



HET ERFGOEDBELEVINGSMODEL

Een praktisch kader om bezoekersbeleving op erfgoedplekken te begrijpen en versterken

Interreg
Vlaanderen-Nederland



Gefinancierd door
de Europese Unie



Provincie
Antwerpen

Brabantse kastelen (BTW XTRA)

KdG Research
Karel de Grote Hogeschool

HET ERFGOEDBELEVINGSMODEL

Een praktisch kader om bezoekersbeleving op erfgoedplekken te begrijpen en versterken

Wat bedoelen we precies met erfgoedbeleving? En welke verschillende ervaringen kan een bezoek aan een erfgoedplek oproepen? Deze gids beschrijft hoe het erfgoedbelevingsmodel is opgebouwd en licht de 14 dimensies toe. Het biedt erfgoedorganisaties een praktisch kader om bezoekerservaringen beter te begrijpen, er binnen het team over in gesprek te gaan en gerichte keuzes te maken in de ontwikkeling van hun publiekswerking.

Wat is het erfgoedbelevingsmodel?

Een bezoek aan een erfgoedplek draait om meer dan informatie opnemen of een plek bekijken. Bezoekers kunnen zich verwonderen, tot rust komen, nieuwe inzichten opdoen of zich verbonden voelen met een plek en haar verhaal. Het erfgoedbelevingsmodel brengt deze uiteenlopende ervaringen samen in [14 dimensies van erfgoedbeleving](#). Het model werd ontwikkeld door het onderzoekscentrum Publieke Impact binnen het [Interreg-project Brabantse Kastelen](#) en bouwt voort op wetenschappelijk onderzoek naar bezoekerservaringen in toerisme en cultuur.

Met [bezoekerservaring](#) bedoelen we wat iemand ervaart tijdens een bezoek aan een plek, activiteit of evenement buiten de dagelijkse ervaring. Die ervaring is persoonlijk en kan ook na het bezoek blijven doorwerken.

De dimensies werden verder aangescherpt aan de hand van interviews met erfgoedexperten en focusgroepen en *guided walks* met erfgoedbezoekers in Vlaanderen en Nederland. Vervolgens werd het model toegepast en getoetst in verschillende praktijkcases. Het resultaat is een wetenschappelijk onderbouwd en praktijkgericht model dat ingezet kan worden op uiteenlopende erfgoedplekken.

Wat is een dimensie?

Een dimensie beschrijft één aspect van wat bezoekers kunnen ervaren tijdens een erfgoedbezoek. Sommige dimensies gaan over emoties, zoals plezier, ontspanning of verwondering. Andere beschrijven wat een bezoek bij iemand teweegbrengt, zoals nieuwsgierigheid, reflectie of persoonlijke groei. Er zijn ook dimensies die te maken hebben met de verbinding met andere mensen, de erfgoedplek of het erfgoed zelf.

De dimensies worden gegroepeerd in [vier domeinen](#): emotioneel (blauw), cognitief (geel), sociaal (rood) en fysiek (groen). Deze brede indeling komt vaak terug in de literatuur en maakt het model ook in één oogopslag overzichtelijk.

- ▶ Elke dimensie kan gemeten worden aan de hand van concrete indicatoren. Meer informatie hierover vind je in de publicatie over het meten van erfgoedbeleving.
- ▶ Verschillende dimensies kunnen tegelijk aanwezig zijn. Een bezoeker kan onder de indruk zijn van een plek, meer willen weten over de geschiedenis en die ervaring graag delen met anderen.
- ▶ Het model is geen scorekaart. Niet elke erfgoedplek hoeft op alle dimensies in te zetten. Welke dimensies relevant zijn, hangt af van de plek, het publiek en de doelstellingen van de organisatie.

Wat kan je met het model?

Het erfgoedbelevingsmodel is een praktisch hulpmiddel voor iedereen die werkt rond erfgoed en publiekswerking. Het geeft inzicht in de verschillende manieren waarop bezoekers een erfgoedplek kunnen beleven en biedt een gemeenschappelijke taal om daarover in gesprek te gaan.

Je kan het model op verschillende manieren gebruiken. Het kan helpen om de identiteit en ambities van je erfgoedplek scherper te formuleren: welke ervaringen wil je bezoekers vooral meegeven? Daarnaast ondersteunt het de ontwikkeling en evaluatie van publiekswerking, zoals activiteiten, tentoonstellingen en evenementen. Teams, vrijwilligers en partners kunnen het model ook gebruiken als gesprekstool om keuzes te bespreken, verschillende perspectieven samen te brengen en verwachtingen op elkaar af te stemmen.

Aan de slag met het erfgoedbelevingsmodel

Om erfgoedprofessionals te ondersteunen bij publiekswerking ontwikkelden we vier praktische hulpmiddelen. Ze vormen samen een **praktische toolbox** om bezoekersbeleving gericht vorm te geven, te bespreken en te evalueren.

▶ Workshopformat

Ga met je team, vrijwilligers of partners in gesprek over bezoekersbeleving. Het format helpt om ervaringen te benoemen, prioriteiten te bepalen en een gemeenschappelijke taal te ontwikkelen.

▶ Bezoekersvragenlijst

Meet hoe bezoekers jouw erfgoedplek ervaren. De vragenlijst is gebaseerd op de 14 dimensies en bevat praktische richtlijnen voor het opzetten van een bezoekersbevraging.

▶ Inspiratiegids

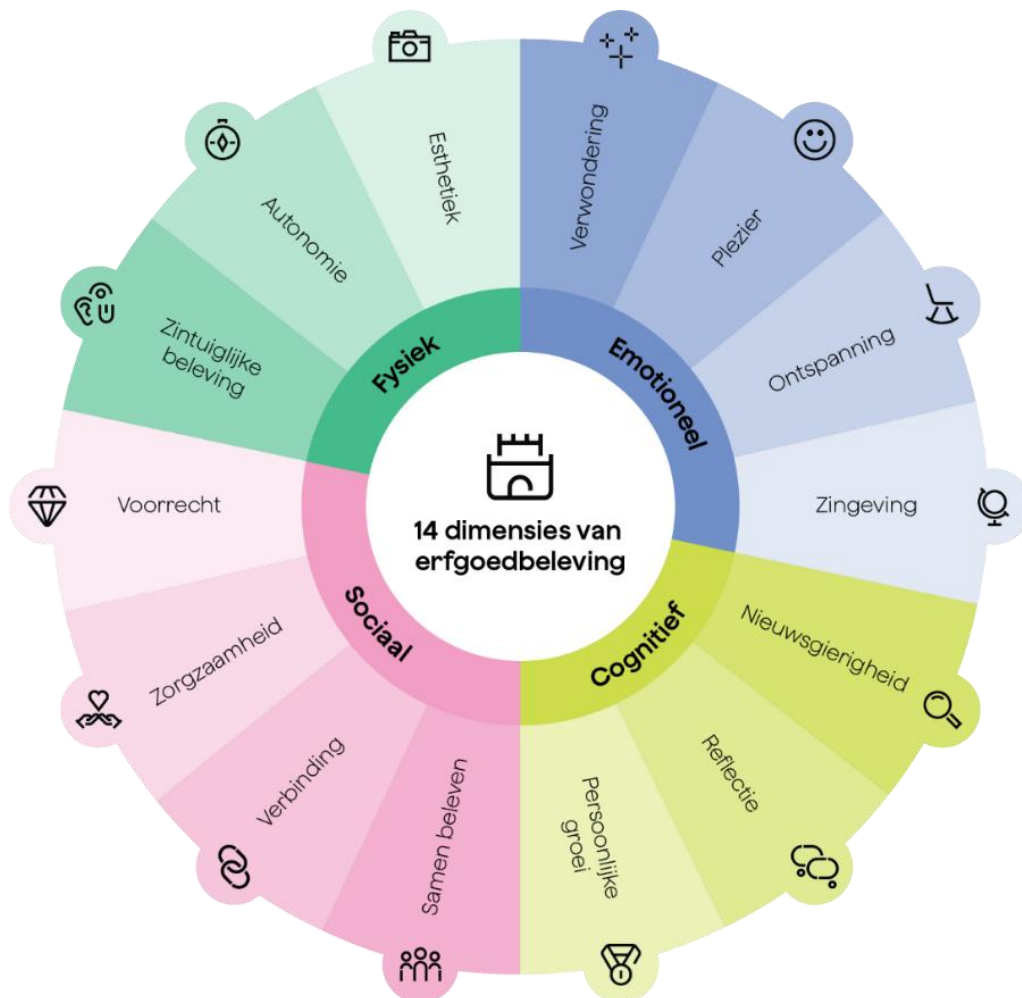
Ontdek voorbeelden en praktijken die bijdragen aan de verschillende dimensies van erfgoedbeleving. De gids werd ontwikkeld en gevalideerd met erfgoedexperten uit Vlaanderen en Nederland.

▶ Praktijkcases

Ontdek hoe het model op verschillende erfgoedplekken werd toegepast en welke inzichten dat opleverde.

De 14 dimensies van erfgoedbeleving

Het erfgoedbelevingsmodel beschrijft 14 dimensies van de bezoekerservaring op een erfgoedplek.



1. Verwondering

Verwondering ontstaat wanneer een plek bezoekers verrast, raakt of intrigeert. Schoonheid, authenticiteit, schaal, sfeer of onverwachte elementen kunnen daartoe bijdragen. De plek overtreft hun verwachtingen en roept soms een echt wauw-gevoel op.

2. Plezier

Plezier gaat over de positieve emoties die een erfgoedervaring oproept, zoals enthousiasme, vrolijkheid en blijdschap. Bezoekers genieten van wat ze doen of meemaken en kunnen helemaal opgaan in het moment.

3. Ontspanning

Ontspanning ontstaat wanneer bezoekers tot rust komen, vertragen, ontsnappen en even niets moeten. Bezoekers ervaren dit wanneer ze afstand kunnen nemen van de drukte van alledag. Ze voelen zich op hun gemak en ervaren zorgeloosheid, veiligheid en mentale ruimte.

4. Zingeving

Zingeving gaat over het ervaren van diepere betekenis of verbondenheid met iets dat groter is dan jezelf, zoals de plek, het verleden, de natuur of het spirituele. Bezoekers kunnen dit ervaren als momenten van stilte, ontzag of bezinning. Zingeving kan ook ontstaan wanneer iemand het gevoel heeft bij te dragen aan het behoud of de werking van een plek.

5. Nieuwsgierigheid

Nieuwsgierigheid gaat over interesse in en de wens om meer te ontdekken over een erfgoedplek. Bezoekers willen het verhaal achter de plek leren kennen, ontdekken hoe ze is ontstaan of welke geschiedenis ermee verbonden is. Voor gezinnen kan nieuwsgierigheid ook voortkomen uit de wens om kinderen iets mee te geven.

6. Reflectie

Reflectie gaat over stilstaan bij jezelf, je leven, de wereld of de betekenis van wat je ervaart. Bezoekers ervaren dit als momenten van zelfreflectie. Een plek zet bezoekers aan het denken, roept herinneringen op of vormt de aanleiding voor een dieper gesprek met anderen.

7. Persoonlijke groei

Persoonlijke groei gaat over jezelf ontwikkelen en verrijken door wat je ervaart. Bezoekers verwerven nieuwe inzichten, leren iets bij of gaan anders kijken naar zichzelf, het verleden of de wereld rondom hen.

8. Samen beleven

Samen beleven gaat over een erfgoedervaring delen met anderen. Bezoekers genieten en ontdekken samen en ervaren gezelligheid, verbondenheid en samenhang. Ze beschrijven het ervaren van een wij-gevoel.

9. Verbinding

Verbinding gaat over een persoonlijke band voelen met een plek, de natuur, het verleden of het verhaal van een erfgoedplek. Die band ontstaat door herkenning, herinneringen of het gevoel dicht bij de geschiedenis van een plek te komen.

10. Zorgzaamheid

Zorgzaamheid gaat over respect, verantwoordelijkheid en zorg voor natuur, erfgoed en anderen. Bezoekers ervaren dat een plek bijzonder of kwetsbaar is en daarom zorg verdient. Dit kan samengaan met een gevoel van trots of waardering voor de plek.

11. Voorrecht

Voorrecht gaat over het besef iets uitzonderlijks of zeldzaams te mogen meemaken. Bezoekers ervaren dit als bijzonder of exclusief en voelen zich dankbaar voor de toegang tot een unieke plek, een bijzonder verhaal of een ervaring die niet voor iedereen beschikbaar is.

12. Zintuiglijke beleving

Zintuiglijke beleving gaat over een plek ervaren met de zintuigen en het lichaam. Dat kan door te kijken, luisteren, voelen, ruiken of proeven, maar ook door beweging, inspanning, temperatuur, ondergrond of frisse lucht.

13. Autonomie

Autonomie gaat over vrijheid en keuze tijdens een bezoek. Bezoekers ervaren dit wanneer ze zelf hun route en tempo kunnen bepalen of kunnen kiezen hoe diep ze ergens op ingaan. De plek geeft hen ruimte om de ervaring op hun eigen manier vorm te geven.

14. Esthetiek

Esthetiek gaat over geraakt worden door de schoonheid, vormgeving en sfeer van een plek. Dat kan gaan over natuur, gebouwen, kunst, materialen, details, harmonie of sfeer. Bezoekers ervaren de plek als mooi, harmonieus of aantrekkelijk.

Meer weten?

Ga naar de [webpagina van het Interreg-project Brabantse Kastelen](#) of neem contact op met het Onderzoekscentrum Publieke Impact: publiekeimpact@kdg.be

Colofon

Coverbeeld: © Piet De Kersgieter

Auteurs: Liese Exelmans en Bram Van Haelter

Dit rapport kwam tot stand met de middelen van Interreg Vlaanderen-Nederland, Provincie Antwerpen en Karel de Grote Hogeschool

Gelieve naar deze publicatie te verwijzen als volgt:

Exelmans, L., Van Haelter, B. (2026). *Het erfgoedbelevingsmodel. Een praktisch kader om bezoekersbeleving op erfgoedplekken te begrijpen en versterken* Karel de Grote Hogeschool.

© 2026 - Karel de Grote Hogeschool, Katholieke Hogeschool Antwerpen vzw, Brusselstraat 45, B-2018 Antwerpen. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervoelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, openbaar gemaakt of op andere wijze worden gereproduceerd, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enig andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Karel de Grote Hogeschool, Katholieke Hogeschool Antwerpen vzw