



Vlaanderen
is cultuur

Sven Gatz

Vlaams Minister van
Cultuur, Media,
Jeugd en Brussel

Visienota

Een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk

DEPARTEMENT
CULTUUR, JEUGD & MEDIA

cjm.vlaanderen.be

Managementsamenvatting

Digitalisering heeft een grote impact op alle maatschappelijke sectoren. Dit geldt ook voor de cultuursector. Digitalisering verloopt echter vaak gefaseerd. In het begin zijn digitale producten en diensten vooral een vervanging en uitbreiding van analoge, maar digitale technologieën zullen de productie, distributie en beleving van cultuur steeds verder transformeren. Deze visienota maakt dit mee mogelijk.

Digitalisering optimaliseert interne bedrijfsprocessen, waaronder administratie, ticketing en collectiebeheer. Daarnaast brengt digitalisering ook fundamentele veranderingen teweeg in de verhouding tussen culturele organisaties en hun publiek en tussen culturele organisaties onderling. Daarom richten we ons in deze visienota niet alleen op de manier waarop individuele culturele organisaties en cultuurparticipanten kunnen profiteren van digitalisering, maar vooral op veranderingen in het *digitale culturele ecosysteem*, het operationele geheel waaraan meerdere organisaties en/of ICT-componenten bijdragen en gebruik van maken. Culturele organisaties en hun gebruikers geraken door samenwerking en kennisdeling steeds meer met elkaar verbonden.

Deze visienota beoogt de cultuursector te versterken door een cultuurbreed kader rond digitalisering te ontwikkelen en te operationaliseren. Zij geeft de aanzet tot een reeks beleidsbeslissingen en acties met een tijdsperspectief van 10 jaar.

De visienota is gebaseerd op een aantal principes. We gaan ervan uit dat digitalisering een complete verandering behelst van cultuurproductie, over verspreiding tot consumptie. Om de voordelen van digitalisering optimaal te benutten, moeten culturele organisaties continu innoveren, en daarbij de behoeften van gebruikers voorop stellen. *Digitale culturele content* moet vindbaar zijn en efficiënt worden beheerd. Dat kan het best wanneer culturele organisaties hun content en processen onderdeel laten uitmaken van een genetwerkt geheel. Om dit te realiseren is kennis en expertise nodig. Die is zowel binnen als buiten de sector aanwezig. Culturele organisaties die op een bepaald terrein veel kennis bezitten, of over bepaalde diensten of een bepaalde infrastructuur beschikken, moeten die kunnen delen met andere organisaties. De overheid treedt in deze ontwikkelingen op als spelverdeler en facilitator en biedt instrumenten aan die samenwerking aantrekkelijk maken. Organisaties bepalen zelf in welke mate ze meedoen aan dit verhaal. Het uitgangspunt is echter dat iedereen baat heeft bij deelname aan een digitaal ecosysteem waarin de overheid en culturele organisaties samen investeren en er de vruchten van plukken.

De visienota bestaat uit zeven speerpunten:

1. Realisatie van een raamwerk waarin *culturele content open, bereikbaar en bruikbaar* is. Dat begint met het vastleggen van een definitie van open content en wat daar onder valt. In principe betekent 'open' dat iedereen vrije toegang heeft tot digitale content en deze kan hergebruiken, aanpassen en verspreiden voor alle mogelijke doeleinden. Deze actielijn bevat het (waar mogelijk) weghalen van auteursrechtelijke belemmeringen voor het gebruik van digitale culturele content en het voorzien in de nodige ondersteuning daarbij. Daarnaast gaat het om het realiseren van een technische infrastructuur en technische randvoorwaarden die digitale content beschikbaar en toegankelijk maken, onder andere door het creëren van een centrale *datahub*, over afspraken over het gebruik van standaarden en van unieke en persistente identificatie van culturele objecten en actoren. Tenslotte is het opbouwen van expertise in deze domeinen is cruciaal.
2. Het stimuleren van *digitale innovatie*. Dit kan gaan over het toepassen van technologieën als gaming, virtual reality en 3D in de productie en presentatie van culturele content. Het heeft ook betrekking op het benutten van nieuwe distributiemogelijkheden. Bijvoorbeeld door te zorgen dat culturele content ook op externe platforms beschikbaar is waar cultuurparticipanten veel komen. Als wetenschappers en scholieren bijvoorbeeld Wikipedia gebruiken als belangrijke informatiebron, moeten culturele

organisaties zorgen dat de informatie over hun content daar volledig, correct en actueel is. Innovatie kan worden bevorderd door onderzoeks- en actieprogramma's en door samenwerking met actoren buiten de sectoren en in het buitenland.

3. *Expertisevorming*. Om expertise te ontwikkelen en optimaal te benutten is samenwerking en uitwisseling tussen subsectoren belangrijk. Ook moeten we de ondersteunende taken van intermediaire organisaties (expertisecentra en steunpunten) herzien en waar nodig uitbreiden. We moeten het mogelijk maken dat ze hun kennis beschikbaar stellen aan de hele sector en ook de kleinere organisaties kunnen ondersteunen. De steunpunten en expertisecentra hebben zodoende een sleutelrol in het vormgeven, coördineren en uitvoeren van veel acties uit de visienota. Zij moeten hun werkzaamheden daarom onderling afstemmen en bepalen hoe acties samenhangen en wat de beste fasering ervan is.
Mediawijsheid, in de zin van reflectie op de impact van technologie op maatschappij en cultuur bijvoorbeeld, moet breder verspreid worden in de cultuursector. Ook internationale samenwerking en expertisedeling kunnen de sector versterken.
4. Het stimuleren van culturele organisaties om zich om te vormen tot '*radicaal digitale organisaties*'. Dit betekent dat zij digitale technologieën inzetten om hun interne processen, efficiënter te maken. Daarnaast kunnen culturele organisatie '*big data*', waaronder gegevens over producties, collecties en bezoekers, gebruiken als vorm van *business intelligence*. Met behulp daarvan kunnen ze bijvoorbeeld hun marketing en beleidsontwikkeling verbeteren. Het ontwikkelen en aanbieden van tools voor zelfevaluatie, marketing en benchmarking kunnen hierbij behulpzaam zijn. Evenals het bieden van hands-on ondersteuning.
5. Voorzien van een *genetwerkte digitale basisinfrastructuur*. Om digitale culturele content op een efficiënte manier voor iedereen beschikbaar en toegankelijk te maken, is een gedeelde infrastructuur nodig. Met infrastructuur wordt het geheel aan hardware, software en diensten bedoeld die het digitale ecosysteem vormgeven. Een gezamenlijke, gedeelde infrastructuur kan vorm krijgen door een centraal beheerd systeem (bijvoorbeeld de centrale datahub), maar ook door het samenbrengen van middelen of kennis waarmee culturele organisaties eigen systemen tegen betere voorwaarden op de markt kunnen aankopen. Onderdeel van zo'n infrastructuur is een *referentiearchitectuur* waarin richtlijnen voor de technische en functionele vereisten zijn vastgelegd voor de verschillende onderdelen van de infrastructuur. Door toepassing van een referentiearchitectuur is het mogelijk om verschillende systemen te koppelen of om onderling gegevens uit te wisselen. De systemen die onderdeel zijn van de digitale basisinfrastructuur en die met publieke middelen zijn ontwikkeld, moeten zoveel mogelijk *open source* zijn.
6. Het ondersteunen van de *creatie* van kwaliteitsvolle digitale content. Vlaanderen heeft nood aan een inhaalbeweging voor het digitaliseren van analoge content. Culturele organisaties moeten op dit terrein meer samenwerken en digitaliseren op basis van weloverwogen selectiecriteria. Daarnaast moeten culturele organisaties ook een collectiebeleid ontwikkelen voor *efemere, born digital* content. Culturele organisaties moeten voor digitale culturele content de principes van *digitale duurzaamheid* volgen. Ze moeten ervoor zorgen dat digitale content ook op lange termijn beschikbaar blijft en niet ontoegankelijk wordt voor bijvoorbeeld verouderde dragers, *bestandsformaten* en besturingssystemen of doordat ze niet meer vindbaar is. Digitale duurzaamheid omvat ten slotte ook milieugerelateerde criteria (bijvoorbeeld een voorkeur voor groene datacenters).
7. Het ontwikkelen en aanpassen van *beleidsinstrumenten* die de doelstellingen van de visienota ondersteunen. De Vlaamse overheid gaat dit doen door onderzoek en innovatie te stimuleren, de opdrachten van gesubsidieerde culturele organisaties te herdefiniëren en een rol als matchmaker en coördinator op te nemen op sectoraal, sectoroverschrijdend en internationaal niveau. Om dit digitale culturele ecosysteem te realiseren zal de overheid moeten investeren en nieuwe middelen beschikbaar stellen ten gunste van diverse actoren in de cultuursector. Ze zal de ingezette acties monitoren en waar nodig (bij)sturen.

Inhoudstafel

Inleiding	p. 5
I. Basisprincipes	p. 5
II. Spierpunten	p. 10
1. Open en toegankelijke digitale culturele content	p. 10
1.1. DIGITALE CULTURELE CONTENT IS IN PRINCIPE OPEN	p. 10
1.2. DIGITALE CULTURELE CONTENT IS VINDBAAR EN BEREIKBAAR	p. 11
1.3. DIGITALE CULTURELE CONTENT IS BRUIKBAAR	p. 12
1.4. BELEMMERINGEN VAN AUTEURSRECHT VOOR OPEN CONTENT ZIJN MINIMAAL	p. 13
2. Digitale innovatie	p. 13
2.1. GEBRUIKERSGEORIËNTEERD WERKEN	p. 14
2.2. CROSS-(SUB)SECTORAAL WERKEN	p. 15
2.3. NIEUWE DISTRIBUTIEMODELLEN	p. 15
2.4. GEBRUIKERS WORDEN MAKERS EN CURATORS	p. 16
3. Expertise-ontwikkeling en -deling	p. 16
3.1. EXPERTISE WORDT SECTORAAL GEDEELD	p. 17
3.2. PIONIERS	p. 17
3.3. MEDIAWIJSHEID	p. 17
4. Radicaal digitale organisaties	p. 18
4.1. DIGITALISERING VAN INTERNE ORGANISATIEPROCESSEN	p. 18
4.2. (BIG) DATA ALS MANAGEMENT TOOL	p. 18
5. Digitale netwerkinfrastructuur voor Vlaanderen	p. 19
5.1. EEN REFERENTIEARCHITECTUUR VOOR HET AFSTEMMEN VAN EISEN WAARAAN ICT-SYSTEMEN MOETEN VOLDOEN	p. 20
5.2. POOLEN VAN MIDDELEN	p. 21
5.3. CENTRALE SERVICES	p. 21
5.4. ACTIEVE DEELNAME AAN ONTWIKKELING VAN SOFTWARE EN SERVICE	p. 22
6. Digitale contentcreatie	p. 22
6.1. DIGITALISERING VAN ANALOGUE CONTENT	p. 23
6.2. COLLECTIEBELEID VOOR EFEMERE CONTENT	p. 23
6.3. DIGITAAL DUURZAAM BELEID IN ELKE CULTURELE ORGANISATIE	p. 24
7. Beleidsinstrumenten voor een digitale toekomst	p. 25
7.1. OVERHEID FACILITEERT EN ONDERSTEUNT	p. 25
7.2. OVERHEID COÖRDINEERT	p. 26
7.3. OVERHEID MONITORT EN STUURT	p. 27
II. Overzichtsschets digitaal cultureel ecosysteem	p. 28
IV. Conclusie: een gefaseerde aanpak	p. 29
Glossarium	p. 32
Colofon	p. 36

Inleiding

Over de rol van digitale technologie en *digitalisering* als game changer is al veel geschreven.¹ Ook voor de cultuursector² heeft digitale technologie een transformatief en soms disruptief effect.

De impact van digitale technologie op cultuur verloopt echter gefaseerd. In het begin zijn digitale producten en diensten vooral een vervanging en uitbreiding van analoge, maar digitale technologieën zullen de productie, distributie en beleving van cultuur steeds verder transformeren.³

Om deze evolutie beleidsmatig te vatten, definieerde het Virtueel platform in 1996 de term digitale cultuur of e-cultuur als “a policy term used to describe the ever shifting relationship between new information and communication technology and the production and consumption of culture and the arts.”⁴ Een belangrijke verschuiving betreft de relatie tussen cultuurparticipanten, culturele organisaties en culturele content of inhoud. In een traditioneel model wordt een cultureel product via een podium (bv. een museum, cultuurcentrum, bibliotheek, concertzaal) bij de cultuurparticipatie gebracht. Digitale technologie haalt dit model onderuit.

Culturele content komt centraal te staan en de relaties tussen maker, culturele organisatie en cultuurparticipatie wijzigen structureel en fundamenteel. Een beleid dat de transformatie van de cultuursector onder invloed van digitale technologie wil stimuleren, moet zich daarom niet alleen richten op de culturele organisaties maar op dit volledige ecosysteem.

Culturele organisaties moeten zich aanpassen aan de digitale realiteit omdat die een grote impact heeft op de manier waarop gebruikers (cultuurparticipanten, maar ook culturele organisaties of organisaties uit andere domeinen) cultuur consumeren en/of zelf met de content aan de slag gaan. Steeds meer nieuwe actoren spelen in op het nieuwe gedrag van de cultuur liefhebbers. Denk bijvoorbeeld aan muziek- en videoplatformen die de uitleen van muziek en video in de openbare bibliotheek onder druk zetten. Deze nieuwe platformen hebben geen publieke opdracht en volgen hoofdzakelijk een commerciële logica.

Het is een opdracht voor de overheid om corrigerend op te treden en ervoor te zorgen dat culturele organisaties zich kunnen aanpassen aan de nieuwe realiteit om zo de publieke meerwaarde veilig te stellen.

Een overheid heeft eveneens een verantwoordelijkheid ten aanzien van haar burgers, de cultuurparticipanten. E-inclusie en mediawijsheid zijn cruciale processen die ervoor zorgen dat alle burgers actief kunnen participeren in de digitale samenleving.⁵

1 In de brede zin heeft digitalisering betrekking op de economische, maatschappelijke, culturele en organisatorische transformaties die het gevolg zijn van digitale technologieën. In de enge betekenis is digitalisering het proces waarbij analoge data wordt omgezet naar data voor een digitale gegevensdrager. Tenzij anders vermeld, gebruiken we in dit document de term digitalisering in de brede zin.

2 Onder de cultuursector verstaan we alle individuele cultuurproducenten en -organisaties die culturele activiteiten ondernemen. Wanneer we in deze nota spreken over cultuurbreed, dan bedoelen we de gehele cultuursector. De cultuursector bestaat uit diverse subsectoren (kunsten, cultureel erfgoed, sociaal-cultureel volwassenenwerk, circus, amateurkunsten met professionele doorgroeimogelijkheden, (boven)lokaal cultuurbeleid (bibliotheken en cultuurcentra)). Vaak bevelen we in deze nota sectoroverschrijvende samenwerking aan waarmee we doelen op samenwerking met andere sectoren, zoals wetenschap of toerisme of onderwijs.

3 Volgens het SAMR model volgt dit de keten *substitution - augmentation - modification - redefinition*. Of algemener gesteld, van *enhancement* naar *transformation*. https://en.wikiversity.org/wiki/Instructional_design/SAMR_Model/What_is_the_SAMR_Model%3F

4 <http://virtueelplatform.nl/e-cultuur/>

5 Mediawijsheid is het geheel van kennis, vaardigheden en attitudes waarmee burgers zich bewust en kritisch kunnen bewegen in een complexe, veranderende en gemediatiseerde wereld. Het is het vermogen tot een actief en creatief mediagebruik dat gericht is op maatschappelijke participatie. <https://mediawijs.be>

In 2006 verscheen het boek “E-cultuur. Bouwstenen voor praktijk en beleid”.⁶ De publicatie duidde het uitzonderlijke belang van de overweldigende aanwezigheid van nieuwe technologieën waarop een antwoord geboden moest worden. In 2017 is de realiteit van de informatiemaatschappij echter nog tastbaarder geworden, dit onder meer door toedoen van het beleid van de Europese Unie die via richtlijnen, subsidiemiddelen en debatten het culturele denken meer en meer confronteert met economisch-georiënteerde processen. Het is bijgevolg nodig om een specifieke visie over de impact van digitale technologie op de cultuursector te ontwikkelen, die een gericht instrumentarium en dito ingrepen mogelijk maakt.

We namen daarom het initiatief om in 2016 het Cultuurforum⁷ als platform te gebruiken voor professionals uit de cultuursector om samen na te denken over de impact van digitale technologie op de toekomst van cultuur en het cultuurbeleid in Vlaanderen.

Halfweg 2017 leverde KPMG de studie “Operationeel netwerkmodel voor gecoördineerde decentrale digitale dienstverlening voor de cultuursector” op.⁸ Deze studie tekent de krijtlijnen van een digitaal ecosysteem voor de cultuursector(en). KPMG presenteerde de studie tijdens het sectormoment “Een cultuurbeleid in het digitale tijdperk”. Ze leverde bouwstenen voor verdere reflectie.⁹

Tot slot vormen verschillende projecten die in de context van de structurele en projectmatige werking van culturele organisaties tot stand kwamen een belangrijke inspiratiebron voor deze visienota, evenals de projecten die de laatste jaren met Vlaamse e-cultuurmiddelen werden gerealiseerd.¹⁰ Er werden verschillende initiatieven genomen op macro-, meso- en microniveau. Het is niet mogelijk om deze hier exhaustief te vermelden. We verwijzen hiervoor naar het overzicht van KPMG.¹¹ Een bijkomende moeilijkheid is dat elke culturele organisatie wel met digitalisering bezig is, maar dat niet alle acties bijdragen tot een toekomstgerichte ontwikkeling van de cultuursector.

Van een cultuurbrede invulling van een beleid rond digitalisering is tot nog toe geen sprake. De initiatieven die wel een cultuurbreed potentieel hebben (rond open data, kennis, kwaliteit, preservatie, etc.) willen we bestendigen en verbreden. In deze nota verwijzen we, ter ondersteuning van het beoogde beleid, naar initiatieven met een cultuurbreed potentieel zonder dat we daarin uitputtend proberen te zijn. Ook moeten we nagaan hoe we (sub)sectorale of individuele initiatieven én initiatieven die zich buiten de cultuursector ontwikkelen, beter op elkaar kunnen laten aansluiten. Deze nota richt zich dan ook vooral op het versterken van de cultuursector door een cultuurbreed kader rond digitalisering te ontwikkelen en te operationaliseren waar culturele organisaties op kunnen inspelen. Het versterken van deze interactie is het uitgangspunt in het digitale culturele ecosysteem.

Om een beleidsvisie over digitale cultuur helder te houden, is het nodig om duidelijke accenten te leggen. Een beleidsvisie moet gaan over cultuur, en hoe om te gaan met de uitdagingen en de effecten die digitale technologie aan de cultuursector stelt. Deze nota schetst *een visie op hoe artistieke creatie en het bewaren, verspreiden en voor een breed publiek beschikbaar maken van culturele content kan worden gestimuleerd in een omgeving die onder invloed van nieuwe technologieën digitaliseert.*

6 <https://cjsm.be/cultuur/onderzoek-en-publicaties/e-cultuur-bouwstenen-voor-praktijk-en-beleid>

7 <https://cjsm.be/cultuur/cultuurforum-2020>

8 https://cjsm.be/cultuur/sites/cjsm.cultuur/files/public/201706_finaal_rapport_operationeel_netwerkmodel_digitale_cultuur_vtc.pdf

9 <https://cjsm.be/cultuur/cultuurbeleid-digitale-tijdperk>

10 Naast het haalbaarheidsonderzoek in functie van de deponering van digitale publicaties uit Vlaanderen, uitgevoerd door de Vlaamse Erfgoedbibliotheek, benadrukken we hier de projecten die PACKED vzw, expertisecentrum voor digitaal erfgoed, opzette rond duurzame koppelingen (meerdere fasen: Persistente identificatie, hoe word ik data-uitgever, event-based objectbeschrijvingen, LOD publicatie via Wikidata,...) en de blauwdruk gedistribueerd beeldbeheer.

11 https://cjsm.be/cultuur/sites/cjsm.cultuur/files/public/201706_finaal_rapport_operationeel_netwerkmodel_digitale_cultuur_vtc.pdf, pp 16-42.

Deze visie moet concrete aanzetten geven tot beleidsbeslissingen, zowel door de overheid als door de culturele organisaties zelf, over een tijdsperspectief van 10 jaar. De visienota biedt als dusdanig een leidraad aan de Vlaamse overheid en de culturele sector voor de omgang met digitalisering, dit vanuit een langetermijnperspectief. De visienota zal geïmplementeerd worden volgens verschillende prioriteiten en dit in verschillende fasen. Dit zal gebeuren a.d.h.v. de in deze visienota uitgewerkte speerpunten van een cultuurbeleid in het digitale tijdperk, die in 2018 zullen vertaald worden in een concreter actieplan.

Vertrekkende van een aantal basisprincipes, staan in deze visienota zeven speerpunten centraal waarrond de overheid en culturele organisaties acties kunnen ondernemen om de cultuursector te laten aansluiten op de uitdagingen en kansen van digitalisering:

1. Open en toegankelijke *digitale culturele content*;
2. Digitale innovatie;
3. Expertiseontwikkeling en -deling;
4. Radicaal digitale organisaties;
5. Een digitale netwerkinfrastructuur voor Vlaanderen;
6. Digitale contentcreatie;
7. Beleidsinstrumenten voor een digitale toekomst.

De acties die de Vlaamse overheid en culturele organisaties binnen de speerpunten kunnen ondernemen, zullen vaak onderling afhankelijk zijn van elkaar. Een aantal acties zullen zelfs de randvoorwaarden vervullen en een kader creëren, om andere acties in de toekomst te kunnen uitvoeren.

Waar we in deze nota vakjargon gebruiken, geven we daarvan zoveel mogelijk een omschrijving of definitie in het glossarium.

I. Basisprincipes

Deze visienota gaat uit van de volgende zeven principes:

1. **'Digital first'**: Digitale cultuur behelst niet enkel het digitaliseren van cultuurproducten die voorheen alleen in analoge vorm bestonden. Het omvat een complete verandering van cultuurproductie, -verspreiding en -consumptie én van de relaties tussen de organisaties en individuen die in dit veld actief zijn. Digitale technologieën bieden tal van mogelijkheden om interne processen te optimaliseren en ze in te zetten om een relatie met de gebruiker op te bouwen. Culturele organisaties moeten in alle processen een radicaal digitale reflex ontwikkelen.
2. **Continue innovatie**: Digitale technologieën ontwikkelen zich voortdurend en bieden daardoor steeds nieuwe opportuniteiten. Voor de cultuursector vormt dit tegelijk een kans en een bedreiging. Enerzijds breiden de mogelijkheden van cultuurcreatie, -spreiding en -participatie zich voortdurend uit. Anderzijds, als organisaties niet meegaan in de verandering, dreigen cultuurparticipanten af te haken. Innovatie – dat wil zeggen het toepassen van nieuwe digitale technologieën en processen – moet daarom structureel ingebed worden in de gehele cultuursector en in elke culturele organisatie.
3. **Gebruikers eerst**: Digitalisering maakt het mogelijk om culturele content op andere manieren te gebruiken en aan andere doelgroepen ter beschikking te stellen. Het betekent ook dat culturele organisaties bij de vormgeving van hun dienstverlening steeds uit moeten gaan van de reële behoeften van de gebruikers. Ze moeten digitale culturele content op een zo open en toegankelijk mogelijke manier ter beschikking stellen aan (potentiële) gebruikers.
4. **'Networked content'**: Digitale technologie vormt de disparate verzameling van bronnen tot een genetwerkt geheel.¹² Digitale content wordt daardoor beter vindbaar en kan efficiënter worden beheerd: content hoeft maar eenmaal te worden gecreëerd en kan vervolgens vele malen worden hergebruikt. Hoe beter culturele organisaties deze technologieën toepassen, hoe laagdrempeliger de toegang voor de cultuurparticipant wordt.
5. **Digitaal continuüm**: Het onderscheid tussen cultuurmakers (kunstenaars, acteurs, auteurs, etc.), publieksorganisaties, cultuurbewaarders en het publiek vervaagt op meerdere manieren. Zo maakt het voor een cultuurparticipant niet uit of de digitale culturele content afkomstig is van een erfgoedorganisatie, kunstorganisatie, bibliotheek of gemeenschapscentrum, als hij of zij deze maar kan vinden. Digitale technologie en het internet maken het voor iedereen mogelijk om op een relatief eenvoudige en goedkope manier producent te worden van culturele content. Sinds *web 2.0* kan elke cultuurparticipant zijn of haar creaties als cultuurproducent bovendien vlot delen, zonder dat een culturele organisatie daarbij een rol speelt. Culturele organisaties moeten hun rol daarom herzien en zich afvragen hoe ze toegevoegde waarde kunnen bieden in het digitale domein. Ook stelt zich de vraag hoe ze culturele content verkrijgen en bewaren die zich buiten de muren van de traditionele cultuurhuizen bevindt.
6. **Samenwerking loont**: Expertises, dienstverlening en infrastructuur die organisaties binnen een subsector (bv. erfgoed, kunsten, bibliotheken) aanbieden, kunnen inzetbaar zijn in andere subsectoren. Dit leidt tot meer efficiëntie (schaalvoordelen) en een betere samenwerking en uitwisseling van expertise tussen subsectoren. De rollen en taken van verschillende dienstverlenende organisaties moeten worden herzien en, waar nodig, herverdeeld of samengevoegd.

12 Mayer, Daniel, and Product Marketing Manager. 2011. "The Networked Content Manifesto." Product Marketing (January).

Hetzelfde geldt voor samenwerking buiten de cultuursector: door netwerken te verbreden, vindt innovatie sneller haar weg naar de cultuursector en kunnen publieke middelen efficiënter ingezet worden. Waar mogelijk moet gestreefd worden naar synergieën: zo zal steeds worden afgestemd met de bouwstenen van Vlaanderen Radicaal Digitaal.¹³

7. **Beleidsinstrumenten voor een digitale toekomst:** De overheid treedt op als spelverdeler en facilitator en ontwikkelt instrumenten om samenwerking aantrekkelijk te maken. Organisaties bepalen zelf in welke mate ze meestappen in dit verhaal. Het uitgangspunt is echter dat iedereen baat heeft bij deelname aan een digitaal ecosysteem waarin men samen investeert en ook de vruchten daarvan plukt door schaalvoordelen en expertisedeling.

¹³ <https://overheid.vlaanderen.be/bouwstenen-vlaanderen-radicaal-digitaal>

II. Speerpunten

1. Open en toegankelijke digitale culturele content

Op dit moment is veel culturele content slecht vindbaar en ontoegankelijk. Ze zit verscholen in depots, op harde schijven, in archieven of in het verleden. Kunst wacht in het depot op een volgende tentoonstelling. Een theaterstuk wordt vaak niet meer hernomen na één seizoen en evenmin gecapteerd. Publicaties die tot het *publiek domein* behoren, zijn soms onvindbaar. Dat geldt eveneens voor kennis over cultuur: gegevens over bijvoorbeeld evenementen in kunsthuizen en gemeenschapscentra, onderzoeksdata en kennisdatabanken zijn ook vaak moeilijk vindbaar en bereikbaar.

/// Digitalisering maakt het mogelijk om die culturele content overal, altijd en in verschillende vormen beschikbaar te maken en te verspreiden.

Digitale culturele content heeft betrekking op alle digitale objecten (beeld, geluid, tekst, etc.) die drager zijn van een culturele betekenis. Dit kan een representatie zijn van 'analoge' culturele content (bv. een videocaptatie van een voorstelling, een digitaal beeld van een schilderij) of een zelfstandig digitaal object (bv. een digitaal kunstwerk). Ook digitale gegevens over die content (*metadata*) vatten we onder de noemer digitale culturele content.

/// Door digitale culturele content met een minimum aan praktische, technische of juridische restricties ter beschikking te stellen, kunnen we de mogelijkheden van digitalisering maximaal benutten.

Open digitale culturele content vormt m.a.w. de kern van een ecosysteem waarrond culturele organisaties en andere actoren (bv. commerciële bedrijven, organisaties uit andere sectoren of individuele cultuurparticipanten) dienstverlenende en innovatieve activiteiten opzetten en expertise delen. Om dit te realiseren moet digitale culturele content optimaal vindbaar, zichtbaar en bruikbaar zijn.

1.1. DIGITALE CULTURELE CONTENT IS IN PRINCIPE OPEN

Door digitale culturele content als open content ter beschikking te stellen, wordt een zo breed mogelijke cultuurspreiding voor de lokale en internationale gemeenschap gerealiseerd, wat een essentiële opdracht is van de cultuursector. 'Open' definiëren we hier volgens de internationale definitie dat iedereen vrije toegang heeft tot digitale content, deze kan hergebruiken, aanpassen en verder verspreiden voor alle mogelijke doeleinden. Met dit principe sluiten we aan bij de brede internationale *Open Knowledge* beweging¹⁴ en bij het Vlaamse 'open data' beleid.¹⁵

Open content kan verdienmodellen in de weg staan: wat gratis is, kan niet meer verkocht worden. Het is echter niet de bedoeling dat we met het open-principe alle verdienmodellen onderuit halen. Waar een verdienmodel een efficiënte manier is om content bij een grote groep gebruikers te brengen, moet dit mogelijk blijven. In deze gevallen ondersteunt het immers de algemene beleidsdoelstelling: cultuur bij de cultuurparticipant brengen. De vraag of het altijd zinvol en haalbaar is om verdienmodellen te bouwen rond culturele content moet echter steeds gesteld worden.

14 Cf. Definitie van Open data: "Open data and content can be freely used, modified, and shared by anyone for any purpose" (<http://opendefinition.org/>). Open content betreft werken van creatieve aard, in de vorm van bijvoorbeeld tekst of beeld. Bij open data ligt de nadruk op publiek beschikbare gegevensverzamelingen - vaak te interpreteren als metadata bij open content.

15 Zie https://overheid.vlaanderen.be/sites/bz.vlaanderen.be/files/VR_2011_2309_DOC_0959-1_BIS_Beleid_met_betekking_tot_open_data.pdf

Het verspreiden van culturele content aan een zo ruim mogelijk publiek moet steeds prioritair zijn.

Om het principe van open data op digitale culturele content te kunnen toepassen, moeten we een duidelijk kader creëren waarin we helder stellen welke culturele content onder een open data regeling valt. Het uitgangspunt hierbij is dat digitale culturele content die al tot het publiek domein behoort, in beginsel publiek blijft.

Het digitaliseren ervan mag geen nieuwe rechten creëren. Verder dient bepaald te worden wat onder het toepassingsgebied van de regelgeving hergebruik overheidsinformatie¹⁶ (als omzetting van de Europese PSI-richtlijn) valt.

Dit kader moet ook bepalen welke gebruiksrechten gelden voor deze open data (of culturele content). Zo kan de oorspronkelijke data-uitgever (of cultuurproducent) bijvoorbeeld 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.

Aansluitend streeft de Vlaamse overheid ook naar een kader voor de wettelijke deponering van digitale publicaties. Momenteel legt de Koninklijke Bibliotheek van België (KBR) de laatste hand aan het kader voor de wettelijke deponering van digitale publicaties. De KBR zal dit doen via een centraal consultatiemodel, waarbij het de intentie is om de mogelijkheid te voorzien om een decentrale toegang te organiseren. De Vlaamse overheid vindt het immers cruciaal dat enkele belangrijke bibliotheken in Vlaanderen ook gebruik kunnen maken van het depot. Daarnaast zal de KBR, in dialoog met de verschillende gemeenschappen, een kwaliteitskader op poten zetten. Op die manier wordt de toegang tot digitale publicaties voor de komende generaties gegarandeerd.

1.2. DIGITALE CULTURELE CONTENT IS VINDBAAR EN BEREIKBAAR

Digitale culturele content moet niet alleen zoveel mogelijk 'open' zijn, maar ook vindbaar en bruikbaar. Alleen dan kan iedereen deze content optimaal (her)gebruiken.

In het digitale domein kan elke stakeholder zowel data-uitgever als (her)gebruiker en producent van (verrijkte) data worden. Een archief verzamelt en publiceert bijvoorbeeld biografische informatie over een regisseur. Kunstenorganisaties kunnen deze biografische gegevens vervolgens hergebruiken wanneer zij informatie over een theaterproductie publiceren. Een bibliotheek koppelt de gegevens over de theaterproductie op haar beurt weer aan de bibliografische data over de theatertekst, etc. Deze productie/gebruik/hergebruik cyclus verhoogt efficiëntie en stimuleert creativiteit, maar vraagt ook om een *infrastructuur* en *architectuur* die dit hergebruik maximaal ondersteunen. Deze ondersteuning is er voor alle stakeholders en gaat dus verder dan de cultuursector alleen.

Deze te ontwikkelen infrastructuur en architectuur moeten de volgende aspecten ondersteunen:

- Vindbaarheid: door de beschikbaarheid van een infrastructuur die data kan hosten en doorzoekbaar maken, en door het gebruik van unieke en *persistente identificatie* van culturele objecten, concepten en actoren;
- Bruikbaarheid: door het toepassen van technische standaarden die data-uitwisseling mogelijk maken;
- Zichtbaarheid: door diensten die de content naar de eindgebruiker toeleiden en in een geschikte vorm presenteren.

¹⁶ <https://overheid.vlaanderen.be/regelgeving-hergebruik-van-overheidsinformatie>

Een aantal organisaties ondersteunt deze functies nu al, in de vorm van bijvoorbeeld *databanken*, *datahubs* en websites. Om culturele content als een genetwerkt geheel van aan elkaar verbonden actoren, objecten en concepten vindbaar te maken en op een transparante wijze te kunnen presenteren en gebruiken, is echter een verdere integratie nodig. Dit kunnen we realiseren door data centraal toegankelijk te maken in een (open) datahub voor culturele content.

Deze datahub wil niet per se een vervanging zijn voor bestaande databases en -hubs: door koppelingen met andere culturele databases en datahubs, creëren we één plaats waar gebruikers data kunnen vinden en bevragen. Dit veronderstelt een goede afstemming van verschillende systemen, zoals beschreven in een *referentiearchitectuur* (zie spierpunt 5).

De gebruikers van de datahub zijn publieke of private actoren die diensten bouwen op basis van de content in de datahub. De datahub is daarmee een belangrijke schakel in het bereiken van nieuwe doelgroepen voor digitale culturele content en het ontwikkelen van nieuwe distributiemodellen (zie 2.3). Zo kan een museum bijvoorbeeld digitale afbeeldingen van schilderijen en kunstvoorwerpen beschikbaar maken in de datahub, die vervolgens door een lokaal toerismebureau gebruikt kunnen worden in een app met toeristische wandelingen door de stad. Op die manier bereiken de afbeeldingen ook toeristen die niet zo snel een museum binnengaan, en/of zullen deze toeristen sneller geneigd zijn het museum te bezoeken. In dit verband is het ook belangrijk dat de hub aansluit bij de inhoudelijke en technische wensen van (her) gebruikers (zie 2.1).

Tegelijkertijd moet de datahub open staan voor culturele organisaties die geen eigen infrastructuur willen of kunnen opzetten voor het delen van content. Ten slotte kan de datahub gebruikt worden om gemeenschappelijk beheerde *datasets*, zoals *authorities* of *business intelligence (BI)*, te hosten.

1.3. DIGITALE CULTURELE CONTENT IS BRUIKBAAR

/// *Culturele organisaties maken steeds meer culturele content digitaal beschikbaar. De gebruikers ervan verwachten dat deze bruikbaar is en aan een aantal kwaliteitseisen voldoet.*

Deze kwaliteitseisen hebben verschillende dimensies. Gegevens moeten om te beginnen gestructureerd zijn volgens adequate, open standaarden en concepten en actoren moeten worden beschreven aan de hand van open authorities. Dit zorgt voor een betere uitwisselbaarheid, waardoor gebruikers data naargelang hun behoefte kunnen verrijken en combineren. Daarnaast hebben kwaliteitseisen betrekking op de vorm en kwaliteit van de metadata, de aanwezigheid van een unieke en persistente identificatie en een transparante vermelding van de gebruiksrechten, bijvoorbeeld door *creative commons* licenties.

/// *Organisaties moeten kunnen beschikken over de instrumenten om de kwaliteit van hun data te meten en te verbeteren.*

Om *aggregaties* en *verrijking* van data volgens het *Linked Open Data (LOD)* principe mogelijk te maken, moeten culturele organisaties waar mogelijk internationale, open authorities gebruiken. Dit maakt content beter vindbaar buiten het eigen taalgebied en draagt zo tevens bij aan een betere bekendheid in het buitenland.

Culturele organisaties kunnen daarenboven hun eigen authorities beter vindbaar en bruikbaar maken als open data, door deze data beschikbaar te maken op de eerder besproken open datahub (zie 1.2.) en de beheerders van deze data aan te moedigen om aan de kwaliteitseisen te beantwoorden.

1.4. BELEMMERINGEN VAN AUTEURSRECHT VOOR OPEN CONTENT ZIJN MINIMAAL

De Europese Commissie werkt in het kader van de Eengemaakte Digitale Markt aan de modernisering van de EU-regelgeving voor auteursrecht.¹⁷ In het algemeen wil de Commissie ervoor zorgen dat Europeanen toegang krijgen tot een breed scala aan legale inhoud, waarbij auteurs en andere rechthebbenden beter worden beschermd en een eerlijke vergoeding krijgen.

Voor veel organisaties is het auteursrecht (en in mindere mate privacyregels) een hinderpaal in het beschikbaar stellen van culturele content voor (her)gebruik. De redenen daarvoor zijn divers en niet altijd terecht. Veel content bevindt zich in een schemerzone tussen publiek domein en auteursrechtelijk beschermde werken (*verweesde werken, out-of-commerce werken*). In andere gevallen is het verkrijgen van de auteursrechten in de praktijk nauwelijks haalbaar.

Via gerichte maatregelen moeten we deze hindernissen voor huidige en nog te creëren digitale content proberen te reduceren.

Per subsector kan de overheid maatregelen treffen, zoals een borgstelling voor het als open content publiceren van verweesde werken of het instellen van een afkoopregeling. De KBR heeft een welbepaalde rol inzake verweesde werken, gezien ze de Europese databank verweesde werken voor België beheert. De overheid en sectororganisaties kunnen ook initiatieven ontwikkelen om collectief rechten te klaren. De mogelijkheden en beperkingen voor dergelijke structurele maatregelen zijn echter nog onvoldoende bekend en vragen dan ook eerst nader onderzoek.

Omdat digitale content zo eenvoudig reproduceerbaar is, is het ook moeilijk te voorspellen waar en wanneer die gepubliceerd zal worden. Het probleem van het achterhalen van rechthebbenden en telkens opnieuw afsluiten van overeenkomsten in functie van een nieuwe toepassing, moet bij de bron worden aangepakt. Zo spoedig mogelijk (dus bij creatie) moeten makers en culturele organisaties rechten voor toekomstig (her)gebruik vastleggen. Culturele organisaties en makers gaan daarbij een langetermijnverbintenis met elkaar aan: content mag voor alle doeleinden en voor onbepaalde duur ingezet worden. De Vlaamse overheid wil deze praktijk stimuleren door het ter beschikking stellen van modelovereenkomsten.

Ten slotte blijft het informeren en ontwikkelen van kennis met betrekking tot het auteursrecht een aandachtspunt. Dit zal het onderwerp zijn van acties in het kader van expertisedeling (zie punt 3) en zal de overheid als taak toewijzen aan een dienstverlenende organisatie.

2. Digitale innovatie

In een samenleving waar de concurrentie om de aandacht van de consument groot is, moet de cultuursector op zoek gaan naar innovatieve methoden om culturele content te presenteren en te verspreiden.

Dit kan door de mogelijkheden van nieuwe technieken en vormen zoals *gaming, virtual reality, augmented reality, mixed reality*, 3D digitalisering, artificiële intelligentie, *blockchain* en *digital storytelling* te verkennen.

¹⁷ http://europa.eu/rapid/press-release_IP-15-6261_nl.htm

Maar innovatie betreft niet alleen nieuwe productie-, presentatie- en distributievormen. Het gaat evenzeer om het ontwikkelen en verbeteren van businessmodellen, operationele processen binnen organisaties en nieuwe interactievormen.

Daarbij kan de cultuursector ook kijken naar de toepasbaarheid van nieuwe digitale praktijken die in andere maatschappelijke domeinen ontwikkeld werden.¹⁸

Hoewel culturele organisaties experimenteren met nieuwe kunstvormen en methodieken voor cultuurparticipatie, blijven sommige organisaties achter wanneer het gaat over het introduceren van nieuwe technologieën, processen of businessmodellen. Het ontwikkelen en stimuleren van digitale innovaties moet echter een structureel onderdeel worden van de werking van culturele organisaties. Organisaties moeten daarbij een start-up mentaliteit ontwikkelen, waarbij ze het experiment niet schuwen en falen als een onderdeel van een leerproces beschouwen. Dynamische samenwerking en expertisedeling met andere spelers binnen en buiten de sector zorgt daarbij voor de nodige kruisbestuivingen. Het experimentele karakter houdt echter niet in dat innovaties vrijblijvend zijn: steeds moeten culturele organisaties de behoefte van de (eind)gebruiker voor ogen houden. Innovaties zijn uiteindelijk pas geslaagd als ze duurzaam zijn.

2.1. GEBRUIKERSGEORIËNTEERD WERKEN

De 'markt' voor culturele content is heel breed te interpreteren: van (her)gebruik door cultuurparticipanten en organisaties binnen de eigen sector tot toepassingen in de brede culturele en creatieve sectoren, en zelfs daarbuiten: van *digital humanities* tot de toeristische sector of het onderwijs. Telkens moeten aanbieders van culturele content de vraag stellen wat de noden van gebruikers en actoren zijn. Hoe wil de bibliotheekgebruiker online de collectie kunnen doorzoeken? Welke verwachtingen heeft een historicus ten aanzien van de digitale (meta)data die een archief aanbiedt? Volgens welke selectiecriteria verwacht een leerkracht dat digitaal erfgoed op een onderwijsplatform wordt aangeboden en welke metadata horen daarbij? Hoe kunnen culturele organisaties digitale culturele content inzetten om nieuwe publieksgroepen te bereiken?

De wensen van de 'markt' zijn nog te weinig bekend en moeten beter onderzocht worden. Gerichte onderzoeksprojecten kunnen het inzicht in de markt ondersteunen.

De behoeften en verwachtingen van deze doelgroepen zijn in permanente evolutie. Het is aan de cultuursector om na te denken hoe ze haar dienstverlening en aanbod hierop kan afstemmen door middel van gerichte innovaties.

Ook op dit niveau is (sectorale) innovatie noodzakelijk. De zelfevaluatietool 'digitale maturiteit', die momenteel in samenwerking met PACKED wordt ontwikkeld en in 2018 wordt gelanceerd, kan hiervoor impulsen geven. Met deze tool kunnen culturele organisaties het eigen ontwikkelingsniveau inzake digitale maturiteit meten en vergelijken met dat van andere organisaties in de sector. De zelfevaluatietoolkit zal door de Vlaamse overheid ook als monitoringstool worden gebruikt bij de implementatie van deze visietekst, zodat gerichte beleidsacties mogelijk worden met het oog op de verbetering van specifieke aspecten van de 'digitale werking' van culturele organisaties.

¹⁸ Denk bijvoorbeeld aan het gebruik van nieuwe digitale fotografische technieken bij de restauratie van het altaarstuk 'De aanbidding van het Lam Gods' (<http://closertovaneyck.kikirpa.be>) of registratiesystemen bij de grootschalige verhuizing van collecties via moderne scannersystemen. Ook deze kennis kan nog meer door de cultuursector worden binnengehaald.

2.2. CROSS-(SUB)SECTORAAL WERKEN

Digitalisering vereist grote investeringen in infrastructuur en kennis. Tegelijk biedt het de mogelijkheid om culturele content op meer diverse manieren in te zetten. Dit vraagt echter om een verregaande samenwerking over de grenzen van (sub)sectoren heen.

Door toenadering te zoeken tot sectoren die nieuwe technologieën en nieuwe businessmodellen kunnen aanleveren, worden vruchtbare kruisbestuivingen mogelijk.

Daarbij kunnen culturele organisaties kijken naar sectoren zoals onderwijs, onderzoek, toerisme, de sociale sector en de creatieve sector. Maar ook binnen de cultuursector kan partnerschap in innovatieve projecten een katalysator zijn voor expertisedeling en samenwerking.

De Vlaamse overheid wil bekijken of en hoe bestaande programma's, zoals de Experimentele Projectoproep voor Innovatieve Partnerprojecten, kunnen versterkt worden om experimentele projecten inzake digitale innovatie en sectoroverschrijdende samenwerking te ondersteunen. Daarnaast moet er ook gekeken worden naar middelen uit programma's buiten de cultuursector, zowel op Vlaams, nationaal als internationaal niveau. Op grotere schaal kunnen vanuit het dienstverlenende expertisenetwerk (zie 3.2.) open calls gelanceerd worden die cross-sectorale samenwerking op het vlak van digitale innovatie als doelstelling hebben.¹⁹

2.3. NIEUWE DISTRIBUTIEMODELLEN

Digitale culturele content moet op leest van de gebruikers worden aangeboden en op de plaats waar gebruikers gewend zijn die te gaan zoeken. Dat is hoe langer hoe meer online en lang niet altijd op de website van een culturele organisatie of een gespecialiseerde databank, maar via een extern platform.

Voorbeelden van deze platformen zijn er genoeg: van e-books, digitale muziekplatformen, videokanalen, livestreamings en MOOC's tot internetencyclopedieën en de klassieke zoekmachines. Een digitale transformatie houdt in dat organisaties deze nieuwe, digitale distributiekanaalen ten volle benutten en de aanwezigheid van culturele content daar verzekeren.

Behalve vindbaar en bruikbaar moet digitale culturele content dus ook *zichtbaar* worden gemaakt. De finaliteit hiervan kan promotioneel zijn, waarbij de virtuele bezoeker ook een fysieke bezoeker van de culturele organisatie wordt. Minstens even belangrijk is echter dat digitale platformen autonoom een meerwaarde bieden.

Als de meerderheid van de bevolking vertrouwt op zoekmachines om informatie over cultuur te vinden, moet ervoor gezorgd worden dat culturele content hoog scoort in de zoekresultaten. Wanneer scholieren en wetenschappers in de eerste plaats vertrouwen op Wikipedia, is het cruciaal dat dit platform betrouwbare en volledige informatie bevat over culturele content. Als ontwikkelaars van toeristische apps gebruik maken van gegevens uit Wikidata, heeft de cultuursector er alle belang bij deze gegevens actueel, volledig en correct te houden.

¹⁹ Het Archief voor Onderwijs is een beeldbank die een aanbod biedt, geselecteerd door en voor leerkrachten én op maat van het onderwijs, en zo educatief relevant materiaal aanbiedt dat vlot doorzoekbaar is en inzetbaar is in tal van klascontexten. Het is een project van VIAA, dat naast een substantiële ondersteuning vanuit cultuur ook voor een deel door onderwijs gesubsidieerd wordt. <https://onderwijs.hetarchief.be>

Maar ook in de omgekeerde richting is nog veel efficiëntiewinst te bereiken. De cultuursector moet de reflex ontwikkelen om bestaande open content te hergebruiken. De eerder besproken datahub (zie 1.2.) voor cultuur kan hier een ondersteunende rol spelen. Om dit mogelijk te maken, is er nood aan verder onderzoek en expertisedeling.

2.4. GEBRUIKERS WORDEN MAKERS EN CURATORS

Erfgoedorganisaties ontwikkelen traditioneel een collectiebeleid, waarbij ze een verzameling aanleggen die bestaat uit unieke objecten in eigen bezit. Cultuurcentra en kunstencentra stellen een programma samen, afgestemd op een in tijd en ruimte afgebakende doelgroep. Digitalisering maakt het mogelijk om in steeds nieuwe samenstellingen programma's en collecties op te bouwen, gericht op steeds wisselende publieksgroepen. Dit kunnen de cultuurorganisaties zelf doen, maar ook andere actoren of zelfs cultuurparticipanten kunnen die rol op zich nemen. Denk bijvoorbeeld aan gebruikers die op basis van de online collectie van een museum een eigen route door het museum samenstellen, daar commentaar aan toevoegen en deze virtuele tour delen met hun vrienden.

Door culturele content vindbaar, bruikbaar en zichtbaar te maken, kunnen nieuwe toepassingen worden gecreëerd. De cultuursector moet de randvoorwaarden scheppen voor het ontwikkelen van nieuwe toepassingen.

Het opbouwen van nieuwe samenwerkingsmodellen met gebruikers van digitale culturele content kan overigens ook een middel zijn om nieuwe doelgroepen te bereiken of daarmee hechtere relaties op te bouwen, bijvoorbeeld in de vorm van *crowdsourcing* of het organiseren van *edit-a-thons* en het inrichten van *hackatons* waarin toepassingen op de datahub voor cultuur worden ontwikkeld.

3. Expertise-ontwikkeling en -deling

Expertisedeling is belangrijk binnen (sub)sectoren, waar gelijksoortige organisaties kennis met elkaar kunnen delen. Wanneer een bibliotheek bijvoorbeeld heeft ontdekt welke leestips op digitale kanalen zorgen voor extra bezoekers aan (digitale) bibliotheekcollecties, zou zij deze kennis met andere bibliotheken moeten delen. Expertisedeling is eveneens belangrijk wanneer culturele organisaties innovaties hebben ontwikkeld die ook voor andere organisaties interessant zijn. Dit kan (sub)sectoraal, maar in een omgeving waar digitalisering sectoroverschrijdend werkt, is het evident om ook expertise cross-(sub)sectoraal samen te brengen.

De cultuursector moet op het terrein van kennis(deling) versterkt worden. Organisaties moeten de juiste competenties in huis hebben om een eigen digitale strategie te ontwikkelen en uit te voeren. Ze moeten zelf voldoende bewustzijn creëren over het belang van digitale cultuur en kennis internaliseren door vorming en expertisedeling, maar deze ook kunnen toetsen aan best practices.

De eerder vernoemde zelfevaluatietool 'digitale maturiteit' speelt hierop in. Het voorzien van hands-on ondersteuning via dienstverlenende organisaties is belangrijk om culturele organisaties te begeleiden in processen van digitale transformatie (zie ook 4.1). De werking van dienstverlenende organisaties bij de implementatie van nieuwe technologieën is momenteel vooral beperkt tot het geven van impulsen via pilootprojecten. Er is echter meer begeleiding nodig opdat goede voorbeelden en praktijken opgepikt worden door de cultuursector en ook effect hebben.

Samenwerking met internationale partners versterkt het ontwikkelen van een expertisenetwerk en zorgt voor het binnenbrengen van nieuwe kennis. De Vlaamse overheid kan hier een rol spelen door het stimuleren van internationale samenwerkingsverbanden.

3.1. EXPERTISE WORDT SECTORAAL GEDEELD

De verschillende organisaties binnen de cultuursector hebben elk eigen accenten en zwaartepunten in expertiseontwikkeling. Dienstverlenende organisaties (steunpunten en expertisecentra) werken nu nog te veel binnen de grenzen van de eigen (sub)sector. De ontwikkeling van expertise moet zo georganiseerd worden dat dienstverlenende organisaties vanuit expertisenetwerken hun kennis met het hele cultuurveld kunnen delen. Dat kan door (sub)sectoroverschrijdende reorganisaties en herziening van taakverdelingen, maar evengoed door gezamenlijke initiatieven, overleg en detachering. Denk ook aan grootschalige, jaarlijkse evenementen, kleinschalige thematische opleidingen, MOOC's en workshops. Belangrijk is dat er steeds wordt gestreefd naar een sectorbreed of zelfs cross-sectoraal deelnemersveld. De mogelijkheden hiervoor moeten verder worden onderzocht. De overheid kan dit stimuleren.

3.2. PIONIERS LEIDEN DE VOLGERS

Pioniers, trendwatchers en trendsetters zijn nodig om een innovatieve dynamiek te creëren, maar de achterhoede mag niet vergeten worden. Om structurele ondersteuning van individuele culturele organisaties op het vlak van digitale cultuur te blijven garanderen, moeten dienstverlenende organisaties over voldoende slagkracht beschikken om hands-on ondersteuning in het veld te bieden. Vooral op het vlak van digitalisering mag die ondersteuning niet beperkt blijven tot het projectmatige. Waar nodig zal de overheid de taken van dienstverlenende organisaties uitbreiden en/of heroriënteren, opdat zij deze ondersteuning kunnen bieden.

Organisaties kunnen ook van elkaar leren. Naast dienstverlenende organisaties kunnen culturele organisaties zelf ook een rol opnemen in het delen van ervaringen met collega-organisaties en de brede cultuursector. Wel is het belangrijk dat de overheid deze inspanningen vervolgens ook valideert.

3.3. MEDIAWIJSHEID

Mediawijsheid omvat onder meer digitale geletterdheid en is onontbeerlijk in de huidige maatschappij. Het is het vermogen tot actief en creatief mediagebruik, gericht op maatschappelijke participatie. Mediacoach²⁰ is een opleiding voor professionelen die werken met kinderen, jongeren of volwassenen en die mediawijsheid willen integreren in hun eigen praktijk en organisatie. Het doel is om de nodige competenties op het vlak van mediawijsheid van culturele organisaties aan te scherpen. Het project Mediacoach is momenteel slechts in enkele delen van de cultuursector uitgerold. Het is wenselijk om dit in de toekomst ook uit te rollen over de volledige cultuursector. Concreet voor kunsten kan dit bijvoorbeeld betekenen dat het project onderdelen bevat die uitnodigen tot reflectie over de impact van technologie op onze maatschappij.

²⁰ Mediacoach is een initiatief van Mediawijs in samenwerking met Cultuurconnect, LINC vzw en Mediaraven met steun van de Vlaamse overheid - departement Onderwijs en Evens Foundation.

4. Radicaal digitale organisaties

Digitale innovatie heeft ook een directe impact op de operationele processen binnen culturele organisaties. Culturele organisaties moeten hun interne activiteiten, processen, competenties en businessmodellen grondig aanpassen, om zo de voordelen van digitale technologieën ten volle te kunnen benutten.

4.1. DIGITALISERING VAN INTERNE ORGANISATIEPROCESSEN

Voor activiteiten als collectiebeheer, communicatie, logistiek en ticketing kan digitalisering een belangrijke efficiëntiewinst opleveren. Vooral kleinere organisaties missen vaak de slagkracht om een dergelijke digitale transformatie uit te voeren. Professionalisering in het gebruik van digitale technologieën moet daarom een onderdeel zijn van sectorbrede ondersteuning, zelfevaluatie en kennisuitwisseling.

4.2. (BIG) DATA ALS MANAGEMENT TOOL

Culturele organisaties creëren en beheren procesgegevens over hun producties, collecties, bezoekers en stakeholders. Digitalisering en het koppelen van gegevensbestanden maken het mogelijk om deze gegevens te benutten als een vorm van business intelligence (BI).

In het bijzonder gegevens over het gedrag van de cultuurparticipant zijn voor de cultuursector waardevol voor het beoordelen van publieksbereik en voor directe communicatie met het publiek. Naast gegevens over bereik, is er ook steeds meer vraag naar gegevens over de impact van cultuur op de maatschappij en op cultuurparticipanten.²¹

Gegevens over het publiek kunnen deels afgeleid worden van de contactgegevens die veel culturele organisaties opslaan en beheren (in een *customer relationship management of CRM-systeem*). Hierbij wordt de aanbeveling ter zake van de Raad van Europa in acht genomen.²²

Maar er zijn nog meer mogelijkheden om gedrag en interesses van de cultuurparticipant te gebruiken. Aan de hand van data-analyse en datavisualisatie kunnen culturele organisaties inzichten verkrijgen, die ze kunnen gebruiken in hun beleidsontwikkeling. Een innovatietraject kan helpen om technologieën te verkennen en te ontwikkelen.

Culturele organisaties kunnen hun business intelligence ook sectorbreed delen. Door (geanonimiseerde) gebruikersdata samen te voegen, kunnen culturele organisaties niet alleen per organisatie, maar ook (sub) sectorbreed inzicht verkrijgen in onder andere publieksbereik, performantie van organisaties en trends in cultuurproductie. Culturele organisaties en overheden kunnen deze gegevens inzetten om een (digitaal) publiek in kaart te brengen, het veranderende gedrag van het (digitale) publiek te monitoren en daar gericht acties rond te ondernemen. Ook derden (o.a. onderzoek, toerisme, privésector) kunnen gebruik maken van deze gegevens.²³ Om dergelijke kennisdeling te ontwikkelen, moet wel een breed draagvlak gecreëerd worden in de cultuursector.

²¹ Een voorbeeld van een tool die impactmeting voor de cultuursector ondersteunt, is <http://impkt.tools>

²² Recommendation CM/Rec(2017)8 of the Committee of Ministers to member States on Big Data for culture, literacy and democracy (27/9/2017), <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/-/new-recommendation-on-big-data-for-culture-literacy-and-democracy>

²³ Een voorbeeld uit de bibliotheeksector dat navolging verdient, is BIOS. Een voorbeeld uit het Verenigd Koninkrijk is de Audience Finder, waarmee marktinzichten op maat worden gecreëerd (<https://audiencefinder.org>).

De datahub voor cultuurdata kan een platform zijn voor het hosten van deze data. Specificaties ter zake kunnen deel uitmaken van de digitale referentiearchitectuur.

Culturele organisaties kunnen op basis van gebruikersprofielen en gegevens over cultuurgebruik hun promotie en bemiddeling ('toeleiding') via digitale kanalen personaliseren. Cultuurparticipanten kunnen op basis van hun profiel attent gemaakt worden op evenementen die aansluiten bij hun interesseprofiel. Dit gebeurt nu al door individuele organisaties of binnen bepaalde (sub)sectoren, maar het moet mogelijk zijn deze technologie cultuurbreed toe te passen. Organisaties die hierin al stappen hebben gezet, kunnen met andere organisaties samenwerken om deze mogelijkheden verder uit te rollen.

Het is bij de uitvoering van dit soort acties uitermate belangrijk dat deze gebeuren in overeenstemming met de privacywetgeving (in het bijzonder GDPR²⁴) en de aanbevelingen van de Europese Unie ter zake.²⁵

5. Digitale netwerkinfrastructuur voor Vlaanderen

Het open beschikbaar stellen van digitale culturele content, het toepassen van digitale innovaties en de digitale transformatie van culturele organisaties vraagt om een digitale netwerkinfrastructuur die deze ambitieuze doelstellingen ondersteunt en voor alle actoren beschikbaar maakt.

'Infrastructuur' moet hier gelezen worden als het geheel van hardware, software en services waarvan culturele organisaties gebruik kunnen maken.

Er wordt geen centraal aangestuurd systeem opgelegd, maar de principes en richtlijnen voor de onderdelen van deze digitale netwerkinfrastructuur worden door de Vlaamse overheid wel vastgelegd in een 'digitale referentiearchitectuur'.

Eerder dan organisaties op te leggen om deel uit te maken van één centraal aangestuurd systeem, moet de Vlaamse overheid een beleid voeren dat culturele organisaties stimuleert om in te stappen in een digitaal ecosysteem en er samen de vruchten van te plukken. Synergie is hier het sleutelwoord. Een gemeenschappelijke digitale referentiearchitectuur biedt hiervoor de nodige basis, maar het is uiteindelijk de culturele organisatie zelf die beslist in welke mate ze meegaat in een gemeenschappelijke ICT-oplossing. De digitale netwerkinfrastructuur kan bijgevolg op verschillende manieren ingericht worden. Een referentiearchitectuur garandeert de complementariteit en heeft als doel dat elke organisatie haar eigen systemen kan inrichten op een manier die aansluiting op de systemen van andere organisaties mogelijk maakt: (1) via een centraal beheerde netwerkinfrastructuur ('centraal' betekent niet noodzakelijk dat deze infrastructuur zich op één fysieke locatie bevindt), (2) door het samenbrengen van middelen om infrastructuur tegen betere voorwaarden te verkrijgen en/of (3) door het delen van expertise in de verwerving van toegang tot infrastructuur, onder meer door het afstemmen van functionele en technische eisen.

Hierbij hoeft niet van nul af aan worden gestart: er moet aansluiting worden gevonden bij bestaande initiatieven binnen en buiten de cultuursector. Ook met andere overheidsactoren kunnen operationele samenwerkingen opgezet worden.

24 General Data Protection Regulation. <https://gdpr-eu.be/wat-is-gdpr/>

25 Council conclusions on promoting access to culture via digital means with a focus on audience development (21/11/2017), <http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14209-2017-INIT/en/pdf>

Het principe bij de ontwikkeling van een digitale netwerkinfrastructuur is dat de vrije markt een rol kan spelen en diensten kan aanbieden die beantwoorden aan de digitale referentiearchitectuur. De overheid grijpt slechts in wanneer de vrije markt cruciale elementen niet ontwikkelt.

5.1. EEN REFERENTIEARCHITECTUUR VOOR HET AFSTEMMEN VAN EISEN WAARAAN ICT-SYSTEMEN MOETEN VOLDOEN

In een digitaal cultuurlandschap moeten verschillende systemen voortdurend gegevens met elkaar uitwisselen: *collectiebeheersystemen* sturen data naar een datahub en betrekken authorities uit dezelfde hub of uit andere databanken, CRM-data worden gebruikt voor marktanalyses of om ticketingsystemen aan te sturen, applicaties betrekken content uit een *trusted digital repository (TDR)* etc. Om systemen binnen een netwerkinfrastructuur te laten functioneren, moeten ze aan bepaalde minimeisen voldoen. Dit vereist een globaal kader waarin de architectuurprincipes van al deze systemen zijn vastgesteld, in de vorm van een referentiearchitectuur. De gemeenschappelijke referentiearchitectuur moet zoveel mogelijk aansluiten op de bestaande initiatieven, zoals onder andere de Vlaamse enterprise architectuur.²⁶ Ook met de Nederlandse DERA (Digitaal Erfgoed Referentiearchitectuur) is afstemming aangewezen.²⁷

De ontwikkeling van een referentiearchitectuur is een continu proces, waarbij voortdurend nieuwe hoofdstukken worden toegevoegd op basis van nieuwe functionaliteiten en nieuwe technologische ontwikkelingen. De referentiearchitectuur groeit op het ritme waarmee de digitale netwerkinfrastructuur zich ontwikkelt en mag deze ontwikkelingen niet vertragen.

Dat betekent ook dat organisaties niet moeten wachten op deze architectuur vooraleer zelf initiatieven te nemen. Integendeel, door zelf best practices te ontwikkelen sturen ze de opbouw van de referentiearchitectuur mee aan.

Een gemeenschappelijke referentiearchitectuur kan onmogelijk de vereisten voor elk systeemonderdeel in detail vastleggen. Dat is ook niet de bedoeling: ze schetst de technische en functionele specificaties waaraan een digitale netwerkinfrastructuur moet voldoen om zo systemen beter op elkaar af te stemmen, zodat ze bijdragen tot het digitale culturele ecosysteem.

Culturele organisaties beslissen dus zelf hoe ze aan lokale (technische, functionele) eisen voldoen, maar afstemming met de referentiearchitectuur is een vereiste. Dit kan leiden tot een gezamenlijke aankoop of aanbesteding. Om een minimaal kwaliteitsniveau te bereiken, kunnen culturele organisaties gedeelde modellen ontwikkelen voor aanbestedingen, die conform de referentiearchitectuur opgesteld worden.

Als voorbeeld van hoe een dergelijke referentiearchitectuur toegepast kan worden, verwijzen we naar DERA, ontwikkeld door de partners van het Netwerk Digitaal Erfgoed (NDE), als kader voor de ontwikkeling van een domeinoverstijgende ICT-infrastructuur. Alhoewel de DERA uitsluitend over een digitale infrastructuur voor cultureel erfgoed uitspraken doet, is het toch een goed voorbeeld dat in functie van een cultuurbrede scope uitgebreid kan worden.

26 <https://overheid.vlaanderen.be/vlaamse-enterprise-architectuur>

27 <http://www.den.nl/standaard/412/Digitaal-Erfgoed-referentiearchitectuur>

Op basis van de ervaringen in Nederland definieert de Vlaamse overheid de volgende stappen voor de uitrol van de digitale referentiearchitectuur:

1. Een stuurgroep wordt samengesteld uit dienstverlenende organisaties die een cultuurbrede rol opnemen bij de implementatie van deze visienota (zie 7.1.).
2. Deze stuurgroep stelt de reikwijdte van de referentiearchitectuur vast, d.w.z. stelt vast welke elementen de referentiearchitectuur moet behandelen, alsook de agenda en timing die aangeven wanneer welke component wordt behandeld. Dit wordt regelmatig (bv. jaarlijks) herzien en breed gecommuniceerd.
3. De stuurgroep stelt de normatieve kaders van de digitale referentiearchitectuur zelf vast (bv. moet aansluiten bij DERA-nl, de referentiearchitectuur van de Vlaamse overheid (zie eerder), de normatieve kwaliteitstools (CEST, TRACKS, etc.)).
4. De stuurgroep werkt de digitale referentiearchitectuur uit in functie van concrete projecten die door henzelf of door anderen geïnitieerd worden. Dit veronderstelt voortdurende afstemming met de cultuursector.
5. Finaal valideert de Vlaamse overheid de uitgewerkte digitale referentiearchitectuur.

5.2. POOLEN VAN MIDDELEN

Culturele organisaties realiseren een economisch voordeel door middelen samen te leggen en als groep de markt op te gaan.

Dit kan in de vorm van tijdelijke samenwerkingsverbanden of de overheid kan deze opdracht toewijzen aan een organisatie die de markt opgaat namens een grotere groep organisaties. Er worden modellen ontwikkeld waarmee culturele organisaties de markt van ICT-diensten en -producten collectief kunnen benaderen. Daarnaast worden modelbestekken ontwikkeld voor functionele en systeemeisen, die lokale overheden of culturele organisaties kunnen gebruiken bij het aanbesteden van ICT-diensten en -producten, zoals software, storage, hosting, hardware, etc.

Belangrijk is dat de producten en diensten die hierbij worden betrokken technisch en functioneel beantwoorden aan de eisen die worden gesteld in de digitale referentiearchitectuur en de daarvan afgeleide modellen en aan de vooropgestelde standaarden, normen en best practices.

5.3. CENTRALE SERVICES

Het bundelen van krachten betekent voor bepaalde digitale processen dat er een centrale infrastructuur wordt voorzien die een efficiëntere oplossing biedt.

Schaalvoordelen kunnen hierbij een doorslaggevende factor zijn: inkoopkracht wordt verhoogd, lokale expertise is minder vereist en onderhoudskosten dalen aanzienlijk. Naar het voorbeeld van het ééngemaakte bibliotheekstelsel (EBS) kan onderzocht worden of nog andere vormen van dienstverlening kunnen worden aangeboden. *Anything as a Service* (XAAS) is daarbij een belangrijk uitgangspunt: waar dat zinvol is, wordt de last van het onderhoud uitbesteed aan een externe leverancier uit de private of publieke sector. Voorbeelden van toepassingen die in aanmerking kunnen komen om in de vorm van *Software as a service* (SAAS) te worden aangeboden, zijn ticketingsystemen, collectiebeheersystemen, of productiviteitstools (planning, data-analyse e.d.). Opnieuw geldt dat daarbij afgestemd wordt met de architectuurprincipes.

Door het aanbieden van centrale oplossingen ontstaat er eveneens een grotere eenvormigheid in werkprocessen. Daarbij moet wel gezorgd worden voor een beheersstructuur waarbij de betrokkenen voldoende zeggenschap hebben in het ontwikkeltraject.

Er kan sprake zijn van één organisatie die diensten ontwikkelt voor het hele veld. Voorbeelden zijn de digitale netwerkinfrastructuur die Cultuurconnect²⁸ uitbouwt voor de openbare bibliotheken (EBS) en de dienstverlening voor digitale archivering van het Vlaams Instituut voor Archivering (VIAA)²⁹. Dergelijke diensten zijn niet beperkt tot het voorzien van hard- en software, maar gaan vergezeld van de nodige ondersteuning en opleiding. Ook kunnen relaties worden gelegd met andere overheidsinitiatieven zoals de bouwstenen van Vlaanderen Radicaal Digitaal (Digitaal Archief Vlaanderen, open data portaal, etc.) en het digitaal wettelijk depot dat de KBR momenteel opzet.

Een voorbeeld van een dergelijke nog te ontwikkelen centrale dienst is de eerder besproken datahub. Ook voor het duurzaam bewaren van culturele content moeten centrale diensten worden ontwikkeld in de vorm van trusted digital repositories, zodat elke organisatie die daar behoefte aan heeft ook kan beschikken over deze dienst.

Beide initiatieven – datahub en trusted digital repository – moeten met elkaar geïntegreerd kunnen worden. De architectuurprincipes voor de datahub en de trusted digital repository moeten daarom onderdeel zijn van de referentiearchitectuur.

5.4. ACTIEVE DEELNAME AAN ONTWIKKELING VAN SOFTWARE EN SERVICE

Wanneer de commerciële markt van ICT-producten en -diensten onvoldoende voorziet in de reële behoeften van de cultuursector, is het noodzakelijk dat culturele organisaties of de overheid zelf het initiatief nemen. Dit gebeurt idealiter in overleg met commerciële partners, onder meer via het voorstellen of opleggen van technische eisen, zoals gedefinieerd in de referentiearchitectuur.

Waar mogelijk – in de eerste plaats bij het ontwikkelen van producten waarin de markt niet voorziet – moet daarbij een open source beleid worden gevolgd, zodat softwareproducten die met publieke middelen werden ontwikkeld ook voor de hele gemeenschap toegankelijk blijven.

Dit vergt overigens de beschikbaarheid van investeringsbudgetten, vermits er geen verdienmodellen rond open source software kunnen worden ontwikkeld. Er dient onderzocht te worden welke rol het Fonds voor Culturele Infrastructuur (FoCI)³⁰ hier kan spelen. Ook hierbij moet een duurzaamheidsstrategie gevolgd worden: investeren in nieuwe software kan niet zonder een voldoende brede gemeenschap die er gebruik van maakt en de verzekering dat op lange termijn ondersteuning is gegarandeerd.

6. Digitale contentcreatie

De impact van digitalisering toont zich in toenemende mate in de manier waarop content gecreëerd wordt. De beeldende kunstensector was een *early adopter* van de mogelijkheden van digitale technologie. Ook binnen de podiumkunsten experimenteren makers hiermee steeds meer en reflecteren zij over de wijze waarop digitalisering kunstcreatie en de samenleving beïnvloedt. Meer traditionele sectoren maken eveneens een verschuiving mee naar contentcreatie die steeds meer digitaal is. Denk aan e-books in openbare bibliotheken of het online publiceren van tijdschriften.

28 <http://www.cultuurconnect.be/>

29 <https://viaa.be/nl>

30 <https://cjsm.be/cultuur/themas/culturele-infrastructuur>

Digitale contentcreatie stimuleert in al zijn vormen onze omgang met culturele content en daagt culturele organisaties uit om nieuwe interactievormen te ontwikkelen. Tegelijkertijd dwingt het de sector om na te denken over de duurzaamheid van digitale of gedigitaliseerde content. Willen we de digitale content ook voor volgende generaties behouden, dan moeten we rekening houden met de risico's die daaraan verbonden zijn. Aansluitend dringt zich ook de vraag op naar een adequaat selectiebeleid. Digitale content heeft de neiging om exponentieel toe te nemen in omvang. Een organisatieoverschrijdend waarderings- en selectiebeleid kan er voor zorgen dat deze toename beheersbaar blijft.

6.1. DIGITALISERING VAN ANALOGE CONTENT

Om analoge culturele content toegankelijk te maken en te houden, moet verder worden ingezet op digitalisering van analoge content.

In sommige gevallen is dit een acute nood: denk aan chemisch verval van film en aan verzuring van papier. Maar ook voor minder bedreigde analoge dragers, zoals bijvoorbeeld kunstobjecten, zorgt digitalisering ervoor dat de inhoud mee kan worden opgenomen in het ecosysteem waarin digitale content wordt beheerd, verrijkt, uitgewisseld en geconsulteerd. Op het vlak van digitalisering heeft Vlaanderen nood aan een inhaaloperatie. Zo was in 2017 slechts 24% van de erfgoedcollecties gedigitaliseerd, in sterk wisselende kwaliteit. Bij documentgerichte collecties in archieven en erfgoedbibliotheken is de achterstand nog groter.³¹

Om een dergelijke inhaaloperatie te realiseren, moeten voldoende middelen beschikbaar zijn voor basisdigitalisering. De omzetting van analoge naar digitale content is in principe een verantwoordelijkheid voor de betreffende culturele organisatie zelf, maar door betere samenwerking kan dit efficiënter en goedkoper, bijvoorbeeld door pooling van middelen. Zo'n samenwerking moet echter planmatig en op basis van weloverwogen selectiecriteria gebeuren. Digitalisering van analoge content moet daarom in directe relatie staan met het selectie- en waarderingsstraject.

Het beantwoorden aan kwaliteitsstandaarden en het toepassen van kwaliteitscontrole is bij digitalisering essentieel, en specialistenwerk. Standaarden zijn vastgelegd in tools zoals CEST³², maar moeilijk bruikbaar voor niet-ingewijden. Naar het voorbeeld van TRACKS³³ moet de expertise op maat van de subsectoren uitgebreid en verspreid worden.

6.2. COLLECTIEBELEID VOOR EFEMERE CONTENT

Content die vroeger als tastbaar object zichtbaar en hanteerbaar was, komt meer en meer voor in efemere vorm. Het gaat zowel om *born digital* content als om gedigitaliseerde content die online beschikbaar is voor (kortstondig) gebruik (i.p.v. bezit). Contentcreatie vindt ook veel meer en vaker plaats buiten het traditionele werkingsgebied van culturele organisaties. Denk aan online platformen waar makers muziek delen met de consument of aan de talloze blogs en andere webpublicaties.

Wanneer het materiële virtueel wordt, vraagt dit om een andere vorm van collectiebeleid bij erfgoedbibliotheken, musea en archieven.

31 Op basis van de ruwe data (n=10) voor het Report on ENUMERATE Core Survey 4 (2017). De cijfers van de vorige bevraging (2014) werden verwerkt in het cijferboek cultureel erfgoed (2014). Voor de overige sectoren zijn geen globale cijfers bekend.

<https://faro.be/blogs/jeroen-walterus/het-cijferboek-cultureel-erfgoed-2014-is-gepubliceerd>.

32 www.projectcest.be

33 www.projecttracks.be

Het stelt hen voor nieuwe technische en beleidsmatige uitdagingen. Hoe houden we digitale content toegankelijk? Hoe gaan we om met de veranderlijkheid van digitale objecten? Hoe behouden we de context van een digitaal, samengesteld object als een website? Allemaal vragen die de bestaande concepten en processen voor het selecteren en archiveren van analoge content uitdagen en vragen om een nieuwe visie op wat het waard is om bewaard te worden en op welke manier.

Het is belangrijk dat erfgoedorganisaties – in overleg met de overheid – hun collectiebeleid waar nodig bijstellen. Erfgoedorganisaties doen dit niet alleen: ze werken nauw samen met de makers van digitale content en moeten kunnen rekenen op ondersteuning van dienstverlenende organisaties en hun eigen netwerk.

Culturele organisaties zien hun werkingsgebied ook uitbreiden naar de digitale 'captatie' van analoge content. Zo creëert het vastleggen van podiumvoorstellingen mogelijkheden voor nieuwe vormen van cultuurparticipatie, eventueel ondersteund door nieuwe spelers (zie ook 2.3.). Tegelijkertijd creëert dit nieuwe uitdagingen met betrekking tot het borgen van deze culturele content, die erfgoedorganisaties samen met makers en andere stakeholders moeten aangaan.

6.3. DIGITAAL DUURZAAM BELEID IN ELKE CULTURELE ORGANISATIE

/// Digitaal betekent vaak ook kwetsbaar. Die kwetsbaarheid speelt zich af op verschillende niveaus en termijnen.

Digitale content wordt in alle betekenissen van het woord steeds virtueel: bestanden worden bewaard op gevirtualiseerde servers, content is efemeer en wijzigt voortdurend van vorm en samenstelling. De controle over data verschuift van eigenaars en gebruikers naar de eigenaars van platformen. In andere gevallen staan data op kwetsbare dragers, besloten in moeilijk of onleesbare *bestandsformaten*. Op elk van deze risico's moet ingegrepen worden, om digitale culturele content op lange termijn beschikbaar te houden. Dit begint bij een duurzame opslag, maar behelst ook aandacht voor veroudering van dragers, bestandsformaten en besturingssystemen. Ook de duurzaamheid in het vindbaar maken van digitale objecten is een aandachtspunt. Daarnaast is er nood aan structurele beveiligingsmaatregelen tegen onbedoelde of opzettelijke schade.

Duurzame omgang met digitale culturele content moet tot het DNA van elke culturele organisatie behoren. De houdbaarheidsdatum van digitale informatie is veel beperkter dan die van analoge dragers. Bestanden ouder dan 10 jaar lopen al een ernstig risico om onleesbaar, onvindbaar of beschadigd te geraken. Voor duurzame bewaring kan dus niet uitsluitend op de traditionele erfgoedbewakers (archieven, bibliotheken en musea) worden gerekend. *Digitale duurzaamheid* moet bij de bron worden gewaarborgd door het hanteren van procedures, kwaliteitseisen en het gebruik van de juiste tools en infrastructuur.

Dit betekent dat culturele organisaties de nodige expertise moeten ontwikkelen en bij het ontwikkelen van een duurzaamheidsbeleid moeten kunnen rekenen op ondersteuning. Het traject dat PACKED met de kunstensector doorloopt in het kader van het project TRACKS moet op termijn uitgebreid worden naar alle culturele organisaties die digitale culturele content beheren.

/// Een meer actieve rol in digitale preservatie kan ten slotte enkel gevraagd worden wanneer organisaties ook toegang hebben tot de juiste tools.

Daarom worden de bestaande trusted digital repositories opengesteld voor alle culturele organisaties. Aanvullend kan onderzocht worden of ook (gemedieerde) toegang kan worden verleend aan niet-culturele organisaties die culturele content beheren.

Duurzaamheid is ten slotte ook een aandachtspunt in ecologische zin. De impact van ICT op het gebruik van grondstoffen en klimaat is immers onmiskenbaar. De Vlaamse overheid verbindt zich ertoe om bij het uitdragen van een visie op digitale technologie in de cultuursector de nodige maatregelen te nemen om de ecologische impact ervan te minimaliseren. Dit kan onder meer door het opnemen van milieugerelateerde criteria bij het selecteren van diensten (bijvoorbeeld een voorkeur voor groene datacenters) en bij de aankoop van hardware.³⁴

7. Beleidsinstrumenten voor een digitale toekomst

Een essentiële voorwaarde om de in deze nota opgesomde initiatieven uitvoerbaar te maken, is een uitgebalanceerde opvolging, evaluatie en eventueel bijsturing door de overheid. De Vlaamse overheid neemt verder de taak op zich om afstemming met andere beleidsdomeinen en het internationale niveau te realiseren.

7.1. OVERHEID FACILITEERT EN ONDERSTEUNT

De Vlaamse overheid heeft een faciliterende rol. Het uitgangspunt is dat iedere organisatie zich inschrijft in het digitale culturele ecosysteem dat deze nota schetst. Het staat culturele organisaties vrij om eigen oplossingen te implementeren, in zoverre ze voldoen aan het eveneens geschetste referentiekader. Echter, 'meedoen' en onderdeel worden van de beoogde infrastructuur zal veelal de aantrekkelijkste en meeste efficiënte oplossing bieden, onder andere omdat culturele organisaties dan gebruik kunnen maken van de diensten die de overheid en het netwerk aanbieden en daar ook de vruchten van kunnen plukken.

Om de uitdagingen die het digitale tijdperk aan cultuur stelt tegemoet te treden, wil de Vlaamse overheid hiervoor de nodige ondersteuning, begeleiding en middelen voorzien om culturele organisaties aan te moedigen in te stappen in de logica van de visienota en dit voor hen te vereenvoudigen.

Eenzijds stelt de Vlaamse overheid middelen beschikbaar om experimentele projecten te ondersteunen. Verder zal de 'Cultuurbank' hierin een rol kunnen opnemen in de vorm van kredieten en investeringen.³⁵ Ook de mogelijkheden inzake ondersteuning van digitale infrastructuur vanuit FoCI worden bekeken. Tot slot is het belangrijk dat de hands-on begeleiding van de cultuursector op een zodanige manier georganiseerd wordt dat elke culturele organisatie gestimuleerd wordt om een engagement ten aanzien van deze visienota op te nemen. Culturele organisaties moeten het digitale niet zien als iets dat erbij komt, en waaraan zij pas aandacht besteden als er middelen voor beschikbaar zijn. Het principe 'digital first' betekent dat culturele organisaties het digitale gaan zien als een permanente verantwoordelijkheid en dat het onderdeel wordt van hun DNA.

De overheid kan tevens de rol van matchmaker op zich nemen om zo te zorgen dat middelen uit internationale subsidiekanalen, uit de privésector of uit andere sectoren optimaal worden benut binnen cross-sectorale samenwerkingsverbanden.

34 <https://overheidvlaanderen.be/duurzame-innovatieve-overheidsopdrachten>

35 https://cjsm.be/cultuur/sites/cjsm.cultuur/files/public/170719_vr_2017_1407_doc.0785-2_aanvullende_financiering_-_bijlage.pdf

Om de speerpunten in deze visienota op een efficiënte manier in te vullen, is er een performant en operationeel afgestemd 'middenveld' nodig dat op een efficiënte manier met de subsectoren interacteert (via antennes) en het digitale culturele ecosysteem aanstuurt. Op dit ogenblik zijn de vier belangrijkste potentiële spelers voor een cultuurbrede implementatie van deze visienota: VIAA, Cultuurconnect, PACKED en Publiq. Conform de filosofie van een ecosysteem dient hun onderlinge relatie en de manier waarop met sectorale organisaties omgegaan wordt, verder geoperationaliseerd te worden om zo tot een 'dekkend' (i.f.v. sectoren en processen) geheel te komen. De kennis en expertise die op deze manier ontwikkeld worden, dienen internationaal gebenchmarkt te worden. Actieve deelname aan internationale projecten zorgt ervoor dat Vlaanderen mee de agenda bepaalt m.b.t. de concrete noden van de cultuursector op het vlak van digitalisering. De overheid voorziet eveneens in een draaischijf die de cultuursector verbindt met zowel het internationale als het Vlaamse speelveld. Op die manier draagt ze ertoe bij dat Vlaamse culturele organisaties eerder en beter de mogelijkheden in beeld krijgen m.b.t. beschikbare budgetten, partners en begeleiding. Ze stimuleert ook de aanwezigheid van Vlaamse culturele organisaties op internationale fora die zich richten op de maatschappelijke reflectie op en de kruisbestuiving tussen kunst, cultuur en technologie (bv. Transmediale (Berlijn) en Ars Electronica (Linz)).

Het culturele verdrag dat Vlaanderen en Nederland in 1995 afsloten³⁶, maakt dat Nederland een prioritair land is om mee samen te werken rond digitale cultuur. De gemeenschappelijke taal vergemakkelijkt onderlinge samenwerking en afstemming.

Tot slot monitort de Vlaamse overheid de voortgang van het beleidskader inzake digitale cultuur. Ze hanteert hiervoor de zelfevaluatietool die digitale maturiteit van zowel de individuele culturele organisaties als het brede culturele veld meet, maar legt eveneens accenten in de aansturing van culturele organisaties.

7.2. OVERHEID COÖRDINEERT

Een performant en operationeel afgestemd 'middenveld' impliceert dat grenzen tussen subsectoren worden doorbroken én dat dit middenveld voldoende capaciteit en mandaat heeft om deze rol op een efficiënte en cultuurbrede manier te vervullen. Ten aanzien van de huidige situatie impliceert dit verschuivingen in samenwerkingen tussen organisaties en een verschuivende rol van dienstverlenende organisaties. Dit vereist aanpassingen in de beheersovereenkomsten van VIAA, Cultuurconnect, PACKED en Publiq (zie ook 7.1.).

De Vlaamse overheid is actief aanwezig op internationale fora en bevordert op deze manier een wisselwerking tussen het eigen beleid en de internationale fora. Internationale fora bieden Vlaanderen richtinggevende en soms bepalende kaders voor de omgang van digitale technologie met cultuur. Zij hebben ook een belangrijke functie als ontmoetingsfora.

Op verschillende beleidsniveaus en op het niveau van de Vlaamse overheid wordt er digitale (culturele) infrastructuur en dienstverlening ontwikkeld. Het is inefficiënt om vanuit het Vlaamse cultuurbeleid alles nog eens extra te gaan ontwikkelen. Het streven naar een maximale synergie met de bouwstenen die Vlaanderen Radicaal Digitaal aanbiedt, is hierbij een uitgangspunt. Ook vanuit een netwerkgedachte is het evident dat de verschillende niveaus operationeel samenwerken en de gemeenschappelijke referentiearchitectuur afstemmen en gezamenlijk operationaliseren.

Nederland en Vlaanderen kunnen hun operationele samenwerking uitbreiden naar afstemming van bijvoorbeeld de referentiearchitectuur of het gebruik van gemeenschappelijke autoriteiten zoals AAT-NED³⁷.

36 <https://cjsm.be/cultuur/themas/internationaal-cultuurbeleid/bilaterale-samenwerking/nederland>

37 De AAT of Art & Architecture Thesaurus (<http://website.aat-ned.nl/> en <http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/>) is een meertalige thesaurus met betrekking tot materiële en immateriële cultuuruitingen.

7.3. OVERHEID MONITORT EN STUURT

De Vlaamse overheid draagt als verdeler van publieke middelen de verantwoordelijkheid om de aanwending en effecten van die middelen te monitoren. Dit gebeurt door de beoordeling van de uitvoering van taken die zij in beheersovereenkomsten, erkenningen en projectmatige ondersteuning aan culturele organisaties toebedeelt.

De criteria die zij hierbij hanteert, moeten echter beter worden afgestemd op de digitale realiteit. De bestaande (sectorale) reglementeringen zullen, conform de finaliteit van deze visienota, op termijn gestroomlijnd worden. Centraal hierbij staat de implementatie van een kwaliteitskader dat voortdurend in beweging is en dat door de sector verder ontwikkeld wordt. Elementen hieruit zijn de opname van een digitaal beleidsplan (of digitale beleidsaccenten) in de beheersovereenkomst, de keuze voor open source bij het (laten) ontwikkelen van applicaties, het toepassen van de principes van de digitale referentiearchitectuur en het toepassen van open data licenties. Ook kan zij nieuwe, op de digitale realiteit aangepaste beoordelingscriteria hanteren conform de doelstellingen van deze visienota, zoals het hanteren van gebruikscijfers van het digitaal cultuuraanbod als een indicator voor publieksbereik.

De Vlaamse overheid neemt de taak op zich om, in samenwerking en overleg met alle stakeholders, de uitvoering van de speerpunten in deze visienota te monitoren op het vlak van de gemaakte vooruitgang, de efficiëntie van de gebruikte instrumenten, de nood aan bijsturing, etc. Een belangrijke tool daarbij is de zelfevaluatietool digitale maturiteit die niet alleen het ontwikkelingsniveau van de individuele culturele organisatie in kaart brengt, maar ook als monitoringstool fungeert in functie van de implementatie van deze visienota. Zo wordt het mogelijk om gerichte beleidsingrepen te doen en deze op basis van de impact ervan te evalueren.

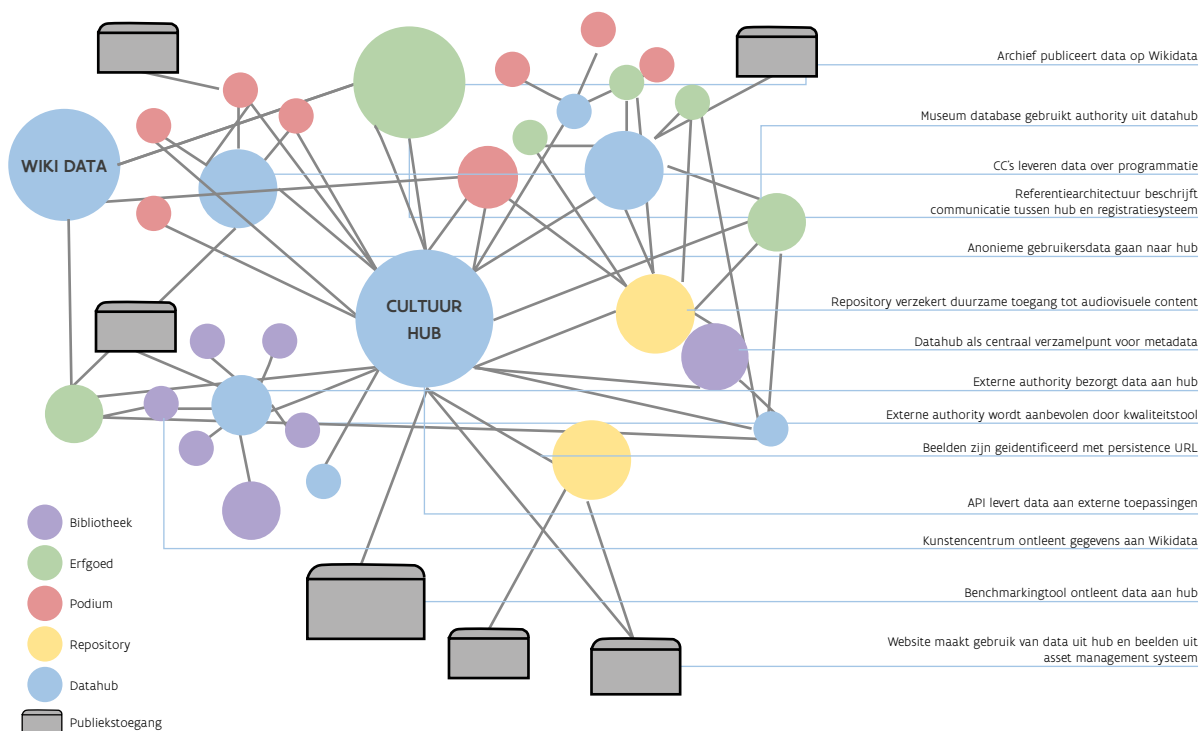
III. Overzichtsschets digitaal cultureel ecosysteem

In deze visienota hebben we de terminologie 'digitaal cultureel ecosysteem' gebruikt voor het zelforganiserend, gedistribueerd, adaptief, open organisatorisch en technisch systeem waaraan meerdere culturele organisaties en/of applicaties bijdragen en gebruik van maken. Culturele organisaties en hun gebruikers geraken door samenwerking en kennisdeling steeds meer met elkaar verbonden.

Onderstaand diagram geeft een schets van de kenmerken van zo'n ecosysteem. Het diagram ambiert geen volledigheid en is niet te beschouwen als een tekening van de concrete ICT-architectuur, maar is illustratief voor een aantal kenmerken van het ecosysteem:

- Het toont aan hoe verschillende sectoren met elkaar in interactie treden en interageren met digitale platformen binnen en buiten de cultuursector.
- Het illustreert hoe verschillende types content aan elkaar gekoppeld worden, onder meer door het gebruik van persistente identifiers en autoriteiten.
- Het toont aan hoe dezelfde content op meerdere platformen kan worden hergebruikt.
- Het illustreert hoe organisaties binnen het ecosysteem clusters kunnen vormen, die met andere componenten van het ecosysteem interageren.

Om deze interacties mogelijk te maken, is samenwerking over de schotten van de traditionele cultuursectoren een absolute vereiste. Het ecosysteem is te beschouwen als een dynamisch gegeven, dat kan inspelen op nieuwe behoeften en technologieën. Het onderliggend afsprakenkader (de digitale referentiearchitectuur) moet dan ook voldoende flexibel zijn.



Impressie van het digitaal cultureel ecosysteem. Cirkels stellen verzamelingen van content voor. Rechthoeken zijn toepassingen die gebruik maken van deze content.

IV. Conclusie: een gefaseerde aanpak

Deze visienota biedt, vanuit een langetermijnperspectief, een leidraad aan de Vlaamse overheid en de cultuursector tot een cruciale heroriëntering van de cultuursector in functie van hoe artistieke creatie en het bewaren, verspreiden en voor een breed publiek beschikbaar maken van culturele content kan worden gestimuleerd in een omgeving die onder invloed van nieuwe technologieën digitaliseert.

Het verder vormgeven van de speerpunten zal ervoor zorgen dat er binnen tien jaar een raamwerk zal zijn waarin culturele content open, bereikbaar en bruikbaar zal zijn en waarbij er vanuit de gebruiker gedacht wordt. Het streven naar en realiseren van synergie, zowel in de brede cultuursector als met andere beleidsdomeinen, is hierbij een doelstelling.

Culturele organisaties zullen binnen 10 jaar omgevormd zijn tot 'radicaal digitale organisaties' die digitale technologieën inzetten om hun interne processen efficiënter te maken en die *big data* gebruiken als vorm van business intelligence om zo hun marketing en beleidsontwikkeling te verbeteren. Daarnaast doet deze visienota voorstellen om de digitale referentiearchitectuur te operationaliseren. Dit is een basisvereiste voor het culturele digitale ecosysteem: ze schetst de technische en functionele specificaties waaraan infrastructuur moet voldoen om zo systemen beter op elkaar af te stemmen. De digitale netwerkinfrastructuur, met als belangrijke componenten de trusted digital repository en datahub, dienen conform deze architectuur vormgegeven te worden.

Zoals reeds vermeld in de inleiding, zal de implementatie van deze visienota gefaseerd worden uitgevoerd volgens verschillende prioriteiten. Aangezien acties vaak nauw verweven zijn, en een aantal acties de randvoorwaarden vervullen en een kader creëren om andere acties te kunnen uitvoeren, is er nood aan een gefaseerde aanpak. Hierbij moeten onderstaande voorwaarden als eerste gerealiseerd worden.

- Er bestaat in de cultuursector nog veel onduidelijkheid over de definitie van open data en over welke digitale content en (meta)data er onder een open data regeling vallen. Er moet de volgende maanden dan ook vastgelegd worden wat in de verschillende culturele (sub)sectoren onder open data verstaan wordt en hoe de Vlaamse overheid de ondersteuning daarrond het best kan organiseren. Dit luik kan verder geoperationaliseerd worden door het nemen van maatregelen die juridische belemmeringen voor toegang tot en (her)gebruik van digitale culturele content wegnemen en door het opstellen van modelovereenkomsten. De Vlaamse overheid voorziet in modelovereenkomsten die het toekomstige gebruik van digitale creaties regelen.
- Het ecosysteem waarin digitale culturele content optimaal bruikbaar, vindbaar en zichtbaar is, ten behoeve van de cultuursector en van derden (bv. de creatieve sector), wordt mogelijk gemaakt door het opstellen van kwaliteitseisen (en authorities, *PID's*, etc.) en door het stapsgewijs uitwerken van een digitale referentiearchitectuur. Een onderzoek naar noden en wensen voor (her)gebruik is daarbij richtinggevend en zal in 2018 dan ook opgestart worden. Kwaliteitseisen en referentiearchitectuur vormen de belangrijkste randvoorwaarden voor het ontwikkelen van een datahub voor cultuur waarop diensten ontwikkeld worden. De concrete uitwerking daarvan zal in 2018 vorm krijgen met de integratie van de drie provinciale erfgoeddatabanken³⁸ tot een eengemaakt systeem als testbed. Dit traject zal

³⁸ Deze provinciale erfgoeddatabanken zijn: Erfgoedinzicht, Erfgoedplus en Donnet. Door de gewijzigde taakstelling van de provincies komen de erfgoeddatabanken – en bijhorende mensen en middelen – vanaf 2018 over naar de Vlaamse overheid. Via deze databanken worden tal van collecties geregistreerd en voor het publiek ontsloten. De Vlaamse overheid zal verschillende scenario's onderzoeken om

een belangrijke aanzet bieden voor de referentiearchitectuur. Hierbij wordt ook ingezet op tools voor datacleaning om de kwaliteit van de digitale culturele content te optimaliseren.

- In functie van digitale contentcreatie en -bewaring is het belangrijk te voorzien in de randvoorwaarden van een trusted digital repository voor alle types van content en voor alle culturele organisaties. De Vlaamse overheid maakt werk van de continuïteit van de opdracht van het VIAA voor de duurzame bewaring en terbeschikkingstelling van audiovisueel materiaal, en start in 2018 de dialoog met Informatie Vlaanderen / Facilitair Bedrijf met het oog op de uitrol van het Digitaal Archief Vlaanderen voor de cultuursector. Het is eveneens nodig te voorzien in adequate, minimale kwaliteitseisen voor de hele cultuursector. Via mandaten bij dienstverlenende organisaties zal de Vlaamse overheid de opdracht geven om normatieve tools zoals CEST en TRACKS cultuurbreed te ontwikkelen.
- Om een digitale innovatieve stimulans in de cultuursector te creëren is het uitwerken van een kader voor innovatieve cross-sectorale projecten belangrijk. De Vlaamse overheid bekijkt in hoeverre de huidige instrumenten (bv. Partnerprojecten) tegen 2019 afgestemd en ruimer geoperationaliseerd kunnen worden.
- Expertiseontwikkeling vereist een kader dat culturele organisaties toelaat om cross-(sub)sectoraal te werken en kennis uit te wisselen. Zo zet de Vlaamse overheid in op een jaarlijks sectorbreed ontmoetingsmoment. Hierbij wordt onderzocht of een verbreding van 'Informatie aan Zee', dat tweejaarlijks georganiseerd wordt, mogelijk is. Daarnaast is het belangrijk dat de hands-on ondersteuning van de cultuursector op korte termijn op een efficiënte manier georganiseerd wordt, dit vanuit het expertisenetwerk, waar ook plaats is voor de erfgoedconsulenten die naar het Vlaamse niveau overkomen op basis van een gewijzigde taakstelling van de provincies. Waar nodig zal hiervoor de rol van dienstverlenende organisaties geheroriënteerd en uitgebreid worden. Verder maakt ze in 2018 werk van de uitrol van de zelfevaluatietool digitale maturiteit. Ook zullen de mogelijkheden onderzocht worden voor een cultuurbrede invulling van het Mediacoach project.
- Bij het operationaliseren van de visienota speelt het vaststellen van verschuivende rollen en taken van dienstverlenende organisaties een sleutelrol. Een aanzienlijk deel van de acties die de voorliggende visie kunnen operationaliseren, is m.a.w. afhankelijk van de manier waarop de rollen van dienstverlenende organisaties vormgegeven worden en welke taken zij op een sectoroverstijgend niveau toegewezen krijgen. Dit is een randvoorwaarde voor het creëren van impact op de cultuursector. Het is aan deze actoren om gezamenlijk de samenhang en volgorde in de uitvoering van de acties nader te bepalen, aan te sturen en te bewaken. Uiteraard dient dit in afstemming met de bouwstenen van Vlaanderen Radicaal Digitaal te gebeuren. Structurele afspraken met Informatie Vlaanderen / Facilitair Bedrijf zijn hiervoor nodig. Op dit ogenblik zijn de vier belangrijkste potentiële spelers voor een cultuurbrede implementatie van deze visienota VIAA, Cultuurconnect, PACKED en Publiq. We streven nog deze legislatuur naar een meerjarige overeenkomst en afstemming in het takenpakket van deze en waar nodig andere relevante dienstverlenende organisaties. Dit moet leiden tot een betere operationele afstemming tussen de dienstverlenende organisaties die rond digitale cultuur werkzaam zijn.

deze taken op een goede wijze een nieuwe inbedding te geven. Belangrijk hierbij zijn het behoud van de kwaliteit van de opgebouwde werking en het verderzetten van de ondersteuning.

- Wat financiële ondersteuning tot slot betreft, is het cruciaal om vanuit de Vlaamse overheid matchmaking voor Vlaamse projecten voor digitale innovatie te organiseren en de deelname aan internationale projecten voor digitale innovatie en onderzoek te ondersteunen. Ook het creëren van een kader voor Vlaams-Nederlandse samenwerking rond digitale cultuur is cruciaal. Inzake de ondersteuning van digitale infrastructuur worden de mogelijkheden via FoCI onderzocht.

Het spreekt voor zich dat we van alle culturele organisaties een engagement ten aanzien van deze visienota verwachten. Het is echter zo dat het gros van speerpunten en acties zich toespitst op het faciliteren van een cultuurbrede aanpak (infrastructuur, ondersteuning, etc.). Om een breed draagvlak te creëren en de visienota voor elke individuele culturele organisatie aanspreekbaar te maken is het cruciaal om in voldoende mate hands-on begeleiding te voorzien en alsook middelen die in dit kader gevaloriseerd kunnen worden. Daarnaast is er voor individuele organisaties ook een winst te halen uit samenwerking op het vlak van expertise en infrastructuur.

De speerpunten van deze visienota zullen in 2018 vertaald worden in een concreter actieplan, dat via verschillende kanalen aan de sector bekendgemaakt zal worden om de cultuursector te sensibiliseren rond deze visienota. Daarvoor werkt de Vlaamse overheid in eerste instantie met de relevante dienstverlenende culturele organisaties een doeltreffende aanpak uit. Het is belangrijk dat culturele organisaties vertrouwd geraken met de basisprincipes en speerpunten van deze visienota. Dit is immers een kritische succesvoorwaarde voor het actieplan, dat de culturele organisaties gefaseerd in staat moet stellen om een antwoord te bieden op de uitdagingen en de effecten die digitale technologie aan de cultuursector stelt.

Glossarium

Aggregatie: het verzamelen van gegevens uit meerdere databases met de bedoeling om deze gecombineerd ter beschikking te stellen.

Anything as a Service (XAAS): verzamelnaam voor diensten die online worden aangeboden op basis van *cloud computing*, waarbij de klant toegang krijgt tot de dienst via het internet. De XAAS-aanbieder zorgt voor installatie, onderhoud en beheer van de dienst. De dienst kan onder meer bestaan uit software (Software-as-a-Service), communicatiediensten (Communications-as-a-Service) of computer hardware (Infrastructure-as-a-Service).

Application programming interface (API): een middel op basis waarvan een computerprogramma kan communiceren met een ander programma. In deze context gaat het om het uitwisselen van gegevens en gebeurt die communicatie via het web (webAPI). Een open API is publiek toegankelijk.

Architectuur: beschrijving van de reële ICT-componenten (hardware, software, standaarden) in een organisatie. De architectuur legt vast wat deze componenten zijn, wat hun functie is en hoe ze met elkaar in verband staan.

Artificiële intelligentie (AI): intelligentie waarmee systemen het menselijk denkvermogen imiteren om zelfstandig problemen op te lossen.

Augmented reality (AR): een digitale technologie die het mogelijk maakt om live, direct of indirect, gegevens visueel toe te voegen aan de werkelijkheid (bv. data of beelden). Zie ook *Mixed reality* (MR).

Authority (file): lijst waarin de naam en eigenschappen zijn gedefinieerd van entiteiten (bv. abstracte concepten, personen of plaatsen). Authorities worden gebruikt om eigenschappen van objecten (bv. een boek, een kunstwerk) eenduidig te identificeren en te beschrijven. Door gebruik van gestandaardiseerde authorities kunnen relaties tussen objecten universeel vastgelegd worden. Zo kunnen alle creaties van dezelfde maker uit verschillende collecties en agenda's snel gevonden worden. Bovendien kunnen organisaties gegevens over die maker telkens hergebruiken.

Bestandsformaat: de manier waarop de informatie in een computerbestand gecodeerd is.

Big data: grote hoeveelheden gestructureerde en ongestructureerde gegevens, vaak van verschillende oorsprong. Op basis van nieuwe analysetechnieken kunnen hieruit inzichten afgeleid worden i.v.m. gedragingen van bv. consumenten (zie ook *Business Intelligence*).

Blockchain: technologie om gegevens in een database op te slaan die alleen kunnen gewijzigd worden met consensus van alle betrokkenen. Er is daarbij geen centrale autoriteit die de database beheert. Blockchain is daarom bijvoorbeeld geschikt om gegevens over eigendomstransacties veilig op te slaan. Experimentele toepassingen zijn intussen ontwikkeld voor onder andere fotografen en journalisten.

Born digital: van oorsprong digitaal, dus niet gecreëerd door omzetting van analoog naar digitaal.

Business intelligence (BI): het verzamelen en gebruiken van gegevens over de markt en/of over activiteiten van organisaties met als doel een competitief voordeel te bereiken.

Cloud computing: het gebruiken van diensten (servers, opslag, databanken, netwerken, software, analyse, etc.) via het internet ('the cloud'), eerder dan via een lokale server of personal computer.

Collectiebeheersystemen (CBS): systeem voor de registratie en het beheer van analoge of digitale (erfgoed)collecties, zoals museale collecties of archieven.

Creative commons: Creative commons licenties geven een eenvoudige, internationaal verspreide en gestandaardiseerde manier om toestemming te verlenen om creatieve werken te gebruiken.

Crowdsourcing: model waarbij gebruik wordt gemaakt van een niet vooraf bepaalde groep mensen (crowd) om via het internet en doorgaans gratis een dienst of product te leveren of gezamenlijk te werken aan een dienst of product. De bijdragen die verschillende auteurs leveren aan Wikipedia zijn bijvoorbeeld te beschouwen als een vorm van crowdsourcing.

Culturele organisatie: organisatie met als hoofddoelstelling het creëren, verspreiden en/of bewaren van cultuur ten behoeve van het publiek.

Culturele content: materiële of immateriële objecten, actoren of gebeurtenissen die een uiting zijn van een culturele activiteit en culturele waarde of betekenis bezitten.

Customer relationship management (CRM): klantenbeheer. Een CRM-systeem is een softwarepakket voor het beheren van klantgegevens en interacties met deze klanten.

Databank: is een gestructureerde verzameling gegevens, ingericht met het oog op flexibele raadpleging en gebruik.

Datahub: een systeem waarin gegevensverzamelingen en hun metadata, afkomstig uit verschillende bronnen, beschikbaar worden gemaakt voor distributie en bevraging. Gegevensverzamelingen kunnen centraal worden opgeslagen of er kan via links doorverwezen worden naar elders beschikbare data (federation). Vaak ondersteunen datahubs ook het rechtstreeks bevragen van de opgeslagen dataverzamelingen via een *Application programming interface* (API).

Dataset: gestructureerde reeks gegevens, meestal in machineleesbare vorm.

Digital storytelling: vertellen van verhalen met digitale middelen, waaronder digitale tekst, video en audio, maar ook links naar objecten en plekken buiten het verhaal, interactie met gebruikers en andere digitale tools.

Digitale culturele content: 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.

Digitale duurzaamheid: geheel van processen en infrastructuur die er op gericht zijn om digitale informatie te bewaren en bruikbaar te houden en zo te voorkomen dat informatie verloren gaat door bijvoorbeeld het gebruik van verouderde bestandsformaten of soft- en hardwaresystemen.

Digital humanities: (ook e-humanities of digitale geesteswetenschappen) is het vakgebied dat tracht met behulp van computertechnieken antwoorden te vinden op geesteswetenschappelijke onderzoeksvragen.

Digitalisering: In de brede zin heeft het betrekking op de economische, maatschappelijke, culturele en organisatorische transformaties die het gevolg zijn van digitale technologieën. In de enge betekenis is digitalisering het proces waarbij analoge data worden omgezet naar data voor een digitale gegevensdrager. Tenzij anders vermeld, gebruiken we in dit document de term digitalisering in de brede zin.

Ephemere content: digitale content die niet bestemd is om voor lange tijd in dezelfde vorm te bewaren en niet beheerd wordt door een organisatie die het bewaren van digitale content als doelstelling heeft, zoals websites.

E-book: verzamelnaam voor digitale publicaties met de structuur van een gewoon boek, die weergegeven kunnen worden op een beeldscherm, zoals een e-reader, beeldscherm of smartphone.

Ecosysteem: een (digitaal) ecosysteem is – in het kader van deze visienota – een zelforganiserend, gedistribueerd, adaptief, open organisatorisch en technisch systeem waaraan meerdere organisaties en/of applicaties bijdragen en gebruik van maken.

Edit-a-thon: evenement waar deelnemers van een online community zoals Wikipedia of OpenStreetMap samenkomen om content over een specifiek, vooraf bepaald onderwerp aan te vullen en te verbeteren.

Hackaton: bijeenkomst waarbij deelnemers korte tijd samenwerken rond de ontwikkeling van een digitale toepassing.

Infrastructuur: het geheel van technische voorzieningen (hardware, software en services) vereist om digitale dienstverlening te realiseren.

Linked open data (LOD): methode om gegevens gestructureerd en machineleesbaar te publiceren en aan elkaar te verbinden (o.a. door gebruik van *authorities*), waardoor deze door computers gelezen, verwerkt en begrepen kunnen worden.

Metadata: gestructureerde gegevens over reële (fysieke of digitale) of abstracte entiteiten, met daarin bijvoorbeeld informatie over de makers/auteurs, jaar en plaats van publicatie/presentatie, vindplaats, rechten en andere relevante gegevens die betrekking hebben op de entiteit of het object.

Mixed reality (MR): een digitale technologie die het mogelijk maakt om live, direct of indirect, elementen (bijvoorbeeld beelden van objecten of personen) toe te voegen aan de werkelijkheid. Zie ook Augmented reality (AR).

MOOC: een massive open online course (MOOC) is een cursus, ingericht op massale deelname, waarbij het cursusmateriaal wordt verspreid over het web en de deelnemers dus niet aan een locatie gebonden zijn.

Open content: creatieve werken die vrij mogen worden gekopieerd, gedistribueerd of bewerkt.

Open data: informatie (meestal in de vorm van gegevensverzamelingen) die vrij gebruikt kan worden, hergebruikt kan worden en opnieuw verspreid kan worden door iedereen – onderworpen enkel, in het uiterste geval, aan de eis tot het toeschrijven en gelijk delen.

Open source software (OSS): software waarvan de oorspronkelijke code vrij beschikbaar is, zodat iedereen deze kan aanpassen, gebruiken en verder verspreiden.

Out-of-commerce works: een werk (bijvoorbeeld een publicatie) dat in geen enkele vorm nog in de handel verkrijgbaar is.

Persistent identifier (PID): Een persistent identifier is een permanente verwijzing en uniek label naar een digitaal object die onafhankelijk is van de bewaarlocatie. Het unieke label zorgt ervoor dat het digitale object altijd teruggevonden kan worden, ook als de naam van het digitale object of de bewaarplaats verandert. Om het digitaal object effectief terug te vinden, wordt een resolver gebruikt.

Publiek domein: werken, zoals programmatuur, teksten, beelden en geluidsopnamen, die geheel vrij zijn van auteursrechten. Volgens de huidige wetgeving is dit van toepassing op alle creaties, 70 jaar na de dood van de auteur.

Referentiearchitectuur: een (digitale) referentiearchitectuur is een geheel van principes, richtlijnen en/of voorbeelden waarin bepaalde inrichtingskeuzes zijn vastgelegd voor systemen, in dit geval voor verschillende digitale systemen die gebruikt worden binnen de cultuursector, zoals bijvoorbeeld systemen voor opslag en beheer van digitaal erfgoed.

Resolver: service die een persistente *identifier* (PID) van een bron omzet in een URL waar de bron kan gevonden worden.

Software as a service (SAAS): software die als een online dienst wordt aangeboden, waarbij de klant toegang krijgt tot de software via het internet (bijvoorbeeld per maand en per gebruiker). De SAAS-aanbieder zorgt voor installatie, onderhoud en beheer van de software.

Thesaurus: een geordende lijst van termen die in principe enkelvoudige begripseenheden (concepten) bestrijken, met vermelding van hun onderlinge relaties, i.c. meer algemene en meer specifieke termen, synoniemen en gerelateerde termen.

Trusted digital repository (TDR): een systeem dat voorziet in het geheel van diensten, procedures en infrastructuur die duurzame bewaring en toegang tot digitale bestanden verzekeren.

Verrijking: activiteit waarbij bestaande data worden verbeterd of aangevuld, zoals het normaliseren van spellingsvarianten, het toevoegen van extra informatie zoals geografische coördinaten of identifiers uit een *authority*.

Verweesd werk: een werk (bijvoorbeeld een publicatie, foto of illustratie) waarvan de rechthebbende onbekend of onvindbaar is.

Virtual reality (VR): omgeving waarin zintuiglijke ervaringen (tot nu toe vooral zicht en gehoor, maar in toenemende mate ook tast en andere zintuigen) digitaal worden gesimuleerd.

Web 2.0: Web 2.0 verwijst naar de ontwikkeling van internet tot een interactief medium waarbij gewone gebruikers informatie kunnen delen door het gebruik van gebruiksvriendelijke toepassingen.

Colofon

Contact

Hans van der Linden

Departement Cultuur, Jeugd en Media

Afdeling Kennis en Beleid

Arenbergstraat 9

1000 Brussel

E hans.vanderlinden@cjsm.vlaanderen.be

Verantwoordelijke uitgever

Luc Delrue

Secretaris-Generaal

Departement Cultuur, Jeugd en Media

Vormgeving

www.wilderzicht.be

Wettelijk depotnummer

D/2018/3241/187

Uitgave

Juni 2018

Departement Cultuur, Jeugd en Media
Arenbergstraat 9
1000 Brussel