

# Museum 3.0

Av Magnus Gudmundsson

➤ Museets webbplats har i samarbete med museet, stadsbiblioteket, den lokala högskolan och hembygdsrörelsen en webb 3.0-applikation där man kan bläddra sig igenom stadens historia dels i korta drag, dels via fördjupningstexter och länktips. Museets databaser är tillgängliga. Föremålen är fotograferade i 3D. En kartbild ger en geografisk koppling till föremålet, t.ex. var personer relaterade till det bott eller verkat. Till varje post finns möjlighet att själv kommentera, diskutera eller bidra med egna funderingar. En gång i veckan kan eleverna chatta med ansvarig intendent eller annan expertis.

På två månader har klassen utformat fem webbutställningar och sju virtuella vandringar i staden. Eleverna har ökat sin kunskap och känt en delaktighet i närmiljö och historia. Museet i sin tur har ökat kunskapen om och tillfört en mängd reflektioner och diskussioner kring de egna och andra museers samlingar, och på det sättet både spridit, reproducerat, omformulerat och förnyat kunskapen kring historiskt och samtida kulturarv.

Ett år senare invigs en fysisk utställning på museet som bygger på två av de webbutställningar som skolklassen gjort. En av de virtuella vandringarna har utvecklats till att finnas i museets bärbara mediaspelare, och en annan har inspirerat till ett mindre dokumentationsprojekt.

## 1.0, 2.0, 3.0

Ovan skisserade scenario är en vision, kanske inte helt omöjlig att realisera. Förutsättningarna finns där, men museerna kanske måste tänka lite annorlunda. Många museer arbetar utifrån ett slags producent/konsument-förhållande. Museerna är en fysisk plats där kultur konsumeras och en del utställningar har

Tänk dig följande scenario. En gymnasieklass i får i uppdrag att gå in på det lokala museets webbplats och skapa en webbutställning eller en virtuell vandring kring stadens industriella utveckling med fokus på sociala relationer mellan verkliga och fiktiva personer, kopplat till reella händelser i stadens historia. Uppgiften ska beröra tidsspannet från 1920 fram till idag.

inslag av interaktion. Museerna står som garant för innehållet och för att det som berättas är så objektivt ”rätt” som möjligt, eller för att ”rätt” perspektiv brukas. Det är ett 1.0-perspektiv som även kännetecknar många museiwebbplatser.

Webben är en anslagstavla för att berätta om pågående eller kommande utställningar, öppettider, kontaktuppgifter osv. Läger man till ett 2.0-perspektiv handlar det om interaktivitet. Användaren kan bidra till innehållet, ha kontroll över sin egen information. Sociala medier så som Facebook, Twitter och bilddelningssajten Flickr är exempel på 2.0. Mer om museum 2.0 nedan.

I ett 3.0-perspektiv förs innehållsansvaret ytterligare till brukaren. Ett exempel är Playstation-spelet *Little Big Planet* där spelaren själv blir delaktig i skapandet av spel eller innehållet i spelen. Man kan själv bygga banor, t.ex. som kopior av sitt hem, eller väg till jobbet. Banorna görs tillgängliga för andra spelare via spelkonsolens nätkoppling. Överfört till museivärlden är museimaterialet, kopplat till individens egna erfarenheter, funderingar eller kompetens, öppet för personligt utformade specialutställningar eller ny form av dokumentationsarbete. Det blir tillgängligt för andra att vidare använda eller vidare utveckla.

## WiGo och Blobgets

Både i Sverige och internationellt finns exempel på museum 2.0, eller i alla fall

där det är under utveckling. På vbm.se har Västerbottens länsmuseum en ovanligt fyllig webbplats. Länken ”Vi vidgar oss på webben” visar en medveten satsning. Moderna webbt tekniker och sociala medier används kopplat till specialwebbplatser för t.ex. byggnadsvård, skolan, länets historia och samlingarna. Lite nyskapande är applikationen WiGo där webbt tekniken Wikipedia kopplas till kartfunktionen GoogleMaps. Arkivuppgifter kopplas till en geografisk plats, och brukaren kan själv lägga in berättelser om kända eller okända platser. I skrivande stund har drygt 1 300 besökt WiGo, och innehållet är rätt så sparsmakat. Med ett engagerat arbete från museets sida kan det bli mycket framgångsrikt. Västerbottens museum har blivit ”museum 2.0”.

*Blobgets* är ett engelsk-amerikanskt projekt där man studerat hur föremålsdatabaser kan fungera utifrån 2.0 (Srinivasan m.fl. 2009). När projektets fokusgrupper fick möjlighet att själva kategorisera och kommentera skapades en interaktivitet med materialet vilket gör att ny kunskap kan tillföras eller nya perspektiv kan läggas på befintliga samlingar.

Fokusgrupperna i projektet bestod av museologistudenter med ett stort mått av förkunskaper. Studenterna efterfrågade dock handledning för att interaktionen med museimaterialet skulle bli meningsfull. Även fördjupningsmaterial

och ytterligare expertkunskap efterfrågades. Det förvånade projektledarna att objektbeskrivningarna och fotona inte erbjöd tillräcklig information för att få studenterna att reflektera. Ett aktivt arbete med klassificering, sökmotoroptimering och kontextualisering från museernas sida krävs således för att det ska bli användbart. Då sätter man även själva ramarna för hur interaktionen ska se ut.

### Ny museiprofession

Information, genom webb och andra tekniska lösningar når ut till en stor grupp brukare. Genom 2.0 eller 3.0 tilläts informationen att tolkas, förändras, omformuleras eller kommenteras. Jag ska inte påstå att grunden för hur information sprids och tas tillvara har förändrats, men formerna kan sägas vara nya.

Ska museerna arbeta på det här sättet? Ska man öppna upp samlingarna, föra samman databaser, låta icke-professionella ta del av och kommentera och till och med själva bidra till samlingarna, och på det sättet släppa viss kontroll över innehållet? Jag ser inget som motsäger det.

Museum 3.0 kan bli verklighet redan idag och det kan vi tacka dels teknikutvecklingen för, dels de många Sesam- och Access-projekt som genomförts de två senaste decennierna. Digitaltmuseum.se är också ett steg. Ökat fokus på webben kan också tolkas ligga i linje med det offentliga uppdrag museerna har. Flera museer har t.ex. i sina regleringsbrev formuleringen att man ska "utveckla och förmedla kunskap om och upplevelser av kulturarvet och härigenom ge perspektiv på samhällsutvecklingen". Och i ett av delmålen finns förtydligt en "ökad tillgänglighet till samlingarna" (jfr Ekonomistyrningsverket, esv.se). Däremot behöver många museer se över den inre verksamheten för att möjliggöra en utveckling mot 3.0.

Det föder tanken på ytterligare en museiprofession, 3.0-intendenten. Den bygger vidare på en professionsdefinition som filosofen Hilde S. Hein menar

skapar samband, att fylla luckor mellan händelser eller fenomen, och det sker på en abstrakt och semiotisk nivå (Hein 2000: ix). 3.0-intendenten kan informationsteknologi och har också en kompetens att samla kunskap in i museernas samlingar och arkiv. Det är en kompetens vi t.ex. finner i universitetens abm-utbildningar.

3.0 stämmer väl in i ett begrepp kallat den "nya museologin" där museerna inte bara verkar som samlare av materiell och immateriell kultur utan också har en folkbildande funktion och ett samhällsperspektiverande uppdrag. Både insamling och den utåtriktade verksamheten får då i grund och botten en politisk, ideologisk eller en estetisk dimension. För Samdok är detta ingen ny tanke, men den kan utvecklas via ett 3.0-tänkande.

Finns det då några risker med museum 3.0? Risken att tappa kontrollen över innehållet är stor och måste tas med i grunddiskussionerna. Även de utslutningsmekanismer 3.0 kan föra med sig är viktiga att fundera kring. Alla har inte förmåga att ta till sig ny teknik eller vill inte förhålla sig till museerna på ett 3.0-vis. Dock kommer 3.0 inte att ersätta utan komplettera nuvarande verksamhet. Möjligheterna att nå nya målgrupper, att vidga museibegreppet (om man nu vill det) är stora och det är min övertygelse att museerna har allt att vinna på att tänka museum 3.0. ■

Magnus Gudmundsson är fil.dr i etnologi, verksam vid Centrum för tillämpad arbetslivsforskning vid Malmö högskola. [magnus.gudmundsson@mah.se](mailto:magnus.gudmundsson@mah.se).

### Referenser

- Hein, Hilde S. 2000: *The Museum in Transition. A Philosophical Perspective*. Washington: Smithsonian Books.
- Srinivasan, Ramesh, Robin Boast, Katherine M. Becvar & Jonathan Furner 2009: Blobjects. Digital Museum Catalogs and Diverse User Communities. *Journal of the American Society for Informations Science and Technology*, 60(4):666-678.



Ett "tag cloud" eller "word cloud" används ofta i bloggar eller andra webb 2.0-lösningar för att visa nyckelord eller hur innehållet är kategoriserat. Orden i bilden sammanfattar ett stycke i artikeln, skapat med Wordle (<http://wordle.net>). Komposition Magnus Gudmundsson.