

Sebastian Hagens
Eindexamenscriptie

Academie AKV / St.Joost
Studierichting Interactie Ontwerpen
Breda, februari 2010



***Een
Digitale
Levenslijn***

Opleiding: Interactie ontwerpen aan kunstacademie AKV / St.Joost

Auteur: Sebastian Hagens
info@sebastix.nl
<http://www.sebastix.nl>

Begeleiders: Maurits Vroombout (scriptiebegeleider)
Nick Koning (hoofddocent Interactie Ontwerpen)
René Bosma (studieleider)

Begrippenlijst

Avatar

Een **avatar** is een kleine afbeelding, meestal tussen de 48x48 en 150x150 pixels groot, die als gebruikersafbeelding op computerforums op het internet of op chatprogramma's als MSN gebruikt wordt. Avatars staan meestal naast of onder de nickname van een lid. Een avatar is dan de verschijningsvorm van de persoon van vlees en bloed in de virtuele wereld of fantasiewereld.

Bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/Avatar_%28nickname%29

Archief

Een **archief** is de bewaarplaats van belangrijke gegevens die zijn vastgelegd in documentvorm, maar ook de verzameling van documenten die voor een doel zijn vervaardigd.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Archief>

Artefact

Een **artefact** (van het Latijn, *kunstmatig gemaakt*) is een woord met vele (zij het verwante) betekenissen. Meestal slaan die op het 'niet natuurlijk' zijn van iets. In de archeologie de benaming voor een door mensen gemaakt voorwerp.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Artefact>

Authenticiteit

Het begrip **authenticiteit** is een kwaliteitskenmerk. Het betreft de mate van betrouwbaarheid van de originaliteit en herkomst van een document, een bericht, een gegeven of een ander object.

Bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/Authenticiteit_%28gegevens%29

Autobiografie

Een **autobiografie** is de beschrijving die iemand geeft van zijn eigen levensloop. De autobiografie wordt daardoor onderscheiden van het dagboek dat direct op de gebeurtenissen reageert. Wanneer autobiografische teksten slechts bestaan uit een reeks losse aantekeningen, of slechts een bepaalde periode uit het leven van de schrijver beslaan wordt veelal gesproken over *memoires* of *herinneringen*. De schrijver van een autobiografie kan gebruikmaken van een ghostwriter die het boek een betere vorm geeft. Soms wordt deze expliciet vermeld en heeft de autobiografie de ondertitel *zoals verteld aan*. Er blijft echter altijd een duidelijk onderscheid bestaan met de biografie, die door een ander geschreven wordt en in de derde persoon is gesteld. Het aantrekkelijke van de autobiografie is de persoonlijke toets die de schrijver aan de gebeurtenissen geeft. Daar staat tegenover dat niet iedereen die een interessant leven heeft geleid ook goed kan schrijven en dat schrijvers maar al te vaak een sterk vertekend beeld van de gebeurtenissen in het verleden geven.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Autobiografie>

Autodocumentatie

Een **autodocumentatie** is een documentatievorm van een specifiek gegeven die zich autonoom documenteert vanuit externe bronnen.

Back-up

Een **back-up** is een reservekopie van gegevens die zich op een gegevensdrager bevinden. Meestal wordt de term back-up gebruikt voor gegevens op bijvoorbeeld de harde schijf van een computer, maar ook van gegevens op andere dragers zoals een simkaart of zelfs niet-elektronische gegevens zoals een adresboekje kan een back-up gemaakt worden. Deze kopieën worden preventief gemaakt om belangrijke gegevens veilig te stellen voor het geval de gegevens op de originele drager verloren gaan of beschadigd raken.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Backup>

Biografie

Een **biografie** is een literaire levensbeschrijving van een persoon. De term wordt meestal gebruikt voor non-fictie, dat wil zeggen werken waarin iemand het werkelijke leven van een werkelijk bestaand, veelal beroemd, persoon probeert te beschrijven.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Biografie>

Documented life

De term **documented life** is een verzameling van persoonsgebonden gebeurtenissen, herinneringen over een tijdlijn. Deze term wordt veelal gebruikt in de kunst waar kunstenaars vaak zichzelf en hun activiteiten documenteren en verwerken in een kunstzinnige vorm.

Genealogie

Genealogie, sibbekunde of stamboomonderzoek is een discipline van de geschiedkunde die zich bezighoudt met voorouderlijk onderzoek dan wel de afstamming van een familie. Het beoefenen van genealogie is duidelijk een zeer aanstekelijke bezigheid, gezien de groeiende populariteit van deze vrijetijdsbesteding. Het dient niet te worden verward met gezinsgeschiedenis.

Bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/Genealogie_%28geschiedkunde%29

Hyperlink

Een **hyperlink** (of kortweg **link**) - met een Nederlands woord *verbinding* of *koppeling* - is een computer- en internetterm en duidt op een verwijzing (referentie) in een hypertext (bijvoorbeeld een website) die de gebruiker kan volgen.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Hyperlink>

Levenslijn

Een **levenslijn** is een analyse van door een persoon achtergelaten persoonlijke informatie.

Internetforum

Een **internetforum** of **discussieforum** (meestal gewoon: *forum*; meervoud: *fora* of *forums*) bestaat uit digitale publieke discussiepagina's op het Wereldwijde web. Een forum heeft over het algemeen een hoofdpagina. Op ingedeelde onderwerpen kan vrijwel iedereen reageren per formulier. Er kunnen nieuwe onderwerpen aangedragen worden of er wordt een oplossing gevraagd voor een specifiek probleem. De onderwerpen en het niveau van de discussie kunnen sterk variëren.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Internetforum>

Intertext

Afgeleide van **Intertextuality** is the shaping of texts' meanings by other texts. It can refer to an author's borrowing and transformation of a prior text or to a reader's referencing of one text in reading another. The term "intertextuality" has, itself, been borrowed and transformed many times since it was coined by poststructuralist Julia Kristeva in 1966. As critic William Irwin says, the term "has come to have almost as many meanings as users, from those faithful to Kristeva's original vision to those who simply use it as a stylish way of talking about allusion and influence" (Irwin, 228).

Bron: <http://en.wikipedia.org/wiki/Intertextuality>

Semantisch Web

Het **Semantisch Web** (Engels: *Semantic Web*) is een extensie in ontwikkeling van het rond 1991 geïntroduceerde World Wide Web. Het is een uitwerking van de visie van W3C-directeur Tim Berners-Lee over het Web als een universeel medium voor de uitwisseling van gegevens, informatie en kennis.

Bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/Semantisch_Web

Social media

Social media is de, ook in het Nederlandse taalgebied gangbare, Engelse benaming voor online platformen waar de gebruikers, met geen of weinig tussenkomst van een professionele redactie, de inhoud verzorgen. Onder de noemer social media worden onder andere weblogs, internetfora, sociale netwerken als Hyves, Facebook en LinkedIn en diensten als Twitter geschaard.

Bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/Social_media

W3C

Het **World Wide Web Consortium (W3C)** is een organisatie die de webstandaarden voor het World Wide Web ontwerpt, zoals HTML, XHTML, XML en CSS. Het wordt geleid door Tim Berners-Lee, de originele bedenker van het HTTP protocol en HTML, waar het Web oorspronkelijk en nog steeds grotendeels op gebaseerd is. De organisatie is in 1994 opgericht in samenwerking met CERN, ondersteund door DARPA en de Europese Commissie. W3C telt momenteel meer dan 500 leden en circa 60 fulltime medewerkers over de hele wereld; zij leveren een bijdrage aan het ontwikkelen van specificaties en software voor W3C.

Bron: http://nl.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web_Consortium

Web1.0

The information published on the web in a static manner. It is like your word document on the web with pictures and formatting done neatly. Hyper-linking the web-pages and

bookmarking were two of the most important aspect of Web1.0 world. . Even today more than 70% users are only familiar with Web1.0.

Bron: <http://trak.in/tags/business/2007/08/13/what-is-web10-web20-and-web-30-simple-explanation-for-non-techies/>

Web2.0

De term **Web 2.0** verwijst naar een duidelijk waarneembare trend op het internet, die sterk in betekenis toeneemt. Web 2.0 wordt omschreven als de tweede fase in de ontwikkeling van het World Wide Web. Het gaat over de verandering van een verzameling websites naar een volledig platform voor interactieve webapplicaties voor eindgebruikers op het World Wide Web. Volgens sommigen zullen deze uiteindelijk losstaande lokaal geïnstalleerde software overbodig maken.

Bron: <http://nl.wikipedia.org/wiki/Web2.0>

Web3.0

Web3.0 is een technische fase waarin steeds meer koppelingen worden gebouwd tussen verschillende applicaties en websites op het internet. Door deze nieuwe koppelingen krijgt alle informatie steeds meer betekenis en relevantie binnen alle locaties op het internet. Data zal steeds dichter en eenvoudiger zijn weg vinden naar de bron van betekenis. Daardoor zullen alle belevingen op het internet steeds meer waarde krijgen en iets toevoegen aan ons leven.

Bron: <http://www.frankwatching.com/archive/2010/01/06/web-3-0-geen-definitie/>

Web 3.0 de terugkeer is van experts en autoriteiten op het Web.

Bron: Andrew Keen, auteur van het boek 'de @-cultuur'

Web 3.0 hetzelfde is als Web 2.0 maar dan met een winstgevend business model

Bron: Jessi Hempel, CNN money

Web 3.0 als "a different way of building applications".

Bron: Eric Schmidt, CEO Google <http://www.youtube.com/watch?v=TOQJmmdw3b0>

Inhoudsopgave

Hoe ziet mijn hoofdstukindeling eruit?

Hoofdstuk	Titel	Paginanummer
	Voorwoord	9
1	Inleiding	11
1.1	Onderzoeksvraag	13
2	Persoonlijke digitale artefacten	14
2.1	Wat is het of wat zijn het?	16
2.2	Waar komen ze vandaan?	18
2.2.1	Analoog oorspronkelijk	19
2.2.2	Digitaal oorspronkelijk	21
2.3	Waar zijn ze te vinden?	23
2.3.1	Surfgeschiedenis	24
2.3.2	Web1.0 en web2.0	26
2.3.3	Sociale netwerken	27
2.3.4	Sociale media websites	28
2.3.5	Weblogs	29
2.3.6	Twitter	30
2.4	Wat betekenen deze artefacten?	31
2.5	Hoe te herkennen?	32
2.5.1	Vanuit de persoon	33
2.5.2	Identity2.0	35

3	Een digitale levenslijn	37
3.1	Zijn er al digitale levenslijnen?	38
3.2	Wat laat een digitale levenslijn zien?	41
3.3	Een archief?	42
3.4	Hoe werkt een digitale levenslijn?	44
4	Privacy	46
5	Eigendom	50
6	Conclusie	52
	Dankwoord	54
	Bronnen	55

Voorwoord

Wat heeft mij tot dit scriptie onderwerp gebracht?

Op twaalf jarige leeftijd heb ik kennisgemaakt met computers en een taal genaamd HTML waarmee ik iets kon creëren wat bestond uit tekst en afbeeldingen. Met deze taal kon ik plots websites maken en vanaf dat moment werd er voor mij een compleet nieuwe dimensie zichtbaar die ik tot op de dag van vandaag niet los kan laten.

Wat mij ook ergens niet los kan laten, is het feit dat ik mijn allereerste website op het internet nergens meer kan terugvinden. Vaak zou ik graag vol trots willen laten zien dat ik al op zo'n jonge leeftijd een stukje internet had toegevoegd met mijn eigen inhoud. Dat stukje ben ik kwijt. Ik ben dat stukje al jaren kwijt. Het is nergens meer terugvindbaar op mijn eigen hard schijf of ergens op het internet. De domeinnaam waar mijn eerste website op het internet stond, herinner ik me nog wel heel goed. Dat was <http://www.stuffgames.com>.

Dit verlies heeft me aan het denken gezet naar een scriptieonderwerp toe. Het allereerste onderwerp wat me direct binnenschoot was het archiveren van websites. Websites worden vandaag de dag steeds beter gearchiveerd. Het blijft bijzonder lastig om elke versie van een website op te slaan in een archief, want een website is zowel op inhoudelijk als technisch vlak heel dynamisch opgebouwd. Al jarenlang is er de Internet Archive¹ die actief websites en andere digitale media archiveert. Helaas kan ik ook niet via deze instantie mijn allereerste website terugvinden. Wel kan ik zien hoe ik mijn huidige portfolio website² telkens heb aangepast door de jaren heen.

¹ Internet Archive (z.d.). *Internet Archive*.

Geraadpleegd op 14-12-2009, <http://www.archive.org>.

² Hagens, S (29-11-2009). *Interactie Ontwerper: Sebastian Hagens – Sebastix*. Geraadpleegd op 14-12-2009, <http://www.sebastix.nl>.

Mijn allereerste persoonlijke website, 2003
Heel veel under construction pagina's. Wel al met een slim dynamische update lijst.

Zeven maanden online in het jaar 2004
++ Weblog met reacties
++ Foto album
++ Agenda
++ Links
++ Shoutbox

Anderhalf jaar online in 2005 en 2006
++ Portfolio
++ Flash video
Mensen kwamen massaal naar de website om uitgaansfilmpjes te bekijken.

Mijn site in 2007, 2008
Weg weblog, weg unieke informatie

Mijn huidige portfolio website in 2009

Dit voorbeeld geeft mij nu een heleboel informatie van die momenten hoe ik toen in het leven stond, wat mijn bezigheden waren en hoe ik deze wilde communiceren met welke personen in een soort dagboek vorm. Mijn eigen website heeft een behoorlijke geschiedenis goed laat zien wie ik was en wat ik deed.

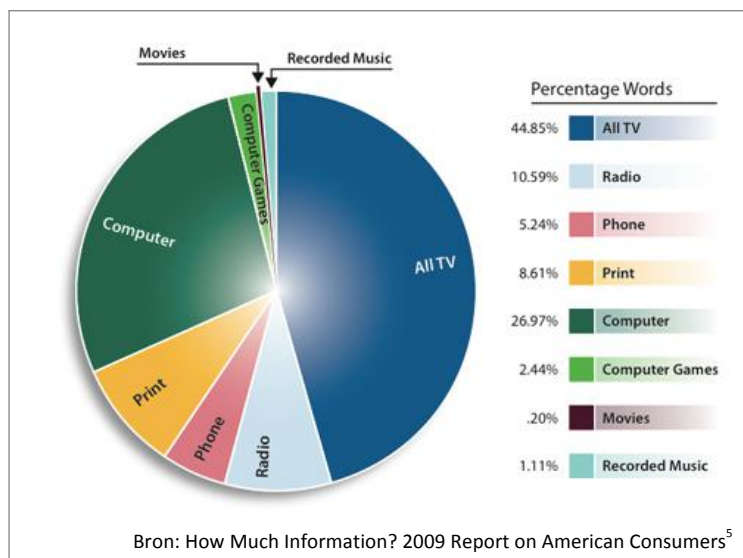
Deze gedachte heeft mij gebracht bij mijn huidige scriptieonderwerp. Iets schrijven over waarom en hoe we websites zouden moeten archiveren was te breed en te onpersoonlijk. Daarom wil ik het gaan hebben over een digitale levenslijn, een verzameling van al jouw persoonlijke informatie die op het internet staat.

Sebastian Hagens
December 2009, Breda

1 Inleiding

*Hoeveel informatie produceren we?
Wat moeten we ermee?*

Elke dag dat ik mijn iPhone ter handen neem, ga zitten op mijn werkplek achter mijn iMac of mijn MacBook Pro openklap op de bank thuis genereer ik data. Ik produceer informatie die door mijn toedoen ergens digitaal wordt opgeslagen. Vaak gaat het om een tijdelijke opslag van een handeling, maar net zo vaak typ ik een berichtje en wordt het ergens naartoe verzonden en opgeslagen. Zelfs met het schrijven van deze scriptie genereer ik data met daarnaast nog een heleboel activiteiten die hetzelfde doen. Naast het publiceren van deze data, consumeer ik nog een veel grotere hoeveelheid data. Niet alleen ik doe dit dagelijks, nog vele anderen hier op de wereld vertonen ditzelfde gedrag. In Amerika verscheen er in december 2009 een rapport³ welke heeft uitgewezen dat de gemiddelde Amerikaan ongeveer 34 gigabyte aan data tot zich neemt. Dat zijn ongeveer 3,5 miljoen foto's of bijna 5 uur film van DVD kwaliteit.⁴



Dit onderzoek⁵ laat zien dat bijna 27% van die hoeveelheid wordt geconsumeerd via de computer wat resulteert in ongeveer 9 gigabyte per dag. Helaas zijn er geen soortgelijke cijfers beschikbaar over de Nederlandse samenleving, maar ik vermoedt dat deze cijfers niet zo heel ver uit elkaar zullen liggen. Nederland heeft namelijk een van de hoogste populaties internetaansluitingen per inwoner per land.

Zo'n 90% van de Nederlandse bevolking heeft toegang⁶ tot het internet en wereldwijd is de gemiddelde snelheid van onze internetaansluiting goed voor een negende plek op de ranglijst⁷.

³ Universiteit van Californië San Diego, (09-12-2009). UCSD: Global Information Industry Center. Geraadpleegd op 22-12-09, http://hmi.ucsd.edu/howmuchinfo_research_report_consum.php.

⁴ Één foto is gemiddeld 100kb en één uur film van de hoogste kwaliteit is ongeveer 7GB. Roger E. Bohn en James E. Short, (09-12-2009). *How Much Information? 2009 Report on American Consumers*. Geraadpleegd op 17-01-2010, http://hmi.ucsd.edu/pdf/HMI_2009_ConsumerReport_Dec9_2009.pdf.

⁵ Roger E. Bohn en James E. Short, (09-12-2009). *How Much Information? 2009 Report on American Consumers*. Geraadpleegd op 22-12-2009, http://hmi.ucsd.edu/pdf/HMI_2009_ConsumerReport_Dec9_2009.pdf.

⁶ RTL-Z.nl, (08-12-2009). *RTL Z - Nederland blijft koploper met internetaansluitingen*. Geraadpleegd op 22-12-2009, http://www.rtl.nl/%28/financien/rtlz/nieuws/%29/components/financien/rtlz/2009/weken_2009/50/1208_1235_Nederland_blijft_koploper_met_internetaansluitingen.xml.

Een leuk onderzoek⁸ van Chris Stevens van Cnet.uk laat zien dat het internet ongeveer 498.438.559.990kg weegt bij elkaar. De schatting is dat er ongeveer 571 miljoen en 175 miljoen servers aan het internet .

Wij genereren bij elkaar behoorlijk wat data bij elkaar. Wat voor data is dit? Waarom genereren we deze data en wat doen er allemaal mee? Het zijn allemaal hele logische vragen. Deze vragen zullen deels worden beantwoord in mijn scriptie. Maar voordat ik mijn belangrijkste vraag ga stellen, die tevens mijn onderzoeksvraag zal zijn, wil ik wat dieper ingaan op alle data die jij en ik generen wanneer we ons actief bewegen op het internet.

Ik kan namelijk heel eenvoudig deze algemene vragen stellen waarom we data generen, wat doen we ermee enzovoort, maar ik wil het over jou als individu hebben. Het internet is namelijk een heel persoonlijk medium. En dit medium absorbeert een heleboel data zoals ik al eerder liet zien. Juist omdat het internet heel toegankelijk is voor elk individu neemt de hoeveelheid informatie als digitale data explosief toe. Deze informatie is veelal persoonsgebonden. In het begin van het internet, onder de noemer web1.0, was het internet nog niet veel meer dan een heleboel teksten met afbeeldingen welke aan elkaar gekoppeld waren met hyperlinks. Al vanaf dit begin werd deze informatie verzameld en gepubliceerd door personen. Deze hoeveelheid nam snel toe en de behoefte naar bredere en betere functionaliteiten groeide om de berg aan informatie toegankelijk en overzichtelijk te houden. Naast tekst en afbeeldingen verschenen er meer dragers van informatie zoals video en geluid. Dat brengt ons naar het web2.0 tijdperk waar hele grote websites (zoals Google, YouTube of Flickr) enorme hoeveelheden aan informatie ontsluiten die als hele slimme filters werken. Web2.0 is een logisch gevolg op het voorafgaande web1.0. Hoe groter de hoeveelheid aan data wordt, hoe meer filters er zullen bijkomen.

Nu we spreken van bepaalde webversies onder de noemers 1.0 en 2.0, kun je natuurlijk aanvoelen dat er ook noemers 3.0, 4.0 en volgend komen. Zelf spreek ik niet vaak met deze termen, maar omdat het algemene containerbegrippen zijn gebruik ik ze wel om bepaalde bewegingen en trends uit te leggen op het internet.

⁷ Schellevis, J(26-08-2009). *Nederland bezet negende plaats op ranglijst voor snel internet* | Pro | Tweakers.net Nieuws. Geraadpleegd op 23-12-2009, <http://tweakers.net/nieuws/62072/nederland-bezet-negende-plaats-op-ranglijst-voor-snel-internet.html>.

⁸ Stevens, C (19-11-2009). *How heavy is the Internet?* - Crave at CNET UK. Geraadpleegd 03-01-2010, <http://crave.cnet.co.uk/gadgets/0,39029552,49304012,00.htm>.

1.1 Onderzoeksvraag

Welke vragen en deelvragen ga ik behandelen en beantwoorden?

Zojuist heb ik even kort geschetst hoe het internet zich momenteel organiseert met een heleboel informatie en filters. Ik richt me op de persoonlijke data die elk individu die op het internet actief is, produceert. Deze informatie wordt namelijk al toegankelijk gemaakt via grote filters, maar nog niet op zodanige manier gearchiveerd zodat jij er als individu later over 20 jaar nog steeds iets aan hebt. Mijn belangrijkste onderzoeksvraag is daarom:

Waarom moet je van al jouw informatie op het internet, jouw persoonlijke digitale artefacten, een archief maken?

Naast deze onderzoeksvraag zal ik ook de volgende deelonderzoeksvragen behandelen:

Wat zijn jouw digitale artefacten?

Welke waarde heeft deze persoonlijke informatie?

Waarom zouden we een digitale levenslijn vormen?

Welke waarde heeft een digitale levenslijn?

Hoe is deze informatie al eerder georganiseerd naar een levenslijn?

2 Persoonlijke digitale artefacten

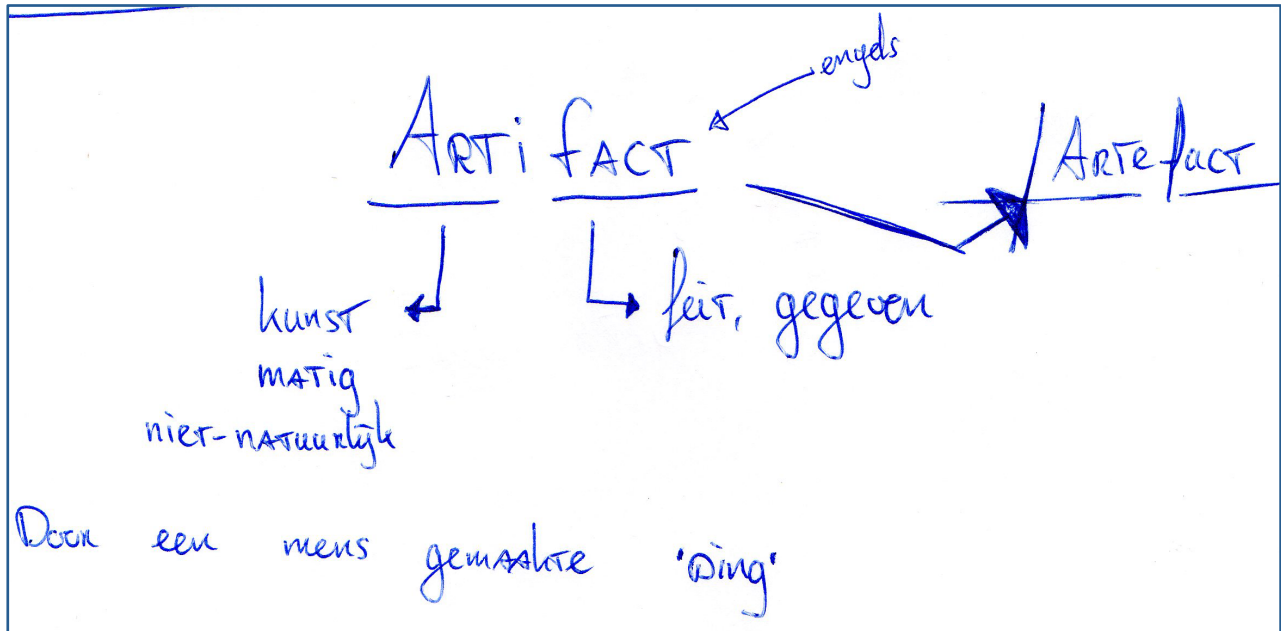
Wat zijn dit?

Waarom noem ik ze zo?

Dit hoofdstuk beantwoordt een gedeelte van de volgende onderzoeksvragen:

- Wat zijn jouw digitale artefacten?
- Welke waarde heeft deze persoonlijke informatie?

Een persoonlijke digitale artefact is een door jouw gemaakt digitaal object / ding.



Een artefact wordt in verschillende vakgebieden gebruikt. In dit verhaal gebruiken we dit woord in de digitale informatietechnologische omgeving. Binnen de digitale beeldbewerking is een artefact een bekend gegeven. Een digitale artefact is namelijk een afwijking in een afbeelding⁹. Deze zijn te herkennen aan vaak een ruis / blokken structuur die je soms ziet. Door een slechtere compressie toe te passen bij het opslaan van een afbeelding neemt de zichtbaarheid en hoeveelheid digitale artefacten toe. Digitale artefacten kunnen ook voor komen in foto's en zijn te wijten aan een mindere beeldsensor die niet goed om kan gaan met slechte lichtomstandigheden.

Waarom ik deze definitie van een digitaal artefact aanhaal is om het feit dat deze artefacten niet door onze toedoen ontstaan zijn, maar vanuit een stuk techniek. De persoonlijke digitale artefacten waar ik over ga spreken zijn namelijk door ons, de mens gemaakt op een kunstmatige manier (met onze invoer). Dit is een belangrijk onderscheid die ik wil maken tussen deze verschillende types artefacten.

⁹ Wikipedia, (08-12-2008). *Artefact (fotografie)* – Wikipedia.
Geraadpleegd op 19-01-2010, http://nl.wikipedia.org/wiki/Artefact_%28fotografie%29.

Ik sluit me aan bij de definitie van een artefact in een archeologische omgeving waarin wordt gedefinieerd: 'Een artefact (Latijn: *arte factum* - 'kunstmatig gemaakt') is in de archeologie de benaming voor ieder verplaatsbaar object dat door de mens is vervaardigd, bewerkt en/of gebruikt.¹⁰ Om in de termen van archeologie te spreken is namelijk een persoonlijke digitale artefact, wanneer er over tientallen jaren sprake is van digitale opgravingen, een persoonlijk document of spoor die iemand heeft achtergelaten in een digitale omgeving.

Kortom; **een persoonlijke digitale artefact is een door een mens gemaakt digitaal object.**

Voorbeelden van deze objecten binnen een digitale omgeving zijn teksten, afbeeldingen, video's, muziek, internetpagina's, websites en meer (zie hoofdstuk 2.1 voor uitgebreidere toelichting).

Over de waarde van artefacten gevonden in een archeologische context wordt het volgende gezegd; 'De studie van artefacten verschaft veel informatie over het verleden. Niet alleen van het object zelf kunnen gegevens gegenereerd worden, maar ook van de situatie waarin het gevonden werd (de zogenaamde *context*): de ligging ten opzichte van andere artefacten, de stratigrafische positie en andere geologische condities verschaffen alle gegevens die bijdragen aan een zo volledig mogelijke reconstructie van het verleden. Voor wetenschappelijk onderzoek is een los object in de regel veel minder bruikbaar dan een *in situ* gevonden artefact. Om die reden wordt de praktijk van het simpelweg uit de grond trekken van opgespoorde artefacten door amateurarcheologen afgekeurd door de wetenschappelijke wereld.'¹⁰

Dit is hoe geclassificeerde onderzoekers deze objecten benaderen en onderzoeken. Op een soortgelijke manier dienen straks in de toekomst ook gevonden persoonlijke digitale artefacten te worden benaderd en onderzocht. Vooral de context van deze objecten is relevant om in een later stadium zo dicht mogelijk bij de echte betekenis van deze te komen.

¹⁰ Wikipedia, (29-12-2009). *Artefact (archeologie)* – Wikipedia.
Geraadpleegd op 19-01-2010, http://nl.wikipedia.org/wiki/Artefact_%28archeologie%29.

2.1 Wat is het of wat zijn het?

Wat zijn nu precies persoonlijke digitale artefacten?

Persoonlijke digitale artefacten zijn dus door de mens gemaakte digitale objecten. Dit is heel breed in te vullen welke concrete objecten hiertoe behoren.

Alles wat digitaal is wat we tegenkomen op ons beeldscherm bestaat heel basaal uit nulletjes en eentjes. Dit zijn dus cijfers en de organisatie van deze cijfertjes representeren een digitaal object. Deze digitale objecten zijn de dingen die we waarnemen met onze zintuigen, vaak beperkt tot zicht en geluid op dit moment. Tot deze digitale objecten behoren een heleboel verschillende type objecten. Maar voordat ik een lijst wil opstellen van deze types, wil ik eerst zeggen dat het grootste gedeelte van deze verzameling bestaat uit tekst en afbeeldingen. Het internet is de grootste verzameling van deze objecten en daar zal ik me ook het meest op concentreren als we spreken van persoonlijke digitale artefacten.

De verschillende types objecten bestaan vaak uit beeld en tekst. Deze twee types wil ik onderverdelen in categorieën die ook classificaties genoemd kunnen worden. Hieronder volgt een lijst van deze type objecten of classificaties:

- foto's
- afbeeldingen
- e-mails
- webpagina's
- video's
- audio fragmenten
- berichten op je weblog (*blogs*)
- berichten op je Twitter (*tweets*)
- profielpagina's
- jouw CV
- reacties op fora, artikelen, nieuwsberichten
- favoriete websites (*bookmarks*)

Deze types objecten vertalen zich ook allemaal terug in verschillende datatypes. Dat wil zeggen dat elk type object vaak een eigen bestandsformaat heeft. Teksten zijn de oudste type artefacten, terwijl video een vrij nieuw type is. Beiden hebben een totaal ander type bestandsformaat waarin deze inhoud aan elkaar wordt gekoppeld om deze leesbaar te kunnen maken. Deze verschillende formaten veranderen door de jaren heen behoorlijk snel, omdat er vaak bij een nieuw type artefact ook gezocht wordt naar een zo goed mogelijk formaat als de huidige beschikbare niet voldoen aan de criteria. Grote teksten worden vaak opgeslagen in een .pdf extensie die verwijzen naar een bepaald raamwerk waarin je de teksten visueel kunt lezen. Deze bestandsformaat voor teksten hebben zich al bewezen dat ze werken door jarenlang al dienst te doen om grote teksten te ontsluiten. Voor afbeeldingen geldt dat eigenlijk ook voor .jpg en .gif extensies.

Persoonlijke digitale artefacten bevatten informatie die door een persoon oorspronkelijk is gemaakt met een digitaal medium. De informatie staat in een bepaalde verhouding, relatie tot de maker ervan. Het bevindt zich in een bepaald formaat welke door andere software, een raamwerk uitgelezen kan worden en deze kan visualiseren voor ons.

2.2 Waar komen ze vandaan?

Waar is de oorsprong van deze artefacten?

Persoonlijke digitale artefacten hebben verschillende bronnen. Ik wil een onderscheid maken tussen analoge en digitaal oorspronkelijke artefacten. Dit onderscheid neem ik over van Lev Manovich, directeur van de afdeling 'software studies initiative'¹¹, een onderzoekslaboratorium aan het instituut voor telecommunicatie en informatie technologie (Calit2¹²) in Californië en universiteit van Californië. In een interview¹³ met het Virtueel Platform op 12 mei 2009 vertelt Manovich een verschil tussen analoge en digitale informatie om zijn cultuuranalyse uit te leggen. Deze cultuuranalyse is een stuk software die wordt gebruikt om bijvoorbeeld grote digitale beeldverzamelingen toegankelijk te maken in een interface. De software is zo geschreven dat deze poogt patronen te herkennen in zo'n verzameling aan de hand van bijvoorbeeld alle kleuren van afbeeldingen.

De artefacten waar ik over spreek zijn allemaal digitaal. In de volgende hoofdstukken leg ik de verschillen tussen analoge en digitale artefacten beter uit.

¹¹ Software studies initiative (z.d.). *Software Studies: Cultural Analytics*.

Geraadpleegd op 03-01-2010. <http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html>.

¹² Calit2 (z.d.). *Calit2: California Institute for Telecommunications and Information Technology*.

Geraadpleegd op 03-01-2010. <http://www.calit2.net/>.

¹³ Virtueel Platform (12-05-2009). *Lev Manovich' lezing over Culturele Analytiek in Paradiso*.

Geraadpleegd op 29-12-2009, <http://www.virtueelplatform.nl/print/2595>.

2.2.1 Analoog oorspronkelijk

Wanneer zijn digitale artefacten analoog oorspronkelijk?

Er is sprake van een analoog digitale artefact als deze is ontstaan met behulp van een ouder medium of techniek en daarna is gedigitaliseerd. Het origineel is ontstaan in een fysieke vorm zonder bijkomstigheid van een stuk software.

Wat is analoog? 'Analoog is de aanduiding voor een bepaald type signaal en de daarmee samenhangende technologie. Daarbij is een analoog signaal een signaal dat in principe traploos waarden kan aannemen in een continuüm. Praktisch zijn de waarden van een analoog signaal ook beperkt tot een eindig aantal. Analoog staat in tegenstelling tot digitaal, waarbij principieel slechts een beperkt aantal discrete niveaus mogelijk zijn. Sinds de opkomst van de elektronica wordt *digitaal* veelal in verband gebracht met elektronische systemen, maar mechanische, pneumatische, hydraulische en andere systemen kunnen ook als analoog of digitaal gekenmerkt worden.'¹⁴

Bijvoorbeeld een tekening die met de potlood of pen is gemaakt, is een analoog resultaat. Hierbij is geen elektronische vertaling aan te pas gekomen. Foto's die worden gemaakt met een camera met een fotorolletje zijn ook analoge resultaten. In deze camera's zit al wel vaak een stukje elektronica zoals een flitser maar deze elektronica beïnvloeden niet de foto's die worden ontwikkeld als je het fotorolletje met negatieven hebt ingeleverd bij een fotostudio.

De dragers of formaten van foto's hebben een duidelijk onderscheid ten opzichte van de digitale formaten. Analoge formaten zijn de nu steeds zeldzamer wordende negatieven.

Veel van deze formaten zijn omgezet in digitale formaten om de resultaten ook op de huidige en nieuw media te presenteren. Foto's uit een plakboek van tien jaar geleden die worden gescand om ze vervolgens op je computer op te slaan en op internet te publiceren zijn analoog oorspronkelijk maar wel digitaal. Dit zijn analoog oorspronkelijk artefacten.

Mijn opa heeft bijvoorbeeld de beschikking over vele dia's die hij enkel kan laten zien met een dia projector. Deze dia's geven beelden van vakanties met het gezin in de jaren '70, absoluut waardevolle beeldinformatie voor zijn kinderen en kleinkinderen.

¹⁴ Wikipedia, (16-01-2010). *Analoog* – Wikipedia.
Geraadpleegd op 26-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Analoog>.

Ook vandaag wordt er nog steeds analoge informatie omgezet in een digitaal formaat¹⁵. Dit lijkt zelfs een trend te worden want persoonlijk merk ik dat ik mijn digitale omgeving steeds meer berichten lezen die aansluiten op het de vraag hoe we ons cultureel erfgoed¹⁶ digitaal moeten archiveren. Het gebeurde eerst op kleine schaal bij de mensen, maar nu is ook de overheid actief bezig om nationale archieven te vertalen in een digitaal formaat zodat deze ook gelezen kunnen blijven worden met de huidige generatie mediadragers zoals computers en mobiele telefoons. De organisatie Digitaal Erfgoed Nederland houdt zich actief bezig met dergelijke vraagstukken en brengt dit ook in kaart. Zelf beschikking ze over een digitaal erfgoed meter waarin wordt gepresenteerd hoeveel erfgoed er momenteel digitaal is¹⁷.

FEITEN EN CIJFERS SCHEMATISCH					
Onderdeel kwaliteitszorgsysteem	dec 07	nov 08	apr 09	aug 09	dec 09
Digitaal erfgoedprojecten in Projectenbank	67	93	97	99	102
Standaarden en kwaliteitsinstrumenten in ICT-register	130	155	163	163	172
Cultureel erfgoedinstellingen met hun ICT-profielen	150	247	267	275	296
Krantendigitaliseringsprojecten	-	37	37	38	39
Beeldbankprojecten	n.v.t.	42	43	43	43
Instellingen met een afgerond informatieplan	-	64	96	107	118
Instellingen met een informatieplan in ontwikkeling	-	27	20	22	37
Aantal erfgoedportals	-	26	30	30	31
Aantal erfgoedthesauri	-	30	30	32	33
Aantal standaarden in DE BASIS	-	7	27	27	27

Voorbeelden van analogo oorspronkelijke artefacten:

- Dia's
- Ontwikkelde foto's vanaf fotorolletjes
- Negatieven
- VHS videobanden
- Muziekplaten (LP's)

DEN is het nationale kenniscentrum voor ICT in het cultureel erfgoed.

Missie

DEN bevordert en bewaakt de kwaliteit van digitalisering en digitale dienstverlening door de erfgoedsector (archieven, musea, bibliotheken met bijzondere collecties, archeologische en bouwhistorische instellingen). DEN investeert in kennisontwikkeling op het gebied van open ICT-standaarden en andere landelijke kwaliteitsprincipes voor duurzame digitalisering. Ook stimuleert DEN de erfgoedinstellingen te innoveren en hun diensten aan te passen aan de eisen van de digitaliserende samenleving. Door kwaliteitszorg versterkt DEN de toekomstvastheid en de publieksgerichtheid van een nationale infrastructuur voor digitaal erfgoed. Door een stevige en onafhankelijke positie in nationale en internationale netwerken op het gebied van digitaal erfgoed en aangrenzende terreinen bewaakt DEN de aansluiting van de Digitale Collectie Nederland op andere nationale en internationale diensten en voorzieningen. DEN maakt onderdeel uit van de basisinfrastructuur in de culturele sector, en wordt gefinancierd door het ministerie van OCW.
<http://www.den.nl/over-den>

¹⁵ Sanders, E (11-01-2010). *nrc.nl - Kunst & Film - KB scant alle Nederlandse publicaties*.

Geraadpleegd op 16-01-2010, http://www.nrc.nl/kunst/article2455961.ece/KB_scant_alle_Nederlandse_publicaties.

¹⁶ Wikipedia (). *Cultureel erfgoed – Wikipedia*.

Geraadpleegd op 02-02-2010, http://nl.wikipedia.org/wiki/Cultureel_erfgoed.

¹⁷ Digitaal Erfgoed Nederland (04-12-2009). *DEN - Digitaal Erfgoed Nederland*.

Geraadpleegd op 16-01-2010, <http://www.den.nl/docs/20080715171731#Feitenencijfersschematisch>.

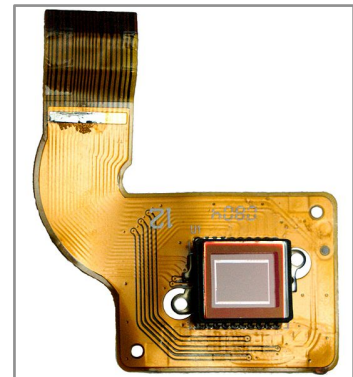
2.2.2 Digitaal oorspronkelijk

Wat zijn digitaal oorspronkelijke artefacten?

De artefacten die digitaal oorspronkelijk zijn ontstaan in virtuele technologische bronnen. Digitale artefacten bestaat uit een binair stelsels: een combinatie van de cijfers nul en een. Wat is digitaal? 'Een digitaal (afkomstig van het Latijnse woord *digitus*, dat *vinger* betekent omdat men vroeger met de vingers (af)telde) signaal is in essentie een reeks gehele getallen. Deze reeks getallen kan een analoog elektrisch signaal representeren, bv. een geluidssignaal (audio) of een beeldsignaal (video). Het omzetten van een analoog signaal naar een digitaal signaal noemt men analoog-digitaal (AD) conversie. Deze digitale representatie van een analoog signaal heeft vele voordelen: de opslag, verwerking en transmissie van het digitale signaal (de reeks getallen) kan in theorie foutvrij verricht worden; fouten of onnauwkeurigheden zijn uitsluitend bij de AD-conversie onvermijdelijk.

Dit is in tegenstelling tot analoog: het werken met waarden in een continuüm zonder stappen. Zowel *digitale* als *analoge* technieken kunnen worden gebruikt voor de opslag en overdracht van informatie, de werking van een instrument, of de manier waarop een waarde wordt weergegeven.¹⁸

Tegenwoordig is ons leven vol apparaten die digitale artefacten voortbrengen. Elke mobiele telefoon is uitgerust met een camera waarmee je foto's kunt maken. Deze foto's worden geproduceerd zonder enige bijkomstigheid van een analoog technisch instrument. De informatie, het beeld, wordt afgevangen door de lens en direct geprojecteerd op een beeldsensor¹⁹ (zie afbeelding). Deze informatie vertaald zich razendsnel in een beeld op een scherm met behulp van steeds sneller wordende software en compactere, snellere computerchips die dit uitrekenen. Foto's die worden gemaakt met zulke digitale camera's zijn digitaal oorspronkelijk. Deze foto's zijn bij de eerste stap van visualisatie niet fysiek tastbaar met bijvoorbeeld onze handen. Iets wat met een foto die gemaakt is met een analoge camera wel het geval is. In de digitale context vervangen de huidige computerchips de ontwikkelstudio's waarin foto's worden ontwikkeld vanuit een fotorolletjes.



Deze script met een heleboel teksten is bijvoorbeeld ook digitaal oorspronkelijk. De woorden die hier verschijnen door middel van mijn vingers die op een toetsenbord tikken op bepaalde woorden. De vertaling vanuit het toetsenbord naar een uiteindelijke letter op het scherm wordt

¹⁸ Wikipedia (11-10-2009). *Digitaal* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 16-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Digitaal>.

¹⁹ Wikipedia (16-01-2010). *Beeldsensor* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 16-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Beeldsensor>.

mogelijk gemaakt door een computerchip welke zich bevindt tussen het toetsenbord en het scherm welke ik nu voor me heb. Deze tekst wordt straks wel uitgeprint, maar de informatie blijft wel digitaal oorspronkelijk.

De hoeveelheid aan digitaal oorspronkelijke artefacten is explosief toegenomen afgelopen jaren door de komst en toegankelijkheid van het internet. In een relatief korte tijd is de verschuiving van analoge persoonlijke informatie naar digitaal enorm snel toegenomen. Voorheen werd onze persoonlijke informatie grotendeels bij onszelf bewaard in analoge vormen (zoals foto's in een plakboek, teksten in dagboeken, dia's etc). Tegenwoordig hebben we de beschikking over een flink aantal technische hulpmiddelen om foto's en teksten eenvoudig op het internet te publiceren.

2.3 Waar zijn ze te vinden?

Op welke locaties zijn al deze artefacten te vinden?

De analoge oorspronkelijke artefacten zijn vaak terug te vinden in kasten op zolders of zolders van mensen bijvoorbeeld foto's die zijn opgeplakt in plakboeken, geschreven teksten in dagboeken, dozen met dia's of oude videobanden van vakanties. In een fysieke omgeving zijn deze vaak goed opgeslagen en blijven goed lang bewaard. Maar hoe zit dat met onze digitale artefacten?

In een virtuele omgeving zijn deze artefacten niet tastbaar. Een dagboek kun je aanraken en heeft vaak ook nog een bepaalde authentieke geur. Bij een virtueel object, een persoonlijke digitale artefact is dit niet mogelijk. Vaak blijft het beperkt tot lezen met je ogen en soms ook luisteren met je oren.

Op het internet zijn er afgelopen jaren vele locaties ontstaan waar vele verschillende type persoonlijke digitale artefacten worden geplaatst, gedeeld en bekeken. Elke locatie richt zich vaak op een specifiek type artefact zoals foto's, privé relaties, zakelijke relaties of video's. Deze indeling van al deze artefacten zal ik nader toelichten in de volgende deelhoofdstukken.

2.3.1 Surfgeschiedenis

Is ons surfgedrag persoonlijk?

Één van de interessantste gegevens over mij als persoon zijn mijn gedachtes en daarop aansluitende interesses op een bepaald moment. Heel veel partijen in deze consumptiemaatschappij zouden hier heel veel profijt bij kunnen hebben als ze op elk moment zouden kunnen weten waar ik op dit moment mee bezig ben, waar ik naar op zoek bent, wat mij hier heeft gebracht. Waarom? Het is een stukje vraag die elke persoon altijd zal hebben, bewust of onbewust. Een partij die producten verkoopt zou heel veel baat hebben als zij wist welke personen op zoek zouden zijn naar dit product. Met de komst van internet worden deze vragen ineens een heel stuk meer meetbaar. Sinds het internet steeds meer *mainstream* is geworden afgelopen jaren zijn er heel veel zoekmachines geweest voor Google die hebben geprobeerd om alle informatie op het internet toegankelijk te maken door aan een persoon te vragen wat hij of zij zoekt. Een zoekmachine fungeert in dat geval als tussenpartij die iets terug probeert te geven aan de persoon waar hij of zij naar op zoek is. Een zoekmachine die over de meeste informatie en dus antwoorden beschikt, is de beste. Dit werkt in de reële wereld precies zo; personen die veel weten en veel antwoorden kunnen geven wordt veel gevraagd. Google is het uiteindelijk gelukt om de allerbeste te worden. Google is veruit de meest geraadpleegde hulpmiddel om bepaalde informatie over een willekeurig onderwerp te vinden. Per dag worden er meer dan 200 miljoen zoekacties ontvangen²⁰. Google doorzoekt daarmee meer dan drie miljard pagina's op het internet met ongeveer drie biljoen woorden. Deze aantallen groeien nog steeds elke dag. Al deze zoekopdrachten zeggen iets over ons gedrag en interesses als we op zoek zijn naar bepaalde informatie. Zoekopdrachten zijn dus persoonlijke digitale artefacten.

Op zes augustus 2006 werden er zoekresultaten van 658.000 mensen uitgelekt van AOL²¹. Maar liefst 23 miljoen zoekopdrachten waren voor iedereen inzichtelijk. Dit is dus een voorbeeld dat deze zoekopdrachten worden opgeslagen door zoekmachines. De zoekmachines weten dus heel goed per persoon wat zijn of haar persoonlijke interesses, hobby's en wensen zijn. Partijen zoals Google weten vaak meer van jouw buurman dan jijzelf. Wettelijk gezien zijn zoekmachines ook niet verplicht om deze zoekresultaten vernietigen. Google geeft zelfs toe dat het onze zoekopdrachten opslaat²². 'Als u niet bent aangemeld bij een Google-account, wordt uw zoekervaring aangepast op basis van eerdere zoekgegevens die via een cookie zijn gekoppeld aan uw browser.' Het is mogelijk om dit uit te schakelen naar eigen zeggen volgens Google, maar er kan worden aangenomen dat praktisch niemand dit doet.

²⁰ Google Facts (z.d.). *Google Facts - Hoger in Google - De Google Feiten*.

Geraadpleegd op 17-01-2010, <http://www.googlefacts.nl/>.

²¹ AOL (z.d.) *AOL.com - Welcome to AOL*.

Geraadpleegd op 17-01-2010, <http://www.aol.com>.

²² Google (z.d.). *Gepersonaliseerde zoekresultaten uitschakelen : Gepersonaliseerde zoekresultaten - Google-Accounts Help*.

Geraadpleegd op 17-01-2010, <http://www.google.nl/support/accounts/bin/answer.py?answer=54048&cbid=-rhrsrazwoa5fc&src=cb&lev=index>.

Wat Google eigenlijk allemaal verzameld en indexeert, doet je browser (waarmee je het internet betreedt via domeinnamen) eigenlijk ook. Echter wordt deze geschiedenis van welke websites jij hebt bezocht opgeslagen op je eigen computer. Deze gegevens worden lokaal opgeslagen en niet bij een derde partij via het internet zoals bij Google.

Net zoals Google het interessant vindt om al deze informatie op te slaan om jou beter te leren kennen, is dit ook net zo interessant voor jouw persoonlijk archief. Het is denkbaar dat je over 20 jaar eens wilt terug zien waar je op dit moment allemaal actief mee was. Een goed voorbeeld hoe dit in het verleden mogelijk werd gedaan waarmee bepaalde interesses inzichtelijk werden gemaakt voor later heb ik niet. Wellicht is dit een hele mooie trend voor in de toekomst die mogelijk wordt gemaakt dankzij de komst van het Internet. Momenteel is deze informatie echter wel in handen van grote partijen zoals Google. Terecht kun je je afvragen of je deze informatie terug naar jezelf wilt halen om deze zelf in eigen beheer te bewaren voor later.

2.3.3 Sociale netwerken

Waar komen mensen bij elkaar om met elkaar te communiceren?

Sinds het begin dat men op het internet surft, heeft men daar altijd al geprobeerd om elkaar sociaal te ontmoeten. Het zijn virtuele ontmoetingsplekken waar vaak mensen bij elkaar komen die een overeenkomst met elkaar hebben. In het begintijdperk van het internet waren websites waar je kon *chatten* al enorm populair en werden websites met een forum ook al ontzettend goed bezocht. Deze vormen van virtueel communiceren gebeurt op een sociaal netwerk. Een sociaal netwerk is eigenlijk niets anders een locatie waar personen via een website met elkaar in contact kunnen komen.

Chat platforms en fora zijn in mijn ogen de grote voorlopers en type toepassingen voor het web2.0 tijdperk. Vanaf het begin dat ik het internet betrad was ik ook al actief op fora en dat is vandaag de dag nog steeds zo. Al tien jaar lang gaan dergelijke websites al mee en ik durf eigenlijk ook wel te stellen dat dit voorlopig ook niet gaat verdwijnen. Veel mensen zijn namelijk gewend geraakt aan dit soort platformen en toegankelijkheid van zo'n communicatiemiddel is laagdrempelig. Plus het is altijd persoonlijk; de inhoud die er te lezen is, is bijna altijd gekoppeld aan een persoon. Fora wereldwijd zijn er in tienduizendtallen over alle mogelijke onderwerpen waar we in het dagelijks reële leven ook mee te maken hebben.

In deze tijd was er ook al sprake van zogenaamde profielen websites. Op deze sites kon je een persoonlijke pagina aanmaken waar je dan informatie van jezelf kon plaatsen in een opmaak die je ook zelf kon kiezen. In 2006 beleefde de website *cu2.nl* zijn hoogtepunt met ruim 415.000 profielen van jongeren tussen de 10 en 19 jaar oud²⁴. Dat was toen 22% van die leeftijdscategorie. In die tijd heeft ook *Hyves* zijn entree gemaakt en is ondertussen veruit de grootste profielen website van Nederland. In december 2009 had *Hyves* ruim 9,5 miljoen profielen van personen²⁵. Het werkwoord *hyven* is inmiddels ook niet meer weg te denken in onze maatschappij. Ondertussen lijkt ook *Hyves* over haar hoogtepunt heen en verplaatsen steeds meer mensen zich ook naar het wereldwijd bekende Facebook. Eind 2009 had Facebook wereldwijd meer dan 350 miljoen profielen²⁶.

Al deze sociale netwerken staan vol met veel verschillende informatie die de gebruikers er zelf op plaatsen. Al deze informatie bestaan uit persoonlijke digitale artefacten en vormen dus een enorme bak aan persoonlijke informatie.

²⁴ Wikipedia (09-09-2009). *CU2* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 20-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/CU2>.

²⁵ Wikipedia (18-01-2010). *Hyves* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 20-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Hyves>.

²⁶ Wikipedia (20-01-2010). *Facebook* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 20-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Facebook>.

2.3.4 Sociale media websites

Wat is sociale media?

In het vorige hoofdstuk sprak ik van sociale netwerken waarop mensen met elkaar in contact kunnen komen. In dit hoofdstuk licht ik sociale media websites toe, want ook deze sites zijn een belangrijk onderdeel op het huidige internet als het gaat om persoonlijke artefacten. Met sociale media websites bedoel ik sites die zich richten op een bepaald type drager van een boodschap zoals documenten, foto's of video's.

Op het gebied van video is YouTube de allergrootste website waar gebruikers filmpjes kunnen uploaden en kunnen worden bekeken door anderen. De slogan 'broadcast yourself' sluit daar goed bij aan, want er zijn tientallen miljoenen filmpjes te bekijken over alle mogelijke onderwerpen.

Voor fotografen is de website Flickr een podium voor hun werk. Net als bij YouTube draait het hier om de werken die worden geupload door gebruikers.

Een veel gebruikte website om feiten te achterhalen is Wikipedia, een online encyclopedie op het internet. Aan de basis van deze encyclopedie staan wederom een heleboel gebruikers die met elkaar artikelen samenstellen en controleren rondom allerlei feitelijke gegevens.

Wat deze sociale media websites allemaal gemeen hebben is dat er altijd een bepaalde type artefact centraal staat. Al deze artefacten worden door gebruikers geproduceerd en met elkaar gedeeld en zijn vaak publiekelijk toegankelijk.

Elk zo'n website werkt vaak met een registratieplicht alvorens je gebruik kunt maken van de diensten om je informatie daar te plaatsen. Deze registratieplicht zorgt ervoor dat je op elk zo'n website dus een eigen profiel hebt. Aangezien er al behoorlijk wat van dit soort websites zijn, kun je het je voorstellen dat er ook behoorlijk wat profielen van personen op het internet staan. Als ik voor mezelf spreek, heb ik zo rond de 25 profielen van mij als persoon op dergelijke websites.

Omdat we hier weer spreken van profielen zijn is alle informatie die wordt geplaatst weer afkomstig van personen. Al deze informatie is wederom een hele complete verzameling van persoonlijke digitale artefacten.

2.3.5 Weblogs

Wat zijn weblogs?

Sinds de komst van Blogger²⁷ was de stijging van weblogs enorm op het internet. Tegenwoordig is de dienst onderdeel van Google. Met een weblog zijn jij en ik eenvoudig in staat om een weblog te starten. Wat is een weblog? Een weblog is een soort dagboek waar je op elk tijdstip van de dag een stuk tekst kan typen en kan publiceren. Het verschil met een dagboek is alleen dat een weblog bijna altijd iedereen kan lezen, terwijl een dagboek meestal iets was wat niet iedereen mocht lezen behalve jijzelf.

Na een flinke toename van Blogger weblogs, ontstonden er ook steeds meer weblogs die meer op zichzelf stonden en vaak gebruik maakte van het *opensource* pakket Wordpress²⁸. Vandaag de dag is Wordpress nog steeds een van de meeste gebruikte pakketten waar tienduizenden weblogs mee worden bijgehouden door personen.

De onderwerpen op weblogs lopen heel erg uiteen van simpele reisverslagen tot aan filosofische gedachtegangen van deskundigen uit een bepaald vakgebied. Zelf maak ik ook al enkele jaren gebruik van een weblog om mijn studie een meer inhoudelijke kant te geven naar buiten toe. Daarnaast publiceer ik ook steeds meer interesse vak gerelateerde inhoud waar ik graag mijn visie op laat vallen die ik onderbouw met tekst, foto's en video's.

Weblogs bevatten veel persoonlijke digitale artefacten en worden steeds meer gecombineerd met de inhoud van sociale media websites (voorgaand hoofdstuk). Een weblog is een prima vorm waarin je op een heldere manier al veel persoonlijke digitale artefacten kunt rangschikken in een verhalende vorm in een chronologische volgorde.

²⁷ Wikipedia (31-12-2009). *Blogger (software)* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 21-01-2010, http://nl.wikipedia.org/wiki/Blogger_%28software%29.

²⁸ Wikipedia (21-01-2010). *Wordpress* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 21-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Wordpress>.

2.3.6 Twitter

Wat is Twitter?

Sinds 2009 is Twitter een veel gebruikt woord in de media. Met Twitter ben je in staat om korte berichtjes (*tweets*) van maximaal 140 tekens te verspreiden. Het wordt ook wel een microblog genoemd. Het principe is eigenlijk hetzelfde als van een weblog met als enige verschil dat je dus een beperking hebt uit hoeveel karakters je bericht kan bestaan.

Twitter is in vrij korte tijd razend populair geworden. Het is een hele laagdrempelige dienst zonder moeilijke handelingen. Dat brengt mensen ook in staat op een hele eenvoudige wijze berichtjes te publiceren. Wat Twitter nog meer zo populair maakt is dat het platform echt om mensen draait gecombineerd met berichtjes. Een berichtje is altijd verbonden met een persoon. In mijn ogen is Twitter een van de eerste platformen waarin sociaal netwerken en sociale media met elkaar worden gecombineerd. De balans tussen een persoonlijke bericht en een mogelijk digitaal object is goed te noemen. Echter is het makkelijker om nutteloze en waardeloze informatie te verspreiden via Twitter dan kwalitatieve inhoud. Daardoor lijkt het ook dat Twitter vooralsnog alleen is weggelegd voor intellectuelen. De welbekende sociale netwerken zoals Hyves of Facebook stellen gebruikers ook in staat om korte berichtjes als zogenaamde 'status updates' te plaatsen om jouw eigen vriendenkring op de hoogte te stellen van wat jou bezighoudt op dat moment. Met Twitter is dat ook mogelijk, echter zie je een behoorlijk sterke toename van het gebruik van het plaatsen van links die verwijzen naar webpagina's, foto's, video's en andere types informatie. Twitter verbindt mensen op basis van de inhoud die mensen verspreiden. Met een simpele handeling kun je namelijk een persoon voortaan volgen en zul jij op de hoogte worden gehouden van zijn berichtjes. Dit doe je natuurlijk alleen als dit je ook interesseert. De ander die je dan volgt vanaf dat moment hoeft jou niet terug te volgen, maar dat kan natuurlijk wel. In tegenstelling tot veel sociale netwerken met profielen is het mogelijk om een soort 1-richtingsverkeer te creëren. Bij de meeste sociale netwerk websites moet je de ander eerst toestemming geven alvorens hij of zij jouw informatie mag zien die je publiceert. Een heel ander sterk aspect van Twitter is dat je berichtjes die jou erg aanspreken opnieuw kunt verspreiden (dit wordt ook wel *retweeten* genoemd). Het gevolg is dat de mensen die jou op dat moment volgen dit bericht ook zien en ook kunnen zien van wie het berichtje oorspronkelijk afkomt. Op deze manier kun je altijd zien wie de andere persoon is en of hij of zij de moeite waard is om te volgen in de toekomst. Via Twitter kun je via andere personen op een snelle efficiënte manier in contact komen met elkaar zonder elkaar daarvoor voorheen te hebben gekend en daar toestemming voor te geven. Het is wel mogelijk om je berichtjes te beschermen en deze pas leesbaar te maken aan mensen als zij daarom vragen, maar hier wordt vrij weinig gebruik van gemaakt.

De berichtjes, de *tweets*, die worden geproduceerd zijn hele duidelijke authentieke persoonlijke digitale artefacten.

2.4 Wat betekenen deze artefacten?

Wat kan en wil deze informatie allemaal vertellen?

Uit voorgaande hoofdstukken kunnen we concluderen dat persoonlijke digitale artefacten uit verschillende type informatie bestaat. Ondanks deze verschillen hebben ze wel een belangrijke overeenkomst, het gegeven dat ze allemaal door een persoon zijn gemaakt en daardoor authentiek zijn.

Deze authentieke informatie zegt iets over een moment van een persoon op een willekeurig tijdstip. Waar was hij naar op zoek? Wat hield hem bezig? Wat heeft hij gemaakt? Wat heeft hij zojuist gelezen? Wat heeft hij meegemaakt? Wat heeft hij gekocht? Waar was hij op dat moment? Het zijn allemaal vragen waar een antwoord op kan volgen vanuit deze persoonlijke digitale artefacten. Het draait allemaal om belevingen op bepaalde momenten die zich voor een groot gedeelte afspelen in een gecombineerde reële en virtuele wereld.

Het is daarom ook onmogelijk om voor elke artefact te kunnen bepalen wat de betekenis van deze is. Enkel en alleen de eigenaar, de maker van een persoonlijke digitale artefact, kan dit beantwoorden voor zichzelf. Een andere persoon zal dit veel anders beantwoorden. Per persoon is de interpretatie altijd verschillend bij het lezen en beleven van zo'n artefact. Een vakantiefoto van mijzelf zal een ander heel anders interpreteren als ik geen extra uitleg geef waar deze foto is genomen, hoe warm of koud het was, wie er op de foto staat of wat er voor en erna gebeurde bijvoorbeeld.

Daarnaast wil ik ook een verschil maken uitgedrukt in een soort betekenis uitgedrukt in waarde. Sommige persoonlijke digitale artefacten die op het internet staan hebben voor mij persoonlijk meer waarde dan de andere. Alleen ikzelf kan deze waarde bepalen aan de hand van mijn gehanteerde criteria die ik koppel aan een situatie waaraan deze artefact is verbonden. Dit leg ik later uit in hoofdstuk 3 wanneer ik zal spreken van een digitale levenslijn waarin de betekenis een belangrijke rol speelt.

2.5 Hoe te herkennen?

Hoe identificeren we deze artefacten?

In de vorige hoofdstukken zijn een heleboel voorbeelden voorbij gekomen waar er op welke locaties op het internet er allemaal persoonlijke digitale artefacten aanwezig zijn. De hoeveelheid persoonlijke informatie op deze websites is enorm. Al deze informatie is gemaakt door personen en worden allemaal onder een gemeenschappelijke noemer, de website waar het op staat, geplaatst. Hoe zijn is deze informatie te herkennen en hoe weten we dat de informatie ook daadwerkelijk door een persoon is gemaakt? Bijna alle grote websites werken met profielen waaraan al die informatie is verbonden.

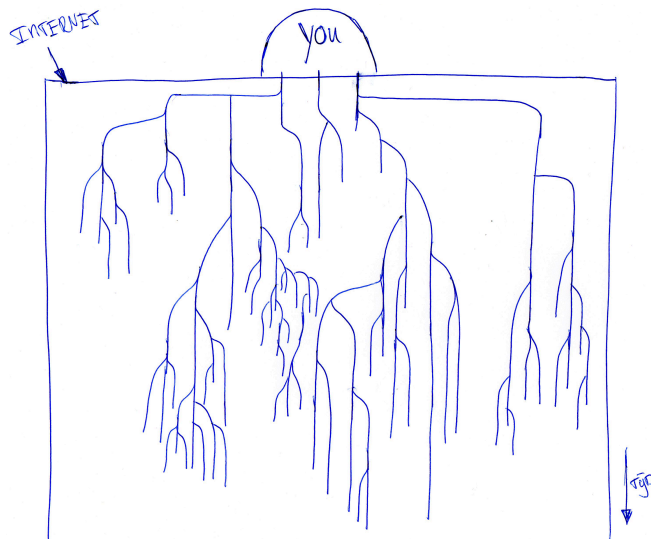
Het belangrijkste kenmerk van een persoonlijke digitaal artefact is dat deze door een persoon is gemaakt en daar ook op een of andere manier aan gekoppeld is.

2.5.1 Vanuit de persoon

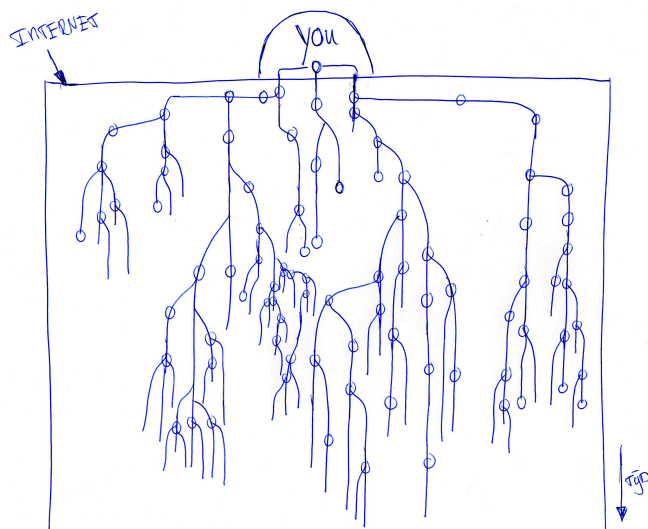
Het begint bij jou

Tegenwoordig moet je als persoon je overal registreren alvorens je toegang krijgt op een website tot bepaalde informatie en bijbehorende functionaliteiten. Dit is een grote overeenkomst tussen al deze websites en zorgt ervoor dat jij je als persoon altijd moet identificeren om toegang te krijgen tot bepaalde inhoud en functionaliteiten. Om inzicht te krijgen in je eigen persoonlijke digitale artefacten op zo'n website moet je jezelf altijd eerst identificeren. Dit gebeurt al jaren vrij eenvoudig met een simpel formulier waarin je jouw gebruikersnaam en wachtwoord invult.

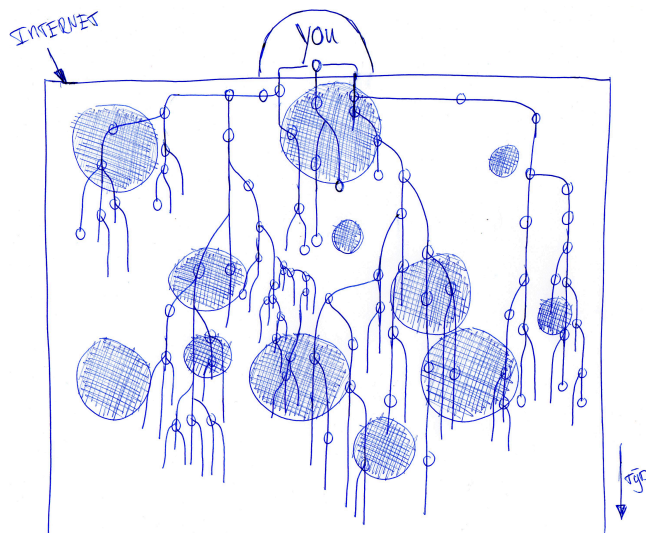
Hieronder staan enkele schetsmatige visualisaties hoe jij of ik als persoon zich verhoudt tot het internet samen met andere grote websites vanaf het begin dat deze daar actief is geworden tot aan heden.



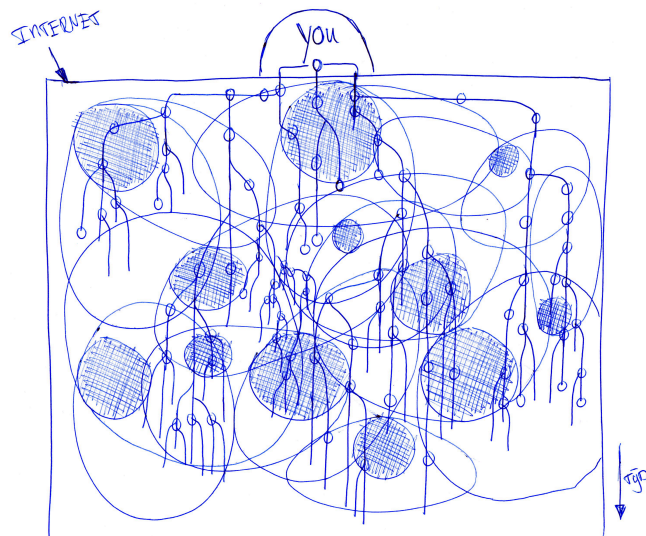
In deze stap is te zien hoe onder de persoon een soort wortelstructuur ontstaat met allerlei verbindingen. Dit zijn de sporen die je achterlaat op het internet zodra je daarop actief bent. Deze sporen kunnen zich in allerlei vormen terugvertalen zoals het bezoeken van een website.



In deze stap zijn er bolletjes toegevoegd over deze sporen heen. Deze bolletjes staan voor momenten waarop even meer gebeurt dan enkel een website bezoeken. Voorbeelden van deze momenten zijn het verzenden van een email, plaatsen van foto's van je vakantie of opslaan van een favoriete website.



Vervolgens zijn er op het internet een heleboel grote websites die als filters kunnen worden benoemd (zoals Google of YouTube). Dit zijn de grote blauwe gearceerde bollen over jouw persoonlijke sporen op het internet. Deze filters pogen al deze informatie inzichtelijk en doorzoekbaar te maken.



Momenteel beschikken al deze filters over een heleboel informatie die ze zelf hebben geïndexeerd. Deze verzameling wordt ook wel een *cloud* (wolk) genoemd. Dit zijn de ovale cirkels in de tekeningen die gekoppeld zijn aan een filter. Er kan worden gesteld dat veel informatie die door ons als personen is geproduceerd en op het internet staat ook bekend is bij deze grote filters.

Hoe herkennen we dan persoonlijke digitale artefacten? Om zekerheid en authenticiteit te behouden lukt dit dus alleen door identificatie. Alvorens toegang te kunnen krijgen of deze persoonlijke digitale artefacten bijvoorbeeld van jou zijn, moet je bevestigen dat jij de eigenaar bent ervan.

Hoe herkennen we dan andermans persoonlijke digitale artefacten? Dit is moeilijker vast te stellen dan naar jezelf toe. In hoofdstuk 5 over eigendom zal dit ook nader worden toegelicht. Omdat alle informatie digitaal is, is het eenvoudig om deze informatie te verveelvoudigen. Daardoor verliest een stuk informatie al snel een stuk content en verliest deze een stuk oorspronkelijkheid en authenticiteit.

2.5.2 Identity2.0

Een gegeven online identiteit?

Identity2.0²⁹ is toekomstmuziek. Dick Hardt³⁰ wordt gezien als grondlegger voor deze term en theorie erachter hoe wij in de toekomst steeds meer een virtuele identiteit krijgen. Uiteindelijk zullen er online organisaties ontstaan die virtuele identiteiten zullen verstrekken aan personen via het internet volgens zijn theorie. Met deze identiteit ben je vervolgens in staat om je aan te melden bij websites die na deze identificatie jou de toegang geven over hun data en functionaliteiten. Dit principe wordt tegenwoordig ook in onze maatschappij gehanteerd. De overheid is hier de partij welke identiteiten verschaft aan. In online vorm wordt dit al op kleine schaal toegepast met DigiD³¹. Als je geen identiteit hebt, besta je in principe niet in het systeem en ben je illegaal. Op het huidige internet is eigenlijk iedereen anoniem en heb je het zelf in de hand hoeveel authenticiteit je creëert om jou als persoon heen. Dat is volledig afhankelijk met welke doelen jij het internet betreedt. Een persoon die alleen op zoek is naar informatie voor zichzelf, zal weinig behoefte hebben om zichzelf ergens te willen identificeren. Echter zijn er ook genoeg mensen die via het internet communiceren met andere mensen. Hierbij speelt een identiteit wel een hele grote rol, want hoe meer jij laat zien van jezelf wie je bent, bouw je veel sneller en ook meer vertrouwen op bij de ander. Je zult zien dat de ander op die manier jou veel beter zal benaderen en ook jou willen helpen bij datgene wat je voor ogen hebt als doel om te behalen.

Zelf ben ik ook groot voorstander van een initiatief waar iedereen zich zou moeten kunnen identificeren op het internet waar dat nodig wordt geacht. In sommige situaties is het voor mij heel wensbaar met wie ik te maken heb op het internet. Bijvoorbeeld dat ik weet wie gebruik maakt van een door mij ontwikkelde stuk software zoals een bepaalde functionaliteit op een website. Ik zeg niet dat dit principe overal moet worden toegepast op het internet. Personen die gebruik maken van het internet moeten zeker ook de gelegenheid hebben om ook anoniem zich te kunnen bewegen tussen alle informatie. Net zoals ik over straat kan lopen in een winkelstraat zonder dat ik me daarvoor heb moeten identificeren.

Een virtuele identiteit gaat in de ogen van Dick Hardt ook nog iets verder dan alleen een bewijs van wie je bent, maar ook wat je leuk vindt. Een virtuele identiteitsbewijs refereert naar een geverifieerd stukje informatie bij een partij die hiervoor gerechtigd waarmee je kunt aantonen wie je bent. Net zoals dat ook in de reële wereld gebeurt met je identiteitsbewijs, paspoort of

²⁹ Wikipedia (26-11-2009). *Identity2.0* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 25-01-2010, http://nl.wikipedia.org/wiki/Identity_2.0.

³⁰ Hardt, D (2005). *OSCON 2005 Keynote - Identity 2.0*.

Geraadpleegd op 25-01-2010, <http://identity20.com/media/OSCON2005/>.

³¹ Wikipedia (25-08-2009). *DigiD* – Wikipedia.

Geraadpleegd op 25-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/DigiD>.

rijbewijs. Het is een hele logische vertaling vanuit de reële wereld naar de virtuele wereld waar het internet mee wordt bedoeld.

Zover is het echter nog niet. De presentatie van Dick Hardt op zijn website is van het jaar 2005. Momenteel bevinden we ons in het jaar 2010, vijf jaar verder. In die jaren is er natuurlijk wel wat veranderd, maar een hele complete verschuiving naar een virtuele identiteitsbewijs heeft nog niet plaatsgevonden. Het gaat met hele kleine stapjes en deze stapjes worden genomen door de aller grootste websites momenteel op het internet. En welke websites zijn dit? Dat zijn precies de website die ik heb besproken in hoofdstuk 2.3 zoals Google, YouTube of Facebook.

Wat gebeurt er wel? Jaren terug was het nog niet mogelijk om met je Facebook profiel op een andere website aan te melden en vervolgens gebruik te kunnen maken van de functionaliteiten daar. Tegenwoordig gebeurt dat steeds meer met als groot voordeel dat je al gebruiker niet weer opnieuw allemaal gegevens moet invullen om een profiel aan te maken waarmee jou de toegang wordt gegeven. Met kleine stapjes worden grote websites steeds meer open en maken ze gebruik van bestaande informatie om herhaling en eigenlijk ook dubbele inhoud te voorkomen. Zelf maak ik sinds een tijdje gebruik van een stukje software genaamd LastPass³² (getipt door Nick Koning) welke draait om mijn eigen computers om al mijn profielen te beheren. Het doet eigenlijk niets anders dan al mijn gegevens waarmee ik me moet identificeren onthouden en automatisch invullen op een website waar deze bij horen. Al deze gegevens worden gebundeld op een plek en zijn ook inzichtelijk voor mij in een oogopslag. Dit scheelt mij al bijzonder veel tijd om mij ergens op een website aan te melden en me telkens opnieuw af te vragen wat mijn gebruikersnaam en wachtwoord was. Veel websites bieden wel de mogelijkheid om deze gegevens te laten onthouden, maar in de praktijk ervaar je zelf vaak genoeg dat dit niet voldoende genoeg is. Dit stukje software vereenvoudigt mijn beleving op het internet. Precies ook wat Identity2.0 in de praktijk met zich mee zou moeten brengen.

Wat ik verder ook al aanhaalde was het feit dat een Identity2.0 ook laat zien wat ik leuk vind. En daarmee zijn we terug bij jouw persoonlijke digitale artefacten die voor een groot gedeeltelijk inzichtelijk maken wat jouw interesses zijn. Nadat er een virtuele identiteitsbewijs in gebruik wordt genomen en wordt herkend door alle grotere websites, is de volgende stap heel eenvoudig te maken om ook alle persoonlijke digitale artefacten aan die identiteit te koppelen. Het is dan mogelijk om al jouw teksten, foto's, video's, reacties, *tweets*, bezochte websites of favoriete pagina's aan deze identiteit te koppelen. Waar zijn alle persoonlijke digitale artefacten te vinden te vinden in de toekomst? Deze zijn gekoppeld aan jouw online, virtuele identiteit.

³² Lastpass (z.d.). *LastPass - Password Manager, Form Filler, Password Management*. Geraadpleegd op 25-01-2010, <http://lastpass.com/>.

3 Een digitale levenslijn

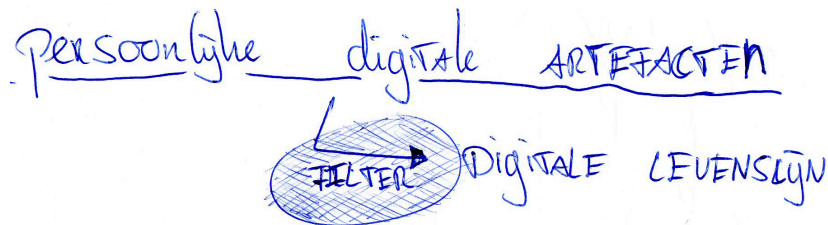
Wat wordt hieronder verstaan?

Dit hoofdstuk beantwoordt een gedeelte van de volgende onderzoeksvragen:

- Waarom zouden we een digitale levenslijn vormen?
- Welke waarde heeft een digitale levenslijn?
- Hoe is deze informatie al eerder georganiseerd naar een levenslijn?

Vanaf het moment dat we allemaal over een online identiteit beschikken, is het mogelijk om een visualisatie te maken van al onze persoonlijke digitale artefacten. Maar voordat het zover is, moeten er eerst een flink aantal stappen worden. Een digitale levenslijn is een voorbeeld van hoe zo'n mogelijke visualisatie als resultaat eruit gaat zien.

Wat versta ik onder een digitale levenslijn? 'De levenslijn is een visuele weergave van verleden, heden en toekomst...Iedereen "heeft" een tijdlijn...De levenslijn wordt gebruikt als een soort "zoekmachine" of "time-machine".³³ Veel elementen die hier worden beschreven komen terug in mijn idee van een digitale levenslijn. Echter waar een digitale levenslijn zich niet op richt, is de toekomst zoals dat wel wordt aangehaald in de citaat.



Het is de bedoeling dat een digitale levenslijn de tand des tijds moet kunnen doorstaan. Wanneer een object de tands des tijds kan doorstaan, wil het zeggen dat deze min of meer immuun is voor externe invloeden en niet verloren gaat vanwege ouderdom. Dit klinkt heel simpel, maar dit is verschrikkelijk lastig te realiseren omdat we nooit zeker zijn van hoe de context waarin het object zich bevindt er over enkele tientallen jaren uitziet. Het is dus van belang dat er een visie op de toekomst nodig is om te kunnen bepalen hoe een object bewaard blijft en haar betekenis niet verliest.

Omdat de levenslijn digitaal oorspronkelijk gaat zijn met als inhoud veel persoonlijke digitale artefacten, is de context digitaal en dus afhankelijk van digitale technieken hoe zo'n mogelijke uitkomst als eindresultaat wordt gepresenteerd aan een persoon. De korte geschiedenis van de digitale wereld en de bijbehorende talen laat zien dat deze technieken erg snel veranderen waarin oude snel worden afgeschreven en nieuwe razendsnel worden opgenomen in deze omgeving. Toch zit er wel een lijn van een standaard in en biedt ook mogelijkheden voor in de toekomst om een digitale levenslijn te kunnen realiseren.

³³ MetJet Nijmegen (z.d.). *Levenslijn, snel en helder in beeld waar u staat en waar u naar toe*. Geraadpleegd op 28-12-2009, <http://www.metjet.nl/levenslijn.shtml>.

3.1 Zijn er al digitale levenslijnen?

Hoe zijn deze gemaakt?

Zoals ik een digitale levenslijn zie, ben ik tot nog toe geen enkele uitwerking tegengekomen die dezelfde insteek deelt. In het verleden zijn er natuurlijk wel al flink wat aantal projecten uitgevoerd welke veel persoonlijke artefacten, persoonlijke informatie inzichtelijk maken in allerlei vormen. Zowel analoog als digitaal. Ode Engelse term *documented life* zijn er in de meer traditionele kunstwereld veel van deze projecten terug te vinden. Ik wil een aantal digitale versies uitlichten die vaak slechts enkele types persoonlijke digitale artefacten hebben genomen als vertrekpunt in de uitwerking.

MEMENTO: A digital physical scrapbook for memory sharing³⁴

Een project waarmee mensen een dagboek kunnen maken met behulp van een pen die informatie verstuurd naar een virtuele omgeving. Met de pen is het mogelijk om digitale informatie toe te voegen. De woorden of tekeningen die je maakt met de pen worden omgezet in een digitaal beeld, vertaalt naar en gepresenteerd op een pagina op het internet. Aan deze pagina kun je vervolgens ook andere digitale artefacten toevoegen zoals foto's, video's of audio. De vorm die ontstaat sluit heel erg herkenbaar aan bij dagboeken of fotoboeken.

Memento poogt de voordelen van fysieke als ook digitale artefacten te combineren in een zogenaamde fysiekdigitale wereld. Met memento creëer je zowel een fysiek naslagwerk als ook een digitale. Met een pen brengen ze dit dicht bij elkaar.

'Je leven in een schoenendoos – je leven in een digitale doos' van Tjebbe van Teijen³⁵

'De meeste mensen leggen wat losse levensdocumenten op zij voor later om het verleden te kunnen vervolgen. In sommige gevallen komen hieruit enorme verzamelingen voort, maar vaker past wat er over de jaren overblijft in een schoenendoos. Eerst ging het voornamelijk om papieren documenten: brieven, foto's, kaarten, diploma's, folders, aankondigingen en soortgelijken. Bij gelegenheid spreidde men de inhoud van zo'n doos op de tafel uit om zo met handen en ogen het eigen verleden vluchtig te doorlopen. Met de opkomst van niet-papieren informatiedragers wordt ook het oor uitgenodigd te helpen herinneren en het oog doet ook mee door het oprukken van film- en videocamera. Het herleven van momenten in de geest in beweging gebracht door enkele incidentele 'snapshots' veranderd door deze mogelijkheid om tijdsequenties af te spelen. Er wordt minder een beroep gedaan op iemands voorstellingsvermogen, ook is de toegang tot zulke documenten minder direct. Gecodificeerde informatieopslag, of het nu analoog of digitaal is, behoeft gestandaardiseerde apparatuur, voor

³⁴ West, D. Quigley, A. Kay, J (2007). *MEMENTO: a digital-physical scrapbook for memory sharing*.

Geraadpleegd op 25-01-2010, <http://www.springerlink.com/index/K7K8048678MK2534.pdf>.

³⁵ van Teijen, T (z.d.). *Untitled Document*.

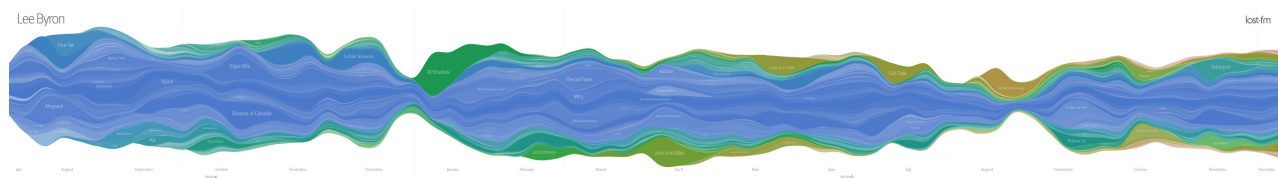
Geraadpleegd op 25-01-2010, <http://www.imaginarymuseum.org/SBX/index.html>.

zowel productie als reproductie. Niet enkel wordt het doorlopen van iemands verleden moeizamer, ook hebben de 'standaards van vandaag' de neiging niet meer aan de eisen van morgen te voldoen. Wij zouden het moeilijk kunnen krijgen om verscheidene generaties van apparaten bijeen te brengen om door onze levensdocumenten te kunnen 'bladeren'. Zijn er oplossingen? Kan de 'digitale wonderdoos', de computer, de schoenendoos geheel vervangen? Of kunnen de twee herinneringssystemen, de tastbare schoenendoos en de gedematerialiseerde digitale doos, gecombineerd worden?³⁶

Tjebbe spreekt hier duidelijk van levensdocumenten. Deze levensdocumenten vallen in de categorie die ik persoonlijke digitale artefacten noem. Een hele relevante vraag die ik vind om te stellen is 'wanneer is een persoonlijke digitaal artefact een levensdocument?'. Een andere vraag die ik hierbij ook moet stellen is 'wat is een levensdocument?'. Met levensdocumenten kan een levensverhaal worden verteld. Een levensverhaal is eigenlijk ook een levenslijn zoals ik deze schets. In mijn benadering van een levenslijn zijn er een heleboel persoonlijke artefacten opgenomen. Een digitale levenslijn zou ook gezien kunnen worden als een levensdocument op zichzelf, want de digitale levenslijn is een momentopname van al het voorgaande. Stel dat je tien jaar later hetzelfde opnieuw zou herhalen om weer een nieuwe digitale levenslijn te vormen dan is er informatie bijgekomen van voorgaande jaren. Het resultaat is dus anders en de herinneringen en inzichten die het op dat moment oplevert, zullen afwijken ten opzichte van tien jaar geleden.

Last.fm Listening History – What have I been listening to?³⁷

Deze lijn is een visualisatie van Lee Byron waarin hij inzichtelijk heeft gemaakt naar welke artiesten hij allemaal heeft geluisterd via de website Last.fm³⁸ over een bepaalde tijdlijn. In een opslag kan Lee dus zien op welke momenten hij bijvoorbeeld heel veel en ook heel weinig muziek



heeft geluisterd via deze dienst. De kleur die gekoppeld is aan artiesten zouden moeten laten zien naar welke artiesten hij toen veel en weinig luisterde. Zijn interesses in bepaalde muziekstromingen of artiesten veranderde over een bepaald tijdspad. Mocht dit zijn doel zijn geweest bij de uitwerking van dit project dan is de keuze voor enkel kleur ongelukkig gekozen,

³⁶ van Tijen, T (z.d.). *Untitled Document*.

Geraadpleegd op 25-01-2010, <http://www.imaginarymuseum.org/SBX/index.html>.

³⁷ Byron, L (december 2006). *Lee Byron » What » Listening History*.

Geraadpleegd op 15-12-2009, <http://www.leebyron.com/what/lastfm/>.

³⁸ Wikipedia (14-12-2009). *Last.fm – Wikipedia*.

Geraadpleegd op 16-12-2009, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Last.fm>.

want ik kan bijvoorbeeld inhoudelijk niet in een oogopslag opmaken naar welke muzikartiesten bijvoorbeeld in januari 2007 het meest heeft geluisterd. Daarvoor moeten inzoom op de tijdlijn en de naam lezen van de kleur die binnen dat tijdspad het grootst is.

Wat ik van jou vind.nl³⁹

Op deze website kun je jezelf opgeven wie je bent en waar je te vinden bent op het internet. Een team van een aantal mensen gaat dan vervolgens uitzoeken wat voor online identiteit je uitstraalt en vat dit samen in een rapport. Ze leggen dit naast je eigen doelen die ze zelf kunnen achterhalen op je eigen websites.

It could be you⁴⁰

In dit project is twee maanden lang een willekeurig meisje gevolgd op het internet en zijn al haar persoonlijke artefacten verzameld die ze op het internet onder haar profielen plaatste. Al deze informatie is in een tentoonstelling gepresenteerd voor het publiek waardoor zij helemaal konden zien wie dat meisje was en wat haar heeft beziggehouden die afgelopen tijd. Met dit project wilde de makers duidelijk maken hoe kwetsbaar iemand kan zijn door middel van alle informatie hij of zij plaatst op het internet. Het is namelijk zo dat de persoonlijke informatie die je op het internet plaatst, vaak door veel meer mensen te lezen is dan je zou verwachten.

³⁹ Wat ik van jou vind (z.d.). *Wat ik van jou vind*.

Geraadpleegd op 31-01-2010, <http://www.watvindikvanjou.nl/>.

⁴⁰ Erik, Fontanel (07-06-2009). *It Could Be You - Fontanel - Art, Design & Web*.

Geraadpleegd op 31-01-2010, <http://www.fontanel.nl/artikelen/it-could-be-you>.

3.2 Wat laat een digitale levenslijn zien?

Waarvoor staat deze?

Een digitale levenslijn is een visuele weergave van je digitaal verleden op het internet. Deze weergave bevat persoonlijke informatie. Deze informatie bestaat uit persoonlijke digitale artefacten. Zo'n artefact is een direct resultaat die gekoppeld is aan een moment. Een moment waarop je bijvoorbeeld ergens mee bezig was, iets meemaakte, op een bepaalde locatie was. Zo'n artefact stelt je in staat om die momenten terug te halen in je hoofd en deze te herinneren. Een weergave van zulke artefacten stelt je dus in staat om momenten te herinneren en deels opnieuw te beleven.

We hebben zo'n digitale levenslijn nodig om later over een bepaald aantal jaren nog steeds bepaalde momenten te herinneren die normaal gesproken minder snel worden herinnert omdat er geen juiste *trigger* aanwezig is. Een persoonlijke digitale artefact kan zo'n belangrijke *trigger* zijn. Een digitale levenslijn is een verzameling van persoonlijke digitale artefacten en dus *triggers*.

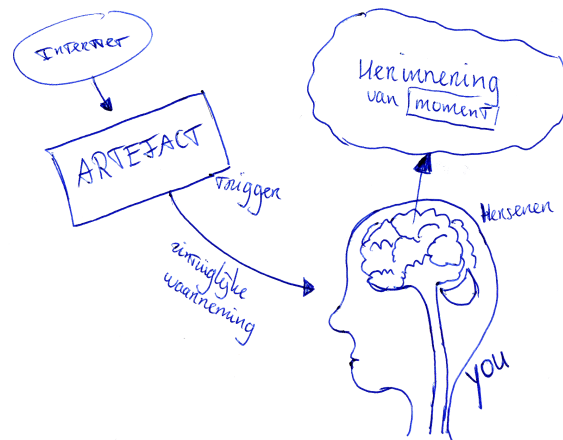
Deze herinneringen die je krijgt door middel van een digitale levenslijn moeten ervoor zorgen dat je bepaalde momenten opnieuw beleeft die je bent vergeten of hebt onthouden. Iets vergeten of iets onthouden zijn beide een vorm van je geheugen en vormen herinneringen⁴¹.

Een digitale levenslijn kan mogelijk een heleboel antwoorden geven op onderstaande vragen:

- Op welke locaties op het internet ben ik actief of actief geweest?
- Wat doe / deed ik daar?
- In welke periodes was dat?
- Wat heb ik allemaal gezegd?
- Welke beelden heb ik achtergelaten?
- Met welke doelen was ik daar actief?
- Wat waren mijn persoonlijke interesses?
- Hoe stond ik op dat moment in het leven?

Al deze antwoorden vormen een identiteit rondom jou als persoon. Jouw sporen, jouw persoonlijke digitale artefacten geven een beeld over wie jij bent en wat je doet. Een online identiteit, *identity2.0* zoals uitgelegd in hoofdstuk 2.5.2.

Een digitale levenslijn vertelt wie je bent en maakt inzichtelijk voor jezelf wat jouw interesses waren op bepaalde momenten in het verleden.



⁴¹ Aflevering HUMAN KRO (15-04-2009). Douwe Draaisma - De dwaalsporen van het geheugen. Geraadpleegd op 26-01-2010, <http://player.omroep.nl/?afID=9297855>.

3.3 Een archief?

Kan een digitale levenslijn een archief zijn?

Is een digitale levenslijn een archief?

Daarvoor moeten we eerst bekijken waaruit een traditioneel archief bestaat en welke criteria er worden gehanteerd om aan te duiden of het een archief is. Een verzameling van een heleboel informatie hoeft per definitie niet gelijk een archief te zijn.

‘Archief is de bewaarplaats van belangrijke gegevens die zijn vastgelegd in documentvorm, maar ook de verzameling van documenten die voor een doel zijn vervaardigd.

De meeste bedrijven, bestuursinstellingen en organisaties hebben een archief. Ook particulieren hebben soms een persoonlijk archief. Archief is Procesgebonden Informatie. (Hier slaat "procesgebonden" op het werkproces.)⁴². Uit deze definitie volgt duidelijk dat de informatie die wordt verzameld voor een digitale levenslijn zeker een belang heeft om tot een archief te kunnen worden benoemd. Alle informatie is namelijk met een doel verzameld en vervaardigd.

Een digitale levenslijn is een uitkomst van de op dat moment verzamelde persoonlijke digitale artefacten. Deze levenslijn is dus een vast gegeven die op dat moment wordt weergegeven.

Ontsluit een digitale levenslijn al deze informatie die in het mogelijke archief, de verzameling, aanwezig is? Het antwoord in mijn scriptie op deze vraag is ja. Een digitale levenslijn zou alle informatie toegankelijk moeten maken voor de persoon waarvan hij of zij de maker is. Binnen mijn scriptie is daarom een digitale levenslijn absoluut een archief die altijd wordt aangevuld door persoonlijke digitale artefacten naarmate de bijbehorende persoon actief is en blijft op het internet.

Op het internet wordt er ook actief gediscussieerd tussen archivariissen onder de naam Archief2.0 hoe ze alle digitale informatie die in grote hoeveelheden toeneemt kunnen archiveren⁴³ genealogische doeleinden. Via deze groep ben ik ook terecht gekomen bij een document die een aantal aandachtspunten en vuistregels uiteen zet als het gaat om digitale documenten archiveren⁴⁴. In dit document wordt een reconstructieproces geïntroduceerd die als doel heeft om bewaring van de documenten leesbaar, begrijpbaar en bruikbaar mogelijk te maken voor zowel mens als machine. Er wordt vanuit gegaan dat elke keer bij het raadplegen van een digitaal document deze telkens opnieuw gereconstrueerd moet worden.

⁴² Wikipedia (09-12-2009). *Archief – Wikipedia*.

Geraadpleegd op 30-01-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Archief>.

⁴³ van der Ven, C (07-06-2007). *Archief 2.0 - Nederlandse en Vlaamse archivariissen in beweging*.

Geraadpleegd op 29-11-2009, <http://www.archief20.org>.

⁴⁴ Boudrez, F (2007). *Digitale documenten archiveren. Aandachtspunten en vuistregels*.

Geraadpleegd op 23-12-2009, www.expertisecentrumdavid.be/.../DigitaleDocumentenArchiveren_AandachtspuntenVuistregels.pdf.

Voor archivering van digitale documenten moet de volgende drie elementen uiteen gezet worden:

- Digitale objecten

De opgeslagen binaire data bestaande uit eentjes en nulletjes. Deze informatie is de bron van een digitaal object.

- Digitale documenten.

Een of meerdere digitale objecten opgeslagen in een bestandsformaat zodat deze op menselijke wijze leesbaar is.

- Digitale archiefdocumenten

Deze documenten zijn bruikbaar wat wil zeggen dat ze begrijpbaar en betrouwbaar zijn.

Even terug naar de digitale levenslijn en de persoonlijke digitale artefacten. Een digitale levenslijn behoort tot de categorie 'digitaal archiefdocument'. Een persoonlijke digitaal artefact behoort tot de categorie 'digitaal document'.

In het document van Boudrez gaat hij uit van dat digitale documenten zowel in hun oorspronkelijke formaat als ook in een geschikt archiveringsformaat bewaard dienen te worden. Hij verwijst naar de DAVID-strategie waarin dit staat beschreven⁴⁵. Persoonlijke digitale artefacten op deze manier bewaren zou dus twee dingen vragen van de maker. Hij of zij maakt een digitaal document en slaat deze op in een bestandsformaat. Daarnaast bewaart hij het oorspronkelijk document als digitaal archiefdocument. Met betrekking tot dit laatste is gesteld dat een archiefdocument uitvoerbaar, visualiseerbaar en begrijpbaar moet zijn. Wat wordt hiermee bedoeld?

- Uitvoerbaar: er moeten intacte verbindingen bestaan tussen alle binaire informatie (nullen en eentjes) die naar een bepaald geheugen (zoals computergeheugen) kunnen worden overgebracht.
- Visualiseerbaar: deze verbindingen moet op een correcte manier kunnen worden uitgelezen op om een scherm het document te tonen.
- Begrijpbaar: de maker kent de functie, betekenis en de context van het document zodat deze herbruikbaar is voor anderen.

Vooral het laatste is een groot probleem als we proberen een persoonlijk digitaal document, proberen te interpreteren zonder tussenkomst van de maker. Zonder die informatie is een dergelijk stuk informatie onbruikbaar en niet geschikt als archiefdocument. Veel mensen beseffen niet dat ze hun persoonlijke digitale documenten van meer informatie moeten voorzien zodat ze over jaren nog steeds de juiste betekenis eraan kunnen.

Een digitale levenslijn poogt alle persoonlijke digitale documenten op het internet te verzamelen, leesbaar op te slaan, te visualiseren en daarna begrijpbaar te presenteren aan de maker van al deze persoonlijke informatie. Op deze manier is een digitale levenslijn een persoonlijk digitaal archief die de maker weer kan delen met zijn naaste met zijn eigen verhaal.

⁴⁵ Boudrez, F (30-04-2004). *Digitaal archiveren in de praktijk. Handboek*. Geraadpleegd op 27-01-2010, http://www.edavid.be/davidproject/teksten/DAVID_vademecum.pdf.

3.4 Hoe werkt een digitale levenslijn?

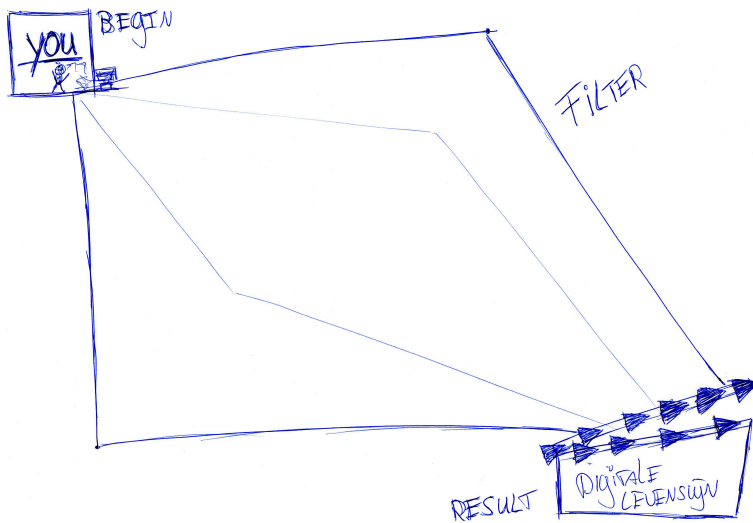
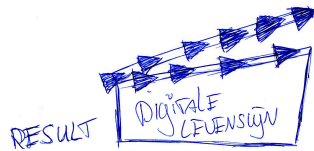
Op welke mogelijke manier komt deze tot stand?

Het huidige internet maakt het mogelijk om een digitale levenslijn te vormen. Echter zal dit nu niet vanzelf gaan en dient er hiervoor een stuk software te worden. Tussen jou, jouw persoonlijke digitale artefacten en een digitale levenslijn zit nog een hele grote ruimte die opgevuld dient te worden met een grote filter.

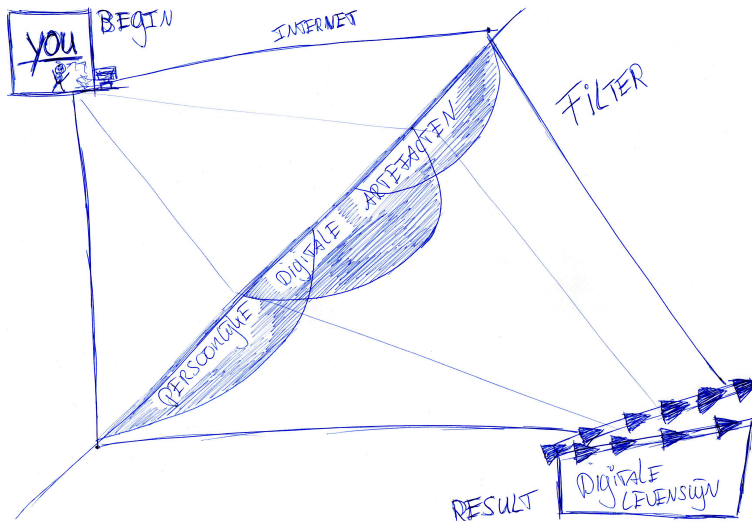
Hieronder heb ik uiteengezet hoe het principe werkt om een digitale levenslijn te vormen vanuit jou en je persoonlijke digitale artefacten.



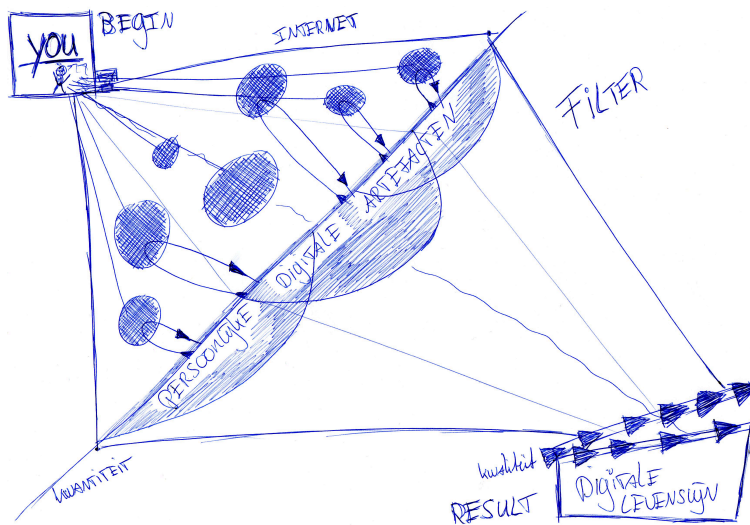
Het begin ben jij waaruit een digitale levenslijn zal worden gevormd.



Tussen deze twee gegevens moet er een filter worden gebouwd die het uiteindelijke resultaat van een digitale levenslijn zal bepalen.



Deze filter is gekoppeld aan het internet waaruit hij eerst op een kwantitatieve wijze allerlei persoonlijke informatie gaat verzamelen en opslaan.



Deze artefacten zijn al verzameld door andere grote filters die actief zijn op het internet zoals Google, Flickr, YouTube of Facebook. Gebruikmakend van deze filters filteren we jouw persoonlijke artefacten. Vanuit deze persoonlijke digitale artefacten ontstaat een digitale levenslijn.

De filter tussen alle persoonlijke artefacten en het uiteindelijke resultaat is een hele belangrijke. Deze filter bepaald uiteindelijk of de doelstelling waarom we een digitale levenslijn zouden moeten vormen zal worden gehaald. Dit visueel, beleefbaar resultaat moet het antwoord ondersteunen op mijn belangrijkste onderzoeksvraag 'Waarom moet je van al jouw informatie op het internet, jouw persoonlijke digitale artefacten, een archief maken?'.

4 Privacy

Wie hebben allemaal toegang tot mijn persoonlijke digitale artefacten?

Sinds de komst van het internet en allerlei sociale websites waarmee je in contact kunt komen met andere personen, is de hoeveelheid persoonlijke informatie explosief toegenomen. Echter is het niet vanzelfsprekend dat deze informatie alleen voor jou en voor diegene toegankelijk is met wie je het wilt delen. Er zijn talloze manieren voor buitenstaanders die persoonlijke informatie over jou kunnen verzamelen en kunnen gebruiken voor andere doeleinden. Legaal of illegaal. De media vol staat vol met verhalen over hoe bepaalde informatie van personen wordt gebruikt en misbruikt. Bijvoorbeeld op de werkvloer waar een werknemer in een kwaad daglicht wordt gezet omdat hij privéfoto's online heeft staan waarop te zien is hoe beschonken hij was tijdens een feestje. Tegenwoordig is het normaal dat er op je naam wordt gezocht via allerlei websites om een betere achtergrond van jou te krijgen. Het is een online identiteit die steeds meer wordt gevormd aan de hand van de door jou achtergelaten informatie.

Juist omdat het internet een heel individueel medium is, ben je er in eerste instantie niet mee bezig wie deze informatie allemaal kan zien. Je bent namelijk eerst voor jezelf bezig om de informatie uiteen te zetten en te ordenen op een persoonlijke manier in plaats jezelf af te vragen hoe anderen het mogelijk zouden willen zien. De praktijk heeft veel mensen geleerd dat er veel meer mensen toegang hebben tot jouw persoonlijke informatie dan dat je zou verwachten. Het besef van dit gegeven is sterk groeiende en het is momenteel ook een trend dat er steeds meer persoonlijke informatie wordt afgeschermd aan de hand van in te stellen criteria door de maker van de informatie. Zelfs bedrijven spelen hier op in. Zo lanceerde Burger King een applicatie waarmee je een gratis Whopper kreeg door tien vrienden op Facebook zogenaamd te *unfrienden*⁴⁶. Met *unfrienden* wordt bedoeld dat je de virtuele relatie met elkaar verbreekt en geen vriendenrelatie meer hebt via Facebook. Het werd een groot succes voor Burger King en resulteerde bijna in 234.000 vriendschappen die werden opgeofferd voor een gratis hamburger. Het bleef bij dit aantal want daarna trok Facebook de stekker eruit. Nu zul je jezelf heel terecht afvragen waarom. Facebook zegt wegens 'privacyredenen'. Welke privacyredenen dan precies? Facebook zegt dat de applicatie van Burger King niet voldoet aan de verwachtingen van de gebruiker. Onzin lijkt me, want de applicatie voldoet juist wel aan de verwachtingen van de gebruiker waarvoor hij deze gebruikt. Burger King geeft ook gratis hamburgers weg als je tien vriendschappen hebt opgeofferd. De boodschap is heel simpel voor elke gebruiker. Waar het Facebook werkelijk omgaat is het feit dat al die vriendenrelaties een bepaalde commerciële waarde heeft. Burger King vernietigt deze waarde indirect met een eigen commercieel belang. Dat belang is meer naamsbekendheid genereren. Als vanouds is het een conflict met commerciële belangen die tegenover elkaar staan. Dat heeft dus helemaal niets met de privacy te maken van de gebruikers. Ik wil hiermee zeggen dat dergelijke partijen als Facebook

⁴⁶ Vogel, D (12-01-2010). *Facebook begrijpt de point van social software niet* - Frankwatching. Geraadpleegd 02-02-2010, <http://www.frankwatching.com/archive/2010/01/12/facebook-begrijpt-de-point-van-social-software-niet/>.

of Google vrijwel niets geven om jou privacybelangen maar enkel erop uit zijn om zoveel mogelijk informatie over jou te verzamelen. Want deze informatie heeft waarde. Dit wordt nogmaals bevestigd door de reactie van Facebook op de Web2.0 suicide machine⁴⁷, een applicatie ‘waarmee je online zelfmoord kan plegen’ zoals de makers het zelf noemen. Deze applicatie is gebouwd om je digitale profielen op het internet volledig te verwijderen. Als je deze applicatie start zie je letterlijk alle informatie die jij er ooit eens op hebt gezet verdwijnen voor je neus. De applicatie verwijdert ook echt alle informatie op de servers van Facebook. Normaal gesproken als je jouw profiel zou verwijderen via Facebook zelf, gebeurt dit niet. Facebook blijft dus op deze manier in bezit van al jouw informatie. Facebook blokkeerde de zelfmoordmachine waarmee ze dus wederom laten zien dat ze er alles aan doen om die informatie van jou te behouden. Ze kijken dus niet naar wat de gebruiker wilt en respecteert geen keuzes die ingaan tegen het gegeven dat er informatie verloren gaat.

Niet alleen Facebook hanteert dit beleid, als er dergelijke pogingen worden ondernomen bij andere grote partijen op dit gebied kun je ervan uitgaan dat ook zij er alles aan zouden doen om dit te voorkomen. Data, digitale informatie is misschien wel de olie van de toekomst⁴⁸. Na een industriële revolutie waarin fossiele brandstoffen de basis vormden van een financieel systeem, bevinden we ons nu in een informatietechnologische revolutie waarin de virtuele informatie de basis vormt. Kennis is macht is een oud gezegde die daar goed bij aansluit. Gedeelde kennis is dubbele macht lezen we verder ook steeds vaker op het internet. Door middel van het internet is iedereen in staat om meer kennis op te doen over bepaalde onderwerpen. Kennis wordt gedeeld via het internet, maar hiervoor zijn wel grote partijen nodig die deze kennis toegankelijk maken. Google is op dat gebied momenteel de allergrootste partij en neemt hier een soort monopoliepositie in. Google is in staat om mensen meer kennis te verschaffen, maar zelf heeft ze al haar kennis tot haar beschikking en dat maakt haar behoorlijk machtig. Waar Shell en andere grote oliemaatschappijen een hele grote internationale macht hebben, heeft Google dat ook als het gaat om virtuele informatie.

Het is duidelijk dat alle huidige grote websites over een heleboel informatie beschikken die ze op de eerste plaats allemaal lijken te delen met gebruikers. Dit delen heeft tot vele nieuwe ideeën en innovatieve producten geleid. Het brengt in zekere zin ook een revolutionaire beweging met zich mee in veel maatschappijen. Wat we ons wel moeten afvragen is in hoeverre onze persoonlijke informatie ook op een correcte manier wordt gebruikt door anderen. Voor een heel groot gedeelte heeft onze openheid ervoor gezorgd dat we allemaal een heleboel meer kennis tot ons kunnen nemen. In zekere zin kan het ons machtiger kunnen maken. Echter zijn er ook genoeg anderen die hier op grote schaal misbruik van kunnen maken en wellicht dit voor doeleinden gebruiken waarvoor jij dat helemaal niet zou willen. Wie controleert dit? Je zou

⁴⁷ Suicide Machine (z.d.) *Web 2.0 Suicide Machine - Meet your Real Neighbours again! - Sign out forever!*

Geraadpleegd op 14-01-2010, <http://www.suicidemachine.org/>.

⁴⁸ Van Doorn M, (02-11-2009). *Data is de nieuwe olie – Frankwatching*.

Geraadpleegd op 13-12-2009, <http://www.frankwatching.com/archive/2009/11/02/data-is-de-nieuwe-olie/>.

verwachten dat de partijen die deze informatie beschikbaar maken dit doen en waar mogelijk beschermen. Dit wordt ook zo gesuggereerd door deze partijen, echter werkt het in de praktijk toch veel anders. Lees de algemene voorwaarden eens een keer goed door voordat je jezelf ergens registreert. Lees ook de zogenaamde 'terms of use'. Dit zijn de kleine lettertjes die elke partij wel ergens heeft staan, vaak op een manier geformuleerd dat het na één keer lezen voor een normaal mens niet concreet is. In veel gevallen zal het erop neer komen dat deze partijen niet verantwoordelijk zijn voor de inhoud en hierop ook weinig controle op uitoefenen om jou als persoon te beschermen.

In de huidige wetgeving staat ook vrijwel niets concreets over persoonlijke digitale informatie en welke rechten hierbij aan zijn verbonden. 'Er bestaat in Nederland geen algemene "wet op de privacy"'. Er zijn diverse wetten die elk een bepaald aspect van de privacy in Nederland regelen. De belangrijkste en bekendste wet is de Wet Bescherming Persoonsgegevens (WBP).⁴⁹ Er is een speciale website www.mijnprivacy.nl⁵⁰ door het College Bescherming Persoonsgegevens (CBP) opgericht waar dergelijke vraagstukken worden behandeld en hoe je kunt handelen bij bepaalde situaties. Op de website staat onder andere uitgelegd hoe je moet handelen als er persoonsgegevens van jou op het internet via zoekmachines terug te vinden is waar jij bezwaar tegen hebt⁵¹. Uit deze pagina wordt al duidelijk hoe complex het bijvoorbeeld is om bezwaar te maken bij een partij die gegevens over jou beschikt en hoe je een verzoek voor verwijdering in kunt dienen. De vraag is natuurlijk ook of deze partij wel bereikbaar en bereid is om aan je verzoek te voldoen.

College Bescherming

Persoonsgegevens

Het CBP houdt toezicht op de naleving van wetten die het gebruik van persoonsgegevens regelen. Het CBP houdt dus toezicht op de naleving en toepassing van de Wet bescherming persoonsgegevens (Wbp), de Wet politiegegevens (Wpg) en de Wet gemeentelijke basisadministratie (Wet GBA).

Taken en bevoegdheden

- Advies inzake wetgeving
- Toetsing gedragscodes
- Toetsing reglementen
- Melding en voorafgaand onderzoek
- Voorlichting
- Ontheffing verbod verwerking bijzondere gegevens
- Advies vergunning voor doorgifte naar derde landen
- Internationale zaken
- Bemiddeling en klachtbehandeling
- Ambtshalve onderzoek
- Handhaving
- Internationale taken

http://www.cbpreweb.nl/Pages/ind_cbp.aspx

⁴⁹ Engelfriet, A (18-09-2009). *Persoonsgegevens op Internet @ iusmentis.com door Arnoud Engelfriet*. Geraadpleegd op 02-02-2010, <http://www.iusmentis.com/maatschappij/privacy/persoonsgegevens/>.

⁵⁰ College Bescherming Persoonsgegevens (z.d.). *mijnprivacy.nl homepage*. Geraadpleegd op 02-02-2010, <http://www.mijnprivacy.nl>.

⁵¹ College Bescherming Persoonsgegevens (z.d.). *Zoekmachines*. Geraadpleegd op 02-02-2010, <http://www.mijnprivacy.nl/Vraag/Onderwerp/internet/zoekmachines/Pages/zoekmachine.aspx>.

Het is duidelijk dat in deze tijd duidelijk je het heft zelf in handen moet nemen als het gaat om je persoonlijke digitale artefacten en privacy.

Het is dus belangrijk om stil te staan hoe jij jouw persoonlijke informatie, op het internet plaatst met welk doel.

Hier enkele tips waar je rekening mee kunt houden als je persoonlijke informatie op het internet plaatst:

- Besef altijd goed wat je op het internet gaat plaatsen. In principe kun je er vanuit gaan dat deze informatie altijd op het internet zal blijven staan. Ook door je te beroepen op de bestaande privacywetten is het geen garantie dat deze informatie volledig van het internet zal verdwijnen.
- Vul nooit zomaar overal gelijk je naam en adresgegevens in, probeer eerst jezelf af te vragen of dit echt nodig is en waarvoor deze andere partij deze mogelijk nodig heeft.
- Lees de kleine letters van een privacyverklaring als deze op de website staat.
- Gebruik een tijdelijk e-mailadres voor websites waarop je maar een enkele keer komt en deze informatie niet voor jouw privédoeleinden bedoeld zullen zijn bijvoorbeeld voor het downloaden van een stuk software.
- Ga er vanuit dat al je profielenpagina's zoals op Hyves, Facebook, LinkedIn voor de hele wereld toegankelijk zijn. Op deze websites kun je wel jouw profiel afschermen, maar je hebt bijna altijd virtuele relaties die toch deze informatie kunnen zien. En jij kunt nooit weten wat zij eventueel met die informatie doen.
- Als je iets publiceert waar niet alleen jij als persoon wordt genoemd maar ook anderen, vraag jezelf dan altijd eerst af of die anderen het fijn vinden om op deze manier te worden gekoppeld op het internet.
- Besef je ten alle tijden dat alle persoonlijke informatie die je publiceert jouw eigendom is. Tenzij je ergens mee akkoord gaat dat je dit eigendomsrecht overdraagt aan een andere partij. Lees daarom de algemene voorwaarden als je ergens mee akkoord moet gaan.

5 Eigendom

Van wie is al die informatie nu eigenlijk?

Elke keer als jij iets plaatst op het internet, blijft deze informatie van jou. In principe is stukje informatie, elke artefact van iemand en is er een rechtmatige eigenaar. Op die artefacten zit een auteursrecht⁵². Dat betekent dat die informatie eigenlijk niet zomaar mag worden gekopieerd of gebruikt. Als jij iets schrijft, tekent, fotografeert, ontwerp, produceert dan heeft dat resultaat automatisch een auteursrecht en is tot zeventig jaar geldig na de datum waarop jij overlijdt. Je hoeft hier niets voor te doen. Het auteursrecht geeft je het recht om op te treden tegen elke openbaring en verveelvoudiging van je werk. Je staat hiermee in je recht om dit te verbieden of zelfs een vergoeding voor te vragen.

Er zijn wel een aantal criteria op te stellen om te bepalen dat een door jou gemaakt werk ook echt van jou is als daar achteraf om gevraagd wordt. Het werk moet origineel zijn en een persoonlijke stempel dragen van de maker. Het is mogelijk om op verschillende manieren jouw eigen unieke sleutel toe voegen aan het werk dat je hebt gemaakt. Dit is ook afhankelijk van het type werk wat je hebt gemaakt. Fotografen kunnen bij elke foto hun naam plaatsen die ze maken. Dit kan bijvoorbeeld in de zogenaamde meta informatie die elke foto heeft. Deze informatie is digitaal te raadplegen. De fotograaf dient ervoor te zorgen dat bij elke foto die wordt gepubliceerd zijn naam wordt meegenomen in deze meta informatielaag. Het is ook een mogelijkheid om zijn naam op de foto zelf te plaatsen. Dit gebeurt dan ook vaak, deze wordt dan rechtsonder geplaatst. Een maker van een website kan zijn naam op elke pagina van een website plaatsen, wederom in de meta informatielaag net zoals bij een foto.

Veel digitale bestanden hebben zo'n meta informatielaag waar je naast de al bestaande informatie ook jouw toe te voegen informatie kan plaatsen als maker. Bij teksten die je achterlaat op het internet is het wellicht wat lastiger, maar ook deze worden vaak aan een profiel gekoppeld aangezien je altijd wel overal de mogelijkheid hebt of zelfs verplicht wordt om je te registreren.

Op al jouw persoonlijke digitale artefacten op het internet zit ook een auteursrecht. Al deze artefacten zijn dus jouw eigendom. Omdat het jouw eigendom is, heb jij het recht om te verbieden dat deze worden gepubliceerd en worden verspreid op het internet. In veel gevallen geef je bij een registratie of publicatie van deze artefacten toestemming om deze wel te publiceren en wellicht ook te verspreiden aan de partij waar je op dat moment mee in contact bent. Lees daarom ook de algemene voorwaarden als je hierover twijfelt.

In veel gevallen zijn vele grote websites die deze artefacten bezitten niet verantwoordelijk voor de inhoud. Echter wanneer een dergelijke partij wordt gekocht door een andere partij, worden ook jouw persoonlijke digitale artefacten overgenomen door die andere partij. En dat terwijl zij

⁵² Wikipedia (02-02-2010). *Auteursrecht – Wikipedia*.
Geraadpleegd op 02-02-2010, <http://nl.wikipedia.org/wiki/Auteursrecht>.

wettelijk gezien geen eigenaar zijn. Toch is er jouw toestemming niet nodig als er in zo'n dergelijke zaak een overname wordt gedaan.

De wetten rondom eigendom van bepaalde werken zijn in Nederland vrij goed geregeld en er zijn in principe vrij weinig mazen in deze wetgeving. Tegenwoordig is iedereen op het internet actief en publiceert eigen werk al zijn het maar simpele vakantiefoto's en stukjes tekst op een weblog. Het zijn wel resultaten uit jouw eigen arbeid en zijn jouw eigendom. Het is goed om dat besef te hebben als je hiermee mee bezig bent, zeker omdat het aantal partijen die over deze informatie beschikken nog steeds toeneemt en deze informatie nog steeds heel toegankelijk is. Dat zal in de toekomst ook niet gaan veranderen.

6 Conclusie

Wat is het antwoord op mijn onderzoeksvraag?

Tot slot wil ik dan nog zo kort en duidelijk mogelijk de antwoorden geven op mijn belangrijkste onderzoeksvragen.

Waarom moet je van al jouw informatie op het internet, jouw persoonlijke digitale artefacten, een archief maken?

De hoeveelheid persoonlijke informatie, jouw persoonlijke digitale artefacten, is de afgelopen jaren explosief toegenomen en neemt nog steeds toe in grote hoeveelheden. De huidige generatie jeugd verzameld bijna geen foto's meer in plakboeken of schrijft in een dagboek. In plaats daarvan plaatsen ze die inhoud op het internet op allerlei verschillende sociale netwerken of sociale media websites. Het is niet zeker of al deze websites er over 25 jaar nog steeds zijn zodat we onze persoonlijke artefacten aan onze naasten kunnen laten.

Door de digitalisering zijn al deze persoonlijke digitale artefacten ook bijzonder kwetsbaar.

- De technologische veroudering veroorzaakt dat bepaalde informatie niet meer gelezen kan worden.
- De informatie verspreidt zich razendsnel op zeer veel locaties waardoor het overzicht verloren gaat en er geen structuur aanwezig is om deze terug te zoeken.
- De authenticiteit en betrouwbaarheid van een persoonlijke artefact is lastig te bepalen omdat er eenvoudig op grote schaal kan worden gepubliceerd en verveelvoudigd.

Door de industriële revolutie heeft elke consument de beschikking over technisch hoogstaande hulpmiddelen om persoonlijke momenten vast te leggen in tekst, foto's, film en geluid. Traditionele dragers van deze persoonlijke documenten voldoen niet meer (zoals videobanden, fotorollertjes of dia's) en wordt er meer en meer gebruik gemaakt van digitale media op het internet.

In een digitale context, op het internet verdwijnt er heel snel de contextuele laag van een persoonlijk document waardoor deze haar waarde verliest. In een archief is het noodzakelijk om deze content te benoemen waardoor de waarde blijft gewaarborgd van je persoonlijke documenten.

Wat zijn jouw persoonlijke digitale artefacten?

Dit zijn al jouw persoonlijke documenten die ingesloten zijn binnen een digitaal formaat. Dit zijn teksten, foto's, afbeeldingen, video's, geluiden, websites en andere digitale vormen waarvan jij de maker en dus eigenaar van bent. Deze documenten verwijzen naar jou als persoon en / of vertellen iets over jouw eigen interesses en bezigheden in een digitale context zoals het internet.

Welke waarde heeft een digitale levenslijn?

Een digitale levenslijn is een archief van al jouw persoonlijke digitale artefacten. Dit archief is bedoeld om een helder, duidelijk beeld te krijgen over jou als persoon wie je was en wat je deed op bepaalde momenten in het verleden. Een digitale levenslijn is een vervanger voor alle schoenendozen die men vroeger had met daarin een heleboel persoonlijke foto's, dagboeken, brieven, kaarten enzovoorts.

Dankwoord

Het schrijven van deze scriptie ging niet vanzelf en is niet alleen vanuit mijzelf tot stand gekomen. Het door mij gekozen onderwerp sluit ook aan bij mijn verdere eindexamenwerk waarmee ik ga afstuderen op de kunstacademie AKV/St.Joost in Breda. Doelstelling van dit eindexamenwerk is om ook een digitale levenslijn uit te werken zoals ik deze globaal heb beschreven in deze scriptie. Echter zal deze uitwerking niet alle persoonlijke artefacten gaan ontsluiten maar zich beperken tot een bepaald type vanuit een beperkt aantal bronnen.

Graag wil ik de volgende organisaties en personen bedanken die direct en indirect hebben meegeholpen bij het schrijven en vormen van deze scriptie.

Mijn ouders Bas en Jolanda Hagens, mijn grootouders Jos en Riet Aarts, familie Buijs uit Hoeven, Evelien van de Lindeloof, Rob Hebing, Marjon Pennings, Sietske Ridders, Maurits Vroombout, René Bosma, Nick Koning, stichting Starterslift, B.V. GoUnitive.

Bronnen

Internet – websites

Virtueel Platform

<http://www.virtueelplatform.nl/>

Archief2.0

<http://www.vimeo.com/archief20>

<http://www.archief20.org/>

<http://twitter.com/archief20>

Digitaal Erfgoed Nederland (DEN)

<http://www.den.nl/>

<http://www.digitaalallemaal.nl/>

Archief forum

<http://www.archiefforum.org/>

DISH2009

<http://www.dish2009.nl/>

Dutchcowgirls

<http://www.dutchcowgirls.nl/>

Frankwatching

<http://www.frankwatching.com/>

Marketingfacts

<http://www.marketingfacts.nl/>

geneaknowhow.net

www.geneaknowhow.net

Centraal Bureau voor Genealogie

<http://www.cbg.nl/>

Weblog van Bob Coret

<http://blog.coret.org/#axzz0cPcpQJWi>

Semantic Web - Orde in de Chaos

http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/iv/docs/webteksten2eblok0506/Kwok%20Ho%20Lam/paper_final.html

3.6 triljard bytes over het internet - Techworld

<http://techworld.nl/technologie/14922/3-6-triljard-bytes-over-het-internet.html>

Data Center Knowledge: Data centers, design, power, cooling

<http://www.datacenterknowledge.com/>

RTL-Z

<http://www.rtl-z.nl/>

Tweakers.net

<http://www.tweakers.net/>

CNET UK

<http://www.cnet.co.uk/>

Identity2.0

<http://identity20.com/>

Uitzendinggemist.nl

<http://www.uitzendinggemist.nl/>

Internet – PDF

Memento: A digital physical scrapbook for memory sharing
www.springerlink.com/index/K7K8048678MK2534.pdf

Web3.0, Linked Data en semantische technologie voor data-integratie en mashups
www.dbm.nl/dbm.nl/media/dbm.nl/Web3_Hermans.pdf

How Much Information? 2009 Report on American Consumers
http://hmi.ucsd.edu/pdf/HMI_2009_ConsumerReport_Dec9_2009.pdf

Digitale documenten archiveren. Aandachtspunten en vuistregels
www.expertisecentrumdavid.be/.../DigitaleDocumentenArchiveren_AandachtspuntenVuistregels.pdf

Onderzoeksrapport, Notice & Takedown in Web2.0: Never Neverland?
<http://ictrecht.nl/notice-takedown-rapport-communitysites-ictrecht-20090306.pdf>

Boeken

Engelfriet, A (2008). *De wet van internet*. Eindhoven: lus Mentis.

Keen, A (tweede druk 2009). *De @-Cultuur. Oorspronkelijke titel: The cult of the amateur*. Amsterdam: J.M. Meulenhoff bv.

Mulder, A (2004). *Over mediatheorie*. Rotterdam: V2_Publishing/NAi publishers.

V2_/NAI Publishers (2003). *Information is alive: Art and Theory on Archiving and Retrieving Data*. Rotterdam: V2_Publishing/NAi Publishers.

V2_/NAI Publishers (2007). *Interact or die*. Rotterdam: V2_Publishing/NAi publishers.