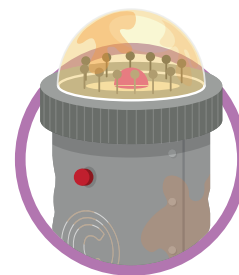


Egile-eskubideen atzetik



Egilea: Marjukka Peltonen

Egile-eskubideei buruzko ihes-jokoa - Irakaslearentzako jarraibideak

Zer gertatuko litzateke ez balego egile-eskubiderik eta inork ez balu errespetatuko sormen-sektoreko profesionalen lana? Erabili *Egile-eskubideen atzetik* ihes-jokoa gelan eta atera daitezela agente sekretuen talde txikitari, denbora-kapsularen kodea ebaztera.

Honako hauetarako egokia: DBH, Batxilergoa eta Lanbide Heziketa

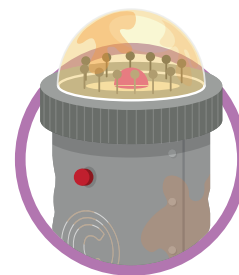
Ikasketa-planen oinarrien helburu eta edukien artean daude informazioaren eta komunikazioaren teknologietako trebetasunak, multialfabetizazioa, informazioa bilatzeko trebetasunak eta egile-eskubideen printzipioak ulertu eta errespetatzea. Proiektuan, taldean lan egin daiteke zenbait irakasgairaren artean. Proiektua oso egokia da, zehazki, informatika, hizkuntza eta literatura, gizarte zientziak eta historia irakasgaietarako. Proiektuak ezagutza-sorta zabalarekin du zerikusia.

Helburuak:

- Egile-eskubideak ulertzen eta errespetatzen ikastea.
- Interakziorako eta taldean lan egiteko trebetasunak sustatu eta hobetzea.
- Ikasleak gidatzea informazio dibertsifikatua bilatzen dutenean eta informazio-iturriak modu askotara erabiltzen dituztenean.
- Informazioa bilatzeko trebetasunak eta bilaketa-zerbitzu eta datu-baseen aplikazioa sustatzea.



Egile-eskubideen atzetik



Prestaketa

Osagarriak

Ataza-dokumentuen eta irudien kopiak prestatzea.
Talde bakoitza internetera sartuko den gailuak.
Atazak gelako hormetan jartzea.
Beste osagarri batzuk izateko aukera.

Programa

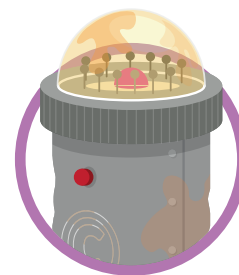
Prestaketak, gelara iritsi aurretik, 15 min inguru.
Hasiera, hondo-istorioa, 5 min.
Atazak taldetan ebatzea, 30-40 min.
Azken eztabaida, 15 min.

Jokoaren zuzendariarentzako jarraibideak

- Jarri atazak agerian dagozkien taldeetan, gelako toki desberdinetan, aldi berean talde gehiagok ere azter ditzaten.
- Giroa sortzeko beste osagarri batzuk ere eraman ditzakezu: liburuak, aldizkariak, artelanak, LP/CD disko zaharrak, VHS/DVD zintak, kaseteak, aldizkari edo liburu zaharren orri solteak eta abar. Osagarriek distraitzeko balio dute, eta halakoak asko erabiltzen dira ihes-jokoetan. Osagarri gehigarriek jokoa zailtzen dute, baina moteldu ere egin dezakete.
- Egin atazak zuk lehendabizi.
- Atazak 2-4 pertsonako taldetan ebatzen dira.
- Lehendabizi, irakurri hondo-istorioa taldeei.
- Ondoren, talde bakoitzak enigmak ebatziko ditu. Enigma bakoitzerako, soluzioaren kodearen zati bat jasoko dute. Atazak edozein ordenatan egin daitezke.
- Amaitzea lortzen duten taldeak azken eztabaidarako prestatuko dira, eta beren taldean eztabaidatzeko gaiak pentsatuko dituzte.
- Azkenik, egile-eskubideei buruz eztabaidatuko dute elkarrekin.



Egile-eskubideen atzetik



Hondo-istorioa

2070. urtean bizi gara. Munduak jada ez ditu errespetatzen lan sortzaileen egileek beren lanarengatik ordaina jasotzea dakarten eskubideak. Babesleen agendek zehazten dituzte filmen eta zuzeneko transmisioen istorioak. Artelan bakoitza iragarki bat da. Ezin da inolako jokotan aritu, jokoaren harpideduna jokalaria mundua ikusi eta esperimentatzen duen moduan eragiten saiatu gabe.

Egile sortzaileen sozietate sekretu txiki batek jakin du 2020ko hamarkadan sistema bat zegoela, funtzionatzen zuena, nahiz eta agian zerbait konplexua izan, eta sistema horrek aukera ematen zuela sortzaileek egiten zuten lanaren truke bidezko ordaina jasotzeko. Bizitza-istorioak konta zitezkeen, eta munduari buruzko norberaren interpretazioak artearen bidez aditzera eman zitezkeen, babesleak iragarkiak zirraragarriak izan zitezkeen ezarritako helburuak kontuan hartu gabe.

Sozietate sekretu txiki hori zuek zarete, gelako ikasleak.

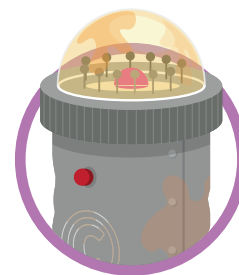
Esaten da auladerechodeautor.org webgunea, egile-eskubideei buruzko ezagutzak irakasten dituen, oraindik antzinako sarearen bihotzean dagoela nonbait. Erantzunak han egon litezke. Zuen helburua Egile Eskubideen Ikasgelako Lanbide Heziketako/Batxilergoko espazioan edo DBHko azken ikasturteetako gelan lurrean dagoen **denbora-kapsula** irekitzea da.

Zuen lana denbora-kapsula irekitzeko kode sekretua ebaztea eta sorkuntza-sektorearen bizi-baldintzak berrezartzea da.

2-4 pertsonako taldeetan lan egitea komeni da, zuen lana sudurluzeetatik salbu mantentzeko. Gure gelan pista batzuk agertu dira, misio sekretua ebazten laguntzeko. Zatitu espazioa zeuen taldeetan, pistak bilatzeko.



Egile-eskubideen atzetik



Atazei buruzko irakaslearentzako aholkuak

Gelan denbora-kapsularen irudi bat erakuts daiteke, edo ikasleei beren kabuz bilatzen utzi, Egile Eskubideen Ikasgelan.

Helburua atazaren ideia ulertzea da. Aurrera egin ezin badute bakarrik eman pistak ikasleei.

Ikasleek inprimatzeko kode-orrietan idatz ditzakete kode zuzenak eta, azkenik, kodeak denbora-kapsularen laukietan proba ditzakete. Kodeak denbora-kapsularen laukietan ere zuzenean jaso daitezke gailuarekin berarekin. Inprimatutako atazen orriei esker, jokia askoz errazagoa da. Orririk gabe ere joka daiteke, ohar itsasgarri hutsak eta bolalumak begi-bistan jarritz.

Lehen enigma: Argazkiak

Gelan argazki batzuk agertu dira. Aztertu gertuagotik.

Erabilitako irudiaren iturriak aipatzean, jatorria jakinarazten da. Argazkia fidagarria da? Harremana du zure gaiarekin edo kontatzen den gertaerarekin? Baduzu erabiltzeko eskubiderik?

Aztertu arretaz zer gertatzen den irudietan. Zer argazki-oin eta iturri-aipu dira zuzenak? Idatzi zuzena dela uste duzun argazki-oinaren azpiko kodea. Uste duzunean irudi guztiak ebatzi dituzula eta kodea deszifratu duzula, idatzi kodea zure mugikorreko/tabletako nabigatzailean, eta egiaztatu ea jarrai dezakezun.

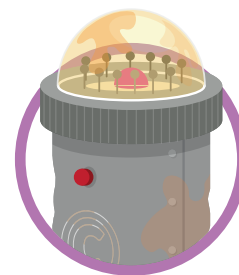
Denbora-kapsulako kode berdearen zatia: urkatuaren jokia

Irudiaren atazarako kodea egokia denean, urkatuaren jokia irekitzen da mugikorrean/tabletan. Urkatuaren jokoarekin denbora-kapsula irekitzeko beharrezkoa den kodearen zati bat ebazten da.

Urkatuaren jokoaren eta argazkien orriak elkarrengandik oso gertu jarri.



Egile-eskubideen atzetik



Denbora-kapsulako kode laranjaen zatia: Hitzen lur zingiratsuak

Hitz bat falta da azalpen bakoitzean. Falta den hitza aurkitu behar duzu Egile Eskubideen Ikasgelako hiztegia irakurriz. Falta diren hitzek edo horien inizialek azken kodearen zati bat sortzen dute.

Denbora-kapsulako kode urdinaren zatia: entzun egileari

Zer kontaktzen dute XXI. mendearen hasierako komiki-sortzaileek? Entzun bideoa, eta osatu komiki-sortzaileen mezu laburra, lan sortzailean zerk bultzatzen dituen azaltzen duteneko.

Denbora-kapsulako kode gorriaren zatia: zuzena ala okerra

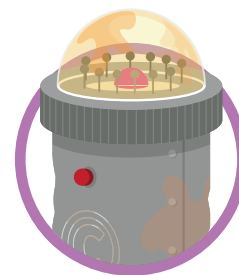
Gelako horman, zuzenak edo okerrak diren baieztapenak daude. Erantzunen arabera, lau karaktereko kode bat sortzen da, eta hori denbora-kapsula irekitzeko kodearen zati da (zuzena = Z eta okerra = O).

Denbora-kapsulako kode turkesaren zatia: jabetza intelektualeko eskubideak kudeatzen dituzten erakundeek sektore sortzailea sustatzen dute

Horman, jabetza intelektualeko eskubideak eta haien funtzioak kudeatzen dituzten erakundeak daude. Lerro zuzenetako kode-letrak denbora-kapsularen kodeko zati dira.



Egile-eskubideen atzetik



Ihes-jokoaren eta denbora-kapsularen amaiera

Taldeak denbora-kapsularen kodea behar bezala ebatzen duenean, honako testu hau agertzen da:

BIKAIN!

Egile-eskubideei buruz trebatzen hasi zara, ohorezko matrikularekin. Denbora-kapsula ireki duzu eta jokoak deszifratu da. Beharbada, zuen sozietate sekretua arduratuko da langile sortzaileen baldintzez, etorkizunean beren lanetik bizi ahal izan daitezten. Egile-eskubideengatiko konpentsazioak lan sortzaileen egileek beren lanarengatik jasotzen duten soldata dira.

Pantaila ixtean, gaurko egunera itzuliko zara. Eskatu beste ataza bat irakasleari.

Egin taldeei galdera bat edo batzuk, eta eskatu elkarrekin pentsa dezaten zein den egungo errealitatea egile-eskubideei eta lan sortzaileari dagokionez.

Gela guztiak amaitu duenean, azken eztabaida bat egin dezakezue denon artean, galderari eta haiekin erlaxionatutako gaiari buruz.

Eztabaidarako galderak

1. Zertarako behar dira egile-eskubideak?
2. Pentsatu egile-eskubideek eskaintzen duten babesaren onuradun izan zitezkeen egoeretan. Gustatuko litzaizuke lan sortzailearen bat egitea?
3. Zertarako behar da artea? Zer efektu izango lituzke zugar eta zure bizitzan munduan libururik, aldizkaririk, musikaririk, filmirik edo bideo-jokorik ez egoteak?
4. Zergatik ezin dira askatasunez erabili musika, film, liburu, argazki... guztiak? Bestalde, zergatik pertsona batzuek beren lana askatasunez partekatu nahi dute, erabil dadin, adibidez, Creative Commons lizentzia batekin?
5. Zure kasuan, zer egiten duzu zure talde gogokoena aurrera egin dezan?



Egile-eskubideen atzetik



Irakaslearentzako galderen ikuspegiak:

1. Zertarako behar dira egile-eskubideak?

Egile-eskubideek bermatzen dute lan sortzaile baten egileak erabaki ahal izatea bere lana nola eta non erabil eta argitara daitekeen. Adibidez, bere lanaren kopiak edo aleak egiten diren (liburuak, diskoak, filmak, posterrak, koadroak, eskulturak eta abar), edo lana Interneten argitaratzen den edo jendaurrean antzezten den.

Egile-eskubideek bermatzen dute lan sortzaileari esker bizi eta bizimodua atera ahal izatea. Filmak, musika, liburuak eta bideo-jokoak ez dira sortzen industria sortzaileko egileek ezin badute beren lanarekin bizimodua atera. Artistek, musikariek, koreografoek, argazkilariek, idazleek, itzultzaileek, konpositoreek eta abarrek denbora asko eman dute lan bat sortzen, eta bizimodua ateratzeko egiten dute. Nahi badu, egileak sortu duen lana askatasunez parteka dezake, guztiek erabil dezaten.

2. Pentsatu egile-eskubideek eskaintzen duten babesaren onuradun izan zitezkeen egoeretan. Lan sortzailearen bat egitea gustatuko litzaizuke?

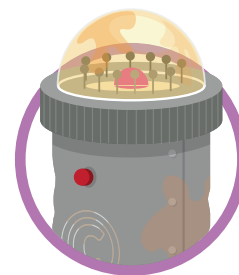
Zuk ere egile-eskubideen babesa jaso dezakezu egiten duzun lanarengatik, lan sortzaile baten emaitzaren-gatik. Egile-eskubideak automatikoki sortzen dira, erregistratu beharrik gabe. Adibidez, zure zaletasunen artean musikan, argazkilaritzan, marrazketan edo idazketan aritzea badago, zure baimena behar da sortzen dituzun lanak erabiltzeko. Adibidez, inork ezin ditu komertzialki ustiatu zure baimenik gabe, ezta zuk baimentzen ez duzun testuinguru batean erabili ere.

3. Zertarako behar da artea? Zer efektu izango luke zugan eta zure bizitzan munduan libururik, aldizkaririk, egunkaririk, musikaririk, filmik edo bideo-jokorik ez egoteak?

Ez dago galdera honetarako ikuspegi zuzen edo okerrik. Nork bere erara sentitzen ditu kultura eta kultura-beharra. Elkarrekin pentsa dezakegu, adibidez, gure bizitzak askoz aspergarriagoak izango ote lirategen musikaz, filmez eta liburuez gozatu ezingo bagenu. Zer sentimendu edo pentsamendu pizten dituzte musikak, liburuek, arteak eta kulturak? Nola eragiten diote arteak edo literaturak zibismoari? Egileek ezingo balute inongo ordainik jaso beren lanarengatik eta, hortaz, ezin balira lan sortzailetik bizi, nondik etorriko/sortuko lirategen lanak?



Egile-eskubideen atzetik



4. Zergatik ezin dira askatasunez erabili musika, film, liburu, argazki... guztiak? Bestalde, zergatik pertsona batzuek beren lana askatasunez partekatu nahi dute, erabil dadin, adibidez, Creative Commons lizentzia batekin?

Lan sortzailearen egileen diru-sarrerak zenbait iturritatik etortzen dira. Oro har, egileek lanen salmenta eta erabilerarengatik eskuratzen dituzte diru-sarrerak. Lan bat sortzeko, hala nola liburu bat idazteko, film bat egiteko edo konposizio bat sortzeko, zenbait urte behar izan daitezke eta, oro har, egileak ez du inolako ordainik jasotzen denbora horretan.

Egile-eskubideengatiko konpentsazioak lan sortzaileen egileen soldata dira. Egile-eskubideengatiko konpentsazioak ordaintzen dira, adibidez, irratan, telebistan, kontzertuetan eta jatetxeetan musika erreproduzitu eta interpretatzeagatik, zinemetan filmak proiektatzeagatik eta antzezlanak antzokietan antzezteagatik, liburuak saldu eta mailegatzeagatik eta abarregatik. Halaber, egile-eskubideengatiko konpentsazioak ordaintzen dira liburuen, egunkarien, aldizkarien eta egile-eskubideek babestutako beste argitalpen batzuen kopiengatik.

Bestalde, zenbait egilek beren ekoizpena partekatu egin nahi dute, pertsona guztiek dohainik erabil dezaten, eta ez dute horregatik konpentsaziorik nahi, baina edukiaren egile gisa aipa ditzaten nahi dute. Profesional sortzaileek, oro har, ez dute beren ekoizpena Creative Commons lizentzien bidez partekatzen, ez luketelako inolako ordainik jasoko.

5. Zure kasuan, zer egiten duzu zure talde gogokoenak aurrera egin dezan?

Konpositoreei, kanta-idazleei, abeslariari, musikariari eta musika-taldeei, baita beste sortzaile eta interpretatzaile batzuei ere, saltzeagatik eta beste batzuk beren lanak erabiltzeagatik ordaintzen zaie. Adibidez, abestien egileei, beren konposizioak interpretatzen direnean, grabazio gisa saltzen direnean, irratan eta streaming zerbitzuetan erreproduzitzen direnean, edo film, telebista-programa edo sustapen-bideo bateko zati gisa erabiltzen direnean. Zure erabakiekin eragina izan dezakezu sortzaileek eta artistek egiten duten lanarengatik konpentsazioa jaso dezaten. Legez kanpoko zerbitzuak erabiltzean edo beste pertsona batzuek sortutako lanak baimenik gabe banatzean, egileak ez du konpentsaziorik jasotzen, eta kaltea eragiten zaio.

Legezko zerbitzuak aukeratzean eta musika erostean (disko edo musika-artxibo gisa), zure talde edo abeslari gogokoenari laguntzen diozu, baita musika-sortzaileei ere.



Denbora-kapsularen kodea

Berdea: CCME

Laranja: RCOML

Urdina: ROPRST

Gorria: ZOOZ

Turkesa: SBHEFCT