

Erfgoediseren van digitale cultuur

door musea en andere erfgoedinstellingen

Floor Arnauts

Masterproef aangeboden binnen de opleiding
master in de Culturele Studies

Promotor: prof. dr. Frederik Truyen

Academiejaar 2024-2025

194.947 tekens



*Copyright informatie:
studiewerk van een student in het kader van de academische opleiding
en examenbeoordeling.
Na deze beoordeling vond geen correctie plaats
van het studiewerk.*

Ik verklaar me akkoord met de code of conduct van de faculteit Letteren voor
geloofwaardig auteurschap.

Abstract

Digital culture is developing at an unprecedented pace and is characterised by both abundance and vulnerability. The transience of digital creations, from interactive installations to websites, social media platforms and other data files, poses fundamental questions for museums and heritage institutions. How can born-digital heritage be identified as culturally valuable, sustainably recorded and then presented in an accessible and meaningful way? This research approaches this challenge from the perspective of the heritageisation process, focusing on the four core functions of valuing, collecting, preserving and presenting. In the digital context, these functions do not operate independently of each other, but constantly interact. Through policy analysis, theoretical frameworks and case studies of Flemish heritage institutions, including Design Museum Gent, Amsab, the Hendrik Conscience Library and KADOC, it becomes clear how technical, legal and policy barriers hinder the structural embedding of born-digital heritage. At the same time, innovative practices demonstrate that interdisciplinarity, the use of open standards and collaboration with creators and the public can yield effective strategies. The findings underscore the importance of a thoughtful approach that not only collects digital culture, but also preserves its meaning for future generations.

Voorwoord

Deze thesis sluit mijn master Culturele Studies aan KU Leuven af. Dankzij mijn achtergrond in Erfgoedstudies en Interieurarchitectuur kon ik mijn interesse in erfgoed, musea en digitale cultuur combineren en het erfgoediseren van digitale cultuur vanuit theorie en praktijk benaderen. In het bijzonder wil ik de mensen bedanken die hun tijd en inzichten deelden tijdens de interviews. Hun bijdragen hebben mij waardevolle perspectieven geboden op een relatief nieuw domein dat een steeds grotere rol zal spelen.

Graag dank ik mijn promotor, prof. dr. Frederik Truyen, voor zijn begeleiding, adviezen en kritische feedback. Tot slot bedank ik mijn familie en vrienden voor hun steun en betrokkenheid. In het bijzonder wil ik mijn vader bedanken voor het zorgvuldig nalezen van mijn scriptie.

Floor Arnauts

Leuven, 12/08/2025

Begrippenlijst

Digitale cultuur: De invloed van digitale technologieën op het maken, gebruiken en verspreiden van cultuur, zoals sociale media en digitale kunst.

Born-digital objecten: Objecten die vanaf het begin digitaal zijn gemaakt en nooit fysiek bestonden, zoals websites en digitale kunst.

Digitale gemeenschappen: Online groepen mensen met gedeelde interesses die bijdragen aan digitaal erfgoed.

Digitale gegevens (data): Informatie in digitale vorm, zoals tekst, beelden en video, die computers kunnen verwerken.

Metadata: Gegevens die andere gegevens beschrijven en context geven, bijvoorbeeld over herkomst en inhoud.

Curationele praktijk: Methoden waarmee curatoren digitale collecties selecteren, organiseren en bewaren.

Digitale musealisering: Het cureren en presenteren van digitale objecten binnen museale contexten.

Cultureel erfgoed: Materiële en immateriële objecten en tradities die waardevol zijn voor een gemeenschap.

Erfgoedisering: Het proces waarbij iets als erfgoed wordt erkend en gepresenteerd.

Digitale preservatie: Langdurige bewaring van digitale bestanden om blijvende toegang te garanderen.

Scrapen: Geautomatiseerd verzamelen van gegevens van websites.

Webharvesting: Systematisch automatisch verzamelen en opslaan van webinhoud met speciale software.

API: Regels waarmee softwareprogramma's gegevens kunnen uitwisselen.

Emulatie: Nabootsen van oude digitale systemen op moderne apparatuur om toegang te behouden.

Migratie: Overzetten van digitale data naar nieuwere formaten om toegankelijkheid te behouden.

Crowdsourcing: Taken of informatie verzamelen via een grote groep mensen online.

UNESCO: VN-organisatie die mondiale samenwerking stimuleert in onderwijs, wetenschap en cultuur, en erfgoed beschermt.

Inhoud

Inleiding.....	7
Probleemstelling	9
Onderzoeksvragen	10
Onderzoeksmethode	11
Theoretisch kader	12
Van digitale cultuur naar erfgoed	12
De rol van musea als geheugeninstelling in (digitaal) erfgoed	16
Erfgoediseren van digitale cultuur	20
Analyse	25
Waarderen in het digitale tijdperk: opkomende relevantie	26
Verzamelen in het digitale tijdperk: spanningen en strategieën	33
Bewaren in het digitale tijdperk: mogelijkheden en beperkingen	41
Presenteren in het digitale tijdperk: interpretatie en publieke toegang	46
Discussie.....	53
Conclusie	55
Zelfevaluatie.....	56
Bibliografie	57

Inleiding

De wereld produceert enorme hoeveelheden digitale objecten in uiteenlopende vormen, zoals tekst, audio, video en databestanden. Digitale cultuur bestaat uit twee dimensies. Enerzijds is er het ‘digitale’ aspect: alles wat via een scherm zichtbaar of hoorbaar is, en dus immaterieel en technologisch van aard is. Anderzijds is er de culturele dimensie: digitale cultuur verwijst naar de impact van technologie op onze samenleving en omvat alle vormen van culturele expressie die digitaal tot stand komen. Dit is niet beperkt tot ‘hoge’ cultuur, maar strekt zich ook uit tot alledaagse praktijken, online interacties en populaire media. In een samenleving die steeds sterker wordt gedigitaliseerd, groeit het besef dat digitale cultuur een integraal onderdeel is van het dagelijks leven.

Binnen digitale objecten wordt een onderscheid gemaakt tussen twee hoofdvormen: digitale surrogaten, oftewel digitalisering van analoge originelen (zoals gescande foto's of manuscripten), en born-digital objecten, die vanaf het begin in digitale vorm bestaan (F. R. Cameron 2021). Ook hybride vormen komen voor, zoals virtualreality-installaties die software combineren met specifieke fysieke hardware (Arrigoni en McKim 2024). Deze thesis focust op born-digital objecten: volledig digitaal ontstane gegevens zoals websites, e-mails en digitale kunstwerken. Deze platforms zijn assemblages van bestanden, servers, databases en code, waarin menselijke en niet-menselijke elementen voortdurend op elkaar inwerken (Zuanni 2021). Ze omvatten software, internetcontent, audiovisuele bestanden en sociale media, en vormen zowel een product van menselijke creativiteit als een spiegel van maatschappelijke structuren, overtuigingen en conflicten (Zuanni 2021). Born-digital erfgoed weerspiegelt wat mensen belangrijk vonden, hoe ze communiceerden en welke waarden ze deelden (Arrigoni en McKim 2024; F. R. Cameron 2021; Zuanni 2021). Ze zijn nauw verbonden met sociale, economische en politieke structuren (Zuanni 2021; F. R. Cameron 2021). Zo draagt digitale data bij aan collectief geheugen, historische sporen en hedendaagse culturele expressies.

Digitaal erfgoed wordt gezien als onderdeel van erfgoed: digitale gegevens die door de samenleving worden gewaardeerd en bewaard voor toekomstige generaties. Dit besef is niet nieuw. Reeds in 2003 erkende UNESCO in haar *Charter on the Preservation of Digital Heritage* het belang van digitaal cultureel erfgoed als een volwaardig onderdeel van het menselijk erfgoed. In het *Charter on the Preservation of Digital Heritage* (2003) wordt gesteld dat digitaal erfgoed “culturele, educatieve, wetenschappelijke en administratieve bronnen, evenals technische, juridische, medische en andere soorten informatie die digitaal zijn gecreëerd ...” omvat en daarom actieve conservering verdient (eigen vertaling, ‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003, art. 1). Het charter benadrukt verder dat “veel van deze hulpbronnen een blijvende waarde en betekenis hebben en daarom een erfgoed vormen dat beschermd en bewaard moet worden voor de huidige en toekomstige generaties” (eigen vertaling, ‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003, art. 1). Zoals Cameron stelt, wordt digitaal cultureel erfgoed opgevat als “alle digitale data die een samenleving belangrijk acht om te behouden als kennisbron voor toekomstige generaties. Digitale data vormen daarmee het nieuwe culturele erfgoed van het leven, een dat steeds meer bedreigd wordt en daardoor juist aan waarde wint” (eigen vertaling F. R. Cameron 2021, 3). Deze beschrijvingen tonen dat digitale data niet langer slechts technische hulpmiddelen zijn, maar ook als volwaardig cultureel erfgoed worden erkend. Digitaal erfgoed omvat zowel digitale versies van traditioneel erfgoed, zoals boeken, foto's en kunstwerken, als sociale media, VR/AR, digitale kunst, webarchieven, onderzoeksdata, softwarecode en AI-content (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021). Het wordt niet alleen door officiële instellingen gecreëerd, maar ontstaat ook spontaan binnen

gemeenschappen, sectoren en digitale netwerken (Webarchive UNESCO, z.d.). Veel van deze vormen vallen buiten traditionele erfgoedstrategieën en vragen om nieuw beleid en aanpak.

Het erkennen van digitale cultuur maakt deel uit van een bredere verschuiving, waar ook alledaagse en populaire cultuur steeds vaker erfgoedstatus krijgt (Brandellero e.a. 2014; Waller en Waller 2021). In Vlaanderen krijgt de alledaagse cultuur al lang aandacht, onder meer via de vernieuwde kijk op volkscultuur als een levendige en sociaal gelaagde praktijk, en via beleidsinitiatieven zoals het decreet Volkscultuur van 1998 (Corijn e.a. 2002, hfdst. 1-2). Populaire cultuur is essentieel voor identiteitsvorming; mensen zien mode, muziek en sociale media als meer dan vermaak, namelijk als betekenisvolle elementen van hun zelfbeeld en sociale verbondenheid (Brandellero e.a. 2014). Dit proces, ‘heritagisation’ genoemd, verwijst naar het toekennen van erfgoedstatus aan uitingen die aanvankelijk tijdelijk of alledaags waren (Brandellero e.a. 2014). In het Nederlands spreekt Grijzenhout van “*anticiperende erfgoedisering van het heden*”: het doelbewust verzamelen en bewaren van hedendaagse cultuur, nog vóór deze algemeen als erfgoed wordt erkend (Grijzenhout 2007, 17). Dit proces is geen spontane ontwikkeling, maar wordt gestuurd door culturele instellingen die strategisch bepalen wat behouden blijft. Door alledaagse uitingen te erfgoediseren, worden ze niet alleen bewaard als sporen van het verleden, maar ook ingezet om in de toekomst cultuur, identiteit en herinnering te begrijpen (Giombini 2020). Erfgoedisering verschijnt zo als een relevant, institutioneel gestuurd proces van selectie en betekenisgeving.

Een belangrijke rol in dit proces is weggelegd voor musea als geheugeninstelling en bewaarders van cultureel erfgoed. Steeds vaker benadrukt onderzoek het belang van het documenteren van eigentijdse cultuur om maatschappelijke betrokkenheid te vergroten (Fouseki 2022; Hupperetz 2022; Nicolic Deric e.a. 2020; Achiam e.a. 2021). Born-digital objecten krijgen daarin een prominente plaats. Dit vraagt om herziening van klassieke verzamelprincipes, waarbij naast historische waarde ook maatschappelijke relevantie zwaarder weegt (Fouseki 2022; Hupperetz 2022; Waller en Waller 2021; Nikolaou 2024; Nicolic Deric e.a. 2020; Smith 2006). Erfgoedinstellingen verzamelen al digitale kunst, software, videogames en sociale media-inhoud als representaties van hedendaagse cultuur (Arrigoni en McKim 2024; Nikolaou 2024; Kenderdine 2021). Ze waarderen, verzamelen, bewaren en presenteren, waarbij alledaagse digitale objecten via selectie en curatie worden getransformeerd tot museale dragers van betekenis (Desvallées en Mairesse 2010; Zuanni 2021). De selectie van digitale objecten is nooit neutraal, maar vormt actief ons geheugen van de toekomst. Wat we nu verzamelen, bepaalt hoe we morgen herinneren. Tegelijk ontstaan nieuwe uitdagingen rond duurzaamheid, toegang, context, juridische kaders en technologische afhankelijkheid. Voor musea en erfgoedinstellingen rijzen daarom belangrijke vragen: welke digitale materialen verdienen waardering en bewaring, en op welke manier? Zonder gerichte actie dreigt veel digitaal erfgoed verloren te gaan.

Deze thesis onderzoekt hoe digitale gegevens als cultureel erfgoed kunnen worden gezien en hoe erfgoedinstellingen omgaan met de uitdagingen van waarderen, verzamelen, bewaren en presenteren. Daarbij is digitale erfgoedzorg is geen louter menselijke taak meer, maar speelt zich af in een netwerk van mensen, technologieën, instellingen, beleid en infrastructuren. Door digitaal erfgoed in deze bredere context te plaatsen, wil de thesis bijdragen aan een beter begrip van digitale cultuur.

Probleemstelling

De opkomst van digitale technologieën heeft de productie, beleving en bewaring van cultuur fundamenteel veranderd en binnen het museumlandschap een nieuw domein gecreëerd (Arrigoni en McKim 2024; Zuanni 2021). Musea en erfgoedinstellingen, traditioneel gericht op tastbare objecten, passen zich geleidelijk aan deze digitale transformatie aan. Enerzijds worstelen ze met de implementatie van digitale technologieën (Arrigoni en McKim 2024) anderzijds groeit de vraag naar digitale interacties van bezoekers (Hupperetz 2022). Ondanks toenemende erkenning blijft de uitvoering van duurzame digitale strategieën vaak achter door gebrek aan technische vaardigheden, middelen en snelle technologische veranderingen (Nikolaou 2024). De COVID-19-pandemie versnelde dit proces, waarbij musea hun activiteiten digitaal voortzetten en nieuwe verzamelpraktijken ontwikkelden (Giannini en Bowen 2023; Nikolaou 2024; Hupperetz 2022; Zuanni 2021). Dit benadrukt dat born-digital cultuur een essentieel onderdeel is van hedendaagse documentatie en vraagt om een herziening van waardering, verzameling, bewaring en presentatie.

De digitalisering heeft onze realiteit en hoe we realiteit ervaren, opslaan en delen veranderd. In het boek *The Game* beschrijft Alessandro Baricco hoe we: *“de werkelijkheid [hebben] gedigitaliseerd, oftewel omgezet in getallen. Op die manier hebben we ervoor gezorgd dat de wereld voortaan veranderbaar, bewaarbaar, reproduceerbaar en overdraagbaar was door de apparaten die we hebben uitgevonden – en die doen dat allemaal heel snel, zonder fouten en tegen geringe kosten”* (Baricco 2018, p. 30). Deze digitale omgeving is zowel toegankelijker als vluchtiger, wat moeilijk te verankeren is in traditionele erfgoedkaders. Die eigenschappen brengen musea en erfgoedinstellingen in een complexe positie. Het waarderen van born-digital objecten is lastig door hun fragmentarische, tijdelijke aard en collectief of algoritmisch ontstaan. Wat is waardevol in deze overvloed? Ook verzamelen is complex: digitale objecten zijn ingebed in contexten, metadata en platformlogica en ontstaan binnen netwerken met verspreid auteurschap en onduidelijke eigendomsrechten (Zuanni 2021; Arrigoni en McKim 2024). Technologische vergankelijkheid, snelle veroudering van bestanden, software en platforms maken bewaring intensief ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021). Dit vereist voortdurende monitoring, updates en flexibiliteit voor herinterpretatie. Bovendien benadrukken PERSIST-richtlijnen dat digitale opslag en bewaring zullen groeien: *“De schaal waarop het digitaal verzamelen, opslaan en bewaren in de loop van de tijd steeds meer zal moeten worden uitgevoerd, met de overgang van petabytes naar exabytes.”* (eigen vertaling 'UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021, 5). Presentatie van digitale cultuur brengt eveneens uitdagingen met zich mee: hoe behoud je interactie en context zonder verlies? De aard van digitale objecten vergroot het risico op verlies en ontoegankelijkheid. Daarnaast roept de massale digitale productie ethische, juridische en duurzame vragen op.

De omgang van born-digital objecten vereist meer dan technologische oplossingen; het vraagt om een herdefiniëring van museale praktijken, processen en zelfs van het begrip 'collectie' (Zuanni 2021; Arrigoni en McKim 2024). Door het groeiend gebruik van digitale media voor het vastleggen van herinneringen is het essentieel curatorische praktijken rond born-digital erfgoed beter te begrijpen en te ontwikkelen.

Onderzoeksvragen

De hoofdvraag van deze thesis luidt: ***Wat betekent het erfgoediseren van digitale cultuur in de context van museale en andere instellingen?*** Dit verwijst naar de erfgoedisering van digitale cultuur, waarbij musea digitale objecten niet alleen documenteren, maar ook erkennen als cultureel waardevol en daarmee het belang inzien om ze voor de toekomst te bewaren. Dit proces roept vragen op over de rol van geheugeninstellingen, met een specifieke focus op musea, de aard van digitale objecten, en de evoluerende praktijken binnen het culturele erfgoedveld. Om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden, wordt deze verder uitgewerkt in deelvragen.

1. Hoe wordt digitale cultuur geïntegreerd binnen het erfgoedveld?

Deze vraag onderzoekt op welke manieren digitale cultuur een plek krijgt in musea en erfgoedinstellingen. Het doel is om te begrijpen hoe digitale objecten worden verzameld, gedocumenteerd en gepresenteerd binnen het erfgoedkader.

2. Wat maakt digitale cultuur relevant voor musea en andere erfgoedinstellingen om te verzamelen, te bewaren en presenteren?

In deze vraag wordt bekeken waarom digitale cultuur wordt gewaardeerd en waarom het belangrijk is om digitale objecten te bewaren voor toekomstige generaties.

3. Welke ethische en praktische vraagstukken komen kijken bij het erfgoediseren van digitale cultuur door musea en andere erfgoedinstellingen?

Deze vraag richt zich op de ethische en praktische uitdagingen bij het verzamelen en bewaren van digitale objecten. Denk aan vraagstukken zoals auteurschap en eigendomsrechten van digitale content, de bescherming van privacy van de betrokkenen, en de representatie van diverse sociale groepen in digitale archieven.

4. Welke nationale en internationale richtlijnen en standaarden hebben invloed op de omgang met digitale cultuur?

Deze vraag richt zich op de normen, richtlijnen en beleidskaders die op nationaal en internationaal niveau invloed uitoefenen op de manier waarop musea digitale cultuur verzamelen en beheren. Omdat erfgoed zowel als concept als in de praktijk sterk wordt gevormd door regelgeving en institutionele kaders, is het essentieel om te begrijpen hoe deze documenten richting geven aan verzamelstrategieën.

Onderzoeksmethode

Dit onderzoek richt zich niet op technologische innovatie, maar op de sociaal-culturele verschuivingen die museale praktijken beïnvloeden, inclusief beleidskaders en sectorontwikkelingen rond het verzamelen en bewaren van digitale cultuur. Hiervoor is een combinatie van onderzoeksmethoden toegepast. De literatuurstudie vormt een fundamenteel vertrekpunt en onderdeel van de methode. Door museologische theorieën en studies over born-digital erfgoed te analyseren, ontstaat een theoretisch kader voor het erfgoediseren van digitale cultuur in musea. Deze studie plaatst het onderzoek in een wetenschappelijke context, voorkomt duplicatie en verbindt de bevindingen met bredere academische discussies.

De focus ligt op museale praktijken waarbij musea niet alleen als tentoonstellingsruimtes worden gezien, maar als dynamische organisaties gevormd door complexe interacties tussen mensen, objecten en immateriële processen. Dit sluit aan bij Actor-Network Theory (ANT), die laat zien hoe mensen, technologieën en beleid voortdurend op elkaar inwerken (Morse e.a. 2018). De methodologie richt zich op deze minder zichtbare 'backstage' processen die cruciaal zijn voor het functioneren van instellingen. Ook andere onderzoeken benadrukken deze dynamiek binnen erfgoedinstellingen (Nikolaou 2024; Fouseki 2022). Casestudies bieden daarbij een krachtig middel om veranderingen binnen musea te onderzoeken en interpreteren. Fouseki onderstreept het belang van kwalitatief onderzoek voor zowel praktische als theoretische inzichten (Fouseki 2022), wat ook andere musea kan ondersteunen in het verzamelen van digitale cultuur.

Het bestuderen van born-digital objecten binnen museale contexten brengt methodologische uitdagingen met zich mee, mede door hun beperkte aanwezigheid. Onderzoekers analyseren zo ook de afwezigheid van beleid en praktijk, wat eveneens betekenisvol is (Arrigoni en McKim 2024). Daarnaast vraagt de snelle technologische verandering om focus op bredere patronen, zoals beleidskaders en museale werking, in plaats van alleen op technologieën. Zoals in "Museums and the Post-Digital" wordt betoogd, helpt het analyseren van projectrapporten en beleidsdocumenten om actuele stand van zaken en best practices te begrijpen (Nikolaou 2024). Internationale organisaties als ICOM en UNESCO bieden daarbij handvatten, naast andere relevante nationale en internationale richtlijnen.

Om de Vlaamse praktijk te onderzoeken werd gerichte informatie verzameld. Op 25 februari woonde ik de FARO-praktijkdag "*Digitale Cultuur verzamelen*" bij, waar erfgoedprofessionals ervaringen en kritische vragen deelden over waardering, selectie en bewaring van digitale cultuur. Daarnaast voerde ik diepte-interviews met diverse Vlaamse erfgoedprofessionals: Katrien Weyns van KADOC (Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving, Leuven), Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels van Amsab (Instituut voor Sociale Geschiedenis, Gent), Yannick Gees van de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience (Antwerpen), Olivier Van D'huynslager van het Design Museum (Gent), en erfgoedonderzoeker Andreas Stynen (KU Leuven). Deze gesprekken gingen verder dan het museale veld en belichtten bredere erfgoedpraktijken.

Door deze methoden te combineren levert het onderzoek zowel theoretische en beleidsmatige inzichten als praktische kennis op over hoe musea digitale cultuur erfgoediseren. Triangulatie van data uit literatuur, casestudy's en interviews maakt een evenwichtige en objectieve analyse mogelijk, en helpt de veranderende rol van musea binnen de digitale transformatie te begrijpen.

Theoretisch kader

Van digitale cultuur naar erfgoed

Om digitale cultuur beter te begrijpen, gaan we terug naar de rol van technologie in het dagelijkse leven. Technologische vooruitgang heeft niet alleen geleid tot veranderingen in de omgang met en digitalisering van informatie, maar ook tot ingrijpende maatschappelijke verschuivingen en uitdagingen. In *The Game* stelt Baricco dat een mentale revolutie, waarbij nieuwe ideeën ontstonden, voorafging aan de technologische revolutie en deze mogelijk maakte (Baricco 2018). De digitale cultuur, zoals we die vandaag de dag kennen, vindt haar oorsprong aan het einde van de 20ste eeuw, toen tekst, geluid en beeld langzaam gedigitaliseerd werden en in een flexibele, toegankelijke vorm kwamen. Het verbinden van computers via netwerken begon in 1969 met ARPANET en evolueerde gaandeweg naar de opkomst van moderne netwerkinfrastructuren (Baricco 2018, 56). In 1990 lanceerde Tim Berners-Lee het World Wide Web, waarmee documenten wereldwijd beschikbaar werden (Baricco 2018, 57-61). Het hoogtepunt van digitale toegankelijkheid werd bereikt met de oprichting van Google in 1998 (Baricco 2018). Maar in het begin van de 21e eeuw vonden er significante veranderingen plaats in de digitale wereld. De opkomst van sociale netwerken zoals LinkedIn in 2002 betekende een belangrijk keerpunt, waarbij data wereldwijd digitaal werd opgeslagen (Baricco 2018). De introductie van smartphones maakte technologie mobieler en verminderde de afhankelijkheid van zware computers, wat een nieuwe manier van interactie met digitale inhoud mogelijk maakte. De ontwikkeling van apps, platformen en sociale media hebben deze evolutie versneld door niet alleen informatie en documenten te digitaliseren, maar ook identiteiten en sociale relaties (Baricco 2018). De opkomst van Web 2.0 en de daarmee gepaard gaande culturele verschuivingen hebben consumenten veranderd in actieve deelnemers die via digitale platforms bijdragen aan de creatie van culturele waarde (Nikolaou 2024). Waar vroegere culturele werelden alleen toegankelijk waren voor een select publiek en zich langzaam ontwikkelden, is de digitale wereld wereldwijd verbonden, toegankelijk voor iedereen en een snelle verspreider van informatie (Baricco 2018). De digitale revolutie heeft geleid tot een diepgaande integratie van technologie in het dagelijks leven, waarbij fysieke realiteit steeds vaker wordt vertaald naar digitale vormen. Dit resulteert in kenmerken zoals aanpasbaarheid, reproduceerbaarheid en de mogelijkheid om informatie eenvoudig over te dragen (Baricco 2018). Digitale cultuur is een dynamisch fenomeen dat is ontstaan door technologische ontwikkelingen en maatschappelijke verschuivingen. Digitale cultuur is dus niet alleen een verzameling bestanden, maar weerspiegelt wat we denken en hoe we leven (F. R. Cameron 2021). De digitale wereld heeft niet alleen onze communicatie en informatieconsumptie veranderd, maar ook de manier waarop waarheid, identiteit en realiteit worden geconstrueerd.

Het is duidelijk dat digitale cultuur geen tijdelijk verschijnsel is, maar een diepgeworteld en blijvend aspect van onze samenleving. Het internet overstijgt tijd en ruimte, is alomtegenwoordig en heeft overal invloed op de echte wereld. Baricco stelt "Vanaf het klassieke tijdperk van de digitale revolutie worden steeds grotere gebieden van de echte wereld toegankelijk via een immateriële ervaring." (Baricco 2018, 83). We ervaren de wereld steeds vaker via schermen en digitale media, zonder dat we fysiek aanwezig hoeven te zijn. Maar die dagelijkse afhankelijkheid van technologie wordt duidelijk geïllustreerd door een voorval eerder dit jaar, waarbij een mislukte software-update van het cyberbeveiligingsbedrijf CrowdStrike wereldwijd leidde tot problemen met Windows-computers, die onder andere overheidsdiensten, banken, de NMBS en luchthavens in België troffen (Bakkali e.a. 2024). Deze afhankelijkheid

van digitale technologie resulteert in een samensmelting van persoonlijke behoeften en commerciële exploitatie. In een wereld waarin technologie en internet integraal deel uitmaken van het dagelijkse leven, is de digitale ruimte uitgegroeid tot een volwaardig domein van culturele productie, interactie en herinnering. Digitale cultuur, variërend van sociale media-inhoud, blogs en memes tot digitale kunstwerken, interactieve webprojecten en virtuele gemeenschappen, documenteert hoe mensen vandaag denken, communiceren, creëren en betekenis geven aan zichzelf en de wereld om hen heen. In deze context kan digitale cultuur gelinkt worden aan erfgoedperspectief. Wanneer we spreken over erfgoed, doelen we op datgene wat een gemeenschap, bewust of onbewust, waardevol acht om te bewaren, te koesteren en door te geven aan toekomstige generaties. Het is dus niet de monumentale erfgoed waarover we spreken.

We zien ook dat beleid meer gaat beginnen focussen op digitale aspecten zoals de erkenning door Unesco in 2003 van digitale data als cultureel erfgoed, met het “Charter on the Preservation of Digital Heritage”. Dit charter was een van de eerste internationale documenten die aandacht vroeg voor het behoud van digitale bronnen, waaronder born-digital content. Het beleidsdocument wordt gevormd door de erkenning dat waardevolle informatie en creatieve expressie steeds vaker in digitale vorm wordt geproduceerd, verspreid, geraadpleegd en onderhouden, waardoor een nieuwe vorm van erfgoed ontstaat (‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003). Digitaal erfgoed omvat veel meer dan enkel digitale objecten zelf; het is grenzeloos in tijd, plaats, cultuur en formaat, tegelijk cultuurspecifiek én wereldwijd toegankelijk (‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003, art. 9). Het stelt dat digitale erfgoedobjecten net zo kwetsbaar zijn als fysieke objecten, en benadrukt de noodzaak van internationale samenwerking, technologische infrastructuur en duurzame strategieën (‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003). UNESCO beschouwt digitaal erfgoed als een universele culturele waarde die iedereen aangaat, met als doel het blijvend toegankelijk maken voor het publiek. Volgens Cameron botst de praktijk met de visie, aangezien normen en praktijken uit het klassieke erfgoeddomein vaak simpelweg zijn overgenomen voor digitaal erfgoed, zonder voldoende aandacht voor de unieke eigenschappen van digitale objecten (F. R. Cameron 2021). De UNESCO-visie gaat uit van menselijke controle, maar vandaag is duidelijk dat het complexer is dan dat en niet-menselijke actoren, zoals algoritmes, AI en datacentra, ook invloed hebben.

De erkenning van digitale cultuur als erfgoed in de 2003-conventie lijkt op het eerste gezicht een vooruitstrevende stap. Toch is deze erkenning, net als andere erfgoedpraktijken, niet neutraal en moet het begrepen worden binnen bredere historische machtsstructuren. Erfgoed is nooit een neutrale reflectie van het verleden; het is altijd ingebed geweest in politieke en ideologische processen (Smith 2006; Cowie en Di Giovine 2014; Handler 2015; Harrison 2012). De wortels van het moderne erfgoedbegrip reiken ver terug. Wat we vandaag onder erfgoed verstaan, kreeg volgens Blake al vorm vanaf het oude Babylon en Griekenland, via Cicero in het Romeinse rijk tot aan de Ottomaanse wetgeving (Blake 2015). Een keerpunt kwam in de 17e eeuw, toen het begrip ‘monument’ een symbolische betekenis kreeg: het werd een uitdrukking van macht, esthetiek en een doorlopende historische continuïteit (Smith 2006). Vanaf de 18e en 19e eeuw was erfgoed nauw verbonden met de opkomst van natiestaten, hun identiteit, en hoe zij zichzelf positioneerden ten opzichte van “de ander” (Harrison e.a. 2023). Deze ontwikkeling versnelde in de 19e eeuw, toen opkomende natiestaten erfgoed bewust inzetten om een gedeeld nationaal bewustzijn en identiteit te smeden (Cowie en Di Giovine 2014; Handler 2015). Deze nationalisering vertaalde zich in verschillende culturele contexten. In Frankrijk werd tijdens de Revolutie het begrip *patrimoine* verbonden aan de morele plicht om

het verleden te bewaren voor het volk, waarbij vandalisme diende als tegenbeeld (Hartog 2017; Grijzenhout 2007; Cowie en Di Giovine 2014; Handler 2015). Terwijl in Engeland de nadruk lag op authenticiteit en het behoud van de oorspronkelijke vorm (Smith 2006). In Duitsland daarentegen kreeg *Erbe* pas laat een culturele invulling; tijdens het nationaalsocialisme werd het ideologisch ingezet, waarna een meer humanistische, Europees georiënteerde herdefiniëring volgde na 1945 (Grijzenhout 2007). In de 20e eeuw, vooral na de Tweede Wereldoorlog, werd het idee van een "gemeenschappelijk Europees erfgoed" belangrijk als bindmiddel voor Europese samenwerking, inclusief de oprichting van de Europese Unie (Harrison e.a. 2023). Ondanks de toenemende Europese samenwerking bleef erfgoed in hoofdzaak binnen nationale kaders functioneren. Vanaf 1945 werd wel een discours van 'gedeeld erfgoed' opgebouwd, onder meer via UNESCO, dat met het Haagse Verdrag (1954) en de Werelderfgoedconventie (1972) het idee van erfgoed als universeel goed introduceerde (Blake 2015; Grijzenhout 2007). Ondanks de veranderende invulling van erfgoed, blijft het binnen nationale kaders begrepen en beheerd.

Vanaf de tweede helft van de twintigste eeuw begon het erfgoedbegrip zich te verbreden. Tegelijk met het digitale erfgoedcharter van 2003 vond er binnen het erfgoeddiscours nog een verschuiving plaats: van een objectgerichte, vaak Eurocentrische benadering naar een meer mensgerichte en participatieve visie op erfgoed. Een kritische kijk op de dominante en Europese benadering wordt gegeven door Laurajane Smith *"Het geautoriseerde erfgoeddiscours (AHD) richt de aandacht op esthetisch aangename materiële objecten, sites, plaatsen en/of landschappen die de huidige generaties 'moeten' verzorgen, beschermen en vereren zodat ze kunnen worden doorgegeven aan vage toekomstige generaties voor hun 'opvoeding' en een gevoel van gemeenschappelijke identiteit te smeden op basis van het verleden"* (eigen vertaling, Smith 2006, 29). Binnen dit discours wordt erfgoed bepaald door experts en blijven lokale of niet-westerse perspectieven vaak buiten beeld. De UNESCO-Conventie voor het Beschermen van Immaterieel Cultureel Erfgoed (ICH 2003) markeert deze wending (Smith 2006; Nicolice Deric e.a. 2020; Fouseki 2022). Met de invoering van de UNESCO-conventie is er ruimte ontstaan voor het erkennen van alternatieve vormen van erfgoed: praktijken die geworteld zijn in het dagelijks leven, in orale tradities, ambachten, rituelen en gemeenschapszin (Convention 2003, z.d.). Harrison spreekt in dit verband van een verschuiving naar een relationeel erfgoedbegrip, waarin de betekenis van erfgoed niet in objecten zelf ligt, maar in de relaties die mensen ermee aangaan (Harrison 2012). Ook op Europees niveau wordt het belang van cultureel erfgoed voor de samenleving erkend, zoals blijkt uit de Faro-conventie van 2005. Deze conventie benadrukt de waarde van erfgoed als een gedeelde beleving, verankerd in gemeenschappen en maatschappelijke betekenis en wordt beschouwd als een fundamenteel mensenrecht ('Faro Conventie' 2005). De verruiming van het erfgoedbegrip, weg van het monumentale en exclusieve, werd zo verder ontwikkeld door beleidsdocumenten.

De 2003-conventies, die immaterieel en digitaal erfgoed erkennen binnen het internationale beleid, brachten tegelijkertijd nieuwe spanningen aan het licht. Deze spanningen worden versterkt door de blijvende invloed van nationale belangen. Veel landen beschouwen erfgoed als een fundamenteel onderdeel van hun nationale identiteit en zetten zich in om de export van cultureel bezit te voorkomen (Blake 2015). Door staten een centrale rol te geven in de selectie en erkenning van erfgoed, werd het begrip erfgoed sterk genationaliseerd. Harrison benadrukt dat erfgoed nooit neutraal is, maar altijd een sociaal en politiek construct is van het verleden (Harrison 2012). Digitale cultuur lijkt deze logica te ondermijnen: vluchtig, grensoverschrijdend en moeilijk te vangen in institutionele kaders, biedt het een uitdaging voor de traditionele

erfgoeddefinities. Toch proberen staten ook grip te krijgen op de digitale wereld via digitaliseringsprojecten en nationale archieven, waarbij erfgoed steeds meer een arena wordt waarin identiteit, betekenis en macht voortdurend worden bevochten. Waar de UNESCO-conventies oorspronkelijk een inclusieve benadering voorstonden, zijn staten de arbiters van wat cultureel erfgoed is, wat erfgoedpolitiek tot een instrument van strategische positionering maakte (Blake 2015). Globalisering heeft hierbij een dubbele impact: enerzijds dreigt het de culturele diversiteit te verminderen door culturele uniformiteit te bevorderen, maar anderzijds biedt het ook de mogelijkheid om lokale tradities wereldwijd te verspreiden (Blake 2015). Waar traditioneel erfgoed stabiliteit en continuïteit symboliseert, benadrukt digitale erfgoed juist fragmentatie en de dynamiek van meervoudige herinneringen.

Toch ontstaat er ruimte voor een erfgoedvisie die ook het alledaagse erkent als betekenisvol. In plaats van erfgoed te zien als een set van te conserveren objecten, ontstaat een visie op erfgoed als cultureel en sociaal werk, een dynamisch proces waarin mensen actief hun verleden herinterpreteren, gebruiken en doorgeven op manieren die relevant zijn voor het heden en de toekomst (Smith 2006; Fouseki 2022; Nicolich Deric e.a. 2020). Zo komt er, in plaats van alleen uitzonderlijke voorwerpen, aandacht voor het alledaagse erfgoed: gewone voorwerpen, gewoonten en herinneringen die bijdragen aan identiteit en zingeving. Fouseki beschrijft alledaags erfgoed als “... *erfgoed dat ervaren wordt in het dagelijks leven via routines en praktijken. [...] ‘alledaags erfgoed’ wordt begrepen als een ‘katalysator van alledaagsheid’ voor mensen ...*” (eigen vertaling Fouseki 2022, 69). Dat draagt daarmee voortdurend bij aan de culturele identiteit van zowel individuen als gemeenschappen (Fouseki 2022). Digitale cultuur speelt hierin een steeds grotere rol: via sociale media, digitale archieven en virtuele herinneringen ontstaat een nieuwe en belangrijke laag aan het alledaagse erfgoed. In *Heritage Dynamics* benadrukt Fouseki (2022) bovendien dat erfgoed geen vast gegeven is, maar een dynamisch proces dat cycli van ontstaan, verandering, verval en heropleving doormaakt (Fouseki 2022). Deze visie sluit aan bij vele benaderingen waarin erfgoed niet wordt gezien als een eenduidig of stabiel geheel, maar als een meerstemmig en voortdurend evoluerend proces (Smith 2006; Nicolich Deric e.a. 2020; Convention 2003, z.d.). Erfgoedbeheer en -conservatie vergen dan ook niet enkel het behoud van wat was, maar ook het omarmen van verandering.

Erfgoed verandert door digitale technologieën van vaste objecten in een dynamisch sociaal-cultureel proces vol voortdurende betekenisvorming en herinterpretatie. Zoals Merleau-Ponty stelt in zijn fenomenologie, is het lichaam geen passief object, maar een actief medium van betekenisgeving (Nicolich Deric e.a. 2020). Dit principe van belichaamde, performatieve overdracht geldt evenzeer voor digitale cultuur, waar participatie, interactie en herhaling centrale rollen spelen. Het vertelt over onze sociale relaties, ons economisch leven en onze geschiedenis, over hoe we ons identificeren, meningen vormen en omgaan met politiek (F. R. Cameron 2021; Arrigoni en McKim 2024; Zuanni 2021). Digitaal erfgoed is voortdurend in verandering, wordt beïnvloed door interacties en weerspiegelt zo de maatschappelijke tendensen. De erfgoedwaarde van digitale cultuur wordt duidelijk wanneer we kijken naar hoe mensen wereldwijd online ruimte creëren voor expressie, protest, rouw, solidariteit en creativiteit. Een opvallend voorbeeld is het activisme binnen online multiplayergames. Sinds de jaren negentig zijn virtuele spelomgevingen zoals Roblox, Minecraft, The Sims en Final Fantasy uitgegroeid tot platforms voor digitaal protest (Levy 2023). Spelers brengen actuele kwesties, van de oorlog in Gaza en de invasie van Irak tot Black Lives Matter en abortusrechten, actief de spelwereld binnen (Levy 2023). In Roblox, een game waarin gebruikers hun eigen werelden bouwen, worden bijvoorbeeld protesten georganiseerd met virtuele vlaggen, kleding en decors. Deze digitale omgevingen bieden ruimte voor mondiale, laagdrempelige en relatief veilige

vormen van expressie. In deze context zijn data geen puur technische gegevens, maar onderdeel van bredere maatschappelijke en ecologische netwerken. Data zijn niet statisch: ze veranderen voortdurend, zijn verweven met zowel menselijke als niet-menselijke actoren, geatomiseerde systemen en processen (F. R. Cameron 2021). Hun gebruik leidt telkens tot nieuwe vormen en betekenissen. Data vormen geen erfgoed door hun vaste vorm, maar door hun vermogen om maatschappelijk betekenisvol te blijven en door te evolueren.

Digitale platforms dienen als plekken waar herinneringen worden gedeeld en gemeenschappen gevormd, en waar identiteiten worden uitgedrukt en opnieuw gedefinieerd. In de digitale wereld verplaatsen mensen steeds meer aspecten van hun sociale leven, identiteit en dagelijkse routines naar wat Baricco een 'nevenwereld' noemt: *“En het web creëerde die kopie niet in een of ander elitair laboratorium, nee, die verkreeg het door de minieme handelingen van al haar gebruikers bij elkaar te voegen...”* (Baricco 2018, 88). Zo ontstaat een hybride levensvorm waarin fysieke en digitale werkelijkheden samenvloeien. Volgens Baricco koloniseren sociale media deze nebenwereld verder: *“Ze verplaatsen niet alleen hun documenten daarheen, maar zichzelf, hun profiel, hun persoonlijkheid”* (Baricco 2018, 142). De grenzen vervagen tussen fysiek en digitaal waardoor digitale identiteiten ontstaan. Digitale sporen functioneren als een geheugen, die ons in staat stellen herinneringen en ervaringen op te slaan, te bewaren en opnieuw te beleven (Baricco 2018). Digitale technologieën spelen een steeds grotere rol in ons dagelijks leven, waardoor onze online identiteit en menselijke ervaringen steeds meer verweven raken, wat de productie van kennis, cultuur en identiteit beïnvloedt (Giannini en Bowen 2023; F. R. Cameron 2021; Baricco 2018). Zo wordt die digitale identiteit niet alleen gevormd door de gebruiker, maar ook gestuurd door algoritmes, trackers en onzichtbare datastromen die een digitaal profiel creëren dat ons niet altijd correct representeert, maar wel bepaalt hoe we gezien en behandeld worden (Baricco 2018). Toch laat digitale cultuur zich niet reduceren tot technologische artefacten (Zuanni 2021; 'UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021; Arrigoni en McKim 2024); ze belichaamt culturele processen, waarden en identiteiten die vandaag de dag betekenisvol zijn voor miljoenen mensen. Digitale cultuur als erfgoed erkend, toont dat onze geschiedenis ook leeft in hashtags, code, esthetiek en online herinneringen.

De rol van musea als geheugeninstelling in (digitaal) erfgoed

Musea, bibliotheken en archieven worden vaak samengebracht onder de noemer 'geheugeninstellingen', omdat zij een rol spelen in het bewaren en toegankelijk maken van kennis over het verleden. Ze houden zich bezig met erfgoed, dat nauw verbonden is met het idee van geheugen. Volgens Pierre Nora, die het concept van *lieux de mémoire* (plaatsen van herinnering) introduceert, zijn deze instellingen niet alleen opslagplaatsen van herinneringen, maar ook actieve deelnemers in het creëren van collectief geheugen (Nora 1986; Smith 2006; Robinson 2012; Hupperetz 2022). Nora benadrukt dat geheugen fundamenteel is voor de vorming van identiteit en dat het krachtiger wordt wanneer het wordt gevat in fysieke objecten of locaties (Nora 1986; Smith 2006). Hun fysieke en symbolische rol helpt bij zowel het bevorderen van sociale cohesie als het stimuleren van kritische reflectie over wat er gebeurd is (Smith 2006). Echter, de term 'geheugeninstellingen' wordt vaak als te algemeen gezien, aangezien musea, bibliotheken en archieven verschillende benaderingen hanteren om geheugen en geschiedenis te bewaren en te presenteren. Hoewel musea, bibliotheken en

archieven vaak gezamenlijk worden aangeduid als ‘geheugeninstellingen’, verhuult deze verzamelterm belangrijke verschillen in hoe elk van deze instellingen omgaat met collectievorming, interpretatie en geheugenproductie. Zo stelt Robinson “... *musea, bibliotheken en archieven onderscheiden zich vooral door de typologische verschillen tussen hun collecties (objecten, boeken, documenten), die arbitrair en overbodig lijken in een tijdperk waarin gebruikers, met behulp van digitale technologieën, de institutionele poortwachters kunnen omzeilen en rechtstreeks toegang hebben tot collecties.*” (eigen vertaling Robinson 2012, 415). In een digitale context lijken deze traditionele scheidingen tussen collectiegebieden steeds meer aan betekenis te verliezen, zeker nu gebruikers zelf digitale collecties doorzoeken, interpreteren en (her)contextualiseren. Toch blijft elk domein een eigen methodologische benadering hanteren, met uiteenlopende implicaties voor hoe geschiedenis en culturele betekenis worden geconstrueerd. Zoals wordt beschreven: “*Elk van deze benaderingen richt zich op verschillende aspecten van de productie van het geheugen en doet dat in verschillende mate.*” (eigen vertaling Robinson 2012, 425). Een genuanceerde benadering van geheugeninstellingen veronderstelt dus erkenning van zowel de convergerende tendensen als de blijvende verschillen in institutionele logica’s. In deze thesis wordt dan ook gekeken naar hoe deze verschillende benaderingen met elkaar in verband staan en hoe ze gezamenlijk bijdragen aan de constructie van collectief geheugen. Naast hun gemeenschappelijke focus in geheugen bestaat er wel degelijk een verschil in de uitvoering van de verschillende instellingen.

Musea spelen niet alleen een rol in het bewaren van het verleden, maar ook in het herzien en herinterpreteren ervan, vooral in relatie tot actuele sociale en politieke kwesties. Fouseki bekritiseert het verouderde idee van musea als passieve opslagplaatsen en benadrukt dat musea actief betekenis creëren door objecten te plaatsen binnen specifieke contexten en verhalen (Fouseki 2022). Vanuit die actieve rol is de functie van musea de afgelopen decennia dan ook fundamenteel veranderd: van simpele bewaarplaatsen voor objecten naar motoren van erfgoeddynamiek en maatschappelijke reflectie. Musea zijn niet langer neutrale bewaarplaatsen, maar worden erkend als actieve actoren in de samenleving: zij beïnvloeden hoe bezoekers het verleden, het heden en zelfs de toekomst zien en begrijpen (Kenderdine 2021; Nicolic Deric e.a. 2020). De International Council of Museums (ICOM) heeft deze ontwikkeling expliciet erkend in haar vernieuwde definitie van musea in 2022. Die definitie, aangenomen tijdens de ICOM General Conference in Praag in 2022, luidt als volgt: *Een museum is een permanente instelling zonder winstoogmerk, in dienst van de samenleving, gericht op het onderzoeken, verzamelen, bewaren, interpreteren en tentoonstellen van materieel en immaterieel erfgoed. Musea zijn openbaar, toegankelijk en inclusief en bevorderen diversiteit en duurzaamheid. Ze werken en communiceren ethisch, professioneel en met participatie van gemeenschappen. Musea bieden een verscheidenheid aan ervaringen met het oog op educatie, genoeg, reflectie en kennisuitwisseling.* (ICOM 2023). Deze nieuwe definitie markeert een duidelijke verschuiving: musea worden niet langer gedefinieerd vanuit hun technische functies, maar vanuit hun maatschappelijke, culturele en ethische rol. De vijf basisfuncties van musea, verzamelen, behouden, onderzoeken, presenteren en participatie, vormen samen een volwaardige en maatschappelijk relevante museumwerking (*Ethische code voor musea* 2006). Het gaat dus verder dan het presenteren. De traditionele kijk op musea als neutrale instellingen maakt plaats voor een nieuwe visie, waarin musea zich profileren als actieve spelers die dialogen faciliteren, herinneringen co-creëren en cultureel pluralisme omarmen (Nicolic Deric e.a. 2020). Hoewel immaterieel cultureel erfgoed (ICH) altijd aanwezig was in de praktijk, kreeg het pas in 2007 systematische erkenning in beleid en museale discoursen (Nicolic Deric e.a. 2020; Fouseki 2022). Zo is er een verschuiving naar een dynamischere benadering, waarbij immaterieel erfgoed niet langer als statisch wordt gezien,

maar als een proces van geheugen en identiteit, dat voortdurend verandert en verweven is met verschillende perspectieven, wat ook in musea wordt toegepast (Nicolic Deric e.a. 2020). In dit licht onderstreept de erkenning van erfgoed als een dynamisch proces en de verschuiving naar dynamische museale ruimtes de link om hedendaagse ontwikkelingen en digitale cultuur te integreren.

Deze paradigmaverschuiving wordt ook weerspiegeld in de manier waarop collecties worden gepresenteerd. Waar ze traditioneel bekend stonden als statische instellingen die materieel cultureel bezit met uitgesproken erfgoedwaarden verzamelden en tentoonstelden volgens één dominant narratief, zijn ze inmiddels geëvolueerd tot inclusieve ruimtes van reflectie, co-creatie en dialoog (Hupperetz 2022; Nicolic Deric e.a. 2020). De bezoeker evolueerde van een passieve ontvanger in een statische plek van kennisoverdracht naar een actieve deelnemer in het erfgoedverhaal. Het resultaat is een museale praktijk waarin het narratief, de herinneringen, de betekenis en context, net zo belangrijk zijn als het fysieke object (Hupperetz 2022). De materialiteit van erfgoed verandert mee met hoe wij ermee omgaan, en musea spelen daarin een bemiddelende rol. In musea wordt steeds vaker niet alleen waarde gehecht aan objecten van 'hoge cultuur', maar ook aan alledaagse voorwerpen en digitale praktijken. MacDonald stelt hierover: *"De nadruk op alledaagse voorwerpen (en levens) is een ultieme uitbreiding van dit idee – alles kan worden gered, alles omgevormd tot een object voor verzamelaars, en elk leven erkend (in een passend identiteit-toonmoment zoals een museum)."* (eigen vertaling, Macdonald 2013, 160). Dit maakt helder dat musea zich ontwikkelen tot plekken waar zelfs het banale en het persoonlijke wordt geconstrueerd als erfgoed. Dit impliceert dat zelfs alledaagse digitale artefacten kunnen worden vastgelegd, tentoongesteld en zo onderdeel worden van identiteitsconstructie binnen het museum. Musea worden zo plekken waar erfgoedgemeenschappen betrokken worden bij de representatie van hun eigen geschiedenis, deze benadering maakt van musea contactzones, een term ontleend aan James Clifford en verder ontwikkeld door onder andere Filomena Sousa (Nicolic Deric e.a. 2020). Michael Frisch spreekt in dit verband over "gedeelde autoriteit": musea maken ruimte voor de stemmen van erfgoeddragers zelf (Nicolic Deric e.a. 2020). In plaats van boven de gemeenschap te staan, treden musea op als platformen voor co-creatie, waarin alledaagse verhalen worden verteld, geïnterpreteerd en gedeeld. In die zin krijgt digitale cultuur betekenis als een verhaal van vandaag en de mensen zelf, in plaats van via de vroegere, monumentale manier van presenteren.

In de verandering van het museale landschap zien we ook dat digitale technologieën steeds meer en meer worden meegenomen in zowel het bewaren, behouden en presenteren. De inzet van technologie in musea begon vooral als praktische ondersteuning bij het documenteren en digitaliseren van collecties (Nikolaou 2024). Met de opkomst van het internet in de jaren negentig maakten musea hun collecties steeds vaker online toegankelijk (Kenderdine 2021). Musea hebben de afgelopen decennia een verschuiving doorgemaakt van het tonen van fysieke objecten naar het integreren van digitale technologieën en interactieve tentoonstellingen, wat zorgt voor een breder bereik en nieuwe manieren om bezoekers te betrekken (Waller en Waller 2021; Kenderdine 2021). Dit zorgde voor een groeiend bewustzijn over hoe digitalisering niet alleen toegankelijkheid verhoogt, maar ook de museale functie transformeert. Vanaf de eenentwintigste eeuw werd technologie steeds vaker ingezet als middel om de bezoekerservaring te verrijken (Nikolaou 2024). Nieuwe technologieën zoals augmented reality, 3D-modellering en visualisatie van grote datasets maken het mogelijk om collecties op innovatieve manieren te presenteren (Kenderdine 2021). Zoals Kenderdine stelt, verschuift de rol van visualisatie binnen musea van een informatief hulpmiddel naar een interactief proces dat

publieksbetrokkenheid stimuleert (Kenderdine 2021). Experimentele museologie en immersieve technologieën creëren nieuwe manieren van erfgoedbeleving, waarbij bezoekers actief deelnemen aan betekenisvorming. Een belangrijk aspect van digitale transformatie, dat het niet alleen gaat om technologie, maar ook om een bredere verandering in hoe musea werken en met hun publiek omgaan (groen en rood) (Nikolaou 2024; Kenderdine 2021). Musea worden gezien als ruimtes voor dialoog en co-creatie, waarbij digitale technologieën een instrument kunnen zijn. Hierbij is het concept van het 'gedistribueerde museum' relevant, waarin musea niet alleen fysieke instellingen zijn, maar ook netwerken van betrokkenen verspreid over verschillende platforms en locaties (Nikolaou 2024). Dit heeft de curatorische praktijken verruimd door erfgoed op nieuwe manieren toegankelijk te maken via digitale platforms zoals websites, apps en musea, wat resulteert in aanzienlijke veranderingen in het erfgoedveld (Hupperetz 2022). Platforms zoals Europeana en Google Arts & Culture maken gedigitaliseerde objecten wereldwijd toegankelijker, wat onderzoek vergemakkelijkt en nieuwe presentatievormen mogelijk maakt. Deze innovaties ontsluiten verborgen collecties en dragen bij aan een inclusieve en toegankelijke omgang met musea.

Auteurs laat zien hoe digitale media, zoals sociale platforms en digitale tools, effectief kunnen worden ingezet voor het documenteren en beheren van immaterieel cultureel erfgoed (A. C. C. Da Silva e.a. 2013). Het artikel benadrukt dat betrouwbare digitale representaties essentieel zijn om culturele identiteit en gemeenschapsdeelname duurzaam te waarborgen (A. C. C. Da Silva e.a. 2013). Deze inzichten zijn ook toepasbaar op de musealisering van alledaagse of popcultuur in museale contexten. Tentoonstellingen zoals die over David Bowie illustreren hoe musea materiële items, zoals kostuums, instrumenten en posters, combineren met immateriële elementen als muziek, herinnering en emotie (Waller en Waller 2021). Deze combinatie versterkt de erfgoedwaarde van ogenschijnlijk alledaagse popcultuurobjecten. Het is dan ook de taak van musea om deze emotionele lagen zorgvuldig te cureren, zodat bezoekers zich niet alleen informeren maar ook geraakt voelen (Waller en Waller 2021). Smith benadrukt dat musea niet alleen erfgoed weergeven, maar het ook produceren, door keuzes te maken over de manier van tentoonstellen (Smith 2006). Digitale media spelen hierin een sleutelrol: ze maken het mogelijk om geluid, beleving en interactie toe te voegen aan tentoonstellingen, en ondersteunen zo een servicegerichte aanpak waarin betekenisgeving, herinnering en publieksbetrokkenheid centraal staan (Waller en Waller 2021). Door tastbare en ontastbare erfgoedelementen samen te brengen, creëren musea meeslepende ervaringen die bijdragen aan het behoud én de beleving van cultureel erfgoed in het digitale tijdperk. Toch blijft de integratie van en het werken met digitale technologieën beperkt doordat vele instellingen worstelen met beperkte middelen, gebrek aan kennis of duurzame strategieën (Hupperetz 2022; Nikolaou 2024). Om relevant te blijven, zouden musea technologie moeten omarmen én kritisch nadenken over de balans tussen innovatie en traditie, toegankelijkheid en veiligheid, en erfgoedbehoud en nieuwe vertelvormen (Kenderdine 2021; Hupperetz 2022; Nikolaou 2024).

In de context van digitale cultuur kunnen we ook het concept van geheugenplaatsen linken. Erfgoed is niet alleen materieel, maar kan ook een virtuele geheugenplaats zijn. Online archieven, sociale media en platforms zoals Wikipedia, YouTube of Spotify bieden ruimte voor collectieve herinneringen, waar erfgoed niet alleen wordt opgeslagen, maar actief wordt gecreëerd, gedeeld en herdacht. Deze plekken stellen gemeenschappen in staat om herinneringen te delen die, zoals Maurice Halbwachs stelde, niet enkel individueel zijn, maar geworteld zijn in collectieve kaders (Hupperetz 2022). Digitale platformen dragen een erfgoedkarakter doordat ze aspecten van het verleden bewaren en weerspiegelen (F. R. Cameron 2021). In de conventie van het beschermen van digitaal erfgoed (2003) wordt

gewezen op de rol van erfgoedorganisaties, waaronder musea, bij het behoud van digitaal erfgoed ('Charter on the Preservation of the Digital Heritage' 2003). Het belang van digitale bewaring wordt voorop gesteld waarbij musea een fysieke en contextuele ruimte kunnen bieden waarin verhalen betekenisvol worden gepresenteerd en bezoekers diepgaande interacties met het verleden kunnen aangaan. Deze functie is niet statisch, maar evolueert, vooral met de opkomst van post-nostalgie in de hedendaagse museologie, waarbij het besef centraal staat dat het verleden niet letterlijk herleefd kan worden, maar wel op betekenisvolle wijze hervertaald kan worden (Hupperetz 2022). Het is dus belangrijk dat musea ook virtuele geheugenplaatsen betrekken, door zowel hedendaagse ontwikkelingen als sporen van het verleden vast te leggen. Waar traditionele kennisinstellingen steunen op principes als archivering, controle en educatie, dwingt de opkomst van een digitale cultuur, gedreven door platformlogica, trends en collectieve online betrokkenheid, geheugeninstellingen ertoe hun omgang met erfgoed, geheugen en publiek radicaal te herdenken.

Erfgoediseren van digitale cultuur

Het belang van digitale data zit niet alleen in wat ze tonen, maar ook hoe we ze waarderen, wat ze zeggen over onze samenleving, onze politiek, ons economische leven en onze geschiedenis (F. R. Cameron 2021). De waardering van digitale objecten staat recht tegenover de vroegere belangstelling van monumentale of juridisch waardevolle stukken. Het opmerken van digitale objecten wordt aangedreven door technologische ontwikkelingen, veranderende vormen van communicatie en het dynamische karakter van erfgoed zelf. Digitale cultuur, waaronder sociale media, open source projecten, netkunst, livestreams of interactieve games, wordt zelden spontaan als erfgoed erkend. Toch bestaan er diverse initiatieven waarin zulke born-digital objecten bewust een erfgoedstatus krijgen. Zo illustreert de overdracht van het digitale archief van theatergezelschap Studio ORKA aan het Letterenhuis – inclusief website en socialemedia-accounts – hoe digitale sporen ook na het verdwijnen van een organisatie als cultureel waardevol worden beschouwd (Ghaith 2025). Ook online worden pogingen ondernomen om digitale cultuur te documenteren, bijvoorbeeld in de vorm van een 'memes dictionary', waarin iconische memes worden verzameld (Dictionary.com 2025). Tegelijk groeit het bewustzijn dat digitale creaties fundamenteel bijdragen aan onze culturele beleving. Het MoMA in New York zet dit kracht bij met tentoonstellingen over emoji, videogames en interactieve interfaces, waarmee het de gedragsbepalende impact van digitale vormgeving erkent (MoMa 2016; 2022). In Brussel engageert iMAL zich als kunstencentrum en fablab in het ondersteunen van kritische, transdisciplinaire digitale kunstpraktijken (iMAL, z.d.). In al deze voorbeelden wordt duidelijk dat digitale objecten pas erfgoed worden op het moment dat ze actief gewaardeerd, geselecteerd en erkend worden. Maar welke waarderingen bepalen wat we van die oneindige digitale bron zouden moeten bewaren? En wie zou die de waarderingen mogen bepalen?

In het denken over erfgoed binnen digitale contexten is het van belang om afstand te nemen van klassieke opvattingen waarin waarde wordt beschouwd als een vaste, inherente eigenschap van een object (Heinich 2020). Zo is digitale data niet vanzelfsprekend erfgoed: iets wordt pas erfgoed wanneer het betekenisvol wordt geacht en bewaard voor toekomstige generaties (Fouseki 2022). Erfgoedwaarde ontstaat niet vanzelf; het is een sociaal en cultureel proces waarin gemeenschappen en instellingen bepalen wat belangrijk genoeg is om te bewaren (Webarchive UNESCO, z.d.). Deze focusverschuiving, van 'waarde' naar 'waardering',

vormt volgens Heinrich een belangrijke heroriëntatie in het denken over cultureel erfgoed (Heinrich 2020). Waarde is geen vaststaand gegeven, maar het resultaat van waarderingsprocessen: van handelingen, overtuigingen en contexten die gezamenlijk bepalen dat en hoe iets als waardevol wordt erkend (Heinrich 2020). In het geval van digitale cultuur betekent dit dat we niet langer moeten vragen of een TikTok-video, meme of videogame ‘voldoende’ waarde heeft om als erfgoed te gelden, maar kijken we naar wie deze waarde toekent, waarom, en onder welke omstandigheden. Het proces van waarderen en erfgoediseren van instellingen beïnvloedt onze perceptie van het verleden, terwijl het tegelijkertijd vragen oproept over de keuzes die hierbij gemaakt worden (Brandellero e.a. 2014; Waller en Waller 2021): welke aspecten van de vluchtige alledaagse en populaire cultuur worden als belangrijk genoeg gezien om te bewaren, en welke niet? Zo kan dit gekoppeld worden aan een onderhandeling tussen commerciële belangen, culturele instellingen en de samenleving over wat wel of niet als erfgoed erkend wordt, en hoe dit aan toekomstige generaties getoond moet worden (Brandellero e.a. 2014). Hier tegenover opereren musea als gesloten systemen, wat een spanningsveld creëert met de open en fluïde aard van digitale cultuur (Zuanni 2021). Erfgoed ontstaat dus niet vanzelf; het is het resultaat van keuzes en handelingen binnen een instelling die iets tot cultureel betekenisvol verklaren, keuzes die vaak gepaard gaan met discussie, afweging en onzekerheid over wat bewaard moet blijven.

Wanneer een object in een museale context wordt geplaatst en loskomt van zijn oorspronkelijke omgeving, verandert de betekenis ervan. Dit proces van musealisering herinterpreteert het object als cultureel erfgoed, waarbij het nieuwe betekenislagen en symboliek krijgt (Hupperetz 2022; Zuanni 2021). Objecten krijgen betekenis binnen veranderende contexten en netwerken, waar mensen en dingen elkaar beïnvloeden en zo hun waarde bepalen (Zuanni 2021). Zoals eerder aangehaald, is de focus verschoven van het object zelf naar de verhalen, herinneringen en contexten eromheen. Musealiseren betekent dus niet enkel bewaren, maar ook herinterpreteren, waarbij betekenis steeds complexer en gelaagder wordt door herinneringen en gevoelens van nostalgie (Hupperetz 2022). Musea fungeren met andere woorden als actieve vertaalmechanismen voor culturele herinneringen. De sociologe Nathalie Heinrich biedt een passend perspectief op de waarde van digitale cultuur. Volgens haar ontstaat waarde niet vanzelf, maar in specifieke situaties door wat mensen met een object doen, hoe ze het begrijpen en wie het erkent (Heinrich 2020). Waarde ontstaat uit een samenspel van technische mogelijkheden (affordances), de betekenissen die mensen eraan geven, en erkenning door sociale instituties zoals musea en beleidsmakers (Heinrich 2020). Dus bijvoorbeeld een game als *The Sims* wordt niet vanzelf erfgoed omdat het populair of artistiek is, maar omdat het door bepaalde actoren, in een bepaalde context, als cultureel waardevol wordt gezien. Hierdoor kunnen ook alledaagse digitale uitingen of vergeten apps, met de juiste aandacht, tot cultureel erfgoed uitgroeien. Door opname in museale collecties krijgen objecten, inclusief digitale cultuur, een nieuwe betekenis los van hun oorspronkelijke context.

Digitale objecten vormen een unieke uitdaging voor erfgoedinstellingen, niet alleen vanwege hun immateriële aard, maar ook vanwege hun veranderlijke vorm, inhoud en gebruikerservaring. Digitale objecten zijn veranderlijk, genetwerkt, interactief en hybride van aard: ze kunnen bestaan uit een combinatie van hardware om ze te kunnen tonen, software om ze te kunnen lezen, netwerken om toegang te bieden en worden gevormd door gebruikers, regels, instellingen, virussen, algoritmes, etc (Baricco 2018; Arrigoni en McKim 2024; Zuanni 2021). Ze maken deel uit van genetwerkte assemblages die voortdurend in beweging zijn, beïnvloed door platformlogica, infrastructuurveranderingen, compressie-algoritmes en algoritmische selectie (Zuanni 2021). Het gaat over al die lagen: van bitstreams tot kabels, van

AI tot menselijke gebruikers en wereldwijde computerinfrastructuren. Dit benadrukt dat digitale curatie niet alleen een culturele, maar ook een eco-curatoriële praktijk is, waarin digitale cultuur en data niet op zichzelf staan en ingebed zijn in een netwerk van technologische, fysieke, biologische en sociale elementen (F. R. Cameron 2021). Het gaat dus over erfgoedzorg die rekening houdt met het hele ecosysteem van digitale cultuur. Het resultaat is dat digitaal cureren een ingewikkeld ecosysteem is waarbij menselijke en niet-menselijke actoren samenwerken (F. R. Cameron 2021). Zoals Cameron beschrijft: “Interpretatiegemeenschappen zijn niet langer uitsluitend menselijk. *“Intelligentie omvat de capaciteiten van vele andere coördinaten, van AI tot machines tot het elementaire en elektrische stromen.”* (eigen vertaling F. R. Cameron 2021, 8). Om digitaal erfgoed te bewaren, moeten we het volledige ecosysteem begrijpen waarin het functioneert.

Waar erfgoedwaarden in traditionele contexten vaak retrospectief worden toegekend, vraagt digitale cultuur om snelle besluitvorming: wat vandaag waardevol is, kan morgen onvindbaar zijn. Door technologische afhankelijkheid, platformlogica en constante veranderingen is digitaal erfgoed kwetsbaar voor verlies of vervorming. Metadata rond digitale objecten zijn bijvoorbeeld instabiel; ze worden regelmatig aangepast of verwijderd (Zuanni 2021). Omdat digitale gegevens snel veranderen en vaak tijdelijk zijn, ontstaat het fenomeen van ‘*sluipend erfgoed*’: waar vrijwel alles de potentie heeft om erfgoed te worden, maar het onduidelijk is welke informatie daadwerkelijk de tand des tijds zal doorstaan (F. R. Cameron 2021). Sociale mediaplatformen illustreren dit, zoals de recente wijziging in Instagram’s profielweergave begin 2025, waarbij het vierkante beeld werd vervangen door een verticaal formaat. Dit leidde tot uiteenlopende reacties en toont hoe platformaanpassingen direct impact hebben. Andere voorbeelden zijn algoritme-updates en interfaceveranderingen, die vaak onzichtbaar de digitale cultuur veranderen. Content zoals memes, socialmediaposts en interactief webmateriaal verandert continu van vorm, context en betekenis. Deze veranderingen beïnvloeden hoe gebruikers het platform ervaren, content creëren en gemeenschappen vormen (Zuanni 2021). Voor erfgoedinstellingen betekent dit dat het niet alleen gaat om bewaren, maar ook om het voortdurend anticiperen op wat mogelijk verdwijnt of transformeert.

Het veranderlijke karakter van born-digital objecten past binnen bredere trends in erfgoedstudies, waarbij erfgoed niet langer als iets statisch wordt gezien, maar als een dynamisch, relationeel en meervoudig proces (Nicolic Deric e.a. 2020; Fouseki 2022; Arrigoni en McKim 2024). Daarom is een erfgoedbenadering vereist die niet enkel gericht is op conservering, maar ook op het behouden van context, dynamiek en gebruikersbetekenis (Arrigoni en McKim 2024). Hierbij kan de vraag gesteld worden: bestaat er zoiets als één “ervaring van Facebook”, of moeten we differentiatie aanbrengen tussen, bijvoorbeeld, Facebook in 2009 en in 2019? Erfgoedinstellingen staan dus voor de taak om niet alleen te bewaren, maar ook te documenteren wat die veranderlijkheid betekent. Zo roept het presenteren van digitale objecten in een museale setting vragen op over hoe men de ervaring van de ongefilterde en niet-gecureerde webcultuur kan nabootsen. De ervaring van het omgaan met deze content, de interface, het scrollgedrag, de contextuele algoritmes, gaat grotendeels verloren. De inhoud zoals tekst en beeld kan behouden blijven, maar de betekenis vergt nieuwe vormen van contextualisatie (Zuanni 2021). Digitale objecten zoals videogames, apps of cloudgebaseerde diensten vereisen nieuwe benaderingen en classificaties. De grenzen van deze objecten zijn vaak vaag. Het Stanford-project *Preserving Virtual Worlds* benadrukte al dat het behouden van een game veel verder gaat dan enkel de software (Arrigoni en McKim 2024). Hierbij stelt curator Andrew Remington Bailey terecht de vraag: “Wat is het eigenlijke spel? De code, de beelden, de ervaring?” (Arrigoni en McKim 2024). Er heersen dan ook vele vragen rond wat we nu juist moeten bewaren om een waardevolle presentatie te verzekeren?

Fysieke bewaring zoals bij traditionele objecten is niet toepasbaar op digitale data. Binnen musea groeit de kritiek op objectgericht denken, omdat digitale gegevens vaak geen vaste vorm of eenduidige betekenis hebben (F. R. Cameron 2021). Waar analoge objecten materiële sporen zoals gebruikssporen behouden, verliezen digitale objecten tijdens het archiveringsproces veel van hun oorspronkelijke dynamiek en context.

Om de omgang met digitale objecten te duiden, maakt Niels Brügger een onderscheid tussen gedigitaliseerde, born-digital en reborn-digital objecten (Brügger 2016). Gedigitaliseerde objecten zijn analoge artefacten die digitaal zijn gereproduceerd, born-digital objecten zijn oorspronkelijk digitaal gecreëerd, en wanneer deze in musea of archieven worden opgenomen, worden ze 'herboren' als reborn-digital (Brügger 2016; Zuanni 2021). Voor born-digital content zoals socialmediaposts betekent dit een verschuiving van hun oorspronkelijke omgeving (bijv. Twitter, Facebook) naar een museale infrastructuur, wat de materialiteit, toegankelijkheid en interpretatie ingrijpend verandert. Het oorspronkelijke 'ding' wordt zo een gecureerd, verankerd en geïnterpreteerd museumobject: een museum digital object (Brügger 2016; Zuanni 2021). Bewaarpraktijken zoals migratie en emulatie wijzigen niet alleen de opslag, maar ook de betekenis van born-digital objecten. Cameron benadrukt dat dit geen duplicatiepogingen zijn, maar creatieve processen die nieuwe vormen van digitaal erfgoed creëren (F. R. Cameron 2021). Deze transformatie biedt musea juist kansen om nieuwe betekenissen en verhalen te verkennen. Net als andere museale objecten worden reborn-digital objecten dragers van ervaring, herinnering, kritiek en maatschappelijke betrokkenheid, en fungeren ze als katalysatoren voor publieke discussies over digitale cultuur, waarheid, representatie en macht (Zuanni 2021). Musea moeten hierin een balans vinden tussen conservering, contextualisering, dynamiek en de betekenis die gebruikers eraan geven.

Authenticiteit wordt hier niet meer gezien als een vaststaand begrip, maar als een flexibel concept dat meebeweegt met sociale contexten, gemeenschappen en tijdsperiodes (Fouseki 2022; Arrigoni en McKim 2024; Zuanni 2021; F. R. Cameron 2021). Traditionele opvattingen over authenticiteit, bezit en stabiliteit maken plaats voor een visie op erfgoed als veranderlijk, creatief en continu in beweging. Erfgoed wordt zo niet langer alleen verbonden aan het originele object, maar aan bredere netwerken van betekenisgeving. Deze benadering erkent erfgoed als van nature dissonant, waar uiteenlopende waarden en betekenissen naast elkaar kunnen bestaan en soms botsen (Fouseki 2022). Dit vraagt van musea een '*dispuutmanagement*': ruimte bieden aan diverse perspectieven, conflicterende stemmen en actieve participatie, in plaats van één vast narratief (Fouseki 2022). Daarmee vervullen musea hun maatschappelijke rol als platforms voor dialoog. In de digitale context krijgt authenticiteit een extra dimensie. Nepnieuws, deepfakes en AI-gegenereerde content stellen nieuwe vragen over betrouwbaarheid en eigenaarschap. Zo roept de recente hype rond AI-beelden in Studio Ghibli-stijl fundamentele vragen op over auteursrechten en transparantie (Schalck 2025). Het is onduidelijk of AI getraind werd op auteursrechtelijk beschermd materiaal van de Japanse filmstudio, wat kan neerkomen op intellectuele diefstal. Daarnaast illustreert het fenomeen memes bijvoorbeeld hoe het voortdurend delen en verspreiden ervoor kan zorgen dat de oorspronkelijke betekenis en waarde ervan kan veranderen. Digitale objecten bestaan vaak in meerdere vormen, veranderen snel en zijn gemakkelijk te kopiëren of manipuleren, waardoor het onderscheid tussen origineel en reproductie vervaagt. Dit maakt authenticiteit binnen digitale cultuur extra complex.

Curatie binnen het domein van digitaal erfgoed is tegenwoordig veel meer dan het eenvoudig verzamelen en tentoonstellen van objecten. Zoals Cameron aangeeft is het een proces van beïnvloeden, remixen en het hercontextualiseren van dynamische gegevensstromen (F. R. Cameron 2021). Deze benadering benadrukt de actieve rol die curatoren spelen in het

vormgeven van betekenis en kennis in een steeds veranderend digitaal landschap. Zoals Susan Legêne opmerkt, is er binnen musea een voortdurende strijd over welke objecten geselecteerd en hoe ze geordend worden, waarbij niet alleen de materiële kenmerken van objecten van belang zijn, maar ook de immateriële betekenissen die ermee verbonden zijn (Hupperetz 2022). Erfgoed is dan ook geen eindpunt, maar een voortdurend proces van creatie, interpretatie en overdracht, waarbij materiële, emotionele en sociale lagen zich met elkaar verweven en continu evolueren. Digitaal cultureel erfgoed is zeker geen passieve opslag van het verleden, maar een levendig, dynamisch, creatief en ecologisch proces dat zich aanpast en ontwikkelt in lijn met technologische en maatschappelijke veranderingen waarmee we geconfronteerd worden (F. R. Cameron 2021). Dit maakt duidelijk dat erfgoed, vooral in de digitale wereld, voortdurend in beweging is, en vraagt om een vernieuwde benadering van betekenisgeving.

Analyse

De erkenning van digitale cultuur als erfgoed markeert een relatief nieuwe verschuiving binnen cultureel beleid en erfgoedpraktijk. Waar men eerder vooral focuste op gedigitaliseerde reproducties van fysieke objecten, is de aandacht ondertussen verschoven naar born-digital materialen: van sociale media en webarchieven tot software, virtuele omgevingen en AI-gegenereerde content. Deze ontwikkeling maakt duidelijk dat erfgoedvorming geen vanzelfsprekendheid is, maar een dynamisch proces waarin waarde wordt toegekend, heronderhandeld en institutioneel vastgelegd.

In deze analyse staat erfgoediseren centraal: het proces waarin bepaalde digitale objecten, praktijken of platformen de status van erfgoed krijgen. Zoals Smith stelt: *"Er bestaat niet zoiets als 'erfgoed'"* (eigen vertaling, Smith 2006, 13). *"De discursieve constructie van erfgoed maakt zelf deel uit van de culturele en sociale processen die erfgoed zijn"* (eigen vertaling, Smith 2006, 13). Erfgoed ontstaan dus niet vanzelf, maar via selectie, management en conservering door instellingen en experts (Smith 2006). Dit proces is niet pas toepasbaar bij de bewaring of presentatie, maar vanaf het moment dat digitale cultuur wordt gewaardeerd en geselecteerd. Heinrich laat zien dat culturele waarde tot stand komt via drie mechanismen: meting (statistieken), gehechtheid (emotionele band) en oordeel (institutionele erkenning) (Heinrich 2020). Dit benadrukt dat waardering afhankelijk van definities, belangen en instituties gevormd wordt. Zo valt erfgoed niet te beschouwen als een vaste categorie, maar als het resultaat van waarderingspraktijken die ingebed zijn in sociale, culturele en institutionele contexten (Heinrich 2020; Harrison 2012). Dit sluit aan bij de opvatting dat erfgoed nooit een neutrale afspiegeling van het verleden is en het altijd verweven is met politieke en sociale processen (Smith 2006; Cowie en Di Giovine 2014; Handler 2015; Harrison 2012). Het proces van erfgoediseren, het veranderen van digitaal materiaal in cultureel erkend erfgoed, is niet te vereenvoudigen tot een technisch traject.

Daarbij volgt de analyse twee sporen. Enerzijds wordt het beleidsniveau onderzocht aan de hand van Vlaamse, Europese en internationale documenten en kaders. Hier op volgt dat beleid evengoed nooit neutraal is in waarderingsprocessen (Heinrich 2020). Zoals Blake stelt, is erfgoedpolitiek een instrument dat strategische keuzes weerspiegelt, keuzes over wie gehoord wordt, welke verhalen bewaard blijven, en welke worden uitgesloten (Blake 2015). Het boek *Critical Heritage Studies and the Futures of Europe* benadrukt dat erfgoed in Europa een dynamisch en meervoudig begrip is, voortdurend in ontwikkeling en sterk verbonden met zowel nationale als lokale identiteiten (Harrison e.a. 2023). Bijvoorbeeld beleidsinstrumenten zoals subsidieregelingen en erfgoedlijsten spelen daarin een rol: zij bepalen wat zichtbaar wordt én wat buiten beeld blijft. Zo vormen beleidskaders hoe digitale cultuur wél of juist níét wordt erkend als erfgoed.

Anderzijds worden erfgoedpraktijken, waarin digitale cultuur wordt erkend, onder de loep genomen. Musea, archieven en bibliotheken zijn daarbij geen neutrale bewaarders, maar actieve actoren die via selectie, classificatie en presentatie digitale cultuur omvormen tot erfgoed (Heinrich 2020; Robinson 2012; Brandellero e.a. 2014; Waller en Waller 2021; Zuanni 2021; Fouseki 2022; Hupperetz 2022). Capurro benadrukt dat musea en archieven functioneren als 'berekenningscentra' die bepalen welke objecten als waardevol worden beschouwd en hoe ze gepresenteerd worden (Capurro 2024). De instellingen fungeren niet enkel als administratieve structuren, maar bepalen wat erfgoed kan worden. Digitale bewaring is geen louter technische handeling, maar een zorgvuldig gepland proces waarin keuzes gemaakt en

vastgelegd moeten worden. Zoals benadrukt wordt in de richtlijnen voor de selectie van digitaal erfgoed voor langetermijnbewaring: *“Er moeten strategieën worden ontwikkeld om dit digitale materiaal te selecteren voor bewaring op de lange termijn, om het selectie- en verzamelproces te codificeren en om vast te leggen hoe beslissingen zijn genomen”* (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021, 17). Dit maakt duidelijk dat bewaren niet alleen draait om opslag, maar om het expliciet vastleggen van waarden, criteria en verantwoordingslijnen. Het DCC Curation Lifecycle Model biedt een kader om dit proces in kaart te brengen (Higgins 2008). Het beschrijft alle fasen van digitale curatie, van conceptualisatie tot ingestie, van opslag tot herinterpretatie, en benadrukt dat metadata, planning, migratie en gemeenschapsparticipatie doorlopend moeten plaatsvinden (Higgins 2008). De functies uit de museumdefinitie – *het onderzoeken, verzamelen, bewaren, interpreteren en tentoonstellen van materieel en immaterieel erfgoed* (ICOM 2023), vormen in een digitale context geen lineaire stappen, maar overlappende mechanismen binnen één continu proces van erfgoediseren. Daarmee wordt onderstreept dat erfgoedisering van digitale cultuur geen eenmalige actie is, maar een structureel proces.

In de vier volgende hoofdstukken worden waarden, verzamelen, bewaren en presenteren onderzocht als kernelementen van dit proces. Waarden bepaalt welke digitale sporen betekenis krijgen; verzamelen verankert die keuzes institutioneel; bewaren zorgt voor duurzame toegang; presenteren maakt ze zichtbaar. Samen vormen ze een dynamiek waarin digitale cultuur steeds opnieuw erfgoed wordt. Door de wisselwerking tussen praktijk en beleid te analyseren, wordt duidelijk hoe digitale cultuur haar plek binnen het erfgoedveld veroverd en welke acties, keuzes en samenwerkingen daarvoor nodig zijn. Digitale erfgoedvorming gaat zo niet alleen over het bewaren van data, maar over de sociale, technische en politieke keuzes die erfgoediseren vormen als actieve handeling binnen institutionele en maatschappelijke kaders.

Waarden in het digitale tijdperk: opkomende relevantie

Waarden vormt een belangrijk deel in het erfgoediseringsproces: zonder waardering ontbreekt de motivatie om digitale cultuur op te nemen in het erfgoed domein. In deze context gaat waarden verder dan het toekennen van esthetische of historische waarde. Het betekent het legitimeren van digitale uitingen als cultureel betekenisvol. Hier begint erfgoediseren: in het moment dat digitale sporen worden herkend als behoudenswaardig en de overgang maken van gebruiksobject naar potentieel erfgoed. Dit wordt expliciet erkend in de definitie van digitale curatie, waarin cureren direct wordt gekoppeld aan waardetoekenning: *“Digitale curatie omvat het onderhouden, bewaren en toevoegen van waarde aan digitale onderzoeksgegevens gedurende de hele levenscyclus.”* (eigen vertaling, Digital Curation Centre 2004). Waarden is dus een strategische keuze: het bepaalt welke fragmenten uit de overvloed aan digitale informatie worden veiliggesteld om toekomstige betekenissen mogelijk te maken. Waarbij de waardering de hele levenscyclus een rol blijft spelen. Met andere woorden, de keuze om een digitaal spoor te waarden en als erfgoed te behandelen, maakt het erfgoed.

Het waarden van digitaal erfgoed is een dynamisch proces waarin de context en de betrokken actoren een cruciale rol spelen. Heinich stelt dat waardering altijd plaatsvindt in drie dimensies: de situatie, de actoren en het object zelf (Heinich 2020). De situatie omvat de context waarin een object wordt gepresenteerd, zoals een museumtentoonstelling of een online platform. De actoren zijn de curatoren, beleidsmakers, gebruikers en andere betrokkenen die beslissen

welke waarde aan een object wordt gehecht. Het object zelf is het digitale fenomeen, of dat nu een game, een social media-campagne, of een algoritmisch gegenereerd beeld is. De waardering van dit object wordt niet bepaald door een universele maatstaf, maar door de interpretatie van deze drie elementen binnen de specifieke situatie (Heinich 2020). Deze objecten worden zo geërfgoediseerd: ze krijgen een culturele en historische betekenis die hen positioneert als waardevolle representaties. Het waarderen van digitaal erfgoed is dus niet alleen een kwestie van het object zelf, maar van de bredere context waarin dit object betekenis krijgt. Zo wordt het beschouwd als gedeelde mentale representaties: digitale objecten worden pas erfgoed wanneer zij binnen sociale groepen, musea, beleidsmakers, online gemeenschappen, als zodanig worden gepositioneerd (Heinich 2020). Een Twitch-performance of meme-collectie krijgt erfgoedwaarde niet omwille van de code of pixels, maar door de erkenning als waardevol en behoudenswaardig binnen een specifieke context. Het is in die zin belangrijk dat de digitale uitingen breed gedragen worden als digitaal erfgoed.

Digitalisering werd eerst binnen zowel het Vlaamse als het Europese cultuurbeleid voornamelijk gezien als een instrumenteel middel om cultureel erfgoed te behouden, toegankelijk te maken of zichtbaar te stellen. Digitalisering kan niet gelijk gesteld worden als digital born objecten en wordt zelfs als tegengestelde gezien (tracks, z.d.) maar het is wel verbonden met de weg naar de waardering van digitaal erfgoed. De wortels van die benadering gaan terug tot de jaren 1990, toen digitale technologie stilaan werd erkend als motor voor culturele productie en distributie. Zo gaf de *Maastricht Overeenkomst (1992)* cultuur een plaats binnen het Europees beleidsveld, wat leidde tot vroege investeringen in de digitalisering van erfgoed (Capurro 2024). Vlaanderen positioneerde zich in de vroege jaren 2000 binnen netwerken als de National Representatives Group en programma's als Minerva, eContentplus en Cultuur 2000, gericht op kennisdeling en interoperabiliteit (Esmans en De Wit 2006). Beleidsmatig werd digitalisering in Vlaanderen erkend als maatschappelijke hefboom in het Vlaams Regeerakkoord 2004–2009, en in plannen zoals het Digitaal Actieplan Vlaanderen en het Innovatiebeleidsplan 2005–2010 evolueerde digitale cultuur van infrastructuurkwestie naar beleidsdomein (Esmans en De Wit 2006). Toch bleef het Vlaamse e-cultuurbeleid tot 2010 sterk technologisch en praktisch van aard, vooral gericht op reproductie, ontsluiting en archivering (Esmans en De Wit 2006). Deze instrumentele logica is herkenbaar in Vlaamse documenten zoals de *Visienota Cultureel Erfgoed (2021)* of (gedeeltelijk) het *Vlaams beleidsplan Cultureel Erfgoed 2021–2025*, waarin de nadruk ligt op technische toegang, infrastructuur en efficiëntie. Ook op Europees niveau domineerde lange tijd een utilitaire visie. De aanbeveling van de Europese Commissie (2011) en het Comité des Sages-rapport (2011) benadrukten weliswaar het belang van digitalisering voor brede toegang tot erfgoed, maar bleven binnen een logica van behoud en toegankelijkheid (European Union 2025). Digitale toepassingen werden benaderd als ondersteunend aan bestaande praktijken, eerder dan als dragers van nieuwe waarden of betekenissen.

Er wordt binnen Vlaanderen én Europa ook een andere focus naar voor geschoven: digitalisering wordt niet langer uitsluitend gezien als middel, maar als motor van innovatie en nieuwe vormen van beleving. In Vlaanderen werd digitalisering steeds meer verbonden met participatie, inclusie en culturele expressie (Vuijsteke e.a. 2023). Digitale technologieën werden gezien als dragers van nieuwe cultuurvormen, en born-digital content werd in 2014 voor het eerst expliciet erkend binnen Vlaamse beleidsdocumenten (Gatz 2018). De visienota *Een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk* (2017) vormde een eerste cultuurbreed kader met een tijdsperspectief van tien jaar, waarin digitale transformatie expliciet centraal stond (Gatz 2018). Het document *Naar een slagkrachtige cultuursector in digitale tijden* legt in die lijn de nadruk op het verrijken van digitale culturele content, het ondersteunen van born-digital creatie

en het opbouwen van een collectief digitaal geheugen (Fabre 2022; Vuijlsteke e.a. 2023). Deze beleidslijn is verder gezet in de *beleidsnota Cultuur 2019–2024* (Jambon 2019) en de opvolger voor 2024–2029 (Gennez 2024). Vooral in het *Ontwerpprogramma Digitale Transformatie van de Cultuursector* wordt expliciet ingezet op digitale innovatie, gedeelde infrastructuren en sectoroverschrijdende samenwerking, waarbij het digitale als een actor van culturele vernieuwing wordt beschouwd ('Ontwerpprogramma Digitale Transformatie van de Cultuursector 2025-2029' 2024). Ook op Europees niveau voltrok zich deze paradigmawissel. De *Raadsconclusies van 2016* benadrukten de rol van Europeana als katalysator voor digitale innovatie en culturele democratisering (European Union 2025). De *Europeana-evaluatie* (2018), de *Digital4Culture-strategie* en het *European Framework for Action on Cultural Heritage* (2018) riepen op om erfgoedinstellingen te versterken als digitale actoren en digitale participatie structureel in het beleid te verankeren (Vuijlsteke e.a. 2023). Recente Europese initiatieven zoals de *EU Digital Strategy* (2020), het *Europees Werkplan Cultuur 2023–2026* en de *European Collaborative Cloud for Cultural Heritage* wijzen in dezelfde richting: digitale technologie is een volwaardige pijler binnen cultuurbeleid, die nieuwe vormen van betekenisgeving en expressie mogelijk maakt (European Commission. Directorate General for Education, Youth, Sport and Culture. 2019). Het digitale wordt steeds meer op zichzelf gewaardeerd, niet enkel als hulpmiddel, maar als een structureel en cultureel transformerende kracht.

De Vlaamse Gemeenschap ondersteunt deze ontwikkeling door cultuur beleidsmatig te kaderen en te waarderen als erfgoed. Waar in de Franse context het begrip *patrimoine* verwees naar de “*erfenis van de natie*” en historisch vooral geassocieerd werd met onroerend erfgoed (Hartog 2017; Grijzenhout 2007; Cowie en Di Giovine 2014; Handler 2015), maakt Vlaanderen in de 20e en 21e eeuw een institutionele indeling. Het *Onroerenderfgoeddecreet* regelt gebouwen en monumenten (Onroerenderfgoeddecreet 2013), terwijl roerend en immaterieel erfgoed onder het *Cultureelerfgoeddecreet* vallen (Cultureelerfgoeddecreet 2021). Deze beleidsmatige scheiding toont dat erfgoedstatus niet intrinsiek is, maar ontstaat via classificatie en erkenning. Voor digitale cultuur betekent dit dat het erfgoediseren ervan expliciet gebeurt binnen het culturele erfgoedkader, los van het monumentale en fysieke dat gelinkt is aan *patrimoine*. Dit illustreert Heinichs idee van *qualification*, het proces waarbij iets erfgoedstatus krijgt via discours en instituties (Heinich 2020). Het digitale is dan ook opgenomen in het erfgoedbeleid via het *Cultureelerfgoeddecreet*, al blijven digitale aspecten daarin grotendeels beperkt tot publiekswerking en digitaliseringsprojecten (Cultureelerfgoeddecreet 2021). Het *kunstendecreet* daarentegen benoemt digitale kunst nauwelijks en bevat geen bepalingen rond infrastructuur, bewaring of waardering, waardoor born-digital creatie daar beleidsmatig buiten beeld blijft (Decreet over de ondersteuning van de professionele kunsten 2021). De *Strategische Visienota Cultureel Erfgoed van Jambon* in 2021 bouwt voort op het *Cultureelerfgoeddecreet* en maakt een van de acht beleidsprioriteiten: “*digitale transformatie aanmoedigen en versterken*” (Jambon 2021). De nota stelt expliciet dat “*veel erfgoed binnen afzienbare tijd puur digitaal zal zijn, denk aan e-mails, digitale foto's en filmpjes*” en wijst de Vlaamse overheid, samen met steden en gemeenten, een regierol toe (Jambon 2021, 9). Zo komt het institutioneel erkennen van digitale cultuur onder de aandacht als onderdeel van het erfgoeddomein.

Toch toont de Vlaamse context dat de incorporatie van projecten in structureel beleid niet altijd eenvoudig is. Projectfinanciering maakt experimenten en samenwerking mogelijk, maar leidt ook tot discontinuïteit wanneer er geen structurele opvolging is. De *Digitale Cultuurresidenties* waren een inspirerend voorbeeld waarbij kunstenaars digitale cultuur verkenden op het snijvlak van technologie en creatie (Vlaan. Departement Cult. Jeugd Media, z.d.-a). Het stopzetten van

deze regeling in 2023 zonder opvolger benadrukt echter hoe snel kennis en resultaten verloren kunnen gaan. Zoals het *Ontwerpprogramma Digitale Transformatie* zelf stelt, waren eerdere inspanningen “*vaak projectmatig of beperkt in scope*” (‘Ontwerpprogramma Digitale Transformatie van de Cultuursector 2025-2029’ 2024, 29). Dit onderstreept de nood aan een geïntegreerde, structurele aanpak die duurzame kaders creëert voor digitale content en uitingen.

Veel Vlaamse beleidsinstrumenten benadrukken dat digitale transformatie niet alleen infrastructuur vergt, maar ook menselijk kapitaal en strategisch denken. Zo wijst de *Strategische Visienota* op de nood aan nieuwe profielen zoals digitale curatoren en strategen en op het versterken van digitale competenties binnen alle instellingen (Jambon 2021, 33-34). Verschillende beleidsdocumenten benadrukken het belang van kennisdeling en ondersteuning via kernspelers zoals meemoo, FARO, Archiefbank Vlaanderen/Archiefpunt, Vlaamse Erfgoedbibliotheken, Vlaamse Kunstcollectie, publiq en Cultuurconnect als motoren voor de digitale transformatie van de sector (Gennez 2024; ‘Ontwerpprogramma Digitale Transformatie van de Cultuursector 2025-2029’ 2024; Strategische Adviesraad voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media (SARC) 2023; Fabre 2022). Naast digitaliseren en archiveren wordt nadrukkelijk ingezet op duurzame infrastructuur, 3D-digitalisering en metadata-standaarden (meemoo 2023). Een belangrijk signaal is de integratie van de digitale werking van de Vlaamse Kunstcollectie in meemoo, waarmee digitale infrastructuur en museale collecties structureel aan elkaar worden gekoppeld (meemoo 2023). Zo wordt in het beleid sterk ingezet op het centraliseren van expertise in enkele gespecialiseerde organisaties. Dat kan efficiëntie opleveren, maar dreigt tegelijk de brede sector te verzwakken (Katrien Weyns, ‘KADOC’, mei 2025). Instellingen hebben juist nood aan versterking van eigen competenties om kwalitatieve conserveringsstrategieën te ontwikkelen en om goede dienstverlening te bieden aan onderzoekers en gebruikers, ook aan wie minder technisch bedreven is (Katrien Weyns, ‘KADOC’, mei 2025). Maar deze Vlaamse investeringen in organisaties wijst op een ondersteuning, professionalisering en centralisering van het veld.

Hoewel cultuur en erfgoed in België voornamelijk gemeenschapsmateries zijn en dus behoren tot een Vlaamse bevoegdheid, speelt de federale overheid een aanvullende rol. Het federale programma *BELSPO DIGIT-04 (2019–2024)* ondersteunt de digitalisering van de federale musea, bibliotheken, onderzoeksinstellingen en archieven, met als doel het Belgisch patrimonium te ontsluiten en te bewaren voor de lange termijn (BELSPO 2019). Dit benadrukt dat digitalisering en digitale bewaring ook een beleidsniveau overstijgen dat breder is dan Vlaanderen. Een ander voorbeeld is *KBR’s PROMISE-project* dat van start ging in 2017. Het is een federale strategie voor het duurzaam bewaren van het Belgische web. PROMISE ontwikkelt workflows voor het verzamelen, archiveren en toegankelijk maken van webcontent als cultureel erfgoed en verankerd in nationale collecties (KBR, z.d.). Er is dus wel degelijk een nationale belangstelling aan digitale cultuur, waarbij erfgoedinstellingen een prominente rol spelen in het bewaren.

De COVID-19-pandemie versnelde de digitalisering in cultuur en erfgoed, en maakte zowel de afhankelijkheid van digitale distributie als de nood aan duurzame bescherming van digitaal werk en makersrechten duidelijk. Als antwoord volgden herstel- en transformatieprogramma’s, zoals *Digitaal Europa* en het *Pact for Skills* voor de culturele en creatieve sector, die inzetten op digitale infrastructuur en vaardigheden (Vuijlsteke e.a. 2023). In recente Europese beleidslijnen, zoals het *Digital Compass 2030* en het *EU-Werkplan Cultuur 2023–2026*, wordt digitale toegang expliciet gekoppeld aan duurzaamheid, innovatie en sectoroverschrijdende samenwerking

(Vuijlsteke e.a. 2023). Deze geïntegreerde benadering, waarin infrastructuur, vaardigheden en langetermijnvisie samenkomen, vormt een omgeving voor een doordachte omgang met born-digital cultureel erfgoed.

Niet alleen het beleid werd beïnvloed door de woelige periode van de pandemie maar ook had het een enorm grote invloed op onze gewoontes en alledaagse cultuur. Een relevant voorbeeld hiervan is het COVID-19 UA archiveringsproject van de Universiteit Antwerpen, waarin archivariissen actief verzamelden om de vluchtige digitale sporen van het coronatijdperk te documenteren (Arch. Quar. Arch. 2020). Deze archiveringsactie past in de nationale actie Archives de Quarantaine Archief. Tijdens de pandemie werden webpagina's, livestreams, nieuwsbrieven en zelfs sociale media-inhouden vastgelegd als waardevolle tijdsdocumenten. Dit archiefproject legt de nadruk op het bewaren van digitale snapshots en sociale media, en het stelt de vraag hoe we het digitale leven van deze periode voor toekomstige generaties toegankelijk kunnen maken.

Internationale organisaties zoals UNESCO hebben sinds 2003 normatieve kaders gecreëerd voor de omgang met born-digital erfgoed. Van de *Charter on the Preservation of Digital Heritage* (2003) tot de *UNESCO/PERSIST Guidelines* (2021) groeit het besef dat digitale expressievormen cultureel waardevol én kwetsbaar zijn ('Charter on the Preservation of the Digital Heritage' 2003, arts. 1 en 7). Echter is de conventie meer gericht op urgentie en kwetsbaarheid dan op systematisch beheer en behoud. De praktische vertaling blijft een lange weg. *UNESCO Recommendation concerning the preservation of, and access to, documentary heritage including in digital form* (2015), volgt dit perspectief door dat het digitale documenten erkent en gelijk stelt aan fysieke archieven, met specifieke nadruk op de risico's van digitale veroudering en verlies ('Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form; 2016' 2015). Het *Memory of the World-programma* van UNESCO werkt hierbij als een sensibiliserend kader waarin born-digital erfgoed meer ruimte krijgt. Door concrete praktijkvoorbeelden worden digitale objecten zichtbaar gemaakt als volwaardig erfgoed. Het programma bevat voorbeelden: zoals *De Digitale Stad (DDS)* in Nederland, een van de eerste virtuele gemeenschappen die werd hersteld via digitale restauratie; *The Wizard of Oz (1939)* in de VS, waarvan de originele filmrollen en soundtrack worden bewaard als cultureel erfgoed; het *Berliner Phonogramm-Archiv* in Duitsland, met een unieke collectie van 145.000 opnames van traditionele muziek wereldwijd; en *The Language Archive (TLA)* in Nederland, een digitale verzameling van 64 talen ('Memory of the World | UNESCO', z.d.). Deze projecten illustreren de culturele waarde van born-digital materiaal waarbij hun hoofdzakelijk gericht is op bewustwording en minder noodzakelijk op implementatie.

In de *Operational Guidelines on the Implementation of the 2005 Convention in the Digital Environment* (2017) schuift UNESCO born-digital erfgoed naar voren als een vorm van hedendaagse culturele expressie. Digitale platformen, apps, blogs en games worden erkend als dragers van cultuur en identiteit ('Operational Guidelines on the Implementation of the Convention in the Digital Environment' 2017). De *Paris Call: Software Source Code as Heritage for Sustainable Development* (2018) betekent een substantiële uitbreiding van het erfgoedbegrip. Voor het eerst wordt softwarebroncode niet langer als louter technisch artefact beschouwd, maar als culturele expressie die inzicht biedt in digitale creativiteit, innovatie en collectief denken ('Paris Call: Software Source Code as Heritage for Sustainable Development' 2018). De oproep vraagt om samenwerking tussen erfgoedinstellingen, bedrijven en technische gemeenschappen en benadrukt dat zonder actief beleid, software dreigt te verdwijnen ('Paris Call: Software Source Code as Heritage for Sustainable Development' 2018). Met de

UNESCO/PERSIST Guidelines for the Selection of Digital Heritage for Long-Term Preservation (2021) ontstaat het meest concrete beleidsinstrument tot dusver. De richtlijnen bieden een methodiek voor identificatie, selectie en waardering van born-digital erfgoed, inclusief aandacht voor digitale subculturen, sociale media, games en software ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021). Ze benadrukken het belang van representativiteit, samenwerking en contextuele analyse ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021). UNESCO speelt een centrale rol in de beleidsontwikkeling rond digitaal erfgoed. In conferenties zoals MONDIACULT en ICOM duikt digitale cultuur op, maar vaak in een andere vorm. Born-digital erfgoed blijft grotendeels onderbelicht, terwijl technologie vooral als middel wordt gezien (ICOM Prague 2022 2022). Hoewel de erkenning door internationale organisaties zoals UNESCO veel symbolische waarde heeft, zijn hun richtlijnen vaak niet bindend. Ze zijn ambitieus en benoemen de kernvragen, maar missen een vertaling naar concreet beleid. Daarbij benadrukken ze expliciet de rol van overheden en nationale instellingen in het reguleren van digitaal erfgoedbeheer. Pas wanneer er in Vlaanderen een duidelijk beleidskader en institutionele steun bestaat, kunnen deze richtlijnen in de praktijk worden toegepast.

Het waarderen van digitaal erfgoed vormt een grote uitdaging. Waar bij fysieke archieven de waardering vaak pas gebeurt nadat documenten of objecten enige tijd hebben bestaan, dwingt digitaal materiaal tot snellere beslissingen. Digitale bronnen zijn immers vluchtig en kunnen in korte tijd verdwijnen, ontoegankelijk worden of ingrijpend veranderen. Daardoor moeten instellingen vaak al in een vroeg stadium bepalen wat bewaard wordt, terwijl de historische, maatschappelijke of culturele betekenis van het materiaal nog onduidelijk is. De urgentie van het waarderen van digitaal erfgoed en het nemen van proactieve acties wordt duidelijk benadrukt in internationale beleidsdocumenten (zoals UNESCO 2003; UNESCO/PERSIST 2021) en op Europees niveau via o.a. het *European Framework for Action on Cultural Heritage* (2019). In Vlaanderen is die nadruk weinig aanwezig: het beleid richt zich voornamelijk op duurzame bewaring en ontsluiting, terwijl vroegtijdige waardering en selectie slechts impliciet aan bod komen.

Digitale cultuur roept bovendien uiteenlopende connotaties op: ze wordt vaak geprezen als democratisch en vernieuwend, maar evengoed afgedaan als oppervlakkig of vluchtig. Uit de interviews kwamen steeds die spanningsvelden naar voren, waarbij het moeilijk is voor instellingen om een inschatting te maken van wat erfgoedwaarde heeft: vandaag én in de toekomst? Denk bijvoorbeeld aan interactieve platformen of Facebookgroepen die ontstaan rond specifieke gebeurtenissen of periodes, zoals de COVID-pandemie, de overstromingen in Wallonië of lokale verenigingen en gemeenschappen. Dergelijke digitale omgevingen zijn constant in beweging: bijdragen worden toegevoegd, gewijzigd of verwijderd en de context evolueert mee. Daardoor moet op het juiste moment gekozen worden om te waarderen. De enorme hoeveelheid informatie wordt bovendien overspoeld met ogenschijnlijk 'nutteloze' data, wat de technische risico's en beperkingen vergroot. Omgekeerd kunnen projecten die vandaag veel aandacht krijgen, later als minder representatief of duurzaam worden beschouwd. In dit proces heeft de verzamelaar een actieve en tegelijk subjectieve rol. Het is immers de archivaris, curator of erfgoedprofessional die beslist wat als waardevol geldt.

Aan de andere kant is het essentieel dat alle betrokkenen binnen het proces een vorm van waardering tot uitdrukking brengen. Bij digitaal erfgoed verloopt dat waarderen echter anders dan bij meer traditionele erfgoedvormen. Zo waarderen makers en erfgoedinstellingen vaak verschillend, waardoor wat gebruikers bewaren zelden archiveringsgericht is en niet altijd overeenkomt met wat een archief uniek vindt (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Dit heeft dan ook invloed op de

manier van verzamelen. Zo blijft dit geen eenvoudig proces aangezien digitale bronnen vaak ontstaan in informele, chaotische of persoonlijke contexten (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). In tegenstelling tot papieren archieven, die meestal bewust worden overgedragen en ontsloten, vereist digitaal erfgoed vaak een actief en anticiperend zoekproces van de instelling.

Hierbij is sensibilisatie een belangrijke stap: het benadrukken dat digitale objecten mogelijks waardevol kunnen zijn en daarvoor ook een goede basisstructuur nodig is (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025; Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Al bij het creëren van bijvoorbeeld organisatiedocumenten of ontwerpen kan rekening worden gehouden met het toekomstige bewaring. Ook het vertrouwd maken van gebruikers met digitaal erfgoed is van belang. Bijvoorbeeld in een erfgoedbibliotheek verwachten veel bezoekers nog steeds een dik boek met een zwaar slot vast te houden (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Toch is een online bewaard boek niet per definitie minder waard. Het betrekken van zowel de waarderingen van de maker als die van de gebruiker is cruciaal en sluit aan bij de aanbevolen erfgoedpraktijken waarin meerdere perspectieven worden meegenomen. Zoals een geïnterviewde erfgoedexpert benadrukte, kan erfgoed niet uitsluitend bepaald of gedragen worden door beleid en professionele experts. *"Erfgoed is eerder waar een gemeenschap van mensen zich voor willen engageren, waar zij waarde en betekenis in herkennen."* (Andreas Styne, 'KU Leuven', mei 2025). Zo wordt duidelijk dat waarderen niet alleen bij de instelling ligt, maar door alle betrokkenen van maker tot gebruiker gedeeld wordt.

Het verzamelen van digitale bronnen biedt dan ook kansen in nieuwe thematieken. Ze maakt het mogelijk om stemmen en groepen te documenteren die in traditionele archieven vaak ondervertegenwoordigd blijven. Erfgoedinstellingen zetten daarom in op het verzamelen van born-digital sporen en bereiken daarmee gemeenschappen die eerder buiten beeld vielen. Dat gaat niet alleen om online gemeenschappen, maar ook om minder prominente of moeilijker te vatten groepen. Erfgoedinstellingen als KADOC zetten in op het documenteren van digitale sporen van onder meer migrantengemeenschappen, jongere religieuze bewegingen en informele netwerken (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Dit gebeurt via sociale media, podcasts, e-mails, websites en born-digital documenten van private actoren. En dit aanbod zal enkel toenemen. Hoewel de selectie steeds vertrekt vanuit een collectieprofiel, laat het digitale medium toe om dat profiel kritisch open te breken. Het waarderen van digitale cultuur heeft veel uitdagingen, maar biedt tegelijk kansen om het erfgoedveld inclusiever en toekomstgerichter vorm te geven.

In de praktijk zien we dat de digitale wereld steeds nadrukkelijker wordt geïntegreerd in de cultuur-, kunst- en erfgoedsector. Het praktijknetwerk Sociale Media Archiveren sinds 2020, gefinancierd door de Vlaamse overheid, brengt meemoo, KADOC, KBR, UGent, het Centrum Kunstarchieven Vlaanderen/M HKA, de Landelijke Archieven Vlaanderen (ADV, Amsab-ISC, AMVB, CAVA, Letterenhuis, Liberas, VAI) en het Instituut voor Mediastudies (KU Leuven) samen om te onderzoeken hoe sociale media als cultureel erfgoed gewaardeerd en bewaard kunnen worden (KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving 2024a). Dit samenwerkingsverband benadrukt niet alleen de relevantie en urgentie van digitale cultuur, maar ook de complexiteit ervan en de nood aan gecoördineerde strategieën. Daarmee zetten archiefinstellingen een belangrijke stap in het actief omgaan met digitale cultuur. De gefaseerde aanpak, van het capteren van accounts tot het ontwikkelen van modellen voor duurzame toegang en hergebruik, toont hoe beleid inzet op het stimuleren van

erfgoedinstellingen om te experimenteren. Dat het project tot stand kwam met Vlaamse steun benadrukt niet alleen de beleidsmatige erkenning van sociale media als cultureel erfgoed, maar ook hoe beleidskeuzes bepalen welke digitale praktijken prioriteit krijgen.

Ook in de museale praktijk groeit de aandacht voor digitale cultuur. De mate waarin instellingen digitale sporen erkennen als cultureel relevant, beïnvloedt direct hoe deze worden gewaardeerd. Zo experimenteert het Huis van Alijn als museum van het dagelijks leven met het opnemen van sociale mediafragmenten in hun werking. Bijvoorbeeld via het verwerken van gezondheidsadviezen van influencers in de recente tentoonstelling “À votre santé!” (Huis van Alijn 2025). Ondanks dat dit een sprekend experiment is, roept dit tegelijk de vraag op hoe zulke digitale content duurzaam kan worden geïntegreerd in een collectie (Faro 25 februari). Design Museum Gent ging in 2024 nog een stap verder met de oprichting van Studio Digitaal, een experimenteerruimte voor het verzamelen, onderzoeken en presenteren van born-digital design. Hier wordt digitale cultuur niet alleen gewaardeerd in het eindobject, maar in het volledige ecosysteem waarin het ontstaat: het ontwerp- en productieproces, de gebruikte technologieën, de platforms en de interactie met gebruikers (Design Museum Gent, z.d.-d; Olivier Van D’huynslager, ‘Design Museum’, mei 2025). Daarmee onderstreept het museum dat digitale tools, processen en esthetiek niet alleen middelen zijn, maar volwaardige onderdelen van de hedendaagse ontwerppraktijk én van het cultureel erfgoed. Zowel zuiver digitale objecten als fysieke ontwerpen die beïnvloed zijn door digitale technologie worden verzameld. Daarbij horen ook hybride vormen zoals 3D-geprinte objecten of interactieve artefacten. Hoewel de collectie nog beperkt is, bouwt het museum doelbewust aan een repertoire van webinterfaces, NFT’s, AI-gegenereerde werken en hybride ontwerpen die fysieke en digitale elementen combineren (Olivier Van D’huynslager, ‘Design Museum’, mei 2025). Studio Digitaal toont aan dat erfgoedwaarde niet vastligt, maar ontstaat in de wisselwerking tussen ontwerp, context en publiek. Daarmee wordt de digitale ontwerppraktijk niet alleen verzameld, maar ook gewaardeerd als cultureel betekenisvol. Die aanpak maakt zichtbaar hoe digital-born design technologische innovatie, tijdsgeest en maatschappelijke vragen weerspiegelt. Niet alleen het tastbare resultaat telt, maar ook de infrastructuur en de culturele logica waarbinnen het werk ontstaat. Door digitale cultuur zo te waarderen, zetten musea als Huis van Alijn en Design Museum Gent belangrijke stappen naar een meer inclusieve en actuele erfgoedpraktijk.

Verzamelen in het digitale tijdperk: spanningen en strategieën

Verzamelen vormt het moment waarop waardering zich vertaalt in concrete handelingen en erfgoediseren tastbaar wordt. In digitale context gaat dit verder dan selecteren: het is een actieve vorm van toe-eigening en institutionalisering waarbij vluchtige digitale sporen worden vastgelegd voordat ze verdwijnen. Zoals Cameron beschrijft: “*Het verzamelen van digitale gegevens is een reeks acties die gericht zijn op het kaderen van het verleden en het vellen van oordelen over wat er naar de toekomst moet worden meegenomen.*” (eigen vertaling F. R. Cameron 2021, 4). Door te verzamelen krijgt waardering een materiële of digitale vorm en wordt de status van een object verschoven, naar een museale of archiefcontext, van functioneel gebruik naar cultureel getuigenis. Het verzamelen functioneert hier als een institutionele bevestiging van erfgoedstatus. Verzamelen vormt een kerntaak binnen de cultureel-erfgoedwerking, zoals erkend in het Vlaams cultureel-erfgoeddecreet en opgenomen in de ICOM-definitie van een museum. Deze functie “*herkennen en verzamelen*” wordt dan ook breder beschreven dan het fysiek bijeenbrengen van objecten. Ze betreft het “*het benoemen, in*

kaart brengen, registreren, documenteren, waarderen, verwerven, selecteren en herbestemmen van cultureel erfgoed” (Cultureelerfgoeddecreet 2021, art. 3). Deze keuzes bepalen niet alleen wat wordt veiliggesteld, maar ook welke culturele betekenissen in de toekomst toegankelijk en interpreteerbaar blijven.

Voor digitale objecten, en in het bijzonder voor digitaal geboren (born-digital) materiaal, stelt deze taak erfgoedinstellingen echter voor nieuwe uitdagingen. Hoewel het Vlaamse cultuurbeleid digitale transformatie op de radar heeft staan, blijft het verzamelen van digital born erfgoed doorgaans onderbelicht. Beleidsdocumenten behandelen het verzamelen meestal als onderdeel van bredere digitaliseringsstrategieën, eerder dan als een afzonderlijke opdracht. Zo benadrukt de *Visienota Digitale Transformatie* (2022) wel het belang van samenwerking, infrastructuur en beleidsafstemming, maar specificeert ze nauwelijks hoe instellingen concreet digitale objecten moeten verzamelen (Fabre 2022). Uit deze visie vloeit het *Decreet betreffende structurele subsidiëring* (Decreet tot structurele subsidiëring van kernorganisaties om de digitale transformatie van de cultuursector aan te sturen 2023). Het versterkt kernspelers zoals meemoo, publiq en Cultuurconnect als een structurele ondersteuning voor de digitale werking van de sector (Decreet tot structurele subsidiëring van kernorganisaties om de digitale transformatie van de cultuursector aan te sturen 2023). Hoewel dit perspectieven opent voor samenwerking en kennisdeling, roept het ook vragen op over de betrokkenheid van kleinere spelers, vrijwilligerswerkingen en lokale initiatieven binnen deze schaalvergroting. Bij het verzamelen is de belangrijkste vraag: hoe de data van de digitaal geboren objecten gecapteerd kan worden tegen de snelheid van het verdwijnen?

Een verschuivend paradigma binnen het digitale erfgoedbeleid is de evolutie van passieve naar proactieve verzamelstrategieën. Waar erfgoedinstellingen traditioneel wachtten tot objecten werden aangeboden, wordt nu erkend dat digital born erfgoed te vluchtig is om op die manier duurzaam te verzamelen. Daarom schuiven verschillende beleidsdocumenten en richtlijnen het idee van proactief verzamelen naar voren. De UNESCO Charter on the Preservation of Digital Heritage (2003) benadrukt dat erfgoedinstellingen niet pas mogen tussenkomen aan het einde van de levenscyclus van digitale objecten, maar al vanaf het moment van creatie betrokken moeten zijn (‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003, arts. 5, 6 en 10). Deze gedachtlijn zet de basis voor de manier van verzamelen waarbij er vertrokken wordt vanuit de kwetsbaarheid van digitaal erfgoed. In Vlaanderen zien we dit terug, via het ondersteunen van makers bij het creëren van digitale creaties, zoals geïntroduceerd in het *Ontwerpprogramma Digitale Transformatie 2025–2029*. Door makers al tijdens hun creatieve proces te begeleiden, kan content systematisch en toekomstbestendig worden gecapteerd, waardoor ze niet verloren gaat in de vluchtigheid van digitale productie (‘Ontwerpprogramma Digitale Transformatie van de Cultuursector 2025-2029’ 2024). Alsook wordt, op Europees niveau, instellingen aangemoedigd om al tijdens het creatieproces van digitale content na te denken over mogelijke erfgoedwaarde. Deze vroegtijdige betrokkenheid vereist samenwerking met makers, softwareontwikkelaars en platformbeheerders, en hertekent het verzamelproces als een proactieve, niet louter reactieve taak. De basis van proactief verzamelen ligt in de overtuiging dat wat vandaag banaal lijkt, morgen erfgoedwaarde kan krijgen. Verzamelen is dan een vorm van anticiperen. De noodzaak tot actief handelen impliceert een belangrijke rolverschuiving voor erfgoedinstellingen: van passieve bewaarders naar proactieve verzamelaars en zelfs cocreators.

Dit proactieve verzamelen wordt technisch versterkt door systematische methodes zoals *web harvesting*, *scraping* en het inzetten van *API’s* om sociale, interactieve en dynamische digitale

content te archiveren. Een referentiepunt is de *Aanbeveling van de Europese Commissie inzake de digitalisering, online toegankelijkheid en digitale bewaring van cultureel materiaal* (2011) dat expliciet web-harvesting noemt als proactieve methode om digital born erfgoed te verzamelen (Kroes 2011, nr. 17). Met de reden beschreven: *“Daarbij werken daartoe aangewezen instellingen actief aan het verzamelen van materiaal in plaats van te wachten tot dit wordt gedeponereerd, zodat de administratieve belasting voor producenten van digitaal materiaal tot een minimum wordt beperkt, en dit moet derhalve in de nationale wetgeving worden geregeld.”* (Kroes 2011, nr. 17). Voorbeelden van proactieve verzamelstrategieën zijn talrijk. Een voorbeeld van een webharvestingproject is de Wayback Machine van het Internet Archive, een non-profit bibliotheek die sinds 1996 websites archiveert. Er zijn inmiddels meer dan 835 miljard webpagina's opgeslagen, die via een webinterface toegankelijk zijn (Wayback Mach. Van Het Internet Arch., z.d.). Het archief bevat ook boeken, video's, audio en software, en werkt samen met duizenden instellingen. Ook bijvoorbeeld Amsab-ISG werkt proactief om hedendaags activisme te capteren: ze verwachten dat activistische archieven van vandaag later in bewaring komen, en verzamelen daarom nu al websites en sociale media van relevante organisaties (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Er wordt dus op verschillende manieren ingezet op het actief verzamelen van digitale content.

Tegenover de ambitie om digitaal erfgoed proactief te verzamelen, staat de realiteit van beperkingen en capaciteit bij erfgoedinstellingen. Digitale objecten zoals apps, websites, NFT's en sociale media vereisen elk specifieke preservingsooplossingen (Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025). Bovendien evolueert technologie snel, wat conservering moeilijk maakt. Denk hierbij aan software die niet meer werkt na een update. Hoewel API's cruciaal zijn voor software en automatische gegevensuitwisseling, veranderen ze voortdurend (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025; Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025). Zo moeten archiveringsstrategieën zich steeds aanpassen om toegang tot de data te behouden. Daarnaast botsen veel instellingen op de meerlagigheid, complexiteit en enorme hoeveelheid van de data (Faro 25 februari; Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Toegang tot digitale bronnen is technisch en praktisch problematisch waarbij veel captatie vaak manueel moet gebeuren (Faro 25 februari). Daar tegenover, bieden automatische scrapingtools geen volledige oplossing: de output hangt af van de infrastructuur van het platform zelf en is zelden volledig of representatief (Faro 25 februari). Bovendien vereist born-digital verzamelen niet alleen captatie, maar ook intensieve datakwaliteitszorg. Niet-gestandaardiseerde of rommelige data moeten via data-cleaning bruikbaar worden gemaakt voor collecties, een proces dat zowel cruciaal als arbeidsintensief is (Saenko 2025; Weyns 2025). Tools zoals OpenRefine, aanbevolen door meemoo, maken batchcorrecties en koppelingen aan externe standaarden mogelijk (Saenko 2025) maar toch blijft deze beperking stand houden. Deze uitdagingen worden versterkt door ingewikkelde wetgeving en onzekerheid over wat wel of niet mag. Zo staan veel instellingen op vlak van digitale preserving nog steeds aan het begin.

Binnen het geheel vormt het capteren van sociale media een aparte en stevige uitdaging. De interactiestructuur is vluchtig, platformen zijn vaak gesloten systemen en scrapen komt geregeld in conflict met gebruiksvoorwaarden (Faro 25 februari). Waar de eerste digitale bestanden uit de jaren tachtig nog voornamelijk statische printfiles waren met slechts trage vormen van interactie, vergelijkbaar met briefwisseling, is communicatie vandaag volledig geïntegreerd in de digitale objecten zelf. Bij sociale mediaplatformen is die interactie zelfs uitgegroeid tot de kern van het document (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Verder wordt er bevestigd *“Als je al die dingen gaat wegcensureren, neem je ook de dynamiek weg van het platform. Dan archiveer je niet langer sociale media, maar alleen statuspagina's.”* (Olivier Van

D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025). Zo zouden erfgoedinstellingen daar oog voor moeten hebben: archiveren gaat niet alleen over de inhoud, maar ook over het vastleggen van een representatief staal van hoe die ingebedde interactie de huidige samenleving vormgeeft (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Het bewaren van digitale cultuur wordt bemoeilijkt door de afhankelijkheid van commerciële technologiebedrijven. Deze platforms houden zelden rekening met de noden van archiefinstellingen (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). E-mail is daar een duidelijk voorbeeld van: hoewel het een belangrijk communicatiemiddel is geworden, ontbreekt het aan goede mogelijkheden om e-mails duurzaam te archiveren (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Veel providers bieden geen eenvoudige manier om e-mails uit het systeem te halen en veilig te bewaren (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Hierdoor zijn interacties op platformen moeilijk te vatten en te archiveren, ondanks hun relevantie voor het hedendaagse erfgoed.

Naast technische obstakels zijn juridische beperkingen een van de grootste struikelblokken. Digitale objecten zijn vaak auteursrechtelijk beschermd, bevatten persoonsgegevens of roepen ethische vragen op wanneer ze gebruikersinteracties representeren (de Haan, Jansma, en Vogel 2017). De afhankelijkheid van private platformen en formaten, zeker bij user-generated content, maakt volledige captatie moeizaam (Faro 25 februari). Eigendomsrechten kunnen snel veranderen en veel rechten op digitale inhoud zijn tijdelijk of beperkt. Zowel Vlaamse, Europese als internationale beleidsdocumenten erkennen deze problematiek en benadrukken het belang van een krachtig wettelijk kader dat erfgoedinstellingen ruimte geeft om digitaal erfgoed legaal te verzamelen, te bewaren en toegankelijk te maken ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021; Esmans en De Wit 2006; Fabre 2022; Kroes 2011). Zoals UNESCO stelt in de *Richtlijnen voor de selectie van digitaal erfgoed voor langdurige bewaring*: "Om het behoud van digitale content te ondersteunen, is een belangrijk langetermijndoel internationale actie die het veiligstellen van materiaal en de toegang voor erfgoedwerkers mogelijk maakt, samen met vooruitgang op nationaal niveau om ervoor te zorgen dat de keuzes van digitale collectiebeheerders zo veel mogelijk enkel door professionele overwegingen worden geleid." (eigen vertaling 'UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021, 16). Hiermee wordt het belang benadrukt van wetgeving die over alle niveaus heen reikt en de rechtenstatus zodanig structureert dat ze zowel de positie van makers als die van culturele instellingen versterkt.

Een belangrijke stap hierin is de *Europese Directive on Copyright in the Digital Single Market* (DSM, 2019). Deze richtlijn harmoniseert auteursrechten in de EU ('Directive on Copyright in the Digital Single Market' 2019). Ze verplicht online platformen, met user generated content zoals YouTube en TikTok, om licenties af te sluiten met rechthebbenden, wat bijdraagt aan een eerlijker verdienmodel voor makers (Vuijlsteke e.a. 2023). Voor erfgoedinstellingen is dit cruciaal, omdat het zo uitzonderingen bevat die het preservareren van digitale werken wettelijk mogelijk maken. Nieuwe technologieën zoals AI en NFT's stellen bovendien juridische vragen die nog niet voldoende worden opgevangen door de bestaande regelgeving (Faro 25 februari). Zoals ook het Vlaamse visierapport van 2022 onderstreept, blijft het doel van de richtlijn om auteursrechten beter te regelen om drempels weg te nemen (Fabre 2022). Naast de DSM vormen recente EU-verordeningen een aanvulling op dit juridische landschap. De *Digital Services Act* (DSA, 2022) legt verantwoordelijkheden op aan zeer grote online platforms en verplicht hen onder meer om transparanter te zijn en (Directoraat-generaal Communicatie, z.d.). Voor de erfgoedsector is het belangrijk dat onderzoekers en erfgoedinstellingen toegang hebben tot datasets, ook wanneer deze in gesloten platformen zijn ingebed (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Dit creëert mogelijkheden om sociale media en andere digitale platformen

als representatief erfgoed te capteren. De *Digital Markets Act* (DMA, 2022) richt zich op het reguleren van dominante techbedrijven om eerlijke concurrentie te waarborgen, wat indirect ook relevant is voor de toegang tot digitale content en interoperabiliteit van platforms waarborgt (Vuijlsteke e.a. 2023). Daarnaast biedt de *Data Governance Act* (DGA, 2023) een kader voor veilig datadelen over sectoren en grenzen heen. In een persbericht van de Europese Commissie over de inwerkingtreding van de Data Governance Act wordt het belang van cultureel erfgoed expliciet benoemd als een prioritaire sector: *“Al deze tools zullen de datastromen vergroten en zo de ontwikkeling van gemeenschappelijke Europese dataruimtes ondersteunen, zoals de maakindustrie, cultureel erfgoed, landbouw en gezondheid.”* (Europese Commissie 2023). Deze combinatie van wetgevingen creëert samen de randvoorwaarden waarbinnen instellingen digitale cultuur structureel kunnen verzamelen en ontsluiten. Voor instellingen betekent dit dat juridische en beleidsmatige keuzes direct de mogelijkheden bepalen om digitale cultuur te verzamelen en te transformeren tot erfgoed.

De overvloed aan digitale data plaatst instellingen voor wat Harrison (2012) een *accumulatiecrisis* noemt: steeds meer zaken krijgen erfgoedstatus, zonder dat altijd kritisch wordt nagedacht over wie beslist wat behouden blijft (Harrison 2012). De ethische dimensie van selectie dringt zich onvermijdelijk op in het verzamelen van digitale cultuur, waar data exponentieel groeien. Het selecteren van digitaal erfgoed vereist volgens UNESCO niet alleen een inschatting van de culturele of maatschappelijke waarde ('significance'), maar ook van de duurzaamheid en beschikbaarheid ervan binnen het bredere erfgoedveld ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021). De UNESCO/PERSIST-richtlijnen (2021) onderstrepen het belang van doordachte keuzes en reiken instellingen drie concrete strategieën aan om hun selectieproces te structureren: doelgerichte selectie binnen thema's, gebeurtenissen of gemeenschappen; representatieve steekproeven om een bredere afspiegeling te verzamelen; of volledige verzameling binnen een afgebakend domein zoals alle content rond een hashtag ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021). Deze methodes bieden instellingen houvast om hun verzamelpraktijk inhoudelijk en maatschappelijk te verantwoorden.

Toch gebeurt selectie nooit in een vacuüm. Instellingen moeten daarom een zorgvuldige balans vinden tussen representativiteit en haalbaarheid (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025; Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025; Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025; Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025). Enerzijds streven ze ernaar om een zo breed en divers mogelijk beeld van digitale cultuur te documenteren. Anderzijds stoten ze op duidelijke technische, ecologische en financiële beperkingen. Het roept de vraag op of het verantwoord is om terabytes aan digitale content te archiveren waarvan de toekomstige waarde onzeker is. In plaats van te verzamelen "omdat het kan", dwingt dit tot een selectieve en doelgerichte aanpak, waarin bewuste afwegingen centraal staan. Deze spanning raakt aan het voorafgaande hoofdstuk over waarderen: wat als iets als waardevol wordt erkend, maar niet verzameld kan worden? In de praktijk komt het erop neer dat instellingen bij het verzamelen van digitale cultuur voortdurend balanceren tussen de relevantie voor de collectie, de inhoudelijke meerwaarde ten opzichte van bestaande bronnen, de technische mogelijkheden om het materiaal duurzaam vast te leggen, en de beschikbare middelen. Deze factoren dwingen tot keuzes, maar maken ook zichtbaar dat elke selectie onvermijdelijk gepaard gaat met uitsluiting.

De structurele inzet op het brede en proactieve verzamelen van born-digital cultuur is binnen musea minder ingeburgerd dan bij andere erfgoedinstellingen. Zoals in een interview naar voor kwam is dit omdat: *“Archieven meer die brede maatschappelijke stem in zijn totaliteit gaan*

proberen te verzamelen.” (Olivier Van D’huynslager, ‘Design Museum’, mei 2025). Deze observatie wordt ondersteund door de literatuur. De verschillen zijn deels terug te voeren op uiteenlopende waarderingspraktijken en institutionele prioriteiten (Robinson 2012). Waar archieven doorgaans streven naar volledigheid en neutraliteit en documentatie nastreven, maken musea thematische en curatorische keuzes die objecten actief positioneren binnen bredere culturele of historische narratieven (Robinson 2012). Dat leidt tot uiteenlopende selectiepraktijken, die sterk samenhangen met de aard en missie van de instelling. Volgens de UNESCO/PERSIST-richtlijnen vereist de opkomst van digitale cultuur bovendien een grondige heroriëntatie van verzamel- en bewaarbeleid in alle erfgoedinstellingen, met verschil in musea, archieven en bibliotheken (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021, 12-15). Hoewel elk type instelling eigen benaderingen hanteert, benadrukken de PERSIST-richtlijnen het belang van een geïntegreerde aanpak waarin digitale en traditionele verzamelstrategieën elkaar versterken.

In het selectieproces van digitaal erfgoed benadrukken de UNESCO/PERSIST-richtlijnen (2021) het belang van gemeenschapsbetrokkenheid. Dit sluit aan bij bredere erfgoedvisies waarin erfgoed wordt benaderd als iets dat ontstaat in interactie met gemeenschappen (Andreas Stynen, ‘KU Leuven’, mei 2025). Door gemeenschappen actief te betrekken, verschuift het perspectief op wat als cultureel relevant wordt beschouwd: waardering wordt niet langer uitsluitend bepaald door experts, maar ontstaat in dialoog met diverse stemmen (Andreas Stynen, ‘KU Leuven’, mei 2025). Deze participatieve benadering beïnvloedt niet alleen de selectie, maar ook de waardering zelf, en draagt bij aan meer inclusieve en rechtvaardige verzamelpraktijken. Tegelijk biedt deze werkwijze ook praktische voordelen. Door samen met betrokken gemeenschappen te verzamelen, kunnen instellingen beter inspelen op wat leeft, krijgen ze toegang tot context en bronnen die anders moeilijk te bereiken zijn, en wordt het verzamelproces gedragen door meerdere partijen (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025).

Een voorbeeld van een participatief verzamelmodel vinden we bij Amsab-ISG. De instelling combineert klassieke scrapingtechnieken met zelfarchivering, waarbij actiegroepen worden aangemoedigd om zelf een kopie van hun online gegevens op te vragen bij sociale mediaplatformen (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Een bijkomend voordeel is dat het hergebruik van deze data vlotter verloopt wanneer er vooraf duidelijke afspraken zijn gemaakt over auteursrechten en privacy (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Dergelijke voorafgaande afspraken beperken juridische risico’s, zeker in vergelijking met scraping. Toch zijn er belangrijke beperkingen. Het omzetten van online data naar duurzame archiefkopieën is technisch complex. Hoewel zelf verkregen data betrouwbaarder zijn qua herkomst, blijken ze vaak moeilijk bruikbaar door ongestructureerde formaten, zoals losse HTML-bestanden waarin context en metadata ontbreken (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Bovendien is volledigheid zelden gegarandeerd, zeker bij actieve sociale mediakanalen waarvan oudere inhoud vaak onvindbaar is (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Zelfarchivering vereist daarnaast veel tijd, technische ondersteuning en digitale expertise (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Zo komen foutmeldingen en trage respons bij het opvragen van gegevens vaak voor (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Wat op het eerste gezicht een laagdrempelige methode lijkt, blijkt in de praktijk vaak nog steeds niet gebruiksvriendelijk.

Toch doen deze moeilijkheden niets af aan de waarde van een participatief proces. Zo reflecteert de collectie van Design Museum Gent de zoektocht naar nieuwe vormen van digitaal ontwerp aan de hand van participatie (Olivier Van D’huynslager, ‘Design Museum’, mei 2025).

Binnen het project Studio Digitaal werkt het museum samen met ontwerpers en ontwikkelaars aan nieuwe digitale creaties die meteen mee vorm geven aan het erfgoeddenken. Het museum verzamelt niet alleen retrospectief, maar ook prospectief, via opdrachten aan ontwerpers of samenwerkingen met het publiek. Voorbeelden zijn *Searcher*, *Lost in Diffusion* of de *Eggbot-workshops* in de wijk Macharius (Van D'huynslager, z.d.). De samenwerking zorgt ervoor dat het verzamelen een dynamisch proces wordt waarin creatie, presentatie en selectie samenvallen. Ook andere initiatieven, zoals *OpenStructures* door Thomas Lommée, tonen hoe experiment en co-creatie kunnen leiden tot nieuwe verzamelobjecten. Op OpenStructures delen ontwerpers sinds 2007 objecten die compatibel zijn met het-zelfde raster van 4 x 4 cm (Fierens 2009). Op die manier blijft niet alleen het eindproduct bewaard, maar ook het ontstaansproces van samenwerking en ontwerp. In het geval van deze voorstellen ligt er een eerdere noodzaak tot samenwerking met makers. In theorie klinkt participatie vanzelfsprekend, maar in de praktijk vergt het geduld, inzet en zorgvuldige afstemming (Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025). Tegelijk zorgen deze participatieve praktijken voor nieuwe vormen van inclusie.

Participatieve processen kunnen ook een bron van informatie vormen bij verloren erfgoed. Webarcheologie biedt in dat kader een manier om digitaal verlies deels te herstellen, via het actief opsporen, reconstrueren en documenteren van verdwenen websites en digitale artefacten. Een bekend voorbeeld is de heropbouw van GeoCities, een platform voor persoonlijke homepages dat in 2009 offline werd gehaald (de Haan e.a. 2017, 35-36). Dankzij de inzet van online gemeenschappen kon een aanzienlijk deel van de inhoud worden veiliggesteld en opnieuw beschikbaar gesteld, met het oog op het bewaren van de oorspronkelijke internetervaring (de Haan e.a. 2017, 35-36). Het project *DDS Herleeft*, rond De Digitale Stad Amsterdam (DDS), ging nog verder door niet enkel de technische infrastructuur te reconstrueren, maar ook de sociale, culturele en maatschappelijke betekenis van het platform te herstellen (de Haan e.a. 2017). Voormalige gebruikers werden actief betrokken via interviews, co-creatie en crowdsourcing (de Haan e.a. 2017), waardoor het waarderingsproces een uitgesproken participatief karakter kreeg. Erfgoed wordt in dit soort trajecten niet top-down gedefinieerd, maar ontstaat via een sociaal en iteratief proces waarin meerdere stemmen bepalen wat cultureel relevant is. Tegelijk maakt *DDS Herleeft* duidelijk hoe het verzamelen van digitaal erfgoed vaak retrospectief en technisch complex is: de reconstructie gebeurde op basis van verspreide bestanden, back-ups en serverfragmenten (de Haan e.a. 2017). Het 'opgraven' ervan is dan ook niet louter technisch, maar vereist culturele duiding. Zonder context verliezen deze digitale sporen hun erfgoedwaarde (de Haan e.a. 2017). Metadata vormt daarom een essentiële schakel tussen verzamelen en bewaren, waarbij het erfgoedproces zich uitstrekt van bestanden en interfaces tot infrastructuren en sociale betekenislagen.

Ook de opkomst van artificiële intelligentie (AI) krijgt internationaal toenemende aandacht als vorm van born-digital cultuur. Beleidsdocumenten zoals de *Montreal Declaration (2018)* en de *UNESCO-aanbevelingen over ethiek en AI (2021)* benadrukken het belang van een verantwoorde omgang met AI, met bijzondere aandacht voor transparantie, mensenrechten en duurzaamheid. Hoewel AI daarin vooral als beleidsuitdaging wordt benaderd, wordt ook het potentieel erkend voor cultureel erfgoed ('Montreal Declaration for a Responsible Development of Artificial Intelligence' 2018; 'Recommendation on the ethics of artificial intelligence' 2021). Zo kan AI concreet bijdragen aan het selecteren, interpreteren en ontsluiten van digitale objecten in een steeds complexere informatieomgeving ('Recommendation on the ethics of artificial intelligence' 2021). Tegelijk waarschuwen deze documenten voor de risico's van automatisering, zoals ingebouwde bias, verlies aan context en de ondoorzichtigheid van algoritmen ('Montreal Declaration for a Responsible Development of Artificial Intelligence' 2018; 'Recommendation on

the ethics of artificial intelligence' 2021). Dit vereist een kritische benadering die AI als hulpmiddel beschouwt voor cultureel erfgoed.

Een voorbeeld hiervan is de studie van DG Connect (2022), die de rol van AI in de culturele en creatieve sectoren onderzoekt. Musea en archieven kunnen AI inzetten voor verbeterde analyse, efficiënte archivering, geautomatiseerde vertaling en gepersonaliseerde publiekswerking (European Commission. Directorate General for Communications Networks, Content and Technology. 2022). Nieuwe technieken zoals Retrieval-Augmented Generation (RAG) maken het mogelijk om taalmodellen te koppelen aan de eigen databanken, zodat gebruikers contextspecifieke antwoorden krijgen met correcte bronverwijzingen (European Commission. Directorate General for Communications Networks, Content and Technology. 2022). Toch blijven implementatie, kosten, datakwaliteit en kennis een remmende factor (European Commission. Directorate General for Communications Networks, Content and Technology. 2022). Het potentieel op lange termijn is groot, maar een brede en betrouwbare toepassing in de dagelijkse verzamelpraktijk laat nog op zich wachten.

In Vlaanderen experimenteren verschillende erfgoedinstellingen met de mogelijkheden van AI. In samenwerking met kunstenaars en technologische partners experimenteert het Design museum met AI als creatieve en onderzoekende tool. Zo werd in het project *Lost in Diffusion*, samen met Kasper Jordaens, een model getraind op beelden en metadata uit de collectie om nieuwe, fictieve designobjecten te genereren (Design Museum Gent, z.d.-b). Daarmee verkent het museum hoe AI kan bijdragen aan het ontdekken van alternatieve betekenislagen binnen de collectie. In een ander traject wordt computer vision ingezet om automatisch de dominante kleuren in collectiebeelden te identificeren, wat leidt tot een alternatieve, visueel geordende toegang tot de collectie (Design Museum Gent, z.d.-b). Ook taaltechnologie speelt een rol: in het *CHAI-T*-project ontwikkelt het museum, samen met MoMu, het Vlaams Architectuurinstituut en meemoo, een AI-systeem dat erfgoedbeschrijvingen automatisch en contextgevoelig vertaalt naar andere talen (Design Museum Gent, z.d.-a). Meemoo onderzoekt daarnaast hoe AI metadata kan aanvullen of genereren voor audiovisueel materiaal, bijvoorbeeld via gezichtsherkenning, spraak-naar-tekst of tekstherkenning (Magnus e.a. 2025). Die technieken zijn essentieel voor archieven met beperkte beschrijvingen, maar roepen ook vragen op rond privacy, transparantie en ecologische impact. Zowel Design Museum Gent als meemoo benaderen AI niet louter als technologische innovatie, maar als een hulpmiddel om het verzamelen, ordenen en interpreteren van digitale collecties te verrijken.

AI vormt niet alleen een hulpmiddel bij het verzamelen van digitale cultuur, maar is zelf ook een vorm van born-digital erfgoed die expliciete waardering vraagt. Internationale richtlijnen, zoals die van het UNESCO/PERSIST-initiatief, pleiten ervoor om AI niet louter te benaderen als technologisch instrument of output, maar als een complex cultureel artefact. ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021, 22-26). Het verzamelen van AI als erfgoedobject houdt dan ook in dat men aandacht heeft voor het volledige '*AI-record*': van de gebruikte datasets, logbestanden en broncode tot de maatschappelijke context waarin het systeem is ontwikkeld ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021, 22-26). Door AI als cultureel product te erkennen, onderstrepen erfgoedinstellingen de nood aan een bewuste en kritische omgang met de technologie, waarin ook het toekomstige behoud van dit soort objecten al tijdens het verzamelproces mee wordt overwogen. AI is dus niet enkel een hulpmiddel bij erfgoedwerking, maar ook zelf een erfgoedvorm die zorgvuldige waardering en verzameling vraagt.

Bewaren in het digitale tijdperk: mogelijkheden en beperkingen

Het bewaren van digitale cultuur is van cruciaal belang voor het erfgoediseren: het zorgt ervoor dat digitale objecten niet alleen symbolisch, maar ook materieel blijven voortbestaan en toegankelijk blijven voor toekomstige generaties. Digitale bewaring wordt gedefinieerd als *“alle acties die nodig zijn om de toegang tot digitaal materiaal te waarborgen, ook als de media niet meer functioneren of technologische en organisatorische veranderingen optreden”* (eigen vertaling ‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021, 4). Het Vlaamse Cultureelerfgoeddecreet (2021) heeft de bredere taakomschrijving van *“behouden en borgen,”* wat niet alleen betrekking heeft op het bewaren van objecten, maar ook op conservering, restauratie, actualisatie en overdracht van digitale objecten (Cultureelerfgoeddecreet 2021, art. 3). Dit benadrukt dat digitale bewaring geen eindpunt is, maar een continu proces dat bepaalt welke digitale sporen als erfgoed erkend en behouden moeten worden. Zoals de UNESCO/PERSIST-richtlijnen aangeven, zijn *“identificatie en vroege conserveringsinterventies essentieel om de toegankelijkheid van belangrijk digitaal erfgoed op de lange termijn te waarborgen”*. (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021, 2). Reeds bij de creatie van digitale content moet rekening worden gehouden met toekomstig behoud. De *Aanbeveling van de Raad van de EU (2011)* en de daaropvolgende *Raadsconclusies van 2012* benadrukken expliciet het belang van langetermijnpreservering van digitale collecties en dringen aan op nationale strategieën voor duurzame opslag (European Union 2025). Deze bekommernis blijft actueel: tijdens de openbare raadpleging van 2020 werd opnieuw gewezen op hardnekkige knelpunten zoals technologische veroudering, onvoldoende samenwerking en gebrek aan expertise rond digitale preservering (European Union 2025). Deze oproep wijst op de nood aan een actieve aanpak, waarbij instellingen reeds bij aanmaak, verwerving of selectie anticiperen op preservering.

Digitale bewaring is niet vanzelfsprekend. Het vereist specifieke methodologieën, infrastructuren en een erfgoedpraktijk die technische, juridische en ethische overwegingen integreert. In de *‘aanbeveling van de commissie betreffende de digitalisering en online-toegankelijkheid van cultureel materiaal en digitale bewaring’* wordt gewaarschuwd: *“Het ontbreken van een duidelijk en algemeen beleid voor de bewaring van digitale inhoud bedreigt de overlevingskansen van gedigitaliseerd materiaal en kan leiden tot het verlies van materiaal dat in digitaal formaat wordt geproduceerd.”* (Kroes 2011). Digitale duurzaamheid vraagt daarom om structurele inzet: duurzame opslag alleen is onvoldoende, het gaat om het voortdurend herwaarderen, documenteren en contextualiseren van digitale objecten binnen een snel veranderende technologische en maatschappelijke context. Internationale richtlijnen zoals de *UNESCO-aanbeveling voor digitaal erfgoed (2015)* benadrukken het belang van langetermijnstrategieën en adequate infrastructuur voor digitale bewaring (‘Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form; 2016’ 2015). Het *UNESCO Policy Dialogue-rapport (2021)* signaleert echter dat vele erfgoedinstellingen kampen met tekorten aan middelen, technische capaciteit en juridische duidelijkheid, vooral met betrekking tot born-digital materiaal (‘Outcomes of UNESCO Policy Dialogue Documentary heritage at risk: Policy gaps in digital preservation (2021)’ 2021). Ook in Vlaanderen wordt deze kloof bevestigd. Het Eindrapport Business Case (2022) waarschuwt voor de versnippering van systemen en kennis binnen de sector, en pleit voor een gezamenlijke infrastructuur gebaseerd op open standaarden en interoperabiliteit (‘Eindrapport Business Case “Een digitale basisinfrastructuur voor de duurzame omgang met digitale collecties”’ 2022). Deze rapporten wijzen op een duidelijke herkenning: digitale bewaring vereist niet alleen

geavanceerde technieken, maar ook een herdefiniëring van de rol van erfgoedinstellingen in een digitale en veranderende samenleving.

De verantwoordelijkheid voor digitale bewaring ligt steeds meer bij erfgoedinstellingen. De UNESCO/PERSIST-richtlijnen onderstrepen dat nationale instellingen in de bibliotheek-, archief-, museum- en erfgoedsector een voortrekkersrol moeten spelen in het ontwikkelen van strategieën voor digitale selectie en bewaring, en in het aansturen van overheidsinstanties en erfgoedgemeenschappen op dit vlak ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021, 14). Ook kennisdeling, samenwerking en afstemming tussen instellingen zijn naar voren geschoven om digitaal erfgoed duurzaam en efficiënt te organiseren ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021). Zoals een erfgoedexpert opmerkte in een interview: *"Een museum is eigenlijk niet echt gewapend om als archief dienst te doen. (...) Maar stel nu dat je tussen die verschillende soorten instellingen een toenadering krijgt, een uitwisseling van best practices en ideeën, dan ga je wel musea krijgen die veel sterker ervaring hebben in het bewaren, het beheren van digitaal materiaal."* (Andreas Stynen, 'KU Leuven', mei 2025). Door beperkte personele en financiële middelen ontstaan er uiteenlopende accenten: de ene instelling focust op webarchivering, de andere op duurzame opslag, juridische bijstand of publieksgerichte digitale toepassingen (Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Deze kruisbestuiving tussen musea, archieven en bibliotheken laat toe om specifieke sterktes te bundelen en over instellingen heen in te zetten. In de praktijk blijkt deze samenwerking echter vaak moeilijk te realiseren. Versnippering is een veelgenoemd probleem: elke instelling ontwikkelt eigen platformen, tools en werkwijzen, afgestemd op de eigen collectie, context en beschikbare middelen (Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025; Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Zo blijft structurele samenwerking op Vlaams of federaal niveau complex, door verschillen in schaal, missie, financiering en expertise van instellingen (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Kleine instellingen hebben vaak andere prioriteiten dan grote nationale organisaties, en sectorale logica's (zoals museaal versus archiefmatig werken) botsen soms met elkaar. Daartegenover wordt de samenwerking met externe partners naar vorgeschoven om de kennis over digitale bewaring up-to-date te houden. Onderzoekers, technische experts en softwareontwikkelaars kunnen een belangrijke rol spelen in het ontwikkelen van methodologieën voor digitale archivering. Katrien Weyns benadrukt in dit verband het belang van netwerken en je te laten omringen door kennis (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Zo groeit het besef dat digitale bewaring deze grenzen overstijgt: het is geen louter technische opdracht binnen één instelling maar het vergt coördinatie, het delen van infrastructuur en kennis, en het ontwikkelen van sectorbrede visies op digitale duurzaamheid.

Digitale collecties openen nieuwe perspectieven voor het bewaren van erfgoed. Ze maken het mogelijk om niet alleen traditionele erfgoedobjecten te digitaliseren, maar ook om born-digital creaties op te nemen in het cultureel geheugen. Een voorbeeld hiervan is de werking van de Erfgoedbibliotheek Hendrik Conscience, die haar collectie de laatste jaren uitbreidt met digitale publicaties zoals e-books, podcasts en luisterboeken (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Deze digitale objecten worden niet langer als aanvullende of tijdelijke informatiedragers beschouwd, maar erkend als volwaardige erfgoedobjecten. Deze evolutie sluit nauw aan bij het Vlaamse Cultureelerfgoeddecreet, dat expliciet stelt dat erfgoedbibliotheken ook verantwoordelijk zijn voor het verzamelen en behouden van *"hedendaagse digitale publicaties"* (Cultureelerfgoeddecreet 2021, art. 3). Op het eerste zicht lijkt digitale opslag een vanzelfsprekende en efficiënte oplossing: ze maakt het mogelijk om grotere volumes aan informatie te bewaren zonder de fysieke beperkingen van depotruimte

(Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Bovendien verhoogt digitalisering de toegankelijkheid van collecties (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Digitale objecten kunnen overal en op elk moment geraadpleegd worden, wat het bereik van erfgoedinstellingen aanzienlijk vergroot. Ook in het licht van calamiteiten lijkt digitale opslag veiliger: bestanden kunnen op meerdere locaties worden opgeslagen en sneller worden gerecupereerd dan fysieke objecten (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). In dit verhaal is het van belang dat deze digitale collecties ook gebruiksvriendelijk zijn. De toegankelijkheid van digitale erfgoedobjecten hangt immers niet alleen af van hun beschikbaarheid, maar ook van de aanwezigheid van goed ontworpen interfaces en platformen die het publiek in staat stellen om ze te vinden, te interpreteren en te gebruiken (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025).

Echter is digitale opslag verre van een onbeperkte oplossing en gaat deze gepaard met aanzienlijke kosten en ecologische lasten. Zo zijn de structurele kosten voor digitale opslaginfrastructuur hoog, zeker wanneer men inzet op langdurige en redundante opslag (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Serverfarms waar digitale collecties vaak worden ondergebracht vergt immers niet enkel opslagruimte, maar ook koeling, energievoorziening, beveiliging en permanente monitoring van bestanden (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Deze energiebehoefte maakt digitale opslag ecologisch belastend, en stelt vragen over de duurzaamheid. Alternatieve opslagmethoden, zoals tape-opslag, waarbij data worden bewaard op magnetische banden die offline worden opgeslagen, bieden een oplossing (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Maar deze oplossingen zijn minder dynamisch: ze zijn trager in gebruik, moeilijker te integreren in interactieve toepassingen, en minder geschikt voor collecties die regelmatig geconsulteerd of aangepast worden (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025).

Daarnaast zijn digitale objecten technologisch kwetsbaar. Hun leesbaarheid en bruikbaarheid zijn sterk afhankelijk van software, hardware en bestandsformaten die snel verouderen (Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025; Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025). Wanneer het onderliggende systeem, een besturingssysteem, een specifieke softwareversie of zelfs een apparaat, niet langer functioneert of beschikbaar is, kan het bestand zelf onleesbaar worden. Digitale objecten zijn afhankelijk van een hele keten van technologische componenten die continu onderhouden of geëmuleerd moeten worden (Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025). Maar ook simpelweg het gebruik van cd's en dvd's voor digitale opslag kan leiden tot informatieverlies door hun beperkte levensduur en fysieke schade zoals krassen en vocht (Vanderperren en Lorrain, z.d.). Het maken van disk images en het overzetten naar betrouwbare opslagmedia zoals harde schijven is essentieel, maar regelmatige back-ups en integriteitscontroles zijn noodzakelijk, aangezien ook harde schijven kunnen verslijten (Vanderperren en Lorrain, z.d.). Ter bescherming worden technieken zoals checksums (om fouten en corruptie in bestanden op te sporen), redundante back-ups (meervoudige kopieën op verschillende locaties) (Yannick Gees, 'Conscience bibliotheek', mei 2025), formatmigratie (het omzetten naar nieuwe bestandsformaten) en emulatie (het nabootsen van verouderde software of hardware) ingezet om de duurzaamheid van digitale collecties te waarborgen (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025).

De kwetsbaarheid van digitale opslag leidt tot een essentiële reflectie over wat het betekent om iets werkelijk te bewaren. Is data die technisch is opgeslagen maar niet meer toegankelijk,

interpreteerbaar of bruikbaar, wel nog erfgoed? Erfgoed vereist immers meer dan fysieke aanwezigheid: het moet kunnen spreken tot toekomstige generaties. Of zoals de vraag gesteld kan worden: is het bewaren van iets dat niemand meer kan zien of gebruiken, wel nog bewaren? Daarom zetten erfgoedinstellingen in op actieve instandhoudingsstrategieën, die verder gaan dan louter opslag. Het vereist niet alleen technologische oplossingen om verouderde bestandsformaten toegankelijk te houden, maar ook actieve instandhoudingsprogramma's die toekomstgericht zijn (Webarchive UNESCO, z.d.).

Internetkunst, mediakunst en games zijn voorbeelden van digitale kunst waarvan de houdbaarheid wordt bedreigd door de beperkte levensduur van de benodigde hard- en software (Magnus, z.d.). Het is daarom essentieel om nu al na te denken over oplossingen voor toekomstige problemen. Een belangrijke stap is voor kunstenaars om de essentiële kenmerken van hun werk te definiëren, zodat anderen de oorspronkelijke bedoeling kunnen begrijpen en geïnformeerd beslissingen kunnen nemen over de preserving. Geert Mul, bijvoorbeeld, maakt interactieve kunst die zowel digitaal als fysiek is en in musea ervaren kan worden (Magnus, z.d.). Het bewaren van de oorspronkelijke beleving is een uitdaging, aangezien techniek en inhoud sterk verweven zijn. Het kunstwerk *Shan Shui* van Geert Mul vereist een specifieke opstelling van projectoren, sensoren en software voor een authentieke ervaring. Claudia Roeck onderzoekt hoe deze essentiële kenmerken bewaard kunnen blijven door documentatie en het definiëren van 'significante eigenschappen', evenals door migratie of emulatie van de technologie (Magnus, z.d.). Dit voorbeeld toont aan dat digitaal bewaren meer inhoudt dan alleen technische opslag; het vraagt om actieve interpretatie, documentatie en samenwerking met kunstenaars, zodat digitale kunstwerken niet verloren gaan wanneer hun technische drager veroudert.

Tegelijkertijd vormt de collectie het kloppende hart van collectiebeherende erfgoedinstelling. Ze ligt aan de basis van herinnering, onderzoek, educatie en publiekswerking (Robinson 2012). In een digitale context volstaat het dan ook niet om louter technische preservingmaatregelen te treffen. Digitale bewaring vraagt om een geïntegreerde aanpak waarin technische duurzaamheid hand in hand gaat met culturele betekenisgeving. De keuzes die daarbij worden gemaakt, over wat wordt bewaard, waarom en hoe, zijn fundamenteel. Digitale objecten zijn immers gelaagd, dynamisch en sterk contextafhankelijk. Niet alles kan of hoeft bewaard te worden: soms ligt de nadruk op de inhoud (zoals tekst of beeld), soms op de context (zoals platform, esthetiek of interactie), en vaak is het een afweging van beide. Internationale richtlijnen, zoals de *UNESCO/PERSIST-richtlijnen* en de *'Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form'* (2015), onderstrepen daarom het belang van transparantie over selectie- en bewaarkeuzes. Enkel het archiveren van de output, zonder beslissingen, structuur of gebruiksomgeving te documenteren, leidt tot verlies van betekenis en erfgoedwaarde ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021; 'Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form; 2016' 2015). Digitale bewaring is geen louter technische handeling, maar een proces dat wordt gestuurd door waarderingen, doelstellingen en institutionele visies.

Een cruciaal onderdeel van digitale bewaring is metadata. Volgens de UNESCO/PERSIST-richtlijnen wordt metadata vaak omschreven als "data over data", maar dat is slechts een oppervlakkige definitie ('UNESCO/PERSIST-richtlijnen' 2021, 27-28). Het wordt wel voorgesteld als: *"Binnen erfgoedinstellingen dienen de vereiste metadata te worden beschouwd als alle informatie (in digitale of fysieke vorm) die essentieel is om ervoor te zorgen dat het te bewaren digitale materiaal toegankelijk, begrijpelijk en bruikbaar is en blijft. Metadata verschaffen de*

instelling de informatie die nodig is om digitaal erfgoed in de toekomst te ontsluiten en te behouden.” (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021, 27-28). Digitale objecten ontleen immers pas hun volle betekenis wanneer ze correct beschreven zijn en binnen hun oorspronkelijke context begrepen kunnen worden. De richtlijnen onderstrepen het belang van verschillende metadata-types: structurele metadata (voor de technische leesbaarheid), beschrijvende metadata (met contextuele of inhoudelijke informatie), administratieve metadata (voor beheer en rechten), en zelfs metametadata, die de herkomst en betrouwbaarheid van de metadata zelf documenteert (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021, 27-28). Documenteren is dan ook geen randactiviteit, maar een wezenlijk onderdeel van duurzame digitale bewaring. In het verlengde daarvan wijst het London Charter op het belang van ‘paradata’: informatie die inzicht biedt in de interpretatieve en technische keuzes achter een digitale reconstructie (Denard 2012, art. 4). Door ook dat besluitvormingsproces vast te leggen, wordt niet alleen het proces tot het eindresultaat bewaard, maar ook de kennis die nodig is voor toekomstige herinterpretatie en validatie.

Deze inzichten sluiten naadloos aan bij de FAIR-principes (Findable, Accessible, Interoperable, Reusable), die stellen dat rijke, goed gestructureerde metadata cruciaal zijn voor vindbaarheid en herbruikbaarheid (Wilkinson e.a. 2016; GOFAIR 2016). Tegelijkertijd benadrukken de CARE-principes (Collective Benefit, Authority to Control, Responsibility, Ethics) dat erfgoed, zeker wanneer het afkomstig is van inheemse of gemarginaliseerde gemeenschappen, niet zomaar mag worden opgeslagen of gedeeld zonder instemming van de betrokken gemeenschap (Carroll e.a. 2020). De spanning tussen de FAIR- en CARE-principes is hierbij instructief: FAIR stelt dat data vindbaar en herbruikbaar moet zijn, terwijl CARE benadrukt dat dit pas verantwoord is met aandacht voor culturele gevoeligheden en ethiek. Dit maakt duidelijk dat digitale bewaring niet alleen een technische, maar ook een ethische en politieke handeling is.

Op Vlaams niveau is de OSLO-standaard (Open Standaarden voor Linkende Organisaties), ontwikkeld binnen Digitaal Vlaanderen, een belangrijke poging tot uniformering van metadatapraktijken. Deze standaard wil semantische interoperabiliteit en herbruikbaarheid bevorderen via gestandaardiseerde metadata (Vlaanderen, z.d.). Hoewel OSLO veel potentieel biedt voor administratieve efficiëntie, toont praktijkervaring ook dat de logica ervan niet altijd aansluit bij de noden van erfgoedinstellingen. Zo wordt gezegd dat de OSLO-standaard niet altijd bedacht is vanuit het nut of de werking van de sector (Katrien Weyns, ‘KADOC’, mei 2025). Digitale cultuur is immers vaak participatief, tijdelijk, hybride en sterk contextueel. Er dreigt een reductie tot beheersdata, waarbij aspecten zoals platformdynamiek, beleving of esthetiek onderbelicht blijven. Er is dus nood aan brede ingebedde metadatapraktijken die niet alleen aansluiten bij digitale duurzaamheid, maar ook recht doen aan de specifieke kenmerken van digitale cultuur.

Het capteren van data haalt digitale objecten uit hun context en doet afbreuk aan hun betekenis. Het eerder aangehaalde project *DDS Herleeft* maakt dit treffend zichtbaar. De reconstructie van De Digitale Stad (DDS) vergde intensieve samenwerking tussen erfgoedwerkers, IT-specialisten en voormalige gebruikers, en toont hoe technische infrastructuur en gebruikerservaring onlosmakelijk verbonden zijn (de Haan e.a. 2017). DDS illustreert dat digitale bewaring niet alleen draait om het bewaren van bestanden, maar ook om het behouden van beleving en betekenis. Het project hanteerde drie complementaire preservingsstrategieën: bit-preserving (bewaring van ruwe data als back-up), virtuele reconstructie (emulatie via virtuele machines die ook softwareafhankelijkheden meenemen), en statische webarchivering (WARC-bestanden die DDS als een snapshot vastleggen) (de Haan

e.a. 2017). Zelfs bij technisch sluitende preservering blijft die context vaak slechts gedeeltelijk bewaard. Zo wordt gesteld: *“Door het samenbrengen van de bouwers, bedenkers, bezoekers en de gebruikers van DDS ontstaat kennisoverdracht en een beter begrip.”* (de Haan e.a. 2017, 46). DDS maakt duidelijk dat digitale bewaring verbonden is met complexe, meervoudige interpretatie en reconstructie.

Design Museum Gent benadert het bewaren van digitaal erfgoed vanuit een holistisch perspectief, waarbij de focus ligt op het creëren van duurzame, interoperabele digitale ecosystemen. Bewaren betekent hier meer dan alleen het veiligstellen van bestanden; het draait om het ontwikkelen van een digitale infrastructuur die born-digital en digitaal verrijkte objecten structureel beheert. Studio Digitaal speelt hierin een belangrijke rol door een eigen API te ontwikkelen, die externe partijen zoals onderzoekers en ontwerpers automatisch toegang geeft tot de collectiegegevens (Design Museum Gent, z.d.-b). Deze digitale interface maakt gebruik van standaarden zoals CIDOC-CRM, IIIF en de Vlaamse OSLO-profielen, wat niet alleen zorgt voor duurzame ontsluiting, maar ook voor hergebruik en kennisdeling (Van D’huynslager, z.d.). Het gebruik van linked open data-principes zorgt ervoor dat de collectiegegevens semantisch verrijkt en verbonden worden met andere databronnen, zowel binnen als buiten de sector (Van D’huynslager, z.d.; Design Museum Gent, z.d.-b). Semantische interoperabiliteit, oftewel het vastleggen van de betekenis van data in context, maakt deze verbindingen begrijpelijk en bruikbaar voor verschillende systemen en gebruikers (Design Museum Gent, z.d.-c). In dit connectivistische museumconcept is bewaren niet een losstaande taak, maar altijd verbonden met het verrijken, vernetwerken en delen van informatie.

Het bewaren van digitale cultuur is meer dan het veiligstellen van bestanden. Digitale erfgoedobjecten vragen om actieve curatie, voortdurende documentatie en duurzame toegankelijkheid. Ze moeten worden begrepen in hun technologische, sociale en esthetische context. Bewaren is een vorm van betekenisverlening: een praktijk die niet alleen kijkt naar het verleden, maar ook toekomstgericht nadenkt over wat erfgoed kan en moet zijn in een digitale wereld.

Presenteren in het digitale tijdperk: interpretatie en publieke toegang

Presentatie vormt de publieke dimensie van erfgoediseren: het is het moment waarop digitale cultuur zichtbaar, deelbaar en betekenisvol wordt gemaakt als erfgoed. Zoals de Charter on the Preservation of the Digital Heritage stelt: *“Het doel van het behoud van het digitale erfgoed is ervoor te zorgen dat het toegankelijk blijft voor het publiek.”* (‘Charter on the Preservation of the Digital Heritage’ 2003, art. 2). Ook het UNESCO/PERSIST-initiatief benadrukt dat presentatie en toegang geen afgeleide is van bewaring, maar onderdeel is van duurzaam digitaal erfgoedbeheer (‘UNESCO/PERSIST-richtlijnen’ 2021). Zonder deze toegankelijkheid verwordt digitaal erfgoed tot een gesloten bestand, zonder cultureel potentieel. Duurzaam omgaan met digitaal erfgoed vereist daarom meer dan technische bewaring: het vraagt om toegang, gebruik en interpretatie. De wijze waarop digitale artefacten worden gepresenteerd, draagt niet alleen bij aan hun culturele legitimatie, maar maakt ook het erfgoediseringsproces zelf zichtbaar en tastbaar. Door digitale objecten in een betekenisvolle context te plaatsen, ontstaan nieuwe lagen van waardering, interactie en reflectie. Zonder aandacht voor deze publieke dimensie dreigt digitaal erfgoed te verzanden in technologische opslag, in plaats van te functioneren als

levend cultureel geheugen. Digitale presentatie betekent in deze context niet enkel visuele toegankelijkheid, maar ook functionele ontsluiting voor publieke toegang.

Sinds het begin van de 21e eeuw heeft digitale erfgoedpresentatie in Europa een duidelijke evolutie doorgemaakt: van technische ontsluiting naar betekenisvolle interactie. De oprichting van Europeana in 2008 markeerde hierin een sleutelmoment, met als ambitie een centrale toegangspoort tot Europese erfgoedcollecties te creëren (European Union 2025). Waar de focus aanvankelijk lag op aggregatie en digitalisering, evolueerde het beleid geleidelijk richting gebruiksgerictheid. Dit blijkt onder meer uit de *Raadsconclusies aangenomen over de rol van Europeana voor de digitale toegang, zichtbaarheid en het gebruik van Europees cultureel erfgoed van 2016*, die benadrukken dat de functionaliteit en betrokkenheid verbeterd moeten worden (European Union 2025). Ook het Europees toerismepakket (2020) koppelt digitale beleving aan cultureel, duurzaam kust- en maritiem of plattelands- en agritoerisme (European Union 2025). De Europeana-strategie 2020–2025 bouwt hierop verder en schuift inclusiviteit en participatie naar voren als centrale principes voor de presentatie van erfgoed. Zo wordt Europeana's rol in de digitale transformatie beschreven: *“Als algemeen meertalig toegangspunt tot het digitale Europese erfgoed en als krachtig platform voor storytelling stelt Europeana culturele erfgoedinstellingen in staat om culturele en nationale grenzen te overschrijden en hun collecties in een Europese context te plaatsen, zodat ze deel uitmaken van de geschiedenis van Europa.”* (European Union 2020, 17). Andere initiatieven zoals de *gemeenschappelijke dataspace voor cultureel erfgoed (2021)* en het *Digital Europe Programme* zetten sterk in op technologische vernieuwing, via tools als AI, 3D-modellering en OCR, om erfgoed te verrijken en opnieuw te activeren (European Union 2025; Vuijsteke e.a. 2023; Breton 2021). Deze initiatieven ondersteunen ontwikkeling van gemeenschappelijke standaarden en centralisatie van digitale collectievorming.

Ook Vlaanderen sluit zich aan bij deze Europese koers en beschouwt de presentatie van digitaal erfgoed als strategisch beleidsinstrument binnen de bredere digitale transformatie van de cultuursector. De overheid speelt hierin een actieve rol, onder meer via de integratie van databanken zoals Erfgoedplus en Erfgoedinzicht in één gedeeld collectiebeheersysteem (Vlaan. Departement Cult. Jeugd Media, z.d.-b). Deze infrastructuur ondersteunt digitale registratie, beheer en ontsluiting, en maakt collecties breed toegankelijk via standaarden als Linked Open Data en platformen zoals Europeana. Een sprekend voorbeeld van deze ambitie is het Virtueel Museum van Vlaanderen (FAAM), waarin de Vlaamse overheid inzet op innovatieve, inclusieve en participatieve presentatiemethoden. FAAM brengt onder meer strips, toerisme en eetcultuur in beeld, en gebruikt digitale media zoals games en AR/VR om aansluiting te vinden bij hedendaagse cultuurbeleving: digitaal, gepersonaliseerd en ervaringsgericht (FAAM Vlaanderen, z.d.). In haar beleidsnota onderstreept minister Gennez dat FAAM moet uitgroeien tot een structureel instrument voor publiek én sector: *“Ik zet deze beleidsperiode in op de verdere uitbouw van het innovatieve virtuele museum van Vlaanderen FAAM om een steeds breder publiek te bereiken en tegelijk de samenwerking met de erfgoedsector te bestendigen”* (Gennez 2024, 21). De Vlaamse visie verschuift daarmee van een statisch tentoonstellingsmodel naar een dynamisch ecosysteem van digitale beleving, co-creatie en hergebruik. Tegelijk stellen deze platformen fundamentele vragen over selectie en representatie: wat geldt er als ‘Vlaams erfgoed’ en wie beslist wat wordt ge-erfgoediseerd?

Zo blijven deze beleidsontwikkelingen niet zonder kritiek. Onderzoekers zoals Capurro en Da Silva waarschuwen dat platformen zoals Europeana, ondanks hun participatieve retoriek, ook fungeren als instrumenten van culturele standaardisering en politiek (Capurro 2024; Capurro e.a. 2024; W. Da Silva 2024). Volgens Capurro belichamen ze een vorm van *governmentality*,

waarin een technologisch bemiddeld en gestandaardiseerd beeld van ‘Europees erfgoed’ wordt geconstrueerd (Capurro 2024). Onder het mom van efficiëntie en interoperabiliteit dreigen lokale stemmen, niet-gecanoniseerde verhalen en minderheidsperspectieven uit beeld te verdwijnen (Capurro e.a. 2024; W. Da Silva 2024). Europeana bepaalt immers actief wat zichtbaar wordt, en dus ook wat ge-erfgoediseerd wordt. Da Silva wijst daarnaast op het gebrek aan aandacht voor digitale duurzaamheid als publieke verantwoordelijkheid en op de lacune in juridische kaders rond born-digital archivering (W. Da Silva 2024). Als alternatief pleit het *European Collaborative Cloud for Cultural Heritage (ECCCH)* voor een benadering waarin gemeenschappen, kunstenaars en instellingen een actieve rol krijgen in selectie en interpretatie (ECHOES, z.d.). Zo wordt het platform voor digitale cultuur benaderd als een proces van co-creatie, in contrast met top-down gestuurde nationale en Europese platformmodellen.

Ondanks dat beleid inzet op het presenteren van digitaal erfgoed blijft het, zowel online als fysiek, een blijvende en complexe uitdaging. De meeste systemen zijn primair gericht op duurzame opslag, technische standaarden en metadata (Yannick Gees, ‘Conscience bibliotheek’, mei 2025). En hierbij niet op publieksgericht of onmiddellijk gebruik. Onderzoekers worden geconfronteerd met complexe, moeilijk doorzoekbare datasets en technische formaten, terwijl het brede publiek vaak geen toegang heeft, noch weet heeft van het bestaan van deze collecties (KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving 2024b). Daarnaast ontbreken er gebruiksvriendelijke interfaces, contextuele duiding of intuïtieve navigatiestructuren om met digitale collecties aan de slag te gaan. Als een bezoeker geïnteresseerd is, kan het geen wegwijs vinden in de digitale collecties (Katrien Weyns, ‘KADOC’, mei 2025; Yannick Gees, ‘Conscience bibliotheek’, mei 2025). Dit gebrek aan toegankelijkheid beperkt niet alleen de publieksimpact, maar ook het maatschappelijk potentieel van digitaal erfgoed. In tegenstelling tot digitale archivering, dat primair gericht is op duurzaamheid, technische stabiliteit en juridische bescherming, staat presentatie in het teken van publieksgerichtheid.

De publieke dimensie vraagt om fundamenteel andere uitgangspunten: niet het louter bewaren van data, maar het toegankelijk en betekenisvol maken ervan voor diverse doelgroepen (KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving 2024a; Olivier Van D’huynslager, ‘Design Museum’, mei 2025). Dit spanningsveld, tussen bewaren en publiekswerking, vormt een structurele uitdaging voor erfgoedinstellingen. Hoewel beleidskaders vaak uitgaan van het ideaal van open access en brede publieksbeschikbaarheid, botsen instellingen in de praktijk op tal van juridische, ethische en technische obstakels. Auteursrechten, privacywetgeving en contextuele gevoeligheden maken het moeilijk om digitale collecties op een verantwoorde manier publiek te presenteren (KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving 2024b; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Zo ontbreekt in veel gevallen een duidelijk juridisch kader, waardoor instellingen terughoudend zijn om gevoelige of recent geproduceerde digitale content te ontsluiten. Dergelijke materialen worden wel bewaard, maar zelden actief gepresenteerd (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Veel digitale cultuur blijft letterlijk onzichtbaar door een kloof tussen de mogelijkheden van bewaring en ontsluiting.

Toegankelijkheid betekent meer dan alleen het beschikbaar maken van data. Digitale projecten slagen pas wanneer hun inhoud niet alleen wordt getoond, maar ook vertaald, gekaderd en afgestemd op diverse doelgroepen (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, ‘Amsab’, mei 2025). Dit vraagt om een doordachte presentatie waarin interpretatie, visuele vormgeving en gebruikerservaring centraal staan. Digitalisering is slechts de eerste stap; echte betekenis

ontstaat pas als de digitale toegang aansluit bij de belevingswereld, voorkennis en verwachtingen van gebruikers. Deze verschuiving van 'data tonen' naar 'betekenis construeren' vereist fundamentele keuzes in hoe digitale erfgoedcollecties gepresenteerd worden. Een illustratief voorbeeld vormen de digitale tentoonstellingsprojecten van Bozar, zoals *Bozar Arcade: Love and Emotions in Video Games* en *P for Power* van Ho Tzu Nyen. Hier staat digitale cultuur centraal en wordt geëxperimenteerd met formaten die passen bij hedendaagse mediapraktijken zoals scrollen, streamen en cureren. Tegelijk tonen deze projecten dat digitale presentatie altijd een vorm van interpretatie is. De interactieve aard van een videogame of digitale installatie kan nooit volledig worden gereproduceerd in een museale context. Wat bezoekers zien, is een gecureerde en hergecontextualiseerde versie, afgestemd op de fysieke ruimte, museale narratieven en publieksverwachtingen. Dit vraagt visuele en structurele keuzes die betekenis scheppen, maar ook selectief zijn. Elke interface, tentoonstelling of online omgeving weerspiegelt redactionele beslissingen die bepalen welke verhalen en culturele vormen zichtbaar worden in het collectieve geheugen. Digitale presentatie is daarmee nooit neutraal, maar een vorm van culturele bemiddeling. Het is een inhoudelijke en narratieve bewerking waarbij de curator fungeert als vertaler van digitale cultuur. Dit verschil komt ook terug in institutionele benaderingen: archieven streven naar volledigheid en transparantie, terwijl musea zich meer richten op beleving, verbeelding en interpretatie (Robinson 2012). Hoewel de volledige beleving nooit volledig te reproduceren is, investeren instellingen elk op hun eigen manier in een betekenisvolle ervaring.

De presentatie van digitaal erfgoed hangt voor alle erfgoedinstellingen sterk af van de context. Een socialemidiapost of interactieve website valt niet los te zien van het platform, de gebruikerservaring en visuele interface waarin ze functioneerden (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025; Olivier Van D'huynslager, 'Design Museum', mei 2025; Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). In dat opzicht wordt context cruciaal voor betekenisgeving. Zoals ook bij Amsab benadrukt wordt, is het essentieel om niet alleen de digitale objecten te tonen, maar ook de omgeving, het gebruik en de sociale of politieke context mee te geven, zodat het materiaal begrijpelijk en betekenisvol blijft als erfgoed (Jeroen Fernandez-Alonso en Maarten Savels, 'Amsab', mei 2025). Digitale presentaties, of het nu gaat om datasets, installaties of webinterface, zijn zelden volledig zelfverklarend. Ze vereisen steeds een bredere context en duidelijke navigatie om het publiek door de inhoud te gidsen.

Internationale beleidsdocumenten erkennen dat digitale erfgoedervaringen verre mogelijkheden hebben in presentatie en hergebruik. Het London Charter for the Computer-based Visualisation of Cultural Heritage (2006) benadrukt dat digitale visualisaties, zoals 3D-reconstructies, meer zijn dan visuele weergaven; ze vormen interpretatie en kennisproductie (Denard 2012). Het Charter biedt richtlijnen voor transparante, kritisch onderbouwde, duurzame en toegankelijke visualisaties, met nadruk op het duidelijk maken van het onderscheid tussen feiten en hypothetische reconstructies (Denard 2012). Dit onderstreept dat digitale voorstellingen altijd beïnvloed worden door interpretatie en keuzes in het proces naar de visualisatie. Hoewel het *London Charter* in oorsprong gericht is op de digitalisering van materieel erfgoed, stelt Principe 5 dat ook digitale visualisaties zelf belangrijk zijn en duurzaam moeten worden bewaard (Denard 2012). De *Sevilla-principes* (2017) bouwen hierop voort door virtuele reconstructies te erkennen als autonome, digitale erfgoedvormen en benadrukken het belang van historische nauwkeurigheid en authenticiteit ('The Seville Principles International principles of Virtual Archeology' 2017). Beide documenten bieden een basis voor erfgoedinstellingen bij het presenteren van digitale cultuur, met richtlijnen voor wetenschappelijke integriteit, interdisciplinariteit en duurzame documentatie.

De *Paris Call* (2018) bouwt voort op eerdere internationale initiatieven rond digitaal erfgoed en pleit expliciet voor de erkenning van software en broncode als volwaardige erfgoedobjecten. Softwarebroncode wordt daarin omschreven als *"het resultaat van een aanzienlijk deel van de intellectuele en creatieve inspanningen van de mensheid in de afgelopen decennia, en wordt een belangrijk onderdeel van ons cultureel erfgoed."* ('Paris Call: Software Source Code as Heritage for Sustainable Development' 2018, 6). Deze erkenning is van fundamenteel belang voor digitale cultuur, die zich vaak manifesteert in wisselwerking met specifieke dragers, interfaces of technologische omgevingen. Zulke omgevingen zijn niet louter functioneel, maar medebepalend voor de betekenis, toegankelijkheid en ervaring van digitale objecten. Klassieke presentatiestrategieën schieten in dat opzicht tekort: digitale artefacten zoals interactieve cd-roms, Flash- of Java-kunstwerken, videogames en virtuele reconstructies kunnen niet los worden gezien van de context waarin ze functioneerden. De *Paris Call* onderstreept dan ook het bredere belang van software als structureel onderdeel van onze informatiemaatschappij: *"Software is een essentiële bemiddelaar voor toegang tot alle digitale informatie, en vormt daarmee een cruciaal onderdeel in het waarborgen van het mensenrecht op toegang tot informatie."* ('Paris Call: Software Source Code as Heritage for Sustainable Development' 2018, 6). Oude software, besturingssystemen, interfaces of zelfs fysieke apparaten zoals gameconsoles zijn vaak essentieel, niet enkel de informatie zelf, maar ook de oorspronkelijke gebruikerservaring te kunnen reconstrueren.

Dit inzicht, dat al door mediastudies en new media theory werd onderstreept, benadrukt dat presentatie niet slechts een neutrale overdracht is, maar actief betekenis creëert (Cook 2007). De presentatie van mediakunst in België is geëvolueerd van experimentele underground initiatieven naar bredere platforms en festivals die de hybride aard van digitale kunst reflecteren (Huygens 2024). Deze evenementen bieden een podium voor de interactie tussen kunst en technologie, met uiteenlopende presentaties van multimedia-installaties tot interactieve performances (Huygens 2024). Dit sluit aan bij de bredere trend in het digitale tijdperk, waarin kunst zich niet langer beperkt tot museale ruimtes, maar steeds vaker plaatsvindt op digitale platformen en in virtuele omgevingen. De presentatie van mediakunst fungeert zo ook als middel voor een maatschappelijk debat over de impact van technologie (Huygens 2024). Voor erfgoedinstellingen die digitale cultuur presenteren, is het dan ook cruciaal om niet alleen het object zelf te tonen, maar ook de technologie als drager van de ervaring te integreren, waarbij deze niet slechts als hulpmiddel, maar als actief element van de beleving fungeert.

Erfgoedinstellingen worden dan ook uitgedaagd om hun presentatiestrategieën af te stemmen op de technologische, juridische en maatschappelijke context van digitaal geboren cultuur. Digitale objecten, zoals verouderde websites, digitale kunst, software of sociale media, brengen specifieke eisen met zich mee voor presentatie. Hierdoor is presenteren onlosmakelijk verbonden met bewaren, aangezien actieve bewaring noodzakelijk is om de objecten op lange termijn toegankelijk te houden. Een simpele visuele kopie volstaat vaak niet, aangezien deze de oorspronkelijke werking, de vormgeving in de oorspronkelijke omgeving en de interactie van gebruikers met het object niet weerspiegelt. Toch is het niet zo simpel te vereenvoudigen. Er kan gekozen worden voor het tonen van een oude gebruiksisnterface maar dat kan ook botsen met gebruiksvriendelijke of hedendaagse standaarden (Katrien Weyns, 'KADOC', mei 2025). Daarom wordt vaak gebruikgemaakt van emulatie, een techniek waarbij een oude digitale omgeving wordt nagebootst op moderne hardware. Dit maakt het mogelijk het object te ervaren zoals oorspronkelijk bedoeld. Het digitale conserveringsprogramma van Rhizome loopt hierin internationaal voorop (rhizome, z.d.). Sinds 1996 faciliteert het langdurige toegang tot born-

digital kunst en cultuur (rhizome, z.d.). Via projecten als ArtBase (een archief van meer dan 2000 digitale kunstwerken), tools als Conifer en Webrecorder, en initiatieven zoals Net Art Anthology wordt digitale kunst opnieuw beschikbaar gesteld in haar originele, interactieve vorm (Vuijlsteke e.a. 2023). Naast emulatie wordt ook migratie toegepast: het tijdig omzetten van bestanden naar nieuwe formaten om digitale duurzaamheid te verzekeren. De casus van De Digitale Stad (DDS) toont hoe presentatie van digitaal erfgoed een complex samenspel is van authenticiteit, bruikbaarheid en privacy. Voor het brede publiek werd een ‘replica’ ontwikkeld; voor onderzoekers een ‘emulatie’ die de originele softwareomgeving reconstrueert (Vuijlsteke e.a. 2023). De voorbeelden benadrukken dat interfaces en presentatievormen zelf onderdeel van het erfgoed worden en beschermd dienen te worden door technieken zoals emulatie en migratie.

Collectiedata zijn niet alleen bronnen voor onderzoek, maar ook creatieve media. Kunstenaars, ontwerpers en onderzoekers gebruiken ze in performances, installaties, poëzie en visualisaties. In projecten als *PInk Art exhibition* selecteerden algoritmes de “pinkste” objecten voor een tentoonstelling: born-digital data fungeerde hier als curator én kunstenaar (Neely e.a. 2019). Deze aanpak, bekend als *Local Data Design*, nodigt uit tot reflectie op de data zelf (Neely e.a. 2019). Door data als een levend, veranderlijk geheel te benaderen, openen musea nieuwe vormen van interactie met het publiek (Neely e.a. 2019). Visualisatietools, zoals die van het *Georgia O’Keeffe Museum*, maken het mogelijk om collecties niet alleen te doorzoeken, maar ook te ervaren als dynamische netwerken (Neely e.a. 2019). Het gaat niet om het afzonderlijke object, maar om de relaties tussen de objecten. Tools zoals de *Vikus Viewer* presenteren collecties als thematisch verknoopte systemen, terwijl projecten zoals *WCMA Digital* studenten en bezoekers actief laten bijdragen aan interpretatie (Neely e.a. 2019). Via open formats zoals CSV-bestanden of API’s kunnen gebruikers context toevoegen die terugvloeit naar de dataset. Open data wordt zo een uitnodiging tot participatie en hergebruik. Tegelijk blijven infrastructuren als Linked Open Data en API’s complex, en roepen ze vragen op rond eigenaarschap, algoritmische bias en koloniale datapraktijken (Neely e.a. 2019). Het is dan ook cruciaal dat musea niet alleen technische oplossingen ontwikkelen, maar ook kritische interfaces die recht doen aan diversiteit, gebruiksgemak en maatschappelijke relevantie.

In een genetwerkte cultuur is digitale presentatie meer dan het tonen van een object op een scherm. Via Studio Digitaal, Algoraves en experimentele livestreams worden digitale kunstvormen getoond buiten klassieke museumcontexten (Olivier Van D’huynslager, ‘Design Museum’, mei 2025). Design Museum Gent verkent via Studio Digitaal hoe het concept van een connectivistisch museum kan uitgroeien tot tot een museum dat strategisch gebruikmaakt van webtechnologie, interoperabiliteit en kennisnetwerken (Van D’huynslager, z.d.). Digitale presentatie wordt hier opgevat als een sociaal-technologische praktijk waardoor co-creatie met publiek en ontwerpers naar voor wordt geschoven. Interoperabiliteit, semantische metadata en op maat gemaakte APIs vormen essentiële elementen van een inclusieve publiekswerking (Van D’huynslager, z.d.). De digitale presentaties zijn expliciet genereus: er wordt gedeeld onder open licenties, met zorg voor ontwerpers, bezoekers én hergebruikers. Samenwerkingen met ontwerpers leiden tot vernieuwende vormen van presentatie. Zo ontwikkelden Jon Stam en Searcher Studio een interactieve toepassing die bezoekers associatief door de collectie laat bladeren, waardoor onverwachte verbindingen ontstaan en verbeelding wordt geprikkeld (Design Museum Gent, z.d.-b). De installatie ZOOM/RESOLUTION/SERVER-SIDE DECAY van Lukas Engelhardt laat zien hoe presentatie ook kritisch en performatief kan zijn: beelden worden niet scherper, maar juist vertraagd, vervaagd en teruggebracht tot één pixel, als reflectie op energieverbruik, snelheid en de materiële kost van digitale media (Van

D'Huynslager, z.d.). Design Museum Gent toont zo dat digitale erfgoedpresentatie niet draait om louter ontsluiting van data, maar om het scheppen van gedeelde ruimtes waarin het digitale leeft, beweegt en betekenis krijgt via menselijke interactie. Deze voorbeelden verbinden technische innovatie met participatieve doelstellingen en onderstrepen het belang van open cultuurdata voor samenwerking en erfgoedbeleving.

Digitale storytelling biedt daarbij een krachtige manier om collecties te presenteren via interactieve, toegankelijke en publiekgerichte verhalen. De inzet van IIIF maakt het mogelijk om collecties over instellingen heen te verbinden en verhalen modulair op te bouwen. In het kader van het project IIIF werkten meemoo en partners samen met Statik aan drie digitale verhalen, rond James Ensor, WOI-soldaat John Low en het Sint-Janshospitaal in Brugge (meemoo 2025). Via storyboard en script worden deze elementen vertaald naar een digitale verhaallijn. Tools zoals *Storiies*, *Exhibit*, *StrollView* en *Annonatate* laten toe om verhalen op te bouwen met annotaties, beeld- en videomateriaal, 3D-objecten of audiogidsen (meemoo 2025). Hoewel deze tools laagdrempelig zijn in gebruik, vormen ze tegelijk een beperking: ze bieden vaak weinig visuele flexibiliteit, vragen soms technische kennis, en zijn sterk afhankelijk van beschikbare IIIF-content (meemoo 2025). Bovendien tonen de verhalen aan hoe belangrijk het is om de technische mogelijkheden van een platform af te stemmen op de narratieve ambities van een instelling. De balans tussen standaardisatie en creatieve vrijheid blijft daarbij een belangrijk aandachtspunt binnen digitaal erfgoedbeleid.

Digitale presentatie mag niet worden opgevat als de afsluitende fase van het erfgoedproces, een louter resultaat van waardering, selectie en bewaring. Integendeel, de gekozen presentatiestrategieën bepalen in sterke mate welke digitale cultuuruitingen als erfgoed worden erkend en beïnvloeden daarmee het gehele erfgoediseringsproces. Wat en hoe iets kan worden getoond beïnvloedt welke objecten worden verzameld, hoe ze worden bewaard en zelfs wat als waardevol geldt. Presentatie is daarom niet enkel een eindpunt, maar vaak ook een beginpunt: veel digitale erfgoedprojecten vertrekken al in de ontwerpfase vanuit vragen over toegang, gebruik en representatie. Daarbij is het geen neutrale overdracht, maar een actieve vorm van betekenisproductie. Elke interface, tentoonstelling of visualisatie bemiddelt niet alleen toegang tot cultureel materiaal, maar bepaalt ook welke perspectieven worden versterkt en welke vormen van digitale cultuur worden erkend. Tegelijk wordt de vraag gesteld hoe ver we moeten gaan in het reconstrueren van digitale objecten. Is volledige captatie wenselijk of haalbaar, gezien de uitdagingen van verzamelen en bewaren? Of volstaan een andere benaderingen zoals screencasts, snapshots of interactieve reconstructies? Presenteren is daarmee geen losstaande handeling, maar een continu proces dat betekenis, bewaarstrategieën en erfgoedselectie blijvend met elkaar verweeft.

Discussie

Het erfgoediseren van digitale cultuur door musea en andere erfgoedinstellingen bevindt zich op het snijvlak van technologische innovatie, cultureel geheugen en beleidsontwikkeling. Waar analoog erfgoed al decennialang is ingebed in een stevig theoretisch en methodologisch fundament, moet born-digital erfgoed zijn plaats nog grotendeels bevechten binnen het erfgoeddiscours en -beleid. Een belangrijke oorzaak is een hardnekkige culturele bias: sociale media, memes en digitale subculturen worden nog te vaak gezien als vluchtig, banaal of triviaal. Deze perceptie miskent hun culturele waarde, terwijl juist deze objecten en gemeenschappen nieuwe vormen van creatie en interactie vertegenwoordigen en een getrouw beeld geven van het alledaagse digitale leven.

Digitale cultuur wordt bovendien gekenmerkt door eigenschappen die de klassieke erfgoedlogica onderdruk zet: overvloed, snelheid, variabiliteit, platformafhankelijkheid en technische vergankelijkheid. Een platform kan verdwijnen of content kan door een software-update ontoegankelijk worden. Hierdoor krijgt bewaren een bredere betekenis: het gaat niet alleen om de opslag van data, maar ook om het behouden van waarde, integriteit en context. Dit vereist actieve, vaak onomkeerbare keuzes over wat wordt gewaardeerd, verzameld, bewaard en hoe het wordt gepresenteerd. Het moment waarop een erfgoedinstelling besluit een digitaal object te registreren of te ontsluiten, is ook het moment waarop het in een nieuwe betekeniscontext wordt geplaatst en erfgoedstatus krijgt. Instellingen vervullen hierin een cruciale rol.

Ondanks groeiende erkenning bij instellingen en in internationaal beleid ontbreekt vaak een structurele verankering in nationale en regionale kaders. Beleidsdocumenten erkennen het belang van digitale cultuur, maar de nadruk ligt nog vaak op digitalisering. Daardoor blijven duidelijke standaarden voor omgang met born-digital achter. Beleid biedt wel ondersteuning, professionalisering en centralisering, maar de uitvoering blijft gefragmenteerd. Daarnaast kunnen vragen gesteld worden over de schaal: digitale cultuur is per definitie transnationaal, maar beleidsverantwoordelijkheid is grotendeels nationaal georganiseerd, waardoor delen van de digitale cultuur misschien buiten het erfgoeddomein vallen.

De praktijk wordt verder bemoeilijkt door technische en juridische barrières. Digitale objecten zijn vaak auteursrechtelijk beschermd, onderworpen aan privacywetgeving of afhankelijk van commerciële platformen zonder archiveringsvriendelijk beleid. Ook zijn de beschikbare technieken om born-digital te verzamelen en bewaren beperkt. Zo is bijvoorbeeld het scrapen van content van sociale media technisch mogelijk, maar wordt dit vaak belemmerd door juridische regels. Daardoor is duurzame preservering niet alleen technisch maar ook strategisch complex. Digitale preservering vereist daarom een combinatie van technische en juridische expertise. Niet alles wat wordt gewaardeerd, kan ook daadwerkelijk verzameld, bewaard of gepresenteerd worden.

Hoewel steeds meer instellingen het belang van born-digital erfgoed erkennen en innovatieve projecten aantonen dat de obstakels te overwinnen zijn, blijft kennis en infrastructuur ongelijk verdeeld. Archieven en bibliotheken, met hun traditie in duurzame bewaring, nemen vaak het voortouw, terwijl musea, die zich meer op presentatie richten, nog zoeken naar hun rol in dit domein. Slechts een beperkt aantal instellingen toont expliciet belangstelling voor digitale cultuur, wat benadrukt dat het nog geen vanzelfsprekende prioriteit is. In dit spanningsveld is

het cruciaal dat instellingen handelen in functie van hun eigen missie en capaciteit. Niet elk born-digital object vereist de meest complexe of risicovolle conserveringsmethoden; soms volstaat een meer eenvoudige oplossing, als deze aansluit bij de langetermijndoelen. Beslissingen zouden gebaseerd moeten zijn op heldere criteria zoals technische haalbaarheid, beschikbare middelen, redundantie (bijvoorbeeld wanneer vergelijkbare content elders in het archief aanwezig is) en relevantie voor nu en in de toekomst. Daarbij kan het nodig zijn om verschillende bewaarstrategieën tegelijk te hanteren: enerzijds het technisch veiligstellen van data, en anderzijds het vastleggen van bijvoorbeeld visuele of interactieve representaties om de ervaring zo volledig mogelijk te behouden. Welke combinatie van methoden het meest geschikt is, hangt af van het type materiaal en de achterliggende keuzes van de instelling. In die zin verschilt de aanpak per geval, en hoeft ook niet elke organisatie zich intensief bezig te houden met digitaal erfgoed. Door hun inspanningen zo doelgericht in te zetten, kunnen erfgoedactoren samen bijdragen aan een duurzaam en divers landschap.

Het spanningsveld tussen ambitie en haalbaarheid loopt door alle vier onderwerpen: waarderen, verzamelen, bewaren en presenteren. Zolang deze functies te veel als afzonderlijke verantwoordelijkheden worden behandeld, blijft het risico op fragmentatie en ad-hocoplossingen bestaan. Een geïntegreerde, contextbewuste aanpak, ingebed in langetermijnbeleid en gedragen door interdisciplinair teamwork, is geen luxe maar een noodzaak.

Het domein is jong en vol open vragen. De toekomst zal het belang van digitale cultuur alleen vergroten. Denk aan de mogelijkheid dat nationale instellingen zoals KBR op termijn ook digitale fenomenen als YouTube-influencers documenteren. De kern van deze discussie is dat de toekomst van born-digital erfgoed ligt in flexibele, interdisciplinaire benaderingen, open standaarden, structurele samenwerking en het loslaten van te eng gedefinieerde erfgoedbegrippen. Dit vergt niet alleen technologische innovatie, maar ook een fundamentele heroriëntatie van het erfgoeddiscours zelf.

Conclusie

De erfgoedisering van digitale cultuur vereist een fundamentele herziening van hoe musea en erfgoedinstellingen hun functies vormgeven. Digitale cultuur stelt niet alleen nieuwe technische eisen, maar vraagt ook om aangepaste waarderingskaders, innovatieve samenwerkingsvormen en een structurele beleidsmatige verankering. Waarderen blijkt geen voorbereidende stap, maar een doorlopend proces dat alle fases van erfgoedisering beïnvloedt. Instellingen die inzetten op born-digital erfgoed stuiten op methodologische, juridische en technische barrières waardoor elke beslissing, van verzamelen tot presenteren, onlosmakelijk verbonden blijft met waardering.

Het verzamelen van born-digital objecten vraagt om proactieve keuzes, gebaseerd op kennis van context, platform en gebruikerspraktijken. Zonder aangepaste infrastructuur zoals geschikte software, opslagcapaciteit en zorgvuldige metadata, dreigt men collecties aan te leggen die inhoudelijk betekenisloos worden. Digitale objecten krijgen pas waarde in relatie tot hun ontstaans- en gebruikscontext, wat vroegtijdige en bewuste waardering onmisbaar maakt.

De bewaarpraktijk wordt bemoeilijkt door digitale veroudering, afhankelijkheid van systemen en de ecologische impact van opslag. Duurzame preservering vraagt om meer dan het bewaren van bestanden: ook uitvoeringscontext, software, hardware, gebruikersinteracties en externe afhankelijkheden moeten worden veiliggesteld. Technieken als emulatie, migratie en containerisatie bieden oplossingen, maar vergen kennis en structurele middelen.

Presentatie vormt een even grote uitdaging. Born-digital objecten kunnen niet zonder meer volgens klassieke tentoonstellingsmodellen worden getoond. Juridische restricties, technische vereisten en het verlies van originele interactievormen vragen om creatieve publieksstrategieën. Tegelijkertijd biedt dit kansen voor innovatieve storytelling en interactieve belevingen, waarbij digitale objecten opnieuw worden geactiveerd in dialoog met het publiek.

De analyse maakt duidelijk dat waarderen, verzamelen, bewaren en presenteren in de digitale context onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. De klassieke scheiding tussen deze functies vervaagt nog meer bij digitale objecten: een keuze om te verzamelen impliceert al een vorm van waardering, en een beslissing over presentatie stelt tegelijk eisen aan de bewaring. In die zin zijn musea en erfgoedinstellingen niet alleen bewaarders, maar ook medevormgevers van de digitale cultuurgeschiedenis.

De urgentie is groot: digitale objecten verdwijnen, vervormen of worden onherroepelijk ontoegankelijk. De keuzes die musea en erfgoedinstellingen nú maken, bepalen welke digitale verhalen straks nog verteld kunnen worden. Dit vraagt om geïntegreerde, contextbewuste strategieën waarin curatoren, technici, juristen, publiekswerkers én makers nauw samenwerken. Structurele samenwerking, open standaarden en gedeelde infrastructuren zijn geen luxe, maar essentiële randvoorwaarden voor de duurzame verankering van born-digital erfgoed. Er moet actief geïnvesteerd worden in sensibilisering om bewustwording te creëren bij organisaties, makers en publiek over de kwetsbaarheid van digitaal erfgoed en het belang van tijdige en duurzame archivering. Erfgoedisering is geen tijdelijke taak, maar een blijvende verantwoordelijkheid waarbij de beslissingen van vandaag het digitale geheugen van morgen vormen.

Zelfevaluatie

Strengths

- Actueel onderwerp dat inspeelt op de groeiende rol van digitale cultuur in erfgoedsector en samenleving.
- Eigen academische achtergrond in erfgoedstudies bood een stevige basis.
- Verschillende perspectieven vanuit erfgoedstudies, museumstudies en digitale cultuur, aangevuld met beleids- en sectorperspectieven.
- Waardevolle praktijkinzichten via interviews met professionals uit erfgoedinstellingen.

Weaknesses

- Geen voorkennis over politieke context of beleidsprocessen, wat de interpretatie en situering van beleidskaders bemoeilijkte.
- Moeilijke vindbaarheid en onvolledige verzameling van beleidsdocumenten, met mogelijke lacunes in de analyse.
- Beperkt gebruik van de term 'erfgoediseren' in officiële documenten, waardoor er veel indirecte of omschrijvende analyses nodig waren.
- Beperkte meertalige bronnen (buiten Nederlands en Engels).
- Onderwerp nog relatief onduidelijk in het praktijkveld, waardoor interviews met musea maar beperkt zijn meegenomen.

Opportunities

- De praktijkdag "Digitale Cultuur verzamelen" georganiseerd door FARO bood breed informatie.
- Eerste breed overzicht van het veld, als basis voor verdere specialisatie.
- Snelle technologische ontwikkelingen en toenemende aandacht voor digitale cultuur creëren kansen voor vervolgonderzoek met meer praktijkvoorbeelden en innovatieve methoden.

Threats

- Onvolledige deelname van relevante gesprekspartners en instellingen.
- Belangrijke publicaties en beleidsdocumenten nog in ontwikkeling.
- Snelle veranderingen in technologie, beleid en instellingen maken conclusies mogelijk snel gedateerd.
- Grote variatie tussen sectoren en instellingen verhindert standaardisering.

Bibliografie

Achiam, Marianne, Michael Haldrup, en Kirsten Drotner. 2021. *Experimental Museology: Institutions, Representations, Users*. 1ste dr. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780367808433>.

Archives de Quarantaine Archief. 2020. 'Vanuit hun kot @UAntwerpen'.
<https://archivesquarantainearchief.be/fr/2020/04/10/vanuit-hun-kot-uantwerpen/>.

Arrigoni, Gabi, en Joel McKim. 2024. 'Experimentation and Collecting Practice: Balancing Flexible Policies and Accountability in Developing Born-Digital Museum Collections'. *Museum Management and Curatorship* 39 (3): 317-34. <https://doi.org/10.1080/09647775.2022.2133782>.

Bakkali, Lina El, Stefan Grommen, Inass Mouhamou, Lisa Lefèvre, en Pieterjan Huyghebaert. 2024. 'Liveblog - Wereldwijd computerpannes na foute update: systemen herstellen zich langzaam, 4.300 vluchten geannuleerd'. Nieuwspagina. [vrtnws.be](https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2024/07/19/it-problemen-bij-nmbs-aankoop-van-tickets-via-app-onmogelijk-o/), juli 19.
<https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2024/07/19/it-problemen-bij-nmbs-aankoop-van-tickets-via-app-onmogelijk-o/>.

Baricco, Alessandro. 2018. *The Game*. Einaudi.

BELSPO. 2019. 'Over DIGIT'. Overheid. https://www.belspo.be/belspo/digit/about_nl.stm.

Blake, Janet. 2015. *International Cultural Heritage Law*. Oxford University Press.

Brandellero, Amanda, Susanne Janssen, Sara Cohen, en Les Roberts. 2014. 'Popular Music Heritage, Cultural Memory and Cultural Identity'. *International Journal of Heritage Studies* 20 (3): 219-23. <https://doi.org/10.1080/13527258.2013.821624>.

Breton, Thierry. 2021. 'Commission Recommendation on a common European data space for cultural heritage'. Conference paper presented bij The European Commission, Brussel. november 10.

Brügger, Niels. 2016. 'Digital Humanities in the 21st Century: Digital Material as a Driving Force'. *Digital Humanities Quarterly* 10.

Cameron, Fiona R. 2021. *The Future of Digital Data, Heritage and Curation: In a More-than-Human World*. 1ste dr. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003149606>.

Capurro, Carlotta. 2024. 'Digitality as a Cultural Policy Instrument: Europeana and the Europeanisation of Digital Heritage'. In *Critical Heritage Studies and the Futures of Europe*, onder redactie van Rodney Harrison, Nélia Dias, en Kristian Kristiansen. UCL Press.
<https://www.jstor.org/stable/jj.3385987.23>.

Capurro, Carlotta, Gertjan Plets, en Jaap Verheul. 2024. 'Digital Heritage Infrastructures as Cultural Policy Instruments: Europeana and the Enactment of European Citizenship'. *International Journal of Cultural Policy* 30 (3): 304-24.
<https://doi.org/10.1080/10286632.2023.2193401>.

Carroll, Stephanie Russo, Ibrahim Garba, Oscar L. Figueroa-Rodríguez, e.a. 2020. 'The CARE Principles for Indigenous Data Governance'. *Data Science Journal* 19 (november): 43.
<https://doi.org/10.5334/dsj-2020-043>.

'Charter on the Preservation of the Digital Heritage'. 2003. UNESCO.

Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, 2003.
<https://ich.unesco.org/en/convention>.

Cook, Sarah. 2007. 'Online Activity and Offline Community: Cultural Institutions and New Media Art'. In *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, onder redactie van Fiona Cameron en Sarah Kenderdine. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262033534.001.0001>.

Corijn, Eric, Tobias De Pessemier, Veerle Devos, Duchamps Helga, en Barbara Van Hoestenbergh. 2002. *Alledaags is niet gewoon: reflecties over volkscultuur en samenleven*. Onderzoek. Koning Boudewijnstichting.

'Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society'. 2005. Faro.

Cowie, Sarah, en Michael A. Di Giovine. 2014. 'Definitional Problem of Patrimony and Futures of Cultural Heritage'. *Anthropology News*, nr. 55.

Da Silva, Ana Claudia Costa, Tatiana Aires Tavares, en Valeria Goncalves Soares. 2013. 'Management of Intangible Cultural Heritage in Digital Media Using Pamin'. *2013 IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshops (ICMEW)*, juli, 1-6.
<https://doi.org/10.1109/ICMEW.2013.6618425>.

Da Silva, Wellington. 2024. 'Why Digital Preservation Should Be Treated as Public Policy'. *Collections: A Journal for Museum and Archives Professionals* 20 (4): 580-98.
<https://doi.org/10.1177/15501906241256147>.

Decreet betreffende het onroerend erfgoed, Vlaamse codex (2013).
<https://www.onroerenderfgoed.be/huidige-regelgeving>.

Decreet houdende de ondersteuning van cultureelerfgoedwerking, Vlaamse codex (2021).

Decreet over de ondersteuning van de professionele kunsten, Vlaamse codex (2021).

Decreet tot structurele subsidiëring van kernorganisaties om de digitale transformatie van de cultuursector aan te sturen, Vlaamse codex (2023).

Denard, Hugh. 2012. 'London Charter'. LC londencharter. <https://www.london-charter.org/introduction.html>.

Design Museum Gent. z.d.-a. 'CHAI-T: Cultural Heritage AI Translator'. Design Museum Gent. Geraadpleegd 6 juni 2025. <https://www.designmuseumgent.be/studios/studio-digitaal/networks/chai-t>.

Design Museum Gent. z.d.-b. 'De collectie breekt uit zijn voegen: Een collectie-API voor iedereen'. Design Museum Gent. Geraadpleegd 6 juni 2025.
<https://www.designmuseumgent.be/studios/studio-digitaal/networks/api>.

Design Museum Gent. z.d.-c. 'Glossarium: Studio digitaal: gebruikte terminologie'. Design Museum Gent. Geraadpleegd 6 juni 2025. <https://www.designmuseumgent.be/studios/studio-digitaal/networks/chai-t>.

Design Museum Gent. z.d.-d. 'Studio Digitaal: Een onderzoek naar de impact van digitale technologie'. Design Museum Gent. Geraadpleegd 30 juli 2025. <https://www.designmuseumgent.be/studios/studio-digitaal>.

Desvallées, André, en François Mairesse, red. 2010. *Key Concepts of Museology*. Armand Colin.

Dictionary.com. 2025. 'Memés dictionary'. Dictionary.com. <https://www.dictionary.com/e/memes/>.

Digital Curation Centre. 2004. 'What is digital curation?' DCC. <https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>.

'Directive on Copyright in the Digital Single Market'. 2019. The European Parliament and the Council of the European Union.

Directoraat-generaal Communicatie. z.d. 'Wetgeving digitale diensten'. Europese Commissie. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-services-act_nl.

ECHOES. z.d. 'ECCCH: The Cultural Heritage Cloud'. ECHOES. Geraadpleegd 4 juni 2025. <https://www.echoes-eccch.eu/>.

'Eindrapport Business Case "Een digitale basisinfrastructuur voor de duurzame omgang met digitale collecties"'. 2022. Digitaal Vlaanderen, november 25.

Esmans, Debbie, en Dirk De Wit. 2006. *E-cultuur Bouwstenen voor praktijk en beleid*. Departement Cultuur, Jeugd en Media. <https://www.vlaanderen.be/publicaties/e-cultuur-bouwstenen-voor-praktijk-en-beleid>.

Ethische code voor musea. 2006. Aanbeveling. ICOM.

European Commission. Directorate General for Communications Networks, Content and Technology. 2022. *Opportunities and Challenges of Artificial Intelligence Technologies for the Cultural and Creative Sectors*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2759/144212>.

European Commission. Directorate General for Education, Youth, Sport and Culture. 2019. *European Framework for Action on Cultural Heritage*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/949707>.

European Union. 2020. 'Europeana strategy 2020-2025'. Publications Office of the European Union in Luxembourg. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/2174be9e-ac58-11ea-bb7a-01aa75ed71a1/>.

European Union. 2025. 'Timeline of Digitisation and Online Accessibility of Cultural Heritage'. European Union. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/timeline-digitisation-and-online-accessibility-cultural-heritage>.

Europese Commissie. 2023. 'European strategy for data: Data Governance Act becomes applicable'. Europese Commissie. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/european-strategy-data-data-governance-act-becomes-applicable>.

FAAM Vlaanderen. z.d. 'Ontdek'. FAAM Vlaanderen. Geraadpleegd 6 juni 2025. <https://www.faam.vlaanderen/nl>.

Fabre, Rik. 2022. 'Naar een slagkrachtige cultuursector in digitale tijden: Een visie op de digitale transformatie van de cultuursector'. Vlaamse overheid, december 23.

Faro. 25 februari. 'Praktijkdag: Hoe verzamel je digitale cultuur?' Fysiek. <https://faro.be/blogs/katrijn-dhamers/hoe-verzamel-je-digitale-cultuur>.

Fierens, Wout. 2009. 'OpenStructures (OS) 2009: Thomas Lommée BE'. Design Museum Gent. <https://www.designmuseumgent.be/object/openstructures-os>.

Fouseki, Kalliopi. 2022. *Heritage Dynamics: Understanding and adapting to change in diverse heritage contexts*. UCL Press.

Gatz, Sven. 2018. 'Visienota: Een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk'. Departement Cultuur, Media en jeugd.

Gennez, Caroline. 2024. 'Beleidsnota 2024-2029 Cultuur'. Vlaams parlement, november 15.

Ghaith, Al-Ani. 2025. 'Archiveren van de website en sociale media van Studio ORKA'. Tracks - Toolbox & Richtlijnen voor Archief- en Collectiezorg in de Kunstensector, juli 17. <https://www.projecttracks.be/praktijkvoorbeelden/archiveren-van-de-website-en-sociale-media-van-studio-orka>.

Giannini, Tula, en Jonathan Bowen. 2023. 'Global Cultural Conflict and Digital Identity: Transforming Museums'. *Heritage* 6 (2): 1986-2005. <https://doi.org/10.3390/heritage6020107>.

Giombini, Lisa. 2020. 'Everyday Heritage and Place- Making'. *Aesthetic Crossroads* 2, 9, nr. 2: 50-61.

GOFAIR. 2016. 'FAIR principles'. <https://www.go-fair.org/fair-principles/>.

Grijzenhout, F., red. 2007. *Erfgoed: de geschiedenis van een begrip*. Reeks Nederlandse begripsgeschiedenis. Amsterdam University Press.

'Guidelines For the Selection Of Digital Heritage For Long-Term Preservation'. 2021. UNESCO, IFLA, ICA en ICOM.

Haan, Tjarda de, Robert Jansma, en Paul Vogel. 2017. 'DIY Handboek voor Webarcheologie'.

Handler, Richard. 2015. 'Cultural Heritage, Patrimony, and Repatriation'. In *Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences*, 1ste dr., onder redactie van Robert A Scott en Stephan M Kosslyn. Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118900772.etrds0061>.

Harrison, Rodney. 2012. *Heritage: Critical approaches*. Routledge.

Harrison, Rodney, Nélia Dias, en Kristian Kristiansen. 2023. 'Introduction'. In *Critical Heritage Studies and the Futures of Europe*. UCL Press. <https://www.jstor.org/stable/jj.3385987.23>.

- Hartog, François. 2017. 'Patrimoine, histoire et présentisme'. *Vingtième Siècle. Revue d'histoire* N° 137 (1): 22-32. <https://doi.org/10.3917/ving.137.0022>.
- Heinich, Nathalie. 2020. 'A Pragmatic Redefinition of Value(s): Toward a General Model of Valuation'. *Theory, Culture & Society* 37 (5): 75-94. <https://doi.org/10.1177/0263276420915993>.
- Higgins, Sarah. 2008. 'The Dcc Curation Lifecycle Model'. *Proceedings of the 8th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries*, juni 16, 453-453. <https://doi.org/10.1145/1378889.1378998>.
- Huis van Alijn. 2025. 'Proost!' Huis van Alijn. <https://huisvanalijn.be/fr/evenements/a-votre-sante>.
- Hupperetz, Wilhelmus Michaël Hubertus. 2022. *Museums, Heritage, and Digital Curation: Theory and Practice at the Allard Pierson*. Sidestone Press.
- Huygens, IIs. 2024. 'Let me be your guide: Mediakunst in Vlaanderen'. *kunstenpunt*, oktober 29. <https://www.kunsten.be/nu-in-de-kunsten/mediakunst-in-vlaanderen-een-hybride-ontstaansgeschiedenis/>.
- ICOM. 2023. 'Officiële Nederlandse vertaling internationale museumdefinitie'. ICOM international council of Museums Nederland, oktober 11. <https://icom.nl/nl/over-icom/nieuws/2023-10-11-officie-nederlandse-vertaling-internationale-museumdefinitie>.
- ICOM Prague 2022. 2022. 'ICOM Prague 2022'. <https://prague2022.icom.museum/>.
- iMAL. z.d. 'Over ons'. iMAL. Geraadpleegd 29 juli 2025. <https://www.imal.org/nl/over-imal>.
- Jambon, Jan. 2019. 'Beleidsnota 2019-2024 Cultuur'. Vlaams parlement, november 8.
- Jambon, Jan. 2021. *Strategische Visienota Cultureel Erfgoed*. maart 31.
- KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving. 2024a. 'Archiveren van sociale media'. KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving. https://kadoc.kuleuven.be/8_projecten/2020/2020_01_social_media.
- KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving. 2024b. 'Website-archivering @KADOC'. KADOC. Documentatie- en Onderzoekscentrum voor Religie, Cultuur en Samenleving. https://kadoc.kuleuven.be/2_erfgoed/21_onserfgoed/website-archivering.
- KBR. z.d. 'Project PROMISE'. Nationale wetenschappelijke bibliotheek. KBR. Geraadpleegd 29 juli 2025. <https://www.kbr.be/nl/projecten/project-promise/>.
- Kenderdine, Sarah. 2021. 'Experimental Museology: Immersive Visualisation and Cultural (Big) Data'. In *Experimental Museology: Institutions, Representations, Users*, 1ste dr., door Marianne Achiam, Michael Haldrup, en Kirsten Drotner. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367808433>.
- Kroes, Neelie. 2011. *Aanbeveling van de Commissie betreffende de digitalisering en online-toegankelijkheid van cultureel materiaal en digitale bewaring*. Publicatieblad van de Europese Unie.

Levy, Anna. 2023. 'Gamers on Roblox, Final Fantasy, The Sims and more are bringing activism to the virtual world'. ABC News, november 9. <https://www.abc.net.au/news/2023-11-10/virtual-protest-activism-in-video-games-like-roblox/103077494>.

Macdonald, Sharon. 2013. *Memorylands*. 0 dr. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203553336>.

Magnus, Bart. z.d. 'Preserveren van digitale kunst: uitdagingen en oplossingen uit de praktijk'. Tracks - Toolbox & Richtlijnen voor Archief- en Collectiezorg in de Kunstensector. Geraadpleegd 5 augustus 2025. <https://www.projecttracks.be/praktijkvoorbeelden/preserveren-van-digitale-kunst-uitdagingen-en-oplossingen-uit-de-praktijk>.

Magnus, Bart, Matthias Priem, Nastasia Vanderperren, Peter Vanden Berghe, Ellen Van Keer, en Rony Vissers. 2025. 'Metadata creëren en verrijken met behulp van artificiële intelligentie bij meemoo'. meemoo, mei 14. <https://kennisbank.meemoo.be/inzichten-en-praktijk/metadata-cre%C3%ABren-en-verrijken-met-behulp-van-artifici%C3%ABle-intelligentie-bij-meemoo>.

meemoo. 2023. 'Beheersovereenkomst met Vlaamse overheid goedgekeurd: onze plannen voor 2024 en 2025'. meemoo, december 22. <https://meemoo.be/en/news/management-agreement-with-flemish-government-approved-our-plans-for-2024-and-2025>.

meemoo. 2025. 'Digitale verhalen bouwen in IIIF'. meemoo, maart 31.
<https://kennisbank.meemoo.be/inzichten-en-praktijk/digitale-verhalen-bouwen-in-iiif>.

'Memory of the World | UNESCO'. z.d. Geraadpleegd 28 december 2023.
<https://www.unesco.org/en/memory-world?hub=1081>.

MoMa. 2016. 'Inbox: The Original Emoji, by Shigetaka Kurita'. MoMa.
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453>.

MoMa. 2022. 'Never Alone: Video Games and Other Interactive Design'. MoMa.
<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453>.

'Montreal Declaration for a Responsible Development of Artificial Intelligence'. 2018.

Morse, Nuala, Bethany Rex, en Sarah Harvey Richardson. 2018. 'Editorial: Methodologies for Researching the Museum as Organization'. *Museum and Society* 16 (2): 112-23.
<https://doi.org/10.29311/mas.v16i2.2810>.

Neely, Liz, Anne Luther, en Chad Weinard. 2019. *Cultural Collections as Data: Aiming for Digital Data Literacy and Tool Development*. februari. Neely, Liz, Luther, Anne and Weinard, Chad. "Cultural Collections as Data: Aiming for digital data literacy and tool development." MW19: MW 2019. Published February 1, 2019. Consulted February 3, 2019.
<https://mw19.mwconf.org/paper/cultural-collections-as-data-aiming-for-digital-data-literacy-and-tool-development/>.

Nicolic Deric, Tamara, Jorijn Neyrinck, Eveline Seghers, en Evdokia Tsakiridis. 2020. *Museums and Intangible Cultural Heritage: Towards a third space in the heritage sector. A companion to discover transformative heritage practices for the 21st century*. Werkplaats immaterieel erfgoed.

Nikolaou, Polina. 2024. 'Museums and the Post-Digital: Revisiting Challenges in the Digital Transformation of Museums'. *Heritage* 7 (3): 1784-800.
<https://doi.org/10.3390/heritage7030084>.

Nora, Pierre. 1986. 'Présentation'. In *Les Lieux de Mémoire*. Gallimard.

'Ontwerpprogramma Digitale Transformatie van de Cultuursector 2025-2029'. 2024. Departement Cultuur, Jeugd en Media.

'Operational Guidelines on the Implementation of the Convention in the Digital Environment'. 2017. Conference paper presented bij Conference of Parties to the 2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions at its sixth session, Paris.

'Outcomes of UNESCO Policy Dialogue Documentary heritage at risk: Policy gaps in digital preservation (2021)'. 2021. Conference paper presented bij Policy Dialogue Documentary heritage at risk, Virtual Policy Dialogue event.

'Paris Call: Software Source Code as Heritage for Sustainable Development'. 2018. UNESCO, Memory of the World.

'Recommendation Concerning the Preservation of, and Access to, Documentary Heritage Including in Digital Form; 2016'. 2015. UNESCO.

'Recommendation on the ethics of artificial intelligence'. 2021. Conference paper presented bij The General Conference of the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, Paris.

rhizome. z.d. '#behoud'. rhizome.org. Geraadpleegd 4 juni 2025.
<https://rhizome.org/tags/preservation/>.

Robinson, Helena. 2012. 'Remembering Things Differently: Museums, Libraries and Archives as Memory Institutions and the Implications for Convergence'. *Museum Management and Curatorship* 27 (4): 413-29. <https://doi.org/10.1080/09647775.2012.720188>.

Saenko, Alina. 2025. 'OpenRefine – een tool voor data-cleaning.' meemoo.
<https://kennisbank.meemoo.be/inzichten-en-praktijk/openrefine-een-tool-voor-data-cleaning>.

Schalck, Mariska. 2025. 'AI-beelden van Studio Ghibli veroveren het internet, is de hype wel zo onschuldig? "We betalen de ware prijs niet"'. *vrtnws*, april 1.
<https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2025/04/01/studio-ghibli-trend/>.

Smith, Laurajane. 2006. *Uses of heritage*. Routledge.

Strategische Adviesraad voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media (SARC). 2023. 'Memorandum 2024-2029'. Bart Dierick, december. <https://socius.be/memorandum-2024-2029-van-de-strategische-adviesraad-voor-cultuur-jeugd-sport-en-media-sarc/>.

'The Seville Principles International principles of Virtual Archeology'. 2017. ICOMOS General Assembly.

tracks. z.d. 'Born digital'. Toolbox & Richtlijnen voor Archief- en Collectiezorg in de Kunstensector. <https://www.projecttracks.be/glossarium/born-digital>.

Van D'huynslager, Olivier. z.d. 'Het connectivistisch museum: Een onderzoek naar de rol van netwerktechnologie en het museum'. Design Museum Gent. Geraadpleegd 6 juni 2025. <https://www.designmuseumgent.be/studios/studio-digitaal/networks>.

Van D'Huynslager, Olivier. z.d. 'ZOOM / RESOLUTION / SERVER-SIDE DECAY'. Design Museum Gent. Geraadpleegd 6 juni 2025. <https://www.designmuseumgent.be/studios/studio-digitaal/permacomputatie/zoom-resolution-server-side-decay>.

Vanderperren, Nastasia, en Emanuel Lorrain. z.d. 'Disk images als oplossing voor informatieverlies bij beschrijfbaar cd's of dvd's'. Tracks - Toolbox & Richtlijnen voor Archief- en Collectiezorg in de Kunstensector. Geraadpleegd 5 augustus 2025. <https://www.projecttracks.be/overzicht-toolbox/digitaal-bewaren/disk-images-als-oplossing-voor-informatieverlies-bij-beschrijfbaar-cds-of-dvds>.

Vlaanderen. z.d. 'OSLO'. Overheid. Geraadpleegd 30 mei 2025. <https://www.vlaanderen.be/digitaal-vlaanderen/onze-diensten-en-platformen/oslo#aan-de-slag-datavlaanderen>.

Vlaanderen: Departement Cultuur, Jeugd & Media. z.d.-a. 'Residenties digitale cultuur'. Overheid. <https://www.vlaanderen.be/cjm/nl/cultuur/digitale-transformatie/residenties-digitale-cultuur>.

Vlaanderen: Departement Cultuur, Jeugd & Media. z.d.-b. 'Vlaamse erfgoeddatabanken'. <https://www.vlaanderen.be/cjm/nl/cultuur/digitale-transformatie/programma-digitale-transformatie/vlaamse-erfgoeddatabanken>.

Vuijsteke, Carlo, Isabelle De Voldere, Jessy Siongers, e.a. 2023. *Digitale transformatie van de culturele en creatieve sectoren ter voorbereiding van het Belgisch EU-voorzitterschap 2024*. Eindrapport. Departement Cultuur, Jeugd en Media. IDEA Consult, UGent, publiek.

Waller, David S., en Helen J. Waller. 2021. 'Heritagisation of Pop Culture by Museums and an Analysis of Visitor Feedback'. *Arts and the Market* 11 (3): 258-74. <https://doi.org/10.1108/AAM-08-2020-0026>.

Wayback Machine van het Internet Archive. z.d. 'About the Internet Archive'. <https://archive.org/about/>.

Webarchive UNESCO. z.d. 'Concept of Digital Heritage'. Webarchive UNESCO. Geraadpleegd 5 mei 2025. <https://webarchive.unesco.org/web/20230616073538/https://en.unesco.org/themes/information-preservation/digital-heritage/concept-digital-heritage>.

Wilkinson, Mark D., Michel Dumontier, IJsbrand Jan Aalbersberg, e.a. 2016. 'The FAIR Guiding Principles for Scientific Data Management and Stewardship'. *Scientific Data* 3 (1): 160018. <https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>.

Zuanni, Chiara. 2021. 'Theorizing Born Digital Objects: Museums and Contemporary Materialities'. *Museum and Society* 19 (2): 184-98. <https://doi.org/10.29311/mas.v19i2.3790>.