

## Marktonderzoek gebruikersgroepen Wetenschap, Creatieve bedrijven & beroepen en Erfgoedsector (Vraagarticulatie)

**Eindrapportage  
Netwerk Digitaal Erfgoed (NDE)**

Februari 2020  
BMC  
drs. M.M. van Vulpen  
H. Uffen MSc  
T. Bakker MA  
Projectnummer: PO011339  
Classificatie: Vertrouwelijk

Cultural Motion  
L.Borghuis  
F. Meijer  
Projectnummer: P100110

**BMC Advies B.V.**  
**P.O. box 490**  
**3800 AL Amersfoort**

**Spacelab 4T +31 (0)33 496 52 00**  
**KVK 32078667**  
**3824 MR Amersfoort [www.bmc.nl](http://www.bmc.nl)**  
**IBAN NL91ABNA0504035754**

**BTW NL80.86.63.598 B.01**

## Inhoud

<b>Samenvatting</b>	3
<b>Inleiding</b>	5
1.1 Aanleiding	5
1.2 Vraagstelling	5
1.3 Onderzoeksteam	6
1.4 Onderzoeksopzet	6
1.5 Leeswijzer	8
<b>De scope en definities van de gebruikersgroepen</b>	9
2.1 Definitie (digitaal) erfgoed	9
2.2 Definitie gebruikersgroepen	10
2.2.1 Indeling op basis van type gebruik (gedragsprofielen)	10
2.2.2 Indeling op beroep	11
2.2.3 Indeling op mate van professionaliteit	15
<b>Uitkomsten Marktonderzoek</b>	16
3.1 Methode & Aanpak	16
3.2.1 Inzicht & overzicht digitaal erfgoed	17
3.2.2 Inzicht & overzicht netwerken (de menselijke maat)	18
3.2.3 Toegankelijkheid van digitaal erfgoed	19
3.2.4 Toepasbaarheid van digitaal erfgoed	21
3.2.5 Herbruikbaarheid	21
3.3 Het Open Archief	22
<b>Pilotprojecten 2020</b>	24
4.1 Ontwikkelen van een Digital Competence Center	24
4.2 Digitaal Erfgoed Gids	26
4.3 Requirements for Interfaces	26
4.4 Onderzoek naar de toegevoegde waarde van de semi-professional voor de sectoren Wetenschap, Creatieve Industrie en Cultureel Erfgoed	27
4.5 Faciliteren toevoegen eigen metadata in technische oplossingen	27
4.6 Overige aanbevelingen	27
<b>Bijlage 1 Gesproken partijen</b>	29

*Dit document (inclusief eventuele bijlagen) is opgesteld door BMC en Cultural Motion. De (auteurs)rechten met betrekking tot de inhoud en het format van dit document berusten bij BMC en Cultural Motion. Dit document is uitsluitend bedoeld voor gebruik door de opdrachtgever en mag niet worden gepubliceerd of aan anderen ter beschikking worden gesteld zonder uitdrukkelijke voorafgaande toestemming van BMC en Cultural Motion.*

## Samenvatting

### Onderzoek Vraagarticulatie

NDE Zichtbaar beoogt met het onderzoek Vraagarticulatie de wensen, eisen en behoeften te inventariseren van professionele gebruikers op het gebied van Wetenschap, Creatieve Bedrijven & Beroepen en de Erfgoedsector. Een onderzoeksteam van BMC Cultuur & Erfgoed en Cultural Motion heeft in de periode november 2019 - januari 2020 het onderzoek Vraagarticulatie uitgevoerd. Allereerst zijn deze gebruikersgroepen nader gedefinieerd. Vervolgens is middels enquêtes en werkbijeenkomsten met sleutelpersonen van de te onderzoeken gebruikersgroepen een beeld gevormd van:

- De wensen, eisen en behoeften leven er onder de drie gebruikersgroepen (vraag ophalen);
- Welk aanbod daar onder regie van NDE Zichtbaar op kan worden ontwikkeld in de vorm van pilotprojecten, reeds te beginnen in 2020.

### Geconstateerde vraag

Door middel van verschillende interviews met belanghebbende in de sectoren Creatieve Industrie, Wetenschap en Cultureel Erfgoed zijn de behoeften en wensen van gebruikers geïnventariseerd. Vooraf constateren wij dat de behoeften van de drie doelgroepen parallel lopen. Voor het ontwikkelen van dienstverlening voor deze drie doelgroepen is het onderscheid maar ten dele zinvol. Een vierde groep van potentiële gebruikers blijkt relevant, namelijk de semi-professional. De patronen sommen wij hieronder op:

- *Er is behoefte aan inzicht en overzicht ten aanzien van digitaal erfgoed.* Wat is er wel en wat is er niet beschikbaar en hoe verhoudt zich dat tot de analoge collecties? Naast het kwantitatieve inzicht in de digitale collecties wordt vooral binnen de sector wetenschap ook om inzicht gevraagd naar de keuzes die gemaakt zijn bij het digitaliseren.
- *Er is behoefte aan inzicht en overzicht naar netwerken (menselijke maat).* Vanuit het onderzoek constateren we dat er nu geen inzicht bestaat in de aanwezige netwerken. Met andere woorden, bij wie kan een gebruiker terecht met een specifieke vraag omtrent digitaal erfgoed? Er is behoefte om vraag en aanbod ten aanzien van digitaal erfgoed op een meer operationeel en faciliterend niveau dicht bij de gebruiker te brengen. De behoefte aan inzicht in wat er aan netwerken op het gebied van digitaal erfgoed is verschild per sector. Zo heeft de sector Wetenschap vooral behoefte aan een collegiaal netwerk. De creatieve industrie heeft een sterke behoefte aan een linking pin tussen sectoren.
- *Er is een behoefte aan meer toegankelijkheid van digitaal erfgoed.* Deze toegankelijkheid wordt nu belemmerd door: Grote differentiatie aan interfaces en complexiteit ten aanzien van gebruiksvriendelijkheid; Beperkte toegankelijkheid vanwege rechten en toegang; Kwaliteit van metadata;
- *Er is behoefte aan meer toepasbaarheid van digitaal erfgoed.* De vraag van de gebruiker stelt eisen aan de kwaliteit van digitaal erfgoed en de aanwezigheid daarvan bepaalt de mate van toepasbaarheid. Aangegeven wordt dat manier van beschikbaar stellen van digitaal erfgoed vooral vanuit het aanbod (de instellingen) wordt ingegeven en in veel mindere mate van geënt op een gebruikersonderzoek en daarmee de wensen ten aanzien van toepasbaarheid vanuit verschillende gebruikersonderzoek.
- *Er is behoefte aan een groter herbruikbaarheid van digitaal erfgoed.* Vanuit de gesprekken wordt aangegeven dat het beschikbaar stellen van onderzoeks-datasets niet eenvoudig is. Een ander aspect dat in dit kader werd genoemd, is de mogelijkheid voor (semi-)professionals om

digitaal erfgoed of data te verrijken vanuit hun dagelijkse praktijk en werkzaamheden en dan vooral het ontbreken van de mogelijkheden daartoe.

In het onderzoek kwamen wij het project Open Archief tegen. Dit project geeft inzicht in de zoektocht die kunstenaars maken ten aanzien van digitaal erfgoed, het benutten van mogelijkheden, maar ook het aanlopen tegen de barrières in het gebruik van digitaal erfgoed. Daarmee is het project Open Archief een interessante en verrassende praktijkcase in het onderzoeken van wensen en behoeften in het gebruik van digitaal erfgoed door professionals in Wetenschap, Creatieve Industrie en Erfgoed.

### **Mogelijk aanbod; pilotprojecten NDE Zichtbaar 2020**

Vanuit deze patronen zijn de volgende pilotprojecten geformuleerd. Deze pilotprojecten vormen ideeën voor NDE Zichtbaar (en deels de andere programmalijnen) om mogelijkheden verder te verkennen, prioriteren en uit te werken tot projecten:

1. Ontwikkelen van een Digital Competence Center
2. Digitaal Erfgoed Gids
3. Requirements for Interfaces
4. Onderzoek naar de toegevoegde waarde van de semi-professional voor de sectoren Wetenschap, Creatieve Industrie en Cultureel Erfgoed
5. Faciliteren toevoegen eigen metadata in technische oplossingen

## Hoofdstuk 1 Inleiding

### 1.1 Aanleiding

Het Netwerk Digitaal Erfgoed (NDE) maakt zich sterk voor een gezamenlijke aanpak in de ontwikkeling van een landelijk, sectoroverstijgend netwerk van voorzieningen voor digitaal erfgoed. Het NDE is opgezet met als missie om met alle erfgoedinstanties in Nederland een stelsel van landelijke voorzieningen en diensten te ontwikkelen voor het verbeteren van de houdbaarheid, de bruikbaarheid en de zichtbaarheid van digitale erfgoedcollecties. Het NDE is ook langs deze onderdelen georganiseerd: NDE Zichtbaar, NDE Houdbaar en NDE Bruikbaar. Van die drie is het domein Zichtbaar nog het sterkst in ontwikkeling.

Gezamenlijk beogen de deelnemende erfgoedorganisaties gebruikers van digitaal erfgoed een betere en rijkere online-ervaring te bieden, het gebruik van erfgoedcollecties te bevorderen - niet alleen van de grote collectiebeherende instanties, maar ook van de kleinere - en zo de maatschappelijke meerwaarde van digitaal erfgoed te verhogen. Daarvoor is nodig om te komen tot harmonisering en standaardisering van digitale collecties en de ontsluiting daarvan.

Leidend in het netwerk is de Nationale Strategie Digitaal Erfgoed. Binnen de drie NDE-domeinen worden verschillende projecten en activiteiten uitgevoerd om invulling te geven aan deze strategie. Binnen het domein Zichtbaar zijn de projecten en activiteiten vooral gericht op het vergroten van de zichtbaarheid van digitaal erfgoed. Daartoe wordt kennis over gebruikers (en niet-gebruikers) verzameld en gedeeld, zodat erfgoedorganisaties beter in staat zijn om een zo groot mogelijk publiek met digitaal erfgoed te bereiken en gebruikers steeds beter zelf in staat te stellen om hun weg te vinden in de snelgroeiende hoeveelheid digitaal erfgoed. Een nauwe samenwerking van NDE Zichtbaar met de domeinen Houdbaar en Bruikbaar is hierbij noodzakelijk.

Binnen het domein Zichtbaar is voor de gebruikersgroepen Algemeen Publiek en Onderwijs al een activiteitenprogramma opgesteld om de kennis over deze groepen te vergroten, onder andere in de vorm van gedragsprofielen. Voor de gebruikersgroepen Wetenschap, Creatieve Bedrijven & Beroepen en Professionals in de Erfgoedsector heeft het domein Zichtbaar nog geen activiteitenprogramma. Er zijn over deze gebruikersgroepen nog weinig inzichten en gegevens verzameld. Daardoor is er ook nog geen samenhangend programma van activiteiten waarmee het domein Zichtbaar deze gebruikersgroepen kan bedienen in een beter gebruik van digitaal erfgoed. NDE Zichtbaar heeft daarom het initiatief genomen om het onderzoeksproject Vraagarticulatie uit te voeren.

Het project Vraagarticulatie is erop gericht een beter inzicht te verkrijgen in de wensen, eisen en behoeften van de gebruikersgroepen: Wetenschap, Creatieve Bedrijven & Beroepen en de Erfgoedsector. Een beter inzicht in wensen, eisen en behoeften van genoemde gebruikersgroepen stelt het programmamanagement van het domein Zichtbaar in staat om gericht keuzes te maken en te komen tot een goed doordacht activiteitenprogramma.

### 1.2 Vraagstelling

NDE Zichtbaar beoogt met het onderzoek Vraagarticulatie de wensen, eisen en behoeften te inventariseren van gebruikersgroepen op het gebied van Wetenschap, Creatieve Bedrijven & Beroepen en de Erfgoedsector. Het gewenste resultaat van het onderzoek is als volgt geformuleerd:

1. een onderzoeksrapport met de uitkomsten van het onderzoek naar Vraagarticulatie - inzicht in de wensen, eisen en behoeften van de drie gebruikersgroepen ten aanzien van het domein Zichtbaar binnen het Netwerk Digitaal Erfgoed;
2. een dynamisch programma van activiteiten die het domein Zichtbaar in samenwerking met relevante instellingen in het Netwerk Digitaal Erfgoed kan ontplooiën om deze gebruikersgroepen te bedienen.

Centraal in het onderzoek staat daarom de vraag:

*Hoe kunnen wensen, eisen en behoeften van deze drie gebruikersgroepen (vraag) gekoppeld worden aan bestaand en/of nieuw te ontwikkelen dienstverleningsaanbod van het NDE-domein Zichtbaar?*

Deze hoofdvraag is in enkele deelvragen opgesplitst:

1. Hoe zijn de benoemde gebruikersgroepen te definiëren (duiding populatie)?
2. Welke wensen, eisen en behoeften leven er onder de drie gebruikersgroepen (vraag ophalen)?
3. Welke rol kan en wil het domein Zichtbaar spelen in de beantwoording van de vraag?
4. Hoe kan dit concreet doorvertaald worden in een programma van activiteiten, ook rekening houdend met de doorontwikkeling van al bestaand aanbod?

### 1.3 Onderzoeksteam

De uitvoering van het onderzoek is uitbesteed aan BMC Cultuur & Erfgoed en Cultural Motion. Vanuit deze adviesbureaus is een onderzoeksteam geformeerd bestaande uit:

- Dhr. Marco van Vulpen (BMC) - Projectleider;
- Dhr. Frank Meijer (Cultural Motion) - Adviseur/Onderzoeker;
- Mw. Linn Borghuis (Cultural Motion) - Adviseur/Onderzoeker;
- Mw. Tamara Bakker (BMC) - Adviseur/Onderzoeker;
- Dhr. Herman Uffen (BMC) - Adviseur/Onderzoeker.

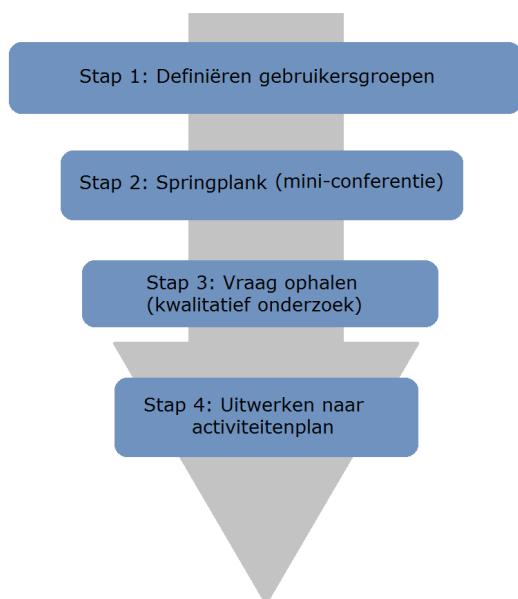
Het onderzoek is begeleid door een begeleidingscommissie namens NDE Zichtbaar, bestaande uit:

- Dhr. Chris Groeneveld - domeinmanager NDE Zichtbaar;
- Dhr. Leo Schutte - projectleider NDE Zichtbaar.

### 1.4 Onderzoeksopzet

Het onderzoek is uitgevoerd in de periode november 2019 tot en met januari 2020. Het onderzoeksteam heeft voor het beantwoorden van de vragen een aanpak gehanteerd waarin betrokkenheid van het Netwerk Digitaal Erfgoed en sleutelpersonen uit de respectievelijke gebruikersgroepen centraal stond.

Het plan van aanpak voor dit onderzoek voorzag in een aantal stappen, van breed naar smal:



*Figuur 1: Grafische weergave van het stappenplan van het onderzoek naar vraagarticulatie van de gebruikersgroepen Wetenschap, Creatieve Industrie en Erfgoed.*

#### *Stap 1. Definiëren gebruikersgroepen*

Vanuit literatuuronderzoek is gekomen tot een eerste definitie van de verschillende gebruikersgroepen. Deze definities zijn in een brainstormsessie met de begeleidingsgroep aangescherpt.

#### *Stap 2. Miniconferentie 'Springplankgroep'*

Op 11 november jl. is een miniconferentie georganiseerd met sleutelpersonen per gebruikersgroep (= Springplankgroep). In workshopsessies per gebruikersgroep zijn de definities nader besproken en verdiept. Daarnaast is verkend wat de behoeften van de specifieke gebruikersgroepen met betrekking tot het gebruik van digitaal erfgoed. Tevens is gekeken naar mogelijke dienstverlening die door NDE Zichtbaar kan worden opgezet, in de vorm van eerste pilotprojecten. Ook is de miniconferentie gebruikt om namen op te halen van relevante personen die geïnterviewd kunnen worden in het vervolgtraject.

#### *Stap 3. Vraag ophalen (kwalitatief onderzoek - interviews)*

Per gebruikersgroep zijn ongeveer 10 interviews (30 in totaal) gehouden om de vraag en behoeften van de gebruikersgroepen met betrekking tot digitaal erfgoed verder op te halen, te verkennen en verder te specificeren.

#### *Stap 4. Uitwerken naar een activiteitenplan*

Vanuit de resultaten van stap 1, 2 en 3 is een aantal patronen in behoeften gedestilleerd, waarop een aanbod van diensten en activiteiten wenselijk lijkt om professionals te ondersteunen en te faciliteren in hun gebruik van digitaal erfgoed. Hierbij is bij nader inzien de indeling van de gebruikersgroepen als zodanig losgelaten, omdat de belangrijkste behoeften doelgroep overstijgend blijken te zijn. Vanuit deze analyse is een opzet gemaakt naar enkele pilotprojecten voor de dienstverlening van het NDE.

De bevindingen en resultaten van elk van deze stappen zijn verwerkt in deze rapportage.

### 1.5 Leeswijzer

In hoofdstuk 2 hebben we het onderzoeksonderwerp afgebakend. Ook geven we in dit hoofdstuk een definitie van de drie gebruikersgroepen, waarbij we een alternatieve wijze voor het indelen van gebruikersgroepen geven, die beter recht doet aan de praktijk. In hoofdstuk 3 inventariseren we de wensen en behoeften met betrekking tot het gebruik van digitaal erfgoed op basis van de interviews die we hebben gehouden. In hoofdstuk 4 doen we op de belangrijkste wensen en behoeften een voorstel voor mogelijke pilotprojecten waarmee het NDE-professionals in hun gebruik van digitaal erfgoed kan ondersteunen en faciliteren.



## Hoofdstuk 2 De scope en definities van de gebruikersgroepen

In dit hoofdstuk definiëren we allereerst het onderzoeksonderwerp. Vervolgens behandelen we verschillende indelingen in gebruikersgroepen.

### 2.1 Definitie (digitaal) erfgoed

In 2019 heeft het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap (OCW) een nulmeting laten uitvoeren naar de stand van zaken (nulmeting) met betrekking tot de toegankelijkheid van Digitaal Nederlands erfgoed. De resultaten van de nulmeting zijn vastgelegd in het zogenoemde KWINK-rapport. Binnen het onderhavige gebruikersonderzoek hebben wij de definities van 'cultureel erfgoed' en 'digitaal erfgoed' toegepast op basis van het KWINK-rapport.

*Definitie van cultureel erfgoed:* "Uit het verleden geërfde materiële en immateriële bronnen, in de loop van de tijd tot stand gebracht door de mens of ontstaan uit de wisselwerking tussen mens en omgeving, die mensen, onafhankelijk van het bezit ervan, identificeren als een weerspiegeling en uitdrukking van zich voortdurend ontwikkelende waarden, overtuigingen, kennis en tradities, en die aan hen en toekomstige generaties een referentiekader bieden."

*Definitie van digitaal erfgoed:* In het Kwink-rapport worden de volgende vormen van digitaal erfgoed onderscheiden:

1. *Born digital erfgoed:* erfgoedmateriaal dat van origine al digitaal is, zoals elektronische archieven, digitale kunst of foto's die met een digitale camera zijn gemaakt (maar bijvoorbeeld ook websites).
2. *Gedigitaliseerd erfgoed:* erfgoedmateriaal dat van origine niet digitaal is, maar waarvan met digitalisering een reproductie is gemaakt. Er kan onderscheid gemaakt worden tussen verschillende vormen van gedigitaliseerd erfgoed.
  - Digitale reproducties: dit zijn bijvoorbeeld scans van twee- of driedimensionale objecten, of audiovisuele bestanden.
  - Transcripties: dit zijn gesproken of geschreven teksten die 'machine leesbaar' zijn gemaakt als tekstbestand. Vaak worden zowel scans als tekstbestanden van objecten gemaakt. Transcripties maken het mogelijk objecten tekstueel te doorzoeken.
  - Gestructureerde data: de inhoud van een bron wordt weergegeven in tabelvorm, dit geldt bijvoorbeeld voor registers of lijsten.
3. *Digitale informatie over erfgoed (metadata):* beschrijvingen van erfgoedobjecten. Deze informatie wordt meestal in een geordende vorm (bijvoorbeeld een collectiedatabase) beschikbaar gesteld. Er kan onderscheid gemaakt worden tussen verschillende vormen van digitale informatie.
  - Beschrijvende metadata: data die nodig is voor het vinden en identificeren van objecten.
  - Structurele metadata: deze data legt de relatie vast tussen individuele objecten die gezamenlijk een eenheid vormen.
  - Technische metadata: informatie over de vervaardiging van een object.

- Administratieve metadata: deze richt zich op het beheer en management van objecten.<sup>1</sup>

## 2.2 Definitie gebruikersgroepen

Dit onderzoek richt zich op de professionals op het gebied van Wetenschap, Creatieve Industrie en Erfgoed, die in hun werk gebruik maken van digitaal erfgoed. De indeling in drie gebruikersgroepen (gebruikersgroep Wetenschap, gebruikersgroep Creatieve Industrie en gebruikersgroep Erfgoed) is grofmazig en vraagt om een nadere definiëring om gericht onderzoek te kunnen doen naar wensen en behoeften en daarop voorstellen te doen voor diensten en activiteiten die de professionals kunnen helpen in hun gebruik van digitaal erfgoed. Die nadere definiëring hebben we gevonden door onderscheid te maken naar:

- Type gebruik;
- Beroep;
- Mate van professionaliteit.

Deze indeling loopt dwars door de respectievelijke gebruikersgroepen heen en dat doet recht aan de constatering dat professionals tegen dezelfde beperkingen aanlopen en vergelijkbare wensen en behoeften kennen, ongeacht de vraag of zij werkzaam zijn de Wetenschap, de Creatieve Industrie of de Erfgoedsector.

### 2.2.1 Indeling op basis van type gebruik (gedragsprofielen)

Bij de indeling naar type gebruik vormen de acht gedragsprofielen Digitaal Erfgoed het uitgangspunt, zoals die door Pleiade Management and Consultancy eerder<sup>2</sup> voor de doelgroep 'algemeen publiek' zijn opgesteld:

- Het gericht verwerven van informatie;
- Browsen & ontdekken (dwalen);
- Creëren met objecten;
- Creëren met datasets;
- Co-creëren in een community (metadata toevoegen, etc.);
- Leren (educatief);
- Intens beleven (immersive experience);
- Gamen (spelen).

Bovenstaande gedragsprofielen signaleren wij ook bij elk van de drie professionele gebruikersgroepen (Wetenschap, Creatieve Industrie en Erfgoed), met uitzondering van de gedragsprofielen 'intens beleven' en 'gamen'. Deze vormen van gebruik komen niet of nauwelijks voor bij de door ons onderzochte gebruikersgroepen.

In paragraaf 3.2. benoemen wij de belangrijkste gebruikersgroep-overstijgende constatering en maken we inzichtelijk in welke van de onderscheiden gedragsprofielen al goed wordt gefaciliteerd en waar nog winst te behalen valt.

Interessant is dat er per gebruikersgroep accenten aan te wijzen zijn voor het type gedrag: het gedragsprofiel 'het creëren met datasets' komt bijvoorbeeld met name voor in de gebruikersgroep

---

<sup>1</sup> Kwink groep, maart 2019, Onderzoek stand van zaken digitale toegankelijkheid en gebruik Nederlands erfgoed, 11.

<sup>2</sup> Pleiade Management and Consultancy, september 2019, Gedragsprofielen Digitaal Erfgoed.

Wetenschap terwijl het gedragsprofiel 'creëren met beelden' weer meer voorkomt heeft in de gebruikersgroep Creatieve Industrie.

Hieronder diepen we deze verschillen verder uit. Het gedragsprofiel 'leren' vinden we consequent bij alle drie de beroepsgroepen terug, wat zich o.a. uit in onderwijstoepassingen maar ook in het verrijken van digitaal erfgoed met eigen kennis en gedaan onderzoek.

### 2.2.2 Indeling op beroep

Dit onderzoek richt zich op een drietal professionele gebruikersgroepen zoals benoemd in de Nationale Strategie Digitaal Erfgoed van het Ministerie van OCW: Wetenschap, Creatieve bedrijven en beroepen (Creatieve Industrie) en de Erfgoedsector.

Hieronder geven wij een nadere definitie van elk van deze gebruikersgroepen, waarbij wij ook aangeven hoe de verschillende gedragsprofielen zich manifesteren. Een en ander is gebaseerd op relevante literatuur en een toetsing van de begrippen bij stakeholders uit de betreffende gebruikersgroepen.

#### **Gebruikersgroep Wetenschap**

In de wetenschap wordt digitaal erfgoed voornamelijk gebruikt binnen de Geesteswetenschappen. Daarbij kan gedacht worden aan de volgende studierichtingen: Sociologie, Geschiedenis, Literatuurstudies, Politicologie en Media-studies.

De gebruikersgroep wetenschap kan worden uitgesplitst in drie typen gebruik:

- 1. Onderzoekers van digitale primaire bronnen** valt onder gedragsprofiel: 'gericht informatie verwerven' (zoekt bijvoorbeeld in Delpher, Time Capsule<sup>3</sup>, E-codices<sup>4</sup>). Deze groep maakt gebruik van nieuwe mogelijkheden van de grote hoeveelheden digitaal beschikbare collecties. Zij richten zich op gedigitaliseerd erfgoed dus erfgoedmateriaal dat van origine niet digitaal is, maar waarvan met digitalisering een reproductie is gemaakt. Zij verrichten inhoudelijk hetzelfde soort onderzoek als 10-15 jaar geleden. Alleen is de manier van zoeken sterk veranderd en de hoeveelheid gemakkelijk bereikbare collecties is exponentieel toegenomen. Deze onderzoekers stellen hoge eisen aan de kwaliteit van de metadata en beeldkwaliteit van gedigitaliseerde objecten. Bijvoorbeeld voor het onderzoeken van middeleeuwse manuscripten (mediëvist) of de geschiedenis van het plantgebruik (etno-bioloog).
- 2. Digital scholarship** valt onder gedragsprofiel: 'creëren met datasets' (doet meer diepgaande analyses, heeft niet genoeg aan standaard meegeleverde software). De digitale geesteswetenschappen ook wel 'Digital humanities' genoemd, vormen een domein van wetenschappen op het raakvlak van computerwetenschappen, digitale technieken en klassieke disciplines van de geesteswetenschappen. Door nieuwe toepassingen en technieken te creëren en te gebruiken, maken onderzoekers binnen digitale geesteswetenschappen nieuwe vormen van onderwijs en onderzoek mogelijk en bestuderen en bekritisieren zij tegelijkertijd hoe deze het cultureel erfgoed en de digitale cultuur beïnvloeden. Deze groep is relatief goed

<sup>3</sup> <https://www.timecapsule.nu/>, Handel 17de eeuwse specerijen in de VOC, geraadpleegd 5 februari 2020

<sup>4</sup> <https://www.e-codices.unifr.ch/en>, database met oude (middeleeuwse) manuscripten, geraadpleegd 5 februari 2020

georganiseerd binnen CLARIAH en andere samenwerkingsverbanden<sup>5</sup>. Zij maken vooral gebruik van digitale informatie over erfgoed (metadata). De groep is technisch goed onderlegd, werkt liever zelf aan een tool of algoritme dan iets standaard te hoeven gebruiken. Een voorbeeld van een onderzoeksomgeving is Clariah Media Suite<sup>6</sup>, hierin wordt audiovisuele – en gecontextualiseerde collecties ontsloten met geavanceerde zoek functionaliteiten en analyse tools. Op het symposium 'Tool Criticism'<sup>7</sup> georganiseerd op 21 november 2019 door Universiteit Leiden werd ook kritisch gereflecteerd op de hoeveelheid onderzoeksstudenten die voldoende technische kennis hebben om met deze tools te werken (verhouding 20% wel / 80% niet). Claire Warwick<sup>8</sup> heeft gebruikersonderzoek uitgevoerd binnen het digital humanities cluster en haar belangrijkste conclusie is dat je gebruikers vanaf het begin moet meenemen en observeren bij het ontwikkelen van prototypen of producten. Dit vergroot het vertrouwen en zoek- en analyse- opbrengsten van deze tools.

- 3. Technical innovators** valt onder gedragsprofiel: 'creëren met objecten' (ontwikkelen nieuwe technieken - die uiteindelijk beschikbaar komen voor de onderzoekers). Deze groep gebruikt digitaal erfgoed als proeftuin voor nieuwe technieken. De groep technical innovators is relatief klein, technieken (van digital innovators) druppelen door naar de andere gebruikersgroepen; bijvoorbeeld full text zoeken (OCR), spraakherkenning en beeldherkenning. Een voorbeeldproject is het WUDE project (Web User Demand Elicitation), een onderzoek van de faculteit Elektrotechniek Wiskunde en Informatie van de TU Delft, waarbij onderzoek wordt gedaan naar technische oplossingen om cultureel erfgoed te verrijken door geavanceerde gepersonaliseerde content aanbevelingen en zoekfunctionaliteiten aan te bieden<sup>9</sup>. De eerste twee gebruikersgroepen (onderzoekers) gebruiken digitaal erfgoed als bron voor onderzoek; de digital innovators doen er inhoudelijk niets mee. Zij kunnen ook data uit andere domeinen gebruiken. Binnen dit onderzoek hebben we deze groep achterwege gelaten omdat het inhoudelijk voor digitaal erfgoed minder oplevert.

### Gebruikersgroep Creatieve bedrijven & beroepen

Het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie<sup>10</sup> hanteert de volgende definitie van de Creatieve Industrie: architectuur, vormgeving, digitale cultuur en alle mogelijke crossovers (interdisciplinair). Het betreft het domein van de toegepaste kunsten en de maakindustrie. Onder architectuur verstaat men: stedenbouw, landschapsarchitectuur, interieurarchitectuur en aanverwante disciplines gericht op het analyseren van en reflecteren op architectuur. Vormgeving beslaat onder andere het ontwerpen van:

- mode, accessoires en sieraden;
- textiel-, glas- en keramiek vormgeving;
- grafische vormgeving, typografie, visuele communicatie, interactief en information design, animatie, illustratie, strip en graphic novel;

<sup>5</sup> CLARIAH, maart 2019, A digital infrastructure for humanities researchers, 9

<sup>6</sup> CLARIAH, website: <https://mediasuite.clariah.nl/>, geraadpleegd op 4 februari 2020

<sup>7</sup> Universiteit Leiden, website

<https://www.bibliotheek.universiteit leiden.nl/nieuws/2019/10/symposium-over-tools-criticism>, geraadpleegd op 4 februari 2020

<sup>8</sup> Warwick, C., Studying users in the digital Humanities, 2010, 1-6

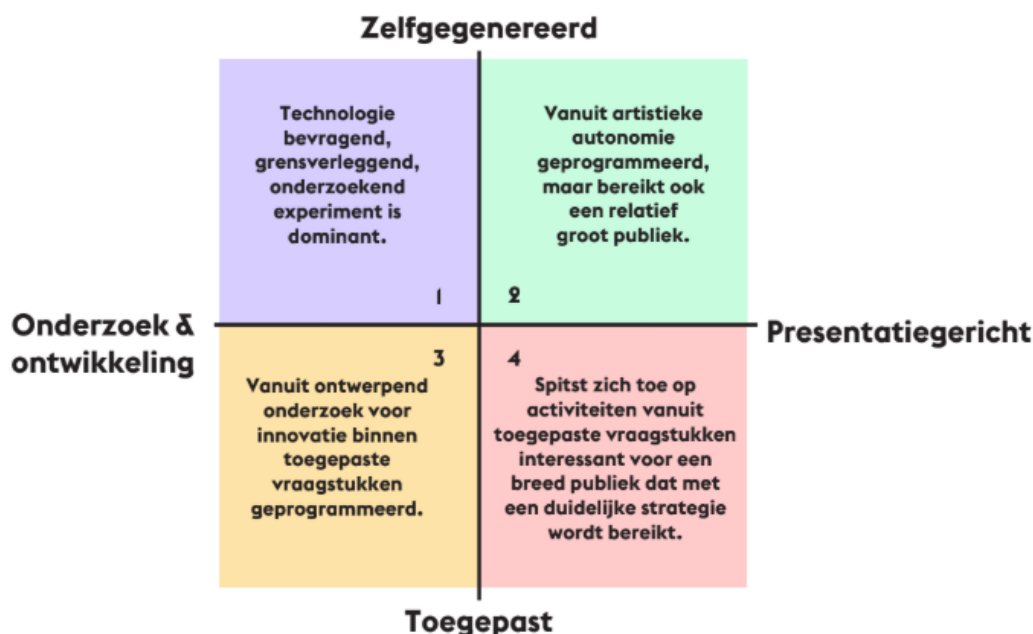
<sup>9</sup> Tu Delft, Website: <https://wis.st.ewi.tudelft.nl/wude/>, geraadpleegd 4 februari 2020

<sup>10</sup> [https://stimuleringsfonds.nl/nl/het\\_fonds/veelgestelde\\_vragen/](https://stimuleringsfonds.nl/nl/het_fonds/veelgestelde_vragen/)

- product-, meubel- en industriële vormgeving, interieur- en ruimtelijk ontwerp, tentoonstellingsontwerp, lichtontwerp, scenografie, social design en aanverwante disciplines gericht op het analyseren van en reflecteren op vormgeving.

Digitale cultuur betreft culturele en artistieke producties of uitingen op gebied van digitale technologie, nieuwe media of games.

Eén van de hoofddoelstellingen van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie is het stimuleren van cross-sectorale samenwerking. Zij is van mening dat dit kan leiden tot nieuwe inzichten of een nieuwe wijze van onderzoek van en naar maatschappelijke transitie-opgaven. In een artikel in het Boekman tijdschrift<sup>11</sup> stelde directeur Syb Groeneveld dat het anti-disciplinair denken binnen de creatieve industrie steeds meer gemeengoed wordt. Hij stelt dat deze transitie roept om een nieuwe indeling op functies i.p.v. op disciplines en schetst hierbij de onderstaande vier kwadranten.



Figuur 2: Voorstel nieuwe indeling instellingen creatieve industrie op basis van functionele benadering

Rollen die men in kan nemen binnen de gebruikersgroep Creatieve Industrie zijn onder andere gamedeveloper, (mode)ontwerper, marketeer, beeldresearcher en filmmaker. Elk met een verschillend gebruik van digitaal erfgoed.

Binnen de geïnterviewden in deze gebruikersgroep kwam het gedragsprofiel 'creëren met objecten' het meest aan de orde. Game-ontwerpers gebruiken bijvoorbeeld bronnen over een historisch stadsgezicht en krantenartikelen uit eerdere jaren in de ontwikkeling van een game die zich afspeelt in de Tweede Wereldoorlog. Filmmakers en beeldresearchers maken gebruik van bestaande beelden (bijvoorbeeld het Polygon Journaal of vroegere uitzendingen van NPO/VPRO/KRO) in ontwikkeling van nieuwe

<sup>11</sup> Ruimte voor anti-disciplinair onderzoek en experiment in de creatieve industrie, Syb Groeneveld (Stimuleringsfonds Creatieve Industrie) in Boekman 120 'Kunst als innovator'

documentaires en programma's. Innovaties op het gebied van beeldherkenning kunnen voor deze groep het gebruik en de vindbaarheid van digitaal erfgoed vergroten.

Daaropvolgend kwamen het vaakst de gedragsprofielen 'browsen & ontdekken' en 'gericht informatie verwerven' aan de orde. Creatieve professionals dwalen graag rond in de veelheid aan beschikbaar digitaal erfgoed. Denk in termen van een boekenkast waar je voor staat: "*Je wilt graag verrast worden door wat er op de plank staan en doorverwezen worden naar andere gerelateerde bronnen*". Huidige interfaces zijn echter vaak rigide. Je wordt gelijk doorverwezen naar het hoofdstuk en slaat de kaft, inhoudsopgave en de omringende boeken over. Dit staat toevallige ontmoeting en inspiratie in de weg, maar is als zodanig wel efficiënt. Architecten die bijvoorbeeld gericht op zoek zijn naar bouwtekeningen of beeldresearchers die zoeken naar een specifiek fragment, hebben geen behoefte aan een omweg; zij willen snel passend resultaat. In beide manieren van zoeken dient idealiter dan ook gefaciliteerd te worden.

### **Gebruikersgroep Erfgoedsector**

Het Sociaal Cultureel Planbureau (SCP)<sup>12</sup> maakt onderscheid tussen roerend, onroerend en immaterieel erfgoed. Hiermee sluit zij aan bij de gehanteerde definitie van cultureel erfgoed in de Erfgoedwet en bij de categorieën in de Erfgoedbalans.

- Roerend erfgoed betreft verplaatsbare objecten met een culturele en historische betekenis, zowel kunstobjecten (schilderijen, beelden), maar ook gebruiksvoorwerpen (meubels, kleding of machines);
- Onroerend erfgoed omvat gebouwd erfgoed, archeologische monumenten en historische vindplaatsen, stads- en dorpsgezichten en cultuurlandschappen;
- Onder immaterieel erfgoed vallen sociale gewoonten, voorstellingen, rituelen en tradities, uitdrukkingen en bijzondere kennis en/of vaardigheden die gemeenschappen en groepen erkennen als een vorm van cultureel erfgoed.

Rollen die men in kan nemen binnen deze gebruikersgroep zijn onder andere: archeoloog, dataspecialist, archivaris, conservator/onderzoeker, kunsthandelaar en monumenten-inspecteur. Wederom elk met een verschillend gebruik van digitaal erfgoed.

Professionals in de erfgoedsector zien zichzelf in eerste instantie vaak niet als gebruiker van digitaal erfgoed. Zij stellen digitaal erfgoed beschikbaar voor andere gebruikersgroepen, o.a. in de wetenschap en creatieve industrie. Naast de primaire rollen zijn er ook secundaire rollen van services en diensten in de interviews aan bod gekomen. Denk aan gemeenten, waterschappen, eigenaren van monumenten en ecologie.

Bij de erfgoedsector zien we vooral het gedragsprofiel 'gericht informatie verwerven' het meest terugkomen. Conservatoren en onderzoekers verrichten inhoudelijk onderzoek bij het opstellen van een publicatie of het maken van een tentoonstelling. Specialisten als (maritiem)archeologen, bouwhistorici, archivariissen en monumenten inspecteurs zoeken heel gericht informatie om hun onderzoek uit te voeren. Zij geven aan vooral via hun professionele netwerken bij de juiste onderzoeken en informatie terecht te komen. Dit zorgt vaak voor verkokering in de zoekresultaten en daardoor kan informatie ontbreken als het specialistische netwerk niet toereikend genoeg is. Als

---

<sup>12</sup> SCP, Het Culturele Leven, Den Haag: november 2018.

voortvloeiend uit bovenstaand inhoudelijke onderzoek worden ook vaak beelden hergebruikt in tentoonstellingen en bruikleenverkeer.

Het gedragsprofiel 'co-creëren met een community' gebeurt waar verschillende disciplines en beroepsgroepen samenwerken om duiding te geven aan een begrip. Een voorbeeld hiervan is het project Golden Agents<sup>13</sup>. Het gedragsprofiel 'browsen en ontdekken' zien we bij alle gebruikersgroepen terugkomen.

### 2.2.3 Indeling op mate van professionaliteit

Een belangrijk onderscheid om te maken is dat tussen professionals en semi-professionals. In niches (zoals amateurgenealogen, gepensioneerde wetenschappers en -archeologen en bijvoorbeeld specifiek NSB-onderzoek) zien we vaak gebruik vanuit liefhebberij en een intrinsieke motivatie (gedrevenheid). De aanpak is echter wel serieus en de kwaliteit van het werk is over het algemeen goed. De semi-professional krijgt echter niet automatisch toegang tot alle gewenste bronnen en heeft vaak geen of beperkte mogelijkheden om bij te dragen aan het verrijken van collecties en datasets.

In het kader van professionaliteit hebben we daarnaast gekeken hoe technisch volwassen de geïnterviewden zijn. We signaleren dat er sprake is van slechts een beperkte groep die in het gebruik van digitaal erfgoed als expert kan worden gezien. Het overgrote deel moet worden gekwalificeerd als beginner of enigszins gevorderd.

---

<sup>13</sup> Huygens ING, toelichting Golden Agents project, website:  
<https://www.huygens.knaw.nl/projecten/golden-agents/>, geraadpleegd 6 februari 2020

## Hoofdstuk 3      Uitkomsten Marktonderzoek

### 3.1      Methode & Aanpak

In hoofdstuk 1 zijn we ingegaan op de aanpak van het onderzoek. In deze paragraaf geven wij kort weer welke methoden wij hebben gehanteerd voor het in kaart brengen van de wensen en behoeften van de drie gebruikersgroepen.

#### *Miniconferentie Springplankgroep*

Op 11 november 2019 heeft de Miniconferentie met de Springplankgroep plaatsgevonden. Voor deze bijeenkomst zijn vanuit de drie gebruikersgroepen verschillende vertegenwoordigers uitgenodigd. Op deze bijeenkomst is het volgende gedaan:

- Gekeken naar een eerste definitie van de gebruikersgroepen (zie hoofdstuk 2);
- Eerste verkenning naar de behoeften en wensen vanuit de sectoren ten aanzien van digitaal erfgoed;
- Welke mogelijk pilotprojecten zijn vanuit hier denkbaar ten aanzien van NDE Zichtbaar;
- Welke personen dienen de onderzoekers te spreken voor een verdere verdieping van de behoeften en wensen.

#### *Kort gesprekken en interviews*

Op 25 november 2019 hebben we met een Volkswagen-busje op de NDE-Nonferentie te Zutphen gestaan om aanwezige gebruikers van digitaal erfgoed kort te bevragen op hun wensen en behoeften ten aanzien van het gebruik van digitaal erfgoed. Dit heeft geleid tot ongeveer 15 korte gesprekken.

Op 4 december waren we met een stand aanwezig bij een netwerklunch voor gamers in de Jaarbeurs in Utrecht. Deze bijeenkomst werd georganiseerd door de Dutch Game Garden. JP van Seventer van Dutch Game Garden bracht het onderzoek naar gebruik van digitaal erfgoed in zijn introductie onder de aandacht. Opbrengst: 8 korte gesprekken met deze doelgroep, als onderdeel van de creatieve industrie.

Vervolgens zijn er 10 interviews per gebruikersgroep gehouden (30 interviews in totaal) voor een nadere verdieping van de wensen en behoeften ten aanzien van het gebruik van digitaal erfgoed. Vanuit de input van de Spingplankgroep en nadere contacten zijn gesprekspartners uitgenodigd. Bij de selectie van de gesprekspartner is gekeken naar een goede spreiding over de breedte van de gebruikersgroep.

#### *Kruisanalyse en verdieping op patronen*

Alle input vanuit de verschillende methoden is verzameld, bestudeerd en geanalyseerd. Door middel van een kruisanalyse hebben we een aantal patronen in het gebruik van digitaal erfgoed kunnen ontwaren, dwars door de verschillende gebruikersgroepen heen. In de volgende paragraaf gaan we nader in op deze patronen. De geconstateerde patronen vormen de basis voor onze conclusies en de input voor de inrichting van mogelijke pilotprojecten (hoofdstuk 4).

### 3.2      Gebruikersgroep overstijgende constatering

Zoals eerder aangegeven blijken de behoeften van gebruikersgroepen doelgroep overstijgend te zijn. In de geconstateerde patronen is daarom de indeling van gebruikersgroepen als zodanig losgelaten.



### 3.2.1 Inzicht & overzicht digitaal erfgoed

Veel geïnterviewden gaven aan behoefte te hebben om te weten wat er digitaal beschikbaar is. Dit soort overzichten van digitaal erfgoedcollecties ontbreken op dit moment nog. Het gaat hierbij nadrukkelijk niet alleen om kwantitatieve overzichten; minstens zo belangrijk is het om inzicht te hebben in hoe de digitale collectie zich verhoudt tot de (veel grotere) collecties analoog materiaal. Met andere woorden: weten wat er niet gedigitaliseerd is. Een centraal 'register digitaal erfgoed' zou kunnen voorzien in de behoefte aan inzicht & overzicht van wat er aan collecties is.

Deze informatiebehoefte geldt voor zowel de ervaren gebruikers als voor de relatief nieuwe gebruikers van digitaal erfgoed. Ook de meer ervaren gebruikers realiseren zich lang niet altijd voldoende dat de collectie waar ze in zoeken slechts een zeer klein percentage betreft van wat er fysiek aan collectie beschikbaar is. Eén van de geïnterviewden noemt dit de '*verdelpherisering van het onderzoek*'. Dit verwijst naar het feit dat een voorziening zoals Delpher, door de grote omvang van haar collecties een soort compleetheid suggereert die er feitelijk niet is (perceptie). Zo realiseren onderzoekers die gebruik maken van gedigitaliseerde krantenarchieven zich onvoldoende dat ze slechts in een fractie (15%) van het daadwerkelijke aantal Nederlandse kranten zoeken.

Naast het kwantitatieve inzicht in de digitale collecties wordt vooral binnen de sector wetenschap ook om inzicht gevraagd naar de keuzes die gemaakt zijn bij het digitaliseren. Iedere collectie gedigitaliseerd erfgoed is het resultaat van een keuzeproces waarbij selecties en beschrijvingen worden gemaakt op basis van o.a. inhoudelijke, kwalitatieve en financiële overwegingen. Volgens één van de geïnterviewden is er op dit gebied sprake van een *black box* en weet je als onderzoeker nooit of je compleet bent. Het wegen van bronnen en je afvragen wie de autoriteit is die keuzes heeft gemaakt en op grond waarvan, wordt steeds belangrijker. De steeds grote beschikbare hoeveelheid aan digitaal erfgoed maakt curatie van essentieel belang.

#### Aandachtspunten:

- Een vaak gehoorde tekortkoming is de vindbaarheid van materiaal. Veel gedigitaliseerd materiaal is niet goed vindbaar doordat het aanbod versnipperd is over verschillende instituten en collecties. Veel geïnterviewden geven aan dat zij graag een koppeling met grote zoekmachines als Google zouden zien. Voor velen is dit de eerste zoekingang. Een kanttekening hierbij is dat de gebruikersgroepen Erfgoed en Wetenschap over het algemeen wel goed weten welke informatie waar te vinden is.
- Onderzoekers zijn geneigd onderzoek te doen naar onderwerpen waarbij veel materiaal digitaal beschikbaar is, omdat het minder tijdrovend is dan onderzoek waarbij het materiaal analoog geraadpleegd moet worden, op locatie en bij verschillende instellingen. De onderwerpen die prioriteit krijgen bij digitalisering krijgen daarom meer aandacht vanuit de wetenschap. Dit kan een vertekend of eenzijdig beeld opleveren in de onderzoeksresultaten. Oplossing kan zijn om als voorwaarde voor subsidie mee te nemen dat inzichtelijk wordt gemaakt welke keuzes ten grondslag hebben gelegen bij de digitalisering.
- De techniek van het *simpel zoeken* via een zoekbox wordt door verschillende geïnterviewden bekritiseerd. Door op deze manier te zoeken mis je vaak de context van de collectie waar een object toe behoort. Digitale objecten zouden zoveel mogelijk herleidbaar moeten zijn tot de bron: de index van de gehele (ook analoge) collecties. Zoeken hoeft niet altijd makkelijker, maar mag ook moeilijker. Tim Hitchcock (University of Hertfordshire) is pleitbezorger voor het

ingewikkelder maken van zoekmachines.<sup>14</sup> Ook Louise Druhle schrijft veel over dit onderwerp<sup>15</sup>. Zij benadrukt dat het van belang is om 'The Web Slope' ofwel de internet helling die men kent in het zoekproces online weer minder steil te maken. Zodat men minder direct uitkomt bij hetgeen men zoekt en er juist meer ruimte komt voor toevallige ontmoeting, onderlinge doorverwijzingen en zodoende een verbreding of verrijking van de zoekvraag. Dit hangt ook samen met de toenemende behoefte aan verhalen: deze laten zien hoe de veelheid aan digitale content zich tot elkaar verhoudt en geeft hier betekenis aan.

- Verschillende geïnterviewden geven aan dat de methode van bronnenkritiek, zoals die bij klassiek (analoog) onderzoek wordt aangeleerd, ook voor de digitale bronnen zou moeten worden ontwikkeld. Met andere woorden: er is behoefte aan digitale bronnenkritiek waarbij studenten kritisch leren zoeken. Dit ontbreekt op dit moment nog bij veel opleidingen in de humanities.
- NDE kan een adviesfunctie innemen v.w.b. sturing op dit onderwerp. Bijvoorbeeld door metadata van niet-gedigitaliseerde collecties beschikbaar te maken en goed uit te wisselen tussen de verschillende programmajnen van het netwerk.
- Door enkele geïnterviewden wordt geopperd dat er bij gesubsidieerde digitaliseringsprojecten een verplichting zou moeten zijn om vast te leggen welke keuzes gemaakt: op welke gronden een bepaalde collectie is gedigitaliseerd. Deze keuzes zouden moeten worden meegenomen in de metadata.

### 3.2.2 Inzicht & overzicht netwerken (de menselijke maat)

Vanuit de gesprekken met de geïnterviewden komt voor twee van de drie gebruikersgroepen naar voren, dat er nu geen inzicht bestaat in de aanwezige netwerken. Met andere woorden, bij wie kan een gebruiker terecht met een specifieke vraag omtrent digitaal erfgoed? Ten aanzien van het NDE wordt aangegeven dat er nog te veel op een metaniveau wordt geacteerd. En ook dat het NDE nog te veel denkt vanuit instellingen en te weinig vanuit de behoeften en wensen van de gebruikers. Er is behoefte om vraag en aanbod ten aanzien van digitaal erfgoed op een meer operationeel en faciliterend niveau dichterbij de gebruiker te brengen. Dit zou bijvoorbeeld kunnen door bestaande netwerken beter inzichtelijk te maken en deze meer met elkaar te verbinden. Het koppelen van netwerken zou niet alleen binnen de gebruikersgroepen moeten gebeuren - daar weet men elkaar al makkelijker te vinden - maar juist ook gebruikersgroep- overstijgend. Enkele genoemde voorbeelden uit de interviews zijn:

- Opzetten van een collegiaal netwerk - bij wie moet ik zijn voor een specifieke vraag omtrent gebruik van digitaal erfgoed? Daarnaast werd als voorbeeld genoemd het organiseren van een 'linking pin' of 'ambassadeur' voor een bepaalde sector voor het verbinden van vraag en aanbod. Voorbeeld: de Dutch Game Garden voor connectie met de gamers community.
- Organiseer een platform om meer informatie, kennis en contacten uit te wisselen.
- Inzicht en overzicht in aanwezig bestaande netwerken, waarbij duidelijk is wat zij te bieden hebben (aanbod), welke behoeften en wensen zij hebben (vraag) en welke contactpersonen benaderbaar zijn.
- Verbinding leggen tussen personen die de vaardigheden bezitten ten aanzien van het gebruik van bepaalde tools voor de ontsluiting van digitaal erfgoed en personen die een hulpvraag hebben omtrent het gebruik van deze tools. Dit kan bijvoorbeeld in de vorm van een informatiemanager.

<sup>14</sup> Keynote presentatie Tim Hitchcock, conferentie Digital Humanities 2019.  
<http://2019.dhbenelux.org/keynote-speakers/>

<sup>15</sup> <http://internet-atlas.net/>

De behoefte aan inzicht in wat er aan netwerken op het gebied van digitaal erfgoed is verschilt per sector. Zo zien we dat in de gebruikersgroep Wetenschap men vooral inzicht wil hebben in wat collega-wetenschappers precies doen en hoe dat van toegevoegde waarde kan zijn voor het eigen onderzoek. Er is derhalve een behoefte aan collegiaal netwerk.

In de gebruikersgroep Creatieve Industrie zien we een sterke behoefte aan een linking pin tussen sectoren. Zo willen gebruikers in de Creatieve Industrie betere verbinding met de Erfgoedsector en overzicht van wat daar aanwezig is aan digitaal erfgoed. Soms om geïnspireerd te worden, maar ook voor concrete toepassing van collectie in eigen producties.

Vanuit de gebruikersgroep Erfgoed zien we minder behoefte aan overzicht van en participeren in netwerken in een sector overstijgend verband. De focus van de gebruikersgroep Erfgoed ligt in grote mate op de collectie en de directe gebruiker. In die context worden relaties gelegd met andere erfgoedinstellingen.

### 3.2.3 Toegankelijkheid van digitaal erfgoed

#### *Grote differentiatie aan interfaces en complexiteit ten aanzien van gebruiksvriendelijkheid*

Een derde belangrijk patroon betreft de mate van toegankelijkheid van digitaal erfgoed. Dit patroon heeft allereerst te maken met verschillende interfaces, die de beschikbaarheid van digitaal erfgoed borgen. Het aantal interfaces is groot en kent vaak een eigen inrichting qua structuur, indexering en zoekfuncties. Dit maakt het lastig voor gebruikers in termen van gebruiksvriendelijkheid. Meer uniformiteit in de werking van interfaces is wenselijk.

De complexiteit zit vaak ook in de aard van de instelling. Archieven registreren hun collectie bijvoorbeeld hiërarchisch, daarbij ligt het accent op hoe documenten zich tot elkaar verhouden. Bibliotheken en musea zijn meer object georiënteerd. Deze verschillende indelingen hebben tot gevolg dat collecties van verschillende domeinen zich moeilijk laten samenvoegen. In een gesprek kwam vanuit de archiefsector ook de opmerking dat bij digitalisering van documenten op dezelfde manier ontsloten wordt als op de 'traditionele' analoge wijze. De omslag naar een andere manier van denken en het gebruiken van de mogelijkheden die digitalisering biedt is nog niet doorgedrongen tot de sector. Dit is voor alle drie de gebruikersgroepen van toepassing.

Een opmerking die we veel hebben gehoord is 'digitaliseer alles wat rechtenvrij is en maak het via 1 interface toegankelijk'. Als voorbeeld wordt de structuur in Duitsland aangehaald, waarbij van top-down wordt vastgesteld; zo moet het en niet anders. De bibliotheeksector en Probiblio kwamen ook als inspirerende voorbeelden naar voren. De backoffice bij bibliotheken is centraal georganiseerd en kennis en expertise is gebundeld, dit zorgt voor slagkracht richting softwareleveranciers en deskundigheid binnen de sector. De behoefte aan meer harmonisering c.q. centralisering van de ontsluiting via 1 interface is voor alle drie de gebruikersgroepen van toepassing.

Uit de gesprekken blijkt dat weinig erfgoedinstellingen inzicht hebben in de manier van gebruik en de wensen van gebruikers. Slechts twee ondervraagde instellingen hebben een uitgebreid gebruikersonderzoek uitgevoerd en gaan daar hun interfaces op inrichten, bij de andere instellingen zijn geen gedetailleerde gegevens beschikbaar omtrent gebruik van digitaal erfgoed in onderzoeken en rapportages. Beschikbare informatie omtrent digitaal gebruik beperkt zich veelal tot algemene web statistieken die inzicht geven in de duur en frequentie van bezoeken.

Daarnaast is per interface niet altijd inzichtelijk wat er wel is en wat niet is. In paragraaf 3.2.1. werd het voorbeeld van Delpher genoemd: 15% van alle kranten is gedigitaliseerd. De perceptie van de gebruiker is dat dit een hoger percentage is. Daarnaast constateren we dat vanuit de verschillende gebruikersgroepen op verschillende manieren wordt gezocht (zie hiervoor ook hoofdstuk 2). Met andere woorden, de drijfveren en daarmee het gedrag is anders. Sommige gebruikersgroepen zoeken heel gericht, andere ontdekken, willen verdwalen etc. In de inrichting van de interfaces wordt vaak niet uitgegaan van deze verschillende gedragsprofielen en dat maakt dat sommige manieren van zoeken, onderzoeken, ontdekken, dwalen etc. worden uitgesloten. Met andere woorden, er wordt 'gericht gestuurd' op de zoekvraag van de gebruiker waardoor toevalligheden, ontdekkingen, eventuele verbanden en de context waarin je zoekt worden uitgesloten. Vanuit de gebruikersgroepen wordt aangegeven dat er een behoefte bestaat aan een gidsfunctie in de wereld voor de interfaces en zoekmachines, die jouw zoekvraag kan voorzien van context. Dit is voor alle drie de gebruikersgroepen van toepassing.

Een typerende quote uit de interviews: *"je wilt door de winkel lopen en pakken wat je aanspreekt. Zo zou het ook bij collecties moeten zijn, maar dat is nu nog niet zo. Dit moet wel gewoon kunnen. Waarom heb je een collectie als niemand het mag zien? Je wilt kijken in de schappen wat beschikbaar is, ontdekken."* Mitchell Whitelaw van de Universiteit van Canberra, Australia<sup>16</sup> pleit in dit kader voor 'generous interfaces'. Deze geven de schaal en complexiteit van digitaal erfgoed collecties volgens hem het beste weer. Generous interfaces bieden meerdere wegen om te (onder)zoeken, waarvan gericht zoeken er één is. Tevens onthult deze de relaties en structuren binnen collecties wat de interpretatie ervan verrijkt.

Innovatie op het gebied van beeldherkenning (reverse image search), handschriftherkenning en spraakherkenning bieden mogelijke nieuwe zoekroutes. Bijvoorbeeld het zoeken van beelden op basis van karakteristieken die losstaan van het onderwerp, zoals dominantie van de kleur blauw (luchten), bepaalde hoogteverschillen op de afbeelding (polsstokhoogspringen), etc.

#### *Beperkte toegankelijkheid*

Onder toegankelijk verstaan wij ook de mate waarin een bron of collectie openbaar toegankelijk is. Vanuit alle drie de gebruikersgroepen komt naar voren dat hier een barrière wordt ervaren. Sommige collecties of bronnen zijn alleen tegen betaling of vanwege een lidmaatschap toegankelijk. Daarnaast zien we bij bepaalde gebruikersgroepen dat dit geen barrière (bijvoorbeeld tegen betaling toegang verkrijgen) hoeft te zijn, maar dat zij dan wel hogere eisen stellen aan de kwaliteit van het materiaal, bijvoorbeeld in termen van volledigheid, resolutie, (rechten-)vrije inzetbaarheid etc. Dit laatste is bijvoorbeeld van toepassing voor game designers, die best bereid zijn om te betalen voor digitaal erfgoed, maar dan wel bepaalde eisen stellen ten aanzien van het materiaal. Vanuit de gesprekken wordt ook aangegeven dat door de digitalisering en het effect op de toegankelijkheid, de beschikbaarheid van collecties minder is geworden dan het geval is bij analoge collecties. Gebruikers in alle drie de gebruikersgroepen zien dit als een belemmering in hun omgang met digitaal erfgoed.

#### *Kwaliteit van metadata*

Metadata bepaalt in grote mate de vindbaarheid en daarmee ook de toegankelijkheid van data. Uit vrijwel alle gesprekken wordt de gebrekkige metadata als belemmering gezien in het werken met digitaal erfgoed. De metadata is vaak te summier, niet volledig en soms foutief ingevuld, waardoor het

---

<sup>16</sup> <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/1/000205/000205.html>

digitaal erfgoed minder vindbaar en minder toegankelijk is. De roep om 'basis op orde' (compleet/concordanties/provenance) is groot, door bijvoorbeeld een minimum te bepalen ten aanzien van metadata. Met andere woorden, welke informatie moet minimaal als metadata opgevoerd worden? Dit kan bijvoorbeeld zijn: naam, plaats, tijd. Daarnaast is er de wens om de kwaliteit van metadata te verbeteren door deze meer te enten op de vraag. Dit kan gerealiseerd worden door metadata te verrijken middels het werk van professionals (verrijken metadata = onderdeel van hun structurele werk) of door ook meer gebruik te maken van aanvullingen door semi-professionals.

#### *Omgaan met rechten*

Uit het merendeel van de gesprekken komt het onderwerp 'omgaan met rechten' naar voren (auteursrechten en gebruikersrecht). Voor de gebruikersgroepen bestaat er veel onduidelijkheid over hoe om te gaan met deze rechten in relatie tot het gebruik van het object: wat mag wanneer wel en wat mag wanneer niet? Er is behoefte aan een duidelijke en uniforme set aan spelregels omtrent auteursrechten en gebruikersrechten.

Dit geldt ook voor het gebruik voor private, commerciële en educatieve doeleinden. Instellingen gaan hier nu op verschillende manieren mee om en dat is verwarrend en lastig voor gebruikers. Dit is ook van toepassing op de hoogte van de vergoeding voor de gebruikersrechten. De onderbouwing van het bedrag is niet transparant en daarnaast is voor gebruikers niet altijd wanneer wel en niet betaald moet worden. In sommige gevallen prijzen organisaties materiaal ook uit de markt; door te hoge tarieven te rekenen is het niet meer aantrekkelijk om materiaal te gebruiken.

#### **3.2.4 Toepasbaarheid van digitaal erfgoed**

De vraag van de gebruiker stelt eisen aan de kwaliteit van digitaal erfgoed en de aanwezigheid daarvan bepaalt de mate van toepasbaarheid. Zo stelt een gamedesigner eisen ten aanzien de aanwezigheid van previews, hoge resolutie, 3D beschikbaarheid, snel beschikbaar en snel een eenvoudig downloadbaar, terwijl een wetenschapper eisen stelt ten aanzien van volledigheid, herleidbaarheid, mate van detail, uitgebreide metadata, etc. Een discipline binnen een gebruikersgroep heeft weer andere eisen, terwijl deze eisen weer minder van belang zijn bij een andere gebruikersgroep. Dit betekent dat de toepasbaarheid van digitaal erfgoed van veel verschillende factoren afhankelijk is. Daardoor is het voor instellingen vrijwel onmogelijk om in te spelen op alle behoeften van alle gebruikers. Aangegeven wordt dat manier van beschikbaar stellen van digitaal erfgoed vooral vanuit het aanbod (de instellingen) wordt ingegeven en in veel mindere mate van geënt op een gebruikersonderzoek en daarmee de wensen ten aanzien van toepasbaarheid vanuit verschillende gebruikersonderzoek.

#### **3.2.5 Herbruikbaarheid**

Herbruikbaarheid van data heeft betrekking op het opnieuw gebruiken of toepassen van digitaal erfgoed of data voor andere doeleinden. Vanuit de gebruikersgroep Wetenschap wordt hier veel waarde aan gehecht - het hergebruik van data voor nieuw onderzoek. Vanuit de gesprekken wordt aangegeven dat het beschikbaar stellen van onderzoeks-datasets niet eenvoudig is.

DANS (Easy) wordt als een platform gezien waar onderzoeksdata neergezet kan worden. Voor sommige professies (bijvoorbeeld archeologen) is er zelf de verplichting om binnen 2 jaar het onderzoek en de onderzoeksdata bij DANS (op Easy) te zetten en te documenteren. Deze verplichting zorgt ervoor dat onderzoeksgegevens centraal opgeslagen worden en beschikbaar zijn voor hergebruik. De aanwezigheid/ beschikbaarheid van onderzoeksdata wordt vanuit andere disciplines als

positief bestempeld. Echter wordt door de geïnterviewden ook aangegeven dat de bruikbaarheid van de aanwezig data laag is. Dit wordt grotendeels veroorzaakt door het ontbreken van instructies en tools om de data te ontsluiten en te gebruiken. Daarnaast speelt dat het beschikbaar stellen van onderzoek datasets als een afsluiting van het onderzoeksproject worden gezien. Het daarna faciliteren en beheren van de onderzoek datasets maakt geen deel uit van het project (is in theorie een structurele taak) en wordt daarom vaak niet uitgevoerd. Dit heeft een negatief effect op de herbruikbaarheid van materiaal. De uitdaging ligt in het 'levend' houden van het materiaal door services en ondersteuning. Hoe valt hergebruik beter te faciliteren?

Een ander aspect dat in dit kader werd genoemd, is de mogelijkheid voor (semi-)professionals om digitaal erfgoed of data te verrijken vanuit hun dagelijkse praktijk en werkzaamheden en dan vooral het ontbreken van de mogelijkheden daartoe. Met andere woorden, het is voor (semi-)professionals lastig (men weet niet waar, hoe en de mogelijkheid wordt niet altijd geboden) om hetgeen zij hebben onderzocht of geproduceerd toe te voegen aan collecties en datasets. Dit wordt gezien als een beperking in de verrijking van collecties en data en daarmee de kwaliteit. Deze beperkingen hebben betrekking op toegang, kennis van waar en hoe en faciliteiten.

Het ontbreken van een sectorbrede minimumeis voor digitale producties speelt eveneens een rol. Vooral bij de gebruikersgroepen Wetenschap (werken met primaire bronnen) en Creatieve industrie speelt dat er eisen worden gesteld aan de gedigitaliseerde objecten. Zij hechten veel waarde aan details in fysieke objecten die veelal niet zichtbaar zijn in een digitale reproductie. Bij bijvoorbeeld bij mode speelt dat je het liefst in 3D het object zou willen bekijken of tenminste de binnenkant en achterkant van het object.

### 3.3 Het Open Archief

Het Nieuwe Instituut en het Instituut voor Beeld en Geluid hebben in 2019 een bijzonder kunstproject uitgevoerd waarin het (her-)gebruik van digitaal erfgoed als zodanig centraal stond: *Open Archief*. Het project *Open Archief* wil makers en erfgoedinstellingen met elkaar in gesprek brengen over het belang van creatief hergebruik van erfgoed en het beschikbaar stellen van online collecties. Via een open call zijn drie makers geselecteerd om te experimenteren met de mogelijkheden van digitale erfgoedcollecties op creatief, technisch en auteursrechtelijk gebied. De kennis over hergebruik die tijdens dit talentontwikkelingstraject is opgedaan, wordt gedeeld met makers en erfgoedprofessionals, onder andere via de projectwebsite *Open Archief* en een digitale publicatie, voor desktop en mobiel.

De uitgevoerde kunstwerken in het kader van *Open Archief* zijn:

- Kunstenaar Oana Clitan neemt in haar project een voorschot op de manier waarop informatie in de toekomst gepresenteerd zou kunnen worden. Ze maakt daarvoor gebruik van de retoriek van nieuwsuitzendingen van vroeger en nu. De installatie gaat uit van een scenario waarin het, door het verval van elektronische apparatuur, niet meer mogelijk is om nieuw beeldmateriaal te produceren. Het beperkt beschikbare archiefmateriaal is het enige medium waarmee nog ergens visueel uitdrukking aan kan worden gegeven. De overheid zet die schaarse beelden in om burgers te informeren over de laatste ontwikkelingen in de crisis.
- Stille vergaderruimtes, lege trappen, stoffige planken, lange gangen en gesloten deuren bieden als bevroren ruimtes uit vervlogen tijden een podium aan ongenode bezoekers. Kunstenaar Guy Königstein neemt in zijn project de gedaante aan van zo'n onverwachte gast, onschadelijke indringer of verlegen geest, die op zoek naar verbinding door het doolhof van

het archief dwaalt. Hij trekt laden en mappen open en stelt het verleden de vraag: "Geliefd verleden, wat is er nodig om je uit balans te brengen?"

- The Stolen Archive is een speculatieve thriller. De video-installatie van Donna Verheijden legt verbindingen tussen de verhalen en gebeurtenissen die verborgen zijn in de archieven van Het Nieuwe Instituut en Beeld en Geluid. Beide collecties worden benaderd als een depot van beelden, audiofragmenten en objecten die worden ingezet als figuranten, props en sets.

Als onderzoekers kwamen wij via het gesprek met mw. gesprek met Donna Verheijden op het project *Open Archief*. Dit bracht ons tot het inzicht dat de zoektocht die deze drie kunstenaars in hun respectievelijke kunstprojecten hebben gemaakt zeer illustratief zijn voor het benutten van mogelijkheden, maar ook het aanlopen tegen de barrières in het gebruik van digitaal erfgoed. Daarmee is het project Open Archief een interessante en verrassende praktijkcase in het onderzoeken van wensen en behoeften in het gebruik van digitaal erfgoed door professionals in Wetenschap, Creatieve Industrie en Erfgoed.

We hebben begrepen dat Donna Verheijden en HNI/Beeld en Geluid een vervolg gaan geven aan het project *Open Archief*, waarbij niet alleen de collecties van HNI en Beeld en Geluid centraal staan, maar juist ook digitaal erfgoedcollecties van andere instellingen, waaronder musea en archieven. Wij denken dat het voor NDE Zichtbaar interessant is om het project Open Archief nauwlettend te volgen en mogelijk in te zetten bij vervolgstappen, bijvoorbeeld in het kader van een pilotproject.

## Hoofdstuk 4 Pilotprojecten 2020

In het vorige hoofdstuk zijn een patronen geschetst die van toepassing zijn op de behoeften en wensen van gebruikers ten aanzien van digitaal erfgoed. Op basis hiervan zijn een vijftal pilotprojecten benoemd, die gebaseerd zijn op deze patronen. Deze pilotprojecten vormen ideeën voor NDE Zichtbaar (en deels de andere programmalijnen) om mogelijkheden verder te verkennen, prioriteren en uit te werken tot projecten

### 4.1 Ontwikkelen van een Digital Competence Center

In een Digital Competence Center worden verschillende collectieve voorzieningen aangeboden die bedoeld zijn om gecoördineerd en met inschakeling van intermediaire instellingen professionele en semi-professionele gebruikers te ondersteunen in het gebruik van digitaal erfgoed. Doel is het aanleren van vaardigheden en kennis en kunde.

De naamgeving is geënt op het Digital Competence Center zoals het door NWO is verwoord in het Uitvoeringsplan investeringen digitale onderzoeksinfrastructuur. *In Digitale Competentie Centra, of Digital Competence Centers (DCC's), vinden onderzoekers ondersteuning en technologische hulpmiddelen op het gebied van onderzoeksdata, onderzoekssoftware, en open- en FAIR-data. Lokale DCC's binnen kennisinstellingen vormen het eerste aanspreekpunt voor onderzoekers. Onderlinge uitwisseling van kennis en technologie kan worden gestimuleerd door middel van een veilig en gefedereerd netwerk en het oprichten van thematische DCC's<sup>17</sup>.*

Het DCC zoals wij dat op basis van dit onderzoek zien, richt zich specifiek op digitaal erfgoed binnen het domein Zichtbaar en is bedoeld voor zowel de professionals als semi-professionals uit de drie gebruikersgroepen (Wetenschap, Creatieve industrie en Erfgoedsector). We stellen voor om te kijken naar CLICKNL als mogelijk voorbeeld voor de inrichting van een Digital Competence Centre op het gebied van het gebruik van digitaal erfgoed.

Voor het DCC van het NDE stellen wij onderstaande mogelijke pilotprojecten voor.

#### A. Kritisch leren zoeken.

Dit pilotproject komt onder andere voort uit het patroon *inzicht en overzicht digitaal erfgoed* (zie paragraaf 2.3.1.). We stellen voor om een curriculum te ontwikkelen dat gebruikers kan helpen kritisch te leren zoeken, gericht op het 'spreken van elkaars taal', 'zoeken mag moeilijker, maar hoe kan je daar mee omgaan' en het aanleren van een kritische blik ten aanzien van bronnen. Zoals één van de geïnterviewden zei: "Je moet talig zijn om te kunnen zoeken, dit vormt een barrière. Het wordt wel makkelijker met meer ervaring, dan weet je op den duur je weg te vinden". Centraal in deze pilot staat het versnellen van dit proces door het slechten van drempels.

Voor de uitvoering wordt samenwerking gezocht met (universitaire) bibliotheken, waar het aanleren van digitale vaardigheden aan studenten onderdeel is van het aanbod. Tevens stellen wij voor om een onderdeel van het curriculum in te richten voor praktijkervaringen van 'heavy users' ten aanzien van het zoeken binnen verschillende interfaces. Hier ligt mogelijk een interessante koppeling met het project 'Open Archief' van HNI en Beeld & Geluid.

---

<sup>17</sup> Uitvoeringsplan investeringen digitale onderzoeksinfrastructuur



Met inschakeling van ervaringsdeskundigen kunnen praktijkervaringen worden gedeeld en gespiegeld in een interactieve vorm. Een andere mogelijkheid voor inrichting van het curriculum behelst het ontwikkelen van een online tool of webinar.

Het pilotproject Digital Competence Center richt zich op het ontwikkelen van een aanbod/curriculum<sup>18</sup>; nog niet op het feitelijk aanbieden daarvan; dat kan in een volgende fase.

### **B. Omgaan met tools**

Een tweede pilotproject richt zich op het leren omgaan met digital humanity tools. Binnen verschillende onderzoeken en programma's worden tools ontwikkeld voor het onderzoek en de analyse van erfgoeddata. In veel gevallen worden deze tools na afloop van een project niet meer, of beperkt onderhouden. Het doel van deze opleiding (eventueel onderdeel van het eerder genoemde curriculum) heeft als doel om de bruikbaarheid en toepasbaarheid van deze tools in de gebruikersgroep Wetenschap te vergroten. Dit wordt gedaan door de vaardigheden ten behoeve van het gebruik van deze tools te vergroten. Hiervoor is het noodzakelijk om eerst te inventariseren c.q. te onderzoeken welke tools van toepassing zijn en daarbij van toegevoegde waarde kunnen zijn ten aanzien van het gebruik van digitaal erfgoed. Dit kan samen met het Huygens Instituut KNAW opgepakt worden. De vervolgactie is gericht op het ontwikkelen van deze opleidingslijn. Daarnaast kan onderzocht worden welke tools ook in de andere sectoren (Creatieve Industrie en Cultureel Erfgoed) van toepassing kunnen zijn. Een verdere verbreding van de opleiding kan dan gewenst zijn. Denk hierbij bijvoorbeeld aan nieuw ontwikkelde interfaces waarmee een andere manier van zoeken gefaciliteerd wordt (op bewegingsrichting van beeld).

### **C. Leren verrijken/ metadateren**

Het goed opstellen van de categorisering en het toekennen van zoektermen is essentieel in het vergemakkelijken van het zoekproces. Bijdragen van (semi-)professionals dienen te passen binnen de huidige structuren van databases zodat er geen vervuiling optreedt. Het leren verrijken en metadateren (duurzaam) kan daarbij als onderdeel worden ontwikkeld van het eerdergenoemde curriculum.

### **D. Collectieve informatieprofessional**

We constateren vanuit de vraag van kleine instellingen een behoefte aan maatwerk on the job. Zij ontberen kennis, kunde en tijd om bij te blijven op dit continu in ontwikkeling zijnde speelveld en hebben behoefte aan een maatwerkoplossing *on the job* op specifieke kennis en expertise. Een oplossing is om vanuit het netwerk een collectieve informatiespecialist in te laten vliegen. De vorm hiervoor dient nader te worden bekeken, wellicht in persoon van een Erfgoedcoach+ (als verbreding van het takenpakket van de huidige erfgoed coaches). Dit zou ook kunnen helpen om de barrière bij kleine instellingen weg te nemen om te participeren in grotere projecten. Nu voelen zij vaak nog weerstand om hun eigen identiteit en authenticiteit te verliezen of hebben te weinig tijd of mankracht om mee te doen. Tevens worden ontwikkelingen digitale duurzaamheid door middel van de inzet van Collectieve informatieprofessional structureel geborgd.

---

<sup>18</sup> Deze activiteit kan gecombineerd worden met het project 'Leerlijn zichtbaar maken', onderdeel van het NDE Activiteitenplan 2020 regulier.

#### 4.2 Digitaal Erfgoed Gids

Het pilotproject Digitaal Erfgoed Gids biedt inzicht en overzicht in de 'wereld van het digitaal erfgoed'. Hierbij speelt de menselijke maat een belangrijke rol. Maar ook technische oplossingen kunnen hierbij worden ontwikkeld.

Gids bij het netwerk - Collectieve marketingcampagne Geheugen van Nederland PRO

- Ambassadeurs/ gatekeepers netwerk;
- Inzicht in het netwerk - bij wie moet ik zijn. Voor gebruikers die niet 'uit het digitaal erfgoed wereldje' komen' is het moeilijk te weten waar je moet zijn.

Gids bij de instelling - technisch/interface oplossing

- Inzicht in wat er is, en wat niet. Inzichtelijk maken waar een digitaal object past binnen de (analoge) collectie van een instellingen, en vervolgens in de collectie Nederland, Waarbij ook inzichtelijk wordt gemaakt hoeveel er nog niet digitaal is. (vb. the Old Bailey Online<sup>19</sup>);
- Sluit aan bij Register die nu ontwikkeld wordt via de lijn Bruikbaar. Dit kan door een wisselwerking te bewerkstelligen tussen de werkprogramma's Zichtbaar en Bruikbaar bij het inrichten van het register, waarbij ook de wensen van gebruikers worden meegenomen bij het inrichten ervan (zoals verhouding digitaal/analoog, vastleggen criteria bij digitalisering, etc.). Hierbij is het ook van belang om aandacht te besteden aan het besluitvormingsproces waarom digitaal erfgoed om de manier wordt bewaard en ontsloten als nu het geval is.
- Inzicht bieden in het besluitvormingsproces.

#### 4.3 Requirements for Interfaces

Dit pilotproject is gedacht als onderzoek naar de eisen die door de verschillende gebruikersgroepen (Pleiade)/ gedragsprofielen worden gesteld aan user interfaces. Dit onderzoek levert een aantal leidraden voor het inrichten van een user interface, gericht op specifiek gebruik. Doel: goede bruikbare, gebruiksvriendelijke en geharmoniseerde interface(s)

Binnen dit pilotproject maken we een onderscheid naar drie lijnen:

1. Best Practices - Welke best practices zijn er in Nederland reeds aanwezig, bijvoorbeeld Delpher en de RKD en welke internationale voorbeelden (in Duitsland, België, de V.S., etc.) kunnen inspiratie bieden? Welke lessen kunnen hieruit getrokken worden in relatie tot de behoeften van gebruikers?
2. Gebruikersonderzoek - In dit onderzoek wordt diepgaand onderzocht wat de behoeften en wensen zijn van gebruikers ten aanzien van interfaces. Dit onderzoek moet input creëren voor het inrichten van interfaces om daarmee de gebruiksvriendelijkheid te vergroten. Voorbeelden van methoden zijn (waar ook uit geput kan worden): Pleiade gebruikersonderzoeken, Customer Journey's/ Klantreizen en Onderzoek Open Archief (zie paragraaf 3.3). Verschillende doelgroepen hebben verschillende zoekvragen en perspectieven. Deze lijn biedt mogelijkheid om hier onderscheid in te maken, in te faciliteren en meerdere routes naast elkaar aan te bieden.
3. Auteursrechten - zoals aangegeven in paragraaf 3.2.3 is het omgaan met rechten een punt van aandacht. Er bestaat veel onduidelijkheid over de toepassing van rechten en plichten. Binnen de interface is het belangrijk om hier duidelijkheid in te verschaffen: Hoe om te gaan met

---

<sup>19</sup> University of Sheffield, The Old Bailey Online, <https://www.dhi.ac.uk/projects/criminal-intent/>), geraadpleegd 6 februari 2020

rechten als gebruiker. Met andere woorden een duidelijke uniforme leveringsvoorwaarden/ spelregels. Er wordt daarbij speciaal aandacht gegeven aan:

- Uniform model van prijzen en betaling;
- Leveringstijd.

#### **4.4 Onderzoek naar de toegevoegde waarde van de semi-professional voor de sectoren Wetenschap, Creatieve Industrie en Cultureel Erfgoed**

We adviseren een onderzoek uit te voeren naar de toegevoegde waarde van de semi-professional. In welke sectoren is de semi-professional echt van toegevoegde waarde voor verrijking van collecties, data en metadata? Hierbij dient specifiek gekeken te worden naar de niet-institutionele professional. Vanuit de gesprekken voor dit onderzoek constateren we dat deze semi-professional tegen barrières aanloopt ten aanzien van de toegankelijkheid en de beschikbaarheid van collecties en data omtrent digitaal erfgoed en de mogelijkheid om collecties en data te verrijken.

Digitale collecties zouden verrijkt, meer inclusief en meerstemmig kunnen worden met de input van semi-professionals. Ook ligt veel digitaal erfgoed bij mensen thuis denk aan persoonlijke objecten, briefcorrespondenties, deze objecten zijn ook relevant voor historisch onderzoek. Mocht uit het onderzoek blijken dat semi-professionals van toegevoegde waarde kunnen zijn voor collecties en data voor een specifieke sector (Wetenschap, Creatieve Industrie en/of Cultureel Erfgoed), dan loont het wellicht de moeite om maatregelen te treffen om de eerdergenoemde barrières op te heffen.

#### **4.5 Faciliteren toevoegen eigen metadata in technische oplossingen**

Uit het onderzoek komt naar voren dat veel gebruikers beschikken over nieuwe aanvullende informatie over digitale collecties (onderzoeksdata, verrijkte metadata), maar dat er geen goede plek is om dit kwijt te kunnen. Instellingen zijn huiverig om dit materiaal zomaar toe te voegen aan de eigen collectie databases, o.a. omdat dit de balans verstoort in de zoekresultaten.

Dit pilotproject richt zich op het bieden van mogelijkheden aan gebruikers om onderzoeksinformatie te delen met medegebruikers en broninstellingen, zonder dat de kwaliteit en overzichtelijkheid van de bestaande database wordt aangetast.

Er dient gezocht te worden naar een technische oplossing om dit mogelijk te maken. Belangrijk hierbij is het onderscheid in 'goedgekeurd door de professionals/experts' en 'toegevoegd door de (semi-)professional'. Een verdere verrijking van de data verhoogt de bruikbaarheid ervan voor verschillende doelgroepen. Het stimuleert onderlinge uitwisseling. Een dergelijke technische oplossing is ook voor instellingen interessant om te signaleren wat er met het materiaal gebeurt en het aanbod hier eventueel op aan te passen. Belangrijk is om hier expliciet de wisselwerking te maken met het domein Bruikbaar.

Het pilotproject is een verkenning van technische oplossingen waarvoor bestaande systemen zoals Wikidata en Clariah als best practices worden meegenomen. Dit kan ook gelden voor onderwijs specifieke metadata.

#### **4.6 Overige aanbevelingen**

Digitalisering is niet zaligmakend. Naast het digitale blijft er ook behoefte aan de analoge ervaring. Het een is niet vervangend voor het andere. Niet alle eigenschappen van een product zijn immers te digitaliseren of te metadateren.

De omvang van Nederlandse digitale erfgoedcollectie is lastig vast te stellen. Digitaal Erfgoed Nederland (DEN) voert eens per twee jaar een steekproef uit in het zogenoemde ENUMARATE<sup>20</sup> onderzoek, waarvan de laatste dateert uit 2017. Het onderzoek gaat alleen in op percentages gedigitaliseerd erfgoed bij de ondervraagde instellingen, dit zegt echter niks over de aard en context van de gedigitaliseerde collecties. We bevelen aan deze onderzoeken breder te trekken om ook de soort gedigitaliseerde collecties, context, keuzes die gemaakt zijn op te nemen om een beter inzicht te krijgen in het Digitaal Erfgoed van Nederland. Het verdient de aanbeveling om te onderzoeken of een koppeling met de Erfgoedmonitor<sup>21</sup> mogelijk is om feiten en cijfers in breder kader goed te kunnen indexeren.

---

<sup>20</sup> DEN, Enumerate onderzoek, website: <https://www.den.nl/publications/259/digitale-feiten-wat-leert-enumerate-ons-over-digitalisering-in-nederland>, geraadpleegd op 6 februari 2020

<sup>21</sup> Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed, Erfgoedbalans, website: <https://erfgoedmonitor.nl>, Geraadpleegd op: 6 februari 2020

## Bijlage 1 Gesproken partijen

- Amsterdam Time Machine
- Stadsarchief Amsterdam
- Clariah
- Koninklijke Bibliotheek
- Naturalis Biodiversity Centre/ Wageningen University & Research
- University of British Columbia
- Universiteit van Amsterdam
- Vrije Universiteit Amsterdam
- Huygens ING
- Delpher
- Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed
- Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland
- Netwerk Oorlogsbronnen
- Netherlands Institute for Conservation, Art and Science
- RKD-Nederlands Instituut voor Kunstgeschiedenis
- Antiquariaat Brinkman
- Erfgoedcentrum Nederlands Kloosterleven
- Gamehistoricus
- Dutch Creative Council
- Amsterdam Fashion Institute
- Superposition
- Onafhankelijk filmmaker
- Zelfstandig beeldresearcher
- Concertgebouw Amsterdam
- Muzikant/dj
- Dutch Game Garden
- Diverse zelfstandig game developers
- Europeana
- Mondriaan Fonds
- Nederlandse Genealogische Vereniging
- Nationaal Militair Museum
- Axele (Adlib)
- Batavialand Lelystad
- Regionaal Archief Zutphen
- Taalunie
- Muziekweb
- Erfgoed Brabant (Brabant Cloud)
- Nederlands Openlucht Museum
- Nederlands Muziekinstituut
- Nationaal Museum van Wereldculturen
- Space Time Layers
- Erfgoedcoach
- CLICKNL
- Het Nieuwe Instituut
- EYE / SIMIN
- Beeld en Geluid
- Meertens Instituut Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen
- Samenwerkingsverband Universiteitsbibliotheken & Koninklijke Bibliotheek