

Nina Sotelšek<sup>1</sup>

## THE ROLE OF PARTICIPATORY PRACTICES IN HERITAGE INSTITUTIONS

### Abstract

**Purpose:** *Modernity is marked by the need for heritage institutions to open up to their audiences and include them in their programs with the aim of democratic action. Therefore, participatory methods of work were designed over the past few decades to complement the work of each heritage institution. As one of the participatory methods, crowdsourcing was researched and explained its conceptual framework, presented an example of the design of such a project on a case study that confirms the hypothesis that participatory methods of work contribute to archives, libraries and museums.*

**Method/approach:** *We used the method of reviewing scientific and professional literature and studies of various examples of participatory projects. In the case of one project, we presented the usefulness of participatory practices in archives, libraries and museums and presented which are the most important elements in the design of such a project.*

**Results:** *We found that participatory projects serve in archives, libraries and museums as a tool for digitization and processing large amounts of data as they contribute to the more open functioning of these institutions. We discovered what needs to be taken into account when designing a participatory project and that for each heritage institution and individual project needs to be adjusted according to the type of institution, the purpose of the project, the audience we address and the result we want to achieve.*

**Conclusions/findings:** *In heritage institutions of the Anglo-Saxon countries, participatory methods are an established practice of stimulate public interest, but there are very few cases in Slovenia. We find that institutions that implement participatory projects are more successful in building new virtual communities and actively involving them in the institutions workflow, thereby building the trust and loyalty of users.*

**Key words:** *heritage, archive, museum, library, participation, crowdsourcing*

## IL RUOLO DELLE PRATICHE PARTECIPATIVE NELLE ISTITUZIONI DEL PATRIMONIO

### Sintesi

**Scopo:** *la modernità è caratterizzata dalla necessità che le istituzioni del patrimonio si aprano al loro pubblico e lo includano nei loro programmi con l'obiettivo di un'azione democratica. Pertanto, negli ultimi decenni sono stati progettati metodi di lavoro partecipativo per integrare il lavoro di ciascuna istituzione del patrimonio. Come uno dei metodi partecipativi, il crowdsourcing è stato ricercato e spiegato il suo quadro concettuale, presentato un esempio della progettazione di un tale progetto su un caso di studio che conferma l'ipotesi che i metodi di lavoro partecipativo contribuiscano ad archivi, biblioteche e musei.*

1 univ. dipl. umetnostna zgodovinarica, višja kustodinja, Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Aškerčeva 2, Ljubljana, e-pošta: ns9083@student.uni-lj.si

**Metodo/approccio:** Abbiamo utilizzato il metodo di revisione della letteratura scientifica e professionale e degli studi di vari esempi di progetti partecipativi. Nel caso di un progetto, abbiamo presentato l'utilità delle pratiche partecipative in archivi, biblioteche e musei e presentato quali sono gli elementi più importanti nella progettazione di un tale progetto.

**Risultati:** abbiamo scoperto che i progetti partecipativi servono in archivi, biblioteche e musei come strumento per la digitalizzazione e l'elaborazione di grandi quantità di dati in quanto contribuiscono a un funzionamento più aperto di queste istituzioni. Abbiamo scoperto cosa bisogna tenere in considerazione quando si progetta un progetto partecipativo e che per ogni istituzione del patrimonio e progetto individuale deve essere adattato in base al tipo di istituzione, allo scopo del progetto, al pubblico a cui ci rivolgiamo e al risultato che vogliamo ottenere raggiungere.

**Conclusioni/risultati:** nelle istituzioni del patrimonio dei paesi anglosassoni, i metodi partecipativi sono una pratica consolidata per stimolare l'interesse pubblico, ma ci sono pochissimi casi in Slovenia. Troviamo che le istituzioni che implementano progetti partecipativi hanno più successo nella costruzione di nuove comunità virtuali e nel coinvolgerle attivamente nel flusso di lavoro delle istituzioni, costruendo così la fiducia e la fedeltà degli utenti.

**Parole chiave:** patrimonio, archivio, museo, biblioteca, partecipazione, crowdsourcing

## VLOGA PARTICIPATIVNIH PRAKS V DEDIŠČINSKIH USTANOVAH

### Izvleček

**Namen:** Sodobnost je zaznamovana s potrebo, da se dediščinske ustanove odpirajo k svoji publiki in jo s ciljem demokratičnega delovanja vključujejo v svoje programe. Zato so bile v preteklih nekaj desetletjih zasnovane participativne metode, kot dopolnitev dela posamezne dediščinske panoge. Kot eno od participativnih metod smo podrobneje raziskali *crowdsourcing* (slo. *delo množic*) in razložili njegove konceptualne okvirje, predstavili primer zasnove tovrstnega projekta na primeru iz prakse, ki potrjuje hipotezo, da participativne metode dela, doprinesejo arhivom, knjižnicam in muzejem.

**Metoda/pristop:** Uporabili smo metodo pregleda znanstvene in strokovne literature in študije različnih primerov participativnih projektov. Na primeru enega projekta smo prikazali uporabnost participativnih praks v arhivskih, muzejskih in knjižničnih ustanovah in predstavili kateri so najpomembnejši elementi pri zasnovi takega projekta.

**Rezultati:** Ugotovili smo, da participativni projekti služijo v arhivih, muzejih in knjižnicah kot orodje za digitalizacijo in obdelavo velikih količin podatkov saj doprinesejo k bolj odprtemu delovanju teh ustanov. Dognali smo kaj je potrebno upoštevati pri zasnovi participativnega projekta in, da je za vsako dediščinsko ustanovo in posamezen projekt potrebna prilagoditev, glede na vrsto ustanove, namen projekta, publiko, ki jo nagovarjamo in rezultat, ki ga želimo doseči.

**Sklepi/ugotovitve:** V dediščinskih ustanovah anglosaških držav so participativne metode uveljavljena praksa vzpodbujanja zanimanja publike, zelo malo pa je primerov v Sloveniji. Ugotavljamo, da so ustanove, ki izvajajo participativne projekte uspešnejše pri gradnji novih virtualnih skupnosti in jih aktivno vključujejo v delovanje ustanove, s tem pa gradijo zaupanje in vdanost uporabnikov.

**Ključne besede:** dediščina, arhiv, muzej, knjižnica, participacija, *crowdsourcing*

## UVOD

Dediščinske ustanove, arhivi, knjižnice in muzeji (odslej AKM), so javni zavodi ustanovljeni za opravljanje nalog zbiranja, varstva in komuniciranja kulturnih dobrin. Načini, kako se to gradivo zbira in varuje, so predpisani z zakonodajo in se izvajajo v skladu s standardi posamezne dejavnosti.<sup>2</sup> Do druge polovice 20. stoletja je zbiranje in dokumentiranje gradiva potekalo analogno, ob koncu 20. stoletja pa se je z razvojem sodobne informativno komunikacijske tehnologije (odslej IKT) preselilo v digitalno okolje. Dediščinske ustanove zato za opravljanje osnovnih funkcij zbiranja, varovanja, komunikacije in omogočanja dostopnosti do gradiv uporabljajo digitalno tehnologijo in izrabljajo nove možnosti, ki jih ponujajo IKT. Z digitalizacijo so AKM nakopičeno znanje in informacije iz svojih zbirk začele objavljati na spletu ter poleg informiranja svojih uporabnikov omogočati tudi kreativno, raziskovalno ali zgolj razvedrilno uporabo.

Pred dobrim desetletjem so se v severno ameriških državah, v Avstraliji in nekaterih evropskih državah pojavile prakse, združene pod pojmom *znanost za državljane*<sup>3</sup> (angl. *citizen science*). V različne projekte so začele vključevati veliko število amaterskih prostovoljcev, ki so sodelovali pri zbiranju in obdelavi podatkov, terenskem delu in oblikovanju novih interpretacij. Mia Ridge prepoznava projekte znanosti za državljane kot tiste, ki nagovarjajo publiko k sodelovanju z znanstveniki in so pomembna podstat za razvoj participativnih *crowdsourcing* projektov (2014), o katerih bo govora v nadaljevanju.

### 1.1 RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

Sodobne dediščinske ustanove omogočajo uporabnikom dostop do gradiva, ki ga hranijo, možnost, da se odzovejo na to, kar so videli in zagotovilo, da je na drugi strani nekdo, ki jih sliši. Šele ko si ustanova prizadeva delovati demokratično in aktivno vključuje publiko v svoje delovanje, postane središče kulturnega in socialnega življenja neke skupnosti (Simon, 2010). Participacija pomeni, da se ustanova odpre publiko s povabilom za sodelovanje in ji zaupa, ko prispeva svoje delo in znanje. Povod za raziskavo so bila torej vprašanja: kdo so sodelujoči, kakšna je njihova motivacija da prispevajo k participativnem projektu, kakšno korist imata oba deležnika od sodelovanja (ustanova in sodelujoči) in ali se izvajanje takega projekta sploh izplača?

## PARTICIPATIVNOST V DEDIŠČINSKIH USTANOVAH

Participativni projekti se v praksah varovanja kulturne dediščine pojavljajo že vsaj sto let, četudi se je ustrezna terminologija razvila nedavno (Simon, 2010). Zanimiv zgodovinski primer je priprava Oxfordskega slovarja angleškega jezika, ko je leta 1879<sup>4</sup> James Murray vodil projekt zbiranja angleških besed od neznanih prostovoljcev (Ivanjko in Zloti, 2019).

Razumevanje, kaj je vključevanje publike v izvajanje javne službe, se je sčasoma spreminjalo: od didaktičnih praks, kjer ima obiskovalec pasivno vlogo, do demokratičnih metod participacije, podprte s tehnološkim razvojem in digitalnimi komunikacijskimi platformami, ki obiskovalca angažirajo k aktivni udeležbi. Danes so participativne

2 Slovenske muzejske ustanove so korak za arhivi in knjižnicami, saj še nimajo samostojnega zakona, ki bi urejal delovanje muzejev, umanjka tudi dodiplomsko izobraževanje, podiplomsko pa je urejeno v sklopu Interdisciplinarnega doktorskega Humanistika in družboslovje, smer Heritologija na Filozofski fakulteti v Ljubljani.

3 Prevod termina *citizen science* se lahko iz angleškega v slovenski jezik prevaja kot *ljubitelska znanost* ali *znanost za državljane* (ZRC SAZU, 2017).

4 Poziv za zbiranje besed *An Appeal to the English-speaking and English-reading Public* dostopen preko <https://public.oed.com/history/archives/april-1879-appeal/>

strategije prepoznane kot znak kvalitete dediščinskih dejavnosti (Palmyre et al., 2020), ki pa ne nadomeščajo tradicionalnih praks, ampak jih izboljšujejo (Simon, 2010). Sodobni muzeji vpeljujejo participativnost pri beleženju dediščine za namen ohranjanja kolektivnega spomina in povezovanja skupnosti, za odpiranje dialoga znotraj skupnosti in vzpodbujanje izražanja različnih stališč. Knjižnice pogosto izboljšujejo kvaliteto podatkov s komentarji in ocenjevanjem, arhivi pa se participativnosti poslužujejo pri transkribiranju rokopisov (Eveleigh, 2014).

Uvajanje participativnih praks temelji na teoretičnih in praktičnih spoznanjih ter participativni etiki. Slednjo določujeta dokumenta<sup>5</sup>, ki ju je pripravila Mednarodna zveza za javno participacijo<sup>6</sup>. Pripravili so sedem temeljnih zahtev, ki določajo da sodelovanje javnosti: 1.) temelji na prepričanju, da imajo tisti, na katere odločitev vpliva, pravico sodelovati v procesu odločanja; 2.) vključuje zavezo, da bo prispevek javnosti vplival na odločitev; 3.) vzpodbuja trajnostne odločitve s prepoznavanjem in sporočanjem potreb in interesov vseh udeležencev, vključno z odločevalci; 4.) išče in omogoča vključevanje vseh tistih, ki bi jih odločitev lahko prizadela ali jih ta odločitev zanima; 5.) išče možnosti za participacijo udeležencev že pri oblikovanju načrta kako bodo sodelovali; 6.) udeležencem zagotavlja informacije, ki jih potrebujejo, da bo njihovo sodelovanje osmišljeno in 7.) sporoča udeležencem, kako je njihov prispevek vplival na sprejeto odločitev.

Nina Simon je definirala ustanovo, ki v svojem okolju deluje participativno kot prostor, kjer lahko obiskovalci *soustvarjajo* (angl. *create*) in *delijo* (angl. *share*) vsebine, se *povezujejo* (angl. *connect*) eden z drugim, razpravljajo *o vsebinah* (angl. *around content*) in niso samo pasivni gledalci (2010). Še pomembneje pa je, da jih k temu motivira občutenje samouresničitve ter avtonomije in želja, da aktivno upravljajo z lastnim življenjem, osebnimi vrednotami in bližnjim okoljem (Karadžole, 2020). Participativna kultura je torej večplasten, kontinuiran družbeni proces, s katerim se potrjujejo, zavračajo ali ustvarjajo nove identitete in vrednote posamezne skupine.

Simonova navaja klasifikacijo različnih primerov participacije v kulturnih ustanovah:

- *prispevni projekti* (angl. *contributory projects*), s katerimi se obiskovalce nagovarja, da k institucionalno nadzorovanem procesu doprinesejo z določenimi predmeti, dejanji ali idejami;
- *skupni projekti* (angl. *collaborative projects*), h katerim so obiskovalci povabljeni kot aktivni sodelavci v ustvarjanju institucionalnega projekta, ki ga je zasnovala in ga ves čas nadzoruje ustanova;
- *soustvarjalni projekti* (angl. *co-creative projects*), pri katerih člani skupnosti delujejo skupaj z zaposlenimi v instituciji od začetka, ko se definira cilje projekta in kasneje, ko se ustvarja program ali razstava, ki je podrejena interesom skupnosti;
- *gostiteljski projekti* (angl. *hosted projects*), pri katerih institucija preda del svojih zmogljivosti in/ali sredstev za predstavitev programov, ki jih razvijajo ali izvajajo javne skupine ali naključni obiskovalci (Simon, 2010).

Participativne prakse pa vendar niso namenjene samo opolnomočenju obiskovalcev, saj ima vsak participativen projekt tri interesne skupine: ustanovo, sodelujoče in publiko (ibid). Za dediščinske ustanove, ki se lotevajo participativnih projektov je pomembno, da vnaprej definirajo cilje, ki jih želijo doseči s tovrstnim delovanjem. V praksi uporabiti katero od participativnih metod, samo zato, ker je to všečno in sodobno, je napačno razumevanje participativnosti in lahko trivializira samo idejo in pomen vključujočih

5 Ključne vrednote za javno participacijo, dostopno prek <https://www.iap2.org/page/corevalues> in Kodex etike za praktike javne participacije, dostopno prek <https://www.iap2.org/page/ethics>

6 International Association for Public Participation, dostopno prek <https://www.iap2.org/mpage/Home>

projektov v kulturnih ustanovah. Teoretičarka Simonova pa ob tem poudarja, da je za implementacijo participativnih praks potrebna korenita sprememba institucionalnega pogleda na to kaj je avtoriteta in kakšna je vloga publike v ustanovi (2010).

## DELO MNOŽIC (ANGL. CROWDSOURCING) – NASTANEK, PROBLEM TERMINA IN APLIKACIJA V DEDIŠČINSKIH USTANOVAH

Izgradnja novih participativnih okolij je v AKM osvetlila potrebo po ponovni konceptualizaciji komunikacije med znanstvenimi raziskavami, znanjem strokovnjakov ter prostovoljskimi praksami kot je *crowdsourcing*, ki se je začel razvijati kot model reševanja nekaterih poslovnih problemov s pomočjo prostovoljne delovne sile. Termin *crowdsourcing* bi lahko v slovenščino prevedli kot *množično zunanje izvajanje* (ZRC SAZU, 2013) ali *delo množic*<sup>7</sup> (Ivanjko in Zlodi, 2019). Leta 2006 je termin skoval Jeff Howe. Združil je besedi *množica* (angl. *crowd*) in *zunanje izvajanje* (angl. *outsourcing*) v razmišljanju, da lahko dediščinske ter raziskovalne ustanove pridobivajo znanje s pomočjo uporabnikov zgolj z motivacijo le-teh in brez denarne izmenjave (Bonacchi et al., 2019).<sup>8</sup> Podrobno ga je opisala Mia Ridge kot termin, ki izvajanje dela, nekoč opravljenega znotraj institucije, prenese na širšo publiko in jo vabi k sodelovanju z *odprtim pozivom* (angl. *open call*). Ta metoda dela postaja vse bolj pogosta v delovanju AKM kot pomoč pri digitalizaciji in obdelavi večjih količin podatkov (Ridge, 2014).

Takoj po Howovi definiciji so začele nastajati znanstvene raziskave,<sup>9</sup> ki so fenomen dela množic pojasnjevale na različne načine (Brabham, 2013).<sup>10</sup> Kljub mnogim definicijam pa je ostal *crowdsourcing* sinonim za produkcijski model, ki zbira kolektivno inteligenco spletnih skupnosti (angl. *online communities* ali *crowds*) in delo razprši med množico ljudi (angl. *the crowd*). V tem kontekstu je to učinkovita metoda, saj lahko geografsko razpršeni prostovoljci delajo skupaj, pripomorejo do novih uvidov v interne probleme in najdejo rešitve (ibid).

Delo množic je v dediščinskih ustanovah zaživelo z digitalizacijo zbirk in razvojem participativno usmerjene različice spletnega omrežja Web 2.0. Ta omogoča širjenje vsebin, ki jih ustvarjajo uporabniki in enostaven dostop do njih. Z razvojem raznovrstnih orodij, kot so aplikacije in družabne platforme, pa Web 2.0 vzpodbuja uporabnike, da komunicirajo in sodelujejo v novem družbenem dialogu.

Ko si kot snovalci projekta dela množic odgovorimo na vprašanja: kaj *želimo* s tem doseči, kakšen nivo kvalitete *želimo*, katero bo primerno občinstvo za izvajanje projekta, pa moramo premisliti, kako bomo delo množic učinkovito moderirali, da bodo pridobljeni podatki resničen doprinos k širjenju znanja, ki ga ustanova zbira. In, kako bomo dokumentirali pridobljene podatke ter gradivo, da bodo v prihodnje uporabni raziskovalcem in ostalim uporabnikom.

Dolgeletne izkušnje so pokazale učinke, ki jih imajo participativni *crowdsourcing* projek-

7 V nadaljevanju bomo uporabljali prevod iz hrvaškega jezika, ki sta ga v svojem članku uvedla Tomislav Ivanjko in Goran Zlodi in ga pojasnjujeta kot bolj primerne v kontekstu muzejskega dela. Portal *Bolje je hrvatski!* predlaga prevod množična podpora (hr. *masovna podrška*), vendar avtorja predlagata, da je bolje nadomestiti besedo podpora z besedo delo, saj označuje proces.

8 Dinesh K. Gupta in Veerbal Sharma ugotavljata, da je bolj primerna razčlenitev besede *crowdsourcing* kombinacija treh terminov: *množica* (angl. *crowd*), *sredstvo* (angl. *resource*) in *uporaba* (angl. *using*) (Gupta in Sharma, 2018, str. 11).

9 Enrique Estellés Arolas in Fernando González Landrón de Guevara sta v pregledu znanstvene literature našla skoraj 40 različnih definicij dela množic. Po analizi 28 različnih definicij sta oblikovala široko definicijo *dela množic* (Ivanjko in Zlodi, 2019, str. 182).

10 Poleg že omenjenega Jeffa Howa tudi David Geiger, Mireia Alcalá Ponce de León, Enrique Estellés Arolas in Fernando González Landrón de Guevara, Trewor Owens, Mia Ridge, Darren Brabham in mnogi drugi.

ti na udeležence, publiko in ustanovo, saj:

- lažje in hitreje doseže cilje za katere znotraj organizacije ne bi imeli časa, finančnih sredstev ali kadra,
- gradi nove (virtualne) skupnosti in jih aktivno vključuje v delovanje ustanove,
- izboljšuje kvaliteto podatkov/virov (npr. z vnosom metapodatkov ali korekcijo katalogov, ki omogočajo bolj učinkovito iskanje),
- doda vrednost podatkom (npr. s komentarji, označevanjem, ocenjevanjem in pregledovanjem),
- omogoča dostopnost podatkov širši množici uporabnikov,
- sprašuje uporabnike in nato analizira odgovore, pridobiva odzive uporabnikov o njihovih željah in potrebah,
- prikazuje vrednost in pomembnost ustanove znotraj skupnosti s tem, da ji omogoča participacijo,
- gradi in krepi zaupanje in vdanost uporabnikov in
- vzbuja občutenje javnega lastništva in odgovornosti pri publiku (Holley, 2010).

Zgoraj naštete ugotovitve izhajajo iz samostojne raziskave Rose Holley, ki je raziskovala koristi dela množic za kulturne ustanove<sup>11</sup>, profil prostovoljcev in ugotavljala, kako so ti motivirani in kaj pridobijo s sodelovanjem.

Prostovoljci so večinoma aktivni in dinamični mlajši ljudje, s polno zaposlitvijo, upokojenci, bolni in invalidi. Holleyeva je definirala aktivnega prostovoljca kot tisto osebo, ki redno sodeluje vsaj enkrat mesečno. Čeprav ima ustanova lahko veliko prostovoljcev, večino dela opravi 10% *super* prostovoljcev, ki pri projektu vztrajajo tudi več let. Vsaj polovica vseh prostovoljcev se odloči za sodelovanje, ker jih zanima vsebina projekta, druga polovica pa zato, ker želijo opravljati družbeno koristno delo. Prostovoljce motivira tudi možnost pridobivanja novih znanj, tako vsebinskih plati projekta, kot tudi praktičnih veščin uporabe računalniške tehnologije. Vztrajajo zato, ker jih delo na projektu bogati in želijo pomagati pri skupnem cilju. Raziskava je tudi pokazala, da se je več ljudi odločilo sodelovati pri projektih neprofitnih organizacij, ker niso želeli, da bi bilo njihovo delo izkoriščeno v komercialne namene (Holley, 2010).

### 3.1 NICH SOURCING

Nekateri raziskovalci pa imajo pomisleke, če je delo množic sploh primerno za kulturno dediščinske projekte (Zlodi in Ivanjko, 2013). Najboljši tovrstni projekti namreč redkokdaj vključujejo večje, anonimne množice ljudi (angl. *massive crowds*), saj k participaciji privabljajo zavzete člane skupnosti (Owens, 2013). Kot še trdi Owens »temeljijo uspešni projekti na dolgotrajni tradiciji prostovoljstva in vpetosti članov skupnosti v ustvarjanje in razvoj javnega dobrega« (Owens, 2013, str. 121). Zlodi in Ivanjko zato predlagata termin *nichsourcing*<sup>12</sup> (2013), ki je logičen razvoj metod dela množic (de Boer et al., 2012). Tu imajo prednost manjše skupine ljubiteljskih raziskovalcev, ki so jim zaupane kompleksnejše naloge in se od njih pričakuje kvalitetne rezultate (ibid). To pa je mogoče, ker manjše (ciljne) skupine povezujejo podobne vrednote in imajo jasne cilje (ibid). Take skupine ljudi so zaradi specializiranih zanimanj tudi bolj motivirane in jih je

11 Avtorica se je v članku ukvarjala s knjižnicami, vendar lahko njene ugotovitve apliciramo tudi na druge vrste dediščinskih ustanov.

12 Termin *nichsourcing* je skovala skupina raziskovalcev (de Boer et al., 2012) in objavila v članku *Nichsourcing: Harnessing the Power of Crowds of Experts*. Termin je v nalogi navajan v izvorni angleški obliki, ker zanj ni bilo najdenega ustreznega prevoda.



lažje pritegniti k sodelovanju. Ideja *nichsourcinga* je lahko primernejša od *crowdsourcinga*, saj se med strokovnjaki poraja dvom o zanesljivosti, kvaliteti in resničnosti podatkov in opisov, pridobljenih od široke množice anonimnih ljudi (Proctor in Ziebarth, 2017). Dvome poraja tudi dejstvo, da ti podatki izvirajo iz osebnih sodb, interpretacij, presejanji so skozi sito vrednot posameznika in pogosto močno čustveno zaznamovani. Takšni opisi pa lahko zavajajo in popačijo percepcijo podane informacije (ibid). Ko se definira potreba po specifičnem znanju o določeni vsebini in je kvaliteta zbranih metapodatkov pomembna, je torej boljša izbira *nichsourcing* (Zlodi in Ivanjko, 2013), vendar termin v praksi ni zaživel. Tudi Owens opominja, da je prostovoljstvo že dolgoletna praksa v AKM in nikoli ni vključevalo velike množice ljudi (Eveleigh, 2014). Pri odločitvi katero od metod uporabiti pa je potrebno najprej ugotoviti kako kompleksna je naloga, kakšen končni rezultat želimo in kakšne sodelavce potrebujemo (de Boer et al., 2012).

## ŠTUDIJA PRIMERA: TRANSCRIBE BENTHAM

Primer enostavnega vključevanja javnosti v muzejsko delo je opisovanje fotografij, ki jih muzeji hranijo v fototekah. Z objavo fotografije na ustrezni spletni platformi, ki podpira dodajanje teksta, označevanje in ocenjevanje, lahko uporabniki prepoznavajo osebe na fotografiji, locirajo in datirajo posnet dogodek, pripišejo anekdote povezane z njim in ovrednotijo njegov pomen za lokalno skupnost. Tak primer je angleška platforma *Art Detective*, katere cilj je izboljšanje vedenja o državnih javnih zbirkah umetnin. Je neke vrste spletni forum, namenjen tako strokovnjakom kot zainteresirani javnosti, ki preko javne razprave, rešuje vprašanja o umetniških delih.

Kompleksnejši primer dela množic pa je projekt *Transcribe Bentham*. Gre za javno prepisovanje rokopisov filozofa in reformatorja Jeremyja Benthama (1748–1832), ki se je začelo marca 2010 in traja še danes. Do začetka projekta je bila prepisana samo tretjina rokopisov, ki ni mogla v celoti posredovati razumevanja Benthamove misli in njegovega zgodovinskega pomena. Leta 1959 se je začel poskus odpravljanja te pomanjkljivosti z oblikovanjem projekta Bentham Project na University College London. Ta hrani okoli 60,000 rokopisnih folijev, medtem ko jih British Library hrani še nadaljnjih 12,500. Do začetka projekta *Transcribe Bentham* je bilo transkribiranih okoli 28,000 folijev, vsebina ostalih pa je ostala dolga leta neznana in kot taka nedostopna (Causier et al., 2014).

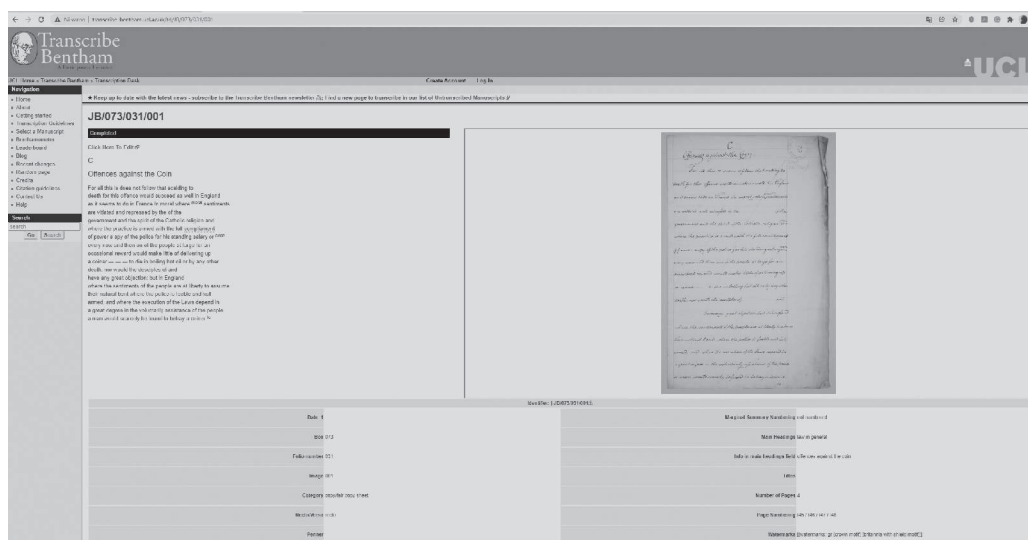
Zato je bil namen projekta da ustvari transkripcijo zapisov, ki bodo brezplačno dostopni na digitalnem repozitoriju in, da se prostovoljcem omogoči sodelovanje pri humanistični raziskavi ter možnih novih odkritjih. Tretji vidik projekta je bil eksperimentalen in kot tak odpiral mnogo vprašanj: ali bodo prostovoljci zmogli dešifrirati Benthamov rokopis in prepoznati njegove strukturne ter kompozicijske značilnosti, ali bo delo prostovoljcev dovolj kvalitetno za uredniški pregled in objavo na digitalnem repozitoriju in, ali se bo projekt izplačal v smislu stroškov in vloženga časa (ibid)?

Projekt je bil zasnovan in izveden v treh fazah. V prvi, testni fazi, je potekalo digitaliziranje rokopisov in vzpostavitev spletne platforme. Sodelovalo je 1,222 prostovoljcev od katerih je bil redno sodelujoči samo eden, ostali pa so sodelovali sporadično. V tej fazi je bilo prepisanih 1,009 folijev. Nekaj člankov v *New York Times* in *Sunday Times* ter nagrada *Ars Electronica* 2011 so vplivali na prepoznavnost projekta in vse večje število sodelujočih prostovoljcev. V drugi fazi so se izvajalci projekta osredotočali na razumevanje motivacije prostovoljcev in njihove težave pri transkribiranju. V tretji razvojni fazi projekta pa so bile vzpostavljene praktične izboljšave prikaza posameznega rokopisa (povečanje, rotacija rokopisa), ki so olajšale delo prostovoljcev in povečale njihovo učinkovitost.

Participativna spletna platforma ponuja vse informacije o projektu, navodila za sodelujoče, blog z novostmi o poteku projekta, navodila za citiranje, 'Benthamometer',

ki ažurno sporoča stanje in status transkribiranih rokopisov ter center za pomoč uporabnikom. Vsak prostovoljec, ki se prijavi na spletni strani, se spozna z načinom dela in si izbere rokopis za transkripcijo. Rokopise lahko izbira po vsebini, časovnem obdobju, težavnostni stopnji, številki arhivske škatle, lahko izbere že delno transkribiran rokopis ali pa ga izbere povsem naključno.

Ko prostovoljec odpre transkripcijsko opravilno vrstico se mu prikaže rokopis, ki ga je mogoče kvalitetno povečati ali pomanjšati. Na levi je prazno besedilno polje v katerega vnese transkripcijo in jo po končanem delu shrani. To prejme urednik, ki preveri tekstovno pravilnost in pravilnost šifriranja strukturnih lastnosti besedila, kot so: prelomi vrstic in strani, odstavki, naslovi ter kompozicijske lastnosti, kot so: podčrtane in prečrtane besede ter vrinjene besede in obrobne opombe. Ko transkribiran tekst več ne vsebuje nejasnih ali manjkajočih besed, urednik transkripcijo potrdi in zaklene dostop do nje (Causar et al., 2014).



**Slika 1: Spletna stran Transcribe Bentham z opravilno vrstico za transkripcijo rokopisa (vir: Transcribe Bentham, n. d.)**

Prostovoljci so imeli sprva težave z dešifriranjem rokopisov, vendar so s stalnimi tehnološkimi nadgradnjami premostili te ovire, redni prepisovalci pa so se priučili tudi sloga Benthamove pisave. Snovalci projekta Transcribe Bentham, ga opisujejo za uspešnega, s 3,900 do 5,200 prepisanih rokopisov na leto13. V digitalizacijo, razvoj programske opreme in plače zaposlenih je bilo investiranih nekaj manj kot £600,000. Plače potencialnih zaposlenih, ki bi transkribirali rokopise pa so bile ocenjene na dodatnih £1,000,000, vendar je to delo opravila množica prostovoljcev brezplačno. Oblikovalci projekta so še poudarili, da so kvaliteto transkripcij pregledovali izkušeni raziskovalci in potrdili, da je bilo delo v 95% odlično opravljeno (Causar in Terras, 2014). Druge ustanove, bi za transkribiranje rokopisov zaposlile izkušeno osebje, vendar je bil za kaj takega projekt Transcribe Bentham preobsežen (ibid). Iz tega sledi sklep, da je bil projekt, glede na željeni cilj, dobro zasnovan in prinesel zadovoljive rezultate.

13 Podatek je bil merjen v obdobju med septembrom 2010 in julijem 2013. Iz tega sledi, da bi bilo hipotetično mogoče, da bi bil projekt zaključen do leta 2030.



## ZAKLJUČEK

Kot sta pokazala študija literature in primera, je vsak participativen projekt zasnovan v okviru teoretičnih smernic, ki so bile pripravljene na podlagi praktičnih primerov in participativne etike. Smernice pa niso navodila za izvedbo participativnega projekta pač pa iztočnice, ki se jih uporabi pri snovanju lastnega projekta. Vsak projekt je namreč treba zasnovati glede na željene cilje, strokovne pogoje in pravne okvirje posamezne dediščinske dejavnosti. Uspeh projekta je odvisen tudi od transparentnosti do publike, ravni vzpostavljenega zaupanja med sodelujočimi in ustanovo, ki mora jasno osmisliti namen in cilje. Primer Transcribe Bentham je pokazal, da snovanje projekta poteka po fazah in da je z redno sodelujočo publiko potrebno graditi vzajemen odnos.

V raziskavi smo prikazali nekatere probleme participativnih projektov, ki vplivajo na spremenjeno delovanje ustanove, saj mora ta jasno določiti raven participacije, ugotoviti način moderiranja projekta in razmisliti kako se bo lotevala konfliktov, ki lahko nastopijo zaradi prevelikih oz. drugačnih pričakovanj publike.

Pa vendar je bilo preko raziskave ugotovljeno, da so participativne metode dela bogat doprinos kulturnim ustanovam. Kljub temu, da so v kulturnem prostoru zahodnega sveta že stalna praksa, je v Sloveniji malo ustanov, ki jih vpeljujejo v svoje delovanje. Največkrat se jih poslužujejo muzejske ustanove, ki imajo v svoji zaposlitveni strukturi primerno izobražen kader ter v poslanstvu izraženo namero, da usmerjeno razvijajo svoja občinstva tudi s participativnostjo. Glavni postulat participativnega delovanja je poleg pridobljenega gradiva in opravljenega dela tudi socialna vrednota, ki uporabnike poveže z ustanovo in zadovoljstvo, ko opravijo neko delo za skupno dobro.

## LITERATURA:

- de Boer, V., Hildebrand, M., Aroyo, L., De Leenheer, P., Dijkshoorn, C., Tesfa, B. in Schreiber, G. (2012). *Nichsourcing: Harnessing the Power of Crowds of Experts*. Proceedings of the 18th international conference on Knowledge Engineering and Knowledge Management. Dostopno prek doi:10.1007/978-3-642-33876-2\_3
- Bonacchi, C., Pett, D. in Keinan-Schoonbaert, A. (2019). *Participation in heritage crowdsourcing (2019)*. *Museum Management and Curatorship*. Dostopno prek <https://doi.org/10.1080/09647775.2018.1559080>
- Brabham, D. C. (2013). *Crowdsourcing*. Cambridge: MIT Press.
- Causser, T. in Terras, M. (2014). »Many Hands Make Light Work. Many Hands Together Make Merry Work«: Transcribe Bentham and Crowdsourcing Manuscript Collections. V M. Ridge (ur.), *Crowdsourcing Our Cultural Heritage: Digital Research in the Arts and Humanities* (str. 211–229). Farnham: Ashgate.
- Eveleigh, A. (2014). *Crowdsourcing Out the Archivist? Locating Crowdsourcing within the Broader Landscape of Participatory Archives*. V M. Ridge (ur.), *Crowdsourcing Our Cultural Heritage: Digital Research in the Arts and Humanities* (str. 211–229). Farnham: Ashgate.
- Gupta, D. K. in Sharma, V. (2018). *Analytical Study of Crowdsourced GLAM Digital Repositories*. *Library Hi Tech News* 35(1), 11-17. Dostopno prek doi:10.1108/LHTN-07-2017-0055
- Hetland, P., Pierroux, P. in Esborg, L. (ur.) (2020). *A history of Participation in Museums and Archives: Traversing Citizen Science and Citizen Humanities*. New York: Routledge.
- Holley, R. (2010). *Crowdsourcing: How and Why Should Libraries Do It?* *D-lib Magazine* 16, št. 3/4 (2010). Dostopno prek [http://eprints.rclis.org/14360/1/Personal\\_DLib\\_Crowdsourcing\\_March\\_2010\\_Final\\_version.pdf](http://eprints.rclis.org/14360/1/Personal_DLib_Crowdsourcing_March_2010_Final_version.pdf)

- Hossain, M., & Kauranen, I. (2015). Crowdsourcing: a comprehensive literature review. *Strategic Outsourcing: An International Journal*, 8(1), 2–22. Dostopno prek <https://doi.org/10.1108/SO-12-2014-0029>
- Howe, J. (2006). The Rise of Crowdsourcing. *Wired*, 14. Dostopno prek <http://www.wired.com/2006/crowds>
- Ivanjko, T., Zlodi, G. in Pervan, D. (2019). Mnogo ruku čini posao lakšim - konceptualni okvir primjene rada mnoštva u baštinskim ustanovama. *Muzeologija*, (56), 177-198. Dostopno prek <https://hrcak.srce.hr/238454>
- Karadžole, J. (2020). *Mogućnosti suradnje muzeja i zajednice u aktivnostima upravljanja* (Magistrsko delo). Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet.
- Owens, T. (2013). Digital cultural heritage and the crowd. *Curator: The Museum Journal*, 56(1), 121–130.
- Palmyre, P., Hetland, P. in Esborg, L. (2020). Traversing citizen science and citizen humanities: Tacking stitches. V P. Hetland, P. Pierroux in L. Esborg (ur.), *A history of Participation in Museums and Archives: Traversing Citizen Science and Citizen Humanities* (str. 3–23). New York: Routledge.
- Proctor, N. in Ziebarth B. (29. 8. 2017). *Moderating Crowdsourced Content* [Članek]. Dostopno prek [Moderating Crowdsourced Content – The Access App](https://www.accessapp.com/moderating-crowdsourced-content)
- Ridge, M. (ur.) (2014). Crowdsourcing Our Cultural Heritage: Introduction. V M. Ridge (ur.), *Crowdsourcing Our Cultural Heritage. Digital Research in the Arts and Humanities*. Farnham: Ashgate.
- Simon, N. (2010). *The participatory museum*. Santa Cruz, California: Museum 2.0.
- Transcribe Bentham. (n. d.). *JB/073/031/001*. Dostopno prek <http://transcribe-bentham.ucl.ac.uk/td/JB/073/031/001>
- Zlodi, G., Ivanjko, T. (2013). Crowdsourcing digital cultural heritage. *INFUTURE2013: Information Governance*, 4 (2013), 199-207.

## Summary

*In institutions that manage heritage, there is always a certain amount of unprocessed material waiting to be digitized. Mostly there are not enough experts who have access to material processing and metadata entry into documentation system and time available to do it. For more than a decade, some institutions have been solving this problem with participatory projects, which include volunteers, through an open call. We researched crowdsourcing, as one of the participatory methods and explained its conceptual frameworks. We presented a project design and practical example that confirm the hypothesis that participatory methods contribute to archives, libraries, museums and galleries (abbreviation GLAM).*

*By reviewing the scientific and professional literature and case studies, we presented the practical applicability of crowdsourcing methods in GLAM institutions and presented the most important elements in the design of such a project, which most often serves as a tool for digitization and processing of large amount of data. We present the findings that while designing, each individual project needs to be adjusted, depending on the type of institution, the purpose of the project, the audience we address and the result we want to achieve.*

In this paper, we also present the problem of the term crowdsourcing in cultural heritage domain, which was first identified in 2006 as a business model and only afterwards as a practical tool for gathering knowledge in heritage institutions. In practice, it has been shown that in such a project, the most motivated volunteers are those who do ninety percent of work because they are personally interested in the topic and want to contribute to the common goal and the public good. Therefore, some researchers suggest the term *nichsourcing* as more appropriate, which, however, has not come to life in practice. As an example, we presented the English participatory project *Transcribe Bentham*, which has been successfully implemented since 2010 and is still ongoing. The designers of the project created an open platform and asked the public for their help in transcribing over 60,000 folios of the English philosopher and reformer Jeremy Bentham (1748-1832). The current result of the project is 48.45 percent of the transcribed Bentham's folios available online to researchers and the interested public.

We found that participatory methods of work are rarely present in the workflow of Slovenian heritage institutions, while in some Anglo-Saxon countries there is already an established practice that contributes to a greater amount of work done and greater access to material. This though is essential when we want to answer why embark on such a project. Participatory projects enrich the institution and its visitors, as they build the trust and devotion of users and (virtual) communities that are actively involved in its operation through transparency and accessibility.

*Typology: 1.01 Original scientific research*