Краудсорсинг культурної спадщини

Автори: Володимир Куліков, Ірина Склокіна

За допомоги: Кира Люблянович (Kyra Lyublyanovics), Дора Мераї (Dóra Mérai)

Матеріали створено в рамках проекту «Відкрита спадщина» (OpenHeritage: Organizing, Promoting and ENabling HEritage Reuse through Inclusion, Technology, Access, Governance and Empowerment), підтриманого програмою досліджень та інновацій Європейського Союзу "HORIZON2020" (грантова угода №776766).

Координатор проекту: Метрополітальний дослідницький університет (Metropolitan Research Institute) у Будапешті
Див. більше: www.openheritage.eu

Переклад профінансовано зі Стабілізаційного фонду культури та освіти 2022 Федеральним міністерством закордонних справ Німеччини та Goethe-Institute

Центр міської історії
Center for Urban History

OPEN HERITAGE

GOETHE INSTITUT

Зміст

Зміст 2
Резюме 3
1 Вступ: що таке краудсорсинг 4
1.1 Краудсорсинг у галузі культурної спадщини: переваги та виклики 4
1.2 Для чого потрібен краудсорсинг? 5
1.3 Питання, які слід розглянути перед початком краудсорсингового проєкту 11
2 Практики участі та культурна спадщина 11
2.1 Участь vs. неучасть 13
2.2 Розподіл влади 15
2.3 Проблема репрезентації та «хибний консенсус» 16
2.4 Використання безкоштовної роботи волонтерів 17
2.5 Етика використання соціальних мереж 18
2.6 Висновки 20
3 Волонтери та їхня мотивація 20
3.1 Знати свою публіку 21
3.2 Дилема «суперучасників» 22
3.3 Мотиви і стимули 23
4 Запуск краудсорсингового проєкту 24
4.1 Програмні рішення краудсорсингу 24
4.2 Zooniverse 25
4.3 Контрибутивний плагін Omeka 27
5 Приклади використання краудсорсингу у проекті «Відкрита спадщина» 31
5.1 Список місцевої культурної спадщини міста Помаз – лабораторія у м. Помаз (Pomáz), Угорщина 31
5.2 Можливості волонтерства та виклики краудсорсингу: лабораторія в Сандерленді 34
5.3 Баланс між професійним досвідом та участю людей: лабораторія в районі Прага 37
5.4 Краудсорсинг як залучення до критичних дискусій про минуле: ко-лабораторія в Римі 38
5.5 Краудсорсинг як спільне творення неієрархічних знань: взаємодія Лабораторії в Лісабоні (OpenHeritage) та проекту ROCK 39
5.6 Краудсорсинг як позитивна дія для занедбаних районів: арт-центр «Фабрика повидла» у Львові, Україна 40
6 Інтерв'ю 41
7 Бібліографія 42

Резюме

Цей текст призначений для тих, хто бажає сприяти залученню громади до адаптивного повторного використання об'єктів культурної спадщини через краудсорсинг. Автори пропонують детальні покрокові вказівки щодо того, як запустити краудсорсинговий проєкт, і пояснюють, як побудувати спільноту зацікавлених людей, готових працювати для досягнення конкретної мети. За допомогою прикладів з проекту «OpenHeritage» та інших проєктів, пов'язаних з культурною спадщиною, тут представлені концептуальні висновки, практичні рекомендації та технічні рішення для застосування краудсорсингу. Оскільки у звіті обговорюються етичні питання використання волонтерської роботи, він може зацікавити менеджерів по роботі з волонтерами.

1 Вступ: що таке краудсорсинг

Краудсорсинг або громадянська наука (citizen science) залучає громадськість через Інтернет до виконання завдань, які сприяють дослідженню чи освітньому інтересу, пов'язаному з колекціями культурної спадщини чи певним об'ємом інформації. Краудсорсингові проєкти спрямовані на створення та/або обробку контенту, наприклад транскрипцію рукописів або усних інтерв'ю, класифікацію об'єктів, анотування документів, геотегування та ідентифікацію людей і об'єктів на фотографіях. Однак краудсорсинг — це більше, ніж просто основа для створення контенту. Він дозволяє ініціаторам будувати спільноту зацікавлених людей, готових працювати для досягнення певної мети. Міа Рідж (Mia Ridge) справедливо зазначила, що «краудсорсинговий проєкт може дарувати радість, стимулювати зацікавленість, сприяти новому розумінню, розширювати соціальні зв'язки, сприяти навчанню та допомагати людям розвивати нові навички та отримувати досвід» (Ridge et al. 2021, розділ 2).

1.1 Краудсорсинг у галузі культурної спадщини: переваги та виклики

Краудсорсинг базується на концепції «мудрості натовпу», згідно з якою за правильних умов натовп може бути надзвичайно розумним (Surowiecki 2005). Чимало популярних онлайн-сервісів, наприклад Wikipedia, Google Translate і Trip Advisor, засновані на цьому принципі. Краудсорсинг реалізує ідеал культури участі та зосереджується на роботі над «спільною значущою метою чи дослідницьким інтересом» разом з онлайн-спільнотою (Ridge 2014, 2).

Краудсорсинг дозволяє організаціям в галузі культурної спадщини отримувати нову інформацію, доповнювати існуючі колекції, створювати нові знання, презентувати та просувати колекції та організації в цій галузі (Ferriter 2017). Створення онлайн-спільнот є ще однією значною перевагою даної моделі. Краудсорсинг

може сприяти кращій взаємодії з громадськістю та надає можливість експертам у сфері охорони культурної спадщини та громадськості спільно нести відповідальність за неї. Краудсорсингові проєкти також можуть сприяти досягненню соціально значущих цілей, як-от набуття нових навичок у роботі з програмним забезпеченням та досвід онлайн-спілкування (див. 5.2). Вони також дають можливість для соціалізації. Краудсорсинг налагоджує стосунки з громадськістю (Ridge et al. 2021).

Краудсорсинг як інструмент для залучення онлайн-публіки має деякі обмеження та побічні ефекти. Хоча волонтери зазвичай не отримують грошової винагороди, краудсорсингові проєкти потребують залучення ресурсів для створення та запуску веб-сайту й організації постійного спілкування з онлайн-спільнотою. Проведені дослідження продемонстрували, що надзвичайно важливим є інвестування в дизайн веб-сайту, розробка чітких інструкцій для користувачів та написання переконливих текстів, які пояснюють соціальну чи академічну значущість проєкту (McKinley 2016). Краудсорсинг — це не безкоштовне виконання роботи, а радше відкритість до нових ідей і бажання робити щось для людей та разом з ними.

Деякі експерти із дослідження культурної спадщини скептично ставляться до краудсорсингу через сумнівну якість результатів. Однак існує кілька ефективних механізмів контролю, наприклад, доручити виконання одного й того ж мікрозавдання різним волонтерам. Інший варіант — залучити експертів на завершальному етапі роботи, щоб вони перевірили якість отриманих результатів і, за необхідності, ініціювали їхнє доопрацювання. Практика показує, що грамотно продумані краудсорсингові задачі дають високоякісний результат (Ridge et al. 2014).

Краудсорсинг іноді сприймається як робота, яка виконується «невизначеною великою групою людей у «формі відкритого запрошення» (Howe and Robinson 2006). На практиці, малочисельна група ентузіастів — так звані «суперучасники» — виконує більшу частину роботи. Складність полягає в тому, як знайти таких учасників — людей, глибоко зацікавлених темою, і як залучити їх до роботи. Крім того, якщо з певних причин «суперучасник» залишає проєкт, це значно знижує швидкість його реалізації.

Залучення людей через інтернет вимагає відкритого доступу до матеріалів, щоб волонтери могли з ними працювати. Тому використовувати можна лише ті дані, онлайн публікація яких не порушує норми авторського права. Результати краудсорсингових проєктів також мають бути у вільному онлайн доступі.

Демократизація вивчення культурної спадщини шляхом збільшення участі широкого загалу в роботі з нею сприймається деякими експертами як депрофесіоналізація та аматоризація даної галузі (Owens 2013; Fredheim 2018). Деякі організації також бояться втратити контроль над процесом роботи зі своїми колекціями. Успішні краудсорсингові проєкти ґрунтуються на спільній відповідальності, довірі та співпраці між організаціями з охорони культурної спадщини, з одного боку, і громадськістю – з іншого.

1.2 Для чого потрібен краудсорсинг?

Міа Рідж охарактеризувала основні категорії краудсорсингу чотирма пунктами (Ridge et al. 2021):

1) «Надрукуй те, що бачиш» – завдання з транскрипції. Див., наприклад, проєкт Transcribe Bentham (https://www.ucl.ac.uk/bentham-project/transcribe-bentham).

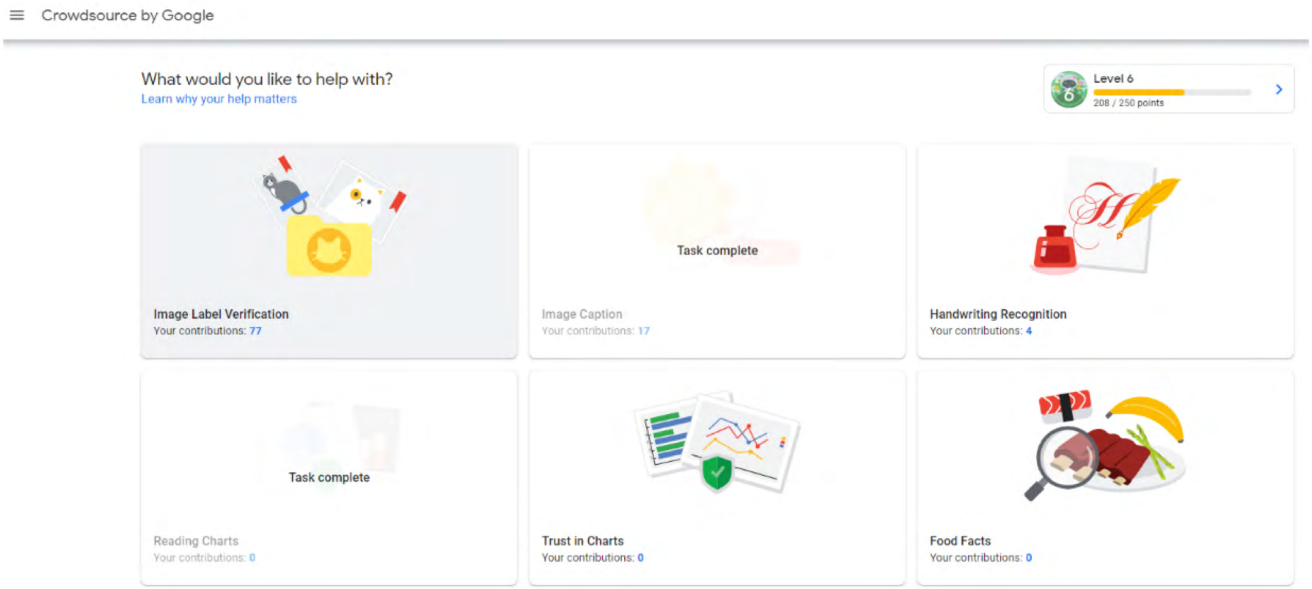
2) «Опиши те, що бачиш» – додавання тегів або опису зображення.

3) «Поділись тим, що знаєш» – надання інформації, що базується на даних, отриманих від широкого загалу. Прикладом можуть бути Google Maps Reviews (https://maps.google.com).

4) «Поділись тим, що маєш» – завантаження зображень або додавання спогадів до колекції. Проєкт First Day (https://firstdays.saada.org/) є чудовим прикладом. Лабораторія проекту OpenHeritage (https://www.pomaziertektar.org/) інтенсивно використовувала цей метод в одному зі своїх краудсорсингових проєктів (див. 5.1).

5) «Перевір введені дані» – перевірка та внесення правок до транскрибованого тексту. Наприклад, проєкт Building Inspector https://www.nypl.org/digital-research/projects/building-inspector

Опис фотографій, визначення емоційного ефекту речень, перевірка та виправлення перекладу є одними із завдань, запропонованих Google Crowdsource (мал. 1). Як пояснює Google, роблячи внесок у проєкт, «ви привносите в Краудсорсинг свою власну унікальну історію, свій досвід і перспективи. Як член нашої глобальної спільноти співавторів, ви допомагаєте створювати штучний інтелект, який зможе плідно служити багатому розмаїттю нашої планети!» (https://crowdsource.google.com/about/).



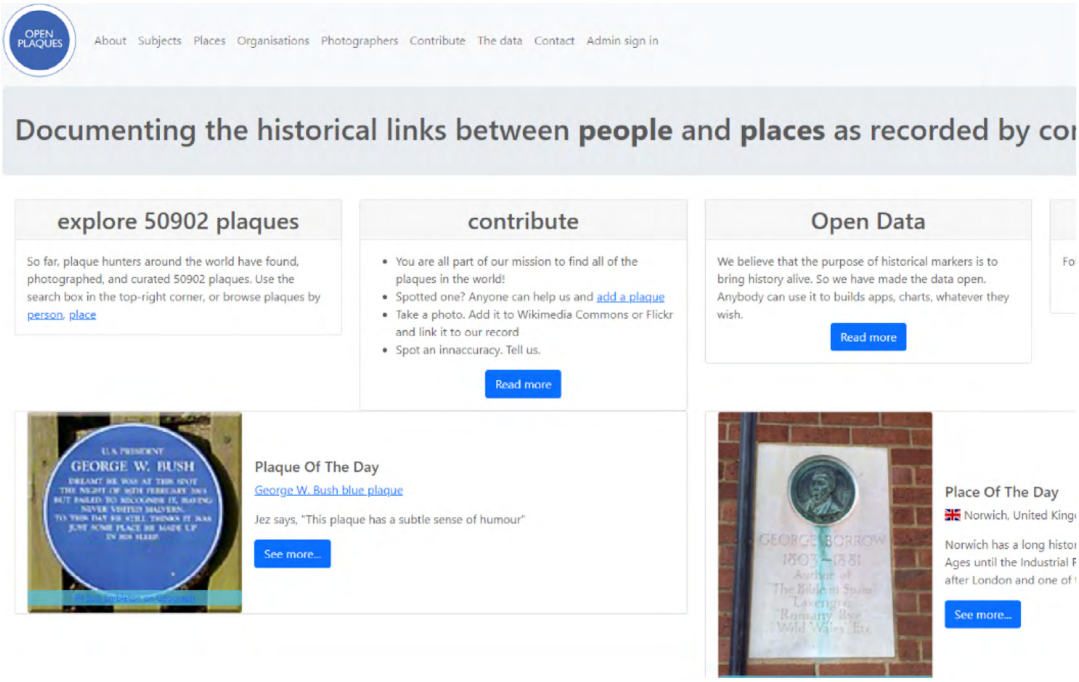
Малюнок 1. Домашня сторінка Google Crowdsource, проєкту, який допомагає «робити внесок у розбудову штучного інтелекту»

Багато краудсорсингових проєктів включають кілька типів завдань, наприклад, вони пропонують одній групі виконавців «ввести те, що вони бачать», а потім залучають іншу групу для перевірки результатів. Завжди доцільно розподіляти роботу та розбивати об'ємні задачі на мікрозавдання. Цей підхід не тільки спрощує роботу, але й дозволяє учасникам зосередитися на виконанні таких завдань, де вони можуть проявити себе якнайкраще.

Краудсорсингові проєкти можна також класифікувати за функціональним підходом. Наприклад, деякі завдання спрямовані на створення нових даних або/та їхню обробку. Інші сфокусовані на залученні зацікавлених сторін або більш грамотному розподілі ресурсів. Наведемо кілька прикладів:

Генерування нових даних

Open Plaques (http://openplaques.org/) — проєкт, який каталогізує, курує та рекламує меморіальні дошки. Історичні позначки (в більшості випадків сині та круглі таблички) встановлені на будівлях і пам'ятках по всьому світу. Завдяки тисячам учасників із 66 країн з'явилася можливість переглянути понад 50 000 меморіальних дошок, відсортувавши їх за особами, місцями та організаціями.



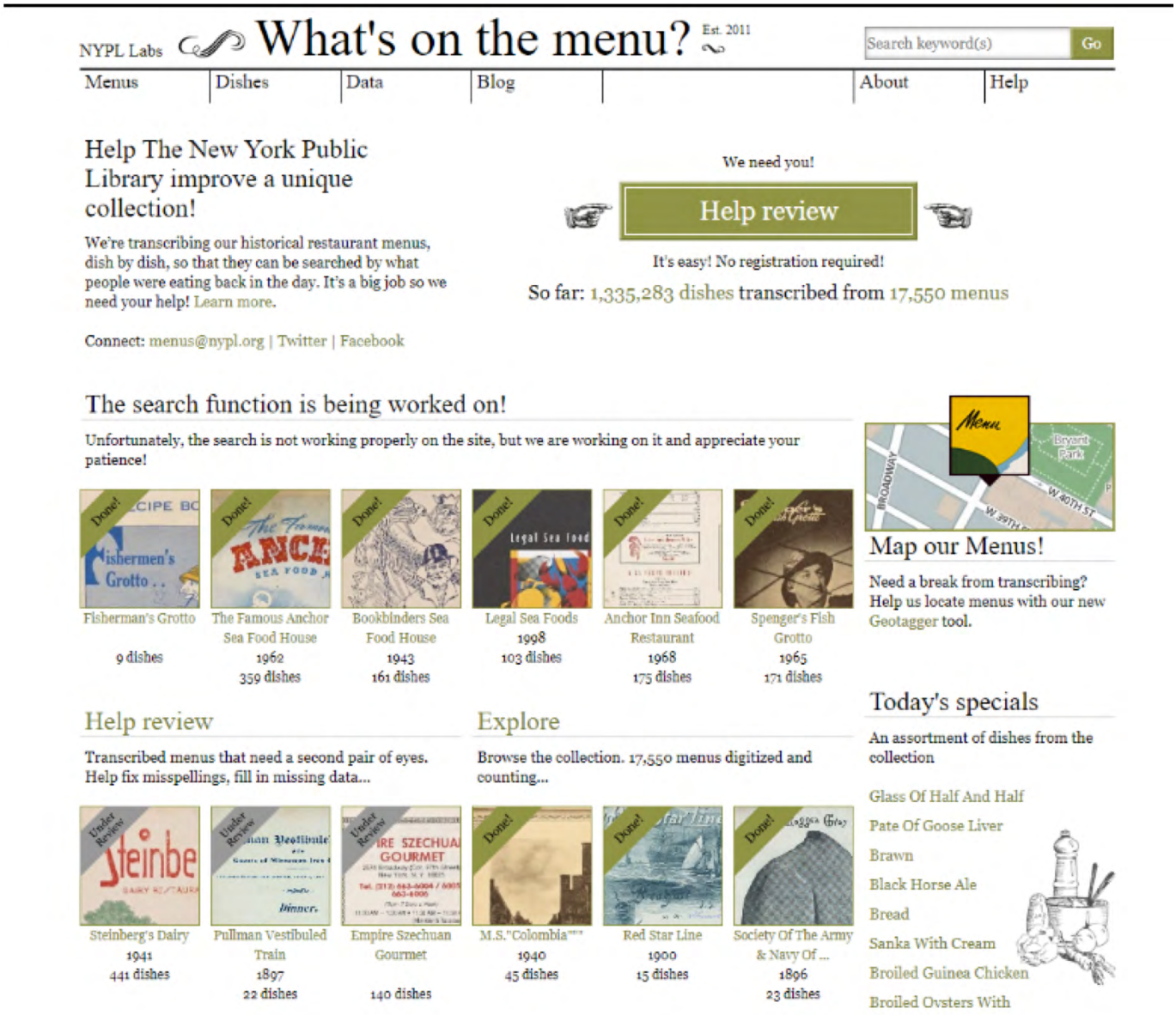
Малюнок 2. Домашня сторінка проєкту Open Plaques. Джерело: http://openplaques.org/

Деякі особливості проєкту:

- Він ґрунтується на великій базі даних, але інтерфейс і процес роботи з ресурсом є вкрай простими. Інструкція включає три кроки для приєднання: «1) Сфотографуй, 2) Додай табличку 3) Поспілкуйся з нами».
- Він з'єднує онлайн-спільноту з кураторами «на місцях».
- Він використовує платформи з відкритим кодом, такі як Wikimedia Commons і Flickr, для зберігання та обміну даними.

Обробка наявних даних

Уявіть, що у вас є велика колекція старих документів, які ви хотіли б оцифрувати та вилучити з відсканованих сторінок придатні для прочитання тексти з можливістю пошуку. Ви отримаєте прийнятний для розпізнавання текст після сканування надрукованих документів, а ось рукописний текст і специфічна типографіка в підсумку виглядатимуть як абракадабра. Волонтери ж можуть допомогти розшифрувати навіть такі види документів. Публічна бібліотека Нью-Йорка (The New York Public Library) попросила волонтерів допомогти транскрибувати колекцію з 45 000 ресторанних меню від 1840-х років до сьогодення. В проєкті «Що в меню?» (“What’s on the Menu?”) (http://menus.nypl.org/) тисячі волонтерів розпізнали 1,3 мільйона страв із 17 550 меню.



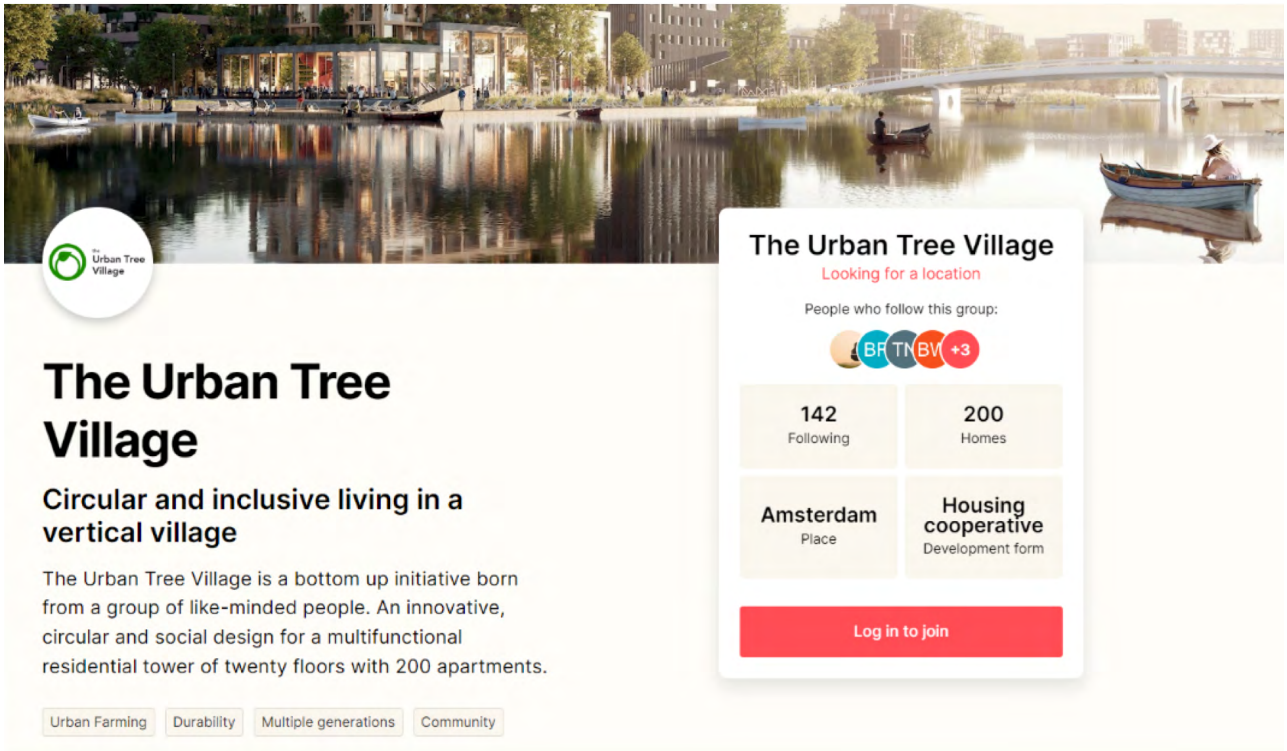
Малюнок 3. Домашня сторінка проєкту «Що в меню?» (“What’s on the Menu?”). Джерело: http://menus.nypl.org/

Деякі особливості проєкту:

- Чудовий дизайн: реєстрація не потрібна, легко долучитися.
- Просто і легко: проєкт пропонує вам виконувати маленькі, приємні завдання.
- Інструкції написані чітко і доступно.
- Відкритий доступ до опрацьованих даних і творче використання матеріалів.

Залучення до партнерства

CrowdBuilding (crowdbuilding.nl) — це ініціатива, спрямована на те, щоб зробити життя більш справедливим, стабільним і соціальним. CrowdBuilding організовує будівництво через будівельні кооперативи, створені за принципом «знизу вгору». Платформа об'єднує людей і допомагає їм реалізувати спільні плани житлового будівництва. Крім того, ініціатива намагається переконати муніципалітети та інвесторів надати більше простору колективному самобудівництву.



Малюнок 4. Платформа CrowdBuilding.
Джерело: https://www.crowdbuilding.nl/bouwgroep/the-urban-tree-village

Деякі особливості проєкту:

- Спрямований на усі основні, пропонує релевантний матеріал за допомогою спеціалізованих сторінок (наприклад, «для професіоналів», «для муніципалітетів»).
- Коротко, але чітко пояснює, «як це працює».
- Надає коротку узагальнену інформацію про об'єкти у візуально привабливому форматі та/або у вигляді таблиці.

Ухвалення рішень

Краудсорсинг може допомогти в прийнятті управлінських рішень і у вирішенні проблем (Power 2014). Як пояснює Чао–Мін Чу (Chao-Min Chiu) та співавтори, учасники «генерують ідеї, а також можуть брати участь в аналізі та визначенні пріоритетних рішень для запропонованих проблем. Члени групи також можуть рекомендувати одну найкращу альтернативу» (Chiu, Liang, and Turban 2014, 40).

Pomaziertektar (https://www.pomaziertektar.org/) – проект, розроблений лабораторією проекту «Відкрита спадщина» в Помазі в Угорщині, покладається на ухвалення рішень щодо формування Списку культурної спадщини Помазу (the Heritage List of Pomáz) групою учасників. Ініціатива спрямована на залучення всіх зацікавлених членів спільноти до вивчення цінних об'єктів спадщини та участі в їх обговореннях (докладніше див. 5.1).

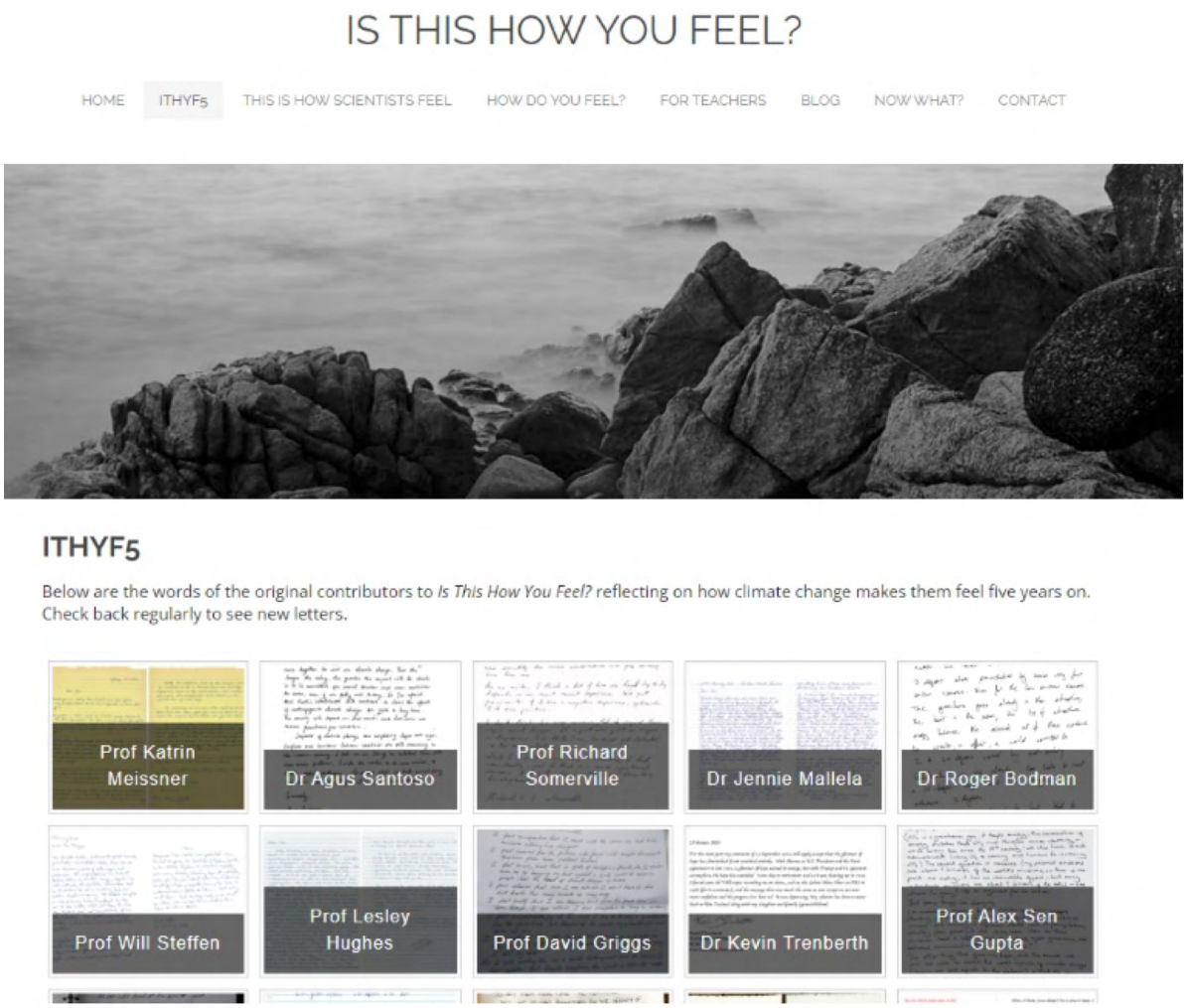
Малюнок 5. Pomaziertektar: Заповніть форму для подання коротких пропозицій. Джерело: https://www.pomaziertektar.org/%C3%B6tletek-1

Деякі особливості проєкту:

- Вибір не обмежується варіантами, запропонованими організаторами. Заохочуються пропозиції від громадськості щодо додання додаткових пунктів до наявного списку.
- На сайті є можливість завантажити форму, заповнити її та надіслати електронною поштою (для тих, хто не хоче або не вміє працювати з онлайн-документом).
- Учасники, які подають пропозиції, також запрошуються додавати фотографії та інші відповідні документи, що підтверджують і обґрунтовують їх.

Підвищення обізнаності

Проєкт «Що ти відчуваєш?» (“Is this how you feel?”) (https://www.isthishowyoufeel.com/) створив популяризатор науки Джо Даггана (Joe Duggan). Протягом 2014–2015 років він звертався до провідних світових кліматологів і просив їх відповісти на запитання: «Які почуття у вас викликають зміни клімату?». У 2020 році він повторно поставив це питання тим самим вченим. У проєкті представлені листи від науковців.



Малюнок 6. Сайт проєкту «Що ти відчуваєш?» ("Is this how you feel?"), на якому представлені рукописні листи.

Деякі особливості проєкту:

- Прохання до учасників поділитися своїми ідеями в рукописній формі створює особливий зв'язок з ними.
- Повторне звернення до авторів через кілька років із тим самим запитанням дає цінну інформацію про трансформацію їхніх поглядів.
- Презентує матеріали для вчителів і пояснює, як їх можна використовувати на уроці.

1.3 Питання, які слід розглянути перед початком краудсорсингового проєкту

- Чому ви хочете ініціювати краудсорсинговий проєкт? Без чіткої відповіді на питання «чому» краще утриматися від його запуску.
- Чи співпадає культура вашої організації з принципами краудсорсингу?
- Чи має ваша організація достатній потенціал для виконання цього проєкту? Чи маєте ви достатні ресурси, щоб інвестувати їх у спілкування зі спільнотою?
- Якими конкретними навичками та знаннями повинні володіти волонтери?
- Чи можете ви публічно поділитися результатами краудсорсингового проєкту?
- Що є мірилом успіху вашого проєкту?
- Як ви завершите проєкт?

2 Практики участі та культурна спадщина

Участь традиційно сприймається як добра справа. Серед переваг участі для організацій у галузі охорони культурної спадщини дослідники визначають нові засоби для розширення аудиторії, створення нового контенту, краще розуміння очікувань громадськості та зростання соціального впливу (Ridge 2014; Roued-Cunliffe and Copeland 2017; Ridge et al. 2021). Участь також сприймається як етичний крок, оскільки вона входить до списку прав людини (див. «Загальну декларацію прав людини», стаття 27) і має демократизувати культурні установи та сприяти поширенню знань. Протягом кількох останніх десятиліть відбулося суттєве переосмислення ролі організації зі збереження культурної спадщини – від джерела інформації до центру об'єднання громадськості. Така зміна поглядів та генерування соціального капіталу також сприяє активізації участі.

Залучення громадськості до роботи організацій у галузі вивчення і збереження спадщини є давнім явищем, але «учасницька культура» та «учасницька спадщина» є відносно молодими ідеями (Huvila 2020, 128). Участь є одним із наріжних каменів у сучасній практиці та теорії культурної спадщини (Onciul, Stefano, and Hawke 2017, 1). Її включено до нового визначення музею, запропонованого Міжнародною радою музеїв у 2019 році. Рада визначає музеї як «відкриті для участі та прозорі», які працюють «разом з різними спільнотами та для них» і «прагнуть сприяти людській гідності й соціальній справедливості, глобальній рівності та планетарному добробуту» (ICOM 2019).

Захоплення участю має свої негативні сторони. Воно подекуди перетворюється просто на модне слово і часто вживається мимохідь. Ніко Карпентьєр (Nico Carpentier) слушно зауважив, що «у багатьох сферах і дисциплінах участь все ще означає все і нічого, структура даного поняття залишається недостатньо теоретизованою, а властива йому політична природа залишається невизнаною» (Carpentier 2011, 14). Карпентьєр визначає амбівалентний характер такого розпливчастого визначення: він визнає «множинність підходів до участі», але при-

пускає, що певні роз'яснення можуть пришвидшити академічний діалог «для кращого розуміння ролі участі в сучасних суспільствах» (Carpentier 2016). Крім того, без чіткого визначення критеріїв «будь-який вид соціальної дії можна позначити як участь і радіти цьому як частині пройденого шляху до демократичної нірвани» (Carpentier 2016, 70). Брайоні Ончул (Bryony Onciul) висловила подібне занепокоєння щодо нечіткості та невизначеності таких термінів, як «спільнота» та «залучення», оскільки вони «трактуються настільки широко, що набули абсолютно протилежних значень» (Onciul, Stefano, and Hawke 2017, 1).

У цьому тексті представлений критичний розгляд підходів до участі, які застосовують організації в царині культурної спадщини (Simon 2016; Bollo and Zhang 2017; Black 2020, 4; Richardson 2018; Fredheim 2018). Увага зосереджена на п'яти темах: «справжня» участь, розподіл повноважень між учасниками поза межами організації, проблема репрезентації, справедливість використання безоплатної праці волонтерів та етика використання соціальних мереж для залучення громадськості. Це не вичерпний перелік, але він показує, наскільки складним і трудомістким є шлях до створення учасницьких процесів у культурній спадщині, які мають на меті взаємодію з громадськістю як з соціальними суб'єктами та сприяння прогресивним суспільним змінам. Ми пропонуємо тут критичний інтерпретативний синтез (Xiao and Watson 2019, 101-102) – базований на систематичному огляді літератури та спостереженнях за конкретними краудсорсинговими проектами.

2.1 Участь vs. неучасть

У 1969 році Шеррі Арнстейн (Sherry Arnstein) опублікувала статтю, в якій представила узагальнену типологію залучення спільноти до участі у вигляді сходів (Arnstein 1969), які складаються з трьох рівнів та восьми сходинок (мал. 7). Перший рівень, «позбавлення прав і можливостей», — це неучасть. Другий рівень включає три види токенізму[1]. Єдина можливість, яка тут надається учасникам, – це право бути почутими. Верхній рівень представлений трьома ступенями розподілу повноважень учасників. Тут роль фахівців у галузі спадщини та органів місцевого самоврядування розширюється від регуляторів до фасилітаторів. Найвищою сходинкою є «громадянський контроль», де спільнота отримує повне право ухвалювати рішення.

[1] Токенізм – практика робити щось (наприклад наймати на роботу людей із меншинних груп) лише про людське око, аби заздалегідь відвернути можливу критику, а не для справжнього розв'язання проблеми дискримінації.

8 7 6	Громадський контроль Делегування влади Партнерство	Влада громадян
5 4 3	Встановлення довіри Консультація Інформування	Tokenism (формальна участь)
2 1	Терапія Маніпуляція	Неучасть

Малюнок 7. Сходи громадянської участі Шеррі Арнстейн. Джерело: DuLithgow, Wikimedia Commons.

Протягом наступних десятиліть вчені та адміністратори розробили альтернативні типології, які певною мірою модифікували модель Арнштейн (Karsten 2012). Наприклад, в 2009 році Рада Європи визначила чотири рівні залучення громадянського суспільства: інформація, консультація, діалог і партнерство (Council of Europe 2019). Міжнародна асоціація громадської участі (IAP2) розробила ще одну популярну типологію. Їхній «Спектр громадської участі» визначає п'ять форм, починаючи від найслабшої до найсильнішої з точки зору впливу на процес прийняття рішень: 1) інформування забезпечує громадськість інформацією; 2) консультування використовується для отримання зворотного зв'язку; 3) залучення передбачає роботу безпосередньо зі спільнотою через діалог; 4) співпраця – це тип участі, де громадськість є партнером у кожному аспекті процесу ухвалення рішень; 5) розширення можливостей означає, що прийняття остаточних рішень передається громадськості (Institute for Public Participation, без дати).

Усі представлені вище моделі базуються на традиційній онтології вертикального (зверху вниз або знизу вгору) планування. На противагу цьому Бейтске Бунстра та Люк Боленс (Beitske Boonstra and Luuk Boelens) (2011) пропонують вийти за межі ієрархічної моделі участі Арнштейн та застосувати «горизонтальний» підхід, згідно з яким, не обов'язково існує якісна різниця між різними типами залучення, але їхня ефективність і застосовність залежать від конкретного контексту. Хоча в деяких випадках діалог або навіть громадський контроль є найбільш дієвим підходом, існують ситуації, коли прозоре надання інформації є найкращим способом залучення учасників.

У своїй книзі про учасницький музей (2010) Ніна Саймон (Nina Simon) стверджує, що всі види участі важливі. Куратори музеїв не мають зосереджуватися виключно на «творцях» (людях, які створюють зміст), їм також слід звернути увагу на «критиків» (осіб, які пишуть огляди, оцінюють і коментують), «колекціонерів» (тих, хто збирає та узагальнює контент для особистого чи соціального споживання) та «командних гравців». Саймон наводить YouTube як приклад учасницького інструменту: платформа має що запропонувати всім учасникам –

від проставляння «лайків» до творення оригінального відеоконтенту.

Ніко Карпентьєр (Nico Carpentier) вважає, що така «горизонтальна» модель широко використовується в соціології. Соціологічний підхід «визначає участь як долучення до певного соціального процесу та <...> включає всі типи людської взаємодії в поєднанні зі взаємодією з текстом і технологіями» (Carpentier 2016, 71). Відповідно до даної точки зору споживання або (не)вподобання публікацій у соціальних мережах також є участю.

Політологічний підхід, навпаки, тяжіє до моделі, побудованої за принципом сходів. Відповідно до даної точки зору, участь є «вирівнюванням владних відносин між привілейованими та непривілейованими суб'єктами у формальних або неформальних процесах ухвалення рішень» (Carpentier 2016, 72). Арнштейн безумовно пов'язує участь із владою. Вона розрізняє «беззмістовний ритуал участі та наявність реальної влади, необхідної для здійснення впливу на результат процесу» (Arnstein 1969, 216). Іншими словами, з точки зору соціології участь – це взаємодія, тоді як з точки зору політології – це розширення можливостей. Для останнього недостатньо долучитися до процесу, щоб називати це «участю». Має йтися про вирівнювання диспропорцій влади в конкретному процесі ухвалення рішень.

З позиції соціологічного підходу, поняття «участь», «взаємодія» і «доступ» є взаємозамінними. Ієрархічний підхід, навпаки, визначає доступ (присутність) і взаємодію (комунікацію) як умови участі в процесі ухвалення рішень (Carpentier 2011, 31).

Щоб ще більше ускладнити ситуацію, можна піти далі і деконструювати саме поняття «влада»[2]. Для Ніни Саймон YouTube є прикладом інструменту участі, який однаково уважний до всіх учасників незалежно від рівня залучення. Для прихильника сходової моделі все не так просто: різні категорії учасників впливають на платформу, але громадськість не є частиною менеджменту YouTube як комерційного підприємства (Jenkins and Carpentier 2013, 275). З іншого боку, вподобання споживачів впливають на прийняття бізнес-рішень. З точки зору тлумачення влади Мішелем Фуко, який стверджував, що влада є постійною характеристикою соціальних відносин, різниця між «соціологічним» і «політичним (науковим)» підходами розмивається.

На практичному рівні існує багато наборів інструментів, які організації з охорони культурної спадщини можуть застосувати для розширення можливостей спільноти (Lynch 2011; Carpentier 2016, 85; Benetua, Simon, and Garcia 2018). Крім того, пропозиція Бернадетт Лінч (Bernadette Lynch) здійснити «конструктивну деконструкцію» (Lynch 2017, 22) виглядає дуже корисною. Вона включає спільну рефлексію щодо того, що саме організація в галузі спадщини та її спільнота вважають участю, наскільки «корисною» є практика залучення громадськості до співробітництва з організацією та хто може допомогти у визначенні найприйнятнішого підходу до участі.

[2] Зазвичай визначається як здатність тих, хто має владу, досягати бажаних результатів.

2.2 Розподіл влади

Долучаючись до проєкту, учасники вчаться один в одного, будують довіру, приймають кращі рішення та встановлюють правила. Однак участь також тягне за собою деякі типові проблеми. У музейному секторі критики згадують про ризик «нівелювання знань, спрощення, утвердження банальності та посередності, а також фальшивої демократизації» (Salaman, Cunningham, and Richards n.d.). Демократизація спадщини шляхом зростання участі громадськості сприймається деякими експертами в цій галузі як депрофесіоналізація та аматоризація (Fredheim 2018).

Багато організацій з охорони культурної спадщини також бояться втратити контроль над процесом роботи зі своїми колекціями (Black 2020, 45). Наприклад, популярність громадянської науки та краудсорсингу викликала побоювання щодо зниження якості каталогізації, транскрибування та інших подібних процесів, які виконуються волонтерами замість найнятих професіоналів. Проте багато учасницьких проєктів успішно вирішували проблему контролю якості за допомогою таких інструментів, як залучення різних учасників до виконання тих самих завдань або проведення експертної перевірки. Кілька досліджень з даної проблематики показали, що волонтери здатні вирішувати навіть досить складні завдання за умови адекватного керівництва та чітких інструкцій (Causer et al. 2018). Отже, проблема здебільшого полягає у визнанні розбіжностей і відмові від певної частини контролю.

Той, хто готовий ділитися владою, має зрозуміти, наскільки слід відпустити контроль. Дебора Агостіно (Deborah Agostino) виявила кілька «дилем», пов'язаних із контролем контенту, який музеї відкривають для публіки (Agostino, Arnaboldi, and Lema 2021, 70-71). Наприклад, «чи слід організовувати послуги навколо того, що найбільше приваблює користувачів, чи навколо того, чого хочуть музеї?» Контроль може бути як «кліткою», так і «навігатором» або «каркасом» (Carletti 2016). Враховуючи вищезазначене, постає питання: як організації в царині спадщини знайти оптимальний баланс між плануванням і контролем, з одного боку, та творчою свободою - з іншого?

Успішні учасницькі проєкти ґрунтуються на спільній відповідальності, довірі та співпраці між організаціями з охорони культурної спадщини та громадськістю. Отже, як слушно підсумувала Бернадетт Лінч, «метою демократичного музею, що базується на практиці участі, має бути довіра – повна довіра, коли музей не може контролювати результат» (Lynch 2012, 160). Вона пропонує музеям ставитися до учасників як до суб'єктів, а не як до бенефіціарів.

Розподіл повноважень на практиці може викликати певні труднощі. Він приводить до змін, до можливого зростання відчуття невпевненості і збільшення кількості конфліктних ситуацій (Neal 2015). Крім того, Хелена Робінсон (Helena Robinson) зазначає, що прагнення повністю передати всю владу в руки громадськості не може бути реалізоване, якщо організація хоче бути суб'єктом соціаль-

них змін. Іншими словами, очікування того, що музеї водночас стануть «демократичними форумами» та «соціальними активістами», виглядають суперечливо (Robinson 2020, 483).

Ефективним рішенням є запрошення незалежного учасника виступити модератором та посередником між організаціями з охорони культурної спадщини та спільнотами. Наприклад, муніципалітет Амстердама запросив бюро Marineterrein Amsterdam (marineterrein.nl/en/) керувати проєктом перепрофілювання Старої корабельної верфі на громадський простір (Tomescu 2019). У своїй статті про складність участі та залучення Бернард Шіле (Bernard Schiele) представив різні учасницькі інструменти, такі як консенсусні конференції, дорадчі опитування, воркшопи (scenario workshop), громадянське журі та висхідне залучення (Schiele 2020, 61).

2.3 Проблема репрезентації та «хибний консенсус»

Так звана «проблема репрезентації» стосується ситуацій, коли до участі запрошена лише невелика частина населення (громади), тому ухвалене рішення відображає інтереси тільки певної групи. Учасницьке управління (організоване за принципом участі) також можна критикувати, особливо через (часто несвідомі) процеси включення та виключення (Irvin and Stansbury 2004, 58). Крім того, в групі учасників завжди є перекіс (в порівнянні з населенням загалом) за статтю, віком, етнічною приналежністю, географією та іншими соціально-демографічними характеристиками.

Бернадетт Лінч у своєму дослідженні практики залучення та участі в музеях і галереях Великої Британії виявила феномен «хибного консенсусу». Він виникає в ситуації, коли організації з охорони культурної спадщини «схильні заохочувати тих учасників, чия поведінка була менш зухвалою та більше відповідала пріоритетам організації, та виділяти їх з-поміж інших». Таким чином, участь громадськості використовується для затвердження існуючих планів, «реалізовуючи консенсусну владу, переконуючи учасників в тому, що їхні інтереси співпадають з інтересами установи» (Lynch 2011, 12). Дослідження Лінч показало, що навіть з добрими намірами участь використовується у спосіб, який можна тлумачити як маніпуляцію (Lynch 2012, 146).

Ще один урок, винесений зі спостереженнь Лінч за британськими організаціями в галузі спадщини, полягає в тому, що важливо не лише «хто» залучений, а й «як». Зайняти місце за столом обговорення - не одне й те ж саме, що розширити свої повноваження. Бернадетт Лінч наводить докази того, що просте складання порядку денного може бути потужним інструментом для координації обговорень і прийняття рішень (Lynch 2011, 12). Таким чином, мало просто запросити до участі групи з обмеженою репрезентативністю. Натомість, залучених слід забезпечити достатнім рівнем повноважень для впливу на стратегічний розвиток організації

чи проєкту. Участь вимагає перерозподілу влади, ресурсів та вигод у більш егалітарний спосіб (Kisić and Tomka 2018, 10).

Існують певні шляхи вирішення проблеми недостатньої репрезентативності на практичному рівні: 1) виділити групи з такою проблемою; 2) чітко визначити пріоритет подолання розриву; 3) зв'язатися з лідерами спільнот з неповною репрезентативністю і встановити партнерські відносини (див., наприклад, artandfeminism.org/about/ або ofbyforall.org/); 4) переконатися, що вони мають засоби впливу на стратегічне планування проєкту або здатні долучитися до визначення місії та функцій організації. Іншим (або додатковим) інструментом вирішення даної проблеми може стати створення дорадчого органу (ради) та запрошення приєднатися до неї ключових членів груп з недостатньою репрезентативністю.

Щоб вирішити проблему «хибного консенсусу», організації з охорони культурної спадщини мають прийняти культуру конфронтації. З іншого боку, стиль прийняття рішень, заснований на консенсусі, також здатен призвести до утвердження конфронтацій та суперечок всередині спільноти (Ridge et al. 2021, Chapter 12, p. 8). Дебати можуть бути виснажливими та перешкоджати прийняттю стратегічних рішень. Організації мають розглядати публіку як різноманітну та роз'єднану неоднорідну спільноту, яка не завжди потребує консолідації.

2.4 Використання безкоштовної роботи волонтерів

Краудсорсинг у галузі культурної спадщини базується на безкоштовній роботі волонтерів (нам невідомі проєкти, учасники яких отримують грошову винагороду). Використання неоплачуваної волонтерської роботи викликає занепокоєння щодо етичної сторони краудсорсингу (Vercammen et al. 2020, 399). Чи є прийнятним використання безкоштовної праці людей, які замість волонтерства можуть працювати та отримувати гроші? Чи такий підхід можна вважати експлуатацією?

Результати досліджень демонструють, що мотивація волонтерів зазвичай поєднується з певними внутрішніми та зовнішніми складовими, тож вони отримують негрошову вигоду від краудсорсингу (Ridge et al. 2014). Проте, як доречно зауважила Дженні Кід (Jenny Kid): «Якщо певні види роботи є важливими, то чому б їх не включити до основної діяльності та не запропонувати до виконання зацікавленим особам на оплачуваній основі?» (Kidd 2020, 79). Вона вважає, що традиційні способи інтерпретації безоплатної роботи як обміну цінностями, загального добробуту та внутрішньої винагороди «в найближчому майбутньому можуть виявитися занадто обмеженими» (Kidd 2020, 79).

Деякі спеціальні дослідження проблематизують сучасну концептуалізацію поняття волонтерства. Замість того, щоб розглядати його як «дозвілля», вони дивляться на волонтерство з точки зору неоплачуваної праці (R.A. Stebbins and Graham 2004; Allan 2019; Overgaard 2019). Шарлотта Овергаард (Charlotte Overgaard) стверджує, що «хоча всі дослідники волонтерства схильні визнава-

ти неоплачуваний характер волонтерства, вони набагато менше схильні визнавати, що волонтерство є неоплачуваною протилежністю оплачуваної роботи» (Overgaard 2019, 129).

Корі Аллан (Kori Allan) наголошує, що в багатьох випадках волонтерство є формою незайнятості або неповної зайнятості, яку вона називає «роботою надії». На думку Аллан, робота надії «обіцяє, що надбаний досвід, можливо, сприятиме працевлаштуванню в майбутньому». У її дослідженні переконливо доведено, що в багатьох випадках волонтерська робота полягає в «рядку в резюме та пошуку можливостей [працевлаштування] – що за своєю природою є формами неоліберального управління ризиками на контингентному та конкурентному ринках праці» (Allan 2019, 68). Така ситуація створює додаткові можливості для некомерційних організацій і держави, але вони не повинні використовувати нестабільні ринки праці.

Щоб запустити краудсорсинговий проєкт, заснований на етичних принципах, менеджери мають чітко розрізняти волонтерство та приховану зайнятість (неоплачувану роботу). Послідовність і прозорість мають значення. Шляхом встановлення єдиних для всіх та прозорих принципів оплати або приймаючи безкоштовну роботу, можна зменшити ризики утвердження нерівності. Врешті-решт, вони повинні платити за роботу, коли є така можливість, або, в іншому випадку, пропонувати волонтерам конкретні негрошові стимули.

2.5 Етика використання соціальних мереж

Джаспер Віссер і Джим Річардсон (Jasper Visser and Jim Richardson) активно пропагандують цифрову взаємодію, «бо за довгий час це одна з найкращих можливостей реально охопити та залучити інших людей, працювати з ними над ідеями, які важливіші за нас, і разом створювати цінності» (Visser and Richardson 2013, 3). Кілька тематичних досліджень яскраво продемонстрували потенціал соціальних мереж для розвитку спадщини, орієнтованої на людей (Ginzarly and Teller 2020). Хоча організації з охорони культурної спадщини все ще здебільшого використовують стратегії односторонньої комунікації за допомогою соціальних мереж, є певні докази того, що вони намагаються збільшити їхнє використання для реалізації стратегій багатосторонньої комунікації (Fletcher and Lee 2012, 505).

Використання інтернету для усунення бар'єрів і «розширення шляхів взаємодії з об'єктами та проблемами спадщини» може виглядати простим рішенням (Giaccardi 2012, 1). Однак почати розмову в соціальних мережах не означає вирішити проблему автоматично. К'яра Боначчі (Chiara Bonacchi) вивчала соціальні профілі проєкту «MicroPast» (Університетський коледж Лондона та Британський музей) і з'ясувала, що використання цифрових інструментів, на кшталт краудсорсингу, допомагають розширити аудиторію, але не обов'язково обумовлюють

структурні зміни: «Залучена до проєкту публіка за своїм соціально-демографічним складом радикально не відрізняється від тих людей, хто фізично відвідує подібні заклади, будучи, наприклад, краще фінансово забезпеченими та з високим рівнем формальної освіти» (Bonacchi et al. 2019, 166). Більше того, онлайн-платформи (наприклад the Authorized Heritage Discourse) можуть зміцнювати свою гегемонію залежно від видів взаємодії, яка включає перетворення користувачів на споживачів та виробників контенту; а також у залежності від простору, який такі платформи надають для узгодження суперечностей, дотримуючись конвергентного або кристалізованого погляду (Гінзарлі та Теллер 2020, 362). Тому **цифрові інструменти слід застосовувати разом з іншими стратегічними підходами, спрямованими на підвищення рівня відкритості організації чи проєкту.**

Не новим є занепокоєння щодо етичних аспектів, пов'язаних із використанням соціальних мереж в некомерційному секторі. Однак останнім часом часто можна почути думку, що більша частина соціальних мереж за своєю природою схильна завдавати шкоду і принципово кидає виклик самому поняттю «етичний». Вікрам Бхаргава та Мануель Веласкес (Bhargava and Velasquez 2021, 326) у своєму дослідженні переконливо продемонстрували, що саме в дизайні медіаплатформ може викликати залежність від них. Вони виділяють три елементи в розробці соціальних мереж, які викликають залежність від них. «По-перше, використання різноманітних тимчасових винагород; по-друге, використання прагнення людей до соціального схвалення та соціальної взаємності; і по-третє, дизайн платформи, який руйнує природні обмеження». Чим більше часу користувачі проводять в соціальних мережах, тим краще платформи їх знають (збирають більше даних) і тим сильніше зростає ефективність алгоритмів у маніпулюванні ними (Bhargava and Velasquez 2021, 326).

Соціальні мережі мають свої переваги: будують нові та відроджують старі стосунки, забезпечують обмін знаннями, навчають, мобілізують спільноти тощо. Проте, Бхаргава та Веласкес стверджують, що, враховуючи всю шкоду, пов'язану з поширенням інтернет-залежності, «неправильно використовувати соціальні мережі з метою посилення залежності користувачів від них, бо така шкода не може бути виправдана тими перевагами, які приносять ці технології» (Bhargava and Velasquez 2021, 328). Вони припускають, що чимало користі можна було б отримати, навіть у випадку «якби компанії, що розробляють соціальні медіа, не запроваджували механізми звикання на своїх веб-сайтах». «Залежність від соціальних мереж не є необхідною складовою користування ними» (Bhargava and Velasquez 2021, 333).

Інтерпретація соціальних медій як принципово шкідливих ставить організації з охорони культурної спадщини перед важким вибором. З одного боку, розумним рішенням буде рухатися туди, де вже є наявна аудиторія (хоча й неоднорідна) і виробляти якісний контент. Або навпаки, принципово не сприяти «економії уваги» (attention economy), утримуючись від використання соціальних мереж. Це занадто складне питання, щоб шукати відповіді на нього тут, але керівники проєк-

тів мають бути обізнані про темні сторони використання соціальних мереж, тож їм слід розробити продуману стратегію зменшення шкоди від них.

2.6 Висновки

Для реалізації успішного учасницького проєкту варто знати:

- Проєкти, засновані на участі публіки, стосуються як процесу, так і продукту.
- Враховуйте інтереси різних зацікавлених сторін. Важливо визначити цілі та оцінити результати для учасників, співробітників і аудиторії, яка не бере участь у проєкті.
- Ви маєте запропонувати значущий досвід.
- Бути відкритим і долучатися до проєкту часто означає приймати конфронтаційну організаційну культуру.
- Не зосереджуйтесь тільки на творцях контенту; подумайте про інші групи учасників.
- Відповідально використовуйте роботу волонтерів. Чому люди повинні приділяти свій час вашій організації чи проєкту? Яку користь вони отримають від проєкту?

Інші питання для розгляду:

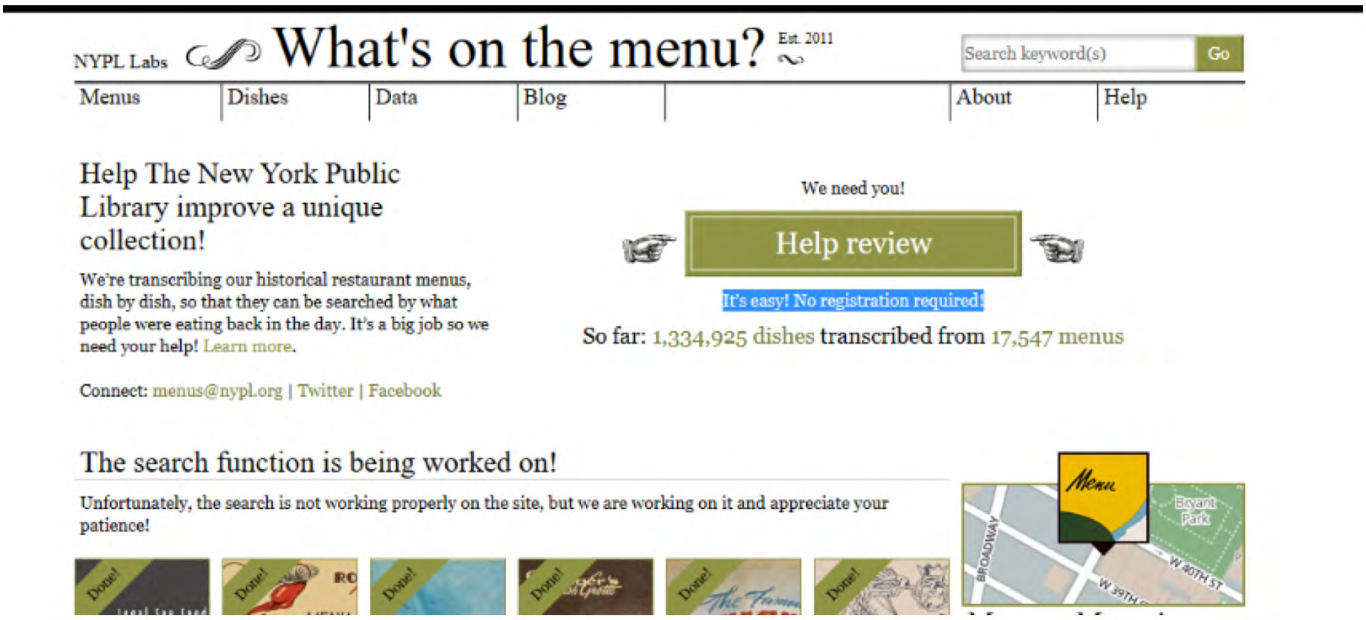
- Як сильно учасники зможуть впливати на процес прийняття рішень?
- Як ви визначаєте «успішну участь»?
- Як ви сприятимете розбудові спільноти? Які існують перешкоди та бар'єри? Як ви можете зменшити ці перепони?
- Чи отримують користь від проєкту обидві сторони – організація та учасники?
- Чи має ваш проєкт потенціал для трансформації відповідно до потреб спільноти? Як розкрити цей потенціал?
- Чи допомагає проєкт розширити доступ до культурної спадщини?
- Чи вигідно це всім ключовим зацікавленим сторонам?

3 Волонтери та їхня мотивація

Волонтери – це основа будь-якого краудсорсингового проєкту. Як знайти учасників для вашого проєкту? Як з ними взаємодіяти? Як підтримувати їхню мотивацію? Щоб відповісти на ці питання, ви повинні знати, хто ваші волонтери та маєте розуміти мотиви їхньої участі в проєкті. Наведемо одне з академічних визначень поняття «волонтерство»: «непримусова, свідомо продуктивна, альтруїстична діяльність в межах специфічного контексту, яка провадиться у вільний час» (R. Stebbins 2013, 342). Тому розуміння мотивів і намірів волонтерів є надважливим завданням для забезпечення тривалості проєкту.

3.1 Знати свою публіку

Є два основних способи вивчити спільноту виконавців: за допомогою заповнення профілю під час реєстрації або через спеціально розроблені анкети. Перевага запиту деяких демографічних даних протягом процесу реєстрації полягає в тому, що ви одразу отримуєте повну картину. Недоліком даного методу є те, що він створює бар'єри для входу, що може зрештою відвернути деяких волонтерів від продовження реєстрації та виконання реальних завдань краудсорсингу. Найкращим рішенням даної проблеми може стати необов'язкова реєстрація. Сайт краудсорсингового проєкту «Що в меню?» ("What's on the menu?"), створений Нью-Йоркською публічною бібліотекою, прямо заявляє: «Це легко! Реєстрація не потрібна!». Це означає, що жодних перешкод немає, і волонтери можуть одразу почати виконувати завдання (мал. 8).



Малюнок 8. Фрагмент першої сторінки проєкту «Що в меню?»

Однак проєкт пропонує учасникам зареєструватися, пояснюючи, що це допоможе краще зрозуміти їх інтереси. В інших випадках волонтерів попросять взяти участь в опитуванні щодо їхніх профілів (Jennett et al. 2016; Maund et al. 2020). Зазвичай лише частина з них відповідає на питання, але отриманих даних достатньо для узагальнення висновків щодо спільноти виконавців (Alender 2016; Domroese and Johnson 2017). Наприклад, у 2015 році Zooniverse, найбільша громадянська наукова платформа, попросила 3 000 добровольців відповісти на кілька запитань про їхні соціальні профілі. 300 осіб відповіли. Результати показали, що, наприклад, понад 61 % опитаних – чоловіки. Незважаючи на те, що платформа Zooniverse залучила учасників зі 118 країн, більше половини з них виявилися вихідцями з англомовних країн. 52 % респондентів вказали, що вони працюють, а 15 % – що перебувають на пенсії (Simpson 2015).

З menus.nypl.org/about
«Наша політика – це максимальна відкритість. Ми плануємо залишити опцію участі в проєкті без входу в систему, але запровадження системи ідентифікації для найбільш активних учасників дасть можливість виконувати більш складні завдання та дозволить спільноті розвиватися».

Іншим прикладом може бути проєкт від TROVE Національної бібліотеки Австралії (trove.nla.gov.au). Він досліджував профіль своїх волонтерів і з'ясував, що «типовий» учасник — це «високоосвічена, високооплачувана, працевлаштована англомовна жінка, у віці приблизно п'ятдесят років, глибоко зацікавлена сімейною історією чи краєзнавством, яка дуже часто відвідує веб-сайт TROVE» (Ayres and Andro 2013, 5).

Розуміння профілю ваших учасників, з одного боку, може допомогти краще задовольняти їхні потреби. А з іншого – сприяти виявленню системних відхилень, які, в свою чергу, можуть створювати прогалини в знаннях. В останньому випадку варто розглянути спеціальні ініціативи, спрямовані на недостатньо репрезентативні групи. Наприклад, коли учасники Вікіпедії помітили гендерний перекіс серед авторів контенту (жінки представлені недостатньо), вони започаткували кілька кампаній, щоб виправити дисбаланс. «Жінки в червоному» ("Women in Red") була однією з таких ініціатив, спрямованих на «створення контенту про жіночі біографії, жіночі роботи та жіночі проблеми» (Wiki 2019).

3.2 Дилема «суперучасників»

Здебільшого у краудсорсингових проєктах меншість учасників виконує більшість роботи. Наприклад, у проєкті TROVE 100 найкращих учасників (1,1 %) виконали 43 % завдань. Половина зареєстрованих користувачів провели на веб-сайті проєкту менше пів години і, таким чином, не зробили значного внеску (Ayres and Andro 2013, 6). Іншим прикладом є проєкт Transcribe Bentham, де 15 найкращих учасників (із 2 454 зареєстрованих користувачів) виконали понад 15 % роботи (Causer and Terras 2014). Теоретично, краудсорсингові проєкти покладаються на багатьох незалежних, децентралізованих людей. Будь-яка зацікавлена особа може вільно долучитися до нього. На практиці ж, левову частку роботи виконує віддана спільнота самовмотивованих людей.

Найкращі учасники (іноді їх називають суперучасниками) мають високу мотивацію та, по суті, керують проєктом. Як справедливо зазначила Міа Рідж, краудсорсинговий проєкт із невеликою кількістю відданих учасників («навряд чи їх можна назвати натовпом») «може стати надзвичайно успішним» (Ridge et al.

2021). З іншого боку, сильна залежність від суперучасників ставить проєкт у потенційно небезпечне становище. Якщо деякі з них припинять участь, то і загальна ефективність значно впаде. Таким чином, керівники проєктів повинні збалансувати мікроучасть багатьох непов'язаних осіб і модель віртуальної спільноти, засновану на міцних зв'язках всередині групи пов'язаних між собою учасників (Haythornthwaite 2009).

3.3 Мотиви і стимули

Щоб залучити волонтерів і підтримувати їхню зацікавленість, варто розуміти їхні мотиви. Мотивація пояснює дії, бажання та потреби людей. Розуміння мотивів волонтерів допоможе менеджерам оптимізувати їхній набір і утримання.

Психологи пропонують розрізняти внутрішню та зовнішню мотивацію (Ryan and Deci 2000). Перша акцентує увагу швидше на внутрішньому задоволенні, а не на окремих наслідках діяльності (наприклад, робити щось просто заради розваги). Сенс другої полягає в тому, що діяльність розглядається лише як інструмент для досягнення бажаного результату. Внутрішня мотивація означає виконання роботи для отримання задоволення від самої діяльності, тоді як зовнішня мотивація має інструментальну цінність (Ryan and Deci 2000, 60). На відміну від застосування краудсорсингу в бізнесі, що часто залежить від грошової винагороди для залучених осіб (зовнішня мотивація), краудсорсинг у галузі охорони культурної спадщини в основному базується на безкоштовній роботі (внутрішня мотивація). Тим не менш, завжди доцільно поєднувати обидва типи мотивації.

Іншим підходом до класифікації мотивації волонтерів є функціональний принцип. Базуючись на вторинній літературі та тематичних дослідженнях краудсорсингових проєктів у сфері збереження культурної спадщини та на інтерв'ю з представниками лабораторій проекту OpenHeritage, ми пропонуємо наступний список стимулів до участі у краудсорсинговому проєкті (Clary, Snyder, and Ridge 1992, 336) і (Alam and Campbell 2012).

1. Цікавість і розвага (Мене цікавить тема/проблема; задоволення є моєю мотивацією та виграшем)
2. Соціальний стимул (хочу бути частиною спільноти)
3. Цінність (я вважаю важливим допомагати іншим)
4. Кар'єра (волонтерство добре виглядатиме в моєму резюме)
5. Навчання (волонтерство дозволяє мені вчитися за допомогою практичного досвіду)
6. Терапевтичний (волонтерська діяльність допомагає мені вирішити мої особисті проблеми)
7. Повага (волонтерство змушує мене почуватися важливим)
8. Залежність і виклик (азарт, намагання виконувати завдання краще і швидше за інших учасників)

Зазвичай, учасники не мають єдиної мотивації. Крім того, як згадав у інтерв'ю Йожеф Лазловський (József Laszlovszky) на основі своїх спостережень над лабораторією проекту «Відкрита спадщина» в Помазі біля Будапешта, мало волонтерів «набувають нових мотивацій» під час проєкту. Однак у багатьох випадках можливо визначити панівний мотиваційний фактор. Наприклад, результати опитування серед головних учасників проєкту Galaxy Zoo продемонстрували їхню глибоку зацікавленість астрономією, проєкту TROVE - сімейною історією, проєкту Art Tagging - мистецтвом (Ridge 2014).

Винагорода

Здебільшого краудсорсингові проєкти не передбачають матеріальної чи професійної винагороди для своїх учасників. І навпаки, учасники таких проєктів не підлягають жодним стягненням чи санкціям. Більшість проєктів у галузі збереження культурної спадщини засновані на внутрішній мотивації. Однак є кілька способів її підвищення.

1. Поясніть конкретно, які саме нові навички можуть розвинути ваші волонтери і яким чином це зможе допомогти їм у подальшій кар'єрі?
2. Чітко опишіть соціальний внесок проєкту. Які соціальні цінності він генерує?
3. Подумайте про інтереси різних типів учасників. Забезпечте виконання низки різних завдань: від простого голосування до створення оригінального контенту. Система відгуків Google Maps – гарний приклад звернення до різних типів учасників.
4. Можливо, ви захочете встановити рейтингову систему оцінювання учасників. Це надасть вашим авторам корисний зворотній зв'язок і безпосередньо вплине на їхню мотивацію.
5. Розгляньте можливість нагородження найактивніших учасників грамотами та символічними подарунками, запросіть їх на конференції та інші заходи, організовані в межах проєкту.

4 Запуск краудсорсингового проєкту

4.1 Програмні рішення краудсорсингу

Краудсорсингові проєкти використовують стандартні програмні рішення, такі як соціальні мережі, Wikimedia та платформи для громадянської науки, або на їхнє замовлення розробляються спеціальні веб-сайти (Severson and Sauvé 2019, 6-7). Існують також безкоштовні рішення або рішення на основі підписки. Для проєкту, спрямованого на класифікацію об'єктів, найкращим варіантом, мабуть, буде Zooniverse (zooniverse.org) – найбільша в світі дослідницька платформа для

широкого загалу. Для проєктів, сфокусованих на зборі візуальних матеріалів та історій, існує плагін Omeka Contribution (omeka.org), розроблений Центром історії та нових медіа Роя Розенцвейга (the Roy Rosenzweig Center for History and New Media). У проєктах з транскрибування часто використовується Scripto (scripto.org) – безкоштовний інструмент із відкритим вихідним кодом, який дозволяє транскрибувати документи та мультимедійні файли. Комерційні рішення, такі як Curatescape.org або Fromthepage.com, пропонують індивідуальну інтеграцію, розробку функцій і підтримку користувачів.

Донелл Мак-Кінлі (Donelle McKinley) розробила 21 принцип розробки веб-сайтів для краудсорсингу в галузі культурної спадщини на основі різних краудсорсингових проєктів та відповідної літератури (McKinley 2016). На цій сторінці http://nonprofitcrowd.org/crowdsourcing-design-principles/ можна ознайомитись з детальними поясненнями, прикладами та перевагами даних принципів. Варто мати їх на увазі під час організації краудсорсингового проєкту на будь-якій платформі.

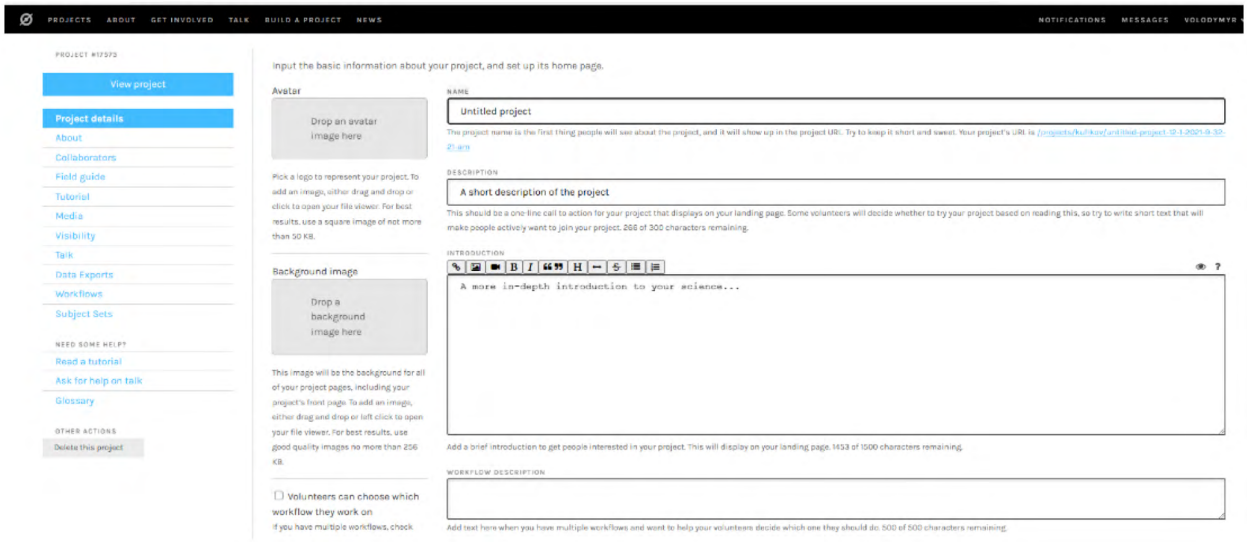
1. Забезпечте чіткі, вичерпні і достатні інструкції щодо завдання
2. Покажіть, що результати проєкту доступні для публіки
3. Підтримуйте поточний контент
4. Мінімізуйте зусилля учасників
5. Надавайте пріоритет найважливішій інформації
6. Мінімізуйте можливість помилки користувача
7. Надайте учасникам можливість перевіряти внески інших учасників
8. Чітко визначайте завдання
9. Надайте причини для участі
10. Надайте різні опції для участі
11. Спростіть завдання
12. Дизайн має бути привабливим для користувачів
13. Зазначайте публічно про участь людей
14. Заохочуйте користувачів взаємодіяти із колекціями
15. Повідомляйте про прогрес проєкту
16. Дбайте про відчуття спільноти
17. Дбайте про довіру до проєкту
18. Підтримуйте інтеграцію спільноти
19. Публічно визнавайте внесок людей
20. Підтримуйте ділення контентом
21. Дайте відчуття того, що це весело!

4.2 Zooniverse

Zooniverse — популярна платформа, де розміщено багато громадських наукових проєктів. Вона спирається на волонтерів, які допомагають виконувати дослідницькі завдання онлайн. Їх залучають до транскрибування текстів, класифікації або позначання об'єктів. Наприклад, проєкт Galaxy Zoo запрошує людей допомогти в морфологічній класифікації галактик. Переваги платформи — це безкоштовне користування і легкість створення нового проєкту. Головне обмеження полягає в тому, що лише адміністратори можуть завантажувати зображення для подальшої обробки і волонтери не можуть робити це самостійно.

Zooniverse пропонує простий спосіб створення проєктів за допомогою Project Builder. Для цього треба зробити наступні кроки:

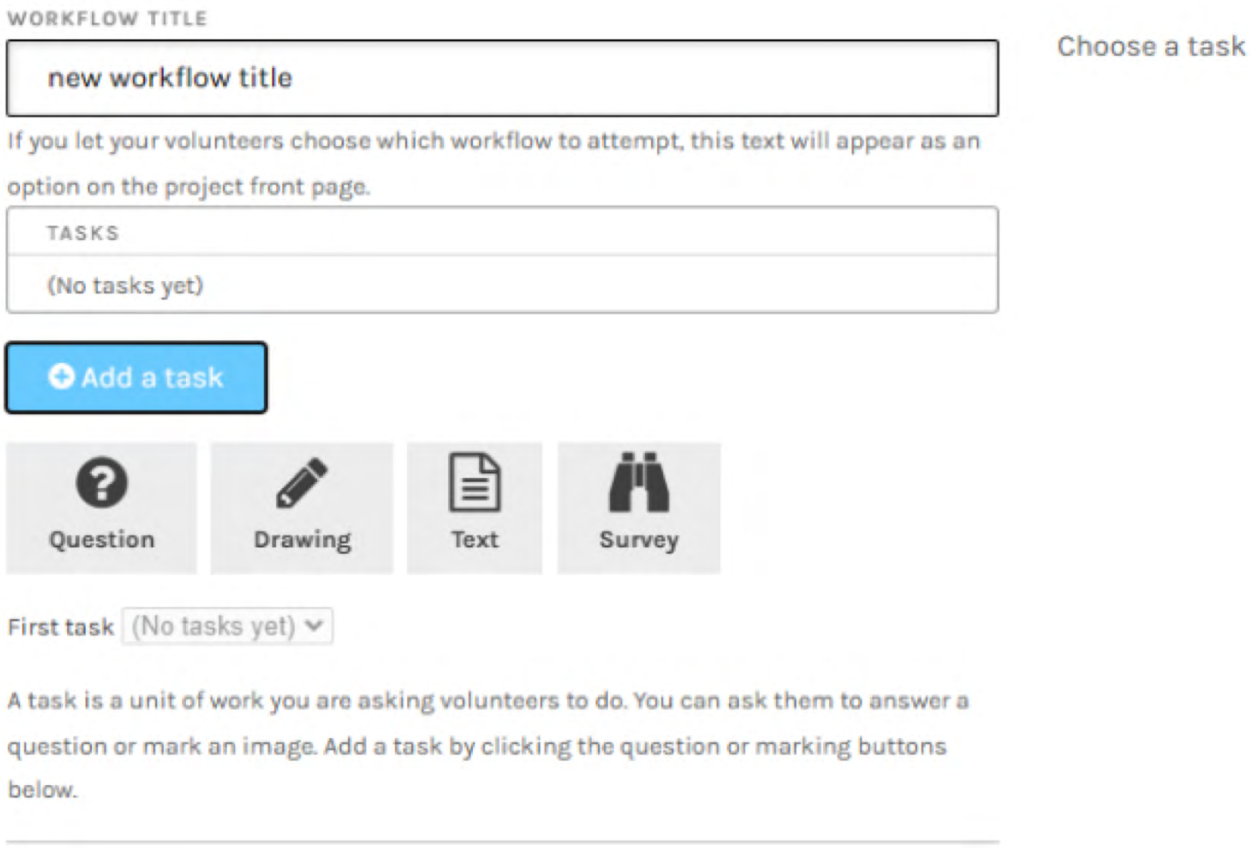
1. Зареєструйтеся або увійдіть в обліковий запис Zooniverse (в правому верхньому куті).
2. Натисніть «Побудувати проєкт» (Build a Project), в лівому верхньому куті, а потім «Створити новий проєкт» (Create a new project).
3. У спливаючому вікні заповніть наступні форми: назва проєкту, короткий опис та вступ. Конструктор проєктів (мал. 10) перенаправить вас на сторінку «Деталі проєкту» (Project detail), де ви можете деталізувати його.



Малюнок 9. Інтерфейс Zooniverse Project Builder

4. Виберіть «Набори об'єктів» (Subject Sets, об'єкти – це дані, які надаються волонтерам проєкту) на лівій панелі, а потім «Нові набори об'єктів» (New Subject Sets) і завантажте зображення для обробки. Додайте метадані для своїх зображень у форматі *.csv.

5. Натисніть «Робочий процес» (Workflow), який визначає послідовність завдань, які ви просите волонтерів виконати. Оберіть «Новий заголовок робочого процесу» (New workflow title, тут ви можете вказати змістовну назву) і «Додати завдання» (Add a task) (мал. 11). Тут є можливість попросити волонтерів відповісти на запитання, вибрати щось на зображеннях, написати текст або визначити об'єкти на зображеннях.



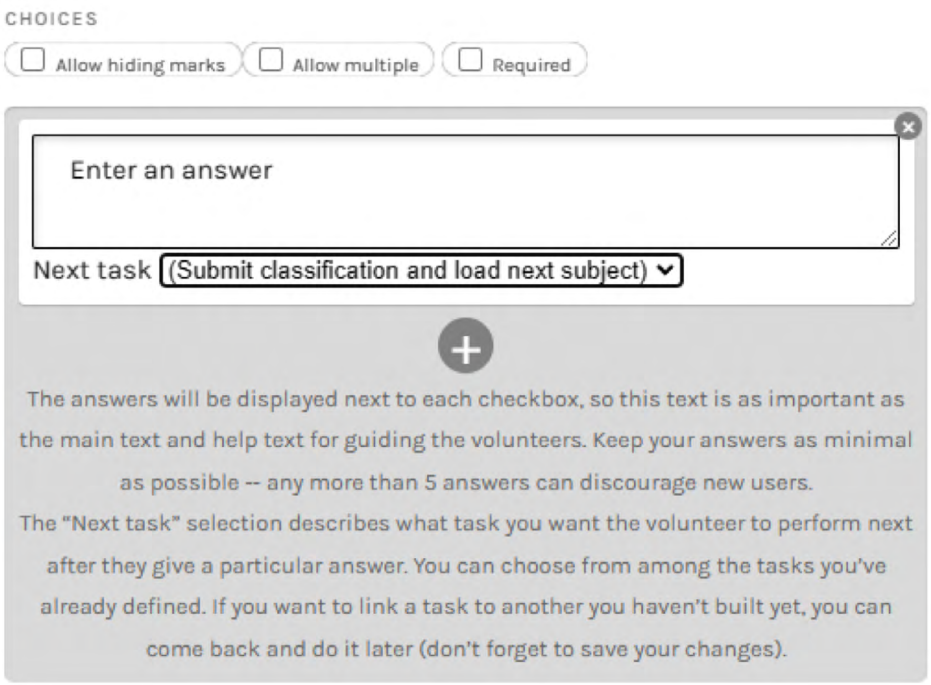
Малюнок 10. Додавання нового завдання в Zooniverse Project Builder

6. Вибравши пункт «Запитання» (Questions), опишіть проблему в основному полі для введення тексту.

7. Додайте детальне пояснення до завдання в поле «Текст довідки» (Help Text). Ви можете використовувати розмітку, щоб форматувати цей текст і додати зображення.

8. Опишіть завдання або поставте запитання так, щоб це було зрозуміло нефахівцю. Ви можете використовувати розмітку для форматування цього тексту.

9. Натисніть «плюс», щоб додати варіанти (мал. 12). Випадаючий список «Наступне завдання» (Next task) містить параметр для наступних дій після виконання попереднього завдання.



Малюнок 11. Додавання варіантів відповідей

10. Пов'яжіть свій робочий процес із відповідним набором об'єктів (Associated subject sets).
11. Оберіть «Перевірити цей робочий процес» (Test this workflow) внизу сторінки, щоб побачити, як працює задача.
12. Додайте інструкції до «Інструкцій» (Tutorial, покрокове знайомство з інтерфейсом проєкту) та «Практичного посібника» (Field guide), що містить загальну інформацію про проєкт і який відображається праворуч у вигляді окремої панелі.
13. Змініть статус видимості на публічний (Public), коли проєкт буде готовий до запуску.

Більше інформації про створення проєкту Zooniverse можна знайти на https://help.zooniverse.org/, включаючи докладні покрокові інструкції, приклад проєкту, глосарій і рекомендації щодо найкращих рішень.

4.3 Контрибутивний плагін Omeka

У цій частині наведено короткі покрокові інструкції з налаштування платформи Omeka за допомогою контрибутивного плагіна Omeka, що дозволяє збирати створений користувачами контент, на кшталт історій чи медіа-матеріалів. Детальний посібник можна знайти на https://omeka.org/classic/docs/, відео з покроковими інструкціями щодо налаштування плагіна доступне за посиланням: https://vimeo.com/165200216.

Omeka Classic — це платформа веб-публікацій для обміну цифровими колекціями та створення мультимедійних онлайн-виставок. Він був розроблений Центром історії та нових медіа Роя Розенцвейга та Університетом Джорджа Мейсона, Вірджинія (George Mason University, VA). Він дозволяє користувачам публікувати та демонструвати об'єкти культурної спадщини та розширювати свою функціональність за допомогою тем і плагінів. Omeka покладається на стандарт метаданих Dublin Core – набір із п'ятнадцяти «основних» елементів для опису ресурсів.

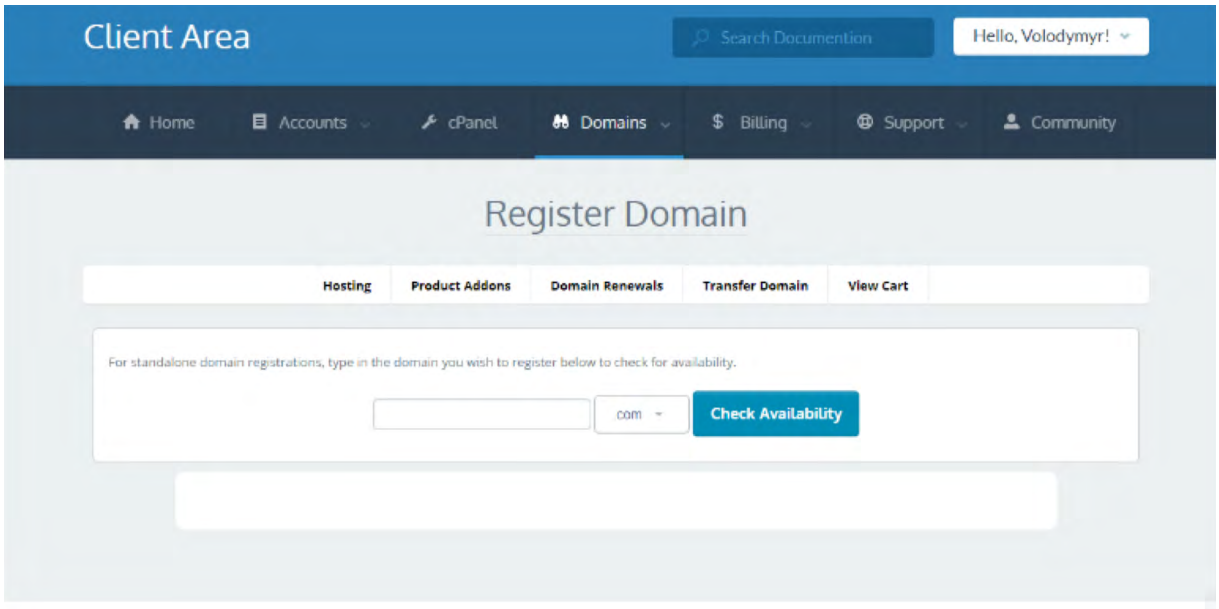
За допомогою Omeka можна конструювати сайти, наприклад https://omeka.org/classic/showcase/. Деякі компанії використовують цю платформу для створення індивідуально налаштованих або вдосконалених версій. Наприклад, Curatescape на основі системи керування контентом Omeka пропонує структуру веб- і мобільних додатків для публікації контенту, заснованого на визначенні місцезнаходження.

Існує два варіанти налаштування Omeka за допомогою контрибутивного плагіна. Найпростіший – придбати пакет з хостингом на сайті https://www.omeka.net/. Вартість послуги залежить від розміру та складності проєкту і станом на липень 2022 року стартує від 35 доларів США на рік. Інший варіант – налаштувати його на іншому хостингу. Ми покажемо, як це зробити за допомогою хостингу https://reclaimhosting.com/.

Встановлення Omeka на платформу Reclaimhosting

Крок 1. Хостинг.

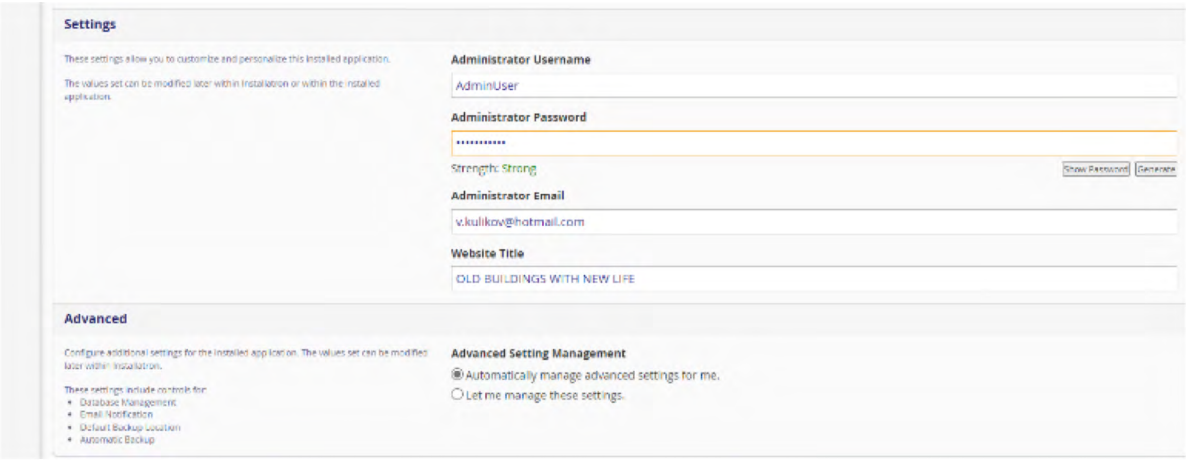
Створіть обліковий запис на Reclaimhosting і зареєструйте новий домен. У нашому прикладі це crowdsourcingheritage.net (мал. 12).



Малюнок 12. Реєстрація нового домену на Reclaimhosting

Крок 2. Встановлення Omeka.

Натисніть Cpanel, і вас буде перенаправлено до меню програм Reclaimhosting. Виберіть Omeka, а потім пункт «Установіть цей додаток» (Install this application). Прокрутіть сторінку вниз і заповніть поля «Ім'я адміністратора» (Administrator Username), «Пароль» (Password) і «Назва веб-сайту» (Website Title) (Мал. 13).

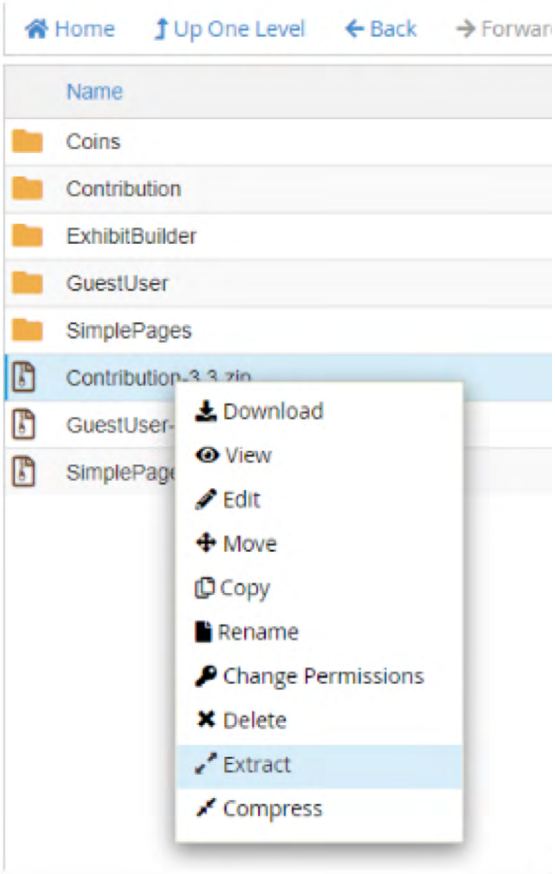


Малюнок 13. Встановлення Omeka. Налаштування

Крок 3. Додавання плагінів

Щоб дозволити користувачам додавати елементи, необхідно встановити контрибутивний плагін (Contribution plugin). Плагіни можна завантажити на https://omeka.org/classic/plugins/. Завантажте наступні: «Contribution plugin», який дозволяє збирати інформацію від відвідувачів, «Guest User», який додає тип гостьового користувача, і «Geolocation», який додає інформацію про місцезнаходження та карти до Omeka. За бажанням можна завантажити більше тем: https://omeka.org/classic/themes/. Теми визначають зовнішній вигляд вашого сайту на Omeka.

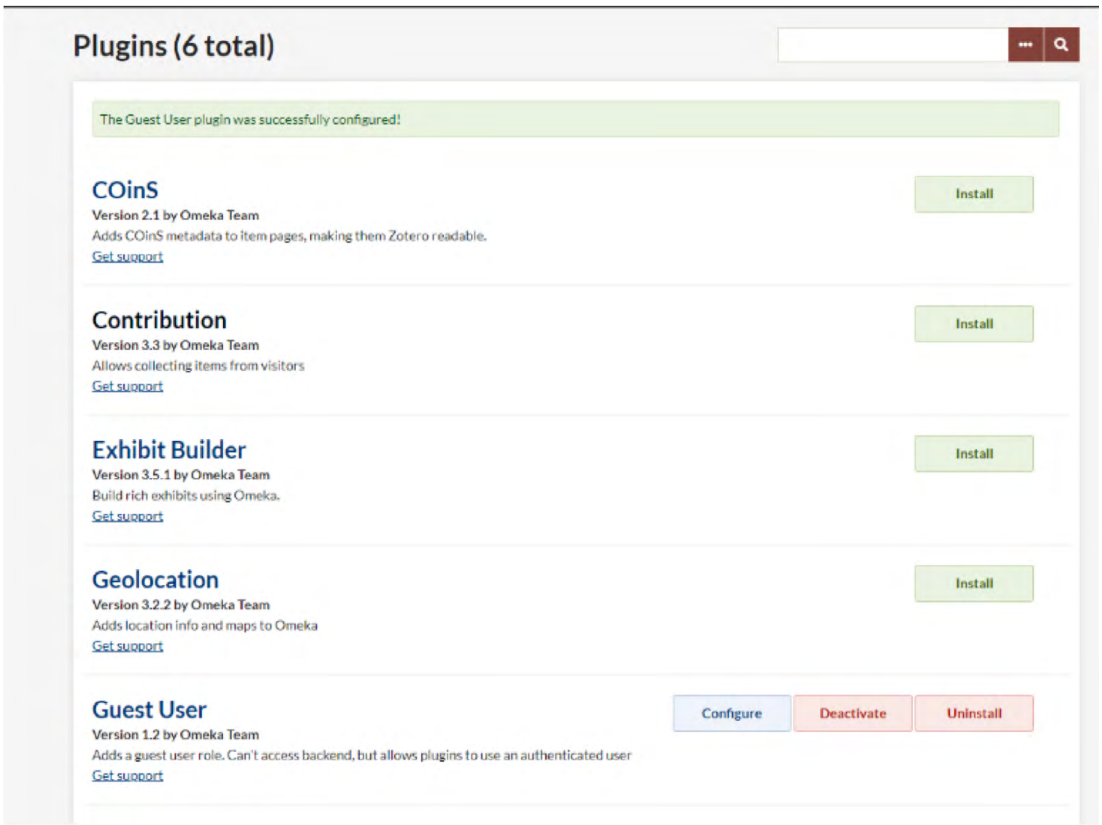
Поверніться до Cpanel (https://cpanel.bikinikill.reclaimhosting.com/) і оберіть «Диспетчер файлів» (File Manager). Натисніть «Завантажити» (Upload) та додайте плагіни та теми до відповідних папок. Натискання правої кнопки миші відкриє меню з опцією розпакування ваших плагінів.



Малюнок 14. Розпакування завантаженого плагіна

Налаштування Omeka

Використовуйте http://[ваш веб-сайт]/admin/, щоб увійти в панель адміністратора, де ви можете додавати елементи вручну або налаштувати контибутивний плагін для збору матеріалів від користувачів. Натисніть «Плагіни» (Plugins) на панелі вгорі праворуч. Встановіть плагіни (мал. 15). Ви можете зберегти налаштування за замовчуванням і змінити їх пізніше.



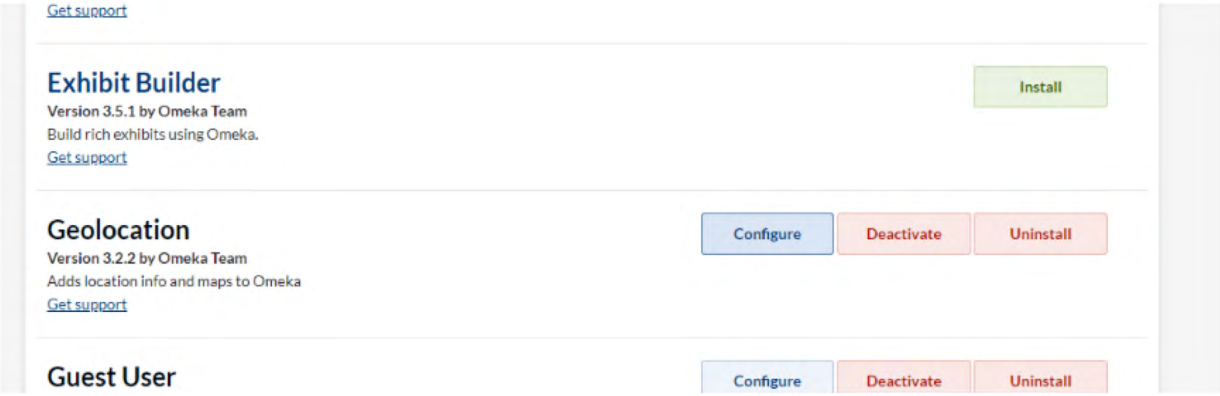
Малюнок 15. Встановлення плагінів на інформаційній панелі Omeka

Плагін «Guest User» додає роль користувача на ваш сайт Omeka Classic.

«Guest User». Адміністратор має схвалити всі пропозиції, перш ніж вони будуть оприлюднені. Отже, жоден із завантажених гостем об'єктів не з'явиться на сайті без схвалення адміністратора. Плагін може автоматично додавати вікно reCAPTCHA внизу кожної форми, щоб спам-боти не докучали вашому веб-сайту. За допомогою пункту «Contribution» користувачі можуть створити гостьові облікові записи, що полегшує надсилання кількох елементів від одного користувача.

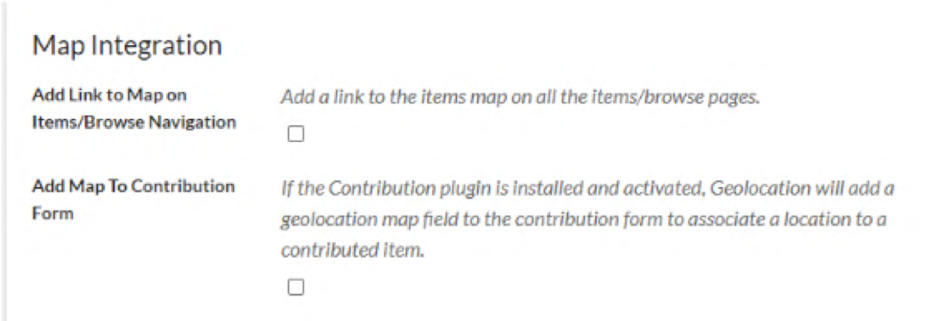
The Contribution plugin. Контрибутивний плагін надає форму для збору історій, зображень та інших файлів від користувачів та дозволяє керувати ними як елементами на сайті Omeka Classic. Оберіть «Contribution» на лівій вертикальній панелі, яка веде до Contribution | Submission Settings. Параметри достатньо зрозумілі, але на інформаційній панелі додатково є коротке пояснення для кожного поля.

Geolocation. Встановіть плагін геолокації, якщо ви бажаєте відображати елементи на карті. Після установки натисніть «Plugins», а потім «Configure (Geolocation)».



Малюнок 16. Налаштування геолокації

Прокрутіть вниз і встановіть прапорці, пов'язані з інтеграцією карти (мал. 17). Ви також можете встановити за замовчуванням широту та довготу та опцію відкриття карти вашого міста/країни/континенту. За подробицями зверніться: https://omeka.org/classic/docs/Plugins/Geolocation/.



Малюнок 17. Інтеграція карти з контрибутивним плагіном

Інші важливі параметри: перейдіть до налаштувань на верхній панелі, оберіть «General» та додайте до ImageMagick Directory Path: **/usr/bin** для коректного відображення завантажених зображень. Натисніть «Test», і ви побачите «The ImageMagick directory path works».

Не забудьте за необхідності додати загальну інформацію про сайт і застереження. Наприклад: «Інформація (включаючи зображення) на цьому веб-сайті призначена лише для ознайомчих цілей. Ми не володіємо опублікованим контентом. Адміністратори веб-сайту намагаються постійно оновлювати та коригувати інформацію, представлену на даному сайті».

Внесені дані залишаються невидимими для користувачів сайту до їхнього схвалення. Схвалення поданих матеріалів має здійснюватися адміністраторами сайту вручну. Окрім схвалення – що робить запис видимим для всіх на сайті – адміні-

стратори мають виконати кілька додаткових кроків, щоб додані елементи можна було правильно шукати та класифікувати.

1. Категоризація: записи можна організовувати за різними категоріями (Omeka називає їх колекціями). Нові категорії можна додавати в будь-який час. Кожен елемент може належати лише до однієї категорії, але немає обмежень щодо кількості елементів, які можна групувати в одній категорії. Категоризацію предметів можуть виконувати лише адміністратори.

2. Теги: теги також додають адміністратори. Система запам'ятовує існуючі теги та автоматично додає будь-який новий тег. Додавання тегів просте і працює так само, як хештеги в соціальних мережах, позначаючи характеристики записів, які можна використовувати як інструмент пошуку. Узгодженість та послідовність тут є ключовими поняттями. Натискання вкладки «Tags» в інтерфейсі адміністратора відображає наявний список тегів, допомагаючи адміністраторам вибрати відповідні для кожного елемента або виявити відсутні теги, які потрібно додати до списку.

5 Приклади використання краудсорсингу у проєкті «Відкрита спадщина»

5.1 Список місцевої культурної спадщини міста Помаз – лабораторія у м. Помаз (Pomáz), Угорщина

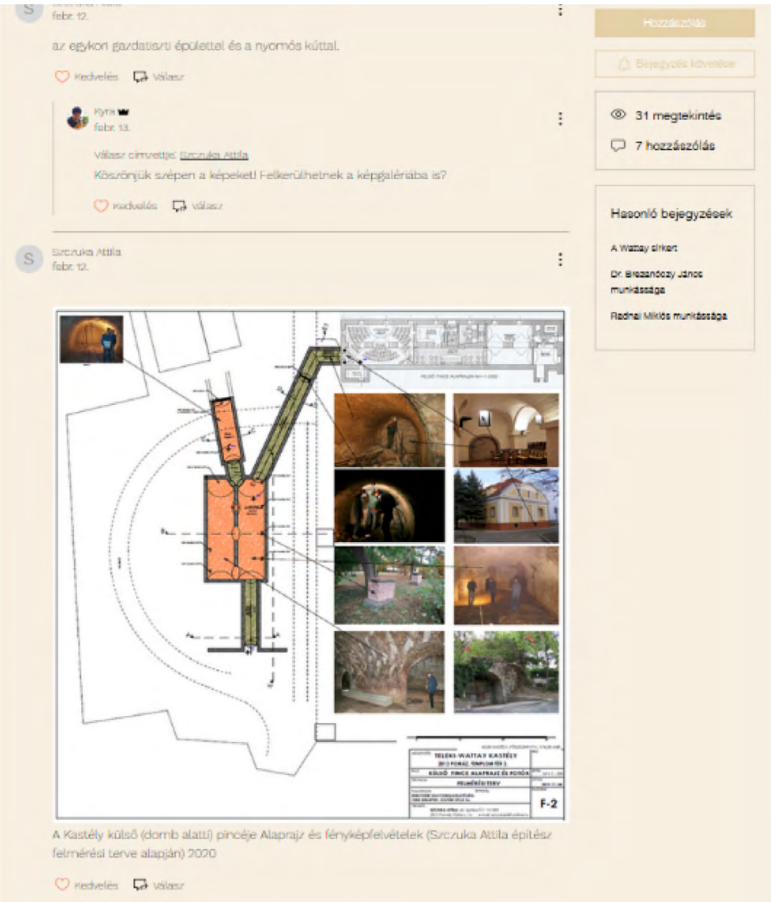
Лабораторія проєкту «Відкрита спадщина» у Помазі біля Будапешта ініціювала проєкт «Список місцевої спадщини» («The Local Heritage List Project») під час пандемії ковіду, коли всі заходи довелося відкласти, а діяльність перенести в онлайн-простір. Списки культурної спадщини спрямовані на підвищення обізнаності про культурні, архітектурні, промислові, історичні та інші цінності на національному, регіональному чи місцевому рівнях. Будь-який населений пункт може створити такий перелік, який би постійно оновлювався і розширювався. Згідно з угорським законодавством, об’єкти культурної спадщини, включені до списку, мають бути представлені на веб-сайті. У Помазі, селищі неділеко від Будапешта, місцева влада доручила Асоціації друзів Помазу (Friends of Pomáz Association) – організації-партнеру лабораторії проекту OpenHeritage (далі - лабораторія), сформувати Комітет з підготовки списку культурної спадщини та офіційно ним керувати. Лабораторія сприяла створенню веб-сайту та організації процесу краудсорсингу (https://pomaziertektar.org)[3].

[3] Спочатку Pomáz Lab використовувала веб-сайт Decidim, але вони отримали відгуки про те, що на сайті дуже важко орієнтуватися, і люди відмовлялися від участі. Багато представників місцевої спільноти, які цікавляться культурною спадщиною, належать до покоління 50+, і використання складних веб-сайтів виявилося перешкодою для більшості з них.

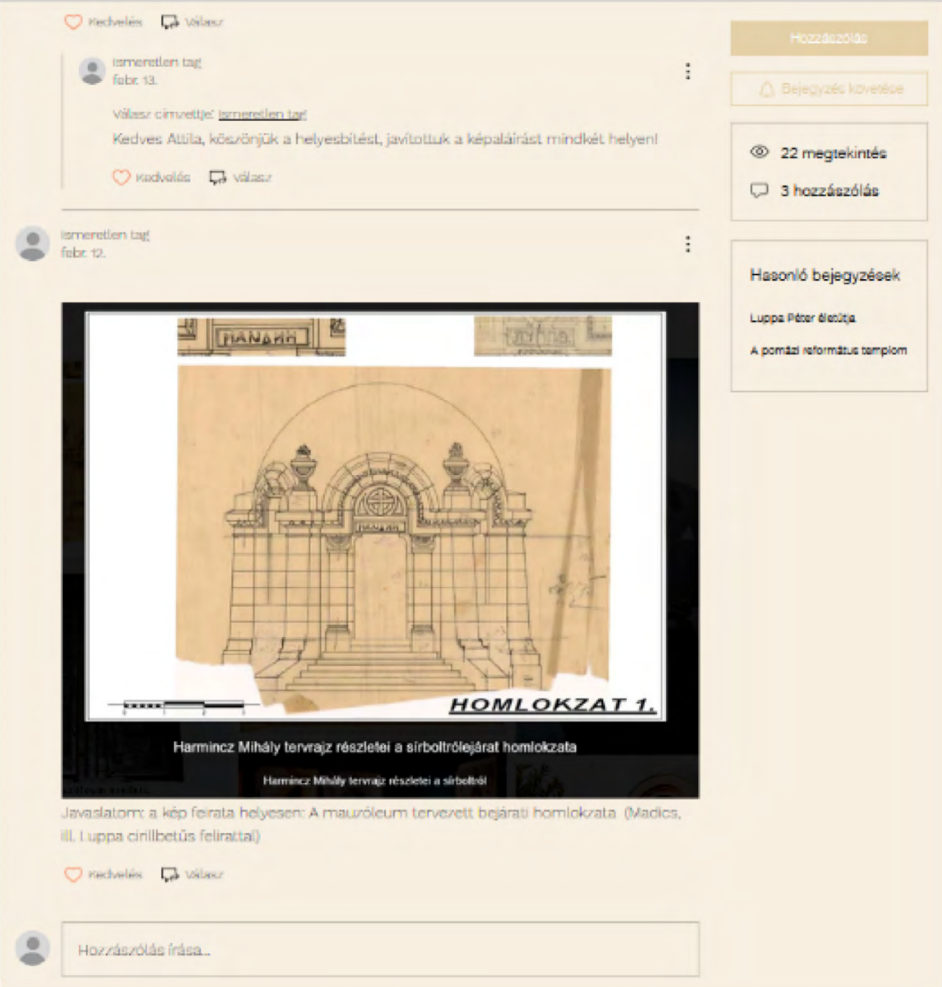
Краудсорсинг 1: людей заохотили подавати пропозиції щодо включення об'єктів культурної спадщини до списку. Кожен може запропонувати будь-яку пам'ятку. Якщо це лише загальне уявлення, то форму для заповнення на веб-сайті можна використати, щоб надіслати коротку пропозицію до Асоціації друзів Помазу, яка потім прийме рішення, наскільки ідея реалістична, і допоможе особі, яка її подала, підготувати довшу, офіційну пропозицію з детальною документацією (відповідно до вимог законодавства). Потім Комітет з підготовки списку культурної спадщини організував офіційне обговорення цього питання. Цю першу форму подання навмисно зробили дуже простою, оскільки Pomáz Lab вже на той час дійшла висновку, що потенційні учасники, дуже ймовірно, вирішать не брати участь у проєкті, якщо перші кроки видадуться занадто складними. Офіційну форму для подання детальних пропозицій також можна завантажити на веб-сайті, тож люди, які не бажають співпрацювати з Асоціацією, можуть заповнити її самостійно та подати до розгляду лише довгу версію, яка має бути остаточною.

Краудсорсинг 2. Незважаючи на те, що рішення про додання нових об'єктів до переліку має ухвалювати офіційний Комітет з підготовки списку культурної спадщини, кожен може приєднатися до обговорення та висловити свою точку зору щодо запропонованого об'єкта. Це можна зробити на форумі веб-сайту (https://www.pomaziertektar.org/el%C5%91k%C3%A9sz%C3%BCletben), де кожний елемент має свою окрему тему. Комітет враховує у своєму рішенні озвучені на форумі аргументи та точки зору місцевих жителів.

Краудсорсинг 3: Людей також заохочують подавати власні документи, фотографії, старі газетні статті тощо щодо пунктів зі списку та пунктів, включення яких перебуває на етапі обговорення. Це також можна зробити на форумі веб-сайту. На офіційну сторінку об'єкта культурної спадщини можна додавати матеріали, не захищені авторським правом.



Малюнок 18. Додаткові матеріали, завантажені на форум приватними авторами: архітектор поділився результатами власного опитування щодо списку культурної спадщини



Малюнок 19. Додаткові матеріали, завантажені на форум приватними авторами: архітектор поділився старими документами про пам'ятки зі списку культурної спадщини

Крім отримання нових матеріалів через краудсорсинг, цей веб-сайт також служить інструментом для виховання та зміцнення місцевої спільноти людей, які захоплюються культурою.

Слід зазначити, що не весь краудсорсинг, пов'язаний зі списком культурної спадщини, проходить через веб-сайт. Оскільки це відносно невелика місцева громада, де більшість людей особисто знають один одного, ті, хто цікавиться місцевою культурою, знають Асоціацію друзів Помазу та членів Комітету з підготовки списку культурної спадщини. Часто вони звертаються безпосередньо до них зі своїми пропозиціями та ідеями. Однак веб-сайт є чудовим інструментом для підвищення обізнаності про можливість приєднатися до роботи, пов'язаної з культурною спадщиною.

Поки що готовність долучатися до проєкту є помірною: ідеї постійно надходять до Асоціації (фактично, усі позиції, які зараз прийняті та представлені на веб-сайті, були запропоновані місцевими жителями), хоча було внесено кілька сторонніх пропозицій. Як зазначалося вище, така ситуація може бути викликана труднощами перенесення вже наявних каналів зв'язку в онлайн площину.

Ще одна складова проєкту, де Лабораторія використовує краудсорсинг, сфокусована власне на пам'ятках культурної спадщини. Учні початкової та старшої

школи і студенти університетів відвідують пам'ятки з освітньою метою. Чимало студентських груп завітали сюди впродовж останніх років. У межах проєкту Лабораторія Помазу збирає додатковий педагогічний матеріал на основі відгуків та пропозицій учителів, які брали участь у таких візитах. Метою є, по-перше, отримати відгуки та рекомендації щодо того, які зміни слід внести для спрощення шкільних програм. По-друге, зібрати інформацію від тих, хто має досвід вдалого використання культурно-історичної пам'якти в процесі навчання школярів. Зібрані дані увійдуть в коротку публікацію, доступну для вчителів, які планують відвідати пам'ятку із групою.

Виконання даної частини проєкту здійснюється за допомогою веб-сайту Decidim, оскільки ця форма краудсорсингу є не загальною, а націленою на певну групу людей. Цифрова грамотність – не проблема для вчителів, яких Pomáz Lab прагне охопити в такий спосіб. Наведено короткий опис «цікавинок» пам'ятки, тобто місць, які студентські групи зазвичай відвідують (з фотографіями, щоб викладачам було легше запам'ятати). Також на сайті вказано, який саме зворотній зв'язок Pomáz Lab хотіла б отримати. Пропозиції та ідеї подаються до обговорення на форумі (https://pomaz.openheritage.eu/processes/schools/f/363/debates/50).

Приклад завдання[4]:

Одне із завдань проєкту «Відкрита спадщина» (OpenHeritage) в Помазі включає створення посібника для вчителів, присвяченого цьому комплексу пам'яток археологічної та природної спадщини. Він включатиме корисну інформацію та поради щодо організації самостійного дослідження для дітей в процесі пізнання своєї культурної спадщини в Помазі. Наступним кроком стане інтеграція отриманих знань і навичок до Національної навчальної програми. Педагогічний посібник розробляється спільно з експертами, місцевими організаціями, вчителями та дітьми в процесі як особистих зустрічей, так і співпраці на платформі проєкту, на Decidim.

Передбачається, що до процесу розробки будуть залучені три групи: зі звичайних шкіл, спеціалізованих шкіл та шкіл з альтернативною програмою навчання. Він розпочався 20 травня 2022 року з візиту першої референтної групи з мікрошколи Dabas, яка входить до мережі початкової освіти з альтернативною програмою навчання Budapest School. Учні цієї школи знайомі з позашкільною освітою; їхній візит до Помазу був однією з трьох навчальних експедицій, запланованих на місяць. Група включала дітей різного віку – від 6 до 11 років і з різними спеціальними освітніми потребами. Окрім команди проєкту, їх супроводжували двоє вчителів-наставників і двоє батьків.

[4] Завдання розробила та надала його опис Жужанна Рід (Zsuzsanna Reed), Центральноєвропейський університет у Будапешті/Pomaz Lab.

5.2 Можливості волонтерства та виклики краудсорсингу: лабораторія в Сандерленді

Лабораторія проекту «Відкрита спадщина» у Сандерленді (Sunderland Lab) була організована силами Tyne & Wear Building Preservation Trust (TWBPT) і Університетом Ньюкасла, і розмістилася в трьох будівлях на High Street West у Сандерленді, Великобританія. Мета даного проєкту полягає в тому, щоб повернути три будівлі недалеко від центру міста в довгострокове стале громадське і культурне використання. Навколо пам'ятки започатковано кілька відповідних ініціатив, зокрема краудсорсинг, краудфандинг і залучення волонтерів.

Волонтерська діяльність провадиться переважно через студію звукозапису Pop Recs, які відіграли вирішальну роль у процесі повторного використання будівель, виступивши в ролі майбутнього користувача і співорганізатора кав'ярні та музичного майданчика, що зараз знаходяться в цих будівлях. Вони пропонують кілька можливостей волонтерства: стати баристою, барменом, музикантом або допомагати під час проведення різних заходів чи концертів тощо. Вони намагаються дати волонтерам більше можливостей у майбутньому через офіційне оформлення отриманих навичок у кваліфікацію. Досі для волонтерства існували можливості, але структурованої програми не було. Лабораторія співпрацювала з місцевим коледжем (Sunderland College), щоб запропонувати короткострокові стажування з метою набуття досвіду в електромонтажних, сантехнічних та столярних будівельних роботах. Люс Велдпаус (Loes Veldpaus) коментує, як **волонтерство стало для PopRecs водночас і важливим способом встановлення зв'язку з різними спільнотами, і шляхом до створення простору для процвітання широкого кола людей:** «PopRecs хоче запропонувати можливості для молодих людей, які недостатньо відповідають системі або якимось чином взагалі випали з неї, залишили школу та обирають альтернативний шлях до навчання або просто потребують місця, де вони могли б відчути свою приналежність. Це спосіб отримати соціальні навички, досвід роботи і, можливо, навіть вийти на ринок праці. [...] Деякі люди, які зараз працюють на оплачуваній роботі в PopRecs, почали цей шлях 5 чи 6 років тому як волонтери і досі залишаються тут. Дуже приємно бачити спільноту, яку вони будують».

Лабораторія в Сандерленді, так само, як інші організації, які беруть участь у ревіталізації будівель, користується інструментами краудфандингу, поруч із державним фінансуванням, не лише як засобами збору коштів, але і для творення дружньої спільноти. PopRecs в минулому організували дуже успішну краудфандингову кампанію, яка охопила їхню широку національну та місцеву аудиторію. Спираючись на їхній досвід, OpenHeritage Lab організувала кампанію «Купи цеглину для Сандерленда» (Buy a Brick for Sunderland). До неї здебільшого долучилися люди, які цікавляться культурною спадщиною. Оскільки на чолі стояв TWBPT, то організатори в першу чергу звернулися до тих людей, хто цікавився або вже був знайомий з їхньою роботою. За 1 фунт стерлінгів кожен міг вибрати

цеглину, яку потім використали б у будівництві. Ідея полягала в тому, що можна було прийти і написати на ній своє ім'я (це, на жаль, не вдалося реалізувати через пандемію). Також, люди могли дати більшу пожертву і отримати, наприклад, запрошення на екскурсію будівельними риштуваннями комплексу. Деякі місцеві компанії також запропонували «бустери» в цьому краудфандинговому проєкті. Інші організації, що також використовували ці будівлі, започаткували три краудфандери. TWBPT стимулював їх усі наданням додаткового гранту від Фонду архітектурної спадщини (Architectural Heritage Fund). Сума складала 25 000 фунтів стерлінгів та дорівнювала тій, яку попередньо вже зібрали за допомогою краудфандингу. Щоб отримати щедре грантове фінансування і «бустери», було вкрай важливо зробити проєкт привабливим і випробувати цей новий підхід. І хоча не все йшло за планом, зрештою, всі сторони досягли успіху в тому, до чого прагнули. Більше того, як пояснює Люс Велдпаус: «Етичні питання щодо того, навіщо вдаватися до краудфандингу, були насправді важливими для всіх, особливо тому, що такий тип фінансування використовується часто не – або не тільки – заради грошей. Це рекламний інструмент, спосіб розширити коло учасників або донести ідею, і в кожному випадку питання в тому, чи «інструмент» відповідає цій ідеї».

Краудсорсинг також використовувався в лабораторії Сандерленда. Він пропонував долучитися, поділившись нерозказаною історією, а також **осмислити та сприяти обговоренню проблемних аспектів минулого**. Щоб вирішити проблему малої кількості жіночих постатей в офіційній історії Сандерленда, в національній телевізійній програмі BBC "Songs of Praise" (березень 2022 р.) було представлено проєкт «Жінки-бунтарки» (the Rebel Women project), який включає виставку, плакати та історії, присвячені ключовим місцевим жіночим постатям. Проєкт розробила Лора Брюїс (Laura Brewis), представниця організації Sunderland Culture для Heritage Open Days 2019 у відповідь на тему того року - «Сила людей» (People Power). Проєкт був разроблений спільно з OpenHeritage та Sunderland Heritage Action Zone. Кандидаток на участь в проєкті «Жінки-бунтарки Сандерленда» обирали через краудсорсинг за допомогою соціальних мереж. З понад 100 відомих жінок міста, які надихають своїм прикладом, було відібрано чотирнадцять. Вони представляли минуле та сьогодення і втілювали розмаїття досягнень жінок. Подальші події спонукали вивчення та обговорення проблеми жінок та їхньої присутності (чи відсутності) в підручниках з історії. Серед таких подій, наприклад, встановлення двох блакитних меморіальних табличок: однієї – на честь Меріон Філіпс (Marion Philips) та другої – присвяченої внеску жінок-квакерів у боротьбу з рабством. Встановлення табличок ініціювали докторка Сара Хеллавелл (Sarah Hellawell) і професорка Анджела Сміт (Angela Smith) з Сандерлендського університету. Результати дослідження їхніх студентів стали основою для одного з цих пам'ятних знаків.

Під час проведення Heritage Open Days 2021 проєкт «Відкрита спадщина» розробив невелику виставку про їжу, оскільки темою того року була «Їстівна Ан-

глія» ("Edible England"). Історії для цієї виставки також були зібрані за допомогою краудсорсингу: був розроблений відкритий конкурс спільно з магазином овочів і фруктів «Sunshine Co-operative», який розташований в одній із трьох будівель Лабораторії. Мета конкурсу – знайти людей, які могли б розповісти історії, пов'язані з харчуванням в минулому. Чотирьох місцевих художників залучили до роботи над цими історіями, щоб створити невеликі художні твори.

Сандерлендська лабораторія також запросила місцеву художницю Кетрін Робертсон (Kathryn Robertson) створити настінний розпис у тимчасовому приміщенні. Причому відвідувачі могли брати участь в цьому творчому процесі. Мисткиня намалювала ескіз, і люди мали б приходити та допомагати їй закінчити стінопис. Цей проєкт можна розглядати як перетин краудсорсингу та залучення. Проєкт мав стати частиною краудфандингової пропозиції, оскільки кожен міг отримати порожні «таблички» на розписі, щоб вписати туди своє ім'я чи повідомлення. Але через те, що будівлі стояли закриті під час пандемії Covid-19, цей задум не вдалось реалізувати. Оскільки приміщення згодом відремонтували, щоб розмістити там магазин Sunshine Co-operative, то розпис був зафарбований. Не все повинно лишатися – цей приклад підкреслює процесуальний характер краудсорсингу в ході ревіталізації культурної спадщини – процесу, який триває і сьогодні.

5.3 Баланс між професійним досвідом та участю людей: лабораторія в районі Прага

Лабораторія району Прага (Praga Lab), розташована у Варшаві, зосереджена на відродженні (ревіталізації) матеріальної та нематеріальної спадщини. На чолі цієї лабораторії - команда архітекторів і урбаністів з Варшавського відділення Асоціації польських архітекторів (OW SARP). Міцні партнерські стосунки з професіоналами в цій галузі та муніципальними і громадськими установами дозволили лабораторії апелювати передусім до професійної спільноти та осіб, які приймають рішення. Команда Praga Lab пояснює: «Ми дійсно хочемо мати змогу спричиняти зміни в майбутньому, і це неможливо зробити без тих, хто стоїть на варті змін, тих, хто сидить в комісіях на конкурсах. Це саме та спільнота, яку ми хотіли залучити. Широка громадськість долучилася до заходів, які ми організовували чи співорганізовували, на кшталт майстерні спільної творчості. Це було насправді важливо, тому що люди отримали шанс відчути реальне значення культурної спадщини та її роль. Також широка громадськість залучалася через публікації та інформацію. Ми намагалися вплинути на їхнє **сприйняття** району Прага, а не залучати їх безпосередньо до дії, тому що вони не можуть змінити те, що ми хотіли б змінити».

Лабораторія Праги реалізувала всі свої ключові напрями діяльності через відкриті конкурси. У випадку виставки «Жива пам'ять» (the Living Memory Exhibition) було проведено конкурс на посаду співкуратора. Ще один конкурс запросив до

участі художників і ремісників, тому цю виставку зробили люди, які є справжніми творцями. Організатори не хотіли створювати щось спеціально для цієї виставки, вони прагнули надати іншого значення тому, що вже існувало. «У відкритому конкурсі ми дали учасникам загальне уявлення та побажання, пов'язані з місцями культурної спадщини, для подальшої роботи. Ми вибрали п'ять пропозицій, які дуже добре вписувалися в те, що ми прагнули побачити; ми не хотіли нічого коригувати; задуми реалізовувалися майже точно так, як були запропоновані з початку. Для розробки виставки «Жива пам'ять» працювала також консультативна рада; це не були дискусії, це був обмін думками. Нам вдалося організувати чудовий конкурс, тому було зрозуміло, чого всі очікують, і ми могли вибрати правильних виконавців».

Praga Lab дуже обережно ставиться до питання залучення волонтерів, зважуючи, якою мірою і де вони можуть покладатися на волонтерів, а де – на професіоналів. Домініка Бродовіч (Dominika Brodowicz) оцінює цей баланс як 30% волонтерства та 70% фінансування з бюджету: було багато тих, хто підтримує Praga Lab, але під час роботи над виставкою або семінаром щодо можливих способів нового використання старої пекарні, «ми хотіли знайти людей, відданих своїй справі. Ми шукали учасників через відкриті конкурси, і ми підписували з ними юридичні угоди. Це не була велика фінансова винагорода, але ми хотіли бути впевненими, що вони впораються вчасно».

Іншим завданням лабораторії було картографування ініціатив і місць, пов'язаних з культурною спадщиною та майбутнім виробничої праці (включаючи всі форми – від промислової до сучасного мистецтва та ремесел). Це була тривала робота, виконана за допомогою консультативної ради, Музею району Прага (частина Музею міста Варшава), Центру творчості «Targowa», NUF – асоціації ремісників, а також з використанням даних від міста та району. «Це більше про з'єднання крапок» – так охарактеризувала цю співпрацю Домініка Бродович.

5.4 Краудсорсинг як залучення до критичних дискусій про минуле: ко-лабораторія в Римі

Діяльність ко-лабораторії в Римі базувалася на союзі кількох партнерів, які спільно втілювали мету ревіталізації районів Алессандріно, Ченточелле і Торре Спакката. Вона стимулювала індивідуальні та колективні спогади й використання минулого з метою підйому соціальної активності і солідарних дій заради майбутнього. Вона сприяла як існуючим неурядовим організаціям і неформальним групам місцевих мешканців (таким як Comitato di Quartiere di Torre Spaccata, FusoLab тощо), так і підтримувала нові (наприклад, Comunita per il Parco Pubblico di Centocelle та CooperACTiva). Наприклад, у партнерстві з місцевими асоціаціями були розроблені екскурсії районом. Під час екскурсій учасники охоче ділилися своїми спогадами. Так само воркшопи ко-лабораторії показали, що багато

людей мають спогади, пов'язані з природним середовищем регіону, що також є корисним для ініціатив щодо його сьогоднішнього захисту.

Виставка «Жива пам'ять» (The Living Memory Exhibition) представляла собою низку заходів, організованих з липня по грудень 2021 року. Одним із важливих учасницьких процесів було спільне проєктування низки художніх стінописів на всій прилеглій території, включаючи великий мурал на шкільній стіні, що представляє принципи проєкту та зачення цього району. Розкрити спогади про нього та його культурну ідентичність – в цьому полягала ідея проєкту. Як зазначила учасниця дослідницької групи (до 2021 року) Елена де Ніктоліс (Elena De Nictolis), «ми залучали не науковців-істориків, а радше школу, місцеву громадську бібліотеку, місцевих митців, **тому що ми зосередилися на нематеріальній та новій спадщині; ішлося радше про колективну реінтерпретацію**, а не про наукову реконструкцію минулого. Крім того, історики вже активно працюють у цьому районі: екомузей Касіліно (the Ecomuseo Casilino) організував культурні та археологічні прогулянки з розповіданням історій». Як пояснила дослідницька група, населення Алессандріно, Ченточелле та Торре Спакката (Alessandrino, Centocelle, Torre Spaccata) молодшає, воно мобільне та різноманітне. Тому існує розкол пам'яті: особливо в Ченточелле та Торре Спакката, яскраві спогади про жорсткий і мужній рух опору на деяких етапах Другої світової війни. Для інших мешканців, у тому числі для багатьох людей, хто приїхав недавно, і молодих поколінь, які приїжджають і осідають там, ці місця представляють щось інше.

Команда співорганізаторів виставки «Жива пам'ять» включала місцевих художників, відібраних за конкурсом. Їм допомагав фахівець, який був не істориком, а куратором сучасного мистецтва. Було також організовано лабораторії спільного дизайну, до яких міг приєднатися кожен охочий. Діти, вчителі та місцеві мешканці робили свій внесок, вони розповідали художникам, що хочуть отримати, в ході дискусій з професійними координаторами та на окремих обговореннях, організованих зі школярами. Особливо між цими дискусіями, а саме в ході роботи лабораторій ко-дизайну, на основі інтерпретацій художників та результатів дискусій із командою дослідників і партнерів поставали різноманітні нові наративи. Витвір мистецтва містить зображення та слова, і тут були серйозні суперечки: одні учасники лабораторії ко-дизайну та партнери віддали перевагу слову «свобода», інші — «солідарність». Учасникам поставили питання: «Що для нас представляє цей район на фоні того, що коїться у світі та місті?» Звучали різні точки зору, але організатори проєкту зрештою провели модерацію. Як вони згодом пояснювали: «Зрештою, ми зробили вибір на користь муралу, який краще узгоджується з проєктом, тому що в проєкті OpenHeritage також існує баланс між науковою та художньою інтерпретацією живої пам'яті».

25 вересня 2021 року в межах Днів європейської спадщини 2021 було організовано виставку "PartecipArte – виставка живої пам'яті проєкту OpenHeritage у Торре Спакката". Її складовою частиною став захід M'appare event – презентація трьох учасницьких відео карт. Перша, «Маленькому скульптору» (To a child

sculptor), оживила малюнки дітей міста Ченточелле, зроблені в червні під час воркшопу з відеомапінгу у Fusolab в межах проєкту «Освіта на природі». Друга – «Міський оракул» (Urban Oracle) — робота студії інтерактивного дизайну Ultraviolet.to присвячена тим словам, які запропонували мешканці Ченточелле для опису свого району. Прикметники були зібрані протягом кількох місяців двома шляхами: через гру Centoparole, в якій люди брали участь, і в цифровій версії через веб-сайт. Інсталяція представляє собою різнокольорову карту, кольори на якій змінюються відповідно до того, які процеси відбуваються на території в кожен конкретний момент (люди працюють чи відпочивають, переміщуються тощо). Крім того, вулична художниця Крома (Croma) створила ілюстровану карту району, вона переосмислила територію Ченточелле крізь призму мешканців та їхніх занять (Adnkronos 2021).

5.5 Краудсорсинг як спільне творення неієрархічних знань: взаємодія Лабораторії в Лісабоні (OpenHeritage) та проекту ROCK

Lisbon lab розглядає аристократичний маєток Маркіза де Абрантеса, який наразі перетворюється на громадський центр, як частину ширшої пріоритетної зони втручання в районах Марвіла та Беато (Marvila and Beato). Виставка живої пам'яті у Лісабоні реалізується у формі Інтерпретаційного центру Марвіли та Беато (Marvila and Beato Interpretative Centre) в місцевій бібліотеці Марвіли. Центр було створено в синергії проєктів OpenHeritage і ROCK (https://lisboa.rockproject.eu). Ця інтерактивна виставка представляє історії місцевої громади. Вона розроблена в учасницькому процесі інвентаризації, коли люди діляться свідченнями про своє життя, фотографіями та іншими матеріалами, а також розповідають про них та інтерпретують їх спільно з професійними істориками. Методологія Інтерпретаційного центру ґрунтується на ідеї розподілу повноважень в накопиченні знань, співавторстві та спільній розробці. Учасницька інвентаризація за самою своєю суттю є неповною, такою, що постійно розвивається і визнає множинність достовірного знання (Silva 2020). Хронологія поєднує події «великої» історії з місцевими подіями, такими як будівництво резиденцій і монастирів, зміни в промисловому виробництві та зміна функцій будівель. На інтерактивній карті позначені основні об'єкти культурної спадщини та додано інформацію про їхню реконверсію та культурну цінність; тут є описи, документальні зйомки та фрагменти інтерв'ю з місцевими мешканцями про матеріальну та нематеріальну спадщину різних районів.

З 6 по 22 листопада 2019 року команда зв'язалася з усіма особами, визначеними ініціаторами проєкту як релевантні, та провела з ними завершальні інтерв'ю. Пізніше команда Муніципального архіву/Відеотеки опрацювала ці інтерв'ю. Відібрані оповідачі мали різноманітний досвід проживання у районі: вони згадували про економічні труднощі, екологічні проблеми, користувачів недобудованих та/

або порожніх будинків, виселення, повсякденне життя, місцеві громадські групи та асоціації, роботу в промисловості та порту, тощо. Уривки з інтерв'ю періодично публікуються в мережі Facebook (Silva 2020). Рейс Сілва (Reis Silva) підсумовує, що мета Інтерпретаційного центру — стати «каталізатором для подальшої дискусії про цю територію, сприяти роздумам про її пам'ять, ідентичність і поточну міську трансформацію». (Silva 2020, 12).

Варто також зазначити, що Бібліотека Марвіли вже мала значний досвід роботи з цифровими інструментами, включаючи підтримку ігрової культури (Koenig 2019). Бібліотека відкрита для всіх як центр дозвілля та громадський центр і пропонує широкий спектр різноманітних заходів, що, безумовно, вплинуло на успіх проєкту. Надання місцевим мешканцям можливості бути почутими вкрай важливо для цього неблагополучного району, який погано поєднаний з рештою міста, не має багатьох елементів інфраструктури та має расову та соціальну напругу. Розширення прав і можливостей людей за допомогою учасницької інвентаризації є важливою складовою майбутніх покращень і змін у владних відносинах в регіоні.

5.6 Краудсорсинг як позитивна дія для занедбаних районів: арт-центр «Фабрика повидла» у Львові, Україна

Jam Factory розробила краудсорсинговий проєкт збору спогадів про життя в Підзамчі – (пост)індустріальному районі Львова – як інструмент залучення громади та критичний жест проти забуття індустріального минулого. Існує різкий контраст між напівзруйнованою історичною забудовою, включаючи закриті заводи, та новою, яка або ігнорує, або просто привласнює та комерціалізує риси історичного минулого. Нові мешканці є провідниками джентрифікації, а мешканці старшого віку почуваються відчуженими від середовища, яке стрімко змінюється. Тому ще в 2015 році команда «Фабрики повидла» почала збирати розповіді людей, які працювали та проживали в цьому районі. Колишні працівники цеху переробки овочів, що діяв у приміщенні фабрики, де нині діє арт-центр, поділилися інформацією про функціонування підприємства, що допомогло в обговоренні майбутньої реставрації будівлі та програми нової інституції. Розуміння основних рис індустріальної епохи (зв'язок між містом та сільськогосподарською околицею; сезонна робота та важка жіноча праця; тіньовий ринок та неформальні практики економічного обміну; вплив на навколишнє середовище) **сприяє критичній переоцінці минулого та суперечить ностальгічним міфам** про індустріальну соціалістичну епоху. Цей критичний підхід допомагає відновити втрачений зв'язок між минулим і майбутнім використанням середовища без ностальгії з одного боку та без некритичного захоплення майбутнім розвитком – з іншого. Інформація про заклади культури при підприємствах (клуби робітників, організації

дозвілля) допомогла скласти карту минулого культурного ландшафту та краще позиціонувати нову культурну інституцію.

У 2021 році в межах міжнародного проєкту MagiC Carpets (за підтримки Creative Europe та Harald Binder Cultural Enterprises) були зібрані нові усні розповіді колишніх працівників ключових промислових підприємств. Вони стали основою пішохідної екскурсії районом та виставки, створеної двома художницями, з України та Хорватії. Місцева парфумерна майстерня створила особливі аромати на основі промислових запахів (не завжди приємних), щоб учасники екскурсій могли буквально відчути запах минулого.

Уривки з інтерв'ю поєднувалися з музичним супроводом, спеціально створеним для цього туру, тим самим даючи нове життя історичним свідченням. Оповідачі-свідки минулого брали участь в екскурсіях і мали нагоду подискутувати, коментуючи спогади один одного – іноді навіть критично сперечаючись. Зібрані історії зберігаються в архіві арт-центру та будуть використовуватися в майбутніх мистецьких та історичних проєктах, наприклад, у постійній експозиції, присвяченій історії «Фабрики повидла» у вежі арт-центру. Належне архівне збереження усних історій, яке здійснює арт-центр, дає змогу ділитися ними з людьми за межами установи та за кордоном. Цей випадок демонструє чутливий підхід до минулого та спробу пов'язати минуле та майбутнє. Варто також зазначити, що Jam Factory – інституція сучасного мистецтва, яка спрямована на провокативне та соціально-критичне мистецтво, яке потенційно може викликати занепокоєння та навіть роздратування частини мешканців району, тому краудсорсинг можна розглядати як інструмент взаєморозуміння та співпраці без поділу на покоління та не зважаючи на різні смаки в мистецтві.

6 Інтерв'ю

1. Інтерв'ю з Домінікою Бродович (Dominika Brodowicz) та Катажиною Садови (Katarzyna Sadowy), членами Praga Lab, 1 червня 2022 р., провела Ірина Склокіна
2. Інтерв'ю з Йожефом Лазловським (József Laszlovszky), членом Pomaz Lab, 2 червня 2022 р., провів Володимир Куліков
3. Інтерв'ю з Люс Велдпаус (Loes Veldpaus), Мартіном Гульсе (Martin Hulse) та Ешлі Мейсон (Ashley Mason), членами Sunderland Lab, 6 червня 2022 р., провела Ірина Склокіна
4. Інтерв'ю з членами Centocelle Lab, 21 червня 2022 р., провела Ірина Склокіна

7 Бібліографія

Adnkronos. 2021. "Arte urbana a Roma: domani evento conclusivo di 'Uno, nessuno, Centocelle!'." Last Modified 17 September, 2021. Accessed July 12. https://www.adnkronos.com/arte-urbana-a-roma-domani-evento-conclusivo-di-uno-nessuno-centocelle_1o54yEOI2E68QJh9oNjM47?refresh_ce

Agostino, Deborah, Michela Arnaboldi, and Melisa Diaz Lema. 2021. "New development: COVID-19 as an accelerator of digital transformation in public service delivery." Public Money & Management 41 (1): 69-72.

Alam, Sultana Lubna, and John Campbell. 2012. "Crowdsourcing motivations in a not-for-profit GLAM context: the Australian newspapers digitisation program."

Alender, Bethany. 2016. "Understanding volunteer motivations to participate in citizen science projects: a deeper look at water quality monitoring." Journal of Science Communication 15 (3): A04.

Allan, Kori. 2019. "Volunteering as hope labour: the potential value of unpaid work experience for the un-and under-employed." Culture, Theory and Critique 60 (1): 66-83.

Arnstein, Sherry R. 1969. "A ladder of citizen participation." Journal of the American Institute of planners 35 (4): 216-224.

Ayres, Marie-Louise, and Mathieu Andro. 2013. "" Singing for their supper": Trove, Australian newspapers, and the crowd." IFLA WLIC 2013.

Benetua, Lauren, Nina Simon, and Stacey Marie Garcia. 2018. "Community Issue Exhibition Toolkit." Santa Cruz Museum of Art & History. Accessed August, 3. https://www.ofbyforall.org/community-issue-exhibition-toolkit.

Bhargava, Vikram R, and Manuel Velasquez. 2021. "Ethics of the attention economy: The problem of social media addiction." Business Ethics Quarterly 31 (3): 321-359.

Black, Graham. 2020. Museums and the challenge of change: Old Institutions in a new world. Routledge.

Bollo, Sofia, and Yu Zhang. 2017. "Policy and impact of public museums in China: exploring new trends and challenges." Museum International 69 (3-4): 26-37.

Bonacchi, Chiara, Andrew Bevan, Adi Keinan-Schoonbaert, Daniel Pett, and Jennifer Wexler. 2019. "Participation in heritage crowdsourcing." Museum Management and Curatorship 34 (2): 166-182.

Boonstra, Beitske, and Luuk Boelens. 2011. "Self-organization in urban development: towards a new perspective on spatial planning." Urban Research & Practice 4 (2): 99-122.

Carletti, Laura. 2016. "Participatory heritage: Scaffolding citizen scholarship." International Information & Library Review 48 (3): 196-203.

Carpentier, Nico. 2011. "The concept of participation. If they have access and interact, do they really participate?" CM Komunikacija i mediji 6 (21): 13-36.

---. 2016. "Beyond the ladder of participation: An analytical toolkit for the critical analysis of participatory media processes." Javnost-The Public 23 (1): 70-88.

Causer, Tim, Kris Grint, Anna-Maria Sichani, and Melissa Terras. 2018. "'Making such bargain': Transcribe Bentham and the quality and cost-effectiveness of crowdsourced transcription." Digital Scholarship in the Humanities 33 (3): 467-487.

Causer, Tim, and Melissa Terras. 2014. "Crowdsourcing Bentham: beyond the traditional boundaries of academic history." International Journal of Humanities and Arts Computing 8 (1): 46-64.

Chiu, Chao-Min, Ting-Peng Liang, and Efraim Turban. 2014. "What can crowdsourcing do for decision support?" Decision Support Systems 65: 40-49.

Clary, E Gil, Mark Snyder, and Robert Ridge. 1992. "Volunteers' motivations: A functional strategy for the recruitment, placement, and retention of volunteers." Nonprofit Management and leadership 2 (4): 333-350.

Council of Europe. 2019. "Code of Good Practice for Civil Participation in the Decision-making Process Revised. Adopted by the Conference of INGOs on October 30 2019." Accessed August, 3. https://rm.coe.int/code-of-good-practice-civil-participation-revised-301019-en/168098b0e2.

Domroese, Margret C, and Elizabeth A Johnson. 2017. "Why watch bees? Motivations of citizen science volunteers in the Great Pollinator Project." Biological Conservation 208: 40-47.

Fletcher, Adrienne, and Moon J Lee. 2012. "Current social media uses and evaluations in American museums." Museum management and curatorship 27 (5): 505-521.

Fredheim, L Harald. 2018. "Endangerment-driven heritage volunteering: democratisation or 'Changeless Change'." International Journal of Heritage Studies 24 (6): 619-633.

Giaccardi, Elisa. 2012. Heritage and social media: Understanding heritage in a participatory culture. Routledge.

Ginzarly, Manal, and Jacques Teller. 2020. "Online communities and their contribution to local heritage knowledge." Journal of Cultural Heritage Management and Sustainable Development.

Haythornthwaite, Caroline. 2009. "Crowds and communities: Light and heavyweight models of peer production." 2009 42nd Hawaii international conference on system sciences.

Huvila, Isto. 2020. "Librarians on User Participation in Five European Countries/Perspectives de bibliothécaires sur la participation des utilisateurs dans cinq pays européens." Canadian Journal of Information and Library Science 43 (2): 127-157.

ICOM. 2019. "ICOM announces the alternative museum definition that will be subject to a vote." Last Modified July 25, 2019. Accessed August 3. https://icom.museum/en/news/icom-announces-the-alternative-museum-definition-that-will-be-subject-to-a-vote/.

Institute for Public Participation. undated. "Public Participation Pillars." Accessed August 3,. https://cdn.ymaws.com/sites/iap2.site-ym.com/resource/resmgr/files/IAP2_Federation_-_P2_Pillars.pdf.

Jenkins, Henry, and Nico Carpentier. 2013. "Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics." Convergence 19 (3): 265-286.

Jennett, Charlene, Laure Kloetzer, Daniel Schneider, Ioanna Iacovides, Anna Cox, Margaret Gold, Brian Fuchs, Alexandra Eveleigh, Kathleen Methieu, and Zoya Ajani. 2016. "Motivations, learning and creativity in online citizen science." Journal of Science Communication 15 (3).

Karsten, Andreas. 2012. A Potpourri of Participation Models.

Kidd, Jenny. 2020. "Infrastructures that democratize?: Citizen participation and digital ethics." In A History of Participation in Museums and Archives, 73-90. Routledge.

Kisić, Višnja, and Goran Tomka. 2018. Citizen engagement and education. Learning kit for heritage civil society organisations. Europa Nostra.

Lynch, Bernadette. 2011. Whose Cake is it Anyway?: A Collaborative Investigation Into Engagement and Participation in 12 Museums and Galleries in the UK. Paul Hamlyn Foundation.

---. 2012. "Collaboration, contestation, and creative conflict: On the e cacy of museum/community partnerships." In The Routledge Companion to Museum Ethics, 167-184. Routledge.

---. 2017. "The gate in the wall: Beyond happiness-making in museums." Engaging heritage, engaging communities: 11-30.

Maund, Phoebe R, Katherine N Irvine, Becki Lawson, Janna Steadman, Kate Risely, Andrew A Cunningham, and Zoe G Davies. 2020. "What motivates the masses: Understanding why people contribute to conservation citizen science projects." Biological Conservation 246: 108587.

McKinley, Donelle. 2016. "Design principles for crowdsourcing cultural heritage." http://nonprofitcrowd.org/crowdsourcing-design-principles/.

Neal, Cath. 2015. "Heritage and participation." In The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research, 346-365. Springer.

Onciul, Bryony, Michelle L Stefano, and Stephanie Hawke. 2017. Engaging heritage, engaging communities. Vol. 20. Boydell & Brewer.

Overgaard, Charlotte. 2019. "Rethinking volunteering as a form of unpaid work." Nonprofit and Voluntary Sector Quarterly 48 (1): 128-145.

Owens, Trevor. 2013. "Digital cultural heritage and the crowd." Curator: The Museum Journal 56 (1): 121-130.

Power, Brad. 2014. Improve Decision-Making With Help From the Crowd. Harvard Business Review.

Richardson, Lorna-Jane. 2018. "Ethical challenges in digital public archaeology." Journal of Computer Applications in Archaeology 1 (1): 64-73.

Ridge, Mia. 2014. Crowdsourcing our cultural heritage. Ashgate Publishing, Ltd.

Ridge, Mia, Samantha Blickhan, Meghan Ferriter, Austin Mast, and Ben Brumfield. 2021. Collective Wisdom: Perspectives on Crowdsourcing in Cultural Heritage.

Robinson, Helena. 2020. "Curating good participants? Audiences, democracy and authority in the contemporary museum." Museum Management and Curatorship 35 (5): 470-487.

Roued-Cunliffe, Henriette, and Andrea Copeland. 2017. Participatory heritage. Facet Publishing.

Ryan, Richard M, and Edward L Deci. 2000. "Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions." Contemporary educational psychology 25 (1): 54-67.

Salaman, Anna, Andrea Cunningham, and Polly Richards. n.d. "Participation on Trial – Is it always a good thing?" Museum-ID (blog). https://museum-id.com/participation-trial-anna-salaman-andrea-cunningham-polly-richards/.

Schiele, Bernard. 2020. "Participation and engagement in a world of increasing complexity." In A History of Participation in Museums and Archives, 46-72. Routledge.

Severson, Sarah, and Jean-Sébastien Sauvé. 2019. "Crowding the Library: How and why Libraries are using Crowdsourcing to engage the Public." Partnership: The Canadian Journal of Library and Information Practice and Research 14 (1).

Silva, Margarida Reis. 2020. The Interpretative Centre of Marvila and Beato. Memorandum. Lisboa: ROCK (Regeneration and Optimization of Cultural heritage in creative and Knowledge cities). Instituto de Ciências Sociais da Universidade de Lisboa (Lisbon). https://repositorio.ul.pt/handle/10451/44492.

Simon, Nina. 2016. The art of relevance. Museum 2.0.

Simpson, Robert. 2015. Who are the Zooniverse community? We asked them.... Blog. zooniverse.

Stebbins, Robert. 2013. "Unpaid work of love: Defining the work–leisure axis of volunteering." Leisure Studies 32 (3): 339-345.

Stebbins, Robert A, and Margaret Graham. 2004. Volunteering as leisure/leisure as volunteering: An international assessment. Cabi.

Surowiecki, James. 2005. The wisdom of crowds. Anchor.

Tomescu, Alina. 2019. Marineterrein - Navy Yard (Amsterdam, The Netherlands). D2.2 Individual report on the observatory cases. (Hague). https://openheritage.eu/wp-content/uploads/2018/11/15_Open-Heritage_Amsterdam_Observatory-Case.pdf.

Vercammen, Ans, Caroline Park, Robyn Goddard, Joss Lyons-White, and Andrew Knight. 2020. "A reflection on the fair use of unpaid work in conservation." Conservation & Society 18 (4): 399-404.

Visser, Jasper, and Jim Richardson. 2013. "Digital engagement in culture, heritage and the arts."

Wiki. 2019. "Women in Red." Last Modified 2022. Accessed 02/07. https://en.wikipedia.org/wiki/Women_in_Red.

Xiao, Yu, and Maria Watson. 2019. "Guidance on conducting a systematic literature review." Journal of Planning Education and Research 39 (1): 93-112.