

Bedankt voor het spelen!

Gebruikersparticipatie in de erfgoedsector

Stageonderzoeksverslag voor Stichting Nederland Kennisland en Universiteit Utrecht.

Tim van Polen, 3285715
Nieuwe Media en Digitale Cultuur
Universiteit Utrecht

Stagebegeleider: Thijs van Exel
Tutor: Michiel de Lange
Duur stage: van 1 september 2011
tot 1 maart 2012

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Participeren in de erfgoedsector	4
De utopie van participatie	7
Geen tegenstelling maar samenwerking	8
Experimenten met gebruikersparticipatie	9
Open Beelden	12
Conclusie	14
Literatuur	16

Inleiding

Dit onderzoek richt zich op het verschijnsel gebruikersparticipatie. Dat houdt in dat gebruikers een actievere rol op zich nemen bij het gebruiken van media- en cultuurproducten, en zien we steeds meer terug in diverse mediavormen zoals het internet. Ook is het vaak onderwerp van populaire en academische discoursen. In het brede onderzoeksveld van nieuwe media heeft het een prominente plaats ingenomen, en diverse auteurs hebben er een visie op ontwikkeld. Gebruikersparticipatie is een breed begrip, dat zoveel inhoudt dat gebruikers of consumenten van media participeren in de productie van media en culturele goederen. Dit kan uit eigen initiatief zijn of op uitnodiging van gevestigde producenten van media en cultuur. Uit eigen initiatief participeren gebeurt op grote schaal; het opzetten van een fansite rond een film, serie of computergame valt hier bijvoorbeeld onder. Het internet stelt gebruikers en consumenten in staat om tegen geen of lage kosten media te produceren of te distribueren, en deze maken hier dan ook veel en dankbaar gebruik van. Participatie op uitnodiging zien we terug op veel websites die bekend staan als 'web 2.0' zoals het sociale netwerk Facebook en fotowebsite Flickr. Deze websites zijn technisch ontworpen als platform waar gebruikers worden uitgenodigd zelf content aan toevoegen. Ook in de erfgoedsector hebben producenten en instellingen steeds meer de neiging om gebruikers te incorporeren in de productie van media en cultuuroederen. Het internet biedt hiervoor immers een geschikte infrastructuur waar communicatie tussen instelling en gebruiker snel een eenvoudig verloopt.

Dit onderzoek gaat over gebruikersparticipatie in de erfgoedsector, met Open Beelden als specifiek voorbeeld. Dat is een project van onder andere het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid (hierna: Beeld en Geluid) in het kader van het digitaliseringproject Beelden voor de Toekomst. Het is een platform waar audiovisueel erfgoed wordt aangeboden onder Creative Commons-licenties¹ waarmee gebruikers worden gestimuleerd om het materiaal te hergebruiken. Ook is de technische infrastructuur van het platform open, wat de mogelijkheid geeft aan gebruikers om nieuwe toepassingen te ontwikkelen op basis van Open Beelden. De onderzoeksvraag waar dit verslag antwoord op zal geven is:

“Hoe is Open Beelden gesitueerd in de erfgoedsector alsmede in het academische en populaire discours over gebruikersparticipatie?”.

Met “gesitueerd in de erfgoedsector” bedoel ik hoe het project zich verhoudt tot andere erfgoedprojecten in termen van praktische gebruikersparticipatie. Criteria die ik hiervoor gebruik zijn ontleent aan het model dat Schäfer biedt om verschillende vormen van gebruikersparticipatie te onderscheiden (Schäfer, 2011). Om Open Beelden te situeren in de erfgoedsector heb ik vijf andere participatieve projecten in de erfgoedsector onderzocht.

Voordat ik hier op inga geef ik een beknopt overzicht van het academische discours rond gebruikerparticipatie zoals dat zich in de studie naar media en mediagebruik heeft gevormd. De term gebruikersparticipatie is voor het eerst gebruikt door Henry Jenkins in 1992. Hiermee maakte hij onderscheid tussen gebruikers die media op een passieve manier tot zich nemen en gebruikers die actief deelnemen aan het produceren, veranderen en distribueren van mediaproducten (Schäfer, 2011). Het discours over gebruikersparticipatie en de relatie tussen gebruiker en producent van media en cultuur gaat echter veel verder terug. Horkheimer en Adorno schreven in 1944 over de cultuurindustrie in het essay *The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception*. Zij zagen de industrie die is ontstaan rond de productie van culturele goederen als totalitair systeem dat van bovenaf cultuur oplegt aan de massa die hierdoor praktisch geen keuzevrijheid heeft (Adorno en Horkheimer, 1944). Het boek *Television Culture* van John Fiske uit 1987 is een wat meer optimistische kijk op de relatie tussen mediaproducent en consument. Fiske beschouwt de kijker als een actieve gebruiker die inhoud van televisie op zijn eigen manier interpreteert, en er zijn eigen betekenissen aan

¹ Een Creative Commons-licentie stelt de auteur van een werk in staat om bepaalde vormen van hergebruik en bewerking toe te staan zonder de auteursrechten op te geven. Er zijn zes verschillende standaardlicenties beschikbaar. <http://creativecommons.nl/licenties/uitleg/>.

geeft op basis van persoonlijke voorkeuren (Fiske, 1987). Dit sluit aan bij het *decoding/encoding* model van Stuart Hall, die ongeveer dezelfde *agency* aan gebruikers van populaire cultuur toeschrijft (Hall, 1980). Henry Jenkins houdt er een nog optimistischere kijk op na. In zijn boek *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* beschrijft hij fans van televisieseries zoals Star Trek en allerlei activiteiten van de cultuur daaromheen. Fans worden gezien als actief, creatief, kritisch en geëngageerd (Jenkins, 1992). Hij stelt dat gebruikersparticipatie niet iets nieuws is, maar het door de opkomst van het internet wel een grote schaal heeft bereikt. Hij definieert gebruikersparticipatie als volgt (quote van Schäfer):

“Participatory culture is described by Jenkins as a new mode for cultural production:

- 1. With relatively low barriers to artistic expression and civic engagement*
- 2. With strong support for creating and sharing one’s creations with others*
- 3. With some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices*
- 4. Where members believe that their contributions matter*
- 5. Where members feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created). Not every member must contribute, but all must believe they are free to contribute when ready and that what they contribute will be appropriately valued.”* (Jenkins gequote door Schäfer, 2011).

Mirko Tobias Schäfer schrijft in zijn proefschrift *“Bastard Culture: How User Participation Transforms Cultural Production”* over gebruikersparticipatie als uitbreiding van de cultuurindustrie. Hij laat zien hoe gebruikers en instellingen complexe relaties met elkaar aangaan. Hierin ontstaat een cultuur van participanten in de meest uiteenlopende mediapraktijken die hij *bastard culture* noemt (Schäfer, 2011). Wat Schäfer met zijn werk toevoegt aan het debat is uitgebreide aandacht voor de kant van de industrie. Hij laat aan de hand van talloze voorbeelden zien hoe industrieën reageren op gebruikersparticipatie en deze in veel gevallen ook opnemen in hun businessplannen. Daarom spreekt hij van een uitbreiding van de cultuurindustrie. Hij plaatst hiermee een kritische noot bij de schijnbaar onvoorwaardelijk optimistische kijk op gebruikersparticipatie Jenkins die presenteert.

In het eerste gedeelte van dit onderzoek zal ik de praktische kant van de onderzochte erfgoedprojecten bespreken aan de hand van een model van Schäfer, om ze te situeren in het bestaande discours over gebruikersparticipatie. Vervolgens toets ik het discours rond de erfgoedprojecten aan wat ik noem “de optimistische kant van het participatiedebat”. Deze kijk op gebruikersparticipatie ziet het als bevrijdend en democratiserend en komt vaak terug in populaire en academische discourses. Vervolgens beargumenteer ik dat die kijk te veel focust op een tegenstelling tussen instelling en gebruiker, die in de erfgoedsector niet opgaat. Om te laten zien hoe we over participatie in de erfgoedsector kunnen nadenken zonder in tegenstellingen te denken introduceer ik drie verschillende houdingen die bedrijven en instellingen kunnen hebben ten opzichte van hun gebruikers en gebruikersparticipatie die Schäfer onderscheid, en relateer ik die aan de erfgoedsector. Tot slot situeer ik Open Beelden in de erfgoedsector en het bredere debat rond gebruikersparticipatie en laat ik zien wat het project zou kunnen betekenen voor de erfgoedsector in relatie tot gebruikersparticipatie.

Participeren in de erfgoedsector

Schäfer onderscheidt in zijn boek *Bastard Culture: How User Participation Transforms Cultural Production* verschillende vormen van gebruikersparticipatie. De manier waarop in het academische debat over gebruikersparticipatie wordt gesproken doet volgens hem namelijk geen eer aan de complexe relaties tussen verschillende actoren. Daarom ziet hij de noodzaak voor een duidelijk model, dat er als volgt uitziet. Allereerst onderscheidt hij expliciete en impliciete participatie. Onder expliciete participatie vallen bijvoorbeeld het creëren van *spoofs* of *memes*, het remixen van populaire cultuur, het aanpassen van open source software en het actief deelnemen in een online community. Van impliciete participatie is al sprake wanneer een gebruiker een video op YouTube bekijkt of beoordeeld en daarmee het informatiesysteem aanvult op een vrij onbewuste manier. Vaak zijn nieuwe media zo ontworpen dat ze bij de gebruiker op impliciete participatie aansturen. Het verschil tussen beide heeft betrekking op hoe bewust de gebruiker participeert bij het deelnemen aan een gemeenschap, het creëren van producten of het aanvullen van informatiesystemen ("remixen" bijvoorbeeld is een heel bewuste bezigheid). Ten tweede beschrijft Schäfer drie domeinen van gebruikersparticipatie: *accumulation*, *archiving/organising* en *construction*. *Accumulation* behelst alle activiteiten waarbij bestaande populaire cultuur (meestal ontwikkeld door commerciële bedrijven) wordt gebruikt en aangepast of aangevuld. *Archiving/organising* houdt in dat informatie en culturele producten worden opgeslagen, gearchiveerd en geordend. *Construction* slaat op het creëren van producten buiten de gevestigde cultuurindustrie om. Dit gebeurt vooral met nieuwe, nonproprietary manieren van productie en distributie die vrij toegankelijk zijn voor iedereen om te gebruiken (Schäfer, 2011). Er is een groot aantal activiteiten dat zich in meerdere domeinen van gebruikersparticipatie tegelijk bevindt.

Omdat het model van Schäfer zo nauw verband houdt met de praktische kant van participatie zal ik het gebruiken om de onderzochte projecten te introduceren en te situeren in de praktijk van gebruikersparticipatie. Het is belangrijk om te onthouden dat dit onderdeel gericht is op hoe de projecten in de praktijk zijn, en niet hoe men zelf naar gebruikersparticipatie kijkt. Dat valt onder de discoursanalyse, die een groot onderdeel van mijn onderzoek uitmaakt.

De projecten Wiki Loves Art en NA joins Wikipedia hebben allebei als resultaat dat er foto's onder Creative Commons-licenties vrijkomen die kunnen worden hergebruikt voor allerlei doeleinden. Afhankelijk van wat men met het beeldmateriaal doet valt dit onder *accumulation* en *construction*. Daarom staan deze activiteiten bij beide domeinen vermeld. Het *taggen* van video's in Waisda? heb ik als impliciet bestempeld, omdat het project vooral als spel aan de gebruiker wordt gepresenteerd waarbij het aanvullen van het informatiesysteem een gewenste bijkomstigheid is. Dit brengt me op een relevant punt: *gamification*. Dat is het toevoegen van spelelementen aan dingen en omgevingen die in eerste instantie geen spellen zijn. Waisda?, Wiki Loves Art, Velehanden en Click! zijn allemaal projecten die in spelvorm zijn gegoten of waar spelelementen aan zijn toegevoegd. Volgens Zichermann kan *gamification* een goede manier om mensen uit te dagen en te motiveren. Voorwaarde hiervoor is dat de

Wiki Loves Art is een fotowedstrijd waarin deelnemers foto's mochten maken van (kunst)objecten in musea waar dat normaal gesproken niet mag. Deze foto's werden onder een Creative Commons-licentie op Flickr geplaatst zodat ze konden worden hergebruikt, bijvoorbeeld als illustraties van Wikipedia-artikelen. Het is een initiatief van Creative Commons Nederland en Wikimedia Nederland in samenwerking met diverse Nederlandse musea. Voor de mooiste foto's werd een aantal prijzen uitgereikt.
www.wikilovesart.nl

Click! was een fototentoonstelling in over Brooklyn in het Brooklyn Museum in New York. Fotografen werden uitgenodigd hun beste foto van de wijk Brooklyn in te sturen, die vervolgens beoordeeld werden door het publiek. De hoogst beoordeelde foto's kwamen uiteindelijk in de tentoonstelling. Het project werd georganiseerd door het Brooklyn Museum en werd geïnspireerd door het *wisdom of the crowds-principe* van James Surowiecki.
www.brooklynmuseum.org/exhibitions/click/

NA joins Wikipedia is een initiatief waarbij het Nationaal Archief en Spaarnestad Photo ruim duizend foto's van politici en politieke gebeurtenissen doneren aan Wikimedia onder een Creative Commons licentie om hergebruik als illustratie voor Wikipedia artikelen te stimuleren.
www.nationaalarchief.nl/actueel/nieuws/nationaal-archief-joins-wikipedia

Velehanden is een platform waarop alle Nederlandse archieven scans kunnen laten indexeren door gebruikers. Het eerste project ging om militieregisters en ging eind 2011 van start. Op het moment van schrijven is 82% hiervan gedigitaliseerd. Gebruikers kunnen scans indexeren, dat wil zeggen oude handschriften aflezen en digitaal invoeren, in ruil voor gratis scans. Het inruilen gaat via een puntensysteem waarbij ingevoerde scans punten opleveren.

<http://www.vehelanden.nl>

Waisda? is een video tagging game waarin gebruikers worden uitgedaagd een zo hoog mogelijke score te halen door zoveel mogelijk matchende tags aan videomateriaal toe te voegen. Het initiatief van Beeld en Geluid in het kader van Beelden voor de Toekomst is inmiddels in zijn tweede fase als Woordentikkertje, waarin videofragmenten van Man Bijt Hond van zoektermen en trefwoorden worden voorzien. www.waisda.nl

spelelementen en datgene waar ze aan toegevoegd worden op zichzelf kunnen staan. Slechte spelelementen aan een goede dienst toevoegen, of een slechte dienst in goede spelvorm gieten werkt niet. Het ene kan het ander niet redden (Zichermann, 2011). Zichermann heeft het in zijn stuk vooral over commerciële diensten of producten waar spelelementen aan toe worden gevoegd. In het geval van de erfgoedsector is de dienst niet commercieel maar een publiek doel in de vorm van het digitaliseren en beschikbaar maken van cultureel erfgoed. We kunnen dus aannemen dat die op zichzelf goed is. Of de kwaliteit van de gamification lijdt onder de dubbele bedoelingen van het spel kan worden onderzocht door uit te zoeken of er bij de games een hoge mate van *meaningful play* tot stand komt (Salen en Zimmerman, 2004). In de door mij onderzochte projecten verschilt dit. Zo kan Waisda? met veel *meaningful play* een fatsoenlijke game genoemd worden, maar de fotowedstrijd van Wiki Loves Art met weinig feedback niet.

Gamification is niet het enige dat bekend voorkomt. Diverse projecten maken gebruik van platforms, principes en methodes die al eerder ingezet zijn bij participatieve mediavormen. Flickr en Wikimedia zijn platforms die op hun eigen manier bestaan bij de gratie van gebruikersparticipatie, Click! is gebaseerd op het boek *Wisdom of the Crowds* door Surowiecki (Surowiecki, 2004) en Waisda? vermijdt potentiële omissies door tags die door meer gebruikers worden ingevoerd pas als kloppend te zien en beroept zich daarvoor op het werk van Luis van Ahn (Brinkerink, Oomen, Vervaart, 2009; Thompson, 2007). We kunnen hiermee stellen dat er grote overeenkomsten zijn in de praktijk van participatieve erfgoedprojecten en andere participatieve mediavormen.

In het volgende gedeelte zijn de onderzochte projecten geïntroduceerd aan de hand van hun praktische eigenschappen en de positie daarvan in het reeds bestaande discours rond gebruikersparticipatie. We zien dat technologie wordt ingezet om mensen op verschillende manieren te laten participeren in de projecten. Deze visie op technologie als drijvende kracht voor gebruikersparticipatie is een belangrijk onderdeel van wat ik noem de optimistische kant van het participatiedebat.

	Accumulation	Archiving/Organising	Construction
Expliciet	<ul style="list-style-type: none"> • Wiki Loves Art (mogelijkheid tot hergebruik) • NA joins Wikipedia (mogelijkheid tot hergebruik) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wiki Loves Art (foto's uploaden op Flickr) • Velehanden (scans indexeren) 	<ul style="list-style-type: none"> • Wiki Loves Art (foto's maken) • Wiki Loves Art (mogelijkheid tot hergebruik) • Click! (foto's maken) • NA joins Wikipedia (mogelijkheid tot hergebruik)
Impliciet		<ul style="list-style-type: none"> • Waisda? (taggen van video's) • Click! (foto's beoordelen) 	

De utopie van participatie

Een populaire gedachte over gebruikersparticipatie bevat de volgende denkstappen. Nieuwe mediatechnologie (vooral de computer, software en het internet) stelt de gebruiker in staat om zonder professionele kennis en vaardigheden en vooral tegen geen of lage kosten mediaproducten te creëren, veranderen, kopiëren en distribueren. De rol van de gebruiker verandert hierdoor. Vóór de opkomst van deze technologie was hij passief en nam hij alle media-uitingen die de cultuurindustrie op hem af vuurde tot zich. Nu wordt hij actief en neemt hij op een kritische en geëngageerde wijze deel aan het produceren van cultuurgoederen. Nieuwe mediatechnologie zorgt dus voor een positieve en bevrijdende verandering van de cultuurindustrie waarin de gebruiker een nieuwe actieve rol aanneemt. Dit is de kern van een breed discours rond gebruikersparticipatie waarin technologie een grote rol speelt. Dit discours speelt zich af in meerdere domeinen, van populaire cultuur tot de academische wereld (Schäfer, 2011). Schäfer laat aan de hand van een aantal voorbeelden zien hoe het internet en de mogelijkheden voor de gebruiker om te participeren aanleiding gaf om diverse optimistische toekomstbeelden te schetsen. Al Gore sprak in de jaren 90 over hoe het internet mensen in staat zou stellen om belemmeringen in de vorm van ruimte en tijd te overbruggen met nieuwe economische mogelijkheden en vooruitgang als gevolg. Cisco Systems gebruikte utopische visies van sociale vooruitgang in reclamecampagnes voor hun informatietechnologie. Hun technologie zou mensen bijna onbegrensde mogelijkheden geven om te participeren, nieuwe zakelijke kansen creëren en mensen met elkaar verbinden (Schäfer, 2011).

Een bekende utopische kijk op gebruikersparticipatie is van de hand van de bedenker van het begrip gebruikersparticipatie: Henry Jenkins. In zijn boek *Convergence Culture* uit 2006 beschrijft hij een belangrijk fenomeen dat alles te maken heeft met gebruikersparticipatie. Oude en nieuwe media komen samen, en gebruiker en de producent groeien naar elkaar toe. Hun taken beginnen te overlappen: de gebruiker begeeft zich in het domein van de producent door bijvoorbeeld zelf culturele goederen te maken, en de producent begeeft zich met nieuwe marketingstrategieën in het domein van de consument door bijvoorbeeld de distributie daar neer te leggen. De macht van de consument en die van de producent gaan een nieuwe en onvoorspelbare interactie met elkaar aan. Deze *convergence culture* moet worden herkend door de gebruiker die er doormiddel van participatie zijn voordeel mee kan doen. Hij kan zijn macht ten opzichte van de gevestigde producenten in de cultuurindustrie vergroten, en de cultuur daarmee verrijken (Jenkins, 2006). Waarom meer participatie volgens hem beter is legt hij als volgt uit. Gevestigde producenten in de cultuurindustrie houden voor commercieel gewin strakke controle over hun producten. Dit verarmt de cultuur, en participatie kan hier een oplossing bieden. Jenkins ziet participatie als een nieuwe *folk culture* waarin traditioneel verhalen keer op keer worden verteld om verschillende redenen en in dat proces ook veranderen. Dat staat haaks op hoe bedrijven vaak met hun producten omgaan: een commercieel bedrijf zoals Disney is vaak geneigd om één versie van een karakter (bijvoorbeeld Mickey Mouse) te hanteren en variaties die daarop verschijnen tegen te gaan door zich te beroepen op auteurswetten. Participatie kan de macht van de gebruiker vergroten en de cultuur verrijken, maar voorwaarde hiervoor is wel dat de gebruiker zich bewust is van de context waarin dat moet gebeuren: de *convergence culture*.

In de erfgoedsector zien we zulke utopieën niet expliciet terug. De initiatiefnemers van de onderzochte projecten zien de gebruiker vooral als iemand die graag wil helpen met het maatschappelijke doel van de erfgoedinstellingen, maar die aardig wat prikkels en sturing nodig heeft om dit te doen en bovendien door slecht ontwerp van de techniek makkelijk kan worden afgeschrokken (Brinkerink, Oomen en Vervaart, 2009; Surowieki, 2008; Lavèn, 2011). In de projecten Wiki Loves Art en NA joins Wikipedia is de positieve kant van het participatiedebat wel terug te vinden. Dat komt omdat Wikipedia een duidelijke positie binnen het participatiedebat inneemt. Participatie is namelijk een belangrijke drijfveer van Wikipedia: enthousiastelingen (*Wikipedians*) werken samen aan het creëren, organiseren en structureren van een gigantisch informatiesysteem dat kan worden gezien als de grootste en populairste encyclopedie ter wereld. Wikimedia, de organisatie achter Wikipedia is zelf ook duidelijk over de bedoelingen en idealen achter Wikipedia: het is hun taak om het gedachtegoed van vrije kennis en het 'wiki-principe' te verspreiden, bijvoorbeeld bij erfgoedinstellingen (Wikimedia

Nederland, 2010). Gebruikers worden niet meer gezien als gebruikers, maar als potentiële auteurs, lezers, reviewers en toezichhouders van elk aspect van het project (Wyatt, 2011). Hierin herkennen we duidelijk de veranderende rol van de gebruiker die wordt toegejuicht door Jenkins (Jenkins, 2006).

Wikipedia is echter geen erfgoedinstelling, en wat we kunnen zeggen over de optimistische kant van het participatiedebat in de erfgoedsector is alleen maar via de samenwerking met Wikipedia. Daarmee laten de instellingen zien dat ze zich wel kunnen vinden in de idealen van Wikipedia, maar dit laten ze niet expliciet weten in de manier waarop over de participatieve projecten wordt gesproken. Belangrijk om te onthouden is dat ik de idealen en standpunten van Wikipedia uit een discoursanalyse haal. Als we kijken naar de praktische kant van de gebruikersparticipatie zien we nogal wat belemmeringen. De laagdrempeligheid om te participeren zorgt ook voor veel misbruik van het systeem. Zo zijn er gevallen bekend van artikelen over politici die werden veranderd door aanhangers of tegenstanders om de beschreven personen beter of slechter uit de verf te laten komen (Schäfer, 2011). Hierdoor zijn er weer maatregelen nodig zoals het blokkeren van bepaalde ongewenste gebruikers, die samen met de rest van autoritaire elementen in het systeem een flinke nuance toevoegen aan de idealen en doelstellingen van Wikipedia

Geen tegenstelling maar samenwerking

Wat opvalt aan de utopie van Jenkins is dat deze wordt geschetst vanuit het perspectief van de gebruiker. Met de juiste bewustwording van de *convergence culture* kan de gebruiker meer macht kan vergaren ten opzichte van de gevestigde producenten van cultuur - en daarmee de cultuur verrijken. Dit is een te zwart/witte kijk op de cultuurindustrie die niet op gaat voor gebruikersparticipatie in de erfgoedsector. Er is geen sprake is van het 'industrie-versus-gebruiker'-beeld dat Jenkins schetst. De erfgoedinstellingen achter de onderzochte projecten zijn geen commerciële instellingen, maar vervullen een publiek doel. Ook zien we dat er in de erfgoedsector iets opmerkelijks aan de hand is wanneer we kijken naar de *convergence culture*. Het zijn namelijk niet de gebruikers maar vooral de instellingen die zich bewust zijn van de *convergence culture* en de groter wordende participatiecultuur. Bij het onderzoeken van de participatieve projecten kwam namelijk naar voren dat veel initiatiefnemers zich bewust zijn van literatuur of theorie die verband houdt met gebruikersparticipatie. Bij Waisda? heeft men zich laten waarschuwen door het werk van Andrew Keen dat zeer kritisch is tegenover inbreng van gebruikers en web 2.0 toepassingen (Keen, 2007). Om niet in een door Keen aangestipte valkuil van nutteloze inbreng door gebruikers te stappen is er voor het ontwerp van het spel gebruik gemaakt van het werk van Luis von Ahn (Brinkerink, Oomen en Vervaart, 2009; Thompson, 2007). Voor Click! van het Brooklyn Museum is inspiratie gehaald uit het boek *Wisdom of the Crowds* van James Surowieki waarin hij laat zien hoe – mits goed georganiseerd – grote groepen mensen samen zeer intelligent kunnen zijn (Surowieki, 2004). Het project wordt zelfs gepresenteerd als praktische toets voor zijn ideeën en Surowieki zelf heeft naderhand ook een reflectie over het project geschreven (Surowieki, 2008).

We zien dus dat vooral instellingen in het erfgoedveld zich bewust lijken te zijn van de *convergence culture*, waarin gebruikers en instellingen naar elkaar toe groeien en nieuwe relaties met elkaar aangaan. Maar ook hier ligt een denkfout op de loer. Jenkins' betoog stuurt ons in de richting van het denken over de industrie en gebruiker als tegenovergestelden die in een soort machtsstrijd met elkaar verbonden zijn. Hiervan uitgaande zou het nu verleidelijk zijn om te concluderen dat niet de gebruikers, maar juist de erfgoedinstellingen slim gebruik maken van de veranderende rollen door de gebruiker voor hun karretje te spannen. Daarmee zouden we geen recht doen aan de complexe relaties tussen gebruikers en instellingen rond gebruikersparticipatie. We moeten niet denken in termen van macht en tegenstelling, maar van samenwerking voor een gemeenschappelijk doel. Erfgoedinstellingen zijn natuurlijk ook geen commerciële instellingen, maar vervullen een maatschappelijke functie met, in vergelijking met commerciële bedrijven, relatief weinig middelen. Hulp van gebruikers is daarbij natuurlijk een goede oplossing.

Samenwerkingen met Wikipedia zoals Wiki Loves Art en NA joins Wikipedia illustreren op perfecte wijze dat de verhoudingen niet zo zwart/wit zijn als Jenkins schetst. Wikipedia wordt vaak

aangewezen als voorbeeld voor de ultieme vorm van gebruikersparticipatie, waarin gebruikers samen een zeer waardevol product tot stand brengen. Jenkins ziet het als *grassroots* project dat tegenover grote gevestigde namen zoals de Encyclopedia Britannica staat (Jenkins, 2006). Hoewel een vergelijking tussen die twee niet nuttig is, laat het wel zien hoe Wikipedia in de context van de cultuurindustrie geïntegreerd wordt. In de erfgoedsector werken nu juist de instellingen met Wikipedia samen om middels gebruikersparticipatie uiteindelijk de gebruikers beter te kunnen dienen. Het feit dat deze partijen samenwerken en de eerdergenoemde kennis van theorie bij de erfgoedinstellingen laten zien dat we in de erfgoedsector niet kunnen spreken van gebruiker versus gevestigde industrie of instellingen, maar dat de verhoudingen in de context van de convergence culture een stuk gecompliceerder liggen. Gebruikers en instellingen, waarin ook weer overlap aanwezig is, omarmen samen de verschuivende rollen om tot nieuwe en betere diensten en producten te komen.

Deze interactie sluit goed aan bij wat Schäfer de *extention of the culture industry* noemt. Zijn kritiek op de huidige kijk op gebruikersparticipatie is dat deze te weinig oog heeft voor de complexe relaties die gebruikers en bedrijven of instellingen met elkaar aangaan en vooral te onvoorwaardelijk optimistisch is:

“The resulting socio-political dynamics are often inadequately analyzed and, instead, framed, in terms of the “good” or “bad” effects of participatory culture and the technologies it employs, i.e. the Web 2.0 applications, which are generally perceived as “social” software, in which “social” has a positive connotation, something like ‘nice people are collaborating nicely with each other in order to create nice things.’ A constant problem with the discourse about Web 2.0 and so-called participatory culture is the ultimately rather myopic idea that participation by many users somehow equals democracy.” (Schäfer, 2011).

Utopieën zoals die van Jenkins worden in allerlei domeinen van de samenleving geschetst, van de academische wereld tot reclames en populaire cultuur. Schäfer betoogt dat participatie moet worden gezien als een uitbreiding van de gevestigde cultuurindustrie door te laten zien dat participatie in erg veel verschillende vormen plaatsvindt en dat er belangrijke en complexe relaties bestaan tussen bedrijven, instellingen, gebruikersgemeenschappen en mediaplatforms (Schäfer, 2011). Om dit te beargumenteren analyseert en categoriseert hij drie manieren waarop de industrie omgaat met gebruikersparticipatie. Hier ga ik in het volgende stuk op in om de relaties tussen gebruiker en instellingen in de erfgoedsector verder duidelijk te maken.

Experimenteren met gebruikersparticipatie

In het analyseren van het discours rond gebruikersparticipatie bij de onderzochte projecten kwam naar voren dat een aantal instellingen het omgaan met gebruikersparticipatie als experiment ervaren (Brinkerink, Oomen en Vervaart, 2009). Het inzetten van gebruikers wordt gezien als iets nieuws waar men nog niet precies van weet hoe het af zal lopen. Ondanks dat instellingen in de erfgoedsector zich behoorlijk bewust lijken te zijn van de laatste ontwikkelingen en theorie rond gebruikersparticipatie ervaart men het als iets spannends wanneer ze het zelf in projecten gaan toepassen.

Schäfer onderscheidt drie manieren waarop instellingen of bedrijven omgaan met gebruikerparticipatie: *confrontation*, *implementation* en *integration*. Het zijn verschillende mentaliteiten die zich laten vertalen naar strategieën. **Confrontation** spreekt redelijk voor zich: het gaat hier om een botsing tussen bestaande vormen van productie en nieuwe mediagerelateerde gebruikersacties. Bedrijven willen controle over hun producten behouden en zien gebruikersparticipatie als een bedreiging. Deze houding resulteert vaak in het volgende proces. Gebruikers gaan zelf producten modificeren, distribueren of produceren met behulp van technologie waarmee ze dit vrijwel kosteloos kunnen doen. Gevestigde industrie probeert deze gebruikersactiviteiten tegen te gaan en onmogelijk te maken omdat ze bang zijn inkomsten mis te lopen als gebruikers distributie of exploitatie op wat voor manier dan ook van hen over nemen. Industrieën die op deze manier reageren op gebruikersparticipatie zijn gelijk aan degenen die we zien in de zwart/witte utopie van Jenkins waarin

de gebruiker tegenover de industrie staat. Bij **implementation** houden bedrijven en instellingen rekening met gebruikersparticipatie en implementeren ze die in hun mediaontwerp. Ze doen hun voordeel met gebruikersparticipatie en maken dankbaar gebruik van hun inspanningen en bijdragen. Dit gebeurt echter vaak op een impliciete manier. Het ontwerp van media stuurt aan op participatie, die vervolgens volledig volgens de regels van de instelling of het bedrijf gaat. Deze houdt de touwtjes in handen. Het laat zien hoe de gevestigde media-industrie handig gebruik maakt van de ontwikkelingen die gebruikersparticipatie met zich mee brengen. **Integration** tot slot is weer een andere houding. Gebruikersparticipatie wordt hierin gezien als een essentieel onderdeel van het businessmodel, en de producten of diensten bestaan hier ook grotendeels uit. In deze categorie vallen projecten waarbij producten en productiemiddelen uit handen worden gegeven. Het volgt een logica van samenwerking en het delen van productiemiddelen. Bedrijven en instellingen verplaatsen productie of distributie naar het domein van de gebruiker en creëren daarmee een strategie die, volgens Schäfer, verantwoord met gebruikersparticipatie omgaat (Schäfer, 2011).

De onderzochte projecten in de erfgoedsector vallen grotendeels onder implementation. Het ontwerp van de projecten stuurt aan op participatie en er wordt in het ontwerp veel aandacht besteed aan manieren waarop de gebruiker gemotiveerd kan worden om deel te nemen. Zo benadrukt Annemarie Lavèn voor Velehanden de noodzaak om de gebruiker te belonen voor zijn inspanningen (Lavèn, 2011), onderzoekt Max J. Evans in *The American Archivist* verschillende soorten motivatie die de gebruiker kan hebben voor het helpen bij erfgoedprojecten (Evans, 2007), gaan Van Velsen en Melenhorst in op mediaontwerp dat de gebruiker aan kan zetten tot het taggen van video's (Van Velsen en Melenhorst, 2009) en schenken Johan Oomen en Lora Aroyo aandacht aan manieren waarop erfgoedinstellingen om samenwerking tussen professionals en amateurs succesvol te laten verlopen (Oomen en Aroyo, 2011). Uit deze bronnen blijkt dat instellingen dankbaar gebruik maken van de activiteiten van gebruikers en rekening houden met de mogelijkheid om ze af te schrikken. De participatie die uiteindelijk plaatsvindt gaat volgens de regels van de instelling. Een gedeelte van de projecten vallen onder de categorie integration. Dat zijn de projecten waarbij de instellingen samen hebben gewerkt met Wikipedia. Schäfer noemt Wikipedia als belangrijk voorbeeld van integration, omdat het door expliciete participatie is uitgegroeid tot een gigantisch platform voor kennisproductie. *Wiki Loves Art* en *NA joins Wikipedia* leveren een hoop foto's op die onder een vrije licentie gebruikt kunnen worden op Wikipedia. Dit hergebruik is een goed voorbeeld van integration omdat de producten echt worden gedeeld en worden vrijgegeven, zodat gebruikers er alles mee kunnen doen wat de licentie toestaat. De insteek van de projecten is vooral dat de foto's van dienst kunnen doen als illustratie bij artikelen op Wikipedia, het schoolvoorbeeld van integration in strategie rond gebruikersparticipatie. Ook *Open Beelden* volgt in alle opzichten een strategie van integration. De beelden die op het platform beschikbaar zijn hebben een CC-licentie en zijn dus te hergebruiken. Verder biedt het een API aan waarmee iedereen software en mash-ups kan en mag ontwikkelen. Ook is de software die wordt ontwikkeld in het kader van *Open Beelden* open source. De productiemiddelen en auteursrechtelijk beschermde werken worden echt gedeeld met de gebruikers die vervolgens vrij spel hebben.

Met het oog op voorgaande stel ik dat er in de meeste projecten geen sprake is van een experiment. De strategie van implementation is voor veel instellingen weliswaar nieuw en misschien spannend, maar op het gebied van gebruikersparticipatie is het geen experiment te noemen. Het aantal mensen dat participeert, de waarde van die participatie en het behalen van een vooropgesteld doel worden allemaal gestuurd door het ontwerp van de projecten. Daardoor blijven de instellingen de touwtjes in handen houden, en worden de gebruikers ervoor ingezet. Participatie is hier een middel, en geen essentieel onderdeel zoals we zien bij integration. Het mediaontwerp is in deze houding zodanig, dat gebruikers gestuurd worden om vooraf bepaalde informatie in te vullen, foto's te beoordelen of video's te taggen.

Het model dat Schäfer biedt is bruikbaar om verschillende strategieën rond gebruikersparticipatie te onderscheiden, maar is tegelijk gekleurd. Het veronderstelt een bepaalde richting waar omgang met gebruikersparticipatie heen zou moeten gaan. Het einddoel hiervan is integration, waarmee volgens Schäfer een verantwoorde manier is bereikt om met participatie om te

gaan. Zo laat hij zich ook redelijk minachtend uit voor bedrijven die de route van confrontation ingeslagen zijn. Sony bijvoorbeeld miste volgens hem de kans om een waardevolle relatie met haar gebruikers aan te gaan door mogelijkheden van participatie te ontdekken, toen Aibopet de AIBO robothond begon te tweaken, door hier een rechtszaak tegen te beginnen (Schäfer, 2011). Nu wil ik niet beweren dat Sony daar goed aan deed, het mag duidelijk zijn dat grote bedrijven zich niet geliefd maken bij het publiek wanneer ze gebruikersparticipatie proberen te dwarsbomen. Om dat te zien hoeft men alleen maar naar de entertainmentindustrie te kijken die tot grote ergernis van haar gebruikers op krampachtige wijze probeert piraterij tegen te gaan. Wat ik wel wil aantonen is dat Schäfers voorkeur voor integration niet per se gerechtvaardigd is als het op de erfgoedsector aankomt. Een belangrijk onderdeel van zijn kritiek op implementation is dat gebruikers door bedrijven voor hun karretje worden gespannen om winst te maken:

“Policies intending to achieve implementation attempt to control user activities through software design and graphical user interfaces, stimulating users to perform activities on corporate platforms and participate implicitly in generating commercial value.” (Schäfer, 2011).

Nu is het belangrijk om te bedenken dat erfgoedinstanties geen commerciële bedrijven zijn. Het doel dat erfgoedinstanties hebben met de onderzochte projecten is een publiek doel, en de projecten komen vaak tot stand om de gebruikers uiteindelijk beter van dienst te zijn. Ontwerpers van deze projecten hebben zelf logischerwijs dezelfde behoeften en interesses als de beoogde gebruikers omdat deze actief willen deelnemen en helpen bij het behalen van publieke doelen. Implementation blijkt in veel gevallen een prima mentaliteit en strategie om als instelling samen met de gebruikers een publiek doel te behalen. Schäfer schetst een beeld van implementation waarin gebruikers op niet-verantwoorde wijze worden gestuurd en gebruikt voor commercieel gewin. Deze kritiek gaat echter niet op voor de erfgoedsector.

Toch lijkt integration nog steeds een zekere voorkeur op te eisen boven implementation, aangezien de laatste minder ruimte overlaat voor bijvoorbeeld innovatie en verrijkingen van de kant van gebruikers. Waar een instelling voor een project producten en productiemiddelen deelt met haar gebruikers, scheidt ze daarmee de mogelijkheid om tot nieuwe en misschien betere culturele producten te komen vanuit de creativiteit en diepgaande participatie van de gebruiker. Waar de instelling de touwtjes in handen houdt en de mate en vorm van participatie vooraf bepaalt, sluit men zich af van deze mogelijkheid. In de projecten die samen met Wikipedia zijn gedaan zien we al waar integration toe kan leiden: foto's die voorheen niet bestonden of in beheer waren van erfgoedinstanties sieren nu honderden artikelen in de grootste encyclopedie ter wereld en worden bekeken door miljoenen mensen (Zeinstra, 2011). Het is verleidelijk om op theoretische basis een voorkeur voor integration te handhaven, maar het is natuurlijk belangrijker om de vraag te stellen welk doel er bereikt moet worden met een project en welke strategie daarvoor geschikt is. Voor het taggen van beeldmateriaal bleek bij Waisda? implementation een goede insteek, voor het breder beschikbaar maken van foto's van politieke gebeurtenissen bij NA joins Wikipedia was integration een goede keus: een kwalitatieve selectie foto's wordt beschikbaar gemaakt en gebruikers deden de rest.

Het model van Schäfer bevat een teleologie waarin de ene strategie boven de ander wordt geplaatst. De derde en laatste mentaliteit wordt gepresenteerd als een soort einddoel, de laatste stap naar goede en verantwoorde gebruikersparticipatie. Ondanks dat het model prima gebruikt kan worden om participatieve projecten en instellingen te analyseren schuilt er in de teleologie een gevaar: het doet implementation af als onverantwoord omgaan met gebruikersparticipatie terwijl het voor sommige doeleinden een prima aanpak is. Nog een probleem met Schäfers model is dat het te veel vanuit het perspectief van de instellingen en industrie is geschreven. Zoals Jenkins' visie van de gebruiker uit gaat en een te zwart/wit beeld oplevert, doet die van Schäfer dat vanuit de industrie. Er is ineens minder plaats voor de agency van de gebruiker, die door implementation hulpeloos voor het karretje van de commerciële bedrijven wordt gespannen. Een derde mogelijke zwakte is het ontbreken van duidelijke concrete eigenschappen van de drie manieren van omgang met participatie. In grote lijnen is het helder, maar de verschillen zijn alleen aangegeven in vrij grote abstracte concepten. Dit

maakt het makkelijk om dingen intuïtief in te delen in een van de drie categorieën, maar bemoeilijkt praktische toepassingen ervan. Wanneer een bedrijf of instelling graag volgens de logica van integration wil omgaan met gebruikersparticipatie is het niet duidelijk wat daarvoor precies gedaan moet worden.

Om die twee problemen op te lossen stel ik een kleine aanpassing aan het model voor. De drie manieren om met gebruikersparticipatie om te gaan blijven onveranderd. Confrontation, implementation en integration zijn uitstekende termen om de omgang met gebruikersparticipatie te analyseren. Maar het is belangrijk dat we niet van tevoren een waardeoordeel aan elke insteek hangen. We moeten kijken naar de doelen die zowel de instellingen als de gebruikers hebben en op basis daarvan de relatie die uit een gekozen strategie ontstaat te beoordelen. Belangrijk hierbij is wel om kritisch te zijn op projecten die omringd zijn door een positieve retoriek waarin gebruikersparticipatie wordt gesuggereerd, maar waar daadwerkelijke participatie uitblijft.

Sherry R. Arnstein bespreekt in haar stuk *“A Ladder of Citizen Participation”* uit 1969 diverse voorbeelden van burgerparticipatie en plaatst deze in een model van verschillende trappen van participatie waarin duidelijk wordt hoeveel macht de “participerende” burger eigenlijk heeft. De onderste twee treden vallen onder non-participation: de burger lijkt betrokken te worden bij besluitvorming, maar dit wordt slechts gebruikt om hem te manipuleren en instemming te verkrijgen (Arnstein, 1969). Hoewel dit niet over gebruikersparticipatie rond media- en cultuurproductie gaat schetst het wel goed de manier waarop positieve retoriek over gebruikersparticipatie soms onterecht is en kan worden misbruikt om er op een onverantwoorde manier mee om te gaan. Dit neemt niet weg dat we niet van tevoren een waardeoordeel moeten hangen aan een bepaalde insteek of strategie rond gebruikersparticipatie. Ook stel ik een concrete voorwaarde voor waaraan gebruikersparticipatie moet voldoen voordat het integration genoemd kan worden: het delen van productiemiddelen in de vorm van (de belangrijkste gedeelten van) de technische infrastructuur.

Open Beelden

In dit gedeelte situeer ik Open Beelden in de erfgoedsector met oog op gebruikersparticipatie en analyseer ik de samenwerking tussen instelling en gebruiker zoals die in complexe vorm voorkomt in de erfgoedsector. Open beelden heeft een bijzondere positie in de context van de onderzochte erfgoedprojecten. Het is namelijk het enige project dat is opgezet met een insteek die volledig overeenkomt met integration. Zowel het beeldmateriaal dat aangeboden wordt op het platform als de technische infrastructuur wordt gedeeld met gebruikers. Alles dat in het kader van Open Beelden wordt ontwikkeld is open source, er is een API beschikbaar en natuurlijk zijn de video's beschikbaar onder Creative Commons-licenties. Instelling en gebruikers gaan een interactie met elkaar aan en omarmen samen de veranderende rollen die de convergence culture met zich mee brengen.

Voordat we een sprong maken naar het drukken van een onvoorwaardelijk positieve stempel op deze aanpak moeten we goed bedenken wat het doel of de doelen zijn die met het project worden nagestreefd. In het plan van aanpak uit 2008 vermelden de initiatiefnemers het volgende als voornaamste doelstellingen:

“Creatief hergebruik en verdere verspreiding van het materiaal is de voornaamste doelstelling van dit project. Vervolgens worden derden uitgenodigd om op basis van dit materiaal en de bijbehorende metadata zelf toepassingen te ontwikkelen. Ook voor deze activiteiten zal Open Beelden fungeren als een platform. Doel van dit onderdeel is het stimuleren van innovatie door kleinschalige, praktische experimenten. Het maken van innovatieve prototypes en mashups op basis van de content van het consortium wordt gestimuleerd. Programmeurs, artiesten, studenten etc. worden uitgenodigd om op basis van de open bronnen van Beelden voor de Toekomst tot nieuwe toepassingen en diensten te komen. Beelden voor de Toekomst krijgt zo een netwerk van interessante ontwikkelaars en gebruikers kunnen de mashups van Beelden voor de Toekomst op hun eigen platforms en websites gebruiken.” (Wissink, Oomen, Brinkerink, 2008).

Hergebruik van materiaal, ontwikkeling van toepassingen, innovatie en experimenteren zijn de belangrijkste doelen van het project. Dit zijn allemaal doelen die het open en experimentele karakter van het project kenmerken en waarbij integration als mentaliteit en strategie het beste past. Implementation zou innovatie en hetgebruik in de kiem smoren, waar integration hier juist een ideale broedplaats voor schept met gedeelde productiemiddelen in de vorm van kennis, technische infrastructuur en content. Een mooi voorbeeld uit de praktijk diende zich aan toen de wedstrijd Apps Voor Nederland werd gewonnen door de app Vistory, waarvoor de maker gebruik heeft gemaakt van Open Beelden (Apps voor Nederland, 2012).

De initiatiefnemers zijn zich ook zeer bewust van hun unieke situering van het project binnen de erfgoedsector op het gebied van gebruikersparticipatie, aangezien het ook een doel is om met het platform internationaal impact te veroorzaken met het concept. De doelstelling van het project blijft niet beperkt tot alleen de concrete uitwerking, maar omvat ook de verspreiding van het concept. De openheid en de manier van samenwerking met gebruikers binnen het project wordt gezien als iets dat moet worden doorgegeven (Wissink, Oomen, Brinkerink, 2008). Een belangrijke aanname die wordt gedaan door de initiatiefnemers is dat er bij (potentiële) gebruikers vraag is naar een platform zoals Open Beelden. Immers, de doelen van Open Beelden kunnen alleen worden verwezenlijkt in samenwerking met de gebruikers die een zeer actieve rol op zich nemen. Dat die vraag er is blijkt onder andere wel uit de hoge bezoekersaantallen van Open Beelden content op Wikipedia. Open Beelden is met vijftien procent op het totaal de grootste aanbieder van videomateriaal voor Wikimedia Commons (Wolda, 2011). Dit draagt natuurlijk veel bij aan het doel van verdere verspreiding van content van deelnemende cultuur- en erfgoedinstanties via Open Beelden.

Een deel van de interactie tussen instelling en gebruiker bij Open Beelden gebeurt naar aanleiding van gamification. Celluloid Remix is een wedstrijd die op Open Beelden loopt, waarbij deelnemers worden uitgedaagd beeldmateriaal uit de collecties van Eye Filminstituut Nederland te remixen tot een nieuwe video. Uit de inzendingen worden vervolgens winnaars benoemd. Bij deze tweede editie biedt de organisatie ook een tool waarmee gebruikers online kunnen remixen zonder professionele software en kennis. Ook is bijvoorbeeld de wedstrijd Apps Voor Nederland gewonnen door een app die gebruikmaakt van Open Beelden. Hoewel Apps Voor Nederland geen initiatief is van Open Beelden dragen deze spelelementen verder bij aan de doelen van creatief hergebruik en ontwikkeling van toepassingen.

Het lijkt er dus op integration als uitgangspunt en strategie geschikt is om de doelen die voor het project gesteld zijn te behalen. Er wordt getoond dat wanneer een instelling zo'n open en gelijkwaardige relatie aangaat met de gebruikers door producten en productiemiddelen te delen, er waardevolle culturele producten ontstaan zoals nuttig gebruik van erfgoedmateriaal op grote schaal en de ontwikkeling van toepassingen rond dit erfgoedmateriaal. Een mogelijke zwakte van het platform is dat er op Open Beelden minder videomateriaal beschikbaar is dan gebruikers misschien zouden willen. Uit een verkenning van collecties van Beeld en Geluid voor Open Beelden uit 2009 blijkt dat er behoorlijk wat collecties aan beeldmateriaal zijn die interessant zouden kunnen zijn voor veel gebruikers maar die door praktische moeilijkheden rond auteursrecht niet onder Creative Commons-licenties vrijgegeven (kunnen) worden (Brinkerink en Van den Heuvel, 2009). Nu is het voor ingewijden en mensen bij betrokken instellingen die ervaring hebben met erfgoed en bijkomende auteursrechten goed te begrijpen dat niet zomaar al het beeldmateriaal van Beeld en Geluid ter beschikking wordt gesteld voor Open Beelden. Maar een gebruiker die voor creatief hergebruik of het ontwikkelen van toepassingen meer materiaal zou willen dan alleen Polygoonbeelden zal waarschijnlijk de vraag stellen: "waarom zetten ze de rest er niet op?". Met elke collectie op Open Beelden zijn immers bijna oneindig veel potentiële toepassingen en mogelijkheden voor hergebruik - dat is de kracht van het platform. De instelling biedt producten, productiemiddelen en een context aan waarmee de gebruiker alles wat hij kan bedenken kan maken.

Zoals Open Beelden als project uniek is in de erfgoedsector, zijn de doelen die er voor opgesteld dat ook. Ze zijn namelijk nogal ambitieus en opgesteld op een soort macroniveau, boven die van andere onderzochte projecten. Het zou ook niet nuttig zijn om het project alleen maar te bespreken aan de hand van de vooropgestelde doelen, omdat het experimenteel is en meer, minder of

iets anders kan zijn en worden dan geanticipeerd. Als je alleen kijkt naar het wel of niet behalen van vooropgestelde doelen sluit je je ogen voor al het andere. Daarom biedt het platform juist ruimte voor de volgende vragen: wat faciliteert het precies? Wie vertegenwoordigt het vooral? Waar zou het project heen kunnen gaan? Wat zouden de gevolgen ervan kunnen zijn?

Over de antwoorden kunnen we tot op zekere hoogte alleen nog maar speculeren. Het project faciliteert in ieder geval open content in de vorm van audiovisueel erfgoed, alsmede een open technische infrastructuur in een sector waar een traditie is van strenge controle over het audiovisueel materiaal. Het vertegenwoordigt daarmee een generatie gebruikers die gewend zijn om snel en tegen geen of lage kosten toegang te hebben tot producten en productiemiddelen om daar zelf mee aan de slag te gaan. Het project zal vermoedelijk maar één kant op kunnen gaan om de gestelde doelen te behalen: meer hergebruik en ontwikkeling van toepassingen stimuleren door meer content beschikbaar te stellen en de technische infrastructuur te blijven verbeteren en onderhouden. Maar buiten die doelen om is er nog meer potentie, namelijk het stellen van een voorbeeld in de erfgoedsector. Niet per se om te bereiken dat alle projecten voortaan eenzelfde insteek moeten krijgen, maar om te laten zien dat er verschillende manieren zijn om met gebruikersparticipatie om te gaan. Om iedereen in de erfgoedsector zich de vraag te laten stellen wat de relatie tussen de instelling en de gebruiker precies is en hoe die zich verhoudt tot het bredere debat over gebruikersparticipatie zoals ik dat heb geïntroduceerd. Een waardevol gevolg van Open Beelden zou kunnen zijn dat men de kracht inziet van verschillende benaderingen tot gebruikerparticipatie, en begrijpt voor welke doeleinden ze kunnen worden ingezet. Zoals ik heb bevonden gaat dit vaak goed, maar is men niet bewust van de complexe relatie tussen gebruiker en instelling. Open Beelden kiest met integratie bijvoorbeeld naar mijn mening precies de goede mentaliteit om, in het kader van Beelden voor de Toekomst, het gedigitaliseerde beeldmateriaal beschikbaar te maken voor het publiek met een strategie die de waarde van de relatie tussen instelling en gebruiker ziet en bovendien van deze tijd is.

Conclusie

In dit onderzoek heb ik participatieve projecten in de erfgoedsector onderzocht aan de hand van theorie over gebruikersparticipatie. Een groot deel van die theorie neigt te denken in tegenstellingen tussen gebruikers en instellingen, waarin de gebruiker met nieuwe technologie en participatie bijvoorbeeld meer macht kan vergaren in het produceren van cultuurgoederen. Er wordt vooral gekeken naar de kant van de gebruiker, die tegenover de industrie staat. Als we kijken naar de erfgoedsector blijkt dit beeld niet te kloppen. Erfgoedinstellingen zijn niet commercieel en streven een publiek doel na, in de vorm van het digitaliseren en beschikbaar maken van cultureel erfgoed. Middels gebruikersparticipatie doen zij dit samen met de gebruikers. Dat kunnen we goed zien aan de samenwerkingen tussen erfgoedinstellingen en Wikipedia, dat gezien wordt als een perfect voorbeeld van *grassroots* projecten die vanuit en dankzij gebruikers tot stand komen. We moeten dus niet focussen op de gebruiker ten opzichte van de instelling, maar naar de relatie tussen de twee waaruit producten voortkomen. Het gaat om de samenwerking tussen instelling en gebruiker.

Een manier om dat te doen is middels de drie mentaliteiten die Schäfer onderscheidt waarop instellingen met gebruikersparticipatie omgaan. Veel van de onderzochte erfgoedprojecten blijken onder implementatie te vallen, en volgen gebaande paden. Open Beelden is het enige project dat volledig onder integratie geschaard kan worden met het delen van producten en productiemiddelen met de gebruikers. Schäfer toont een duidelijke voorkeur voor die aanpak, maar het lijkt mij vooral nuttig te kijken naar het doel dat men met een project probeert te behalen. Verschillende doeleinden kunnen met verschillende strategieën behaald worden. De doelen die voor Open Beelden zijn opgesteld vragen in de huidige tijd om een aanpak die in te delen is in integratie. Die laat bovendien eventuele onvoorziene positieve ontwikkelingen toe, en hierover zou vanuit de beschreven theorie over gebruikersparticipatie iets meer bewustzijn op zijn plek zijn. Zo kunnen er nog betere en waardevolle samenwerkingen ontstaan met gebruikers. Erfgoedinstellingen zouden hun voordeel kunnen doen met meer bewustzijn over de verschillende manieren waarmee met gebruikersparticipatie omgegaan kan worden en de doelen die ermee behaald kunnen worden. Ook pleit ik voor een aanscherping van

theorie over gebruikersparticipatie. Zoals die nu bestaat focust die vooral op commerciële industrieën. Belangrijke gedeeltes van de theorie gaan daarmee niet of nauwelijks op wanneer men naar de erfgoedsector kijkt, waarin samen met gebruikers een publiek doel wordt nagestreefd.

Literatuur

Apps voor Nederland. "Winnaars Apps voor Nederland bekend". [2012] *Apps voor Nederland* – 26-01-2012 <http://www.appsvoornederland.nl/nieuws/winnaars-apps-voor-nederland-bekend>

Brinkerink, M en Van Den Heuvel, W. "Verkenning collecties Beeld en Geluid voor Open Beelden." 2009.

Brinkerink, Maarten, Johan Oomen en Just Vervaart. "Plan van Aanpak. Video Labeling Game, versie 1.0 5. januari 2009". Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid en KRO, 2009.

Evans, Max "Archives of the People, by the People, for the People" *The American Archivist* 70 (2007): 387 – 400.

Fiske, J. *Television Culture*. London, New York: Routledge, 1987.

Hall, S. "Encoding/Decoding." *Culture, Media, Language*. Red. Stuart Hall. London: Routledge, 1980. 128 – 13.

Horkheimer, Max en Adorno, Theodor W. "The Culture Industrie: Enlightenment as Mass Deception." *Media and Cultural Studies: Keywords*. Red. Meenakshi Gigi Durham en Douglas Kellner. Oxford: Blackwell Publishing, 2001. 41 – 73.

Jenkins, H. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

Jenkins, H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. London, New York: Routledge, 1992.

Keen, A. *The Cult of the Amateur: How Today's Internet Is Killing Our Culture*. Currency, 2007.

Laven, A. "Voor wat hoort wat? Het vraagstuk van belonen bij crowdsourcing." [2011] *Velehanden* – 11-10-2011 http://velehanden.nl/pdf/Crowdsourcing-Voor_wat_hoort_wat_2011-4.pdf

Oomen, J. en Aroyo, L. "Publieksparticipatie verandert het erfgoedveld" 2011 http://epub01.publitas.com/ottocramwinkeluitgeverij/Informatie_professional_10_2011/?page=20&language=NL#/spreadview/20/

Salen, K. en Zimmerman, E. "Game Design and Meaningful Play." *Handbook of Computergame Studies*. Red. Raessens, J. en Goldstein, J. Massachusetts: MIT Press, 2004. 59–81.

Schäfer, Mirko T. *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Surowiecki, J. "Reflections on Click!" [2008] *Brooklyn Museum* - 12-11-2011 <http://www.brooklynmuseum.org/community/blogosphere/2008/08/08/reflections-on-click-by-james-surowiecki/>

Surowiecki, J. *The Wisdom of Crowds: Why the Many Are Smarter Than the Few and How Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies and Nation*. Doubleday, 2004.

Thompson, C. "For Certain Tasks, the Cortex Still Beats the CPU" [2007] *Wired Magazine: Issue 15.07* - 5-10-2012 http://www.wired.com/techbiz/it/magazine/15-07/ff_humancomp

Velsen, Lex van en Mark Melenhorst, "Incorporating user motivations to design for video tagging," *Interacting with Computers* 21 (2009): 221 – 232.

Wikimedia Nederland "Over Ons" [2010] *Wikimedia Nederland* – 12-11-2011
<http://wmnederland.nl/over-ons/>

Wissink, G. Oomen, J. en Brinkerink, M. "Plan van aanpak Open Beelden." 2008.

Wolda, E. "Bereik Open Beelden Content vergroot door hergebruik Wikipedia." [2011] *Open Beelden* 1-10-2011
<http://www.openbeelden.nl/blog/2011/08/25/bereik-open-beelden-content-vergroot-door-hergebruik-op-wikipedia/>

Wyatt, L. "Community Curation" *Wiki Loves Art*. Creative Commons, 2011

Zeinstra, M. "Effectmeting Nationaal Archief Joins Wikipedia." [2011] *Kennisland* – 23-1-2011
<http://www.kennisland.nl/filter/publicaties/effectmeting-nationaal-archief-joins-wikipedia>

Zichermann, G. "The Purpose of Gamification. A Look at Gamification's Applications and Limitations." [2011] *O'Reilly Radar* – 15-12-2011
<http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purpose-marketing.html>