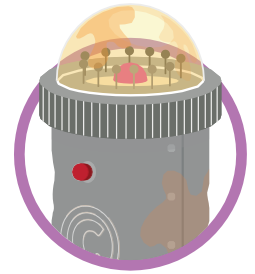


I upphovsrättens spår

Upprättat av: Marjukka Peltonen



Rymningsspel om upphovsrätten

Anvisningar för läraren

Lämpar sig för: högstadiet, gymnasiet, yrkesutbildning

Spelets mål:

- Att lära sig förstå och respektera upphovsrätten
- Att stärka och utveckla färdigheterna i grupparbete och växelverkan
- Att uppmuntra till mångsidig datasökning och användning av informationskällor
- Att utveckla färdigheterna i att söka information och använda olika söktjänster och databaser

Längden: Ca 45-60 min + förberedelser ca 15 min

Förberedelser inför spelet

Färdiga kopior av uppgiftspapper ([från den här länken](#)) och svarsblad ([från den här länken](#)).

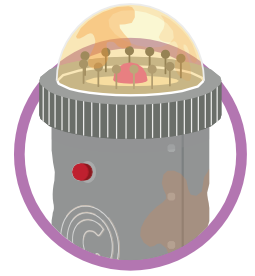
Reservera apparater så att alla grupper (2-4 personer) kan använda internet.

Uppsatta uppgifter på rummets väggar. Lägg fram uppgifterna på olika platser i rummet så att flera i gruppen kan bekanta sig med en uppgift samtidigt.

För att skapa stämning kan man också använda annan rekvisita såsom böcker, tidningar, bilder av konstverk, gamla LP- eller CD-skivor, VHS-kassetter eller DVD-skivor, C-kassetter, lösa sidor ur gamla böcker och tidningar etc



I upphovsrättens spår



Spelning

Läraren läser bakgrundsberättelsen för grupperna (5 min)

Bakgrundsberättelse

Vi lever i år 2070. Världen respekterar inte längre kreativa upphovsmäns rätt att få ersättning för sitt arbete. Filmernas och streamarnas berättelser formas av sponsorernas agendor. Varje bildkonstnärligt verk är en reklamannons. Man kan inte spela ett spel utan att beställaren försöker påverka spelarens sätt att se och uppleva världen.

En liten hemlig förening för kreativa upphovsmän har fått reda på att det ännu på 2020-talet fanns ett fungerande, om än lite komplicerat system, som gav konstnärer möjlighet att få en rättvis ersättning för sitt arbete. Man kunde berätta historier om sitt liv och lägga fram sina tolkningar av världen med konstens hjälp, utan att behöva tänka på sponsorernas mål för reklamens effektivitet.

Denna hemliga förening är ni i klass _____.

*Det sägs att det någonstans i nätets gömmor ännu finns en webbplats som heter kopiraittila.fi, där man kan lära sig om upphovsrätten. Där kanske det finns svar. Ert mål är att öppna den **tidskapsel** som är gömd under golvet i högstadieskolans / gymnasieskolans / yrkesskolans klassrum.*

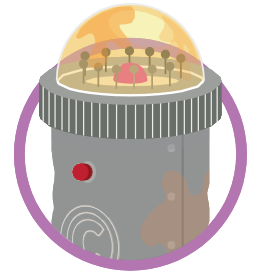
Er uppgift är att hitta den hemliga koden som öppnar tidskapseln och återställer förutsättningarna för de kreativa branscherna.

Arbeta gärna i grupper på 2-4 personer för att hålla ert arbete hemligt för utomstående. I klassrummet finns ledtrådar som hjälper er att lösa den hemliga uppgiften. Gå runt i rummet i grupperna för att leta efter ledtrådarna. När ni tror att ni har löst koden, testa om tidskapseln öppnas.

Visa visa en bild av tidskapseln för klassen under golvet i klassernas 8-9 / gymnasieskolans / yrkesskolans klassrum eller låta eleverna själva hitta tidskapseln i Kopiraittila.



I upphovsrättens spår



Lösning av uppgifterna i grupperna (30-40 min)

Berätta, att till slut diskuterar man upphovsrätten tillsammans. De grupper som hunnit bli färdiga kan förbereda sig för den avslutande diskussionen genom att diskutera diskussionsfrågorna inom gruppen.

Det är meningen att eleverna själva ska upptäcka idén med uppgiften. Ge ledtrådar endast om de inte kommer vidare med uppgiften. Eleverna kan anteckna de rätta koderna på [utskrivna kodlappar](#) och sedan testa dem i tidskapselns rutfält. Man kan också samla koderna direkt i tidskapselns rutfält på den egna apparaten. Utskrivna uppgiftslappar underlättar spelet. Man kan också spela spelet utan dessa lappar och bara lägga fram anteckningspapper och pennor.

Uppmuntra och ge ledtrådar om gruppen inte kommer vidare.

Avslutande diskussion (15 min)

Ge grupperna en eller flera frågor och be dem att med frågornas hjälp diskutera hur dagens verklighet ser ut när det gäller upphovsrätt och kreativt arbete.

När hela klassen är klar, håll en gemensam avslutande diskussion om frågorna och relaterade teman.

Du kan skriva ut diskussionsfrågorna från [denna länk](#).

Diskussionsfrågor och perspective på frågorna för läraren:

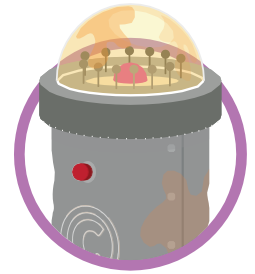
1. Vad behöver man upphovsrätten till?

Upphovsrätten säkerställer att kreativa upphovsmän får bestämma hur och var deras verk får användas och publiceras. Exempelvis om exemplar ska framställas av verket (böcker, skivor, filmer, affischer, tavlor, skulpturer etc.), om de ska publiceras på nätet eller om det ska förevisas offentligt.

Upphovsrätten gör det möjligt att leva på kreativt arbete. Om de kreativa upphovsmännen inte kunde skaffa sig en utkomst genom sitt arbete skulle det inte skapas några filmer, musikstycken, böcker eller datorspel. Konstnären, musikern, koreografen, fotografen, författaren, kompositören osv. har lagt ned mycket tid på att skapa verket och gör det för att tjäna sitt uppehälle. Upphovs-mannen kan också välja att göra sitt verk tillgängligt för fri användning.



I upphovsrättens spår



2. Fundera över situationer där du själv skulle dra fördel av det skydd som upphovsrätten erbjuder. Är du själv intresserad av något kreativt arbete?

Även du kan få skydd av upphovsrätten för det arbete som du utför, ditt kreativa verk. Upphovsrätten uppstår automatiskt, utan registrering. Om du exempelvis skapar musik, fotograferar, tecknar eller skriver krävs ditt tillstånd för att andra ska få använda dina verk. Ingen kan utnyttja dina verk kommersiellt utan ditt tillstånd eller använda dem i sådana sammanhang som du inte accepterar.

3. Varför behövs konst? Hur skulle det påverka dig och ditt liv om det inte fanns böcker, tidningar, musik, filmer eller datorspel?

Det finns inte bara ett rätt eller fel svar på den här frågan. Var och en av oss upplever kulturen och behovet av den på olika sätt. Man kan tillsammans fundera på om livet exempelvis skulle vara tråkigare om det inte fanns musik, filmer och böcker. Vilka känslor eller tankar väcker musik, böcker, konst och kultur? Hur påverkar konst eller litteratur exempelvis bildningen? Hur skulle olika verk komma till om upphovsmännen inte fick lön för sitt arbete och inte kunde leva på kreativt arbete?

4. Varför är musik, filmer, böcker, fotografier etc. inte alltid fritt tillgängliga? Och varför finns det å andra sidan vissa som vill dela sina verk för fritt bruk exempelvis med Creative Commons-licenser?

Kreativa upphovsmän får inkomster från flera olika källor. I de flesta fall får upphovsmännen sin ersättning först när verken säljs eller används. Att skapa ett verk, till exempel skriva en bok, göra en film eller komponera musik, kan ta flera år, och under den tiden får upphovsmannen ofta ingen lön.

Upphovsrättsersättningarna är de kreativa upphovsmännens lön. Upphovsrättsersättningar betalas ut exempelvis när musik spelas och framförs i radio, på tv, på konserter och på restauranger, när film visas på bio och pjäser på teatrar, när böcker säljs och lånas ut etc. Upphovsrättsersättning betalas också ut för kopiering av böcker, tidningar och andra upphovsrättsskyddade verk.

Å andra sidan finns det upphovsmän som vill att alla fritt ska få använda deras verk och som inte vill ha ersättningar, men som vill bli omnämnda som upphovsman. Yrkespersoner inom kreativa branscher delar oftast inte sitt arbete med Creative Commons-licens, eftersom de då inte skulle få någon utkomst.

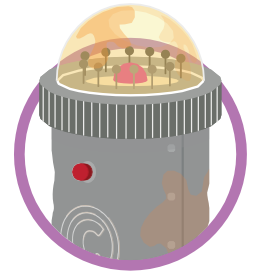
5. Hur gör du själv för att stöda ditt favoritband?

Tonsättare, textförfattare, arrangörer, sångare, musiker och band samt andra kreativa upphovsmän och utövande konstnärer får lön när deras verk säljs och används. Den som skrivit en sång får exempelvis ersättning när sången framförs, säljs som inspelning, spelas i radio eller streamingtjänster eller används i en film, en tv-serie eller kanske en reklamfilm.

Du kan genom egna val bidra till att kreativa upphovsmän och utövande konstnärer får ersättning för sitt arbete. Om man använder olagliga tjänster eller delar andras verk utan tillstånd får upphovsmännen ingen ersättning. Genom att välja lagliga tjänster och köpa musik som skivor eller musikfiler stöder du också ditt favoritband eller din favoritartist och upphovsmännen till musiken.



I upphovsrättens spår



Tips till läraren gällande uppgifterna

Den första uppgiften: Fotografier

Det finns fotografier i klassrummet. Titta närmare på dem.

Källhänvisningen berättar varifrån bilden kommer. Är bilden tillförlitlig? Anknyter bilden till ditt tema eller den händelse som du berättar om? Har du rätt att använda bilden?

Studera noggrant vad som händer på bilderna. Vilken bildtext och källhänvisning är korrekt? Anteckna den kod som finns under den korrekta bildtexten. När du tror att du har löst alla bilder och hittat koden, skriv in den i telefonens eller pekplattans webbläsare och se om du kommer vidare.

Tips för läraren: Koderna skrivs efter webbadressen kopiraattila.fi/

Grön kod för tidskapseln: Hänga gubbe

När koden från bilduppgiften är rätt öppnas hänga gubbe-spelet. Genom hänga gubbe-spelet får du en del av den kod som behövs för att öppna tidskapseln.

Placera uppgiftslapparna för Fotografier och Hänga gubbe nära varandra.

Orange kod för tidskapseln: I ordträsket

I varje förklaring saknas ett ord. Det saknade ordet hittas i Kopiraattilas ordlista. De saknade orden eller deras första bokstäver bildar en bit av koden.

Blå kod för tidskapseln: Lyssna på upphovsmannen

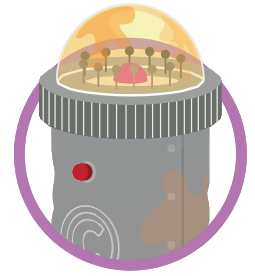
Vad berättar det tidiga 2000-talets serietecknare om? Lyssna på videon och fyll i serietecknarnas korta budskap om vad som inspirerar dem i det kreativa arbetet.

Röd kod för tidskapseln: Rätt eller fel

På väggarna i klassrummet finns påståenden som är korrekta eller felaktiga. Svaren ger en kod med fyra tecken, som är en del av den kod som öppnar tidskapseln (rätt = R och fel = F).



I upphovsrättens spår



Turkos kod för tidskapseln: Upphovsrechtsorganisationerna representerar de kreativa branscherna

Upphovsrechtsorganisationerna och deras uppgifter finns på väggen. Kodbokstäverna vid de korrekta linjerna är en del av koden till tidskapseln.

Slutord för tidskapseln och rymningsspelet

När gruppen anger rätt kod i tidskapseln öppnas texten:

LYSANDE!

Du har framgångsrikt börjat bekanta dig med upphovsrätten. Du klarade spelet och lyckades öppna tidskapseln. Det är möjligt att just er hemliga grupp i framtiden lyckas slå vakt om de kreativa upphovsmännens möjligheter att leva på sitt arbete. Upphovsrechtsställningarna är de kreativa upphovsmännens lön.

När du stänger rutan kommer du tillbaka till nutiden. Hämta en tilläggsuppgift av läraren.

Kod för tidskapseln

Grön: UFAN

Blå: NGRKEB

Turkos: SBHEFCT

Orange: OKOMO

Röd: RFFR

