



Universiteit
Leiden
The Netherlands

Imprint of action : the sociocultural impact of public activities in archaeology

Boom, K.H.J.

Citation

Boom, K. H. J. (2018, October 16). *Imprint of action : the sociocultural impact of public activities in archaeology*. Sidestone Press, Leiden. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/66266>

Version: Not Applicable (or Unknown)

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/66266>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Cover Page



Universiteit Leiden



The handle <http://hdl.handle.net/1887/66266> holds various files of this Leiden University dissertation.

Author: Boom, K.H.J.

Title: Imprint of action : the sociocultural impact of public activities in archaeology

Issue Date: 2018-10-16

Samenvatting

De impact van actie: de sociaal-culturele impact van publieksactiviteiten in de archeologie.

Het begin van deze dissertatie beschrijft hoe dit onderzoek deel uitmaakt van het Europese NEARCH-project. Het beschrijft hoe de waarde van erfgoed, zijn multifactoriële belang, groeiende rol in de huidige maatschappij en de toenemende druk van de erfgoedsector om het spenderen van publiekelijk geld te verantwoorden worden samengevoegd in dit onderzoek. Dit hoofdstuk schetst tevens hoe dit onderzoek is gebaseerd op een nieuw ontworpen onderzoeksmethode als kader voor de analyse. Het inleidende hoofdstuk besluit met een beschrijving van de onderzoeksdoelen en verwachte resultaten en een korte samenvatting van de volgende hoofdstukken.

Het tweede hoofdstuk behandelt het theoretische en methodologische aspect van dit onderzoek. Als onderdeel van eerstgenoemde, wordt eerst het concept van cultureel erfgoed, en hoe archeologie hier onder valt, behandeld. De algemene classificatie van Klamer en Zuidhof (1998) wordt gebruikt voor deze dissertatie. Deze classificatie plaatst archeologie binnen het tastbare gedeelte van cultureel erfgoed, zowel verplaatsbaar als niet-verplaatsbaar. Dit hoofdstuk behandelt tevens de erfgoed-waarde typologie van Mason (2002) welke wordt gebruikt als naslagwerk en onderscheid economische van socioculturele waarden (Mason 2002, 10). Verder beschrijft dit hoofdstuk de verschuiving van historische/beschermende waarden naar meer maatschappelijke waarden. Dit sluit aan bij de huidige tendens die het belang van erfgoed koppelt aan de hedendaagse maatschappij (Cultural Heritage Counts for Europe Consortium 2015; Blessi *et al.* 2014; Ander *et al.* 2013). Het hoofdstuk behandelt ook het belang van deelname aan publieke archeologie-activiteiten en maakt een onderscheid tussen *Public Archaeology* en *Community Archaeology*. Na het beschrijven van de waarden van cultureel erfgoed behandelt het hoofdstuk het verschil en de overeenkomst tussen waarde en impact en hoe deze twee zijdes van dezelfde munt zijn (Bollo 2013). De fundamentele opvatting hier is dat cultureel erfgoed geen impact genereert per sé, maar dat het moet worden gezien als een “plek waar vernieuwing kan plaatsvinden” (Dutch translation) (Pendlebury *et al.* 2004, 12). Dit veronderstelt dat erfgoed gebruikt kan worden als een geleider om impact te creëren en verschilt van de opvatting dat het onderwerp archeologie uit zichzelf impact genereert. Deze opvatting wordt gebruikt als primaire hypothese binnen deze dissertatie en vormt daardoor een ijkpunt waartegen de resultaten kunnen worden geanalyseerd. Bovendien beschrijft dit hoofdstuk het methodologische raamwerk welke gebruikt wordt voor dit onderzoek en welke is

gebaseerd op het werk van Matarasso (1997), welke onderscheid maakt tussen zeven socioculturele 'thema's', namelijk persoonlijke ontwikkeling, sociale cohesie, zelfbeschikking van de lokale gemeenschap, lokaal beeld en identiteit, verbeelding, visie en gezondheid, welke de basis vormen voor de creatie van indicatoren en surveyvragen. Dit hoofdstuk behandelt tevens het proces van data-collectie en beschrijft hoe *online* en *face-to-face* enquêtes worden gebuikt als middel om data te genereren en hoe de methode van Bollo (2013) werd gebruikt om de enquêtevragen te baseren op activiteit- en onderzoeksdoelen. Tenslotte beschrijft dit hoofdstuk nog hoe statistische tests werden gebruikt voor de analyse van enquêtedata.

Hoofdstuk drie, de eerste van de drie casestudies, is gericht op DOMunder: een unieke archeologische bezoekersattractie gelegen in het midden van Nederland. Er zijn drie verschillende *stakeholders* geselecteerd: de bezoekers van DOMunder, de omwonenden en de vrijwilligers die bij DOMunder de rol van tourgids vervullen. Impact indicatoren werden geselecteerd op basis van activiteit- en onderzoeksdoelen. De enquêtes zijn vervolgens gebaseerd op deze indicatoren. De analyse van de enquête werpt licht op de impact op deze drie groepen, met name de verschillen tussen de bezoekers en omwonenden en vrijwilligers met omwonenden. De sociaal-culturele impact verschilt per stakeholder, maar over het algemeen genereert DOMunder een middelmatige impact. We zien dat een lokale focus belangrijk is voor het genereren van impact gezien het feit dat zowel de bezoekers als omwonenden een sterkere band voelen met de archeologie en geschiedenis van Utrecht dan met die van Nederland. De reden voor de betrokkenheid van mensen bij deze activiteit, gecombineerd met hun verwachtingen en perspectieven, lijkt de dominante factor te zijn voor het genereren van impact. Bij bezoekers is de impact op educatie, betrokkenheid, inspiratie en motivatie het hoogste; minder impact is gemeten op sociale aspecten inclusief persoonlijke eigenschappen zoals eigenwaarde en zelfbewustzijn. Dit is anders voor de vrijwilligers die een veel hogere impact noteren voor deze aspecten. Zij zijn meer gemotiveerd, vrolijk en tevreden dan de bezoekers, zeker de vrijwilligers die jonger en nieuwer zijn. Bezoekers die dichtbij DOMunder wonen hebben DOMunder bezocht, of gaan die nog bezoeken, voor hun interesse in de geschiedenis van Utrecht. Echter, als zij het zouden bezoeken doen ze dat het liefst samen met iemand anders.

Hoofdstuk vier beschrijft de tweede grootschalige casestudy van deze dissertatie genaamd You(R) Archaeology. Als eerste beschrijft het hoofdstuk hoe deze activiteit deel uitmaakt van het NEARCH-project en als doel heeft mensen met archeologie te verbinden door het houden van een kunstwedstrijd. Deze wedstrijd zou ervoor zorgen dat deelnemers hun connectie met erfgoed zouden kunnen uiten. De deelnemers van deze wedstrijd werden ge-e-mailed met de vraag of zij deel wilden nemen aan de enquête over de sociaal-culturele impact van hun participatie. Net als voor DOMunder werden ook hier de activiteits- alsmede de onderzoeksdoelen gebruikt voor het genereren van indicatoren en het creëren van de enquêtevragen. De resultaten laten zien dat de meeste deelnemers internationale archeologische onderwerpen hadden gekozen voor hun kunstwerk; de meeste impact werd gescoord voor toename van trots op internationale archeologie. Veel mensen hebben iets geleerd over archeologie. Voor sommigen was het onderwerp van archeologie echter minder belangrijk: zij deden vooral mee voor het tentoonstellen van hun kunst, alleen of samen met iemand anders (bijvoorbeeld hun kinderen). Resultaten laten tevens zien dat de impact anders is per

leeftijdscategorie (sterkste impact is gemeten bij de jongste leeftijdscategorie, de minste impact bij de oudste leeftijdscategorie) en enigszins per geslacht. Het is echter niet duidelijk of deze verschillen komen door de mate van perceptie of andere standaarden. Verder lijkt er een connectie te zijn tussen impact op persoonlijke emoties en impact in kennis. Concluderend kan er gezegd worden dat een creatieve activiteit zoals You(R) Archaeology, met een archeologisch onderwerp, die niet educatie als voornaamste doel heeft, nog steeds impact genereert op de kennis van mensen. Wellicht is de impact op educatie meer gelinkt met het onderwerp van de wedstrijd – archeologie – terwijl impact op andere aspecten, of ‘bijwerkingen’, zoals sociale cohesie en gezondheid, meer komt door de aard van de activiteit.

Het volgende hoofdstuk behandelt de laatste casestudie van dit onderzoeksproject: Invisible Monuments. Deze activiteit vond plaats in Thessaloniki (Griekenland) gedurende de zomer van 2016 en maakt net als You(R) Archaeology deel uit van het NEARCH-project. Het doel van deze activiteit was om mensen te verbinden met de vergeten monumenten die zich verspreid over het centrum van Thessaloniki bevinden. Deelnemers werden verzocht de enquête in te vullen waarin hen werd gevraagd naar de sociaalcultere impact van hun deelname. Net als voor de vorige twee casestudies waren de vragen van deze enquête gebaseerd op indicatoren gegenereerd uit de activiteiten- en onderzoeksdoelen. Deelnemers voelden zich gemotiveerd en veel van hen noteerden een positieve impact op kennis, voornamelijk merkbaar onder de hoger opgeleiden. De impact op kennis en de duur van deelname hadden geen verband. Er lijkt zich echter wel een verband te bevinden tussen de impact op kennis en de impact op de emoties. Verder lijkt de snelheid van de activiteit, inherent aan het gebruik van digitale mobiele technologie, geen impact te hebben op de impact op kennis en op het maken van een connectie met de lokale archeologie. Concluderend lijkt Invisible Monuments succesvol te zijn in het verbinden van haar deelnemers met hun geschiedenis, voor sommigen voorzag de activiteit ook in de mogelijkheid om andere inwonenden van de stad te leren kennen. Er zijn indicaties dat de activiteit een langdurige impact heeft gegenereerd die mogelijk tot een ‘living memory’ leidt.

Het zesde hoofdstuk vergelijkt de casestudie data van de drie casestudies; interessante patronen worden hier bediscussieerd. De vergelijking van de drie casestudies gebeurt op basis van de activiteiten-doelen en de methodologie van Bollo (2013). De vergelijkingen zijn verdeeld, voor zover mogelijk, over de zes sociaal-culturele ‘thema’s’ gesuggereerd door Matarasso (1997). Het lijkt dat voornamelijk ouderen en hoger opgeleiden deel hebben genomen aan de activiteiten; het merendeel blijkt tevens vrouwelijk te zijn (behalve voor de vrijwilligers van DOMunder). Deelnemers van alle drie de casestudies gaven aan dat hun interesse voor het onderwerp van archeologie de voornaamste reden voor deelname was. Andere redenen, zoals sociale, waren van minder belang. Over het algemeen hadden de activiteiten een positieve impact op de levens van de mensen. We zien dat jongere deelnemers een hogere impact noteerden over de verschillende indicatoren. Het lijkt erop dat de context, of de aard van de activiteiten en de kansen die deze brengen, impact genereren. Wellicht is sociaal-culturele impact geen reden voor deelname, maar een bijwerking. Verder lijkt het erop dat niet de activiteiten-doelen zelf de mate van impact bepalen, maar meer de manier waarop deze doelen worden behaald. Dit lijkt sterk op wat Pendlebury en collega’s (2014) schrijven (hoofdstuk twee). Deze bevindingen zijn belangrijk voor erfgoedmanagers

die publieksactiviteiten moeten organiseren. Op basis van deze bevindingen is een model gecreëerd dat toekomstige onderzoekers en erfgoedmanagers voorziet van gereedschap om sociaal-culturele impact zowel te voorspellen als te sturen. Het hoofdstuk sluit af met het verbinden van het onderwerp van deze dissertatie – sociaal-culturele impact – met het concept van *Sustainable Development*. Er wordt beargumenteerd dat de impactanalyse van cultureel erfgoed een aandeel vormt in de manier waarop erfgoed kan bijdragen aan een duurzame toekomst.

Tenslotte vat het zevende hoofdstuk de belangrijkste punten van de voorgaande hoofdstukken samen binnen het perspectief van de toekomst van publieksactiviteiten in de archeologie en hoe deze zouden kunnen worden georganiseerd. De studie van impact, zoals deze in dit onderzoek gebeurde, voorziet de erfgoedsector van kwalitatieve en kwantitatieve data om hun strategie op te baseren. Het laat zien dat archeologie, als cultureel erfgoed, kan bijdragen aan *Sustainable Development*. Archeologie is zo meer dan een interessante vrijetijdsbesteding, en draagt een uniek perspectief bij aan de huidige maatschappelijke vraagstukken.