

UMEÅ UNIVERSITET

Institutionen för kultur- och medievvetenskaper

Museologi D

Bevarande av digitalt kulturarv

– en del av museets ansvar?

Preserving Digital Heritage

– A Responsibility of the Museum?

Matilda Karlsson

D-uppsats: HT 2008

Handledare: Katrin Holmqvist Sten

I. Inledning	1
1.1 Syfte och frågeställningar	1
1.2 Metod och terminologi	2
1.3 Avgränsningar och källor	2
1.4 Tidigare forskning	4
1.5 Uppsatsens disposition	5
2. Digital kultur som kulturarv	6
2.1 Vad är digital kultur?	6
2.2 Digitalt kulturarv och museernas roll	12
2.3 Det digitala föremålet	17
3. Att bevara och visa digitalt kulturarv	22
3.1 Samla	22
3.2 Vårda	28
3.3 Visa	31
4. Avslutande diskussion	34
Sammanfattning	37
Litteratur- och källförteckning	38
Otryckta källor och bearbetningar	38
Tryckta källor och bearbetningar	41

I. Inledning

Begreppet ”digitalt kulturarv” kan verka tydligt vid en första anblick, men i praktiken rör det sig om två olika områden: å ena sidan digitaliserat fysiskt kulturarv, i form av exempelvis digitala kopior av föremål ur museers samlingar, å andra sidan kulturyttringar som ursprungligen skapas digitalt och inte har någon fysisk motsvarighet. Även om det finns flera likheter mellan dessa områden finns det också mycket som skiljer dem åt. Det är det senare området, material som är digitalt baserat, som intresserar mig. I denna uppsats fokuserar jag främst på de kulturyttringar som uppstår på webben, ett ämne jag också berörde i min C-uppsats om svenska museers användande av de sociala aspekterna av Internet.¹ För mig som museolog är det självklart att museer inte bara bör digitalisera av sina fysiska samlingar – något många museer arbetat mycket med – utan också ta sig an det växande kulturarv som uppstår på Internet. Ofta handlar museets arbete om att samla in och dokumentera sådant som kan representera försvinnande kulturer, men i detta fall handlar det snarare om kulturer som ökar i omfattning i takt med att fler får tillgång till Internet och fler funktioner tillkommer på webben. Samtidigt som omfattningen växer och blir mer mångfacetterad riskerar dock de digitala föremålen i sig att försvinna, i vissa fall för att de inte bevaras på ett lämpligt sätt och i många andra fall för att de helt enkelt inte bevaras alls. Det jag vill undersöka i uppsatsen är om digitala kulturföremål kan sägas vara en del av museets syfte och uppdrag, och hur museerna i så fall kan arbeta med detta område i praktiken.

I.1 Syfte och frågeställningar

Uppsatsens syfte är att undersöka hur museet som institution förhåller sig, och kan förhålla sig, till digitala kulturyttringar och till det digitala kulturarv som skapas när så kallade virtuella föremål väljs ut för att bevaras. Digitala kulturyttringar kan anta många skepnader men i det här fallet har jag valt att fokusera på kultur på Internet. Eftersom det som skapas digitalt inte har fysisk form är en uppenbar fråga huruvida det ingår i museets uppdrag att välja ut, bevara och förmedla denna typ av material. De tre centrala frågeställningarna lyder:

- Vad är digital kultur och digitala föremål?
- Är bevarande av digitalt kulturarv museets sak, eller är det snarare någon annan institutions uppdrag?

¹ Matilda Karlsson, ”Svenska museer och den sociala webben: Webb 2.0 som verktyg för dialog”, C-uppsats vt 2008, Institutionen för kultur- och medievvetenskaper, Umeå universitet, <http://www.ritkontoret.com/matilda/svmuseerwebben.pdf> [2008-12-09]

- Hur kan man hantera det digitala kulturarvet inom museets traditionella verksamhetsområden: samla, vårda, visa?

I.2 Metod och terminologi

Den huvudsakliga metoden är studier av litteratur och andra texter kring till exempel museets uppdrag och verksamhet och föremålets betydelser samt digital kultur. Det ingår också undersökning, via Internetsökningar och e-postkontakter, av initiativ som finns i Sverige eller internationellt för att bevara det digitala kulturarvet på museer eller andra typer av minnesinstitutioner. Även den samtidsdokumentation som pågår på svenska museer undersöks ur denna synvinkel.

Vissa ordval i uppsatsen är kanske inte helt självklara och kan därför behöva förklaras, till exempel hur digitala kulturyttringar benämns. Jag har genomgående valt att göra en uppdelning i *digitala* och *fysiska* företeelser – till exempel ett digitalt fotografi av ett ting med fysisk form – snarare än att kalla digitala föremål för virtuella. Detta eftersom ”virtuell” egentligen har betydelsen ”skenbart existerande”² och därför i detta sammanhang skulle antyda att ett fysiskt föremål är mer verkligt än ett digitalt sådant. Ibland används dock ordet ”virtuell” för att undvika upprepning.

Webben är den del av internet som man oftast menar när man i dagligt tal pratar om Internet, enkelt uttryckt det man når via en webbläsare.³ I uppsatsen har jag valt att använda detta ord när det handlar om just webbplatser och andra fenomen på webben, och Internet när det inte är lika specifikt webben som åsyftas. Jag har också valt att följa Språkrådets rekommendation att använda ordet *webbplats* som benämning på en samling webbsidor, det som ofta kallas hemsida eller sajt.⁴

I.3 Avgränsningar och källor

Det är självklart inte möjligt att i en D-uppsats ge en heltäckande bild av ett fält av den här omfattningen – bara områden som autenticitet och immateriella föremåls betydelse skulle kräva

2 *Nationalencyklopedins ordbok*, band 3 (Höganäs, 1996), 542

3 Andrew F. Wood och Matthew J. Smith, *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture* (Mahwah, 2005), 15-17

4 Svenska språkrådets frågelåda, <http://www.spraknamnden.se/sprakladan/ShowSearch.aspx?id=id=45431;objekttyp=lan> [2008-11-28]

många sidors text om de undersöktes mer i detalj. Istället har jag valt att ge en mer generell översikt över frågor, diskussioner och eventuella problem som kan uppstå när ett museum arbetar med digitalt kulturarv. Tyngdpunkten ligger på kulturyttringar på Internet snarare än på andra typer av digitalt kulturarv. Främst tar uppsatsen upp museer som arbetar med kultur i en vidare bemärkelse, exempelvis kulturhistoriska museer och konstmuseer, eftersom det är de kulturella, inte teknologiska, aspekterna av Internet jag vill lyfta fram. Som tidigare nämnts handlar det inte heller främst om fysiskt kulturarv som digitaliserats eller de fysiska museernas webbplatser, utan om de kulturyttringar som har uppstått på och existerar på webben.

Eftersom jag inte kunnat hitta litteratur som handlar specifikt om detta ämne har jag använt mig av en mängd olika källor. En viktig bok är *The Museum in Transition* (2000) där filosofen Hilde S. Hein tar upp nutida museers förändringar ur en filosofisk synvinkel, bland annat hur museerna alltmer är inriktade på upplevelser istället för på föremålen i sig.⁵ Därifrån har jag hämtat en del idéer kring museernas roll och föremålens roller och betydelser. Hein skriver från ett amerikanskt perspektiv, vilket blir tydligt i exemplen hon ger och i vissa diskussioner, men de teoretiska diskussionerna kring exempelvis immateriella och materiella föremål är förstås inte beroende av plats. En annan källa har varit antologin *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* (2007), som teoretiserar kring kulturarvsinstitutioners användande av digital teknologi.⁶ Antologins medarbetare har olika yrken inom kulturarvsområdet och flera olika nationer är representerade, dock med tyngdpunkt i den engelskspråkiga delen av världen. Artiklarna i boken tar främst upp digitalisering av befintligt fysiskt kulturarv, men innehåller även många resonemang som kan appliceras på sådant vars originalform är digital. Andrea Witcombs och Fiona Camerons artiklar har varit särskilt viktiga i uppsatsarbetet eftersom de diskuterar förhållandet mellan fysiska och digitala föremål.⁷

För allmän information om Internet och digital kultur har jag använt ett antal källor, bland andra Manuel Castells' *The Internet Galaxy* (2001)⁸ och Howard Rheingolds *The Virtual Community*

5 Hilde S. Hein, *The Museum in Transition* (Washington, 2000)

6 *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007)

7 Andrea Witcomb, "The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums", i *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007), 35-48; Fiona Cameron, "Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses", i *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007), 49-75

8 Manuel Castells, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society* (Oxford, 2001)

(reviderad upplaga, 2000)⁹, båda skrivna av författare som är inflytelserika inom området. Även delar av mindre kända böcker, som exempelvis den danska antologin *Interface:// Culture: The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form* (2005),¹⁰ har varit användbara.

När det gäller officiella riktlinjer för hur museer och andra kulturarvsinstitutioner bör förhålla sig till digitalt material har jag använt mig av International Council of Museums (ICOM) definition på museet som institution¹¹ samt av ett antal dokument utgivna av Unesco, Förenta Nationernas organisation för utbildning, vetenskap, kultur och kommunikation/information. Unesco har bland annat publicerat ”Charter on the Preservation of the Digital Heritage” (2003), som går igenom strategier för urval, insamling och bevarande av digitalt kulturarv.¹² Samma år utgav Unesco en samling riktlinjer för bevarande, en slags handbok för de institutioner som arbetar med bevarande av digitalt material.¹³ Riktlinjerna, som tagits fram av National Library of Australia, är förstås inte heltäckande men ger en bra översiktsbild av vad kulturarvsinstitutioner bör veta innan de börjar arbeta med digitalt kulturarv och av de problem som kan uppstå under arbetet. Dessa riktlinjer har varit en viktig källa för kapitlet om det praktiska arbetet med digitalt material. 2005 anordnade den nederländska Unescokommittén en internationell konferens om digitalt kulturarv, och ett antal av de papers som presenterades vid konferensen har publicerats i digital form.¹⁴ Dessa papers, skrivna av personer verksamma inom till exempel kulturarvs- eller informationsvetenskap, har också varit en källa för åsikter kring bevarande av digitalt kulturarv.

1.4 Tidigare forskning

De senaste åren har det skrivits en hel del om museernas användande av internet och digitalisering av deras fysiska samlingar, men också om IT på museer i en vidare bemärkelse. Förutom den tidigare nämnda *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse* är ett par exempel den internationella *Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*

9 Howard Rheingold, *The Virtual Community* (Cambridge/London, 2000)

10 *Interface:// Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form*, red. Klaus Bruhn Jensen (Frederiksberg, 2005)

11 International Council of Museums, ”Definition of a Museum”, <http://icom.museum/definition.html> [2008-10-21]

12 Unesco, ”Charter on the Preservation of the Digital Heritage” (2003), http://portal.unesco.org/ci/en/files/13367/10700115911Charter_en.pdf/Charter_en.pdf [2008-11-19]

13 Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage” (2003), <http://unesdoc.unesco.org/ulis/cgi-bin/ulis.pl?catno=130071> [2008-11-22]

14 *Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf [2008-11-21]

(2008)¹⁵ och den amerikanska *The Digital Museum: A Think Guide* (2007),¹⁶ som båda består av artiklar som rör ny informations- och kommunikationsteknologis påverkan på museers arbete och roll. Den förstnämnda boken har ett mer informationsvetenskapligt perspektiv medan tyngdpunkten i den sistnämnda ligger på digital teknologi. Museet i en digital värld är dock inte ett helt nytt ämne i museivärlden – redan för ett tiotal år sedan gavs flera böcker ut kring dessa frågor. *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms* (1997), med redaktör Katherine Jones-Garmil,¹⁷ *The Virtual and the Real: Media in the Museum* (1998), redaktörer Selma Thomas och Ann Mintz,¹⁸ och *Digital Collections: Museums and the Information Age* (1998) av Suzanne Keene¹⁹ är några exempel. De två förstnämnda är utgivna i USA medan den senare är brittisk – det är med andra ord en stor del av litteraturen på området som är amerikansk. I sitt förord till *The Digital Museum: A Think Guide* skriver redaktörerna Herminia Din och Phyllis Hecht att museiupplevelsen har förändrats mycket under de tio år som gått mellan de förra och de senare verken. De menar att nya förväntningar på museet, och de nya metoder som nu finns för bland annat förmedling, innebär att museets syfte och uppdrag måste ses över, både filosofiskt och praktiskt.²⁰

Det alla ovanstående böcker har gemensamt är att de utgår från det fysiska museet med fysiska föremål: de handlar om digitalisering och digital förmedling av fysiskt kulturarv, inte dokumentation och förmedling av det kulturarv som redan är i digital form. Mindre verkar finnas skrivet – åtminstone i bokform – om Internetföreteelser ur kulturarvsperspektiv eller om digitala kulturföremål, speciellt i relation till museer. Malin Roos-Tägtström skrev 2007 C-uppsats om internetkonst och museer; *Musealisering av Internetkonst*.²¹

1.5 Uppsatsens disposition

Uppsatsen består dels av en mer teoretisk del om webbkultur och museernas roll, dels av en mer praktisk del om hur museers och andra institutioners arbete med detta ser ut och kan se ut. Den första delen tar upp ämnena digital kultur och det digitala föremålet, samt hur olika

15 *Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*, red. Paul F. Marty och Katherine Burton Jones (New York/Abingdon, 2008)

16 *The Digital Museum: A Think Guide*, red. Herminia Din och Phyllis Hecht (Washington, 2007)

17 *The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, red. Katherine Jones-Garmil (Washington, 1997)

18 *The Virtual and the Real: Media in the Museum*, red. Selma Thomas och Ann Mintz (Washington, 1998)

19 Suzanne Keene, *Digital Collections: Museums and the Information Age* (Oxford, 1998)

20 *The Digital Museum*, xi

21 Malin Roos-Tägtström, ”Musealisering av Internetkonst”, C-uppsats vt 2007, Institutionen för ABM, Uppsala universitet, <http://www.abm.uu.se/publikationer/3/2006/44.pdf> [2008-11-25]

kulturarvsinstitutioner förhåller sig till digitalt kulturarv. Uppsatsens andra del är indelad efter museets tre huvudsyften: samla, vårda, och visa. Dessa kapitel ger en bild av vilka problem som kan finnas med insamling, bevarande och förmedling av digitalt material, och hur museer och andra kulturarvsinstitutioner kan arbeta med dessa frågor.

2. Digital kultur som kulturarv

Vad digital kultur innebär är inte helt självklart. Innan jag går in på huruvida digitala kulturer ses som kulturarv och om de kan vara en del av museets uppdrag så krävs därför en kortare definition av vad jag menar med digital kultur, med tyngdpunkt på kulturyttringar på Internet. Slutligen följer en diskussion om vad ett digitalt föremål kan vara.

2.1 Vad är digital kultur?

”Digital kultur” är förstås ett brett område, och därför väljer jag att fokusera på de kulturyttringar som uppstått och uppstår på Internet. Teknologi påverkar självklart kulturen, och internet och andra nya informations- och kommunikationsteknologier har förstås haft en påverkan på hur vi lever och beter oss i Sverige idag. Att se spår av Internet i människors dagliga liv är inte speciellt svårt – det räcker med att titta på hur svenskar idag har kontakt med varandra jämfört med för tjugo år sedan eller hur vi förhåller oss till media. Det blir tydligt bland annat i språket; nya ord och uttryck som till exempel ”blogga” eller ”chatta” har blivit vanliga under det senaste decenniet. Av de kulturyttringar som uppstått på Internet har många spridit sig till resten av samhället, medan andra är mer webbspecifika och bara fungerar i digital form. Bloggar med kommentarsfunktion och webbforum kräver till exempel Internet för att fungera.

Webben har likheter med andra medier, men har också helt egna drag. Internet kan anses kombinera kunskap och kommunikation – det sätter samman kunskapsarkiv, som i form av till exempel bibliotek eller arkiv har funnits sedan antiken, med elektroniska kommunikationsmedier som har funnits sedan mitten av 1800-talet. Det innebär att den snabbhet som finns i elektronisk kommunikation integreras med den kunskapslagring och det kunskapsdjup som förknippas med tryckta medier. Att Internet är internationellt är inte i sig unikt, även andra medier som exempelvis radio är ju internationella.²² En annan av de aspekter som karakteriserar Internet är

²² Niels Ole Finnemann, ”The cultural grammar of the internet”, i *Interface:// Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form*, red. Klaus Bruhn Jensen (Frederiksberg, 2005), 75-76

att det – åtminstone i teorin – är öppet för alla att delta. I praktiken är det förstås inte så enkelt, men jämfört med många andra medier är inte Internet som medium till största delen uppbyggt av envägskommunikation. En genomsnittlig svensk skulle till exempel ha mycket svårare att få göra och sända ett eget program på TV, medan hon eller han förhållandevis lätt kan skapa en webbplats eller delta i diskussioner eller debatter på Internet.

Mark Poster, professor i historia vid University of California, jämför Internets effekter med ett territoriums eller lands effekter:

Put differently, the Internet is more like a social space than a thing; its effects are more like those of Germany than those of hammers. The effect of Germany upon the people within it is to make them Germans (at least for the most part); the effect of hammers is not to make people hammers, though Heideggerians and some others might disagree, but to force metal spikes into wood. As long as we understand the Internet as a hammer we will fail to discern the way it is like Germany.²³

Det Poster menar är att Internet inte endast bör ses som ett medium bland andra, utan att där finns kulturer och subkulturer, sedvänjor och traditioner, precis som på vilken fysisk plats eller i vilken annan gemenskap som helst. Människor skapar och delar med sig av information, idéer och kunskap genom digitala verktyg, och nya sätt att uttrycka sig och kommunicera växer fram.²⁴ Som Howard Rheingold uttryckt det: "People in virtual communities do just about everything people do in real life, but we leave our bodies behind."²⁵ Tanken om Internet som en plats eller fysiskt utrymme går igen i begreppet cyberspace eller cyberrymden. Cyberspace innebär ett "konceptuellt utrymme", alltså en plats som är konceptuell snarare än geografisk.²⁶ Att använda ett uttryck som "rymd" eller "utrymme" är en metafor som är lätt att förstå i en kultur som är geografiskt baserad. Hade informationen på Internet varit det viktiga hade kanske ett begrepp som "cyberlibrary" blivit vanligare – istället används ord som för tankarna till en fysisk plats. Det finns dock även de som menar att cyberrymdsbegreppet gör att man i onödan tänker sig Internet som en plats. Enligt dessa kritiker vore det mer användbart att använda en annan metafor för att lättare kunna se eventuella möjligheter som inte finns i ett fysiskt rum.²⁷

23 Mark Poster, "Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere", i *Reading Digital Culture*, red. David Trend (Malden/Oxford, 2001), 262

24 Unesco, "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage", 29

25 Rheingold, *The Virtual Community*, xvii

26 Ibid., xx

27 Wood och Smith, *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture*, 19-22

Det jag åsyftar med digital kultur är alltså webbens innehåll, inte i huvudsak teknologin som gör den möjlig. Till exempel finns konst som är baserad på webben som medium, webbaserade forum och sociala gemenskaper av olika slag kan ha egna uttryck, traditioner eller på annat sätt uttrycka gruppens värderingar, och även en så vanlig webbföreteelse som länkar till andra sidor kan analyseras ur ett kulturteoretiskt perspektiv.²⁸ Frågor som har ställts och kan ställas är till exempel hur vi använder oss av webben för att visa upp oss själva, vilka trender och estetiska ideal som styr hur webbplatser ser ut under olika år, eller om det växer fram speciell etikett eller speciella sedvänjor för exempelvis bloggar eller webbforum. Det handlar inte främst om kopior av fysiska fenomen – även om man ofta benämner dem på ett sådant sätt – utan om något som uppstått på webben. Dessa kulturyttringar existerar i en slags symbios med kulturyttringar i den fysiska världen, eftersom de påverkar varandra på många sätt.

Ett exempel på denna dubbla kultur, och samtidigt ett exempel på de mer humoristiska delarna av webbkultur, är lolcats. Lolcats är en slags serier där foton av katter (och numera även andra varelser, både människor och djur) försetts med skämtsamma bildtexter på felstavad engelska. Bilderna innehåller ofta referenser till annan webbkultur och till tidigare lolcat-bilder²⁹, men är samtidigt tydligt influerade av amerikansk kultur (och subkulturer) genom att de till exempel refererar till amerikansk populärkultur. De läses dock av många även i Sverige och andra länder. Lolcats har också gett upphov till lolspeak, som är en slags skriftlig dialekt baserad på amerikansk engelska. Det är alltså bildtexterna som tagits utanför bildens ramar, bland annat är det enligt det skriftsättet som de flesta av kommentarerna på den populäraste lolcatsidan skrivs.³⁰ Det finns till och med ett projekt för att översätta bibeln till lolspeak.³¹ Lolcats har för övrigt också gett upphov till en fysisk konstutställning, startad av en konstnär som vill sprida lolcats till den så kallade ”verkliga” världen genom konst, men också sprida konst till den ”verkliga” världen genom lolcats.³²

Som jag velat visa handlar webbkultur inte bara om den kultur deltagarna befinner sig i geografiskt och/eller identifierar sig med, utan också om framväxande kulturer som är digitalt

28 Rob Shields, ”Hypertext Links: The Ethic of the Index and Its Space-Time Effects”, i *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, red. Andrew Herman och Thomas Swiss (New York, 2000), 145-160

29 Lev Grossman, ”Creating a Cute Cat Frenzy”, i *TIME* 2007-07-12, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1642897,00.html> [2008-12-08]

30 ”I Can Has Cheezburger?”, <http://icanhascheezburger.com/> [2008-12-08]

31 ”Lolcat Bible Translation Project”, <http://www.lolcatbible.com/> [2008-12-08]

32 Marianne L. Goldin, ”Curatorial Statement”, <http://lolarts.icanlol.com/about/> [2008-11-12]

baserade – grundade på intressen eller andra gemensamma faktorer snarare än på geografi. Sådana kulturyttringar och gemenskaper är en självklar del för de som växer upp idag. För många – både yngre och äldre – är det redan nu lika självklart att till exempel läsa och skriva på webbforum som att skicka ett brev. Dessa forum kan vara väldigt viktiga för sina medlemmar, och är beroende av att webbplatsen finns kvar eftersom medlemmarna i många fall inte känner varandra utanför forumet eller utanför webben. Forumkulturen skulle med andra ord lätt försvinna och dess medlemmar tappa kontakten med varandra om själva forumet försvann. Idag träffar dessutom många sina vänner och partners på olika webbplatser, inte bara dejtingwebbplatser utan även andra digitala mötesplatser. Dessa webbplatser kan alltså vara meningsfulla för många på ett personligt plan, så i sådan bemärkelse skiljer sig inte webbmiljöer från andra miljöer. Det finns redan internetnostalgi; på bloggar och forum diskuteras webbplatser som försvunnit eller förändrats, tidigare tankar kring webben, webbdesign under olika tider och så vidare.³³ I framtiden kommer troligen detta område att växa i och med att fler webbplatser och webbfenomen försvinner och förändras och man ser ett större behov att samla in och bevara.

Att det finns digital kultur ska inte tolkas som att det bara finns en, allmän och övergripande, digital kultur, lika lite som det finns en enda global kultur utanför Internet. Det finns en mängd olika kulturer och subkulturer på webben, och de existerar och utvecklas alltså i symbios med användarnas ”offlinekultur”, det vill säga den kultur och/eller subkultur(er) användaren är en del av när han eller hon inte är ute på Internet. Manuel Castells skrev 2001 att det finns fyra övergripande kulturer på internet: den tekno-meritokratiska kulturen, hackerkulturen, virtuella gemenskapskulturen och entreprenörskulturen.³⁴ Castells skiljer dock mellan de kulturer som byggt upp Internet och de som är användare – de kulturer han identifierar är sådana som varit med och format Internet, men i stora drag verkar de ha likheter även med användarkulturerna även om förhållandet mellan de olika kulturerna i det fallet kan vara annorlunda.

Det Castells beskriver som den teknomeritokratiska kulturen har rötter i den akademiska världen och arbetar med att förbättra datornätverket till gagn för alla användare. Öppenhet, till exempel att dela med sig av resultat, värderas högt. Hackerkulturen – som inte ska förväxlas med ”crackers” som betecknar de personer som till exempel bryter sig in i datorsystem – är baserad på den teknomeritokratiska kulturen och är också sammankopplad med kreativitet. Exempelvis ingår

33 Se t ex <http://internetnostalgia.net/> [2008-12-07]

34 Castells, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, 36-37

skapande av mjukvara med öppen källkod, det vill säga program som användaren själv kan förändra och förbättra. Frihet och generositet är enligt Castells viktiga värden i hackerkulturen, och status bygger inte på traditionell auktoritet (till exempel pengar eller ålder) utan på vad individen bidrar med. Den tredje kulturen Castells beskriver, virtuella gemenskapskulturen, är förstås på ett sätt lika diversifierad som resten av samhället, eftersom olika typer av gemenskaper kan ha olika karaktärer. Dessa gemenskaper har dock enligt Castells ett par viktiga saker gemensamt: att kommunikationen är ”vågrät”, från många till många, och fri i meningen o censurerad. En annan gemensam nämnare är att nätverkandet är självstyrt. Med det menas att vem som helst kan söka upp en gemenskap kring ett visst ämne eller, om det inte existerar något lämpligt nätverk, starta ett sådant själv. Entreprenörskulturen, slutligen, är en ”pengakultur” – de som tjänar pengar på internet. Entreprenörskulturen är enligt Castells multietnisk och global och har flera skillnader gentemot tidigare entreprenörskulturer i historien, bland annat att denna bygger på att belöningen – det vill säga pengarna – kommer snabbt och inte efter många års arbete. Castells menar att dessa fyra kulturer existerar i någon slags symbios och är beroende av varandra.³⁵ I stora drag stämmer troligen Castells uppdelning fortfarande, och jag anser att den har betydelse även för webbens användarkulturer. Jag håller dock också med Howard Rheingold om att webben innehåller ett helt ”ekosystem” av subkulturer, vissa allvarliga, andra på skoj.³⁶

Vilka ingår då i dessa kulturer? En fingervisning kan ges av den statistik som finns att tillgå kring svenskars användande av internet. Enligt World Internet Institutes rapport *Svenskarna och Internet 2008* använder idag 58 procent av svenskarna i åldern 16 år och uppåt Internet dagligen – i åldersgruppen 16-25 år handlar det om så många som åtta av tio. Nio av tio svenskar mellan 12 och 45 år räknas som vardagsanvändare av Internet, det vill säga de använder Internet minst några gånger i veckan. Rapporten har inte hittat något samband mellan Internetanvändande och utbildningsnivå, men däremot är Internetanvändande vanligare i grupper med högre inkomst än med lägre inkomst. I den allra lägsta inkomstgruppen återfinns många studenter, vilket gör att andelen Internetanvändare ändå är relativt hög, men även i den näst lägsta gruppen ligger andelen vardagsanvändare av Internet på närmare hälften, medan 89% av gruppen med högst inkomst räknas som vardagsanvändare.³⁷

35 Castells, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, 36-61

36 Rheingold, *The Virtual Community*, xviii

37 World Internet Institute, ”Svenskarna och Internet 2008”, [http://www.wii.se/content/view/135/37/lang,en/\[2008-11-26\], 15-16](http://www.wii.se/content/view/135/37/lang,en/[2008-11-26], 15-16)

Alla som använder webben använder sig dock inte av den på samma sätt. World Internet Institutes rapport delar in Internetanvändare i fyra grupper efter användningsmönster: avancerade entusiaster, traditionalister, modernister och de försiktiga. De avancerade entusiasterna är den grupp som tillbringar mest tid på Internet, och de utnyttjar alla webbens möjligheter, från informationssökning till att bidra i webbgemenskaper av olika slag. Traditionalister använder i första hand webben för att få information och för att få hjälp med praktiska saker, medan modernister framför allt använder Internet för kommunikation. Den försiktiga gruppen ägnar lite tid åt Internet, men när de använder webben är det mest för information. I åldersgruppen 16 till 35 år är alla fyra grupperna ungefär lika representerade, men gruppen ”modernister” kallas här ”unga entusiaster” eftersom dessa visserligen är fokuserade på kommunikation men väljer att kommunicera via till exempel webbgemenskaper och i övrigt har många likheter med gruppen avancerade entusiaster. I de följande åldersgrupperna, 36 till 55 år och över 55 år, sjunker andelen avancerade entusiaster men ligger ändå kring 15%. Modernisterna är ungefär lika många i åldersgruppen 36 till 55 år, men saknas helt i den äldsta gruppen. Där överväger traditionalister och de försiktiga.³⁸ Det finns även statistik på hur många svenskar som till exempel bloggar. 5% av befolkningen, eller ett uppskattat antal på 350 000 personer, har en blogg – 4% av männen och 8% av kvinnorna. I åldersgruppen 16-18 år har nästan en av fem en egen blogg. Rapporten uppskattar att 1 600 000 svenskar är medlem i en eller flera webbgemenskaper eller communities på nätet; för 16-25-åringar gäller detta drygt två tredjedelar av åldersgruppen. Även här är det fler kvinnor än män.³⁹ Att någon är medlem i en webbgemenskap eller har en egen blogg innebär förstås inte att personen tillbringar mycket tid på den eller ens tycker den är viktig, men siffrorna visar ändå att det är en förhållandevis stor andel av Sveriges befolkning som använder webben för att uttrycka sig själv på olika sätt eller som en mötesplats. Rapporten delar upp statistiken efter ålder och kön, men information om utbildning och inkomst är sparsam och fler variabler som möjligen skulle kunna ge en mer detaljerad bild finns inte med.

38 World Internet Institute, ”Svenskarna och Internet 2008”, 43-48

39 Ibid., 31-33

2.2 Digitalt kulturarv och museernas roll

Från officiellt håll finns ett antal exempel på att digital kultur identifieras som kulturarv och viktigt att bevara, bland annat har Unesco valt att lyfta fram detta område. Unescos ”Charter on the Preservation of the Digital Heritage” från 2003 går kortfattat igenom strategier för urval, insamling och bevarande av digitalt kulturarv. Bland annat menar Unesco att det digitala materialet har stort värde och stor betydelse för kommande generationer, och man poängterar att detta material riskerar att försvinna och att dokumentation och bevarande av det därför är en viktig fråga. Det material Unesco definierar som digitalt kulturarv är både fysiska föremål, till exempel dokument, som digitaliserats och sådant som är ”fött digitalt” (”born digital”), det vill säga fenomen som ursprungligen skapats digitalt och inte har någon fysisk form. Det handlar bland annat om texter, databaser, bilder, ljud och mjukvara.⁴⁰ Unescos arbete med digitalt kulturarv är dock organiserat inom dess program för kommunikation och information, inte programmet för kultur.

Unesco har även gett ut en samling praktiska riktlinjer för de institutioner som arbetar med dessa frågor. Bland annat nämns i dessa riktlinjer att några av de faktorer som hotar det digitala kulturarvet är instabiliteten hos de medier som innehåller informationen, att verktyg för att avkoda informationen faller ur bruk och blir omoderna, och att ingen tar ansvar för bevarandet, alternativt att de som tar ansvar inte har tillräcklig kunskap.⁴¹ Mer om problemen med själva bevarandet finns att läsa i kapitel tre av denna uppsats. Vad gäller ansvarsfrågan så finns ingen centralorganisation som bestämmer över vad som ska hända med material som läggs ut på Internet, utan de som skapar och publicerar innehållet kan fritt flytta eller radera sitt eget material – eller bevara det om de vill.⁴² Detta gör att det också är otydligt vad som bör bevaras och av vem.

Det är förstås inte bara museer som kan ha en roll i dokumentationen och bevarandet av digitalt material, utan även andra minnesinstitutioner som arkiv och bibliotek kan arbeta med detta. Både arkiv, bibliotek och museer har som uppdrag att samla in, bevara och förmedla samhällets kulturarv. Generellt sett har arkiv ansvar för dokument, bibliotek för böcker och museer för föremål – men ett museum kan också vara bibliotek, arkiv, föremålssamling och utställning i ett.⁴³

40 Unesco, ”Charter on the Preservation of the Digital Heritage”

41 Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage”, 30-31

42 Ibid., 31-32

43 Inga-Lill Aronsson, Björn Asker och Kerstin Rydbeck, ”ABM, utbildningarna och vetenskapen”, i *Om ABM: En*

Vad innebär denna uppdelning för det digitala materialet? En webbplats kan sägas bestå av dokument, vilket gör att den skulle passa i ett arkiv, men beroende på ämne och stil kan den också sägas ha formen av en bok och alltså snarare vara kopplad till ett bibliotek. På samma gång kan webbplatsen ses som ett uttryck för något mänskligt skapat – ett föremål. Den innehåller dessutom oftast delar som i sig kan ses som föremål, till exempel grafik som knappar och logotyper, och man skulle alltså lika gärna kunna argumentera för att det är museet som bör bevara den. Å andra sidan innebär bevarande av digitalt material inte att ett unikt föremål sparas av en specifik institution, utan det handlar om att bevara en kopia av objektet ifråga, vilket gör att både arkiv, bibliotek och museum i teorin skulle kunna samla in exakt samma webbplats eller annat digitalt material. Minnesinstitutionerna har förstås olika syften med bevarandet och olika perspektiv och klassifikationssystem. Passar digitalt, icke-fysiskt material in på museet, en institution som traditionellt tagit sig an det materiella kulturarvet? För att kunna svara på denna fråga behöver bland annat museets syfte och uppdrag analyseras.

International Council of Museums (ICOM), den internationella organisationen för museer och museianställda, har bland annat tagit fram en definition på vad ett museum är, som en del av organisationens författning. Ändringar i denna definition har gjorts flera gånger sedan den första versionen togs fram 1946, eftersom museernas egenskaper förändrats och fler typer av institutioner gjort anspråk på att kalla sig museum. Den senaste förändringen i texten gjordes år 2007 och definitionen av ett museum lyder nu:

A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.⁴⁴

ICOM inkluderar alltså immateriellt kulturarv i museets arbetsområde och menar att museet är till för att samla in, bevara och förmedla mänsklighetens arv i en vid bemärkelse. Med andra ord kan många olika typer av institutioner räknas som museer med den nuvarande museidefinitionen, och samlingarna kan vara uppbyggda av väldigt olika saker. Den närmast föregående definitionen, från 2001, var däremot något snävare:

A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its

antologi om samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer, red. Märta Molin och Bengt Wittgren (Härnösand, 2005), <http://abm.murberget.se/pdf/omABM.pdf> [2008-11-26], 71, 79
44 International Council of Museums, "Definition of a Museum"

development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.⁴⁵

2001 års museidefinition tar alltså bara upp det materiella kulturarvet som museets syfte och ansvar. Denna definition innehöll dock ett antal tillägg med typer av institutioner som också skulle räknas som museer, bland andra ”cultural centres and other entities that facilitate the preservation, continuation and management of tangible or intangible heritage resources (living heritage and digital creative activity)”.⁴⁶ Bland tilläggen nämns alltså det immateriella kulturarvet, och dessutom specifikt de digitala kulturyttringarna, eftersom dessa uteslöts av den huvudsakliga definitionen. Ovanstående tillägg fanns inte med i 1995 års definition, utan då ansågs ett museums huvuduppgifter ha att göra endast med det materiella kulturarvet.⁴⁷

Med andra ord kan man se att ICOM:s officiella definition av museer på bara ett tiotal år börjat inkludera fler typer av institutioner och ge en vidare bild av vilka typer av kulturarv museet ska syssla med. Att museer, så som de definieras av ICOM, inte längre nödvändigtvis behöver vara institutioner som fokuserar på att bevara och visa det materiella kulturarvet är förstås en stor förändring som säkert heller inte var helt självklar att genomföra. Även om det bara handlar om att byta ut ett par ord i en definition så har det en stor betydelse eftersom museerna traditionellt har haft som syfte att bevara och visa *materiella* ting. Förändringen i ICOM:s definition speglar utvecklingen i museivärlden och i övrigt, att även se immateriell kultur som värd att dokumentera och bevara. Det går att dra paralleller till vad Hilde Hein skriver om att museer mer och mer börjat fokusera på upplevelsen av föremålen, och museiupplevelsen, snarare än på föremålen som föremål.⁴⁸ När det gäller immateriell kultur i allmänhet finns ett antal projekt för att öka dokumentationen och bevarandet av detta, bland annat genom Unesco, men de handlar då om till exempel musik, ritualer eller berättelser och digitalt material nämns oftast inte.⁴⁹

En svensk definition av museets roll och uppdrag föreslås i 1994 års museiutredning, *Minne och bildning: museernas uppdrag och organisation*. Inte heller den definitionen utesluter att museet arbetar

45 International Council of Museums, ”Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946-2007)”, http://icom.museum/hist_def_eng.html [2008-10-21]

46 Ibid.

47 Ibid.

48 Hein, *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, 65

49 Unesco Culture Sector, ”What is Intangible Cultural Heritage?”, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00002> [2008-12-09]

med immateriellt material:

Ett museum är en del av samhällets kollektiva minne. Museet samlar in, dokumenterar, bevarar och levandegör föremål och andra vittnesbörd om människors kultur och miljö. Det utvecklar och förmedlar kunskap och bjuder upplevelser för alla sinnen. Det är öppet för allmänheten och medverkar i samhällsutvecklingen. Museets syfte är bildning för medborgarna.⁵⁰

Med andra ord finns enligt ovanstående definitioner inget hinder för att museet samlar in digitalt material. Däremot finns en del praktiska hinder, vilka kommer att diskuteras senare i uppsatsen.

I Sverige finns idag ingen museilag, och olika typer av museer faller under olika myndigheter och huvudmän. Det finns med andra ord ingen central svensk myndighet för museer.⁵¹ Riksantikvarieämbetet är dock myndighet för kulturmiljö- och kulturarvsfrågor, och de identifierar digitalt kulturarv som ett område som kräver mer arbete i framtiden. Den senaste omvärldsanalysen som Riksantikvarieämbetet har publicerat tar upp att Internet innebär att det bildas nya gemenskaper som inte är baserade på geografisk plats, utan på intressen och värderingar. I dessa gemenskaper används globalt kulturarv, men det skapas också nya hantverk, sedvänjor och näringar.⁵² En annan fråga som ställs i omvärldsanalysen är vad autenticitet betyder för den generation som växt upp med internet och virtuella världar – kommer fysiska miljöer bli mer eller mindre viktiga i framtiden? Riksantikvarieämbetet menar också att mer kunskap behövs, dels om hur kulturmiljösektorn ska förhålla sig till kulturmiljöer som inte är fysiska, dels om vad autenticitet och kulturvärden innebär i en digitaliserad värld.⁵³ I nuläget verkar det dock inte vara ett fält som Riksantikvarieämbetet arbetar aktivt med.

För de svenska museernas samtidsdokumentation spelar förstas Samdok en stor roll. Samdok, som är en sammanslutning av kulturhistoriska museer för samarbete kring insamling, dokumentation av och forskning om samtiden, har idag ett åttioital museer som medlemmar.⁵⁴ Dessa museer ingår i olika arbetsgrupper eller pooler med olika ansvarsområden, till exempel ”Fritid och hemliv” och ”Lokala och regionala rum”.⁵⁵ Dokumentation eller insamling av digital

50 SOU 1994:51, *Minne och bildning: museernas uppdrag och organisation*, 30

51 Aronsson, Asker och Rydbeck, ”ABM, utbildningarna och vetenskapen”, 79

52 Riksantikvarieämbetet, ”Omvärldsanalys 2007”,

http://www.raa.se/cms/showdocument/documents/extern_webbplats/2007/december/9789172094765.pdf [2008-11-26], 35

53 Ibid., 48, 58

54 Samdok, ”Vad är Samdok?”,

http://www.nordiskamuseet.se/category.asp?intLevel=2&Cat=305&CatName=WWS.Om_Samdok [2008-11-11]

55 Samdok, ”Organisation”,

<http://www.nordiskamuseet.se/Publication.asp?publicationid=3916&cat=305&catName=WWS%2EOm%5FSa>

kultur finns inte just nu som ett uttalat mål eller syfte i ämnespoolernas programförklaringar, men enligt Eva Fägerborg vid Samdoksekretariatet kan området ändå sägas falla inom de olika poolernas ansvarsområden. För tillfället är det bara ett projekt inom ramarna för Samdoks pooler som har att göra med digital kultur, nämligen en studie av officiella institutioners webbplatser. Digitalt kulturarv är dock ett ämne som Samdok planerar att arbeta mer med i framtiden.⁵⁶ Bland annat kommer sammanslutningens årliga höstkonferens 2009 att ha digitala medier som tema, och då ta upp bland annat webbkulturer.⁵⁷ Nummer 1/2008 av Samdoks tidskrift *Samtid & museer* hade som tema virtuella mötesplatser, då inte bara webben utan också till exempel TV och andra medier.⁵⁸ Ett av de nummer av tidskriften som planeras för 2009 kommer också handla om digital kultur.⁵⁹ Det är med andra ord ett ämne som kommer att få större utrymme inom samtidsdokumentationen.

Att digital kultur som kulturarv är ett ämne som expanderar speglas också i utbildningsvärlden. Department of Museum Studies vid University of Leicester i Storbritannien startar våren 2009 en mastersutbildning i "Digital Heritage", en av få utbildningar i världen som berör just kombinationen av ny media och kulturarv. Utbildningen tar upp olika aspekter av digitalt kulturarv, till exempel insamling, dokumentation och bevarande men också design och interaktion.⁶⁰ Det är dock oklart hur mycket av utbildningen som kommer handla om digitalisering och digital förmedling av fysiska samlingar och hur mycket som kommer handla om digitala föremål utan fysisk form. I Sverige finns längre universitetsutbildningar i museologi i Göteborg, Lund, Umeå och Uppsala, samt en terminskurs vid Stockholms universitet. De jag haft kontakt med vid de olika universiteten har alla varit medvetna om att digitalt kulturarv är ett område som kräver och kommer att kräva arbete, men hur mycket av detta som faktiskt tas upp på utbildningarna varierar något. På Mastersprogrammet för internationell museologi vid Göteborgs universitet ingår inte digitalt kulturarv uttryckligen i kursplanerna för närvarande, men ämnet har diskuterats under tidigare kurser.⁶¹ Mastersutbildningen i ABM, det vill säga arkiv, bibliotek och museer, vid Lunds universitet är så pass ny att delkurserna ännu inte är planerade i

mdok [2008-11-11]

56 E-post från Eva Fägerborg, Samdoksekretariatet, 2008-10-28

57 E-post från Eva Fägerborg, Samdoksekretariatet, 2008-11-10

58 *Samtid & museer*, 1/08

59 E-post från Eva Fägerborg, Samdoksekretariatet, 2008-10-28

60 University of Leicester, "Digital Heritage", <http://www.le.ac.uk/ms/study/digitalheritage.html> [2008-10-22]

61 E-post från Nicholas Waller, ansvarig för "Museums and Communication", Master's Programme in International Museum Studies, Göteborgs universitet, 2008-12-03

detalj,⁶² men enligt utbildningsplanen kommer digitalt kulturarv att finnas med som ett inslag.⁶³ Utbildningen i museologi vid Umeå universitet tar för närvarande inte upp digitalt kulturarv.⁶⁴

2.3 Det digitala föremålet

Museet sysslar traditionellt med föremål – till största delen föremål som är materiella i den mening att de tar upp fysisk plats, går att röra vid och så vidare. Digitala företeelser har förstås inte fysisk form på samma sätt som till exempel en krukskärva har det. Är ”digitalt föremål” därför en självmotsägelse? Det immateriella – i detta fall det digitala – ställs oftast i motsats till det materiella och tillskrivs egenskaper som är motsatser till de egenskaper som materiella ting anses ha. När materiella föremål anses inneha bland annat auktoritet ses immateriella ting som bland annat mer ytliga och tillfälliga. Denna motsättning blir sällan ifrågasatt, men hur viktig uppdelningen är kan diskuteras.⁶⁵

Fiona Cameron vid University of Western Sydney skriver att västvärlden är föremålscentrisk och därför ser den digitala kopian som underlägsen det fysiska föremålet, vilket bland annat hänger samman med att det unika och handgjorda anses finare än det massproducerade. Reproduktion och simulering kan också ses som ett hot mot det autentiska och verkliga, ett synsätt som Cameron bland annat exemplifierar med resonemang hämtade från Walter Benjamin och Jean Baudrillard. Eftersom teknologisk utveckling med tiden kan innebära att kopian inte går att skilja från originalet skulle alltså digitaliserade föremål kunna anses underminera den traditionella museikulturen som bygger på verkliga, autentiska föremål.⁶⁶ Det Cameron skriver om är digitala historiska föremål, det vill säga digitaliserade fysiska artefakter, men delar av diskussionen kan även överföras på föremål som endast existerar digitalt. I det fallet finns inte något original eller någon kopia, och inget så kallat ”verkligt” föremål att referera till, vilket till viss del förenklar problematiken eftersom ingen hänsyn behöver tas till ett originalföremål. Däremot ses denna typ av digitala föremål troligen ändå i relation till ”verkliga” föremål, det vill säga materiella sådana.

62 E-post från Anneli Palmköld, vik lektor i museologi vid Lunds universitet, 2008-11-25

63 Lunds universitet, ”Utbildningsplan för Masterprogram i arkivvetenskap, biblioteks- och informationsvetenskap respektive museologi (ABM)”, publicerad på <http://www.kult.lu.se/utbildningar/masterprogrammet-abm/utbildningsplan> [2008-11-26]

64 E-post från Richard Pettersson, lektor i museologi vid Umeå universitet, 2008-12-01

65 Witcomb, ”The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums”, 35

66 Cameron, ”Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses”, 50-51

Förhållningssättet att se verkliga föremål som mer objektiva och verkliga än digitala föremål har enligt Cameron rötter i empiristiska och evolutionistiska tankesätt. Föremål ansågs för inte så länge sedan tala för sig själv, men eftersom museer och andra institutioner har använt sig av föremål för att till exempel legitimera politik har detta synsätt på senare tid blivit ifrågasatt. Genom påverkan från poststrukturalism och postmodernism har föremål mer och mer börjat ses som ”flytande” och möjliga att tolka på olika sätt, eftersom uppfattningen om vad som är verkligt numera anses vara färgat av olika faktorer som vilken kultur och tid vi lever i. Autenticitet ses som socialt konstruerat snarare än ett objektivet värde. Föremålen som tidigare sågs som objektiva ”verkliga” eller ”sanna”⁶⁷ i sig ses nu som subjektiva, men istället har ett nytt motsatsförhållande uppstått: reellt eller fysiskt i motsats till virtuellt eller digitalt.⁶⁸

Andrea Witcomb, professor vid Deakin University i Melbourne, menar att det inte alltid är givande att ställa materiellt och immateriellt i opposition. Hon skriver om multimediasdisplayer på museer och anser att museer idag oftast använder multimedia som ett sätt att tolka föremålen i utställningarna, få mer information och så vidare, snarare än som något som har ett egenvärde. De blir ett extra lager på föremålen från samlingarna, och Witcomb vill istället se mer multimedia som används som föremål med ett egenvärde. Hon diskuterar också det hot mot museet som institution som vissa anser att multimedia, och i förlängningen digitala föremål i allmänhet, innebär. Precis som Fiona Cameron tar Witcomb upp svårigheten att skilja mellan det ”äkta” föremålet och kopian, men vissa anser också att museets auktoritet hotas och att kunskap riskerar att reduceras till information när digitala teknologier blir allt vanligare. Andra ser dock den nya teknologin som en möjlighet att förändra museet så att det kan överleva på 2000-talet. Dessa personer ser förändringarna som goda eftersom man menar att de möjliggör en ny typ av museum som är mer öppet för världen utanför och inte bara tillhandahåller en enda betydelse eller sanning.⁶⁹

Vad är då ett digitalt föremål, ur ett museums perspektiv? Är det bara materiella ting som kan vara artefakter på ett museum? Filosofen Hilde Hein menar att det inte är så. Hon anser istället att det museet sysslar med är *mening* eller betydelse, det vill säga sammanhanget bakom föremålen snarare

67 Det engelska uttryck Cameron använder är *real*, som ju kan betyda både ”reell, verklig” och ”sann, äkta”.

68 Cameron, ”Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses”, 52-54, 58

69 Witcomb, ”The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums”, 35-36

än föremålen i sig. Även om museerna ofta har sitt fokus på materiella ting så är det det immateriella som museet egentligen bevarar och visar upp; samlingarnas funktion som tecken eller symboler är det viktiga. Det är ju inte heller ett föremåls materiella värde som bestämmer dess museologiska värde – ett föremål som inte skulle inbringa många kronor om det såldes kan ha ett stort värde för ett museum, och vice versa. När det är betydelsen och sammanhanget som är det viktiga så spelar det egentligen mindre roll om föremålet har fysisk form eller ej. Som Hein skriver behöver inte något vara materiellt för att vara ett objekt.⁷⁰ Ofta dras i detta sammanhang paralleller till fotografi; att inkludera fotografi på konstmuseer var inte alls självklart när fotografien var en ny teknik, eftersom det sågs som en teknik för avbildning snarare än som till exempel ett sätt att uttrycka sig kreativt.⁷¹ När fotografier idag används av exempelvis kulturhistoriska museer anser jag att det är ett exempel på hur föremålets mening är det viktiga. För en betraktare (bortsett från en rent fotografitekniskt eller fotografihistoriskt intresserad person) är det ju inte i första hand själva fotografiet som fysiskt föremål – till exempel ett lager av kemikalier på ett papper – som är det viktiga, utan vad fotografiet föreställer. Vare sig det viktiga är motivet som estetiskt objekt eller att motivet dokumenterar en bit av ett visst skeende eller en tidsperiod så är det ju inte något som egentligen är beroende av att fotografiet är ett fysiskt föremål. För att dessa betydelser ska framgå spelar det därför inte någon större roll om fotot är framtaget i ett mörkrum eller med en datorskrivare – eller om det visas helt digitalt. Speciellt tydligt blir det med tanke på att många, om inte de flesta, fotografer idag arbetar helt digitalt.

Är det då nödvändigtvis någon skillnad mellan materiellt kulturarv och digitalt kulturarv? Allt på Internet är ju skapat av människor. Det handlar visserligen inte om föremål man kan röra vid på samma sätt som de flesta fysiska föremål – men å andra sidan är det sällan museibesökare idag tillåts röra vid museets fysiska föremål.⁷² Ur det perspektivet är faktiskt digitala föremål mindre känsliga, eftersom de inte behöver skyddas i en monter utan går att hantera och använda på många sätt utan att de tar skada. De digitala föremålen kan vara av många olika typer och mer eller mindre sammansatta. Till exempel kan man se grafik, bilder, video och webbplatser som föremål – det finns ju inget som säger att en personlig blogg är mindre värd som museiartefakt än en dagbok skriven på papper av samma person. Vissa företeelser, till exempel webbforum, kan

70 Hein, *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, 52, 55

71 See Cameron, "Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses", 51, 70

72 Kerstin Smeds, "The Escape of the Object? – Crossing borders between collective and individual, physical and virtual", paper framlagt vid International Council of Museums 21:a generalkonferens (Wien, 2007)

förstås vara svåra att klassificera som föremål och kan kanske snarare ses som platser eller miljöer. Många digitala fenomen är sådana som museet eller andra minnesinstitutioner inte traditionellt samlar in, och som inte har några riktiga motsvarigheter i den fysiska världen.⁷³ Ofta handlar det om företeelser som ligger utanför vad vi är vana vid i vår kultur, och just därför kan minnesinstitutioner, som ju arbetar med traditioner, ha svårt att förhålla sig till dessa. Många digitala föremål är till exempel mångfacetterade och saknar en enskild upphovsman – visserligen finns exempel på även fysiska föremål som är skapade genom samarbete, till exempel vissa lapptäcken, men inte i samma utsträckning som när det gäller digitala företeelser.⁷⁴ Kanske är det inte alltid lämpligt att jämföra digitalt och fysiskt, eftersom det i många fall innebär problem med klassificering men också kan göra det svårare att förstå alla dimensioner och aspekter av icke-materiella företeelser. En sådan uppdelning och jämförelse kan alltså vara användbar ibland, men andra gånger innebära en begränsning.

Museet bygger på autenticitet, det rätta föremålet – men vad är autentiskt på webben? Unescos riktlinjer definierar autenticitet på ett konkret sätt: autenticitet innebär att man kan lita på att föremålet är vad det utger sig för att vara. Detta synsätt verkar bygga mycket på dokument och annat arkivmaterial snarare än på museernas samlingar. En del föremål, till exempel arkivmaterial, har i stort sett inget värde om de inte är autentiska – för museiföremål är det nog lite mer komplicerat än så, eftersom exempelvis förfalskningar också kan ha betydelse i ett större sammanhang även om det inte är samma betydelse som ett så kallat äkta föremål har. Autenticitet bygger enligt ovanstående definition på att det går att lita på föremålets identitet och integritet – med andra ord att det är det föremål det utger sig för att vara och att det inte förändrats på sätt som ändrar dess betydelse. Det förutsätter alltså att det finns ett samband mellan föremålet som det var från början och dess nuvarande skick.⁷⁵ Hilde Hein diskuterar också autenticitet i sin bok om dagens museers förändringsprocess. Hon anser att autenticitet är ett kontroversiellt begrepp när det gäller fysiska föremål, men att det blir ännu mer problematiskt när det appliceras på föremålens betydelser. Museernas fokus på det materiella, autentiska, sanna föremålet blir ett problem när föremålens betydelse inte längre är given utan istället ska ge upphov till individuella

73 John Mackenzie Owen, "Preserving the Digital Heritage: Roles and Responsibilities for Heritage Repositories", i *Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf, 46

74 William Uricchio, "Moving Beyond the Artifact: Lessons From Participatory Culture", i *Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf, 16-17

75 Unesco, "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage", 108-109

upplevelser. Denna förändring av föremålets roll är något Hein pekar ut som karakteristiskt för nutida museer, åtminstone i den västvärld hon skriver om. När museet ser upplevelsen som det viktiga krävs inte heller att föremålet i sig eller upphovet till upplevelsen är autentiskt eller ”verkligt”, utan då kan även immateriella ting eller föremål som inte är autentiska i egentlig bemärkelse ge samma slutresultat, enligt Hein.⁷⁶

Som tidigare nämnts är digitaliserade fysiska föremål på ett sätt alltid kopior eller surrogat, eftersom de refererar till ett fysiskt objekt som är det ”äkta” eller ”egentliga” föremålet. Föremål som är digitala i originalform är däremot inte kopior av något annat, men de existerar i de flesta fall ändå som ett slags kopior av sig själv eller snarare som många likadana exemplar. En person som till exempel besöker en webbplats och tittar på en specifik bild uppfattar att det bara finns en bild, den som personen ser på sin datorskärm, även om tusentals andra människor kan besöka sidan samtidigt och se på ett ” eget ” exemplar av bilden i sin dator. I det fallet finns det alltså inget unikt enda föremål vars värde bygger just på att det är sällsynt eller det enda exemplaret av någonting. Ur museernas perspektiv innebär detta att vissa delar av det värdesystem som används för att museologiskt värdera fysiska föremål inte direkt går att överföra på digitala föremål. Samtidigt fungerar urval och värdering på många sätt likadant eller liknande vare sig föremålet är digitalt eller fysiskt; en viss företeelse behöver ju inte vara fysisk för att vara representativ för ett skeende eller en kultur, vilket också visas av museers arbete med immateriellt kulturarv. Att digitala föremål i vissa aspekter fungerar annorlunda än fysiska föremål kan också på ett sätt göra insamlande mindre problematiskt – museet tar inte över ägandet av vissa unika kulturföremål, utan tar hand om en kopia bland andra kopior. Denna typ av insamlande handlar alltså om att kopiera, inte om att flytta ett unikt föremål från dess ursprungskultur till museet.

Det finns de som anser att modern kultur inte i första hand representeras av de digitala materialen i sig, utan av *användningen* av digitala företeelser och de kulturella och sociala skeenden som detta leder till. Att bevara detta kulturarv handlar enligt detta synsätt om att inte bara bevara föremålen i sig utan också dokumentera processerna och användningsmönster. Digital kultur har beskrivits som en ”digital väv” genom vilken kulturer uttrycker sig själva, och det är ur detta perspektiv själva väven som ska bevaras, inte enbart de enskilda föremålen.⁷⁷ Hur hanterar man då dessa föremål i praktiken?

⁷⁶ Hein, *The Museum in Transition: A Philosophical Perspective*, 7-8, 15

⁷⁷ Mackenzie Owen, ”Preserving the Digital Heritage: Roles and Responsibilities for Heritage Repositories”, 47-48

3. Att bevara och visa digitalt kulturarv

Museerna har traditionellt tre syften: att samla, vårda och visa kulturarv. Det är uppdrag som förstås inte är helt okomplicerade ens när det gäller materiellt kulturarv, och eftersom digital kultur är ett förhållandevis nytt område finns där ytterligare frågor som behöver redas ut. Hur kan museerna hantera bevarande och förmedling av digitalt kulturarv, och vilka problem kan finnas inom dessa områden?

3.1 Samla

Insamling och/eller dokumentation är en av museets huvuduppgifter, och hittills har det oftast handlat om materiella ting även om också en del immateriellt kulturarv som exempelvis traditioner och ritualer har dokumenterats. Att välja ut vilka digitala kulturyttringar som ska bevaras är i sig inte annorlunda än att välja ut materiellt kulturarv; de rutiner och den kunskap som museerna redan har om urval och insamling bör kunna användas även på digitalt material. Däremot finns det, som Unesco skriver, ett antal utmaningar som man bör vara medveten om när man arbetar med denna typ av kulturyttringar. Dessa problem har bland annat att göra med mängden material – dels att det helt enkelt finns väldigt mycket digital information, dels att inte all denna information behöver anses värd att spara av till exempel ett museum eftersom innehållet kan ha högre eller lägre värde ur kulturarvsperspektiv. Även om det kan finnas ett tryck på minnesinstitutionerna att bevara allt material så måste förstås ett urval göras för att bevarandet ska vara praktiskt genomförbart.⁷⁸ För museer borde urvalsarbetet i sig inte vålla alltför stora problem eftersom de redan har rutiner för sällning och urval; även i den materiella världen finns ju en överväldigande mängd innehåll att förhålla sig till. Däremot kräver förstås urval av webbmaterial specialkunskap om vad på webben som kan anses vara representativt eller värt att bevara av andra skäl.

Ett annat problem som Unescos riktlinjer tar upp hänger ihop med informationsmängd och urval, nämligen att det inte alltid går att vänta med att urskilja vilket material som är viktigt ur kulturarvssynpunkt. Digitalt material kan snabbt bli oanvändbart, raderas av upphovsmannen eller försvinna av andra skäl.⁷⁹ Det kan alltså i många fall vara bättre att samla in material för säkerhets skull än att vänta och se, även om det kan vara lättare att se ett föremåls värde i

⁷⁸ Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage”, 70-71

⁷⁹ Ibid., 71

efterhand än medan man befinner sig mitt i ett skeende eller en förändring. Webben har varit i allmän användning bara i ett tiotal år och utvecklas hela tiden vilket gör att det kan vara svårt att se vad som är värt att dokumenteras eller insamlas. För att kunna göra ett bra urval krävs, som tidigare nämnts, att de som arbetar med det är förtrogna med utvecklingen på webben, inte bara rent teknologiskt. I annat fall blir det svårt att urskilja vad som bör bevaras – vilka skillnader finns det till exempel mellan en webbplats från 1998 och en från 2008? Och vad i detta är det som är viktigt att bevara – är det utvecklingen i programmeringsspråk, i design eller hur webbplatsen upplevs av besökaren?

Det kan med andra ord vara svårt att definiera vad som utgör föremålet, och när gränserna väl dragits kan det dessutom vara svårt att veta vilka delar av det definierade föremålet som behöver bevaras för att det ska fortsätta vara användbart för sitt syfte.⁸⁰ När det gäller digitalt material är det innehållet, inte informationbäraren i form av mediet, som är viktig.⁸¹ Bevarande av fysiska föremål bygger i allmänhet på att det fysiska föremålet förkroppsligar föremålets mening, men för digitala föremål är detta mindre självklart eftersom den fysiska form som föremålet kan ha oftast inte är den som är meningsfull för en betraktare – om ett antal digitala bilder lagras på en CD är det ju inte i första hand CD:n i sig som är intressant, utan dess innehåll. Olika objekt kan dessutom vara sammanlänkade, överlappa varandra eller finnas i parallella versioner. Detta kan i sin tur leda till att existerande klassifikationssystem inte alltid är användbara för digitalt material, bland annat för att nya grupperingar och genrer kan behöva skapas.⁸²

Unescos riktlinjer identifierar fyra olika nivåer i de digitala föremålen, vilket gör att det lättare går att urskilja hur de kan hanteras. Olika nivåer kan nämligen behöva bevaras på skilda sätt, och kan vara olika viktiga att bevara beroende på vilka mål som ställts upp. Till att börja med finns den fysiska nivån, som alltså även digitala föremål har men som enligt denna uppdelning inte är den som har betydelse eller mening för en betraktare eller användare. Det handlar om inskriptioner på olika lagringsmedier, till exempel spår på en CD. Även material på webben existerar fysiskt någonstans. Ett av problemen med denna nivå är att dagens lagringsmedier inte är stabila över tid, och deras innehåll riskerar alltså att skadas eller försvinna. Beroende av den fysiska delen av

80 Unesco, "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage", 71

81 Abdelaziz Abib, "Safeguarding Our Digital Heritage: A New Preservation Paradigm", i *Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf, 11

82 Unesco, "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage", 35-36, 71

objektet är den logiska nivån, som är den kod som är läsbar av en dator eller annan maskin. Denna kod är inte bunden till ett visst fysiskt medium. Till exempel kan det handla om koden som bygger upp en webbplats, vilken lagras fysiskt på en server men kan avläsas av olika webbläsare eller annan mjukvara, på till exempel persondatorer eller mobiltelefoner. Den logiska nivån är mer långlivad än den fysiska, eftersom materialet inte bryts ner på samma sätt, men är ändå inte opåverkad av tiden eftersom de verktyg och tekniker som används för att avläsa den nivån kan falla ur bruk. Den tredje nivån är den konceptuella, som är den nivå som har mening för människan. I exemplet med webbplatskod ovan är den konceptuella nivån vad en betraktare faktiskt förnimmer när han eller hon öppnar webbplatsen i en webbläsare. Denna nivå är förstås i detta fall mer flyktig och svårdefinierbar än de föregående, eftersom upplevelsen av en webbplats inte bara beror på individen utan också på programvara och inställningar på datorn. En person med synskada kanske väljer att förstora texten på sidan så att den ser helt annorlunda ut än på en dator med standardinställningar. Den konceptuella nivån är mycket viktig när det gäller bevarande av digitala föremål, eftersom det är den som är betydelsebärande, men man får ändå inte glömma bort att även denna nivå i slutändan är beroende av den fysiska nivån.⁸³

Slutligen finns också nivån med ”essentiella element” som är anledningen till varför materialet valdes ut för att bevaras – till exempel designen på webbplatsen, eller meddelande- och avsändardelen av ett e-postmeddelande. Dessa ”essentiella element” kan också behöva definieras i detalj när museet väljer ut vad som ska samlas in. Unescos riktlinjer föreslår ett antal frågor som kan vara användbara för att reda ut vad föremålets värde är beroende av. De första frågeställningarna har helt enkelt att göra med bevarandets syfte – för vilka sparas materialet, och har den gruppen eller de grupperna speciella förväntningar som gör att vissa aspekter av föremålet är viktigare än andra att bevara? Sedan kan man också fråga sig var föremålets värde ligger: är det till exempel viktigt att spara för att det är bevis för något, för dess utseende eller för dess historia? Skulle föremålet förlora sitt värde om utseendet gick förlorat, eller om vissa av dess funktioner försvann? Eller är värdet kanske knutet till föremålets sammanhang, så att det skulle förlora på att till exempel länkar inte längre fungerade? Går man in ännu mer i detalj kanske det till och med går att skilja mellan element inom dessa områden, till exempel att vissa länkar är essentiella men inte andra, eller att vissa delar av föremålets utseende är viktigare än andra.⁸⁴ Tillsammans med kunskap om föremålens olika nivåer, så som Unesco definierar dem, kan dessa

83 Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage”, 35-36

84 Ibid., 35-36, 74-75

frågor vara en hjälp i arbetet att skapa tydliga föremål av material som kan verka diffust.

Ytterligare ett problem med insamling är att det kan vara svårt att hitta de digitala materialens ursprung, vem som är ansvarig för dem och därmed vem museet kan samarbeta med. Unescos riktlinjer poängterar att det kan vara viktigt att samarbeta med producenterna av digitalt material, helt enkelt de personer och organisationer som skapar och publicerar digitalt, eftersom dessa känner till föremålens ursprung och betydelse och vet hur föremålet förhåller sig till dess sammanhang. De individer och organisationer som producerar material fokuserar förstås oftast inte främst på att framställa kulturarvsmaterial, och kanske inte bevarar det om det inte har betydelse för verksamheten. Detta medför att museet om det vill bevara ett visst material bör ta initiativet för att ta kontakt med producenterna för samarbete om bevarande.⁸⁵

Att samarbeta med producenter kan också hjälpa till att lösa frågor om upphovsrätt, vilket annars kan vara ett stort problem med detta material. Den svenska upphovsrättslagen är restriktiv när det gäller digitala kopior, och det är bland annat inte tillåtet att ”framställa exemplar i digital form av sammanställningar i digital form”.⁸⁶ Detta innebär förstås problem för museer som vill bevara digitalt material, eftersom bevarandet i sig innebär att en kopia görs, och materialet dessutom är tänkt att kunna visas offentligt. Enligt upphovsrättslagen har arkiv och bibliotek större friheter i det att statliga och kommunala arkivmyndigheter, folkbibliotek och vissa andra bibliotek och arkiv tillåts göra kopior för bland annat bevarande- eller forskningsändamål.⁸⁷ Museer nämns dock inte i lagtexten. Unescos riktlinjer för bevarande av digitalt material uppger att flera typer av rättigheter kan spela in i bevarandefrågan, och att olika regler kan gälla för olika delar av föremålet. Ett visst material kan till exempel ha flera upphovsrättsinnehavare som arbetat med olika delar av föremålet. Rättighetsinnehavarna kan dessutom finnas i flera olika länder, vilket gör att det kan vara svårt att veta vilka eventuella lagar och regler som gäller – är det till exempel någon skillnad mellan var materialet producerades, publicerades eller var det lagras? För att samla in digitalt material på ett sätt som inte strider mot upphovsrättslagen kan museet till exempel samarbeta med producenterna av materialet, men detta innebär förstås att museerna är beroende av att rättighetsinnehavarna faktiskt vill ge dem tillstånd att göra kopior. I vissa fall går det också att till exempel köpa licenser för användning.⁸⁸ Man kan också tänka sig ett större samarbete med

85 Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage”, 71-78

86 Lag (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk, 1 kap., 12 §

87 Ibid., 1 kap., 16 §

88 Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage”, 101-104

de arkiv och bibliotek som lagligt kan samla in material. Ett stort problem med ett sådant samarbete är dock att det inte automatiskt skulle innebära att museet har rätt att visa materialet.

Ett annat problem med insamlande är var gränsen ska dras mellan lokalt och globalt. Webbplatser på svenska kan vara ägda eller skapade av människor utanför Sverige, svenska medborgare kan skapa och driva internationella webbplatser, och de flesta svenska webbanvändare begränsar sig troligen inte till att besöka endast webbplatser från det egna landet. Var webbplatsens server ligger, det vill säga var föremålets fysiska nivå befinner sig, kan också vara en faktor att ta in i beräkningen beroende på vilken uppdelning man gör – det är inte helt ovanligt att svenskar använder sig av webbhotell som ligger utanför landets gränser, vilket gör att en svensk webbplats rent fysiskt inte behöver finnas i Sverige. Det behöver dock inte vara en försvårande omständighet om det inte är specifikt den fysiska nivån man vill bevara. Digitala objekt kan också innehålla komponenter från flera olika geografiska platser.⁸⁹ Det är med andra ord inte självklart att en webbanvändare anser att endast ”svenska” webbfenomen är en del av hennes eller hans kulturarv. Ett uppenbart exempel är Facebook, som trots att det egentligen är en amerikansk webbplats är väldigt populär i Sverige.⁹⁰ Någon officiell statistik för 2008 verkar inte finnas tillgänglig, men i slutet av 2007 fanns över en miljon Facebookanvändare i Sverige.⁹¹ Gränsdragningar mellan ”svenskt” och ”utländskt” behöver dock inte nödvändigtvis vara ett problem för ett svenskt museum, eftersom det kanske inte är ett självändamål att behålla den typen av uppdelning när det gäller företeelser som faktiskt går över nationsgränser. Föremål har ju i sig ingen nationalitet.⁹²

Ett utländskt exempel på insamlingsinitiativ är amerikanska Internet Archive, som har devisen ”Universal access to human knowledge”.⁹³ Arkivet, som samarbetar med bland andra Library of Congress och Smithsonian Institution, har sedan 1996 samlat in webbsidor och webbplatser och på senare tid också bilder, ljudfiler och annat som existerar i digital form. Problem med bland annat upphovsrätt kringgås genom att låta de som äger materialet göra en inställning på sina webbplatser om de inte vill att materialet ska indexeras.⁹⁴ Enligt egen uppgift är målet att bygga

89 Mackenzie Owen, ”Preserving the Digital Heritage: Roles and Responsibilities for Heritage Repositories”, 47

90 ”Facebook”, <http://www.facebook.com> [2008-12-09]

91 Martin Eriksson, ”Sverige är fjärde bäst på Facebook”, i *Metro Teknik* 2007-11-06, <http://www.metro.se/se/article/2007/11/06/12/2013-45/index.xml> [2008-12-09]

92 Smeds, ”The Escape of the Object? – Crossing borders between collective and individual, physical and virtual”

93 ”Internet Archive”, <http://www.archive.org> [2008-10-23]

94 Internet Archive, ”Removing Documents From the Wayback Machine”, <http://www.archive.org/about/exclude.php> [2008-12-09]

upp ett digitalt *bibliotek*, trots att både själva organisationen och webbplatsen är benämnd som arkiv.⁹⁵ Varför den distinktionen görs är oklart, kanske är det bara för att biblioteket är en mer välkänd typ av institution för en allmän besökare. Internet Archive ställer inte i första hand ut materialet som samlats in, utan besökaren får söka själv. Det finns dock ett antal mindre samlingar av webbsidor som har något gemensamt med varandra,⁹⁶ bland annat en samling ”webbpionjärer” där man kan se hur vissa sidor såg ut 1996 och 1997.⁹⁷ I övrigt får besökaren själv göra en sökning i Wayback Machine, där det går att se hur en viss webbplats såg ut ett visst år.⁹⁸ Det blir förstås ingen komplett historik eftersom sidorna arkiverats med ojämna mellanrum och inte alltid visar förändringar, men sökningen ger ändå en ganska bra bild av utvecklingen på samma sätt som dokument i vilket arkiv som helst gör det. Bilder och grafik har dock ofta saknats på de arkiverade webbplatser jag sökt efter, vilket gör att vissa delar av historiken går förlorade – det går till exempel inte att se precis hur Hotmails webbplats såg ut från början eftersom grafiken inte finns där. Någon som letar efter textinformation har troligen större chans att hitta det hon eller han söker än någon som vill göra en detaljerad undersökning av hur webbplatsers design har förändrats under åren. I vissa fall kan man alltså tycka att den konceptuella nivån saknas, men eftersom det främst handlar om en automatiskt insamling som inte har någon väl avgränsad målgrupp kan det vara svårt att ta ställning till vad som är viktigt att bevara.

Som nämnts är arkivet fysiskt placerat i USA, och har främst amerikansk personal, men på grund av webbens karaktär finns det förstås även icke-amerikanskt material i samlingarna – webbplatser och webbsidor samlas in oavsett ursprung eller språk. Att ett arkiv som gör anspråk på att vara universellt samtidigt tydligt är baserat i en specifik nation skulle kunna vara ett problem om webbplatsen utvecklas mot museihållet och till exempel börjar bygga upp fler utställningar av materialet som samlats in. Redan nu rör flertalet av arkivets ”miniutställningar” amerikanska händelser.⁹⁹ Internet Archive arbetar dock för att fler webbibliotek eller webbarkiv ska startas, nationellt och internationellt.¹⁰⁰

Även i Sverige sker en viss insamling av digitalt publicerat material, men ännu inte i större skala.

95 Internet Archive, ”About IA”, <http://www.archive.org/about/about.php> [2008-10-23]

96 Internet Archive, ”Wayback Machine”, <http://www.archive.org/web/web.php> [2008-10-23] (samlingarna finns en bit ner på sidan)

97 Internet Archive, ”Web Pioneers”, <http://web.archive.org/collections/pioneers.html> [2008-12-09]

98 Internet Archive, ”Wayback Machine”

99 Ibid. (samlingarna finns en bit ner på sidan)

100 Internet Archive, ”About IA”

Svenska tryckta publikationer faller i de flesta fall under lagen om pliktexemplar, vilket innebär att ett antal exemplar måste lämnas till Kungliga biblioteket och vissa av landets universitetsbibliotek där de bevaras.¹⁰¹ Någon lag om pliktexemplar för digitalt material finns dock ännu inte i Sverige, så svenskt material som publiceras på till exempel webben behöver inte lämnas in till något bibliotek eller arkiv för bevarande. Den lag som finns gäller bara material som trycks på papper och vissa typer av elektroniska dokument, nämligen de som distribueras på exempelvis CD-ROM. Publikationer som görs för internet eller som distribueras digitalt på andra sätt omfattas alltså inte. Kungliga biblioteket arbetar för en e-plikttag, det vill säga en lag om pliktexemplar för digitalt publicerat material, eftersom man ser att allt mer publiceras på webben och i elektronisk form och man vill kunna bevara detta material på ett bättre sätt än vad som sker idag. Kungliga biblioteket samlar dock redan nu in svenska webbplatser genom ”webbrobotar” som söker genom webben med jämna mellanrum, ett arbete som pågått sedan 1997. Man har dessutom avtal med olika aktörer, till exempel förlag, om att de ska lämna in också det digitala materialet. Samtidigt förbereder biblioteket sig också på en eventuellt kommande e-plikttag genom att bygga upp en teknisk infrastruktur för att kunna ta emot och bevara de stora mängder material som en sådan lag skulle innebära.¹⁰² Det material som nu samlas in tillgängliggörs dock inte för en större publik. Det handlar också om den svenska textproduktionen, alltså inte främst om material som föremål. En eventuell e-plikttag skulle bara gälla lokalt i Sverige, och hur gränsen skulle dras är oklart – skulle det till exempel handla om det som publiceras av svenska organisationer eller individer, eller skulle någon annan gränsdragning göras?

3.2 Vårda

Ett annat av museets ansvarsområden är vårdande, det vill säga att bevara de insamlade föremålen för framtiden. Bevarande av digitalt material ställer andra krav på museet, som har kunskap om att hantera och bevara fysiska material och i allmänhet har anställda konservatorer som arbetar med att bevara just dessa fysiska material. Dessa kunskaper kan inte direkt överföras till det digitala materialet, utan den nya tekniken kräver nya tillvägagångssätt. Detta är ett område som utvecklas allt mer i och med att också andra institutioner som till exempel arkiv samlar in och bevarar denna typ av material. Det är alltså inte bara museets ansvar, utan olika minnesinstitutioner, men också andra aktörer, kan samarbeta om hur man bäst bör bevara digitalt

101 Kungliga biblioteket, ”Pliktexemplar”, <http://www.kb.se/forlag-tryckeri/pliktexemplar/> [2008-11-12]

102 Kungliga biblioteket, ”E-plikt”, <http://www.kb.se/forlag-tryckeri/e-plikt/> [2008-10-20]

kulturarv.

En viktig skillnad är att digital information inte bryts ner på samma sätt som fysiska föremål, men digitala föremål kräver å andra sidan underhåll för att fortsätta ha ett värde. Många fysiska föremål bevaras bäst om de skyddas från yttre påverkan och inte används, medan digitalt material behöver flyttas för att överleva tidens gång.¹⁰³ När det digitala materialet väl samlats in av ett museum betyder det alltså inte att det automatiskt är bevarat – medierna det lagras på är nämligen instabila i sig.¹⁰⁴ Olika typer av lagringsmedier håller olika länge, och det är troligt att de som vill bevara digitalt material en längre tid kommer att behöva kopiera över datan till nya format efterhand som lagringsmedierna blir föråldrade. Föråldrade format kan leda till informationsbortfall på grund av att själva mediet förfaller, men också för att möjligheten att avläsa informationen riskerar att försvinna. En diskett är ju inte till mycket hjälp om man inte har tillgång till en diskettstation som kan avläsa innehållet, medan ett fysiskt föremål som exempelvis en bok i teorin kan läsas av vem som helst som är läskunnig – avkodningen i det senare fallet är alltså beroende av kulturen (till exempel språk, förförståelse) och/eller individen (till exempel läsförmåga) istället för att vara beroende av tekniken. Digital data skulle kunna jämföras med en kodad text, där kodnyckeln är oersättlig för att läsa texten. Riskerar då kodnyckeln att gå förlorad kan informationen avkodas medan nyckeln ännu finns tillgänglig, och texten kan sedan kodas om enligt ett mer tillgängligt system eller med en mer hållbar kodnyckel. Informationsbortfall är förstås inget nytt problem för museer. Det finns redan många föremål på museer som inte heller de kan ”avläsas” – exempelvis vissa mycket gamla föremål som vi idag inte har några referensramar för och därför har svårt att tolka och tyda. Även mer nutida föremål kan vara okända i den bemärkelsen; föremål kan vara ”oläsbara” för att de till exempel är fragment av en helhet som är bortglömd eller för att de samlats in av museet utan att kontexten dokumenterades och ingen idag känner till sammanhanget. Skillnaden är att den saknade informationen i det digitala fallet är inneboende i tekniken. Å andra sidan är vi ju redan nu medvetna om att detta kan komma att bli ett problem, och kan därför se till att problemet inte uppstår.

Digitalt bevarande är beroende av att föremålen som ska bevaras sparas tillsammans med den information och de verktyg som krävs för att man även i framtiden ska kunna avläsa och tolka dem. De bör med andra ord sparas som ”informationspaket” snarare än som enskilda föremål.¹⁰⁵

103 Abib, ”Safeguarding Our Digital Heritage: A New Preservation Paradigm”, 10

104 Unesco, ”Guidelines for the Preservation of Digital Heritage”, 39

105 Ibid., 39

Detta är nog i sig inget konstigt för ett museum, eftersom man även med fysiska föremål bör bevara information kring objektet för att kunna veta vad det är för något. För de digitala föremålen kan dock kontexten snabbt försvinna; programvaror som användes för bara några år sedan kan idag helt ha fallit ur bruk.

Författarna till Unescos riktlinjer för digitalt bevarande menar att föremåls autenticitet beror på att man kan lita på att föremålet är vad det utger sig för att vara och att det inte förändrats på något sätt.¹⁰⁶ Eventuella hot mot ett föremåls autenticitet har alltså enligt detta synsätt med identitet eller integritet att göra. För de digitala föremålen är dessa hot uppenbara eftersom digitala föremål lätt kan förändras, vare sig det sker med avsikt eller av misstag. Själva bevarandet av materialet innebär nästan alltid förändringar, till exempel genom att information kring objektet läggs till eller genom att sättet på vilket föremålet presenteras ändras på grund av teknologiska förändringar. Förändringar i digitala föremål är inte heller alltid uppenbara, utan kan vara dolda. Förutom de förändringar som kan ske av själva bevarandet finns även ett antal fysiska hot, som till exempel att lagringsmediet förfaller. Återigen är många av hoten och problemen sådana som även gäller fysiska föremål – brand eller vattenskada i lokalen där föremålen lagras är ett par exempel. För att skydda föremålets autenticitet gäller förstås huvudsakligen att skydda datan från förändringar av olika slag, men också att dels ge varje enskilt föremål en tydlig identitet så att det kan urskiljas från andra föremål, dels dokumentera vilka eventuella förändringar som görs under tiden föremålet bevaras.¹⁰⁷ Till skillnad från fysiska föremål kan digitala föremål alltså brytas ner både på en fysisk och en digital nivå, men förutom de problem som nämnts med lagringsmedier och avläsningsmedier så är det troligen inte så mycket som skiljer bevarande av digitala föremål från bevarande av fysiska föremål. Även de fysiska föremål som finns i museers samlingar riskerar ju att förändras, blandas ihop med andra föremål och förfalla, även om det i de flesta fall sker på mer konkreta sätt än för digitala föremål.

Kanske just för att bevarandet av digitala föremål är problematiskt bör museerna delta i arbetet – inom museivärlden finns ju trots allt mycket erfarenhet av konservering och bevarande, även om det just nu oftast handlar om fysiska material. Digital konservering kräver visserligen delvis annan kunskap än konservering av fysiska material, men mycket kunskap går säkert också att överföra på arbetet med digitala material. Bevarande av digitalt material är ett område som utvecklas och

106 Unesco, "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage", 108-109

107 Ibid., 109-110

expanderar, bland annat finns ett par tidskrifter i ämnet och ett antal utbildningar. Till exempel har Luleå tekniska universitet en Mastersutbildning i digitalt bevarande, som riktar sig till både studenter med IT-utbildning och studenter med utbildning inom arkiv eller bibliotek – dock inte museum.¹⁰⁸

3.3 Visa

Varken arkiven eller biblioteken *visar* sina samlingar på samma sätt som ett museum gör, det vill säga arbetar främst med att sätta in dem i större sammanhang för att visa något för besökaren. Museerna har alltså en unik roll och unika kunskaper i förmedling av föremålets betydelse. Det material som främst har visats på museerna har förstås varit fysiska föremål, så att också ställa ut virtuella föremål – som inte är fysiska föremål som digitaliserats, utan helt digitala föremål – ställer förstås vissa andra krav.

Många museer har idag ”virtuella utställningar”, ibland är det digitala versioner av fysiska utställningar och ibland existerar utställningen bara digitalt. Att skriva mer ingående om dessa utställningar skulle innebära en uppsats i sig. I allmänhet kan man dock säga att digitala utställningar – oavsett om de ställer ut digitaliserade fysiska samlingar eller redan digitala samlingar – skiljer sig från fysiska utställningar, bland annat för att de inte är beroende av det fysiska utrymmet på samma sätt som en utställning i ett fysiskt museum. För att göra en bra webbutställning krävs kunskap om hur webben fungerar.¹⁰⁹ Fysiska utställningar kan vara uppbyggda på olika sätt, men det är inte säkert att olika system och tillvägagångssätt går att överföra på webbutställningar. Detta innebär också att museer inte behöver begränsa sig till att göra en webbversion av hur en fysisk utställning skulle vara uppbyggd – om nu som sagt cyberrymden inte är en ”rymd” utan något helt icke-fysiskt, kanske det går att hitta helt nya former för utställning och utnyttja webbens möjligheter.

I de flesta fall är det digitala kopior av fysiska föremål som ställs ut på museernas webbutställningar. Det är möjligt att utställande av helt digitala artefakter skulle skilja sig från utställande av fysiska artefakter som digitaliserats, att museet behöver arbeta med dem på ett annat sätt eller att den slutliga utställningen skulle se annorlunda ut. En uppenbar skillnad är ju att

108 Luleå tekniska universitet, ”Digitalt bevarande, master, 120 hp”,
<http://www.ltu.se/edu/utbildning0910/d22791/d22988/1.43027> [2008-12-03]
109 Magnus Gudmundsson, ”Användarna i fokus”, i *Samtid & museer* 1/08, 17

helt digitala föremål inte simulerar ett fysiskt objekt utan är komplett i sig själv. Många av de föremål som skapas för webben är också beroende av webbens struktur – till exempel länkar – och det kan då vara svårt att passa in dem i ett fysiskt klassifikationssystem eller en fysisk utställningsuppbyggnad. Vissa företeelser fungerar fysiskt men inte virtuellt, medan andra fungerar virtuellt men inte fysiskt.¹¹⁰ Gör man en jämförelse mellan till exempel ett fysiskt uppslagsverk och Wikipedia är det tydligt att den senare utnyttjar webbens karaktär, genom att leda vidare till relaterade begrepp, sidor för mer information eller text om sökordet på andra språk. Länkar och kopplingar mellan olika föremål, begrepp och idéer är ur detta perspektiv lättare att göra online, vilket museer skulle kunna utnyttja för att visa betydelser och sammanhang.

Lagstiftning kring upphovsrätt kan spela in även i visandet av föremål. Många arkiv och bibliotek har visserligen rätt att spara digitalt material i bevarandesyfte, men det innebär inte att varken arkiv, bibliotek eller museer får *visa* materialet ifråga för allmänheten.¹¹¹ Troligen går det i många fall att avtala med upphovsrättsinnehavaren om visning av föremålen, men det lägger ändå till ännu ett möjligt problem med arbetet. En webbutställning innebär dessutom att en besökare lätt kan kopiera material som museet lagt ut, vilket förstås är något som måste tas i beaktande när det gäller tillstånd från upphovsrättsinnehavaren att ställa ut materialet.

Internet har beskrivits som ett gigantiskt bibliotek eller arkiv.¹¹² Men kan det också ses som ett museum? Det har förts fram att bloggar har likheter med museernas föregångare kuriosakabinetten, där unika och speciella föremål samlades in och visades upp. Skribenten Julian Dibbell menar att bloggar är ett sätt att få grepp om och organisera den mängd av immateriell information vi omges av idag, precis som kuriosakabinetten under renässansen kunde vara ett sätt att hantera all den vetenskapliga och kulturella information som då svepte över Europa. Dibbell föreslår också att bloggar, och webben i stort, med tiden kommer att utvecklas till något mer välordnat precis som kuriosakabinetten utvecklades till dagens museer.¹¹³ Det finns ju redan temabaserade bloggar som i viss utsträckning skriver om och visar upp föremål och företeelser som är mer representativa än unika, även om många bloggar framhäver just det unika och

110 Ingrid Mason, "Cultural Information Standards: Political Territory and Rich Rewards", i *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007), 228

111 Lag (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk

112 Dag Petersson, "From image archive to interarchive – Kulturatlas.dk and the digital archive as information marketplace", i *Interface: // Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form*, red. Klaus Bruhn Jensen (Frederiksberg, 2005), 177

113 Julian Dibbell, "Portrait of the Blogger as a Young Man" (2000), http://www.juliandibbell.com/texts/feed_blogger.html [2008-11-12]

speciella. Ofta handlar webbplatserna och bloggarna, precis som museernas webbplatser, också om fysiska föremål som digitaliserats, till exempel digitala bilder av föremål bloggaren vill visa. Helt virtuella bloggar eller intressewebbplatser, det vill säga sådana som inte i huvudsak refererar till fysiska föremål, är färre till antalet men det finns förstås en del exempel. Bland annat finns bloggar som tar upp webbdesign, eller en privatpersons blogg som är inriktad på *ghost sites*, ”spök[webb]platser”, det vill säga webbplatser som lagts ner och inte längre uppdateras.¹¹⁴

Bloggar och personliga webbplatser kan alltså ses som ett sätt att göra en utställning själv, antingen över sig själv eller ens intressen. Ofta handlar det om att ”ställa ut” sin egen identitet, vilket inte bara sker på egna bloggar och webbplatser utan också i exempelvis sociala nätverk eller webbforum. Det finns dock även många exempel på webbplatser som nästan har formen av en museiutställning. En hel del webbplatser skapade av privatpersoner eller sammanslutningar skulle faktiskt kunna sägas uppfylla flera av egenskaperna som listas i ICOM:s museidefinition; visserligen är de inte permanenta i egentlig mening, och är heller inte alltid icke-vinstdrivande, men många av webbplatserna är utbildande, ställer ut kulturarv av olika slag, och kan också sägas ha samlingar i form av till exempel bilder, texter och länkar. Ett exempel på en sådan webbplats är ”Björns svärdssida” som handlar om svärd och dess användning, med fokus på europeisk medeltid och renässans.¹¹⁵ Den är minst lika informativ som en museiutställning, och har även en del källhänvisningar och lästips som gör att innehållet får en större auktoritet än många andra webbplatser. Som jag ser det är en av de få saker som skiljer en sådan webbplats från en som är skapad av ett museum att museet har en helt annan auktoritet än en privatperson, vilket också kan påverka hur museets webbplats uppfattas jämfört med en privatpersons webbplats. En annan viktig skillnad är förstås att museer är någotsånär permanenta institutioner vars webbplatser också förväntas finnas kvar, medan en privatpersons webbplats ju lätt kan läggas ner när personen eller personerna bakom har tröttnat eller av andra skäl. Samtidigt är det lätt att kopiera och spara på annat håll. Att som museum ställa ut olika aspekter av webben skulle med andra ord i vissa fall kunna ses som att göra en utställning över ett museum, och kanske behöver museet i de fallen inte ens samla in materialet utan helt enkelt bygga ihop ett sammanhang genom länkar eller andra system.

114 ”Ghost Sites of the Web”, <http://www.disobey.com/ghostsites/> [2008-12-06]

115 ”Björns svärdssida”, <http://bjorn.foxtail.nu/swords.htm> [2008-12-06]

Förmedling av digitalt material är självklart ett område som är så nytt att det finns förhållandevis lite forskning kring hur utställningar är uppbyggda och hur de skulle kunna vara uppbyggda. Fysiska utställningar har förändrats på många sätt sedan de första publika utställningarna byggdes upp, och det finns inget som tyder på att detta inte också kommer gälla digitala utställningar – troligen har många förändringar redan skett. Utställning av digitalt material kommer förmodligen med tiden hitta nya former och tekniker, både i samband med de fysiska utställningarna, i form av till exempel nya sätt att berätta, och helt fristående från det fysiska museet. Slutligen är det förstås inget som säger att digitalt material måste ställas ut på webben eller ens digitalt – digital kultur kanske lika gärna går att ställa ut i ett fysiskt museum.

4. Avslutande diskussion

Något som är genomgående i mycket av det jag läst under arbetet med denna uppsats är att arkiv, bibliotek och museer har många beröringspunkter, och då kanske speciellt när det gäller digitalt material. Det är också tydligt att arkiv och bibliotek arbetat och arbetar mer än museer med frågor kring digitalt kulturarv, troligen av nödvändighet eftersom allt mer arbete sker digitalt vilket till exempel kräver att arkiv klarar av att hantera även material av denna typ. Det kan dock vara svårt att dra gränserna mellan vad som ska dokumenteras eller insamlas av bibliotek, arkiv eller museer, och var objekten ska bevaras. Är till exempel ett webbforum en samling dokument, en samling artefakter eller kanske en slags kulturmiljö? Samtidigt handlar det ju om att bevara kopior, inte originalföremål eftersom något sådant knappast kan sägas existera, vilket gör att flera olika institutioner i teorin skulle kunna samla in samma material. I praktiken skulle förmodligen ett samarbete fungera bättre för att undvika att samma arbete görs flera gånger – arkiv och bibliotek skulle till exempel kunna bevara en stor del av det digitala materialet eftersom mycket av det liknar det som traditionellt tillhör arkivens eller bibliotekens uppdrag.

Att arkiv och bibliotek redan arbetar med digitalt kulturarv anser jag inte vara ett skäl för museer att inte också ta en del av ansvaret. Enligt min åsikt har museerna något viktigt att tillföra till området digitalt kulturarv eftersom de är experter på att använda föremål för att förmedla ett större sammanhang, något varken bibliotek eller arkiv gör i samma utsträckning. De föremål som används i detta syfte behöver inte nödvändigtvis vara fysiska, eftersom digitala föremål troligen har många egenskaper gemensamt med de fysiska objekten – båda kan till exempel ge upphov till

upplevelser hos betraktaren eller användaren.¹¹⁶ Eftersom det är just föremålets betydelse eller dess sammanhang, inte föremålet som sådant, som många museer idag vill förmedla borde det alltså spela mindre roll om föremålet har fysisk form eller ej. Kanske görs det i onödan en alltför stor åtskillnad mellan ”verkligt” och ”virtuellt” som gör att insamling och bevarande av digitalt kulturarv ses som svårare än vad det faktiskt är. Det digitala material som det skrivits mest om i museibranschen är digitaliserade versioner av fysiska föremål, och dessa föremål kan på många sätt vara mer komplicerade att förhålla sig till eftersom de alltid även refererar till ett fysiskt material. Helt digitala föremål kan vara enklare ur det perspektivet, även om de, som framgått, också innebär många frågor och diskussioner.

Även om diskussionen kring bevarande av digitalt kulturarv mest handlar om problem så är hindren inte oöverstigliga, och bör i varje fall inte vara ett skäl till att undvika insamling eller dokumentation. Att inte bevara materialet innebär ju i praktiken att radera det.¹¹⁷ Idag verkar det som att det finns en förhållandevis bra överblick över vilka problem som kan finnas med digitalt bevarande, även om det säkert dyker upp nya problem med tiden. Eftersom vi redan nu känner till dessa problem kan vi ju lättare undvika dem. Man kan förstås också ställa sig frågan om vi ens bör försöka bevara något så föränderligt som webbplatser, bloggar eller andra digitala företeelser. Å andra sidan, är det inte just det museet arbetar med, att bevara det förgängliga? Alla material är mer eller mindre föränderliga även om de flesta material förfaller betydligt långsammare än de digitala föremålen så som de lagras idag. I fallet med fysiska föremål är förfallet något vi är vana vid, vi kan ”läsa” föremålen förutsatt att vi lärt oss det. Detsamma gäller för förändringar av fysiska föremål – till exempel ting som är slitna av användning – eftersom även det är något vi är mer vana vid än förändringar av digitalt material. På webben blir medskapande allt större, vilket gör att olika företeelser skapas och förändras av många olika användare. Detta kan innebära ett problem, även om det också finns fysiska museiföremål som många personer satt sin prägel på. Hur man bäst dokumenterar och bevarar sociala medier som bygger på medskapande och samarbete är ännu en öppen fråga.¹¹⁸

I Sverige verkar det ännu inte finnas speciellt många initiativ från museernas håll att bevara digitalt kulturarv, men det är ett bra tecken att till exempel Samdok planerar att ta upp ämnet mer

116 Cameron, ”Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses”, 61

117 Abib, ”Safeguarding Our Digital Heritage: A New Preservation Paradigm”, 10

118 Uricchio, ”Moving Beyond the Artifact: Lessons From Participatory Culture”, 17

framöver och att även Riksantikvarieämbetet identifierar det som ett område för framtiden. Även de personer jag varit i kontakt med vid universitetsutbildningarna i museologi har som nämnts varit medvetna om att digitalt kulturarv är ett fält som kommer att kräva arbete, även om inte alla museologikurser tar sig an detta i nuläget. Eftersom det är ett framväxande område går det inte att säga så mycket om hur arbetet organiseras, till exempel vilken eller vilka institutioner som bör ha ansvar för insamling, bevarande och förmedling. Man kan till exempel ställa sig frågan om det går att göra ett helt svenskt "webbmuseum" eller om det snarare är så att museer med olika ansvarsområden bör samla in och ställa ut digitalt material som har med det museets arbetsområde att göra. Av skäl som tidigare nämnts kan det ju vara svårt att dra nationella gränser med digitalt kulturarv, vilket gör att det troligen kommer vara mycket viktigt med internationellt samarbete, men förmodligen också samarbete mellan olika typer av museer och mellan museer, arkiv och bibliotek.

John Mackenzie Owen, professor i informationsvetenskap vid Amsterdams universitet, har en negativ syn på museers och andra nuvarande minnesinstitutioners förmåga att samla in och bevara digitalt kulturarv. Han föreslår att en helt ny institution, som han kallar "Digital Heritage Repositories", bör skapas för att ta hand om det digitala materialet. Detta bygger på hans åsikt att arkiv, bibliotek och museer inte är lämpade att ta hand om det materialet eftersom de inte har den "nya" synen på kulturarv och inte heller tillräcklig kunskap om vad de digitala materialen betyder och hur de bör hanteras – i hans egna ord "definierar [de] den digitala världen utifrån institutionen istället för att definiera institutionen utifrån den digitala världen".¹¹⁹ Enligt Mackenzie Owen är museer, arkiv och bibliotek för inriktade på bland annat lokala föremål, högkultur och traditionella material och klarar inte att ta steget in i 2000-talet, och därför anser han att en helt ny institution bör skapas.¹²⁰ Det är ett resonemang jag inte håller med om. Visserligen kan jag hålla med om att det i många fall saknas kunskap och vana att arbeta med digitalt kulturarv, men av det kan jag inte dra slutsatsen att en förändring inte kan ske. Ser man till vilka stora förändringar som skett inom museerna bara de senaste hundra åren är det tydligt att det inte är givet hur ett museum ska arbeta och vad de ska arbeta med, vilket innebär att digitalt kulturarv mycket väl skulle kunna vara en självklar fråga för museer om bara några år.

119 Mackenzie Owen, "Preserving the Digital Heritage: Roles and Responsibilities for Heritage Repositories", 48

120 Ibid., 48-49

Sammanfattning

Begreppet ”digitalt kulturarv” har två betydelser: dels digitaliserat fysiskt kulturarv, till exempel digitala kopior av föremål, dels det kulturarv som består av företeelser som skapats digitalt och därmed inte har någon fysisk motsvarighet. Det är det senare området, föremål som i sin ursprungsform är digitala, som denna uppsats fokuserar på. Syftet med uppsatsen är att undersöka om digitala kulturföremål kan räknas som en del av museernas uppdrag, samt hur museer i så fall kan samla in, bevara och visa dessa föremål.

Digitalt material bygger inte på att föremålen har en fysisk form, och de ställs därför ofta i motsats till de materiella föremål som museer samlar in och bevarar. Däremot utesluter ingen av de museidefinitioner som undersöks i uppsatsen att museer även hanterar immateriellt kulturarv. Om museet dessutom inte fokuserar på föremålen i sig utan på föremålens betydelser och sammanhang, vilket många menar, så spelar det mindre roll om det som förmedlar betydelsen eller sammanhanget har fysisk form eller ej.

Bland andra Unesco har också poängterat att det är viktigt att digitalt kulturarv bevaras. Samtidigt som det digitala kulturarvet växer i omfattning riskerar nämligen de digitala föremålen i sig att försvinna, antingen för att de inte bevaras alls eller för att de inte bevaras på ett lämpligt sätt. Ett av problemen är att de medier som materialet idag lagras på är instabila i sig och bevarande kräver därför att föremålen flyttas till andra lagringsmedier efterhand. En annan risk är att digitala föremål i framtiden inte kommer att kunna avläsas eftersom de maskiner eller den programvara som hanterade dem inte längre finns kvar eller går att använda. Det finns alltså ett antal faktorer som de institutioner som samlar in digitalt material bör vara medvetna om, även om de rutiner som museerna redan har för dokumentation och insamling i många fall även kan appliceras på digitala föremål. Utställning av digitalt kulturarv är en fråga i sig eftersom digitala föremål och helt digitala utställningar kräver ett annat tillvägagångssätt än när museet ställer ut fysiska föremål.

Litteratur- och källförteckning

Otryckta källor och bearbetningar

Webbplatser och webbsidor

- ”Björns svärdssida”, <http://bjorn.foxtail.nu/swords.htm> [2008-12-06]
- Dibbell, Julian, ”Portrait of the Blogger as a Young Man” (2000),
http://www.juliandibbell.com/texts/feed_blogger.html [2008-11-12]
- Eriksson, Martin, ”Sverige är fjärde bäst på Facebook”, i *Metro Teknik* 2007-11-06,
<http://www.metro.se/se/article/2007/11/06/12/2013-45/index.xml> [2008-12-09]
- ”Facebook”, <http://www.facebook.com> [2008-12-09]
- ”Ghost Sites of the Web”, <http://www.disobey.com/ghostsites/> [2008-12-06]
- Goldin, Marianne L., ”Curatorial Statement”, <http://lolarts.icanlol.com/about/> [2008-11-12]
- Grossman, Lev, ”Creating a Cute Cat Frenzy”, i *TIME* 2007-07-12,
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1642897,00.html> [2008-12-08]
- ”I Can Has Cheezburger?”, <http://icanhascheezburger.com/> [2008-12-08]
- International Council of Museums, ”Definition of a Museum”,
<http://icom.museum/definition.html> [2008-10-21]
- International Council of Museums, ”Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946-2007)”, http://icom.museum/hist_def_eng.html [2008-10-21]
- ”Internet Archive”, <http://www.archive.org> [2008-10-23]
- Internet Archive, ”About IA”, <http://www.archive.org/about/about.php> [2008-10-23]
- Internet Archive, ”Removing Documents From the Wayback Machine”,
<http://www.archive.org/about/exclude.php> [2008-12-09]
- Internet Archive, ”Wayback Machine”, <http://www.archive.org/web/web.php> [2008-10-23]
- Internet Archive, ”Web Pioneers”, <http://web.archive.org/collections/pioneers.html>
[2008-12-09]
- ”Internet Nostalgia”, <http://internetnostalgia.net/> [2008-12-07]
- Kungliga biblioteket, ”E-plikt”, <http://www.kb.se/forlag-tryckeri/e-plikt/> [2008-10-20]
- Kungliga biblioteket, ”Pliktexemplar”, <http://www.kb.se/forlag-tryckeri/pliktexemplar/>
[2008-11-12]
- ”Lolcat Bible Translation Project”, <http://www.lolcatbible.com/> [2008-12-08]

Luleå tekniska universitet, "Digitalt bevarande, master, 120 hp",
<http://www.ltu.se/edu/utbildning0910/d22791/d22988/1.43027> [2008-12-03]
Samdok, "Organisation", [http://www.nordiskamuseet.se/Publication.asp?publicationid=3916
&cat=305&catName=WWS%2E%5FSamdok](http://www.nordiskamuseet.se/Publication.asp?publicationid=3916&cat=305&catName=WWS%2E%5FSamdok) [2008-11-11]
Samdok, "Vad är Samdok?", [http://www.nordiskamuseet.se/category.asp?intLevel=2&Cat=305
&CatName=WWS.Om_Samdok](http://www.nordiskamuseet.se/category.asp?intLevel=2&Cat=305&CatName=WWS.Om_Samdok) [2008-11-11]
Svenska språkrådets frågelåda,
<http://www.spraknamnden.se/sprakladan/ShowSearch.aspx?id=id=45431;objekttyp=lan>
[2008-11-28]
University of Leicester, "Digital Heritage",
<http://www.le.ac.uk/ms/study/digitalheritage.html> [2008-10-22]

Digitalt publicerade dokument

Abib, Abdelaziz, "Safeguarding Our Digital Heritage: A New Preservation Paradigm", i
Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies, red. Yola de Lusenet och Vincent
Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf
[2008-11-21], 7-14
Aronsson, Inga-Lill, Asker, Björn och Rydbeck, Kerstin, "ABM, utbildningarna och
vetenskapen", i *Om ABM: En antologi om samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer*, red. Märta
Molin och Bengt Wittgren (Härnösand, 2005), <http://abm.murberget.se/pdf/omABM.pdf>
[2008-11-26], 71-86
Asker, Björn, Aronsson, Inga-Lill och Rydbeck, Kerstin, "ABM, utbildningarna och
vetenskapen", i *Om ABM: En antologi om samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer*, red. Märta
Molin och Bengt Wittgren (Härnösand, 2005), <http://abm.murberget.se/pdf/omABM.pdf>
[2008-11-26], 71-86
Karlsson, Matilda, "Svenska museer och den sociala webben: Webb 2.0 som verktyg för dialog",
C-uppsats vt 2008, Institutionen för kultur- och medievetenskaper, Umeå universitet,
<http://www.ritkontoret.com/matilda/svmuseerwebben.pdf> [2008-12-09]
Lunds universitet, "Utbildningsplan för Masterprogram i arkivvetenskap, biblioteks- och
informationsvetenskap respektive museologi (ABM)",
<http://www.kult.lu.se/utbildningar/masterprogrammet-abm/utbildningsplan> [2008-11-26]

- Mackenzie Owen, John, "Preserving the Digital Heritage: Roles and Responsibilities for Heritage Repositories", i *Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007),
http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf [2008-11-21], 45-49
- Om ABM: En antologi om samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer*, red. Märta Molin och Bengt Wittgren (Härnösand, 2005), <http://abm.murberget.se/pdf/omABM.pdf> [2008-11-26]
- Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf [2008-11-21]
- Riksantikvarieämbetet, "Omvärldsanalys 2007",
http://www.raa.se/cms/showdocument/documents/extern_webbplats/2007/december/9789172094765.pdf [2008-11-26]
- Roos-Tägtström, Malin, "Musealisering av Internetkonst", C-uppsats vt 2007, Institutionen för ABM, Uppsala universitet. <http://www.abm.uu.se/publikationer/3/2006/44.pdf> [2008-11-25]
- Rydbeck, Kerstin, Aronsson, Inga-Lill och Asker, Björn, "ABM, utbildningarna och vetenskapen", i *Om ABM: En antologi om samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer*, red. Märta Molin och Bengt Wittgren (Härnösand, 2005), <http://abm.murberget.se/pdf/omABM.pdf> [2008-11-26], 71-86
- Unesco, "Charter of the Preservation of the Digital Heritage",
http://portal.unesco.org/ci/en/files/13367/10700115911Charter_en.pdf/Charter_en.pdf [2008-11-19]
- Unesco, "Guidelines for the Preservation of Digital Heritage" (2003),
<http://unesdoc.unesco.org/ulis/cgi-bin/ulis.pl?catno=130071> [2008-11-22]
- Unesco Culture Sector, "What is Intangible Cultural Heritage?",
<http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00002> [2008-12-09]
- Uricchio, William, "Moving Beyond the Artifact: Lessons From Participatory Culture", i *Preserving the Digital Heritage: Principles and Policies*, red. Yola de Lusenet och Vincent Wintermans (2007), http://www.unesco.nl/images/preserving_the_digital_heritage.pdf [2008-11-21], 15-25
- World Internet Institute, "Svenskarna och Internet 2008",
<http://www.wii.se/content/view/135/37/lang,en/> [2008-11-26]

Arkivmaterial

I författarens ägo

E-post från Anneli Palmsköld, vik lektor i museologi vid Lunds universitet, 2008-11-25

E-post från Eva Fägerborg, Samdoksektariatet, 2008-10-28

E-post från Eva Fägerborg, Samdoksektariatet, 2008-11-10

E-post från Nicholas Waller, ansvarig för ”Museums and Communication”, Master's Programme in International Museum Studies, Göteborgs universitet, 2008-12-03

E-post från Richard Pettersson, lektor i museologi vid Umeå universitet, 2008-12-01

Övrigt otryckt material

Smeds, Kerstin, ”The Escape of the Object? – Crossing borders between collective and individual, physical and virtual”, paper framlagt vid International Council of Museums 21:a generalkonferens (Wien, 2007)

Tryckta källor och bearbetningar

Offentligt tryck

Lag (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk

SOU 1994:51, *Minne och bildning: museernas uppdrag och organisation*

Tidskrifter

Samtid & museer, 1/08

Litteratur

Cameron, Fiona, ”Beyond the Cult of the Replicant: Museums and Historical Digital Objects – Traditional Concerns, New Discourses”, i *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007), 49-75

Castells, Manuel, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society* (Oxford, 2001)

Finnemann, Niels Ole, ”The cultural grammar of the internet”, i *Interface://Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form*, red. Klaus Bruhn Jensen (Frederiksberg, 2005), 65-89

Gudmundsson, Magnus, ”Användarna i fokus”, i *Samtid & museer* 1/08, 17

- Hein, Hilde S., *The Museum in Transition* (Washington, 2000)
- Interface://Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form*, red. Klaus Bruhn Jensen (Frederiksberg, 2005)
- Keene, Suzanne, *Digital Collections: Museums and the Information Age* (Oxford, 1998)
- Mason, Ingrid, ”Cultural Information Standards: Political Territory and Rich Rewards”, i *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007), 223-243
- Museum Informatics: People, Information, and Technology in Museums*, red. Paul F Marty och Katherine Burton Jones (New York/Abingdon, 2008)
- Nationalencyklopedins ordbok*, band 3 (Höganäs, 1996)
- Petersson, Dag, ”From image archive to interarchive – Kulturatlas.dk and the digital archive as information marketplace”, i *Interface://Culture – The World Wide Web as Political Resource and Aesthetic Form*, red. Klaus Bruhn Jensen (Frederiksberg, 2005), 177-203
- Poster, Mark, ”Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere”, i *Reading Digital Culture*, red. David Trend (Malden/Oxford, 2001), 259-271
- Reading Digital Culture*, red. David Trend (Malden/Oxford, 2001)
- Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* (Cambridge/London, 2000)
- Shields, Rob, ”Hypertext Links: The Ethic of the Index and Its Space-Time Effects”, i *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, red. Andrew Herman och Thomas Swiss (New York, 2000), 145-160
- Smith, Matthew J. och Wood, Andrew F., *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture* (Mahwah, 2005)
- The Digital Museum: A Think Guide*, red. Herminia Din och Phyllis Hecht (Washington, 2007)
- The Virtual and the Real: Media in the Museum*, red. Selma Thomas och Ann Mintz (Washington, 1998)
- The Wired Museum: Emerging Technology and Changing Paradigms*, red. Katherine Jones-Garmil (Washington, 1997)
- The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, red. Andrew Herman och Thomas Swiss (New York, 2000)

Witcomb, Andrea, "The Materiality of Virtual Technologies: A New Approach to Thinking about the Impact of Multimedia in Museums", i *Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse*, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007), 35-48

Wood, Andrew F. och Smith, Matthew J., *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture* (Mahwah, 2005)

Theorizing Digital Cultural Heritage: A Critical Discourse, red. Fiona Cameron och Sarah Kenderdine (Cambridge, 2007)