

执法咨询委员会

第十届会议

2015年11月23日至25日，日内瓦

尊重版权——教育资源

撰稿：Ian Wall先生，*The Film Space*联合创始人兼董事总经理，大不列颠及北爱尔兰联合王国^{*}

摘要

在大韩民国文化体育观光部提供的资金协助下，WIPO 委托编拟有关尊重版权的教学材料。这些资料包括五套面向 10~15 岁年龄段的教学材料，将以在线和印刷方式提供。这些材料包括引人入胜、易于参与的学习活动，以提高年轻人对于版权的认识。每套资料都附有教师的笔记。这些材料可以用于探索大量涉及知识产权与数字世界的现代社会、法律和道德问题。根据制作这些材料的经验，我们建议，WIPO 可以考虑以基于网络、互动式教学材料的形式开发进一步的资源，而且关于专利与商标的补充资源也将是有益的。

^{*} 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表 WIPO 秘书处或成员国的观点。

一、背景

1. 创意和原创性体现出越来越多的经济、社会和文化意义，与此同时，数字技术的影响力和传播力在持续提高。技术的不断进步对于创意产业已经产生了实际影响：数字摄影、计算机辅助设计、mp3 技术以及“傻瓜”电影编辑套件都已经巨大地改变了创意产品制作与消费的方式。

2. 评论家已经指出，创意产品制作者与数字消费者的权利与责任之间的差异越来越大。所有权与隐私的问题，以及个人自由与内容控制的问题越来越多地见诸报端。政治、产业和消费者团体站在其自身立场辩论这些问题：使用者期望快捷并基本免费地获得任何及所有内容，而权利人可能想控制其内容被观看和使用的方式。由于这些问题越来越多地涌现，就这些辩论及其根源达成一种共识就变得至关重要。

3. 我们正是本着这种讨论和辩论的精神制定了这些教育资料，它们得到了 WIPO 在大韩民国文化体育观光部支持下的资助。

4. 任何有关知识产权的资料都应该将尊重的概念置于其核心，我们力求鼓励学生探索影响个人行为的各种因素，并超越其自身经验来考虑各种不同观点。其目的是引导学生对于创意活动及其与知识产权的联系有更多了解。然而，当不仅涉及到在过去几年已经广为流传的版权和一些反盗版信息，还要向年轻人解释知识产权和版权的概念时，一个关键问题就是相关主体近乎无形的特性。在互联网上很容易(并且“免费”)得到书籍、音乐和电影并进行下载这一事实，消除了所有权和价值的有形部分和实物感。

5. 作为看到一个反盗版广告(其中将偷窃版权与偷窃手袋或者汽车进行了比较)的反应，一个 15 岁的少年评论道：

我实在不明白偷一台电视与偷辆车和偷一部电影之间有什么相关性。我认为这广告有点蠢……电影并不真的和偷辆车一样重要。然后，他们强调了电影这个词，意思是他们认为电影是最重要的。它并不真的是最重要的¹。

2008 年开展的研究得出了以下结论：

阻止儿童参与盗版是一个挑战。这是他们生活中很大一部分，也是他们不觉得有什么错误的事。事实上，盗版是如此广泛，他们的同伴和家人都参与其中，这更加剧了挑战。为成功阻止盗版，儿童需要认识到他们正在做的事是错误的。他们觉得盗版是一种无害的犯罪，尤其是其认为产业有钱到足以消化任何损失，因此并没有其他犯罪活动那么罪恶²。

6. 因此，在儿童和年轻人认为互联网上出现的任何东西都是免费的情况下，确保其对于版权以及侵犯版权有清楚的认识是极端重要的，即侵犯版权不仅可以给大公司和组织带来风险，也可以给作品——比如音乐、电影、书籍或其他艺术产物——的创作者带来风险。为了努力延伸到尽可能多的儿童和年轻人，我们将教师视作接近目标受众的重要渠道。然而，我们发现，向教师明确交待正在应对的问题和为什么这些问题是很重要的，也是至关重要的。司空见惯的是，教师们自己都不关心盗版和版权的问题。在同一个研究中，教师的态度表现出了一种对于知识产权非常放任的态度。

¹ 2008 年，盗版——联合王国的儿童和青少年对于盗版电影的理解和经验——用于电影教育的首套影片。

² 同上。

- 大多数教师认为电影盗版基本上是无害的、广泛的和得到社会接受的。
 - 主要的理由是经济原因，产业看起来赚了这么多钱，因此损失掉合法产品的成本实际上没有造成很大损害。
 - 也有人认为，产业已经因产品价格过高和未能跟上促成广泛下载的技术发展而自己为这种危机买单了。
 - 教师们将非法复制教学材料视作其工作不可避免的一部分。虽然这与商业性电影盗版相比要更合理得多，它确实导致很多人认为其不能完全发自内心地谴责后者。
- 教师们认为，在儿童中进行的电影与音乐盗版是日常生活普通的一部分，并将他们的学生称作“下载的一代”。鉴于这种观点的流行，看起来很少有儿童认识到电影盗版实际上是违法和错误的，更谈不上这为什么可能成为一个问题。³

7. 因此，我们面临的是不仅要应对年轻人的态度，还要应对教师们自身的态度。

二、资料的制定

8. 这些教学资料的目的是提高年轻人对于知识产权和版权的认识，并为教师提供必要的背景信息以帮助其教学。这些材料包括引人入胜、易于参与的学习活动，年轻人可以从中探索知识产权的益处，而不仅是简单地关注负面观点。

9. 应 WIPO 要求，分别制作了针对 10~15 岁年龄段的五套资料：

- 1) 小学年龄组：
 - 10~11 岁：“如果想法是真的电灯泡……”
- 2) 中学年龄组：
 - 11~12 岁：“这是我的想法”
 - 12~13 岁：“这是个假货！”
 - 13~14 岁：“艺术家的权利”
 - 14~15 岁：“这是免费的吗？”

10. 每套资料附带一套教师笔记，其中包括一套含有四至六个相互联系的活动的资料。每一部分包含一套信息和问题相结合的介绍性资料，以及一系列学生作业。这些材料可被用于探索涉及与数字时代和知识产权有关的社会、法律、道德决策的一系列问题。所有资料都采取了这一模式，并尽可能地配以儿童和年轻人自己的经验。

11. 虽然我们针对的是特定年龄群体，以往制作类似材料的经验显示出教师将自己决定在哪儿使用一份资料。我们针对小学年龄儿童的材料可能正好被用于中学阶段的学生。某些活动可能被用于更高年龄段。根据我们构造这些资料的方式，我们使教师能够完全灵活地使用这些资料。

³ 同上。

12. 每一部分被设计来提出问题，而不是采取一种说教的方式，例如，谁或者什么影响了个人的行为和决策？社会、文化和社区是什么？一系列行动的法律、社会和道德后果是什么？技术变革怎样影响了教育和学习，以及休闲和娱乐？

13. 每个单元的第二个课程计划涵盖有关版权和知识产权的基本原则。这些概念的深度和复杂程度依目标年龄段而变。其中包括基本术语，而且这些课程可以被用作独立的教学工具，或者作为以从较早阶段提前学习为基础不断深入的课程。

14. 制定这些资料的一个关键方面是作出要针对哪些课程领域的决定。研究显示，各个学校对于相似的主题内容使用了各种不同的命名方式。因此，举例来说，公民权利，在不同国家作为公民、社会教育、道德教育、个人社会与健康教育和社会研究出现。一些国家对很多主题提供交叉课程的方式，例如身份与文化多样性，以及技术与媒体。由于这些资料的目标之一是促进辩论，它们也可以被用于母语课程，以帮助提高口语和听力，以及对字句的理解。因此，我们在寻找尽可能多的不同课程领域作为目标。

15. 针对教师的背景信息提出了诸如界定关键术语这样的问题，如：什么是知识产权？我们提供的定义是：“知识产权是由人创造的任何新发明、故事、艺术或音乐、电影、报道、计算机软件、舞蹈、外观设计或品牌。法律以不同方式保护这些创造：专利(针对发明)，针对创意作品和实用艺术的版权(及相关权)，针对产品外观设计的工业品外观设计权，以及针对品牌的商标。”

16. 在小学资料(10~11岁)中，我们使用了知识产权可以简化为一个电灯泡这一想法。针对版权，我们让儿童参与编写基于灯泡这一比喻的短篇电影剧本的创作过程，以引导他们对知识产权进行思考。利用这种简单的比喻，我们阐明了版权意味着什么，并确定了一些重要的概念，如原创性、权属，以及为复制一件创意作品的权利要求许可的观念。

17. 在中学资料(11~15岁)中，我们鼓励学生去探索影响个人行为的因素，并超越其自身经验考虑不同的观点。在“这是我的想法”中，向学生介绍了个人选择和个人责任的观点，并激发了有关个人可能借鉴的对其行为造成影响的指导资源的讨论。以此延伸，向学生介绍了知识产权的概念，并要求他们研究涉及证明想法、设计和概念的所有权的问题。

18. “这是个假货”请学生考虑在众多不同背景中，“假货”这个词的意思。这个词有什么关联和内涵？这个词的历史是什么？假货、品牌、假冒品、商标和版权这些定义之间有什么联系？一系列场景和角色扮演活动鼓励年轻人考虑假冒货品可能在哪儿被交易，以及这种交易可能引起的问题。以知识产权被侵权的案例研究作为参考，这些活动鼓励年轻人讨论并思考这些侵权行为的法律和道德影响，并特别侧重于工人和消费者的权利。除了激发辩论的这些活动，我们还希望鼓励年轻人自己的创意，并因此纳入了一些活动，例如策划和设计一个宣传活动，其中要突出制造产品的工人的作用。

19. “在艺术家的权利”中，我们关注年轻人在下载数字文档，包括音乐、静态影像和电影时应该认识到的问题，以及违法下载对于创意产业的影响。介绍性活动使年轻人建立了对于创意产业和创意的力量的理解，并特别关注于数字领域。其后，使用一系列源材料，这些活动扩展了年轻人对于数字领域中的创意在社会中如何被估值和交易的认识。基于一系列场景，角色扮演活动鼓励年轻人思考个人的创意在数字领域如何能够得到保护，并特别关注于版权。以案例研究作为参考，这些活动鼓励年轻人讨论和思考违法下载数字内容的法律和道德影响。同样地，为以创造性的方式阐述与一系列网站有关的问题，年轻人被要求将其从这个单元得到的知识和认识汇总在一起创建一个博客站点，以提高在网上保护艺术家权利的价值。

20. 这些主题在“这是免费的吗”中进行了进一步的探索，鼓励学生在思考本国创意产业的同时，也从国际视角进行思考。创意产业的作用是什么？如何对创意估值？数字时代消费者的选择在如何进行改变？如何能够随着技术调整和改变在消费者、作者和企业的利益之间取得适当的平衡？

21. 这五套资料在风格上保持了一致，但是有所区别，进行了设计处理以吸引学生的眼球。

三、结论

22. 虽然 WIPO 要求这些资料作为印刷文件提供，但不可避免地要要求学生和教师以大量网络资源和反盗版广告作为参考。将来，WIPO 可以考虑制作一些基于网络、互动式的教学材料。

23. 制作一个在线反馈表格，以便收集对于这些材料的反馈，这可能是值得的。鉴于这些材料目前的形式，对这些资料进行修改以将经验吸收进来将不会太成问题。

24. 在这些材料的早期草稿中包括涉及版权、专利与商标的区别的问题。WIPO 可以适时考虑开发侧重于后两点的教学材料。

[文件完]