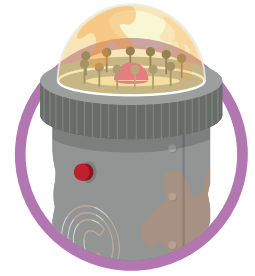


# I upphovsrättens spår

Upprättat av: Marjukka Peltonen



## Rymningsspel om upphovsrätten – anvisningar för läraren

Tänk om det inte fanns någon upphovsrätt och ingen värdesatte de kreativa upphovsmännens arbete? Förbered rymningsspelet I upphovsrättens spår i din klass och hitta koden till tidskapseln i små grupper av hemliga agenter.

**Lämpar sig för:** högstadiet, gymnasiet, yrkesutbildning

IT-kunskap, multilitteracitet, informationssökningsfärdigheter samt förståelse och respekt för upphovsrättens grunder hör till målen och innehållet i grunderna för läroplanen. Projektet kan genomföras som ett samarbete mellan olika läroämnen. Projektet lämpar sig särskilt bra inom datateknik, modersmål och litteratur, samhällslära eller historia. Projektet anknyter till mångsidig kompetens (K4 och K5).

## 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



# I upphovsrättens spår



## Förberedelser inför spelet

### Tillbehör

Färdiga kopior av bilder och uppgiftspapper.

Apparater så att alla grupper kan använda internet.

Uppgifter uppsatta på rummets väggar.

Eventuell annan rekvisita.

### Tidsplan

Förberedelser innan gruppen kommer in i klassrummet, ca 15 min.

Inledning, bakgrundsberättelse, 5 min.

Lösning av uppgifterna i grupperna, 30–40 min.

Avslutande diskussion, 15 min.

## Anvisningar för spelledaren

- Lägg fram uppgifterna på olika platser i rummet så att hela 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. Rekvisitan fungerar också som villospår, som ofta används i rymningsspel. Extra föremål gör spelet svårare, men kan också leda till att det tar längre tid.
- Försök först göra uppgifterna på egen hand.
- Uppgifterna görs i grupper på 2–4 personer.
- Börja med att läsa bakgrundsberättelsen för grupperna.
- Därefter får alla grupper börja lösa uppgifterna. Varje uppgift ger en del av koden. Uppgifterna kan göras i vilken ordning som helst.
- Uppmuntra och ge ledtrådar om gruppen inte kommer vidare.
- De grupper som hunnit bli färdiga kan förbereda sig för den avslutande diskussionen genom att diskutera diskussionsfrågorna inom gruppen.
- Till slut diskuterar man upphovsrätten tillsammans.



# I upphovsrättens spår



## 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](http://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.



# I upphovsrättens spår



## Tips till läraren gällande uppgifterna

Du kan visa en bild av tidskapseln för klassen eller låta eleverna själva hitta tidskapseln i Kopiraittila.

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.

## 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.

## 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.



# I upphovsrättens spår



## Orange kod för tidskapseln: I ordträsket

I varje förklaring saknas ett ord. Det saknade ordet hittas i Kopiraittilas 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).

## Turkos kod för tidskapseln: Upphovsrättsorganisationerna representerar de kreativa branscherna

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



# I upphovsrättens spår



## 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. Upphovsrättsersättningarna är de kreativa upphovsmännens lön.*

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

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.

## Diskussionsfrågor

1. Vad behöver man upphovsrätten till?
2. I vilka situationer kan du själv dra fördel av det skydd som upphovsrätten erbjuder. Är du själv intresserad av något kreativt arbete?
3. Varför behövs konst? Hur skulle det påverka dig och ditt liv om det inte fanns böcker, tidningar, musik, filmer eller datorspel?
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?
5. Hur gör du själv för att stöda ditt favoritband?



# I upphovsrättens spår



## Perspektiv 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. Upphovsmannen kan också välja att göra sitt verk tillgängligt för fri användning.

### 2. I vilka situationer kan du själv 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?



# I upphovsrättens spår



## 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.

### Kod för tidskapseln

**Grön:** UFAN

**Orange:** OKOMO

**Blå:** NGRKEB

**Röd:** RFFR

**Turkos:** SBHEFCT

