

# Spokenjagen op het web

*Vormen online inactieve data een probleem?*



Marijne van der Wal  
Student: 3141535  
Masterscriptie  
Tutor: Erna Kotkamp  
Tweede lezer: Marianne van den Boomen  
Nieuwe media en digitale cultuur  
Universiteit Utrecht  
Datum: 27 december 2010

## Inhoudsopgave

Inleiding .....	3
Hoofdstuk 1: Metaforen .....	9
Hoofdstuk 2: Analyse van de metafoor 'spook' .....	19
Dood .....	19
Ontlichaming .....	20
Ronddolen .....	21
Desolatie .....	22
Benadrukken en verhullen .....	22
Hoofdstuk 3: Analyse van de metafoor 'afval' .....	24
Afval .....	24
Materialiteit .....	25
Plaats .....	26
Nalatigheid .....	27
Waardering .....	30
Benadrukken en verhullen .....	31
Hoofdstuk 4: Analyse van de metafoor 'archief' .....	33
Heden en verleden .....	35
Waardering, selectie en duurzaamheid .....	37
Toegankelijkheid .....	39
Benadrukken en verhullen .....	42
Hoofdstuk 5: Ambivalentie van inactieve online data .....	43
Nawoord en dankbetuiging .....	45
Bibliografie .....	46

## Inleiding

Op 24 augustus 2009 verscheen in nrc.next een artikel over het definitief veranderde karakter van blogs.<sup>1</sup> Er worden een aantal succesvolle blog-pioniers aan het woord gelaten, die met hun blog eind jaren '90 andere internetgebruikers informeerden over wat er op het web aan creatieve, innovatieve en opvallende sites te vinden was. In de loop van de jaren kwamen er steeds meer bloggers bij. Omdat het nieuwe er op een gegeven moment vanaf was en het veel tijd kostte om een blog bij te houden, stopten velen met het bijhouden ervan. Het artikel concludeert dat blogs vandaag de dag anders worden gebruikt dan voorheen en bijvoorbeeld veel worden ingezet voor "personal branding"<sup>2</sup>. Net als traditionele media, moeten ze daarom aantrekkelijk zijn om een groter publiek aan te trekken en te behouden.

De auteur, Ernst-Jan Pfauth, haalt een onderzoek aan van Technorati, een van de grootste zoekmachines voor blogs. Dit wees uit dat er in 2008 over de hele wereld 133 miljoen bloggers waren. Hiervan zorgde maar 1,5 miljoen bloggers voor een wekelijkse update. Het aantal blogs, waarop slechts één keer in de vier maanden een nieuw bericht verscheen, werd vastgesteld op 7,4 miljoen. Het grootste gedeelte bestond echter uit inactieve blogs.<sup>3</sup> Pfauth hanteert in het artikel de term spookblog. Hij gebruikt het als een metafoor voor een inactief geworden, verwaarloosde en "verlaten" blog. Spookblogs vormen daarmee stukken informatie op het web, waar niets meer mee gedaan wordt. In het nrc.next-artikel wordt de vraag gesteld aan internetexpert Henk van Ess of deze miljoenen spookblogs samen niet een grote berg webafval vormen, die het internet vervuult. Hij is van mening dat ze vrijwel geen last veroorzaken, doordat zoekmachine Google zo werkt dat inactieve pagina's over het algemeen laag in de rangschikking van zoekresultaten komen te staan.<sup>4</sup> Bovendien kan volgens hem het internet niet volraken. "Zolang bedrijven extra computers, servers, blijven aansluiten op het web, kunnen er eindeloos spookblogs bijkomen." Van Ess gaat er dus vanuit, dat deze informatie geen belemmering vormt bij het gebruik van internet, omdat deze "verborgen" is en niet meteen naar voren komt bij het zoeken naar gerichte informatie.<sup>5</sup>

De internetexpert uit het nrc.next-artikel lijkt legitieme argumenten te geven waarmee hij wil aangeven dat spookblogs geen probleem vormen bij het gebruik van internet. Maar de vraag is of deze argumenten wel afdoende zijn om dit fenomeen van een steeds groeiende hoeveelheid inactieve data op het web te benaderen. Omdat zoekmachine Google, 's werelds populairste zoekmachine, inactieve pagina's een lagere ranking geeft, zijn ze nauwelijks nog vindbaar.<sup>6</sup> Hierdoor wordt de kans dat de site ooit bekeken gaat worden steeds kleiner. De vraag is in hoeverre dit leidt tot "vervuiling" van internet als informatienetwerk. Immers, er verzamelt zich een grote hoeveelheid ogenschijnlijk nutteloze data.

---

<sup>1</sup> Ernst-Jan Pfauth, "Heb jij een eigen blog? Dat is oldskool!" (*nrc.next*, 24 augustus 2009)

<sup>2</sup> Een beschrijving van personal branding op de website [www.personalbrand.nl](http://www.personalbrand.nl) is: "het oproepen van een positieve emotionele reactie bij die mensen die voor jou belangrijk zijn door het ontdekken, zichtbaar maken en versterken van jouw onderscheidende waarde." In dit geval gaat het erom je online identiteit en sterkte punten als persoon zo goed mogelijk naar voren te brengen. Een blog kan dan werken als een online visitekaartje.

<sup>3</sup> Ernst-Jan Pfauth, "Heb jij een eigen blog? Dat is oldskool!" (in: *nrc.next*, 24 augustus 2009)

<sup>4</sup> [www.google.com](http://www.google.com)

<sup>5</sup> Ernst-Jan Pfauth, "Heb jij een eigen blog? Dat is oldskool!" (in: *nrc.next*, 24 augustus 2009)

<sup>6</sup> "Zoekmachines Europa: Google ongekend dominant", (NOW Nederland, 7 september 2010)

De term internetvervuiling is uiteraard zeer subjectief. Door internetgebruikers wordt die onder meer in relatie gebracht met websites, die volgens hen “niet zouden mogen bestaan”<sup>7</sup>, of: “de talloze sites en pagina’s die het internet best zou kunnen missen”<sup>8</sup>, duidend op de in hun ogen slechte kwaliteit van deze pagina’s. In andere gevallen gaat het om specifieke inhoud op een website, bijvoorbeeld bepaalde reacties op blogs of fora, die de website-eigenaar of andere gebruikers liever verwijderd zouden zien.<sup>9 10</sup> Hier speelt vooral de negatieve beoordeling van gebruikers over webinhoud afkomstig van andere gebruikers. Maar ook in het kader van vermakelijke nutteloosheid, noemen mensen soms hun eigen site of die van anderen “internetvervuiling”.<sup>11</sup> Ook diverse vormen van ongewenste webinhoud, waarop door gebruikers het label “internetvervuiling” wordt geplakt, zijn bijvoorbeeld banners en pop-ups, porno-advertenties, kettingbrieven, spam, virussen en onnodige e-mails.<sup>12 13 14</sup> Deze zijn allen in aantal toegenomen met de groei van het web in de afgelopen decennia. Er zijn dus duidelijk keerzijden aan te wijzen van de onuitputtelijke bron van informatie, die het web lijkt te zijn. Magazine *De Ingenieur* brengt deze begin 2008 in een artikel gedeeltelijk in kaart als de zeven plagen van het internet.<sup>15</sup> Naast de mogelijkheid tot verslaving aan internet, het digitaal vandalisme en de mate van afhankelijkheid van een digitaal informatienetwerk, wordt op “het eeuwige geheugen” geduid. Daarmee wordt bedoeld dat de informatie die gebruikers ooit op het web hebben geplaatst, tot het einde der tijden vindbaar blijkt te zijn. In sommige gevallen kan dit tegen hen gebruikt worden. Zo verzoekt een oud-student uit Utrecht in 2006 het Ublad, waarvoor hij in 1999 en 2001 werd geïnterviewd, een artikel te rectificeren.<sup>16</sup> In het blad zou hij verkeerd zijn geciteerd. Het artikel kwam steeds bovenaan in de lijst met zoekmachineresultaten bij het googelen op zijn naam. Dit bleek voor hem een negatieve uitwerking te hebben op zijn carrière.<sup>17 18</sup> Aangezien informatie, die eenmaal online staat, niet snel weer wordt verwijderd, zouden mensen zich meer bewust moeten zijn van wat zij over zichzelf op het internet zetten. Dat is in ieder geval de insteek van de vele bureaus, die trainingen aanbieden om gebruikers, vooral op zakelijk gebied, in hun online reputatiemanagement te begeleiden.<sup>19 20</sup> Het web biedt vandaag de dag talloze media om

<sup>7</sup> Jos Jaspers, “Internetvervuiling, over websites die niet zouden mogen bestaan” (josjaspers.nl, 16 oktober 2005), laatst geraadpleegd 15 december 2010, <http://www.josjaspers.nl/homepage/2005/10/16/internetvervuiling-over-websites-die-niet-zouden-mogen-bestaan.html>

<sup>8</sup> David Brinks, “Bedenk een slogan voor internetvervuiling”, Hardcopy; 25 juli 2008, [http://www.hard-c.com/2008/07/25/bedenk-een-slogan-voor-internetvervuiling/?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed%3A+hard-c+%28Hardcopy%29](http://www.hard-c.com/2008/07/25/bedenk-een-slogan-voor-internetvervuiling/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+hard-c+%28Hardcopy%29)

<sup>9</sup> Edith, 19 januari 2005, “internetvervuiling”, *Leven voor Liefde*; <http://ugot2live4love.web-log.nl/ugot2live4love/2005/01/internetvervuil.html>

<sup>10</sup> De Zundappmuts, 18 september 2010, “Ondanks dat ik...” in Nieuwsgroep: nl.doe-het-zelf; [http://groups.google.be/group/nl.doe-het-zelf/browse\\_thread/thread/d4592130864ed1bd](http://groups.google.be/group/nl.doe-het-zelf/browse_thread/thread/d4592130864ed1bd)

<sup>11</sup> “Internetvervuiling: 14 Toilet filmpjes”, *www.upvideo.com*, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; [http://www.upvideo.com/upvideo\\_video.aspx?sr=1&vid=Hynv4aexBU61oFZcf2-glA](http://www.upvideo.com/upvideo_video.aspx?sr=1&vid=Hynv4aexBU61oFZcf2-glA)

<sup>12</sup> Jes50, woensdag 10 februari 2010 (23:46), reactie op Libelle Moderator, “Klachten over banners”, *Libelle Forum*, vrijdag 20 november 2009; [http://forum.libelle.nl/forum/list\\_message/1889287](http://forum.libelle.nl/forum/list_message/1889287)

<sup>13</sup> Levi, 25 december 2003, “internet pollution”, *Urban Dictionary* (een webwoordenboek met slang-woorden en zinsnedes, gedefinieerd door webgebruikers); <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=internet%20pollution>

<sup>14</sup> Eric Predoehl, 2002, “Internet Pollution and Computer Hell”, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; [http://www.octalouie.com/resources/resources\\_pollution.htm](http://www.octalouie.com/resources/resources_pollution.htm)

<sup>15</sup> Anouk Vrouwe, “De Zeven Plagen van het Internet”, *De Ingenieur*, 18 januari 2008, 20-29

<sup>16</sup> *Universiteitsblad van de Universiteit Utrecht*

<sup>17</sup> Wouter Hins, “Het Ijzeren Geheugen van Internet” (In: *Ars Aequi*, juli / augustus 2008)

<sup>18</sup> De klacht van de ex-student werd ongegrond verklaard door de Raad voor de Journalistiek, op grond daarvan, dat het U-blad onderdeel uitmaakt van een online archief, die betrouwbaar dient te zijn en waarin geen wijzigingen gedaan dienen te worden.

<sup>19</sup> “Online reputatie management: hoe internet uw merk kan maken of breken”, *Onetomarket*, laatst geraadpleegd op: 6 december 2010; <http://www.onetomarket.nl/diensten/online-merkbeleving/online-reputatie-management/>

<sup>20</sup> “Taking the online pulse of your clients”, *buzzcapture*, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://www.buzzcapture.com/nl/>

te communiceren. Social network sites, zoals Facebook, microblogsites zoals Twitter en andere populaire sites waar content gedeeld wordt (bijvoorbeeld YouTube of Flickr) zijn hier populaire voorbeelden van.<sup>21 22 23 24</sup> Hoe mensen zich binnen deze netwerken profileren en wat er wordt gecommuniceerd, bepaalt ten dele hun online reputatie.

In het verlengde hiervan moet bij de bewustwording van welke data men achterlaat op het web ook gedacht worden aan privacy-issues. Online worden veel persoonlijke data gedeeld. Wanneer mensen niet zorgvuldiger met hun persoonlijke informatie om zullen gaan, ziet Eric Schmidt, CEO bij Google, ernstige risico's voor gebruikers in de toekomst. Zo geeft hij aan dat met behulp van kunstmatige intelligentie in de toekomst aan de hand van persoonlijke data nagegaan kan worden wie iemand is, waar hij naar toe gaat en wat hij gaat doen. Op deze manier kan een ander die kwaad wil makkelijk gegevens achterhalen en er misbruik van maken, door bijvoorbeeld iemands identiteit stelen.<sup>25 26</sup>

In de jaren '90 hadden gebruikers nog relatief veel technische kennis nodig om een site te maken. Tegenwoordig kan er met behulp van toegankelijke software veel eenvoudiger webinhoud worden geplaatst. Omdat steeds meer mensen gebruik maken van het internet, in combinatie met deze toegenomen gebruiksvriendelijkheid, groeit het internet explosief. Een rapport van het Amerikaans marktonderzoeksbureau International Data Corporation (IDC), gespecialiseerd in informatietechnologie, telecommunicaties en consumenten technologie, wees uit dat in 2008 de hoeveelheid opgeslagen online data 487 exabytes (487 miljard gigabyte) bedroeg. In het daarop volgende jaar groeide dit met 62%. Dit kwam onder meer tot stand door communicatie tussen mensen via e-mail en social media. De voorspelling van IDC is dat de groei de komende jaren alleen maar groter zal worden, door de toename van internetgebruikers en het aantal mensen met mobiel internet. De verwachting is dat de opgeslagen data zich in 2012 zal hebben vervijfvoudigd ten opzichte van 2008.<sup>27 28 29 30 31</sup>

---

<sup>21</sup> [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

<sup>22</sup> [www.twitter.com](http://www.twitter.com)

<sup>23</sup> [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

<sup>24</sup> [www.flickr.com](http://www.flickr.com)

<sup>25</sup> Colin van Hoek, "Google-topman waarschuwt voor data-explosie", Nu.nl, 9 augustus 2010 16:00, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://www.nu.nl/internet/2309009/google-topman-waarschuwt-data-explosie.html>

<sup>26</sup> Dean Wilson, 9 augustus 2010, "Google CEO warns of data explosion and future without privacy", Techeye.net

<sup>27</sup> Witold Kepinski, "IDC: explosieve groei van nieuwe data", *Computable*, 20 mei 2009, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; [http://www.computable.nl/artikel/ict\\_topics/storage/2952110/1277017/idc-explosieve-groei-van-nieuwe-data.html](http://www.computable.nl/artikel/ict_topics/storage/2952110/1277017/idc-explosieve-groei-van-nieuwe-data.html)

<sup>28</sup> "Digitale universum blijft groeien", Nu.nl, 18 mei 2009, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://www.nu.nl/internet/1965969/digitale-universum-blijft-groeien.html>

<sup>29</sup> John Gantz, David Reinsel, "IDC-Multimedia White Paper: As the Economy Contracts, the Digital Universe Expands", IDC, mei, geraadpleegd op 24 december 2010; <http://www.scribd.com/doc/15748837/IDC-Multimedia-White-Paper-As-the-Economy-Contracts-the-Digital-Universe-Expands>

<sup>30</sup> "The Digital Universe Decade – Are You Ready?", IDC Go-to-Market Service, mei 2010, geraadpleegd op 24 december 2010, <http://www.emc.com/collateral/demos/microsites/idc-digital-universe/iview.htm>

<sup>31</sup> Hoewel het onderzoek niet geheel neutraal was (het was gesponsord door EMC, producent van dataopslagsystemen), is het toch in deze scriptie aangehaald, ter illustratie van deze ontwikkeling.

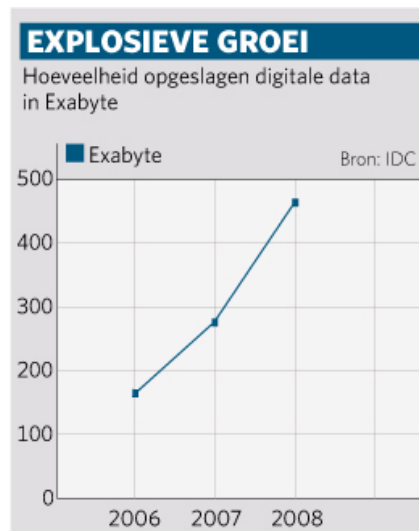


fig.1: grafiek met hoeveelheid online opgeslagen digitale data

Zoekmachines zijn dan ook noodzakelijk geworden om het internet te doorzoeken. Desondanks is het bepalen van de juistheid van de informatie erg lastig. Zoekmachines bepalen aan de hand van ingegeven algoritmes welke informatie belangrijk is en bovenaan in de zoekresultaten komt te staan. Dit hoeft niet te corresponderen met hetgeen de gebruiker belangrijk vindt. Wat bijvoorbeeld voor Google naast andere de meest belangrijke rankings-factor is, is de populariteit van een site, dat wil zeggen: het aantal keren dat een site bezocht wordt en ook de hoeveelheid links van en naar de pagina.<sup>32 33 34</sup> Dit wil echter nog niets zeggen over of dit ook de beste informatie is over een bepaald onderwerp. De werkelijke keuze moet dan ook nog altijd door de gebruiker worden gemaakt. Al deze hierboven genoemde problemen komen voort uit de eigenschap van het medium internet, dat informatie opslaat op een harde schijf van een computer of server, die onderdeel uitmaakt van het zeer uitgestrekt computernetwerk. Alleen al met het oog op deze spookblogs zijn er miljoenen sites met inactieve data. Van welke betekenis zijn deze inactieve data voor het web? Zijn ze een belasting of juist een aanvulling? Moeten deze data worden verwijderd of worden bewaard? Kortom, de vraag, waarop in deze scriptie een antwoord op zal worden geformuleerd, is:

*Vormen inactieve online data een probleem?*

## Methode

Eerst is het belangrijk inactieve online data te definiëren. Met inactieve online data wordt in deze scriptie bedoeld op data, die niet meer wordt gebruikt, dat wil zeggen bijgewerkt of gelezen, zowel niet door de auteur als ook door gebruikers. Volgens Henk van Ess worden, zoals gezegd, inactieve pagina's door Google lager in de rangschikking van gevonden zoekresultaten gezet. Dit berust op het Google's Historical Data Patent, dat zich richt op de mate van "versheid" van een site. Deze versheid

<sup>32</sup> "Google bedrijfsinformatie, Technologie-overzicht", geraadpleegd op 24 december 2010, <http://www.google.com/intl/nl/corporate/tech.html>

<sup>33</sup> Jonathan Strickland, "How Google works", How stuff works, A discovery company, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/google1.htm>

<sup>34</sup> "Hoe werkt Pagerank nou eigenlijk", Netters, laatst geraadpleegd op 6 december 2010,; <http://netters.nl/artikelen/zoekmachine-optimalisatie/hoe-werkt-pagerank/>

wordt mede bepaald door het moment dat het document gecreëerd is, de verandering in de inhoud, de mate van inbedding door de toename in het aantal links van en naar de sites.

Naarmate een site meer “oudbakken” is, zet Google de site lager in rangschikking.<sup>35</sup> Google is wereldwijd verreweg de meest gebruikte zoekmachine. Hier worden de meeste zoekopdrachten uitgevoerd.<sup>36 37</sup> Dit is dan ook de belangrijkste reden dat de definitie van inactieve data in deze scriptie wordt gebaseerd op het Google Historical Data Patent.

Er kan gesteld worden dat inactieve online data aanwezig is op het web, maar niet meer actief in gebruik worden genomen. Het ligt voor de hand, dat wanneer inactieve websites in de zoekresultaten van Google lager gerangschikt worden, deze steeds minder vaak zullen worden gelezen door gebruikers, omdat die over het algemeen uitgaan van de zoekresultaten, die het hoogst bovenaan staan.<sup>38</sup> De lagere rangschikking door Google en de mate van inactiviteit hebben dan ook een versterkende werking op elkaar.

De vraag of online inactieve data een probleem zijn, zal worden beantwoord door middel van een exploratief literatuuronderzoek. Als concrete focus van het literatuuronderzoek is er gekozen voor het online bestaan van spookblogs. Naast spookblogs zou tevens andere data onder inactieve online data kunnen vallen, waaronder inactieve accounts op social network sites, gedateerde sites of bepaalde forumberichten, virussen, bewaarde oude e-mails en spamberichten in webmail-inboxen en meer. Ook deze data zwerft in zeer grote mate rond op het internet en neemt ruimte in op de servers. Het is echter veel moeilijker om deze data concreet en objectief af te bakenen als inactieve online data en dus te onderzoeken materiaal. Er is dan ook gekozen om deze data niet mee te nemen in dit onderzoek.

De scriptie vertrekt vanuit het nrc.next-artikel en de mogelijke discussie die het oproept. Hoewel Sylvia Witteman in haar blog de term spookblog iets eerder gebruikte, wordt deze in het nrc-nextartikel als een nieuwe metafoor geïntroduceerd.<sup>39</sup> Anderen gebruiken de term spookblog voornamelijk als reactie op het artikel van Pfauth en de door hem gebruikte statistieken.<sup>40 41</sup> De term *spookblog* bevat de metafoor *spook*, die als parallelle vergelijking wordt ingezet om een beeld te kunnen vormen bij een inactieve blog. Dit geldt ook voor de in de inleiding genoemde termen “internetvervuiling”, “(een berg) webafval” en het “volraken van het internet”.

Metaforen zijn dan ook van groot belang om menselijke denkprocessen vorm te geven. Anderzijds kunnen metaforen de werkelijkheid vervormen. Het risico bestaat dan dat ze onderdeel worden van de termen die gebruikt worden om het fenomeen te beschrijven en daarmee een beter begrip ervan in de weg staan.<sup>42</sup>

---

<sup>35</sup> Ann Smarty, “Stale vs Fresh Document as Defined by Google”, *Search Engine Journal*, 2 oktober 2008

<sup>36</sup> Tom Zoethout, “Google blijft verreweg de belangrijkste zoekmachine”, 2 september 2009, [www.internetmarketingsysteem.nl](http://www.internetmarketingsysteem.nl)

<sup>37</sup> “Global Search Market Draws More than 100 Billion Searches per Month”, *Comscore*, 31 Augustus 2009

<sup>38</sup> David Towers, “Importance of good search engine rankings”, *Good Webpractices*, 25 september 2008, <http://www.goodwebpractices.com/seo/importance-of-search-engine-rankings.html>

<sup>39</sup> (spookblogs als “achterblijfsels van ontmoedigde schrijvers, ter afschrikking van nieuwe, naïeve bloggers”); Sylvia Witteman, “Zwart”, [www.sylviawitteman.nl/2009/zwart/](http://www.sylviawitteman.nl/2009/zwart/)

<sup>40</sup> spookschrijvers.nl: spookblog, waarmee zij een blog bedoelen die geschreven is door copywriters (onbekende schrijvers)

<sup>41</sup> (over historische waarde van de content); Ben Stip, “Spookblogs voor altijd!”, *Stipblog*, 24 augustus 2009, <http://www.stipcommunicatie.nl/blog/?p=140>

<sup>42</sup> Martin Lister et al., *New Media: A critical introduction*, London: Routledge, 2003, hfst 2.6.4, p.116

De methode van dit onderzoek zal voor een groot deel op metafooranalyse berusten, om te bepalen op welke principes de metaforen gebaseerd zijn en hoe die het begrijpen van het fenomeen, waarop ze van toepassing zijn beïnvloeden. Bovendien worden de metaforen gebruikt als handreiking om de probleemstelling te beantwoorden en de bijkomende factoren te behandelen.

In hoofdstuk 1 wordt ingegaan op hoe metaforen een rol spelen in ons dagelijks leven. Naast het begrip *metaforisch concept* (Lakoff en Johnson, 1980), zullen ook de begrippen *material metaphor* (Van den Boomen, 2009) en *simulacrum* (Baudrillard, 1981) worden betrokken. De gehanteerde concepten vormen een leidraad in de beantwoording van de hoofdvraag, met name door de relaties aan te duiden tussen de genoemde metaforen en het voortbestaan van spookblogs op het web. Voordat de metafoor spookblog geanalyseerd wordt, zal er eerst gekeken worden naar hoe een blog gedefiniëerd kan worden.

Hoofdstuk 2 zal bestaan uit een analyse van de metafoor “spook” in spookblog en welke betekenis dit heeft voor inactieve blogs. In hoofdstuk 3 en 4 zijn respectievelijk “afval” en “archief” alternatieve metaforen voor spookblog. Deze moeten uitwijzen welke connotaties er zijn verbonden aan elk van de metaforen en hoe ze van elkaar verschillen. Aan de hand hiervan wordt gekeken wat dit zegt over het het online bewaren van inactieve data en spookblogs in het bijzonder. Ook wordt beschreven welke kenmerken onderbelicht blijven. In het laatste hoofdstuk (5) wordt er een antwoord geformuleerd worden op de vraag welke rol metaforen spelen in het voortbestaan van spookblogs op het web en welke problematiek hierbij naar voren komt.

Hoewel duidelijk zal worden bij de analyse van de metafoor, dat de naam *spookblog* niet neutraal is, zal ik die in het gehele werk toch blijven aanhouden voor de aanduiding van het fenomeen van niet langer bijgewerkte, inactief geworden blogs.

Het onderwerp van deze scriptie heeft betrekking op het bewaren of weggooien van data, die ooit door gebruikers is geupload voor persoonlijke doeleinden. De beslissingen die hieromtrent gemaakt kunnen worden hebben natuurlijk een behoorlijk politieke lading, met betrekking tot privacy en eigendomsrechten. In deze scriptie zal daar echter niet de nadruk op liggen. De issues rondom online reputatiemanagement, cloud computing<sup>43</sup> en de privacy van de gebruiker dienen in deze scriptie als een goede aanleiding om dit onderzoek te starten, maar staan hierin niet centraal en zullen hierna dan ook niet specifiek worden behandeld.

---

<sup>43</sup> Cloud computing is een nieuw paradigma voor de verschaffing van computerinfrastructuur. Met “clouds” worden de grote verzameling van virtuele middelen (zoals hardware, platforms en/of services) bedoeld, die via een netwerk (internet) kunnen worden verstrekt door een provider. Een gebruiker kan hier variabel gebruik van maken. Zo hoeft hij zelf geen hoge aanschafkosten te maken en kan hij informatie via deze “cloud” op eenvoudige manier opslaan of benaderen. Beschreven door Luis M. Vaquero et al in “A break in the clouds: towards a cloud definition” (*ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, v.39 n.1, January 2009)



## Hoofdstuk 1: Metaforen

Metaforen hebben vanaf begin af aan een belangrijke rol gespeeld om abstracte, complexe processen en infrastructuur van computers en internet te verduidelijken. De desktopmetafoor in de Graphic User Interface (GUI), ontwikkeld door Xerox PARC in 1970, is een goed voorbeeld van hoe bekende tastbare objecten -in dit geval kenmerkend voor de werkplek- een manier is om ingewikkelde processen begrijpelijker te maken.<sup>44</sup>

Ook het perspectief op de relatie tussen een gebruiker en een computer is in metaforen uit te drukken, zoals: de computer als een partner, een werktuig of een medium.<sup>45</sup> De status "medium" kreeg de computer pas echt met de doorbraak van het internet in de jaren 1990. De grafische interface in combinatie met de connectiviteit van het internet zorgde voor de beleving van een ruimtelijke dimensie waar men doorheen kon dwalen.<sup>46</sup> De metaforen die voor het internet zijn gebruikt, hebben dan ook vooral te maken met ruimte: cyberspace, digitale snelweg of informatiesnelweg, virtuele stad, global village, chat rooms, browsen, site en adres.<sup>47 48</sup>

Metaforen dienen in principe als "heuristische instrumenten of zoeklichten", zoals Simons dit verwoordt, vooral in het geval van nieuwe culturele objecten in een pril stadium. Datgene wat bekend en vertrouwd is, wordt geprojecteerd op het onbekende. In het begin zijn er nog geen begrippen om het nieuwe object of fenomeen te benoemen en daarom lenen we begrippen en concepten uit andere, bekende domeinen. Deze concepten beïnvloeden echter het nieuwe verschijnsel door er bepaald perspectief op te geven.<sup>49</sup>

Taal is daarmee dus allerminst neutraal. George Lakoff en Mark Johnson hebben dit uitgebreid beschreven in *Metaphors We Live By*. Om de metafoor *spookblog* te kunnen analyseren, wordt gebruik gemaakt van hun theorieën. Er zal in dit hoofdstuk ingegaan worden op verschillende typen metaforen en de werking ervan. Tevens komen de begrippen *material metaphor* van Marianne van den Boomen en *simulacrum* Jean Baudrillard aan bod, om dieper in te kunnen gaan op de effecten van metaforen.

Lakoff en Johnson leggen uit dat een metafoor niet alleen maar talig is, maar bestaat uit een conceptuele structuur, waarop wij ongemerkt onze denkpatronen en handswijze baseren. Zij spreken van metaforische concepten. Om een beter grip te krijgen op abstracte fenomenen, wordt er gebruik gemaakt van eenvoudigere en duidelijkere termen.<sup>50</sup> Zo wordt over tijd vaak in termen van geld gesproken. Net als geld wordt tijd als iets kostbaars en als een gelimiteerd middel beschouwd: "dit zal je veel tijd besparen", "hoe besteed jij je tijd?", "ik heb veel tijd geïnvesteerd in..."<sup>51</sup>

Metaforen zitten zo diep geworteld in ons taalgebruik, dat we er vaak zelf niet bewust meer van zijn. Aangezien taal en denken beiden tot hetzelfde conceptuele systeem behoren, is het conceptuele

---

<sup>44</sup> Martin Lister et al., *New Media: A critical introduction*, (London: Routledge, 2003), 41

<sup>45</sup> Jan Simons, "Interface" in *Interface en cyberspace: inleiding in de nieuwe media*, (Amsterdam: Amsterdam University Press, Amsterdam, 2002), 132-137

<sup>46</sup> Simons, 141

<sup>47</sup> Mark Nunes, "The problem of cyberspace", in *Cyberspaces of everyday life*, (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006), 34,37

<sup>48</sup> Lakoff and Johnson, 244

<sup>49</sup> Simons, "Interface", 131

<sup>50</sup> Lakoff, and Johnson, 115

<sup>51</sup> Lakoff and Johnson, 7,8

systeem zelf metaforisch. Metaforische concepten hebben een bepaalde systematiek. In de metafoor en de manier waarop over een bepaald concept wordt gesproken, wordt vaak vooral één aspect uitgelicht. De taal die we gebruiken over dit aspect van het concept is daardoor ook systematisch.<sup>52</sup> Wanneer we kijken naar de metaforische taalexpressies kunnen we bestuderen wat de aard is van metaforische concepten en krijgen we meer inzicht in de metaforische aard van ons handelen.<sup>53</sup> Lakoff en Johnson geven veel voorbeelden van metaforen en onderscheiden meerdere types, zoals *structural metaphors*, *ontological metaphors* en *orientational metaphors*. Metaforen hebben een duidelijke basis in onze lichamelijke en culturele ervaringen.<sup>54</sup> Soms gaat het om de ervaring met andere concepten, die geprojecteerd worden op het andere (*structural metaphors*).<sup>55</sup> Ook kunnen metaforen gevormd zijn in termen van onze ervaring met fysieke objecten en substanties (*ontological metaphors*).<sup>56</sup> Gebeurtenissen, activiteiten, emoties, ideeën, etc. kennen geen afbakening zoals fysieke objecten. Een identificatie ervan als entiteit of substantie geeft grip op de manier waarop erover gepraat en gedacht kan worden. Enkele voorbeelden:

*Mijn angst voor insecten maakt mijn vrouw helemaal gek.*

*Onder druk komt de lelijke kant van zijn persoonlijkheid naar boven*<sup>57</sup>

Concepten krijgen hierdoor dus een kunstmatige afbakening en zo kunnen ze gemakkelijker worden geïdentificeerd, gekwantificeerd en naar gerefereerd.

Tevens kan ruimtelijke oriëntatie en hoe onze lichamen in een fysieke omgeving functioneren als uitgangspunt van een metaforisch concept worden genomen (*orientational metaphors*).<sup>58</sup> Hierbij worden zaken, zoals bijvoorbeeld geluk, gezondheid en carrière, over het algemeen beschreven in termen van hoogte.

*Hij is op de top van zijn gezondheid*

*Ik ben in een depressie gevallen*

*Hij heeft een hoge functie*<sup>59</sup>

*Ontological metaphors* en *orientational metaphors* worden vaak niet opgemerkt als metaforen, maar meer als manier van spreken.

Lakoff en Johnson wijzen vooral op hoe vanzelfsprekenheden in onze taal ongemerkt ons denken en handelen bepalen. Het volgende citaat geeft aan waarom:

*Metaphors may create realities for us, especially social realities. A metaphor may thus be a guide for future action. Such actions will, of course, fit the metaphor. This will, in turn, reinforce*

---

<sup>52</sup> ibidem

<sup>53</sup> ibidem

<sup>54</sup> Lakoff and Johnson, 3

<sup>55</sup> Lakoff and Johnson, 14

<sup>56</sup> Lakoff and Johnson, 29

<sup>57</sup> Lakoff and Johnson, 26-27

<sup>58</sup> Lakoff and Johnson, 18

<sup>59</sup> Lakoff and Johnson, 15,16

*the power of the metaphor to make experience coherent. In this sense metaphors can be self-fulfilling prophecies.*<sup>60</sup>

De auteurs zijn er dus van overtuigd dat metaforen beschikken over een bepaald vermogen om onze handelingen te bepalen. Metaforen vormen een samenhangend netwerk van gevolgtrekkingen, die de aandacht vestigen op slechts sommige van de aspecten van de realiteit. Ze scheppen daarmee hun eigen werkelijkheid.<sup>61</sup>

Een voorbeeld is het "vecht- en oorlogsaspect" van argumenteren, dat terug te zien is in de manier waarop over argumenteren wordt gesproken. Voorbeelden zijn: het verdedigen van een argument, het aanvallen van een zwak punt in een argument, het winnen of verliezen van een argument.<sup>62</sup>

Deze manier van praten zal ons ook doen denken over argumenteren als oorlog. De persoon met wie we discussiëren, zien we als tegenstander. We proberen een argument te winnen, sommige standpunten vinden we onverdedigbaar, etc.

Ook de metaforen, die gebruikt worden voor computeronderdelen, -processen en internet zijn meer dan alleen manieren om iets aan te duiden. De kenmerken van deze metaforische concepten worden betrokken op datgene waar het naar refereert. Marianne van den Boomen volgt de theorie van Lakoff en Johnson in haar promotieonderzoek naar mediafilosofie en metaforen. Zo laat ze zien hoe briefpost als metafoor werkt voor e-mail en hoe die daar nog maar moeilijk van los te koppelen is. E-mail is niet hetzelfde als briefpost, maar er zijn wel aspecten, die gebruikt kunnen worden om te begrijpen waarvoor het kan worden ingezet. Briefpost werkt dan als een compleet metaforisch systeem voor datgene dat e-mail wordt genoemd.<sup>63</sup>

Indien er voornamelijk één aspect wordt uitgelicht in metaforen, die worden betrokken op het concept, dan betekent dat automatisch dat andere aspecten, die kenmerkend zijn voor het concept, onderbelicht worden.<sup>64</sup> Voor Van den Boomens voorbeeld van e-mail geldt in dit opzicht dat het onderbelicht blijft dat er voor briefpost postzegels benodigd zijn voor de versturing ervan. Anderzijds past het aspect van de computervirussen die zich in het domein van de elektronische post wel kunnen voordoen, maar niet binnen het domein van briefpost.<sup>65</sup> De metafoor zelf krijgt hier als concept een bepaalde mate van materialiteit. Van den Boomen legt dit uit aan de hand van computer-iconen. In wezen zijn dit metaforische hulpmiddelen voor de gebruiker, om te kunnen omgaan met de complexiteit van de computerprocessen, die veelal een immaterieel en ongrijpbaar karakter hebben.

*[T]he mail icon necessarily hides the complex nested processes it refers to: executing the mail program, including its configurations for a particular Internet connection and log-in procedure at a particular Internet provider, a particular mail account, with its own log-in procedures, and configurations for particular incoming and outgoing mail servers located at the service provider.*

---

<sup>60</sup> Lakoff and Johnson, 156

<sup>61</sup> Lakoff and Johnson, 156-157

<sup>62</sup> Lakoff and Johnson, 4

<sup>63</sup> Marianne van den Boomen, "Interfacing by indexial icons: How your mailbox may fool you" In: Transcoding the Internet: How metaphors matter in digital praxis. (Utrecht: Utrecht University, forthcoming). 19, 20

<sup>64</sup> Lakoff and Johnson, 12

<sup>65</sup> Van den Boomen, "Interfacing by indexial icons", 20,21

*Instead, it represents a specific result of the process (received mail) located at a specific place (the mail box).<sup>66</sup>*

Hier toont zij mee aan dat de iconen niet slechts metaforen zijn, maar dat ze objecten op zich worden.<sup>67</sup> Van den Boomen neemt hier de term *material metaphor* over van Katherine Hayles en brengt die in relatie tot computericonen. De computer kan volgens haar gezien worden als “symbol-processing machine”. Het scherm, dat een dominante factor heeft in digitale media, “cannibaliseert” daarbij als het ware. De iconen op het scherm komen visueel in de plaats van complexe computer processen, die op deze manier worden verhuld. Van den Boomen schrijft:

*This may be explained by the ability of the GUI to translate and articulate all other components into visual representations, thus rendering irrelevant what remains invisible, and rendering inthinkable what remains unmetaphorized.<sup>68</sup>*

Het gevaar bestaat dus om de gemetamorfeerde iconen letterlijk te nemen en te vergeten waarvoor ze eigenlijk staan. Iconen worden beschouwd en behandeld als ware ze concreet of materieel van aard. Dat komt omdat digitale entiteiten drie niveaus van materialiteit kennen: als tekens, als werktuigen en als virtuele objecten. Dit wordt in het volgende nader uitgelegd.

Ten eerste hebben digitale entiteiten een mate van materialiteit als een leesbaar teken. De interface vertaalt een complex computerproces naar een begrijpelijke weergave. Dit kan gelegen zijn in zowel tekstuele, beeldende, audio- of fysieke objecten en combinaties hiervan. Deze vormen als het ware de materiele laag waarop de betekenis achter de digitale entiteit gelegen is.<sup>69</sup>

Ten tweede hebben digitale entiteiten een materialiteit als werktuig (tool), omdat ze een samenwerking aangaan met de software. Als voorbeeld noemt Van den Boomen hier de aanklikbaarheid van iconen. Digitale entiteiten vormen door hun format en opbouw een communicatiemiddel tussen de applicaties en de juiste hardwarecomponenten. Hiermee zijn ze in staat om databestanden te verwerken.

Ten derde hebben digitale entiteiten materialiteit als virtueel object. Dit virtuele object komt tot stand als gevolg van de handelingen van de machine –de computer– in combinatie met die van de mens. Van den Boomen geeft aan dat dit virtuele object als een toekomstig object is, dat zich nog niet heeft geactualiseerd. Het is daarmee een object wat nog in wording is:

*This virtual object is not represented in the sign, neither is it completely captured by the indexically executed machine code. The virtual object is what may be actualized by this code, what may be done with it, by user action combined with machine action.<sup>70</sup>*

---

<sup>66</sup> Van den Boomen, “Interfacing by indexial icons”, 10

<sup>67</sup> Marianne van den Boomen noemt dit de *icontology* van het computer-icoon: een samensmelting van de woorden “icon” en “ontology”. Deze term zal hier verder niet behandeld worden.

<sup>68</sup> Marianne van den Boomen, *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009), 254

<sup>69</sup> Marianne van den Boomen, “Material metaphors. How objects may turn into sociocultural organizers” In: *Transcoding the Internet: How metaphors matter in digital praxis*. (Utrecht: Utrecht University, forthcoming), 1

<sup>70</sup> Van den Boomen, “Interfacing by indexial icons”, 15

Deze derde vorm van materialiteit verwijst dus in feite voorbij de digitale entiteit als een teken en als een werktuig. Het verwijst naar waar het teken en het werktuig voor staan, dat wil zeggen de handeling die er feitelijk mee kan worden verricht en het gevolg dat dit kan hebben. Als voorbeeld noemt Van den Boomen hier opnieuw het mailbox-icoon, waarmee niet alleen het mailprogramma wordt uitgevoerd, maar waarmee iemand zijn mail kan ophalen en verkrijgen.

Hoewel Van den Boomen de verschillende niveaus van materialiteit beschrijft voor computer-iconen, wil ik aantonen dat dit ook kan worden betrokken op metaforen in het algemeen. Een metaforisch concept werkt als een teken dat verwijst naar een ander concept. Als woord of (mentale) afbeelding krijgt het een materialiteit: nu kan de metafoor dienen als denkbaar concept en waarover gesproken kan worden, wat eerst niet of in veel moeilijkere mate mogelijk was.

De tweede vorm van materialiteit die een metafoor krijgt, is materialiteit als werktuig: de kenmerken die de metafoor heeft, werken als een gereedschap voor het concept. Het bemiddelt tussen de mens en het concept waarop de metafoor betrekking heeft en zorgt voor een beter begrip van dit concept. In derde instantie is er materialiteit te vinden in datgene wat de metafoor bewerkstelligd. Hierbij gaat om het virtuele object van de metafoor: het denken en handelen over het fenomeen vanuit het metaforische concept, zodat het begrijpelijk wordt en er een zekere samensmelting mee plaatsvindt. Vanaf dit derde niveau van *material metaphor*, dat Van den Boomen beschrijft, is er een brug te slaan naar wat in termen van Jean Baudrillard een *simulacrum* wordt genoemd. Baudrillard bedoelt hiermee dat symbolen of tekens, die er zijn om de realiteit te verbeelden of te simuleren, zelf worden beschouwd als dat wat echt is. Dat waar de representatie naar verwijst bestaat dan niet meer. Deze heeft geen relatie meer met welke realiteit dan ook en is zelf realiteit geworden.

Volgens Baudrillard vindt er een verschuiving plaats van "mimesis" naar "simulatie". Mimesis wijst op een zo goed mogelijke imitatie van een object of fenomeen uit de werkelijkheid in een representatie. In simulatie wordt een idee van werkelijkheid ervaren, dat niet meer correspondeert met iets uit de realiteit. De representatie is een simulacrum geworden.

Er zijn vier fasen te herkennen in deze verschuiving. De eerste fase is dat de imitatie (het beeld, het symbool, het concept) een weerspiegeling is van de realiteit. Deze wordt zo goed mogelijk nagebootst. Wel konden representaties duidelijk worden onderscheiden van het origineel. Deze fase koppelt Baudrillard voornamelijk aan de premoderne tijd, dus voordat de Industriële Revolutie plaatsvond. In de tweede fase maskeert de imitatie de realiteit en vervalst die opzettelijk. Het beeld schept een illusie van de realiteit. Dit ziet Baudrillard als iets slechts. In deze fase is de realiteit echter nog wel te herleiden, maar veel moeilijker dan in fase 1. Baudrillard ziet de Industriële Revolutie als de periode waarin deze fase zich voor het eerst manifesteerde, vanwege de uitvinding van massaproductie. In de derde fase maskeert de imitatie de afwezigheid van de realiteit: dit is simulatie. Simuleren houdt in dat men iets voorspiegelt dat men niet heeft of dat wat er niet is. In deze fase is het moeilijk te bepalen wat de echtheid van het beeld is, omdat de realiteit ontbreekt. Als voorbeelden noemt Baudrillard de simulatie van een ziekte. Het is moeilijk te bepalen of het nu gaat om iemand die werkelijk ziek is of iemand die doet alsof. Immers, hij neemt bij het simuleren van de ziekte enkele symptomen aan, waaraan een ziek persoon herkend kan worden.<sup>71</sup> Hetzelfde geldt voor

---

<sup>71</sup> Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, 1981. Vert. Sheila Faria Glaser. University of Michigan Press, 1994, 3

de simulatie van een bankoverval, waarvan Baudrillard aangeeft dat het onmogelijk is deze uit te voeren, zonder dat er gevolgen zijn in de werkelijkheid. Het is namelijk moeilijk te onderscheiden of het gaat om een gesimuleerde overval of een echte overval, omdat beide gebaseerd zijn op dezelfde tekens.<sup>72</sup>

In de vierde fase heeft de imitatie geen relatie meer met welke realiteit dan ook, het is zelf realiteit geworden. Dit noemt Baudrillard hyperreality: het simulacrum is voorbij gegaan aan de realiteit en is daarmee echter dan echt. Deze twee laatste fases worden door Baudrillard verbonden aan de postmoderne tijd tot nu. Een prominent voorbeeld van verbeelding van realiteit, die niet bestaat, maar zelf realiteit geworden is, is het pretpark Disneyland.

Baudrillard is negatief gestemd over de vorming van simulacra. Waar hij een exacte nabootsing van de werkelijkheid (fase 1) nog in termen van goed bestempeld, ziet hij de slechtheid in van het maskeren en vervalsen van de realiteit door een representatie. Fase 3 en 4, waar simulatie overgaat in de vorming van simulacra, die aan de realiteit vooraf gaan, ziet hij als verdorvenheid. Hij noemt dit de "desert of the real", de leegte van de realiteit: er is blijkbaar niets anders dan alleen de representatie.

Baudrillard betreft de begrippen simulacrum (m.v.: simulacra) en hyperreality op het postmodernisme. Binnen een postmoderne samenleving is een dermate toename in de hoeveelheid tekens dat betekenis niet langer stabiel is. Hij ziet het postmodernisme dan ook als een crisis. Simulacra refereren naar de manier waarop een (postmoderne) samenleving de realiteit naar voren brengt, dus hoe de realiteit gesimuleerd wordt. Hij stelt dat er op den duur zelfs geen werkelijk meer is, om naar te verwijzen. Daarom spreekt hij over de omdraaiing van simulacra. We zullen nooit bij de realiteit komen, omdat we niet langer kunnen zeggen wat echt is en wat niet. Fictie en werkelijkheid raken verweven met elkaar. Dit is de belangrijkste reden van Baudrillards pessimisme.<sup>73</sup>

De begrippen simulacra en material metaphor hebben veel met elkaar te maken. Net als simulacra creëren material metaphors een nieuwe realiteit, omdat ze een eigen vorm van materialiteit krijgen. Hiermee worden deze op dat moment zelfs een vervanging voor de realiteit. Pas op het moment dat metaforen als instrumenten, *tools*, niet meer zo vanzelfsprekend zijn, is er een bewustwording mogelijk van datgene waar de metafoor voor staat. Van den Boomen legt dit uit aan de hand van het gebruik van computericonen, die niet opleveren wat gebruikers ervan verwachten, na erop geklikt te hebben. Het icoon werkt niet of er komt iets anders tevoorschijn. Zij gebruikt hierbij de termen van Heidegger "Zuhanden" en "Vorhanden" en vertaalt deze respectievelijk in "ready-to-hand" en "present-at-hand". Heidegger heeft het nooit gehad over computericonen, maar wel over het uitvoeren van taken door mensen, waarbij zij gereedschappen gebruiken erbij na te denken: het is ready-to-hand. Mensen denken niet na over de gereedschappen, maar hebben slechts het doel van de taak voor ogen. Zo werkt dit ook bij desktopiconen. Als ze kapot zijn kunnen veranderen in "present-to-hand" gereedschappen.

---

<sup>72</sup> Baudrillard, 20

<sup>73</sup> Baudrillard, 6, 16

*The icon decomposes in a tool and a sign part, now both present-at-hand, raising questions about whether the tool-equipment chain is broken somewhere, or whether we just misinterpreted the sign.*<sup>74</sup>

Wanneer het gewenste effect uitblijft gaan we pas nadenken over de werking van het icoon of het icoon als hulpmiddel. Metaforen als instrumenten kunnen ook ready-to-hand of present-at-hand zijn. Wanneer we ons laten leiden door het simulacrum van de metafoer, zijn we ons nauwelijks bewust van welke rol ze spelen in het vormen van onze gedachten en handelen. Pas wanneer de metafoer niet meer sluitend is voor datgene waarnaar het verwijst en er discrepanties ontstaan, zien we de “desert of the real”. Op dat moment worden we gedwongen de metafoer te herzien en een betere omschrijving te maken van het fenomeen.

Nu de theorieën van Lakoff en Johnson, Van den Boomen en Baudrillard besproken zijn, kunnen ze gebruikt worden om een analyse te kunnen maken van metaforen. Ter illustratie en inleidend op de komende hoofdstukken zal getoond worden hoe ze van toepassing kunnen zijn op het begrip *blog*. Blog is de samenvoeging van web en log(boek), die zo een metafoer vormt. “Weblog” werd voor het eerst gebruikt in 1997 door Jorn Barger, “blog” door Peter Merholz in begin 1999, toen hij weblog -grappig bedoeld- splitste in of “we blog”.<sup>75</sup> <sup>76</sup> Bloggen werd een werkwoord (het bijhouden van een blog) en blogger verwijst dan ook naar de persoon die het weblog bijhoudt. De website wordt vaak door één persoon onderhouden en bestaat uit geplaatste berichten, waarvan de nieuwste over het algemeen bovenaan staat. Op de meeste blogs kunnen reacties door lezers worden achtergelaten, die eventueel kunnen worden bewerkt of verwijderd door de blog-eigenaar.<sup>77</sup> Met de komst van gratis online blog-tools, zoals Blogger in 1999, werden blogs op grote schaal erg populair. Dit zorgde voor een sterke toename van blogs, in ieder geval tot 2004.<sup>78</sup>

Een precieze definiering van blogs is moeilijk. Blogs waren vanaf het begin een mix van persoonlijke ideeën, commentaren en essays. Met links naar andere blogs hielpen bloggers gebruikers het Web te filteren op interessante sites, door de resultaten van hun eigen zoektocht te delen.<sup>79</sup> Danah Boyd geeft aan dat blogs vaak worden gezien als een genre binnen computer gemedieerde communicatie. Definities afkomstig van bloggers, blogservices, onderzoekers en de media hebben zich gericht op de structuur (“in omgekeerd chronologische volgorde”, “frequent geupdate”) en de inhoud van het resultaat, waarbij vaak metaforen werden gebruikt om beter begrip te kunnen krijgen van dit nieuwe fenomeen (“logboek”, “dagboek”, “publicaties”, “(amateur) journalistiek”, “notities maken”, “bookmarking”<sup>80</sup>).<sup>81</sup> Deze definiëringen zijn echter geen van allen sluitend en kunnen tot discrepanties leiden over welke informatie er op een blog te vinden is.

---

<sup>74</sup> Van den Boomen, “Interfacing by indexial icons”, 17

<sup>75</sup> Rebecca Blood, “Weblogs: A History and Perspective”, *Rebecca's Pocket*. (2000), Last modified 26 July 2010

<sup>76</sup> Geert Lovink, “Blogging, the nihilist impulse”, *Eurozine.com*, 2 januari 2007

<sup>77</sup> Thomas Poell, “Conceptualizing forums and blogs as public sphere”, in: *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Marianne van den Boomen et al. (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009), 240

<sup>78</sup> Rebecca Blood

<sup>79</sup> Rebecca Blood

<sup>80</sup> Bookmarks is de actie van een gebruiker om een site te markeren die hij of zij vaker wil bezoeken en hiermee niet hoeft te zoeken naar de domeinnaam. De eerste blogs in de jaren negentig hadden deze functie.

Zo heeft een dagboek de connotatie dat dit iets is dat liever privé wordt gehouden, terwijl een blog juist openbaar is.<sup>82</sup> Ook wordt vermeld dat een blog meerdere functies kan dienen, bijvoorbeeld als een journalistiek medium of als kanaal voor persoonlijk expressie in het algemeen, die iemand graag met anderen wil delen.<sup>83</sup>

Hoewel metaforen behulpzaam kunnen zijn voor de introductie van nieuwe concepten, kunnen ze dit concept ook juist vervormen en een goed begrip ervan in de weg staan, wanneer die ongewenst bepaalde aspecten benadrukken en anderen afschermen:

*Early definitions of blogs focused on the structure and content of the output, often using metaphors to connect the emergent with the understood. This approach introduced analytic biases that complicated people's ability to follow the evolution of blogging and how the practice and values of bloggers shaped the output. By shifting focus to the practice, it is possible to see how blogs are not a genre of communication, but a medium through which communication occurs.*<sup>84</sup>

Danah Boyd pleit er dus voor dat het beter is om blogs als een medium te zien. Pas als blogs als een medium worden gezien, kan de diversiteit in structuur en inhoud worden opgemerkt.<sup>85</sup>

De verschillende aspecten van blogs gaan een wisselwerking met elkaar aan. Boyd probeert dit te vatten in de volgende beschrijving:

*What complicated analyses of blogs is that they are both the product of blogging and the medium through which the blogger produces their expressions. Blogs emerge because bloggers are blogging. And yet, what they are blogging to is the blog itself.*<sup>86</sup>

Het blijkt dat blog een afbakening is van een fenomeen en er zijn dus meerdere afbakeningen te maken. In het engels is het woord "blog" zowel een zelfstandig naamwoord als ook een werkwoord ("to blog"). Lilia Efimova, die heeft onderzocht of bloggen geïntroduceerd kan worden in kennisintensieve omgevingen, volgt Danah Boyd in haar kritische benadering van studies, die alleen naar de blogs zelf kijken. In haar proefschrift (2009) maakt Efimova het onderscheid tussen blogs als artefacten en bloggen als praktijk. Ze maakt duidelijk dat beide kanten van blogs belangrijk zijn bij het onderzoek ernaar, maar het tegelijkertijd ook complex maakt. Blogs zijn enerzijds objecten die geanalyseerd kunnen worden, maar tegelijkertijd is het de output van het uitoefenen van communicatie en tekstproductie. Ook haalt zij aan dat blogs kunnen verwijzen naar de webtools, die met hun technologie en ontwerp bepalend zijn in de mogelijkheden en beperkingen van het bloggen. Hoewel zij hier niet over uitweidt, laat zij bovendien zien dat het blog niet op zichzelf staat, maar is ingebed in een overkoepelend systeem, met technologieën waaronder nieuws-aggregators en zoekmachines,

---

<sup>81</sup> Danah boyd, "A Blogger's Blog: Exploring the Definition of a Medium." *Reconstruction* 6 (4) (2006), accessed 15 december 2010, <http://reconstruction.eserver.org/064/boyd.shtml>

<sup>82</sup> danah boyd, "A Blogger's Blog"

<sup>83</sup> ibidum

<sup>84</sup> ibidum

<sup>85</sup> ibidum

<sup>86</sup> ibidum



speciaal gericht op blogs. Deze omringende technologieën hebben een invloed op de vindbaarheid van een blog en daarmee de hoeveelheid lezers.<sup>87</sup>

Daarnaast kan een blog gezien worden als een node binnen een netwerk van vele blogs, die in onderlinge relatie tot elkaar staan. Het belangrijkste van een blog is niet in eerste instantie de inhoud, maar de persoon erachter.<sup>88</sup> Doordat iedereen op ieder moment zijn of haar meningen kan publiceren, kunnen ze samen een levendig publiek debat vormen door reacties op en links naar nieuwsberichten en andere blogs. Dit wordt ook wel de blogosphere genoemd.<sup>89</sup> Deze wordt ook wel beschouwd als een kritische tegenbeweging tegenover de dominantie van traditionele media.<sup>90</sup>

Wanneer Van den Boomens beschrijving van *material metaphor* wordt betrokken op blog, dan kunnen er verschillende niveaus van materialiteit worden onderscheiden. Zo is een blog op het eerste niveau te beschouwen als een object: de website waarop de blogposts verzameld worden en op een kenmerkende manier georganiseerd zijn. Blog krijgt hier een materialiteit als teken, doordat het woord verwijst naar het geheel van blogposts.

Op het tweede niveau wordt het blog een werktuig (medium) voor de blogger om zich te kunnen uitdrukken. De blog verwijst in dit geval naar de software-applicatie, waarmee een blogger zijn gedachtengoed kan publiceren op het web.

Het derde niveau van materialiteit, die blogs hebben en door boyd wordt erkent, is de blog als eindproduct van een proces dat bloggen wordt genoemd. Het blog staat dan voor het doeleinde van het blog als medium. Boyd schrijft:

*[Blogs] allow people to extend themselves into a networked digital environment that is often though to be disembodiment. The blog becomes both the digital body as well as the medium through which bloggers express themselves.*<sup>91</sup>

Wat boyd hiermee eigenlijk aan de kaak stelt is in hoeverre blogs als digitale entiteiten materieel zijn of juist immaterieel. Deze material metaphors, zijn niet slechts figuurlijk als beeldspraak, maar het zijn ook instructies ten behoeve van een bepaald doeleinde. Een blog is dan een object met een functie, namelijk: om een persoonlijke mening te uiten, te publiceren. Met andere woorden: het woord blog, waar het voor staat en wat het in werkelijkheid is, is met elkaar verweven tot één geheel, dat met elkaar samenhangt.<sup>92</sup>

Dat maakt een blog niet alleen tot een *material metaphor*, maar tevens tot een simulacrum. Hieronder volgt de omschrijving van de vier verschillende fases van mimesis tot simulatie voor *blog* volgens Baudrillard's theorie. In de eerste fase wordt er gekozen voor een metafoor die het moeilijk of niet-denkbare concept zo goed mogelijk beschrijft. De metafoor dient dan als een zo nauwkeurig mogelijke benadering van de werkelijkheid, zodat er een beeld kan worden gevormd van het concept. In het geval van een blog (wat nu blog wordt genoemd) is er gekozen voor weblog, omdat het creëren

---

<sup>87</sup> Lilia Efimova, "Passion at Work: Blogging Practices of Knowledge Workers" (PhD diss. Universiteit Utrecht 2009), Enschede: Novay, 23

<sup>88</sup> Lilia Efimova, "Passion at Work", 3

<sup>89</sup> Greg Myers, *Discourse of Blogs and Wiki*, (London / New York: Continuum, 2010), 24

<sup>90</sup> Poell, "Conceptualizing forums and blogs as public sphere", 244

<sup>91</sup> danah boyd, "A Blogger's Blog"

<sup>92</sup> ibidum

van persoonlijke content op een website, over datgene wat er op het Web te vinden is, sterk leek op het bijhouden van een logboek of dagboek. Op deze manier kon er een beeld gevormd worden over datgene wat maar moeilijk denkbaar was: de computerprocessen die het mogelijk maakten om persoonlijke inhoud te plaatsen op een website, de website als object en datgene wat op de website te vinden was.

In de tweede fase begint de metafoor *logboek* de werkelijkheid te maskeren en te vervormen. De metafoor *logboek* roept associaties op met een papieren boek en ook met reizen. Maar een blog bestaat alleen slechts in digitale, niet-tastbare vorm: er is nooit papier aan te pas gekomen. Ook hoeft een logboek niet alleen over reizen (over het web) te gaan. Hiermee maskeert het woord *weblog* wat het in werkelijkheid is: een manier om webinhoud toe te voegen, in een bepaalde vorm.

In de derde fase maskeert het woord *blog*, dat er in werkelijkheid helemaal niet zoiets is als een logboek en zelfs niet eens in digitale vorm. De *blog* doet voorkomen dat er een aanwijsbaar object is op het Web dat de vorm aanneemt van een logboek, waar doorheen gebladerd kan worden. Toch bestaat een *blog* slechts uit digitale code, die alleen middels een computer en een beeldscherm kan worden omgezet naar iets visueel dat kan worden geïnterpreteerd als een logboek. De verschillende posts zouden daarbij de bladzijden kunnen vormen. In werkelijkheid is er geen object, maar de metafoor *logboek* zorgt ervoor dat een *blog* een te onderscheiden object wordt binnen de context van het Web.

In fase vier verwijst *blog* niet langer meer naar logboek of dagboek en is op zichzelf komen te staan. Een *blog* is een kenmerkend en onderscheidend object dan wel medium op het web. *Blog* is een simulacrum geworden.

In deze eerste metafooranalyse is naar voren gekomen hoe breed het begrip “*blog*” en “*bloggen*” kan worden getrokken. Met behulp van de metafoor werd eerst de nadruk gelegd op structuur en inhoud van blogs. Door discrepanties tussen de metafoor en de complexiteit van wat een *blog* is, vond er een verschuiving plaats in perspectief naar de praktijk van *bloggen* en het resultaat ervan. Dit laat zien dat een metafoor op slechts een enkel aspect nadruk legt en andere aspecten verhult. Deze andere aspecten moeten dan ook in een analyse blootgelegd worden.

Uit dit hoofdstuk is gebleken dat er geen eenduidige definitie gegeven kan worden van wat een *blog* is. Daarom zullen al deze verschillende benaderwijzen van blogs worden meegenomen in de rest van het onderzoek.

## Hoofdstuk 2: Analyse van de metafoor ‘spook’

In het vorige hoofdstuk is duidelijk geworden wat een blog is en hoe de metafoor is opgebouwd. Voor een verwaarloosde blog is door nrc-next de term *spookblog* bedacht. Het woord *spook* geldt hierbij als een nieuwe metafoor en zit vol met connotaties en vooronderstellingen. Hoe hebben deze connotaties een uitwerking op inactieve blogs?

### Dood

Een spookblog wordt ook wel eens *dode blog* genoemd.<sup>93 94 95 96 97 98</sup> *Dood* betekent in eerste instantie *de afwezigheid van leven*, en heeft in principe betrekking op planten, dieren of mensen. Hier wordt een blog dus vergeleken met een levend wezen, dat dood kan gaan. Het woord *dood* wordt wel vaker in verband gebracht met iets dat kapot of niet meer in gebruik is, zoals bijvoorbeeld een *dode link* of een *dode pixel*.<sup>99 100 101 102 103 104 105 106</sup> Het woord *dood* heeft daarmee vooral de associatie

gekregen, dat iets niet langer meer werkt en zich ook niet meer zal herstellen. Betrekkend op de spookblog wordt er niet vanuit gegaan, dat er ooit nog nieuwe blogberichten bij zullen komen.

In sommige gevallen kan dit te maken hebben met de werkelijke dood van een blogger. Wanneer deze persoon overlijdt, blijft zijn blog als bevroren staan op het web. Daarmee lijkt het soms alsof hij op die manier online zou voortleven. Er komen weliswaar geen nieuwe blogposts meer bij, maar het is alsof de persoon nog steeds kan spreken middels datgene wat hij ooit heeft geschreven. Het blijkt dat deze sites relatief nog vaak worden bezocht. Dit kan bijvoorbeeld zijn ten behoeve van rouwverwerking of het plaatsen van een boodschap ter nagedachtenis aan de overledene.<sup>107</sup>

Mike Patterson, oprichter van website MyDeathSpace.com was gefascineerd door het fenomeen online voortleven. Op basis van de namen, die hij las in nieuwsberichten, zocht hij de profielen van mensen op Myspace, die waren vermoord, verongelukt of anderszins om het leven gekomen, maar die nog steeds vindbaar waren op de social network site.<sup>108</sup> Op MyDeathSpace zette hij deze

---

<sup>93</sup> Darren Rowse, 27 december 2008, „How to restart a dead or dormant blog”, *Problogger*, <http://www.problogger.net/archives/2008/12/27/how-to-restart-a-dead-or-dormant-blog/>

<sup>94</sup> Rob Cottingham, 15 juli 2010, „Last RSSpect: can you resuscitate your dead blog?”, *Social Signal*, <http://www.socialsignal.com/blog/rob-cottingham/can-you-resuscitate-your-dead-blog>

<sup>95</sup> Anthony Ha, 22 juni 2009, „Resurrect your dead blog with posterous”, *SocialBeat*, <http://venturebeat.com/2009/06/22/resurrect-your-dead-blog-with-posterous/>

<sup>96</sup> Tommy, 5 februari 2008, „WordPress.com – Dead Blog Stats”, *Buzzdroids*, <http://buzzdroid.com/wordpress/wordpress-com-dead-blog-stats/>

<sup>97</sup> Dries Bultynck, 19 juli 2010, „Google Sitemap XML als graadmeter”, *Dries Bultynck blog!*, <http://www.driesbultynck.be/index.php/2010/07/19/google-sitemap-xml-als-graadmeter/>

<sup>98</sup> Chrétiens Breukers, Merel Roze, *Schrijfwijzer voor het web*, (Amsterdam: Uitgeverij Augustus, 2009), 9

<sup>99</sup> Robin Vreuls, 26 januari 2006, „Dead Pixel Tester 2.10”, *Tweakers.net*, <http://tweakers.net/meuktracker/11675/dead-pixel-tester-210.html>

<sup>100</sup> Jeffrey Weller, 21 september 2007, „Dode pixels detecteren met UDPixel”, *Computer!Totaal*, <http://computertotaal.nl/article/6941/dode-pixels-detecteren-met-udpixel.html>

<sup>101</sup> tullius, 21 februari 2008, „Herstel zelf een vaste of dode pixel in uw LCD-scherm”, *Compucated*, <http://www.compucated.be/lcd/herstel-zelf-een-vaste-of-dode-pixel-in-uw-lcd-scherm/>

<sup>102</sup> „Nieuwe workshop: Verhelp dode pixels”, *ComputerIdee*, 5 augustus 2009, <http://www.computeridee.nl/nieuws.jsp?id=2449324>

<sup>103</sup> „Dode link test”, *Metatest*, laatst geraadpleegd op 15 december 2010, [http://www.metatest.nl/about\\_linktest.php](http://www.metatest.nl/about_linktest.php)

<sup>104</sup> „Dode link analyse”, *Submitten.nl*, laatst geraadpleegd op 15 december 2010, <http://www.nsubmit.nl/dodelinksopsporen>

<sup>105</sup> Darren Rowse, 23 augustus 2007, „Go on a Dead Link Hunt”, *Problogger*, <http://www.problogger.net/archives/2007/08/23/go-on-a-dead-link-hunt/>

<sup>106</sup> Eric Ward, 13 mei 2008, „An Embarrassment of Dead Link Riches”, *SearchEngineLand*, <http://searchengineland.com/an-embarrassment-of-dead-link-riches-13984>

<sup>107</sup> Ilona van de Bildt, „Death on the screen: an imitation of life? Life and death in the online environment”. (master diss. Universiteit Utrecht, 2008), 52

<sup>108</sup> Myspace.com is een van de populairste social network sites in de Verenigde Staten.

overleden Myspace-gebruikers als een verzameling bij elkaar. Mensen bleken hierin te zijn geïnteresseerd, want na twee jaar (in 2006) had de site ruim 123 miljoen gebruikers.<sup>109</sup>

Stichting Mediamatics- een stichting die zich richt op het organiseren van tentoonstellingen en projecten over nieuwe media, kunst, cultuur en maatschappij - organiseerde begin 2009 een tentoonstelling met betrekking tot het overlijden van internetgebruikers. De tentoonstelling *Ik R.I.P.* ging over dood en zelfrepresentatie op internet. De bijbehorende website IkRIP.nl, die er anno 2010 nog steeds is, beschouwt de online profielen van gebruikers, die plotseling overlijden, als een digitale erfenis. Op moment van overlijden is er vaak niet bekend wat er met deze profielen gedaan moet worden. IkRIP.nl biedt een dienst aan voor deze gebruikers, die met behulp van een vragenlijst een testament opstellen, waarmee zij aangegeven wat er gedaan moet worden met de diverse online profielen, die zij hebben. Dit testament wordt online bewaard -naar wens publiekelijk- en kan eventueel aangepast worden. Na het overlijden, wat eerst nauwkeurig wordt geverifieerd, wordt deze informatie beschikbaar gesteld aan degene die daarvoor vooraf is opgegeven door de overleden persoon in kwestie.<sup>110</sup>

Andersom zijn er ook mogelijkheden voor diegenen, die niet fysiek zijn overleden, maar slechts hun online identiteit op willen geven. Zo is er suicidemachine.org. Vanuit het perspectief dat social network profielen te veel tijd en energie kosten, is er de mogelijkheid om op een eenvoudige manier een “web 2.0-suicide” te plegen. Door aan te geven van welke profielen je verlost wilt worden, zorgt de software van suicidemachine.org ervoor dat het profiel verwijderd wordt. Ook hier wordt het concept van *dood* en *doodgaan* betrokken op het concept van niet langer meer online deelnemen of updates plaatsen.

## Ontlichaming

Spoken kunnen ook als geesten beschouwd worden. Geesten worden in het algemeen gezien als ontlichaamde zielen en staan daarmee voor het onstoffelijke. Dit is goed in verband te brengen met de immaterialiteit van digitaliteit.

Isabella van Elferen brengt het begrip “spectrality” in verband met cyberspace. Het is een begrip dat zij leent van Jacques Derrida (*Spectres de Marx*, 1993) en laat zich in het Nederlands vertalen als spookachtigheid, of dat wat met geestverschijningen te maken heeft. Ze citeert John Perry Barlow, die in 1996 aangeeft dat cyberspace “het nieuwe thuis voor de geest” is en “een plaats waar geen lichamen kunnen leven”.<sup>111</sup> De dualiteit tussen lichaam en geest en de splitsing van beide in cyberspace, staat in de jaren 1990 dan ook centraal. Van Elferen geeft aan dat nieuwe technologie ongemakkelijke en ambivalente gevoelens teweeg kan brengen: “uncannyness”.<sup>112</sup> De begrippen *spectrality* en *uncannyness* zijn dan ook zeer van toepassing op de metafoor spook en daarmee samenhangend op spookblogs. Een duidelijke en relevante uitleg van *spectrality*, is in een ander werk te vinden dat Van Elferen samen met Charly Blake schrijft, over de toegenomen *spectrality* in muziektechnologie:

---

<sup>109</sup> Rowan Walker, “This week we want to know all about ... MyDeathSpace”, *The Observer*, 5 november 2006

<sup>110</sup> “IkRIP, digitale wensen na de dood”, *Mediamatic Lab*, laatst geraadpleegd op 15 december 2010, mediamatic: <http://www.mediamatic.nl/page/3369/nl>

<sup>111</sup> Isabella van Elferen, “Dancing with spectres: Theorising the Cybergothic,” *Gothic Studies* 11 (2009) 99-112

<sup>112</sup> Van Elferen, “Dancing with Spectres”

*[T]he spectre and its ghostly relatives – the phantom and the revenant – are effectively “deconstructive” tools that by virtue of their quasi-substantiation – their perpetual oscillation between life and death, presence and absence – destabilize ontological certainties.*<sup>113</sup>

Blake en Van Elferen leggen in hun paper de nadruk op de spookachtige dimensie van gemedieerde muziek. Zij doelen hier op het opnemen en opnieuw afspelen van voornamelijk stemgeluid, waarbij “live” geluid los is gemaakt van de bron, van het leven, het lichaam, ofwel: disembodied. Het begrip “spectre” betrekken zij op digitale muziektechnologie. De combinatie van de verschillende technologieën die tezamen muziek voortbrengen hebben iets onheilspellends, omdat ze gedeeltelijk menselijk zijn en gedeeltelijk niet-menselijk.

Hoewel Blake en Van Elferen het dus over gemedieerde muziek hebben en digitale muziektechnologie, is het begrip *spectrality* eveneens te betrekken op spookblogs. Spookblogs zijn immers eveneens gedeeltelijk menselijk en gedeeltelijk niet-menselijk. De auteur van de blogposts heeft zijn menselijke stem naar woorden vertaald, die hij door middel van de niet-menselijke computer in digitaliteit heeft omgezet: losgemaakt van het lichaam, *disembodied*. Danah boyd schrijft:

*[Blogs] allow people to extend themselves into a networked digital environment that is often thought to be disembodiment. The blog becomes both the digital body as well as the medium through which bloggers express themselves.*<sup>114</sup>

Datgene dat een blogger wil uitdrukken gaat dus in feite van het ene lichaam naar het andere (digitale) lichaam.

## Ronddolen

De *spectrality* van het digitale komt nog eens extra tot uitdrukking, wanneer de woorden in een digitale publicatie plotseling opduiken na een zoekactie op het web. Het is dan alsof de stem van de auteur door blijft “klinken”. Dit kan een ongemakkelijk en onheilspellend gevoel teweegbrengen, zeker als de auteur inmiddels overleden is.<sup>115</sup>

Dit ronddolen van de informatie is wat Van Elferen “cyberspace hauntology” noemt.<sup>116</sup> Zij legt uit dat de ambivalentie van cyberspace (dat zij met een labyrint vergelijkt) vooral gelegen is in de non-lokaliteit, non-temporaliteit en indirecte fysiekheid:

*[B]esides its radically immaterial negotiation of spatiality, this labyrinth is made up out of bits and bytes only, a location depending for its very existence upon its own mediation.*<sup>117</sup>

---

<sup>113</sup> Charlie Blake and Isabella van Elferen, "In search of Kraftwerk's Ueberthing: Music, machines and Spectrality" forthcoming in F. Botting and C. Spooner (ed.), *Monstrous Media/Spectral Subjects: Imaging Gothic Fictions from the Nineteenth Century to the Present* (Manchester University Press, 2012)

<sup>114</sup> danah boyd, "A Blogger's Blog"

<sup>115</sup> Ilona van de Bildt, "Death on the screen", 6

<sup>116</sup> Van Elferen ziet een verband tussen het genre Gothic en cyberspace:

*Since the eighteenth century the Gothic has served as a signifier of such cultural crises and negotiated the anxieties that accompany them through an active confrontation with feelings of unease. (...) [C]yberspace appears as a new deserted and uncanny place, simultaneously arousing enthusiasm and fright for the potencies of technology.* In: Van Elferen, *Dancing with Spectres*, 99-112

Cyberspace bevraagt dus de grenzen van realiteit, zoals we die kennen.<sup>118</sup> Hierdoor wordt cyberspace een onheilspellend grensgebied, waar gebruikers worden geconfronteerd met de “spoken” (spectres) van tijd, ruimte en lichaam. “Hauntology” bevraagt of iets nu werkelijk bestaat of niet en verwijst naar de paradoxale staat van Zijn zoals dat kenmerkend is voor een spook, dat wil zeggen: een tussenvorm tussen zijn en niet-zijn. Dit wordt ook wel aangeduid met *absent presence*.<sup>119 120</sup>

## Desolatie

Spookblog is ook afgeleid van spookstad: een stad die door de vroegere bevolking is verlaten en waaruit alle leven verdwenen is. Dit gebeurde bijvoorbeeld nogal eens in de Amerikaanse mijngebieden, waar de bevolking het stadje achter zich liet na uitputting van de mijn.<sup>121</sup> Ook kan het voorkomen dat een voorheen bewoonde stad wordt verlaten door economische terugval<sup>122</sup>, rampen<sup>123</sup>, of door andere omstandigheden. Het leven lijkt er van de een op de andere dag te zijn verdwenen en langzaam vervalt het stadje. Alles blijft staan zoals het was en de huizen en spullen geven blijk van hun geschiedenis. Sommige van deze spooksteden worden op een bepaald moment uitgeroepen tot Nationaal Erfgoed, zoals het mijnstadje Bodie (Californië) in 1961.<sup>124</sup>

De kenmerken van een spookstad kunnen worden betrokken op een inactieve blog: ook hier was ooit leven, dat nu verdwenen is. Het blog is op een gegeven moment achtergelaten en niet meer veranderd sindsdien. De posts en reacties op het blog geven blijk van het gedachtengoed van toen. Naarmate een inactieve blog niet meer wordt bezocht, zakt deze steeds dieper in de de lijst met zoekresultaten. Hoewel het blog digitaal is en daarmee geen fysiek verval kent, kunnen er door veranderingen op het web en vernieuwingen in de hardware wel delen onbruikbaar worden. Zo kunnen er onder meer foutmeldingen en dode links optreden, evenals plaatjes die niet meer laden.<sup>125</sup>

## Benadrukken en verhullen

Uit het vorige hoofdstuk bleek dat *blog* een simulacrum is, en dit geldt ook voor *spookblog*. Wanneer een inactieve blog *spookblog* wordt genoemd, dan worden de associaties van *spook* betrokken op het blog. Deze beeldspraak helpt om een beter begrip te krijgen van wat een inactieve blog is. Echter, zoals beschreven is in hoofdstuk 1, is het gevaar hiervan dat er niet meer anders kan worden gedacht over een inactieve blog, dan alleen in termen van *spook*. Zoals in dit hoofdstuk is aangetoond, worden termen zoals de dood, geesten, ontlichaming, ronddolen en desolatie in verband gebracht met de blog als digitale entiteit. Dood is een onomkeerbare toestand en impliceert daarmee ook dat de inactieve

---

<sup>117</sup> Van Elferen: *Dancing with Spectres*

<sup>118</sup> Van Elferen duidt hier op het Cartesiaanse dualisme tussen materie en informatie.

<sup>119</sup> Van Elferen, *Dancing with Spectres*

<sup>120</sup> Blake and Van Elferen

<sup>121</sup> Bodie State Historic Park: zie website California State Parks, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, [http://www.parks.ca.gov/?page\\_id=509](http://www.parks.ca.gov/?page_id=509)

<sup>122</sup> Zoals het japanse eilandje Hashima: Brian Burke-Gaffney, "Hashima: The Ghost Island". In *Crossroads: A Journal of Nagasaki History and Culture*, No.4, Summer 1996, pp.33–52.

<sup>123</sup> Zeer bekend voorbeeld is de Ukrainische plaats Prypiat, waar in 1986 de Tsjernobyl-ramp plaatsvond.

<sup>124</sup> "California State Parks"

<sup>125</sup> Annet Dekker, "Report Archive 2020 Expert Meeting" In: *Archive 2020 - Sustainable Archiving of Born-Digital Cultural Content*, Virtueel Platform, 2010

blog nooit meer actief zal worden. De woorden die de auteur ooit schreef, blijven ontlichaamd achter op wat nu een spookblog is geworden.

De connotatie van spookblog met geest, impliceert dat een spookblog zomaar ineens kan verschijnen en alsof het rondwaart op het internet. Door “hauntology” en “absent presence” waarmee we spoken associëren, is een spookblog iets immaterieels en daardoor ongrijpbaars, dat zomaar ineens kan verschijnen. Dit kan door in een zoekmachine te zoeken op een willekeurige term of bijvoorbeeld via links in andere documenten.

In vergelijking met een spookstad veronderstelt een spookblog dat er een keuze is in het bezoeken of juist het ongemoeid laten van de locatie, zoals Henk van Ess wil doen laten geloven. Een spookstad wordt geconnoteerd met desolatie: het geeft een blijk van het verleden dat er zich heeft afgespeeld. Een blog, die eens floreerde met veel updates en lezers, maar plotseling wordt verwaarloosd, kan ook zo worden gezien. Op het spookblog blijft immers alles staan zoals het was, blijk gevend van een bepaalde periode dat een blogger berichten op zijn blog publiceerde. Niet langer worden er nieuwe posts bijgevoegd en ook geen reacties meer gegeven. De blog is achtergelaten, zonder er verder nog naar om te kijken.

Het probleem van simulacra volgens Baudrillard is dat ze het moeilijk maken de werkelijkheid te kennen. Een simulacrum is niet meer te onderscheiden van de realiteit en een echtheid op zichzelf geworden. De beschreven connotaties van spook hebben een uitwerking op inactieve blogs. Het metaforische concept werkt een manier van denken en handelen in de hand. Het belangrijkste wat hierin naar voren komt is de connotatie van immaterialiteit, die in het begrip *spook* besloten is en welke vervolgens aan een spookblog wordt toegekend. De immaterialiteit van digitaliteit wordt hierdoor benadrukt en impliceert een passieve houding. Men hoeft zich immers niet bezig te houden met iets wat er niet (meer) is of waarvan het bestaan niet kan worden aangetoond. Gegeven het feit dat er miljoenen op het web te vinden zijn, lijkt dit idee op spookblogs te worden betrokken.

Het simulacrum spookblog verhult echter alle andere manieren waarop nagedacht kan worden over inactieve blogs. Zo heeft een inactieve blog op belangrijke punten overeenkomsten met actieve blogs. Net als actieve blogs zijn inactieve blogs, om danah boyd te volgen, de output van het bloggen. Ze bestaan uit posts die in omgekeerd chronologische volgorde zijn geordend. Ook zwerven spookblogs niet rond en verschijnen ze niet per toeval. Evenals actieve blogs zijn ze op één bepaalde locatie op het Web te vinden en blijven daar staan. Ze worden alleen getoond als resultaat van de actie van de gebruiker, die een link aanklikt. Bovendien zijn inactieve blogs nog steeds een medium om persoonlijke uitingen te doen, hoewel in dit geval de uitingen in het verleden zijn gedaan en het medium al enige tijd niet meer wordt gebruikt.

Het is de vraag of een inactieve houding naar spookblogs terecht is en of deze online inactieve data nu een probleem vormen of niet. De exponentiële groei van de hoeveelheid spookblogs doet de vraag rijzen of er niet een meer actieve houding gewenst, ten behoeve van het web, dan wel de spookblogs zelf. Aan de hand van metafooranalyse zal gekeken worden hoe de verschillende alternatieven voor spook als metafoor hun uitwerking hebben op deze centrale vraag.

### Hoofdstuk 3: Analyse van de metafoor ‘afval’

Uit het vorige hoofdstuk is gebleken dat inactieve blogs niet anders worden gezien dan desolate plaatsen op het internet, die worden geassocieerd met de dood en ontlichaming en waar niet per definitie iets mee gedaan hoeft te worden. Spookblogs impliceren daarmee een passieve houding. Nu dit uit de analyse naar voren is gekomen, kan bepaald worden of deze passiviteit een probleem vormt, met het oog op de groeiende hoeveelheid inactieve online data. De vraag is of er niet beter een actieve houding tegenover gesteld moet worden. Twee mogelijke acties zijn: weggooien of bewaren, die respectievelijk corresponderen met de metaforen *spookblogs zijn afval* en *spookblogs zijn een archief*. Wanneer spookblogs vanuit deze nieuwe metaforen geanalyseerd worden, kan in kaart worden gebracht wat de consequenties zijn van deze alternatieve benaderingen. In dit hoofdstuk zal dit voor afval worden beschreven.

#### Afval

Om te analyseren hoe de metafoor afval werkt, moet er eerst bepaald worden wat afval precies is. Er is een definitie van afvalstoffen opgesteld door het Europees Parlement en de Raad, welke te lezen is in de Richtlijn betreffende afvalstoffen, van 5 april 2006:

*Een afvalstof is elke stof of elk voorwerp (...) waarvan de houder zich ontdoet, voornemens is zich te ontdoen of zich moet ontdoen.*<sup>126 127</sup>

Zoals blijkt is dit een zeer brede definiëring van afvalstoffen. Wat er met name in naar voren komt is, dat het gaat om de *waardering* van *materiële* stoffen of voorwerpen, om te bepalen of deze wel of niet tot afval behoort.

Er zijn verschillende soorten afval te onderscheiden, bijvoorbeeld restafval, gft-afval, grofvuil, chemisch afval en meer. Deze verschillende soorten afval kunnen gescheiden van elkaar worden ingezameld op centrale plekken. In het nrc-nextartikel uit de inleiding wordt de vraag gesteld of de miljoenen spookblogs samen “een grote berg webafval” vormen. Dit suggereert dat de inactieve weblogs zich afgezonderd van de rest van het internet op één centrale plek bevinden en alsof ze gemakkelijk vermeden kunnen worden. Maar de spookblogs worden niet ingezameld, maar eenvoudigweg “achtergelaten” op de server waar ze altijd al stonden en waarnaar de URL verwijst. Bij zoekacties op het internet kan er daarom plotseling (ongewenst) op een spookblog gestuit worden. Dit is dan ook meer te vergelijken met zwerfafval en in dit hoofdstuk zal met de metafoor afval op deze specifieke vorm bedoeld worden. De definitie van zwerfafval die het Ministerie van Infrastructuur en Milieu (voorheen VROM) hanteert is:

---

<sup>126</sup> “Richtlijn 2006/12/EG van het Europees Parlement en de Raad van 5 april 2006 betreffende afvalstoffen”, publicatieblad van de Europese Unie, 27 april 2006

<sup>127</sup> het weggelaten gedeelte tussen de haakjes verwijst naar een bijlage waarin 15 verschillende categorieën van afvalstoffen worden genoemd.



*afval dat door mensen bewust of onbewust is weggegooid of achtergelaten op plaatsen die daar niet voor bestemd zijn of door indirect toedoen of nalatigheid van mensen op die plaatsen is terecht gekomen.*<sup>128</sup>

In deze definitie vallen een paar dingen op. Ten eerste is de *plaats* waar het afval zich bevindt hier relevant: het hoort niet op die plek. Ten tweede gaat het om bewust of onbewustzijn: mensen kunnen zich dus wel of niet bewust zijn dat zij iets weggooien of achterlaten. In het verlengde hiervan ligt: *nalatigheid*. Er ligt een verantwoordelijkheid bij degene die het afval veroorzaakt. Hierover zal in dit hoofdstuk worden uitgewijd.

Uit het bovenstaande blijkt dat er connotaties kunnen worden afgeleid uit de definities van zowel *afvalstof* als *zwerfafval*, dit zijn samengenomen:

- 1) materialiteit
- 2) plaats
- 3) nalatigheid
- 4) waardering

Om de structurele metafoer achter “afval” te ontdekken in relatie tot inactieve blogs en hoe dit het denken en handelen bepaalt, zal aan de hand van deze begrippen worden uitgewerkt.

### **Materialiteit**

De definitie van afval duidt op een “stof” of “voorwerp” duiden op materiele zaken. Wanneer de metafoer afval wordt betrokken op inactieve blogs, dan is de associatie dat zij materieel van aard zijn. Een blog wordt gezien als een fysiek object, dat een afbakening heeft en die fysieke eigenschappen toegeschreven krijgt.

Het weggooien van digitale data is ons niet onbekend. Zo kunnen op de personal computer niet meer benodigde documenten en andere files worden verwijderd. Ze worden verwezen naar de prullenbak, die in de graphic user interface daadwerkelijk wordt aangegeven met het icoon van een prullenbak. Toch is het opmerkelijk om over weggooien of prullenbak te spreken ten aanzien van digitale code, dat een immaterieel karakter heeft. Blogs, die geheel uit digitale code bestaan, zijn immers geen tastbare objecten. In welke zin kan er dan gesproken worden over de materialiteit van digitaliteit en in welke zin kan dit als afval worden beschouwd? Om deze vraag beter te kunnen beantwoorden, wordt eerst benadrukt wat het verschil is tussen analoog en digitaal.

Analoge media verwijzen naar het proces van het omzetten van fysieke gegevens (zoals licht, geluid, of markeringen) naar een andere fysieke vorm. Het gecodeerde media product, met hierop bijvoorbeeld de groefjes zoals op een LP, de verdeling van magnetische deeltjes op een cassette, staat in analoge relatie tot de originele bron. Die heeft immers rechtstreeks deze codering veroorzaakt. Digitaliteit is anders en heeft in wezen niets meer van doen met fysieke oppervlakten, waarop een chemische of natuurkundige inscriptie is gemaakt. Zo worden de genoemde voorbeelden licht, geluid of markeringen niet langer in een fysieke vorm worden omgezet, maar in een numerieke, binaire

---

<sup>128</sup> “Landelijk afvalbeheerplan 2002-2012 (Lap) - Deel 1: beleidskader (Tekst na 3e wijziging)”, Ministerie van VROM, maart 2007, p.112

code. In andere woorden: het fysieke wordt in abstractie gecodeerd en hierdoor is er sprake van een dematerialisatie-proces.

Dat digitaliteit niet geheel immaterieel is, is te lezen in het proefschrift *Bastard Culture!* van Mirko Schäfer, over user-participatie en de uitbreiding van de culturele industrie. In het hoofdstuk over software beschrijft Schäfer, dat dit net als data gecodeerd is in binaire code en hierdoor vaak gezien wordt als immaterieel, vanwege de symbolische vorm die het heeft. Doordat het uit code bestaat, krijgt het een performatieve eigenschap: software werkt als machinerie en kan iets bewerkstelligen in de materiële wereld. Door deze performatieve eigenschap kan het als taal worden opgevat. Schäfer wil aantonen dat software zich altijd in de apparatuur bevindt en daarbuiten niet kan werken: het is *in-material*. Zonder hardware heeft software geen betekenis. Er is dan ook altijd hardware nodig waarin software zich kan huizen. Daarom moet het worden begrepen in termen van materialiteit en heeft het een relatie met de materiële wereld.<sup>129</sup>

Voor data kan hetzelfde gesteld worden. Net als software gaat het hier om het niet-fysieke gedeelte van een computer. Zowel software als data bestaan beide bij gratie van apparatuur. Er is geen andere mogelijkheid om digitale data waar te nemen, dan via de computers, beeldschermen, kabels en andere apparatuur. Met andere woorden: net als software is digitale data *in-material*.

Online inactieve data krijgen hierdoor dus ook een materialiteit, doordat ze *in-material* zijn en wel in de computers en servers en alle andere materialen, die het internet vormen. Hoe meer data er opgeslagen moet worden, hoe meer materiaal er ingezet moet worden om dit te bewerkstelligen.

## Plaats

Gerelateerd aan materialiteit, is "plaats" ook een connotatie van afval. Het gaat hierbij om de locatie waar zich iets bevindt. Zwerfafval bevindt zich op plaatsen waar dit niet hoort, bijvoorbeeld in de berm of op straat. Indien zwerfafval als metafoor wordt gebruikt voor online inactieve blogs, in welke mate kunnen deze online data een plaats vervuilen?

Mark Nunes brengt in het eerste hoofdstuk van zijn boek *Cyberspace of Everyday Life* in kaart waar *cyberspace* zich nu eigenlijk precies afspeelt. De inmiddels verouderde term *cyberspace*, die vooral in de jaren 1990 werd gebruikt, is een duidelijk begrip om te wijzen op het idee van ruimte, dat het web creëert.<sup>130</sup>

Cyberspace werd met name in die tijd wel gezien als een virtuele wereld. Mensen konden elkaar online ontmoeten, via Computer Mediated Communication, zoals surfen, chatten en communicatie binnen online communities, of tekstgeconstrueerde ruimtes, zoals MUD's en MOO's<sup>131</sup>. Zo werd een utopisch idee van een 'ontlichaamde ruimte' en 'grenzeloosheid' gecreëerd. Dit werd al eerder duidelijk met de beschrijving van "cyberspace hauntology", dat in het vorige hoofdstuk is besproken. Hier wordt opnieuw de dualiteit tussen lichaam en geest, die in cyberspace tot uiting komt, manifest.<sup>132</sup>

---

<sup>129</sup> Mirko Tobias Schäfer, *Bastard Culture! User Participation and the extension of cultural industries*, (PhD. Diss. Utrecht: Utrecht University, 2008), 110

<sup>130</sup> Nunes, "The problem of cyberspace" ,1

<sup>131</sup> MUD (Multi-User Dungeon) en MOO (Multi-User Object-Oriented) zijn beide online omgevingen, waarbij op basis van een tekst-interface veel mensen met hun avatar in hetzelfde game-scenario mee kunnen spelen. (Martin Lister et al, 389). LambdaMOO is hier een bekend voorbeeld van.

<sup>132</sup> Zie ook hoofdstuk 2, paragraaf "ontlichaming" en "ronddolen"

Deze binaire visie op cyberspace, waarbij cyberspace 'ergens' of 'nergens' plaatsvindt, vindt Nunes echter problematisch, net als de benadering van cyberspace als een puur conceptueel proces. Hij geeft aan dat de Westerse (Newtoniaanse) visie op ruimte als een container, die opgevuld wordt met objecten, niet volstaat om cyberspace te kunnen begrijpen. Ruimte moet gezien worden als de krachten die er tussen objecten zijn. Dat helpt ons ruimte te begrijpen als een totstandgebrachte gebeurtenis, die ontstaat uit relaties tussen materialiteit en semiotische structuren en dagelijkse praktijken. Dit baseert hij op Leibniz' idee van ruimte. Het gaat hier om performatieve (talige) contexten, die ruimtes creëren.<sup>133</sup> Leibniz' visie op ruimte gebruikt Nunes om aan te duiden dat het conceptuele (semiotische) systeem niet moet worden losgemaakt van de materiële infrastructuur, die nodig is bij de totstandkoming van cyberspace. Het gaat bij deze online ruimte dus om de gerepresenteerde ruimte, die tot stand is gebracht door ons zelfgecreëerde beeld van ruimte.<sup>134</sup> Op welke manier kan het vervuilen van cyberspace met spookblogs worden uitgelegd met deze verkregen nieuwe termen? Enerzijds zijn spookblogs niet te vergelijken met het zwerfafval dat op straat of in de berm te vinden is. Er is immers geen materiële ruimte, waarin deze als voorwerpen op te rapen zijn. Wel kan een spookblog ervaren worden als overbodig en zich -indien de definitie van zwerfafval wordt gevolgd- "op een plaats bevinden die daarvoor niet bestemd is". Dit kan bijvoorbeeld gebeuren in het geval men op een spookblog stuit, bij het zoeken naar andere informatie. De gebruiker ervaart een discrepantie in de weergave van de spookblog in relatie tot de rest van de context. Bovendien vormen spookblogs data, die in de materiële infrastructuur worden opgeslagen en schijfruimte op een server innemen. Wanneer bepaalde data niet meer wordt gebruikt en deze onnodig lijken te worden opgeslagen op de harde schijf van een computer of server, zou men kunnen spreken van "het bewust of onbewust weggooien of achterlaten op plaatsen die daar niet voor bestemd zijn".

Allebei de benaderingen worden gebaseerd op de waardering van de betreffende data en aangezien deze waardering contextgebonden en subjectief is, maakt het dat het nog niet eenvoudig te bepalen of dit tot afval gerekend moet worden. Hier zal later over worden uitgewijd in de paragraaf "waardering".

### **Nalatigheid**

De miljoenen spookblogs, die er volgens het onderzoek van Technorati op het web staan, worden in dit hoofdstuk met zwerfafval vergeleken. Zoals in de definitie van zwerfafval naar voren is gekomen, berust het ontstaan ervan voor een deel op nalatigheid. Bewust of onbewust komt het afval terecht op plaatsen, die daar niet voor bestemd zijn. Daar blijft het tientallen jaren liggen, in sommige gevallen zelfs voor eeuwig en zorgt voor veel ergernis en overlast. Bovendien heeft het een slechte invloed op de directe leefomgeving en het milieu.<sup>135</sup>

Is er sprake van nalatigheid, wanneer bloggers hun blog niet langer bijhouden of anderszins gebruiken en deze toch op het web laten staan? Om deze vraag beter te kunnen beantwoorden, moet er eerst gekeken worden tot welke problemen het laten staan van inactieve data op het web leidt.

---

<sup>133</sup> Nunes verwijst hier naar Austin's 'speech act theory', zoals uitgewerkt door Deleuze en Guattari

<sup>134</sup> Nunes, "The problem of cyberspace" 21-23

<sup>135</sup> "Wat is zwerfafval?", Stichting Nederland Schoon, geraadpleegd op 20 december 2010, [http://www.nederlandschoon.nl/publiek/page.asp?menu\\_id=591](http://www.nederlandschoon.nl/publiek/page.asp?menu_id=591)

De opslag van data kan een probleem worden als het in omvang toeneemt. Hoewel Henk van Ess wil laten voorkomen dat we geen last hebben van spookblogs, omdat bedrijven toch wel servers blijven bijplaatsen. Relatief is het internet echter nog jong. De constante toename van data begint nu dan ook langzamerhand parte te spelen.

Deze toename vindt op meerdere vlakken plaats. Ten eerste is dit op het vlak van de data per document of object. De sites die in de jaren '90 op het web stonden, waren eenvoudig in opmaak en bestonden voornamelijk uit tekst met hier en daar een afbeelding. De huidige sites bestaan uit meer data, door flash-animaties, vele foto's, filmpjes en applicaties. Door deze toename in data is er aanzienlijk meer opslagruimte nodig. De computercapaciteit op een chip wordt -volgens de wet van Moore- ongeveer elke twee jaar verdubbeld. Dezelfde hoeveelheid data kan dus op een kleiner oppervlak worden opgeslagen. Toch zit er op den duur een limiet aan van wat materieel mogelijk is als het gaat om microchip-componenten en die grens lijkt binnenkort bereikt te zijn.<sup>136</sup>

Ten tweede is er een toename in de hoeveelheid apparatuur per gebruiker. Doordat er nu in toenemende mate ook mobiele apparatuur wordt aangesloten, krijgt het een nog prominentere plaats in onze samenleving en zal de hoeveelheid data op het web toenemen, doordat het uploaden van nieuwe inhoud steeds gemakkelijker gaat.<sup>137</sup>

Ten derde speelt mee, dat er steeds meer gebruikers van het internet zullen bijkomen. Op dit moment maakt een relatief laag percentage van de wereldbevolking, gebruik van het internet en dit aantal zal alleen nog maar toenemen. Aan de hand van recent onderzoek van de Boston Consulting Group wordt voorspeld dat er een omvangrijke groei in het aantal internetgebruikers zal plaatsvinden in landen zoals China, India, Brazilië, Indonesië en Rusland, de zogeheten groeimarkten. Verwacht wordt dat het aantal van 610 miljoen mensen, dat in 2009 in die landen geregeld gebruik maakte van het internet, in 2015 verdubbeld zal zijn tot 1,2 miljard.<sup>138 139</sup> Dit duidt erop dat daarmee de hoeveelheid inactieve data ook zal gaan toenemen.

Wat zal deze toenemende hoeveelheid data in de toekomst betekenen? Op dit moment houden zich daar nog relatief weinig onderzoekers bezig. De Australische onderzoeker Dr. Kerry Hinton deed in 2008 een onderzoek naar de "Carbon Footprint" van het Internet en hoe dit zich zal hebben verdubbeld in 2020, als de groei ervan zich op dezelfde manier voortzet.<sup>140</sup> Hij erkent dat internet energie kan besparen, bijvoorbeeld omdat mensen niet hoeven te reizen. Daarbij gaan we er echter van uit, dat de energievoorziening van het internet zelf geen probleem is, terwijl dit bij een dermate groei wel degelijk een issue wordt.<sup>141</sup> Een toename in internetservices heeft een toename in internetverkeer tot gevolg, wat weer leidt tot een toename in opslag en verwerking van de informatie en dus een toename in internetapparatuur. Hostingbedrijven zijn met hun zeer grote hoeveelheid

---

<sup>136</sup> John Seely Brown, Paul Duguid, *The Social Life of Information*, (Boston, MA: Harvard Business School Press, 2000), 14, 259

<sup>137</sup> "Cisco Visual Networking Index: Global Mobile Data Traffic Forecast Update, 2009-2014", Cisco, 9 februari 2010, geraadpleegd op 24 december 2010,

[http://www.cisco.com/en/US/solutions/collateral/ns341/ns525/ns537/ns705/ns827/white\\_paper\\_c11-520862.html](http://www.cisco.com/en/US/solutions/collateral/ns341/ns525/ns537/ns705/ns827/white_paper_c11-520862.html)

<sup>138</sup> "Press Releases", The Boston Consultant Group, 1 september 2010, laatst geraadpleegd 20 december 2010:

<http://www.bcg.com/media/pressreleasedetails.aspx?id=tcm:12-59401>

<sup>139</sup> "Volgende miljard internetgebruikers komt uit groeimarkten", Express.be, 3 september 2010, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.express.be/sectors/nl/interactive/volgende-miljard-internetgebruikers-komt-uit-groeimarkten/131864.htm>

<sup>140</sup> Mark Harris, "Internet to double its carbon footprint by 2020", Techradar, 25 november 2008, geraadpleegd op 24 december 2010, <http://www.techradar.com/news/internet/internet-to-double-its-carbon-footprint-by-2020-488724>

<sup>141</sup> Jayant Baliga et al, 'Carbon footprint of the Internet'. *Telecommunications Journal of Australia*. 59 (1) 2008: pp. 5.1 to 5.14

servers praktisch fabrieken en verbruiken ook als zodanig energie, om alle internetapparatuur te laten werken.<sup>142 143</sup>

Architectonisch en qua capaciteit begint het huidige internet haar grenzen te bereiken, aldus Hinton. Oplossingen kunnen worden gevonden in verhoogde duurzaamheid van het internet, onder meer door het energiebesparend maken van datacentra, het efficiënter maken van de apparatuur en de architectuur van het netwerk, internetservices en –protocollen.

Een ander concreet voorbeeld van de consequenties van het groeiende internet is het dreigende tekort aan IP-adressen.<sup>144</sup> Een IP-adres is een uniek nummer dat een apparaat met het internet kan verbinden. De versie van het internetprotocol waar nu mee wordt gewerkt (IPv4) moet dringend worden aangepast, om binnenkort ook nog over voldoende IP-adressen te kunnen beschikken. Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), de organisatie die de infrastructuur van internet beheert, geeft aan dat zij verwacht dat over twee jaar de IPv4 adressen allemaal zijn uitgegeven. IPv4 bestaat al sinds 1981 en men dacht hiermee over ruim voldoende adressen te beschikken. Begin jaren negentig berekende men dat dit toch niet het geval was en daarom besloot men een opvolger te ontwikkelen. Het vervangende protocol, IPv6, was al in 1998 ontwikkeld, maar de implementatie ervan gaat nog zeer langzaam.<sup>145</sup>

De apparatuur zelf moet namelijk ook geschikt zijn voor IPv6. Dit betekent dat er nieuwe apparatuur nodig is. Vervangen van de apparatuur levert fysiek afval op in de vorm van oude elektronische apparatuur. Dit wordt ook wel e-waste genoemd en bevat giftige stoffen: lood, cadmium en kwik. Greenpeace zet zich in om e-waste terug te dringen, wat regelmatig illegaal naar ontwikkelingsgebieden zoals India, China en Afrika verscheept wordt. Daar wordt het op grote afvalbergen verzameld en levert het vanwege de zware metalen problemen op voor de omgeving. Hier komt het in het grondwater terecht en daardoor, nog ernstiger, in de voedselketen.<sup>146</sup>

Digitaal afval, in de vorm van afgedankte apparatuur, levert dus volgens milieuorganisaties een zeer groot probleem op voor het milieu. Hier wordt nog niet in meegenomen hoeveel energie en grondstoffen het kost om nieuwe hardware te produceren en te transporteren. Een ander gerelateerd probleem zijn de hoge kosten, die een zich alsmaar uitbreidend internet met zich meebrengt. Zeker voor de landen, die op dit moment nog vol in ontwikkeling zijn op het gebied van internet, is dit nauwelijks of niet op te brengen. Verder wordt in zoekacties alle data, dus ook inactieve data in zijn geheel meegenomen. Informatie is daarmee steeds moeilijker vindbaar. Om dit op te heffen hebben, moet er slimmere software ontwikkeld worden en daardoor weer snellere computers en randapparatuur. Hiermee ontstaat een zich herhalend patroon dat tot problemen leidt. Het hierboven beschrevene maakt enigszins duidelijk dat het uitbreiden van het internet negatieve consequenties kan hebben en dat het laten staan van inactieve data daaraan bijdraagt.

---

<sup>142</sup> Background Information of the symposium on sustainability of the Internet and ICT, 25 en 26 november 2008, University of Melbourne, laatst geraadpleegd 20 december 2010, [http://www.ee.unimelb.edu.au/green\\_internet/useful\\_info.html](http://www.ee.unimelb.edu.au/green_internet/useful_info.html)

<sup>143</sup> "Energiebesparing en ICT", Rijksoverheid, laatst geraadpleegd 20 december 2010; <http://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/energiebesparing/energiebesparing-en-ict>

<sup>144</sup> Wieland van Dijk, "Internetadressen raken op", Nu.nl, 2 februari 2010, laatst geraadpleegd 20 december 2010, <http://www.nu.nl/internet/2175537/internetadressen-raken.html>

<sup>145</sup> "To 4,294,967,296 and Beyond – Under 10% of IPv4 Space Remains: Adoption of IPv6 Is Essential", 29 January 2010, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.icann.org/en/announcements/announcement-29jan10-en.htm>

<sup>146</sup> "Where does e-waste end up?" Green Peace International, 24 februari 2009, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.greenpeace.org/international/en/campaigns/toxics/electronics/the-e-waste-problem/where-does-e-waste-end-up/>

De in eerste instantie als immateriële beschouwde data kan wel degelijk een (schadelijke) uitwerking op de materiële wereld hebben. De vraag is echter of de gebruiker van nalatigheid beticht kan worden. Natuurlijk is het de gebruiker zelf die de inhoud op het web plaatst en achterlaat. Toch moet eerst duidelijk zijn wat de omvang is van het probleem om op die manier het bewustzijn van gebruikers te kunnen vergroten. Als een personal computer niet regelmatig wordt opgeschoond, levert dat de gebruiker problemen op, bijvoorbeeld met betrekking tot snelheid van de computer en de beschikbare schijfruimte. Het is voor de individuele gebruiker en in het algemeen veel minder bekend wat precies de gevolgen zijn van het web dat niet wordt opgeschoond. Daarom kan er wellicht beter gesproken worden van onwetendheid dan nalatigheid.

## Waardering

De definitie van afvalstof aan het begin van dit hoofdstuk wijst uit dat elke stof of voorwerp tot afval kan behoren. Dit houdt in dat er soms stoffen of voorwerpen als afval worden gerekend, die soms nog zeer waardevol zijn en in eigenschappen soms vergelijkbaar zijn met met een primaire grondstof. In juridisch verband leidt dit regelmatig tot discussie.<sup>147</sup>

Het gaat dus vooral om waardering van het materiaal. De vraag is echter wanneer een spookblog tot webafval kan worden gerekend en wanneer deze nog waarde heeft? Hiervoor moet er gekeken worden naar de context van de spookblogs. De belangrijkste context is het web. Daarbij is belangrijk welk perspectief men heeft op het web, dat wil zeggen welke ideeën er zijn met betrekking tot het nut van het web en over welke kwaliteiten het zou moeten beschikken.

Deze visies op het internet zijn vaak in ontwikkeling en worden pas duidelijk op het moment dat er veranderingen in gang zijn. In de afgelopen decennia heeft het internet een grote ontwikkeling doorgemaakt. Dit wordt ook wel aangeduid met de webgeneraties Web 1.0 en Web 2.0. Tim O'Reilly noemde het begrip Web 2.0 in 2004 voor het eerst en duidde hiermee aan hoezeer het internet veranderd was ten opzichte van de beginjaren van het internet (jaren 1990) en dat nu de tweede fase ingegaan was. Vanaf dat moment werd er namelijk steeds meer gebruik gemaakt van webapplicaties, in plaats van de persoonlijke websites.<sup>148</sup> Web 2.0 wordt vaak in verband gebracht met het begrip "social media", doordat het gebruik en uitwisseling van webinhoud die door gebruikers was gecreëerd (user-generated-content) vaak wordt ingezet voor sociale doeleinden, zoals bijvoorbeeld social network sites. Web 1.0 werd vanaf toen, retrospectief, gebruikt voor de eerste fase. Web 3.0 lijkt een logische nieuwe stap te zijn in de ontwikkeling van het internet, waarbij het internet gebruik maakt van de inhoudelijke informatie, die het met elkaar in verbinding brengt. Er wordt over gespeculeerd wanneer het precies zijn intrede gaat doen, of dat het wellicht al is gebeurd.<sup>149</sup>

Volgens onderzoekers Christian Fuchs en collega's moeten de termen Web 1.0, Web 2.0 en Web 3.0 niet worden gezien als versies van het Web, die elkaar opvolgen na verloop van tijd, maar op de verschillende kwalificaties van het Web, of techno-sociale systemen, zoals zij dit noemen. Met technosociaal systeem willen Fuchs *et al* aangeven dat het Web niet gedefinieerd kan worden zonder de

---

<sup>147</sup> "Afvalkaderrichtlijn", SenterNovem, laatste wijziging op 18 mei 2005, geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.senternovem.nl/uitvoeringafvalbeheer/beleid/internationaalbeleid/euafvalwetgeving/afvalkaderrichtlijn.asp>

<sup>148</sup> Tim O'Reilly, "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", O'Reilly Media, 30 september 2005, geraadpleegd op 20 december 2010, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

<sup>149</sup> Mark Watson, Scripting Intelligence: Web 3.0 Information, Gathering and Processing, Apress, 2009

verbinding met het menselijke en sociale, zoals cognitie, communicatie en samenwerking.

Webtechnologieën en webinhoud zijn daarmee altijd sociale structuren.<sup>150</sup>

John Seely Brown en Paul Duguid belichten eveneens de sociale context van informatie. Ze proberen de technologisch deterministische visie op het informatietijdperk te doorbreken en de visionaire uitspraken die daarmee gepaard gaan. Zij geven aan dat nieuwe technologieën zich vaak richten op het verwijderen van een beperking, die relatief oppervlakkig is. Hierbij wordt het vernuft en genialiteit van fysieke informatiedragers, organisaties, instituten en praktijken zelden op waarde geschat.<sup>151</sup> Het blijkt dan ook dat technologie veel minder rigoreus wordt toegepast dan de visionairs en futuristen voorspeld hadden. De werkelijke kracht achter verandering in de maatschappij blijkt gelegen in de sociale factor, die zeer complex is. Of iets een beperking is of een hulpmiddel is niet op simplistische wijze vast te stellen. Er is vaak een verwarrende overlap.

*"[It] takes (...) the useful clues involved in restraining information as merely clutter- the husk to be discarded rather than deployed. (...) [Before] an apparent constraint is dismissed, it's important to consider the social resource that people may have developed around it."*<sup>152</sup>

De auteurs tonen aan dat juist de combinatie van technologische en sociale factoren samen tot de meest waardevolle benutting van technologie in het dagelijks leven kunnen leiden. Het blijkt dat slechts een bepaalde visie op het web op zichzelf nog geen goede context biedt, aan hand waarvan de waarde van spookblogs bepaald kunnen worden. Deze inactieve data is informatie, die tevens in een sociale context moet worden begrepen. In het hoofdstuk over blogs is beschreven dat blogs zijn ingebed in een systeem van andere technologieën, die gericht zijn op blogs.<sup>153</sup> Omdat de spookblogs gelinkt zijn aan andere sites en zelf ook links bevatten, maken de spookblogs in dit geval nog steeds deel uit van dit grotere geheel van het Web. Spookblogs zijn niet eenduidig waardevol of waardeloos. Er kan niet gegeneraliseerd worden, aangezien de informatie per spookblog anders is.

Informatie op zichzelf betekent nog niet zo veel, net zo min als een informatienetwerk, een communicatiemiddel of een netwerk van digitale technologieën. Het gaat erom wie er gebruik van maakt onder welke omstandigheden. Informatie wordt pas informatie met de tussenkomst van mensen en een sociaal netwerk. Er moet dus gekeken worden naar de gehele context, waarin spookblogs zich bevinden en tevens hoe het Web wordt gebruikt, om te bepalen of inactieve data werkelijk overbodig is geworden.

### **Benadrukken en verhullen**

De kenmerken van afval als metaphorisch concept worden betrokken op spookblogs en roept connotaties op. Wanneer er wordt gesproken van het "weggooien" van digitale data, krijgen ze een materieel karakter. Ook veronderstelt de metafoor dat spookblogs zich op een plaats bevinden, die daar niet voor bestemd is. Net als zwerfafval suggereren de spookblogs een bepaalde nalatigheid.

---

<sup>150</sup> Christian Fuchs et al, "Theoretical Foundations of the Web: Cognition, Communication, and Co-Operation. Towards an Understanding of Web 1.0, 2.0, 3.0", *Future Internet* 2010, 2, 41-59

<sup>151</sup> Brown and Duguid, *The social life of information*, 243

<sup>152</sup> Brown and Duguid, *The social life of information*, 244

<sup>153</sup> Lilia Efimova, "Passion at Work", 23

Spookblogs zijn op het web achtergelaten en hebben daar een negatief effect, aangezien de metafoor afval het web als iets waardevols beschouwt. Spookblogs hebben geen waarde meer en moeten daarom worden verwijderd.

De metafoor “spookblogs zijn afval” veronderstelt een bepaalde ideologie over de efficiëntie van het Web. Het internet is een dynamisch netwerk, waar informatie en data kunnen verouderen, van kwaliteit kunnen veranderen en hun relevantie kunnen verliezen. Inactieve data zoals spookblogs zouden overbodig zijn en moeten worden verwijderd. De werkelijke relevantie van een spookblog is echter moeilijk vast te stellen. De metafoor verhuult dat een blogger zijn spookblog wellicht bewust online kan hebben bewaard, om er op een later moment mee verder te gaan, of om te bewaren als naslagwerk. Het is dus niet zeker of de eigenaar van de spookblog zich er wel van zou willen ontdoen. Ook verhuult de metafoor dat de blogeigenaar wellicht niet eens meer gezien kan worden als degene die de blog bezit. Het collectieve karakter van het web maakt dat de blog onderdeel wordt van het geheel, dat vanwege de gelinkte structuren niet langer gesproken kan worden van één auteur.<sup>154</sup> De vraag is dus wie er precies beslist over wat er weg kan of bewaard moet worden. Blogs, ook inactief, kenmerken zich immers door hun hypertextuele inbedding op het web. Wanneer spookblogs worden verwijderd gaat dit in tegen de principes van het internet. Niet alleen worden de beginselen van het web aangetast, doordat de associatieve werking tussen webinhoud deels verloren zal gaan. Ook gaat dit ten koste van het democratische karakter van het internet, dat voor iedereen vrij toegankelijk moet zijn.

Het bepalen of spookblogs wel of geen afval zijn wordt daarmee een principiële kwestie. Aangezien er niet objectief bepaald kan worden wat weggegooid moet worden en wat niet, komt deze beslissing op een hellend vlak te staan. Die kunnen te snel worden gemaakt, onder invloed van de tijdsgeest en politieke waarden en normen.

---

<sup>154</sup> Lister et al, 40



## Hoofdstuk 4: Analyse van de metafoor ‘archief’

In deze scriptie is de hoofdvraag of het voortbestaan van online inactieve data een probleem is. Deze vraag is in eerste instantie gesteld vanuit het perspectief van het web: komen ze de kwaliteit van het web wel ten goede? Aan de hand van de metafoor afval is dit in het vorige hoofdstuk aan de orde gekomen. Er kan echter ook een ander perspectief worden gekozen, namelijk vanuit de online inactieve data zelf: de spookblogs. In het vorige hoofdstuk is duidelijk geworden, dat online inactieve data vanuit het oogpunt van de metafoor *afval* als iets waardeloos wordt beschouwd. Dit is echter een eenzijdige belichting. Zoals geconcludeerd werd in het vorige hoofdstuk is het nog maar de vraag of een blogger zich wil ontdoen van zijn blog, aangezien het voor hem of anderen als een online naslagwerk kan dienen. Voor hem en anderen kan deze online data dus nog van belangrijke waarde zijn.

De vraag is of een blogger er wellicht niet ten onrechte vanuit gaat, dat zijn blog in de toekomst altijd beschikbaar zal blijven. In hoeverre is het inactief zijn van deze data een probleem voor het behoud ervan? Met andere woorden: wat is de duurzaamheid van dit digitale materiaal?

Volgens verschillende instituten gericht op erfgoed en op e-cultuur is deze duurzaamheid niet vanzelfsprekend en daarom een belangrijk punt op de agenda.<sup>155 156 157 158 159</sup>

Zo heeft Virtueel Platform, sectorinstituut voor e-cultuur in Nederland, in mei 2009 een expert meeting georganiseerd over de duurzaamheid en het archiveren van materiaal van digitale oorsprong (“born-digital”<sup>160</sup>), ten behoeve van het behoud van digitaal cultureel erfgoed.<sup>161</sup> Er wordt geduid op het feit dat sites en andere data juist niet voor eeuwig op internet blijven staan, omdat bijvoorbeeld door de ontwikkeling van het internet in de loop der jaren de site (of applicatie) niet meer congruent is met de snelheid of met de standaarden van het internet. Veel digitaal cultureel erfgoed verdwijnt, zodat het niet meer beschikbaar is voor toekomstige generaties. Vooral kunstenaars gespecialiseerd in digitale kunst komen voor dit probleem te staan. Er wordt dan ook gepleit voor een adequate archivering van dit materiaal.<sup>162</sup>

In dit hoofdstuk zal ik beargumenteren waarom het archiveren van online data berust op een metaforisch concept en dat archief daarom als metafoor voor online inactieve data in het verlengde van de metafoor afval kan worden gezet. Dezelfde vraag dient zich immers aan: wie bepaalt er wat van waarde is en of dit moet worden bewaard of weggegooid? Ook met de metafoor *archief* stuit men op de moeilijkheid van het digitale materiaal en of dit als materieel of immaterieel beschouwd moet worden.

---

<sup>155</sup> Dekker, “Report Archive 2020 Expert Meeting”

<sup>156</sup> “E-cultuur”, Erfgoed Nederland, geraadpleegd op 20 december 2010; <http://www.erfgoednederland.nl/aandachtsgebieden/e-cultuur>

<sup>157</sup> “Uitkomsten strategisch overleg duurzame toegankelijkheid tot culturele data”, Digitaal Erfgoed Nederland, 18 juni 2010, geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.den.nl/nieuws/20100723114608>

<sup>158</sup> “Twitter Donates Entire Tweet Archive to Library of Congress”, Library of Congress, 15 april 2010, geraadpleegd op 20 december 2010, [www.loc.gov/today/pr/2010/10-081.html](http://www.loc.gov/today/pr/2010/10-081.html)

<sup>159</sup> “Morgen is vandaag al verleden tijd: Digitaal archiefbeheer: van politieke last tot maatschappelijke lust”, Nationaal Archief, 2009, geraadpleegd op 20 december 2010, [http://www.nationaalarchief.nl/images/3\\_16853.pdf](http://www.nationaalarchief.nl/images/3_16853.pdf), 4

<sup>160</sup> Born-digital: ‘digital materials that are not intended to have an analogue equivalent, either as the originating source or as a result of conversion to analogue form’, definition sourced from the list of Definitions and Concepts on the Digital Preservation Coalition website: [www.dpconline.org/advice/introduction-definitions-and-concepts.html](http://www.dpconline.org/advice/introduction-definitions-and-concepts.html) (via [www.virtueelplatform.nl/downloads/2702\\_rchive2020.pdf](http://www.virtueelplatform.nl/downloads/2702_rchive2020.pdf))

<sup>161</sup> Dekker, “Report Archive 2020 Expert Meeting”

<sup>162</sup> ibidum

In dit hoofdstuk zal voor de metafoor *archieef* de grootste openbare archiefinstelling in Nederland als referentie gebruikt worden: het Nationaal Archief. Dit archief bewaart de geschiedenis van Nederland in de vorm van documenten, brieven, prenten, landkaarten, foto's, geluid- en filmopnames uit het verleden. Het Nationaal Archief noemt zichzelf het "nationaal geheugen" van Nederland. Archieven zijn belangrijk voor de overheid, omdat deze haar werkwijze en besluitvorming kunnen aantonen. Bovendien wordt het mogelijk gemaakt om burgers of instellingen te helpen bij het zoeken naar recht of bewijs. Verder spelen ze een essentiële rol bij historisch en cultuurhistorisch onderzoek.<sup>163</sup>

Het Nationaal Archief zegt bijna 1000 jaar aan geschiedenis van Nederland te hebben opgeslagen in de archieven. Hieronder vallen de archieven van de centrale overheid, zoals vastgelegde besluitvorming en correspondentie van het landsbestuur. Deze documenten bevatten informatie over oorlogvoering, ontwikkeling van de rechtsstaat, economische ontwikkelingen, gezondheidszorg en ontdekkingsreizen en heerschappij in de overzeese gebieden.

De collectie bevat daarnaast ook particuliere archieven, die bestaan uit gegevens van personen, instellingen, verenigingen en stichtingen, die een belangrijke rol in de politieke of sociale geschiedenis hebben gespeeld of een aspect van de Nederlandse samenleving in beeld brengen.<sup>164 165</sup>

De organisatie van het Nationaal Archief geeft inzicht in hun ideologie en van een archief in het algemeen. Er is een dubbele oriëntatie op het heden en het verleden. Een archief is naast informatiebron ook cultureel erfgoed. De waardering en selectie binnen een archief is dynamisch: door het verloop van tijd en het gebruik en hergebruik van de materialen krijgen ze steeds een nieuwe betekenis. Verder is duurzaamheid een belangrijk gegeven voor het Nationaal Archief, net als toegankelijkheid. Een optimale zorg voor het Rijksarchief behoort tot haar missie. Daarbij moet er toegang zijn tot het archief voor iedere inwoner van Nederland en niet slechts voor de archiefonderzoeker.

Hieruit zullen de connotaties van de metafoor *archieef* en *archiveren* worden afgeleid.

- Heden en verleden
- Informatiebron en cultureel erfgoed
- Waardering en selectie
- Duurzaamheid
- Toegankelijkheid
- Publiek en professie

Aan de hand van deze connotaties zal de metafoor *archieef* worden betrokken op spookblogs en welke implicaties dit heeft op het denken en handelen met betrekking tot deze inactieve online data.

Omdat een aantal onderwerpen sterke verwantschap hebben, worden deze onderwerpen gezamenlijk behandeld. De wisselwerking tussen het heden en het verleden verklaart ook de wisselwerking tussen een archief als informatiebron en als cultureel erfgoed. Al deze connotaties worden in de paragraaf *Heden en verleden* gezamenlijk besproken.

---

<sup>163</sup> "Openbaarheid en toegankelijkheid", Nationaal Archief, geraadpleegd op 20 december, [www.archief.nl/openbaarheid-toegankelijkheid](http://www.archief.nl/openbaarheid-toegankelijkheid)

<sup>164</sup> "Archieven", Nationaal Archief, geraadpleegd op 20 december 2010, [www.nationaalarchief.nl/collectie/introductie/](http://www.nationaalarchief.nl/collectie/introductie/)

<sup>165</sup> "Organisatie", Nationaal Archief, geraadpleegd op 20 december 2010, [www.archief.nl/organisatie](http://www.archief.nl/organisatie)

Om in een archief te worden opgenomen vindt er eerst een waardering en selectie plaats. Het behouden van een archief heeft met duurzaamheid te maken op basis van deze waardering en selectie: de op waarde geselecteerde materialen moeten duurzaam worden opgeslagen (conserveren). Deze punten kunnen dus met elkaar in verband worden gebracht en worden samen behandeld in de paragraaf *Waardering, selectie en duurzaamheid*.

Een actueel aandachtspunt voor het Nationaal Archief is dat de geschiedenis van Nederland niet meer slechts toegankelijk is voor professionele archiefonderzoekers, maar ook voor alle inwoners van Nederland, met andere woorden: toegankelijkheid voor publiek en professie. Deze connotaties zijn samengepakt in de paragraaf *Toegankelijkheid*.

### **Heden en verleden**

Het Nationaal Archief vormt met haar uitgebreide collectie een belangrijk deel van het Nederlands cultureel erfgoed. Dit is een breed begrip. Sinds 2007 bestaat er een landelijk sectorinstituut voor erfgoed: Erfgoed Nederland. Deze stichting wordt gesubsidieerd door het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. Het richt zich op kennisoverdracht en innovatie in de erfgoedsector. Erfgoed Nederland houdt de volgende definitie aan van erfgoed:

*de door verschillende generaties overgedragen materiële (objecten) en immateriële (verhalen) cultuuruitingen van een samenleving.*<sup>166</sup>

Cultureel erfgoed kan dan ook alle mogelijke vormen aannemen: museale objecten, monumenten, gebouwde omgevingen, natuur en landschappen, symbolische praktijken zoals literatuur, feesten, muziek, kledingstijlen.

Het heden en verleden zijn nauw met elkaar verweven, omdat de presentatie en representatie van cultureel erfgoed dienen om een vorm van continuïteit te bewerkstelligen tussen verleden, heden en toekomst. Cultureel erfgoed is niet objectief, maar afhankelijk van de op dat moment heersende waarden. Die zijn op hun beurt weer afhankelijk van relaties tussen andere landen, culturen, verhalen, ervaringen, tradities en mensen.<sup>167</sup>

Ondanks dat de overheid cultureel erfgoed zo neutraal mogelijk wil benaderen, gaat dit onvermijdelijk gepaard met discussies. De archiefwetgeving en selectielijsten geven de overheid sturing in het waarderen en selecteren van archiefbescheiden. Toch zijn deze protocollen en wetten tot op zekere hoogte subjectief opgesteld, vanuit de waarden en normen kenmerkend voor deze tijd.

Dat die per periode kunnen verschillen, wordt duidelijk gemaakt door Tony Bennett, professor in sociale en culturele theorie. Zijn voorname onderzoeksgebied omvat de geschiedenis en theorie van musea, dat nauw verbonden is met het cultureel historisch bewustzijn in het algemeen en daardoor in verband te brengen met het Nationaal Archief.<sup>168</sup>

---

<sup>166</sup> "Erfgoed en betekenis", Erfgoed Nederland, geraadpleegd op 20 december 2010, [www.erfgoednederland.nl/over-erfgoed-nederland/erfgoed-en-betekenis](http://www.erfgoednederland.nl/over-erfgoed-nederland/erfgoed-en-betekenis)

<sup>167</sup> Kevin Robins, "Tradition and translation: National Culture in its Global context". In: *Representing the nation: a reader. Histories, heritage and museums*, ed. David Boswell and Jessica Evans (London: Routledge, 1999 (2004)), 16

<sup>168</sup> Tony Bennett, *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, London: Routledge, 1995

Zo geeft hij aan dat in de context van het imperialisme van eind 19e eeuw musea een grote rol speelden in de educatie van de bevolking. Hierdoor hadden tentoonstellingen een politieke lading. De blanke museumbezoeker moest zich superieur voelen ten opzichte van de gekoloniseerden. Dat werd bijvoorbeeld gedaan door objecten afkomstig uit de kolonieën tentoon te stellen als van primitieve volkeren. In de evolutie van de mens (volgens Darwin) werden de botten van Aboriginals als de botten van de “missing link” in deze lineaire ontwikkeling getoond. De staat gebruikte naast de musea ook de wereltentoonstellingen om de massa te indoctrineren met kennis vanuit een politieke ideologie. Ze werden een symbool van de officiële cultuur.<sup>169</sup>

Bennett laat hier zien dat de staat in de 19<sup>e</sup> eeuw heel duidelijk macht en controle wilde over het volk. Dit paste binnen de toenmalige tijdsgeest. Hier is dan ook een groot verschil te bemerken met het heden, waarin de overheid juist tracht dienstbaar te zijn naar de samenleving. Op de site van het Nationaal Archief is te lezen dat de overheid middels toegankelijkheid van het archief verantwoording wil afleggen over haar werkwijze en de burger wil helpen bij zijn zoektocht naar informatie.<sup>170</sup>

Hier wordt ook de wisselwerking tussen cultureel erfgoed en informatiebron duidelijk: het verleden dient als een informatiebron voor het heden. De verzameling van objecten en documenten krijgen immers in het heden hun betekenis. Voor het Nationaal Archief is de maatschappelijke waarde van het object een voorwaarde om het te bewaren.<sup>171</sup>

Dat de overheid ook vandaag de dag nog sturend is in het bepalen van wat inwoners van Nederland belangrijk behoren te vinden binnen de geschiedenis in relatie tot de Nederlandse cultuur, blijkt uit de vorming van de canon van Nederland in 2007. Die werd op verzoek van het ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap samengesteld. De canon bestaat uit 50 onderdelen, zoals belangrijke personen, creaties en gebeurtenissen, waarvan de commissie vond dat deze bepalend waren voor de ontwikkeling van Nederland tot het land dat het nu is. Volgens de Onderwijsraad was er een tekort aan aandacht voor de canon als uiting van de culturele identiteit en behoefte aan onderhoud van het collectief geheugen. De canon is sinds augustus 2010 opgenomen in de kerndoelen voor het primair en voortgezet onderwijs.<sup>172</sup>

Het heden en verleden speelt ook een rol in het geval van de spookblogs. Een kenmerk van blogs is dat individuele posts over het algemeen van een datum zijn voorzien en in (omgekeerd) chronologische volgorde staan. Toch kent het web geen sterke onderscheiding tussen het heden en verleden, zoals een archief dit wel kent. Op het web komt alle informatie samen in één medium, ongeacht of dit actuele informatie is of juist verouderd. Het kent geen systematische of chronologische opbouw. Bij het zoeken naar informatie kan het daarom lastig zijn om te bepalen of de gevonden informatie nog wel relevant is.

Spookblogs behoren nog niet tot cultureel erfgoed, omdat er hierover nog geen duidelijke richtlijnen zijn gevormd. Wel kunnen spookblogs informatiebronnen zijn in cultuurhistorisch perspectief, zowel op het niveau van hun inhoud als ook op niveau van de opbouw van het medium.

---

<sup>169</sup> Tony Bennett, “The Exhibitionary Complex” In: *Representing the nation: a reader. Histories, heritage and museums*, ed. David Boswell and Jessica Evans (London: Routledge, 1999 (2004)), 351

<sup>170</sup> “Openbaarheid en toegankelijkheid”, Nationaal Archief

<sup>171</sup> “Wat is waardering?” Nationaal Archief, geraadpleegd op 21 december, [www.archief.nl/waardering-selectie/waardering-selectie-waar-gaat-het-om/wat-is-waardering](http://www.archief.nl/waardering-selectie/waardering-selectie-waar-gaat-het-om/wat-is-waardering)

<sup>172</sup> “Veel gestelde vragen”, EnToen.nu, geraadpleegd op 21 december 2010, <http://entoen.nu/faq>

## Waardering, selectie en duurzaamheid

Net als de metafoer afval impliceert ook archief materialiteit. In een archief liggen documenten en andere objecten opgeslagen. Dit gebeurt fysiek in een speciaal daarvoor ingericht gebouw: het Nationaal Archief bevindt zich in Den Haag.

Of iets in het archief terecht komt, wordt bepaald aan de hand van een waardering: het afwegen van waarden en belangen. In het vorige hoofdstuk is de waardering beschreven voor data met het oog op de kwaliteit van het web. Nu wordt vooral gelet op de inhoud. Er is voorgeschreven met welke belangen en waarden rekening moet worden gehouden bij het opstellen en vaststellen van een selectielijst. Na de waardering vindt de selectie plaats, waarbij de vraag is wat er nu precies bewaard moeten worden. Bij de selectie van bescheiden voor het papieren archief lijkt dit relatief makkelijk te bepalen, aangezien documenten een afgebakend object vormen. In het geval van informatie van digitale oorsprong ligt dit anders.

Er wordt op dit moment gezocht naar goede manieren om digitaal materiaal duurzaam te archiveren. William Uricchio, professor mediavergelijking bij het Massachusetts Institute of Technology (MIT) en Universiteit Utrecht, bespreekt de media-ontologie van digitaal materiaal en waarom dit zo anders is dan analoge materiaal. Wat het archiveren van digitaal materiaal vooral moeilijk maakt is dat men nog steeds geneigd is te denken in de vormen van analoge media en in de vorm van de archieven van die oude media. Nu is het archiveren van e-mail nog wel de makkelijkste vorm om digitaal te archiveren, geeft Uricchio aan, maar:

*social media such as blogs (web logs), wiki's, massively multiplayer role-playing games, and various on-line social spaces that lack any homologies to traditional archival objects face a far more difficult situation. In the case of social media, there are neither pre-existing archival categories nor memory institutes charged with collection, selection, restoration, preservation and access.*<sup>173</sup>

Er bestaan dus vele vormen van digitale media en/of objecten, met elk hun eigen kenmerken, die significant verschillen van andere archiefstukken.

Uricchio maakt het onderscheid tussen dynamische objecten en stabiele objecten. Hoewel hij het belangrijk vindt om dit digitale cultureel erfgoed te bewaren, ziet hij in dat dynamische objecten thuishoren in een genetwerkte structuur. Wanneer de dynamische objecten uit deze genetwerkte structuur worden gehaald, missen ze hun context. Uricchio leent hiervoor een begrip uit de biologie, neurologie en computerwetenschappen: *high connectivity*. Het verwijst naar de hoge mate van contact tussen de verschillende nodes in het netwerk, en naar zowel interactief en iteratief gedrag.<sup>174</sup>

Een blog is een voorbeeld van zo'n dynamisch en genetwerkt object.

---

<sup>173</sup> William Uricchio, "Moving beyond the artefact: Lessons from participatory culture", in: *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Marianne van den Boomen et al. 9Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009), 136

<sup>174</sup> Hier gebruikt Uricchio het woord *iterative*, wat vertaald kan worden als de kwalificatie van een proces dat bij herhaling een aantal bewerkingen uitvoert totdat aan een gestelde voorwaarde wordt voldaan.

*Blogs [...] are not only highly dynamic as texts; they are examples of networked and collaborative cultural production. They depart from the strictures (and legal definitions) of authorship familiar from the book or film, and are instead accretive, multiply voiced, collective, and ongoing. (...) Yet, this collaborative dynamism is a core defining aspect of today's new social media* <sup>175</sup>

Hier snijdt Uricchio nog een ander kenmerk en tegelijkertijd moeilijkheid aan van blogs en andere social media in het algemeen. Het samenwerkingsaspect van een dynamisch object maakt het namelijk lastig om het object te “bevrozen” en te bewaren als een stabiel object. Het blijft zich namelijk veranderen, omdat er steeds andere mensen mee bezig zijn.

Dit is wat bedoeld wordt met *collaborative dynamism*. Het is dus moeilijk vast te stellen wie de werkelijke auteur is van zo'n werk. Dit hoeft geen probleem te zijn wanneer het dynamische object zich nog bevindt in de genetwerkte structuur, maar bij het archiveren op de manier zoals we dat tot nog toe kennen is dit wel een heikel punt.

Social media, waar blogs onder vallen, kunnen volgens Uricchio beter worden vergeleken met de orale cultuur dan met de printcultuur:

*Decentralized, networked, collaborative, accretive, ephemeral and dynamic...these developments and others like them bear a closer resemblance to oral cultures than to the more stable regimes of print (writing and the printing press) and trace (photography, film, recorded sound). Time-bound and contingent, they are at odds with the durability of the printed word and photographed image. Spread from person to person, with the always present possibility of manipulation and mutability, they differ in the main from the relative stability and uniformity of the traditional fixed media.* <sup>176</sup>

De meeste van deze sociale media kunnen echter worden gevat in tekst, beeld of geluid, waarmee ze een belangrijk verschil maken met de orale cultuur. Bij het bewaren van digitale objecten, zoals blogs, gaat het erom te bepalen wat er nu precies moet worden vastgehouden in het archief. Uricchio duidt erop hoe de dynamiek, collaboratie en circulatie van social media een belangrijke rol speelt in hun betekenis. <sup>177</sup> Daarnaast heeft Greg Myers, professor in retoriek en communicatie, bestudeerd welke vele functies hyperlinks in blogs kunnen hebben. Hij heeft ze onderverdeeld in verschillende categorieën:

- Meer informatie geven over datgene wat in de blogtekst wordt geschreven
- Een bewijsvoering van datgene wat in de blog wordt beweerd
- Waardering tonen of toeschrijving erkennen
- Het in actie brengen van de lezer
- Een oplossing geven voor het ontbreken van bepaalde informatie in de blogtekst

---

<sup>175</sup> Uricchio, “Moving beyond the artefact”, 137

<sup>176</sup> Uricchio, “Moving beyond the artefact”, 140

<sup>177</sup> Uricchio, “Moving beyond the artefact”, 141

- iets anders vertellen dan de blogtekst (bij wijze van ironie en/of grap)<sup>178</sup>

Het gebruik van links is wat blogs kenmerkt en maakt onderdeel uit van de betekenis van de blog. Bij het archiveren van (spook-)blog moet deze betekenis ook behouden blijven. Het is nog niet duidelijk op welke manier dit het beste kan gebeuren.

De Library of Congress is inmiddels begonnen met het archiveren van digitaal cultureel erfgoed. Het federaal cultureel instituut in de Verenigde Staten, behoort tot een van de grootste bibliotheken ter wereld. Zij heeft op 15 april 2010 laten weten dat zij van Twitter het complete archief van microblogs gedoneerd krijgt, waarin de publieke berichten vanaf het begin in 2006 zijn opgenomen. Dit archief zal omwille van haar sociaal culturele en historische waarde door Library of Congress, afdeling Digital Preservation, worden bewaard, als een naslagwerk of studieobject. De berichten worden niet online bewaard, maar gaan op zichzelf een database vormen, die wordt opgeslagen op een plaats buiten het internet.<sup>179</sup> Het geheel van deze tweets is nu afgezonderd van zijn context binnen het web en gaat functioneren als een zelfstandig object. De tweets in dit archief hebben nu alleen nog maar de context van elkaar en staan niet langer in verbinding met de documenten, sites, beelden en andere digitale gegevens, waarnaar de hyperlinks verwijzen.

Als goed voorbeeld van het archiveren van born-digital material tot nu toe noemt Uricchio de "Wayback Machine" tot nu toe een goed begin als vorm van opslaan.<sup>180</sup> Sinds 1996 houdt oprichter Brewster Kahle dit internet archief bij, door op regelmatige basis momentopnames te maken van websites. Zo kan men de veranderingen in de loop van de tijd bekijken. Hierbij worden zoveel mogelijk hyperlinks intact gehouden. Dit is al een goede stap om data van digitale oorsprong op een zo nauwkeurig mogelijk manier bewaren, aldus Uricchio.<sup>181</sup>

### **Toegankelijkheid**

Een van de belangrijkste doelen van het Nationaal Archief is het duurzaam toegankelijk maken van de collectie voor het publiek. Daarmee wordt in eerste instantie bedoeld, dat naast professionals de archieven voor iedere inwoner van Nederland openbaar moeten zijn. Deze vraag naar toegankelijkheid vindt het Nationaal Archief een logisch gevolg van de tijd waarin we nu leven, waar informatie een zeer belangrijke rol speelt. Zij spreekt van "infocratie"<sup>182</sup>:

*In de infocratie van de 21e eeuw kan de opdracht van een archiefdienst niet meer beperkt worden tot bewaarder, behoeder en presentator van oude en nieuwe archieven. Er is meer te doen dan passief beschikbaar stellen en actief presenteren. De nieuwe generatie archiefgebruikers eist een actieve rol voor zichzelf op in de waardering en beoordeling van de informatie. Zo wordt het sociale web betreden en wordt de collectie op een uitdagende en inspirerende manier deel van het publieke domein.*<sup>183</sup>

<sup>178</sup> Myers, 38

<sup>179</sup> "Twitter Donates Entire Tweet Archive to Library of Congress", Library of Congress

<sup>180</sup> Wayback Machine: zie [www.archive.org/web/web.php](http://www.archive.org/web/web.php)

<sup>181</sup> Uricchio, "Moving beyond the artefact", 143

<sup>182</sup> Infocratie wijst op een moderne organisatie, waarin informatie een belangrijk machtsmiddel is (zie: Arre Zuurmond, *De Infocratie: een theoretische en empirische heroriëntatie op Weber's ideaaltype in het informatietijdperk*, Delft, Phaedrus, 1994)

<sup>183</sup> "Organisatie", Nationaal Archief

Het Nationaal Archief is zich er dus bewust van dat door de komst van interactieve technologie het publiek meer zeggenschap heeft gekregen. Henry Jenkins is professor in literatuurstudies en directeur van het Comparative Media Studies Program aan het Massachusetts Institute of Technology (MIT). Hij heeft veel geschreven over mediaconsumptie. De participatie door velen heeft het internet gemaakt tot wat het nu is. Jenkins schrijft in 2002 over mediafans en hoe het internet de *collectieve intelligentie* (een term van Pierre Levy)<sup>184</sup> van hen heeft gemanifesteerd en gestimuleerd, doordat het publiek binnen de huidige mediaomgeving de mogelijkheid krijgt om actiever en kritischer te zijn.<sup>185</sup>

De snelheid waarmee mensen met elkaar kunnen communiceren biedt een groot potentieel voor de transformatie van de bestaande structuren van kennis en macht. Er is een toenemende autonomie van de mediaconsument. Hij zag dat het publiek een andere rol kreeg in het veranderende medialandschap, onder invloed van nieuwe technologieën. Aan de vormen van de nieuwe participatiecultuur liggen drie trends ten grondslag:

1. Anders omgaan met mediainhoud: nieuwe tools en technologieën hebben mediaconsumenten de mogelijkheid gegeven om content te archiveren, annoteren, aanpassen en te circuleren.
2. Zelf maken van media: Do-It-Yourself (DIY) mediaproductie
3. De vloedstroom van deze plaatjes, ideeën, verhalen: creëren een actieve manier van toeschouwer zijn.<sup>186</sup>

Jenkins beschrijft dat deze drie trends de manier veranderd hebben hoe consumenten zich verhouden tot elkaar, tot mediateksten en tot mediaproducten. Mediaconsumenten zijn volgens hem niet meer volledig afhankelijk van de cultuurindustrie, maar ook niet volledig autonoom. Doordat interactieve publieken samen als een gemeenschap (community) fungeren en hun reflectie kunnen geven op media, is hun autonomie ten opzichte van media wel vergroot.<sup>187</sup>

Deze democratie die het internet kenmerkt, geeft dus aan iedere gebruiker enerzijds de mogelijkheid om rechtstreeks te publiceren, zonder tussenkomst van instanties, wat Jenkins Do-It-Yourself media noemt.<sup>188</sup> Aan de andere kant geeft het de gebruiker dus ook de mogelijkheid te bewaren wat hij wil zonder tussenkomst van instanties, zoals bijvoorbeeld het Nationaal Archief. Hier zou de term Do-It-Yourself-History voor worden kunnen gebruikt, zoals Raphael Samuel dit noemt in relatie tot de *historicist turn*: de opkomst van het erfgoed-denken in de jaren '60 van de vorige eeuw.<sup>189</sup> Als gevolg van -en als reactie op- de modernisatie was er een grote belangstelling en hang naar het verleden in Groot-Brittannië in die tijd. Hij signaleert hierbij "collecting mania" (de drang tot behouden) en een "nostalgia for the present". Het recente verleden was hierbij net zo interessant als het verdere verleden en men wilde zich vastklampen aan een tijd die verloren dreigde te gaan. Erfgoed is daarmee een houding tegenover het verleden. Naast het industriële erfgoed uit de jaren '50 en de

---

<sup>184</sup> Intelligentie is volgens Levy een combinatie van kennis, vaardigheden en begrip. De samenwerking tussen gebruikers van het internet, creëert een vorm van gezamenlijke intelligentie die middels het web wereldwijd gedistribueerd wordt, steeds meer toeneemt en tegelijkertijd wordt bijgestuurd. (Pierre Levy, *Collective Intelligence*, 1997)

<sup>185</sup> Henry Jenkins, "Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans". In: *The New Media Book*, British Film Institute, 2002

<sup>186</sup> ibidum

<sup>187</sup> ibidum

<sup>188</sup> ibidum

<sup>189</sup> Raphael Samuel, "Resurrectionism". In: *Representing the nation: a reader. Histories, heritage and museums*, ed. David Boswell and Jessica Evans (London: Routledge, 1999 (2004)), 163, 164



behoud van de spoorwegen rekt hij hiertoe ook het bewaren en behouden van ander erfgoed, zoals dagelijkse gebruiksvoorwerpen, foto's en ansichtkaarten uit het verleden, "country houses" (1980), pop-memorabilia, etc. Dit uitte zich in de kleine museumpjes, die door de gewone bevolking werden begonnen, en niet door de elite. Het bewaren en historiseren kreeg een democratisch en toegankelijker karakter: "Do-It-Yourself History". Omdat dit erfgoed, dat mede door de lagere sociale klassen werd verzameld, gericht is op de verering van het dagelijks leven, krijgt het een narratief karakter. Samuel noemt dit "history from below", wat hij minstens zo belangrijk vindt. Geschiedenis wordt zo ook vanuit de samenleving geschreven.<sup>190</sup>

Het web bestaat inmiddels uit een zeer grote hoeveelheid opgeslagen data, die door alle gebruikers in de loop der jaren bij elkaar is verzameld. Do-it-Yourself-Media en Do-it-Yourself-History komen op dit punt samen. Inhoud wordt door gebruikers geproduceerd en/of geupload en is voor iedereen beschikbaar. Video-sharing-site YouTube is hier een goed voorbeeld van. Het succes van YouTube is gebaseerd op het archief dat het in de loop van zijn bestaan heeft opgebouwd. Daarnaast kunnen gebruikers op elk moment nieuwe filmpjes toevoegen.

De totale verzameling van inactieve online blogs is als "history from below" waardevol, omdat hierin veel details zijn opgenomen van het recente verleden en het gedachtengoed van de bloggers en vormt de digitale equivalent van "nostalgia for the present" of in ieder geval het recente verleden.

In tweede instantie bedoelt het Nationaal Archief met toegankelijkheid dat de informatie in de archieven goed geordend moet zijn, zodat die op redelijke wijze doorzoekbaar is. Het Nationaal Archief werkt met een 'klassieke inventaris plus'. Dit is een inventaris die op klassieke wijze is geordend, maar waaraan per inventarisnummer of rubrieksniveau informatie met betrekking tot de selectielijst en de handeling op grond waarvan het stuk of de rubriek is bewaard, is toegevoegd.<sup>191</sup> De "klassieke inventaris plus" is een vooraf vastgesteld systeem van archiveren en het Nationaal Archief zal een document op basis daarvan interpreteren en indelen. De ordening van documenten binnen het archief is eenzijdig en niet neutraal. De manier waarop wordt gearchiveerd wordt onderdeel van de betekenis.

Het archiveren van spookblogs zal niet op eenduidige manier mogelijk zijn. Het web is niet hiërarchisch opgezet, maar werkt associatief met behulp van hyperlinks. Door een vaste indeling in een archief, bijvoorbeeld op basis van de auteursnaam of het onderwerp van de blog, zou deze "high connectivity" (zoals die door Uricchio is besproken) verloren doen gaan en daarmee een deel van de betekenis. Het Nationaal Archief begint de voordelen van deze kenmerken van het internet in te zien en ontsluit haar eigen collectie nu gedeeltelijk via internet. Beeldmaterialen worden in stappen gedigitaliseerd naar een beeldbank, die op verschillende manieren doorzoekbaar is. Het Nationaal Archief maakt ook gebruik van social media zoals Flickr, een photo sharing site, waarbij per foto extra informatie is toe te voegen door het publiek. In juli 2010 liet het Nationaal Archief weten dat zij een groot aantal foto's heeft gedoneerd aan Wikimedia, een (van oorsprong Amerikaanse) organisatie zonder winstoogmerk met als doelstelling aan iedereen vrije informatie ter beschikking te stellen. Door

---

<sup>190</sup> ibidum

<sup>191</sup> "Openbaarheid en toegankelijkheid", Nationaal Archief

digitalisering kan de overheid mogelijk relevante informatie voor de burgers sneller en actief openbaar maken.<sup>192</sup>

### **Benadrukken en verhullen**

In dit hoofdstuk is aangetoond dat *archief* met betrekking tot spookblogs een metaforisch concept is, met benadrukkende aspecten en verhullende aspecten. De metafoor archief roept connotaties met het verleden in relatie tot het heden, waarbij het gearchiveerde cultureel erfgoed als een informatiebron dient. Archief duidt ook op de selectie van materiaal of objecten, die van waarde zijn. De objecten worden in een archief duurzaam bewaard, maar moeten ook toegankelijk zijn voor zowel professioneel gebruik als ook het publiek.

Het betrekken van de metafoor archief op spookblogs benadrukt dat ze van historische waarde zijn en dat ze niet verloren mogen gaan voor toekomstige generaties, als informatiebronnen en naslagwerk. Het benadrukt ook dat ze op chronologische of anderszins logische wijze georganiseerd kunnen worden.

*Archief* verhult dat een spookblog een verzameling van samenhangende posts is, in plaats van een document of object. Wanneer spookblogs gearchiveerd worden, wordt het geheel aan blogs op dezelfde manier tot een object gevormd. Daarmee verhult de metafoor de hypertextuele eigenschappen van spookblogs, die juist niet uit de genetwerkte context gehaald kunnen worden, om hun volledige betekenis tot uiting te laten komen.

De metafoor archief impliceert dat spookblogs als objecten gefixeerd kunnen worden en zo zullen ze dan ook benaderd worden. Door dingen op een bepaalde manier te benoemen en te presenteren, krijgen ze bovendien een waarde. De miljarden Twitterberichten die door Library of Congress gearchiveerd gaan worden, krijgen alleen al door de institutionele context van de staatsbibliotheek een historische waarde. Door deze context zullen spookblogs niet meer individueel op waarde worden geschat, maar onderdeel gaan uitmaken van een collectie. Het is belangrijk om in te zien dat de betekenis van deze objecten hierdoor een gefixeerd karakter zullen krijgen, waarbij andere opties worden uitgesloten. Dit, in tegenstelling tot de genetwerkte structuur van het web, waarbij de betekenis dynamisch blijft en steeds op andere wijze geïnterpreteerd kan worden.

---

<sup>192</sup> "Morgen is vandaag al verleden tijd", Nationaal Archief

## Hoofdstuk 5: Ambivalentie van inactieve online data

Aan de hand van spookblogs, die een concrete focus hebben gehad binnen dit onderzoek, is er geprobeerd een antwoord te formuleren op de vraag of inactieve online data een probleem zijn. De methode van dit onderzoek, metafooranalyse, is ondersteunend geweest om in te zien hoe taal vormend is in het begrijpen van processen en fenomenen. Gebleken is dat de metafoor *spookblog* connotaties heeft met dood, ontlichaming, ronddolen en desolatie. Spookblog impliceert dan ook een passieve houding, met als gevolg dat de inactieve data op het web aanwezig blijft. Het verhuult echter dat er mogelijkheden zijn om actie te ondernemen. Wanneer hier dan ook de (actieve) handelingen *weggoeien* of *bewaren* tegenovergesteld worden, middels de metaforen *afval* of *archief*, dan zien we dat geen van beide een duidelijk antwoord geven op de vraag of inactieve online data een probleem zijn. Zowel *weggoeien* als *bewaren* zijn beide gericht op waarden. Met de metafoor *afval* wordt er echter een nadruk gelegd op de waarde van (de functie van) het Web, terwijl bij *archief* juist wordt gekeken naar de waarde van de inhoud zelf. Voor beide geldt dat die waarde niet objectief is vast te stellen.

De woorden *weggoeien* of *bewaren*, zijn in feite voortvloeijsels van traditionele media. Online data zijn hier tot nog toe voortdurend mee vergeleken. Uit dit onderzoek is echter naar voren gekomen dat er significante verschillen zijn. Het gaat hier om de ambivalenties van inactieve online data. Deze zijn op meerdere gebieden te bemerken.

Ten eerste bestaat er een spanningsveld tussen de immaterialiteit en materialiteit van digitale data. Uit de metafooranalyse van *spook* bleek dat online data vaak als iets immaterieels wordt beschouwd. Digitale data is immers niet tastbaar. Anderzijds werd duidelijk dat online data toch een zekere mate van materialiteit hebben. Blogs kunnen juist worden gezien als fysieke objecten, die een zekere afbakening hebben en die zelfs fysieke eigenschappen toegeschreven krijgen. De materialiteit van online data wordt manifest door de fysieke groei van het internet. Dit heeft te maken met de toename van computers en servers en het gepaard gaande *weggoeien* van oude computers en andere apparatuur, zo bleek uit de analyse van de metafoor *afval*. Ook *archief* impliceert materialiteit. Archiveerbare objecten worden gevormd in de afbakeningen op basis van de definities, die toegekend worden aan het materiaal, zoals we dit hebben gezien bij de definitie van blog. Toch zijn digitale data slechts opgebouwd uit series enen en nullen en daarbij niet tastbaar. In beide gevallen is deze data *in material*, omdat die is opgesloten in digitale apparatuur.

De tweede ambivalentie ligt besloten in de eigenschap van online data dat zowel dynamisch is, maar ook statisch. Online digitale entiteiten zijn veranderbaar en bevinden zich in een netwerk. Daarom is hun vorm tijdelijk en contingent. Tegelijk hebben ze ook een vaste, statische vorm, in de vorm van tekst, beeld of geluid. Deze dynamiek speelt een rol in de betekenis van digitale entiteiten, maar zorgt ervoor dat het moeilijk af te bakenen is als object. Het afzonderen van deze entiteiten in een archief, dat een statisch karakter heeft, wordt dus problematisch, omdat het hiermee een deel van de eigenschappen verliest. Het genetwerkte karakter van blogs geeft ze namelijk een extra laag van betekenis. Digitaal, online materiaal is dan ook te dynamisch voor statische doeleinden zoals een archief.

Een derde ambivalentie moet gezien worden in de relatie tussen het verleden en het heden. Een archief is heel duidelijk gericht op het bewaren van het verleden dat in het heden een betekenis krijgt, met het oog op de toekomst. Het cultureel erfgoed wordt gewaardeerd en geselecteerd op basis van de heersende waarden en normen. Hierbij is lineariteit een belangrijk principe.

Het web fungeert soms als een archief, gezien de inmiddels zeer grote hoeveelheid opgeslagen data, die door alle gebruikers in de loop der jaren bij elkaar is verzameld en voor anderen beschikbaar is. Maar hoewel een kenmerk van blogs is dat individuele posts over het algemeen van een datum zijn voorzien en in (omgekeerd) chronologische volgorde staan, kent het web in het algemeen geen lineariteit. Er is geen onderscheiding tussen het heden en het verleden, dit komt immers allemaal samen in één medium. Een ander belangrijk verschil met een archief is dat het Web dynamisch is, omdat het voortdurend in beweging blijft door aanpassingen, toevoegingen en verwijderingen van data.

De vierde ambivalentie is het democratische karakter van online data. Do-it-yourself-media (het zelf produceren van media zonder tussenkomst van instanties) en Do-it-yourself-history (het zelfstandig historiseren zonder tussenkomst van instanties) komen op het punt van inactieve online data samen. Het produceren, maar ook bewaren en historiseren krijgen hierdoor een democratisch karakter. Deze democratie komt tevens naar voren in de collectieve eigenschap van het web. Het maakt dat de blog onderdeel wordt van het geheel en dat vanwege de gelinkte structuren niet langer gesproken kan worden van één auteur. De vraag is dus wie er precies beslist over wat er weg kan of bewaard moet worden. Het verwijderen van spookblogs gaat tegen de democratische principes in van het internet, aangezien de spookblog intussen wellicht tot de “community” behoort, kan het verwijderen van spookblogs de associatieve werking tussen webinhoud deels verloren gaan.

Binnen het paradigma van traditionele media zal een benadering van het vraagstuk, of inactieve online data een probleem zijn, niet leiden tot een adequate oplossing. De ambivalenties maken het moeilijk een beslissing te nemen tussen “weggooien” of “bewaren”.

Het lijkt erop dat de initiële vraag van dit onderzoek niet de juiste is. De conclusie van dit onderzoek is dan ook niet een eenduidig antwoord op de hoofdvraag, maar een nuancering. Spreken over een probleem nodigt uit tot een waardeoordeel van online inactieve data. De besproken ambivalenties hoeven echter niet per definitie een probleem te zijn; ze kunnen ook juist worden beschouwd als kenmerkende eigenschappen van online inactieve data, die vooral andere benaderingswijzen vragen. Welke dit precies zullen zijn, moet vervolgonderzoek uitwijzen, waarbij de inzichten verkregen met behulp van dit onderzoek als uitgangspunt kunnen worden genomen.

## Nawoord en dankbetuiging

Tijdens mijn masterstage bij IKEA deed ik een onderzoek naar social media en stelde een adviesrapport op. Het viel mij daarbij op dat ik zeer regelmatig stuitte op informatie, die al heel lang niet meer relevant was. De vraag die dit bij mij opriep, was waarom dit niet werd verwijderd van het internet. Dit was een belangrijke aanleiding voor het onderzoek van deze scriptie.

Dat het onderwerp actueel is, bleek ook menigmaal tijdens deze scriptie, waarbij ik soms moeite had om de datum waarop informatie was gecreëerd, of gegevens over de auteur te achterhalen en aan de hand hiervan de kwaliteit van de bronnen in te schatten.

De scriptie heeft mij doen inzien, dat informatie meer is dan data alleen en dat de waarde ervan subjectief is. Er kan niet zomaar gesteld worden dat informatie moet verdwijnen, omdat binnen verschillende contexten de data van betekenis kan veranderen. Deze nuancering, die als uitkomst van dit onderzoek naar voren is gekomen, is voor mij een typisch voorbeeld van hoe dit vakgebied voor mij verrassend en boeiend is.

Het is voor mij van onschatbare waarde, dat ik deze studie heb mogen volgen en nu dan ook succesvol heb afgerond. Hiervoor ben ik erg dankbaar voor de steun die ik heb gekregen vanuit mijn omgeving, in de vorm van interesse en medeleven. Er zijn een aantal personen, die ik specifiek wil bedanken:

Erna Kotkamp: die er scherp op was om de kwaliteit in mijn werk te waarborgen, er was als ik even vastliep en me motiveerde, zodat ik er weer tegenkon.

Marianne van den Boomen, die mij inspireerde met haar werk en haar enthousiasme.

Rutger Sassen en Brian Pauw, voor hun hulp bij het zoeken naar de juiste IT-informatie, zogezegd de puzzelstukjes die ik nodig had.

Mijn collega's bij IKEA Utrecht, die ten alle tijden rekening hebben gehouden met prioriteiten in het kader van mijn studie en mijn werktijden hierop altijd flexibel hebben willen indelen.

Gonnie Janssen, die zichzelf als klankbord aanbood en onder meer op een warme zomeravond bereid was tot in de kleine uurtjes achter de computer te brainstormen over het scriptieonderwerp.

Zwanny de Bruin, die mij op gepaste momenten van een "crisisinterventie" kon voorzien 😊

Mijn familie en vriendinnen voor hun steun en begrip, ondanks dat ik ze regelmatig -vooral in het laatste jaar- (gedeeltelijk) heb moeten verwaarlozen. (Ik maak het allemaal goed in 2011!)

De afgelopen viereneenhalf jaar zouden niet hetzelfde zijn geweest zonder de uitzonderlijke steun van die ene persoon, die mij tijdens de gehele studie (en daarvoor) altijd heeft bijgestaan, aangemoedigd en geprezen: Christian, je bent de beste!

## Bibliografie

### boeken

Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, 1981. Vertaald door Sheila Faria Glaser. University of Michigan Press, 1994

Bennett, Tony; *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*, London: Routledge, 1995

Blake, Charly; Van Elferen, Isabella, "In search of Kraftwerk's Ueberthing: Music, machines and Spectrality" forthcoming in F. Botting and C. Spooner (ed.), *Monstrous Media/Spectral Subjects: Imaging Gothic Fictions from the Nineteenth Century to the Present*, Manchester University Press, 2012

Boomen, Marianne, van den; Lammes, Sybille; Lehmann, Ann-Sophie, Raessens; Joost; Schäfer, Mirko Tobias, *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009

Boswell, David; Evans Jessica, *Representing the nation: a reader. Histories, heritage and museums*, London: Routledge, 1999 (2004)

Breukers, Chrétien; Roze, Merel, *Schrijfwijzer voor het web*, Amsterdam: Uitgeverij Augustus, 2009

Brown, John Seely; Duguid, Paul, *The Social Life of Information*, Boston, MA: Harvard Business School Press, 2000

Jenkins, Henry, "Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans". In: *The New Media Book*, British Film Institute, 2002

Lakoff, George; Johnson, Mark, *Metaphors We Live By*, Chicago, The University of Chicago, 1980, republished 2003

Lister, Martin; Dovey, Jon; Giddings, Seth; Grant, Iain; Kieran, Kelly, *New Media: a critical introduction*, Oxon: Routledge, 2003. Herdruk in 2006

Myers, Greg, *Discourse of Blogs and Wiki*, London / New York: Continuum, 2010

Nunes, Mark, "The problem of cyberspace", in *Cyberspaces of everyday life*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006

Simons, Jan, "Interface" in *Interface en cyberspace: inleiding in de nieuwe media*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2002

### proefschriften

Bildt, Ilona, van de; "Death on the screen: an imitation of life? Life and death in the online environment", master dissertation Universiteit Utrecht, 2008

Boomen, Marianne, van den, *Transcoding the Internet: How metaphors matter in digital praxis*. Utrecht: Utrecht University (forthcoming).

Efimova, Lilia, "Passion at Work: Blogging Practices of Knowledge Workers", PhD dissertation, Universiteit Utrecht, 2009, Enschede: Novay

Schäfer, Mirko Tobias *Bastard Culture! User Participation and the extension of cultural industries*, PhD. Dissertation, Utrecht: Utrecht University, 2008

### artikelen

Baliga, Jayant; Hinton, Kerry; Ayre, Robert; Tucker, Rodney S. 2008. 'Carbon footprint of the Internet'. *Telecommunications Journal of Australia*. 59 (1): pp. 5.1 to 5.14.; via [www.tja.org.au/index.php/tja/article/view/93/128](http://www.tja.org.au/index.php/tja/article/view/93/128) (geraadpleegd op 24 december 2010)

Blood, Rebecca. "Weblogs: A History and Perspective", *Rebecca's Pocket*. 7 September 2000 (laatst herzien 26 juli 2010), [http://www.rebeccablood.net/essays/weblog\\_history.html](http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html)

boyd, danah, "A Blogger's Blog: Exploring the Definition of a Medium." *Reconstruction*

6(4), 2006, <http://reconstruction.eserver.org/064/boyd.shtml>  
(This is part of a special issue on Theories/Practices of Blogging, eds. Michael Benton and Lauren Elkin.)

Dekker, Annet, "Report Archive 2020 Expert Meeting" In: **Archive 2020 - Sustainable Archiving of Born-Digital Cultural Content**, Virtueel Platform, 2010

Elferen, Isabella, van, "Dances with Spectres: Theorising the Cybergothic," *Gothic Studies*, Volume 11, Number 1, May 2009, 99-112

Fuchs, C.; Hofkirchner, W.; Schafranek, M.; Raffl, C.; Sandoval, M.; Bichler, R. Theoretical Foundations of the Web: Cognition, Communication, and Co-Operation. Towards an Understanding of Web 1.0, 2.0, 3.0. *Future Internet* 2010, 2, 41-59.

Gantz, John; Reinsel, David, "IDC-Multimedia White Paper: As the Economy Contracts, the Digital Universe Expands", IDC, mei, geraadpleegd op 24 december 2010 <http://www.scribd.com/doc/15748837/IDC-Multimedia-White-Paper-As-the-Economy-Contracts-the-Digital-Universe-Expands>

Hins, A.W., "Het Ijzeren Geheugen van Internet". In: *Ars Aequi*, juli / augustus 2008, via: [http://www.ivir.nl/Publicaties/hins/AA\\_jul\\_aug\\_2008\\_Het\\_ijzeren\\_geheugen\\_van\\_internet.pdf](http://www.ivir.nl/Publicaties/hins/AA_jul_aug_2008_Het_ijzeren_geheugen_van_internet.pdf)

Lovink, Geert, "Blogging, the nihilist impulse", *Eurozine.com*, 2 januari 2007, <http://www.eurozine.com/articles/2007-01-02-lovink-en.html#footNoteNUM2>  
(first published in *Lettre Internationale* 73 (German version))

"Landelijk afvalbeheerplan 2002-2012 (Lap) - Deel 1: beleidskader (Tekst na 3e wijziging)", Ministerie van VROM, maart 2007, p.112, via: <http://www.rijksoverheid.nl/documenten-en-publicaties/brochures/2007/03/01/landelijk-afvalbeheerplan-2002-2012-lap-deel-1-beleidskader-tekst-na-3e-wijziging.html> (geraadpleegd op 24 december 2010)

"Richtlijn 2006/12/EG van het Europees Parlement en de Raad van 5 april 2006 betreffende afvalstoffen", publicatieblad van de Europese Unie, 27 april 2006, via: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:114:0009:0021:nl:PDF> (laatst geraadpleegd op 20 december 2010)

#### *Kranten en tijdschriften*

Dijk, Wieland, van, "Internetadressen raken op", Nu.nl, 2 februari 2010, laatst geraadpleegd 20 december 2010, <http://www.nu.nl/internet/2175537/internetadressen-raken.html>

Hoek, Colin, van, "Google-topman waarschuwt voor data-explosie", Nu.nl, 9 augustus 2010 16:00, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://www.nu.nl/internet/2309009/google-topman-waarschuwt-data-explosie.html>

Kins, Wouter, "Het Ijzeren geheugen van internet" juli/augustus 2008, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; [http://www.ivir.nl/Publicaties/hins/AA\\_jul\\_aug\\_2008\\_Het\\_ijzeren\\_geheugen\\_van\\_internet.pdf](http://www.ivir.nl/Publicaties/hins/AA_jul_aug_2008_Het_ijzeren_geheugen_van_internet.pdf)

Nu.nl, "Digitale universum blijft groeien", 18 mei 2009, <http://www.nu.nl/internet/1965969/digitale-universum-blijft-groeien.html>

Pfauth, Ernst-Jan "Heb jij een eigen blog? Dat is oldskool!" in *nrc.next*, 24 augustus 2009

Vrouwe, Anouk, "De Zeven Plagen van het Internet", *De Ingenieur*, 18 januari 2008, 20-29

Walker, Rowan, "This week we want to know all about ... MyDeathSpace", *The Observer*, 5 november 2006, via <http://www.guardian.co.uk/technology/2006/nov/05/news.theobserver>

#### *websites*

Boston Consultant Group, "Press Releases", , 1 september 2010, laatst geraadpleegd 20 december 2010: <http://www.bcg.com/media/pressreleasedetails.aspx?id=tcm:12-59401>

Cisco, "Cisco Visual Networking Index: Global Mobile Data Traffic Forecast Update, 2009-2014", 9 februari 2010, geraadpleegd op 24 december 2010, [http://www.cisco.com/en/US/solutions/collateral/ns341/ns525/ns537/ns705/ns827/white\\_paper\\_c11-520862.html](http://www.cisco.com/en/US/solutions/collateral/ns341/ns525/ns537/ns705/ns827/white_paper_c11-520862.html)

Comscore, "Global Search Market Draws More than 100 Billion Searches per Month", 31 Augustus 2009, geraadpleegd op 6 december;

[http://www.comscore.com/Press\\_Events/Press\\_Releases/2009/8/Global\\_Search\\_Market\\_Draws\\_More\\_than\\_100\\_Billion\\_Searches\\_per\\_Month/\(language\)/eng-US](http://www.comscore.com/Press_Events/Press_Releases/2009/8/Global_Search_Market_Draws_More_than_100_Billion_Searches_per_Month/(language)/eng-US)

Digitaal Erfgoed Nederland, "Uitkomsten strategisch overleg duurzame toegankelijkheid tot culturele data", 18 juni 2010, geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.den.nl/nieuws/20100723114608>

EnToen.nu, "Veel gestelde vragen", geraadpleegd op 21 december 2010, <http://entoen.nu/faq>

Erfgoed Nederland, "E-cultuur", geraadpleegd op 20 december 2010;  
<http://www.erfgoednederland.nl/aandachtsgebieden/e-cultuur>

Erfgoed Nederland, "Erfgoed en betekenis", geraadpleegd op 20 december 2010, [www.erfgoednederland.nl/over-erfgoed-nederland/erfgoed-en-betekenis](http://www.erfgoednederland.nl/over-erfgoed-nederland/erfgoed-en-betekenis)

Express.be, "Volgende miljard internetgebruikers komt uit groeiemarkten", 3 september 2010, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.express.be/sectors/nl/interactive/volgende-miljard-internetgebruikers-komt-uit-groeiemarkten/131864.htm>

Google, "Google bedrijfsinformatie, Technologie-overzicht", laatst geraadpleegd op 6 december 2010;  
<http://www.google.nl/intl/nl/corporate/tech.html>

Green Peace International, "Where does e-waste end up?", 24 februari 2009, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.greenpeace.org/international/en/campaigns/toxics/electronics/the-e-waste-problem/where-does-e-waste-end-up/>

Harris, Mark, "Internet to double its carbon footprint by 2020", Techradar, 25 november 2008, geraadpleegd op 24 december 2010, <http://www.techradar.com/news/internet/internet-to-double-its-carbon-footprint-by-2020-488724>

IDC Go-to-Market Service, "The Digital Universe Decade – Are You Ready?", mei 2010, geraadpleegd op 24 december 2010, <http://www.emc.com/collateral/demos/microsites/idc-digital-universe/iview.htm>

Internet Corporation Assigned Names and Numbers, "To 4,294,967,296 and Beyond – Under 10% of IPv4 Space Remains: Adoption of IPv6 Is Essential", 29 January 2010, laatst geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.icann.org/en/announcements/announcement-29jan10-en.htm>

Kepinski, Witold, "IDC: explosieve groei van nieuwe data", *Computable*, 20 mei 2009, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; [http://www.computable.nl/artikel/ict\\_topics/storage/2952110/1277017/idc-explosieve-groei-van-nieuwe-data.html](http://www.computable.nl/artikel/ict_topics/storage/2952110/1277017/idc-explosieve-groei-van-nieuwe-data.html)

Library of Congress, "Twitter Donates Entire Tweet Archive to Library of Congress", 15 april 2010, geraadpleegd op 20 december 2010, [www.loc.gov/today/pr/2010/10-081.html](http://www.loc.gov/today/pr/2010/10-081.html)

Nationaal Archief, "Morgen is vandaag al verleden tijd: Digitaal archiefbeheer: van politieke last tot maatschappelijke lust", 2009, geraadpleegd op 20 december 2010, [http://www.nationaalarchief.nl/images/3\\_16853.pdf](http://www.nationaalarchief.nl/images/3_16853.pdf)

Netters, "Hoe werkt Pagerank nou eigenlijk", laatst geraadpleegd op 6 december 2010;  
<http://netters.nl/artikelen/zoekmachine-optimalisatie/hoe-werkt-pagerank/>

Onetomarket, "Online reputatie management: hoe internet uw merk kan maken of breken", laatst geraadpleegd op: 6 december 2010; <http://www.onetomarket.nl/diensten/online-merkbeleving/online-reputatie-management/>

O'Reilly, Tim, "What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software", O'Reilly Media, 30 september 2005, geraadpleegd op 20 december 2010, <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

Rijksoverheid, "Energiebesparing en ICT", laatst geraadpleegd 20 december 2010;  
<http://www.rijksoverheid.nl/onderwerpen/energiebesparing/energiebesparing-en-ict>

SenterNovem, "Afvalkaderrichtlijn", laatste wijziging op 18 mei 2005, geraadpleegd op 20 december 2010, <http://www.senternovem.nl/uitvoeringafvalbeheer/beleid/internationaalbeleid/euafvalwetgeving/afvalkaderrichtlijn.asp>

Smarty, Ann, "Stale vs Fresh Document as Defined by Google", *Search Engine Journal*, 2 oktober 2008; laatst geraadpleegd op 6 december; <http://www.searchenginejournal.com/stale-vs-fresh-document-as-defined-by-google/7755/>



Strickland Jonathan, "How Google works", How stuff works, A discovery company, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://computer.howstuffworks.com/internet/basics/google1.htm>

Towers, David, "Importance of good search engine rankings", *Good Webpractices*, 25 september 2008, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://www.goodwebpractices.com/seo/importance-of-search-engine-rankings.html>

Watson, Mark, "Scripting Intelligence: Web 3.0 Information, Gathering and Processing", Apress, 2009

Wilson, Dean, 9 augustus 2010, "Google CEO warns of data explosion and future without privacy", Techeye.net, laatst geraadpleegd op 8 december 2010; <http://www.techeye.net/internet/google-ceo-warns-of-data-explosion-and-future-without-privacy>

"Zoekmachines Europa: Google ongekend dominant", NOW Nederland, 7 september 2010; <http://www.nownederland.nl/nieuws/2010/09/zoekmachines-europa/>

Zoethout, Tom, "Google blijft verreweg de belangrijkste zoekmachine", [www.internetmarketingsysteem.nl](http://www.internetmarketingsysteem.nl), 2 september 2009, laatst geraadpleegd op 6 december 2010; <http://internetmarketingsysteem.nl/google-belangrijkste-zoekmachine/>