



KoppieCopy
Docentenhandleiding



1. Wat is KoppieCopy?	3
2. De lessen	5
2.1 Les 1: De Webwalk - Duur: 50 minuten	5
2.2 Les 2: Discussie en debat - Duur: 50 minuten	7
2.3 Les 3: De remix - Duur: 100 minuten	9
3. Bijlagen	11
3.1 Casus Hyves	11
3.2 Casus Curry versus Weekend	11
3.3 Casus PirateBay	12
3.4 Casus Esmee Denters	12
3.5 Casus Bloggen met Tirza	13
3.6 Casus Obama Poster	13
3.7 Storyboard leeg	15
3.8 Storyboard voorbeeld	16
4. Achtergrondinformatie en begrippenlijst	17
4.1 De basisbeginselen van het auteursrecht	17
4.2 De bestaansredenen voor het auteursrecht	18
4.3 Slim omgaan met auteursrecht: open content?	19
4.4 Begrippenlijst	21
4.5 Meer info?	23
Colofon	24

1. Wat is KoppieCopy?

In KoppieCopy speelt het auteursrecht een centrale rol. Dat is een wetgeving die bij veel mensen - jong en oud - wel ergens een belletje doet rinkelen, maar waarvan de ins en outs alleen bij experts bekend zijn. Dat is op zichzelf helemaal niet vreemd. Lange tijd was het voor de meeste mensen nauwelijks relevant om goed inzicht in de auteurswet te hebben. Geschillen speelden vooral tussen professionele partijen (denk aan uitgevers die zonder toestemming elkaars werk uitgaven, contractuele onderhandelingen tussen regisseurs en filmproducenten).

Maar de tijden veranderen. Door de opkomst van de digitale technologie hebben Jan en alleman toegang gekregen tot middelen om creatieve werken openbaar te maken, te verspreiden, te kopiëren, te remixen en te bewerken. Daar wordt bovendien massaal gebruik van gemaakt. Tegenwoordig zijn kleine kinderen al in staat om met behulp van content die zij op internet vinden, hun eigen bewerkingen te maken én op internet te publiceren. Hyves staat vol met overgenomen en bewerkte foto's, clips en teksten.

Daarmee komt ook het auteursrecht ineens heel dichtbij. Meestal leidt dat niet tot grote conflicten, maar zo nu en dan zorgen ogenschijnlijk niets beduidende vormen van hergebruik van content voor breed uitgemeten juridische zaken. Zoals de zaak rond een YouTube-filmpje van een Amerikaanse moeder, die haar jonge kinderen had gefilmd terwijl op de achtergrond een nummer van Prince is te horen. Het leidde tot sommatie om de video te verwijderen en uiteindelijk tot een rechtszaak waarin het om een miljoenenvergoeding ging. Zulke extreme voorbeelden zijn gelukkig zeer zeldzaam. Ze wijzen er echter op dat het slim kunnen omgaan met auteursrechten een onmiskenbaar onderdeel van mediawijsheid is.

Het is dan wel zaak dat mensen zich al op relatief jonge leeftijd de basisbeginselen van de auteurswet eigen maken, weten hoe zij binnen de regels van de wet content kunnen publiceren en (her)gebruiken en leren een eigen mening te vormen over het auteursrecht. Dat laatste wordt nog al eens vergeten, maar is absoluut belangrijk. Wetgeving is nooit een statisch gegeven en de opgroeiende generatie van nu is de wetgever van de toekomst.

We constateren dat het voor jongeren de normaalste zaak van de wereld is om te downloaden, zelf te publiceren, en daarbij volop gebruik te maken van wat er op internet beschikbaar is aan materiaal. De auteurswet laat daar niet zonder meer ruimte voor. Maar toch zijn er slimme manieren om binnen de grenzen van de wet te blijven en toch te blijven produceren en hergebruiken. Vanuit deze achtergrond is KoppieCopy opgezet.

Het project KoppieCopy bereikt bij de leerlingen de volgende doelen:

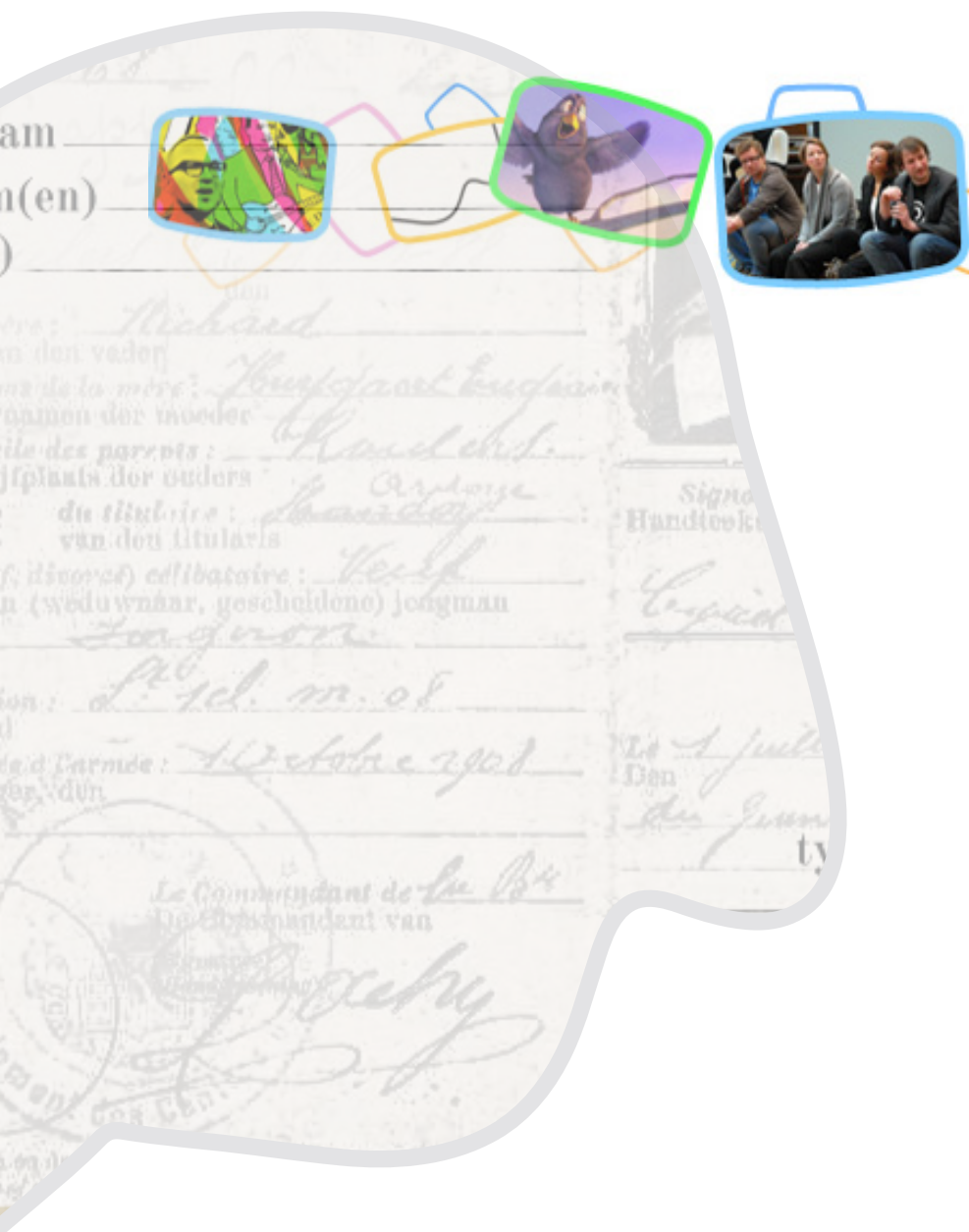
- Ze worden mediawijzer op het gebied van uploaden en downloaden;
- Ze maken kennis met de basisprincipes van auteursrecht;
- Ze vormen een mening over het thema auteursrechten;
- Ze leren wat het betekent om werk van anderen te remixen;
- Ze leren wat het betekent om eigen werken te publiceren via Creative Commons.



Voor u ligt de docentenhandleiding voor KoppieCopy. Hierin bevinden zich drie lessen, twee van 50 minuten en een blokuur van 100 minuten, en achtergrondinformatie die u kunt gebruiken bij de lessen. De docentenhandleiding biedt u ondersteuning bij het geven van deze lessen. Als u met de leerlingen aan de slag gaat met KoppieCopy, houdt u dan rekening met het volgende:

- Sluit aan bij het mediagebruik van jongeren;
- Maak het auteursrecht voelbaar;
- Start bij wat er wél mag;
- Houd het bij hoofdlijnen;
- Geef jongeren een serieuze stem.

Wij wensen u en uw leerlingen veel plezier met het project. Voor verdere toelichting op KoppieCopy, voor alle benodigde materialen en voor informatie over aanvullende ondersteuning bij KoppieCopy kunt u terecht op de website www.koppiecopy.net.



2. De lessen

2.1 Les 1: De Webwalk - Duur: 50 minuten

Voor het project KoppieCopy is een Webwalk ontwikkeld. Een Webwalk is een begeleidende wandeling door het World Wide Web. De leerling komt langs verschillende sites en beelden die relevant zijn voor het onderwerp, in dit geval auteursrecht. De Webwalk is een online tool en maakt gebruik van verschillende bronnen (sites, video's etc.) op het internet. Tijdens de tour kunnen in de Webwalk (open en meerkeuze-) vragen over de bronnen worden gesteld.

De leerlingen volgen in tweetallen de Webwalk. Ze komen langs allerlei websites waarop wordt uitgelegd wat het auteursrecht inhoudt. Verschillende kanten worden belicht waardoor de leerlingen een beeld krijgen van de auteurswetgeving en ze worden geconfronteerd met de auteursrechtelijke kanten van hun eigen mediagebruik. De KoppieCopy Webwalk is toegankelijk via de website van KoppieCopy: <http://www.koppiecopy.net/>

Vorbereiding

De Webwalk is gratis toegankelijk voor scholen. Op de website van KoppieCopy vindt u de link naar de Webwalk. U kunt ook direct naar de Webwalk via http://webwalk.digitalplayground.nl/dig_e.html. In de Webwalk krijgt u de keuze om voor het project KoppieCopy te kiezen. De Webwalk begint direct.



Begeleiding

De leerlingen kunnen in principe de Webwalk zelfstandig doorlopen. Als docent heeft u hierbij een begeleidende rol en helpt u bij eventuele vragen van de leerlingen.

Materialen

Voor deze les heeft u een computerlokaal nodig met minimaal één computer per twee leerlingen. De Webwalk werkt in bijna alle internetbrowsers behalve Google Chrome.

Leerdoelen

- De leerlingen maken kennis met de basisbeginselen van het auteursrecht;
- De leerlingen maken kennis met de verschillende vormen van rechten waaruit het auteursrecht is opgebouwd;
- De leerlingen beseffen dat auteursrechten ook hen aangaat;
- De leerlingen leren dat de meeste vormen van mediagebruik auteursrechtelijke consequenties hebben.

Begrippen

- (Auteurs)rechthebbende
- Creative Commons licenties
- (Creatieve) werken
- Exploitatierechten (economische rechten)
- Licentie
- Morele rechten (persoonlijkheidsrechten)
- Naburig recht
- Open content
- Portretrecht
- Rechtenoverdracht
- Remix
- Share

Uitwerking

Inleiding (3 min)

Start de les met de leerlingen te vertellen dat zij gaan meedoen aan het project Koppie-Copy. Introductie: vraag de leerlingen of zij wel eens te maken hebben gehad met auteursrecht. Laat de leerlingen hun ervaringen aan elkaar vertellen. Start gezamenlijk de Webwalk: http://webwalk.digitalplayground.nl/dig_e.html

Kern (45 min)

De leerlingen doorlopen zelfstandig de Webwalk. Let op dat men goed leest! Het gaat niet om een goed of fout antwoord maar om de ervaring. De leerlingen ervaren dat ze vaker met auteursrechten te maken hebben dan ze zelf weten.

Slot (2 min)

U evalueert de Webwalk samen met de leerlingen. Vraag naar hun eerste reactie. Wat viel hen op? Wanneer er leerlingen nog niet klaar zijn, geeft u ze de opdracht om de Webwalk voor de volgende les volledig doorlopen te hebben.

2.2 Les 2: Discussie en debat - Duur: 50 minuten

De discussie/debatsessie start met het opfrissen van de kennis die zij hebben opgedaan tijdens de Webwalk. Vervolgens wordt het debat gestart met behulp van verschillende casussen. Deze casussen zijn te vinden in de bijlagen 1 t/m 6.

U kunt ervoor kiezen om een discussie/debat te starten met vaste rollen, met vrije rollen of u kiest voor een een-op-een debat. Elk debat wordt met de gehele groep geëvalueerd. Ook dit kan discussie opleveren. De debatsessies geven de leerlingen uiteindelijk een basis voor het ontwikkelen van een mening over auteursrecht. Deze mening hebben zij nodig voor de volgende les.

Debat: Een debat is een discussievorm waarbij het de bedoeling is een stelling te verdedigen of juist te bestrijden. Kenmerkende elementen van het debat zijn: de stelling en het bestaan van een voor- en tegenstander van die stelling. Vooraf worden rollen vastgesteld als de gesprekleider, de voorstander, de tegenstanders en eventueel een onafhankelijke jury.

Er zijn verschillende soorten van debat. Een redelijk bekende vorm is het zogenoemde 'Lagerhuis'-debat, vernoemd naar het Britse House of Commons. Een debatprogramma van de VARA met dezelfde naam en vorm ("Het Lagerhuis") is een tijdlang op de televisie te zien geweest.

Discussie: Een discussie is een vorm van bespreking zoals een gesprek of andere vorm van communicatie, tussen twee of meer partijen over een bepaald onderwerp, waarbij de partijen elkaar van een bepaald standpunt proberen te overtuigen. Met behulp van argumenten proberen de partijen elkaar te overtuigen om uiteindelijk tot een conclusie te komen waar alle partijen het mee eens zijn. Een partij kan dus zijn mening veranderen tijdens een discussie, en tevreden zijn met een alternatieve (tussen)oplossing, mits hier argumenten voor zijn gegeven. Dit in tegenstelling tot een debat, waarbij de partijen niet van hun mening wijken.

Vorbereiding

Lees voorafgaand aan de les de casussen door (zie bijlage 1 t/m 6). U kiest zelf de meest relevante casussen voor de groep. Welke casussen zullen de groep het meest aanspreken? Afhankelijk van de duur van de discussie bepaalt u de hoeveelheid casussen. Kies van tevoren of u een discussie of een debatsessie gaat organiseren. Sommige casussen lenen zich meer voor een debat en andere voor een discussie.

Begeleiding

Als docent heeft u de mogelijkheid om u afzijdig te houden van de discussie of het debat of om u erin te mengen. Het onderwerp gaat uiteindelijk iedereen aan. Als u zich afzijdig houdt, neemt u een coachende rol aan. U zorgt ervoor dat de discussie/ het debat interessant blijft door telkens nieuwe vragen te stellen. Als u meedoet met de discussie/het debat zorgt u ervoor dat de leerlingen zich niet te veel voegen bij uw mening. Kom af en toe ook met een heel verrassende of prikkelende mening of uitspraak waardoor er een echte discussie ontstaat.

Leerdoelen

- De leerlingen worden zich bewust van de dagelijkse juridische strijd rondom auteursrecht;
- De leerlingen krijgen inzicht in consequenties van bepaalde vormen van gebruik van creatieve werken voor de verschillende gebruikers en rechthebbenden;
- De leerlingen leren een eigen standpunt in te nemen wat betreft auteursrecht en dat standpunt te onderbouwen en verdedigen.

Materialen

- Digitaal schoolbord of beamer met scherm en computer met internetverbinding voor het vertonen van de filmpjes bij de casussen;
- Eventuele rollenkaartjes.

Begrippen

- Creative Commons gelicenseerde foto's:
- Downloaden
- P2P (peer to peer)-uitwisseling
- Uploaden
- PirateBay
- Mininova

Uitwerking

Inleiding (5 minuten)

Start de les door aan de leerlingen te vragen wat zij geleerd hebben tijdens de Webwalk? Wat was nieuw voor hen? Wat vinden ze van de wetten rondom auteursrechten? In hoeverre hebben de leerlingen de informatie uit de Webwalk begrepen? Waar nodig geeft u de leerlingen extra informatie.

Kern (40 minuten)

U bepaalt zelf of u een discussie start of een debat. Gebruik hierbij uw eigen methode. Heeft u dit niet eerder met de leerlingen gedaan dan is het verstandig om niet alle casussen te gebruiken. Leg de focus op een tweetal of drietal casussen en werk deze met de leerlingen uit.

U vraagt de leerlingen om de eerste casus door te lezen. Vervolgens laat u eventueel beeldmateriaal aan de leerlingen zien. Afgezien van of u kiest voor discussie of debat stelt u de leerlingen de vragen of geeft u hen een stelling. Aan het einde van het debat of discussie laat u door de gespreksleider of door een andere leerlingen het debat samenvatten. Dan start u eventueel met een nieuwe casus.

Slot (5 minuten)

Sluit de les af door met de leerlingen te evalueren. Kijken ze anders tegen auteursrechten aan? Vinden ze het belangrijk dat deze rechten bestaan? Het is belangrijk voor de leerlingen om hun eigen mening helder te hebben voor de volgende les.

2.3 Les 3: De remix - Duur: 100 minuten

Tijdens deze les gaan de leerlingen aan de slag met CC-gelicenceerd materiaal. Door te reageren op bestaand materiaal als foto's, muziek en film gaan ze hun eigen remix maken. De leerlingen krijgen de opdracht om in de remix hun standpunt ten aanzien van auteursrechten kenbaar te maken. Dit gaan zij doen door voice-overs te plaatsen op het bestaande materiaal, animatie toe te voegen of met behulp van een greenscreen.

Voice-over: Een voice-over is een stem die buitenbeeld wordt toegevoegd. De voice-over kan een stem zijn die commentaar geeft op wat er in de film gebeurt, maar kan ook een stem zijn die over de 'echte' stem van de hoofdrolspelers wordt geplaatst.

Animatie: Voor het maken van animatiefilmpjes wordt de techniek stop-motion gebruikt. Dit is een filmtechniek die al voor de komst van digitale animatie gebruikt werd om speciale effecten te creëren in films. Stopmotion is een filmtechniek waarbij het voorwerp dat op film moet bewegen in een bepaalde houding neergezet wordt. Vervolgens wordt hiervan een frame geschoten met een camera. Dan wordt de houding van de figuur een fractie veranderd en wordt er opnieuw één frame geschoten. Dit wordt herhaaldelijk gedaan. Door vervolgens de film af te spelen lijkt het alsof het voorwerp uit zichzelf beweegt.

Greenscreen: Een film maken met een greenscreen wordt ook wel chromakey genoemd. Bij chromakey wordt een persoon of voorwerp gefilmd tegen een blauwe of groene achtergrond. In de video-nabewerking of live kan de blauwe of groene achtergrond vervangen worden door een bewegend of statisch beeld. Dit gebeurt bijvoorbeeld dagelijks bij het weerbericht op tv.

Voorbereiding

Zorg voor een computerlokaal waarin er per twee leerlingen een computer beschikbaar is. Let op: het gaat om een les van 100 minuten. Het is belangrijk dat er op de computers een videobewerkingsprogramma staat als iMovie (Apple) of Movie Maker (Windows). Dit zijn beide videobewerkingsprogramma's die standaard op uw computer zijn geïnstalleerd. Het is verstandig om van tevoren het videobewerkingsprogramma door te nemen zodat u antwoord kunt geven op vragen over het programma.

U zorgt ervoor dat het storyboard uit bijlage 7 een aantal keer is uitgeprint. Zo kunnen de leerlingen direct aan de slag met het invullen van hun storyboard.

Om de remixfilmpjes te gebruiken die bij het project KoppieCopy horen heeft u als school een Vimeo-account nodig. U kunt ervoor kiezen om zelf voor elk groepje een gratis 'basic' account aan te maken of u laat de leerlingen dat zelf doen. Dat doet u via de volgende link: <http://vimeo.com/join>

Zo mogelijk regelt u een Smartboard of beamer met scherm om tijdens de afsluiting gezamenlijk de gemaakte remixen te bekijken.

U kiest van tevoren of u de leerlingen aan de slag laat gaan met voice-over, animatie en/of greenscreen. Dit zijn technieken die ervoor zorgen dat de leerlingen creatief kunnen omgaan met het beeldmateriaal.

Begeleiding

De docent heeft als belangrijkste taak: het bewaken van de inhoud. De leerlingen denken voorafgaand aan het remixen van hun filmpje na over hun boodschap met behulp van een storyboard. De meeste leerlingen hebben al eens eerder filmpjes gemaakt en kunnen el-



kaar helpen in dit proces. Het is prettig als u de leerlingen kunt helpen bij vragen over het videobewerkingssysteem, maar over het algemeen komt deze doelgroep daar zelf uit.

Leerdoelen

De leerlingen ervaren welke content men kan gebruiken en hoe origineel materiaal kan worden gebruikt om een nieuwe, mogelijk totaal andere mening te verkondigen;
De leerlingen leren gebruik te maken van open content

Materialen

Pc's met toegang tot internet

Begrippen

- Content
- Creative Commons licentie
- Open content
- Publiek domein
- Remixbronnen

Uitwerking

Inleiding (10 minuten)

U start de les door de leerlingen uit te leggen wat hun opdracht is. Zij gaan hun mening over auteursrechten vertalen in een filmpje. Leg de leerlingen uit dat zij voor het maken van hun filmpje bestaand beeldmateriaal gaan hergebruiken. Het filmpje dat zij hebben gemaakt wordt straks gepubliceerd zodat andere klassen het filmpje ook weer kunnen gebruiken. Hun eigen filmpjes kunnen dus ook hergebruikt worden.

U legt de kinderen uit welke filmtechniek(en) ze kunnen gebruiken voor het maken van hun remixfilm. U laat vervolgens een voorbeeldfilm zien waarin de mogelijkheden van deze techniek(en) naar voren komen. Deze voorbeeldfilm is te vinden via de site van Vimeo onder de tag 'KoppieCopy'.

Kern (80 minuten)

(15 minuten)

De leerlingen bekijken eerst het bestaande materiaal dat zij kunnen hergebruiken. Deze zijn ook te vinden via Vimeo onder de tag 'KoppieCopy'. Ander rechtenvrij materiaal is te vinden via de site van KoppieCopy onder de knop 'remixbronnen'.

(15 minuten)

Nadat de leerlingen inspiratie hebben opgedaan uit het bestaande materiaal gaan zij hun ideeën omzetten in een storyboard. Ze schrijven en tekenen hun verhaal uit. Het is belangrijk dat zij hier hun mening in tekst en beeld uitwerken. Als de leerlingen dit goed en volledig doen, hebben zij minder tijd nodig bij de uitwerking.

(50 minuten)

De leerlingen hebben hun ideeën uitgeschreven in een storyboard. Deze gaan zij nu uitwerken met de vooraf bepaalde filmtechniek.

Slot (10 minuten)

Als de leerlingen tevreden zijn over hun resultaat gaan ze hun film uploaden via hun eigen Vimeo account. De leerlingen geven als tag 'KoppieCopy' aan hun remix (zodat de remix voor anderen via de website van KoppieCopy vindbaar is) en verbinden een Creative Commons licentie aan hun filmpje. U eindigt de les door de leerlingen de gelegenheid te geven hun remixfilmpjes te presenteren.

3. Bijlagen

3.1 Casus Hyves

Hyves is nog steeds het populairste sociale netwerk onder jongeren. Die plaatsen massaal content van anderen en van (en over) zichzelf op hun profielpagina. Die content is vaak eenvoudig te bekijken en te gebruiken door anderen. In een aantal recente gevallen zijn Hyves-gebruikers aangelopen tegen hergebruik van hun eigen content door anderen - soms zelfs commerciële partijen. Zo werden foto's van de 'verkeerde' Karst T. in de media gebruikt.

<http://frontpage.fok.nl/nieuws/243480/1/1/50/ad-plaatst-foto-verkeerde-karst.html>

Casus

Jij hebt een eigen Hyves-pagina. Op je profiel heb je foto's staan van leuke dingen die je gedaan of gezien hebt. Af en toe krabbel je met vrienden. Er is een aanslag gepleegd op de koningin. De dader heeft dezelfde achternaam als jij. Ook het initiaal komt overeen. De media denken dat jouw Hyves-pagina hoort bij de dader van de aanslag. Ze gebruiken foto's van jouw profiel in hun media-uitingen.

Vragen

- Wat zou jij doen?
- Vind je dat je hier een eigen verantwoord in hebt?

Stellingen

De media mag altijd gebruik maken van foto's en video's die mensen online hebben gezet.

Partijen (rollen) in een debat met drie groepen:

- Jij als jezelf. Het is jouw foto die is gebruikt.
- De chef van een televisiezender die jouw foto in de uitzending heeft gebruikt.
- Een vertegenwoordiger van Hyves.

3.2 Casus Curry versus Weekend

Rechtszaak waarin Adam Curry http://nl.wikipedia.org/wiki/Adam_Curry het tijdschrift Weekend voor de rechter daagde vanwege het gebruik van op Flickr.com staande privéfoto's van Curry. De foto's stonden onder een Creative Commons licentie(CC) op Flickr. Curry stond hergebruik wel toe, maar niet op commerciële basis. Hij won de rechtszaak.

<http://www.solv.nl/weblog/curry-s-beroep-op-creative-commons-licentie/2385>

Casus

Jij bent zeer actief op Flickr.com. Regelmatig plaats je foto's van vakanties, uitstapjes, evenementen. Alle foto's publiceert je met een Creative Commons licentie. Je staat wel hergebruik toe, maar niet op commerciële basis. Laatst heb je een bekende Nederlander gespot. Hij keek recht je lens in. Het tijdschrift Weekend heeft jouw foto gevonden op Flickr en plaatst de foto op de cover.

Vragen

- Wat vind jij hiervan?
- Zou je het tijdschrift bellen en vragen om geld?



Stelling

Eigen content die is gepubliceerd onder een niet-commerciële licentie mag nooit worden commercieel gebruikt worden.

Partijen (rollen) in een debat met drie groepen:

- Jij als jezelf. Het zijn jouw foto's die gebruikt zijn door Weekend.
- De hoofdredacteur van Weekend.
- De bekende Nederlander die jij op de foto hebt gezet.

3.3 Casus PirateBay

P2p en Torrentsites zoals PirateBay http://nl.wikipedia.org/wiki/Pirate_Bay en Mininova zijn veelgebruikte platforms om content te delen. Sterker nog, het grootste deel van het internetverkeer bestaat uit p2p-(peer to peer/gebruiker aan gebruiker) uitwisseling van bestanden. De jonge generatie weet niet anders. Hoe kijken zij naar alle internationale media aandacht voor rechtszaken rondom sites als PirateBay?

Casus

Jij hebt een film gedownload via Mininova. Deze bekijk je met een aantal vrienden. Mininova komt er achter en sluit je direct af van internet.

Vragen

Vind je dat je films mag downloaden om vervolgens te gaan kijken met een groep vrienden?
Vind je dat je een film mag uploaden om te delen met anderen?

Stelling

Mininova mag gebruikers die films downloaden straffen.

3.4 Casus Esmée Denters

(http://nl.wikipedia.org/wiki/Esmée_Denters)

Esmée Denters brak door doordat zij via haar filmpjes op YouTube werd op ontdekt. Maar welke liedjes gebruikte zij daarvoor? Mochten die zo maar worden gebruikt. Wie mogen nu de muziekvideo's op YouTube van Esmée gebruiken?

http://www.beroepkunstenaar.nl/fileadmin/download/beroepkunstenaar/Muziek_op_internet.pdf

Wel eens gehoord van een 'cease-and-desist-letter'?

http://en.wikipedia.org/wiki/Cease_and_desist

Casus

Jij houdt van zingen. Op YouTube heb je een aantal filmpjes geplaatst van jezelf. In een filmpje zing je een bekend nummer van een beroemde artiest. De maker van dit nummer ontdekt dit.

Vragen

- Hoe zou je reageren richting de maker van het liedje?
- Zou je het direct van YouTube halen als de maker daar om vraagt?

Stelling

Muziek van anderen zou je altijd mogen gebruiken, het is tenslotte reclame voor de maker.

Partijen (rollen) in een debat met drie groepen:

- Jij als jezelf. Het is jouw versie van het bekende nummer dat op YouTube staat.
- De beroemde artiest van wie je het nummer hebt gebruikt.
- Een willekeurige YouTube-gebruiker die jouw filmpje in een eigen remix heeft verwerkt.

3.5 Casus Bloggen met Tirza

(<http://www.tirza.nl/2006/09/doi.html>)

De roman Tirza van Arnon Grunberg verscheen in 2006. Een aantal maanden eerder verscheen Tirza als bloggend meisje op het internet. Haar blog trok direct een groot aantal lezers (hoewel de grote aandacht pas kwam toen bleek dat alles nep was). Mensen begonnen op haar online dagboek te reageren. Het bleek een marketingstunt te zijn om het publiek 'klaar te stomen' voor het boek.

Casus

Je komt terecht op een leuke blog van iemand die je niet kent. Zo leuk dat je direct reageert op zijn blogpost. Vanaf dat moment bezoek je zijn blog regelmatig, hij blijft je nieuwsgierigheid prikkelen. Later blijkt dat de hele blog vals is. De eigenaar van de blog heeft een boek geschreven waarin hij reacties van de blog verwerkt heeft. Ook jouw reactie.

Vragen

- Zou je contact zoeken met de maker van de blog?
- Hoe ga je om met het feit dat jouw reacties zijn gebruikt?

Stelling

Iemand mag best een blog bijhouden onder een andere naam/als een ander, Ik ben er gewoon ingetrapt.

Partijen (rollen) in een debat met drie groepen:

- Jij als jezelf. Het zijn jouw blogreacties die in het boek zijn gepubliceerd.
- De schrijver die het hele blog verzonnen heeft.
- De uitgever van het boek van de schrijver.

3.6 Casus Obama Poster

(http://en.wikipedia.org/wiki/Barack_Obama_%22Hope%22_poster)

Obama is de eerste Amerikaanse president met openlijke sympathie voor een meer open en flexibele omgang met auteursrecht. Hij publiceerde al voor zijn verkiezing onder Creative Commons licentie foto's op Flickr.com. Sinds zijn inauguratie is de hele site van het Witte Huis onder Creative Commons te gebruiken.

Maar aan Obama kleefde nog een andere auteursrechtenkwestie. Kunstenaar Shepard Fairey gebruikte een door fotograaf Mannie Garcia genomen portretfoto van Obama om zijn iconische campagneposter te maken. Garcia vond het prima, maar Associated Press niet.

<http://www.aphotoeditor.com/2009/01/27/the-obama-hope-poster-shepard-fairey-and-photographer-mannie-garcia/>



Casus

Je bent een professionele fotograaf. Je hebt een mooie foto gemaakt van Mark Rutte die geplaatst wordt in de krant. Kunstenaar X transformeert deze foto in een icoon. Jij vindt het prachtig en keurt het goed. Maar de opdrachtgever (persagentschap) van de fotograaf is het hiermee niet eens, zij gaan dwars liggen.

Vragen

- Wie is volgens jou de eigenaar van de foto? De fotograaf of de krant?
- Had jij toestemming gegeven aan de kunstenaar?
- Vind je dat je foto's altijd onder een CC licentie moet publiceren.

Stelling

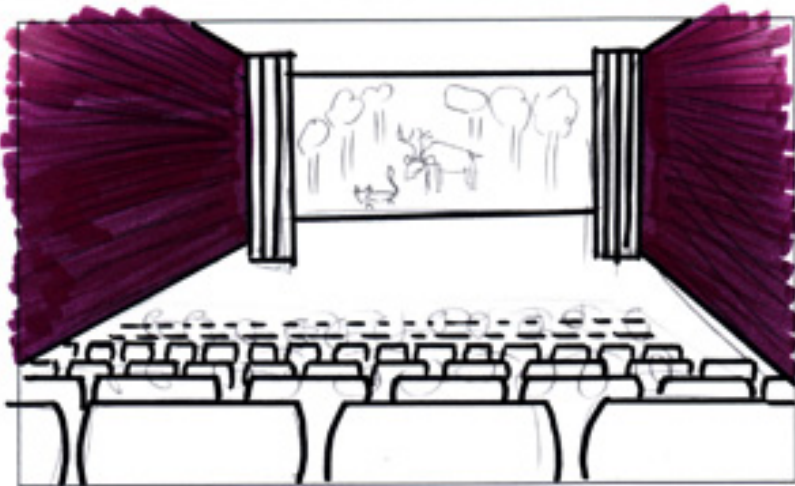
Eigen content moet verplicht via een CC licentie worden gepubliceerd. Zo weet je altijd waar je aan toe bent.

Partijen (rollen) in een debat met drie groepen:

- Jij als jezelf. Het is jouw foto waar het om gaat.
- De kunstenaar die lekker binnenloopt.
- Mark Rutte, die op de betreffende foto staat.

3.7 Storyboard leeg

3.8 Storyboard voorbeeld



Lot geeft commentaar op het mooie hert op het scherm. JK maant haar stil te zijn.



Lot voelt iets vochtigs op haar arm. Voelt haar gezicht en kijkt rond. Close up vosje.



Vosje glijdt langzaam van de nek van JK en valt op de grond, en rent weg. Lot stoot JK aan en staat op en loopt het beeld uit richting vosje.

4. Achtergrondinformatie en begrippenlijst

Hieronder vindt u extra achtergrondinformatie die van belang kan zijn bij het begeleiden van de leerlingen. U kunt deze informatie lezen als een handleiding auteursrecht.

- Paragraaf 1 beschrijft de basisbeginselen van het auteursrecht. Het gaat om juridische kennis;
- Paragraaf 2 beschrijft in een notendop waarom het auteursrecht bestaat. Wat is de argumentatie achter de auteurswet?;
- Paragraaf 3 gaat in op manieren om flexibel met de stringente auteurswet om te gaan. De belangrijkste term die wordt gebruikt is ‘open content’;
- Paragraaf 4 bevat een begrippenlijst;
- Paragraaf 5 bevat contactgegevens van KoppieCopy en literatuurtips.

4.1 De basisbeginselen van het auteursrecht

In KoppieCopy leren jongeren de belangrijkste kenmerken van de auteurswet. Die kenmerken hebben we vastgelegd in een factsheet auteursrecht, die op de website van KoppieCopy als download beschikbaar is. Hieronder geven we bij elk punt van de factsheet nog wat meer achtergrondinformatie. Bij de literatuurtips (aan het einde van deze handleiding) staat een aantal handige bronnen voor kennisverdieping.

- Auteursrecht is een, via de wet geregeld, recht dat jou als maker van een creatief werk (bijvoorbeeld film, tekst, muziek, foto's) toekomt om te bepalen wat een ander wel en niet met jouw werk mag doen.
 - » *Dat recht is exclusief. De maker is, in beginsel, de enige die mag bepalen of zijn werk openbaar mag worden gemaakt, en mag worden verveelvoudigd. Het is wel mogelijk om (een deel) van de auteursrechten over te dragen (via verkoop, of door de rechten weg te geven) aan een andere partij.*
- De definitie van creatieve werken waarop auteursrecht van toepassing kan zijn, is heel breed. Er onder vallen onder meer: foto, video, film, muziek, teksten, voordrachten, beeldende kunst, televisiescripts, architectuur, software.
 - » *De rechter in Nederland heeft bepaald dat zelfs parfum auteursrechtelijk beschermd kan zijn.*
- Er kan geen auteursrecht worden geclaimd op ideeën.
 - » *Op een liedje in je hoofd verkrijg je geen auteursrecht. Als je het hardop gezongen hebt, kan dat wel het geval zijn.*
- Auteursrecht gaat over ‘openbaar maken’ en ‘verveelvoudigen’. Maar daar valt bijna alles onder dat je met een werk kunt doen.
 - » *Denk aan kopiëren, opvoeren, uitvoeren, verspreiden, vertonen, verkopen, verhuren, bewerken, aanpassen, vernietigen, enz.*
- Auteursrecht hoef je niet te registreren. Het geldt automatisch vanaf het moment dat je werk af is.
 - » *Bij technologische vindingen is dat anders. Daar is geen auteursrecht op van toe-*

passing, maar kan mogelijk een octrooi op worden aangevraagd. Octrooien (ander woord: patenten) moeten wel worden geregistreerd.

- De algemene regel is dat auteursrecht op een werk duurt tot 70 jaar na de dood van de maker.
 - » *Als de maker geen natuurlijk persoon is maar bijvoorbeeld 'de school' dan duurt de bescherming tot 70 jaar na de eerste openbaarmaking. Als de beschermingsduur verlopen is komt het werk in het zogeheten 'publieke domein'. Iedereen mag er dan mee doen wat hij of zij wil.*
- Je kunt als maker een groot deel van je auteursrecht overdragen (weggeven, verkopen) aan een ander. Die ander wordt dan de auteursrechthebbende.
- Alle rechten voorbehouden betekent dat je voor vrijwel elke vorm van gebruik toestemming moet vragen aan degene die het auteursrecht bezit (de auteursrechthebbende).
- Als je niet weet wie de maker of rechthebbende is, dan kun je het werk niet zomaar verspreiden, bewerken of kopiëren.
 - » *Wat je op Google, zonder aanduiding van maker of rechthebbende, vindt, mag je dus eigenlijk niet zomaar gebruiken.*
- Als gebruiker heb je een aantal vrijheden, zaken waar je geen toestemming voor hoeft te vragen. Belangrijkste zijn het maken van een kopie voor eigen gebruik (privékopie) en het overnemen van kleine stukjes uit een werk (citeren).
 - » *Bij citeren is er in de wet geen harde limiet aangeven (bijvoorbeeld '100 woorden' of '15 seconden').*
- Op sommige websites/communities staat in de gebruiksvoorwaarden dat je al je auteursrechten overdraagt aan de eigenaar van die website/community.
- Bij de meeste websites/communities staat in de gebruiksvoorwaarden dat je toestemming geeft aan de eigenaar van de website/community om jouw werk op een bepaalde manier te gebruiken. Dat heet: een licentie verlenen.
- Als je je niet aan de Auteurswet houdt, dan heet dat 'inbreuk maken op het auteursrecht'.

4.2 De bestaansredenen voor het auteursrecht

Het auteursrecht heeft meerdere bestaansredenen. Hier wordt kort ingegaan op de twee belangrijkste argumenten of belangen die achter het auteursrecht schuilgaan. Het is goed om je te beseffen dat bij auteursrecht altijd sprake is van een afweging van de belangen van de auteursrechthebbende en de publieke belangen, ofwel de belangen van de potentiële gebruikers van het beschermde werk.

1. De relatie tussen maker en werk. Een van de belangrijkste redenen voor het ontstaan van een roep om auteursrecht is de relatie tussen de maker en zijn werk. Vooral op continentaal Europa leefde de gedachte dat een kunstenaar iets van zijn eigen wezen in zijn creatieve werken legt, waarmee als het ware een onlosmakelijke bond ontstaat tussen maker en werk. Die redenatie is niet meer helemaal verdwenen. Ook vandaag is ze een krachtig argument voor auteursrechtelijke bescherming, en vinden we haar vaak meer vanzelfsprekend dan we zelf misschien denken. Veel mensen vinden dat zij

als maker van een werk ook als zodanig bekend moeten staan; al zijn er tal van werken waarvan de maker anoniem is. En iemand die trots is op wat hij heeft gemaakt, zal hij of zij niet graag zien dat een ander het werk mag verminken. De rechten binnen het auteursrecht die de integriteit van de maker en zijn relatie tot het werk beschermen, worden in de huidige wetgeving ‘persoonlijkheidsrechten’ genoemd.

2. Investeringsprikkel. In de Angelsaksische wereld voerde een ander argument een tijd lang de boventoon in de uitwerking van de auteurswet. Daarin gaat het niet om de relatie tussen maker en werk, maar om de vraag of iemand ooit nog een werk zou produceren als iedereen het toch direct mag namaken. Er is dan geen prikkel om te creëren en ook geen prikkel om te innoveren - zeker niet als met de productie van het werk (aanzienlijke) geldelijke investeringen gemoeid zijn. Dat speelde bijvoorbeeld in toenemende mate in de wereld van de uitgeverijen. Er ontstond behoefte aan beschermingsmaatregelen die een investeerder via een tijdelijk monopolie in staat zouden stellen om zijn investeringen terug te verdienen. Deze rechten staan in de huidige wetgeving bekend als de ‘economische’ of ‘exploitatierechten’.

Beide argumenten voor auteursrechtelijke bescherming zijn vandaag de dag nog steeds relevant, en worden in debatten vaak gebezigd. Daar tegenover staat de vraag welke vrijheden gebruikers van een werk toekomen. In de loop van de tijd is de wetgeving steeds verder aangescherpt en zijn gebruikersrechten verder ingeperkt.

4.3 Slim omgaan met auteursrecht: open content?

Toch is het mogelijk om binnen de grenzen van de bestaande wetgeving op een vrije manier content met elkaar te delen, werk van anderen te hergebruiken en eigen werk onder flexibele voorwaarden voor anderen beschikbaar te maken. Dergelijke foto's, video's, teksten, muziek, e.d. die vrij voor hergebruik beschikbaar is worden in de regel ‘open content’ genoemd.

Het belangrijkste instrument achter open content is de licentie. In feite is een licentie een document waarin degene die de auteursrechten heeft, toestemming aan anderen geeft om zijn werk op een bepaalde manier te gebruiken. Bijvoorbeeld om het te kopiëren, hergebruiken, aanpassen, opvoeren, uitvoeren, of noem maar op. Met een licentie is het dus mogelijk om tegen anderen te zeggen dat je bepaalde gebruiksvrijheden geeft, waardoor de gebruiker niet voor elke handeling expliciet toestemming moet vragen. De rechten blijven dus bij de rechthebbende, maar de gebruiker krijgt meer gebruiksvrijheden.

Open content licenties hebben meestal de volgende kenmerken:

- Het kopiëren en verspreiden van het werk is altijd toegestaan zonder dat daar toestemming voor hoeft te worden gevraagd;
- De licentie geldt voor iedere gebruiker die zich aan de licentievoorwaarden wil houden. Er worden dus niet bepaalde groepen (bijvoorbeeld bedrijven of scholen) uitgesloten;
- De licentie is geldig voor de duur van de auteursrechtelijke bescherming. Het is dus niet mogelijk om een licentie naderhand, als allerlei mensen het werk al hebben hergebruikt, te herroepen;
- De licenties zijn internationaal geldig;
- Iedereen kan de licenties gratis gebruiken voor zijn eigen werk.

Het bekendste en meest gebruikte systeem van open contentlicenties is Creative Commons. Creative Commons ontstond in de Verenigde Staten en heeft zich in sneltreinvaart over de wereld verspreid. Inmiddels zijn er online meer dan 250 miljoen met Creative Commons gelicenseerde werken te vinden. In KoppieCopy leren leerlingen hoe Creative Commons werkt, en hoe zij de licenties zelf kunnen gebruiken.

Creative Commons kent zes gestandaardiseerde licenties, die het gebruikers van een werk toestaan om kopieën van het werk te maken en die verder te verspreiden. Welke vrijheden de gebruiker verder nog heeft varieert per licentie. Er zijn vier bouwstenen die al of niet onderdeel van de licentievoorwaarden zijn:

- **Naamsvermelding.** Je staat anderen toe om het werk waar jij auteursrecht op hebt te kopiëren, distribueren, vertonen en op te voeren, en om afgeleid materiaal te maken dat op jouw werk gebaseerd is - maar uitsluitend als jij vermeld wordt als maker. Deze voorwaarde zit in alle licenties;
- **Niet-commercieel.** Anderen mogen je werk kopiëren, vertonen, distribueren en opvoeren, alsmede materiaal wat op jouw werk gebaseerd is, mits niet voor commerciële doeleinden;
- **GeenAfgeleideWerken.** Anderen mogen je werk kopiëren, distribueren, vertonen en opvoeren mits het werk in de originele staat blijft. Het is niet toegestaan dat anderen jouw werk gebruiken als basis voor nieuw materiaal;
- **GelijkDelen.** Je staat anderen toe om van jouw werk afgeleid materiaal te maken onder de voorwaarde dat zij het onder dezelfde licentie vrijgeven als het originele werk. Deze voorwaarde komt uiteraard nooit samen voor met 'GeenAfgeleideWerken'.

De bouwstenen leiden tot deze licenties:



Naamsvermelding



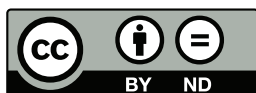
Naamsvermelding-GelijkDelen



Naamsvermelding-NietCommercieel



Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen



Naamsvermelding-GeenAfgeleideWerken



Naamsvermelding-NietCommercieel-GeenAfgeleideWerken

Is op een werk een Creative Commons licentie van toepassing dan mag iedereen het werk gebruiken op de manieren die de licentie toestaat.

4.4 Begrippenlijst

(Auteurs)rechthebbende

De auteursrechthebbende is degene die volgens de auteurswet rechthebbende is op het werk. Dat kan de maker van een werk zijn, maar ook degene die het auteursrecht heeft verkregen door bijvoorbeeld overdracht. Degene aan wie het auteursrecht dan is overgedragen is dan de nieuwe auteursrechthebbende.

Creative Commons licenties

Creative Commons is een gestandaardiseerd licentiesysteem dat het mogelijk maakt om flexibel met auteursrechten om te gaan. Met Creative Commons kan de rechthebbende aangeven dat hij of zij het geen probleem vindt als zijn of haar werk bijvoorbeeld door anderen wordt gekopieerd, verspreid en/of bewerkt.

(Creatieve) werken

De auteurswet spreekt van ‘werken’ als het gaat om datgene wat door de auteurswet wordt beschermd. De definitie van werken is heel breed. Vrijwel alle resultaten van creatieve inspanning vallen er onder: beeldende en uitvoerende kunst, games, video, film, muziek, geschreven teksten, software, tekeningen, animatie, cartoons, werkstukken, powerpointpresentaties. Noem maar op.

Exploitatierchten (economische rechten)

Het auteursrecht bestaat eigenlijk uit twee bundels van rechten: economische en morele. De economische rechten zijn al de rechten die het mogelijk maken om een werk te exploiteren. Met andere woorden: om er geld aan te verdienen. Dat zijn bijvoorbeeld het recht om kopieën te maken, om het werk te bewerken, om het werk te distribueren, om het werk op of uit te voeren (theater, muziek), om het werk te vertonen. Veruit de meeste rechten vallen onder de economische rechten.

Licentie

Een licentie is de formele of wettelijke toestemming om iets te mogen doen. Eigenlijk is het een soort overeenkomst waarin de rechthebbende vooraf toestemming aan anderen geeft om bepaalde dingen met een werk te doen, en waarbij de gebruiker instemt met de voorwaarden die daartoe door de rechthebbende worden gesteld.

Morele rechten (persoonlijkheidsrechten)

De morele rechten in het auteursrecht zijn de rechten die te maken hebben met de immateriële belangen van de auteur, zoals zijn of haar reputatie, zijn “integriteit” en/of de persoonlijke band met het werk in zijn of haar hoedanigheid als maker. Deze rechten blijven altijd bij de maker en zijn bijvoorbeeld het recht om altijd als maker van het werk genoemd te worden, het recht om je te verzetten tegen verminking van je werk, of juist het recht om anoniem te blijven.

Naburig recht

Naburige rechten zijn een aantal rechten die naast het auteursrecht staan, en die een uitvoerend kunstenaar of producent het recht geven te beslissen over opname, vermenigvuldiging, en uitzending van een uitvoering en daar een billijke vergoeding voor te ontvangen. Denk aan muzikanten die muziekstukken van een componist uitvoeren, of die een cover willen opnemen.

Open content

Open inhoud of open content is een verzamelnaam voor creatieve werken (zoals tekst, afbeeldingen, geluid en video) die worden gepubliceerd onder een licentie die het kopiëren van die informatie en (afhankelijk van de gekozen licentie) ook het bewerken en verspreiden expliciet toestaat.

Rechtenoverdracht

Van rechtenoverdracht is sprake als de rechthebbende een deel of alle economische rechten aan een ander geeft of verkoopt. Die ander wordt dan de nieuwe rechthebbende.

Remix

Van een remix is sprake als bestaande werken met elkaar (en al dan niet door toevoeging van nieuw materiaal) tot een nieuw werk worden gemengd. Volgens de auteurswet kan op zo'n nieuw wet ook nieuw auteursrecht ontstaan. De maker van de remix is dan de rechthebbende.

Share

Is Engels voor 'delen' en slaat op de digitale gewoonte om op grote schaal materiaal met elkaar uit te wisselen. Delen hoeft niet noodzakelijkerwijs te betekenen dat er niet wordt betaald.

Creative Commons gelicenseerde foto's:

Zijn foto's waarop een Creative Commons licentie (zie aldaar) van toepassing is. Zo kan ook sprake zijn van Creative Commons gelicenseerde video's, films, teksten, games enzovoorts.

Downloaden

Het kopiëren van data van een (internet-)server naar de eigen computer. Downloaden is het tegenovergestelde van uploaden: iets van je eigen computer naar een server kopiëren. In Nederland is er geen wet die downloaden verbiedt. Het uploaden van materiaal waarvoor je geen toestemming hebt verkregen is wel strafbaar.

P2P (peer to peer)-uitwisseling

Is een technologie die een bepaalde vorm van delen (share, zie aldaar) mogelijk maakt. Bij peer to peer uitwisseling worden bestanden via het internet verspreid door ze te delen met andere gebruikers. Bij p2p is de downloader tevens de uploader, alle bestanden die hij/zij geheel of gedeeltelijk binnen hebben, worden gelijk weer gedeeld met de andere gebruikers. Daar zit auteursrechtelijk dus ook het probleem.

Uploaden

Tegenovergestelde van downloaden. Zie aldaar.

PirateBay

Een website die lijkt op een p2p-platform (zie p2p-uitwisseling), maar in feite alleen 'weet' waar de daadwerkelijke bestanden te vinden zijn (via zogeheten 'torrentfiles'). PirateBay biedt zelf geen bestanden aan.

Mininova

Was een van de grootste torrentwebsites (zie PirateBay).

Content

Engelse benaming voor 'inhoud'. Gaat in de praktijk om 'creatieve werken' (zie aldaar).

Publiek domein

Het geheel aan creatieve werken waarop geen auteursrecht van toepassing is, of waarop de rechten verlopen zijn. Eigenlijk alle creatieve werken die zonder enige restrictie hergebruikt mogen worden.

Remixbronnen

Verzamelnaam voor platforms en archieven voor creatieve werken die dan wel open content (zie aldaar) zijn, dan wel in het publiek domein (zie aldaar) vallen. Op koppiecopy.net/remixbronnen staat een uitgebreide lijst.

4.5 Meer info?

Mochten er op basis van deze handleiding bepaalde vragen opkomen die niet in de handleiding behandeld zijn, dan kunt u altijd contact opnemen met het projectteam van KoppieCopy. Wij zijn bereikbaar via info@koppiecopy.net

De volgende bronnen bevatten waardevolle informatie voor wie zich wat verder wil verdiepen in de materie van het auteursrecht:

- Auteurswet online:
http://wetten.overheid.nl/BWBR0001886/geldigheidsdatum_26-01-2011
- Uitleg Creative Commons:
<http://creativecommons.nl/licenties/uitleg/>
- Creative Commons internationaal:
<http://creativecommons.org>
- Over de auteurswet:
<http://www.auteursrecht.nl>
- Auteursrecht bij digitaal lesmateriaal:
<http://digitaalleermateriaal.kennisnet.nl/auteursrechten>
- Online cursus Digirecht:
<http://www.inhetonderwijs.com/digirechten/>
- Auteursrecht en onderwijs:
<http://www.auteursrechtenonderwijs.nl/>
- SLO, 20 vragen over auteursrecht:
<http://www.leermiddelenplein.nl/vragen-over-auteursrecht/>
- Auteursrecht voor kinderen:
<http://wikikids.wiki.kennisnet.nl/Auteursrecht>

Colofon

Deze docentenhandleiding is onderdeel van KoppieCopy (www.koppiecopy.net), een initiatief van:



Stichting Nederland Kennisland - www.kennisland.nl



DOK - www.dok.info



Digital Playground - www.digitalplayground.nl



waag society

Waag Society - www.waag.org

En is mede mogelijk gemaakt door financiële ondersteuning uit de Regeling Mediawijsheid:



Mediawijzer.net

Auteurs:

- Marieke Hochstenbach
- Gonneke Wegner

Projectteam KoppieCopy:

- Wiebe Albers (Digital Playground)
- Martijn Arnoldus (Kennisland, projectleider)
- Lieke Heijmans (Kennisland)
- Marieke Hochstenbach (Waag Society)
- Ivonne Jansen-Dings (Waag Society)
- ArijJan Verboon (Digital Playground)
- Gonneke Wegner (DOK)



© Kennisland/DOK/Digital Playground/Waag Society, maart 2011

Op deze handleiding is een Creative Commons-Naamsvermelding-NietCommercieel-Gelijk-Delen licentie van toepassing. De volledige licentievoorwaarden vindt u op:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/nl/>