve hergebruik later zelf opnieuw in te zetten in de klas.

Dit alles blijft echter een moeilijke evenwichtsoefening. Zo erkende Tom dat veel leerkrachten ook eigennuttig zijn en voorgekauwd materiaal bij hen niet landt. Bart gaf bijvoorbeeld aan dat hij als leerkracht vooral zelf wil kiezen wat hij met digitale culturele content doet, en niet wil dat het ‘vastzit’ in een handleiding. Zo gaf een deelnemer aan de focusgroep ook aan dat ze net om die reden geen handboeken gebruikt. Ze wil namelijk haar lessen volledig zelf invullen en bepalen welke content aansluit bij de leerplandoelen. Wanneer de cultuursector het materiaal hapklaar en gecureerd zou aanbieden, heeft zij hier opnieuw geen controle over. Tijdens de focusgroep heerste er dan ook unanimitéit over een mogelijk ‘en-en’ verhaal waarbij de bewerkte en verrijkte data naast de ruwe data aangeboden zou moeten worden.

### 3.4.3 Validatie workshop

---

<sup>32</sup> Belgium WWII (<https://www.belgiumwwii.be/>) is het virtuele platform, ontwikkeld door het Rijksarchief/CegeSoma over België tijdens de Tweede Wereldoorlog. Het onderwijs is een van de beoogde doelgroepen van de website, die naast een virtuele encyclopedie ook digitale tentoonstellingen aanbiedt.

<sup>33</sup> Nicole McNeilly, “Digital Cultural Heritage Content in Schools: Learnings from Our Partnership with European Schoolnet”, *Europeana Pro* (blog), 9 december 2017, <https://pro.europeana.eu/post/digital-cultural-heritage-content-in-schools-learnings-from-our-partnership-with-european-schoolnet>.

### 3.4.3.1 Duurzaamheid

De meeste deelnemers gingen niet akkoord met of stelden zich neutraal op (25% helemaal niet akkoord; 33,3% niet akkoord; 25% neutraal) tegenover de stelling: *“Culturele organisaties kunnen beter geen middelen investeren in apps omdat hun duurzaamheid en toegankelijkheid te beperkt is.”*. Slechts 16,7% ging akkoord.

Uit de discussie bleek echter dat geen enkele deelnemer vond dat apps, websites of andere tools die toepassingen bieden op basis van data niet langer ontwikkeld moeten worden. Tom gaf een initiatief uit zijn eigen organisatie als voorbeeld. Regelmatig lanceert Kunstenpunt een in tijd begrensd en actueel overzicht van bepaalde takken van de Vlaamse kunstensector.<sup>34</sup> Volgens hem is het niet erg dat deze overzichten er na verloop van tijd gedateerd uitzien, zowel op het vlak van lay-out als van inhoud. Ook Bram benadrukte het belang van verhalen vertellen rond collecties via diverse toepassingen. Wel benadrukte Tom dat instellingen bij het investeren in dergelijke toepassingen er ook voor moeten zorgen dat die toepassingen gearhiveerd worden. Zo kreeg hij zelf recent te maken met een hack van de toepassing van Kunstenpunt die hij als voorbeeld gaf. Men bleek geen enkele back-up te hebben van dit materiaal. Wanneer middelen geïnvesteerd worden in applicaties, moet tegelijkertijd nadenken vanuit duurzaamheid en investeren in archivering.

### 3.4.3.2 Bewerking en documentatie van data

Nagenoeg iedereen was akkoord (41,7% helemaal akkoord; 50% akkoord) met de stelling: *“Zonder documentatie over het ontstaan, de samenstelling en het gebruik van digitale collecties en datasets is hergebruik moeilijk.”*. 8,3% stelde zich neutraal op.

Er volgde weinig discussie op deze stelling maar er werden wel een aantal verschillende klemtonen gelegd. Zo gaf Karen aan dat informatie over hoe digitale collecties al dan niet gebruikt mogen worden van primair belang is. Tom benadrukte dat zonder documentatie men alleen nog maar kan discussiëren over het ontstaan van de data. Aan hergebruik komt men dan niet eens toe.

De stelling: *“Voor optimaal hergebruik dient de data provider de data aan te bieden in een vorm en formaat zoals de potentiële hergebruiker dat wil.”* zette meer aan tot discussie. Hoewel de meerderheid akkoord ging (33,3% helemaal akkoord; 33,3% akkoord), ging 25% niet akkoord en 8,3% helemaal niet akkoord.

Thijs en Rob vroegen zich af hoe je het oneens kan zijn met deze stelling. Thijs stelde dat men geen optimaal hergebruik kan garanderen als men de potentiële hergebruiker en zijn noden niet kent. Ellen vroeg zich echter af of die hergebruiker zelf wel weet wat hij nodig heeft. Karen merkte dan weer op dat culturele instellingen het aan andere organisaties zou kunnen laten overlaten om hun data om te zetten in een vorm aangepast aan de gebruiker. Ze gaf hierbij het voorbeeld van haar eigen instelling, VIAA, die met het Archief voor Onderwijs audiovisuele collecties van partners ontsluit voor het onderwijs.

## 3.5 Samenwerken

### 3.5.1 Onderzoek

#### 3.5.1.1 Co-development benadering

Verschillende gesprekspartners benadrukten dat de beschikbaarheid van digitale (culturele) data een diepgaande transformatie is die voor alle betrokken partijen nieuwe uitdagingen en kansen creëert. Zo pleiten sommige onderzoekers als Olga voor nieuwe of kleinschaligere vormen van onderzoeksfinanciering die beter aansluiten bij het ‘digitale’: *“Volg de SCRUM-benadering; zo werkt dat ook in een digitale omgeving, die is immers anders. Dat zie je trouwens ook in gewoon onderzoek;*

<sup>34</sup> Om deze overzichten te raadplegen, zie: <https://www.kunsten.be/dossiers/kunstenlandschap/specials-whos-whos>.

onderzoekers zijn veel meer gebaat met openheid; als je sneller kan aftoetsen 'ok, dat zit nog niet goed' en we gaan weer verder. Ook een soort schaamte overwinnen wanneer het niet helemaal juist is. Dit kunnen we leren uit het digitale. Het digitale is effectief een domein waar alleen maar fouten worden gemaakt en waar je ook van leert en van vooruitgaat." (Olga). "Neem nu dat de overheid heel specifiek budgetten zou vrijmaken voor het samen opzetten van een online tentoonstelling. Dat je heel concreet een bepaald budget krijgt om te gaan samenwerken, om dingen te digitaliseren, om daar research op te doen, uit te wisselen ... Dat soort van impuls subsidies hebben we eigenlijk wel nodig. Het zou veel toffer zijn om kleinere bedragen te hebben die echt een impuls geven tot samenwerking, het maken van digitale content, uitwisseling, en op die manier – vanuit bijna een experiment – zou je ook kunnen concreet samenwerken met VIAA, Packed etc.". Deze visie wordt ook onderschreven door Julia die stelt dat een co-development benadering waarbij de onderzoekers betrokken worden bij het bouwen van de onderzoekeninfrastructuur heel belangrijk is: "We hadden een ronde voor research pilots (kleine projecten van ca. 60k) waarbij onderzoekers aan de slag konden om de infrastructuur te testen met een echte onderzoeksvraag. Op die manier krijg je heel helder wat er wel of niet kan en wat de wensen zijn van je gebruikers. Dat werkt heel goed; een aantal pilootprojecten om te kijken wat de potentie is en als alles goed is heb je op het einde ook demonstrators om te laten zien aan andere onderzoekers wat er kan." (Julia).<sup>35</sup> Een kleine meerderheid van de deelnemers aan de workshop schaarde zich achter de stelling 'Nieuwe of kleinschalige vormen van onderzoek financiering die meer aansluiten bij de 'digitale' werkwijze (trial & error, scrum, iteratief ...) kunnen de uptake van digitale culturele content in wetenschappelijk onderzoek verhogen.' Een deelnemer die niet akkoord gaat met de stelling wijst op het gevaar van kennisfragmentatie: "When dividing funding is small parts it will become more difficult to achieve something valuable. A lot of small projects will make it hard to share knowledge and scale up."

Aansluitend op het realiseren van pilootprojecten benadrukt Nils dat dergelijke pilootprojecten goed gedocumenteerd en geëvalueerd dienen te worden om zo te verzekeren dat *lessons-learned* worden meegenomen in de toekomst: "Pilots zijn goed maar ze moeten wel voldoende lessen over het grotere geheel geven en je dient goed na te denken hoe je die lessen dan communiceert en er mee aan de slag gaat. Dat blijft een probleem met alles wat pilots zijn in eender welke context." (Nils).

In lijn met aanbevelingen rond het samenwerken voor het duurzaam beheer van open data en rond het hanteren van een overkoepelende aanpak om voorzieningen voor kwaliteitszorg en kennisdeling rond open data te ontwikkelen en duurzaam aan te bieden merken we dat de respondenten een belangrijke rol aan het Departement Cultuur, Jeugd & Media toekennen als facilitator. Dit ligt in lijn met de visienota die de Vlaamse overheid een faciliterende rol toeschrijft<sup>36</sup>: "Het gaat vooral over faciliteren, niét van 'we zullen wel bouwen en zij zullen wel onderzoeken'; dat gebeurt duidelijk niet. Ik denk dat je een rol te spelen hebt als overheid/departement om de dialoog op gang te brengen en dat hoeft dan niet te zijn als je al iets open hebt gezet, dat kan ook a priori zijn als een soort marktverkenning ... gaan praten met onderzoekers, potentiële hergebruikers... Je dient daarin te faciliteren; werken aan bewustwording en het begrijpen van je potentiële hergebruikers: dat je ze kent, wat mankeren ze, wat willen ze?" (Nils).

Tegelijk is het ook nuttig om de fundamentele vragen waarmee wetenschappers worstelen bij het aanbieden of openstellen van digitale culturele content zo veel mogelijk te remediëren of te beantwoorden. Enkele belangrijke vragen die in het domein van 'Digital Humanities' gesteld worden zijn: "Kunnen digitale culturele objecten an sich bestudeerd worden of kunnen ze ook geïnterpreteerd worden als proxies? (van bijvoorbeeld ontvoogding, kolonialisme, ...)"; "Hoe kunnen digitale culturele

---

<sup>35</sup> Zie bijvoorbeeld de call van DEN, Kennisinstituut cultuur & digitalisering (<http://www.den.nl/pagina/548/open-call-for-ideas/>) waarin gezocht werd naar een veelbelovend idee waarbij het maken van kunst, digitalisering en innovatie elkaar versterken en dat de potentie heeft om concreet uitgewerkt te worden in een demo, prototype of pilot.

<sup>36</sup> Vissers e.a., "Aanbevelingen over open data in de cultuursector"; Gatz, "Visienota 'een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk'".



objecten geoperationaliseerd worden en tot op welk niveau om de onderzoeksentiteiten en onderzoeksvraag te ondersteunen?"; "Wat representeert het corpus van digitale culturele objecten?".<sup>37</sup> Door op die manier de onderzoeker centraal te stellen kunnen er mogelijkheden ontstaan om met digitale culturele objecten nieuwe, innovatieve manieren van onderzoek rond kunst en cultuur te voeren of om de digitale culturele objecten te gebruiken als *proxies* voor sociaal-maatschappelijk of economisch onderzoek naar onderliggende of gelieerde sociale fenomenen.

De deelnemers aan het onderzoek zijn zich tegelijk bewust van het 'kip-of-ei'-verhaal inzake het aanbieden van data: "Je dient voldoende kwalitatieve data te publiceren aan de ene kant en er moeten afnemers aanwezig zijn om het relevant of nuttig te maken. Het vraagt investering van diegenen die het wil ontsluiten die dat niet wil maken als de return niet duidelijk is en dat is waar we in alle 'open data'-verhalen een beetje op botsen; je moet de waarde van het mogelijke hergebruik kunnen aantonen vooraleer er iemand iets wil doen; dus echt kip en ei." (Nils). Onderzoekers beseffen dat data openstellen een inspanning vergt van de aanbieder: "Er is meer nood aan gecentraliseerde gegevens die op verschillende manieren worden ontsloten maar ik vraag me wel af waarom ze dit zouden doen want dat betekent meer werk voor hen. Fijn voor ons maar voor hen ... wat is hun opbrengst?" (Sofie), en: "Je kan niet aan mensen zeggen 'maak het open' zonder dat ze goed en wel beseffen 'waarom eigenlijk?'; en dat is soms eigenlijk wel een beetje het probleem." (Olga), en: "Voor niets gaat de zon op. Best lastig om data toegankelijk te maken. En ik zie het als de rol van de onderzoeksinfrastructuur dat ze daarin helpen door werk te steken in het compatibel te maken van die collecties met elkaar." (Julia).

### 3.5.1.2 Crowdsourcing

Het idee om meer in te zetten op nieuwe samenwerkingsmodellen met gebruikers van digitale culturele content, bijvoorbeeld in de vorm van 'crowdsourcing'<sup>38</sup> of het organiseren van 'edit-a-thons'<sup>39</sup>, werd door de meeste respondenten zeer goed onthaald; "Citizen science en labo's maken met geïnteresseerden of buurtbewoners is mijns inziens de toekomst; universiteiten zouden hier voorlopers kunnen zijn en de kruisbestuiving met de actuele samenleving zou veel groter moeten zijn." (Olga). De respondenten merkten echter wel op dat dergelijke 'citizen science' en 'crowdsourcing' enkel mogelijk en zinvol zijn indien er een duidelijk maatschappelijke betekenis of zingeving achter zit die mensen motiveert of engageert deel te nemen. Wanneer het 'crowdsourcing'-proces als een activiteit tussen drie verschillende stakeholders wordt gedefinieerd - namelijk (i) de individuen die de 'crowd' vormen, (ii) de instellingen of bedrijven die de input van de 'crowd' willen aanwenden, (iii) en het intermediair platform die beiden met elkaar verbindt, de zogenaamde 'crowdsourcing enabler'<sup>40</sup> – merken we ook een pleidooi voor de validerende rol van de 'crowdsourcing enabler': "Ik vind crowdsourcing en citizen science een verrijking maar de input dient wel gevalideerd te worden denk ik. Je merkt dat wikipedia werkt; het is echt een zelfregulerend systeem en één van de weinige voorbeelden van een decentraal zelfsturend systeem; het is zelfcorrigerend." (Nils). Eric merkt echter op dat cultuur- of kunstinstituting

<sup>37</sup> Tommaso Venturini e.a., "A Reality Check(List) for Digital Methods", *New Media & Society* 20, nr. 11 (1 november 2018): 4195–4217, <https://doi.org/10.1177/1461444818769236>.

<sup>38</sup> In de literatuur bestaan er heel wat definities van 'crowdsourcing'. Wij interpreteerden 'crowdsourcing' als een vorm van 'user involvement' waarin gestreefd wordt naar 'open innovation with customers'. Zie: Dimitri Schuurman, Peter Mechant, en Lieven De Marez, "Customer Characteristics for Open Innovation: Investigating Motivations, Nature and Lead Userness of Users within Incentivized Idea Contests", in *World Conference on Mass Customization, Personalization and Co-Creation: Bridging Mass Customization & Open Innovation* (World Conference on Mass Customization, Personalization and Co-Creation: Bridging mass customization & open innovation (MCPC - 2011), San Francisco: University of California; Haas School of Business, 2011), <http://hdl.handle.net/1854/LU-1948258>; Ralf. Reichwald en Frank. Piller, *Interaktive Wertschöpfung: Open Innovation, Individualisierung und neue Formen der Arbeitsteilung* (Wiesbaden: Gabler, 2006).

<sup>39</sup> Gatz, "Visienota 'een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk'".

<sup>40</sup> E Schenk en C Guittard, "Crowdsourcing: What can be Outsourced to the Crowd, and Why?", 2009, [https://www.researchgate.net/publication/40270166\\_Crowdsourcing\\_What\\_can\\_be\\_Outsource\\_to\\_the\\_Crowd\\_and\\_Why](https://www.researchgate.net/publication/40270166_Crowdsourcing_What_can_be_Outsource_to_the_Crowd_and_Why).

zelden zelf het initiatief nemen: *“Eigenlijk zijn er nauwelijks Vlaamse musea die je aanmoedigen om hun werk te gebruiken en in het beste geval zeggen ze er niets over. Dat is te oldskool.”* (Eric).

Simon L. is minder enthousiast over ‘crowdsourcing’ met het grote publiek: *“User-generated content ... maar ik ben daar allemaal niet zo zot over omdat dat vaak vuile data met zich meebrengt – dat is zeer normaal je kan dat niet van iedereen verwachten dat het goed gebeurt, zelfs met begeleiding – maar het heeft grote implicaties richting extra werk en overhead (...) User-generated content is soms meer problemen dan een meerwaarde. Misschien ben ik wat te pessimistisch; maar vaak stelt men grote hoop daarin maar is het niet altijd je-dat wat er uitkomt.”*. Tegelijk merkt hij op dat Kunstenpunt met heel wat ‘crowdsourced’ data werkt, bijvoorbeeld concertgegevens, biografieën van artiesten..., maar: *“(…) dat komt van een gespecialiseerd deel van de bevolking; bijvoorbeeld die concertwebsites is ook user-generated content, die worden door duizenden mensen aangevuld maar die zijn ook afkomstig van muzikanten en managementbureaus en platenlabels en, in beperkte mate fans; het is dus ook UGC maar gemaakt door een specifiek segment van mensen.”*.

## 3.5.2 Onderwijs

### 3.5.2.1 Co-development benadering

Alle deelnemers aan dit onderzoek adviseren culturele instellingen om het onderwijs als doelgroep te betrekken vanaf de start van het ontsluitingsproces van digitale culturele content, en niet bij het einde. Analooq aan de resultaten voor onderzoek, werd ook binnen onderwijs gepleit voor een co-development benadering en betekent ‘digitaal’ werken vooral samenwerken. Voor nagenoeg alle reeds besproken resultaten blijkt deze benadering van toepassing: selectie, bewerking en verrijking, zichtbaarheid en vindbaarheid van data en de communicatie over data met het oog op het onderwijs. Telkens komt het belang van samenwerking en expertise-deling naar de voorgrond wil men hergebruik in het onderwijs stimuleren.

Het reeds vermelde project ‘Voor de Show’<sup>41</sup>, een digitaal theaterspel ontwikkeld door Cultuurconnect in de vorm van een app om leerlingen lager onderwijs te enthousiasmeren voor de komende schoolvoorstelling in het cultuurcentrum, beantwoordt dankzij een co-development benadering aan heel wat noden uit het onderwijs. Evi benadrukte immers het belang van expertisedeling, niet alleen tussen cultuur en onderwijs, maar ook met digitale innovatieve experts: *“Door de mix aan verschillende competenties en profielen komen we tot echte digitale innovatie met concrete en relevante toepassingen voor de cultuur- en onderwijssector. Bij het onderzoekstraject rond ‘Voor de show’ heeft de mix aan profielen en expertises ons heel erg vooruit geholpen, en die werkwijze houden we aan bij de verdere ontwikkeling.”* Volgens Evi kan dit soort expertisedeling werken als het ondersteund wordt vanuit het beleid en als er structurele maatregelen genomen worden om partners samen te brengen. Bij Cultuurconnect wordt bovendien gewerkt op basis van experimenten, die vervolgens opgeschaald worden tot diensten na een positieve evaluatie. ‘Voor de show’ wordt momenteel tot een dienst opgeschaald.

### 3.5.3 Validatie workshop

Hoewel de meerderheid van de deelnemers akkoord ging (50% helemaal akkoord; 25% akkoord) met de stelling: *“Bij elke ontsluiting van digitale collecties moet gesproken worden met de potentiële hergebruikers.”*, waren een aantal deelnemers het oneens (8,3% helemaal niet akkoord; 16,7% niet akkoord).

Rond deze stelling werd geen uitgebreide discussie gevoerd. Rob benadrukte dat culturele instellingen verplicht de digitale weg zullen moeten inslaan, wanneer al hun doelgroepen digitaal blijken te werken. Men zal moeten meestappen in het ‘digitale’ werken.

---

<sup>41</sup> Voor meer informatie over het project ‘Voor de show’, zie: <https://www.cultuurconnect.be/voordeshow>.

Wel werd gediscussieerd rond de stelling *“What’s in it for me” is geen goed uitgangspunt voor culturele organisaties in de transitie naar een digitaal tijdperk.* Slechts 33,3% ging akkoord met deze stelling. 66,6% ging niet akkoord (33,3% niet akkoord; 33,3% helemaal niet akkoord).

Uit de discussie bleek dat culturele instellingen gerust aan zichzelf en hun opbrengsten mogen denken, maar dat ze eerder uit moeten gaan van een *“what’s in it for us”* standpunt. Alleen door samen te werken kunnen stappen gezet worden naar een werkbaar digitaal ecosysteem. Karen gaf hierbij het voorbeeld van hoe haar organisatie samenwerkt met de gebruikers. Bij VIAA zijn de stakeholders ook de gebruikers van de ontsloten digitale culturele content. De gebruikers zitten dus vervat in hun publieksopdracht. Tom focuste dan weer meer op de samenwerking tussen culturele instellingen onderling.

## 3.6 Juridische drempels

### 3.6.1 Onderzoek

Bijna de helft van de richtlijnen in ‘Aanbevelingen over open data in de cultuursector’ (Vissers et al., 2018) richtten zich op het wegwerken van juridische beperkingen. Tijdens de gesprekken met de respondenten kwam de thematiek van privacy en vooral auteursrecht dan ook verschillende keren aan bod, bijvoorbeeld in het gesprek met Julia die onderschrijft dat bij CLARIAH toegang tot audiovisueel materiaal de auteursrechten enorm spelen: *“Onze oplossing is via CLARIAH infrastructuur een afgesloten omgeving te maken. Met partners is dan afgesproken dat die filmpjes door onderzoekers binnen die afgesloten omgeving geconsulteerd en bekeken kunnen worden. Alle mensen met een universiteits- of onderzoeksinstelling account kunnen daar gewoon bij.”* (Julia). Eric Schrijver pleit in deze context voor duidelijke informatie over de rechten op een werk: *“(…) geen quasi legale tool ... van dergelijke taal word ik heel chagrijnig”,* en argumenteert dat een museum nooit mag benadrukken eigenaar te zijn van een werk: *“(…) het zijn hoeders, ze bewaren en verspreiden kennis, maar ze hebben niet meer rechten dan anderen want ook zij hebben het niet gemaakt en ze krijgen publiek geld om dat te bewaren en dat iedereen ervan kan genieten”.* (Eric).

Tegelijk zijn de meeste van de gesprekspartners niet naïef: *“Juridische beperkingen gelden natuurlijk, bijvoorbeeld wat betreft de captaties van voorstellingen. Juridische beperkingen zijn er om een reden, ik word er niet zo vaak mee geconfronteerd maar vind dat die gerespecteerd moeten worden.”* (Simon L.). Desalniettemin toonden de deelnemers aan de workshop zich uitermate verdeeld rond de stelling *“Privacy en vooral auteursrecht zijn een hinderpaal als je met culturele digitale objecten aan de slag wil.”* Na discussie rond de stelling kwam er echter als consensus uit de bus dat privacy en auteursrecht niet als een ‘probleem’ zou mogen worden gepercipieerd maar als een noodzakelijkheid. Onderzoekers stellen dat indien ze (zouden) botsen op grenzen vanwege privacy of auteursrecht er samenwerking dient gezocht te worden met de rechthebbenden.

In het gesprek met Gwen Franck werd het belang van, en de aandacht voor de auteursrechtelijke status van culturele digitale content het sterkst benadrukt: *“Ik denk dat er een probleem is met duidelijkheid in verband met auteursrechtelijke status. Ik merk gewoon in het algemeen dat daar heel veel verwarring over bestaat, niet alleen als iets auteursrechtelijk beschermd is wat mag er dan wel of niet mee gebeuren, maar ook - in mijns inziens een even groot probleem - is dat mensen ten onrechte denken dat iets auteursrechtelijk beschermd is ...”* (Gwen). Ze pleit daarom voor een vorm van ‘datahygiëne’ door de producent van de data of het materiaal: *“Zorg dat je zelf op de hoogte bent van wat is er auteursrechtelijk en wat niet, maak daar misschien een ‘decision tree’<sup>42</sup> over van wat is beschermd of niet, kan het auteursrechtelijk beschermd worden; wat gaan we er dan mee doen; openlijk beschikbaar maken en onder welke voorwaarden (...). Zorg dat je daar als aanbieder op zijn minst over hebt*

<sup>42</sup> Zie bijvoorbeeld het initiatief van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid om een dergelijke flowchart op te stellen: <https://www.beeldengeluid.nl/kennis/kennisthemas/gebruikers/auteursrecht/stroomschema>.

nagedacht.” (Gwen). Ook Andrea beklemtoont dit: *“We need better awareness around rights management; it is important to maintain the information.”*

### 3.6.2 Onderwijs

Analoog aan de resultaten binnen de casestudie onderzoek, bleek er ook in onderwijs veel verwarring te bestaan omtrent auteursrecht en juridische beperkingen bij het gebruik van digitale culturele content. Veel deelnemers aan de focusgroep gingen ervan uit dat ze op de hoogte waren van wat kan en niet kan op het vlak van auteursrechten. Uit de discussie bleek echter dat die deelnemers toch niet altijd correct op de hoogte waren van de regels en de uitzonderingen die bestaan voor onderwijs. Ook in vele diepte-interviews was de verwarring opvallend. Algemeen kan dus gesteld worden dat er een probleem is in verband met de auteursrechtelijke status van digitale culturele content, ook wanneer het gebruikt wordt in onderwijs.

Los van de verwarring omtrent auteursrechten, gaven deelnemers aan de focusgroep aan dat ze geen rekening houden met juridische beperkingen. Volgens hen heiligt het doel de middelen als het om onderwijs gaat. Ook Tom raadt zijn leerkrachten als pedagogisch begeleider meestal aan om data te gebruiken in de klas, ook al rust er auteursrecht op.

Dirk zag het auteursrecht vooral als een belemmering voor interactief gebruik van digitale culturele content: *“Bij het Archief voor Onderwijs worden rechten zeer goed bewaakt. Maar we blijven zo steken op het passieve gebruik terwijl het ook interessant is om de leerlingen het materiaal te laten manipuleren en ze bijvoorbeeld te vragen om iets te maken waardoor je het omgekeerde vertelt van wat de originele maker bedoeld heeft. Door het te doen leer je beelden analyseren.”*

### 3.6.3 Validatie workshop

Alle deelnemers gingen akkoord (75% helemaal akkoord; 16,7% akkoord) met en een enkeling stelde zich neutraal op (8,3%) tegenover de stelling: *“Culturele instellingen moeten hun digitale collectie open beschikbaar stellen als dat legaal mogelijk is (en geen legale barrières toevoegen).”*

Er werd geen discussie gevoerd rond deze stelling omdat juridische drempels reeds zijdelings aan bod kwamen in een aantal discussies rond andere stellingen. Zo kwam reeds het belang van duidelijke juridische informatie aan bod, net zoals het belang van de FAIR-principes die als voorwaarde voor hergebruik duidelijke en toegankelijke gebruikerslicenties voorschrijft. In elk geval bestaat er in de huidige situatie teveel verwarring omtrent auteursrechten op digitale culturele content. Hoe werkt auteursrecht bijvoorbeeld bij nieuwe digitale creaties (zowel digitale captaties van analogo werk, als digital born werk)? Voor velen is het streven naar zoveel mogelijk openheid de toekomst.

## 3.7 Persona's

Zoals beschreven in de methodologie van dit onderzoek hanteerden we ook het opstellen van persona's als kwalitatieve methode binnen dit project.

Als inspiratiebron verwijzen we graag naar 'Collections as Data', een initiatief dat ondersteund wordt door het Institute of Museum and Library Services (VSA) en dat tot doel heeft om een strategische benadering te ontwikkelen *“(...) to foster a strategic approach to developing, describing, providing access to, and encouraging reuse of collections that support computationally-driven research and teaching in areas including but not limited to Digital Humanities, Public History, Digital History, data driven Journalism, Digital Social Science, and Digital Art History”*.<sup>43</sup> Het 'Collections as Data' initiatief creëerde een serie van persona's of roltypen op hoog niveau die werken met culturele collecties als data. Deze persona's situeren zich voornamelijk in het onderzoeksveld met persona's als de 'post-doc

---

<sup>43</sup> “Always Already Computational”, Always Already Computational - Collections as Data, geraadpleegd 19 december 2018, <https://collectionsasdata.github.io/>.

*researcher* en de *metadata analyst*. De door hen gecreëerde persona's zijn online beschikbaar en vormen relevante input om na te denken over de voorwaarden aan de welke de cultuursector dient te voldoen om de behoeften van de (her)gebruikers in de onderzoekswereld van digitale culturele content te vervullen.<sup>44</sup>

Tijdens de validatie workshop werden de deelnemers gevraagd om een persona te ontwikkelen binnen een van de sectoren cultuur, onderwijs, welzijn, toerisme en *creative industries*. De deelnemers gaven een aanzet aan volgende profielen:

- Een museum gids (sector cultuur)
- Een leerkracht PAV in het technisch- en beroepsonderwijs (sector onderwijs)
- Een grafisch vormgever (sector *creative industries*)
- Een webdesigner (sector *creative industries*)
- Een kunstenaar (sector *creative industries*)
- Een robot

Op basis van deze aanzet en op basis van de casestudies onderzoek en onderwijs die in het kader van dit onderzoek werden gevoerd, werden volgende persona's ontwikkeld:

- Een doctoraatsstudent geschiedenis (sector onderzoek)
- Een doctoraatsstudent communicatiewetenschappen (sector onderzoek)
- Een beginnende leerkracht cultuurwetenschappen in het ASO-onderwijs (sector onderwijs)
- Een ervaren leerkracht PAV in het TSO- en BSO-onderwijs (sector onderwijs)
- Een kunstenaar (sector *creative industries*)
- Een grafisch ontwerper (sector *creative industries*)

De persona's werden in bijlage toegevoegd, evenals het template waarmee werd gewerkt (7.2 Persona's).

---

<sup>44</sup> "Collections as Data Personas", Always Already Computational - Collections as Data, geraadpleegd 19 december 2018, <https://collectionsasdata.github.io/personas/>.

## 4 SLOTBESCHOUWING: DE DIGITALE TRANSITIE IS MENSENWERK

Dit onderzoek naar de noden en voorwaarden voor hergebruik van digitale culturele content in de onderzoeks- en onderwijswereld verliep in drie fasen: (1) een algemene landschapstekening, (2) diepte-interviews en focusgroepen en (3) de valorisatie van de resultaten via tien aanbevelingen met elk concrete actiepunten, een methodologie en lijst van persona's.

Uitgangspunt van de visienota 'een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk' van minister Gatz is de transformatieve kracht van digitalisering en digitale technologie op de cultuursector en de noodzaak een langetermijnvisie te formuleren die de sector helpt in de transitie naar een digitaal tijdperk. De cultuursector is niet enige die worstelt met deze transitie. Ook onderzoek en onderwijs percipiëren vandaag als een transitiefase. Dat heeft als voordeel dat evoluties, trends en oplossingen in de ene sector inspiratie kunnen bieden voor de andere. Sterker nog, de digitale transitie dwingt uiteenlopende sectoren om problemen samen aan te pakken en biedt kansen om onnodige schotten tussen sectoren neer te halen. Anderzijds is het belangrijk te beseffen dat deze transitie in geen van de andere maatschappelijke domeinen reeds is voltrokken en dat het geen zin heeft te speuren naar een lichtend pad of directe instructies.

In oktober 2018 verscheen het *Heritage Data Reuse Charter*.<sup>45</sup> Dit charter is het resultaat van een traject geïnitieerd door medewerkers van de Europese organisaties APEF, CLARIN, DARIAH, Europeana en E-RIHS om gemeenschappelijke principes te bepalen die de uitwisseling van culturele data op korte termijn kunnen bevorderen en organiseren. Dit *Heritage Data Reuse Charter* gaat uit van het gebruik van digitale culturele data door onderzoekers, maar de principes zijn universeel toepasbaar op hergebruik in andere sectoren én als richtlijnen binnen de culturele sector zelf. Het Charter maakt duidelijk dat hergebruik van culturele data niet alleen een kwestie is van technologie of standaarden, maar van principes en wederzijdse engagementen waar via internationale bevestigingen en discussie overeenstemming in gevonden werd: **reciprocity, interoperability, citability, openness, stewardship, trustworthiness**. Het charter biedt een conceptuele houvast voor toekomstig beleid en inter- en intrasectoriële samenwerking en de principes komen ook terug doorheen de tien aanbevelingen van dit onderzoeksrapport.

De focus op hergebruikers buiten de culturele sector in deze onderzoeksopdracht wijst op een intrinsieke bekommernis naar de manieren waarop digitale culturele content kan aangeboden worden. Deze bekommernis, interesse en openheid van de cultuursector naar hergebruikers werd alleszins bij monde van de stuurgroep bevestigd. Toch blijkt het een moeilijke opdracht om digitale content vraaggestuurd en niet aanbodgestuurd te voorzien en te organiseren. **Gebruikersgericht denken** (aanbeveling 1) impliceert direct contact en interactie met specifieke of potentiële hergebruikers om in te spelen op concrete noden, motivaties, doelen en vaardigheden. Het betekent ook dat het contact niet ophoudt bij het aanbod van digitale culturele content en veronderstelt het tonen van interesse, alsook reflectie en communicatie over de productie van hergebruik. (aanbeveling 4) In dat opzicht moet de gesubsidieerde cultuursector een dienstbare houding aannemen ten opzichte van hergebruikers, en al zeker voor hergebruikers in andere gesubsidieerde domeinen. Dat betekent dat intersectoriële samenwerking, bijvoorbeeld via projecten, moet worden gestimuleerd (aanbeveling 3).

Dienstbaarheid betekent niet dat culturele organisaties hergebruikers moeten benaderen en bedienen als louter afnemers of klanten. Digitale collecties openen nieuwe opportuniteiten voor **interactie en participatie**. Gestimuleerd door de ontwikkeling van allerlei webapplicaties en –tools, experimenteren culturele (erfgoed)instellingen wereldwijd met crowdsourcingsmethodes om collecties te verzamelen

---

<sup>45</sup> Voor de missieverklaring van het charter, alsook de blog waarop de vooruitgang die wordt gemaakt in het definiëren van een *heritage data reuse charter* wordt gedocumenteerd, zie: <https://datacharter.hypotheses.org/77>

en te verrijken. Digitale culturele content kan in die optiek juist een nieuwe strategie vormen om publiek te engageren voor cultuur en erfgoed en om kennis daaromtrent te co-creëren.

De digitale transitie brengt in haar kielzog *fake news*, *information overload* en *information underwhelm*. **Betrouwbaarheid** van digitale culturele content én van de historische of maatschappelijke context ervan is cruciaal. De kennis en expertise van professionals in de culturele organisaties om content te beschrijven en interpreteren is in tijden van relatieve waarheden van onschatbare waarde. Deze meerwaarde komt met de verantwoordelijkheid de menselijke kennis digitaal te ontsluiten via alternatieve of populaire communicatieplatformen (aanbeveling 6) en via kwaliteitsvolle metadatering van digitale collecties (aanbeveling 7). De sterkte van de cultuursector is haar vermogen om verhalen te vertellen en te verbeelden, om maatschappelijke tendensen te bevragen en te interpreteren. De uitdaging is om ook deze inhouden, die niet te herleiden vallen tot 'data', te vertalen in digitale culturele content.

Een grote verantwoordelijkheid van de gesubsidieerde culturele sector is om de democratische toegang te verzekeren tot digitale culturele content. Die toegang is infrastructureel en sociaal lang niet zo universeel als vaak wordt aangenomen of verhoopt. Ook voor wie geen actieve cultuurparticipant is, is het web een primaire informatiebron; van de gesubsidieerde culturele sector kan verwacht worden dat ze minstens haar eigen werk en kennis digitaal en duurzaam aanbiedt en op uiteenlopende manieren vindbaar maakt. Intrinsieke voorwaarde voor een democratische toegang tot digitale content maar ook tot tools en applicaties, is dat die standaard **open én downloadbaar** moeten zijn. (aanbeveling 8) Wanneer een open licentie niet haalbaar is omwille van auteursrecht en copyright moet voor onderzoek en onderwijs gebruik worden gemaakt van een specifieke uitzonderingslicentie. Culturele organisaties schermen uit voorzichtigheid maar allicht ook uit een *sense of ownership* nog te veel met oneigenlijke juridische claims. Het argument dat digitaal aanbod het 'analoog' aanbod en dus de bezoekers verdrukt, moet met klem worden weerlegd: digitale gebruikers vormen evengoed een volwaardig publiek, het web is een volwaardige maatschappelijke arena waar de culturele sector zich moet manifesteren. Digitale en analoge omgang met culturele content is intrinsiek anders en dus complementair in plaats van concurrentieel.

Net zoals in het onderwijs en onderzoek, kampt de culturele sector met het probleem van een beperkte **digitale geletterdheid** en zelfs weerstand ten opzichte van digitale content en tools. (aanbeveling 2) Dat verhindert creativiteit en visie om in te spelen op noden van hergebruikers. Het is een onnodige doelstelling om iedereen te 'bekeren' tot de digitale sfeer. Wel is het nuttig om de culturele sector te wapenen met voldoende inzichten om kritische analyses te maken van content, tools en digitale interactie; om de functie en de kwaliteit van datasets te kunnen inschatten; en om de ethische consequenties van digitaal handelen te bediscussiëren (aanbeveling 10).

De toekomst is niet digitaal, maar **hybride**. Dat impliceert dat digitale expertise binnen een organisatie en binnen de sector niet geïsoleerd mag worden in een aparte dienst of platform (aanbeveling 5) die het onderscheid tussen analoog en digitaal bevestigen maar dat moet gezocht worden naar manieren om de digitale geletterdheid op elk niveau en in elk domein bij te spijkeren. Voor de koplopers moet voldoende en vooral flexibele ruimte voor experiment en innovatie gemaakt worden en tegelijkertijd tijd en fora om te reflecteren en rapporteren. De transitie kan alleen maar slagen en **duurzaam** zijn als de steunpunten en digitale expertisecentra worden versterkt zodat er een waarlijk en genivelleerde dynamiek van uit gaat, niet alleen technologisch maar ook methodologisch en conceptueel. (aanbeveling 9) Een volgende stap is om van alle culturele organisaties een digitale strategie en visie te verwachten. De digitale transitie vergt denkwerk en is dus mensenwerk.

## 5 AANBEVELINGEN EN ACTIES

In het vijfde en laatste deel van dit rapport lijsten we tien aanbevelingen met relevante actiepunten op die de weg vrijmaken om te kunnen beantwoorden aan de centrale vraag: “Aan welke voorwaarden moet de cultuursector voldoen zodat de behoeften van de hergebruikers van digitale culturele content vervuld kunnen worden?”.

R



## Aanbeveling 1 – gebruikersgericht denken

Ondersteun culturele instellingen in gebruikersgericht denken en in het captureren van de noden van potentiële (her)gebruikers van digitale culturele content.

De cultuursector moet potentiële hergebruikers voor ogen houden en digitale culturele content ontsluiten op basis van hun noden en wensen. Men moet met andere woorden rekening houden met de diverse profielen onder de hergebruikers. Gebruikers gaan op heel diverse manieren om met digitale culturele content die niet noodzakelijk te herleiden zijn tot de sector waarin ze zich bevinden.

De vaststelling dat de noden verschillen zowel tussen sectoren onderwijs en onderzoek onderling als binnen die sectoren, is eveneens van toepassing op andere sectoren die digitale culturele content hergebruiken zoals *creative industries*, toerisme en welzijn. Een culturele instelling die haar content digitaal wil ontsluiten moet al tijdens de embryonale fase van een dergelijk project de beoogde hergebruikers betrekken. Alleen via kennis over de motivaties, concrete doelen en vaardigheden van hergebruikers kan ingespeeld op hun specifieke noden. Tegelijk moet de cultuursector haar maatschappijkritische positie koesteren: welke noden zijn prioritair? Welke belangen zijn gemeenschappelijk en kunnen worden gediend?

Hergebruikers hoeven niet herleid te worden tot louter 'afnemers' van digitale culturele content. Digitale collecties openen nieuwe opportuniteiten voor interactie en participatie. Gestimuleerd door de ontwikkeling van allerlei webapplicaties en –tools, experimenteren culturele erfgoedinstellingen wereldwijd met crowdsourcingsmethodes om collecties te verzamelen en te verrijken. Digitale culturele content kan in die optiek juist een strategie zijn om publiek en erfgoedgemeenschappen te engageren voor cultuur en erfgoed en om kennis daaromtrent te co-creëren.

## Gebruikersgericht denken

### ACTIE

1. Stimuleer en faciliteer het betrekken van potentiële hergebruikers via stuurgroeporganen en overlegmomenten bij het ontsluitingsproces van digitale culturele content.
2. Stimuleer en faciliteer het engageren en betrekken van de top hergebruikers meer in de werking en het ontsluiten van digitale culturele content. Volg het voorbeeld van VIAA die voor de ontsluiting van audiovisuele content op het Archief voor Onderwijs de hergebruiker betrekt bij de selectie van die content door het aanwerven van gedetacheerde leerkrachten binnen de organisatie.
3. Stimuleer en faciliteer gebruikersonderzoek om de omgang met digitale culturele content te onderzoeken. Het opstellen van persona's per sector kan inzicht bieden in hoe de noden van gebruikers zich manifesteren.<sup>46</sup> Ook na afloop van een digitaal project, de oplevering van een digitale collectie of digitale omgeving dient gebruikersonderzoek gestimuleerd te worden. Dat kan via *Analytics*, via directe feedback van gebruikers (evaluatie- en waarderingsformulieren en –gesprekken) maar ook via *tracking* van de culturele objecten (Waar zie je de culturele objecten terug opduiken en hoe zijn ze daar terechtgekomen?).
4. Stimuleer het gebruik van digitale culturele content als strategie voor participatie en interactie en geef experimenteeruimte aan een brede waaier aan participatieve methodes.

---

<sup>46</sup> Het opstellen van persona's werd als kwalitatieve methode in dit onderzoek geïntegreerd. De persona's die binnen dit onderzoek werden ontwikkeld evenals het template waarmee gewerkt werd, zijn opgenomen in bijlage.

## **Aanbeveling 2 – digitale competenties**

**Ondersteun de vorming van digitale competenties van toekomstige en ervaren cultuurwerkers.**

In elke sector wordt de vraag gesteld hoe de digitale geletterdheid en vaardigheden kunnen worden opgekrikt om het potentieel van de digitale transitie weldoordacht te benutten. Potentiële hergebruikers van digitale culturele content zoals onderzoekers of leerkrachten hebben algemeen gesproken te weinig digitale competenties om efficiënt, creatief en innoverend aan de slag te gaan met digitale culturele content. Uit het beperkt gebruik van digitale culturele content mag niet geconcludeerd worden dat er geen intrinsieke vraag naar is. Ook in de cultuursector zelf is onvoldoende digitale vaardigheid, creativiteit en kritiek aanwezig. In de transitie naar het digitale tijdperk wordt het hebben van digitale competenties in huis echter onontbeerlijk. Zowel toekomstige als ervaren cultuurwerkers dienen ondersteund te worden in hun scholing. Op die manier kan de cultuursector ook de digitale competenties van hun potentiële hergebruikers aanscherpen door in te spelen op specifieke competenties en noden daaromtrent.

## Digitale competenties

### ACTIE

1. Stimuleer en faciliteer de organisatie en communicatie van vormingen binnen de cultuursector door elk steunpunt, zowel via specifieke vormingstrajecten als integratie in het bestaand aanbod. Expertisecentra voor digitaal erfgoed zoals Packed vzw kunnen daarbij een ondersteunende rol aannemen.
2. Stimuleer en faciliteer de organisatie van alternatieve en informele vormingsactiviteiten waar deelnemers *hands-on* aan de slag kunnen gaan en het potentieel en de beperkingen omtrent digitale culturele content met elkaar bespreken, demonstren en oplossen, zoals THAT-Camps<sup>47</sup>, Hackathons of Digital Trash Days<sup>48</sup>.
3. Neem vorming op als valide doelstelling voor het toekennen van financiering voor kleinschalige onderzoeksprojecten in de vorm van kleine experimenten en *pilots*. Het werken via experimenten komt als actiepunt aan bod bij aanbeveling 3 (samenwerken) als een methode die beter aansluit bij het 'digitaal werken'. Door een klein maar concreet project, al dan niet onder begeleiding, al dan niet tot een goed einde te brengen leert men de facto bij.
4. Stimuleer en faciliteer gebruikersgericht denken in het aanbod van vorming: vertrek niet van algemene concepten, methodes en praktijken die ingang moeten krijgen, maar ga uit van de realiteit van diverse profielen en vaardigheden binnen een organisatie en de hybriditeit van oplossingen voor concrete uitdagingen.
5. Ontraad de schotten tussen diensten en mensen binnen een instelling die wel en geen digitale expertise vertegenwoordigen. Digitale vaardigheden manifesteren zich op elk niveau en op elk vlak in de dagelijkse werking.
6. Stimuleer en beloon de mensen die digitaal pionierswerk verrichten zodat zij gemotiveerd en geïnspireerd blijven om hun voorbeeldrol te spelen.
7. Stimuleer en faciliteer de ontwikkeling en versterking van bestaande culturele opleidingen aan universiteiten en hogescholen door de focus op *digital cultural heritage* en *digital humanities* te verifiëren en bewaken en in te spelen op de opleidingsnoden bij informatieprofessionals. Breng hiervoor de bestaande opleidingen informatie- en bibliotheekwetenschap, erfgoed en archivaliek in België en de buurlanden in kaart en identificeer de hiaten in het Vlaamse opleidingsaanbod. Werk eventueel samen met Nederland om hoogwaardige opleidingen voor het Nederlandse taalgebied te voorzien.<sup>49</sup>

<sup>47</sup> "The Humanities and Technology Camp" is een format bedacht door het Roy Rosenzweig Centre for History and New Media, dat open source tools ontwikkelt die creatief, laagdrempelig hergebruik van digitale culturele content mogelijk maken. Een THATCamp negeert alle formele geplogenheden van vormingen en conferenties en laat participanten op gelijke voet van elkaar leren. Zie: Thatcamp.org.

<sup>48</sup> Een trash day of digitale opruimdag is een dag waarop alle medewerkers van een organisatie zich enkel bezig houden met het ordelijk en toegankelijk maken van het digitaal klasement. Zie: Natasha Vanderperren, "Digitale opruimdag of trash day", TRACKS. S.d. [www.projecttracks.be/nl/tools/detail/digitale-opruimdag-of-trash-day](http://www.projecttracks.be/nl/tools/detail/digitale-opruimdag-of-trash-day). Geraadpleegd op 12.12.2018.

<sup>49</sup> De VVBAD voerde in samenwerking met het Nederlandse KNVI een behoefteonderzoek uit naar de opleidingsnoden bij informatieprofessionals in Vlaanderen en Nederland, naar aanleiding van de afschaffing van de Postacademische vorming (PAVO) Informatie- & Bibliotheekwetenschap (IBW) aan de UAntwerpen in 2016. In december 2018 werden de resultaten van dit onderzoek kenbaar gemaakt en ze dienen meegenomen te worden in de identificatie van de hiaten in het Vlaamse culturele opleidingsaanbod. Zie: Johanna Kasperkovitz, Frank Bongers, en Leonie Hermanussen, "Resultaten behoeftenonderzoek opleidingen informatievak in Vlaanderen en Nederland" (In opdracht van de KNVI en de VVBAD, 2017), <https://www.vvbad.be/infonoden>.

### Aanbeveling 3 – samenwerking

Ondersteun in het opzetten van samenwerkingen tussen culturele instellingen en steunpunten met digitale expertise.

Culturele instellingen moeten voor de ontsluiting van hun digitale culturele content samenwerken met andere instellingen, binnen en buiten de culturele sector, binnen en buiten Vlaanderen. De huidige fragmentatie van kennis, expertise en repositories vormt een obstakel in de ontwikkeling van een digitaal ecosysteem voor het hergebruik van digitale culturele content. De doorgedreven bevoegdheidsopdeling en navenante werkings- en projectsubsiëring verhinderen in praktijk adequaat overleg en samenwerking rond gemeenschappelijke problemen en opportuniteiten.

Samenwerking begint bij het uitwisselen van *best (& bad) practices* en het hanteren van standaarden. Wanneer de technische kennis niet in huis aanwezig is, moet samengewerkt worden met steunpunten die wel digitale expertise kunnen leveren. Zo kan het gebruik van (internationale) standaarden, belangrijk voor de ontwikkeling van een werkbaar digitaal ecosysteem, gegarandeerd worden.

Samenwerking vertaalt zich technologisch naar een optimale interoperabiliteit tussen objecten en diensten. Er is op internationaal niveau een gevestigde traditie van standaarden in digitalisering en metadatering die wordt opgepikt in Vlaanderen via de steunpunten. Een recente *game changer* is het *International Image Interoperability Framework* (IIIF). IIIF is een technologie en community framework dat uitwisseling en gebruik van ‘digitale beelden’ (kranten, manuscripten, kaarten, archiefmateriaal, boeken, foto’s) opgesloten in lokale en gerespecteerde repositories mogelijk maakt.<sup>50</sup> Het initiatief voor IIIF ligt voornamelijk bij onderzoeksbibliotheken en grote *image repositories* maar de reikwijdte behelst de hele erfgoed- en culturele wereld.

---

50 “About IIIF.” International Image Interoperability Framework. Geraadpleegd 07.12.2018. ([iiif.io/about/](http://iiif.io/about/))

## Samenwerking ACTIE

1. Stimuleer en faciliteer contact en ontmoeting tussen potentiële hergebruikers, culturele instellingen en steunpunten op studie-en trefdagen.
2. Stimuleer, faciliteer en financier kleinschalige (onderzoeks)projecten in de vorm van kleine experimenten gebaseerd op de *start-up* methode die beter aansluit bij het 'digitaal werken'. Kleinschalige en afgelijnde projecten in de vorm van *pilots* bieden een optimale omgeving om expertise en *best practices* te delen. Zet in op de uitbreiding van de werkmethode van Cultuurconnect die via open calls aan cultuurprofessionals digitale uitdagingen probeert op te lossen gekenmerkt door expertisedeling. Succesvolle experimenten schaaft Cultuurconnect op tot diensten.<sup>51</sup>
3. Neem inter- en intrasectoriële overleg en samenwerking op als beslissingscriteria in het toekennen van (extra) middelen.
4. Creëer ontmoeting, overleg en samenwerking tussen cultuurwerkers uit Vlaamse, Franstalige en federale culturele instellingen. De onderzoekswereld (universiteiten en federale wetenschappelijke instellingen) kan eventueel een intermediaire rol spelen.
5. Gebruik het *Heritage Data Reuse Charter*, opgezet door de Europese organisaties APEF, CLARIN, DARIAH, Europeana en E-RIHS, voor beleidsvoering om samenwerking en interoperabiliteit van digitale culturele content te vergroten. Dit charter wil de uitwisseling van data tussen erfgoedinstellingen en onderzoekers verbeteren en maakt duidelijk dat dit in de eerste plaats een kwestie is van principes als *reciprocity*, *interoperability* en *trustworthiness*, meer dan van technologische standaarden. Hoewel dit charter focust op de interactie tussen cultuurdata en onderzoekers, is het ook van toepassing voor andere sectoren.<sup>52</sup>
6. Volg de FAIR *guiding principles* voor beleidsvoering om interoperabiliteit van digitale culturele content te vergroten. De FAIR-principes werden in 2016 in *Scientific Data* gepubliceerd met als doel de *findability*, *accessibility*, *interoperability* en *reuse* van wetenschappelijke data te verbeteren. De nadruk ligt hierbij op machineleesbaarheid en openheid. Hoewel deze principes werden geformuleerd met het oog op het wetenschappelijke hergebruik van (cultuur)data, zijn ze eveneens van toepassing voor hergebruik door andere sectoren.<sup>53</sup>
7. Stimuleer en faciliteer het gebruik van digitale standaarden en in het bijzonder IIIF om de uitwisseling van digitale beelden en interoperabiliteit te verzekeren. Gebruik de universiteitsbibliotheken, die behalve een wetenschappelijke collectie ook over een erfgoedcollectie beschikken, als *go-between* en facilitator die via kleine concrete pilots en samenwerkingen de voordelen voor de culturele sector in het algemeen kan demonstreren.

<sup>51</sup> Voor meer informatie, zie: <https://www.cultuurconnect.be/over-ons>. Ook DEN, het Nederlandse Kennisinstituut cultuur & digitalisering, volgt een gelijkaardige experimentele benadering. Via een open call ontwikkelt DEN samen met kunstinstellingen of individuele kunstenaars de gekozen ideeën tot een demo, prototype of pilot. De resultaten van het project en de kennis die we tijdens het proces opdoen, worden zoveel mogelijk open gedeeld. Zie: <https://www.den.nl/actueel/den-open-call>

<sup>52</sup> Voor de missieverklaring van het charter, alsook de blog waarop de vooruitgang die wordt gemaakt in het deifniëren van een *heritage data reuse charter* wordt gedocumenteerd, zie: <https://datacharter.hypotheses.org/77>

<sup>53</sup> Voor alle principes, bijbehorende verdieping en voorbeelden, zie: <https://www.go-fair.org/fair-principles/>

#### Aanbeveling 4 – communicatie

Ondersteun culturele instellingen in de communicatie van beschikbare digitale culturele content naar potentiële hergebruikers.

De beschikbare digitale culturele content is nog te weinig bekend bij potentiële hergebruikers. Het initiatief ligt nog teveel bij de hergebruikers zelf om content op het spoor te komen. Culturele instellingen moeten duidelijk communiceren over hun beschikbare digitale culture content en het gebruik ervan promoten. Potentiële hergebruikers moeten bewust gemaakt worden van de mogelijkheden die er zijn.

Efficiënte communicatie gebeurt via zoveel mogelijk ingangen, op maat en met herhaling. Hiervoor is het belangrijk om inzicht te hebben in de sector van de potentiële hergebruikers. Alleen dan kunnen de juiste kanalen aangesproken worden en kan de communicatie op maat ontwikkeld worden.

Wanneer gewerkt wordt volgens de aanbevolen *start-up* methode (zie aanbeveling 3) waarbij men werkt aan kleinschalige experimenten of *pilots*, moeten die goed gedocumenteerd en gecommuniceerd worden naar gebruikers én andere culturele instellingen om *lessons learned* en *best practices* te kunnen verspreiden en het gevaar voor fragmentatie van kennis tegen te gaan. Bovendien kan efficiënte communicatie over pilootprojecten inspiratie bieden en bewustmaking bevorderen op voorwaarde dat er aandacht is voor een brede, laagdrempelige benadering van het doelpubliek om te vermijden dat digitale innovatie zich enkel richt tot een voorhoede van reeds overtuigde mensen.

## Communicatie

### ACTIE

1. Stimuleer en faciliteer het maximaal en efficiënt onder de aandacht brengen van beschikbare digitale culturele content door per sector van hergebruikers de juiste kanalen aan te spreken en op maat en inspirerend te communiceren. Breid in dit kader de opdracht van de bestaande steunpunten en expertisecentra voor digitale culturele content uit naar het communiceren met en ondersteunen van de sectorale steunpunten. Deze laatste zijn het best geplaatst om de connectie met hun publiek te maken.
  - a. Voor onderwijs, werk samen met CANON Cultuurcel, de cultuurcel van het Departement Onderwijs en Vorming die als steunpunt onderwijs en cultuur met elkaar wil verbinden om zo meer en beter cultuuronderwijs voor iedereen te versterken. Stimuleer eveneens het samenwerken tussen culturele instellingen om samen structureel contact te zoeken met de onderwijskoepels, de relevante pedagogische begeleiders en individuele scholen en leerkrachten.
  - b. Voor onderzoek, zoek bijvoorbeeld aansluiting met het Onderzoekplatform Cultuur, een informeel netwerk van steunpunten, expertisecentra, universiteiten, hogescholen en de Vlaamse overheid met als centrale doelstelling: het delen van kennis, inzichten en onderzoek over cultuurbeleid in Vlaanderen.
2. Stimuleer het samenwerken met kunstenaars en de creative industries om inspirerend en op mensenmaat te kunnen communiceren over de mogelijkheden in hergebruik van digitale culturele content, bijvoorbeeld via *artists in residence*.<sup>54</sup>
3. Neem communicatie over beschikbare digitale culturele content op als beslissingscriteria in het toekennen van (extra) middelen. Communicatie moet een structureel onderdeel worden van digitaal collectiebeheer dat budgettair gevaloriseerd kan worden.

---

<sup>54</sup> Een inspirerend voorbeeld op dit vlak is de Amerikaanse kunstenaar Tahir Hempill. Als *artist in residence* maakte hij al geregeld kunstwerken aan de hand van culturele data uit collecties. Vervolgens gebruiken de instellingen waar de data verzameld werd deze werken in hun communicatie. Zie: <https://tahirhemphill.com/>.



**Aanbeveling 5 – centrale vertrekpunten**  
**Ondersteun centrale vertrekpunten voor**  
**potentiële hergebruikers met diverse**  
**digitale competenties naar beschikbare**  
**digitale culturele content.**

Een enkele centrale hub voor alle digitale culturele content is onwenselijk. Behalve de onmogelijkheid om een duurzame *one size fits all* hub te ontwerpen – en het prijskaartje dat dat met zich zou meebrengen –, heeft het als nadeel dat content er gedecontextualiseerd wordt van haar directe *provider*. Die context is nochtans van grote waarde voor de interpretatie van de bruikbaarheid en betrouwbaarheid van content. Een ander nadeel is dat een enkele centrale hub een onwenselijke en onmenselijke afstand creëert tussen de hergebruiker en de culturele *content provider*.<sup>55</sup>

Decentrale vertrekpunten, portalen of platformen die bemiddelen tussen specifieke groepen van hergebruikers en culturele instellingen zijn evenwel noodzakelijk. Behalve doorverwijzen en *up-to-date* communiceren over bestaande en nieuwe digitale culturele content, moeten ze fungeren als een communicatietool waar vragen, noden, opportuniteiten en praktijken van hergebruik worden uitgewisseld. Centrale vertrekpunten kunnen bovendien een ontmoetingsfunctie vervullen waarbij culturele instellingen met elkaar en hun hergebruikers in contact kunnen treden.

De huidige fragmentering en het geïsoleerde aanbod van digitale culturele content zijn een reële hindernis voor hergebruik. Hergebruikers hebben geen boodschap aan de standplaats of de specifieke regelgeving waar een culturele *content provider* aan onderworpen is. Ze willen efficiënte en vraag gestuurde kanalen naar de gewenste content.

Een groot gemis in Vlaanderen en België is het ontbreken van een centrale digitale toegang tot kranten- en tijdschriftencollecties. Internationaal zijn nationale kranten- en tijdschriftenportalen ruggengraat, knooppunt en startpunt voor het aanbod en het hergebruik van digitale culturele content, maar ook voor participatie en communicatie.<sup>56</sup> Kranten en tijdschriften zijn een zeer laagdrempelig en gegeerd type content voor diverse hergebruikers in allerlei sectoren en blijven zowel voor het heden als het verleden een van de belangrijkste bronnen. Het ontbreken van een geïntegreerde online digitale krantencollectie is niet alleen zeer frustrerend maar heeft ook een remmend effect wat betreft de ambitie en verbeelding van hergebruikers van digitale culturele content.

---

<sup>55</sup> Europeana is de meest doorgedreven vorm van een centrale hub in Europa. Hoewel veel te zeggen valt over de expertise, de digitaliseringsversnelling en het netwerk die in het kielzog zijn bewerkstelligd, blijkt uit ons onderzoek dat het als centraal vertrekpunt voor de ontsluiting van digitale culturele content ongekend en onbemand is bij Vlaamse hergebruikers.

<sup>56</sup> In Nederland (Delpher.nl), Frankrijk (gallica.bnf.fr), Groot Brittannië ([www.britishnewspaperarchive.co.uk](http://www.britishnewspaperarchive.co.uk)) en Australië (trove.nla.gov.au) zijn de digitale krantenplatforms uitgegroeid tot centrale uitwisselingsplatformen van digitale culturele content met een uitgebreid arsenaal aan digitale en analoge dienstverleningen.

## Centrale vertrekpunten

### ACTIE

1. Stimuleer en faciliteer het ontwikkelen van centrale vertrekpunten, platformen of portalen als communicatietools en niet als allesomvattende *hubs*.
2. Geef (piloot)projecten die digitale culturele content kwaliteitsvol valoriseren de kans om via dergelijke platformen hun resultaten te communiceren.
3. Creëer en versterk de portaalfuncties van relevante steunpunten zodat ze ook gekend en bruikbaar zijn voor mensen met diverse digitale skills.
4. Exploreer de piste van een centraal krantenportaal.

## Aanbeveling 6 – vindbaarheid

Ondersteun culturele instellingen in het maximaal vindbaar maken van digitale culturele collecties en datasets aan de hand van SEO en ontsluiting via populaire internationale platformen.

Een zoekmachine als Google is niet te omzeilen. Voor potentiële hergebruikers van digitale culturele content uit alle sectoren speelt Google een belangrijke rol in hun zoekstrategie. Investeren in search engine optimization (SEO) kan een hele grote (internationale) *return* hebben. Dit kan door culturele instellingen te ondersteunen in het ontwikkelen van kwalitatieve websites die voldoen aan de geoorloofde principes van SEO.

Daarnaast kan ook de (gedeeltelijke) ontsluiting van digitale culturele content op populaire internationale platformen (bijvoorbeeld YouTube en Vimeo voor video-content) als *teaser* en ‘toeleiding’ een positieve invloed hebben op de vindbaarheid van deze content en de interactie met hergebruikers.

In het bijzonder dient de aandacht blijvend gevestigd te worden op meer en structurele ontsluiting via de diverse Wikimedia-platformen (Wikipedia, Wikidata, Wikimedia Commons). De Wiki Loves Heritage actie van de Vlaamse overheid heeft de kwestie alleszins op de agenda van de erfgoedsector geplaatst. Terecht stelt het dat door in te zetten op open platformen zoals Wikipedia en Wikimedia Commons de participatie en het hergebruik verhoogt.

## Vindbaarheid

### ACTIE

1. Neem het optimaal bevorderen van vindbaarheid van beschikbare digitale culturele content op als beslissingscriteria in het toekennen van (extra) middelen.
2. Stimuleer en faciliteer de ondersteuning en financiering van culturele instellingen in het optimaliseren van hun websites volgens de geoorloofde principes van SEO.
3. Stimuleer en faciliteer onderzoek naar hoe websites van Vlaamse culturele instellingen elkaar kunnen ondersteunen om vindbaarheid te maximaliseren en implementeer de bevindingen.
4. Stimuleer en faciliteer de ontsluiting van digitale culturele content via de diverse Wikimedia-platformen met o.a. de financiering van *wikipedians in residence* bij culturele instellingen en de organisatie van Wikimediaworkshops georganiseerd door steunpunten met digitale expertise zoals Packed vzw.
5. Volg de FAIR guiding principles voor beleidsvoering om vindbaarheid van digitale culturele content te vergroten. De FAIR-principes werden in 2016 in *Scientific Data* gepubliceerd met als doel de *findability*, *accessibility*, *interoperability* en *reuse* van wetenschappelijke data te verbeteren. De nadruk ligt hierbij op machineleesbaarheid en openheid. Hoewel deze principes werden geformuleerd met het oog op het wetenschappelijke hergebruik van (cultuur)data, zijn ze eveneens van toepassing voor hergebruik door andere sectoren.<sup>57</sup>
6. Gebruik het Heritage Data Reuse Charter, opgezet door de Europese organisaties APEF, CLARIN, DARIAH, Europeana en E-RIHS voor beleidsvoering om vindbaarheid te vergroten, in het bijzonder de principes van *reciprocity* en *citability*. Dit charter heeft als doel de uitwisseling van data tussen erfgoedinstellingen en onderzoekers te verbeteren. Hoewel dit charter focust op de interactie tussen cultuurdata en onderzoekers, zijn de principes eveneens van toepassing voor interactie met andere sectoren.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Voor alle principes, bijbehorende verdieping en voorbeelden, zie: <https://www.go-fair.org/fair-principles/>

<sup>58</sup> Voor de missieverklaring van het charter, alsook de blog waarop de vooruitgang die wordt gemaakt in het definiëren van een *heritage data reuse charter* wordt gedocumenteerd, zie: <https://datacharter.hypotheses.org/77>

## Aanbeveling 7 – metadata

### Ondersteun culturele instellingen in de metadatering van digitale culturele collecties en datasets.

*Digital born* of gedigitaliseerde culturele content beschikbaar stellen is slechts een eerste stap naar een digitaal cultureel ecosysteem. Kwaliteitsvolle metadata zijn cruciaal voor de vindbaarheid én het hergebruik van digitale culturele content. Zonder kwalitatieve metadata decontextualiseren culturele instellingen hun digitale of gedigitaliseerde collecties en maken ze de facto onbruikbaar. Tegelijkertijd is er het maatschappelijke fenomeen van de paradox dat een *information overload* samengaat met een *information underwhelm*: een overdaad aan digitale culturele content verliest zijn waarde omdat een tekort aan metadata onvoldoende informatie geeft die noodzakelijk is om de bruikbaarheid van de content te verzekeren. Context is onontbeerlijk om als hergebruiker in eender welke sector voorbij het oriënterend zoeken te kunnen gaan.

Aan metadatering kan in toenemende mate worden verholpen via nieuwe technologische toepassing zoals *optic character recognition*, *handwritten text recognition*, *named entity recognition*, *image recognition* en *semantic web* technologie. De ontwikkeling van specifieke software, de modellen en *managing systems* waar die op steunt en de *workflow* van dataïntegratie, vormt omwille van de omvang en complexiteit, die in grote mate historisch en contextueel bepaald is, interessante uitdagingen die ingenieurs en culturele instellingen samen moeten aanpakken. De belofte dat informatietechnologie de toekomst is voor betekenisgeving van massale en ongestructureerde culturele data, moet ten allen tijde door culturele *professionals* en *content providers* kritisch worden omkaderd.

Voor de verrijking van de metadata van digitale culturele content kan beroep worden gedaan op hergebruikers op voorwaarde van een doordachte en hybride participatieve strategie (zie aanbeveling 1). De participatie kan variëren van het valideren van geautomatiseerde metadatering, categoriseren, georefereren, transcriberen tot contextualiseren. Een genivelleerde vorm van interactie met digitale collecties creëert een diepere betrokkenheid van het publiek dan de occasionele *like and share* op sociale media.

## Metadata

### ACTIE

1. Neem de kwaliteit van metadata op als beslissingscriteria in het toekennen van (extra) middelen.
2. Volg de FAIR guiding principles voor beleidsvoering om de kwaliteit van metadatering van digitale culturele content te verbeteren. De FAIR-principes werden in 2016 in *Scientific Data* gepubliceerd met als doel de *findability, accessibility, interoperability* en *reuse* van wetenschappelijke data te verbeteren. De nadruk ligt hierbij op machineleesbaarheid en het belang van kwaliteitsvolle metadata komt in nagenoeg alle principes aan bod. Hoewel deze principes werden geformuleerd met het oog op het wetenschappelijke hergebruik van (cultuur)data, zijn ze eveneens van toepassing voor hergebruik door andere sectoren.<sup>59</sup>
3. Gebruik het *Heritage Data Reuse Charter*, opgezet door de Europese organisaties APEF, CLARIN, DARIAH, Europeana en E-RIHS voor beleidsvoering om metadatering van digitale culturele content te vergroten. Het belang van kwaliteitsvolle metadata en hetgeen in metadata beschreven moet worden komt in verscheidene principes aan bod die het charter voorop stelt. Dit charter heeft als doel de uitwisseling van data tussen erfgoedinstellingen en onderzoekers te verbeteren. Hoewel dit charter focust op de interactie tussen cultuurdata en onderzoekers, zijn de principes eveneens van toepassing voor interactie met andere sectoren.<sup>60</sup>
4. Stimuleer en faciliteer de ondersteuning van culturele instellingen in het metadateren van hun content door steunpunten voor digitaal erfgoed als Packed vzw.
5. Inspireer de culturele sector met concrete technologische ontwikkelingen maar zorg tegelijkertijd voor 'vertalers' van het wederzijdse vakjargon zodat ideeën en concepten niet stranden in communicatiemoeilijkheden.
6. Stimuleer technologische ontwikkeling én de betrokkenheid van culturele instellingen via *calls* voor *pilots* en *testcases*.
7. Stimuleer en faciliteer de ontwikkeling van kwaliteitsvolle metadata door culturele instellingen bij de door hen reeds ontsloten digitale culturele content. Geef dit werk een hogere prioriteit dan het ontsluiten van nieuwe content.
8. Stimuleer en faciliteer de ontwikkeling van transparantie over metadata in de vorm van contextualisering van en betrouwbaarheidsgraden voor metadatavelden. Stimuleer met andere woorden de ontwikkeling van metadata over metadata.<sup>61</sup>
9. Stimuleer en faciliteer de ontwikkeling van gestandaardiseerde mechanismes om als gebruiker feedback te kunnen geven op metadata.

<sup>59</sup> Voor alle principes, bijbehorende verdieping en voorbeelden, zie: <https://www.go-fair.org/fair-principles/>

<sup>60</sup> Voor de missieverklaring van het charter, alsook de blog waarop de vooruitgang die wordt gemaakt in het deifniëren van een *heritage data reuse charter* wordt gedocumenteerd, zie: <https://datacharter.hypotheses.org/77>

<sup>61</sup> De Clariah Media Suite, een *virtual research environment* voor onderzoekers die gebruik maken van audiovisuele bronnen, is een voorbeeld van een zoekmachine die context en betrouwbaarheidsscores aan metadatavelden toevoegd. Zie: <http://mediasuite.clariah.nl/>. Ook Kunstenpunt heeft binnen hun werking een systeem opgezet aan de hand van kleurencodes om hun metadata van betrouwbaarheidsscores te voorzien.

**Aanbeveling 8 – juridische drempels**  
**Ondersteun culturele instellingen in het open stellen van digitale collecties en maak komaf met onnodige juridische barrières.**

Een open databeleid dient uit democratische en maatschappelijke overwegingen zoveel mogelijk te worden aangemoedigd.<sup>62</sup> Bij uitstek is dit het geval in gesubsidieerde sectoren zoals cultuur. Bij culturele instellingen en bij hergebruikers heerst momenteel teveel verwarring over de status van auteursrecht op digitale culturele content en de daaruit volgende juridische beperkingen. Duidelijke informatie zonder een overdaad aan clausules over wat hergebruikers met de digitale culturele content kunnen doen is primordiaal.

Het wegwerken van juridische hindernissen betekent niet dat het auteursrecht moet genegeerd worden. Culturele *content providers* moeten echter beter faciliteren en bemiddelen tussen rechthebbende en hergebruiker. Een algemene praktijk is dat hergebruikers zelf in staan voor het *clearen* van rechten en in het kluwen van auteursrecht en -databanken op zoek moeten gaan naar de belanghebbenden. Deze concrete informatie bij specifieke content, hoewel dikwijls van toepassing op aanverwante content, wordt niet toegevoegd (of toch niet gepubliceerd) in publieke databanken waardoor hergebruikers steeds opnieuw dezelfde zoektocht moeten aanvatten. Culturele instellingen zoals musea of archieven mogen nooit juridische barrières toevoegen wanneer zij enkel culturele data bewaren en verspreiden. Veel van deze praktijken vloeien voort uit een buitenproportionele voorzichtigheid ingegeven door juridische diensten die niet noodzakelijk gespecialiseerd zijn in de materie.

Voor beleidsontwikkeling rond auteursrechten dient het rapport 'Aanbevelingen over open data in de cultuursector' dat in juli 2018 verscheen bij de Taaluniecommissie Digitaal Erfgoed als kapstok gehanteerd te worden.<sup>63</sup> In dit rapport expliciteren de auteurs de voorwaarden voor instellingen om hun collecties en collectiegegevens als open data vrij te kunnen geven, zodat wat gedigitaliseerd wordt, optimaal bruikbaar en herbruikbaar is. In het rapport worden aan de Nederlandse en Vlaamse overheid aanbevelingen gedaan om (culturele) instellingen in staat te stellen een evenwichtig open databeleid te voeren. Het rapport bevat zeventien aanbevelingen die ingaan op juridische, technische en praktische beperkingen. De aanbevelingen zijn geïllustreerd met een ruime waaier van praktijkvoorbeelden.

---

<sup>62</sup> In de onderzoekswereld wordt de stap naar een open databeleid momenteel voluit gezet en zijn de principes bepleit door de *open data/access/science movement* intussen verheven tot nationale en Europees afspraken.

<sup>63</sup> Rony Vissers e.a., "Aanbevelingen over open data in de cultuursector" (Taaluniecommissie Digitaal Erfgoed, 2018),

[http://taalunieversum.org/sites/tuv/files/downloads/Taaluniecommissie%20Digitaal%20Erfgoed%20-%20Aanbevelingen%20over%20open%20data%20in%20de%20cultuursector\\_0.pdf](http://taalunieversum.org/sites/tuv/files/downloads/Taaluniecommissie%20Digitaal%20Erfgoed%20-%20Aanbevelingen%20over%20open%20data%20in%20de%20cultuursector_0.pdf).

## Juridische drempels

### ACTIE

1. Volg de 'Aanbevelingen over open data in de cultuursector' gepubliceerd door de Taaluniecommissie Digitaal Erfgoed in juli 2018.
2. Neem het open karakter van en transparante juridische licenties voor (metadata van) digitale culturele content op als beslissingscriteria in het toekennen van (extra) middelen.
3. Gebruik het Heritage Data Reuse Charter, opgezet door de Europese organisaties APEF, CLARIN, DARIAH, Europeana en E-RIHS voor beleidsvoering om juridische drempels voor het gebruik van digitale culturele content te minimaliseren, in het bijzonder het principe van *openness*. Dit charter heeft als doel de uitwisseling van data tussen erfgoedinstellingen en onderzoekers te verbeteren. Hoewel dit charter focust op de interactie tussen cultuurdata en onderzoekers, zijn de principes eveneens van toepassing voor interactie met andere sectoren.<sup>64</sup>
4. Stimuleer en faciliteer de ondersteuning van culturele instellingen door relevante steunpunten in het zoveel mogelijk openstellen van hun content en het gebruik van transparante juridische licenties zoals Creative Commons. Organiseer juridisch advies op maat. Dat kan via algemene of specifieke infosessies maar ook via *consultancy*.
5. Voorzie in een digitaal informatiepunt waar zowel culturele instellingen als hergebruikers de juridische context van digitale culturele content in mensentaal kunnen raadplegen en waar de methodologieën van het *clearen* van rechten worden toegelicht. Laat hier tools voor ontwikkelen zoals een beslissingsboom om auteursrecht te bepalen.<sup>65</sup>
6. Stimuleer en faciliteer de bewustmaking rond de financiële kost van auteursrechten zodat culturele instellingen hier rekening mee houden in de begroting van projecten. Voor reproducties van analoge content, wordt het auteursrecht van de fotograaf idealiter bij voorbaat afgekocht.

---

<sup>64</sup> Voor de missieverklaring van het charter, alsook de blog waarop de vooruitgang die wordt gemaakt in het definiëren van een *heritage data reuse charter* wordt gedocumenteerd, zie: <https://datacharter.hypotheses.org/77>

<sup>65</sup> Zie bijvoorbeeld het initiatief van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid om een dergelijke flowchart op te stellen: <https://www.beeldengeluid.nl/kennis/kennisthemas/gebruikers/auteursrecht/stroomschema>.



## Aanbeveling 9 – duurzaamheid

Ondersteun culturele instellingen in het duurzaam bewaren en ontsluiten van digitale collecties.

Gebrek aan (beleid rond) duurzame ontsluiting van digitale culturele content is evident een hindernis voor (toekomstig) hergebruik. Een duurzame opslag en toegang tot digitale culturele content is internationaal een aandachtspunt en hoofdbreker. Dat heeft als voordeel dat er rond deze kwestie behoorlijk wat kennis, netwerken en tools bestaan, ook in het Nederlands.

Hergebruikers zijn vragende partij voor content en applicaties waarvan ze verzekerd zijn dat die op lange termijn online en op dezelfde plaats toegankelijk is. Daarnaast is het een bekommernis vanuit het onderwijs dat sommige audiovisuele content niet toegankelijk is buiten klascontext wat betekent dat leerlingen en studenten te weinig zelfstandig aan de slag kunnen met dit materiaal.

Er is terecht prioriteit gemaakt van digitalisering van de meest kwetsbare materiële dragers van audiovisueel materiaal en hun duurzame opslag door VAAA. Maar nu moet de sector zich bezinnen over hoe de cultuur van vandaag zal worden bewaard voor de toekomst. Culturele productie maar ook de processen en beslissingen die leiden tot deze productie verlopen meer en meer via vluchtige digitale communicatie. Hoe kan *digital born material* duurzaam gecapteerd, verzameld en opgeslagen worden? Hoe zullen de onderzoekers van de toekomst die honderden types digitale files kunnen bestuderen zonder specifieke versies van software en hardware? Wie ontfermt zich over de archivering van (welke) websites?

## Duurzaamheid

### ACTIE

1. Formuleer beleid en sensibiliseer rond duurzame opslag en toegankelijkheid van digitale culturele content, niet in het minst rond born digital materiaal en webarchivering.
2. Zoek aansluiting bij internationale netwerken en principes rond duurzaamheid. Bestudeer welk beleid, kennis en tools van de het Nederlandse Netwerk Digitaal Erfgoed, de Nationale Coalitie Digitale Duurzaamheid en Digitaal Erfgoed Nederland omtrent duurzaamheid kunnen worden geadapteerd en/of aangeboden in Vlaamse context.<sup>66</sup>
3. Stimuleer en faciliteer kennis en netwerken in Vlaanderen rond duurzame opslag en toegankelijkheid.
4. Neem duurzaamheid, in de vorm van het gebruik van internationale standaarden zoals IIIF en open source software, op als beslissingscriteria in het toekennen van (extra) middelen.

---

<sup>66</sup> Het Netwerk Digitaal Erfgoed in Nederland stelde een kennisdossier op rond de houdbaarheid van digitaal erfgoed, zie: <https://www.netwerkdigitaalerfgoed.nl/kennis-en-voorzieningen/digitaal-erfgoed-houdbaar/>.

**Aanbeveling 10 – data ethiek**  
**Ondersteun culturele instellingen**  
**in de reflectie over data ethiek.**

Het bedrijfsleven en de toeristische sector investeert volop in *big data* om op basis van zoveel mogelijk koop- en persoonsgegevens een gedetailleerd profiel van een klant op te maken en diens koopgedrag navenant te kunnen sturen. Hoewel veel vragen beantwoord kunnen worden aan de hand van *big data*, al dan niet in combinatie met toepassingen als *machine learning* en kunstmatige intelligentie, wil dat niet zeggen dat het ethisch toelaatbaar is. Regelgeving over privacy onder impuls van consumentenorganisaties komt op gang met als meest vermaarde exponent de GDPR (Algemene Verordening Gegevensbescherming). Maar juridische dekking betekent niet noodzakelijk dat het ook ethisch verantwoord of maatschappelijk wenselijk is. Het domein van de data ethiek houdt zich bezig met formuleren van criteria voor de beoordeling van toelaatbaar of ontoelaatbaar menselijk handelen in de digitale datawereld.

Culturele instellingen beginnen te experimenteren met *big data* om hun bezoekers en publiek beter te kennen en bedienen. Ze lopen het risico om net als het bedrijfsleven *big data* te genereren zonder voorafgaande strategie of ethische reflectie. Zonder voorafgaande en kritische strategie wordt een ongestructureerde dataverzameling al snel de facto onbruikbaar en creëer je een bodemloos *data lake*. De ethische reflectie is nog complexer: wat zijn bijvoorbeeld de effecten van de koppeling van analogoog bezoek en digitaal gedrag; impliceert gratis wifi dat de bibliotheek museum mag onderzoeken en bewaren wie naar welke websites surft tijdens een bezoek of wat hij of zij nadien drinkt in het aanpalende museumcafé; kan een gebruiker niet akkoord gaan met de gebruikersvoorwaarden zonder uitgesloten te worden van cultuur of diensten; hoe worden gegevens beschermd in contexten waar culturele instellingen samenwerken met private bedrijven; wil men werkelijk de gebruiker tot dienst zijn of toch vooral een steviger afzetmarkt creëren voor de eigen producten...? Nauwgezette implementatie van de GDPR geeft de indruk dat eenmaal de gebruiker zijn akkoord geeft, die probleemloos 'geogst' kan worden.

Data ethiek is opvallend afwezig in het werken met big data, zowel bij culturele instellingen als bij hergebruikers. Tijdens de validatie workshop heerste unanimiteit over de nood aan meer reflectie omtrent data ethiek. Centraal staat de vraag hoe men nieuwe vormen van culturele gebruikersinformatie op een ethische manier kan verzamelen en gebruiken. Culturele instellingen dragen omwille van hun publieke opdracht immers een verantwoordelijkheid in de bewustmaking van de samenleving en de individuele burger over data ethiek.

## Data ethiek

### ACTIE

1. Stimuleer en faciliteer de nodige aandacht voor ethische reflectie op studie-en trefdagen rond culturele content.
2. Gebruik academische literatuur en kennis rond data ethiek als kapstok voor beleidsvoering en concrete richtlijnen voor culturele instellingen.<sup>67</sup>
3. Stimuleer en faciliteer de opdracht van culturele instellingen om bewustwording te creëren bij de burger over data ethiek. Een inspirerend voorbeeld is de interactieve en kritische kunstinstallatie 'Persona non Data', ontworpen door onder andere het *Department of Digital Humanities* aan *King's College London* als onderdeel van de tentoonstelling 'Big Bang Data' gehouden in *Somerset House* in 2016. De installatie onderzocht de ethische implicaties van big data door alle digitale informatie die de bezoekers van de tentoonstelling op dat moment aanmaakten te verzamelen en live tentoon te stellen. Zo ging de bezoeker de confrontatie aan met digitale beelden die van hen gemaakt werden, hun Wifi-gebruik en activiteit op sociale media.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Zie bv. [https://edps.europa.eu/sites/edp/files/publication/15-09-11\\_data\\_ethics\\_en.pdf](https://edps.europa.eu/sites/edp/files/publication/15-09-11_data_ethics_en.pdf) of <https://journals.aom.org/doi/10.5465/19416520802211677>

<sup>68</sup> Voor meer informatie over het project 'Persona non Data', zie: <http://artisopensource.net/persona-non-data/>. Voor meer informatie over de tentoonstelling 'Big Bang Data', zie: <http://bigbangdata.somersetshouse.org.uk/>.

## 6 BIBLIOGRAFIE

In deze bibliografie zijn enkel de titels opgenomen die als voetnoten in dit rapport verschenen. Graag wijzen we erop dat bij dit onderzoek een full-tekst zotero bibliotheek werd geleverd aan de opdrachtgever. Deze bibliotheek bevat de volledige bibliografie waarop de landschapstekening uit de eerste fase van dit onderzoek werd gebaseerd, alsook titels die verder doorheen het onderzoek relevant bleken.

- Adlin, Tamara., en John. Pruitt. *The essential persona lifecycle : your guide to building and using personas*. San Francisco: Morgan Kaufmann, 2010.
- “Always Already Computational”. Always Already Computational - Collections as Data. Geraadpleegd 19 december 2018. <https://collectionsasdata.github.io/>.
- Arksey, Hilary, en Peter Knight. *Interviewing for social scientists: an introductory resource with examples*. Thousand Oaks: London Sage, 1999.
- Atkinson, P. “The life story interview”. In *The handbook of interview research : context and method.*, onder redactie van Jaber F.. Gubrium en James A. Holstein, 121–40. Thousand Oaks: London Sage, 2002.
- Boer, D-J den, H Bouwman, V Frissen, en M. Houben. *Methodologie en statistiek voor communicatie-onderzoek*. Houten/Diegem: Bihn Stafleu Van Loghum, 1994.
- Bryman, Alan. *Social research methods*. Oxford: Oxford university press, 2004.
- Christensen, Toke Haunstrup. “‘Connected Presence’ in Distributed Family Life”. *New Media & Society* 11, nr. 3 (1 mei 2009): 433–51. <https://doi.org/10.1177/1461444808101620>.
- “Collections as Data Personas”. Always Already Computational - Collections as Data. Geraadpleegd 19 december 2018. <https://collectionsasdata.github.io/personas/>.
- De Wit, Dirk, en Debbie Esmans. *E-cultuur. Bouwstenen voor praktijk en beleid*. Leuven: Acco, 2006. <http://www.vlaanderen.be/nl/publicaties/detail/e-cultuur-bouwstenen-voor-praktijk-en-beleid-1>.
- Esterberg, Kristin. *Qualitative methods in social research*. Boston: McGraw-Hill, 2002.
- Europeana. “Seven keys to unlocking digital heritage for use in education”. *Europeana Pro* (blog), 17 februari 2016. <https://pro.europeana.eu/post/seven-keys-to-unlocking-digital-heritage-for-use-in-education>.
- Fontana, A. “Postmodern trends in interviewing”. In *The handbook of interview research : context and method.*, onder redactie van Jaber F.. Gubrium en James A. Holstein, 161–75. Thousand Oaks: London Sage, 2002.
- Fontana, A., en J. H. Frey. “The interview. From neutral stance to political involvement”. In *The Sage handbook of qualitative research.*, onder redactie van Norman K. Denzin en Yvonna S. Lincoln, 695–727. Thousand Oaks: Sage, 2011.
- Gatz, Sven. “Visienota ‘een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk’”. Departement CJM, 22 december 2017. <https://cjsm.be/cultuur/themas/e-cultuur-en-digitalisering/visienota>.
- Haddon, L. “Methodological considerations in the UK research on the domestication of ICTs.” In *Methodologies for media and information research in everyday life*, onder redactie van R. Silverstone en M. Hartmann, 45–74. Sussex: University of Sussex, 1998.
- Jung, Soon-Gyo, Jisun An, Haewoon Kwak, Moeed Ahmad, Lene Nielsen, en Bernard J. Jansen. “Persona Generation from Aggregated Social Media Data”. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1748–1755. CHI EA '17. New York, NY, USA: ACM, 2017. <https://doi.org/10.1145/3027063.3053120>.
- McNeilly, Nicole. “Digital Cultural Heritage Content in Schools: Learnings from Our Partnership with European Schoolnet”. *Europeana Pro* (blog), 9 december 2017. <https://pro.europeana.eu/post/digital-cultural-heritage-content-in-schools-learnings-from-our-partnership-with-european-schoolnet>.
- Morgan, David L., en R. Krueger. *The focus group kit*. Vol. 1. Thousand Oaks: SAGE Publications, 1998.
- Reichwald, Ralf., en Frank. Piller. *Interaktive Wertschöpfung : Open Innovation, Individualisierung und neue Formen der Arbeitsteilung*. Wiesbaden: Gabler, 2006.
- Schenk, E, en C Guittard. “Crowdsourcing: What can be Outsourced to the Crowd, and Why?”, 2009. [https://www.researchgate.net/publication/40270166\\_Crowdsourcing\\_What\\_can\\_be\\_Outsource\\_d\\_to\\_the\\_Crowd\\_and\\_Why](https://www.researchgate.net/publication/40270166_Crowdsourcing_What_can_be_Outsource_d_to_the_Crowd_and_Why).

- Schuurman, Dimitri, Peter Mechant, en Lieven De Marez. "Customer Characteristics for Open Innovation: Investigating Motivations, Nature and Lead Userness of Users within Incentivized Idea Contests". In *World Conference on Mass Customization, Personalization and Co-Creation: Bridging Mass Customization & Open Innovation*. San Francisco: University of California ; Haas School of Business, 2011. <http://hdl.handle.net/1854/LU-1948258>.
- Segers, Katia, Annick Schramme, en Roel Devriendt. "Do Artists Benefit from Arts Policy? The Position of Performing Artists in Flanders (2001–2008)". *The Journal of Arts Management, Law, and Society* 40, nr. 1 (8 maart 2010): 58–75. <https://doi.org/10.1080/10632921003603919>.
- Van Selm, M., en F. Wester. "Focusgroep-onderzoek". In *Onderzoekstypen in de communicatiewetenschap [2de herz. ed.]*, onder redactie van F. P. J. Wester, K. Renckstorf, en P. L. H. Scheepers, 541–59. Alphen aan den Rijn: Kluwer, 2006.
- Venturini, Tommaso, Liliana Bounegru, Jonathan Gray, en Richard Rogers. "A Reality Check(List) for Digital Methods". *New Media & Society* 20, nr. 11 (1 november 2018): 4195–4217. <https://doi.org/10.1177/1461444818769236>.
- Vissers, Rony, Marcus Cohen, Sam Donvil, Wilbert Helmus, Wietske van den Heuvel, Bert Lemmens, Bart Magnus, Alina Saenko, en Marco Streefkerk. "Aanbevelingen over open data in de cultuursector". Taaluniecommissie Digitaal Erfgoed, 2018. [http://taalunieversum.org/sites/tuv/files/downloads/Taaluniecommissie%20Digitaal%20Erfgoed%20-%20Aanbevelingen%20over%20open%20data%20in%20de%20cultuursector\\_0.pdf](http://taalunieversum.org/sites/tuv/files/downloads/Taaluniecommissie%20Digitaal%20Erfgoed%20-%20Aanbevelingen%20over%20open%20data%20in%20de%20cultuursector_0.pdf).

## 7 BIJLAGEN

## 7.1 Powerpoint-presentatie van de landschapstekening

In de eerste fase van het project werd een landschapstekening ontwikkeld. De bestaande internationale literatuur en rapporten over de noden op het vlak van de digitale culturele content buiten de culturele- en erfgoedsector werd in kaart gebracht en een kritische lectuur van de visienota 'een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk' werd aangeboden. Alle literatuur en de rapporten werden samengebracht in een gedeelde full text Zotero-bibliotheek die samen met dit rapport ter beschikking wordt gesteld aan de opdrachtgever. Deze eerste fase van het project werd afgesloten met een workshop waarbij de landschapstekening werd afgetoetst met de stuurgroep. De powerpoint-presentatie van deze workshop wordt hier in de bijlagen van dit rapport ter beschikking gesteld.



RESEARCH CENTER FOR DIGITAL HUMANITIES (DHUMANTIC)  
CULTURE & SOCIETY (CSOC)  
MEDIA, INNOVATION & COMMUNICATION TECHNOLOGIES (MICT)

# (HER)GEBRUIK VAN DIGITALE CULTURELE CONTENT

Workshop 20 juni 2018




## AGENDA

<b>10u00-10u15</b>	Introductie
<b>10u15-11u00</b>	Landschapstekening
<b>11u00-12u00</b>	Kritische bespreking visienota
<b>12u00-12u15</b>	Pauze
<b>12u15-12u45</b>	Bespreking potentiële waardeketens
<b>12u45-13u00</b>	Varia/ nabespreking



# INTRODUCTIE



## CONSORTIUM

**UGent@De Krook**  
Ghent CDH  
Fien Danniau, Sally Chambers, Christophe Verbrugghe

**MICT**  
Peter Mechant, Eveline Vlassenroot

**C&E**  
Kris Rutten, Helena Calleeuw



## BESTEK


*Hergebruik van digitale culturele content in de samenleving*

**Centrale vraag:** de voorwaarden die vervuld moeten worden om te kunnen spreken van een volwaardig digitaal ecosysteem voor de creatie, distributie, gebruik en hergebruik van digitale culturele content.



## OPZET

- Vaak verengd tot de technische voorwaarden (van metadata- en andere standaarden tot repositories).
- Ook nood aan focus op een aantal andere belangrijke voorwaarden die moeten gerealiseerd:
  - kennis;
  - vaardigheden en
  - een reeks attitudes die tot nu volgens ons onderontwikkeld zijn



### TOP-DOWN ONDERZOEKSFRASTRUCTUREN

- Sterke incentives vanuit beleid
- Digitale infrastructuren voor grenzeloze data
  - + tools + menselijke netwerken
- Culturele erfgoedinstellingen maken deel uit van consortia

⇒ follow the money?  
⇒ follow the computational sciences?

### DIGITAL HUMANITIES EN (OPEN) DATA

- Data = bronnen
- Research Data Management Lifecycle (Plan(s))

⇒ Hoe valoriseer je dataset?  
⇒ Afstemmen met praktijken en infrastructuren archieven en bibliotheken

### INTERNATIONAL IMAGE INTEROPERABILITY FRAMEWORK (IIIF)

Resources Become Shareable

International Image Interoperability Framework

Sharing Images of Global Cultural Heritage, IIGG, 5 May 2015

### CHARTER

Absolute values (<- use values)

- Reciprocity
- Interoperability
- Citability
- Openness
- Stewardship
- Trustworthiness

### BOTTOM-UP ELK TYPE ONDERZOEK(ER) HEEFT EIGEN TOOLBOX

- Verkennen
- Zoeken
- Organiseren
- Noteren
- Analyseren
- Schrijven
- Publiceren
- Delen

⇒ # production lines en digital flows

Tobias Blanke, Mark Hedges, "Scholarly primitives: Building institutional infrastructure for humanities e-Science" Future Generation Computer Systems 28 (2013): 654-661

### ONDERZOEKSRUIMTES

⇒ Coöperatief, collaboratief,

**WOULD WE? COULD WE? SHOULD WE?**  
 => NAAR EEN NIEUW PARADIGMA?

Introduction Key Points Backing Work Groups Press Releases Members

Time Machine FET Flagship

Would it be possible to travel through time as easily as we travel through space?

Could you see how your street looked like 500 years ago?

Could we browse social networks of the middle ages?

Could we bring the past back as a common resource for our future?

Our common past is the Next Frontier.

The Time Machine FET Flagship builds a Large Scale Simulator mapping 2000 years of European History, transforming kilometres of archives and large collections from museums into a digital information system. These Big Data of the Past are common.

25

**LANDSCHAPSTEKENING 2. TOERISME**

UNIVERSITEIT GENT

26

**SMART TOURISM**

Tourism supported by integrated efforts

**(1) to collect and aggregate/harness data** derived from physical infrastructure, social connections, government/organizational sources and human bodies/minds

**(2) in combination with the use of advanced technologies**

**(3) to transform that data into on-site experiences and business value-propositions with a clear focus** on efficiency, sustainability and experience enrichment.

(Gretzl, Ulrike e.a. "Smart tourism: foundations and developments." *Electronic Markets* 25 (2015,3) 179-188.)

27

**SMART TOURISM EN DATA**

- Verzamelen, bewaren verwerken, linken en gebruiken van big data
- Allerlei technologie ondersteunt de creatie van big data
- Ultieme doel: (economisch, sociaal) waardevolle informatie afleiden uit massale hoeveelheid data

28

**WERELDWIJDE ZOEKTOCHT NAAR VIABLE SMART TOURISM ECOSYSTEMS**

Belangrijke en omvangrijke steun vanuit overheden:

- Azië: inzet op technologische infrastructuur
- Europa: < smart cities, innovatie, end-userapplications, enriched tourism experiences
- Australië: smart governance en open data

29

**TOERISME VLAANDEREN EN OPEN DATA**

The diagram illustrates a cycle of four key concepts: **INFO DELEN** (Efficientie & Effectiviteit), **INNOVATIE** (Nieuwe producten, diensten en business), **TRANSPARANTIE** (Beter inzicht), and **PARTICIPATIE** (Deelname & samenwerking). These concepts are supported by 'Open Overheid' and 'Open Data'. The diagram also shows the involvement of 'Overheden/Bedrijven' and 'Burger/Resercher/Bedrijven'. A screenshot of a website is shown on the right side of the diagram.

30

CULTUUR EN EDUCATIE

*Museums have undergone a **fundamental shift** from being primarily a presenter of objects to being a site for experiences that offer visitors opportunities for individual meaning-making and personalized interpretations*

(Falk and Dierking, 2000)

CULTURELE GELETERDHEID

**Transitie**

- (1) de specifieke inhoud;
- (2) de potentiële functies;
- (3) de veranderende rol van culturele instituties.

CULTUURBEMIDDELING



ONDERWIJS ALS BEMIDDELAAR

- Activerende werkvormen
  - Onderwijstechnologie
  - Learning analytics / Learning objects
  - "Flipping the classroom"
- Quid Digitale Culturele Content

The image is a screenshot of the E SPACE website. At the top, there is a navigation menu with links for WEBSITE, PROJECT, PARTNERS, PILOTS, ACTIVITIES, OUTCOMES, NETWORK, and CONTACTS. Below the menu is a header with the E SPACE logo and two European Union flags. The main content area features a news article titled "Reusing Digital Cultural Heritage: Boosting Education, Audience Engagement, Business Creation". The article text discusses digitization in museums and libraries. To the right of the article is a 'CONTACTS' section listing project coordinators and technical coordinators. At the bottom, there is a 'COORDINATOR' section for Coventry University and a 'TECHNICAL COORD.' section.

*Cultural Heritage open data to develop an Educational Framework*

Vincenza Ferrara  
Sapienza University  
Rome, Italy  
vincenza.ferrara@uniroma1.it

Andrea Macchia  
Italian of Conservation  
Scientist Rome, Italy  
andrea-macchia@tiscali.it

Sonia Sapia  
I.C. "Val Maggia"  
Rome, Italy  
sonia.sapia@tiscali.it

Francesco Lella  
Sapienza University  
Rome, Italy  
cfciora@gmail.com

**QRATOR**

What is QRator?

QRator allows visitors to type in their thoughts and interpretations of museum objects and click "send". Their interpretation becomes part of the object's history and ultimately the display seen via the interactive label system to allow the display of comments and information directly next to the artifacts.

The project is powered by **Mia of Things** technology developed at UCL's Centre for Advanced Digital Analytics, which has developed a method for categorizing museum objects online, which would make museums and galleries a more interactive experience. QRator takes the technology a step further bringing the opportunity to move the discussion of objects direct to the museum label and onto a digital collaborative interpretation label, users' mobile phones, and online allowing the creation of a sustainable, world-leading model for two-way public interaction in museum spaces.

[Back to About the Project](#)

**CO-CREATIE VAN CONTENT**

The use of digital technologies in museums has been focused around linear curatorial interpretation, but there has been little incentive for visitors to create their own content

(Bailey-Ross; Gray; Ashby; Terras; Hudson-Smith; Warwick, 2016)

**EXPERIENCE CENTER VAN EYCK**

**READING ON SCREEN**

**ART COLLECTOR**

Mississippi Institute of Art

EXHIBITIONS COLLECTION HELP DISCOVER SHOP JOIN ABOUT

**ARTSCONNECTED**

artsconnected  
TOOLS FOR TEACHING THE ARTS

ARTSCONNECTED is a joint project of the Mississippi Institute of Art and the Center for Advanced Digital Analytics. Through the platform's collaborative and educational network of local teachers and students, we will provide a digital platform for collecting and educating museum visitors. The project will be a joint effort of the Mississippi Institute of Art and the Center for Advanced Digital Analytics. Through the platform's collaborative and educational network of local teachers and students, we will provide a digital platform for collecting and educating museum visitors. The project will be a joint effort of the Mississippi Institute of Art and the Center for Advanced Digital Analytics.

**ART COLLECTOR**

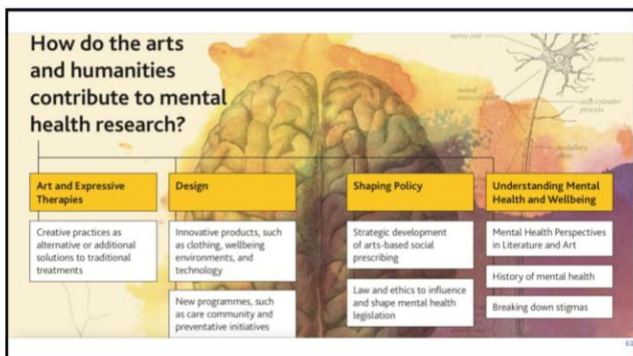
Mississippi Institute of Art

EXHIBITIONS COLLECTION HELP DISCOVER SHOP JOIN ABOUT

**ARTSCONNECTED**

artsconnected  
TOOLS FOR TEACHING THE ARTS

ARTSCONNECTED is a joint project of the Mississippi Institute of Art and the Center for Advanced Digital Analytics. Through the platform's collaborative and educational network of local teachers and students, we will provide a digital platform for collecting and educating museum visitors. The project will be a joint effort of the Mississippi Institute of Art and the Center for Advanced Digital Analytics.



**Part I Context of Change**

**Cultures and Technology: An Analysis of Some of the Changes in Progress—Digital, Global and Local Culture** . . . . . 3  
Mariella Combi

**Interdisciplinary Collaborations in the Creation of Digital Dance and Performance: A Critical Examination** . . . . . 17  
Sarah Whatley and Amalia G. Sabiescu

**Sound Archives Accessibility** . . . . . 37  
Silvia Calamai, Veronique Ginouvès, and Pier Marco Bertinetto

**Technology and Public Access to Cultural Heritage: The Italian Experience on ICT for Public Historical Archives** . . . . . 55  
Calogero Guccio, Marco Ferdinando Martorana, Isidoro Mazza, and Ilde Rizzo

**Copyright, Cultural Heritage and Photography: A Gordian Knot?** . . . . 77  
Frederik Truyen and Charlotte Waelde

**HERITAGE & SOCIETY** Heritage & Society 

ISSN: 2159-032X (Print) 2159-0338 (Online) journal homepage: <http://www.tandfonline.com/loi/ghso20>

### Experiencing the Digital World: The Cultural Value of Digital Engagement with Heritage

Laura King, James F. Stark & Paul Cooke

To cite this article: Laura King, James F. Stark & Paul Cooke (2016) Experiencing the Digital World: The Cultural Value of Digital Engagement with Heritage, *Heritage & Society*, 9: 1, 76-101, DOI: 10.1080/2159032X.2016.1248156

- ### 6 KEY AREAS
1. Financial resources
  2. Relative value of the digital experience
  3. The location of cultural value
  4. Cultural value and time
  5. Enhanced value through participation
  6. Cultural value, space, and place

- ### UITDAGINGEN
- Digitale kloof
  - Hoe bottom-up is bottom-up?
  - Uitrol binnen opleiding van praktijkwerkers
  - Diversificatie binnen diverse domeinen

### Meer dan 1000 Antwerpse senioren volgen voorstelling Barbara Dex via livestream

In De Kuik in provinciaal cultuurhuis de Warande in Turnhout zong Barbara Dex op dinsdag 14 juni haar hitprogramma 'Dex tot de tweede macht', een muzikale ode aan haar vader Marc Dex. Naast een bomvolle zaal gasten ook honderden bewoners van 27 woonzorgcentra uit de provincie Antwerpen mee via een livestream.

Provinciaal cultuurhuis de Warande startte in 2017 samen met Cultuurconnect een project om concerten en theater aan te bieden aan de bewoners van woonzorgcentra door middel van livestreaming. 'Als cultuurhuis hebben we een uitgebreid programma waarin deze bewoners zeker geïnvolueerd zijn. Zij hebben zo vaak niet meer de mogelijkheid om naar een concert- of theaterzaal te gaan. Livestreaming is in onze digitale samenleving een uitgezaken manier om ons aanbod op een innovatieve manier naar de bewoners te brengen', aldus Peter Bellens (voorzitter provinciaal cultuurhuis de Warande) over het project.

Het concert van Barbara Dex is al de vierde voorstelling die de Warande en Cultuurconnect samen streamen. Telkens werd daarbij een versterking hoger geschakeld: van een livestream naar één lokale begin 2017, naar een livestream voor maar liefst 27 woonzorgcentra verspreid over de hele provincie Antwerpen. Daarvoor investeerde de provincie Antwerpen 45.000 euro.

In een aantal woonzorgcentra verzorgde een lokale artist een kort voorprogramma. De bewoners van het Turnhoutse woonzorgcentrum De Wandeling (Zorggroep Orion) werden zelfs vermaat met een gastoptreden van vader Marc Dex.

## 2. MISSING VOICES: DATA VERSUS CONTEXT [etc.ch/fPAf](http://etc.ch/fPAf)

1. Een veelheid aan zoekresultaten creëert de context die een gebruiker nodig heeft om de digitale culturele content te interpreteren.
2. In deze post-truth samenleving moeten culturele organisaties tegemoet komen aan de behoefte van het publiek aan betrouwbare kennis op het web over cultuur en maatschappij, in heden en verleden.
3. De objecten en hun metadata uit bibliotheken, archieven en musea kunnen niet geïntegreerd worden zonder verlies aan context.

## 3. OPEN DATA [etc.ch/fPAf](http://etc.ch/fPAf)

1. Voor veel cultuurorganisaties is het auteursrecht (en in mindere mate privacyregels) een hinderpaal in het beschikbaar stellen van culturele content als open data.
2. Open data kan verdienmodellen in de weg staan: wat gratis is, kan niet meer verkocht worden.
3. De oorspronkelijke data-uitgever of cultuurproducent bepalen in welke mate derden data mogen verrijken of bewerken en/of hoe bij hergebruik aan bronvermelding moet worden gedaan. De vrije toegang tot data is daarbij echter steeds het uitgangspunt.
4. De Vlaamse overheid dient te voorzien in modelovereenkomsten die het toekomstige gebruik van digitale creaties regelen.
5. De Vlaamse overheid dient maatregelen in eerste instantie af te stemmen op de 'enablers' en dan pas op de 'core re-users'.

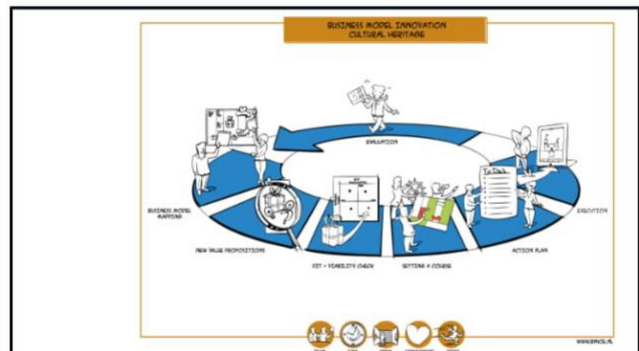
## 4. MAATSCHAPPELIJKE WAARDE [etc.ch/fPAf](http://etc.ch/fPAf) VAN CULTURELE DIGITALE CONTENT

1. Het hergebruik van digitale culturele content buiten de culturele sector heeft in de eerste plaats een toeleidende functie.
2. Het (her)gebruik van digitale culturele content stelt de traditionele cultuurbemiddeling in vraag.
3. Het (her)gebruik van digitale culturele content binnen de zorg- en welzijnssector is noodzakelijk.
4. Digitale culturele content dient integraal deel uit te maken van de lerarenopleiding.
5. Digitale culturele content dient bij voorkeur vakoverschrijdend ingezet te worden.



## ERFGOED

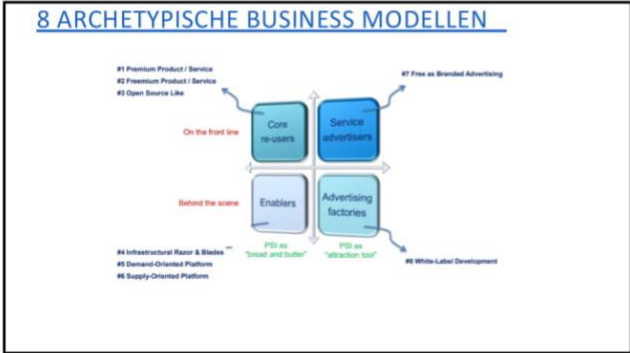
- ° eind 2009
- Resultaat van het project BMICE dat Kennisland en DEN hebben uitgevoerd in opdracht van het ministerie van OCW (Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap)
- Stappenplan helpt om binnen (erfgoed)instellingen aan de slag te gaan met het in kaart brengen van het businessmodel en bij het structureel verankeren van bestaande of nieuwe digitale dienstenconcepten in dat businessmodel. Het stappenplan wil een 'basispad' aanreiken om businessmodel innovatie van de grond te krijgen, de knelpunten (zo goed als mogelijk) te overwinnen of omzeilen, en de digitale transitie definitief te landen in de organisatie en activiteiten.



**STAPPENPLAN**

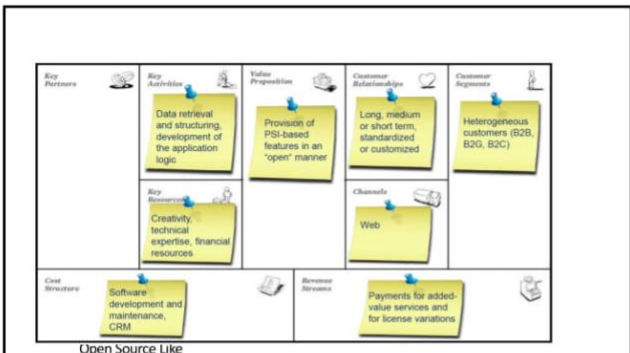
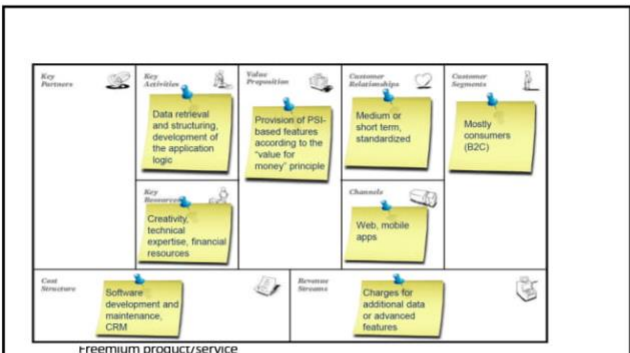
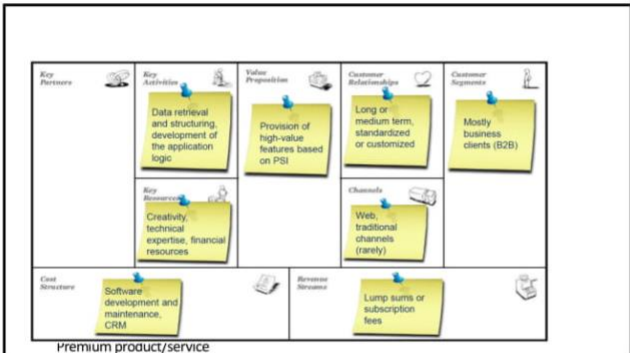
**BMICE - Stap 6: Uitvoeren**  
 Stap 6 bestaat uit het concreet uitvoeren van het actieplan uit Stap 5, met als resultaat een geïmplementeerd, vernieuwd businessmodel.

**BMICE - Stap 7: Evalueren**  
 Stap 7 is een evaluatiestap met als doel het borgen van het resultaat van deze businessmodelinnovatie in de operationele praktijk van de instelling(en).



**ON THE FRONT LINE – BREAD AND BUTTER**

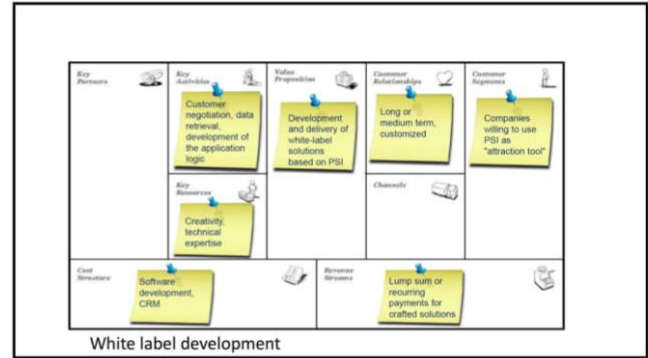
- Premium Product/Service:** offer B2B end-users high intrinsic value using (1) pay-per-use or (2) all-inclusive contracts
- Freemium Product/Service:** offer end-users service free-of-charge (refined features or add-ons are charged)
- Open Source Like:** services or unpacked data are provided for free, revenue is created via added-value services (e.g. on demand analytical processing)





### BEHIND THE SCENE – AS ATTRACTION TOOL

White label development: act as outsourcer for services advertisers (free branded advertising)



### 8 ARCHETYPISCHE BUSINESS MODELLEN



**BEDANKT!**

## 7.2 Persona's

Een derde kwalitatieve methode die we hanteerden tijdens dit onderzoek was het opstellen van 'persona's'. In dit onderdeel delen we het template dat voor het opstellen van persona's werd gebruikt. Op basis van de aanzet die gegeven werd door de deelnemers van de validatie workshop en op basis van de casestudies onderzoek en onderwijs die in het kader van dit onderzoek werden gevoerd, werden volgende persona's ontwikkeld en in dit onderdeel bijgevoegd:

- Een doctoraatsstudent geschiedenis (sector onderzoek)
- Een doctoraatsstudent communicatiewetenschappen (sector onderzoek)
- Een beginnende leerkracht cultuurwetenschappen in het ASO-onderwijs (sector onderwijs)
- Een ervaren leerkracht PAV in het TSO- en BSO-onderwijs (sector onderwijs)
- Een kunstenaar (sector *creative industries*)
- Een grafisch ontwerper (sector *creative industries*)

## Persona template

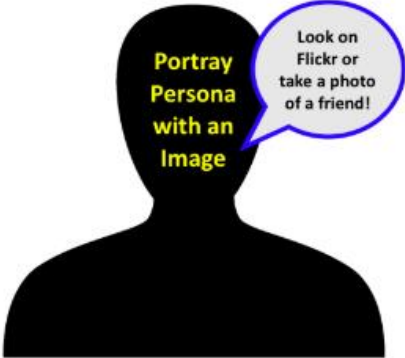
Vul het beroep in van de persona	Motivaties	Concrete doelen
 <p>Portray Persona with an Image</p> <p>Look on Flickr or take a photo of a friend!</p>	<p><i>Vul 3 à 5 motivaties in die de persona heeft om digitale culturele content te (her)gebruiken in zijn/haar beroep. Wat inspireert hem/haar?</i></p>	<p><i>Vul 3 à 5 concrete en actie-georiënteerde doelen in van de persona inzake werken met digitale culturele content. Link deze doelen direct of indirect aan de motivaties links vermeld. Het idee is om een selectie van representatieve activiteiten op te lijsten die de persona wil kunnen uitvoeren in zijn/haar job.</i></p>
<p><b>Geef de persona een naam</b> en vermeld zijn/haar werkplaats en een korte samenvatting van zijn/haar functie en functieprofiel, relevante opleiding en vaardigheden, professionele interesses en andere relevante informatie die een beeld schetst van de persona's link met digitale culturele content.</p>	<p><i>Vul 2 à 3 citaten in, verwoord vanuit het standpunt van de persona. Iets dat hij/zij zou kunnen zeggen in een interview of gesprek. De citaten moeten helpen om een beeld te schetsen van de houding en de ervaringen van de persona, gebaseerd op noden, successen of mislukkingen. De citaten moeten eveneens de motivaties en doelen hierboven opgelijst reflecteren, concretiseren, verdiepen of contextualiseren.</i></p>	

Photo credit: Vul de bron in van jouw afbeelding en de eventuele licentie.


Doctoraatsstudent geschiedenis	Motivaties om te werken met digitale culturele content	Specifieke doelen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tot nieuwe kennis en inzichten komen over het Belgische landschap, bosbeheer en industrialisering en een solide doctoraatsstudie afleveren.</li> <li>• Ambitie om aan de hand van digitale onderzoeksmethodes tot methodologische vernieuwing te komen.</li> <li>• Het belang van doordacht en duurzaam bos- en landschapsbeheer uitdragen via wetenschapscommunicatie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Een interactieve ‘diepe’ kaart ontwikkelen waarop bronnen, beelden en context gegeoreferereerd worden op historische kaartlagen.</li> <li>• In het kader van hun oefening, bachelorstudenten laten werken met cartografische bronnen die ze moeten georefereren.</li> <li>• Een visueel aantrekkelijke interdisciplinaire blog maken over bosbeheer.</li> </ul>
<p><b>Barbara Shoeps</b> is historica en zit halfweg haar doctoraatsstudie. Ze vergelijkt het bosbeheer in de Oostenrijkse Nederlanden en Noord-Frankrijk in de 18de eeuw en de impact op het landschap op basis van kaarten, iconografisch materiaal en geschreven bronnen. Aan haar onderzoek koppelt ze een engagement bij Bosplus vzw.</p>	<p><i>“Mijn onderzoek zou niet mogelijk zijn zonder het portaal Geopunt Vlaanderen. Ik kan er historische kaarten maar ook eigentijdse kaarten gevectoriseerd downloaden en als verschillende layers inladen in ArcGis dat ik gebruik voor de analyse van de data.”</i></p> <p><i>“Na een lezing vraagt een organisatie steevast of ik de powerpoint met het kaartmateriaal en de afbeeldingen kan bezorgen en of ze het mogen hergebruiken. Ik vermoed dat ik dat in principe niet mag o.w.v. copyright dat verschilt per afbeelding, maar trek het mij niet aan omdat het verdorie allemaal publiek domein is/zou moeten zijn.”</i></p>	

Photo credit: University of Michigan School for Environment and Sustainability op [Flickr](#), CC BY 2.0


Doctoraatsstudent in de communicatiewetenschappen	Motivaties om te werken met digitale culturele content	Specifieke doelen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tot nieuwe kennis en inzichten komen over mediaconsumptie op een zo efficiënt mogelijke manier.</li> <li>• Mogelijkheden vinden in digitale tools om de cultuurconsumptie van deelnemers aan zijn onderzoek zo goed mogelijk te capteren.</li> <li>• Ambitie om aan de hand van digitale onderzoeksmethodes tot methodologische vernieuwing te komen in de communicatiewetenschappen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Het beschikbare cultuuraanbod in een bepaalde buurt en het beschikbare aanbod aan digitale culturele content digitaal in kaart brengen en als databron gebruiken.</li> <li>• Analoge cultuurconsumptie digitaal linken aan de cultuurconsumptie van digitale culturele content.</li> <li>• Om het onderzoeksdomein ten gronde te leren kennen, niet alleen deskresearch uitvoeren, maar ook spreken met experts en peers.</li> </ul>
<p><b>Jan Hoste</b> is doctoraatsstudent aan de UGent, vakgroep communicatiewetenschappen. Jan is sterk geïnteresseerd in mediaconsumptie en wenst te bestuderen of er een relatie is tussen de consumptie van digitale culturele content op televisie en pc en de consumptie van het analoge culturele aanbod in de woonomgeving.</p>	<p><i>“Ik heb het gevoel dat ik nog veel moet leren; vooral digitale cultuurconsumptie is eigenlijk een redelijk complex fenomeen.”</i></p> <p><i>“Ik vind het frustrerend dat ik de digitale competenties mis om programmatisch bijvoorbeeld met de data uit de UiT-databank te werken. Ik zou de data gelinkt aan de woonplaats van de deelnemers aan mijn onderzoek graag exporteren en linken aan hun digitale cultuurconsumptie. Kan dit eigenlijk wel?”</i></p> <p><i>“Ik heb tijdens mijn onderzoek ontdekt dat bepaalde publieke organisaties wel heel veel en diverse persoonsgegevens verzamelen over mijn deelnemers zonder dat het me duidelijk is wat ze ermee doen. Ik heb de toestemming van mijn deelnemers om data over hun cultuurconsumptie anoniem te verwerken en ze zijn volledig op de hoogte over wat ik met hun data doe. Ik heb me al afgevraagd of die organisaties ook zo transparant zijn en reflecteren over data ethiek.”</i></p>	

Photo credit: Photo by Buro Millennial from Pexels (Public Domain).


De beginnende leerkracht cultuurwetenschappen in ASO	Motivaties	Concrete doelen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leerlingen interactief en creatief leren werken met digitale tools en media.</li> <li>• Lesinhoud aanschouwelijk maken via digitale en audiovisuele media die jongeren aanspreekt.</li> <li>• Cultureel bewustzijn en burgerzin bij de leerlingen aansterken.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Een onderzoek naar verkiezingscampagnes opzetten voor de leerlingen waarvoor ze mediaberichten en verkiezingspropaganda moeten vergelijken. Daarbij wil ik hen leren waar ze die online informatie kunnen vinden en hoe ze er naar kunnen verwijzen.</li> <li>• De fictiefilm Selma integraal laten zien in de klas en kritisch bespreken.</li> <li>• Leerlingen een trailer laten maken voor een tentoonstelling in een museum die ze met de klas bezocht hebben.</li> </ul>
<p><b>Thomas Bruneel</b> studeerde in 2017 af als leerkracht geschiedenis en cultuurwetenschappen en werkt in het onderwijs op interim basis. Hij wisselt geregeld van school, type onderwijs (ASO of TSO) en graad (2de en 3de graad). Hij moet bijgevolg rekening houden met een wisselend publiek en wisselende ICT-infrastructuur. Momenteel geeft hij het vak cultuurwetenschappen aan een derde graad ASO in een humaniora. Thomas leert zichzelf graag werken met nieuwe digitale tools.</p>	<p><i>“Mijn leerlingen leren zoveel bij over discours en framing in de media door krantenartikels en andere nieuwsmedia met elkaar te vergelijken, maar het is zo moeilijk en tijdrovend om ze zelf online op zoek te laten gaan naar die bronnen omdat ze niet allemaal vrij toegankelijk zijn.”</i></p> <p><i>“Tegenwoordig vind ik veel geschikt videomateriaal voor mijn lessen op het Archief voor Onderwijs, maar als ik een fictiefilm wil laten zien moet ik de DVD op eigen kosten aankopen of ergens al dan niet illegaal online opsporen. “</i></p> <p><i>“Ik laat leerlingen graag zelf dingen maken. We hebben onlangs met de klas een museum bezocht. Een trailer maken voor die tentoonstelling als verwerkingsopdracht zou hen enorm aanspreken, maar daarvoor heb je veel beeldmateriaal van de tentoonstelling nodig en het museum biedt dat niet online aan...”</i></p>	

Photo credit: University of Fraser Valley on flickr, CC BY 2.0


De ervaren leerkracht PAV in TSO en BSO	Motivaties	Concrete doelen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aan de hand van digitale culturele content, in het bijzonder audiovisueel materiaal, inspelen op de interesses en leefwereld van haar leerlingen.</li> <li>• De waarde van cultuur bijbrengen aan haar leerlingen, geen evident onderwerp.</li> <li>• Leerlingen een basisvorming digitale geletterdheid meegeven door te werken met 21ste-eeuwse digitale technologie en tools in de klas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Omdat het bezoeken van de tentoonstellingen 'Roken' in het Huis van Alijn te duur is voor haar leerlingen, het thema op een aantrekkelijke manier met audiovisueel materiaal tot in de klas brengen.</li> <li>• De leerlingen een digitale presentatie laten maken over het onderwerp roken.</li> <li>• Cartoons digitaal bewerken en integreren in haar cursus om de leerlingen te prikkelen.</li> </ul>
<p><b>Sofie Vandevelde</b> is een ervaren leerkracht en geeft het vak PAV in het technisch- en beroepsonderwijs. Ze gebruikt een handboek, opgelegd door de school, maar maakt liefst zelf haar lesmateriaal. De leerlingen waar ze les aan geeft zijn zeer divers en het is belangrijk om hen te motiveren met materiaal dat inspeelt op hun behoeften en leefwereld, zoals audiovisuele media. Ze heeft beperkte digitale vaardigheden, maar staat open om bij te leren via nascholingen en tips van collega's.</p>	<p><i>“Ik kan mijn leerlingen niet vragen om 5 euro te betalen voor een tentoonstelling, als ze zich niet eens elke dag een volwaardige warme maaltijd kunnen veroorloven. Als musea naast tekstuele educatieve handleidingen ook beeldmateriaal uit hun tentoonstellingen online zouden ontsluiten, kunnen mijn leerlingen de tentoonstelling toch in een virtuele vorm bezoeken. Als ik nu zelf op zoek ga naar foto's en filmpjes van mensen die roken, vind ik via YouTube enkel Engelstalig materiaal waarin de leerlingen zich niet herkennen. Die zoektocht is bovendien te tijdrovend.”</i></p> <p><i>“Ik wil mijn leerlingen graag leren werken met digitale tools door ze bijvoorbeeld zelf een digitale presentatie te laten maken. Zelf ken ik geen betere tools dan powerpoint... hoe kan ik dan mijn leerlingen aanzetten om creatievere en innovatievere tools te gebruiken?”</i></p> <p><i>“Ik illustreer graag mijn cursussen met passende maatschappijkritische cartoons. Vaak bewerk ik die digitaal om nog beter aan te sluiten bij de lessen. Ik weet eigenlijk helemaal niet of dat auteursrechtelijk wel mag, ook al dient het puur educatieve en dus niet-commerciële doeleinden.”</i></p>	

Photo credit: Photo by Alexander Dummer from Pexels (Public domain)


Kunstenaar	Motivaties	Concrete doelen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Authentieke culturele content als inspiratie en bron gebruiken voor de creatie van nieuwe belevingen.</li> <li>• De burger bewust maken van de invloed van 'big data' op hun privacy en dagelijkse leven.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eigen kunstcreaties maken met artistieke visualisaties van culturele data.</li> <li>• Authenticiteit garanderen door gezagvolle bronnen te integreren van content providers die authentieke bronnen ter beschikking stellen.</li> <li>• Om technische talenten in artistieke praktijken toe te passen (imagebuilding): kennis en talentontwikkeling (opleiding)</li> </ul>
<p><b>Davy Vermeersch</b> is kunstenaar, werkzaam bij iMal. Zijn werk bevindt zich op het kruispunt tussen digitale technologie en kunst. Davy volgde een opleiding aan een kunsthogeschool. Hij is eveneens oprichter van het Robocup voetbaltoernooi voor robots.</p>	<p><i>“Ik ben het volledig oneens met de drie wetten van de robotica van Asimov en ik wil dit tonen in mijn artistieke praktijk door realtime data te gebruiken.”</i></p> <p><i>“Digitale technologie is het einde van de wereld zoals we ze kennen.”</i></p>	

Photo credit: Photo by Helena Lopes from Pexels (Public Domain).




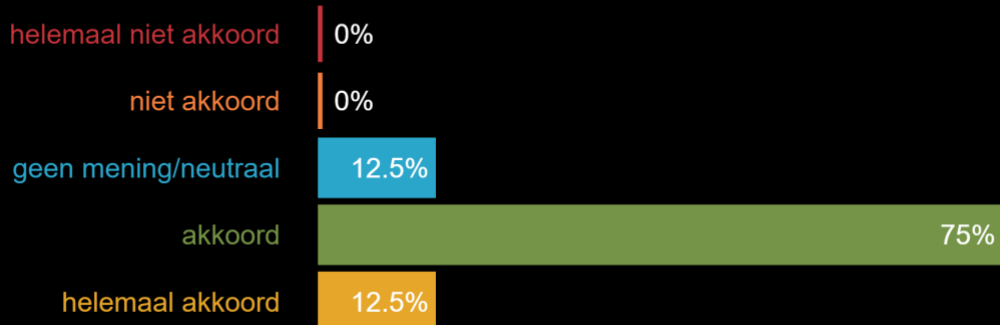
Grafisch ontwerper	Motivaties	Concrete doelen
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al het mogelijke materiaal, dus ook digitale culturele content, gebruiken om een aantrekkelijke visuele identiteit creëren voor haar klanten.</li> <li>• Experimenteren met de mogelijkheden van het publiceren in een digitale omgeving.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iconische schilderijen een humoristische twist geven in het kader van een digitale campagne.</li> </ul>
<p><b>Veerle Janssens</b> is vier jaar aan de slag als zelfstandig grafisch ontwerpster. Ze studeerde grafische vormgeving aan het KASK in Gent. Tijdens haar studie focuste ze vooral op printmedia maar in haar job spitst ze zich steeds meer toe op digitale publicatie en in het bijzonder app-ontwikkeling. Ze schuimt graag antiekmarkten af op zoek naar inspiratie die ze vindt in oude reclameborden, boeken en meubels.</p>	<p><i>“Voor een creatieve campagne vroeg een klant me om iconische schilderijen een humoristische twist te geven. Ik heb zoveel tijd verloren met het zoeken naar digitale reproducties die ik kon gebruiken, zonder dat de klant zich er blauw aan moest betalen. Veel van die werken waren nochtans publiek domein...”</i></p>	

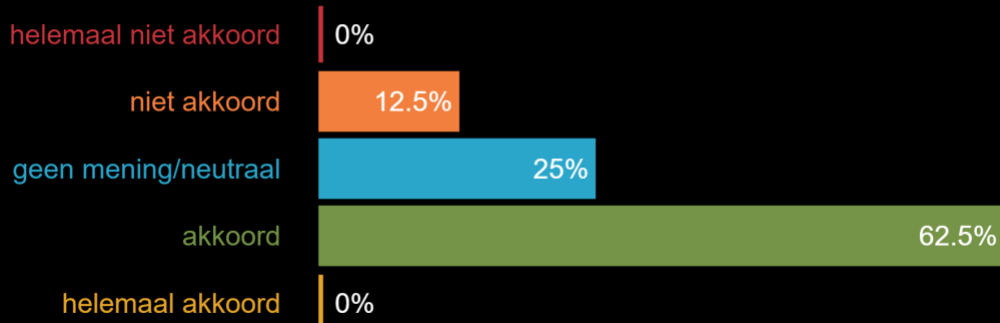
Photo credit: Photo by rawpixel.com from Pexels (Public Domain).

### 7.3 Resultaten stellingenronde focusgroepsgesprek onderzoek

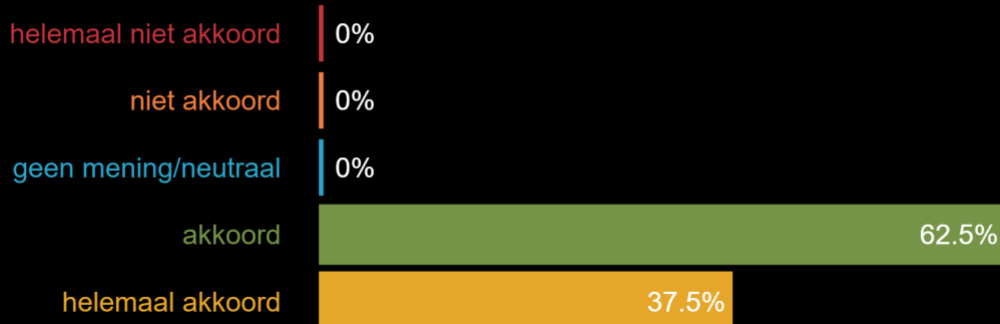
Iedereen zoekt toch via Google dus er dient maximaal ingezet te worden op het vindbaar maken van Vlaamse digitale culturele objecten of cultuurdata in de top van Google's zoekre...



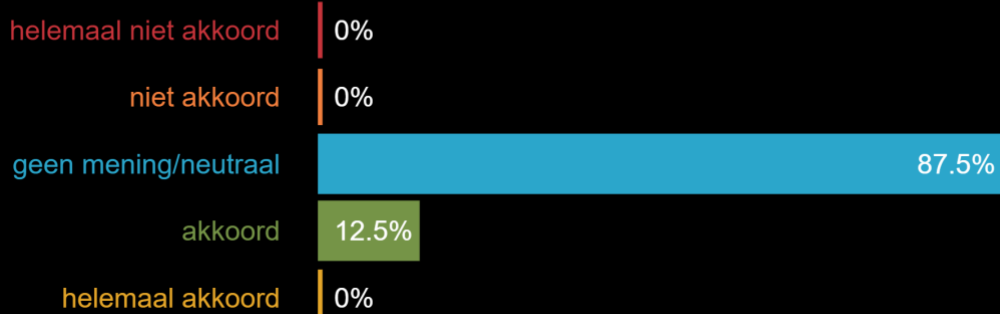
Nieuwe of kleinschalige vormen van onderzoeksfinanciering die meer aansluiten bij de 'digitale' werkwijze (trial & error, scrum, iteratief ...) kunnen de uptake van digitale cul...



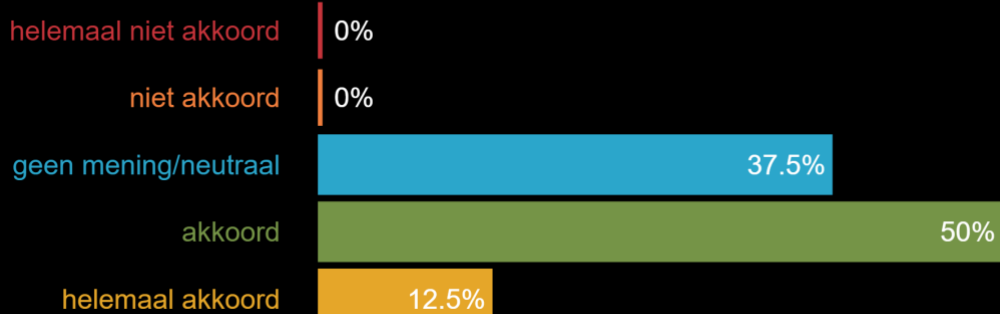
Er is nood aan een mechanisme of procedure om fouten in datasets terug te koppelen naar de data eigenaar.



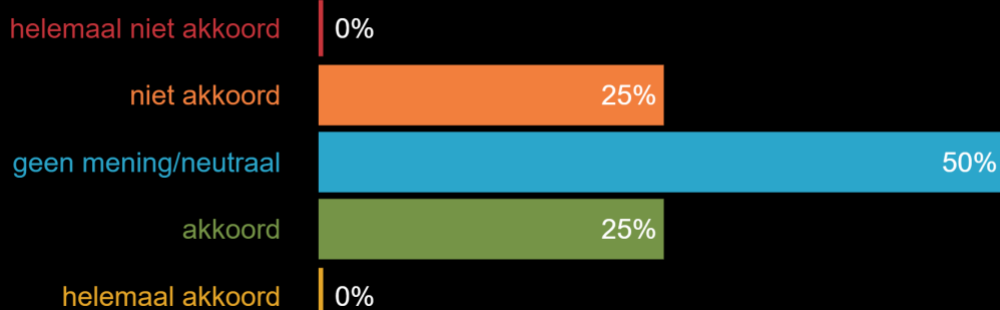
**Cultuurwerkers beschikken vaak niet over de nodige 'digital skills' om met digitale data te werken.**



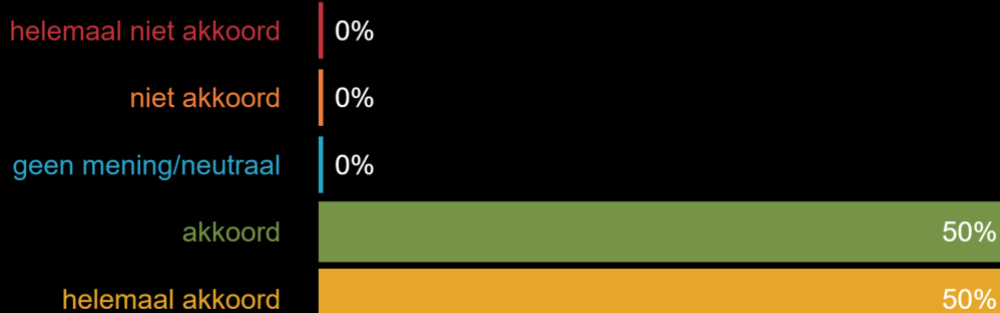
**Metadata over het digitaal cultureel object is vaak even belangrijk als het object zelf in functie van onderzoek.**



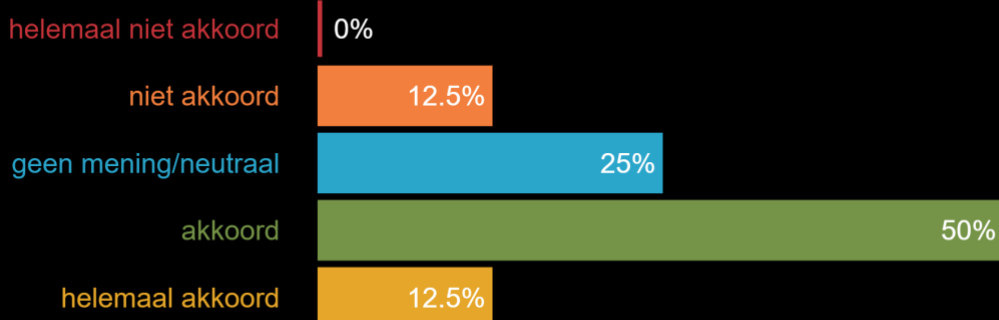
**Omdat onderzoek vaak verschillende datasets combineert is coördinatie op Vlaams niveau - bv. rond interoperabiliteit - een must.**



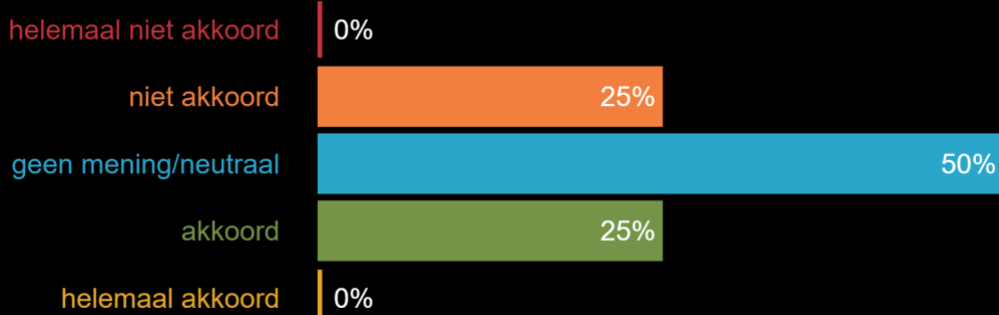
**Het zou nuttig zijn om inzicht te krijgen in wie de culturele dataset eerder gebruikte, voor welk doel en met welk resultaat.**



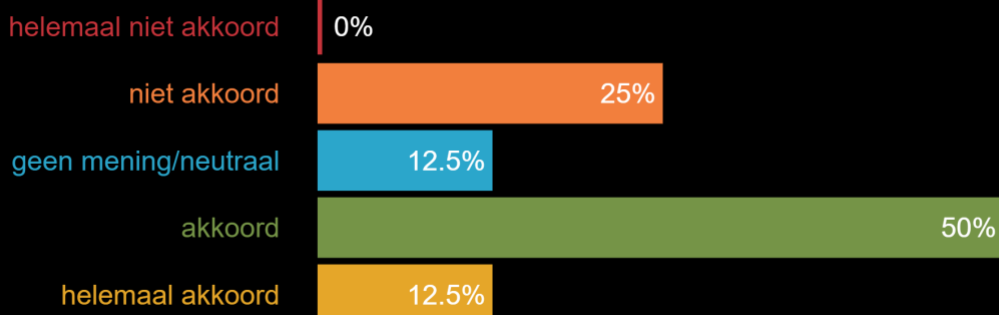
**Beschikbare datasets en beschikbare digitale culturele objecten dienen in zo veel mogelijk bestandsformaten te downloaden zijn.**



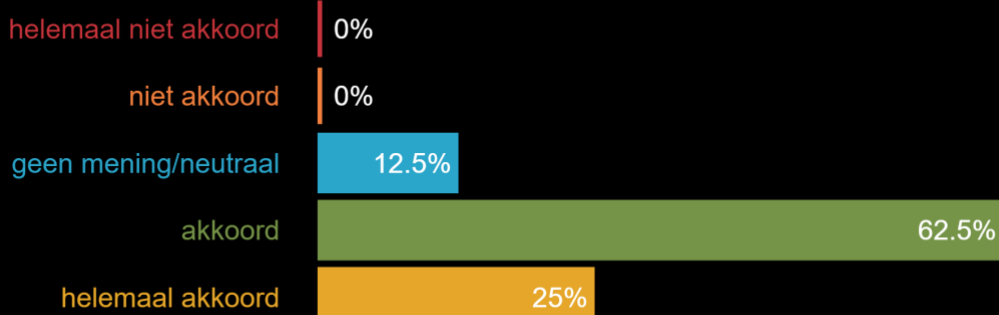
**Onderzoekers die het 'culturele' bestuderen beschikken vaak niet over de nodige 'digital skills' om met digitale data te werken.**



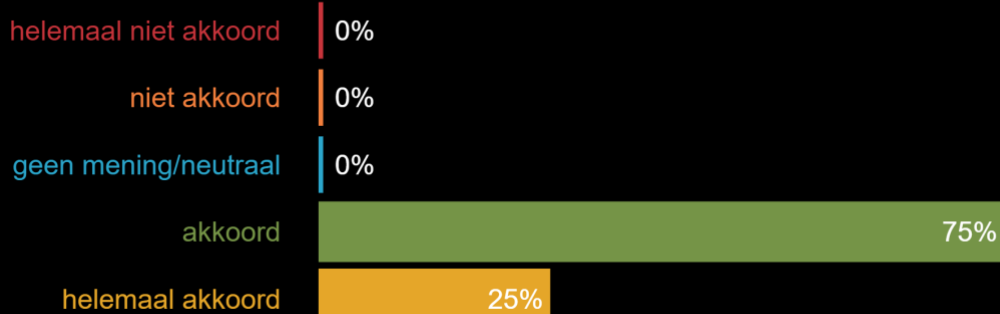
**Privacy en vooral auteursrecht zijn een hinderpaal als je met culturele digitale objecten aan de slag wil.**



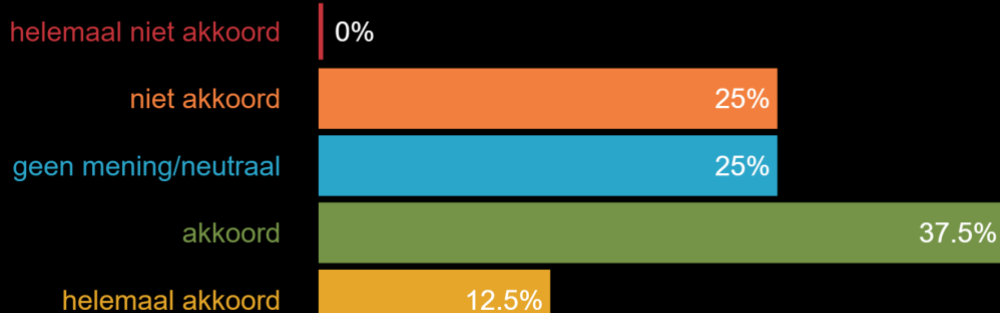
**Academische opleidingen dienen meer in te zetten op digitale 'analyse-skills'**



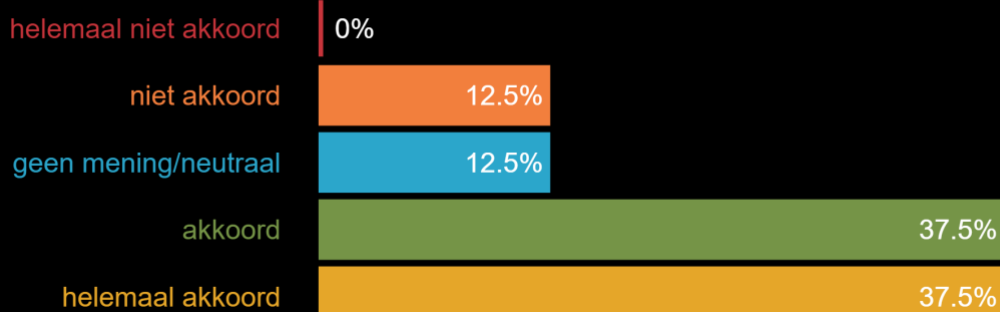
**De bestaande open culturele datasets en beschikbare digitale culturele objecten zijn nog te weinig bekend.**



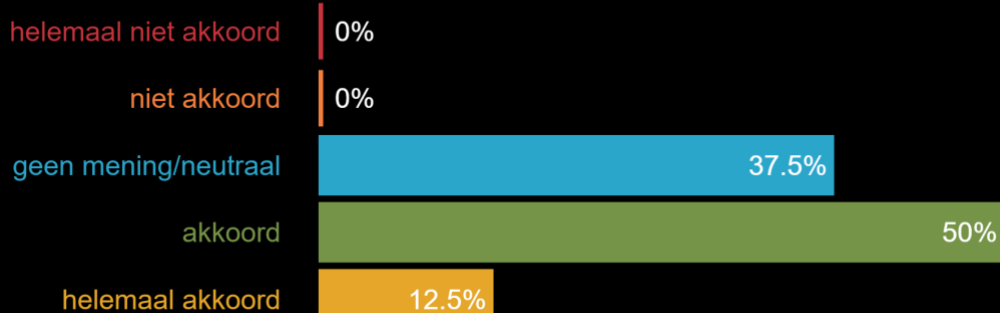
**De overheid dient de onderzoeker centraal te zetten en een 'marktverkenning' te organiseren waarbij noden van onderzoekers verder worden onderzocht.**



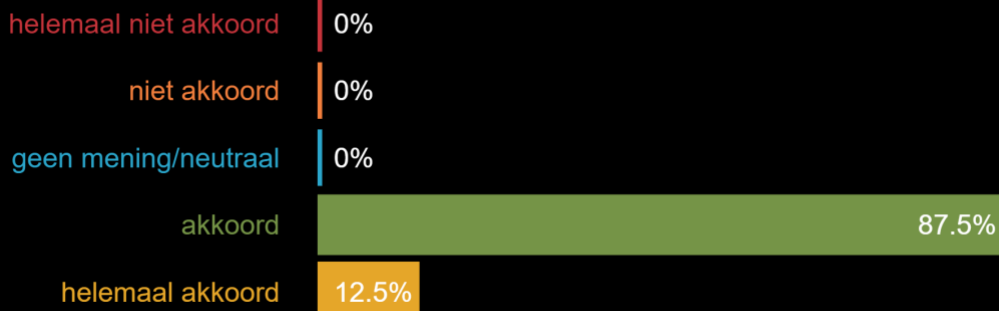
**Er is nood aan een portaal dat als gecentraliseerde hub kan doorverwijzen naar de beschikbare decentrale datasets.**



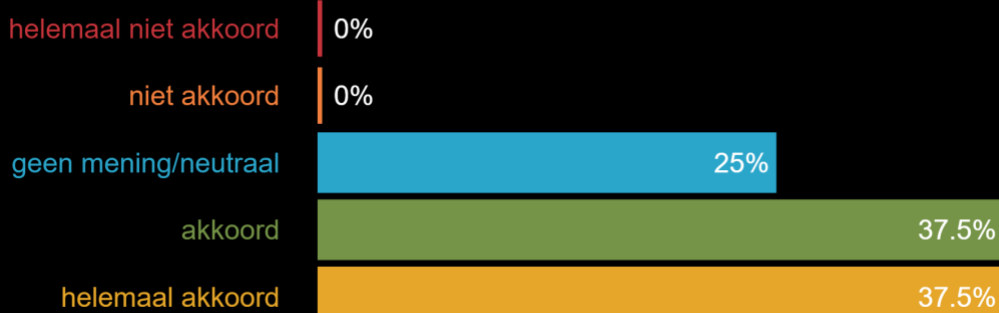
**Het is weinig interessant om met bestaande datasets te werken, sowieso dienen die aangevuld te worden met andere databronnen.**



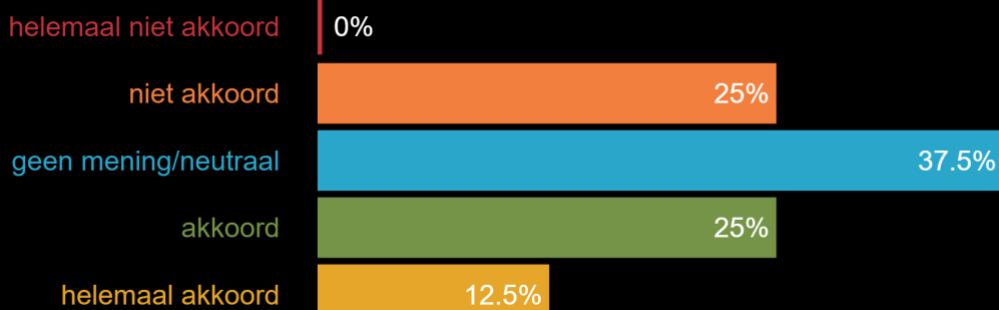
**Het is belangrijk om de aanwezige digitale culturele objecten of cultuurdata beter te communiceren en te werken aan bewustmaking hiervan.**



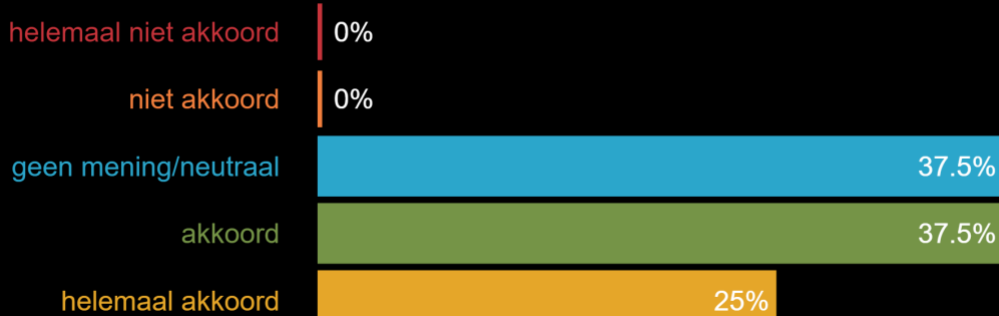
**Beschikbare datasets en beschikbare digitale culturele objecten dienen beter gedocumenteerd te worden (meer metadata over datacleaning, processing etc).**



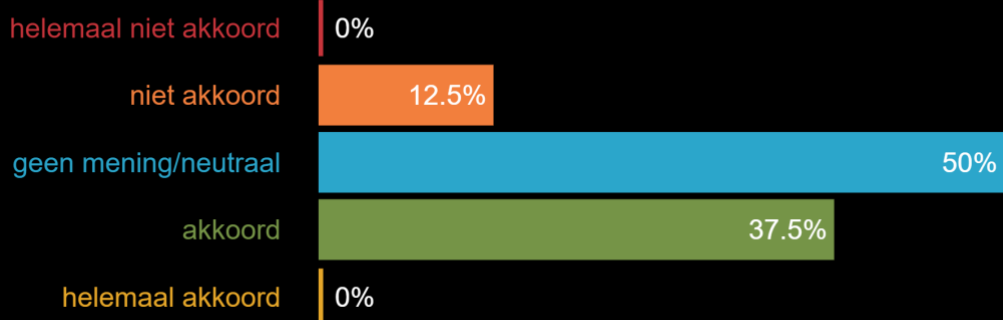
**Er is nood aan een centraal contactpunt/persoon/helpdesk voor het verwerven van digitale culturele data.**



**Academische opleidingen dienen meer in te zetten op digitale 'zoek-skills'.**



### Hoe ruwer de data, hoe beter.

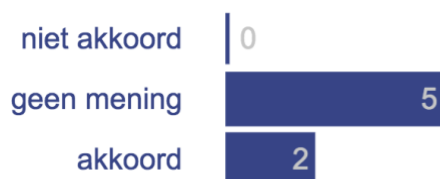


## 7.4 Resultaten stellingenronde focusgroepsgesprek onderwijs

1. Ik start en voer mijn zoektocht naar digitale culturele content voor mijn lessen/cursussen door thematisch te zoeken via Google.



2. In mijn zoektocht naar digitale culturele content bezoek ik rechtstreeks de websites van thematisch aansluitende culturele organisaties.



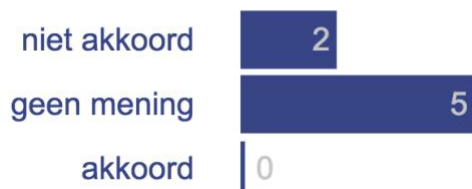
3. Ik ben voldoende op de hoogte van het aanbod aan digitale culturele content van culturele organisaties in Vlaanderen.



4. In mijn zoektocht naar culturele content maak ik actief gebruik van digitale databanken.



5. Ik ben op de hoogte van het bestaan van Vlaamse en Belgische databanken die culturele content aanbieden zoals het Archief voor Onderwijs, GoPress, Klascement, Lukasweb,...





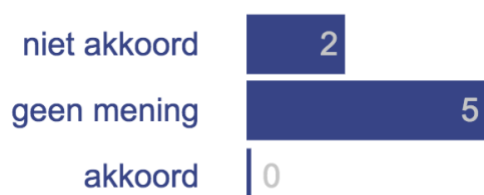
**6. Ik zou graag werken met een platform/datahub/databank waarop alle culturele content uit Vlaanderen en België verzameld staat.**



**7. Ik zou graag werken met een portaal dat mij doorverwijst naar alle aanbieders van digitale culturele content uit Vlaanderen en België over diverse onderwerpen.**



**8. De cultuursector moet zijn digitale content ontsluiten via alomtegenwoordige platformen als Wikipedia en YouTube.**



**9. De cultuursector moet zijn digitale content enkel via hun eigen websites ontsluiten maar hoger rankings van Google staan om de toegang tot hun content te verbeteren.**



**10. De cultuursector moet beter communiceren over zijn educatief aanbod rond digitale content.**



**11. In de lerarenopleiding/nascholingen moet er meer aandacht besteed worden aan zoekstrategieën voor het vinden van kwaliteitsvolle digitale culturele content.**



**12. (Apps rond) digitale culturele content zijn niet bruikbaar in de klas omdat ze niet betrouwbaar zijn (technische problemen, infrastructuur, duurzaamheid, kwaliteit,...).**



**13. De cultuursector moet meer samenwerken met uitgeverijen opdat hun aanbod via (e-)handboeken tot in de klas kan geraken.**



**14. Ik gebruik digitale culturele content op een interactieve en innovatieve manier in de klas (vb. activerende werkvormen, zelf content produceren,...).**



**15. Ik zou graag werken met serious games in de klas.**



**16. De cultuursector biedt voldoende digitale content die bruikbaar is in het onderwijs.**



**17. De cultuursector moet hapklare educatieve richtlijnen en/of didactische digitale tools en apps bij hun digitale content voorzien die aansluiten bij de leerplandoelen.**



**18. De cultuursector moet uitgebreide metadata (context) voorzien bij hun digitale content om hergebruik in het onderwijs te stimuleren.**

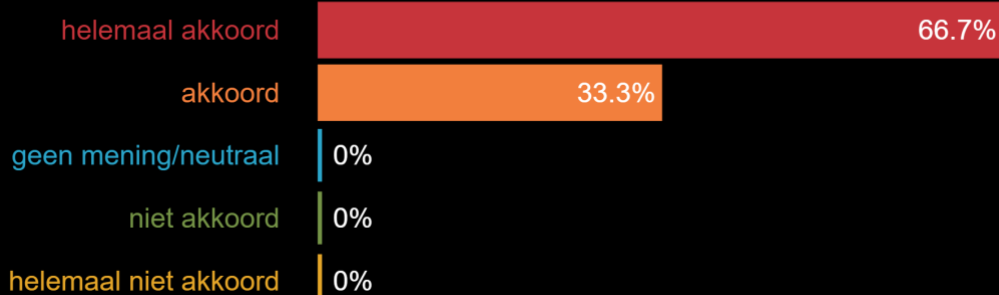


**19. Ik weet wat kan en niet kan op het vlak van auteursrechten wanneer ik als leerkracht gebruik maak van digitale culturele content in mijn les of cursus.**

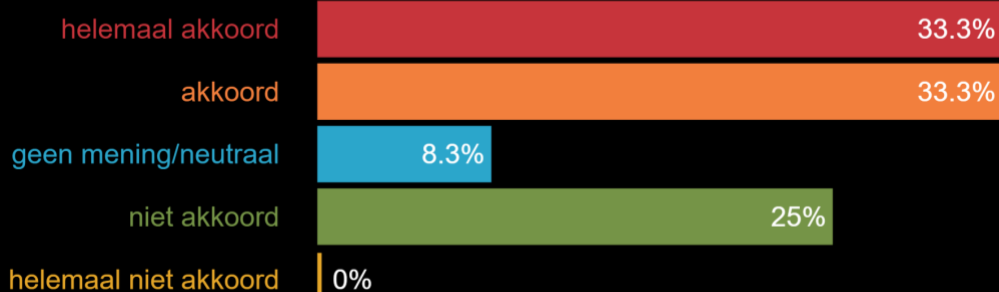


## 7.5 Resultaten stellingenronde validatie workshop

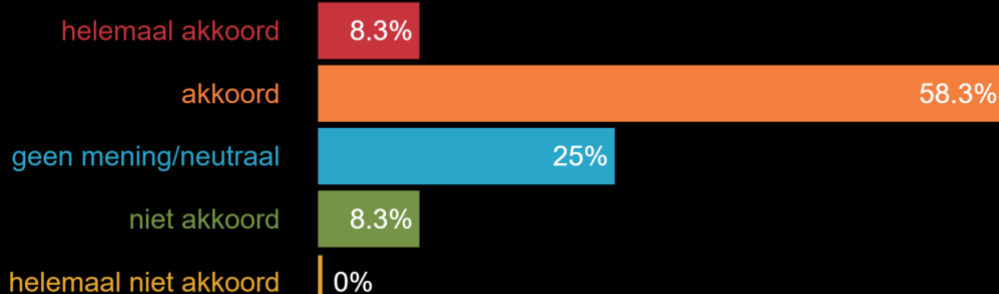
Iedereen zoekt toch via Google dus er dient maximaal ingezet te worden op het vindbaar maken van Vlaamse digitale culturele objecten of cultuurdata in de top van Google's zoekre...



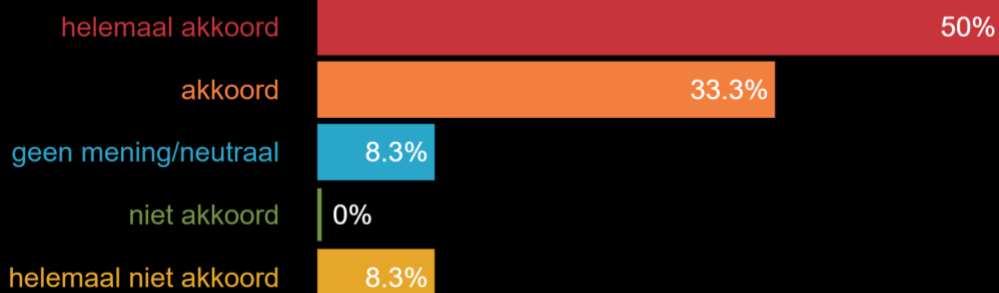
De cultuursector moet zijn digitale content ontsluiten via alomtegenwoordige kanalen als de Wikimedia-platformen en YouTube.



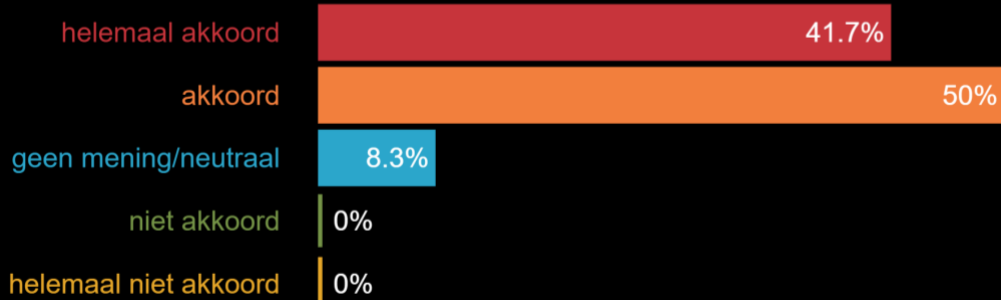
Culturele organisaties communiceren inefficiënt over hun digitale collecties en data.



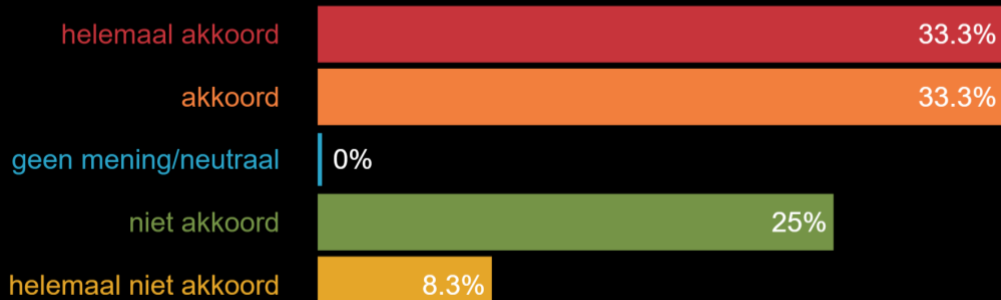
Er is nood aan een centraal vertrekpunt naar beschikbare culturele data providers, aangepast aan hergebruikers uit verschillende sectoren.



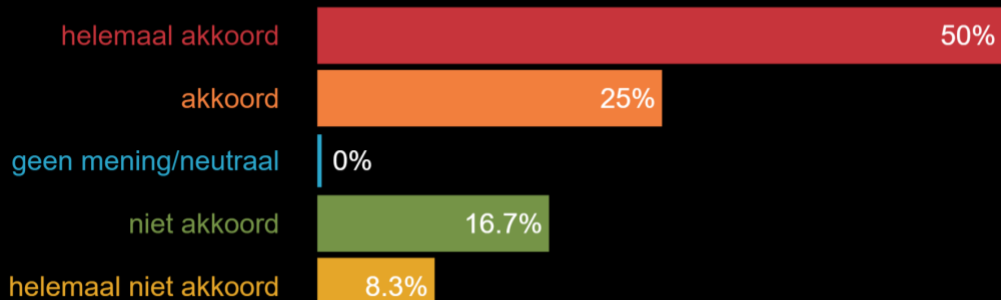
**Zonder documentatie over het ontstaan, de samenstelling en het gebruik van digitale collecties en datasets is hergebruik moeilijk.**



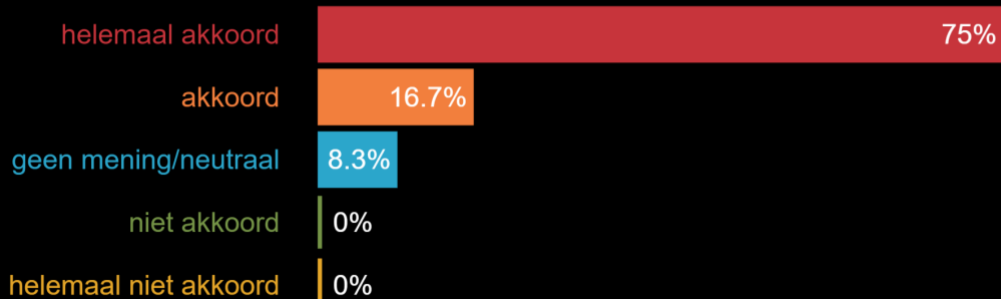
**Voor optimaal hergebruik dient de data provider de data aan te bieden in een vorm en formaat zoals de potentiële hergebruiker dat wil.**



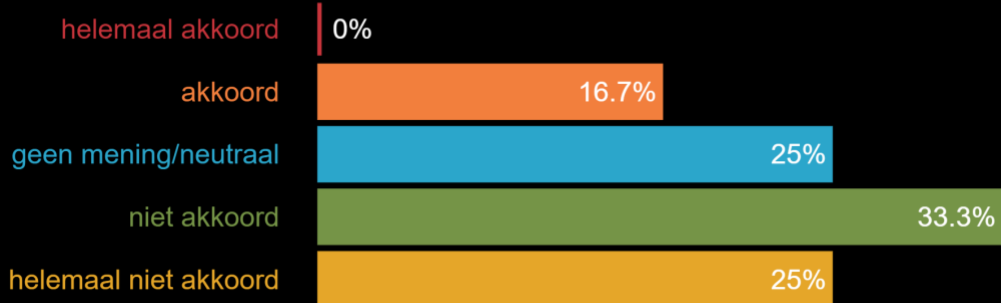
**Bij elke ontsluiting van digitale collecties moet gesproken worden met de potentiële hergebruikers.**



**Culturele instellingen moeten hun digitale collectie open beschikbaar stellen als dat legaal mogelijk is (en geen legale barrières toevoegen).**



**Culturele organisaties kunnen beter geen middelen investeren in apps omdat hun duurzaamheid en toegankelijkheid te beperkt is.**



**Er is te weinig reflectie bij culturele data providers rond data ethiek.**

