

# museum.se

## Handlingsplan

för hur museers resurser på Internet kan samordnas  
för att öka tillgängligheten för användarna

STATENS HISTORISKA MUSEER

1 MARS 2006



# Innehåll

<b>1.0</b>	<b>Förord</b> .....	4
<b>2.0</b>	<b>Sammanfattning</b> .....	5
<b>3.0</b>	<b>Handlingsplanens omfattning och struktur</b> .....	8
<b>4.0</b>	<b>Underlag</b> .....	9
<b>5.0</b>	<b>Bakgrund</b> .....	10
<b>6.0</b>	<b>Frågeställningar och definitioner</b> .....	13
6.1	Demokrati och tillgänglighet .....	13
6.2	Målgrupper .....	13
6.3	Teknik .....	14
6.4	Pedagogik och kunskapsförmedling .....	14
6.5	Organisatoriska frågor .....	15
6.6	Juridiska och upphovsrättsliga frågor .....	15
6.7	Digitalisering .....	16
6.8	Föremål .....	16
6.9	Kostnader och statistik .....	17
6.10	Urval och gallring .....	18
6.11	Återrapportering och uppföljning .....	18
6.12	Styrmedel och stöd .....	19
<b>7.0</b>	<b>Handlingsplan</b> .....	20
7.1	Utbildnings- och kulturdepartementet .....	20
7.2	Statens kulturråd .....	21
7.3	ABM-centrum .....	22
7.4	Ansvarsmuseerna .....	23

# 1.0 Förord

I regleringsbrevet för budgetåret 2005 uppdrog regeringen åt Statens historiska museer (SHMM) att: "...med utgångspunkt i rapporterna '24-timmarsmuseet' och 'Museer på nätet', utarbeta en handlingsplan för hur museers resurser på Internet kan samordnas för att öka tillgängligheten för användarna. Arbetet skall bedrivas i samråd med företrädare för museisektorn, biblioteks- och arkivområdet samt andra berörda aktörer. Uppdraget skall redovisas senast den 1 mars 2006."

Uppdraget har fått en ökad aktualitet genom de sysselsättningsåtgärder för arbetslösa akademiker (*Accessprojektet*) som aviserades i budgetpropositionen för 2006. Syftet är bl.a. att bevara, vårda och tillgängliggöra samlingar, föremål och arkiv.

Bakgrunden till uppdraget är de erfarenheter Statens historiska museum (SHM) gjort i samband med en omfattande digitalisering av sina samlingar och genom en lång rad utvecklingsprojekt, där syftet varit att undersöka de möjligheter IT innebär för att öka tillgängligheten till museets resurser samt främja en dialog mellan museet och dess brukare.

Utvecklingen av SHM:s hemsida har gått via de steg som presenteras i ICOM News år 2004: Från *The brochure museum* där webbsidan endast innehåller elementär information till *The content museum* där museets databaser över sina samlingar görs tillgängliga för experter. Vidare till *The learning museum* som även innehåller pedagogiskt material anpassat till besökare med olika bakgrund till *The virtual museum* där syftet inte bara är att göra de egna resurserna tillgängliga för användarna utan även att koppla dem till andra museers resurser på nätet genom länkar. Likartade utvecklingssteg beskrivs i generella termer av Verket för förvaltningsutveckling (f.d. 24-timmarsdelegationen).

Arbetet med SHM:s hemsida, inklusive de olika delprojekten samt *Svenska museifönstret*, har givit insikt om de stora möjligheter "det virtuella museet" rymmer, men också om de svårigheter som måste lösas för att det skall kunna förverkligas. Det har blivit allt mer uppenbart att det krävs en mer utvecklad samverkan mellan museer, arkiv och bibliotek på en nationell nivå. En sådan utveckling är endast möjlig att åstadkomma genom en kraftfull och målmedveten statlig kulturpolitik.

Handlingsplanens innehåll och förarbeten har diskuterats vid enskilda möten med representanter för bl.a. Kungl. biblioteket, Riksarkivet, Nordiska museet, Riksantikvarieämbetet, Statens kulturråd, ABM-centrum, Riksbankens jubileumsfond, Stiftelsen framtidens kultur, IT-politiska strategigruppen, och Utbildnings- och kulturdepartementet samt vid ett särskilt arrangerat seminarium den 25 januari 2006.

Se regleringsbrevet

[www.esv.se/statsliggaren](http://www.esv.se/statsliggaren)

[www.historiska.se](http://www.historiska.se)

[icom.museum/virtual\\_museum.html](http://icom.museum/virtual_museum.html)

[www.verva.se](http://www.verva.se)

[www.museifonstret.se](http://www.museifonstret.se)

## 2.0 Sammanfattning

Det senaste årtiondets snabba utveckling inom IT-området och den påbörjade digitaliseringen av museernas och de övriga kulturarvsinstitutionernas samlingar har medfört att dessa i allt högre grad kommit att bli en del av mediesamhället. Sett mot den bakgrunden är det anmärkningsvärt i hur liten utsträckning frågor kring museernas verksamhet inom IT-sektorn uppmärksammas i de krav på återrapportering som formuleras i regeringens regleringsbrev till myndigheterna och i andra styrdokument. Formerna för denna återrapportering är också mycket vagt angivna, vilket i hög grad försvårar en jämförelse mellan de insatser som görs av olika institutioner.

Som en följd av den tekniska utvecklingen är institutionernas verksamhet idag inte endast en angelägenhet för den statliga kulturpolitiken utan den bör även kunna ses som en naturlig del i IT- och näringslivspolitik. Ansatser till en ökad interdepartemental samverkan har också förekommit, men ännu inte funnit en tydlig form. Resultatet har blivit att verksamheten på området alltför ofta präglas av bristande samordning och styrning.

Efter sammansmältningen av kultur- och utbildningsdepartementen har emellertid förutsättningarna vad gäller samverkan mellan kulturarvsinstitutionerna, landets utbildningsväsende och forskarvärld förändrats; ett samlat departement innebär avgjorda fördelar med avseende på styrmöjligheter och effektivitet, samtidigt som nya förväntningar uppstått vilket för-tjänar särskild uppmärksamhet.

Då det gäller digitaliseringen av museernas samlingar tillkommer de problem som är förknippade med avsaknaden av en tillförlitlig, nationell statistik över samlingarnas innehåll och omfång. Den statistik som årligen sammanställs av Statens kulturråd innehåller flera direkta felaktigheter och är dessutom strukturerad på ett sätt som inte gör den möjlig att utnyttja som underlag för beräkning av vilka resurser som krävs för att digitalisera samlingarna eller för att planera det fortsatta arbetet.

Med hänsyn till den centrala betydelse digitaliseringen av samlingarna har för att öka tillgängligheten till museernas resurser via Internet har här ett försök gjorts att uppskatta kostnaderna för det arbetet. En sådan överslagskalkyl ska endast ses som en illustration utifrån ett antal antaganden och beräkningar – bl.a. att landets museers samlingar i runda tal omfattar 60 miljoner föremålsposter, 50 miljoner fotografier och 40 000 hyllmeter arkivalier – och antyder att de totala kostnaderna för att digitalisera föremålssamlingarna skulle uppgå till som lägst 10 och som mest 25 miljarder kronor och ta allt mellan 35 och 50 år i anspråk. Förutsättningen är att man för arbetet avsätter 250 miljoner kronor per år.

Siffror som dessa kan i förstone förefalla helt orealistiska. Men de framstår ändå som överkomliga med hänsyn till att de totala kostnaderna för museernas verksamhet under 30 år uppgår till närmare 100 miljarder kronor med dagens budgetramar och penningvärde. Kostnaderna för digitaliseringen av museernas föremålsamlingar utgör således inte mer än 10–20 procent av denna summa. På motsvarande sätt förhåller det sig då det gäller tidsåtgången – men genom att börja digitaliseringen med de mest efterfrågade objekten bör dessa kunna vara tillgängliga på Internet redan inom 2–5 år.

De initialt höga kostnaderna för digitaliseringen kommer på sikt också att uppvägas av de möjligheter till kostnadsbesparande rationaliseringar, t.ex. effektivare ärendehantering och smidigare magasinsarbete, som tekniken innebär. Det gör att marginalkostnaden på sikt blir överkomlig även när det gäller digitalisering av de minst efterfrågade delarna av samlingarna.

I handlingsplanen föreslås att förverkligandet av ett virtuellt nätmuseum borde vara nästa logiska steg att ta – efter den framgångsrika fri entré-reformen – för att kulturpolitiskt nå hela Sveriges befolkning, enligt de intentioner som formulerats av statsrådet Leif Pagrotsky i en debattartikel i DN (05.12.16). Museet får således inte någon motsvarighet i den ”verkliga världen” utan blir ett museum ”utan väggar” för hela landet som i fullt utbyggd form, i analogi med det i KB-utredningen föreslagna *Sveriges nätbibliotek*, som systerorganisation kan få namnet *Sveriges nätmuseum*.

*Sveriges nätmuseum* byggs upp på frivillighetens grund enligt den decentraliserade samarbetsmodell som *Svenska museifönstret* redan representerar. Det nya nätmuseet kan ha som konsultativ uppgift att ta fram förslag till effektiva former för återrapportering och uppföljning av museernas IT-verksamhet, skapa underlag för övergripande IT-strategier för statligt finansierade museer och i samverkan med övriga aktörer inom ABM- och utbildningssektorn driva museigemensamt utvecklingsarbete inom bl.a. områdena digitalisering, tillgänglighet, gränssnitt och pedagogik. *Sveriges nätmuseum* skulle vidare som operativ uppgift ha i uppdrag att etablera och driva en museigemensam, nationell och decentraliserad webbplattform i samverkan med landets IT-aktiva museer med syfte att inför framtiden säkerställa och tillgängliggöra kulturarvet. Som huvudman för *Sveriges nätmuseum* föreslås SHMM, vilket ger möjlighet att bygga vidare på de erfarenheter myndigheten gjort i samband med *Svenska museifönstret*.

För att inom rimlig tid kunna bygga upp ”den innehållsliga massa” som krävs för att göra ett virtuellt nätmuseum till ett verkningsfullt kulturpolitiskt redskap, föreslås att extra medel tillförs museerna för en fortsatt digitalisering av samlingarna under ytterligare tre år efter det att Accessprojektet avslutats.

**Målen skall vara att:**

- 10 procent av museernas viktigaste samlingar av föremål och fotografier samt arkiv inom 5 år finns tillgängliga i digital form för användarna via Internet.
- *Sveriges nätmuseum* etableras inom 1 år, webbplatsformen är i drift och tillgänglig för allmänheten senast inom 3 år samt fullt utbyggd inom 5 år.

För att kunna genomföra en digitalisering av museernas samlingar och förverkliga *Sveriges nätmuseum* krävs emellertid insatser av flera aktörer och på skilda nivåer inom den kulturpolitiska sektorn. Den handlingsplan för hur museers resurser på Internet kan samordnas – presenterad nedan på sidorna 20–23 – omfattar därför såväl Utbildnings- och kulturdepartementet som Statens kulturråd, ABM-centrum och ansvarsmuseerna .

Handlingsplanen har formulerats på en generell nivå. För det konkreta genomförandet vid respektive museum krävs en mer detaljerad planering. Inför etableringen av *Sveriges nätmuseum* krävs på motsvarande sätt ytterligare kontakter och diskussioner med ovan nämnda aktörer kring verksamhetens innehåll och organisation. Huvuddragen framgår dock av den andra punkten i den del av handlingsplanen som berör Utbildnings- och kulturdepartementet (se 7.1, sid. 21). Uppdraget att utforma en handlingsplan för förverkligandet av *Sveriges nätmuseum* bör med hänvisning till det föreslagna huvudmannaskapet ges åt SHMM.

## 3.0 Handlingsplanens omfattning och struktur

Handlingsplanen omfattar insatser av flera aktörer och på skilda nivåer inom den kulturpolitiska sektorn:

Utbildnings- och kulturdepartementet . . . . .	sid 20
Statens kulturråd . . . . .	sid 21
ABM-centrum . . . . .	sid 22
Ansvarsmuseerna . . . . .	sid 23

De insatser som föreslås bör omfatta insatser på dels lång sikt, d.v.s. inom ett årtionde, dels på kort sikt med vilket menas upp till fem år.

## 4.0 Underlag

Handlingsplanens underlag utgörs av ett omfattande utredningsmaterial som återfinns i nedanstående fem rapporter som är tillgängliga på myndigheten Statens historiska museers hemsida ([www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)):

- 1.1 *"Museifönstret" – en ny temaplats på skoldatanätet.*  
Björn Axel Johansson/Henrik Summanen. En förstudierapport.  
Statens historiska museum 2002.04.25
- 1.2 *"24-timmarsmuseum".* Förslag till handlingsplan för fortsatt arbete med lärande via Internet. Björn Axel Johansson/Anna Engquist.  
Statens historiska museum 2004.06.23
- 1.3 *Museer på nätet. En strategi för styrning och stöd.* LeifJonsson (sic!).  
Statens historiska museum 2004.09.19
- 1.4 *Guider i mobiltelefonen.* Rapport – Nordic Handscape Sverige.  
Henrik Summanen. Statens historiska museum 2006.01.16
- 1.5 *Museer på nätet II. En kalkyl över kostnaderna för att digitalisera museernas samlingar* LeifJonsson (sic!). Statens historiska museum  
2005.12.15

Ytterligare underlag finns bl.a. i:

- 1.6 *Bilddatabaser och digitalisering – en plattform för ABM-samverkan.*  
Ett samverkansprojekt mellan Kungl. biblioteket, Nationalmuseum, Riksantikvarieämbetet och Riksarkivet 2001–2002.
- 1.7 *ABM. Samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer.*  
En lägesrapport på uppdrag av regeringen från Kungl. biblioteket, Riksarkivet, Statens kulturråd och Riksantikvarieämbetet.  
Sammanställd av Magdalena Gram 2002.03.27
- 1.8 *ABM-centrum. Uppdragsbeskrivning.* Fastställd av styrgruppen 2004.09.02
- 1.9 *DIGSAM. Digitalisering och dess samordning inom Kungl. biblioteket.*  
Rapport sammanställd av Anne Scherman, m.fl.  
Kungl. bibliotekets rapport nr 28/2005.
- 1.10 *Verket för förvaltningsutveckling.*  
Ett flertal rapporter och rekommendationer 2003–05

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

Respektive rapport anges i texten enligt följande:

1.1 Museifönstret

1.2 24-timmarsmuseum

1.3 Museer på nätet

1.4 Guider i mobiltelefonen

1.5 Museer på nätet II

[abm.kb.se](http://abm.kb.se)

[www.kb.se](http://www.kb.se)

[abm-centrum.se/uppdrag.htm](http://abm-centrum.se/uppdrag.htm)

[www.kb.se](http://www.kb.se)

[www.verva.se](http://www.verva.se)

## 5.0 Bakgrund

Med hänvisning till den utveckling som under de senaste åren skett inom IT-området har Utbildnings- och kulturdepartementet uppdragit åt Statens historiska museer att utarbeta en handlingsplan för hur museers resurser på Internet kan samordnas för att öka tillgängligheten för användarna. Hur denna utveckling sett ut – och vilka konsekvenser den har haft och får för museernas inre arbete samt för användarna – beskrivs och analyseras i tidigare nämnda rapporter, och återges därför inte här. Men några centrala iakttagelser och fakta som ligger till grund för handlingsplanen skall ändå nämnas helt kort, som en bakgrund till de åtgärder som föreslås. För mer utförliga resonemang hänvisas till de sidor i respektive rapport som framgår av noteringen i marginalen.

Internet är till sin karaktär ett helt nytt kommunikationsmedel som möjliggör kommunikation från många till många, vid en individuellt vald tidpunkt och i global skala. Det är också ett mångsidigt medium med flera olika användningsområden som:

- *Informationsmedium* med möjlighet att söka information och ta del av nyheter.
- *Kommunikationsmedium* för kontakter via e-post, chat, bloggar och mobiltelefon, köp och beställning av tjänster eller varor, liksom betalningar.
- *Underhållningsmedium* med möjlighet att t.ex. ladda ned musik och filmer eller ägna sig åt interaktiva spel, antingen ensam eller tillsammans med andra över nätet.

Ytterligare ett betydelsefullt förhållande är att Internet med sin öppna struktur och möjlighet till dubbelriktad kommunikation gjort användaren till en betydelsefull medproducent. Detta är också en av förklaringarna till att Internet har vuxit och utvecklats i exceptionell takt – inte bara i antalet nätverk utan också i bredden av tillämpningar. Internet präglas härigenom av en ”individuell frihetskultur” som till stora delar liknar den som gäller inom andra sektorer av konstnärligt skapande, med betydande utrymme för kreativitet och en oförutsebar utveckling. Under senare delen av 1990-talet resulterade detta, tillsammans med en oförblommerad teknikostrim, i historielösa spådomar som utmynnade i den s.k. IT-bubblan och en tillfällig avmattning i utvecklingen. – I efterhand kan vi konstatera att de kortsiktiga effekterna av IT till att börja med kraftigt övervärderades, medan de långsiktiga effekterna underskattades: på område efter område uppnås nu den tidigare så omtalade ”kritiska massan” och allt fler medborgare blir berörda. En tydlig tendens är också utvecklingen mot en ökad mediekonvergens och

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.3 Museer på nätet (sid 22)

1.3 Museer på nätet (sid 31)

1.3 Museer på nätet (sid 23)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 5)

”sömlösa strukturer”, d.v.s. en samverkan mellan olika tekniska system på ett sätt som för brukaren framstår som en helhet. Till detta kommer en allt snabbare övergång till mobila system, genom integration mellan Internet och mobiltelefoni.

Den snabba spridningen av Internetanvändningen har emellertid medfört att vi ännu har en bristfällig kunskap om hur detta nya medium används. Men ett faktum som gått att fastställa är att Internet till övervägande del används instrumentellt: e-post står för merparten av användningen, och utnyttjas främst i arbetet för specifika uppgifter och för kontakter med familj och vänner. Exempelvis tycks rollspel och identitetsbygge som grund för interaktion utgöra en mycket liten del av det Internetbaserade umgänget och verksamheten tycks vara starkt koncentrerad till tonåringar i färd med att utforska sin personlighet. Ytterligare en användning som hittills förefaller att tillmätas en oproportionerligt stor betydelse är nedladdningen av musik och filmer.

Parallellt med utvecklingen inom IT har också det nya ”kunskapssamhället” vuxit fram, med en ökad integration mellan tre tidigare tydligt åtskilda sektorer:

- Det ekonomiska livet/*produktionsystemet*
- Forskning, utbildning, innovationer/*kunskapssystemet*
- Kultur, konst, design, mode, etc./*kulturlivet*

Konkret har detta inneburit att vi under de senaste årtiondena har kunnat iaktta hur näringslivet närmat sig kultur och design i sin marknadsföring och produktutveckling; hur utbildning och forskning vid högskolor och universitet närmat sig näringslivet i gemensamma projekt kring uppbyggnaden av ”teknikparker” och integration mellan utbildning och praktik, etc. Den mest avvaktande hållningen har i allmänhet konst- och kultursektorn intagit. Men även här ser vi nya former för samverkan mellan samhälle och kultur. En viktig aktör har här varit Stiftelsen framtiden kultur, genom sitt stöd till många gränsöverskridande projekt.

Inom näringslivet har också en helt ny form av globalt verksamma ”nätverksföretag” vuxit fram, med utgångspunkt i de möjligheter en kombination av olika nätverksstrategier ger. Det är en logik som även kan tillämpas inom den offentligt finansierade sektorn, där t.ex. museer och andra kulturinstitutioner kan vidareutveckla sina verksamheter i samspel med sina besökare, andra brukare och intressenter. Samarbetslogikens och öppenhetens avgörande roll för innovationer begränsas inte till affärsvärlden.

Ytterligare en konsekvens av ”kunskapssamhällets” framväxt är att gränserna mellan utbildning, praktiska behov, underhållning och fritid successivt suddas ut, vilket gör att betydelsen av det informella lärandet ökar. För landets kulturarvsinstitutioner skapas förutsättningar för att med hjälp av

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.4 Guider i mobiltelefonen (2.2.1)

1.3 Museer på nätet (sid 27)

1.3 Museer på nätet (sid 18)

[www.framtidenskultur.se](http://www.framtidenskultur.se)

1.3 Museer på nätet (sid 39-40)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 6)

1.3 Museer på nätet (sid 37)

Internet bli redskap för ett livslångt lärande med humanistiska förtecken. Sammantaget innebär utvecklingen inom IT och webben helt nya möjligheter både på sändar- och mottagarsidan eller, för att använda ett mer relevant begrepp, hos alla brukare i dagens och morgondagens samhälle. Men de inbördes rollerna kommer att förändras. Nu är det inte längre självklart att "experten" har tolkningsföreträde. Inte heller begränsas det som skapas av existerande institutionsgränser, professionella föreställningar eller normer. Nya kulturyttringar och konstformer uppstår, tidigare okända kunskapsperspektiv utvecklas: med framväxten av det "virtuella museet" suddas gränserna mellan museer och massmedia snabbt ut.

Detta skulle kunna vara en bland många beskrivningar av förhållandet mellan den aktive brukaren och "det virtuella museet". Men det finns också ett annat perspektiv, som utgår från det faktum att människors agerande inte alltid styrs av en önskan att söka nya kunskaper och skapa nytt. I vårt handlande styrs vi väl så ofta av rutiner som innebär avlastning och därmed minskade kostnader i tid, ansträngningar, pengar – eller i risktagande: professionellt, känslomässigt, ekonomiskt och liknande. Etablerandet och upprätthållandet av rutiner är ett nödvändigt grundelement för att kunna skapa stabilitet, förutsägbarhet och möjlighet att förstå och hantera vardagen och vår sociala verklighet.

Även faktorer som dessa sätter sin prägel på relationen mellan användaren och "det virtuella museet". Sett ur detta perspektiv är det inte längre brukarens kreativitet och absoluta frihet som är central. Viktigare är att kommunikationen fungerar felfritt och rutinmässigt; att brukaren lätt finner det den söker, vilket ställer bestämda krav på hur t.ex. museerna presenterar sitt källmaterial och sin information. Samtidigt har det under de senaste åren blivit alltmer uppenbart att webben är en färskvara – en insikt som får vittgående och stundtals kostsamma effekter för många museer.

Till detta kommer kravet på tillförlitlighet och trovärdighet: museernas hemsida måste stå som en garant för saklighet och etablerad kunskap. Det gäller såväl när materialet skall användas i utbildning och undervisning som i de sammanhang då målet är att uppfylla museets uppdrag inom public service.

De förändringar som sker har således inte endast konsekvenser för den externa relationen mellan brukare och kulturarvsinstitutionerna. Väl så viktig är dess konsekvenser för museernas inre arbete, där "den digitala revolutionen" tidigast fick genomslag när de ekonomiska och administrativa systemen samt rutiner för dokumentation och interninformation av olika slag datoriserades. Idag innebär utvecklingen i praktiken att alla typer av beskrivande och redovisande material som traditionellt hanteras inom museivärlden – text, siffror, stillbilder i färg eller svartvitt, grafik, rörliga bilder som film eller video, ljud etc. – kan ligga på samma tekniska plattform och utan hinder behandlas och överföras allt efter behov.

1.2 24-timmarsmuseum (sid 6)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 63)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 7)

## 6.0 Frågeställningar och definitioner

Utöver den översiktliga bakgrundsbeskrivningen i det föregående finns det anledning att helt kort även uppehålla sig vid ett antal frågeställningar och definitioner. Det gäller några begrepp som är mer omedelbart förknippade med uppgiften att utarbeta en handlingsplan för hur museers resurser på Internet kan samordnas för att öka tillgängligheten för användarna.

### 6.1 Demokrati och tillgänglighet

Diskussionen om Internet och demokrati har till stora delar handlat om vad som kommit att kallas "den digitala klyftan" d.v.s. den ojämnligen tillgången till Internet och de konsekvenser detta har för dem som av olika skäl inte kan utnyttja den nya tekniken. Att komma till rätta med de problem som härigenom riskerar att uppstå kommer att vara en av demokratins stora utmaningar de närmaste åren. En viktig åtgärd är att erbjuda dem som inte har dator med Internetuppkoppling hemma, tillgång till kraftfulla uppkopplingar i offentliga lokaler som bibliotek, distanscenter eller medborgarkontor.

Ytterligare en svårighet att komma till rätta med är det faktum att många webbplatser är dåligt strukturerade, har bristfälliga navigeringsmöjligheter eller använder ett språk som förutsätter goda kunskaper i svenska, vilket kan utgöra ett hinder för många användare. Genom att kommunikation via Internet ger möjlighet att parallellt utnyttja såväl text som bild och ljud erbjuder tekniken dock unika förutsättningar att överbrygga olika former av språkhinder hos brukarna.

De möjligheter Internet ger att sprida oseriös eller rent av destruktiv eller vilsedande information ställer också stora krav på mottagarens förmåga att kritiskt värdera den information han eller hon tar del av. Samhället har därför ett stort ansvar för att genom skolan och andra utbildningsinsatser öka medborgarnas förmåga att söka, kritiskt granska och bearbeta den information som är tillgänglig på Internet. Här har kulturarvsinstitutionerna en viktig uppgift att fylla genom att som en del av en av staten finansierad public service ge medborgarna tillgång till en opartisk och mångsidig information inom sina respektive verksamhetsområden.

### 6.2 Målgrupper

Internets globala räckvidd och mångsidighet innebär både nya möjligheter och problem för museerna. Tidigare har utställningar, samlingar och arkiv endast varit tillgängliga för dem som haft möjlighet att själva besöka muse-

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 36 f.f.)

1.3 Museer på nätet (sid 37)

erna. Genom tillkomsten av det ”virtuella museet” förändras förutsättningarna i grunden: stora delar av museets verksamhet är nu möjlig att göra tillgänglig inte bara för hela Sverige utan även i global skala. Men detta kräver resurser och medför kostnader som delvis konkurrerar med museernas övriga verksamheter. Samtidigt erbjuder den digitala tekniken och utvecklingen inom IT möjlighet till nya intäkter genom effektiv försäljning av kunskap och material på kommersiella villkor, exempelvis till förlag och medie företag både inom och utom landet. För museerna blir det härigenom allt viktigare att tydligt definiera sitt uppdrag och besluta vilka målgrupper man i första hand riktar sig till.

### 6.3 Teknik

Under senare år har den digitala tekniken blivit både billigare och lättare att använda. Men detta innebär varken att kostnaderna för den tekniska utrustningen är försumbar eller att användandet inte ofta förutsätter specialistkompetens. Det har också blivit allt viktigare att följa med i den snabba utvecklingen och att hantera upphandling av teknik och programvaror på ett professionellt sätt: många av de uppgifter som ska lösas inom museisektorn kräver t.ex. speciellt utvecklade applikationer som inte finns tillgängliga på den kommersiella marknaden. Till detta kommer kulturarvsinstitutionernas ansvar att säkerställa samlingarnas bevarande och tillgänglighet i ett mycket långt tidsperspektiv. En självklar utgångspunkt är därför att vid varje given tidpunkt utnyttja bästa tillgängliga teknik. Motivet för detta är att institutionerna inom en nära framtid annars tvingas göra om redan tidigare utfört arbete. Ytterligare ett skäl är att en låg teknisk standard för det digitaliserade materialet riskerar att öka slitaget på originalmaterialet på grund av den ökade efterfrågan tillgängligheten via Internet ofta ger. Genom att arbetskostnaderna alltid kommer att utgöra den största utgiftsposten innebär besparingar på tekniksidan också på sikt en dålig totalekonomi.

### 6.4 Pedagogik och kunskapsförmedling

Museernas traditionella målgrupp har varit ”skolan” – i stort sett liktydig med ungdomsskolans elever, grundskola och gymnasium, i museernas när områden. Metodik och pedagogik har i första hand varit inriktad mot denna grupp fysiska besökare.

Begreppet ”skolan” har dock utvidgats och omfattar idag en rad andra lärande grupper och utbildningsformer som Kvalificerad yrkesutbildning (KY), Svenska för invandrare (SFI) och senioruniversiteten. För i synnerhet ansvarsmuseerna tillkommer också den akademiska utbildningens särskilda behov. Andra potentiellt stora avnämare är bildningsförbund, hembygdsrörelsen m.fl. Utvecklingen inom skolans värld och breddningen av lärandet som begrepp kommer härigenom att få en allt större betydelse för musei-

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.3 Museer på nätet (sid 19-20)

[www.kb.se](http://www.kb.se)

1.7. ABM. Samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer. (sid 27 f.f.)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 8)

världens möjligheter att fullgöra sitt åtagande gentemot medborgarna. Inte minst krävs olika former av samarbete och ett effektivt nyttjande av IT och webben för att kunna erbjuda nya pedagogiska möjligheter.

Stora fortbildnings- och tekniksatsningar inom ungdomsskolan, framför allt utbildningsdepartementets "IT i skolan/ITiS" och KK-stiftelsens projekt, lade grunden för framtidsinriktade åtgärder. Idag drivs dessa frågor av bl.a. Myndigheten för skolutveckling, där exempelvis Skoldatanätet och upprättandet av en mjuk infrastruktur för lärarresurer intar en framskjuten plats. Parallellt har den högre utbildningen fått en stark teknik- och kunskapsbas och beredskapen för distansutbildning och webbpedagogik är här ännu större. Statliga initiativ inom vuxenutbildningen ökar också behovet av pedagogiska museiresurer via nätet. Ytterligare intressenter är UR/SVT inom ramen för bl.a. den nya Kunskapskanalen.

## 6.5 Organisatoriska frågor

Den tekniska utvecklingen och det faktum att kulturarvsinstitutionerna genom Internet blivit en del av mediasamhället kommer att få djupgående konsekvenser för såväl museernas inre organisation som för formerna för samverkan med andra organisationer.

För att kunna utnyttja IT fullt ut har helt nya yrkesgrupper tillkommit inom museisektorn. Vid många museer har de tidigare informationsavdelningarna förstärkts med personer med kunskap om webbpublicering, och vid några av de större museerna har helt nya avdelningar för medier och kommunikation byggts upp. På liknande sätt har digitaliseringen av samlingar och arkiv medfört ett ökat behov av ny kompetens, liksom inom utställningsverksamheten där ljus, ljud och säkerhet i allt högre grad innefattar digital teknik.

Nya former för samverkan har också vuxit fram: ett exempel är *Svenska museifönstret*, en webbplatsform med beskrivningar och länkar till ett 90-tal svenska museer och deras pedagogiska webbresurser. Ett annat exempel är *ABM-centrum* – ett gemensamt projekt för koordinering av samarbete mellan arkiv, bibliotek och museer där i dagsläget Kungl. biblioteket, Nationalmuseum, Riksantikvarieämbetet, Riksarkivet och Statens kulturråd samverkar. Ytterligare ett exempel är det i KB-utredningen föreslagna *Sveriges nätbibliotek*.

## 6.6 Juridiska och upphovsrättsliga frågor

Kulturarvsinstitutionernas integration i mediasamhället har också ökat behovet av juridisk kompetens. Delar av museernas samlingar och kunskapsproduktion har ett stort kommersiellt värde vilket gör det nödvändigt att upprätta juridiskt bindande avtal och säkerställa att de efterlevs. Samtidigt blir det allt viktigare att kunna klarlägga och hantera frågor av upphovsrättslig och publicistisk art.

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.2 24-timmarsmuseum (sid 3)

[www.skolutveckling.se](http://www.skolutveckling.se)

1.1 Museifönstret

[abm-centrum.se](http://abm-centrum.se)

[www.kb.se](http://www.kb.se)

Se: Innehåll A-Ö. K,

KB-utredningen SOU 2003:129

## 6.7 Digitalisering

Begreppet digitalisering har fått en skiftande betydelse inom ABM-området: "digitalisering" tolkas ofta som ett eller flera steg i den process som avser att göra kopior av eller bevara uppgifter om samlingarna i digital form. I vissa försök till definition av begreppet ingår moment av registrering av data och/eller av tekniska metadata. I andra sammanhang uppfattas "digitalisering" som en rent teknisk term som beskriver att till exempel en text eller ett fotografi överförs (konverteras) till digital form.

I rapporten DIGSAM avser man med "digitalisering" hela processen att överföra objekt ur samlingarna till digital form. Med denna vidare definition ges utrymme för en tolkning som innefattar hantering och uppmärkning av det material som skall digitaliseras, åtgärder för kvalitetssäkring och det efterarbete som är förknippat med processen i form av till exempel digital retuschering och bearbetning av fotografier samt inskannat material, förlöpande rättning av inskrivna data, migrering till nya generationer av mjuk- och hårdvaror, etc. Digitalisering blir med en sådan definition en kontinuerlig process som inte enkelt kan avgränsas i tiden: digitalisering blir till en del av kulturarvsinstitutionernas förvaltande uppdrag, med målet att långsiktigt bevara samlingarna åt eftervärlden.

Ett problem med att definiera begreppet "digitalisering" på detta sätt är att en serie konkreta arbetsmoment sammanfattas i en abstrakt term som lätt skymmer det faktum att det samlade resultatet inte är likvärdigt med det objekt som har digitaliserats: genom "digitalisering" kan information om ett enskilt objekt sammanställas, bevaras och presenteras. Men detta innebär inte att det som därmed uppstår är identiskt med originalet. Det kan vara lätt att inse då det gäller ett tredimensionellt föremål men en svårare distinktion att upprätthålla då det gäller till exempel en till synes identisk kopia av ett fotografi eller ett dokument.

Trots dessa svårigheter har vi valt att här använda termen "digitalisera" i överensstämmelse med DIGSAM:s definition, eftersom den tydliggör de vittgående konsekvenser den nya tekniken har för museiorganisationen i sin helhet.

## 6.8 Föremål

Även definitionen av föremålsbegreppet har visat sig vara problematiskt inom museivärlden vilket bland annat gjort det svårt att upprätta en tillförlitlig statistik. Ett sätt att komma förbi detta är att utgå från en instrumentell definition av föremålsbegreppet, baserad på vad som är rimligt i förhållande till de praktiska förutsättningarna för att digitalisera museernas samlingar. Istället för "föremål" använder vi därför, då det gäller digitaliseringen av samlingarna, begreppet "föremålsposter", d.v.s. ett eller flera objekt (eller flera fragment av objekt) som i databasen presenteras som en sökbar post.

[www.kb.se](http://www.kb.se)

1.9. DIGSAM. Digitalisering och dess samordning inom Kungl. biblioteket (sid 21)

Med utgångspunkt från befintlig statistik och en sådan definition är det möjligt att uppskatta att museernas samlingar idag omfattar totalt ca 50 miljoner fotografier, 41.000 hyllmeter arkivalier samt i runda tal 60 miljoner föremålsposter.

## 6.9 Kostnader och statistik

De stora brister som finns i den offentliga statistiken över museernas samlingar gör det även svårt att skapa sig en bild av hur långt museerna har kommit då det gäller att digitalisera sina samlingar, och därmed att bedöma vilka resurser som krävs för att göra dem tillgängliga på Internet. Uppgiften att sammanställa en tillförlitlig statistik över museernas föremålssamlingar är emellertid komplicerad. Problemet bör rimligen lösas genom att en arbetsgrupp tillsätts med representanter för museer med olika typer av samlingar, för att tillsammans med Kulturrådets tjänstemän fastställa definitioner och utarbeta rutiner för insamling och utarbetandet av en nationell statistik.

Bristerna i statistiken gör det också svårt, för att inte säga omöjligt, att med någon större precision beräkna kostnaderna för att digitalisera museernas samlingar. Något underlag för att uppskatta tidsåtgången för arbetet finns inte heller. Men utifrån ovan nämnda siffror är det ändå möjligt att skissera en modell för en beräkning och att som en illustration utifrån ett antal antaganden uppskatta kostnaden för att digitalisera museernas föremålssamlingar. En överslagskalkyl antyder härvid att de totala kostnaderna för att digitalisera samlingarna skulle uppgå till som lägst 10 och som mest 25 miljarder kronor och ta 35 till 50 år i anspråk – under förutsättning att man för arbetet avsätter i storleksordningen 250 miljoner kronor per år.

Siffror som dessa kan i förstone framstå som helt orealistiska. Men med hänsyn till att de totala kostnaderna för museernas verksamhet under 30 år med nuvarande budgetramar och i dagens penningvärde uppgår till nära 100 miljarder kronor, och att kostnaderna för digitaliseringen av museernas föremålssamlingar således inte utgör mer än 10–20 procent av denna summa, framstår de ändå som överkomliga. På motsvarande sätt förhåller det sig då det gäller tidsåtgången. Tiden för att digitalisera samtliga föremålsposter framstår som orimligt lång, men genom att börja med att digitalisera de objekt som är mest efterfrågade bör dessa kunna vara tillgängliga på Internet redan inom 2–5 år.

De initialt höga kostnaderna för digitaliseringen kommer på sikt också att uppvägas av de möjligheter till kostnadsbesparande rationaliseringar, t.ex. effektivare ärendehantering och smidigare magasinsarbete, som tekniken innebär. Det gör att marginalkostnaden på sikt blir överkomlig även när det gäller digitalisering av de delar av samlingarna som är minst efterfrågade.

## 6.10 Urval och gallring

Ovanstående resonemang kring kostnader och tidsperspektiv ger också nyckeln till hur institutioner kan förhålla sig till frågan om urval av vilka föremål som i första hand skall digitaliseras samt till gallring i samlingarna. Digitaliseringen av samlingarna bör som framgått vara efterfrågestyrd, bl.a. av det skälet att detta ökar möjligheten att väcka intresse för att avsätta resurser för en fortsatt digitalisering. Ytterligare en utgångspunkt bör vara en bedömning av vilka föremål som i första hand skall digitaliseras av bevarandeskäl. För att utnyttja tillgängliga resurser på bästa sätt bör ansvarsmuseerna i samråd med de regionala och lokala museerna inom sina respektive verksamhetsområden upprätta en förteckning över de 10 procent av samlingarna som skall prioriteras i arbetet.

Vad avser gallring i samlingarna är utgångspunkten på motsvarande sätt det faktum att man för att kunna fatta beslut om gallring måste ha tillgång till bästa möjliga kunskapsunderlag, samt att föremålet innan det gallras dokumenterats på ett tillfredsställande sätt. Viktigt är också att det enskilda föremålets betydelse i förhållande till föremål i andra samlingar kan fastställas. Inte sällan visar det sig då att ett alternativ till gallring är att deponera föremålet i en samling där det passar bättre in. En förutsättning för att dessa villkor skall vara uppfyllda på ett optimalt sätt är att alla museisamlingar i sin helhet är digitaliserade innan något beslut fattas. Det kan i förstone ses om ett realistiskt krav, med hänsyn till det tidsperspektiv som skisserats. Men sett i förhållande till att många av de brister som finns då det gäller registrering och dokumentation av föremålssamlingarna är ett resultat av underlåtenhetssynder under ibland mer än 100 år, framstår det inte som orimligt att det kanske tar drygt 30 år innan dessa kan åtgärdas på ett tillfredsställande sätt. Till detta kommer möjligheten att – genom att samordna digitaliseringen av specifika delar av museernas samlingar på en nationell nivå – få en nödvändig överblick för att kunna gallra eller deponera enskilda föremål inom en kortare tidsrymd.

Mer allmänt kan det också finnas skäl att peka på det faktum att museernas föremålssamlingar totalt omfattar färre än 10 föremålsposter per invånare. Mot den bakgrunden är det svårt att betrakta behovet av gallring som akut, i ett läge då en säker kunskap om samlingarnas innehåll i sin helhet inte finns samtidigt som osäkerhet råder om vilka kostnader som är förknippade med arbetet.

## 6.11 Återrapportering och uppföljning

Sett mot bakgrund av IT-utvecklingen under senare år är det anmärkningsvärt i hur liten utsträckning frågor kring museernas verksamhet inom området uppmärksammas i regleringsbrevens krav på återrapportering. Formerna för denna återrapportering är också mycket vagt angivna, vilket gör att

myndigheterna tillmäter uppgiften olika stor vikt, och att utformningen av redovisningen varierar. I sin tur medför detta att det ofta är svårt, för att inte säga omöjligt, att göra jämförelser mellan de olika museernas insatser. Ibland är det t.o.m. svårt att göra jämförelser mellan skilda år i respektive museums årsredovisning då principerna varierar för hur olika effektmått beräknas eller hur de presenteras, p.g.a. bristen på entydiga definitioner av grundläggande begrepp eller variationer i vilka uppgifter man väljer att presentera.

Med hänsyn till detta är det angeläget att regeringen tar initiativ till en revidering av formerna för åiterrapportering, och utarbetar ett underlag för en standardiserad sammanställning av angivna och definierade mått, som gör det möjligt för institutionerna att på ett jämförbart och entydigt sätt redovisa och förmedla resultat och effekter av sin verksamhet inom IT-området.

## 6.12 Styrmedel och stöd

De föreslagna förändringarna i myndigheternas åiterrapportering skulle ge departementet en bättre överblick både över hur museerna utnyttjar de möjligheter IT erbjuder och det samlade resultatet av institutionernas insatser på området. En rapportering av det slaget skulle också göra det möjligt att identifiera olika framgångsfaktorer och utveckla metoder för att stödja sådana insatser, samt att sprida erfarenheterna till andra museer.

Ytterligare ett sätt att med stöd av Internet och IT skapa ökade förutsättningar för att inom museisektorn uppnå uppställda kulturpolitiska mål skulle kunna vara att, på motsvarande sätt som föreslagits för bibliotekssektorn, etablera *Sveriges nätmuseum*. Det vill säga en organisation för samverkan mellan landets museer – i en form som för användarna framstår som en helhet – och som bygger på ett samarbete mellan de ”virtuella museer” som beskrivits i det föregående. Den organisatoriska modell som kan tillämpas representeras av redan omnämnda *Svenska museifönstret* som sedan tre år bedriver både konsultativ och operativ verksamhet med stöd av Myndigheten för skolutveckling och Statens kulturråd.

Verksamheten vid *Sveriges nätmuseum* bör emellertid inte begränsas till områden där distributionsformen i sig är avgörande: parallellt med utvecklingen av Internet växer som tidigare noterats också andra former av informations- och kommunikationsteknik fram i riktning mot en ökad media-konvergens och sömlösa strukturer – s.k. crossmediaeffekter – som bl.a. innefattar mobiltelefoni och digitala guider liksom andra medietyper. Inriktningen bör därför vara att med utgångspunkt i museernas samlingar och arkiv ta fram ett digitalt och metamärkt material som även av andra aktörer, eller i samverkan med dessa, på sikt kan anpassas till skilda gränssnitt. Men *Sveriges nätmuseum* bör också få möjlighet att bedriva ett utvecklingsarbete kring förmedlingsformer och pedagogik. För detta krävs tillgång till fria projektmedel.

1.3 Museer på nätet (sid 70–73)

1.3 Museer på nätet (sid 72)

# 7.0 Handlingsplan

## 7.1 Utbildnings- och kulturdepartementet

Redan för tio år sedan uppmärksammade regeringen i sin kulturpolitiska proposition 1996/97:3 ”den digitala klyfta” som riskerar att uppstå i samhället. För att förhindra detta, konstaterades det, krävs en sammanhållen strategi för hur informationstekniken kan användas inom kulturområdet.

En förutsättning för att säkerställa kulturell mångfald och kvalitet är enligt propositionen att tekniken inte utvecklas på marknadens villkor. Mycket talar för att synen på relationen mellan marknad och kultur har förändrats sedan dess; gränserna mellan kultur- och näringspolitik har luckrats upp. Men samtidigt ligger kulturpolitiken fast.

I regeringens IT-politiska proposition *Från IT-politik för samhället till politik för IT-samhället* (2004/05:175) formuleras målet att:

- Sverige skall vara ett hållbart informations-samhälle för alla.  
Vägen för att uppnå detta mål anges i tre delmål:
- IT skall bidra till förbättrad livskvalitet och till att förbättra och förenkla vardagen för människor och företag.
- IT skall användas för att främja en hållbar tillväxt.
- En effektiv och säker fysisk IT-infrastruktur med hög överföringskapacitet skall finnas tillgänglig i alla delar av landet, bl.a. för att ge människor tillgång till interaktiva offentliga e-tjänster.

Därutöver anges två viktiga förutsättningar för att det övergripande målet och delmålen skall kunna uppnås:

- Förtroendet för IT bör förbättras genom att integritetshot och innehåll på Internet som är skadligt för barn motverkas.
- Formerna för samverkan och uppföljning av politiken för informations-samhället bör utvecklas.

Ett redskap för att förverkliga de uppställda målen är den IT-politiska strategigrupp som regeringen tillsatte år 2003. Under strategigruppen har senare olika arbetsgrupper formerats. Viktigast i detta sammanhang är arbetsgruppen för *IT i skolan och lärande*, samt arbetsgruppen för *IT och kultur*.

De mål och strategier som formulerats i den kulturpolitiska propositionen 1996/97:3, i den IT-politiska proposition 2004/05:175 samt av den IT-politiska strategigruppen och dess olika arbetsgrupper utgör en grund för Utbildnings- och kulturdepartementets *långsiktiga arbete* för att öka tillgängligheten till museernas resurser på Internet för användarna.

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.3 Museer på nätet (sid 18 f.f.)

[www.regeringen.se/content/1/c6/05/46/58/848f9f9c.pdf](http://www.regeringen.se/content/1/c6/05/46/58/848f9f9c.pdf)

På *kort sikt* föreslås emellertid regeringen att:

- Arbeta för en samordnad, strategisk och utvecklingsinriktad IT-användning inom kulturarvsområdet. En viktig del i detta arbete är inrättandet av *Sveriges nätmuseum*.
- Ta initiativ till samt tillskjuta medel för att etablera *Sveriges nätmuseum* som en samordnings- och utvecklingsverksamhet för Sveriges museer. *Sveriges nätmuseum* bör verka enligt den decentraliserade modell som *Svenska museifönstret* representerar. Det nya nätmuseet kan få i uppgift **att** ta fram förslag till effektiva former för återrapportering och uppföljning av museernas verksamhet inom IT.  
**att** ta initiativ till och driva museigemensamt utvecklingsarbete avseende bl.a. digitalisering, tillgänglighet, gränssnitt och pedagogik i samverkan med övriga aktörer inom ABM-sektorn samt intressenter inom utbildningsväsendet.  
**att** i samverkan med landets IT-aktiva museer etablera och driva en museigemensam, nationell och decentraliserad webbplattform under namnet *Sveriges nätmuseum* med syfte att öka tillgängligheten till kulturarvet.
- Överväga att efter det att *Accessprojektet* avslutats under 3 år tillföra extra medel för en fortsatt digitalisering av museernas samlingar.

#### Målen skall vara att:

- 10 procent av museernas viktigaste samlingar av föremål och fotografier samt arkiv inom 5 år finns tillgängliga i digital form för användarna via Internet.
- *Sveriges nätmuseum* etableras inom 1 år, webbplattformen är i drift och tillgänglig för allmänheten senast inom 3 år samt fullt utbyggd inom 10 år.

## 7.2 Statens kulturråd

Kulturrådets övergripande uppdrag är att förverkliga de nationella kulturpolitiska mål som regering och riksdag beslutar om. Kulturrådet har därmed ett centralt ansvar för att de insatser som föreslås i handlingsprogrammet genomförs. Genom den satsning som nu görs inom ramen för de sysselsättningsåtgärder för arbetslösa akademiker som aviserades i 2005/06 års budgetproposition (*Accessprojektet*) skapas också nya möjligheter att samordna museernas resurser på Internet för att öka tillgängligheten för användarna.

Prop. 2005/06: utg.omr. 17

På *kort sikt* föreslås Statens kulturråd:

- Stödja initiativ till en ökad samverkan mellan myndigheter inom medie-, utbildnings- och kultursektorn.
- Utarbeta nya rutiner för insamling av statistik över museernas samlingar.
- Uppmärksamma och stödja FoU-projekt som utnyttjar de möjligheter *Accessprojektet* ger att skapa ett underlag för att fastställa nyckeltal och att beräkna kostnaderna för en fortsatt digitalisering av museernas samlingar.
- Fördela medel för att stödja en vidareutveckling av *ABM-centrum*.
- Stödja projekt som syftar till att utveckla formerna för att nyttja IT/webben som pedagogisk resurs.

### 7.3 ABM-centrum

Våren 2004 etablerades *ABM-centrum* som ett projektfinsierat sekretariat av Statens kulturråd, Kungl. biblioteket, Nationalmuseum, Riksarkivet, och Riksantikvarieämbetet. Syftet med *ABM-centrum* är att främja förståelse och samarbete mellan arkiv, bibliotek och museer samt att inledningsvis särskilt stimulera utvecklingen av digitalisering av objekt ur samlingar till digital form för forskningens såväl som utbildningens behov. En viktig uppgift är också att följa utvecklingen på området, såväl nationellt som internationellt. Sekretariatets uppgifter formuleras i ett dokument fastställt av projektets styrgrupp 2004.09.02. Projektet löper under tre år, eller tills beslut fattas om inrättandet av en permanent organisation.

Projektets initiativtagande institutioner bör på *lång sikt* verka för en permanent organisation i den form som regering och riksdag beslutar.

På *kort sikt* föreslås *ABM-centrum* i enlighet med den av styrgruppen år 2004 fastställda uppdragsbeskrivningen:

- Bevaka utvecklingen i landet och internationellt inom digitaliseringsområdet.
- Informera om nya metoder och ”best practices”.
- Organisera samverkan kring kvalitet och standard samt olika delmoment inom digitaliseringsprocessen.
- Anordna ABM-övergripande utbildning inom området.
- Upprätta kontakter och kontaktnät mellan central myndighetsnivå och lokala enheter.
- Stimulera och initiera konkreta projekt och hålla kontakt med utförarna.
- Arbeta fram underlag för nationella planer och policydokument för digitalisering.
- Anordna utbildning som främjar förståelse och samarbete mellan arkiv, bibliotek och museer.
- Utveckla webbplatsen till ett stöd för ovanstående verksamheter.
- Under 2006 arbeta fram förslag till fast organisation.

[www.shmm.se/rapporter](http://www.shmm.se/rapporter)

1.5 Museer på nätet II. (sid 50–51)

[abm-centrum.se/uppdrag.htm](http://abm-centrum.se/uppdrag.htm)

## 7.4 Ansvarsmuseerna

Statens historiska museer, Nationalmuseum med Prins Eugens Waldemarsudde, Naturhistoriska riksmuseet, Statens museer för världskultur, Moderna museet och Nordiska museet har ställning som "ansvarsmuseer", med uppdrag att inom sitt respektive verksamhetsområde verka för:

- Museologisk och pedagogisk kunskap inom museiväsendet.
- Samverkan med museer på regional respektive lokal nivå.
- Rikstäckande stöd och rådgivning till regionala och lokala museer.

Ansvarsmuseerna föreslås att på *lång sikt* organisera arbetet med att digitalisera samlingarna på ett sätt som gör detta till en del av kulturarvsinstitutionernas förvaltande uppdrag, och fullfölja sina övriga åtaganden gentemot museer på regional respektive lokal nivå på ett sätt som stödjer deras utveckling som en del av medie- och kunskapsområdet.

På *kort sikt* föreslås ansvarsmuseerna:

- Samverka med museer på regional och lokal nivå inom sina respektive samlingsområden när det gäller digitalisering av samlingarna.
- Medverka i FoU-projekt som utnyttjar de möjligheter *Accessprojektet* ger att skapa ett underlag för att fastställa nyckeltal och att beräkna kostnaderna för en fortsatt digitalisering av museernas samlingar.
- Medverka med sammanställning av statistik över museernas samlingar.
- Stödja och delta i arbetet med att vidareutveckla *ABM-centrum*.
- Medverka till en ökad samverkan mellan myndigheter inom medie-, utbildnings- och kultursektorn.
- Ta initiativ till och genomföra projekt som syftar till att utveckla formerna för att nyttja IT/webben som pedagogisk resurs.
- Medverka i förberedelserna för att etablera och driva *Sveriges nätmuseum*.