

لو أصبحت الأفكار مصابيح حقيقية



إنها مقلدة

حقوق الفنانين

هل هو
بالمجان؟

مواد تعليمية عن احترام حق المؤلف

الأعمار من 10 إلى 15

ملاحظات للمدرسين

لو أصبحت الأفكار مصابيح حقيقية

ملاحظات للمدرسين

عنوان الوحدة: لو أصبحت الأفكار مصابيح حقيقية

الجمهور المستهدف: من تتراوح أعمارهم بين 10 و 11 عاماً

الأهداف: تعزيز احترام الافراد للملكية الفكرية

المجالات المشمولة: محو الأمية، وتنمية اللغة، والمواطنة، والتربية الاجتماعية.

مقدمة

تقدم هذه الملاحظات التوجيه للمدرسين الذين يستخدمون هذا المورد لتعليم تلاميذهم احترام الملكية الفكرية.

المعلومات الأساسية للمدرسين

تعريف المصطلحات الرئيسية: ما هي الملكية الفكرية؟

”الملكية الفكرية هي أي اختراع أو قصة أو عمل فني أو موسيقي أو فيلم أو تقرير أو برنامج حاسوبي أو رقصة أو علامة تجارية أو تصميم جديد يستحدثه شخص ما. ويحمي القانون هذه الإبداعات بأشكال مختلفة: البراءات (للاختراعات)، وحق المؤلف (والحقوق المجاورة) للمصنفات الإبداعية والفنون التطبيقية، والحقوق المرتبطة بالتصاميم، والعلامات التجارية للمنتجات التجارية. وفي هذا المورد، يرمز للملكية الفكرية حرفياً وعلى سبيل المجاز بالمصباح الكهربائي. ونحن نركز في هذا المورد التعليمي على حق المؤلف، وهو نوع من أنواع الملكية الفكرية التي ينخرط فيها الأطفال بشكل أكبر.

ما هو حق المؤلف؟

علينا التأكد من حصولنا على الإذن قبل إصدار نسخة من عمل إبداعي أصلي. وهذا هو ما يعنيه “حق المؤلف” - وهو الاستئذان في حق نسخ مصنف إبداعي. ولا يعني حق المؤلف عدم القدرة على إعادة استخدام الأفكار المجردة أو العامة، وإنما فقط عدم حرية تقليد المصنف التعبيري الأصلي لمبدع ما دون الحصول على موافقته، باستثناء الاستخدام لأسباب خاصة، مثل الاقتباس من مصنف آخر. ونشر مصنف مشمول بحق المؤلف لشخص آخر عبر الإنترنت يُعتبر إصدار نسخة منه. وقد أصبح من الشائع بصورة متزايدة نفاذ الأطفال مجاناً إلى مصنفات مشمولة بحق المؤلف عبر الإنترنت، لكن ذلك لا يعني أن بإمكاننا أخذ تلك المصنفات وامتلاكها. كما يحق للمؤلفين الحصول على التقدير اللازم حين يستشهد بمصنفاتهم.

ما أهمية أن يتعلم الأطفال احترام الملكية الفكرية؟

إلى جانب الضرورة الأساسية لأن يتعلم الأطفال أن من الخطأ أخذ إبداعات أطفال آخرين، يمكن أن يعني عدم احترام الملكية الفكرية في العالم الأوسع نطاقاً أن يفقد الناس سبل معيشتهم إذا أخذت مصنفاتهم وأعيد نسخها دون إذنهم. وبالمثل، حين يكتشف الأطفال عالم وسائل التواصل الاجتماعي سيكونون مستعدين لتبادل الصور والموسيقى وأشرطة الفيديو بصورة مسؤولة ودون احتمال الإضرار بشخص لا يرغب في اطلاع الآخرين على صورته أو مصنفة، أو احتمال التعدي على حق المؤلف أو قوانين أخرى للملكية الفكرية.

الاحترام

يقع مفهوم الاحترام في صميم أي مورد يتعلق بالملكية الفكرية. وبشكل أساسي، لأي شخص يبدع شيئاً ما الحق في أن يقرر أين يعرض عمله. ولأي شخص (طفل أو بالغ) يلتقط صورة، أو يكتب قصة الحق في حمايتها. ولهم الحرية في جعل الآخرين يعرفون أن إبداعهم يخصهم وأنهم يقررون أين يمكن الاطلاع عليه ومن يمكنه الاطلاع عليه.

التفاعل

تتاح للأطفال فرصة صنع فيلم قصير. وسوف يعملون في مجموعات حيث تتعاون كل مجموعة لإعداد قصة مصورة وسيناريو للجزء الخاص بها. وهذه التجربة سوف تساعدهم على تطوير مفهوم تبادل الأفكار الإبداعية واحترامها ودعمها. وسيساعد سيناريو "العالم الحقيقي" حيث يعمل التلاميذ بشكل جماعي في معالجة فيلم على استيعاب التلاميذ مفهوم احترام الملكية الفكرية، بالإشارة أساساً إلى حق المؤلف، بطريقة إيجابية ويسهل فهمها على الأطفال. وتستخدم الفكرة المحورية الصورة المرئية البسيطة التي تصبح من خلالها أفكار الأطفال مصابيح حقيقية تظهر في خزاناتهم المدرسية. ويمكن أن تمثل تلك المصابيح أي نوع من الأفكار الإبداعية الأصلية، ومن ثم، يمكنها أن تتحول إلى قصص؛ ومقالات؛ وقصائد شعرية؛ وأعمال فنية؛ وحلول علمية؛ وألعاب على الحاسوب؛ وأي شيء آخر. وفي النهاية، سيتعلم الأطفال أن لتلك الأفكار المضيفة قيمة وأنها يمكن أن تخص

التمييز:

- سيتمكن جميع الأطفال من تكوين تمثيل مرئي للقصة من خلال قصص مصورة.
- سيتمكن معظم الأطفال من العمل معاً لكتابة نص فيلم للجزء الخاص بهم من القصة
- سيتمكن بعض الأطفال من تدقيق نصوص القصة المصورة/الفيلم وتقديمها إلى باقي الفصل

ملاحظة: سيتميز نشاط المجموعة بقدر تمكّن المجموعة الأولى من استخدام نموذج النص المقدم لمشهدا الخاص. ولن تستطيع المجموعات الأخرى سوى استخدامه كنموذج.

تقييم التعلم:

يمكن أن يستخدم التلاميذ الصورة المرئية لإبداء تفهم احترام الملكية الفكرية.

أجزاء التعلم:

يمكن أن يشكل هذا المشروع جزءاً من التركيز لمدة أسبوعين على الكتابة/الإبداع واحترام أفكار الآخرين. وعلى التلاميذ تبني المشروع وتنظيم أنفسهم مع القليل من إسهامات المدرس بمجرد حصوله على الملخص وأوراق عمل الطلاب. وبعد مرور أسبوعين، يقدم التلاميذ فيلمهم القصير، ويمكن إدماج القصة بأكملها وعرضها كاملة في المدرسة.

دور المدرس

تقديم فكرة صنع الفيلم القصير. نحن جميعاً على وعي بمفهوم تمثيل الفكرة بمصباح مضيء. والسؤال هو: «ماذا لو تحولت أفكاركم إلى مصابيح حقيقية؟» تخيلوا هذا السيناريو: في كل مرة، تأتكم فكرة قصة، أو حل لتجربة علمية، أو عمل فني، يظهر مصباح مضيء في خزانكم. اشرح أن الفصل سيصنع فيلماً قصيراً يحكي قصة بعنوان «لو أصبحت القصص مصابيح حقيقية».

عمل المجموعات

سيقسم الفصل إلى خمس مجموعات:

المجموعة 1:

ستحكي قصة فتاة ترد لها فكرة عن قصة معينة وتستخدم فكرة قصتها المتمثلة في مصباح مضيء لكتابة أفضل قصة تكتبها في حياتها. وستفوز بلقب «أفضل كاتب» للأسبوع، وتحصل على جائزة من مدير المؤسسة.

المجموعة 2:

ستحكي قصة صبي لديه فكرة لرقصة مدهشة. وهو يستخدم فكرته المتمثلة في مصباح مضيء للتوصل إلى تصميم الرقصة وينقلها إلى أصدقائه حتى يتمكنوا من أداء الرقصة في عرض للمواهب بالمدرسة. ويحظى الصبي باحترام المدرسة بأكملها لرقصته البارعة.

المجموعة 3:

ستحكي قصة صديقين يتوصلا إلى فكرة للعبة رائعة على الحاسوب. وهما يستخدمان فكرتهما المتمثلة في مصباح مضيء للعمل معاً في لعبتهما التي يقدمها لأصدقائهما في معمل الحاسوب.

المجموعة 4:

ستروي قصة فتاة تصل يومياً إلى مدرستها دون أي أفكار في خزانتها. وهي تبذل قصارى جهدها للتوصل إلى فكرة شيء ما، لكن دون جدوى. وهي تشعر بالحزن، لأنها تحقق ما يحققه أصدقاؤها من نجاح. وهي تلاحظ أن فتاة أخرى تمتلك العديد من الأفكار المتمثلة في مصابيح مضيئة في خزانتها. وذات مرة، أثناء الغداء، تتسلل الفتاة وتسرق أحد هذه الأفكار. وهي فكرة لعمل فني. وهي تنفذها وتخبر الناس أنها فكرتها. وتشعر الفتاة التي سرقت فكرتها بالحزن والغضب، لكنها تحتفظ بهدونها. وتدرك الفتاة التي سرقت الفكرة أنها لا تستمتع بالنجاح الزائف وتعتذر للفتاة الأخرى.

المجموعة 5:

... تواصل وتستكمل القصة بعد قبول الاعتذار، تقرر الفتاة الثرية بالأفكار أن تساعد الفتاة الأخرى وتمنحها أحد مصابيحها المضيئة وتوضح لها كيف تجعلها ملكاً لها. وهي تتمكن من استخدام الفكرة وتضيف إليها لمستها لإنشاء قطعة فنية جيدة بحق حيث تعلق في مدخل المدرسة ليراها الجميع. وهي تشعر بالفخر وتدرك أن بإمكانها الاستلها من الآخرين، وأن سرقة الأفكار هو السبيل الخاطئ للقيام بذلك.

جلسة عامة:

القصة معاً وتبادل أقسام معالجة الفيلم.

نشاط إضافي

على الأطفال استكشاف الشعور باحترام الملكية الفكرية في العالم الحقيقي (والافتراضي). حيث يلعبون لعبة "هل من المقبول...". عن طريق طرح الأسئلة التالية وتبادل أفكارهم بشأنها:

هل من المقبول تبادل صورة شخص معين على الإنترنت دون طلب إذنه؟

هل من المقبول مشاهدة فيلم جرى تنزيله بشكل غير مشروع من الإنترنت؟

هل من المقبول "اقتراض" عمل شخص واستخدامه في عملك؟

هل من المقبول إضافة موسيقى الفريق الذي تفضله إلى فيلم صنعته؟

هل من المقبول قص معلومة من الإنترنت وإعادة نسخها أثناء إجراء البحث عن شيء معين؟

ويمكن أن يتوصل الأطفال إلى السيناريوهات الخاصة بهم للعبة "هل من المقبول" استناداً إلى صنعهم للفيلم المعنون "لو أصبحت الأفكار مصابيح حقيقية؟" وعليهم مناقشة ما سيحدث إذا اكتشف منتج فيلم قصتهم وادعى أنها قصته. وكيف سيكون شعورهم، إذا تحولت القصة إلى فيلم ناجح، دون نسب الفضل إلى أسمائهم؟ تخيلوا حدوث ذلك في العالم الحقيقي. يعتمد الكثيرون من المؤلفين، وأصحاب القصص المصورة، ومخرجي الأفلام على الأموال التي تدرها قصصهم-فماذا لو استخدمت أفكارهم دون إذنه أو دون دفع مقابل ذلك؟ كيف سيؤثر ذلك في حياتهم وعملهم؟ فالمصنفات الإبداعية هي ملك للناس. وهو ما نسميه "الملكية الفكرية". فما أهمية احترام أفكار الناس وملكيتهم الفكرية؟



ملاحظات للمدرسين



عنوان الوحدة: هذه فكرتي

الجمهور المستهدف: من تتراوح أعمارهم بين 11 و12 عاماً.

الأهداف: تشجيع الطلاب على اكتشاف العوامل التي توجه سلوك الفرد وأخلاقه، وكذلك على تجاوز خبراتهم والأخذ بعين الاعتبار وجهات النظر الأخرى. والهدف هو توجيه الطلاب إلى فهم النشاط الإبداعي وعلاقته بالملكية الفكرية فهماً أفضل.

المجالات المشمولة

المواطنة، وتكنولوجيات المعلومات والاتصالات، والتربية الدينية والأخلاقية، والدراسات الاجتماعية، ومناهج متعددة الأبعاد مثل الهوية، والتنوع الثقافي، والتكنولوجيا، ووسائل الإعلام.

مقدمة

يتضمن كل قسم من الأقسام الستة مجموعة تمهيدية من الموارد بالإضافة إلى مزيج من المعلومات والأسئلة، إلى جانب مجموعات من أوراق عمل الطلاب. ويمكن استخدام هذه المواد لاستكشاف مجموعة من المسائل المتعلقة باتخاذنا القرارات على المستويات الاجتماعية، والقانونية، والأخلاقية في سياق العصر الرقمي والملكية الفكرية. وبدلاً من اتباع نهج تعليمي، يهدف كل قسم إلى طرح أسئلة، مثل من أو ما الذي يؤثر في السلوك الشخصي، وصنع القرار؟ وما المقصود بالمجتمع، والثقافة، والجماعات؟ وما هي النتائج القانونية، والاجتماعية، والأخلاقية التي تترتب على مجموعة من الأفعال؟ وكيف أثرت التغييرات التكنولوجية في التربية والتعليم، وكذلك في تضيئة أوقات الفراغ والترفيه؟

عرض عام

الأفراد والمجتمعات

يهدف هذا القسم إلى تعريف الطلاب بفكرتي الاختيار الشخصي والمسؤولية الشخصية، وحفز المناقشات بشأن مختلف مصادر التوجيه التي يمكن للأفراد الاعتماد عليها للاسترشاد بها في سلوكياتهم. وتتناول المهمة الأولى السلوك والنتائج باستخدام إشارات المرور. ومن ثم يستكشف الطلاب أهمية مجموعة من المجتمعات الصغيرة لحياتهم باستخدام "لدوائر التأثير".

ورقة العمل 1: سجل لتوثيق الإجابات حول من وما يؤثر في أفعالنا.



عرض المورد القانون والأخلاق

يمكن للطلاب في هذا القسم توسيع نطاق فهمهم للدوافع الشخصية في مواقف افتراضية، والبحث في الآثار القانونية، والأخلاقية، والاجتماعية. وينمي الطلاب مهاراتي التعليل والشعور بالتعاطف من خلال التعامل مع وجهات نظر مختلفة وما يملكون من معرفة.

ويتيح تنظيم مناقشات للطلاب النظر في مجموعة من الأفعال: ما هي الأفعال المشروعة والأفعال غير المشروعة؟

ويتيح ترتيب الأنشطة للطلاب التعرف على مدى جدية الأفعال. وتعرض الصفحات الأخيرة دراسات إفرادية خيالية بهدف استكشاف كيف تؤثر الظروف المختلفة في القرارات الأخلاقية.

ورقة العمل 2: استكشاف مجموعة من الأفعال: هل هي قانونية أم غير قانونية؟ ما هي الآثار التي قد تنعكس على الفرد وعلى الآخرين من جراء تلك المخالفات؟

سرقة الأفكار

عادة ما تعاد صياغة الأفكار، وسرقتها ليست ظاهرة جديدة، لكن هل غيرت التكنولوجيا حجم الانتحال أو نطاقه؟ يعرض هذا القسم مفهوم الملكية الفكرية، ويبحث المسائل المتعلقة بإثبات ملكية الأفكار، والتصاميم، والمفاهيم. وسوف يعمل الطلاب معاً لتعريف الانتحال، والأسباب التي قد تجعله أمراً مغريباً، والحجج التي قد تطرح ضد انتحال أعمال الآخرين. وسوف ينظرون في إعلان عن قرصنة فيلم، حيث يحددون الرسائل المنقولة والمناهج المستخدمة لنقلها.

ورقة العمل 3: عرض الإجابات على إعلان لمكافحة القرصنة، يربط بين أشرطة الفيديو المقرصنة والغش في العمل المدرسي.

ورقة العمل 4: هي عبارة عن سيناريو تمثيلي لمسابقة تغش فيها أحد الفرق للفوز في المسابقة.



عرض المورد

تقليد المنتجات

غالباً ما يحظى كل من الإبداع والأصالة بالمدح والتشجيع، لكن هناك دوماً من هم على استعداد لاستغلال نجاح الآخرين. فهل هناك عيب في أن تكون هناك سلع "مقلدة"، وهل يمكنكم دوماً التمييز بين السلع المقلدة والأصلية؟ يعرض أيضاً هذا القسم حقوق المستهلك ومسؤولياته.

وتشمل المجالات التي يغطيها القسم:

كيف يمكن الكشف عن السلع المقلدة؟ تعرّف على الإشارات المرتبطة بالسلع المقلدة بشكل عام. واستخدم خيارات متعددة للنظر في الآثار القانونية والاجتماعية والأخلاقية التي تترتب على شراء سلع مقلدة.

ورقة العمل 5: ما المقصود بـ"الأصالة" و"الإبداع"، ومتى قد تكون لهما أهمية؟ أين يمكنك العثور على سلع "مقلدة" وما هي المشكلات التي قد ترتبط بتلك المنتجات؟

الترفيه عبر الإنترنت

بدأ الطلاب في هذا القسم بالتفكير في مختلف مجالات الترفيه التي تتاح لهم من خلال التلفزيون والإنترنت. وينظر القسم في المسائل المتعلقة بالحصول على المواد، ومصدرها: ما هي الخيارات التي تتاح لنا، وما هي المواد "المشروعة"؟ وما هي الاختلافات بالنسبة لمستخدمي المحتوى ومالكه؟ وهل تواكبت القواعد التنظيمية مع طلب المستهلك؟

ويطلب من الطلاب عقد مقارنة بين مواقع التنزيل "القانونية" و"غير القانونية" لاستكشاف مجموعة من الآراء بشأن جودة المحتوى.

ورقة العمل 6: عقد مقارنة بين القنوات التلفزيونية "المجانية" و"غير المجانية" فيما يتعلق بالمحتوى والتكلفة.

ورقة العمل 7: انظر بالتفصيل في عواقب الآثار المترتبة على عمليات التنزيل غير المشروعة.



الأفراد والمجتمعات

قرصنة الأفلام

يركز هذا القسم على صناعة الفيلم، لا سيما عن طريق النظر في كيفية وأسباب صناعة أقرص الفيديو الرقمية المزيفة المقرصنة وكيف يمكن أن تؤثر عمليات التنزيل المذكورة وغير المشروعة على الصناعة والأفراد في هذه الصناعة. ويستكشف القسم الأخير بعض ردود الصناعة على هذا التهديد المتصور، حيث يشاهد الطلاب ثلاث حملات لمكافحة القرصنة ويتفاعلون معها عن طريق استكشاف الرسائل والقيم التي تنقلها والمقارنة بينها.

ولتجميع كل ما تعلمه الطلاب من خلال وحدة العمل هذه، يتعين عليهم تنظيم حملتهم الخاصة بمكافحة القرصنة، عن طريق التفكير في الملكية الفكرية، والمسؤوليات الاجتماعية والقانونية والأخلاقية للأفراد.

إنها مقلدة

ملاحظات للمدرسين

عنوان الوحدة: إنها مقلدة!

الجمهور المستهدف: من تتراوح أعمارهم بين 13 و14 عاماً.

الأهداف: استناداً إلى توعية الطلاب بالعلامات التجارية، ستنمي هذه الوحدة معرفتهم بأسباب إنتاج المنتجات المقلدة، وفهمها، والأماكن التي يمكن أن تباع فيها، والمشكلات التي قد تقترن بها.

مجالات المناهج الدراسية: المواطنة وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والتربية الدينية والأخلاقية، والدراسات الاجتماعية، والمناهج متعددة الأبعاد مثل الهوية، والتنوع الثقافي، والتكنولوجيا، ووسائل الإعلام.

المحتوى: تقسم الوحدة إلى خمس دورات.

الدرس 1 أنشطة تمهيدية تتمحور حول معنى كلمة "مقلد" المستخدمة في طائفة من مختلف السياقات. ما هي المعاني والإيحاءات المرتبطة بتلك الكلمة؟ وما هو تاريخ تلك الكلمة؟ وما هي العلاقة بين مصطلحات منتجات مقلدة، وعلامات، ومنتجات مزيفة، وعلامات تجارية وحق المؤلف؟

الدرس 2 باستخدام مجموعة من الأنشطة، ينمي هذا الدرس فهم الشباب لمصطلح "حق المؤلف".

الدرس 3 استناداً إلى مجموعة من السيناريوهات، تشجع أنشطة تمثيل الأدوار الشباب على التفكير في الأماكن التي يمكن أن يجري فيها تداول السلع المقلدة، والمشكلات التي قد تنشأ عن هذه التجارة.

الدرس 4 بالإشارة إلى دراسات إفرادية حيث يجري التعدي على حق المؤلف، تشجع الأنشطة الشباب على مناقشة الآثار القانونية والأخلاقية لتلك التعديات والتفكير فيها، مع التركيز بوجه خاص على حقوق العاملين والمستهلكين.

الدرس 5 بالرجوع إلى الإعلانات الخاصة بالسلع المشهورة المحمية بموجب حق المؤلف، يخطط الشباب لحملة توعية تسلط الضوء على أدوار العاملين الذين ينتجون المنتجات.

عرض المحتوى

الدرس 1: تقديم المصطلحات

إنها مقلدة

(1) يقدم هذا النشاط القائم على الترادف للطلاب بعض السياقات المختلفة التي يمكن أن تستخدم فيها كلمة «مقلد». والترتيب السليم لها هو كالآتي:

المعنى	الجملة التي تستخدم كلمة "مقلد"
أي أن مظهرها الخارجي غير طبيعي.	بسبب لون شعرها الغريب، ولون بشرتها البرونزي، ورموشها الصناعية، تبدو مصطنعة ليس إلا.
أي أنه غير صادق، كاذب.	هو لا يقول لي أبداً بصراحة أين كان ومع من قضى وقته. هو أفاق ليس إلا.
أي أنها صناعية.	تبدو الزهور في المزهرية حقيقية للغاية، لكنها ليست كذلك..
أي أنها مزورة.	لقد زورت توقيع زوجها في نموذج مهم بحق.
أي أن الصورة مزيفة.	أعتقدت أن الصورة عمل فني أصلي من صنع فنان شهير حقاً، لكن تبين أنها تقليد.

(2) هذا النشاط عن الكلمات يقدم للطلاب مرادفات- أي كلمات بنفس المعنى- لكلمة "مقلد". ويتضمن ذلك: غير طبيعي، غير حقيقي، زائف، مصطنع، مقلد، مختلق، وهمي، مزور، مغشوش، تجريبي، ملفق، ساخر، مدعي، مزعوم، تضليلي، نسخ، زيف، ظاهري، فاسد. ويعمل الطلاب على هذه القائمة، ويناقشون الكلمات ذات الإيحاءات الأكثر سلبية.

(3) الإجابات الصحيحة

مقطع من رواية	عمل غير مشروع أو شيء آخر؟
إيما (1815) لجان أوستن	شيء آخر
جين أير (1847) لشارلوت برونت	شيء آخر- أي ليس من الآداب
البؤساء (1862) لفكتور هيوغو.	شيء آخر- أي شعور زائف
الآمال العظيمة (1861) لتشارلز ديكنز	عمل غير مشروع
الحرب والسلام (1869) لليو تولستوي	عمل غير مشروع

معلومات أخرى مطلوبة؟	خرق لقانون المؤلف أو لقانون العلامات التجارية؟	السيناريو
لا شيء	تعدي على العلامة التجارية	يصنع السيد روبرتس أحذية مشي رخيصة. وهو يريد أن تبدو مثل العلامات المشهورة مثل علامة نايك، لذا فقد استنسخ شعار نايك ووضع العلامة على أحذيته.
ابحث عما إذا كان رضوان قد طلب الإذن من مؤلف الأغنية الشعبية لإدراجها في شريطه؟ هل نسب الفضل إلى مؤلف الأغنية؟	خرق محتمل لقانون حق المؤلف	استحدث رضوان شريط فيديو أصلي عن موطنه لبيعه للسياح في شكل قرص فيديو رقمي. ولما لم تكن لديه المعدات اللازمة لتأليف موسيقى تصويرية خاصة به، فقام بتنزيل أغنية شعبية من أي تيونز وأدراجها في شريطه.
حدد ما هي المقاطع الموسيقية المعروفة. متى نشرت وهل ما تزال محمية بموجب حق المؤلف؟ هل طلبت السيدة أوجو الإذن من المؤلفين لاستنساخها؟ هل تفرض المدرسة رسوماً على الدخول لحضور العرض؟	خرق ممكن لقانون حق المؤلف	تدير السيدة أوجو قسم الدراما بمدرستها. وقد استنسخت خمس وعشرين نسخة من مقاطع موسيقية معروفة ووزعتها على الطلاب لإجراء البروفات.
لا شيء	خرق لقانوني العلامة التجارية وحق المؤلف وقانون التصاميم الصناعية	لدى السيدة سميث شركة لإنتاج شنت اليد البلاستيكية التي صنعتها على غرار علامة برادا المتطورة. والتصاميم هي نسخة طبق الأصل واسم العلامة يبدو تماماً مثل العلامة الأصلية
ابحث عما إذا كانت "مجموعة ليدي غاغا" مسجلة كعلامة تجارية في مجال المجوهرات. وأسأل خبيراً عما إذا كانت المجوهرات عمل أصلي من الحرف اليدوية.	خرق محتمل لقانوني العلامة التجارية وحق المؤلف وفي بعض البلدان، قد يعد ذلك تعدياً على حقوق ليدي غاغا في صورتها.	لي وو هي مصممة مجوهرات أنتجت مجموعة من القطع التي أطلقت عليها مجموعة ليدي غاغا، وهي مستنسخة من صور لمجوهرات ترتديها النجمة.

الدرس 2: حماية حق المؤلف

إنها مقلدة

(1) أمثلة للإجابات:

المنتج	مثال	من أين اشتريت المنتج
الموسيقى	أعظم أغاني ليدي غاغا	أمازون
الأفلام	فيلم ملكة الثلج	أمازون
الكتب	كتاب هاري بوتر	المكتبة المحلية
ألعاب الحاسوب	لعبة ماين كرافت	الموقع الشبكي للعبة
لعب الألواح	لعبة مونوبلاي	محل اللعب المحلي
الملصقات الجدارية/الصور	لوحة أليكسيس سانشيز	الموقع الشبكي للسلع الخاصة بكرة القدم

(2) يعتمد هذا النشاط على رأي الطالب وهو يهدف إلى تشجيع الطلاب على التفكير في كيف يمكن أن تمسهم القرصنة شخصياً.

(3) الإجابات الصحيحة

تبرير شراء المنتجات المقرصنة	الحجة المضادة
شركات إنتاج الموسيقى والأفلام ثرية لدرجة أنها لا تحتاج كل هذه الأموال منا لنشتري منتجاتها باهظة الثمن.	توظف شركات الإنتاج أعداداً كبيرة من الأشخاص الذين تدفع مرتباتهم وأجورهم جزئياً من مبيعات الموسيقى والأفلام.
لا يحصل حتى الفنان على أي من الأموال المتأتية من شراء أقراص الفيديو الرقمية والتنزيلات الرسمية.	ضمن قانون حق المؤلف أن يحصل الفنانون على نسبة من سعر المبيعات حين يُشترى قرص فيديو رقمي أو يجري تنزيل. وحين نشتري النسخ المقرصنة، لا يحصل الفنانون على أي أموال. وأحياناً يستخدم المجرمون الجرائم المتعلقة بالملكية الفكرية لتمويل أنشطة إجرامية تجارية أخرى.

الدرس 2: حماية حق المؤلف

إنها مقلدة

الحجة المضادة	تبرير شراء المنتجات المقرصنة
إن القرصنة شبيهة بالسرقة. فملايين من نسخ الأفلام والألعاب، والموسيقى المقلدة تصدر كل عام، مما يؤثر تأثيراً بالغاً على العاملين في الصناعات الإبداعية.	إننا لا نسرق من أحد. فهذه الشركات الكبرى لن تعاني من بضعة مئات من النسخ التي تستنسخ من أفلامها ومنتجاتها الموسيقية.
هناك العديد من الأفلام والأعمال الموسيقية التي تحظى بشعبية متاحة مجاناً في الراديو والتلفزيون. وإذا كنت تعنى بحق الفقراء، فإن الناس يحتاجون إلى الحصول على وظائف في ظروف عمل مأمونة. والتجار غير القانونيين الذين لا يدفعون الضرائب ولا يدفعون أجوراً عادلة للعاملين يسيطرون على القرصنة. فهؤلاء هم من يبقون على الناس فقراء.	إننا نساعد الفقراء وإلا لن يتمكنوا من الاستماع إلى أي من تلك المواد المتمتعة بشعبية أو رؤيتها.
إن الأشخاص الذين يعملون في إنتاج نسخ الأفلام والأعمال الموسيقية والألعاب المقلدة لا يتمتعون بحقوق العاملين، ويعملون غالباً في ظروف غير مأمونة. ويستخدم عمل الأطفال لإنتاج بعض السلع المقلدة والمزيفة ويتعرض الأشخاص الذين يبيعون تلك المنتجات للقبض عليهم. فالقرصنة هي جزء من اقتصاد غير مشروع.	إننا نبقى على الوظائف للناس، عن طريق إنتاج هذا الاقتصاد البديل.

(4) يشجع هذا النشاط الطلاب على التفكير في مدى أهمية حقوق الملكية الفكرية بالنسبة لنمو صناعة الأفلام في العالم النامي، وبالأخص في بوركينا فاسو وكينيا. وتبين مقاطع الفيديو كيف تؤدي صناعة الأفلام المتنامية إلى الحد من الفقر والبطالة عن طريق توفير فرص عمل للناس سواء في مجال تأليف الأفلام الرقمية أو العرض في دور السينما. فإذا صنعت الأفلام المعروضة والمستهلكة داخل تلك البلدان (بدلاً من استيرادها من مكان آخر)، فإن الأموال ستظل داخل اقتصاد البلد مما سيعود بالفائدة على جميع المواطنين. وبفضل احترام القوانين المتعلقة بحق المؤلف، سيحصل الفنانون، والمديرون، والمنتجون على مقابل في كل مرة يعرض فيها الفيلم. أما إذا تعرضت الأفلام للقرصنة، فستقل قدرة صناع الأفلام على تسديد ديونهم. وسينعكس ذلك سلباً على الاقتصاد ككل. فقانون حق المؤلف يحمي الاقتصادات حيث يسمح بنموها. ويتضح أن تنامي صناعة الأفلام، إلى جانب احترام حقوق صناع الأفلام له تأثير إيجابي على اقتصاد المجتمع ككل وجميع من يعيشون في ذلك البلد.

الدرس 2: حماية حق المؤلف

(5) الإجابات الصحيحة:

إنها مقلدة

العبارة	صحيحة أم خاطئة
حق المؤلف لا يدوم إلى الأبد	صحيح
إذا وقع منتج في "الملك العام"، فإن ذلك يعني أنه متاح بالمجان لنسخه.	صحيح
إذا كنت لا تكسب الأموال من الموقع الشبكي، فيمكنك تنزيل أي فيديو أو عمل موسيقى يعجبك.	خطأ. يمكنك تنزيل المواد الواقعة في الملك العام. أما إذا كانت المواد مشمولة بحق المؤلف، فعليك طلب الإذن.
يمكنك استخدام مقطع قصير مدته تصل إلى دقيقة واحدة من فيلم أو مقطع فيديو في فيلمك أو موقعك الشبكي الخاص دون طلب الإذن.	هذا يتوقف على بعض الأمور. فإذا كان الفيلم أو مقطع الفيديو من الملك العام، فيمكنك استخدامه بحرية. أما إذا كان الاستخدام يقع ضمن استثناء قانوني، مثل الاستخدام على سبيل الاستشهاد وفقاً للممارسات العادلة، مع نسب الفضل للمصدر وللمؤلف، فمن الممكن السماح به. أما لو لم يكن كذلك، فعليك طلب الإذن لاستخدامه.
لا تنطبق وضعية حق المؤلف إلا على المؤلفين والموسيقيين والفنانين وصناع الأفلام المهنيين المعروفين.	خطأ. يحق لأي شخص ينتج مصنفاً أصلياً في شكل ملموس أن يتمتع بحق المؤلف.
لقد اشتريت قرص فيديو رقمي رسمي لأفلام حرب النجوم من أحد المتاجر. سيكون غير مشروع أن تبيعه فيما بعد على موقع اي بي.	خطأ
أنت تقرأ مقالاً على شبكة الإنترنت في إحدى المواقع الشبكية الإخبارية عن مخاطر التدخين على الصحة. إذا اقتبست مقطع من هذا المقال لإدرجه في مقالك المدرسي عن هذا الموضوع، فإنك ستكون قد ارتكبت خرقاً لقانون حق المؤلف.	خطأ. إذا استخدمت مقطعاً صغيراً لأغراض دراسية، فإن ذلك يندرج ضمن الاستثناءات.
أنت تكتب قصيدة شعر رائعة تحظى بجائزة مسابقة وطنية. ولا تسجل قصيدتك الشعرية قبل تسليمها للمسابقة. فإنك لن تكون مؤهلاً لتحظى بالحماية بموجب حق المؤلف.	خطأ. تسري الحماية بموجب حق المؤلف بمجرد وضع عملك في شكل ملموس وثابت.

الدرس 3: المشكلات المتعلقة بالإتجار في منتجات مقلدة

يتيح هذا الدرس الفرصة للطلاب لكي يبدعوا ويطبقوا معارفهم بأساليب جديدة. وهو يشجع الطلاب على التفكير في الأشخاص الحقيقيين الذين يبدعون ويستهلكون وينتجون المنتجات المشروعة والمقرصنة على حد سواء. ويتيح النشاط الأخير للطلاب فرصة تسجيل أفكارهم بالكاميرات. فإذا أتاحت تلك التكنولوجيا، فإنها ستمكنهم من الاحتفاظ بما ينتجونه بحيث يمكن استخدامه في العرض النهائي للعمل في نهاية الوحدة.

الدرس 4: القانون والأخلاق

(1) تختلف القوانين في مختلف البلدان، مما يستلزم أن يكون المدرسون على وعي باختلاف الوضع القانوني في بلدهم فيما يخص كل فعل من تلك الأفعال. والنقطة الرئيسية المطروحة هنا بالنسبة للطلاب هي التفكير في الاختلاف بين الشرعية والأخلاق وكذلك النظر في مدى جدية بعض التصرفات غير المشروعة مقارنة بغيرها.

(2) تقدم قاعدة بيانات الويبو دراسات إفرادية مفيدة شتى، يمكن الاطلاع عليها على الموقع التالي:

http://www.wipo.int/ipadvantage/en/search.jsp?ins_protection_id=&focus_id=573

يقدم الرابط نشاطاً إضافياً في نهاية الدرس للطلاب باستخدام الإنترنت.

(3) وينبغي تقديم الكلمات في رسم بياني يحتوي على المعلومات التالية في كل قسم:

العاملون- ضرائب غير مدفوعة/ظروف عمل متدنية/مكافآت غير قانونية/فرص عمل ضائعة المستهلكون- تدني جودة المنتجات

البيئة- تدمير البيئة الطبيعية

العاملون/المستهلكون- عناصر سامة في المنتجات

البيئة/المستهلكون

البيئة/العاملون- مواد خام من مصادر خطيرة/إنتاج غير مشروع

العاملون/المستهلكون/البيئة- تلوث/نفايات صناعية تم التخلص منها بشكل غير آمن

ومن المحتمل أن يظل أصحاب الملكية الفكرية أو مبدعو المنتج الأصلي مديونين. فهم سيستثمرون أموالهم في تطوير منتجهم، ومن ثم فإذا اشترى المستهلكون النسخ المقلدة لمنتجهم، ولم يشتروا المنتج الأصلي، فإن ديون المبدعين ستظل غير مدفوعة. ومن المرجح ألا يتمكنوا من استحداث المزيد من المنتجات، وعليه، فإن التعدي على الملكية الفكرية يقضي على الإبداع. والعكس صحيح بالطبع، فاحترام الملكية الفكرية يحمي الإبداع.

(4) وتوضح معظم السيناريوهات الواردة هنا كلا المشكلتين القانونية والأخلاقية. ومن ثم، تحاول الإجابات المقترحة الواردة أدناه أن تبين أين تنصب بؤرة التركيز بشكل أكبر. ويهدف النشاط إلى تعزيز المناقشات بشأن أخلاقيات التقليد والقرصنة، بدلاً من التركيز فقط على عدم مشروعية السلوك.

<p>مشكلة قانونية وأخلاقية</p>	<p>لقد بيعت المنتجات المقلدة في أسواق بأحاء لندن، وكذلك في سوق كمبتون بمقاطعة سري وفي معارض البيع من حقيبة السيارة في جميع أنحاء البلد. وبيعت أيضاً السلع على موقع إي بي ومن خلال صفحات الفيس بوك. المصدر: التقرير الإخباري الصادر عن مجلس مدينة لندن بتاريخ 16 سبتمبر 2014. http://www.havering.gov.uk/Pages/News/Ringleader-of-counterfeit-goods-outfit-sentenced-to-30-months-in-prison.aspx</p>
<p>مشكلة قانونية وأخلاقية</p>	<p>يبين التحليل أن الشبكات الإجرامية والجريمة المنظمة تتوسع من خلال أنشطة التقليد والقرصنة- المصدر: تقرير بحثي صادر عن منظمة التعاون والتنمية http://www.oecd.org/sti/38707619.pdf في الميدان الاقتصادي، في عام 2007.</p>
<p>مشكلة قانونية وأخلاقية</p>	<p>لقد استطعنا شراء منتجات أساسية مثل حقيبة مقلدة لماركة لوي فيتون بسعر 15 جنيه استرليني، وأحذية مقلدة لماركة جيمي تشو بسعر 10 جنيهات استرليني، وسماعات مقلدة بسعر 5 جنيهات استرليني، وتي شيرت مقلد لماركة نايك بسعر 20 جنيه استرليني، وهي جميعها بأقل من أسعار المنتجات الحقيقية. المصدر: مقال صحفي، من صحيفة ساندي ميرور، العدد الصادر بتاريخ 15 يونيو 2014: http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/counterfeit-street-sunday-mirror-investigates-3695230</p>

<p>مشكلة أخلاقية وقانونية</p>	<p>إستنادا إلى تحقيقنا، أكدنا أن هناك منتجات مقلدة في السوق غير مزودة بأجهزة حماية لاستيفاء معايير الجودة التي صممتها شركة كانون. لذا، فحين تستخدم في كاميرات أو كاميرات فيديو مسجلة، أو يتم شحنها، فإنها قد تؤدي إلى تسخين الجهاز، أو حدوث ارتشاح، أو اشتعال أو تعطل الجهاز، أو أي أوجه خلل أخرى في المنتجات التي تستخدم فيها. وفي أسوأ الحالات، لا تؤدي فقط تلك المنتجات المقلدة إلى تدمير الكاميرات وكاميرات الفيديو المسجلة التي تستخدم فيها، وإنما قد تتسبب أيضاً في إشعال الحرائق والإصابة بالحروق والعمى وغير ذلك من الحوادث والإصابات الخطيرة. - المصدر: المجلس الاستشاري لشركة كانون، بالولايات المتحدة الأمريكية.</p> <p>http://www.cla.canon.com/cla/en/consumer/product_advisories/ProdAdv/0901e02480b7cdf4</p>
<p>مشكلة أخلاقية</p>	<p>«إذا كنت تباع منتجات مقلدة، فإنك تضر بالمدينة، وتضر بالأعمال التجارية المشروعة.» المصدر: مقال صحفي صادر عن صحيفة نيويورك تايمز، بتاريخ 9 أكتوبر 2002.</p> <p>http://www.nytimes.com/2006/10/09/nyregion/09bazaar.html?pagewanted=1&r=1&</p>
<p>مشكلة قانونية وأخلاقية</p>	<p>”نشهد زيادة كبيرة في صناعة الأدوية والأجهزة الطبية المزورة والمسرودة وغير القانونية. ويعرض المرضى في كل أرجاء العالم صحتهم، بل حياتهم، للخطر باستهلاك أدوية مقلدة أو أدوية أصلية خضعت للتزييف أو خزنت بطريقة سيئة أو انتهت صلاحيتها.“ - المصدر: منظمة الإنتربول</p> <p>https://www.interpol.int/Crime-areas/Pharmaceutical-crime/Pharmaceutical-crime</p>

الدرس 5: حملات التوعية

يهدف الدرس الأخير في وحدة العمل إلى تجميع معارف الطلاب ومفاهيمهم المستخلصة من الدروس السابقة، حيث يدعى الطلاب إلى تنظيم حملات توعية عن الآثار السلبية للقرصنة على العاملين، استناداً إلى الإعلانات المأخوذة من المجالات. وينبغي لو أمكن تشجيع الطلاب على تنظيم حملاتهم من أجل جمهور حقيقي، وعليهم السعي، حين يسمح وقتهم بذلك، لإعداد تلك الحملات لتوزيعها في مدارسهم وفي المجتمع الأوسع.



ملاحظات للمدرسين



عنوان الوحدة: حقوق الفنانين

الجمهور المستهدف: من تتراوح أعمارهم بين 13 و14 عاماً.

الأهداف: بالتركيز على ثقافة المراهقين، تتناول الوحدة المسائل التي ينبغي توعية الشباب بها عند تنزيل ملفات رقمية، بما في ذلك الموسيقى، والصور غير المتحركة، والأفلام.

مجالات المناهج الدراسية:

المواطنة وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والتربية الدينية والأخلاقية، والدراسات الاجتماعية، والمناهج متعددة الأبعاد مثل الهوية، والتنوع الثقافي، والتكنولوجيا، ووسائل الإعلام.

مقدمة

تنظر وحدة العمل في المسائل المتعلقة بتنزيل مواد من الإنترنت، لا سيما الموسيقى، والصور، والأفلام، وتثير تساؤلات بشأن حق المؤلف في الملكية الفكرية، وتأثير التنزيل غير المشروع على الأوساط الإبداعية. وتقسم الوحدة إلى خمسة أقسام:

الدرس 1: أنشطة تمهيدية قائمة على فهم الشباب للصناعات الإبداعية وقوة الإبداع، مع التركيز بوجه خاص على القطاع الرقمي.

الدرس 2: باستخدام مجموعة من المواد المرجعية، تنمي الأنشطة فهم الشباب لكيفية تقييم الإبداع في القطاع الرقمي، والاتجار به في المجتمع.

الدرس 3: استناداً إلى مجموعة من السيناريوهات، تشجع تدريبات تمثيل الأدوار الشباب على التفكير في إمكانية حماية الإبداع الفردي في القطاع الرقمي مع التركيز بوجه خاص على حق المؤلف.

الدرس 4: بالرجوع إلى دراسات إفرادية، تشجع الأنشطة الشباب على التفكير في الآثار القانونية والأخلاقية التي تعود على المستهلكين والفنانين بسبب تنزيل محتوى رقمي بشكل غير مشروع، ومناقشتها.

الدرس 5: بفضل الربط بمجموعة من المواقع الشبكية، يجمع الشباب ما اكتسبوه من معرفة وفهم من تلك الوحدة لينشئوا مدونة على الإنترنت لتعزيز قيمة حماية حقوق الفنانين عبر الإنترنت.



1. قد تتضمن الأمثلة المقترحة النحات أو الموسيقي أو المغني أو الكاتب أو صانع الأفلام، أو المصمم.
2. وينبغي أن يطلع الطلاب على المعاجم (الورقية أو الإلكترونية) لإتمام تلك المهمة.
3. ويقوم هذا النشاط على رأي الطلاب. ومن المهم أن يبرر الطلاب آراءهم بأدلة إن أمكن ذلك.
4. فيما يلي الإجابات الصحيحة:

توصيف المهنة	مسمى المهنة
يصمم هذا الشخص المفاهيم المرئية للحملات الإعلانية.	المدير الفني المسؤول عن تصميم الإعلانات
يستخدم هذا الشخص البرمجيات لتحريك المشاهد، بما في ذلك استحداث الشخصيات، وتحديد حركة الكاميرا.	المسؤول عن تحريك المشاهد على الحاسوب (ثنائية الأبعاد)
وهو الذي يتولى بناء الهياكل الخشبية وتنصيبها وإزالتها في مواقع الفيلم.	النجار
وهو الذي يخطط الرقصات الحية أو الحركة على المسرح ويبدعها.	مصمم الرقصات
وهو الذي يقرأ النص قبل نشره للتأكد من دقته.	محرر النصوص
وهو المسؤول بشكل كامل عن الإخراج الإبداعي بما في ذلك اتخاذ القرار بشأن الأسلوب والبنية.	مخرج الفيلم
وهو المسؤول عن جميع الجوانب العملية للإضاءة والمواقع الثابتة.	المسؤول عن الإضاءة
وهو الذي يضع تصاميم لتوصيل رسالة الزبون بصورة مرئية.	مصمم الأشكال
وهو الذي يعد قائمة في نهاية الوثيقة لمساعدة القراء على البحث عن الأسماء أو المواضيع.	المفهرس
وهو الذي يقرر بشأن الهيكل التفاعلي في جزء من لعبة على الحاسوب ويبدعها، بما في ذلك فيما يخص المناظر الطبيعية، والأبنية، والأشياء.	محرر المستويات



هل ينبغي أن أَدفع مقابل الحصول عليها؟	السلع الرقمية
وهو الذي يعمل على إعداد ميزانية الفيلم وتكاليف الإنتاج للمستثمرين المحتملين.	مسؤول عمليات الإنتاج
وهو الذي يصمم القبعات الجديدة ويبدعها.	مصمم القبعات
وهو الذي يقدم المساعدة عند الاقتضاء بشأن عمليات إنتاج الفيلم.	المساعد
وهو الذي يفحص لعب الحاسوب ويعالج أخطاءها لضمان أن تكون ذات جودة عالية قبل تقديمها للجمهور.	المسؤول عن اختبار ضمان الجودة
وهو المسؤول عن تحويل بيانات الحاسوب إلى سلسلة من الصور التي يمكن مشاهدتها.	المحول
وهو الذي يساعد على بناء محتويات المسرح ونقلها وفكها وتركيبها وتخزينها.	مسؤول النقل والتخزين
وهو الذي يزود القصة بصور حيث يرسم صوراً لتحديد أحداث فيلم أو لعبة.	مصمم صور القصة
وهو الذي يعمل كوسيط بين فريق الفيلم وملاك الموقع ليظل الجميع في حالة ارتياح أثناء تصوير الفيلم.	مدير الوحدة

5. وأكثر المهن ملائمة للقطاع الرقمي من بين المهن الواردة أعلاه ما يلي:

- المدير الفني المسؤول عن تصميم الإعلانات
- المسؤول عن تحريك المشاهد على الحاسوب (ثنائية الأبعاد)
- محرر النصوص
- مخرج الفيلم
- مصمم الأشكال
- المفهرس
- محرر المستويات
- المسؤول عن اختبار ضمان الجودة
- المحول
- مصمم صور القصة



الدرس 1: تقديم المصطلحات

وتشمل المهن الأخرى في القطاع الرقمي التي يمكن إضافتها: المصور، والناشر، والموسيقي.

وهناك أدوار أخرى تقليدية أكثر إبداعاً وتمتلك مهارات قابلة للتحويل وذات صلة بالقطاع الرقمي، ومنها: ما يتعلق بالفن والتصميم/والمسرح والدراما/ والتلفزيون والأفلام والصور الفوتوغرافية.

وهناك أدوار مرتبطة تحديداً بالمواقع الشبكية وبتطوير الأجهزة، ومنها: ما يتعلق بالتسويق عبر الإنترنت/ وإنتاج المحتوى عبر الإنترنت/ والتجارة الإلكترونية/ وتطوير المواقع الشبكية والبرمجيات/ والتحليل والبحث/ وتصميم المواقع الشبكية.

الدرس 2: تقييم الإبداع

1. تنظيم نشاط تمهيدي قائم على آراء الطلاب. ومن المهم أن يبرر الطلاب آراءهم بأدلة إن أمكن ذلك.

2. إجراء تصنيفات لتشجيع الطلاب على التفكير في حقيقة أن القيمة لا تقيم فقط من الناحية المالية.

3. إعداد تدريب للقراءة والفهم بهدف تعريف الطلاب بفكرة أن استحداثات تكنولوجيات جديدة أحدث تغييراً في كيفية تقييمنا للإبداع. ومن المهم أن يبرر الطلاب آراءهم بأدلة إن أمكن ذلك.

4. واستناداً إلى آراء الطلاب، يهدف إجراء المناقشات إلى التشجيع على التفكير بشأن من أنتج السلع الرقمية التي نستهلكها.

5. وبالتركيز على مسائل شخصية فيما يخص التملك والنسخ، تشجع هذه المناقشات الطلاب على تنمية مشاعرهم بالتعاطف مع منتجي المحتوى الرقمي.

6. ويتيح إجراء هذا البحث للطلاب فرصة معرفة المزيد عن القوانين المتعلقة تحديداً بحق المؤلف في بلدهم.



الدرس 3: حماية حقوق الفنانين

يتيح هذا الدرس للطلاب أن يكونوا مبدعين وأن يطبقوا معارفهم بأساليب جديدة. وهو يشجع الطلاب على التفكير في الأشخاص الحقيقيين الذين يقومون بتنزيل المنتجات الرقمية بشكل غير مشروع. ويتيح النشاط الأخير للطلاب فرصة تسجيل أفكارهم بالكاميرا. وإذا كانت تلك التكنولوجيا متاحة، فإنها ستحافظ على ما ينتجون بحيث يتسنى استخدامه في النشاط النهائي المتعلق بتطوير المواقع الشبكية في نهاية الوحدة.

الدرس 4: تمييز الصواب من الخطأ

1. استناداً إلى دراسة بحثية حديثة صادرة عن المملكة المتحدة، تتطلب هذه المهمة من الطلاب أن يكونوا صادقين بشأن سلوكهم عبر الإنترنت بهدف التفكير في دوافعهم والعواقب الممكنة.
2. وترمي إحدى أنشطة القراءة والفهم إلى تقديم دراسة إفرادية للطلاب عن شاب حوكم بسبب قيامه ببث غير مشروع لمباريات لكرة القدم. ومن المهم في نقاط النقاش التالية، أن يبرر الطلاب آراءهم بأدلة، لو أمكن ذلك. وفيما يتعلق بالسؤال الأول، الإجابة هي أنه حتى لو لم يكن غاري غودر قد فرض رسوماً على مشاهدة مباريات كرة القدم، فإن تصرفه كان سيظل غير مشروع بموجب قانون المملكة المتحدة والعديد من البلدان الأخرى. وقد جعل فرض الرسوم الحكم عليه أشد، حسبما يقال.
3. ويحفز مقطع صغير من مقال في جريدة على إجراء مناقشات بشأن تصور التنزيل غير المشروع للمحتوى الرقمي وأخلاقياته.
4. ويحفز بيان للآراء على إجراء مناقشات بشأن دور مقدمي خدمة الإنترنت في حماية حقوق الملكية الفكرية. وترمي تلك المهمة إلى طرح بعض التحديات وأوجه تضارب المصالح المحيطة بتلك المسألة وتوعية الطلاب بالتوازن الدقيق بين حقوق الفنانين والمستهلكين المعنيين بالخدمات الرقمية ومقدمي الخدمات الرقمية ومسؤولياتهم.
5. ويتيح إجراء هذا البحث للطلاب الفرصة لمعرفة المزيد عن التنزيل غير المشروع في حالات إفرادية في بلدانهم. وينصب التركيز على التفكير بشأن المسائل الأخلاقية التي تبرز من جهة الاستعانة بشكل غير مشروع بمحتوى رقمي، ومن جهة أخرى ما يسمى "بالعقوبات الرادعة" الهادفة لتوجيه رسالة قوية إلى كل من يفكر في خرق تلك القوانين.



الدرس 5: مدونات الحقوق الإبداعية

يهدف هذا الدرس من وحدة العمل إلى تجميع المعارف والمفاهيم التي استخلصها الطلاب من الدروس السابقة، حيث يدعى الطلاب إلى التخطيط لتصميم وإنشاء موقع شبكي لإنكفاء الوعي بين الشباب من أعمارهم بشأن الحقوق والمسؤوليات المتعلقة بتنزيل محتويات رقمية من الإنترنت.

هل هو بالمجان؟

ملاحظات للمدرسين

عنوان الوحدة: هل هو بالمجان؟

الجمهور المستهدف: من تتراوح أعمارهم بين 14 و15 عاماً.

الأهداف: تشجيع الطلاب على التفكير بشأن الصناعات الإبداعية داخل بلدانهم ومن منظور دولي. والنظر في السبل التي يستخدمون من خلالها الإنترنت ومواقفهم إزاء حقوقهم مع التشديد في الوقت ذاته على مسؤولياتهم إزاء الفنانين والصناعات الإبداعية.

المجالات المشمولة

المواطنة، وتكنولوجيات الاتصالات والمعلومات، والتربية الدينية والأخلاقية، والدراسات الاجتماعية، ومناهج متعددة الأبعاد مثل الهوية والتنوع الثقافي، والتكنولوجيا ووسائط الإعلام.

مقدمة

يبدو أن الأهمية الاقتصادية والاجتماعية والثقافية للإبداع والأصالة في تزايد، وأن أثر التكنولوجيات الرقمية وتوافرها في تطور مستمر أيضاً. وقد كان للتكنولوجيات المتقدمة وقع حقيقي على الصناعات الإبداعية، حيث أحدثت الفوتوغرافيا الرقمية وأنظمة التصميم بمساعدة الحاسوب وتكنولوجيا MP3، بل وحتى برمجيات تحرير الأفلام البسيطة، طفرات في أساليب إعداد المخرجات الإبداعية واستخدامها. ومع ذلك، مازلنا نشهد تقديم التكنولوجيا والإبداع باعتبارهما أمرين متعارضين. فما هو إذن مصدر هذه الفكرة- وهل هي ازدواجية زائفة؟

ووفقاً لوسائط الإعلام، هناك فجوة متنامية بين حقوق ومسؤوليات المنتجين المبدعين ومستخدمي الموارد الرقمية. وتتزايد الإشارات في الأخبار إلى مسائل الملكية والخصوصية والحريات الفردية والرقابة على المحتوى. وتناقش الهيئات الممثلة للساسة وللصناعة وللمستخدمين هذه القضايا في سياق مصالحها الخاصة، فالمستخدمون يريدون الوصول إلى كل محتوى وأي محتوى بسرعة وسهولة، بل ودون مقابل في كثير من الأحيان، بينما قد يرغب أصحاب الحقوق في التحكم في الكيفية التي يشاهد بها محتواهم ويستخدم. ومع تزايد بروز هذه القضايا إلى صدارة الاهتمام، أصبح من المتعين فهم الجدل الدائر حولها وأصوله.

وتقسم الوحدة إلى ستة أقسام، حيث يتضمن كل قسم المعلومات، ونقاط النقاش، والمسائل والمهام البحثية التالية:

القسم 1: الصناعات الإبداعية

ما هي الصناعات الإبداعية؟ وكيف تطورت على مر التاريخ؟ ولم اكتسبت أهمية اليوم؟

يقتضي هذا القسم من الطلاب النظر في أهمية الصناعات الإبداعية داخل بلدانهم، وكذلك المنتجات المشهورة الواردة من بلدان أخرى. وهو يشجع الطلاب على استكشاف إسهامات الصناعات الإبداعية في اقتصادات بلدانهم. ويشجعهم على النظر في طائفة واسعة من الصناعات، بدءاً من صناعة الأفلام وانتهاءً ببرمجيات الحواسيب، والتصميم والموضة. كما يطلب من الطلاب البحث عن أعداد موظفي الصناعات الإبداعية، والأسواق التي تستهدفها، وتنظيمها الهيكلي لتوعيتهم بنطاق الصناعات الإبداعية وأهميتها.

القسم 2: تقييم الإبداع

كيف تحدد سعراً للإبداع؟ وما هي قيمة المنتجات والخدمات الإبداعية من الناحية الاقتصادية والاجتماعية والثقافية؟

يطور هذا القسم فكرة الصناعة وينظر في مفهوم قيمة المصنوعات الإبداعية وكذلك جمهور تلك المنتجات. وقد يرغب المدرسون بشدة في تقديم أفكار عن القيم الجمالية أيضاً ومحاولة ربطها بالقيم الاقتصادية. وينصب التركيز هنا على اللوحات الفنية ومسألة الندرة. كما يطرح هذا القسم فكرة النسخ والسبل التي يمكن من خلالها أن يؤثر ذلك في القيمة. ويثير هذا القسم أيضاً بالإضافة إلى قيمة المصنوعات، المسائل المتعلقة بالأداء والأحداث الحية. ثم يطلب إلى الطلاب النظر في تصميم علامات الملابس، والنظر فيمن تستهدفه تلك المنتجات وكيف يمكن أن تحظى بأسعار مرتفعة. وأخيراً، استكمالاً لفكرة الأداء، يطلب من الطلاب التفكير بشأن مختلف الطرق التي يمكن لهم من خلالها استهلاك الأفلام والتفكير فيما يفضلونه.

القسم 3: حماية الإبداع

ما هي الملكية الفكرية، وما علاقتها بالإبداع؟ وما الذي يثير الاهتمام بشأن الملكية الفكرية في العصر الرقمي؟

بعد النظر في كلا من القيمة الاقتصادية والثقافية، يبحث الآن الطلاب في السبل التي يمكن من خلالها حماية الأفكار الإبداعية من استغلال من لا يملكون الملكية الفكرية لهذه الأفكار. ويبحث بوجه خاص هذا القسم في الطرق التي أثار من خلالها العصر الرقمي والنسخ الرقمي مشكلات بالنسبة لحماية حق المؤلف. ويبحث القسم في طائفة واسعة من الصناعات الإبداعية ومنتجاتها، بدءاً من الموضة، وانتهاءً بالكتب. كما يقدم بعض التعريفات المبدئية لحق المؤلف والملكية الفكرية، ويطلب من الطلاب النظر في الآثار المترتبة على ذلك.

القسم 4: مستخدمو الموارد الرقمية

كيف يتغير اختيار المستخدم في العصر الرقمي؟ وهل تتعرض المجالات التقليدية للصناعات الإبداعية للتهديد بسبب هذه التغييرات؟ وما هي الحقوق التي ينبغي لمستخدمي الموارد الرقمية توقعها؟

تعتمد العديد من الأنشطة الواردة في هذا القسم على الخبرات الممكنة لدى الطلاب، بدءاً بشراء التذاكر لحضور المناسبات المختلفة وانتهاء باستخدامهم الشخصي لشبكات التواصل الاجتماعي. ويبدأ القسم بإثارة قضايا لا تتعلق بالحقوق الرقمية فقط، بل كذلك بمسؤوليات مالكيها ومسؤوليات الغير التي قد يكون لها علاقة بحق المؤلف وبالملكية الفكرية. وتأكيداً على عنوان الوحدة، يثير القسم مسألة: "هل هو بالمجان؟"، حيث يربط ذلك بتوقعات الطلاب الشخصية لما ينبغي أن يكون باستطاعتهم الوصول إليه عبر الإنترنت. كما يطلب منهم النظر في الإمكانيات المحتملة للإنترنت وكذلك ما يمكن أن تكون عليه التكنولوجيا الرقمية بوجه عام بالنسبة لإتاحة الحصول على المنتجات الحرفية الثقافية والإبداعية.

القسم 5: ردود فعل الصناعة

كيف تصدت مختلف قطاعات الصناعات الإبداعية للتغييرات التي طرأت على التكنولوجيا وعلى عادات مستخدميها؟ وما هي المشكلات والفرص التي أسفرت عنها تلك التغييرات؟

نظراً لآثار التكنولوجيات الرقمية والإنترنت على الصناعات الإبداعية، يطلب هذا القسم من الطلاب النظر في بعض السبل التي تصدت من خلالها الصناعات الإبداعية لتلك التغييرات التكنولوجية والآثار التي شهدتها الصناعة فيما يخص تطورها ومدى ربحيتها في المستقبل. وهو يطلب من الطلاب التفكير في كيفية تأثير التنزيل غير المشروع للموسيقى والأفلام مثلاً على الصناعات التي تنتجها وكذلك على الفنانين الذين يصنعون الموسيقى والأفلام. ويطلب منهم تقييم سبل تصدي الصناعات الإبداعية لهذا التحدي والنظر فيما إذا كان من الممكن حماية حق المؤلف على الإنترنت. وتثار مجدداً قضايا مثل المسؤولية، سواء الشخصية أو المؤسسية فيما يتعلق بالوصول إلى المنتجات الثقافية من خلال الإنترنت.

القسم 6: مستقبل أمثل

كيف يمكن تحقيق توازن بين اهتمامات المستخدم والشركات من جهة والحقوق والمسؤوليات من جهة أخرى؟ وكيف يمكن للمنتجين الإبداعيين حماية مصالحهم حيث تتغير التكنولوجيا وتتكيف مع الواقع؟

في القسم الأخير، يجمع الطلاب كل ما تعلموه وكذلك الآراء التي تشكلت بناء على الأقسام الخمسة السابقة. وهم يدرسون مختلف السبل والإمكانيات الكامنة في الإنترنت والتكنولوجيات

هل هو بالمجان؟

الرقمية. ويجري تقييم الحقوق والمسؤوليات الرقمية بناء على الخبرات الشخصية للطلاب في الإنترنت. ويطلب من الطلاب النظر في السبل التي يمكن أن توصل الصناعات من خلالها استحداث منتجات جديدة-أفلام، وموسيقى، وما إلى ذلك، وإتاحتها عبر الإنترنت، ومن خلال أنساق رقمية أخرى مع حماية حقوقها في الملكية الفكرية في الوقت ذاته. ونظراً لأن بعض مستخدمي هذه المواد سيكونون بين فناني المستقبل، فإنهم يحظون بالتشجيع على النظر في مصنفاتهم المستقبلية في إطار البيئة الرقمية. ورغم عدم وجود إجابات "صائبة" على تلك التساؤلات، فإن القضايا المثارة هي تلك التي ستؤثر سواء في الاستخدام الشخصي للطلاب أو في حصولهم على المنتجات الحرفية الثقافية في المستقبل.

لمزيد من المعلومات
الاتصال بنا على الموقع www.wipo.int
المنظمة العالمية للملكية الفكرية
34, chemin des Colombettes
P.O. Box 18
CH-1211 Geneva 20
Switzerland
هاتف: + 4122 338 91 11
فاكس: + 4122 733 54 28