

Comité Asesor sobre Observancia

Décima sesión

Ginebra, 23 a 25 de noviembre de 2015

RECURSOS EDUCATIVOS PARA FOMENTAR EL RESPETO POR EL DERECHO DE AUTOR

*Documento preparado por el Sr. Ian Wall, Cofundador, Director General, The Film Space, el Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte**

RESUMEN

La OMPI encargó la preparación de materiales de enseñanza sobre el respeto del derecho de autor, con la ayuda de fondos proporcionados por el Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de la República de Corea. Los recursos consisten en cinco series de materiales de enseñanza que abarcan edades comprendidas entre los 10 y los 15 años, que se publicarán en Internet y de forma impresa. Los materiales comprenden actividades educativas atractivas y accesibles para fomentar la sensibilización entre los jóvenes acerca del derecho de autor. Cada serie de recursos va acompañada de las notas de los profesores. Los materiales pueden usarse para estudiar un abanico de cuestiones de actualidad, tanto sociales como legales y morales, relativas a la P.I. y el mundo digital. Teniendo en cuenta la experiencia acumulada en la creación de esos materiales, se sugiere que la OMPI considere la posibilidad de elaborar nuevos recursos en forma de materiales de enseñanza interactivos, basados en Internet, y que también sería provechoso disponer de recursos complementarios sobre las patentes y las marcas.

* Las opiniones expresadas en el presente documento son las del autor y no coinciden necesariamente con las de la Secretaría ni las de los Estados miembros de la OMPI.

A. ANTECEDENTES

1. Según parece, la creatividad y la originalidad están cobrando importancia económica, social y cultural; al mismo tiempo, las tecnologías digitales siguen desarrollando su influencia y disponibilidad. Las tecnologías avanzadas han tenido una verdadera repercusión en las industrias creativas: la fotografía digital; el diseño asistido por computadora; la tecnología mp3 e incluso los simples paquetes de edición de vídeo han cambiado radicalmente la manera en que se producen y se consumen los productos creativos.
2. Los observadores han dado a entender que existe una disparidad creciente entre los derechos y las responsabilidades de los productores de obras creativas y los consumidores de productos digitales. Cada vez se publican más informaciones sobre cuestiones de titularidad y privacidad, libertades individuales y control del contenido. Los órganos políticos, sectoriales y de los consumidores debaten esas cuestiones en el contexto de sus propios intereses: los usuarios esperan tener acceso rápidamente a todo tipo de contenidos, de manera fácil y a menudo gratuita, mientras que los titulares de los derechos desean controlar la manera en que se contempla y se usa su contenido. Como esas cuestiones saltan a la palestra cada vez con más frecuencia, resulta esencial entender los presupuestos del debate y sus orígenes.
3. Nos hemos basado en estas premisas del debate para elaborar los recursos educativos que han sido financiados por la OMPI mediante el respaldo del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo de la República de Corea.
4. Todo recurso relativo a la propiedad intelectual debería tener como núcleo esencial el concepto de respeto y tratamos de alentar a los estudiantes para que examinen los factores en que se basa el comportamiento individual, así como para que indaguen más allá de sus propias experiencias para tener en cuenta puntos de vista alternativos. El objetivo consiste en orientar a los estudiantes para que comprendan más adecuadamente la esencia de la actividad creativa y sus vínculos con la propiedad intelectual. Sin embargo, una de las cuestiones principales que se plantean no solo al tratar del derecho de autor y de algunos de los mensajes contra la piratería que han circulado en los últimos años, sino también al explicar a los jóvenes los conceptos de propiedad intelectual y derecho de autor es la naturaleza casi intangible de la materia. El hecho de que los libros, la música y las películas estén disponibles fácilmente (y “de manera gratuita”) en Internet para poder descargarlos, elimina el aspecto tangible, el carácter físico de la pertenencia y el valor.
5. En respuesta a un anuncio contra la piratería en el que se comparaba el robo de derechos de autor con el robo de bolsos de mano, un joven de 15 años comentó lo siguiente:

No veo en qué se parecen el robo de un televisor o de un auto y el robo de una película. La comparación me ha parecido estúpida... Una película no es tan importante como un automóvil. En el anuncio se subraya la palabra película, lo que significa que, según ellos, es lo más importante. En realidad, no lo es.¹

En estudios realizados en 2008 se llegó a las conclusiones siguientes:

Impedir que los jóvenes se dediquen a la piratería supone todo un desafío. La piratería forma parte importante de sus vidas y es algo que no consideran necesariamente incorrecto. El hecho de que esté tan extendida entre sus amigos y dentro de su familia hace que el desafío sea aún mayor. A fin de que la prevención tenga éxito, los jóvenes tienen que comprender que su comportamiento es incorrecto. En la práctica, los jóvenes consideran que la piratería es un delito que no perjudica a nadie, sobre todo cuando ven

¹ Piracy - The Understanding and Experience of Pirated Films among Children and Teenagers in the United Kingdom – First movies for Film Education. 2008

que el sector tiene el dinero suficiente para absorber las pérdidas y, por lo tanto, no les parece tan mala como otras actividades delictivas.²

6. Por lo tanto, en una época en que niños y jóvenes creen que todo lo que aparece en Internet es gratuito, es de vital importancia que comprendan claramente en qué consisten los derechos de autor y los riesgos que pueden derivarse de su violación, no solamente para las grandes empresas y organizaciones, sino también para los creadores de las obras, ya se trate de música, libros u otros productos. Al tratar de llegar al máximo número posible de niños y jóvenes, reconocemos la importancia de los profesores en calidad de vehículos que nos llevan a los destinatarios elegidos. Sin embargo, hemos constatado que también es esencial señalar claramente a los profesores las cuestiones objeto de examen y las razones de su importancia. Con demasiada frecuencia se ha visto que los profesores mismos no dan importancia a las cuestiones de la piratería y los derechos de autor.

- *A pesar de que se reconoce que, en principio, piratear películas es algo censurable, la mayoría de los profesores consideraba que era una actividad en gran parte inocua, generalizada y aceptada socialmente.*

• *Los principales motivos para justificar esa conducta eran de índole económica, pues se consideraba que la industria cinematográfica ganaba tanto dinero que las pérdidas ocasionadas al no obtener ingresos de productos legítimos no causaban, al fin y al cabo, grandes perjuicios.*

• *También se consideraba que la industria cinematográfica era la responsable de esa situación debido a que cobraba un precio exagerado por los productos y a que no se había mantenido a la par de las novedades tecnológicas que permitían efectuar descargas generalizadas.*

• *Los profesores mencionaban que la copia ilegal de materiales educativos formaba parte inevitable de su trabajo. Si bien ese tipo de actividad estaba mucho más justificada que la piratería de películas comerciales, muchos pensaban que no podían condenar esta última sin reservas.*

- *Los profesores consideraban que la piratería de música y películas entre los más pequeños formaba parte de la vida cotidiana, y denominaban a sus estudiantes la "generación de las descargas". Dada la naturaleza endémica de la piratería de películas, se pensaba que los niños apenas llegaban a entender que se trataba de algo ilegal e incorrecto, y mucho menos las razones para considerarlo como tal.³*

7. De ese modo, nos enfrentamos a actitudes asumidas no solo por los jóvenes sino también por los profesores mismos.

B. ELABORACIÓN DE LOS RECURSOS

8. Los recursos educativos tienen por fin fomentar la sensibilización de los jóvenes acerca de la P.I. y el derecho de autor, así como ofrecer a los profesores la información básica necesaria para prestar apoyo a su docencia. Los materiales comprenden actividades educativas atractivas y accesibles en las que los jóvenes descubren los aspectos beneficiosos de la P.I. en lugar de prestar atención especialmente a las perspectivas negativas.

² Ibid.

³ Ibid.

9. A petición de la OMPI, se elaboraron cinco series distintas de recursos que abarcaban las edades comprendidas entre los 10 y los 15 años:

a) Grupo de edad de escuela primaria:

10-11 años: "Si las ideas fueran bombillas..."

b) Grupo de edad de escuela secundaria:

11-12 años: "Esa idea es mía"

12-13 años: "¡Es una falsificación!"

13-14 años: "Derechos para los artistas"

14-15 años: "¿Es gratis?"

10. Un conjunto de notas de los profesores acompaña a cada serie de recursos, que comprenden de cuatro a seis actividades relacionadas entre sí. Cada una de las secciones contiene una serie introductoria de recursos en la que se mezcla información y preguntas, junto con una serie de fichas para los estudiantes. Estos materiales sirven para estudiar una gama de cuestiones relativas a la toma de decisiones desde una perspectiva social, legal y moral, haciendo referencia a la era digital y a la propiedad intelectual. Este modelo se repite en todos los recursos y, en la medida de lo posible, las actividades se vinculan a las propias experiencias de los niños y los jóvenes.

11. A pesar de que los materiales están dirigidos a determinados grupos de edad, de la experiencia adquirida al producir materiales similares en el pasado se desprende que los profesores tomarán sus propias decisiones en lo que atañe al uso de los recursos; los que están destinados a los escolares de enseñanza primaria quizá se usen en cualquiera de los niveles de secundaria. Algunas actividades quizá se usen en un nivel de edad superior. Al haber elaborado los recursos de esa manera, damos a los profesores una flexibilidad total a la hora de utilizarlos.

12. En lugar de adoptar un enfoque didáctico, cada sección está concebida para formular preguntas, por ejemplo, ¿quién o qué influye en el comportamiento y en la toma de decisiones de cada uno? ¿Qué son la sociedad, la cultura y la comunidad? ¿Cuáles son las consecuencias legales, sociales y morales de una serie de actos? ¿Cómo han influido los cambios de la tecnología en la enseñanza y el aprendizaje, así como en el ocio y el entretenimiento?

13. La primera unidad didáctica de cada sección abarca principios básicos del derecho de autor y la P.I. La profundidad y complejidad de esas definiciones varía en función del grupo de edad al que están destinadas. Se da cuenta de la terminología básica y las lecciones pueden utilizarse como herramientas de enseñanza independientes o como parte de un plan de estudios en espiral que se enriquece a partir de lo aprendido en etapas anteriores.

14. Un aspecto esencial de la preparación consistió en la decisión concerniente a qué materias del plan de estudios se iban a tratar. En los estudios se puso de manifiesto que en las escuelas se utilizaban varias nomenclaturas distintas para denominar contenido similar. De ese modo, en varios países la ciudadanía aparece como educación cívica, social, moral, social-personal y educación sobre la salud y estudios sociales. En algunos países se utilizan planes de estudios intersectoriales para tratar varios temas como la identidad y la diversidad cultural, y la tecnología y los medios de comunicación. Como uno de los objetivos de los recursos es fomentar el debate, también se pueden utilizar en las clases de lengua materna para reforzar la expresión y la comprensión oral, así como la comprensión de textos. Por lo tanto, se trataba de abarcar el máximo número posible de materias del plan de estudios.

15. En la información básica dirigida a los profesores se planteaban cuestiones como la de la definición de los términos esenciales: ¿qué es la propiedad intelectual? La definición que ofrecemos es la siguiente: “La propiedad intelectual es toda nueva invención, historia, obra de arte o musical, película, informe, programa informático, baile, diseño o marca creados por una persona. La ley protege esas creaciones de distintas maneras: mediante las patentes (para las invenciones), el derecho de autor (y derechos conexos) para las obras creativas y las artes aplicadas, los derechos sobre los diseños para los diseños de productos y las marcas de fábrica o de comercio y de servicios para las marcas.”

16. En los recursos destinados a la escuela primaria (10-11 años), nos valemos de la idea de que la propiedad intelectual puede simbolizarse mediante una bombilla. Al centrarnos en el derecho de autor, hacemos que los niños participen en el proceso creativo de escribir guiones de cortometraje basados en la metáfora de la bombilla, para que reflexionen acerca de la P.I. Gracias a esta sencilla metáfora, aclaramos lo que significa el derecho de autor y ponemos de relieve algunos conceptos esenciales, como la originalidad, la atribución y la noción de pedir permiso para tener derecho a copiar una obra creativa.

17. En los recursos destinados a la escuela secundaria (11-15 años), alentamos a los estudiantes a examinar los factores en que se basa el comportamiento individual, así como a ir más allá de su propia experiencia para tener en cuenta puntos de vista alternativos. En “Esa idea es mía”, se exponen ante los estudiantes las ideas de elección y responsabilidad personales y se fomenta el debate sobre las distintas fuentes a las que recurren las personas para orientarse antes de actuar. A partir de estos principios, los estudiantes aprenden el concepto de propiedad intelectual y tienen que examinar las cuestiones relacionadas con la tarea de probar a quién pertenecen las ideas, los diseños y los conceptos.

18. En “¡Es una falsificación!” se invita a los estudiantes a considerar el significado de la palabra “falsificación” usada en una serie de contextos distintos. ¿Qué tipo de vínculos y connotaciones tiene esa palabra? ¿Cuál es la historia de esa palabra? ¿Cómo se relacionan entre sí los términos falsificación, marcas, productos falsificados, marcas de fábrica o de comercio y derecho de autor? Mediante una serie de casos hipotéticos y juegos de rol se insta a los jóvenes a que piensen en dónde se pueden comercializar los productos falsificados y en los problemas que pueden derivarse de esas transacciones. Al mencionar en las actividades estudios de casos en los que se infringen los derechos de P.I., se insta a los jóvenes a que debatan y reflexionen sobre las consecuencias éticas y legales de esas infracciones, prestando atención especial a los derechos de los trabajadores y los consumidores. Además de las actividades que fomentan el debate, también deseamos alentar la propia creatividad de los jóvenes y, por lo tanto, hemos incluido actividades como la planificación y la concepción de una campaña de sensibilización que subraye la función que desempeñan los trabajadores que fabrican esos productos.

19. En “Derechos para los artistas”, examinamos cuestiones respecto de las que los jóvenes deberían estar al tanto al descargar archivos digitales, por ejemplo, música, fotografías y películas, y los efectos que pueden tener las descargas ilegales en la comunidad creativa. Las actividades introductorias tienen como punto de partida la manera que tienen los jóvenes de entender el funcionamiento de las industrias creativas y el poder de la creatividad, haciendo hincapié en el sector digital. Posteriormente, mediante toda una gama de material original, se da a conocer más adecuadamente entre los jóvenes la manera en que se valora y se comercializa en sociedad la creatividad del sector digital. Tomando como base varios casos hipotéticos, se utilizan los juegos de rol para alentar a los jóvenes a pensar en la manera en que puede protegerse la creatividad individual en el sector digital, haciendo hincapié en el derecho de autor. Al mencionar en las actividades estudios de casos, se insta a los jóvenes a que debatan y reflexionen sobre las consecuencias éticas y legales para los consumidores y los artistas de las descargas ilegales de contenido digital. Nuevamente, al adoptar un enfoque creativo sobre las cuestiones vinculándolas a una serie de sitios web, se pide a los jóvenes que

utilicen sus conocimientos y lo aprendido en esa lección para crear un blog en el que se promueva el valor de la protección de los derechos de los artistas en Internet.

20. Estos temas se siguen examinando en “Es gratis”, sección en la que se insta a los estudiantes a pensar en las industrias creativas de sus propios países, así como desde una perspectiva internacional. ¿Cuál es la función de las industrias creativas? ¿Cómo puede valorarse la creatividad? ¿Cómo cambian las preferencias del consumidor en la era digital? ¿Cómo puede lograrse un equilibrio justo entre los intereses de los consumidores, los autores y las empresas a medida que la tecnología se adapta y evoluciona con el paso del tiempo?

21. Las cinco series de recursos han recibido un tratamiento estilístico coherente, pero diferenciado, de manera que su diseño resulte atractivo para los estudiantes.

C. CONCLUSIONES

22. Aunque la OMPI exigía que los recursos se presentaran en forma de documentos imprimibles, no pudo evitarse que los estudiantes y los profesores se vieran obligados a remitirse a una serie de recursos y anuncios contra la piratería disponibles en Internet. Conviene que en el futuro la OMPI estudie la posibilidad de elaborar algunos materiales de enseñanza interactivos y basados en Internet.

23. Quizá merezca la pena elaborar un formulario para formular comentarios en Internet a fin de evaluar la respuesta que reciben los materiales. Dado el formato actual, no sería tremendamente complicado modificar los recursos para tener en cuenta la experiencia acumulada.

24. En las primeras versiones de los materiales hubo problemas en relación con las diferencias existentes entre el derecho de autor, las patentes y las marcas. Conviene que en algún momento la OMPI elabore materiales de enseñanza en los que se examinen esos dos últimos elementos.

[Fin del documento]