

Handleiding

Open Content en Musea

Peter Troxler



Inhoud

Inleiding	3
1. Waarom Open Content?	4
2. Creative Commons licenties	6
2.1. <i>Flowchart licentie kiezer: welke licentie is geschikt?</i>	8
3. Stappenplan voor het gebruik van Creative Commons licenties	9
3.1 <i>Stap 1: Analyse van de auteursrechtelijke situatie</i>	10
3.2 <i>Stap 2: Businessmodel</i>	11
3.3 <i>Stap 3: Keuze van een passende CC licentie</i>	13
3.4 <i>Stap 4: Beschikbaar stellen</i>	14
4. Achtergrond	16
4.1 <i>Musea en het auteursrecht</i>	16
4.2 <i>Musea en rechthebbenden</i>	17
4.3 <i>Samenwerken met gebruikers: Web 2.0</i>	17
4.4 <i>Digitale standaarden in de museale wereld</i>	20
5. Publicaties en websites	21
6. Over Creative Commons Nederland	23

Inleiding

In de museale wereld is er veel behoefte aan nieuwe vormen van samenwerken met bezoekers. Websites en Web 2.0 technologie bieden veel kansen voor de vernieuwing van de interactie tussen musea en bezoekers. Maar er is ook veel onzekerheid wat wettelijk is toegestaan en wat niet. Vooral het auteursrecht is vaak een sta-in-de-weg. Mag een museum een werk op een website plaatsen? Mogen bezoekers van de website het werk kopiëren en hergebruiken? En zo ja, onder welke voorwaarden? Zijn er misschien standaarden die duidelijkheid geven over deze vragen?

Samen met culturele erfgoedinstellingen is Creative Commons Nederland bezig om strategieën te ontwikkelen hoe culturele erfgoedcollecties en museale databases digitaal zo breed mogelijk toegankelijk en bruikbaar gemaakt kunnen worden. Daarbij kunnen de Creative Commons licenties een belangrijke rol spelen. Net als een licentie op een softwarepakket bevatten deze licenties standaard voorwaarden die bepalen wat een gebruiker met een gepubliceerd werk wel en niet mag doen – denk bijvoorbeeld aan commercieel hergebruik van een werk. Het licentiesysteem van Creative Commons is internationaal gebruikt en toepasbaar.

Deze handleiding voor musea bevat een inleiding in het licentiesysteem van Creative Commons en een beknopte beschrijving wat de voordelen zijn voor een museum als het (delen van) zijn collectie onder een Creative Commons licentie beschikbaar wil stellen (hoofdstuk 1).

Vervolgens worden vier stappen beschreven hoe een museum werken uit de collectie onder een open Creative Commons openbaar kan maken (hoofdstuk 2).

Hoofdstuk 3 bevat meer uitgebreide achtergrondinformatie over musea en het auteursrecht. Aan het eind van het document is er een lijst met verwijzingen naar relevante publicaties en websites te vinden (hoofdstuk 4).

Cultureel erfgoed is kostbaar bezit waarvan iedereen over het algemeen wil dat zoveel mogelijk mensen ervan kunnen genieten. Het auteursrecht biedt niet alleen beperkingen wat het beschikbaar maken van cultureel erfgoed betreft, het biedt ook mogelijkheden. Deze mogelijkheden kan een museum op een veilige en internationaal toegepaste manier gebruiken door middel van Creative Commons licenties. Deze handleiding beschrijft de stappen die ervoor nodig zijn en levert de nodige achtergrondinformatie.

Deze handleiding is ontstaan in samenwerking met een aantal mensen van erfgoedinstellingen. Met dank aan: Annemarie Beunen (Koninklijke Bibliotheek), Samantha Castano (Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie), Hendrikje Crebolder (Rijksmuseum), Peter Gorgels (Rijksmuseum), Esther Hoorn (Rijksuniversiteit Groningen), Paul Keller (Kenniland), Ma Oeh Pe (Nationaal Archief), Lynne van Rhijn (Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie), Mariska de Wit (Artt. kunst en recht).

1. Waarom Open Content?

“Een museum is een permanente instelling, niet gericht op het behalen van winst, toegankelijk voor publiek, die ten dienste staat aan de samenleving en haar ontwikkeling. Een museum verwerft, behoudt, onderzoekt, presenteert, documenteert en geeft bekendheid aan de materiële en immateriële getuigenissen van de mens en zijn omgeving, voor doeleinden van studie, educatie en genoeg.” (ICOM Statutes, art. 2 para. 1, vertaling ethische code voor musea, Museumvereniging 2006). Deze rol van musea is door de jaren nauwelijks veranderd.

Wat wel veranderd is, is hoe musea deze rol invullen; het tentoonstellen gebeurt meer en meer digitaal en online. De doelgroep, het publiek van musea is wel veranderd, en dus ook de interactie tussen musea en het publiek. In de 18e eeuw zijn de eerste publieke musea geopend. In de tweede helft van de 20e eeuw worden ideeën zoals infotainment en edutainment belangrijk. En nu, zo'n 20 jaar na het begin van het World Wide Web en vooral door Web 2.0 toepassingen zijn nieuwe mogelijkheden van interactie ontstaan. Mensen willen niet alleen meer worden geëntertaind, ze vinden juist inspiratie door een actieve rol te spelen. Ze willen content bewerken – bij voorbeeld door commentaar te geven – of ze willen zelf aan een tentoonstelling meewerken – bij voorbeeld door eigen verhalen en beeldmateriaal toe te voegen (zogenaamde user generated content).

Voor een museum betekent het dat Web 2.0 technologie wel belangrijk is, maar dat het niet om technologie gaat; het gaat om de missie en visie van een museum (Proctor 2008). Dus een museum moet bepalen, waarom het Web 2.0 wil gebruiken en welke doeleinden het met de online interactie met zijn bezoekers wil bereiken.

Een museum moet op verschillende 'plekken' (reëel en virtueel) aanwezig en op verschillende platformen zichtbaar zijn. Belangrijk voor een museum is dat het niet alleen een bron is van (feitelijke) content. Bezoekers verwachten dat een museum context en interpretatie aanbiedt. Bezoekers die met Web 2.0 bekend zijn willen op de aangeboden content, context en interpretatie kunnen reageren en hun eigen context en interpretatie toevoegen. Eigen context en interpretatie betekent in de web 2.0 wereld veel meer dan een essay of commentaar. Context en interpretatie is vaak in de vorm van collages, bewerkingen, video clips, mash-ups enz.

Er zijn veel redenen om content digitaal in een Web 2.0 omgeving beschikbaar te stellen:

- materiaal uit de collectie (digitaal) toegankelijk maken;
- betrekken van gebruikers bij de ontsluiting en interpretatie van de collectie;
- educatief en creatief hergebruik op makkelijke manier mogelijk maken;
- ...

In alle gevallen moet goed geregeld worden, wie wat mag doen met de aangeboden content. Auteursrechtelijke vragen komen snel aan de orde. Musea hebben vaak te maken met auteursrechtelijk beschermde werken. In een licentie kan je op een makkelijke manier voorwaarden voor het gebruik van content opstellen. Licenties zijn gestandaardiseerde afspraken waarin de rechthebbende bepaalt wat wel mag en wat niet mag met het werk. De typische oplossing is vaak "alle rechten voorbehouden". Dat beperkt de rol van de bezoekers, ze mogen alleen content consumeren. Open content licenties zijn ontwikkeld om de bezoekers meer rechten te geven, bijvoorbeeld het hergebruiken van content of het bewerken en veranderen van materiaal. Daarbij moeten bezoekers nog steeds bepaalde regels volgen, er blijven "sommige rechten voorbehouden": bezoekers moeten de oorspronkelijke bron vermelden, of de licentie kan commercieel hergebruik van content verbieden.

Als bezoekers content mogen hergebruiken, heeft dat een aantal effecten (voor details zie Hoorn, 2006):

- Het stimuleert de productie van nieuwe werken. Daarbij speelt het museum dat het oorspronkelijke materiaal beschikbaar stelt, een belangrijke rol.
- De bezoekers worden nauwer betrokken bij musea en hun collecties.
- Er kunnen van nieuwe vormen van samenwerking ontstaan door de digitalisering van content en de gebruik van standaards wat hergebruik betreft.
- Het toont aan dat delen (sharing) van content een positieve waardering heeft als het aan de voorwaarden van de licentie voldoet.
- "Digitale duurzaamheid" op het gebied van rechten: aan de behoeften van het heden te voldoen zonder het vermogen van toekomstige generaties om in hun eigen behoeften te voorzien in gevaar te brengen.

Musea willen de commerciële exploitatie van de eigen collectie niet belemmeren. Verder leggen veel subsidiegevers een inkomstenverplichting aan musea op, bijvoorbeeld bij subsidies voor digitaliseerprojecten. Open content licenties zijn daar niet mee strijd. Een goed open content licentiesysteem geeft voldoende ruimte om content voor bepaalde soorten gebruik tegen een vergoeding te verkopen.

Ook in de (professionele) samenwerking tussen instellingen onderling en tussen instellingen en onderzoekers is open content van belang. De beschikbaarheid van catalogi van musea op het internet schept nieuwe mogelijkheden – mits deze catalogi vrij toegankelijk zijn en op gestandaardiseerde manier opgebouwd zijn.

2. Creative Commons licenties

De auteur van een werk heeft automatisch het recht te bepalen wie het werk mag openbaar maken of vermenigvuldigen. Hij kan dat door individuele contracten regelen of door middel van een licentie. Een licentie is een verklaring van de rechthebbende (de licentiegever) dat de licentienemer bepaalde activiteiten wel mag uitvoeren die anders door de wet aan de rechthebbende voorbehouden zijn. De auteur kan een licentie geven om een werk openbaar te maken, te kopiëren, te bewerken, te verhuren, uit te lenen of meer in het algemeen te exploiteren.

Creative Commons is een non-profit instelling in de VS. Er bestaan Creative Commons organisaties in rond 50 landen wereldwijd, waaronder Nederland. Doel van Creative Commons is het hergebruik van creatieve werken te stimuleren.

Creative Commons heeft een aantal standaard licenties ontwikkeld, die wereldwijd het gratis hergebruiken van een werk faciliteren. Hergebruik betekent reproduceren, opnemen in een verzamelwerk, verspreiden van kopieën, uitzenden, op een website zetten, enzovoort.

Het licentiesysteem van Creative Commons bestaat uit een aantal voorwaarden die een gebruiker moet naleven bij elk hergebruik van een werk.

Alle licenties vereisen dat de gebruiker op een geschikte manier de auteur van het originele werk noemt (de BY voorwaarde: Naamsvermelding).

Hieraan kan de voorwaarde verbonden worden dat de gebruiker het werk niet voor commerciële doeleinden mag gebruiken (Niet Commercieel (NC)).

Het licentiesysteem van Creative Commons geeft de rechthebbende verder een aantal keuzes onder welke voorwaarden hergebruik wel of niet toegestaan is:

- Share Alike (SA) of gelijk delen: de gebruiker moet afgeleide werken ook onder dezelfde licentie verspreiden
- No Derivatives (ND) of geen afgeleide werken: de gebruiker mag het werk niet bewerken (bijvoorbeeld vertalen, bewerken van foto's, enzovoort)

Indien geen van deze twee voorwaarden gebruikt wordt mag de gebruiker het werk vrij bewerken en bewerkte versies vrij verspreiden.

Er zijn in totaal zes combinaties van voorwaarden mogelijk:



Attribution / Naamsvermelding:

Het werk mag worden gekopieerd, veranderd, verspreid en vertoond, onder de enkele voorwaarde dat de naam van de maker wordt vermeld.



Attribution-Share Alike / Naamsvermelding-Gelijk Delen:

Het werk mag worden gekopieerd, veranderd, verspreid en vertoond, onder de voorwaarde dat de naam van de maker wordt vermeld, en dat elke nieuwe ontstane creatie onder dezelfde (Share Alike) licentie wordt aangeboden.



Attribution-No Derivatives / Naamsvermelding-Geen Afgeleide Werken:

Het werk mag worden verspreid, mits in de originele staat en met vermelding van de naam van de maker.



Attribution-Non-Commercial / Naamsvermelding-Niet Commercieel:

Het werk mag worden gekopieerd, veranderd, verspreid en vertoond, zolang dit niet-commercieel gebeurt en onder vermelding van de maker.



Attribution-Non-Commercial-Share Alike / Naamsvermelding-Niet Commercieel-Gelijk Delen:

Het werk mag worden gekopieerd, veranderd, verspreid en vertoond, zolang dit niet-commercieel gebeurt en onder vermelding van de maker, en onder de voorwaarde dat elke nieuwe ontstane creatie onder dezelfde (Share Alike) licentie wordt aangeboden.



Attribution-Non-Commercial-No Derivatives / Naamsvermelding-Niet Commercieel-Geen Afgeleide Werken:

Het werk mag worden verspreid, mits in de originele staat en met vermelding van de naam van de maker, zolang dit niet-commercieel gebeurt.

Een combinatie van ND met SA is niet logisch, omdat SA alleen voor afgeleide werken geldt, die door de ND voorwaarde niet toegestaan zijn.

Gedetailleerd uitleg bij de licenties is ook op de website van Creative Commons Nederland te vinden (<http://creativecommons.nl/meer-weten/uitleg-bij-de-licenties/>).

De Creative Commons licenties zijn niet exclusief. Dat betekent dat het is altijd mogelijk dat de rechthebbende per case een uitzondering kan toestaan, bijvoorbeeld voor een vertaling van een ND-gelicentieerd werk of voor commercieel gebruik van een NC-gelicentieerd werk.

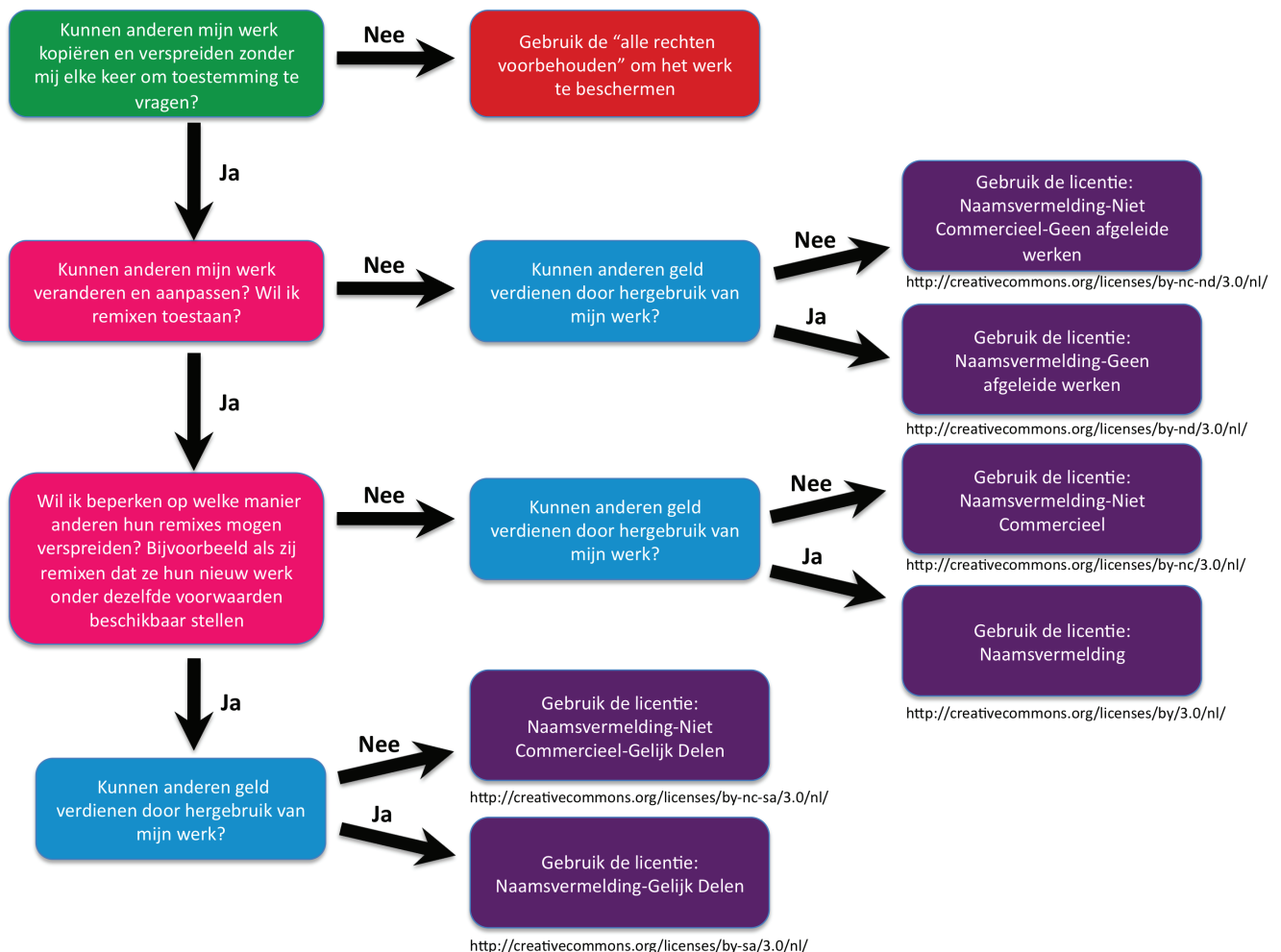
2.1 Flowchart licentie kiezer: welke licentie is geschikt?

Creative Commons stimuleert mensen om hun werken te delen. Maar het is belangrijk dat je de licentie gebruikt die bij je past en dat je begrijpt wat de licentievoorwaarden zijn. Daarvoor is onder meer een flowchart ontwikkeld door het Australian Research Centre of Excellence for the Creative Industries and Innovation.

De flowchart (hieronder) is bedoeld om te helpen de geschikte licentie te kiezen – door een aantal eenvoudige vragen te beantwoorden kun je kiezen welke licentie geschikt is voor je werk en of je überhaupt wel een Creative Commons licentie wilt gebruiken.

Begin bij de vraag in het groene vakje en volg de pijlen die met je antwoorden overeenkomen langs de vragen over remixen in de roze vakjes en de commerciële vragen in de blauwe vakjes totdat je een paars vakje met de meest geschikte licentie bereikt. Voor alle details over de licenties: gebruik de link (URL) die onder het vakje staat.

Creative Commons heeft een online tool die op een vergelijkbare manier helpt een licentie te kiezen, zie <http://creativecommons.org/choose/?lang=nl>



Afbeelding 1: Flowchart licentie kiezen (Basis: Australian Research Centre of Excellence for the Creative Industries and Innovation (2009))

3. Stappenplan voor het gebruik van Creative Commons licenties

Om delen van een collectie onder een Creative Commons licentie beschikbaar te stellen zijn er vier stappen nodig:

1. Analyse van de auteursrechtelijke situatie

Is het werk dat onder een open content licentie beschikbaar gesteld zou worden auteursrechtelijk beschermd? Is het museum de rechthebbende? Als beide vragen met ja kunnen worden beantwoord kunnen Creative Commons licenties toegepast worden.

2. Inpassen in het beleid van het museum: het businessmodel

Op welke manier past een Creative Commons licentie en dus het vrij geven van werken uit de collectie voor hergebruik bij het beleid en businessmodel van het museum?

3. Keuze van een passende Creative Commons licentie

Welke voorwaarden stelt de rechthebbende (licentiegever) aan hergebruik? Denk aan: gebruikers moeten afgeleide werken ook delen, voorwaarden wat commercieel hergebruik of veranderingen van en werk betreft.

4. (Online) beschikbaar stellen van het materiaal

De delen van de collectie worden bijvoorbeeld op een website beschikbaar gesteld. De licenties moeten op een manier aan de werken gekoppeld worden en bij de werken getoond worden, bijvoorbeeld door middel van icons, links en metadata.

Die vier stappen worden op de volgende pagina's verder uitgelegd.

3.1 Stap 1: Analyse van de auteursrechtelijke situatie

Analysestappen

Check 1: Is het werk auteursrechtelijk beschermd?

JA Ga naar de volgende vraag (Check 2).

NEE Het museum kan geen Creative Commons licenties zetten op het werk zelf. Een werk, dat niet auteursrechtelijk beschermd is mag door iedereen op welke manier dan ook hergebruikt worden. Misschien zijn er wel afgeleide werken die auteursrechtelijk beschermd zijn, bijvoorbeeld foto's van het werk. Deze kan het museum wel onder een Creative Commons licentie uitgeven.

Check 2: Is het museum rechthebbende?

JA Ga naar Stap 2

NEE Onderzoek of het museum de rechten zou willen en kunnen krijgen. Als dit lukt ga naar Stap 2, anders kunnen Creative Commons licenties niet toegepast worden door het museum (maar misschien wel door de rechthebbende).

Achtergrond

CC licenties zijn gebaseerd op de auteursrechten.

Dit betekent dat:

- CC licenties alleen aan werken gekoppeld mogen worden waarop auteursrecht rust.
- Alleen degene, die de auteursrechten van een werk bezit, CC licenties aan het werk mag koppelen.

Uitleg bij analysestappen check 1

Voor elk werk dat een museum onder een CC licentie beschikbaar zou willen stellen, moet dus eerst duidelijk zijn dat er auteursrecht op het werk rust en dat het museum de rechthebbende is. Auteursrecht rust op originele werken tot 70 jaar na de dood van de individuele maker (= rechthebbende), of in het geval van een rechtspersoon als rechthebbende tot 70 jaar na de openbaarmaking van het werk. Een museum is rechthebbende als een werk door een werknemer van het museum is gemaakt (denk aan teksten en foto's) of als de rechthebbende zijn/haar auteursrechten aan het museum schriftelijk en volledig heeft overgedragen.

Als de beschermingsduur van een werk afgelopen is of het werk nooit auteursrechtelijk beschermd was, vervalt het werk in het publieke domein. Er kunnen dus ook geen CC licenties aan gekoppeld worden. Niet beschermd zijn werken, die geen oorspronkelijke (geen originele) werken zijn – als voorbeeld worden vaak fotografische reproducties van schilderijen genoemd, als het originele schilderij al in de publieke domein is (de Nachtwacht, bijvoorbeeld). Een fotografische reproductie wordt als een technisch proces beschouwd.

Uitleg bij vraag check 2

Als het museum niet rechthebbende is, zijn er twee mogelijkheden om het werk wel onder een CC licentie te verspreiden:

- De rechthebbende koppelt een CC licentie aan het werk
- Het museum krijgt de rechten overgedragen van de rechthebbende

De bal ligt bij het museum; het museum moet dus actief worden om het werk te verspreiden: of het kan de rechthebbende daartoe aansporen een CC licentie aan het werk te koppelen of het kan zich bemoeien de rechten overgedragen te krijgen.

Tip

Het is vaak moeilijk de rechthebbende achteraf te traceren. Daarom is het belangrijk dat een museum al bij de aankoop en registratie van materiaal de auteursrechten goed regelt.

3.2 Stap 2: Businessmodel

Een museum niet gericht op is het behalen van winst. En toch heeft elk museum een businessmodel. Een businessmodel beschrijft op beknopte manier hoe een organisatie waarde creëert en hoe de daarbij gemaakte kosten worden gedekt. In het bedrijfsleven is die waarde vooral monetair; in de culturele wereld staan de monetaire waarden ook culturele waarden tegenover.

Een businessmodel beschrijft verder wie de stakeholders zijn, wat de organisatie voor hun doet en hoe de organisatie dat doet. Stakeholders van een museum zijn bijvoorbeeld de bezoekers, subsidiegevers, enz.

Analysestappen

Voor het opstellen van een businessmodel zijn op hoofdlijnen 9 te vragen beantwoorden (Osterwalder, 2009):

Wat?

1. Het aanbod van het museum (diensten, producten, ...), vertaald naar waarde voor de bezoeker.

Wie?

2. Een beschrijving van de bezoeker of bezoekersgroep(en) waar het museum zich met zijn aanbod op richt, karakteristieken beschreven van een (potentiele) bezoeker, redenen waarom de bezoeker van het aanbod gebruik zou maken. Beschrijving van de stakeholders en hun belangen bij het museum.
3. De manier waarop een museum in contact komt met de bezoekers en andere stakeholders: communicatie, marketing, enzovoorts.
4. Het managen van de relatie tussen het museum en bezoekers (of bezoekersgroepen) en andere stakeholders.

Hoe?

5. De resources die nodig zijn om het businessmodel te realiseren;
6. De kern competenties van het museum die nodig zijn voor het uitvoeren van het businessmodel.
7. Samenwerkingsverbanden met andere instellingen of bedrijven die invloed hebben op het succes van het businessmodel.

Financieel

8. Het verdienmodel – of wie voor wat hoeveel betaalt
9. De kosten die bij de uitvoering van het businessmodel ontstaan

Meer details over businessmodellen voor erfgoedinstellingen staan in de DEN Research Report on Business Models (<http://www.digitaalallemaal.nl/wp-content/uploads/final-report-den-10.pdf>).

Achtergrond

De algemene opdracht is voor ieder museum in principe dezelfde: het verwerven, behouden, onderzoeken, presenteren, documenteren en bekendheid geven aan de materiële en immateriële getuigenissen van de mens en zijn omgeving, voor doeleinden van studie, educatie en genoegen. Ieder museum geeft zijn eigen invulling aan de algemene opdracht. Dat maakt musea uniek en leidt tot een eigen missie en visie. Missie en visie vormen de basis voor het beleid. Het museumbeleid bepaalt welke diensten en producten worden aangeboden, welke kosten en investeringen hiermee gemoeid zijn, en welke inkomsten worden gerealiseerd. Elk museum heeft dus ook een eigen businessmodel nodig.

Internet en Web 2.0 geven een museum op twee vlakken nieuwe mogelijkheden diensten en producten aan te bieden en zijn collectie toegankelijk te maken. Ten eerste kan (beeld-)materiaal makkelijk en redelijk goedkoop aan een groot aantal mensen worden getoond. Ten tweede bieden Web 2.0 toepassingen mogelijkheden hoe een museum online met (potentiële) bezoekers kan samenwerken, denk bijvoorbeeld aan het (laten) metadateren van bestanden; zie daarvoor ook hoofdstuk 3.3 Samenwerken met gebruikers: Web 2.0 verderop in deze handleiding.

Verkoop van reproducties uit de collectie en het verstrekken van licenties tegen vergoeding voor het (commercieel) gebruik van reproducties kan een onderdeel van het businessmodel van een museum zijn. De inkomsten uit deze verkopen staan tegenover de kosten voor het administreren van deze transacties. Vooral voor niet-commercieel gebruik kunnen deze kosten hoger zijn dan wenselijk.

Door gebruik te maken van standaard licenties die internationaal te gebruiken zijn, worden de transactiekosten voor het verstrekken van licenties geminimaliseerd.

3.3 Stap 3: Keuze van een passende CC licentie

Bepalen van de keuze

Om de geschikte licentie te kiezen, zijn vier overwegingen van belang:

- Wat wordt toegestaan? Dit betreft vooral de niet-commercieel (NC) en geen-afgeleide-werken (ND) voorwaarden. Onder NC voorwaarde is commerciële exploitatie van een werk aan de rechthebbende voorbehouden. Onder ND voorwaarde is de vorm van het werk beschermd (maar niet het opslagformaat, dus het overzetten van een video bestand van het MPEG2 format naar Flash mag (format-shifting)).
- In welke 'traditie' dient een werk gelicentieerd te worden? Dit betreft vooral de gelijk-delen voorwaarde (SA). Door gebruik te maken van de SA voorwaarde is vereist, dat elke gebruiker afgeleide werken weer onder dezelfde licentie beschikbaar maakt. De SA voorwaarde staat dus in de traditie van copyleft. Copyleft is een strategie die ervoor zorgt dat afgeleide werken van open content ook weer open content worden.
- Wat zijn ongewenste effecten van een voorwaarde? De ND voorwaarde bijvoorbeeld verbiedt vertaling van teksten of gebruik van muziek in een video; de NC voorwaarde verbiedt gebruik van muziek op een blog met Google Ads (althans de interpretatie van BUMA/STEMRA en Creative Commons Nederland); de SA voorwaarde verbiedt hergebruik in niet SA-gelicentieerde werken. Creative Commons Taiwan heeft de compatibiliteit van de licenties in een matrix samengesteld (zie <http://creativecommons.org.tw/static/choose/license/licwizeng>).
- Is er behoefde aan specifieke, ook niet-gratis, licentievoorwaarden voor bepaalde doelgroepen (denk bijv. aan verkoop van reproducties voor reclaimedoeleinden, aan uitgeverijen enz.)

De CC licenties zijn niet herroepbaar, dit betekent dus dat een licentie die eenmaal is verleend, niet kan worden ingetrokken. Daarom moet de keuze voor een bepaalde licentie wel overwogen zijn.

Achtergrond

Op de website van Creative Commons is er de licentiekiezer beschikbaar. Door het beantwoorden van drie vragen genereert de licentiekiezer de juiste licentie en levert ook de icoontjes en de html-code voor de implementatie van de licentie op een website (zie ook stap 4, hoofdstuk 3.4, pagina 14). De licentiekiezer is online beschikbaar: <http://creativecommons.org/license/?lang=nl>

Een goed overzicht van de discussie over de meest gebruikelijke licenties en voorwaarden vanuit het perspectief van de gebruiker van gelicentieerde werken is te vinden op het blog van Molly Kleinman (<http://mollykleinman.com/>):

- De “naamsvermelding” (BY) voorwaarde: “How to Attribute a Creative Commons licensed work”; <http://mollykleinman.com/2008/08/15/cc-howto-1-how-to-attribute-a-creative-commons-licensed-work/>
- De “niet commerciël” (NC) voorwaarde: “How to use a work with a NonCommercial license”; <http://mollykleinman.com/2008/08/21/cc-howto-2-how-to-use-a-work-with-a-noncommercial-license/>
- De “gelijk delen” (SA) voorwaarde: “How to use a work with a Share Alike license”; <http://mollykleinman.com/2008/08/29/cc-howto-share-alike/>
- De “geen afgeleide werken” (ND) voorwaarde: “How to use a work with a No Derivatives license”; <http://mollykleinman.com/2008/10/20/cc-howto-no-derivatives/>

CC+

Soms bestaat er de behoefde om aan een bepaalde groep gebruikers extra licenties te verlenen voor de rechten die volgens een gekozen standaard CC licentie niet toegestaan zijn, m.a.w. er is geen passende standaard licentie. Denk bijvoorbeeld aan de CC-BY-NC licentie (Naamsvermelding-Niet-commerciël) die commercieel gebruik niet toestaat. Het museum wil aan uitgeverijen die content commercieel gebruiken wel commerciële licenties verlenen. Deze combinatie is met Creative Commons licenties mogelijk en wordt “CC+” genoemd.

De rechthebbende kan dus bij de CC-BY-NC licentie nog een systeem toevoegen om commercieel gebruik tegen een vergoeding wel toe te laten. In de praktijk kan dat gebeuren door individuele licenties aan enkele gebruikers te verlenen of door een link naar een licentie dienst op een website. Deze manier van online verkoop van licenties voor (commercieel) gebruik van beschermd materiaal wordt ook al door “traditionele” content providers gebruikt. Bijvoorbeeld is content van Reuters op het internet onder een commerciële licentie te koop; Reuters gebruikt ervoor de online dienst iCopyright.

CC0

In 2008 heeft Creative Commons een nieuw instrument ontwikkeld, de CC0 “waiver”. CC0 (“CC Zero” of “CC Nul”) is een verklaring die een auteur kan gebruiken om afstand te doen van zijn auteursrecht op een werk. Met CC0 plaatst de auteur het werk dus in het publiek domein.

3.4 Stap 4: Beschikbaar stellen

Om aan te tonen dat een werk, dat op Internet beschikbaar is, onder een Creative Commons licentie valt, zijn er drie beproefde mogelijkheden:

- Door middel van een tekst en een button geeft de rechthebbende of licentiegever aan dat het werk onder een Creative Commons licentie beschikbaar is. Meest gebruikelijk is een tekst zoals “Dit werk valt onder een Creative Commons Licentie” of meer specifiek “Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding 3.0 Nederland Licentie”. De buttons zijn beschikbaar op de Creative

Commons website (<http://creativecommons.org/license/?lang=nl>) en worden van de Creative Commons image server opgehaald.

- Door middel van een link kan de rechthebbende doorverwijzen naar de licentiepagina bij Creative Commons, bijv. naar <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/nl/deed.nl>. Deze "license deed" bevat een duidelijke, eenvoudige beschrijving van de licentie. Verder verwijst de deed door naar de volledige tekst van de licentie, de "legal code" (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/nl/legalcode>).
- De rechthebbende kan metadata toevoegen op de web pagina waar de bestanden worden getoond. Deze informatie wordt in de html-broncode ingebed. Hierbij wordt gebruik gemaakt van RDF het Resource Description Framework. RDF is een manier om de licentie informatie in een vorm aan te geven, die door computer kan verwerkt worden. In RDF wordt informatie in "triples" aangegeven. Een triple bestaat uit drie elementen, een subject (onderwerp), een property (predicaat) en een value (voorwerp). Een licentie triple wordt gevormd uit de URL van het werk (subject), de property "license" en de value, dat is de URL van de licentie (bijv. <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/nl/>). De correcte html code van zo een RDF triple is op de website van Creative Commons beschikbaar (<http://creativecommons.org/license/?lang=nl>).

Op de website van Creative Commons is er de licentie kiezer beschikbaar. Door beantwoorden van drie vragen genereert die de juiste licentie en levert ook de icoontjes en de juiste html-code voor de implementatie van de licentie op een website. De licentie kiezer is hier beschikbaar: <http://creativecommons.org/license/?lang=nl>

Verder kunnen bij verschillende bestanden (zoals mp3 files, jpeg of png files, pdf bestanden enz.) metadata direct in het document ingebed worden. Deze informatie wordt dus bij het kopiëren van het document meegekopieerd. Sommige geluid- en beeldbewerkingprogramma's geven de mogelijkheid, meta data te bewerken, en er zijn ook aparte tools ervoor beschikbaar zoals de License tagger (http://wiki.creativecommons.org/License_tagger).

Voor fysieke producten (boeken enz.) word in tekst en met een icoontje naar de licentie verwezen. De tekst wordt ook door de licentiekiezer aangeboden (kijk naar de titel "Offline Work?" na het kiezen van een licentie). Hieronder een voorbeeld tekst voor de Creative Commons Naamsvermelding licentie:

De Creative Commons Naamsvermelding 3.0 Nederland Licentie is van toepassing op dit werk. Ga naar <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/nl/> of stuur een brief naar Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, VS om deze licentie te bekijken.

De symbolen zijn op de internationale website van Creative Commons te vinden: <http://creativecommons.org/about/downloads/>

4. Achtergrond

4.1 Musea en het auteursrecht

Het thema auteursrecht is in de museale wereld niet onbekend. Behalve bij grote instellingen bestaat er weinig kennis over de mogelijkheden en beperkingen die het auteursrecht biedt voor musea en erfgoedinstellingen en er bestaan nog een hoop misverstanden over het auteursrecht.

In verband met de toename aan musea die online zijn, met de grote aantal musea die bezig zijn met het digitaliseren van collecties en met stijgende interesse aan Internet- en Web-2.0-toepassingen zijn er ook in Nederland een aantal publicaties (online en in print) die musea's op weg helpen met onder meer antwoorden op vragen rond het auteursrecht, met name de juridische wegwijzer archieven en musea online en de online leidraad erfgoed digitaal op de website van DEN:

Beunen, Annemarie & Schiphof, Tjeers (2006). Juridische Wegwijzer. Archieven en Musea online. Taskforce Archieven/Museumvereniging. Online: <http://www.taskforce-archieven.nl/projects/juridischewegwijzer>

Wegwijzer collecties op Internet, http://www.den.nl/getasset.aspx?id=Website/Wegwijzer_collectie_op_internet.pdf&assettype=attachments

Creative Commons komt in deze publicaties regelmatig aan de orde en wordt als een mogelijke oplossing gepresenteerd, om museale content vrij beschikbaar te stellen:

“Voor user-generated content zijn Creative Commons licenties de geëigende oplossing, en voor erfgoedmateriaal zijn zij ook bruikbaar (al worstelen instellingen nog steeds met het probleem dat zij de rechten op het materiaal vaak niet hebben).”
(Lusenet (2008), p. 57)

Het auteursrecht wordt in deze publicaties als een verbodsrecht gepresenteerd. Hier tegenover staat open content, dat als gebruiksvriendelijk wordt gezien, omdat open content juist de nadruk legt op wat er wél mag.

“Gebruiksvriendelijke licenties die veel worden toegepast, zijn ontwikkeld door de van oorsprong Amerikaanse organisatie Creative Commons (CC). Dit zijn kant en klare licenties die ook in het Nederlands zijn vertaald en goed bruikbaar zijn voor culturele informatie.⁸⁸ Een rechthebbende kan een CC-licentie aan zijn (digitale) werk verbinden, waarmee hij bijvoorbeeld gratis hergebruik mogelijk maakt, maar alleen voor niet-commerciële doelen en met naamsvermelding. Deze specifieke licentie is ook zeer goed geschikt voor erfgoedinstellingen.”
(Beunen & Schiphof (2006), p. 29)

4.2 Musea en rechthebbenden

De auteursrechtelijke situatie van werken in de collectie van musea is vaak onduidelijk. De musea weten wel dat het belangrijk is voor elk werk goed bij te houden wie de rechthebbende is.

Er bestaan systemen en methodes om die informatie bij te houden, zie bijv. het Copyright Resources Project van de University of California, Berkeley Art Museum and Pacific Film Museum (online: http://www.bampfa.berkeley.edu/copyright_project/copyritetoolbox/copyritetoolbox.php) en de Juridische Wegwijzer, Archieven en Musea online door Annemarie Beunen en Tjeers Schiphof (Taskforce Archieven/Museumvereniging, online: <http://www.taskforce-archieven.nl/projects/juridischewegwijzer>).

In de praktijk blijkt dat de informatie over auteursrechthebbenden soms niet of niet voldoende wordt bijgehouden of dat tenminste de kwaliteit van deze informatie niet voldoende is. Er zijn geen statistieken beschikbaar voor welk deel van de collectie een museum de informatie wel heeft. Als de informatie over wie de rechten aan een werk heeft niet bekend is, wordt dat werk een verweest werk genoemd. Als er op een gegeven moment de juiste auteursrechtelijke gegevens moeten achterhaald worden, dan kost dat veel tijd. De British Library heeft bijvoorbeeld voor 299 verweesde werken 302 uur ingezet om de rechthebbende te achterhalen – en vervolgens de rechten voor het gebruik van 8 van de werken gekregen (zie King 2008, p. 15). Het kostte per verweest werk gemiddeld 79 minuten om de rechthebbende te achterhalen.

Uit gesprekken blijkt ook dat er soms een misverstand heerst: musea verwachten dat open content – en met name Creative Commons licenties – hen zou kunnen helpen materiaal beschikbaar te stellen waarvan ze of de rechten niet hebben of waarvan de rechthebbende niet bekend is. Dit is niet het geval; Creative Commons licenties kunnen alleen door de rechthebbende aan een werk gekoppeld worden. Daarom begint de stappenplan in hoofdstuk 3 met de analyse van de auteursrechtelijke situatie.

4.3 Samenwerken met gebruikers: Web 2.0

Musea zijn bezig met bestaande Web 2.0 platforms te experimenteren. Het meest bekende project is "Flickr Commons". Meerdere musea en archieven, waaronder de Library of Congress (Washington, VS), het Powerhouse Museum (Sydney, Australië) en het Nationaal Archief, plaatsen een selectie uit hun collectie online in de Flickr groep, om 'verborgen' collecties breder toegankelijk te maken. Ze omzeilen de problematiek van auteursrechten door alleen foto's te plaatsen die niet auteursrechtelijk beschermd zijn ("no known copyright restrictions").

De belangstelling van musea voor web 2.0 wordt onder meer ook aangetoond door de in 2008 gepubliceerde gids "Geven en nemen. Archiefinstellingen en het sociale web" (Lusenet 2008).

Het auteursrecht is in de web 2.0 wereld een sta-in-de-weg. Rechthebbenden dienen volgens de Auteurswet toestemming te geven voor het maken van bewerkingen. Het krijgen van deze toestemming kan een ingewikkelde en vaak langdurige procedure zijn. Open Content en vooral de mogelijkheden van Creative Commons licenties zouden een mogelijke oplossing kunnen zijn voor deze beperking van het auteursrecht: de rechthebbende staat

derden van tevoren bepaalde rechten toe door middel van een licentie die voor iedereen geldig is. Voor die rechten moet geen aparte toestemming meer gevraagd worden.

Sommige musea zijn terughoudend met het gebruik van open content omdat zij vrezen een mogelijke bron van inkomsten te verliezen. Dit heeft ook te maken met de inverdienverplichting die musea vaak krijgen opgelegd van subsidiegevers. Om content gratis beschikbaar te stellen, moet een museum dus ook het businessmodel bekijken – investeringen in digitalisering bijv. kosten extra geld, een interactieve relatie met het publiek vergt tijd, enz. Het businessmodel moet kunnen aantonen, op welke manier deze kosten kunnen gedekt worden.

Tagging door gebruikers

Een eenvoudige manier van online interactie met gebruikers is, de gebruikers trefwoorden (tags) aan de online materialen te laten toevoegen (tagging) De Library of Congress heeft het tagging van gebruikers in de Library of Congress Flickr Commons collectie onderzocht. In de periode van januari tot oktober 2008 zijn de foto's van de collectie 10.4 miljoen keer bekeken en zijn er 67.176 tags toegevoegd. 4.548 van de 4.615 foto's hebben minimaal 1 tag gekregen. In totaal hebben 2.518 gebruikers meegedaan (Springer 2008, p. 19).

De Library of Congress concludeert, dat tagging een strategisch doel helpt te bereiken: "We can explore the potential of user-generated content and tap expert community contributions to describe the content of special collections that we have the resources to digitize but not subject index" (Springer 2008, p. 42).

Opsporen van informatie door gebruikers

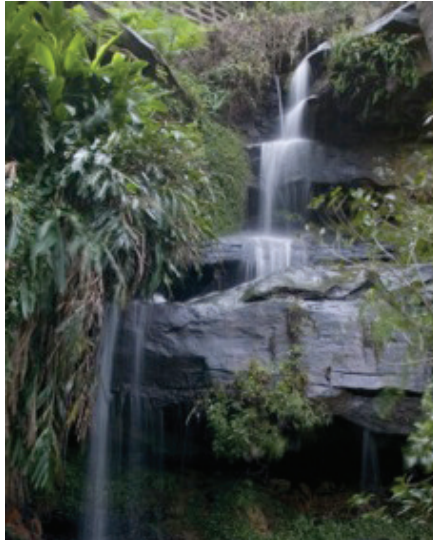
Gebruikers kunnen ook mee doen aan het oplossen van vragen en opsporen van informatie Een goed voorbeeld is een foto uit omstreeks 1900 die door Powerhouse Museum in een Flickr Commons groep was gezet, een verhaal dat Seb Chan op het blog van het Powerhouse Museum verteld (Chan 2008):



*Afbeelding 2: Mosman Bay Falls ±1900
(Foto: Henry King; http://www.Flickr.com/photos/powerhouse_museum/2484292143/)*

Het enige wat bekend was van deze foto was de korte titel: 'Mosman Bay Falls'.

Mosman is tegenwoordig een dichtbevolkte buitenwijk van Sydney zonder duidelijke plek waar dergelijke watervallen zouden kunnen zijn. Een medewerker van het museum startte een forum onderwerp binnen deze Flickr groep om de huidige locatie van deze foto te achterhalen. Binnen drie uur reageerde een actief lid van de groep die vaak extra informatie toevoegt aan foto's. Hij verwees naar een online makelaarsadvertentie van een net opgeleverd huis mét een foto van een waterval in de tuin. De Powerhouse medewerker nam vervolgens contact op met de makelaar, en werd uitgenodigd om langs te komen om foto's te maken. Deze foto's plaatste zij vervolgens weer in de Flickr Commons groep:



Afbeelding 3: De waterval in de buurt van Mosman Bay zoals hij er vandaag de dag uitziet. Gefotografeerd door een Powerhouse medewerker in 2008 (Foto: Paula Bray; <http://www.powerhousemuseum.com/imageservices/?p=263>)

Met deze ontdekking was de locatie van de onbekende waterval gevonden. Dit is een prachtig voorbeeld dat laat zien wat de waarde kan zijn van het vrijgeven van beeldmateriaal onder een Commons licentie door musea. Was dit niet gebeurd, dan was de locatie van de waterval hoogstwaarschijnlijk nooit ontdekt.

Ook de Library of Congress heeft vergelijkbare ervaringen:

“When Flickr commenters provide corrected place and proper names, more precise dates, and event names, Prints and Photographs Division staff verify the information and have used it to update more than 500 records for the Library’s catalog (with many more in the queue), citing the Flickr Commons Project as the source of the new information. For example, a photo once simply captioned “Reid Funeral” is now more fully described with the note: “Photo shows the crowd gathered outside of the Cathedral of St. John the Divine during New York City funeral of Whitelaw Reid, American Ambassador to Great Britain. (Source: Flickr Commons project, 2008).” (<http://www.loc.gov/blog/2008/12/library-releases-report-on-Flickr-pilot/>)

Nog meer voorbeelden staan in het report For the Common Good: The Library of Congress Flickr Pilot Project (Springer 2008, p. 37-39).

Zichtbaarheid online

Seb Chan van het Powerhouse Museum in Sydney, Australië heeft op zijn blog een interessante bijdrage over samenwerken met Wikipedia. Aanleiding is een recent Backstage bezoek van het Wikimedia Australië team aan het Powerhouse Museum. In zijn post maakt Chan onder meer duidelijk hoe belangrijk Wikipedia voor de online strategie (en zichtbaarheid) van het Powerhouse museum is:

“From our perspective, Wikipedia is hugely important. Wikipedia is the highest referrer of traffic to our main website after search. Regardless of whether all our research staff are personally enamoured with Wikipedia, it is clear that our research output is made more visible by being cited in Wikipedia. In fact, if citations are a measure of the success of academic research then perhaps Wikipedia citations are a measure of ‘assumed authority’ and accessibility.” (<http://www.powerhousemuseum.com/dmsblog/index.php/2009/04/02/working-with-wikipedia-backstage-pass-at-the-powerhouse-museum/>)

4.4 Digitale standaarden in de museale wereld

Er is een aantal ontwikkelingen in de museale wereld, om digitale archiefbestanden met elkaar compatibel en uitwisselbaar te maken. Daarbij gaat het ook om hergebruik van (gedigitaliseerd) materiaal en vooral de catalogi van musea en archieven door andere musea. De drie belangrijkste standaarden zijn:

EAD – Encoded Archival Description – een XML-markeertaal waarmee de catalogus (inventaris) van een archief digitaal en gestructureerd kan worden vastgelegd (zie <http://www.loc.gov/ead/>).

De EAD is een set van 146 elementen om archiefmaterialen te beschrijven. Naast elementen zoals “title” en “author” bevat EAD ook elementen ter beschrijving van toegangs- en gebruiksrestricties (“accessrestrict”, “userrestrict”).

OAI-PMH (of kort OAI) – Open Archives Initiative Protocol for Metadata Harvesting – een protocol hoe twee computers communiceren om de beschrijvingen databases uit te wisselen (zie <http://www.openarchives.org/pmh/>).

In OAI stuurt de computer die informatie opvraagt (de harvester) een html-request naar de data provider (zie afbeelding 1). De data provider geeft een antwoord in XML.

OAIS – Reference Model for an Open Archival Information System (ISO 14721:2003) – beschrijving van de componenten van een (digitaal) archiefsysteem.

OAIS vereist onder meer, dat rechtenbeheer onderdeel van een archiefsysteem is (mandatory responsibility 3.2.2: sufficient control for preservation).

Meer informatie over digitale standaarden in de museale wereld is op de website van de Taskforce Digitale Toegankelijkheid Archieven (afgekort Taskforce Archieven) beschikbaar: <http://www.taskforce-archieven.nl/dossiers/standaarden/>

5. Publicaties en websites

Abelson, Hal, Adida, Ben, Linksvayer, Mike & Yergler, Nathan (2008). ccREL: The Creative Commons Rights Expression Language. Version 1.0 – March 3rd, 2008. Online: <http://wiki.creativecommons.org/images/d/d6/Ccrel-1.0.pdf>

Beunen, Annemarie & Schiphof, Tjeers (2006). Juridische Wegwijzer. Archieven en Musea online. Taskforce Archieven/ Museumvereniging. Online: <http://www.taskforce-archieven.nl/projects/juridischewegwijzer>

Chan, Seb (2008). The Commons on Flickr: Finding the Mosman Bay Falls. Online: <http://www.powerhousemuseum.com/dmsblog/index.php/2008/06/30/the-commons-on-Flickr-finding-the-mosman-bay-falls/>

DEN Research Report on Business Models. Online: <http://www.digitaalallemaal.nl/wp-content/uploads/final-report-den-10.pdf>

Hoorn, Esther (2006). Creative Commons Licences for Cultural Heritage Institutions. A Dutch Perspective. IvlR. Online: http://www.ivir.nl/creativecommons/CC_for_cultural_heritage_institutions.pdf

Museumvereniging (2006). Ethische code voor musea. Amsterdam. Online: <http://icom.museum/codes/dutch.pdf>

Kelly, Brian, Ellis, Mike, Gardler, Ross (2008). What Does Openness Mean To The Museum Community? Archimuse. Online: <http://www.archimuse.com/mw2008/papers/kelly/kelly.html>

King, Ed (2008). British Library Digitisation: access and copyright. Paper presented at the World Library and Information Congress: 74th IFLA General Conference and Council, 10-14 August 2008, Québec, Canada. <http://www.ifla.org/iv/ifla74/index.htm>. Online: <http://www.ifla.org/IV/ifla74/papers/139-King-en.pdf>

Lusenet, Yola de (2008). Geven en nemen. Archiefinstellingen en het sociale web. Taskforce Archieven. Online: http://www.taskforcearchieven.nl/document.aspx?id=/Virtuele_onderzoeksruimte/Geven-nemen_web.pdf

Osterwalder, Alex (in print 2009). Business Model Generation. Zie ook <http://business-model-design.blogspot.com/>

Prelinger, Rick (2005). The Use of Open Licensing of Content to Drive Business Growth. Speech at the seminar Creative Fuel for the Nation: Unlocking Television, Film and Radio for the Public. Creative Archive Licence Group, London, 13 April 2005. Transcript available online at http://creativearchive.bbc.co.uk/news/archives/2005/05/transcript_rick_1.html.

Rights Metadata Made Simple, http://www.getty.edu/research/conducting_research/standards/intrometadata/rights.pdf

Springer, Michelle, et al. (2008). For the Common Good: The Library of Congress Flickr Pilot Project. Online: http://www.loc.gov/rr/print/Flickr_report_final.pdf

Taskforce Digitale Toegankelijkheid Archieven. Basiskennis ICT-standaarden. Online: <http://www.taskforce-archieven.nl/dossiers/standaarden/>

Trant, Jennifer (1996). Exploring New Models for Administering Intellectual Property: The Museum Educational Site Licensing

(MESL) Project. paper prepared for the 33rd annual Data Processing Clinic, University of Illinois at Urbana-Champaign, March 25, 1996. Online: <http://www.archimuse.com/papers/jt.illinois.html>

Wegwijzer collecties op Internet, http://www.den.nl/getasset.aspx?id=Website/Wegwijzer_collectie_op_internet.pdf&assettype=attachments

Zorich, Diane W., Waibel, Günter, Erway, Ricky (2008). Beyond the Silos of the Lams. OCLC Programs & Research, Dublin. Online: <http://www.oclc.org/programs/publications/reports/2008-05.pdf>

Licentiekiezer

<http://creativecommons.org/license/?lang=nl>

Symbolen in print resolutie

<http://creativecommons.org/about/downloads/>

6. Over Creative Commons Nederland

Creative Commons Nederland is een samenwerkingsproject van Nederland Kennisland, Waag Society en het Instituut voor Informatierecht (IViR). Creative Commons is een alternatief licentiesysteem waarbij makers van auteursrechtelijk beschermde werken ervoor kiezen om hun werken zonder voorafgaande toestemming te delen met anderen, onder vooraf opgestelde voorwaarden. Door gebruik van Creative Commons Licenties kan een maker zijn werk op eenvoudige en transparante wijze verspreiden onder een groot publiek en zo meer bekendheid verwerven. Creative Commons Nederland wordt ondersteund door het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap.

creativecommons.nl

www.kennisland.nl

www.waag.org

www.ivir.nl

www.minocw.nl