

Digitaliserat kulturarv – för demokrati och positiv samhällsutveckling

- En förstudie



Foto: Patrick Tomasso, Unsplash

2020-03-27
Maria Adenfelt
Ida Larsson
Märil Edholm



Denna förstudie är ett resultat av ett arbete som Governo utförde
åt Digisams sekretariat under hösten 2019 samt vintern 2020.

Förstudien är fri att använda enligt licens CC-BY.

Licens CC-BY. Dnr: RAÄ-2020-1833



Innehållsförteckning

1.	Inledning.....	4
1.1.	BAKGRUND.....	4
1.2.	SYFTE MED FÖRSTUDIEN.....	4
1.3.	BEGREPP, FRÅGEOMRÅDEN OCH AVGRÄNSNINGAR.....	4
2.	Vad är kulturarv?	6
2.1.	KULTURARVSSEKTORNS OLIKA AKTÖRER	6
2.2.	KULTURARVSPOLITIKEN NU OCH DÅ.....	6
3.	Varför digitalisera kulturarvet?	8
3.1.	MOTIVEN TILL ATT DIGITALISERA KULTURARVET	8
3.2.	MÖJLIGHETERNA FÖR SAMHÄLLET	11
3.3.	UTMANINGAR OCH FRAMGÅNGSFAKTORER FÖR ATT DIGITALISERA KULTURARVET.....	17
4.	Vägen framåt.....	20
5.	Källförteckning.....	22
	Bilaga 1 Metod	23



1. Inledning

1.1. Bakgrund

Det brinner i knutarna – i takt med den rasande digitala utvecklingen så riskerar värdefulla minnen, historiska data och betydelsefulla kulturskatter gå förlorade. Kulturarv ur både dåtid och nutid står inför risken att helt försvinna. Samtidigt som institutioner och museer är fyllda med objekt som bryts ner inför våra ögon finns ingen övergripande nationell samling för hur det kulturarv som skapas här i dag bevaras.

Vem ska ansvara för lagringen av de digitala minnen vi medborgare skapar idag? Hur ska minnen från vår åldrande befolkning bevaras och kunna ge oss glädje, reflektion och kunskap i framtiden? Vem bär ansvaret? Sveriges regering menar att vi ska bli bäst i världen på digitalisering – men hur ska det ske när samverkan, kunskap och resurser inte räcker till.

Kulturarvssektorn är samstämmig i sin övertygelse att krafttag behövs - och att frågan att digitalisera Sveriges kulturarv är och borde vara en högt prioriterad fråga. Andra starka skäl till en digitalisering av kulturarvet är att det är en demokratisk rättighet. Kulturarvet tillhör oss samtliga medborgare och oavsett socioekonomisk eller annan bakgrund ska alla ges samma möjlighet att ta del av det.

Samtidigt lyfter många av kulturarvssektorns aktörer fram utmaningarna med att digitalisera kulturarvet. Många upplever en brist på digital kompetens och resurser vilket gör att arbetet försvåras. På många kulturarvsinstitutioner, särskilt de mindre, ligger ofta ansvaret att digitalisera kulturarvet på en enhet eller till och med en person. Det saknas även vägledning över hur arbetet ska göras, såsom gemensamma standarder mellan aktörer, behov av lagringsutrymmen och prioriteringar. Det sistnämnda härrör till att mängden analogt material - i form av textform, bildform, som ljud eller som film - är väldigt stor. Det finns även en osäkerhet inom kulturarvssektorn om volymerna och omfattning av de samlingar som finns.

Det finns ett gap mellan behovet av att digitalisera kulturarvet å ena sidan och utmaningarna å andra sidan vilket har utgjort utgångspunkten för denna rapport. En annan utgångspunkt är även att visa på vikten av att digitalisera kulturarvet för aktörer utanför kulturarvssektorn där det finns en låg insikt i hur viktig och prioriterad frågan om att digitalisera kulturarvet är.

1.2. Syfte med förstudien

Syftet med denna förstudie är att visa på motiven till att digitalisera kulturarvet och de möjligheter som ett digitaliserat kulturarv innebär för samhället.

1.3. Begrepp, frågeområden och avgränsningar

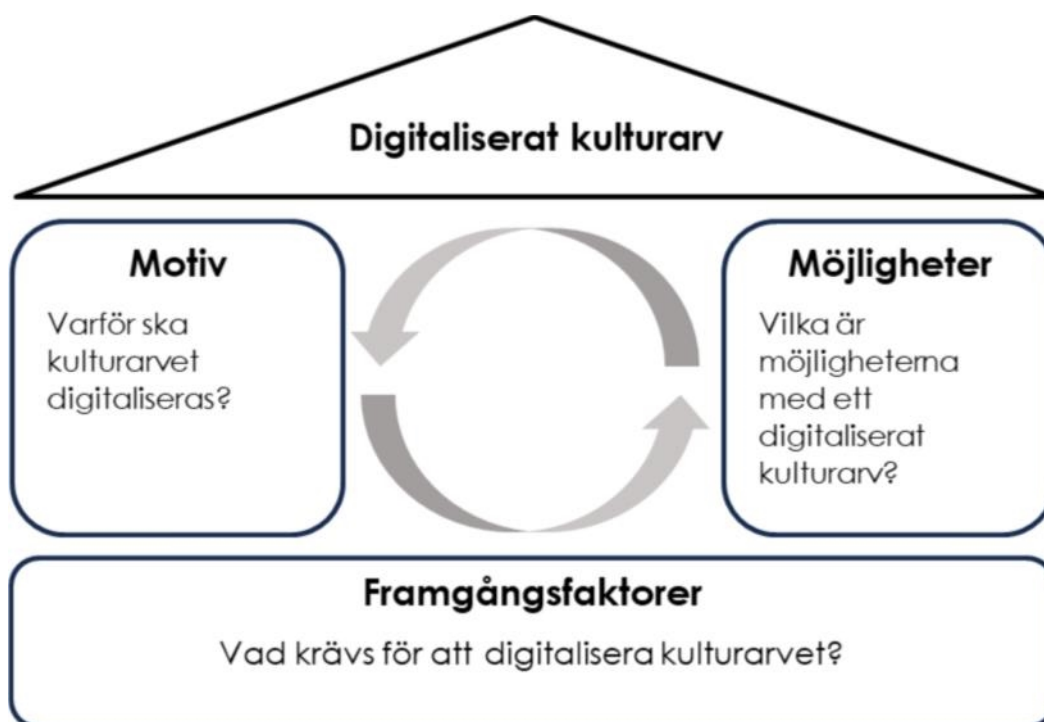
Digitalisering utgör ett centralt begrepp i denna förstudie och kan definieras som övergång till användning och lagring av information i digital form i organisationer och



samhälle; ofta förknippat med genomgripande förändringar av arbetssätt och affärsmodeller. Informationsdigitalisering är konverteringen från analogt material till digitalt material.¹

Förstudien har genomförts av Governo AB i nära samarbete med Digisam. Digisam har bistått i arbetet med att ta fram relevant dokumentation samt förslag på intervjupersoner. En stor del av arbetet har bestått av dokumentstudier av befintliga utvärderingar, rapporter och annat underlag. Avstämningar har hållits löpande under arbetets gång. Då detta är en förstudie innebär det att dess omfattning är begränsad. En naturlig avgränsning var att antal intervjuer och analys av dokument genomfördes i liten skala. Intervjuer har genomförts med totalt fem nyckelpersoner vid olika kulturarvsinstitutioner. Kortare intervjuer och avstämningar har också genomförts med aktörer inom kulturarvssektorn, bland annat vid Digisamdagen i december 2019.² En annan avgränsning var att det inte genomfördes konsekvensanalyser av en utebliven digitalisering av kulturarvet (se vidare bilaga 1).

För att svara mot syftet med denna förstudie har tre frågeområden identifierats, det vill säga **motiv**, **möjligheter** och **framgångsfaktorer** (se figur 1.1 nedan).



Figur 1.1: Frågeområden

¹ <https://it-ord.idg.se/ord/digitalisering/>, besökt 2020-03-27.

² <http://www.digisam.se/digisamdagen/>, besökt 2020-03-27.



Motiven till varför kulturarvet ska digitaliseras utgör utgångspunkten för denna studie och vi väljer att se på/analysera arbetet utifrån dels vad som motiverar kulturarvssektorn att digitalisera kulturarvet, dels **möjligheterna** som finns med ett digitaliserat kulturarv, för sektorn per se och för samhället i stort. Att digitalisera och att tillvarata de möjligheter som ett digitaliserat kulturarv erbjuder kräver vissa förutsättningar, vilka vi väljer att kalla för **framgångsfaktorer**.

2. Vad är kulturarv?

Kulturarv omfattar alla materiella och immateriella uttryck av mänsklig aktivitet genom tiderna. Uttrycken kan vara historiska spår, objekt eller företeelser. Kulturarv kan också beskrivas som förutsättningar för eller resultatet av dynamiska samtal eller förhandlingar om samhällets utveckling.³ En vanligt förekommande indelning av kulturarvet är sju olika materialkategorier:⁴

- Föremål/objekt
- Tryckt material
- Rörlig bild
- Ljud
- Fotografi
- Kartor/planscher
- Övriga arkivalier

2.1. Kulturarvssektorns olika aktörer

Ansvaret för att bevara det svenska kulturarvet är fördelat mellan ett stort antal myndigheter och andra institutioner. Dessa kallas ibland för minnesinstitutioner. Till stor del handlar det om så kallade ABM-institutioner: arkiv, bibliotek och museer. Flertalet av de nationella institutionerna är statliga myndigheter som sorterar under Kulturdepartementet. Kungliga biblioteket och universitetsbiblioteken sorterar under Utbildningsdepartementet. Andra institutioner, som Nordiska museet och Svenska Filminstitutet, är stiftelser.⁵ Digisam utgör i sammanhanget en plattform där 22 kulturarvsaktörer tillsammans arbetar för ett digitalt kulturarv. Målet med Digisams arbete är att skapa gemensamma digitala lösningar som gör kulturarvet enklare och lättare att ta till sig. Digisams vision⁶ är: "kulturarvet är digitaliserat, tillgängligt och användbart för alla".

2.2. Kulturarvspolitikerna nu och då

På 1970-talet var kulturarvspolitikerna inriktade på att bevara och levandegöra kulturarvet, med ett särskilt fokus på att garantera att äldre tiders kultur består. Begreppet kulturarv

³ <https://www.raa.se/kulturarv/definition-av-kulturarv-och-kulturmiljo/>, besökt 2020-03-27.

⁴ Digisam (2015)

⁵ Statskontoret (2014).

⁶ <http://www.digisam.se/digisams-nya-identitet-och-varumärke/>, citerad 2020-03-27.



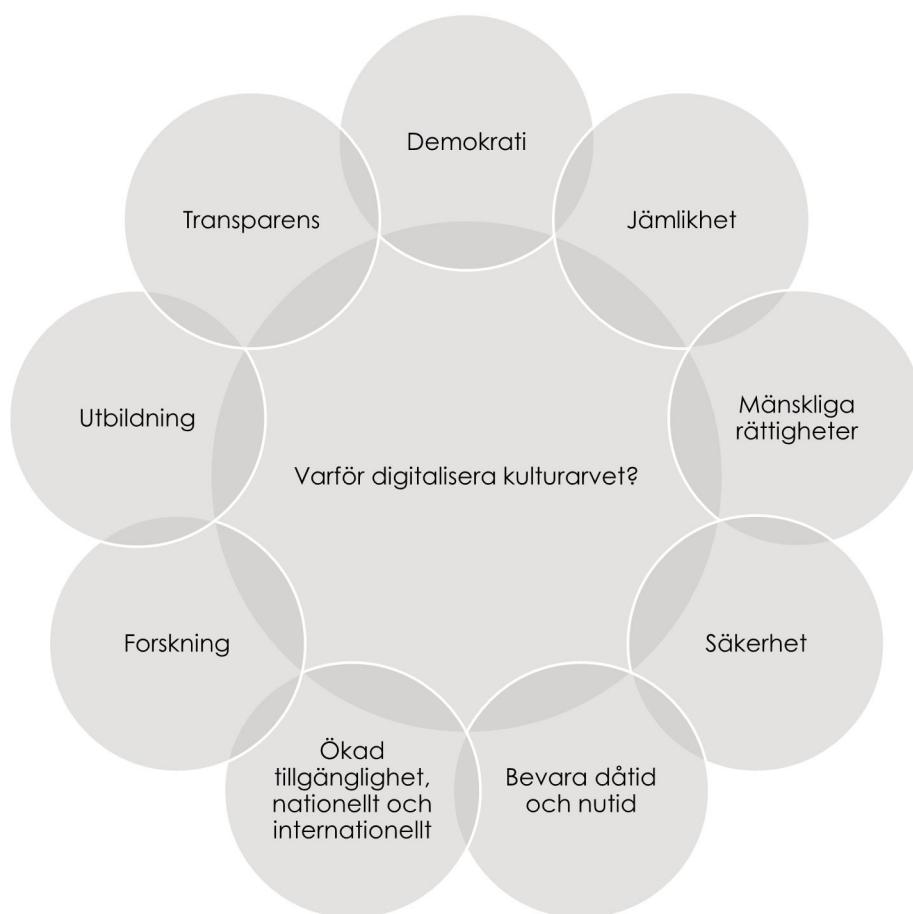
användes inte så frekvent utan kom att bli vanligare under 1980-talet, parallellt med att kulturarv kom att bli en egen fråga från att tidigare varit en del av bildningsverksamheten för kultur. Under 1980-talet kom även en ny kulturminneslag. Fokus för kulturarvspolitiken var att bevara och levandegöra det som tidigare generationer skapat. På 1990-talet kom kulturarvet att få ökad fokus från politiskt håll och kulturarvspolitiken kom att påverkas av internationella influenser och politiken i sig kom att diskutera "bruka", utöver "bevara" och "försvara" kulturarvet. En av de inriktningar som blev påtaglig var större fokus på tillgänglighet och delaktighet parallellt med utvecklingen av digital teknik. Denna inriktning kom att få allt mer fart under 2000-talet. Idag är fokus för kulturarvet att "främja ett levande kulturarv som bevaras, används och utvecklas".⁷

⁷ Kulturdepartementet (2016). Regeringens proposition 2016/17:116: kulturarvspolitik, sid 37.



3. Varför digitalisera kulturarvet?

Utifrån det material som har legat till grund för denna rapport, såväl i form av dokument som intervjuer, har en bild framkommit kring argumenten för att digitalisera vårt kulturarv. Dessa argument kan ses som viktiga motiv vilka berör ett flertal områden, se figur 3.1 nedan.



Figur 3.1: Motiven till att digitalisera kulturarvet

3.1. Motiven till att digitalisera kulturarvet

Ett viktigt argument för varför vi ska digitalisera kulturarvet är att det i grunden handlar om **demokrati** och **männskliga rättigheter**. Kulturarvet tillhör alla och alla ska ha samma möjligheter att ta del av och bidra till vårt kulturarv. Vidare är kulturarvet en viktig del i människans historia och identitet och följaktligen en viktig del i ett samhälles grundfundament. Att digitalisera kulturarvet, i form av text, bild, ljud eller som film alternativt fysiska föremål, skapar möjlighet för fler individer att ta del av materialet vilket leder till en bättre förståelse för såväl dåtid som nutid.



Digitaliseringen med nya tekniker och andra typer av handlingar har under lång tid beskrivits som en av de största utmaningarna för arkivsektorn. Den reviderar vissa principer i grunden, såsom begreppet arkivbeständighet och förbättrad tillgänglighet. En elektronisk handling är svårare att bevara i oförvanskat skick än en pappershandling. Det krävs också en kontinuerlig förvaltning för att handlingarna ska kunna läsas och användas även i framtiden. Arkiven bör kunna bidra till ökad öppenhet och delaktighet, vilket förutsätter att arkiven uppfattas som trovärdiga källor. Arkivinstitutionerna kan liksom andra kulturorganisationer samla in, bevara och tillgängliggöra material från grupper som vanligtvis inte brukar få utrymme i samhällsdebatten eller rörelser som inte fungerar på samma sätt som traditionella arkivbildare. På så sätt bidrar arkivverksamheten till förväntningarna om en allsidig historieskrivning.⁸

Det går även att koppla frågan om digitalisering av kulturarvet till civilsamhället. Ett exempel som har framkommit vid genomförda intervjuer är ett projekt i Washington där historiska restaurangmenyer samlades in, från restauranger och allmänheten, för att visa på en utveckling inom området. Detta visar att det går att skapa engagemang bland människor, samtidigt som de bidrar till arkivet.

Att möjliggöra en ökad mängd digitala kulturarvsdata innebär med andra ord att **bevara dåtid och nutid** då föremålet, oavsett form, lagras i ytterligare ett format vilket kan bevaras och skyddas mot såväl brand som illegal handel. En följd effekt av detta är att minska risken för att ovärderliga värden går förlorad. Detta förutsätter givetvis att det finns en rigid och välutvecklad säkerhet kring det digitala materialet. En av de intervjuade menade att:

"Det behövs diskussioner om vad som ska sparas, men också risken med samhället vi lever i: vi kan förlora material när allt sker digitalt."

Ett exempel på att bevara dåtid är alla de analoga videoband och ljudband innehållande material som riskerar att gå förlorad om det inte digitaliseras. Detta då den teknik som krävs för att spela banden de facto fasas ut samt att magnetismen på banden avtar.

Enligt gällande bestämmelser i arkivlagen är även myndigheternas arkiv en del av det nationella kulturarvet, och tillgången till detta material är av stor betydelse för att främja rätten till att ta del av allmänna handlingar.⁹ Materialet tillgodoser även samhället med information till förmån för rättskipningen genom att användas som bevisvärde i olika rättsfall. Med en ökad digitalisering av myndigheternas arkiv skulle man mer tillförlitligt kunna säkerställa att samhällsviktig information inte går förlorad och således även förbättra rättssäkerheten i samhället.

Ytterligare argument för att digitalisera kulturarvet bygger på det faktum att det ökar **tillgängligheten, såväl nationellt som internationellt**. Detta skulle möjliggöra för fler

⁸ SOU 2019:58, sid 120–121.

⁹ https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/arkivlag-1990782_sfs-1990-782, besökt 2020-03-26.



individer att ta del av vårt kulturarv, även utanför Sveriges gränser. I praktiken innebär detta att individer som, av olika skäl, ej har möjlighet att ta sig till museet att exempelvis gå på museum på distans. Ett exempel på detta är DigitaltMuseum¹⁰. Syftet med DigitaltMuseum är, precis som det låter, att:

...museernas samlingar ska vara tillgängliga för alla intresserade, oavsett tid och plats. Förhoppningen är att samlingarna nu enklare ska kunna användas för bildsökning, fördjupning, studier, undervisning och gemensam kunskapsuppbyggnad.¹¹

I Sverige har många museer valt att delta i satsningen DigitaltMuseum och gjort delar av museernas samlingar tillgängliga att utforska online. På så vis blir samlingarna tillgängliga för fler.

Även K-samsök¹² är ett exempel på detta vilket samlar, tillgängliggör och länkar ihop kulturarv från svenska museer och andra minnesinstitutioner. Kulturarvsdata, vilket kan innebära såväl museiföremål, bildsamlingar som arkivhandlingar, från en mängd olika institutioner och platser samlas in till K-samsöks databas. Därefter görs det tillgänglig för användning, berikning och utveckling. Via K-samsök nås mer än fem miljoner objekt från kulturarvsinstitutioner runtom i Sverige:

- Ca 900 000 fornminnen, till exempel gravfält, runstenar och industrilämningar.
- Ca 130 000 historiska/k-märkta byggnader, till exempel slott och kyrkor.
- Drygt 1 miljon fotografier tagna från mitten av 1800-talet fram till idag.
- Föremålsbeskrivningar och -bilder från svenska museer, allt från stenåldersyxor till iPhones.¹³

Går man bortom Sveriges gränser finns det museum som tagit sin digitala närvaro längre än så, och skapat virtuella museum – ett av exemplen på detta är Louvren i Paris. På museets hemsida går det att besöka de olika utställningarna virtuellt genom så kallade "Online Tours".¹⁴ De virtuella besöken är kostnadsfria, tillgängliga dygnet runt och låter besökaren röra sig i museets lokaler helt virtuellt genom att klicka sig vidare. Att ge möjlighet till virtuella museibesök är i grunden en fråga om demokrati och att alla ska ha samma möjligheter att ta del av vårt gemensamma kulturarv. De virtuella museibesöken ställer inga krav på sin besökare – vare sig vad gäller tid, plats eller ekonomi.

Ytterligare exempel kommer från Storbritannien. Under april 2017 lanserades "the Digital Culture Project" för att utforska hur kultur och teknologi kan verka tillsammans för att bland annat öka den kreativa potentialen i teknik.¹⁵ Detta projekt är en del i "The

¹⁰ <https://digitaltmuseum.se/>, besökt 2020-01-15.

¹¹ <https://dok.digitaltmuseum.org/sv/om>, citerad 2020-01-15.

¹² <http://www.ksamsok.se/>, besökt 2020-01-15.

¹³ <http://www.ksamsok.se/>, citerad 2020-01-15.

¹⁴ <https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne>, besökt 2020-10-05.

¹⁵ <https://www.gov.uk/government/publications/culture-is-digital/culture-is-digital#our-approach>, besökt 2020-03-27.



Culture White Paper" där ambitionen att göra Storbritannien till ett av världens ledande länder för digitaliserade offentliga samlingar beskrivs.¹⁶ Det handlar bland annat om att digitalisera och tillgängliggöra material från exempelvis bibliotek, museum och film i syfte att öka möjligheterna för fler att ta del av kulturarvet.

Att skapa möjlighet för fler individer att ta del av kulturarvsdata på distans skapar inte enbart en **ökad jämlikhet**, vilket i sig bidrar till att minska klyftorna i samhället, utan även en ökad möjlighet att de facto använda den digitala kulturarvsdatamängden inom områden som **utbildning** och **forskning**. I praktiken innebär detta att individer inom utbildningsväsendet, oavsett om du är student eller forskare, får ökad möjlighet att ta del av stora mängder data, nationellt såväl som internationellt. Ett sätt att motivera arbetet med att digitalisera kulturarvet är att presentera exempel från forskningsprojekt som har använt stora digitala samlingar. Att kommunicera dessa exempel kan tydliggöra dels hur viktigt det är att digitalisera kulturarvet, dels hur det går att använda det digitaliserade materialet. Ytterligare argument som har framkommit vid genomförda intervjuer pekar på en vinst med att digitalisera kulturarvet, det vill säga att det handlar om att man inom forskning kan öka användningen av historisk information för att lösa utmaningar inom områden som klimat, levnadsmönster, utbildning etc.

Ett exempel på detta är KTH som i samverkan med Medelhavsmuseet har använt en form av diagnostisk bildteknik som tidigare inte nyttjats i detta specifika syfte för att undersöka uråldriga mänskliga kvarlevor.¹⁷ Detta har bidragit med ett sätt att undersöka gamla mänskliga kvarlevor utan att förstöra föremålen, det vill säga använda sig av icke-förstörande diagnostisk bildteknik.

Sammanfattningsvis skulle en ökad satsning på att digitalisera vårt kulturarv skapa **transparens** och inte minst en gedigen och välbehövlig inventering av vad vi har i våra samlingar. En inventering av våra samlingar innebär i praktiken ett nära arbete med det faktiska materialet, vilket även är en förutsättning för att skapa en förståelse för materialets omfattning och även den potential och möjligheter materialet erbjuder. En slutprodukt är det digitaliserade materialet vilket utgör en stor nytta för samhället.

3.2. Möjligheterna för samhället

Ett digitalt kulturarv innebär även ett flertal möjligheter, både inom kulturarvssektorn och för samhället i stort, se figur 3.2 nedan. Att tillvarata dessa möjligheter förutsätter ett gediget arbete med att inte enbart digitalisera kulturarvet utan även förvalta och utveckla såväl data som lagringsmöjligheter och säkerhet. Om detta genomförs öppnas ett flertal möjligheter upp där ett digitaliserat kulturarv kan komma till nytta. En slutsats från denna förstudie är att dessa möjligheter bör lyftas fram, dels för att motivera de som leder och driver arbetet med att digitalisera kulturarvet tydligare, dels

¹⁶ The Culture White Paper. Tillgänglig: https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/510798/DCMS_The_Culture_White_Paper_3_.pdf, besökt 2020-03-27.

¹⁷ <https://www.kth.se/forskning/artiklar/bildtekniken-som-visar-mumier-i-nytt-ljus-1.849589>, besökt 2020-01-21.



för att politiken ska tillvarata möjligheterna i de olika politikområden som berörs. Kulturarv är inte enbart en kulturarvpolitisk fråga utan har bäring på politikområden som näringsliv, hälso- och sjukvård, utbildning samt forskning och innovation.



Figur 3.2: Möjligheter med ett digitaliserat kulturarv.

Digitaliseringen av kulturarvet innebär en stor omställning för sektorn. En av framgångsfaktorerna för att möta denna omställning är digital kompetens och behovet av just detta innebär en möjlighet för sektorn för framtida kompetensförsörjning. Med andra ord en möjlighet att gå från en sektor som främst, historiskt sett, har riktat sig till kulturutbildade till att även vända sig till personer med digitaliserings- och IT-profil på arbetsmarknaden. Denna breddning rör inte bara medarbetare utan även också användare av kulturarv. Med en digitalisering av kulturarvet kan sektorn med andra ord bli attraktivare för fler.

En digitalisering av kulturarvet går även starkt i linje med Agenda 2030 för hållbar utveckling. Framför allt mål 16 – fredliga och inkluderande samhällen, se till att alla har tillgång till rättvisa samt bygga upp effektiva, ansvarsskyldiga och inkluderande



institutioner på alla nivåer.¹⁸ Genom att digitalisera kulturarvet skapas betydande förutsättningar att förbättra flertalet av delmålen, särskilt:

- 16.3 – Främja rättssäkerheten på nationell och internationell nivå samt säkerställa lika tillgång till rättvisa för alla.
- 16.6 – Bygga upp effektiva och transparenta institutioner med ansvarsutkrävande på alla nivåer.
- 16.10 – Säkerställa allmän tillgång till information och skydda grundläggande friheter, i enlighet med nationell lagstiftning och internationella avtal.

En del i regeringens digitaliseringspolitik handlar om digital innovation. Detta innebär att "förutsättningar för nya eller bättre lösningar som ger värde för miljö, samhälle, företag och individer skapas och sprids".¹⁹ Utifrån kulturarvsperspektivet kan detta rent konkret innebära att ta vara på och hantera kulturarvsdata för att skapa kreativitet och inte minst **innovation**. I förlängningen skulle detta kunna stimulera och generera ett ökat antal **entreprenörer**, innovatörer och arbetstillfällen vilket kan ses som positivt för **arbetsmarknaden** och i förlängningen den samhällsekonomiska utvecklingen.

Exempel på hur digitala kulturarvsdata går att använda är inom musik- och spelbranschen. Bland annat har kartor från 1789 och historiska teckningar över Notre Dame i Paris digitaliserats och använts inom spelet "Assassin's Creed: Unity" där en del i spelet utspelar sig i Paris under franska revolutionen, se bild 3.2 nedan.²⁰

¹⁸ United Nations (2015). Resolution A/RES/70/1, Transforming our world: the 2030 Agenda for sustainable Development, antagen av FN:s generalförsamling den 25 september 2015, besökt 2020-03-26.

¹⁹ <https://www.regeringen.se/informationsmaterial/2017/05/for-ett-hallbart-digitaliserat-sverige---en-digitaliseringsstrategi/>, citerad 2020-01-14.

²⁰ <https://www.dn.se/kultur-noje/assassins-creed-kan-hjalpa-i-notre-dames-ateruppbyggnad/>, besökt 2020-02-10.



Foto: Ubisoft

Bild 3.2: Interiör i spelet "Assassin's Creed: Unity".

Ytterligare exempel är appen "Art Plunge" vilket är ett VR-galleri där besökaren kan träda in i konstverk och se dem få liv.²¹ Genom att använda VR-glasögon kan besökaren uppnå känslan av att vara inne i berömda konstverk som exempelvis Mona Lisa, Venus födelse och Adams skapelse, se bild 3.3 nedan.²²



Foto: Art Plunge

Bild 3.3: Mona Lisa i Art Plunge.

Att använda ljud i olika innovativa sammanhang möjliggörs bland annat av projektet "Sound of Changes", ett tvåårigt projekt som startade hösten 2017. "Sound of Changes"²³ är ett samverkansprojekt mellan sex museer i Europa där Sverige representeras av Flygvapenmuseum i Linköping och Arbetets museum i Norrköping. Syftet med projektet är att bygga vidare på den databas med utrotningshotade ljud som skapades under det tidigare projektet "Work with sounds". Målet är att bevara ljud

²¹ <https://teadrinker.net/spaceplunge/>, besökt 2020-02-03.

²² <https://teadrinker.net/spaceplunge/#artplunge>, besökt 2020-02-10.

²³ <http://www.soundsofchanges.eu/>, besökt 2020-01-23.



från både historiska och samtida miljöer. Det kan handla om allt från äldre maskiner och redskap till stadsliv. Alla ljuden som spelas in lagras och finns tillgängliga att utforska via projektets hemsida. Att använda ljud som utbildningsmaterial och att kunna lyssna på hur till exempel den industriella revolutionen faktiskt lät skulle kunna ge en extra dimension och berika lärandet. En av de intervjuade kulturaktörerna menade att:

"Dagens ljud är framtidens kulturarv"

Fortsättningsvis hävdade den intervjuade att en ljuddatabas genererar ännu fler målgrupper och användare av det digitala kulturarvsmaterialet, såväl nationellt som internationellt.

Ytterligare exempel på ljuddatabas är "minnen"²⁴, det vill säga en webbplats där museer och andra kulturarvsorganisationer samlar personliga berättelser. I denna databas kan vem som helst bidra med egna berättelser som sparas för framtiden i form av en gemensam minnesbank.

En förutsättning för att uppnå innovativa tjänster och produkter inom kulturarvssektorn är att skapa och upprätthålla samarbete mellan myndigheter och mellan myndigheter och näringsliv.

Att öka användningen av det digitaliserade kulturarvet inom **utbildning** bidrar till en minskning av "fake news" då det i praktiken innebär ökade möjligheter att söka och ta del av källmaterial. Ett digitaliserat kulturarv skulle således kunna öppna upp för en ökad källkritik. Detta gäller även **forskning** där användning av ett digitaliserat kulturarvsmaterial även öppnar upp för en vidare spridning av material, såväl nationellt som internationellt. Som exempel kan nämnas Birkaportalen²⁵ som drivs av Historiska museet – en forskningsresurs där information och texter om det vikingatida Birka på Björkö och Hovgården på Adelsö i Mälaren finns samlat. Ytterligare exempel är Kungliga bibliotekets (KB) digitala samlingar vilka efterfrågas inom datadriven forskning inom humaniora och samhällsvetenskap. "Utmärkande för datadriven forskning är att den efterfrågar tillgång till stora sammanlänkade datamängder i form av dataset. Det kan ställas i motsats till forskning på enskilda digitala objekt".²⁶ Under våren 2019 inrättade KB ett så kallat KB-labb vars syfte är att verka som en infrastruktur för forskare som vill utföra datorstödda analyser på KB:s digitala samlingar. Att bedriva forskning i digitala arkiv innebär således ökade möjligheter för forskare och doktorander genom att de kan nå arkiven på distans.

²⁴ <https://minnen.se/>, besökt 2020-01-23.

²⁵ <https://historiska.se/birka/>, besökt 2020-01-17.

²⁶ <https://www.kb.se/samverkan-och-utveckling/nytt-fran-kb/nyheter-samverkan-och-utveckling/2018-12-20-kb-star-tar-labb-for-data-driven-forsk-ning.html>, besökt 2020-03-27.



En ytterligare effekt av ett digitaliserat kulturarvsmaterial är att materialet finns lagrat vid eventuell brand eller stöld av det fysiska kulturarvsmaterialet vilket således innebär en ökad **säkerhet**. Att samla in ljud och berättelser kan även öppna upp för möjligheter inom **välfärd**. Arbetets museum är en aktör som samlar in och publicerar livsberättelser – både i skrift och i ljud, se bild 3.4.^{27,28}

Samlingar i form av livsberättelser, ljud och föremål från svunna tider kan ge oss en rik bild av hur livet i Sverige såg ut för tidigare generationer och kan vara intressant för bland annat forskare. Utöver detta kan samlingarna fylla en viktig funktion för äldre och demenssjuka.

Reminiscens är en metod som har tillämpats inom äldreården sedan 1960-talet. Idag diskuteras metoden mest i anknytning till demensvård. Som namnet antyder handlar metoden om att väcka äldre minnen. Detta görs med hjälp av så kallade "triggers" i form av föremål, fotografier eller berättelser från det förflutna. Hos många äldre kan minnen från barndomen och det förflutna leva kvar, trots att närminnet sviktar. Genom reminiscens kan individens livskvalitet öka – bland annat genom minskad oro, större socialt engagemang och förbättrade kognitiva förmågor. Att tillgängliggöra och digitalisera livsberättelser och ljud från svunna tider skulle således kunna innebära utökade möjligheter att arbeta med reminiscens. Att väcka minnen till liv kan dock även innebära smärta och sorg för den äldre varför det är viktigt att de som använder denna metod har förmågan att hantera de känslor som uppstår.²⁹

Behovet av enhetliga metadata växer i takt med att allt mer kulturarvsdata digitaliseras och tillgängliggörs på webben. Dagens internetanvändare ställer dessutom höga krav på sökbarhet i de digitala katalogerna. Det här innebär en utmaning för kulturarvssektorn, som idag tillämpar olika system och standarder. Mot denna bakgrund är möjligheten med automatisk klassificering av kulturarvsdata intressant.



Att automatisera klassificeringen av kulturarvsdata skulle kunna minska den tid som krävs för att digitalisera material. Det skulle dessutom kunna möjliggöra skapandet av

²⁷ <https://www.arbetetsmuseum.se/publikationer/>, 2020-02-10.

²⁸ <https://www.arbetetsmuseum.se/insamlingar/>, 2020-02-10.

²⁹ <https://www.demenscentrum.se/Arbeta-med-demens/Metoder-och-arbetsatt/Reminiscens>, besökt 2020-02-10.



digitala samlingar som följer enhetliga och mer regelbundna standarder, som är enkla att söka i.

Fyra forskare från *National Technical University of Athens* har identifierat ett kulturarv som lämpar sig väl för automatisk analys, nämligen ikonbilder, se bild 3.5 nedan.

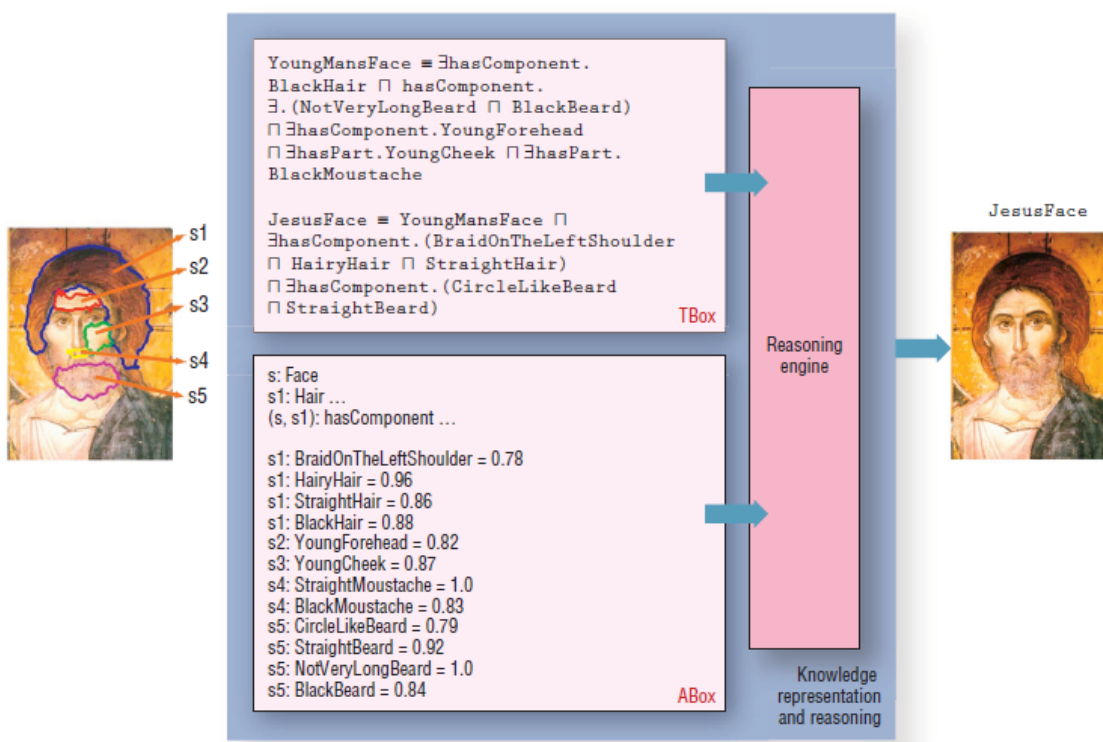


Bild 3.5: Semantic Classification of Byzantine Icons (Tzouveli, Simou, Stamou & Kollias 2009:38).

Anledningen till att dessa lämpar sig väl är att de följer en uppsättning formmässiga regler, både i avseende färg och form. I sitt försök lyckades forskarna skapa ett system som med 80 % säkerhet kunde identifiera och klassificera ikonbilder och dessutom tillskriva ikonerna specifika identiteter, såsom Jesus, Luke eller Andrew. Ett digitaliserat kulturarv genererar data vilket ökar möjligheten att nyttja den tekniska utvecklingen och applicera **artificiell intelligens (AI)** inom områden som bild- och textigenkänning, kategorisering etc.

3.3. Utmaningar och framgångsfaktorer för att digitalisera kulturarvet

Motiven och möjligheterna med att digitalisera kulturarvet är många samtidigt som det finns en rad utmaningar som hämmar utvecklingen mot ett alltmer digitaliserat kulturarv.

En av de största utmaningarna som lyfts fram i denna förstudie är bristande infrastruktur, vilket bland annat innefattar enhetliga standarder, lagringskapacitet och säkra lagringslösningar för att säkerställa att data ej försvinner. För att enas om en gemensam



infrastruktur krävs samverkan vilket också utgör en utmaning idag. En av de intervjuade beskrev att det finns två inriktningar inom kulturarvssektorn; de som strävar mot en enhetlig infrastruktur och de som fortsatt eftersträvar autonomi och därför motsätter sig enhetlighet. Ett annat område som ofta lyfts fram är att det saknas kompetens inom områdena digitalisering, ledning, och juridik såväl som ekonomiska resurser vilket hindrar digitaliseringen av kulturarvet. Bristen på kompetens och resurser kan leda till att felaktiga beslut tas som i sin tur leder till merarbete, till exempel då val av infrastruktur inte är hållbar över tid. En annan område som skapar utmaningar för sektorn i arbetet med att digitalisera kulturarvet är oklarheter kring det juridiska ramverket såsom regelverket vad gäller delning av data och upphovsrätt.

Vi har även, genom intervjuer och dokumentanalys, identifierat framgångsfaktorer, vilka utgör förutsättningar för att digitalisera kulturarvet, se figur 3.3 nedan.



Figur 3.3: Framgångsfaktorer för att digitalisera kulturarv.

Framgångsfaktorerna för en ändamålsenlig digitalisering av kulturarvet återfinns på olika nivåer och är i behov av att harmoniseras mellan nivåer för att uppnå resultat. Den organisatoriska nivån utgörs av de kulturarvsaktörer som ska utföra digitaliseringen. För att dessa organisationer ska kunna digitalisera kulturarvet behövs organisatoriska **förmågor och resurser** för att realisera detta. De förmågor som organisationen behöver ha är digital förmåga och förståelse för hur digitaliseringen ska genomföras, hur arbetet med att skapa gemensamma standarder ska drivas och samordnas så väl som vilka prioriteringar som behöver göras. Att arbeta i tvärfunktionella team har lyfts fram som positivt för att digitalisera kulturarvet, likaså att det finns en ledning som satsar på digitalisering och ger sina medarbetare utrymme att arbeta med frågorna. Detta är nära kopplat till hur **strategin** för att digitalisera kulturarvet ser ut och hur den understöds av en organisering med tydliga **roller och ansvar** för arbetet. De aktörer inom kulturarvssektorn som har kommit längst med att digitalisera kulturarvet utmärks av att det finns en tydlig strategi och inriktning för arbetet och att det till det har funnits utpekade resurser. En tredje framgångsfaktor på organisatorisk nivå är en **infrastruktur**



som säkrar digitalisering och förvaltning av det digitaliserat kulturarv. Som en av de intervjuade beskrev det:

"Själva digitaliseringen av kulturarvet i sig bör vara underordnat tillhandahållandet av infrastruktur"

För att möjliggöra för att kulturarvsaktörerna ska digitalisera kulturarvet förutsätts tydlig **styrning**, genom uppdrag, från nationell nivå. Det är centralt med en kulturarvspolitik som är långsiktig och i linje Sveriges strategi för digitalisering. Som en av de intervjuade kulturarvsaktörerna uttryckte det:

"Regeringen säger att Sverige ska bli bäst i världen på att tillvarata digitaliseringens möjligheter. Om man ställer krav måste man även ge stöd".

Ett av de områden som lyfts fram, utöver tydligt uppdrag och en satsning från Regeringskansliet, är även ett gynnsamt juridiskt klimat genom **lagstiftning**. Som exempel lyfter de intervjuade fram frågor kopplade till upphovsrätt. Tillgång till kompetens inom de juridiska områdena ses som framgångsfaktor för att digitalisera kulturarvet menar många av kulturarvsaktörerna.

Samverkan och samordning mellan kulturarvsaktörerna är ett område som länge har diskuterats inom sektorn och det betonades även av många i denna studie; intervjuade såväl som i gruppdiskussioner. Framgångsfaktorer som lyfts fram med samordning är att enas om och standardisera den informationsstruktur som används mellan aktörer.

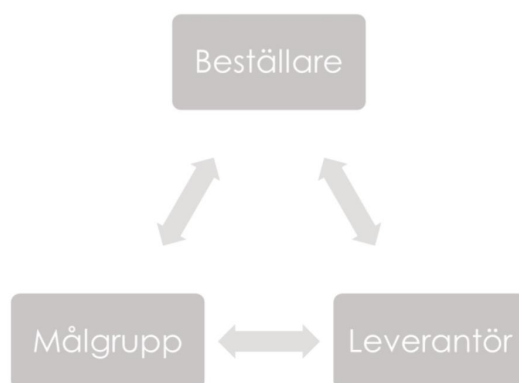


4. Vägen framåt

Vi har i denna förstudie identifierat en rad motiv till varför kulturarvet behöver digitaliseras såväl som möjligheter med ett digitaliserat kulturarv. Ett av de stora hindren är dock ekonomiska resurser specifikt riktade till arbetet med att digitalisera kulturarvet. Vägen framåt föreslås därför vara att tydliggöra innebörden i varför det är så viktigt att digitalisera kulturarvet och att kommunicera och förankra det med aktörer inom kulturarvssektorn, så väl som utanför, samt med politiken. Detta i sin tur kräver ett systematiskt arbete där det uttalade syfte är att formulera ett tydligt mål med det fortsatta arbetet att digitalisera kulturarvet och vilka aktörer som berörs. Vidare innebär det att formulera strukturen för samverkan och vilka aktiviteter som ska ingå beroende på vilket aktörer som berörs.

Behovet av att digitalisera kulturarvet är lika stort som behovet av att tydliggöra roller och ansvar för att leda digitaliseringen av kulturarvet. Motiven och framgångsfaktorerna är för många inom sektorn kända men det brister i genomförandet - de faktiska aktiviteterna - för att digitalisera kulturarvet. Bland kulturarvsaktörerna ses digitaliseringen av kulturarvet som en kollektiv insats men det efterfrågas en samlande och samordnande kraft för att få det att hända. I detta har tre centrala grupper identifierats³⁰, det vill säga:

- Beställare, det vill säga politiken
- Leverantörer, i form av kulturarvsinstitutioner
- Målgrupper, såsom samhället i stort, skolan och forskningsinstitutioner



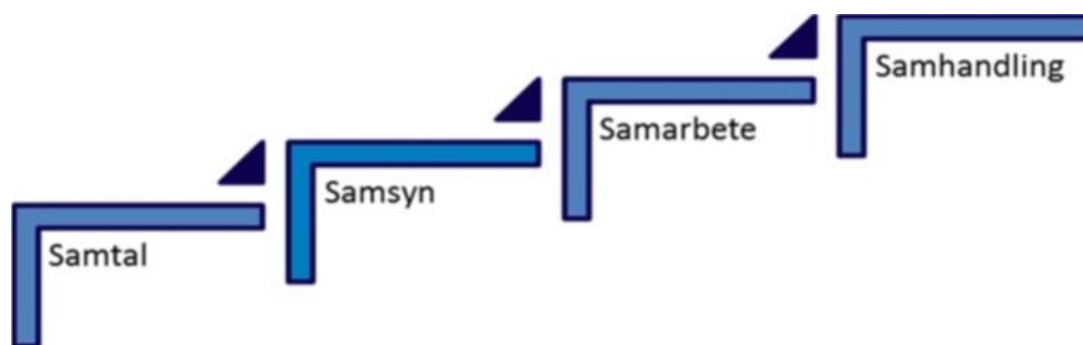
Figur 4.1: Tre centrala grupper.

För att skapa och upprätthålla ett digitalt kulturarvsmaterial krävs samverkan såväl mellan som inom dessa grupper. Inte enbart utifrån det faktum att beställare genom att satsa och investera driver utvecklingen utan även att målgrupper formulerar behov och efterfrågan samt att leverantörerna synliggör, marknadsför och förvaltar det material som finns. I detta uppkommer ett flertal utmaningar, och en god samverkan

³⁰ För en mer utvecklad diskussion, se Digisams målgruppsbeskrivning vintern 2019.



mellan aktörer underlättar hanteringen av dessa. I figur 4.2 nedan presenteras "samverkanstrappan" vilken är utvecklad av Arne Eriksson och beskrivs i SoU 2006:5 "Organisering av regional utvecklingspolitik – balansera utveckling och förvaltning".



Figur 4.2: Samverkanstrappan.

Syftet med modellen är att de samverkande parterna kommer överens om och kan diskutera samverkan utifrån det trappsteg som de befinner sig på, för att också kunna utveckla och ta nödvändiga kliv för ökad samverkan. Olika former av samverkan ställer olika krav på aktiviteter mellan parterna och modellen kan vara vägledande för hur samverkan ska utvecklas och stärkas på sikt.

1. **SAMTAL** – Ett samtalsforum finns där samtalen uppfattas som intressanta och utgår från aktörernas behov av utveckling. Det tydliggörs vad respektive aktör vill få ut av samverkan.
2. **SAMSYN** – Vision formas och aktörerna kommer överens om mål. Man enas om utvecklingsområden och diskuterar strategier.
3. **SAMARBETE** – Projektet eller arbetet riggas och styrgrupp och arbetsgrupper skapas. Man enas om inriktning och omfattning på det man ska göra tillsammans. Roller och ansvar fastställs. Resurser avsätts, man skaffar eventuellt gemensam lokal – man samarbetar i konkreta frågor. Det finns förtroende och förståelse för varandras olika roller och för det ömsesidiga beroendet. Det är tydligt vad aktörerna har att erbjuda och vinna på att samverka.
4. **SAMHANDLING** – Processen drivs framåt av gemensamma aktiviteter. Man agerar som en gemensam aktör gentemot medborgare och andra aktörer.

Samverkanstrappan kan ses som ett sätt att illustrera de olika stegen i samverkan och att det innebär en utvecklingsprocess för de ingående parterna. Viktigt att poängtera är att formen för samverkan kan se olika ut beroende på om det gäller gruppen beställare, leverantör eller målgrupp och att formen kan utvecklas över tid.

Att, för exempelvis aktörer inom gruppen leverantörer, inleda ett **samtal** kring värdet av att digitalisera kulturarvet samt konsekvenserna av att avstå kan på sikt leda till **samsyn** kring utveckling och gemensam målbild. Detta kan därefter generera engagemang och vilja att **samarbeta** kring konkreta frågor för att uppnå målet och nå framgång i arbetet. Vidare kan utvecklingsprocessen leda till **samhandling** vilket innebär att de ingående aktörerna agerar tillsammans mot målet och att de beslut som fattas gynnar det gemensamma.



5. Källförteckning

- Digisam (2014). Digitalt bevarande vid kulturarvsinstitutioner: nulägesanalys och framtida behov. *Dnr. RA 06–2014/4911*.
- Digisam (2014). Vägledande principer för arbetet med digitalt kulturarv. *Dnr. RA 06-2014/02689*.
- Digisam (2015). Digitalisering av kulturarvet: nuläge och vägvalsfrågor. *Dnr. RA 06–2013/4851*.
- Digisams målgruppsbeskrivning vintern 2019, internt dokument.
- Eriksson, A i SoU 2006:5. Organisering av regional utvecklingspolitik – balansera utveckling och förvaltning. Stockholm: Fritzes.
- Flore M., Balahur A., Podavini A. & Verile M. (2019). Understanding Citizens' Vulnerabilities to Disinformation and Data-Driven Propaganda, *EUR 29741 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, ISBN 978-92-76-03320-2, doi:10.2760/919835, JRC116009*.
- Hardman, L., Aroyo, L. & Hyvönen, E. (2009). Using AI to Access and Experience Cultural Heritage. *Intelligent Systems, IEEE. 24.23 – 25. 10.1109/MIS.2009.37*.
- Kulturdepartementet (2016). Regeringens proposition 2016/17:116: kulturarvspolitik.
- McKinsey (2017). Möjligheter för Sverige i digitaliseringen.
- Riksantikvarieämbetet (2018). Museers digitala förmedling: nulägesanalys med fokus på hur museer i Sverige använder digitala metoder, produkter och innehåll i utåtriktad verksamhet. *Dnr 3.5.1-4396-2017*.
- Riksförbundet Sveriges museer (2016). Känn dig som hemma med framtidens museum: fyra områden att förstärka och utveckla – ett framtidsdokument från Riksförbundet Sveriges museer.
- Riksrevisionen (2019). Bevvara samlingarna – säkerhetsarbetet i de statliga centralmuseernas samlingsförvaltning. *RiR 2019:5*
- SOU 2019:58. Härifrån till evigheten - En långsiktig arkivpolitik för förvaltning och kulturarv. Stockholm: Norstedts juridik.
- Statskontoret (2014). Utvärdering av samordningssektariatet för digitalisering, digitalt bevarande och digitalt tillgängliggörande (Digisam) 2014:6. *Dnr 2013/252–5*.
- Tzouveli, P., Simou, N., Stamou, G., Kollias.S (2009). Semantic Classification of Byzantine Icons, *IEEE Intelligent Systems, 24(2) 35-43, March- April*.
- United Nations (2015). Resolution A/RES/70/1, Transforming our world: the 2030 Agenda for sustainable Development, antagen av FN:s generalförsamling den 25 september 2015.



Bilaga 1 Metod

Projektstart: Uppdraget inleddes med ett startmöte där syfte, frågeområden, vald metod såväl som urval av intervjuer fastställdes i dialog med uppdragsgivaren. Då uppdraget är en förstudie skedde urval av intervjuperson med inriktningen av få olika perspektiv snarare än djup på frågan digitalisering av kulturarvet. Bokning av intervjuer skedde i ett tidigt skede i uppdraget för att säkra ett effektivt genomförande. Vidare identifierades dokument för dokumentanalys.

Kartläggning, analys och rapportskrivning: I denna fas genomfördes dokumentanalys utifrån de identifierade frågeområdena (se Figur 1.1). Utfallet av dokumentanalysen låg delvis till grund för utformandet av intervjuguiden. Intervjuer genomfördes med fem personer som representerade olika kulturarvsinstitutioner. Intervjuerna syftade till att utveckla motiven till att digitalisera kulturarvet och effekterna av att det görs respektive inte görs. En avgränsning i diskussionen om effekterna är att vi, på grund av uppdragets begränsade omfattning, inte diskuterar samhällsekonomiska konsekvenser. För att garantera intervjupersonerna anonymitet redogörs varken namn eller specifika organisationstillhörighet.

Som en del av datainsamlingen bidrog och deltog även Governo med workshopunderlag till Digisamdagen den 11 december 2019. Underlaget adresserade en rad frågor rörande motiven till att digitalisera kulturarbetet som processades i mindre arbetsgrupper under konferensen.

Resultaten från dokumentanalys, intervjuer och workshop analyserades. Preliminära slutsatser stämde av med uppdragsgivaren såväl som upplägg och innehåll för den rapport som ska presenteras externt. Analys och rapportskrivande fokuserade på motiven till att digitalisera kulturarvet, möjligheterna med ett digitaliserat kulturarv samt framgångsfaktorer. Citat från intervjuerna används för att illustrera resultat från studien.

Projektavslut: Uppdraget avslutades med ett slutmöte där leveranserna – rapport och power-point- presentation - presenterades och diskuterades. Erfarenheter och lärdomar från genomförande av uppdraget diskuterades även.