

# Mellan kataloger och sociala medier

Medborgare och kulturarvsinstitutionerna på nätet.  
Rapport från en förstudie av Bodil Axelsson.



Riksantikvarieämbetet  
Box 5405  
SE-114 84 Stockholm  
Tel 08-5191 8000  
www.raa.se  
registrator@raa.se

Riksantikvarieämbetet 2015  
Mellan kataloger och sociala medier.  
Medborgare och kulturarvsinstitutionerna på nätet. Rapport från en förstudie.  
Författare Bodil Axelsson

Rapporten *Mellan kataloger och sociala medier. Medborgare och kulturarvsinstitutionerna på nätet* är finansierad av Riksantikvarieämbetets sektorsforskningsanslag FoU.  
Upphovsrätt för text och bild, om inget annat anges, enligt Creative Commons licens CC BY, erkännande 2.5 Sverige <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/se/>.

ISBN 978-91-7209-708-7 (PDF)

# Innehåll

Inledning .....	5
Tillvägagångssätt och material .....	6
Del I: Digitalisering och dynamiska kulturarv .....	9
Meningsfulla förflutenheter i skärningspunkter mellan officiella och inofficiella kulturarv .....	10
Minnesinstitutioner blir också medieinstitutioner .....	12
Konvergens och anslutningskulturer .....	13
Mer än brukare och användare .....	15
Maktfrågor .....	16
Del II: Nya uppdrag för minnesinstitutionerna? .....	19
Kurera för meningsfullhet .....	20
Digital kurering – en ny yrkesroll .....	21
Crowdsourcing – dela på arbetet .....	22
Exempel på crowdsourcing .....	23
Möten mellan kunskapssyner och erfarenhetsfärer .....	24
Designa för deltagande: konkreta råd .....	25
Diskussion: mer än tillgänglighet, sökbarhet och användare? ..	28
Referenser .....	30





Mobilkameran är självklar för att skapa minnen kring utövande av kulturarv.  
Här Medeltidsveckan i Visby. Foto: Helena Duveborg.



## Inledning

De senaste decennierna har digital teknologi medverkat till ny dynamik i mötet mellan medborgare och professioner inom kulturarvssektorn. För det första finns stora outnyttjade resurser i de arkiv och källmaterial som redan digitaliserats och publicerats på publika webbsidor. För det andra medverkar sociala medier till nya gränssytor för samspel mellan olika grupper. Inte minst har explosionen av nätanslutna mobiltelefoner och små bärbara datorer inneburit en allt större möjlighet för direkt sammanlänkning av upplevelser av platser, dokumentation och sociala sammanhang. Den som vistas vid en kulturmiljö idag kan inte låta bli att uppmärksamma att var och varannan besökare är utrustad med en mobiltelefon. Med hjälp av den orienterar sig besökaren på kartan, letar mer information, dokumenterar samt meddelar vänner och familj om upplevelsen.

Den digitala teknologins närvaro på kulturarvsplatser är bara ett av många sätt som kulturarv länkas samman med ett vardagsliv som i allt högre utsträckning kännetecknas av återbruk och bevarande. Det gäller inte minst det sätt varpå så mycket dokumenteras och delas digitalt (Giacardi 2012; Staiff 2014). Den digitala teknologin synliggör att meningsfulla förflutenheter definieras lika mycket genom människors samlande praktiker – av personliga och kollektiva minneskulturer – som av ABM-sektorn. Genom några tryckningar delas nya tolkningar av det förflutna i mer eller mindre publika sfärer (Fairclough 2012; Garde-Hansen, Hoskins & Reading 2009; Keightley & Schlesinger 2014). Till detta kan adderas en tillväxt av digitala föreningsarkiv liksom oanade sök- och länkningsmöjligheter.

Därför står de som arbetar på kulturarvsmyndigheter inför utmaningen att anpassa sig till både sektorinterna och sektorexterna behov, att samordna sig såväl med andra institutioner som med vad som idag kallas för brukare eller användare (Marty 2014). Även om det finns en generell tilltro till den digitala tekniken som redskap för pedagogik, samarbete och samhällsrelevans finns det ingen konsensus om metoder för detta och vilka visioner som ska uppnås (Huvila 2014).

Den här rapporten har två delar. Första delen är mer teoretisk och resonerar kring minnesinstitutionernas uppdrag i en digitaliserad värld. Rapporten startar i hur den statliga digitaliseringspolitiken riktar uppdraget till att öka tillgänglighet och sökbarhet i digitala databaser. Det uppdraget problematiseras genom att ställas i relation till kulturarvsteori och minnesskapande i sociala medier.

Rapportens andra del tar sin utgångspunkt i utvecklingsprojekt där institutioner prövar olika tekniker och samarbetsformer. Den presenterar konkreta tillvägagångssätt att öka delaktigheten och skapa engagemang för kulturarv.

När det gäller området digitalisering och kulturarv är utgångspremissen ofta institutionernas verksamhet och samlingar. En ambition med den här rapporten är att bredda förståelsen av vad digitalt kulturarv kan vara genom att också resonera kring institutioner i relation till inofficiella kulturarv och vardagliga minnesarbeten.

### Tillvägagångssätt och material

Den här rapporten redovisar förstudien *Medborgare och kulturarvsprofessioner möts i digital miljö*, som genomfördes 2014 under sammanlagt två månader. Materialet som förstudien behandlar hittades i artikeldatabaser som Web of Science och Scopus genom sökorden ”digital heritage”, ”digital heritage AND social media”, ”digitization AND heritage”. Sökningen inkluderade ABM-institutioner i bred bemärkelse då arkiv, bibliotek och museer står inför liknande utmaningar (Huvila 2014; Marty 2014). För att inte materialet skulle bli överväldigande gjordes två avgränsningar efter en första insamling. Av de artiklar och böcker som listades i databaserna valdes i första hand de ut som behandlade minnesinstitutioners gränssytor mot allmänheten som webbportaler, medieplattformar och projekt med sociala medier. I första hand lästes sedan sådant material som var publicerat 2012, 2013 och 2014. Därtill baseras förstudien på konferensproceedings från de stora branchkonferenserna NODEM (Gottlieb 2013) och Museums and the Web 2013 samt 2013/2014 (Proctor & Cherry 2013; 2014). Rapporten utgår alltså från publicerad forskning och utvecklingsprojekt som hittas genom forskningsdatabaser och behandlar inte projekt på svenska institutioner.

Det tidiga 2000-talets forskningsläge inom området digitalisering och kulturarv konstituerades i ett par antologier (Cameron & Kenderdin 2007; Kalay, Kvan & Affleck 2007). Sedan dess har det skett en exponentiell utveckling av utvecklingsprojekt på institutionerna. Till stora delar utgörs dessa av fallstudiebaserade analyser där såväl praktisk som teoretisk kunskap utvecklas (jfr Hull & Scott 2013; Noordegraaf, Bartholomew & Eveleigh 2014).

I den praxisnära litteraturen associeras ofta teknisk utveckling med demokratiska former för kunskapsutveckling. Verk som refereras är Clay Shirky's *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age* liksom Henry Jenkins *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. De sätt som webben möjliggör nätverk, delningar, rekommendationer, inbäddningar och remixar skapar såväl tekniska som idémässiga förutsättningar för kollektiv kreativitet och digitalt baserade samarbetsformer (Noordegraaf, Bartholomew & Eveleigh 2014).

För att rikta blicken vid sidan om utvecklingsprojekten inkluderar rapporten annan litteratur. Dels används nyare verk om kulturarv (Harrison 2013; Smith 2006; Staiff 2014). Dels förs litteratur in som gör det möjligt att relatera institutionernas kulturarvspraktik till individuellt och socialt delade minnesprocesser. Mer och mer uppmärksammas hur sociala medier blir verktyg för att dokumentera framspringande vardagsliv i kommunikation med andra människor (Garde-Hansen, Hoskins & Reading 2009; Garde-Hansen 2011; Reading 2011; 2014). Sådana och andra slags medieringar av signifikanta händelser bidrar till att lösa upp gränserna mellan historia (skriven och institutionell) och minne (personliga, kollektiva och kulturella hågkomster) (Garde-Hansen 2011). För att få en mer balanserad förståelse av sociala, tekniska och ekonomiska förutsättningar inkluderas även kultur- och medievetenskaplig forskning som José van Dijcks *The Culture of Connectivity. A Critical History of Social Media* (2013).

Under senare år har sociala medier bidragit med inspiration eller tekniska lösningar för gränssnitt mellan allmänhet och myndigheter. Det behandlas i två antologier (Drotner & Schröder 2013; Giacardi 2012). Sociala medier har blivit inflytelserika genom de sätt som de sänkt barriärerna för såväl medborgare som profession (Proctor & Cherry 2014). Två termer som återkommer på tvärs i utvecklingsprojekt är kurering och crowdsourcing. Därför landar rapportens andra del i dessa begrepp. Här behandlas en rad exempel på designbaserad forskning som dokumenterar och reflekterar kring samspelet mellan skapandet av tekniska verktyg, sociala sammanhang och målgruppsorientering.

Kurering – att välja, förevisa och skapa relevanta kontexter – har blivit ett led i att forma innehållsdrivna snarare än teknikdrivna projekt vilket hjälper till med nödvändig avgränsning av målgrupper (Danniau 2013). Förebilder och inspiration till kurering kan hämtas både från sociala medier och från professionell verksamhet (Hull & Scott 2013; Liu 2012). Crowdsourcing kan förstås som en samlingsbeteckning för angreppssätt som skapar engagemang för samlingar genom samarbeten med väl valda intressegrupper i digitalisering, korrigeringar, olika former av taggning, transkribering och länkning (Owens 2013; Ridge 2013).





Sigurdsristningen i Södermanland.  
Foto: Pål-Nils Nilsson/RAÄ.



## Del I: Digitalisering och dynamiska kulturarv

Uppdraget för det nationella samordningssekreteriatet för digitalisering av kulturarvet, Digisam, finns en stark tyngdpunkt på att digitalisera och tillgängliggöra arkivdata och källmaterial. Ansatsen är delvis teknokratisk då verksamheten inriktas på nationell samordning, tekniska lösningar och kostnadseffektivitet i syfte att stärka kulturarvets samhällsliga värde inom områden som forskning, kunskapsspridning och innovationer. De förutsättningar som skrivs fram för tillgänglighet och användarbarhet har i första hand att göra med sökbarhet, semantiska beskrivningar och länkning (se till exempel Digisam. *Vägledande principer för arbetet med digitalt kulturarv*).

Den teknokratiska ansatsen har en demokratisk förankring på så sätt att kulturdepartementets nationella mål för digitalisering skrivs ihop med kulturpolitiska målsättningar om kulturen som ”en dynamisk, utmanande och obunden kraft med yttrandefriheten som grund” där ”alla ska ha möjlighet att delta”.<sup>1</sup>

Den digitala teknologin ses då som ett verktyg för delaktighet. Under rubriken ”Användaren blir medskapare” på en av Kulturdepartementets webb-sidor, står det:

Ett av de nationella kulturpolitiska målen är att främja ett levande kulturarv som bevaras, används och utvecklas. Den digitala tekniken är ett viktigt instrument för att uppfylla målet och bidrar samtidigt till att kulturarvet görs synligt och tar plats på fler ställen i samhället. Synen på och tolkningen av kulturarvet förändras ständigt och ur ett medborgarperspektiv är det viktigt att det finns arenor för samtal om dessa tolkningar. Internet och den digitala tekniken är ett sätt för minnesinstitutionerna att erbjuda dessa arenor.<sup>2</sup>

Genom verb som använda och utveckla konstruerar det här utdraget ur den kulturpolitiska diskursen kulturarv som dynamiska och ständigt i tillblivelse. Med en demokratisk ansats ska medborgarna bjudas in till att tolka det kulturarv som minnesinstitutionerna genom den digitala tekniken getts möjlighet att göra publikt. I ett andra steg kan digitaliseringen skapa platser för diskussion.

1. Nationell strategi för digitaliseringen av kulturarvet. <http://www.regeringen.se/sb/d/13149/a/183142>. Senast besökt 2014.11.23.

2. Digitalt kulturarv. <http://www.regeringen.se/sb/d/13149>. Senast besökt 2014.11.23.

I introduktionen till en antologi om den digitala vändningen inom kulturarvsfältet konstaterar författarna just att många institutioner är upptagna med frågor kring hur man ska tillgängliggöra sitt eget material (Runnel et al 2013). Onekligen pekar de svenska kulturpolitiska skrivningarna i den riktning som de citerats ovan. På svenska institutioner arbetar man idag med att göra de digitaliserade samlingarna standardiserade, mera användarvänliga och i vissa fall även kopplade till sociala medier. Även om museer, bibliotek och arkiv delar den målsättningen så har de olika förutsättningar. Enligt Bengt Wittgren har biblioteken kommit längst i en gemensam nationell standard för katalogisering medan läns museerna under stora delar av 1900-talet strävat efter lokal särart. Det har gett stort utrymme för enskilda medarbetare att, mot sin ämnesbakgrund, prägla katalogiseringen. Museers och i viss utsträckning även kulturhistoriska arkiv och publika databaser präglas av specialistinformation som den utvecklats de senaste hundra åren. Metadata om ett museiföremål kan därför ha karaktären av en palimpsest där generationer av museiarbetare lagt till ny information utifrån olika kunskapssyner. En annan följd av den lokala specialistinformationens förändring är att det är svårt att jämföra föremål som förtecknats på olika platser och vid olika tillfällen. Det leder till att det ofta blir glapp mellan vad institutionerna kan erbjuda och allmänhetens behov (Wittgren 2013). Därför prövas idag så kallad polysemantisk information, liksom tematiska ingångar och arbete på flera plattformar, däribland Wikipedia och Wikimedia. Allt för att öka tillgänglighet och användbarhet för digitala samlingssystem (Fernstål, Kolker & Svanberg 2014). Idén om polysemantisk information understryker en potentiell mångfald av ingångar och sammanhang för en och samma datapost. Resultatet blir att kataloger och dataposter får ytterligare lager av information.

Samtidigt som det kulturpolitiskt definierade uppdraget har en slagsida mot att tillgängliggöra och bjuda in till deltagande med utgångspunkt i minnesinstitutionernas eget material finns mycket som pekar mot att uppdraget skulle kunna tolkas annorlunda. Också utanför de nationella institutionerna finns kulturarv att använda och utveckla. Meningsfulla förflutenheter har alltid skapats i vardagliga sammanhang. Det är som att digital teknologi, och då särskilt sociala medier, lyfter in detta i offentliga eller halvoffentliga sfärer.

### **Meningsfulla förflutenheter i skärningspunkter mellan officiella och inofficiella kulturarv**

Kulturarv definieras genom sociala och kulturell processer som rör sig mellan å ena sidan människors känslor och upplevelser i kontakt med kvarlämningar, och å andra sidan tolkningar som formats och getts legitimitet genom förvaltning, bruk, text och bild. Inte minst turism och resande är inflytelserika i dessa processer liksom i allt högre utsträckning digital teknologi (Staiff



2014). Genom dokumentation, prioriteringar och urvalsprocesser formas framtidens kulturarv i potentiellt globalt omspännande processer. Här definieras inte betydelser entydigt genom nationella myndigheters praktik då statliga insatser samspelar med mellanstatliga processer och internationella konventioner (Harrison 2013).

Rodney Harrison gör en åtskillnad mellan officiellt kulturarv och inofficiellt kulturarv, och menar att gränserna mellan dessa blir alltmer porösa. Officiellt kulturarv innefattar de byggnader, miljöer och praktiker som omfattas av statlig lagstiftning eller internationella stadgar, konventioner och överenskommelser samt i de allra flesta fall professionell vård och skydd. De tillskrivs estetiska, historiska, vetenskapliga och/eller sociala värden (se även Smith 2006 om betydelsen av den så kallade auktoritära kulturarvsvärdens).

Det inofficiella kulturarvet är inte kvalitativt åtskilt från det officiella kulturarvet, men det är civilsamhällets individer och grupper som pekar ut och vårdar det. Det inofficiella kulturarvet är ibland länkat till officiella kulturarv och då skulle det också kunna beskrivas som adderande kulturarvsprocesser. Ett exempel på en sådan är det årligt återkommande krönikespelet i Alvastra klosterruin som arrangeras av en ideell förening på en plats som vårdas av Riksantikvarieämbetet (jfr Axelsson 2013). Inofficiella kulturarv kan också vara helt oberoende av statlig lagstiftning, vilket är fallet med de flesta hembygdsgårdar.

Enligt Harrison medverkar Unescos konvention om immateriellt kulturarv till att skiljelinjerna mellan officiellt och inofficiellt kulturarv är på väg att luckras upp. Så här definieras immateriellt kulturarv av Unesco:

The practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artefacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognise as part of their cultural heritage. This intangible heritage, transmitted from generation to generation, is constantly recreated by communities and groups in response to their environments, their interaction with nature and their history, and provides them with a sense of identity and continuity, thus promoting respect for cultural diversity and human creativity. (Artikel 1, citerad i Smith 2006: 107-108).

Formuleringarna om immateriellt kulturarv betonar alltså i högre grad inofficiella kulturarv. Som Laurajane Smith lyfter fram, så understryker konventionen att immateriellt kulturarv inte är statiskt utan en del av kulturella förändringsprocesser. Detta eftersom det traderas från generation till generation och ständigt omformas i relation till människor och miljöer (Smith 2006). Neil Silberman och Margaret Purser har formulerat det som att konventionen

om immateriellt kulturarv betonar kollektiv minnesgemenskap och processer snarare än produkter. Det öppnar för att kuratorer och konservatorer kan agera för att möjliggöra kollektiva minnesprocesser samt forma och försvara föreskrifter och tolkningar av dem (Silberman & Purser 2012).

Som uppmärksammas av Sheenaugh Pietrobruno kan Youtube motverka att listade immateriella kulturarv stelnar. Unesco använder sig bland annat av videodelningsplattformen Youtube-videoer för att visa det som listats. Samtidigt fungerar Youtube som ett slags socialt och informellt arkiv. Alla kan ladda upp egna videor. Detta gör att det finns en potential till publicering av många olika versioner. Ett exempel på det är de många olika varianterna på dansceremonier med dervischer som ligger på Unescos youtube-sida, även sådana som utmanar nationella och patriarkala uttryck (Pietrobruno 2013a; b).

### **Minnesinstitutioner blir också medieinstitutioner**

Över tid har det skett ett slags medialisering av minnesinstitutionernas verksamhet. Till en början fungerade digitala medier som arbetsredskap vid katalogisering och andra specialiserade uppgifter som utförs av personalen. Idag ses dock digitala medier som ett allt viktigare redskap för att kommunicera utåt (Parry 2007; Rudloff 2013). Angelina Russo skriver om det så kallade mediemuseet som flyttat tyngdpunkten från samlingsbaserad utbildning till medierat kunskapsutbyte och delaktighet (Russo 2012).

Man kan säga att digital teknologi har blivit ett verktyg för institutioner att uppnå målsättningar som å ena sidan formulerats kulturpolitiskt och å andra sidan växt fram i ett samspel mellan akademiska strömningar och intern självkritik. Inte minst på retorisk nivå tillskrivs den digitala tekniken en framskjuten roll i skiftet från monologisk till dialogisk förmedling. Inflytande kommer bland annat från den så kallade nya museologin och dess betoning på mångfald, delaktighet och upplevelse (Rudloff 2013; 2014; Russo 2012). Strömningen "historia underifrån" har också drivit på en demokratisk vändning med inriktning på att alla grupper, särskilt marginaliserade, ska vara representerade i den officiella historieskrivningen.

Det förändrade uppdraget i riktning mot belysning av identitetsprocesser, medborgarskap och frågor om social inkludering gäller inte bara museer och historieskrivning utan omfattar ABM-institutioner mer generellt (Huvila 2014). På den internationella scenen talar FARO-konventionen för ökad delaktighet och engagemang i formande och bruk av regionala och lokala kulturarv. Här, liksom i dokument från Europeiska rådets kulturarvskonvention från 2005, blir gränserna mellan materiella, immateriella och digitala kulturarv samt mellan möjliga framtida och de redan formade kulturarven alltmer porösa (Giacardi 2012). Dessa strömningar syns också i publik arkeologi, projekt och ansatser som med utgångspunkt i grävningar utforskar olika möjlig-



heter att kommunicera med omvärlden (Arnberg & Gruber 2014; Svanberg & Wahlgren 2007).

Det klassiska myndighetsuppdraget har fått ny skepnad i tillgängliggörandet av arkivposter och källmaterial och kan liknas vid hur de stora massmedieinstitutionerna tidigare i huvudsak fungerade utifrån en broadcastmodell. Broadcastmodellen privilegierar en-till-många-kommunikation. I centrum finns institutioner med experter som grindvaktar, kontrollerar och formulerar det som berättas. I periferierna finns mottagarna som på olika sätt använder och tolkar det som tillgängliggörs och kommuniceras (Axelsson 2010; Garde-Hansen, Hoskins & Reading 2009).

I kontrast till den modellen för samhällskommunikation ställs idag den så kallade konvergens- deltagar- eller nätverkskulturen med mera komplexa relationer mellan informations spridning och deltagande. I broadcastmodellen refererar det sociala till offentligheten, allmänheten och medborgarna. I konvergens- och delaktighetskulturen refererar det sociala snarare till det sociala livets peer-to-peer-relationer (Garde-Hansen, Hoskins & Reading 2009). Det som ibland kallas nätverkssamhället för med sig att kulturarv dras in i en anslutningskultur (culture of connectivity). Där är forandet av minnen, meningfulla förflutenheter, en del av nya teknologiska och juridiskt-teknologiska system (van Dijk 2010; 2013).

### **Konvergens och anslutningskulturer**

Idag bidrar mediekonvergens till att ett och samma innehåll cirkulerar mellan flera olika plattformar, institutionella sammanhang och över nationella gränser. För människor utanför institutionerna är det inte alltid relevant vem som publicerar. Hittas en bild på webben är det inte alls säkert att man följer den tillbaka till den myndighet som publicerat den (Marty 2014). Den som tar del av ett digitalt kulturarv kan själv göra kopplingar mellan olika källor, på egen hand eller tillsammans med andra. Alla som deltar i meningsskapandet är förstas inte jämlika i det att de har samma auktoritet, men kunskapandet är decentraliserat och på ett sätt kollektivt då tolkningar kommer från flera håll (Jenkins 2006).

Fiona Cameron har i flera artiklar uppmärksammat att dataposter blir till katalysatorer för relationer mellan institutioner och allmänheten. Med termen "networked object" fångar Cameron att dataposterna bär på en potential att sätta samlingarna i förbindelser med en mängd globalt omspännande kulturella, sociala, politiska och teknologiska formationer. Resultatet blir att föremålets betydelser inte entydigt definieras genom nationella myndigheters dokumentation (Cameron & Mengler 2009; 2013).

I den statliga digitaliseringspolitiken finns delaktighetskulturen antydd i formuleringar om att institutionerna ska erbjuda arenor för tolkningar eller

skapa möjligheter för att kulturarvet ska utvecklas. Samtidigt decentraliserar konvergenskultur och delaktighet de nationella minnesinstitutionernas roll i forandet av kulturarvens sociala mening. Den potentiellt globalt omspännande digitaliseringen och konvergensen bidrar till att en och samma meningsfulla förflutenhet kan användas i identitetsskapande syfte av olika grupperingar. När nationer blir alltmer kulturellt och socialt heterogena blir också de meningsfulla förflutenheterna inom nationerna allt fler. De korsar nationsgränserna och behovet av internationella konventioner och överenskommelser ökar (Reading 2011).

Med begreppet *culture of connectivity* lyfter José van Dijck ett antal kritiska aspekter på teorier om konvergens och delaktighet. Enligt henne samspelar möjligheten till socialitet i digitala medier med de sociala medieplattformarnas ekosystem. Ekosystemet verkar dels på mikronivå med tekniska lösningar, programmeringar och algoritmer. Dessa använder sökning och nätverk för att rikta reklam och produktrekommendationer till användare. Funktioner som att gilla och retweeta kopplar i sin tur ihop vänners vänner och följares följare. De här sammankopplingarna skapar inläsningar, delvis i form av så kallade filterbubblor, där människor hamnar i samma loopar av produkter, information och sammanhang. Ekosystemets mikronivå är kopplat till en makronivå med stora företag vars intressen är ekonomiska. Företagen är vertikalt integrerade i ägarförhållanden och partnerskap som verkar för att hämta in och hålla kvar användare i sin krets. Google har exempelvis utvecklat partnerskap med Wikipedia och Twitter, medan Facebook har samarbetat med Microsoft och Instagram. Anslutningarna mellan företag och plattformar innebär att om en plattform ändrar gränssnitt och algoritmer så påverkar det snart de andra.

Van Dijck konstaterar att det finns ett ömsesidigt beroende mellan användare och företag:

Users need platforms to voice their opinions and creative expressions, while platforms need users to funnel their expressions in pre-sorted formats. Content is spontaneous yet controlled, unmediated yet manipulated (van Dijck 2013: 163).

Deltagande och konvergensen i de sociala medierna är därför villkorade, men också förhandlingsbara, eftersom plattformarnas ägare är beroende av användarna (van Dijck 2013).

Ett exempel är Facebook vars format och algoritmer formar hur liv, situationer och händelser koms ihåg genom de sätt som mediet låter oss skapa och dela fotoalbum, knyta vänskaper, bilda grupper och alumnisällskap, hålla kontakt med familjen, länka, tagga och kommentera. Systemets design prioriterar ett ständigt skapande av nya poster, snarare än taggning och sökbarhet



av äldre inlägg. Flödet är starkt individualiserat samtidigt som moderatörer har stor makt att styra innehållet (Kaun & Stiernstedt 2014). Facebook och hur det används generar alltså ett slags väggens arkivpolitik. Den bestäms till dels av programmering och algoritmer som styr hur användare länkar, tar del av varandras ord, bilder och meddelanden och skapar intrikata sociala mönster (Garde-Hansen 2009).

### Mer än brukare och användare

Om minnesinstitutioner delvis förvandlas till medieinstitutioner och om medielandskapet fortsätter att förändras i ökad inriktning på konvergens och anslutning, behövs en ny terminologi för att tala om de människor som offentliggör och använder material i digitala sfärer. I kulturpolitiska texter, likväl som i utvecklingsprojekt, används termer som *brukare* eller *användare*, på engelska *user*. I bred bemärkelse refererar termen till de som på något sätt använder sig av digitala kommunikationsteknologier. I ett snävare kulturarvs-sammanhang handlar det om de som tar del av det institutionellt definierade och digitalt tillgängliggjorda kulturarvet. I enlighet med detta kartlägger användarstudier hur det som digitaliserats brukas och vad som kan göras för att öka användningen eller kvalitativt förbättra den.

Men, om termerna brukare och användare används i enlighet med den första bredare betydelsen kan också de som arbetar på kulturarvsinstitutioner förstås som användare av digital teknologi. Gränserna mellan institution och individ kan härmed bli oskarpare (Runnel et al 2013). Dels är minnesinstitutionernas personal digitaliserade i enlighet med professionella värderingar, dels kan de vara individuellt uppkopplade till sociala medier såväl på arbetet som utanför. Detta kan dock ske på olika sätt och sambandet är kanske inte alltid uppenbart. Kulturarvsinstitutioner är i regel upptagna av att samla, ordna och arkivera. Museiforskaren Ross Parry menar att datorernas intåg förändrade hur detta gjordes. Till exempel är dokumentation av samlingarna idag starkt påverkade av en databaslogik (Parry 2007). Syftet kan sägas vara att skapa beständiga, systematiska och sökbara kataloger. Sociala medier uppmuntrar istället ett ständigt flöde av nya poster som stödjer relationer och nätverkande.

Inom medieforskningen uppmärksammas att termer som användare inte riktigt täcker vad som sker i den digitala sfären. Här prövar man istället att resonera i termer av deltagande, spridning, nätverkande, produsage med mera (Nightingale 2011). Som påpekas av medieforskaren Kirsten Drotner (i Livingstone 2005: 224–225) associeras användare snarare med kommersiell aktivitet av privat natur, än med den välinformerade medborgaren som tar aktivt del i den offentlighet där stat och medborgare möts kring gemensamma frågor. Termer som brukare och användare pekar också främst på människor

i deras kapacitet av att ta till sig något som är på förhand givet. De alternativa termerna öppnar istället för att utforska de många möjliga förhållningsätten till kulturarv och minne som formas i relation till digital teknologi och som såväl institutioner som allmänheten deltar i.

### Maktfrågor

Relationen mellan digital teknologi och kulturarv handlar också om ojämlikheter i makt liksom om skillnader mellan olika drivkrafter och villkor. Sociala medier öppnar för frågor om auktoritet, tolkning och balans mellan professionell kunskap och andra former av kunskapsbildning inom kulturarvsfälten liksom om tillträde och resurser (Drotner & Schröder 2013). De som arbetar på minnesinstitutionerna deltar inte på samma villkor som de som verkar utanför institutionerna. Kulturarvsarbetet är del av ett myndighetsutövande och måste följa lagar, regler, kulturpolitiska direktiv och etiska koder med grund i professionell kunskap. Utanför minnesinstitutionerna är det mera troligt att drivkrafter och agerande grundas i personlig kreativitet, kollektiv identitet eller en vilja att synas och erkännas i samhället.

Som påpekats av John Hartley går det inte att utgå från att medborgarskap, folkbildning och historia fungerar på samma sätt i relation till globala digitala nätverk, som de gjorde i nationalstaterna vid tiden för minnesinstitutionernas formering. När institutionernas nationella berättelser idag har potential att bli de många vännernas berättelser, måste hänsyn tas till vår tids gränsdragningar och hinder för deltagande i demografiska, kulturella och sociala nätverk (Hartley et al 2013.)

Alla deltar inte i den digitala världen på samma villkor. Många tar del av det som finns på nätet men frågan är om inte innehållsskapandet är förbehållet en mediekunnig elit (Garde-Hansen 2011). En del ojämlikheter bottenar i tillgång till uppkoppling, teknologin och kunskap om denna. Andra är sociala och grundas i skillnader i utbildningsnivå, resurser i fråga om tid och pengar liksom upplevelsen av delaktighet i samhället. Andra ojämlikheter har sin grund i språk, kultur, fysiska handikapp eller utanförskap. Anna Reading resonerar om dessa olikheter med utgångspunkt i begreppet "global memory" och understryker i det sammanhanget att ojämlikheten också har en materiell sida. Den digitala världen förbrukar råvaror, till exempel mineraler, som måste brytas och bearbetas för att till slut tas hand om som avfall. Digitala medier förbrukar naturresurser och kapitaliserar på såväl människa som natur på en global nivå (Reading 2014).

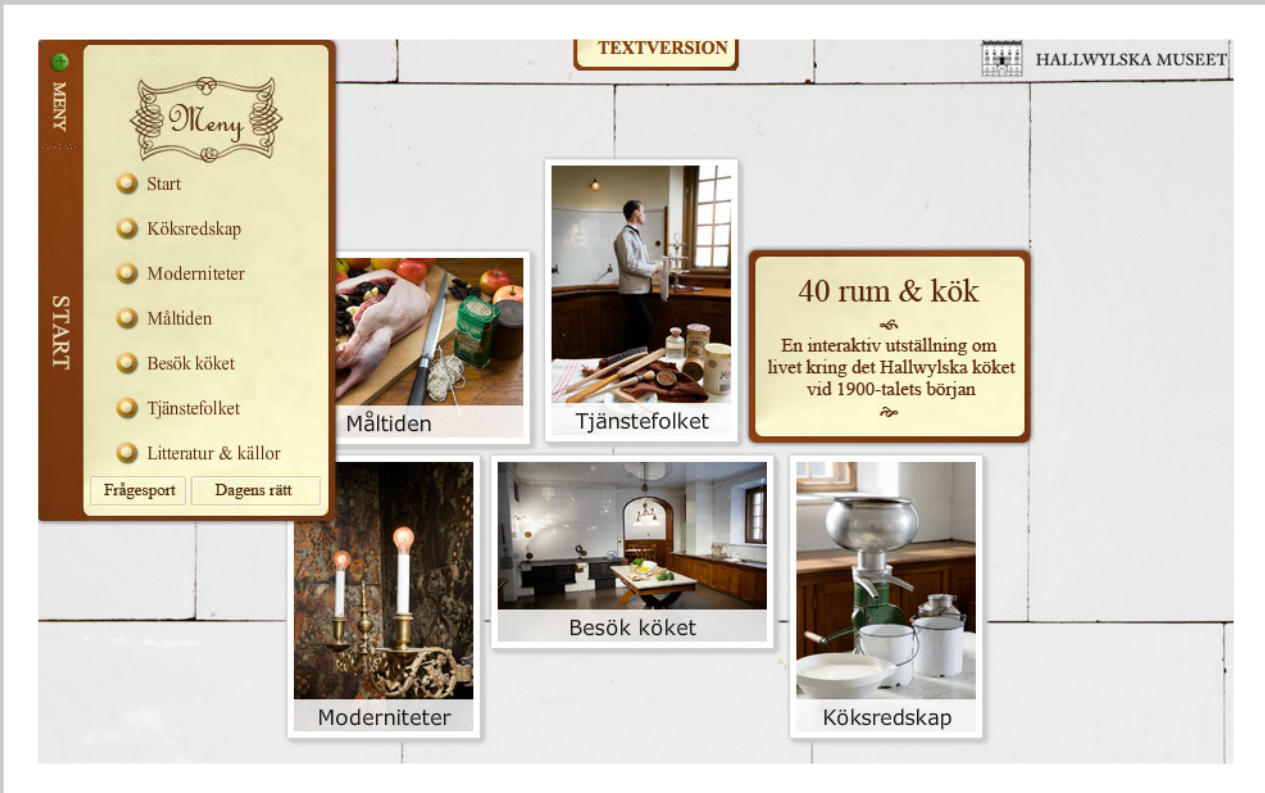
Som framgår av antologin *The Digital Turn: User's Practices and Cultural Transformations* försvinner inte asymmetrierna mellan institution och allmänhet, mellan officiellt och inofficiellt kulturarv bara för att databaser och källmaterial tillgängliggörs (Runnel et al 2013). Deltagarkulturer uppstår inte per automatik, vilket gör att det kan finnas en poäng med att koppla ihop



institutionernas utvecklingsprojekt till kritisk sociologisk, medievetenskaplig och kulturvetenskaplig forskning som uppmärksammar ojämlikheter och konfliktzoner.

Därtill reser medieföretagens och teknologins inflytande nya frågor kring makten över kulturarvet. Tidigare utpekade maktfrågor handlar om relationen mellan officiellt och inofficiellt kulturarv, mellan majoritet och minoritet, eller mellan sociala kategorier och grupper (jfr Smith 2006). Idag handlar det också om inflytande från stora företag och designen av tekniska system. Samtidens sammansmältning mellan nya och gamla medier skapar ett multimedialandskap av differentiering, slump, spontanitet och variation. Stora multimediala företag som Google, Microsoft och Facebook är starka aktörer som agerar för vinst snarare än demokratiska processer och jämlikhet (van Dijk 2013; Garde-Hansen, Hoskins & Reading 2009).

En annan fråga som öppnar sig i relation till sociala medier är om och hur sådant material ska sparas till eftervärlden och vem som har makten över det. Just nu är exempelvis Youtube och Facebook exempel på levande och framspringande minneskulturer som på sikt skulle kunna införlivas i sammanhang för officiella och inofficiella kulturarv. Men sociala plattformar varar inte för alltid. Till exempel används nästan inte Myspace alls längre. Mängden material som skapas är överväldigande. Det finns ännu inga utvecklade metoder eller tekniska lösningar för att fånga och frysa de sätt varpå bilder och text är sammankopplade och hur en och samma bild till exempel hör till flera sammanhang. Inte minst reses frågor om vem som ska bestämma vad som ska sparas respektive inte sparas. Ska det skapas metoder för användare att bestämma om det ska hamna på statliga minnesinstitutioner eller ska det som nu vara i händerna på medieföretagen (jfr Pitsillides, Jefferies & Conreen 2012).



Webbutställningar är ett slags digital kurering. Bilderna är från Hallwylska museets 40 rum och kök, ett tidigt exempel på en digital utställning <http://www.4orok.se>.



## Del II: Nya uppdrag för minnesinstitutionerna?

Ny medieteknologi och nya former av socialitet synliggör att det inte bara är institutionerna som skapar och medierar meningsfulla förflutenheter i publika sfärer. Allmänheten kan samspela med redan formade officiella och inofficiella kulturarv, och skapa andra framspringande minneskulturer. Under senare år har det diskuterats hur till exempel Facebook är del i ett slags vän-till-vän, intressebaserat, nostalgiskt och ibland identitetspolitiskt, skapande av meningsfulla förflutenheter (Garde-Hansen 2011; Kaun & Siernstedt 2014). Såväl för institutioner som för allmänheten medverkar de medieteknologiska förutsättningarna samt ägarförhållanden till att skapa specifika förutsättningar.

Idag finns ett enormt material tillgängligt med kulturarvspotential på nätet. Dels finns allt det som digitaliserats och tillhandahålls av myndigheterna. Detta skulle kunna kallas det digitala officiella kulturarvet. Dels finns material som tillhandahålls av ideella föreningar på webbsidor som de driver, dels finns material som privatpersoner publicerar på webbsidor och som ramas in som meningsfulla förflutenheter. Platsrelaterade, släkterelaterade eller semesterrelaterade sammanhang, som hittas via allmänna sökmotorer och som publiceras via bloggar, hemsidor och Flickr skulle kunna placeras in i den här kategorin. Detta skulle kunna kallas det inofficiella digitala kulturarvet. I de fall människor i dessa sammanhang länkar till officiellt digitaliserat kulturarv kan de båda sammanhangen överlappa. Det samma gäller när medborgare länkar eget material till minnesinstitutionernas portaler.

Till sist finns det en väldigt lös och diffus kategori som utgörs av minnesarbete i sociala medier, ett slags arkivering och dokumentation av pågående liv. Mobiltelefoner och sociala medier har tillsammans möjliggjort minnets medialisering. Det går att hela tiden dokumentera sin väg genom livet och ladda upp det på nätet för andra att ta del av (Reading 2009). Statusuppdateringar på Facebook, Twitter och Instagram blir sociala och delade då människor på olika sätt väljer att dela med sig och länka till varandra. Facebook sprider rentav ett slags arkiveringsfeber som utmanar minnesinstitutionerna med historia underifrån (Garde-Hansen 2009: 148).

Gränserna mellan kategorierna av digitalt kulturarv samt mellan minne och kulturarv är inte knivskarpa, men vad typologin pekar på är att materialet är omfattande och heterogent. Det befinner sig i olika, ibland sammanlänkade, webbsfärer. Minnesinstitutionerna har här ett stort ansvar då de är de enda som är ålagda att göra det egna materialet tillgängligt, sökbart och beständigt

över tid. Minnesinstitutioner är också villiga att ta på sig ett samhällsansvar (Huvila 2014). Ett uppdrag skulle kunna vara att stödja mångfald, jämlikhet och kontakter mellan olika grupper. Deltagarskapat digitalt material reproducerar ofta hegemoniska sociala och kulturella värderingar som nationell gemenskap och genusnormer (Hull & Scott 2013).

Ett annat uppdrag skulle kunna vara att stödja ideella föreningar som kan ha svårt att följa med i den tekniska utvecklingen och skapa system som är kompatibla med andra föreningars och minnesinstitutionernas. Tvärtemot vad man skulle kunna tro strävas det inte alltid här heller efter öppenhet och delaktighet. Föreningar har ofta grindvaktare som kontrollerar innehåll genom att moderera länkförslag och kommentarer (Tait et al 2013).

Det inofficiella digitala kulturarvet skulle kunna utökas för att representera många olika samhälleliga grupper, men det finns samtidigt ett antal omständigheter som försvårar samarbete. När det gäller minoritetsgrupper eller grupper som utsatts för diskriminering finns en historisk bakgrund av utanförskap som gör att det finns en vilja att hålla kvar sin autonomi. Ett annat problemområde är känslan av att få sin expertis utmanad. Såväl deltagare på institutioner som i det civila samhället kan känna sin status och legitimitet hotad i nya former av samarbeten. I båda läger kan det också saknas kunskap om hur samarbetet ska gå till och hur olika slags arkiv skulle kunna länkas (Stevens, Flinn & Shephard 2010).

### **Kurera för meningsfullhet**

Vilka sätt finns då att organisera material och länka mellan olika sociala sammanhang? Fien Danniau föreslår att minnesinstitutionerna måste börja ställa frågor kring varför, om vad och för vilka man tillgängliggör. Kontextlösa poster och bilder direkt från kataloger möter inte självklart allmänhetens behov och förväntningar. Dataposter och källmaterial behöver historisk kontext, källkritiska uppgifter och inte minst berättelser (Danniau 2013). Deltagare kan också behöva introduktioner och guidningar till material som tillgängliggjorts digitalt.

En av nycklarna till relevans kan vara att inte betrakta allmänheten som en homogen grupp, utan att våga välja målgrupper och samarbetspartners och starta utifrån de behov och den motivation som de har (Lajbenschperger, Segan & Rajić 2013). Därtill handlar det också om att ta hänsyn till det sammanhang som den tekniska lösningen skapas för, den specifika institutionens syfte och förutsättningar och de olika typer av expertis som finns där. Design för gränssnitt handlar om att ta hänsyn till sociala dimensioner och heterogenitet både inom och utom institutionerna (Ciolfi 2012).

Databasmaterial kan också visualiseras genom gränssnitt som Viewshare som gör det lättare att navigera med utgångspunkt i bilder (Algee, Bailey &

Owens 2012). Men det är fortfarande inte säkert att databasmaterialet i sig är intressant för deltagare utanför minnesinstitutionerna. Å ena sidan kan det behövas mera expertinformation, att exempelvis forskare väljer ut särskilda poster, berättar om dem och visar dess sociala och kulturella relevans med utgångspunkt i den senaste forskningen. Å andra sidan kan intresset öka för digitaliserade poster om informationen ger möjligheter för deltagare att knyta an till dem på ett personligt plan (Agosti et al 2013).

### **Digital kurering – en ny yrkesroll**

De digitaliserade samlingarna behöver alltså kureras. Att kurera handlar om att göra val och skapa meningsfulla sammanhang. Historiskt sett har yrkesrollen kurator och att kurera, varit kopplade till specifika kompetenser i arbetet med samlingar och utställningar vid museer. Idag förknippas kurering kanske allra mest med den prestigefyllda aktiviteten att sätta samman en konstutställning. Inom konstvärlden betraktas kurering alltmer som ett kreativt uppdrag i sin egen rätt. Kuratorn ses som ett slags auteur, en fri agent och entreprenör utanför institutionerna. På kulturhistoriska museer har inflytandet från den nya museologin gjort att tyngdpunkten i kurators roll i allt högre utsträckning innefattar relationer mellan museet och dess publik. Parallellt med detta har verket kurering kommit att användas i samband med urval och förevisande på nätet i sammanhang som inte alls har med museer att göra, utan med områden som journalistik och musik. Kurering handlar då om att göra informerande och vägledande urval i en allt större datamängd (Cairns & Birchall 2013).

Bakgrunden till behovet av digital kurering är alltså en kombination av den stora mängden nätburen information och det faktum att det i den professionella debatten skett en förskjutning i synen på minnesinstitutionernas uppdrag (jfr Cairns & Birchall 2013). Digital kurering används idag både om professionsledda processer att välja ut och tolka det som ska visas som officiellt kulturarv, och i samband med formeringar av inofficiella kulturarv. Det handlar om hur deltagare i nätkulturer väljer ut, bevarar och delar berättelser och minnen i samspel med digital teknologi.

I sociala medier finns exempelvis gott om exempel på hur, särskilt unga, människor kurerar egna livsberättelser genom att länka ihop erfarenheter med musikvideor eller annat källmaterial som hittas på nätet. Glynda Hull och John Scott menar att museer kan låta sig inspireras av detta och bjuda in människor att berätta om sina liv i relation till konstverk (Hull & Scott 2012).

Sonia Liu utvecklar i sin tur en teoretisk modell utifrån hur sociala medier används i minnesarbetet av följderna av en gasläcka i Bhopal 1984. Hon menar att specifikt för sociala medier är att kurerade aktiviteter där blir decentraliserade. Många människor deltar i kureringsens olika faser och processen sträcks



ut över tid. Några exempel på kuratoriella handlingar som Liu identifierar är att bevara genom berättelser om föremål på Youtube; samla och arkivera bilder på Flickr; kategorisera och organisera genom att skapa nyckelord och taggar; redigera och verifiera nyhetsberättelser; syntetisera, vilket bland annat skedde genom mikroblogger på Twitter; kontrastera olika berättelser på Youtube eller Wikipedia; samt guida och engagera sig i diskussioner, framför allt på Facebook.

Ett slags kurering finns inprogrammerad redan i mjukvarorna. I digitala sammanhang blir kurering därmed en socio-teknisk praktik som involverar samspel mellan människor och teknik (Liu 2012). Till exempel görs valen av vad som ska visas såväl i museernas digitala kollektioner som på Flickr, Google och Wikipedia, i ett samspel med de algoritmer som styr sökmotorernas arbete (Cairns & Birchall 2013). Ett tydligt exempel är Youtube. Videorna som visas är skapade och delade av deltagare. De betraktas, delas, taggas, kommenteras och betygssätts av andra deltagare. Mjukvarudesignen har invävda algoritmer som väljer vad som ska komma överst vid en sökning. Även de som bara tittar på det som laddats upp förser systemet med metadata som i sin tur påverkar vilka videor som hamnar högst upp vid sökningar. Genom algoritmerna blir deltagandet en integrerad del av vad arkivet visar (Pietrobruno 2013a). Å ena sidan blir resultatet att immateriellt kulturarv som listats av Unesco, får en stelnad auktoriserad form när organisationen delar det som videor via Youtube. Å andra sidan erbjuder plattformen deltagare att ladda upp videor som utmanar eller kompletterar det auktoriserade (Pietrobruno 2013 a; b). Samtidigt skapar sökalgoritmerna inläsningar som begränsar vad som visas, delvis med utgångspunkt i hur högt rankade deltagande rankare är i termer av följare och gillare (van Dijck 2013: 158-159). På så vis begränsas dynamiken och spridningen.

### **Crowdsourcing – dela på arbetet**

Om kurering har kommit att användas som ett begrepp för att göra val och skapa meningsfulla sammanhang kring källmaterial, handlar crowdsourcing om att bjuda in människor till att delta i minnesinstitutionernas arbete. Crowdsourcing handlar i en övergripande mening om att designa för deltagande. Trots namnet innebär det sällan att vända sig till en ospecificerad allmänhet utan om att rikta sig till väl definierade grupper.

Crowdsourcing som begrepp uppstod 2006 i tidskriften *The Wire* och är tätt sammankopplat med digital teknologi. Ordet och fenomenet är dels besläktat med outsourcing som innebär att företag lägger ut arbete som en gång utförts inom det egna företaget till andra än de egna anställda i syfte att det ska bli billigare. Sally Ellis definierar crowdsourcing som:

A business model used by for-profit, not-for-profit, governmental or individual sectors to achieve a goal of collaboration, engagement, or task-oriented contribution of a large group of previous or new users in order to achieve results (Ellis 2014: 3).

Frågor har rests om det etiska i att låta allmänheten utföra sådant arbete som minnesinstitutionerna har det offentligas uppdrag att utföra (Ellis 2014; Owens 2013). Trevor Owens understryker att minnesinstitutionerna bör lösgöra sig från de associationer som kommer med från den kommersiella sektorn. Crowdsourcing inom ABM-sektorn ska vara etiskt på så sätt att amatörer inbjuds att delta i aktiviteter som de uppfattar som utvecklande på ett personligt plan och/eller upplevs som ett bidrag till samhället (Owens 2013).

### Exempel på crowdsourcing

Ett crowdsourcing-projekt inom sektorn kan till exempel bjuda in allmänheten till att rätta inskannad tidningstext eller tagga bilder så att de blir sökbara för forskningsändamål. Sådana projekt handlar om att hantera och rätta stora mängder information. Andra projekt kan ha som syfte att skapa ett bättre kunskapsläge. Då tilltalas människor i sin kommunikativa kapacitet, att vilja svara och bidra med information. Plattformar som kan associeras med kommunikativa kapaciteter är exempelvis wikis där människor kan lägga till och redigera information (Owens 2013).

Samtidigt som attraktionen med crowdsourcing kan förklaras med resursbrist finns också en stark koppling till samtida idéströmningar som har att göra med demokratisering. Det finns en stor tilltro till potentialen i nätets delaktighetskulturer (Noordegraaf, Bartholomew & Eveleigh 2014). Crowdsourcing hör ihop med delaktighetskulturens förtroende för de mångas intelligens, att en stor grupp människor kan generera mer kvalitativ kunskap än individer kan göra var och en för sig (jfr Jenkins 2006).

Mia Ridge menar att crowdsourcing inte ska blandas ihop med kommentarer och uppladdning av bilder på institutioners digitala plattformar. Istället handlar det om specifika målrelaterade uppgifter ledda av tydligt formulerade forskningsfrågor (Ridge 2013).

En mera inkluderande definition har gjorts av en europeisk forskargrupp. Ett trettiotal crowdsourcingsinitiativ har delats i två grupper som i sin tur innehåller vardera tre likartade underkategorier. En första grupp bjuder in allmänheten till att samspela med material och delar av samlingar eller arkiv tillgängliggjort av en minnesinstitution. Deltagare bjuds här in att kurera, det vill säga att välja, klassificera, beskriva och organisera givna dataposter, till exempel fotografier. Allmänheten kan också anlitas för att analysera, förbättra, rätta eller revidera uppgifter. Ett sådant exempel är projektet *The*

*Ancient Lives* med en applikation för transkribering av grekiska papyrusfragment. Den tredje underkategorin innehåller projekt där deltagare lägger till information till kartor.

En andra mer övergripande grupp av crowdsourcingprojekt består av initiativ där allmänheten bjuds in att länka upp eget innehåll. De tre underkategorierna här är personliga material, historiedokumentation samt platsmeningskapande. Tillsammans har BBC och British Library till exempel sänt och arkiverat ett urval av inspelade privata samtal. I New York har 9/11 Memorial Museum bjudit in människor att dela berättelser, filmer och foton från denna specifika händelse och i Berlin har museet för film och tv i projektet *Wir waren so frei* samlat bilder och filmer från murens fall för att visa dem i en utställning tillsammans med tv-bilder från händelserna. Den tredje underkategorin samlar projekt, som det brittiska *Sound Map*, i vilket allmänheten bjudits in att spela in ljud från platser och tagga dem till en karta (Carletti et al 2013).

### Möten mellan kunskapssyner och erfarenhetsfärer

Projekt som associeras med crowdsourcing sammanför institutionernas expertis med en bredare allmänhets erfarenheter utan att för den skull ge upp hela den auktoritet som minnesinstitutionerna tilldelas och besitter (Byrd Phillips 2013). Genom att se den kunskap som skapas genom crowdsourcing som ett komplement till det professionellt baserade kulturarvsarbetet blir det möjligt att bemöta de tveksamheter kring metoden som har sin grund i att institutionernas anställda upplever att deras professionella kunskap är i farozonen (Ellis 2014).

I relation till British Museums projekt *Wikipedians in Residence*, i vilket 40 frivilliga Wikipedia-redaktörer och ett antal av museets intendenters bidrog till att skriva inlägg på det nätbaserade uppslagsverket om museets föremål, blev det istället tydligt att två deltagarkategorier med olika kunskapssyn möttes. Medan wikipedianerna strävade efter neutral och konsensusgrundad kunskap stod intendenterna upp för den individuellt formade akademiska kunskapen. De båda förhållningssätten kunde mötas i en strävan efter att skapa bättre information (Ellis 2014). För museet blev också resultatet ökad trafik till deras webbsidor (Elder et al 2012).

Byrd Phillips poängterar i sin tur att de båda deltagarkulturerna kompletterar varandra. Även om exempelvis Wikipedia har som mål att etablera konsensusgrundad neutral information så behöver inte kunskap som formats i kollektiva processer nödvändigtvis vara vare sig felfri eller perspektivlös. Här kan den kunskap som finns och utvecklas inom institutionerna bidra med att sortera, knyta ihop och begreppsliggöra berättelser och fakta (Byrd Phillips 2013).



Inom ABM-sektorn innebär crowdsourcing sällan att en oidentifierad allmänhet bjuds in till deltagande. Snarare vänder man sig till definierade grupper som till exempel de som redan är publik eller besökare, och/eller som har relevanta kunskaper. I den engelskspråkiga litteratur som refereras här talas om *Citizen science* och *Citizen historians*. Orden saknar motsvarigheter på svenska och refererar till människor med betydande specialkunskaper, men utan professionell förankring inom just detta område. De är istället professionella amatörer som är motiverade, hängivna och arbetar nära professionell standard (Ridge 2014).

Tre typer av motiveringar för deltagande kan urskiljas. *Altruistiska motiv* är relaterade till det gemensamma bästa och kan exempelvis handla om att bidra till en så rättvisande nationell historieskrivning som möjligt. *Inre motiv* kan istället handla om den personliga tillfredsställelsen i att lösa en komplicerad uppgift så som transkribering av handskrift. Ett så kallat *yttre behov* kan istället handla om att se att den transkribering som gjorts kommer till användning i ett sammanhang (Ridge 2014).

Mot bakgrund av hur crowdsourcing utvecklats inom kulturarvssektorn blir det tydligt att förhållningssättet kan bidra till ökad användbarhet för digitaliserade samlingar och arkiv. När människor utanför institutionerna till exempel deltar i att göra taggningar ger det flera ingångar än när sådant arbete utförs enbart av kulturarvsprofessionen. Fler ingångar ger ökad sökbarhet, och bidrar samtidigt till en ökad pluralism. På så sätt kan flera perspektiv bli representerade och flera grupper av människor kan känna sig tilltalade. Innehållet blir också mer dynamiskt om ingångar tillförs kontinuerligt.

Samtidigt finns det en begränsning i att i första hand vända sig till de som redan är intresserade av institutionernas material och är insatta i området. Om crowdsourcing ska användas för att uppnå mål om mångfald, jämlikhet och kontakter mellan olika sociala grupper runt kulturarv så krävs genomtänkt projektdesign.

### **Designa för deltagande: konkreta råd**

Även om de som deltar i crowdsourcingprojekt i regel har en viss expertis finns det behov av att designa för deltagande på ett sätt så att deltagarna känner sig bekväma. Detta ger i förlängningen ett större engagemang. Ett sätt att skapa engagemang är att få de som deltar att känna stolthet över sitt arbete och samtidigt bli lojala med institutionen. Det handlar på så sätt om att försöka etablera delägarskap i en viss fråga eller ett specifikt material. Vägen dit går genom projekt med tydlig ledning och kommunicerade visioner som får deltagarna att känna sig värdefulla (Ellis 2014). Målsättningarna ska vara formulerade så att det finns symboliska belöningar för de som deltar (Ridge 2014).

Mia Ridge nämner följande åtgärder:

- att minimera barriärer för deltagande genom att gradvis öka svårighetsgraden
- att tydliggöra roller och ge klar information om hur man ska delta
- att dela upp större uppdrag i mindre och väldefinierade uppgifter
- att ge möjlighet för deltagarna att röra sig från avgränsade och lättare mikrouppgifter till mera kognitiva uppdrag som att förklara, relatera olika fenomen till varandra och till och med att teoretisera
- att erbjuda uppgifter och roller som stödjer olika kunskapsnivåer och färdigheter
- att skapa en livaktig gemenskap där deltagarna kan ge varandra stöd, ett exempel är forum där experter och noviser kan byta erfarenheter.

Julia Noordegraaf, Angela Bartholomew och Alexandra Eveleigh har utvecklat en checklista för institutioner som planerar att använda sig av någon slags crowdsourcing. Checklistan som är tänkt att fungera som en guide för designprocessen kan delas upp i nedanstående områden:

- att överväga vilken typ av institution man är, vad man vill arbeta med för typ av samling i storlek och komplexitet och hur detta i sin tur kan kopplas till en specifik publikgrupp
- att se till att de specifika målen för projektet relaterar till institutionens övergripande mål
- att överväga hur deltagare ska rekryteras och hur de ska motiveras till engagemang
- att designa ett gränssnitt mellan institution och allmänhet som bygger vidare på de tidigare övervägandena, samt att där bygga in vad som inom lärandeforskningen har kommit att kallas "scaffolding", att sänka trösklarna genom att ge stöd för nybörjare och ge deltagare möjligheter att gradvis ta på sig svårare uppgifter
- att planera för utvärdering.

Sök på webbplatsen

Sök

Skapa plats  
Skapa samling

Logga in

Bli medlem

Logga in med facebook



Redaktionen tipsar: Kungsholmen Stockholm.



Utforska 3047 platser och samlingar

**Utforska**

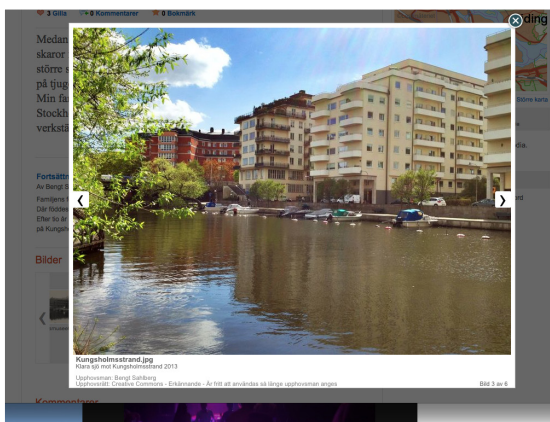
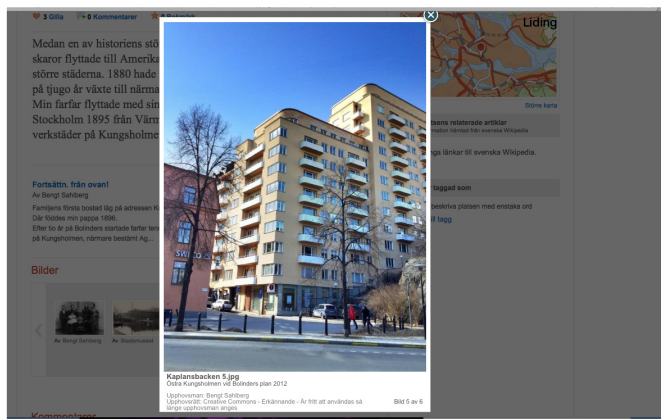
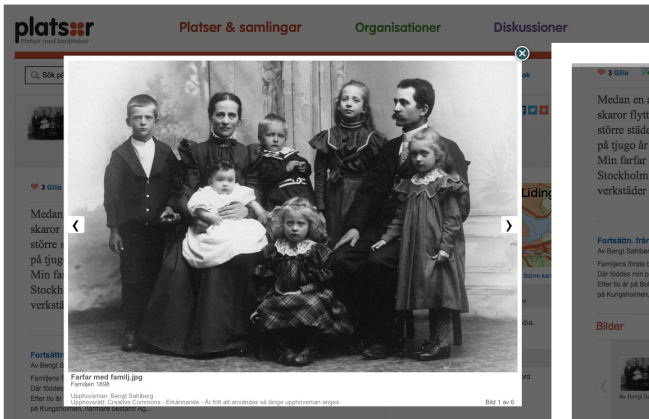
På Platsr kan du utforska berättelser om 3047 platser och samlingar skapade av 1691 enskilda människor, hembygdsföreningar, arkiv, museer och bibliotek.

**Berätta**

Skapa platser med berättelser, dina egna och andras minnen! Lägg din bit till det stora pusslet. Din berättelse, vår historia!

**Bli medlem**

På Platsr kan du lägga till berättelser och bilder, länka in videoklipp och ljud, kommentera och diskutera med andra medlemmar. Bli medlem, det är enkelt och gratis!





## Diskussion: mer än tillgänglighet, sökbarhet och användare?

De utvecklingsprojekt som redovisats i den här rapporten syftar till att öka delaktigheten och göra det lättare att ta del av och bidra till minnesinstitutionernas eget material. Men med alltmer dynamiska och demokratiska definitioner av kulturarv, såväl kulturpolitiskt, teoretiskt som vardagligt, blir minnesinstitutionernas ansvar allt svårare att avgränsa. I vilken utsträckning kan och ska uppdraget begränsas till att digitalisera och tillgängliggöra det som redan utpekats som officiellt kulturarv? Är det möjligt att med existerande samlingar och arkiv ge utrymme för en mångfald av berättelser om nationen? Kan och ska institutionernas ansvar också utökas till att tillhandahålla en digital infrastruktur för inofficiella kulturarv och adderande kulturarvsprocesser? Möjligheterna för det senare finns då minnesinstitutioner alltmer blir medieinstitutioner som med digital teknologi verkar publikt. Redan nu länkar, samverkar och stödjer minnesinstitutionerna organiserat och vardagligt kulturarvsskapande genom digitala plattformar. Det förekommer också ett slags digital arkeologi där nu framspringande digital publicering sparas för framtiden. Ett exempel är KBs Kulturarv<sup>3</sup>, ett elektroniskt arkiv för svenska webbsidor och dagstidningar på nätet. Många museer har börjat vända sig till digitala medier för samtidsdokumentation.

Historiskt sett har kulturarv använts som verktyg i skapandet av nationell identitet. Det faktum att nationalstaterna idag upplevs som allt mer kulturellt och socialt blandade och att medier potentiellt sett har global räckvidd komplicerar situationen. Vilka är de som ska ta del av minnesinstitutionernas utvalda kulturarv eller vara aktiva i forandet av framspringande kulturarv? Är målgrupperna nationens majoritetsbefolkning eller ska också migranter, kosmopoliter, turister och människor i diaspora inkluderas? Hur ska kulturarv kommuniceras och tolkas för en mångfald av språk, färdigheter, intressen, syften och förförståelser som ibland konkurrerar med varandra om utrymme och tolkningsföreträde? Var ligger ansvaret i en global värld?

Än så länge förefaller det som om institutionsbaserade utvecklingsprojekt värjer sig för de stora, svåra och avgörande frågorna om vad minnesinstitutionernas uppdrag består av i en global värld. Den är förstäligt nog inriktad på att hitta olika tekniska, kulturella och sociala lösningar som kan få myndigheternas samlingar, organiserade enligt den egna verksamheten, att bli sammanlänkade med de sociala mediernas nätverkande logik.

Sociala medier institutionaliseras för att länka mellan institutionernas verksamheter och andra former av minnesarbete. De har blivit en resurs för

delaktighet och deltagande, men de kommer också med egna mekanismer för gränsarbete och tekniska lösningar som maximerar ägarnas vinstintressen. Därför är det inte självklart att sociala medier erbjuder alla lösningar.

De utvecklingsprojekt som tagits upp i den här rapporten pekar på betydelsen av att skapa berättelser och sammanhang kring dataposter och källmaterial, att välja målgrupper och relatera material till dem samt att göra digitaliserat material inte bara tillgängligt, utan också begripligt och kunskapande. Här följer man i spåren av förändringar av museernas utställningsformer. Idag är det få museer som fyller montrar med föremål utan att sätta in dessa i sammanhang eller berättelser.

Utvecklingsprojekten pekar därtill på möjligheten att bjuda in till samarbete, att utgå från människors personliga drivkrafter att dela med sig av sin tid, sina kunskaper och vilja att bidra till samhällets kulturarv. Då gäller det att snäva in sig, att formulera och anpassa uppdraget efter den egna institutionens förutsättningar, syfte och perspektiv samtidigt som det handlar om att designa för delaktighet, att skapa förutsättningar för att en avgränsad grupp människor ska vilja bidra.

Mycket tyder på att tiden är förbi då det var möjligt att utgå från att minnesinstitutioner kan kommunicera en nationell berättelse på ett sätt. Risken med att vända sig till potentiellt alla, till en odefinierad allmänhet, är att man inte når fram till någon. Troligare är att man måste välja vilka grupper som man vill kommunicera med samt hur och när. Men för att fullfölja det demokratiska uppdraget gäller det att tänka bortom föreställningen om användare och överskrida ett kommersiellt målgruppstänkande. I förlängningen leder det till att människor kommunicerar i enklaver. I stället kan minnesinstitutionerna designa för delaktighet genom att förbereda och underlätta för möten mellan olika kunskapssyner och praktiker, grundade i så skilda verksamheter som folkbildning, skola, sociala rörelser, identitetspolitik, personlig kreativitet, akademi och upplevelsesökande.

---

Tack till Martin Fredriksson, Per-Anders Forstorp, Göran Gruber, Henrik Summanen och Bengt Wittgren för insiktsfulla kommentarer på tidigare utkast av manuskriptet.

## Referenser

- Agosti, M., Manfioletti, M., Orio, N & Ponchia, C. (2013) "Evaluating the deployment of a collection of images in the cultura environment". I *Research and Advanced Technology for Digital Libraries – International Conference on Theory and Practice of Digital Libraries, TPDL 2013, Proceedings. Lecture Notes in Computer Science*. Vol. 8092: 180–191.
- Algee, L., Bailey, J., Owens, T. (2012) "Viewshare and the Kress Collection: Creating, Sharing, and Rapidly Prototyping Visual Interfaces to Cultural Heritage Collection Data". *D-Lib Magazine* 18(11/12).
- Arnberg, A. & Gruber, G. (2014) "Participate in a broader sense? Thoughts on Swedish contract archaeology and approaches to the public in the light of the excavations in Motala 1999–2013". *Current Swedish Archaeology* 22: 157–182.
- Axelsson, B. (2013) "Klosterruinen och industrilandskapet: transformationer, iscensättningar, makt och handlingsutrymmen". I *Ålaga Kulturminner: om hvordan kulturarv formes, forstås og forvaltas*. G. Swensen (red) Oslo: Novus förlag.
- Axelsson, B. (2010) "History on the Web: Museums, Digital Media and Participation". I *History of Participatory Media: Politics and Publics, 1750–2000*. A. Ekström, S. Jülich, F. Lundgren och P. Wisselgren (red). New York/London: Routledge, 158–171.
- Byrd Phillips, L. (2013) "The temple and the bazaar: Wikipedia as a platform for Open Authority in museums". *Curator: the Museum Journal* 56(2): 219–235.
- Cairns, S. & Birchall, D. (2013) "Curating the digital world: Past preconceptions, present problems, possible futures". *Museums and the Web 2013. Selected papers from Museums and the Web North America April 17–20, 2013. Portland, OR, USA*. Silver Spring: Museums and the Web, 211–222.
- Cameron, F. & Kenderdine, S. (red) (2007) *Digital Cultural Heritage: A Critical Perspective*, Boston: MIT Press.
- Cameron, F. & Mengler, S. (2013) "Authorising the unauthorized: Liquidity, complexity and the heritage-tourist in the age of social media". I *Heritage and Tourism: Place, Encounter, Engagement*. R. Staiff, R. Bushell, R. & S. Watson (red) London: (opens in new window) Routledge, 45–62.
- Cameron, F. & Mengler, S. (2009) "Complexity, transdisciplinarity and museum collections documentation: emergent metaphors for a complex world". *Journal of Material Culture* 14(2):189–218.
- Carletti, L., Giannachi, G., Price D. & MAuley, D. (2013) "Digital humanities and crowdsourcing: An exploration". *Museums and the Web 2013. Selected papers from Museums and the Web North America April 17–20, 2013. Portland, OR, USA*. Silver Spring: Museums and the Web, 223–236.
- Ciolfi, L. (2012) "Social Traces: Participation and the creation of shared heritage". I Giacardi, 69–86.
- Danniau, F. "Public history in a digital context. Back to the future or back to basics?" *Low Countries Historical Review* 128(4): 118–144.
- Digisam. *Vägledande principer för arbetet med digitalt kulturarv. (2014) Stockholm: Riksarkivet*. [http://www.digisam.se/images/docs/rapporter/Vagledande\\_principer\\_for\\_arbetet\\_med\\_digitalt\\_kulturarv.pdf](http://www.digisam.se/images/docs/rapporter/Vagledande_principer_for_arbetet_med_digitalt_kulturarv.pdf) Hämtad 2015.02.19.
- van Dijck, J. (2010) "Flickr and the culture of connectivity: sharing views, experiences, memories". *Memory Studies* 4(4), 401–415.
- van Dijck, J. (2013) *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press.



- Drotner, K. (2005), "Appendix: Audiences and publics: comparing semantic fields across different languages". I *Audiences and Publics: When cultural engagement matters for the public sphere*. S. Livingstone (red). Portland: Intellect Books, 222–225.
- Drotner, K. & Schröder K. C. (2013) *Museum Communication and Social Media. The Connected Museum*. London: Routledge.
- Elder, D., Westbrook, N. & Reilly M. (2012) "Wikipedia lover, not a hater: harnessing Wikipedia to increase the discoverability of library resources". *Journal of Web Librarianship* 6(1): 32–44.
- Ellis, S. (2014) "A history of collaboration, a future in Crowdsourcing: Positive impacts of cooperation on British Librarianship". *Libri: International Journal of Libraries & Information Services* 64(1): 1–10.
- Fairclough, G. (2012) "Others. A prologue". I Giacardi, xiv–xvii.
- Fernstål, L., Kolker, L., & Svanberg, F. (2014) *Polysemantiskt digitalt museisamlade. Projekttrapport 1*. Stockholm: Statens Historiska Museer.
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A. & Reading, A. (red) (2009) *Save As... Digital Memories*. Houndmill Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Garde-Hansen, J., Hoskins, A. & Reading, A. (2009) "Introduction". Houndmill Basingstoke: Palgrave Macmillan, 1–26.
- Garde-Hansen, J. (2009) "MyMemories?: Personal digital archive fever and Facebook". I J. Garde-Hansen, A. Hoskins, & A. Reading, 135–150.
- Garde-Hansen, J. (2011) *Media and Memory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Giacardi, E. (red.) (2012) *Heritage and Social Media. Understanding Heritage in a Participatory Culture*. London: Routledge.
- Giacardi, E. (2012) "Introduction: Reframing heritage in a participatory culture". I E. Giacardi. London: Routledge, 1–10.
- Gottlieb, H. (2013) NODEM 2013 Sweden. *Beyond Control – the Collaborative Museum and its Challenges. International Conference on Design and Digital Heritage, Stockholm, Sweden 2013, Proceedings*. Stockholm: Interactive Institute.
- Hartley, J., Lucy, N. & Briggs R. (2013) "DIY John Curtin: Uncertain futures for heritage and citizenship in the era of digital friends and foes". *International Journal of Cultural Studies* 16(16): 557–577.
- Harrison. R. (2013) *Heritage: Critical Approaches*. London: Routledge.
- van Heur, B. (2010) "From analogue to digital and back again: institutional dynamics of heritage innovation". *International Journal of Heritage Studies* 16(6): 405–416.
- Hull, S. & Scott, J. (2013) "Curating and creating online identity, authorship, and viewing in a digital age". I Drotner & Schröder, 130–149.
- Huvila, I. (2014) "Archives, libraries and museums in the contemporary society: perspectives of the professionals". I *iConference 2014 Proceedings*, 45–64. Doi:109776/14032.
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Kalay, Y., Kvan, T. & Affleck, J. (2007) *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London: Routledge.
- Kaun, A. & Stiernstedt, F. (2014) "Facebook time: Technological and institutional affordances for media memories". *New Media and Society* 16(7): 1154–1168.
- Keightley, E. & Schlesinger, P. (2014) "Digital media – social memory: remembering in digitally networked times". *Media Culture and Society* 36(6): 745–747.
- Lajbenšperger, M., Segan, M., Rajić, S. (2013) "The use of modern technology in educational work: User study for digitization of cultural heritage". *Journal of Education, Culture & Society* 2: 71–78.
- Liu, S. B. (2012) "Socially distributed curation of the Bhopal disaster: a case of grassroots heritage in the crisis context". I Giacardi, 30–55.

- Nightingale, V. (Red.) (2011) *The Handbook of Media Audiences*. Malden, Oxford, Chichester: Blackwell Publishing Limited.
- Noordegraaf, J., Bartholomew, A. & Eveleigh, A. (2014) "Modeling Crowdsourcing for Cultural Heritage".
- Marty, P. F. (2014) "Digital convergence and the information professional in cultural heritage organizations: reconciling internal and external demands". *Library Trends* 62(3): 613–627.
- Owens, T. (2013) "Digital cultural heritage and the crowd". *Curator* 56(1): 121–130.
- Parry, R. (2007) *Recoding the Museum: Digital Heritage and the Technologies of Change*. London: Routledge.
- Pietrobruno, S. (2013a) "Between narrative and lists: performing digital intangible heritage through global media". *International Journal of Heritage Studies* 20(7/8): 742–759.
- Pietrobruno, S. (2013b) "YouTube and the social archiving of intangible heritage". *New Media and Society* 15(8):1259–1276.
- Pitsillides, S.; Jefferies, J. & Conreen, M. (2012) "Museums of the self and digital death: un emerging curatorial dilemma for digital heritage". I Giacardi, 56–68.
- Proctor, N. & Cherry, R. (red.) (2013) *Museums and the Web Selected Papers from Museums and the Web North America, April 17–20, 2013 Portland, OR; US*. Silver Spring: Museums and the Web.
- Proctor, N. & Cherry, R. (red.) (2014) *Museums and the Web Selected Papers from Two International Conferences. Hongkong China, Baltimore, MD, USA*. Silver Spring: Museums and the Web.
- Proctor, N. & Cherry, R. (2014) "Introduction". I N. Proctor & R. Cherry, 3–6.
- Reading, A. (2009) "Memabilia: the mobile phone and the emergence of wearable memories". I J. Garde-Hansen, A. Hoskins & A. Reading, 81–95.
- Reading, A. (2011) "Identity, memory and cosmopolitanism: the otherness of the past and a right to memory?" *European Journal of Cultural Studies* 14(4): 379–394.
- Reading, A. (2014) "Seeing red: a political economy of digital memory". *Media, Culture and Society* 36(6): 748–760.
- Ridge, M. (2013) "From tagging to theorizing: Deepening engagement with cultural heritage through Crowdsourcing". *Curator: The Museum Journal* 56(4): 435–450.
- Rudloff, M. (2013) "Det medialiserede museum: digitale teknologiers transformation af museernes formidling". *Mediekultur* 54: 65–86.
- Rudloff, M. (2014) "Formidlingsbegrepet digitalisering i Danmark". *Nordisk Museologi* 2: 21–36.
- Runnel, P., Pruulmann-Vengerfeldt, P., Viires, P. & Laak, M. (2013) *The Digital Turn: User's Practices and Cultural Transformations*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Russo, A. (2012) "The rice of the 'media museum': creating interactive cultural experiences through social media". I Giacardi, 145–157.
- Silberman, N. & Purser, M. (2012) "Collective memory as affirmation: people-centered cultural heritage in a digital age". I Giacardi, 13–29.
- Smith, Laurajane (2006) *Uses of Heritage*. London: Routledge.
- Staiff, R. (2014) *Re-imagining Heritage Interpretation. Enchanting the Past-Future*. Farnham: Ashgate.
- Stevens, M., Flinn, A & Shephard, E. (2010) "New frameworks for community engagement in the archive sector: from handing over to handing on". *International Journal of Heritage Studies* 16(1–2): 59–76.
- Svanberg, F. & Wahlgren H, K. (2007) *Publik arkeologi*. Stockholm: Historiska museet.
- Tait, E., MacLeod, M., Beel, D., Wallace, C., Taylor, S. & Mellish, C. (2013) "Linking to the past: an analysis of community heritage initiative". *Aslib Proceedings: New Information Perspectives* 65(6): 564 – 580.
- Wittgren, B. (2013) *Katalogen – nyckeln till museernas kunskap?: om dokumentation och kunskapskultur i museer*. Umeå: Umeå universitet.



SWEDISH NATIONAL HERITAGE BOARD  
RIKSANTIKVARIEÄMBETET

Riksantikvarieämbetet | Telefon: 08-5191 8000 | E-post: [registrator@raa.se](mailto:registrator@raa.se) | [www.raa.se](http://www.raa.se)