

Verslag Focusgroepen Participatie en Digitalisering in het Cultureel Erfgoeddomein

Inhoud

| | |
|------------------------------------|----|
| Achtergrond | 2 |
| Focusgroep 1 - Organisatoren..... | 3 |
| Onderzoeksvraag 1 | 3 |
| Onderzoeksvraag 2 en 3 | 3 |
| Overige bevindingen:..... | 6 |
| Conclusie | 7 |
| Focusgroep 2 – Participanten | 10 |
| Onderzoeksvraag 1 | 10 |
| Onderzoeksvraag 2 | 10 |
| Onderzoeksvraag 3 | 12 |
| Overige bevindingen..... | 13 |
| Conclusie | 14 |
| Literatuurlijst | 15 |
| Bronnenlijst | 15 |

Achtergrond

Op dinsdag 11 mei en woensdag 19 mei vonden twee focusgroepen plaats met de organisatoren en participanten van de projecten: Erfgoed Gezocht, Vele Handen en 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein.

Organisatie - Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed – Programma Faro

Elzemiek Aalpoel, stagiaire

Stefan Tibboel, stagiaire

Margriet Nguyen, participatiespecialist

Annemarie Willems, participatiespecialist

Moderatie

Wouter Daemen, digitaal-erfgoed-coach, Huis voor de Kunsten Limburg

Focusgroep 1 - Organisatoren

Onderzoeksvragen

1. Hoe wordt binnen de verschillende projecten het concept digitaal erfgoed gedefinieerd?
2. Wat is participatie en hoe wordt dit toegepast in het digitale erfgoeddomein?
3. Welke methoden worden er gebruikt om participatie te bereiken en in hoeverre wordt er daadwerkelijk geparticipeerd binnen de projecten?

Onderzoeksvraag 1

Hoe wordt binnen de verschillende projecten het concept digitaal erfgoed gedefinieerd?

Erfgoed Gezocht

Het erfgoed binnen dit project werd door de respondent niet gedefinieerd als digitaal erfgoed. Het digitale aspect is in dit geval de methode die is gebruikt om naar fysieke archeologische sporen te speuren via het online platform Zooniverse.

Vele Handen

Vele Handen is een digitaal platform voor digitaal collectiebeheer en archiefbeheer dat zowel toegang biedt tot 'digital born' als gedigitaliseerd erfgoed. De moderator voegde daar 'metadata' aan toe als derde vorm van digitaal erfgoed.

10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein

De digitale app die ontwikkeld is voor dit project maakt het verspreiden van informatie over erfgoed op een toegankelijke manier mogelijk voor de gebruikers van de app. De app bevat illustraties, foto's en informatieve teksten over het analoge erfgoed uit het Land van Ravenstein. Net als bij Erfgoed Gezocht wordt een digitale methode ingezet als middel om publieke belangstelling voor erfgoed te stimuleren. Het digitale aspect heeft in dit project geen betrekking op het erfgoed zelf, maar is onderdeel van de doelstelling van het project: het bereiken van een breed publiek. Op digitale wijze wordt er aanvullende informatie over het analoge erfgoed uit het Land van Ravenstein gepresenteerd, waardoor de toegankelijkheid en zichtbaarheid van het erfgoed worden vergroot.

Onderzoeksvraag 2 en 3

Wat is participatie en hoe wordt dit toegepast in het digitale erfgoeddomein?

Welke methoden worden er gebruikt om participatie te bereiken en in hoeverre wordt er daadwerkelijk geparticipeerd binnen de projecten?

Erfgoed Gezocht

De respondent namens Erfgoed Gezocht definieerde participatie als het actief betrekken van

geïnteresseerden en het delen van kennis over archeologisch onderzoek. Om participanten te laten deelnemen en participatie verder te stimuleren worden bij Erfgoed Gezocht verschillende werkwijzen toegepast. De hoofdactiviteit van het project is het speuren naar archeologische sporen op de Veluwe en de Utrechtse Heuvelrug door middel van archeologische hoogtekarten op het digitale platform van Erfgoed Gezocht. Daarnaast worden participanten betrokken bij het project door middel van een online forum waar de participanten vragen kunnen stellen aan de professionele archeologen en aan andere participanten. Actieve en enthousiaste deelnemers van het project kunnen ook meehelpen met het wetenschappelijke onderzoek door hen een stem te geven in het formuleren van de onderzoeksvragen:

'Nu willen we het ook een beetje omdraaien. We willen ook de deelnemers een stem geven in het formuleren van die onderzoeksvraag. Nu bijvoorbeeld: we krijgen van andere gemeenten, andere regio's, provincies vragen van: "Goh, wij zijn ook geïnteresseerd. Kunnen we zo'n vergelijkbaar project ook in onze regio opzetten?" Dan willen we graag de deelnemers bij dat voortraject – dat onderzoekstraject – alvast betrekken, om te kijken van: "Goh, wat vinden jullie nou interessant? Zijn er ook nog andere dingen, naast grafheuvels, die jullie ... Bijvoorbeeld: karrensporen of ijzerkuilen, Tweede Wereldoorlog dingen?" Dat merken wij, dat deelnemers dat interessant vinden, om die vragen ook mee te nemen in het project. Dus, om meer naar – hoe je het dan ook noemt – co-creatie te gaan.'

Verder worden er (online) lezingen en boswandelingen georganiseerd en wordt er gekeken hoe de participant mogelijk zelf in het veld inspecties kan doen. Hiervoor zijn momenteel cursussen en handleidingen in ontwikkeling om de deelnemers hierin te begeleiden en te ondersteunen.

Voor Erfgoed Gezocht is het belangrijk dat de participanten besef krijgen van het erfgoed en van de archeologie die nog steeds zichtbaar is in het landschap. De kennis die de participanten tijdens het onderzoek tot zich nemen draagt volgens de respondent bij aan de bescherming en de waardering voor de archeologie. Daarnaast zorgt deelname ervoor dat mensen worden gestimuleerd om naar buiten te gaan.

'We hebben eens per maand een online lezing, waar iedereen aan mee kan doen. En, ik moet zeggen: wij gaan dat format erin houden, want we merken dat we veel meer deelnemers hebben [...] En, als het nou hopelijk deze zomer weer mag, dan gaan we ook in het bos rondleidingen geven. Dat hangt dan wel op gegeven moment ook weer samen met dat veldwerk dat we gaan doen. Het idee is ook, om mensen naar buiten te krijgen, om het digitale te koppelen met het fysieke.'

Toch kan participatie ook ongewenste neveneffecten tot gevolg hebben. Zo zijn er participanten die op eigen initiatief de archeologische sporen onderzoeken en mogelijk onherstelbare schade toebrengen aan de archeologie, waarbij amateurdetectors als voorbeeld werden genoemd. Ook het bezoeken van het bos tijdens een broedperiode werd door de respondent als ongewenst gevolg beschouwd. Het aanbieden van cursussen en handleidingen is dan ook van groot belang om deze ongewenste nevenactiviteiten van participatie te vermijden.

Vele Handen

Deelnemers van Vele Handen kunnen participeren op het crowdsourcingplatform: Vele

Handen. Op deze website zijn crowdsourcingprojecten van Nederlandse archieven verzameld waarbij deelnemers een project kunnen kiezen en bijdragen aan het invoeren van archief materiaal. Werkzaamheden kunnen zijn de omschrijving van foto's, het transcriberen van oude handschriften en het toevoegen van georeferenties aan kaarten. Ieder project is voorzien van een forum waarop deelnemers vragen kunnen stellen aan zowel elkaar als de projectleiders en Picturae. Participanten van Vele Handen kunnen deelnemen als invoerders, die het materiaal van de projecten invoeren en opsturen, of als controleurs die het ingestuurde materiaal controleren.

'Dus, aan de ene kant is er de participatie van die 20.000 vrijwilligers bij de verschillende projecten die er zijn. [...] Bijvoorbeeld bij het Notarieel Archief Amsterdam is iemand die al 100.000 akten heeft gecontroleerd. Dus, op velehanden.nl heb je aan de ene kant invoer en die wordt vaak enkel of dubbel gedaan en door vrijwilligers. En, dan heb je een groepje dat ook vanuit het project een controle doet. Dus, van die invoer. Dat kan zijn: mensen van het archief. Maar, dat kunnen ook weer vrijwilligers doen, die een bepaalde status hebben gekregen omdat ze gemerkt hebben, dat wat ze invoeren heel goed is en ze veel kennis hebben.'

Bij elk project dat op het Vele Handen platform te vinden is, ontstaat een gemeenschap van deelnemers. Deze deelnemers spreken ook fysiek af om samen met elkaar aan het invoeren van archiefmateriaal te werken.

Elke soort participant heeft zijn of haar eigen rol binnen het platform en participeert op een ander niveau. Deze niveaus kunnen herleid worden naar de participatieladder van Edelenbos en Monnikhof (2001). Op deze ladder zijn de volgende niveaus aangegeven: informeren, raadplegen, adviseren, co-producen en meebeslissen. De invoerders worden door de projectleiders gevraagd om archiefmateriaal te transcriberen. De controleurs adviseren over de kwaliteit van het ingevoerde materiaal.

Vanuit de verschillende projecten die op het platform Vele Handen staan worden lezingen en fysieke wandelingen georganiseerd om vrijwilligers te blijven enthousiasmeren en stimuleren om bij te dragen aan het project. Uit onderzoek dat Vele Handen heeft gedaan is gebleken dat als er te weinig invoermateriaal wordt gecontroleerd, er ook minder materiaal door de deelnemers wordt ingevoerd. Naast het organiseren van fysieke evenementen werkt Vele Handen met een puntensysteem om de participanten te stimuleren bij te dragen aan de verschillende projecten. Uit de focusgroep is gebleken dat dit puntensysteem een ongewenst effect heeft:

'[...] ook het fysieke weer: dat ze voor de invoer en als iets goed wordt gecontroleerd en goedgekeurd, dan krijgen ze allemaal punten. Afhankelijk van het project, kunnen ze dan met die punten ook weer iets doen. En, dat loopt dan van een gratis pennenhouder tot boeken kopen met die punten of een bezoek aan dingen, rondleidingen met die punten. Dus, daarmee krijgen ze dan weer coupons en die kunnen dan weer ingewisseld worden. In het begin was dat heel populair. We merken nu, dat het niet vaak wordt ingewisseld, omdat dan – en dat leer je dan – het aantal punten dat je hebt, daalt, als je je punten inwisselt. Dan kom je dus lager te staan en dat willen mensen niet. Dus, we moeten daar een keer iets ontwikkelen van bruto- en netto-punten. "Ja, ik ga het niet doen. Ik wil dat boek wel hebben, maar als dat me punten kost, dan zak ik in één keer."

Met deze en voorgaande quote komt het belang van sociale erkenning en status naar voren.

Het was de bedoeling dat participanten hun punten zouden inleveren in ruil voor kleinigheidjes zoals pennenhouders en boeken. Momenteel geven deelnemers echter hun punten amper tot niet uit, omdat het hebben van veel punten leidt tot sociale erkenning van medegebruikers op het platform.

10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein

De participanten van het project 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein zijn worden breed ingezet. Heemkundekringen worden gevraagd de app van historische informatie te voorzien, er is een groep die meewerkt aan de ontwikkeling van de fietstochten en dan zijn er de uiteindelijke deelnemers die gebruik maken van de app. Ook is er in ieder dorp in het gebied een schout aangesteld. Deze schout is verantwoordelijk voor het verzamelen van informatie over de lokale cultuur en het delen van deze informatie met de gebruikers van de app. De schout werkt nauw samen met de organisatoren van het project. Doordat het project nog in ontwikkeling is, is de app grotendeels nog niet in gebruik. De beoogde doelgroep van de app zijn de inwoners van Ravenstein en omliggende dorpen en vakantiegangers. Naderhand wordt van de deelnemers gevraagd om via een website de app van tips en commentaar te voorzien. Ook deze website is nog in ontwikkeling.

Tijdens het fietsen kunnen deelnemers in de app door middel van een kaart op de verschillende erfgoed-hotspots klikken voor achterliggende informatie over de locatie. Lokale heemkundekringen voorzien deze hotspots van stukken tekst. Deze teksten worden geredigeerd door de organisatie om zo tot een publieksvriendelijke tekst te komen voor de fietsers. Heemkundekringen kunnen ook hun eigen archiefmateriaal digitaliseren en toevoegen aan de app. In het project wordt naast de participanten ook samengewerkt met lokale ondernemingen zoals restaurants, de lokale VVV en de betreffende gemeenten.

Het doel van 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein is het behouden van het lokale erfgoed. Dit wordt gedaan door het erfgoed door middel van de app beleefbaar te maken. Hierdoor worden deelnemers gestimuleerd om het erfgoed te bezoeken en te waarderen wat zou moeten leiden tot een positief effect op het onderhoud van het erfgoed.

Overige bevindingen:

Het belang van zowel fysiek als digitale gemeenschapsvorming

Met name bij Vele Handen en Erfgoed Gezocht bleek dat participatie gemeenschapsvorming tot gevolg had en dat de fysieke en de digitale wereld slechts werden gescheiden door een dunne lijn. Deze gemeenschappen zoeken elkaar ook buiten de digitale wereld om op. Zo komen participanten van Vele Handen regelmatig fysiek samen om gezamenlijk aan de slag te gaan met het transcriberen van archiefmateriaal.

Digitale erfgoedparticipatie zorgt voor grotere toegankelijkheid

Het digitale aspect van de projecten lijkt er voor te zorgen dat de toegangsdrempel tot participatie lager ligt, omdat potentiële participanten het gemakkelijker vinden om uit te zoeken of deelname aan het project bij hen past. Hierdoor kunnen participanten die het uiteindelijk toch niet leuk vinden gemakkelijker stoppen met deelnemen. Ook zorgt het

digitale aspect ervoor dat mensen die het juist wel interessant vinden, gemakkelijker naar fysieke evenementen kunnen komen omdat zij door digitale participatie al onderdeel van de gemeenschap worden.

Door de uitbraak van COVID-19 is Erfgoed Gezocht overgegaan op webinars en andere digitale activiteiten. Hieruit bleek dat participeren in het digitale domein laagdrempeliger is dan participeren in het fysieke domein. Doordat lezingen normaliter op de Veluwe worden gehouden is het niet voor iedere participant mogelijk om hier aanwezig te zijn. Webinars daarentegen kunnen thuis worden bekeken achter de computer.

Kennis over de eindgebruiker

Het hoofddoel van 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein is het beheren, behouden en het beleefbaar maken van het lokale erfgoed. Om dit te kunnen faciliteren moet ervoor gezorgd worden dat dit erfgoed ook bezocht wordt. Vanuit deze gedachte is het idee ontstaan om een app te ontwikkelen. Doordat het project nog niet volledig is gestart is nog niet bekend wat de leeftijd van de gemiddelde participant is, maar men verwacht een oudere doelgroep die ofwel uit de buurt van Ravenstein komt, ofwel op vakantie in de buurt is. Deze doelgroep wordt door de respondent verwacht omdat hij deze groep al veel in de buurt ziet recreëren. Bij de andere twee projecten participeren er ook met name mensen vanaf 50 jaar. Er zijn uitzonderingen op deze regel bij alle projecten, maar over het algemeen zijn het de gepensioneerde ouderen die zich op dergelijke digitale erfgoedprojecten storten.

Doelgroep bereiken

Tijdens de focusgroep werd de vraag gesteld hoe de participanten precies bereikt worden. Hieruit kwam naar voren dat dit meestal via sociale media gebeurt, zoals Twitter, Instagram en Facebook. De vermeldingen die veel impact hadden kwamen daarentegen voort uit televisieprogramma's zoals Nieuwsuur en het Achtuurjournaal of het negenuurjournaal op de radio. Door de landelijke aandacht, werden er op korte termijn een grote hoeveelheid aan participanten aangetrokken bij zowel Vele Handen als Erfgoed Gezocht. Echter bleek wel dat de groei in kwantiteit niet altijd een positief effect had op de kwaliteit van de invoer. Veel nieuwe participanten van zowel Erfgoed Gezocht als Vele Handen kwamen ofwel alleen op de site om even een kijkje te nemen, ofwel gingen dusdanig snel te werk dat het resultaat slordig werd.

Conclusie

Tijdens de focusgroep zijn meerdere vormen en definities van het concept digitaal erfgoed benoemd. Hieruit blijkt dat het concept digitaal erfgoed breed wordt geïnterpreteerd en toegepast. Het digitaal cultureel erfgoeddomein is een uiterst complex domein waarin veel variatie voorkomt tussen de vele projecten die zich hierin bevinden. Er wordt daarom verondersteld dat de antwoorden van de respondenten niet representatief zijn voor dit volledige erfgoeddomein.

De volgende definities voor digitaal erfgoed zijn voortgekomen uit de focusgroep:

- erfgoed dat digital born is;
- erfgoed dat is omgezet naar een digitale omgeving (gedigitaliseerd erfgoed);

- erfgoed dat door middel van een digitaal platform bereikbaar wordt gemaakt;
- en metadata.

Deze definities komen grotendeels overeen met de vooraf overgenomen definities van digitaal erfgoed.¹

Binnen elk erfgoedproject werden er verschillende vormen van participatie en verschillende soorten participanten benoemd.

Participatie binnen Erfgoed Gezocht heeft meerdere functies. Namelijk,

- 1) Het betrekken van geïnteresseerden;
- 2) Het streven naar co-creatie voor het formuleren van onderzoeksvragen van wetenschappelijk onderzoek en hiermee bredere kennisvorming;
- 3) Het delen van kennis over archeologisch onderzoek met het achterliggende doel om het archeologisch erfgoed beter te waarderen en te beschermen;
- 4) Het stimuleren om naar buiten te gaan, veldwerk te verrichten en zo het fysieke aan het digitale element koppelen.

Ook bestaan er vormen van ongewenste neveneffecten voor de natuur of het onderzoek.

Op het platform van Vele Handen zijn twee soorten participanten actief:

- 1) Invoerders die informatie invoeren bij elk project;
- 2) Controleurs die deze informatie goedkeuren

Participatie binnen 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein vindt op verschillende wijze door verschillende actoren plaats:

- 1) Door het betrekken van heemkundekringen om historische informatie over erfgoed en ander archiefmateriaal voor de app te leveren (raadplegen);
- 2) Schout die informatie kunnen toevoegen aan de app;
- 3) Samenwerking met lokale organisaties;
- 4) Deelnemers aan de fietstocht die gebruik maken van de app en suggesties kunnen inbrengen (informereren).

De deelnemers van Erfgoed Gezocht worden gevraagd om digitaal archeologische sporen te traceren op LiDAR-kaarten. De deelnemers van Erfgoed Gezocht die ook fysiek meegaan met het veldonderzoek worden binnenkort gevraagd om mee te denken over de formulering van de nieuwe onderzoeksvragen. Hen wordt daarnaast gevraagd wat nog meer hun interesse wekt, naast het speuren naar grafheuvels.

| Niveaus van participatie (Edelenbos en Monnikhof, 2001) | Vele Handen | 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein | Erfgoed Gezocht |
|---|-------------|--|----------------------------|
| Informereren | Invoerders | Fietsers | Deelnemers op het platform |
| Raadplegen | Invoerders | Schouten | |

¹ T. Navarette, 'Digital Cultural Heritage', in: Ilde Rizzo, Anna Mignosa (red.), *Handbook on the Economics of Cultural Heritage* (Cheltenham 2013) 167-176, aldaar: 168-169.

| | | | |
|---------------|-------------|------------------|-------------------------------------|
| Adviseren | Controleurs | Heemkundekringen | Deelnemers in het veld (binnenkort) |
| Co-produceren | | | Deelnemers in het veld (binnenkort) |
| Meebeslissen | | | |

Focusgroep 2 – Participanten

Onderzoeksvragen

1. Hoe zichtbaar is het project? Is het gemakkelijk voor de participant om het project te vinden?
2. In welke mate wordt er bij het project geparticipeerd?
3. Wat zijn de drijfveren van de participant om deel te nemen aan het project?

Onderzoeksvraag 1

Hoe zichtbaar is het project? Is het gemakkelijk voor de participant om het project te vinden?

Erfgoed Gezocht

De participant van Erfgoed Gezocht kwam door ander vrijwilligerswerk in de erfgoedsector in aanraking met archeologisch erfgoed. Doordat hij veel ander vrijwilligerswerk heeft gedaan in de erfgoedsector was hij al bekend met de hoogtekaarten van Nederland. Op een bijeenkomst heeft hij een organisator van Erfgoed Gezocht ontmoet, en via haar is hij terechtgekomen bij het project.

Vele Handen

De participant van Vele Handen gaf aan dat hij in aanraking is gekomen met het digitale platform via een contact die met hem samenwerkte op een archiefbureau. Hij raakte bij het archief betrokken vanwege een connectie van het project met zijn eigen geboorteplaats. De participant was dus al eerder actief in het erfgoedveld als vrijwilliger en is toen van hieruit in aanraking gekomen met het project Vele Handen.

10 Ontdekkingstochten

De participant is in aanraking gekomen met de app doordat hij bevriend is met de oprichter. Hij heeft een aantal van de gemaakte fietsroutes gefietst. De app maakt historische kennis toegankelijk voor fietsers op een eenvoudige en praktische manier.

Uit de antwoorden van de respondenten is gebleken dat de zichtbaarheid van de projecten geen grote rol speelt in het in aanraking komen met de projecten. De respondenten zijn via hun eigen netwerk en via ander vrijwilligerswerk dat zij in de erfgoedsector hebben gedaan, bij de projecten terecht gekomen. De zichtbaarheid van de projecten heeft daarom geen rol gespeeld voor het betrekken van deze participanten. De onderzoeksvraag kon hierdoor niet worden beantwoord.

Onderzoeksvraag 2

In welke mate wordt er bij het project geparticipeerd?

Erfgoed Gezocht

Van de participanten van Erfgoed Gezocht wordt gevraagd dat zij archeologische hoogtekaarten afspeuren naar onder andere grafheuvels. De participant geeft aan dat informatie niet altijd duidelijk is:

'Het wordt een digitale waarheid en dat moet gewoon goed zijn. Aan de andere kant, die niet digitale werkelijkheid is niet altijd even duidelijk [...] en dan heb je daar ook nog weer de kwaliteit van iemand

die aan het invoeren is tussen. Nou ja soms zijn dingen ook gewoon niet leesbaar of de tekst is zo wazig dat je het ook bijna niet kunt lezen en dan moet je een interpretatie doen of je moet aangeven van ik kan het niet lezen of wat dan ook. Dus dat is best wel lastig'.

Tevens wordt aangegeven dat veel verschillende mensen dezelfde kaart bekijken. Dit kan er ofwel voor zorgen dat het resultaat klopt, ofwel dat iedereen het verkeerde aanmerkt als grafheuvel, waardoor het resultaat uiteindelijk niet klopt.

'...met dat grafheuvel onderzoek, dat werkte met kaarten en werd gewoon gezegd van "joh we zoeken grafheuvels, geef aan op jouw stukjes kaart waar die grafheuvels zitten". Het aardige was dat je eigenlijk te veel mensen naar dat stukje kaart keken, volgens mij sommige stukjes kaart zijn wel door vijftig mensen beoordeeld of wat dan ook, die dan allemaal wel of niet aangeven van dit is een grafheuvel, dat niet. Ja, dus je krijgt door een aantal stemmen op een bepaald punt, krijg je daar ook meer zekerheid van dit zal waarschijnlijk een grafheuvel zijn, maar iedereen kan het ook fout hebben. En daarna krijg je dan nog weer een keer een controle in het veld, dat ze zeggen van "ja een aantal gaan we dus echt beoordelen", en het vervelende is dat grafheuvels, "houtschool-melders" het kunnen ook nog gewoon hopen zand zijn die om welke reden dan ook ergens neergelegd zijn, ja die moet je dan gaan scheiden maar je hebt wel een eerste selectie gehad om te zeggen van "joh dit is potentieel een interessant object, of dit is het niet". Nou goed dat maakt het wel interessant, maar ook daar geldt bij van ja dan heb je een hele grote onzekerheid'.

Vele Handen

Participanten van Vele Handen kunnen verschillende rollen op zich nemen. Al deze rollen zijn op hun eigen manier een vorm van participatie. De meest voorkomende rol is die van de invoerder. Invoerders kunnen deelnemen aan projecten naar keuze die op de website van Vele Handen toegankelijk worden gemaakt. Via de website kunnen de invoerders archiefmateriaal digitaliseren en krijgen ze de mogelijkheid om vragen te stellen op een online forum.

De taak van de controleurs is vervolgens om de gedigitaliseerde teksten te controleren op eventuele fouten zodat er een goed product kan worden afgeleverd aan de projectleiders. De controleurs krijgen twee ingevoerde versies van hetzelfde document opgestuurd die naast elkaar worden weergegeven. Alleen de verschillen tussen de documenten worden vervolgens gecontroleerd op fouten. Ook zijn controleurs actief op het forum om eventuele invoerders te ondersteunen of te begeleiden.

10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein

De participant heeft verschillende fietsroutes in de app getest. Hij had geen rol in de ontwikkeling van de app, maar heeft wel inspraak gehad op de verschillende onderwerpen die in de app worden uitgelicht in de routes. Binnen dit project participeren voornamelijk de mensen die betrokken zijn bij de ontwikkeling van de app. De fietsers hebben weinig inspraak over de ontwikkeling van de app en kunnen alleen participeren door de tochten zelf te fietsen. Daarnaast worden ook lokale organisaties betrokken bij de ontwikkeling van de app. Zo zijn meerdere kerkelijke instanties gevraagd om het geluid van de orgels en klokken op te nemen zodat gebruikers van de app hier naar kunnen luisteren. De respondent gaf echter wel aan dat de samenwerking tussen het project en de kerken momenteel vrij stroef verloopt.

Onderzoeksvraag 3

Wat zijn de drijfveren van de participant om deel te nemen aan het project?

Erfgoed Gezocht

De participant is door de speurtocht naar zijn familieverleden bij Erfgoed Gezocht terecht gekomen. Daarnaast vindt hij kaarten interessant en hij ervaart het als een leuke uitdaging om kaartmateriaal levend te maken. De participant is ook geïnteresseerd in het fysieke aspect van Erfgoed Gezocht, dus het met de schop in de hand staan en het veldwerk doen. Hij merkt bij andere participanten van Erfgoed Gezocht dat ze meedoen om verschillende redenen. Zowel interesse in archeologie, als het vergaren van kennis van professionals zijn drijfveren die door hem worden benoemd.

Vele Handen

De participant van Vele Handen vertelde tijdens de focusgroep dat enkele tijd na zijn pensionering hij behoefte voelde om iets te gaan doen. Zoals eerder vermeld is de participant in contact gekomen met Vele Handen door middel van het vrijwilligerswerk bij een archief. De participant gaf aan interesse in het verleden te hebben en voornamelijk het bestuderen hiervan. Het gaat dan niet alleen om het invullen van de data maar vooral ook over de vragen die aan de data gesteld kunnen worden, de achterliggende context van data en de interpretatie ervan.

‘Naarmate je bezig bent met zo’n project van Vele Handen merk je gewoon het gaat niet alleen maar om het invoeren van doodeenvoudige namen, beroepen, vertrekdata en bestemmingen. Maar je gaat merken van ‘hey, daar zat koning Boudewijn, ja wat deed koning Boudewijn op dat schip? Waar ging hij naar toe? Wie nam hij allemaal mee? Waarom nam hij zijn auto mee?’ En gaandeweg gaan er in zo’n project een aantal parallel bestandjes meelopen. Een bestandje van opmerkelijke personen die meegereisd zijn, een bestandje opmerkelijke beroepen zoals bij de vreemdelingenkaarten in Amsterdam. Je komt daar beroepen tegen waar ik zelf nog nooit van gehoord had. Iemand neemt de moeite om dat even op te zoeken en daar een mededeling over te doen. En dat is voor mij de meerwaarde om bij Vele Handen mee te doen.’

Tot slot vindt de participant het interessant om iets nieuws te leren waarvan hij voorheen nog geen kennis van had.

Tijdens de focusgroep had de participant ter voorbereiding een lijst opgesteld van drijfveren die andere participanten op het platform van Vele Handen hadden aangegeven. Deze drijfveren waren:

- De genealogie van familie
- Belang bij openbaarheid van digitale archieven
- Willen meehelpen aan een erfgoedproject
- Door de COVID-19 pandemie meer tijd overgehouden en deze nuttig willen besteden
- Belang bij geschiedenis omdat het de basis van de toekomst is
- Interesse in de lokale geschiedenis
- Het wordt ervaren als een leuke manier om geschiedenis te leren en bestuderen
- De voortzetting van beroepsmatig werk
- Belang bij het aantrekkelijk maken van historisch onderzoek
- Een familielid of kennis is betrokken bij het onderwerp van een van de projecten

10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein

Zowel de respondent, als de andere participanten die hebben geholpen met de ontwikkeling van de app, hebben een grote interesse in de geschiedenis van de omgeving van het Land van Ravenstein. De app is met name ontstaan vanuit het enthousiasme van de oprichter. De participant voelde geen diepe drijfveer voor het bevorderen van het toerisme en het hiermee

aantrekken van toeristen, maar vond de app wel een eenvoudige manier om interesse van verschillende mensen te wekken. Een drijfveer voor de participant om bij te dragen aan zowel de app, als de focusgroep, is het vergroten van het sociale netwerk.

Overige bevindingen

Financiële middelen voor digitalisering

De discussie begon met een vraag van de participant van Erfgoed Gezocht over hoe een vrijwilliger eigenlijk wordt gedefinieerd vanuit het onderzoek van de RCE. Het Faro programma definieert een vrijwilliger als iemand die participeert bij een erfgoedproject en hier niet zijn hoofdkomen mee verdient. De participant van Erfgoed Gezocht gaf het advies om organisaties te voorzien van hulp bij het digitaliseren. Hij stelt dat er een tekort aan voornamelijk financiële middelen is voor digitaliseringsprojecten en dat de overheid hierin zou kunnen faciliteren. Deze aanbevelingen worden door het programma te harte genomen, daarnaast is de participant gewezen op de mogelijkheden bij het Fonds voor Cultuurparticipatie.

Digitaal erfgoed en welzijn

Bij 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein werd duidelijk dat het digitale aspect van het project, de app, wordt ingezet als een middel om mensen met het lokale erfgoed te betrekken. Tijdens het fietsen komen de deelnemers in aanraking met verschillende culturele aspecten in de omgeving van het Land van Ravenstein. Het fietsen van de routes is niet alleen een toegankelijke manier om mensen in aanraking te brengen met erfgoed, maar ook een manier om mensen te laten bewegen.

Neveneffect puntensysteem

Verder kwam tijdens zowel deze focusgroep, als de focusgroep met de organisatoren het puntensysteem van Vele Handen ter sprake. De respondent van Vele Handen vond dit een slecht systeem en was het er niet mee eens. Hij merkte vooral in zijn rol als controleur dat mensen transcripten van scans aanleverden van dusdanige kwaliteit dat hij de conclusie kon trekken dat voor sommige participanten de kwantiteit boven de kwaliteit kwam te staan. Hier reageerde de respondent van Erfgoed Gezocht op met de vraag of er niet een vervangend systeem gemaakt kon worden, bijvoorbeeld dat er alleen punten verkregen konden worden als de kwaliteit van het aangeleverde transcript goed genoeg was. Hierop reageerde de participant van Vele Handen dat dit momenteel al een mogelijkheid is voor de controleurs omdat zij bepalen of het aangeleverde materiaal een punt verdient of niet.

Digitaal en fysiek samenbrengen

Tot slot kwam de vraag of de vorming van een gemeenschap binnen het digitale domein en ook het fysieke domein als een positieve opbrengst van participatie aan de projecten werd ervaren. Zowel bij Erfgoed Gezocht als bij Vele Handen werd dit bevestigd. Participanten van beide projecten zoeken elkaar ook op in de fysieke en digitale wereld. Zo zijn er Facebookgroepen opgericht waarin participanten met elkaar communiceren en hebben participanten vaak een goede klik als ze elkaar in het echte leven tegenkomen. Hieruit kan worden geconcludeerd dat er sprake is van een erfgoedgemeenschap die ontstaan door deelname aan het desbetreffende project.

Conclusie

De participanten zijn ofwel via vrijwilligerswerk in de erfgoedsector, ofwel door een van de organisatoren van de projecten goed te kennen bij de verschillende projecten terecht gekomen. Dit is interessant gezien de organisatoren hebben aangegeven de projecten vooral via sociale media te promoten.

De mate van participatie verschilt per project. Bij Erfgoed Gezocht wordt er met name geparticipeerd door op de digitale, archeologische hoogtekarten van Nederland archeologische sporen aan te kruisen. Ook kan er meegedaan worden met veldwerk. Bij Vele Handen kan de participant twee verschillende rollen aannemen: invoerder of controleur. Als controleur heeft de participant meer te zeggen over het getranscribeerde materiaal dan de invoerder, omdat de controleur het ingeleverde werk niet alleen nakijkt maar ook moet goedkeuren. Bij 10 Ontdekkingstochten door het Land van Ravenstein wordt op verschillende manieren geparticipeerd, voornamelijk voor de ontwikkeling van de app. Deze betrokkenen partijen zijn bijvoorbeeld heemkundekringen, de gemeente en de VVV. Als deelnemer kan er enkel geparticipeerd worden door een fietsroute te fietsen, maar er wordt nog gewerkt aan een platform waarop de deelnemende fietsers eventuele tips en tops op kunnen delen.

De participanten hebben verschillende drijfveren om deel te nemen aan digitale erfgoedprojecten. Bij Vele Handen en Erfgoed Gezocht zijn die drijfveren onder andere het achterhalen van (eigen) genealogie en het vergaren van kennis. Alle drie de participanten hebben een grote interesse in geschiedenis in het algemeen. Deze interesse is ook een belangrijke drijfveer voor het participeren binnen een digitaal erfgoedproject. Uit de focusgroep is gebleken dat de deelnemers voorafgaand aan de deelname al een bestaande relatie of interesse in het desbetreffende onderwerp hadden of in aanraking kwamen met het project via hun sociale netwerk.

Naast het beantwoorden van de verschillende onderzoeksvragen, zijn er ook een aantal andere vragen aan bod gekomen. Een participant vroeg bijvoorbeeld hoe er bij de RCE om hulp gevraagd kon worden voor de omgang met het digitaliseren van erfgoed. De respondent is hierop gelijk doorverwezen naar de moderator van de bijeenkomst, zelf een digitaal erfgoed coach.

Opvallend is ook dat de participanten zich konden identificeren met het zijn van een erfgoedgemeenschap. Ondanks dat de projecten in het digitale domein plaatsvinden, komen de participanten van de projecten alsnog in de fysieke wereld samen om met elkaar bezig te zijn met de projecten. Het fysieke en het digitale domein versterken elkaar.

Literatuurlijst

Edelenbos, Jurian en René Monnikhof (red.), *Lokale interactieve beleidsvorming. Een vergelijkend onderzoek naar de consequenties van interactieve beleidsvorming voor het functioneren van de lokale democratie* (Utrecht 2001).

Navarette, T. 'Digital Cultural Heritage', in: Ilde Rizzo, Anna Mignosa (red.), *Handbook on the Economics of Cultural Heritage* (Cheltenham 2013) 167-176.

Bronnenlijst

Fonds voor Cultuurparticipatie, '10 ontdekkingsstochten door het Land van Ravenstein', <https://cultuurparticipatie.nl/projecten/892/10-ontdekkingsstochten-door-het-land-van-ravenstein> (12-04-2021).

Landschap Erfgoed Utrecht, 'Erfgoed Gezocht', <https://www.landschaperfgoedutrecht.nl/ik-wil-ontdekken/erfgoed-gezocht/> (12-04-2021).

Vele Handen, 'Over ons', <https://velehanden.nl/berichten/faq/overons> (12-04-2021).