

**ËSHTË  
FALLCO!**



**ËSHTË  
FALAS?**

## **Materiale Mësimore mbi Respektimin e të Drejtave të Autorit**

**Mosha 10 deri në 15 vjec**

**Shënime të studentëve**

Nëse idetë do të ishin  
llamba të vërteta



# PRONËSIA



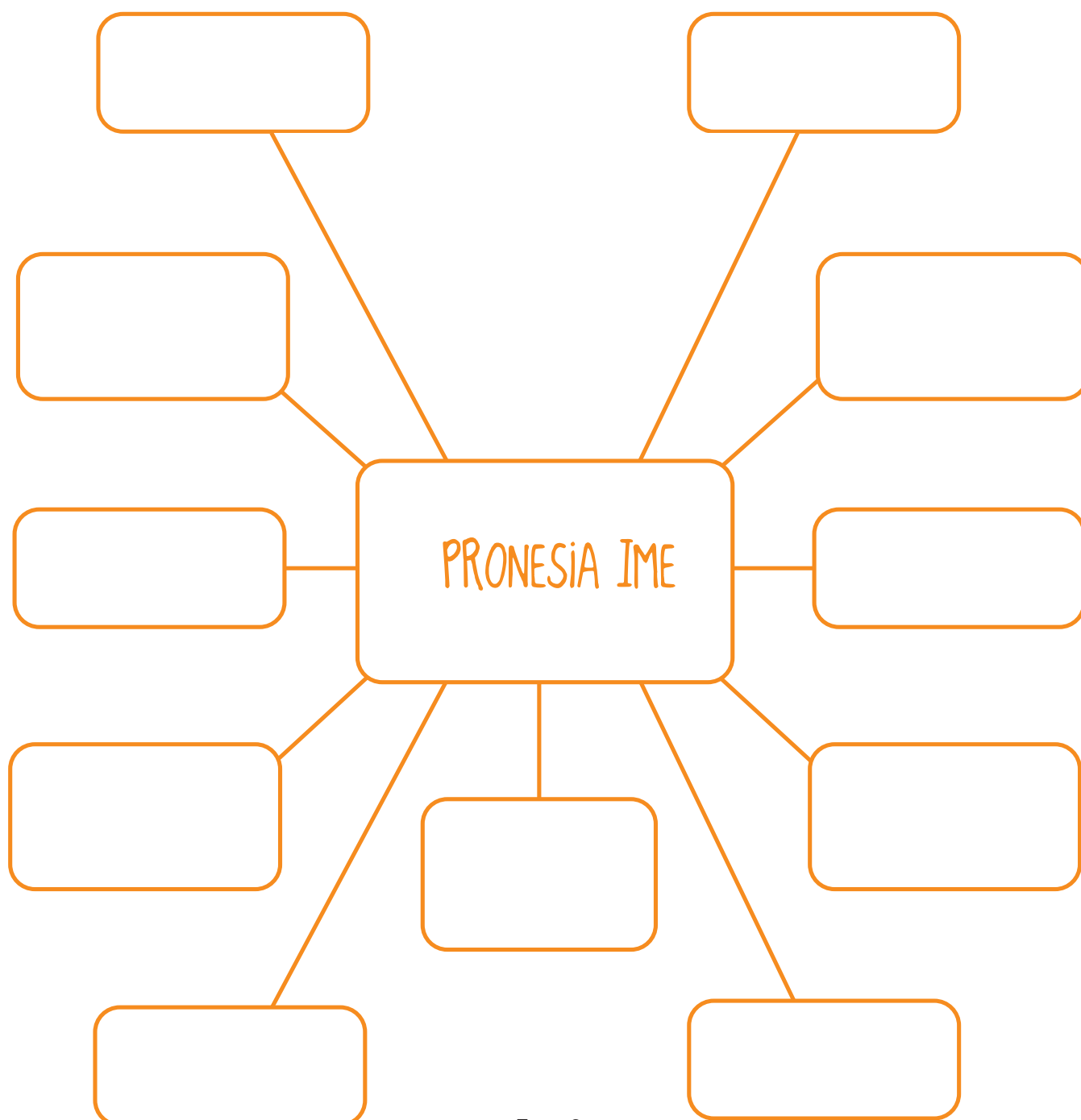
## Cfarë është pronësia

Të gjithë ne zotërojmë diçka - nga rrobat që veshim deri te stilolapsat, librat, çantat dhe lodrat. Prindërit ose ata që kujdesen për ne mund të kenë një makinë, një televizor ose një makinë larëse. Disa mund të kenë edhe shtëpinë e tyre. Këto gjëra njihen si “prona jonë”.

Fjalori e përkufizon “pronën” si më poshtë: një send ose sende që i përkasin dikujt; Këtu janë disa sinonime për fjalën pronë:

### Mallrat, Shtëpia, Pasuritë, Gjërat, Objektet, Efektet personale

Në grafikun e mëposhtëm shtoni gjërat që ju përkasin dhe janë pjesë e pronësisë suaj:



# PRONËSIA

## RESPEKTI NDAJ PRONËSISË

NËSE IDETË DO TË ISHIN  
LAMBË TË VËRTETA



Çfarë do të ndodhte nëse dikush do të merrte pronën tuaj dhe do ta mbante pa lejen tuaj? Çfarë mund të bëni? Kujt mund t'i thoni për t'ju ndihmuar që tju kthejnë pronën tuaj?

Në kutitë e mëposhtme shkruani tre gjëra që keni në pronësi. Kujt mund t'i tregoni nëse dikush ja u ka vjedhur këtë objekt dhe më pas çfarë mund të bëjë ky person për t'ju ndihmuar të rifitoni pronën tuaj. E para është plotësuar për tju ndihmuar. Për shembull: Çanta e shkollës / Mësuesi / Kërkojuni fëmijëve në shkollë ta kërkojnë atë

Objekti	Kujt mund t'i tregoni	Si mund t'ju ndihmojnë?
Çanta e shkollës	Mësuesi	Kërkojuni fëmijëve në shkollë ta kërkojnë atë.

# KRIJIMI

## Ideja ime

Nëse idetë do të ishin  
llamba të vërteta



Deri më tani kemi folur për objektet aktuale - gjërat që posedojmë. Por çfarë ndodh me idetë? Si i zotërojmë ne ato? Si t'i mbajmë ato? Mendoni për një histori që mund të krijoni. Ju keni kaluar një kohë të gjatë duke menduar për këtë histori dhe jeni shumë krenarë për të. Nga erdhën idetë tuaja? Sa kohë u desh për të ardhur keto ide? Pasi lindi ideja, çfarë tjetër duhej të bënit? Për çfarë tjetër ju duhej të mendoni? Si e keni krijuar historinë tuaj? Cilat ishin pjesët e ndryshme të historisë për të cilat duhej të mendoni? Çfarë mendoni se ishte origjinale në të? A është kjo ajo që ju bëri krenar për historinë tuaj?



## Detyrë

Mendoni për diçka që keni krijuar - mund të jetë një histori, një pikturë, një fotografi, një pjesë muzikore. Në kutitë e mëposhtme shkruani atë dhe arsyet pse mund të jeni krenarë për të.

### Unë krijova një

### Unë jam krenar për atë sepse

# KRIJIMI

## Pronësia intelektuale

Nëse idetë do të ishin  
llamba të vërteta

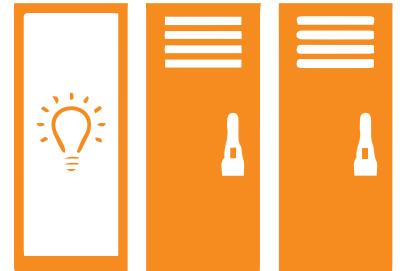


Gjërat që krijojmë me mendimet dhe imagjinatën tonë mund të jenë shumë të rëndësishme për ne. Krijime të tilla dhe mbrojtja e tyre shpesh referohen si “pronësi intelektuale”

E thënë thjesht, pronësia intelektuale është çdo ide e re, e zhvilluar e krijuar nga dikush - domethënë një shpikje, histori, pjesë arti ose muzike, film, raportim, softuer kompjuterik, kërcim, dizajn ose markë.

Të gjithë e dimë se idetë shpesh shfaqen si llamba që dalin mbi kokën e një personi në një moment frymëzimi. Epo, po sikur idetë tuaja të shndërroheshin në llamba të vërteta? Imagjinoni këtë skenar: sa herë që keni pasur një ide për një histori; ose një poezi; ose një këngë; ose një vepër arti, një llambë shfaqet në dollapin tuaj.

Në kutinë më poshtë shkruani disa nga gjërat që keni krijuar kohët e fundit ose disa nga idetë që keni pasur.



*Idetë e mia dhe gjërat që kam krijuar*

# ELEMENTET

Nëse idetë do të ishin  
llamba të vërteta



## Idetë dhe njerëzit që i kanë ato

Nëse idetë janë si llamba, atëherë le të mendojmë tani për disa nga gjërat që mund t'u ndodhin ideve dhe njerëzve që i kanë ato.

Ju keni menduar për idetë tuaja. Tani le të shqyrtojmë se çfarë duhet të mendojnë artistët ndërsa zhvillojnë idetë e tyre. Ndërsa jeni duke punuar për këtë, ju do të eksploroni respektimin e ideve të njëri-tjetrit. Ne e quajmë këtë respektim të pronësisë intelektuale.

Ne do të shohim katër lloje të ndryshme artistësh:



Një autor



Një krijues  
filmi



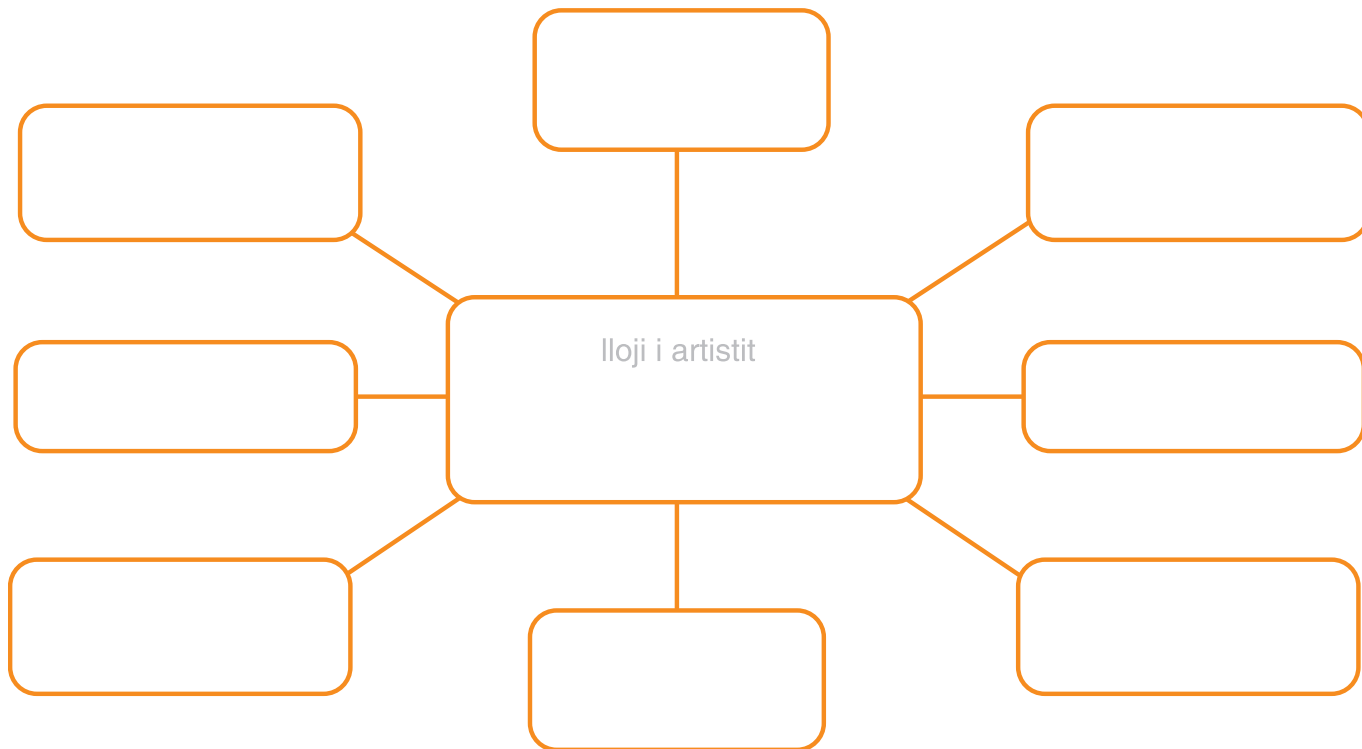
Një piktor



Një bandë  
muzikore Pop

Ju do të konsideroni se çfarë duhet të mendojë çdo artist kur ata janë duke zhvilluar idetë e tyre në një produkt të përfunduar - një libër, një film, një pikturë, këngë dhe shfaqje.

Zgjidhni një nga artistët e mësipërm dhe më pas shkruani në grafikun më poshtë gjithçka që ju nevojitet për të zhvilluar idenë e tyre të parë deri në një punë të përfunduar.



Çfarë duhet të bëjë çdo artist kur krijon veprën e tij?  
Cilët janë elementët e ndryshëm që do të kenë nevojë të zhvillohen?



Do të keni dëgjuar që artistët shpenzojnë shumë kohë dhe përpjekje për të krijuar punën e tyre. Në shumë mënyra, përvojat tuaja mund të jenë të ngjashme, por në një shkallë më të vogël.

Le të mendojmë tani se çfarë mund të ndodhë me veprat dhe idetë e artit. Ne do të fillojmë duke menduar se çfarë mund të ndodhë me ju në shkollë.

## Historia 1



Një vajzë merr një ide për një histori dhe ajo përdor llambën e saj të idesë së historisë për të shkruar historinë më të mirë që ka shkruar ndonjëherë. Ajo bëhet “Shkrimtare kampione” e javës dhe i jepen pikët “house point” dhe çmimi “Head Teacher Award”.

## Historia 2



Një djalë ka një ide për një lloj kërcimi fantastik. Ai përdor llambën e tij të idesë së kërcimit për të krijuar koreografinë dhe e ndan atë me miqtë e tij në mënyrë që ata të mund të performojnë kërcimin e tyre në një shfaqje talentesh në shkollë. E gjithë shkolla e admiron shumë performancën e miqve të tij dhe e nderon për kërcimin e tij të shkëlqyer.

## Historia 3



Një çift shokësh vijnë me një ide për një lojë kompjuterike të shkëlqyer. Ata përdorin llambën e tyre të idesë për të punuar së bashku në lojën e tyre të cilën e krijojnë për shokët e tyre në laboratorin e kompjuterave. Një prind nga shkolla ofron t’i ndihmojë ata të bëjnë një biznes me lojën. Megjithatë, djemtë janë të zënë me punët e shkollës dhe nuk janë të sigurt nëse duhet ta bëjnë këtë.

## Historia 4



Një vajzë vjen çdo ditë në shkollë dhe nuk ka asnjë ide në “dollapin e saj”. Ajo përpiqet maksimalisht për të krijuar një ide për diçka, por asgjë nuk i vjen në mendje. Ajo ndjen se nuk ka suksesin që kanë miqtë e saj. Ajo vë re një vajzë tjetër që ka shumë llamba idesh në dollapin e saj. Një drekë, ajo futet fshehurazi dhe vjedh një nga idetë. Është një ide për një vepër arti. Ajo krijon veprën e artit dhe u thotë njerëzve se është e saja. Vajza të cilës i kanë vjedhur veprën e vëren se puna e saj është kopjuar, por ajo hesht. Vajza që vodhi idenë e kupton që nuk po e shijon suksesin e rremë dhe i kërkon falje vajzës tjetër.

## Historia 5



Historia e katërt tregoi historinë e një vajze dollapi i së cilës është gjithmonë bosh - ajo kurrë nuk ka asnjë ide për llamba. Një ditë, ajo i vjedh një ide një vajze që ka shumë ide në dollapin e saj. Vajza i kërkon falje vajzës së cilës i vodhi punën. Pasi pranoi faljen, vajza me shumë ide vendos të ndihmojë vajzën tjetër dhe ajo i jep një nga llambat dhe i tregon se si ta bëjë të sajën. Ajo është në gjendje të përdorë idenë dhe të vendosë për të krijuar një vepër arti vërtet të mirë, e cila është e varur në hyrje të shkollës për ta parë të gjithë. Ajo e kupton se mund të frymëzohet nga të tjerët, por vjedhja e punës së të tjerëve është gjëja e gabuar.





Është shumë e rëndësishme të respektoni krijimet e njëri-tjetrit dhe të mos i vidhni apo t'i huazoni ato pa leje.

Ju keni lexuar pesë historitë e mësipërme. Tani mendoni se çfarë mund të ndjejnë personazhet në secilën nga pesë historitë. Duke përdorur grafikun e mëposhtëm, shkruani personazhet që lexuat dhe më pas se çfarë mund të ndjejë secili. Gjithashtu duhet të mendoni pse ata mund të ndihen në këtë mënyrë. Ju mund të mendoni për një titull për çdo histori.

### Historia 1:

Personazhet	Ndjesitë	Pse ata ndihen në ate mënyrë

### Historia 2:

Personazhet	Ndjesitë	Pse ata ndihen në ate mënyrë



## Historia 3:

Personazhet	Ndjesitë	Pse ata ndihen në ate mënyrë

## Historia 4:

Personazhet	Ndjesitë	Pse ata ndihen në ate mënyrë

## Historia 5:

Personazhet	Ndjesitë	Pse ata ndihen në ate mënyrë

## Shkelja

Mendoni përsëri për punën që keni bërë në pesë historitë. Çdo histori përqendrohej rreth dikujt duke krijuar diçka, duke pasur një ide dhe duke e parë atë deri në një krijimin e përfunduar. Por gjithashtu, në dy nga historitë e treguara, ishte çështja e vjedhjes së krijimeve - cenimit të **PRONËSISË INTELEKTUALE**.

Dikush që krijon diçka ka të drejtë të vendosë se si vepra e tij përdoret nga njerëz të tjerë - nëse është kopjuar, shpërndarë në internet, ose përshtatur për një punë tjetër të ngjashme. Kështu, për shembull, çdo person që bën një foto ose shkruan një histori ka të drejtë t'i mbrojë ato. Ata janë të lirë t'u bëjnë të ditur të tjerëve se krijimi i tyre u përket atyre dhe ata mund të vendosin se ku të ndahet dhe kush mund ta ndajë atë.

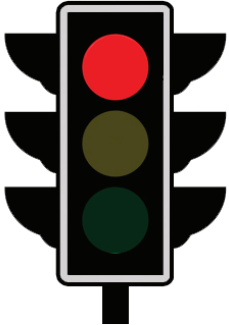
Në grafikun e mëposhtëm, përgjigjuni pyetjeve me po ose jo.

Deklarimi	Po, jo ose Varet	Kushtet
A është mirë të shpërndani një foto të dikujt në internet pa kërkuar lejen e tij?		
A është mirë të shkarkosh një film nga interneti?		
A është mirë të 'huazosh' punën e dikujt dhe ta përdorësh atë në punën tënde?		
A është mirë të shtoni muzikën e grupit tuaj të preferuar në një film që keni bërë?		
A është mirë të presësh dhe ngjitësh informacione nga interneti kur po hulumton diçka?		



## Kodet e sjelljes: të dime si të sillemi?

---



- Çfarë instruksioni u jep kjo shoferëve?
- Çfarë nxitjeje ka për një shofer që t'i bindet këtij instruksioni?
- A ka ndonjë gjë për të ndaluar një shofer që të kalojë në semaforin e kuq?

Shumica e shoqërive kanë një lloj “kodi” për sjelljen dhe drejtimin, të cilin shumica e njerëzve brenda asaj shoqërie duhet të ndjekin. Në disa raste, këto ‘kode’ shkruhen në formën e rregullave dhe ligjeve; në raste të tjera, ata janë thjesht ide të ndara se si të sillen ndaj të tjerëve.

Këtu është një ekstrakt nga një “kod” që ekziston në Angli, Kodi i Autostradës (Rrugor):

**6:** Autostrada. **NUK DUHET** të ecni në autostradë ose në korsitë që hyn dhe del nga autostrada, përveç rasteve urgjente (shih Rregullin 249) Ligjet RTRA sekt 17, MT(E&W)R 1982 i ndryshuar & MT(S)R rregulloret 2 dhe 13

### Diskutim:

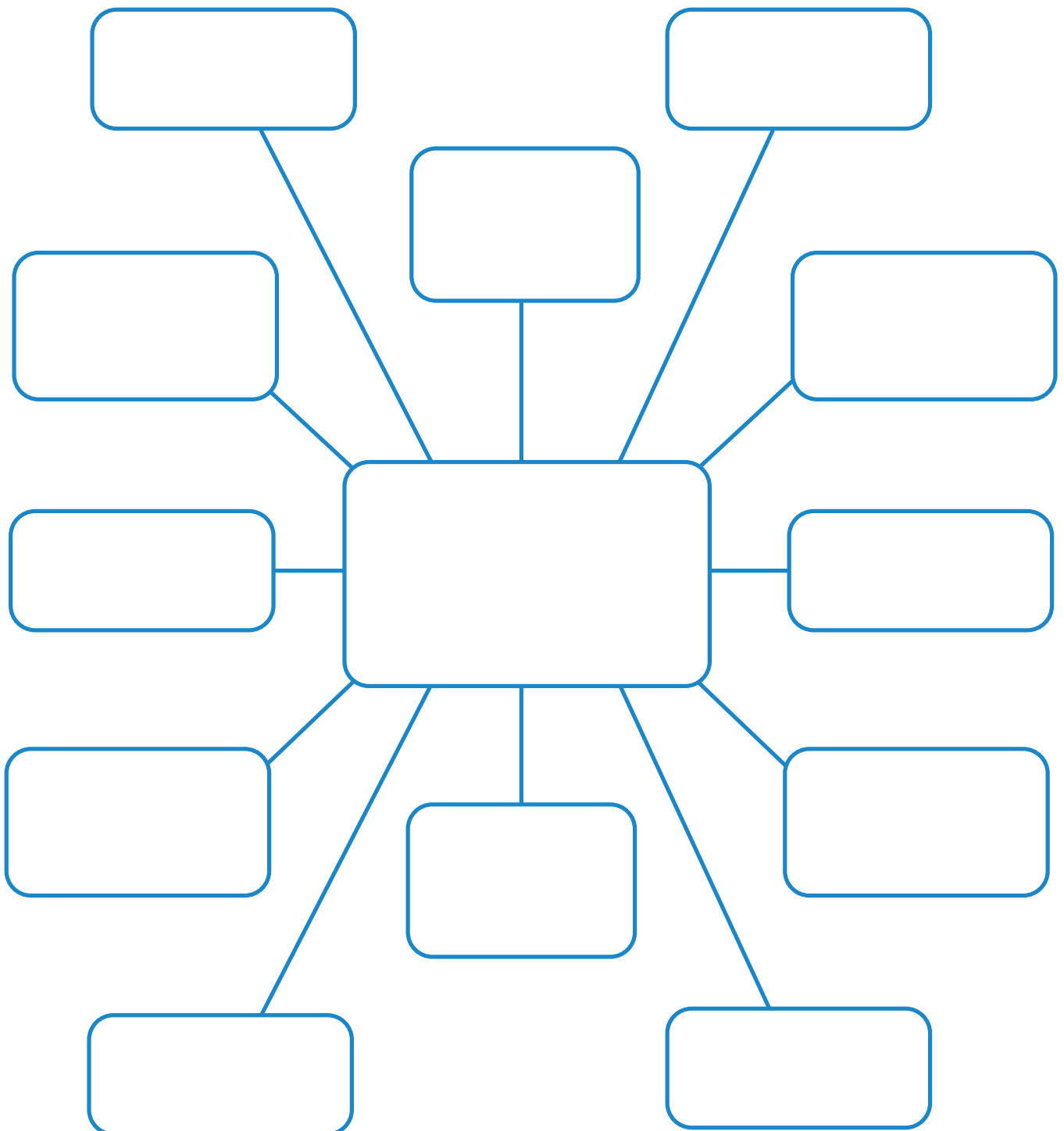
- Pse duhet t'i ndiqni këto udhëzime?
- Cilat mund të jenë pasojat nëse nuk i ndiqni ato?
- Kë po përpiqet të mbrojë ky ‘kod’?

## Fletë pune 1

---

A mund të mendoni për ndonjë 'kod' që ju jep udhëzime se si të jetoni?

Shkruani idetë tuaja në hapësirën më poshtë. Shkruani emrin tuaj në kutinë e mesit, më pas shkruani në kutitë përreth rrathët e ndikimit që krijojnë kodin tuaj të përditshëm të sjelljes: p.sh. familja, shkolla, komuniteti, miqtë, besimi fetar.



## Të veprosh drejt

---

A mund të mendoni për ndonjë 'kod' tjetër që u jep njerëzve udhëzime se si të jetojnë jetën e tyre?

### Veprimtari përmbledhëse

- Mendoni përsëri për të gjitha 'kodet' e sjelljes që keni menduar ju dhe klasa juaj.
- A mendoni se është e rëndësishme për shoqërinë që njerëzit të kenë një lloj 'kodi' për t'i ndihmuar ata se si të sillen?
- A mendoni se individët mund të ndjekin më shumë se një 'kod'? A mund të jepni ndonjë shembull?
- A mendoni se komunitetet e ndryshme që ndjekin 'kode' të ndryshme janë në gjendje të shkojnë mirë me njeri tjetrin?
- A duhet të ketë një kod sjelljeje kur bëhet fjalë për lirinë e fjalës? A është mirë të thuash atë që të pëlqen, edhe nëse ofendon dikë?
- A duhet të ketë një kod sjelljeje kur bëhet fjalë për veprimtarinë krijuese - p.sh. muzikë, film, shkrim? Çfarë kodi të sjelljes duhet të kenë krijuesit? Po konsumatorët?

Shpjegoni idetë tuaja, duke i bërë pikat tuaja sa më qartë që të jetë e mundur dhe duke përdorur argumente të arsyetuara dhe të balancuara.

## Veprimtari fillestare e diskutimit

---

Nga dy veprimet e mëposhtme, cili mendoni se është në kundërshtim me ligjin? Mendoni se njëri prej tyre është i gabuar? Jini të përgatitur për të shpjeguar mendimet tuaja.



**Ju nuk mund të gjeni një kosh në parkun lokal, kështu që ju hidhni mbeturinat tuaja në shkurre ku nuk mund të shihen.**



**Jeni në një udhëtim të gjatë me autobus dhe një grua shtatzënë ju kërkon t'i lironi vendin tuaj, por ju e shpërfillni atë.**

Cili mendoni se është ndryshimi midis të qenit i paligjshëm dhe diçkaje pa moral? Përdorni shembujt tuaj për t'ju ndihmuar të shpjegoni idetë tuaja.

Përkufizimet:  
! paligjshëm - e ndaluar me ligj ;  
pa moral - duke shkuar kundër një parimi ose  
parimesh morale, ose kundër modeleve të vendosura  
të sjelljes së shoqërisë



## Fletë pune 2

---

Cilat nga këto akte mendoni se janë në kundërshtim me ligjin?

Thënia e një gënjeshtre	
Kopjimi i një CD muzikore në kompjuterin tuaj	
Mbajtja e një arme zjarri imituese në publik	
Shkarkimi i muzikës nga një rrjet i ndarjes së skedarëve	
Drejtimi i një makine pa drita gjatë natës	
Hedhja e mbeturinave	

Organizoni veprimet sipas mendimit tuaj nga ajo që është më shumë gabim tek ajo që është më pak.

Nga të gjitha veprimet, cili mendoni se sjell pasojat më të rënda? Përpiquni të zbuloni se cilat nga veprimet e listuara më sipër janë vepra penale dhe çfarë dënimesh zbatohen.

### Diskutim:

- A ka diçka këtu që nuk e dinit se ishte e kundër ligjshme?
- A mendoni se 'dënimi i përshtatet veprës penale' në këto raste?

### Shkruani:

Zgjidhni një nga veprat penale dhe dënimet nga shembujt që patë. Vendosni nëse mendoni se dënimi është i përshtatshëm apo jo, më pas shpjegoni mendimin tuaj në një mënyrë të arsyetuar duke dhënë shembuj dhe prova sipas nevojës.

# VJEDHJA E IDEVE



Gjithnjë e më shumë studentët po përdorin burime nga interneti për t'i ndihmuar ata me detyrat e shtëpisë: të përdorura me mendime dhe kritike, këto mund të jenë një mjet i shkëlqyer.

Megjithatë, kjo paraqet gjithashtu një dilemë interesante: me një sasi të tillë informacioni të disponueshëm, mund të jetë shumë e lehtë të 'kopjosh dhe shkruash' një përgjigje për detyrat e shtëpisë apo edhe një ese kursi në vend që të përpunosh informacionin dhe ta bësh veprën tënde origjinale. Kopjimi i punës së dikujt tjetër është plagjiaturë – eshe nëse personi që po kopjoni është duke punuar pranë jush, ose kopjimi është bërë nga interneti.



A është e paligjshme shkarkimi i një eseje dhe tregimi i tij si i juaji? Mendoni se është e pa moralshme? Zhvilloni argumente për të mbështetur mendimet tuaja.

Klikoni në linkun më poshtë të një reklame kundër piraterisë nga Kili. Kjo reklamë tregon një skenë nga jeta familjare ku vlerat morale të një fëmije ndikohen qartë nga veprimet e babait të tij. Fushata reklamuese është krijuar për t'i bërë njerëzit të mendojnë më me kujdes për këndvështrimin e tyre moral me shpresën për të reduktuar piraterinë e filmit, <https://vimeo.com/136602422>



## Fletë pune 3

---

Çfarë është plagjiatura?

Çfarë lloj 'vlerash' ose kodesh morale tregohen në reklamë (nga faqja e mëparshme) dhe çfarë mesazhi mendoni se po përpiqet të përcjellë reklama?

Cilat mendoni se janë lidhjet midis plagjiaturës dhe piraterisë?

A mendoni se kjo reklamë mund t'i inkurajojë prindërit të mendojnë më me kujdes për veprimet e tyre?

'Super bootlegged A' - çfarë implikimesh morale ka në marrjen e një A përmes kopjimit?

Imagjinoni sikur keni prodhuar një vepër fantastike për artin ose muzikën, matematikën, koreografinë për kërcimin ose çfarëdo gjëje tjetër që dëshironi dhe e keni futur atë në një konkurs. Si do të ndiheshit nëse dikush tjetër do të vidhte idetë tuaja dhe do të përfitonte prej tyre?

## Fletë pune 4

---

### Skenari i lojës me role

Një shkollë zhvillonte një konkurs të Young Enterprise/Ndërmarrje të Reja për nxënësit e saj. Në ekipe, studentët duhej të dilnin me një ide origjinale për një kompani që do të ishte në gjendje të krijonte dhe të gjeneronte një fitim. Kishte një çmim për idenë më të mirë. Ekipi A kishte një ide, por ata nuk menduan se ishte shumë e mirë. Gjithsesi ata bënë shënime të kujdesshme dhe i mbajtën të sigurta ato ndërsa punonin mbi idenë e tyre. Ekipi B kishte disa ide të shkëlqyera, por ata nuk i mbajtën shënimet e tyre për të treguar se idetë ishin të tyre. Ekipi A dërgoi një spiun për të vjedhur idetë më të mira të kundërshtarëve. Në fund, Ekipi A fitoi konkursin me idetë e Ekipit B: për fat të keq, Ekipi B nuk mundi të provonte se idetë e tyre ishin vjedhur pasi ata nuk kishin shkruar asgjë.



Eksploroni çështjet morale të përfshira këtu duke marrë përsipër një nga rolet e mëposhtme:

### Ekipi A

---

**Anëtari nr. 1:** Ju keni menduar idenë e ekipit tuaj në vend të parë. OK, nuk është ideja më e mahnitshme në botë, por askush tjetër nuk doli me ndonjë gjë më të mirë, apo jo? Ju ndiheni të mërzitur që ekipi juaj nuk ndihmoi në zhvillimin e idesë tuaj dhe mos mendoni se ata meritonin të fitonin duke përdorur idetë e Ekipit B.

**Anëtari nr. 2:** Ishte ideja juaj të siguroheni që ekipi juaj t'i mbante të gjitha shënimet dhe funksionet e tij, në mënyrë që të mund të provonit se idetë ishin tuajat. Në fund të fundit, ekipi juaj kishte marrë mundimin për ta krijuar atë, kështu që ju gjithashtu mund ta shkruanit atë. Ekipi B nuk ka asnjë provë të shkruar që ato ide i përkasin atyre: ata duhet të kishin menduar më me kujdes për të mbajtur një regjistrim të punës së tyre.

**Anëtari nr. 3:** Ju ishit spiuni i ekipit: detyra juaj ishte të mësoni për idetë e Ekipit B dhe t'i sillni ato me vete. Edhe pse njerëzit në Ekipin B nuk ishin saktësisht miqtë tuaj, ju duhet të ndiheni shumë keq për atë që keni bërë - nuk e keni pritur kurrë që ekipi juaj do të fitonte, në fund të fundit.

### Ekipi B

---

**Anëtari nr. 1:** Ju dolët me një ide të mrekullueshme dhe tani Ekipi A ka marrë të gjitha meritat. Është skandaloze që ata mund të gënjejnë kështu në publik! Ata mendojnë se kanë shpëtuar vetëm sepse nuk po shkelnin të drejtën e autorit, por të gjithë e dinë se vjedhja është vjedhje.

**Anëtari nr. 2:** Është turp që nuk fitove, por sinqerisht, skuadra tjetër kishte shumë më tepër iniciativë dhe duhet t'i jepni atyre meritën për këtë. Vërtet është faji i ekipit tuaj që nuk i regjistroi idetë tuaja, por ku ta dije? Për më tepër, në fund të fundit është vetëm një konkurrencë.

**Anëtari nr. 3:** Ishe ju që i treguat ekipit A për idenë tuaj të mrekullueshme. Ndihehesh kaq budalla tani, por nuk e kishe menduar kurrë se do ta vidhnin dhe do ta përdornin për vete. Kush sillet kështu? Tani të gjithë janë të mërzitur sepse ekipi A fitoi me idenë tuaj, ju po heshtni: ata do të zemërohen me ju vetëm nëse e dinë.

## Kopjet dhe e drejta e autorit: ku qëndroni?

---

### Të qenit origjinal

*Diskutim ne grup:*

Çfarë do të thotë të jesh origjinal?

A është kjo njësoj si të jesh krijues?

A mund të mendoni për ndonjë punë ku origjinaliteti ose kreativiteti është vërtet i rëndësishëm?



### Puna krijuese

Këto lloj pune kërkojnë mendim krijues si dhe pasion për punën. Për të qenë i suksesshëm kërkon shumë punë, ide të mira dhe pak fat: mund të jetë shumë e vështirë për njerëzit që fillojnë në industri krijuese.

Ata që janë të suksesshëm në këtë lloj industrie mund të gëzojnë fitime të mëdha si dhe popullaritet me publikun.

Për shembull, disa marka të stilistëve bëhen aq të njohura saqë janë “të domosdoshme”: nuk do të shiheshin në asgjë tjetër, veçanërisht jo në një version “fake”.

### Bërja e një falsifikimi

Megjithatë, disa njerëz marrin vendimin për të kapërcyer pjesën krijuese dhe për të fituar para duke kopjuar punën e njerëzve të tjerë. Për shembull, falsifikimet e markave të stilistëve dhe DVD-të e piratuara shiten shpesh në rrugë, në tregje dhe përmes faqeve të internetit në internet.

Pra, cili është ndryshimi? Nëse një falsifikim duket i ngjashëm, por vjen me një çmim më të lirë, pse nuk duhet ta blini atë?

Mjeshtëria që shkon në një produkt dizajner humbet kur kopjohet duke përdorur materiale të lira. Mendoni për DVD-të e falsifikuara - si mund të dalloni se ato nuk janë të vërteta? Kur diçka kopjohet, cilësia shpesh bie. DVD-të pirate mund të kenë zë ose pamje të dobët.



## Fletë pune 5: Origjinaliteti dhe Kreativiteti

---

**Përgjigjuni pyetjeve të mëposhtme bazuar në atë që keni lexuar, dëgjuar, parë dhe diskutuar këtë mësim.**

Shkruani përkufizimet tuaja për fjalët e mëposhtme:

Origjinalitet

Kreativitet/Krijimtari

Kur mendoni se origjinaliteti dhe kreativiteti mund të jenë të rëndësishme?

**Gjërat e falsifikuara dhe origjinale**

Ku mund të hasni versione të falsifikuara të produkteve?

Çfarë ndryshimesh mund të ketë midis gjërave të falsifikuara dhe atyre origjinale?

Cilat probleme mund të shoqërohen me prodhimin, shitjen dhe blerjen e mallrave “të falsifikuara”?

# ARGËTIMI ONLINE



Ndryshimet në teknologji gjatë dekadave të fundit kanë ndikuar në mënyrën se si shumë njerëz e kalojnë kohën e lirë. Tani nuk duhet të jesh më në një kohë të caktuar për të ndjekur shfaqjen tënde të preferuar televizive: mund ta shikosh sërish, të shikosh në internet apo edhe të shkarkosh episode të caktuara kundrejt një tarife.

Regjistruarit HD dhe shërbimet sipas kërkesës(on-demand) nënkuptojnë që ne kemi akses më shumë se kurrë më parë në një sërë argëtimesh.









Ofruesit si Apple dhe Netflix i lejojnë përdoruesit të shkarkojnë versionet më të fundit të DVD-ve kundrejt një tarife të vogël. Përdoruesit mund t'i shikojnë filmat në kompjuterët e tyre një numër të kufizuar herësh para se të skadojnë.

- Cilat mendoni se janë avantazhet e këtyre mënyrave të reja të të parit të filmave dhe TV?
- Ku shkojnë paratë që përdoruesit paguajnë për këto shërbime, sipas mendimit tuaj?
- Disa sajte ofrojnë të njëjtat shërbime ose shkarkime, por falas. Çfarë probleme mund të lidhen me këtë?
- Kush mendoni se humbet kur nuk paguhen para për shkarkimet e filmave?

Ka shumë mënyra për të aksesuar argëtime nga shtëpia. Një mori kanalesh televizive që tregojnë një sërë temash mund të aksesohen nga shikuesit, disa falas dhe disa me pagesë.

## Fletë pune 6: Transmetimi publik - Kosto falas?

Çfarë dini ju dhe miqtë tuaj për sa vijon? Shkruani gjithçka që dini për programet “falas” dhe “me pagesë”.

Shembuj të programeve falas	Shembuj të programeve me pagesë

A janë kanalet e transmetimit publik krejtësisht pa kosto? A mund të mendoni për kosto ‘të fshehura’ që mund të duhet të paguhet për të parë këto kanale?

A mund të identifikoni ndonjë ndryshim kryesor midis përmbajtjes që ofrohet “falas” dhe asaj që kërkon një tarifë?

Pse mendoni se disa kanale dhe përmbajtje të caktuara u kushtojnë më shumë shikuesve?



## Fletë pune 7: Shkarkime të paligjshme

---

Si ndryshojnë faqet e shkarkimit “të paligjshëm” nga ato të ligjshme?

A e dini se çfarë mund të jetë ‘e paligjshme’ në lidhje me materialin që mund të shkarkoni? A është e lehtë të bësh dallimin midis faqeve të ligjshme dhe të paligjshme?

**Pirateria në internet mund të marrë një sërë formash dhe përfshin vënien në dispozicion në internet të veprave të mbrojtura nga e drejta e autorit pa marrë leje nga pronarët e tyre.**

Pse njerëzit mund të zgjedhin të shkarkojnë filma nga faqe të paligjshme në vend që të paguajnë për to?

Çfarë disavantazhesh mendoni për shikimin e shkarkimeve të paligjshme në krahasim me shikimin e një filmi në kinema? Mblidhni sa më shumë ide nga klasa juaj.

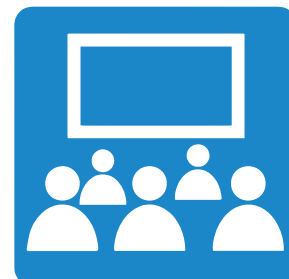
Cilat mendoni se janë pasojat e ndarjes së paligjshme të skedarëve - për ata që ofrojnë shkarkime, ata që i shikojnë dhe industrinë e filmit?

# PIRATERIA E FILMIT



Asgjë nuk mund të jete më e mirë se të shikosh një film në kinema. Filmat janë pjesë e kulturës sonë të përditshme: ne na pëlqen të shikojmë dhe rishikojmë të preferuarit tanë pa pushim dhe nëse mund ta ndajmë atë përvojë me miqtë dhe familjen, aq më mirë.

Mund të blejmë DVD ose të shkarkojmë filma nga faqet e internetit pasi të jenë dhënë në kinema. Siç e dimë: ne mund ta bëjmë këtë ligjërisht nëpërmjet pikave legjitime të shitjes me pakicë ose faqeve të shkarkimit. Për fat të keq, kërkesa për filma është aq e lartë sa njerëzit kanë zhvilluar mënyra të paligjshme për t'i dhënë konsumatorit filma të piratuar (të kopjuar ilegalisht - pa pëlqimin e producentit). Këto DVD pirate ose shkarkime të paligjshme zakonisht janë më të lira se ato reale, gjë që e bën joshëse shkeljen e ligjit për konsumatorin.



Pirateria e filmit po dëmton industrinë e filmit dhe më e rëndësishmja, individët që punojnë në industrinë e filmit. Profesionistët prapa dhe përpara kamerës janë të gjithë të prekur nga industria e paligjshme e pirateve.

## Kush fiton? Kush humbet? - një aktivitet me role

---

Zgjidhni studentët që do të jenë në ndenjësën e nxetë duke vepruar në rolin e njerëzve të mëposhtëm:

1. Dikush që shkarkon ilegalisht filma të rinj dhe i shikon falas. Eksploroni arsyet pse kjo vazhdon dhe pse ky lloj aktiviteti po dëmton industrinë krijuese.
2. Një distributor filmash që po përpiqet të nxjerrë në kinema një film të pavarur me buxhet të ulët. Si po i dëmton shanset e tij apo saj pirateria e filmit?
3. Një person që ka regjistruar në mënyrë të paligjshme një film në kinema, dhe që tani po e shpërndan online. Kush përfiton nga ky lloj aktiviteti?



## Projekti Përfundimtar: Kjo është IDEJA IME - përcjellja e mesazhit

---

Është e qartë se ne kemi nevojë për një fushatë kundër piraterisë. Por cila është mënyra më e mirë për të përcjellë mesazhin? Kush duhet të jetë i vetëdijshëm për problemin? Si duhet ta trajtojmë problemin?

Detyra juaj është të krijoni fushatën tuaj kundër piraterisë për të rritur ndërgjegjësimin në shkollën tuaj:

### **Mendoni:**

**KUJT** po i drejtoheni

**KU** duhet të vendosni fushatën tuaj: online; në letër rreth shkollës; përmes tekstit; në shtypin lokal; si video në YouTube etj.

**SI** duhet të përcillni mesazhin tuaj.

**KUR** duhet të filloni fushatën tuaj për ndikim maksimal.

**ÇFARË** duhet të thoni - artikuloni qartë mesazhin tuaj.

**PSE** po e thoni: mendoni për përgjegjësitë sociale, ligjore dhe morale të çdo individi kur bëhet fjalë për pronësinë intelektuale dhe vjedhjen e filmit.

**ESHTĒ  
FALLO!**

# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



(1) Në grafikun e mëposhtëm, përpquni të përputhni frazat në kolonën e parë me pohimet që janë më afër kuptimit të tyre.

FRAZA QE PERDORIN FJALEN 'FAKE/FALSIFIKIM'	KUPTIMI
Me ngjyrën e saj të flokëve të lyer, nxirjen e saj nga dielli dhe qerpikët e saj falsë, ajo thjesht duket kaq false.	Ajo ka një pamje fizike jo natyrale
Ai gjithmonë më gënjen se ku ka qenë dhe me kë po kalon kohë. Ai është thjesht duke thene gjëra të pa vërteta!	Ai nuk është i vërtetë; ai është gënjeshtar.
Lulet në vazo dukeshin kaq realiste, por në fakt ishin fallco.	Lulet ishin artificiale.
Ajo falsifikoi nënshkrimin e burrit të saj në një formular vërtet të rëndësishëm.	Ajo falsifikoi firmën e burrit të saj.
Mendova se piktura ishte një vepër arti origjinale nga një artist vërtet i famshëm, por doli të ishte false.	Piktura ishte një falsifikim.

(2) Kërkoni fjalën false/falsifikim në një fjalor ose në internet. Bëni një listë të të gjitha sinonimeve (ose fjalëve me kuptim të ngjashëm) që mund të gjeni.

Disa nga këto sinonime do të kenë konotacione dhe asosacione shumë negative, ndërsa të tjerat mund të jenë më neutrale. Pasi të keni krijuar listën tuaj, përpquni t'i renditni ato në fjalë që kanë kuptime negative dhe fjalë që janë më neutrale

Shikoni përsëri listën tuaj - cilat fjalë mund të përdoren për të përshkruar një produkt që mund të blini në një dyqan, një treg apo në internet? Për shembull: i falsifikuar - Bleva një kopje të nënshkruar të autobiografisë së David Beckham në internet, por kur e mora, nënshkrimi dukej i falsifikuar.



(3) Historia e fjalës “fake” na ndihmon të kuptojmë rëndësinë e saj sot. Fjala u regjistrua për herë të parë duke u përdorur si mbiemër në zhargonin kriminal të Londrës në 1775 që do të thotë “falsifikuar”. Në 1812, ajo u regjistrua si një folje që do të thotë “të grabis” ndërsa në 1851, u përdor si një emër për të identifikuar një marrëveshje të rreme, si “mashttrim”. Në 1888, “fake” u përdor si emër për të identifikuar një person që tregonte marrëveshje të rreme - “një mashtrues”.

Shikoni fragmentet e mëposhtme të marra nga romanet klasike të shekullit të nëntëmbëdhjetë. Sinonimet për “fake” janë theksuar në secilin ekstrakt. Në disa kontekste fjala i referohet një akti kriminal, por në të tjera përdoret për të ekzagjeruar një qëndrim social ose personal që shihet të jetë i papranueshëm.

Lexoni çdo ekstrakt duke vendosur nëse fjala e theksuar i referohet një vepre penale apo diçkaje tjetër.

# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



FRAGMENT NGA ROMANI	AKT I PALIGJSHEM APO DICKA TJETER?
<p>Zonja Weston propozoi të mos kishim darkë të rregullt; thjesht sanduiçe, etj., të vendosura në dhomën e vogël; por kjo u konsiderua si një sugjerim i varfër. Një kërcim privat, pa u ulur për të ngrënë darkë, u theksua si një veprim i ulët mbi të drejtat e burrave dhe grave; dhe zonja Weston nuk duhet të flasë më për këtë.</p> <p><i>Emma (1815) - Jane Austen</i></p>	
<p>“Unë e përçmoj ndjenjën e shtirur që ofroni: po, St. John, dhe ju përbuz kur e ofroni atë.”</p> <p><i>Jane Eyre (1847) - Charlotte Bronte</i></p> <p>Xhejn Ejr</p>	
<p>Në intervalin midis asaj kohe dhe darkës, Wemmick ia kushtoi të më tregonte koleksionin e tij të kuriozitetëve. Ata ishin kryesisht të karakterit kriminal; që përfshin stilolapsin me të cilin ishte kryer një falsifikim i famshëm, një ose dy roje të shquar, disa tufë flokësh dhe disa rrëfime dorëshkrime të shkruara gjatë dënimit - mbi të cilat zoti Wemmick vendosi një vlerë të veçantë, për të përdorur fjalët e tij, “secili prej tyre gënjen, zotëri.”</p> <p><i>Great Expectations (1861) - Charles Dickens</i></p> <p>Pritjet e Mëdha</p>	
<p>Falsifikimet e së kaluarës marrin emra të rremë dhe me kënaqësi e quajnë veten e ardhme. Ky spektër, kjo e kaluar, i jepet falsifikimit të pasaportës së vet. Le të informohemi për kurthin. Le të jemi të kujdesshëm. E kaluara ka një pamje, bestytni dhe një maskë, hipokrizi. Le të denoncojmë pamjen e të heqim maskën.</p> <p><i>Les Miserables (1862) - Victor Hugo</i></p> <p>Të mjerët</p>	
<p>Miliona njerëz kryen kundër njëri-tjetrit krime të panumërta, mashtrime, tradhti, vjedhje, falsifikime, çështje parash të rreme, vjedhje, zjarrvënie dhe vrasje në shekuj të tërë, nuk janë regjistruar në të gjitha gjykatat e botës, keto krime ata që i kryen nuk i konsideruan në atë kohë si krime.</p> <p><i>War and Peace (1869) - Leo Tolstoy</i></p> <p>Lufta dhe Paqja</p>	

# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



(1) Disa nga këta shembuj të romaneve të shekullit të nëntëmbëdhjetë përfshijnë fjalët falsifikim dhe mashtrim në kuptimin penal.

Në shekullin e njëzet e një, prodhuesit e falsifikimeve, mashtrimeve, përveçse fitojnë para me mashtrim, shpesh po shkelin ligjet moderne të të drejtave të autorit ose markave tregtare, gjë që është një krim më vete.

Shikoni përkufizimet e fjalëve: të drejta të autorit dhe markë tregtare. Më pas, me një partner, kryeni detyrën e mëposhtme.

**E DREJTA E AUTORIT** mbron autorët ose krijuesit e veprës origjinale. Këtu përfshihen veprat letrare, dramatike, muzikore, artistike dhe vepra të tjera intelektuale, duke përfshirë veprat e mjeshtërisë artistike. Nëse e keni krijuar veprën, atëherë vetëm ju keni të drejtë të bëni sa më poshtë (ose t'i lini të tjerët të bëjnë sa më poshtë) -

- bëni kopje të punës suaj;
- shpërndani kopje të punës suaj;
- interpretoni punën tuaj (të tilla si shfaqje, poezi, vallëzime ose muzikë) në publik;
- shfaqni ose luani punën tuaj (të tilla si filma, regjistrime zanore ose transmetime) në publik;
- përshtatni punën tuaj (si libra, muzikë ose shfaqje) në një formë tjetër.



**MARKA TREGËTARE** është një shenjë dalluese që përdoret në tregti. Markat tregtare na tregojnë burimin e produkteve dhe shërbimeve. Zakonisht ato janë fjalë dhe/ose dizajne. Mendoni për emrin e çokollatës tuaj të preferuar, xhinset tuaja të preferuara ose rrjetin tuaj të preferuar të mediave sociale - të gjitha janë marka tregtare.

E drejta e autorit dhe markat tregtare janë shembuj të rëndësishëm të asaj që ne e quajmë «pronësi intelektuale» ose «PI». Ato janë një lloj pasurie, e mbrojtur nga ligji, që rezulton nga krijimtaria artistike ose një emër në biznes.

Tani shikoni tabelën më poshtë. Në kolonën e parë është një përshkrim i një produkti të ri. Lexojeni me kujdes me një partner dhe vendosni nëse mendoni se mund të jetë shkelje e ligjit të së drejtës së autorit, ligjit të markës tregtare, të dyja apo asnjëra. Tregoni përgjigjen tuaj në kolonën e dytë. Në kolonën e tretë, renditni çdo informacion të mëtejshëm që ju nevojitet përpara se të merrni një vendim përfundimtar.



# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



SKENARI	SHKELJE E TE DREJTES SE AUTORIT APO TE LIGJIT TE MARKAVE TREGTARE?	KERKOHET INFORMACION ME TEPER
<p>Z. Roberts prodhon këpucë vrapimi të lira. Ai dëshiron që ato të duken si një markë e njohur, kështu që ka kopjuar logon e NIKE dhe simbolin e zgjedhjes(tick) në këpucët e tij.</p>		
<p>Rizwan krijoi një video origjinale për qytetin e tij të lindjes, të cilën ai planifikon t'ua shesë turistëve si një DVD. Ai nuk kishte pajisjet për të krijuar kolonën e tij zanore, kështu që shkarkoi një këngë të njohur nga iTunes dhe e përfshiu këtë në videon e tij.</p>		
<p>Zonja Ojo drejton departamentin e dramës në shkollën e saj. Ajo fotokopjoi njëzet e pesë kopje të një muzikali të njohur dhe ua shpërndau studentëve për provat e tyre.</p>		
<p>Zonja Smith ka një kompani që prodhon çanta plastike që ajo i ka bërë të duken si marka e nivelit të lartë Prada. Modelet janë një kopje e drejtpërdrejtë dhe emri i markës duket tamam si origjinali.</p>		
<p>Li Wu është një dizajnere bizhuterish e cila ka prodhuar një koleksion bizhush që ajo i quajti The Lady Gaga Assembly, të kopjuara nga fotot e bizhuterive të veshura nga ylli i muzikës.</p>		

(2) Veprimtari shtesë: Zgjidhni një nga skenarët në tabelën e mësipërme. Imagjinoni që jeni një avokat që punoni për një nga kompanitë, marka tregtare ose e drejta e autorit e së cilës mund të jetë shkelur nga veprimet e këtyre njerëzve. Hartoni një letër ose një email për ta duke shpjeguar provat që keni dhe arsyet që po i shkruani. Në varësi të asaj që zgjidhni, ju mund të kërkonti informacione të mëtejshme ose mund t'i udhëzoni ata të heqin produktin e tyre nga tregu.



# MËSIMI 2: MBROJTJA E TË DREJTAVE TË AUTORIT



(1) Krijuesit e pothuajse të gjithë argëtimit tona do të kenë të drejtat e tyre të mbrojtura nga ligji për të drejtën e autorit. Ky mësim do t'ju ndihmojë të mendoni se çfarë do të thotë kjo.

Në kolonën e parë të tabelës më poshtë, është një listë e produkteve argëtuese që janë krijuar nga një individ ose një ekip. Në kolonën e dytë, përpuni të gjeni tre shembuj të këtij produkti që ju dhe/ose familja juaj mund të keni në shtëpi. Në kolonën e tretë, thoni se ku është blerë produkti.

PRODUKTI	SHEMBULL	KU ESHTË BLERË
Muzikë		
Filma		
Libra		
Lojra kompjuterike		
Lojra tavoline		
Poster/fotografi ne mur		

(2) E drejta e autorit mbron autorët dhe krijuesit e këtyre veprave origjinale. Në përgjithësi është e paligjshme të bësh një kopje të punës së dikujt pa leje, përveç përdorimit tënd personal. Diskutoni këto pyetje me një partner:

- Si do të ndiheshit nëse dikush do të kopjonte diçka që keni krijuar? A ka ndodhur ndonjëherë kjo? Nëse po, shpjegoni situatën.
- A keni blerë ndonjëherë ju (ose familja juaj) një produkt (p.sh. DVD muzikor ose film) që më vonë zbuluat se ishte fals? Si ju bëri të ndiheni? Çfarë keni bërë ju (ose familja juaj) për këtë?
- A ju është kërkuar ndonjëherë të blini produkte të falsifikuara?
- Nëse keni blerë produktet e falsifikuara - ose jeni tunduar - pse e keni bërë?
- Nëse jo, çfarë ju ndaloi?

## MËSIMI 2: MBROJTJA E TË DREJTAVE TË AUTORIT



(3) Disa njerëz justifikojnë blerjen e produkteve pirate në disa mënyra. Në kolonën e majtë më poshtë janë një pjesë e këtyre arsyetimeve. Në kolonën tjetër janë disa nga argumentet kundër. Lexoni me kujdes të dyja kolonat dhe përpquni të përputhni argumentin që sfidon në mënyrë më efektive të ashtuquajturin justifikim.

JUSTIFIKIMI PËR BLERJE TË PRODUKTEVE PIRATË	KUNDER ARGUMENT
Kompanitë e prodhimit të muzikës dhe filmave janë aq të pasura sa nuk kanë nevojë gjithë paratë e shpenzuara nga ne për të blerë versionet e tyre të shtrenjta.	Pirateria është e ngjashme me vjedhjen. Çdo vit bëhen miliona kopje pirate të filmave, lojërave dhe muzikës, gjë që ka një ndikim të madh tek njerëzit që punojnë në industrinë krijuese.
Artistët nuk marrin asnjë përfitim nga blerja e DVD-ve dhe shkarkimet zyrtare.	Shumë filma dhe muzikë janë të disponueshme lirish në radio dhe televizion. Nëse vërtet kujdeseni për varfërinë, atëherë njerëzit kanë nevojë për punë në kushte të sigurta pune. Tregtarët e paligjshëm që nuk paguajnë taksa dhe nuk paguajnë një pagë të drejtë për punëtorët, kontrollojnë piraterinë. Janë këta njerëz që i mbajnë njerëzit të varfër.
Nuk është sikur po i vjedhim një personi. Këto kompani të mëdha nuk vuajnë për disa qindra kopje të bëra të filmave dhe muzikës së tyre.	Njerëzit që janë të punësuar për të prodhuar kopje pirate të filmave, muzikës dhe lojërave nuk kanë të drejta punëtorësh dhe shpesh punojnë në kushte të pasigurta. Fëmijet përdoren për të prodhuar disa mallra pirate dhe të falsifikuara dhe ata që shesin produktet janë në rrezik arrestimi. Pirateria është pjesë e një ekonomie të paligjshme.
Ne po ndihmojmë njerëzit e varfër sepse përndryshe ata nuk do të mund të dëgjojnë ose të shohin ndonjë nga këto krijime (filma, muzikë etj) të famshme.	Kompanitë e prodhimit punësojnë një numër të madh njerëzish, rrogat e të cilëve paguhen pjesërisht nga shitja e muzikës dhe filmave.
Ne po i mbajmë njerëzit në punë duke prodhuar këtë ekonomi alternative.	Ligji për të drejtat e autorit siguron që artistët të marrin një përqindje të çmimit të shitjes kur blihet një DVD ose shkarkim. Nëse blejmë versione pirate, artistët nuk marrin para. Kriminelët shpesh përdorin krimin e PI për të financuar aktivitete të tjera të biznesit kriminal.

(4) Nëse keni akses në internet, shikoni këto videoklipe për Valerie Kaboré dhe Wanjiru Kinyanjui, regjisorë nga Burkina Faso në Afrikën Perëndimore nga Kenia në Afrikën Lindore:



# MËSIMI 2: MBROJTJA E TË DREJTAVE TË AUTORIT

Pasi t'i shikoni këto klipe, bëni një listë të të gjitha mënyrave me të cilat një industri kombëtare e filmave mund të reduktojë varfërinë dhe papunësinë në vendet e botës në zhvillim.

Si i dëmton pirateria industri të tilla? Pse ligji për të drejtën e autorit është kaq i rëndësishëm për këta kineast?

(5) Shikoni pohimet më poshtë dhe diskutoni me partnerin tuaj se cilat prej tyre mendoni se janë të vërteta dhe jo të vërteta.

POHIMI	E VERTETE APO JO
E drejta e autorit nuk zgjat përgjithmonë.	
Nëse një produkt është në 'domenin publik' do të thotë se është lirisht i disponueshëm për t'u kopjuar.	
Nëse nuk po fitoni para nga një faqe interneti, mund të ngarkoni çdo video ose muzikë që ju pëlqen.	
Mund të përdorni një klip të shkurtër që zgjat deri në një minutë nga një film ose videoklip në filmin ose faqen tuaj të internetit pa kërkuar leje.	
Statusi i të drejtës së autorit është vetëm për autorë, muzikantë, artistë dhe kineast të njohur, profesionistë.	
Keni blerë një DVD zyrtarë të një filmi Star Wars në një dyqan. Do të ishte e paligjshme ta shesësh atë në EBay.	
Ju lexoni një artikull në internet në një faqe interneti lajmesh për rreziqet shëndetësore të pirjes së duhanit. Nëse citoni nga artikulli në esenë tuaj të shkollës mbi këtë temë, do të shkelni ligjin e të drejtave të autorit.	
Ju shkruani një poezi brilante që fiton një konkurs kombëtar. Ju nuk e keni regjistruar poezinë tuaj përpara se ta dorëzonit në konkurs. Nuk kualifikoheni më për ta mbrojtur atë me të drejtën e autorit.	

(6) **Veprimtari Shtesë:** Në një grup prej katër vetash, përdorni një fjalor për të përcaktuar fjalët e mëposhtme. Disa nga këto fjalë janë përfshirë në përgjigjet nga veprimtaria e mësipërme. Pasi të keni gjetur përkufizime për secilën fjalë, vendosni në grup se cilat prej katër fjalëve mendoni se janë më të rëndësishmet për t'i ndihmuar të rinjtë të kuptojnë rëndësinë e ligjit për të drejtën e autorit. Më pas secili person në grup zgjedh një fjalë për të ilustruar me anë të një poster për të rritur ndërgjegjësimin e të rinjve për këtë temë:

- E drejta e autorit
- Përdorim i drejte
- Domen Publik
- Ndarja e skedarëve
- Pirateri
- Plagjiaturë
- Shkelje

# MËSIMI 3: PROBLEMET ME TREGTIMIN E PRODUKTEVE PIRATE



(1) Lexoni këto skenarë të ndryshëm dhe mendoni për personazhet e përfshirë në secilin. Në çifte dhe grupe, luani me role disa nga skenarët duke menduar se si mund të përgjigjen personazhet e ndryshëm dhe pse.

**Skenari #1:** Carmen punon në një tezgë tregu që shet DVD pirate. Një grua e re i afrohet tezgës duke sjellë një DVD që ajo bleu një ditë më parë e cila nuk luhej siç duhet. Ajo kërkon kthimin e parave të saj. Carmen refuzon.



## Personazhet x 2

Carmen është njëzet vjeç. Ajo ka një fëmijë dy vjeçar për të cilin nëna e saj kujdeset kur është në punë. Një burrë i quajtur Z. Carlos zotëron tezgën e tregut, por Carmen e ka takuar atë vetëm një herë. Tezga ngrihet dhe pakëtohet çdo ditë nga djali i zotit Carlos, por ai nuk është kurrë atje gjatë orarit të tregtimit.

Blerësja e re nuk e kupton që mallrat janë pirate. Ajo ka një faturë për blerjen e saj dhe thotë se kjo i jep të drejtën për një rimbursim për mallrat me defekt. Ajo thotë se Carmen mund ta dërgojë DVD-në përsëri te prodhuesi.

**Skenari #2:** Nigel është në një bar me shokun e tij të vjetër të shkollës, Danielin. Daniel shpjegon se ai po ndërton një faqe interneti përmes së cilës njerëzit do të jenë në gjendje të shikojnë filma dhe programe televizive, veçanërisht shfaqjet e reja të kinemasë. Faqja e internetit do të ketë reklama, nga të cilat Daniel beson se do të fitojnë shumë para. Ai i kërkon Nigelit të ndihmojë në krijimin e faqes dhe t'ia bëjë publike familjes dhe miqve të tij. Nigel është i shqetësuar se filmat dhe programet do të jenë kopje pirate.



## Personazhet x 3

Nigel është nëntëmbëdhjetë vjeç. Ai jeton me familjen e tij dhe është student në kursin e shkencave kompjuterike. Ai nuk ka shumë para.

Danieli është në të njëjtën moshë, por ka punuar që kur la shkollën në moshën gjashtëmbëdhjetë vjeç. Ai ka pak më shumë para. Ai e di që ajo që po propozon është e paligjshme, por i duhen aftësitë e Nigel për të përfunduar faqen e internetit.

# MËSIMI 3: PROBLEMET ME TREGTIMIN E PRODUKTEVE PIRATE



**Skenari #3:** Marco i jep të dashurës së tij Hathai një kuti DVD të serialit të saj të preferuar televiziv. Ai e blen atë nga një kioskë në rrugën kryesore të qytetit. Ajo është shumë e emocionuar për ta marrë atë, por kur i luan në shtëpi, asnjë prej tyre nuk funksionon siç duhet.



## Personazhet x 2

Marco nuk ka shumë para, por i pëlqen t'i blejë të dashurës së tij gjërat më të mira që mundet. Ai donte t'i bënte përshtypje me këtë dhuratë. Ai nuk i pëlqen konfrontimet me njerëzit dhe nuk dëshiron të futë askënd në telashe.

Hathai nuk dëshiron të mërzhitë të dashurin e saj për të cilin e di se është shumë bujar, por mendon se duhet t'i thotë se nuk kanë funksionuar. Ajo mendon se ata kanë përgjegjësinë për të ndaluar që e njëjta gjë t'u ndodhë njerëzve të tjerë.

## (2) Për diskutim

Duke menduar për këta skenarë, çfarë mund të identifikoni si disa nga problemet kryesore në trajtimin e kopjeve pirate?

Si mund të jeni në gjendje të kapërceni disa nga këto probleme?

Krijoni skenarët tuaj duke treguar se si produktet pirate mund të krijojnë vështirësi për ata që i tregtojnë dhe ata që i blejnë.

(3) Këtu janë disa argumente pse duhet të mendojmë për njerëzit që qëndrojnë pas mallrave pirate. Lexoni me kujdes këto pika. Mendoni se kanë të drejtë? Zgjidhni TRI pika që mendoni se janë më seriozet dhe prezantojini klasës tuaj në një nga formatet e mëposhtme:

- një poster
- një poezi
- një reklame në radio apo TV

## **Pirateria..**

**... Është e gabuar:** Artistët, autorët dhe interpretuesit, dhe të gjithë njerëzit që punojnë me ta për të prodhuar produkte të këndshme ose të vlefshme, meritojnë të paguhen. Piratët nuk u paguajnë asgjë njerëzve që bëjnë punën.

**... Mund të jetë e kushtueshme:** Shkarkimi ose transmetimi nga faqet e internetit të paligjshme mund t'ju vërë në rrezik për vurse, vjedhje identiteti dhe malware - të cilat mund të vjedhin informacionin tuaj personal ose të kartës së kreditit.

**... Është i paligjshëm:** Pirateria është e paligjshme dhe marrja e produkteve pirate mbështet kriminelët.

## MËSIMI 3: PROBLEMET ME TREGTIMIN E PRODUKTEVE PIRATE



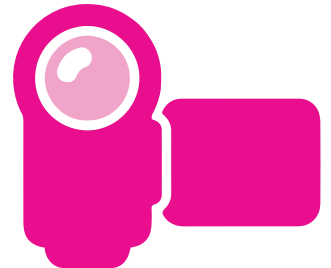
... **I kushton publikut:** Njerëzit që merren me mallra pirate dhe false nuk paguajnë taksa, që do të thotë më pak para për shkollat, spitalet, parqet dhe programet e tjera sociale.

... **Mbështet kushte të këqija pune:** Njerëzit që prodhojnë produkte pirate dhe të falsifikuara nuk u paguajnë punonjësve të tyre paga ose përfitime të drejta, imponojnë kushte të këqija pune dhe ndonjëherë përdorin edhe punën e detyruar ose të fëmijëve.

... **Mbështet krimin e organizuar:** Fitimet nga shitja e mallrave pirate kanë qenë të lidhura me krimin e organizuar.

... **Cënojnë kompanitë legjitime:** Shumë vepra të të drejtave të autorit, veçanërisht filmat dhe lojërat kompjuterike kushtojnë shumë për t'u bërë, sepse janë të përfshirë shumë njerëz të aftë. Njerëzit që prodhojnë mallra pirate kërkojnë të përfitojnë në mënyrë të padrejtë nga investimi i një personi tjetër. Shitjet dhe fitimet e humbura që rezultojnë nga kjo konkurrencë e pandershme përkthehen në paga më të ulëta dhe punë të humbura, si dhe në ulje të numrit të punësimeve të reja.

(4) **Veprimtari shtesë:** Rishikoni skenarët tuaj të lojës me role dhe përpiquni të hartoni një skenar të bazuar në disa nga personazhet e ndryshëm. Për të ndihmuar në ilustrimin më të gjallë të ndikimit negativ në familjet e piratëve, ju mund të zhvilloni, ndryshoni dhe krijoni personazhe të rinj. Nëse keni mundësi të përdorni kamerat fotografike ose kamerat video, përpiquni të kapni vizualisht disa nga skenat kryesore. Mbani këto imazhe të sigurta pasi ato mund të përdoren në prezantimin përfundimtar në fund të këtij plani pune.



# MËSIMI 4: LIGJSHMËRIA DHE ETIKA



(1) Ligjshmëri do të thotë që një akt është në përputhje me ligjin. Etika ka të bëjë me konceptet e sjelljes së drejtë dhe të gabuar. Disa veprime mund të jenë të ligjshme, por sipas mendimit të disa njerëzve jo etike. Për shembull, testimi i barnave te kafshët është i ligjshëm në shumë vende, por disa njerëz besojnë se nuk është etik. Me një partner, lexoni këtë listë veprimesh dhe diskutoni se cilat prej tyre mendoni se janë kundër ligjit dhe cilat janë joetike. A është kjo gjithmonë e njëjta gjë?

- Të thuash një gënjeshtër
- Mos vendosja e rripit të sigurimit kur udhëtoni me makinë
- Mbatja e një thike në publik
- Ngarja e biçikletës pa drita gjatë natës
- Blerja e një DVD pirate
- Kapërcimi(mospagesa) i tarifës në autobus
- Prerja e një peme shumë të vjetër në pronën tuaj
- Të punosh me turn prej trembëdhjetë orësh në punë pa pushim
- Ngrënia e mishit
- Vrasja e një pule

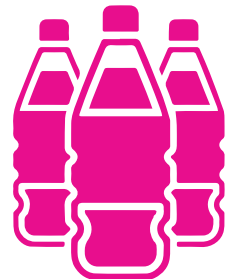
MJEDISI

Si varet serioziteti i këtyre veprimeve të ndryshme nga rrethanat? Shpjegoni pikëpamjet tuaja.

(2) Lexoni këto dy raste studimore të kompanive fillestare inovative dhe më pas diskutoni pyetjen më poshtë.

## Rast Studimi #1

Një kompani në Panama të Amerikës së Jugut prodhon ujë të pijshëm të freskët burimi. Uji merret në mënyrë etike pa asnjë ndikim negativ në mjedis. U ndërmorën kërkime për të siguruar që uji të ishte i sigurt për t'u pirë dhe që tubacionet të mos shkaktonin dëme në mjedisin natyror. Mbi dyqind punëtorë janë të punësuar ligjërisht në fabrikën e shisheve ku kushtet e tyre të punës plotësojnë standardet e qeverisë. Uji eksportohet si markë tregtare në vendet e afërta të Amerikës së Jugut dhe kompania vazhdon të bëjë fitime. (shiko: <http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=3697>)



## Rast Studimi #2

Një kompani me bazë në SHBA dhe Nigeri ka prodhuar një vegël elektronike gjeniale e cila duket si një top futbollit dhe kap energjinë kinetike kur luhet me të. Kjo energji më pas mund të përdoret për të fuqizuar pajisjet e vogla elektronike si llambat e leximit ose telefonat celularë. U ndërmorën kërkime për të siguruar që fëmijët të mund të luanin me topin në mënyrë të sigurt, veçanërisht në kushte të lagështa. Lëndët e para të nevojshme për prodhimin e topit u zgjidhën brenda ligjeve dhe me kujdes për mjedisin. Produkti ka krijuar punësim të ligjshëm për njerëzit dhe një numër në rritje i njerëzve në botën në zhvillim kanë përfituar nga energjia elektrike e krijuar. (shiko: <http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=3688>)



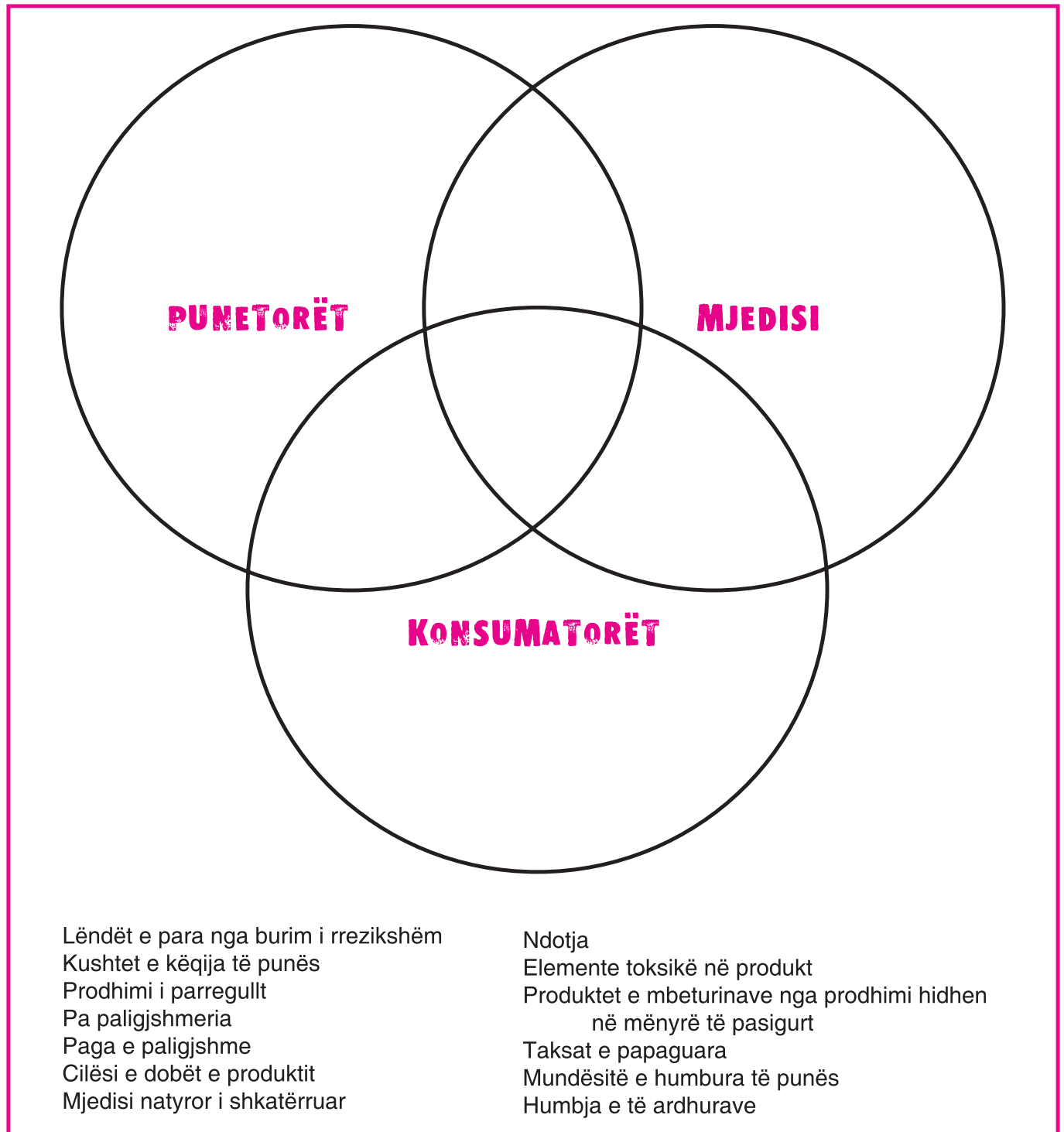
## Diskutim

Imagjinoni sikur një organizatë falsifikuese të kopjonte markën e ujit në shishe dhe pajisjes së futbollit. Cilat mendoni se do të ishin pasojat negative dhe rreziqet e mundshme për punëtorët, konsumatorët dhe mjedisin?

## MËSIMI 4: LIGJSHMËRIA DHE ETIKA



Shikoni këtë diagram të Venit që përcakton tre grupe që mund të preken nga produktet false. Me një partner, përpiquni t'i vendosni fjalët dhe frazat më poshtë në seksionin ose nënseksionin e duhur të diagramit. Mos harroni se disa faktorë mund të ndikojnë në më shumë se një grup.



### Diskutim

Tani mendoni për pronarin e Pronësisë Intelektuale ose krijuesin(ët) e produktit origjinal. Si mendoni se ky person (ose ekip njerëzish) ndikohet nga krijimi i mallrave të falsifikuara?



## MËSIMI 4: LIGJSHMËRIA DHE ETIKA



(3) Në kolonën e parë të grafikut më poshtë, janë një seri thëniesh nga burime të ndryshme. Disa ngrenë probleme ligjore - domethënë, ata shkelin ligjin. Të tjerët ngrenë probleme etike - domethënë, ata shpërfillin konceptet e zakonshme të së drejtës dhe të gabuarës.

Lexojini të gjitha me kujdes dhe vendosni nëse ato ngrenë një problem ligjor apo etik - apo të dyja.

<p>Alkooli i falsifikuar i vë njerëzit në rrezik dhe u mohon taksapaguesve miliona paund detyrime të papaguara - para që duhet të shpenzohen për shërbime publike jetike. <a href="http://www.liverpoolecho.co.uk/news/liverpool-news/pictured-inside-45k-fakevodka-13363377">http://www.liverpoolecho.co.uk/news/liverpool-news/pictured-inside-45k-fakevodka-13363377</a></p>	<p><b>Problem ligjor Ose Problem Etik Ose të dyja</b></p>
<p>Tregtia e falsifikuar dhe pirate është një kërcënim i madh për çdo ekonomi moderne, të bazuar në njohuri <a href="http://www.oecd-ilibrary.org/docserver/download/4216071e.pdf?expires=1502303609&amp;id=id&amp;accname=ocid195767&amp;checksum=273AF2A238FB72973820A2D107475207">http://www.oecd-ilibrary.org/docserver/download/4216071e.pdf?expires=1502303609&amp;id=id&amp;accname=ocid195767&amp;checksum=273AF2A238FB72973820A2D107475207</a></p> <p>Ne ishim në gjendje të blinim artikuj të domosdoshëm si një çantë Louis Vuitton për 15 £, këpucë të falsifikuara Jimmy Choo për 10 £, kufje false Beats për 5 £ dhe një këmishë “Nike England” për 20 £, shumë më poshtë çmimeve të produkteve origjinale.</p> <p>- <i>burimi</i>: Artikulli i gazetës 15 qershor 2014: <a href="http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/coun-terfeit-street-sunday-mirror-investigates-3695230">http://www.mirror.co.uk/news/uk-news/coun-terfeit-street-sunday-mirror-investigates-3695230</a></p>	
<p>Bazuar në hetimet tona, ne kemi konfirmuar se ka produkte të falsifikuara në treg që nuk janë të pajisura me pajisje mbrojtëse për të përmbushur standardet e përcaktuara të cilësisë nga Canon. Si rezultat, kur ato përdoren me kamera ose videokamera, ose të karikuara, ato mund të shkaktojnë mbinxehje, rrjedhje, ndezje, këputje dhe keqfunksionime të tjera në produktet me të cilat përdoren. Në rastin më të keq, jo vetëm që këto produkte të falsifikuara mund të dëmtojnë kamerat dhe videokamerat në të cilat përdoren, por gjithashtu mund të shkaktojnë zjarr, djegie, verbëri dhe aksidente dhe lëndime të tjera të rënda.. - <i>burimi</i> Këshillimi për Produktet, Canon U.S.A., Inc.: <a href="http://www.cla.canon.com/cla/en/consumer/product_advisories/ProdAdv/0901e02480b7cdf4">http://www.cla.canon.com/cla/en/consumer/product_advisories/ProdAdv/0901e02480b7cdf4</a></p>	
<p>“Nëse jeni duke shitur gjëra të falsifikuara, ju jeni duke dëmtuar qytetin, duke dëmtuar bizneset legjitime.” - <i>burimi</i> Artikull gazetes, New York Times, 9 Tetor 2006: <a href="http://www.nytimes.com/2006/10/09/nyregion/09bazaar.html?pagewanted=1&amp;r=1&amp;">http://www.nytimes.com/2006/10/09/nyregion/09bazaar.html?pagewanted=1&amp;r=1&amp;</a></p>	
<p>Po shohim një rritje të ndjeshme në prodhimin, tregtimin dhe shpërndarjen e ilaçeve dhe pajisjeve mjekësore të falsifikuara, të vjedhura dhe të paligjshme. Pacientët në të gjithë botën e vënë në rrezik shëndetin e tyre, madje edhe jetën, duke konsumuar në mënyrë të pavetëdijshme barna të rreme ose ilaçe origjinale të ruajtura keq ose që kanë skaduar.” - <i>Burimi</i> Interpol ka gjetur shembuj të markave inovative që prodhojnë me sukses produkte të reja me markë tregtare <a href="http://www.interpol.int/Crime-areas/Pharmaceutical-crime/Pharmaceutical-crime">http://www.interpol.int/Crime-areas/Pharmaceutical-crime/Pharmaceutical-crime</a></p>	

(4) Zgjerim: Nëse keni akses në internet, kërkoni këtë bazë të dhënash të studimeve të rasteve për të mbrojtur mjedisin dhe duke respektuar të drejtat e punëtorëve dhe të konsumatorëve:

[http://www.wipo.int/ipadvantage/en/search.jsp?ins\\_protection\\_id=&focus\\_id=573](http://www.wipo.int/ipadvantage/en/search.jsp?ins_protection_id=&focus_id=573)

Bëni një listë me tre nga produktet tuaja të preferuara duke dhënë arsyet për zgjedhjen tuaj.

# MËSIMI 5: FUSHATA PËR RRITJEN E NDËRGJEGJËSIMIT



(1) Në një shoqëri të drejtë dhe të ndershme, të drejtat e punëtorëve duhet të mbrohen. Shikoni këtë listë të të drejtave të mundshme të punëtorëve.

- Paga të drejta
- Pushime të rregullta gjatë turneve
- Pagesa për pushime
- Paga për sëmundje
- Kushte të shëndetshme dhe të sigurt pune
- Anëtarësimi në sindikata
- Pushimi i lindjes / prinderimit
- Skema te pensionit



Tani diskutoni këto pyetje me partnerin tuaj, duke dhënë arsyet tuaja aty ku është e përshtatshme.

- a) A ka ndonjë fjalë për të cilën nuk jeni të sigurt? Nëse po, kërkonte ato në një fjalor.
- b) Cilat nga të drejtat e listuara mendoni se janë më të rëndësishmet dhe pse?
- c) A ka ndonjë të drejtë që mendoni se duhet shtuar?
- d) A mendoni se aty ku jetoni mbrohen të drejtat e punëtorëve?

(2) Në këtë mësim, ju do të krijoni një fushatë publike, ndërgjegjësuese, duke tërhequr vëmendjen se si të drejtat e punëtorëve ndikohen negativisht nga pirateria.

Pirateria dhe falsifikimi mund të kenë një ndikim negativ në të drejtat e punëtorëve në dy mënyra kryesore:

*Kur konsumatorët blejnë mallra të falsifikuara, kompanitë legjitime humbasin biznesin. Kjo do të thotë se punëtorët që janë të punësuar në këto kompani të ligjshme mund të humbasin punën e tyre.*

*Tregtarët e paligjshëm nuk u paguajnë punonjësve të tyre paga të drejta dhe nuk u ofrojnë atyre ndonjë përfitim pune.*

*Prandaj këta punëtorë kanë kushte të këqija pune dhe shpesh janë puna e detyruar ose puna e fëmijëve.*

Duke u ndalur në këto dy elemente, bëni një listë të njerëzve që mendoni se duhet të dëgjojnë për këtë? Kjo mund të jetë audiencia juaj e synuar për fushatën tuaj.

(3) Audiencia e synuar e fushatës suaj mund të përfshijë gjithashtu një nga sa vijon:

- Konsumatorët që blejnë mallra të lira, false ose shkarkojnë kopje të paligjshme të filmave dhe muzikës;
- Anëtarët e familjes së njerëzve që punojnë për kompanitë që prodhojnë mallra ose shërbime (si p.sh argëtim) të mbrojtur nga PI;
- Prindërit e adoleshentëve të cilët do të hyjnë në botën e punës;
- Prindërit e fëmijëve që urrejnë të mendojnë se fëmija i tyre detyrohet të punojë në vende të me kushte të rrezikshme

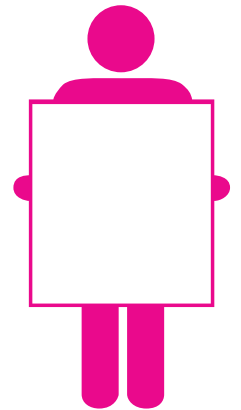
Me partnerin tuaj, vendosni për audiencën e synuar të fushatës suaj. Hartoni një profil të personit tipik që po synoni. Sa vjeç janë ata? Cila është lidhja e tyre me piraterinë? Pse duhet të kujdesen për të? Pse është e rëndësishme për ta? Çfarë dëshironi që ata të dinë? Cilat janë mesazhet kryesore që dëshironi të komunikoni në lidhje me mbrojtjen e PI?

## MËSIMI 5: FUSHATA PËR RITJEN E NDËRGJEGJËSIMIT



(4) Shikoni nëpër revista për reklama për produkte të njohura që do të mbroheshin nga e drejta e autorit - mund të jetë një film i ri i njohur, një lojë kompjuterike, softuer biznesi ose një album i ri muzikor. Zgjidhni një nga këto për të punuar dhe krijoni një poster të ri promovues që tregon se si versionet pirate të këtij produkti janë të këqija për punëtorët. Jini me imagjinatë. Kthehuni pas këtij mësimi për t'i kujtuar vetes çështjet kryesore dhe mbani mend gjithmonë audiencën tuaj të synuar. Përdorni këto pyetje për t'ju ndihmuar të planifikoni posterin tuaj:

- A është gjuha e përshtatshme për audiencën tuaj?
- A është mesazhi i qartë dhe konciz?
- A keni nevojë për burim imazhe për ta bërë mesazhin tuaj më të qartë?
- A i keni respektuar të drejtat e autorit për ndonjë imazh që dëshironi të përdorni?



(5) Një fushatë ndërgjegjësimi publik do të ketë nevojë për më shumë se një poster për të dëgjuar mesazhin tuaj. Me një partner, grumbulloni ide se si mund t'i njoftoni njerëzit për rreziqet e piraterisë për punëtorët. Nëse keni video ose imazhe fotografish nga luajtja e roleve tuaja më herët në këtë njësi të punës, ndoshta këto mund të përfshihen edhe në fushatën tuaj.

Përdorni këto pyetje për t'ju bërë të mendoni se ku audiencia juaj e synuar mund të shohë dhe dëgjojë mesazhet tuaja:

- Çfarë media sociale përdor audiencia juaj e synuar?
- Çfarë lloj vendesh viziton audiencia juaj e synuar?
- Si mund ta bëni mesazhin tuaj tërheqës?
- Si mund të përfshini të famshëm ose politikanë për shpërndarjen e fjalës?

Kur të jeni gati, krijoni një prezantim për shokët e klasës për të ndarë idetë tuaja të fushatës.

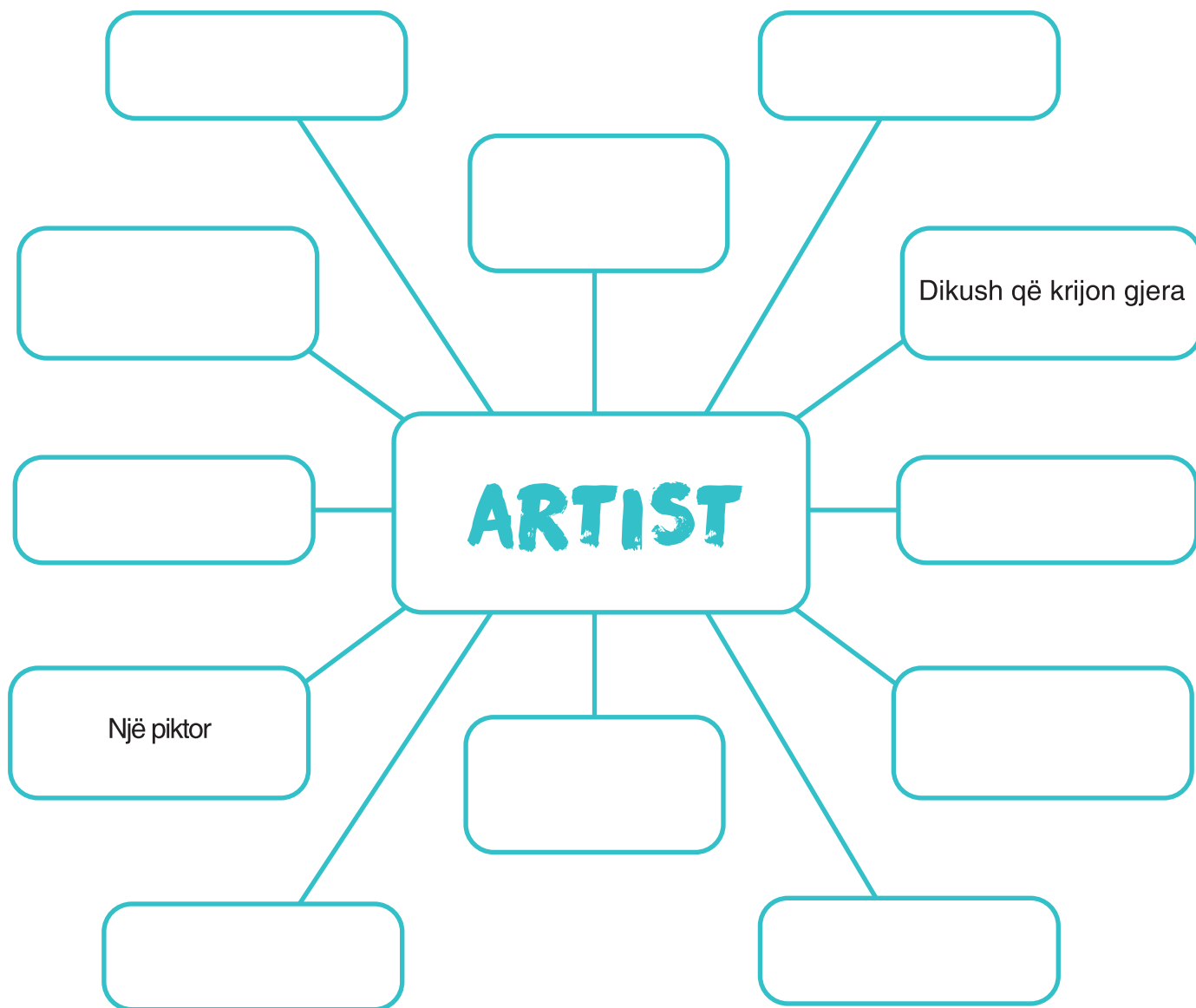
**TË DREJTAT  
PËR  
ARTISTËT**



# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



(1) Çfarë kuptojmë me fjalën «artist»? Së bashku me një shok, krijoni sa më shumë përkufizime që mundeni të kësaj fjale.



Si e ka ndryshuar teknologjia domethënien e faktit të jesh artist?

(2) Diçka që të gjithë artistët kanë të përbashkët është **KREATIVITETI** dhe **ORIGJINALITETI**. Duke përdorur një fjalor, gjeni përkufizimet e këtyre fjalëve dhe shkruajini ato. Ju mund t'i shtoni ato në shënimet tuaja më lart. Ku është e mundur, përpuni të gjeni më shumë se një përkufizim për secilin.

# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



(3) Me këto përkufizime në mendje, diskutoni me një partner deklaratat e mëposhtme. Shënoni nëse jeni dakord dhe jo. Mos harroni të jepni gjithmonë arsyet tuaja.

DEKLARATA	DAKORD OSE JO	ARSYEJA
Originaliteti nuk ekziston. Edhe Shekspiri kopjoi ide për dramat e tij nga tregime të tjera.		
Kreativiteti vjen nga brenda një personi. Ju ose e keni atë ose nuk e keni		
Të frymëzohesh nga arti i një personi tjetër dhe të krijosh diçka duke përdorur teknika të ngjashme është thjesht kopjim.		
Nuk duhet të jesh origjinal për të qenë krijues.		
Nuk ka asgjë kreative për të bërë muzikë ose krijuar imazhe duke përdorur një paketë softuerësh kompjuterik.		
Marrja e mostrave të një regjistrimi zanor nga muzika e një personi tjetër për t'u përdorur në pjesën tuaj nuk është origjinale ose krijuese.		

(4) “Industritë krijuese” është një term i gjerë që përfshin shumë lloje të ndryshme punësimi. Në tabelën e mëposhtme, kolona e parë përfshin një listë të punëve që mund të gjeni në industritë krijuese, të tilla si teatri, filmi ose lojërat kompjuterike.

# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



Së bashku me një shok, lexoni përshkrimet e punës në kolonën e tretë dhe përpikuni t'i përrputhni ato me titullin e pozicionit të punës, duke treguar me një shenjë në kolonën e dytë.

TITULLI I POZICIONIT TË PUNËS		PËRSHKRIMI I PUNËS
Drejtor artistik i reklamave- krijues		Ky person harton koncepte vizuale për fushatat reklamuese.
Animator (animacion kompjuterik 2D)		Ky person përdor softuer për të animuar skenat, duke përfshirë krijimin e personazheve dhe komplotimin e lëvizjeve të kamerës.
Marangoz/Karpentier		Ky person ndërton, instalon dhe heq strukturat prej druri në setet dhe vendndodhjet e xhirimit te filmave.
Koreograf		Ky person planifikon, krijon dhe sjell në jetë kërcimin dhe/ose lëvizjen në skenë ose setin e xhirimit.
Redaktor		Ky person lexon një tekst përpara se të publikohet për t'u siguruar që është i saktë.
Rregjizor filmi		Ky person ka përgjegjësinë e përgjithshme për drejtimin krijues, duke përfshirë vendosjen për stilin dhe strukturën.
Krye elektrikisti		Ky person është përgjegjës për të gjitha aspektet praktike të ndriçimit dhe vendndodhjeve të vendosura të xhirimit.
Dizajneri grafik		Ky person prodhon modele për të komunikuar vizualisht mesazhin e një klienti.
Treguesi		Ky person krijon një listë në fund të një dokumenti për t'i ndihmuar lexuesit të kërkojnë emra ose tema.
Redaktori niveli		Ky person vendos dhe krijon arkitekturë ndërvepruese për pjesë të një loje dixhitale, duke përfshirë peizazhin, ndërtesat dhe objektet.
Producenti		Ky person punon në përgatitjen e buxhetit të një filmi dhe kostot e prodhimit për investitorët e mundshëm.
Milliner		Ky person dizajnon dhe krijon kapele të reja.
Testues QA (i sigurimit të cilësisë)		Ky person kontrollon dhe korrigjon një lojë dixhitale për t'u siguruar që është me cilësi të lartë përpara se të dalë në publik.
Render Wrangler		Ky person i konverton të dhënat kompjuterike në një sekuençë imazhesh të shikueshme.
Runner/udhëzuesi		Ky person ndihmon kudo që nevojitet në produksione.
Stagehand		Ky person ndihmon në ndërtimin, transportin, montimin, heqjen dhe ruajtjen e skenave.
Artist i bordit të tregimeve		Ky person ilustron një histori dhe vizaton panele për të përcaktuar veprimin e një filmi ose loje.
Menaxheri i njësisë		Ky person vepron si ndërmjetës për grupin e xhirimit dhe pronarët e vendit të xhirimit duke i mbajtur të gjithë të lumtur gjatë xhirimeve.

# MËSIMI 1: PARAQITJA E TERMAVE



5) Pasi të keni përputhur titujt e pozicioneve të punës me përshkrimet e tyre, do të vini re se disa prej tyre janë punë brenda sektorit dixhital. Kjo do të thotë se puna në të cilën ata janë të përfshirë në prodhimin paraqitet ose ofrohet në internet ose në një format dixhital. Shikoni përsëri këtë listë dhe theksoni ato punë që mendoni se janë më qartë pjesë e 'sektorit dixhital' të industrive krijuese. Çfarë pune të tjera mund të mendoni që janë gjithashtu pjesë e këtij sektori?

6) Nëse keni akses në internet, shfletoni disa nga faqet tuaja të preferuara të internetit dhe përpuni të përcaktoni rolet e secilit që ka punuar në prodhimin e tyre dhe cili mund të ketë qenë roli i tyre. Përndryshe, shikoni reklamat në një revistë. Sa punë kreative mund të dalloni?

Nëse është e mundur, printoni disa pamje të disa faqeve të internetit dhe përpuni të etiketoni seksionet e ndryshme duke treguar se kush ka pasur një rol në krijimin e saj. Ja një shembull si të veproni:





## MËSIMI 2: VLERËSIMI I KREATIVITETIT



(1) Çfarë nënkuptojmë kur themi se 'vlerësojmë' diçka? Si ta tregojmë se e vlerësojmë atë? Me një partner, bëni një listë me tre gjërat që vlerësoni më shumë në jetën tuaj dhe shpjegoni se si e tregoni që i vlerësoni ato. Kur të jeni gati, ndajini ato me pjesën tjetër të klasës për të parë se ku jeni në të njëjtin mendim.

(2) Në shoqërinë moderne, ne zakonisht e lidhim 'vlerën' me paranë. Me fjalë të tjera, ari konsiderohet shumë i vlefshëm dhe për këtë arsye është i shtrenjtë për t'u blerë. Megjithatë, disa gjëra nuk mund të kenë një çmim. Lexojeni këtë listë dhe renditeni në dy kolona: në një të listoni gjithçka që mendoni se mund të vlerësohet financiarisht dhe në tjetrën renditni të gjitha gjërat që mendoni se paratë nuk mund ta blejnë. A ka ndonjë që mund të hyjë në të dyja kolonat? Nëse po, shpjegoni arsyet tuaja.

Diamant  
Dashuria  
Fëmijët  
Makinë sportive  
Bukuria  
Shëndeti  
Shtëpia  
Edukimi  
Kompjuter  
Rroba  
Talent  
Celular  
Familja

TË VLERËSUARA NË PARA	PA ÇMIM

## MËSIMI 2: VLERËSIMI I KREATIVITETIT



(3) Lexoni këto ekstrakte nga raportet e fundit të lajmeve se si teknologjia dixhitale po ndryshon mënyrën si ne vlerësojmë kreativitetin dhe më pas diskutoni pyetjet që vijojnë.

*Pyetja kryesore është se nëse transmetimi falas ose i lirë bëhet mënyra se si ne konsumojmë të gjithë muzikën (regjistrimet) dhe në të vërtetë një përqindje të madhe të përmbajtjeve të tjera krijuese ... atëherë ndoshta mund të ndalemi për një moment dhe të shqyrtojmë efektin që do të kenë këto shërbime dhe kjo teknologji , përpara se t'i "shesim" të gjitha asetet tona kulturore, siç bënë kompanitë e mëdha diskografike.*

*David Byrne, The Guardian 11.10.13*

*Ky biznes pirat është diçka me të cilën unë, një refugjat nga brezi i vinyl/CD, nuk do të mësohem kurrë. Sigurisht, ne kopjonim regjistrimet në kasetë kur isha i ri - por zakonisht këto ishin disqe që i kishim paguar tashmë. Ndihehim shumë rehat me idenë që, në këmbim të kënaqësisë së dëgjimit të muzikës, t'i paguajmë artistit një çmim të drejtë... Për brezin e iPod-it, ideja për të paguar qoftë edhe disa qindarkë për të blerë muzikë përmes iTunes është mallkim. . I përmenda një 12-vjeçari një këngë hip-hop të panjohur nga dikush i quajtur RJD2 një ditë më parë dhe, brenda pak sekondash, ai fillimisht kishte shkarkuar muzikën falas, pastaj veprën artistike. Shkathtësia dhe zgjuarsia e djalit ishin një gëzim për t'u parë, por gjithashtu më trishtuan: kush do të paguajë për pronësinë e krijimtarisë së RJD2?*

*James Delingpole, Daily Telegraph, 1.10.11*

*Çështja nëse Spotify është e mirë për artistët është dukshëm shqetësuese. Shërbimi është nënshtruar nga akuza se nuk i vlerëson aq shumë muzikantët... Në korrik, Taylor Swift shkroi në një editorial të Wall Street Journal, "Për mendimin tim, vlera e një albumi është dhe do të vazhdojë të jetë, bazuar në sasinë e zembrës dhe shpirtit që një artist ka hedhur në një vepër." Për Swift, transmetimi nuk është shumë i ndryshëm nga pirateria. "Pirateria, ndarja e skedarëve dhe transmetimi kanë tkurrur në mënyrë drastike numrin e shitjeve të albumeve me pagesë dhe çdo artist e ka trajtuar këtë goditje ndryshe", shkroi ajo.*

*John Seabrook, The New Yorker, 24.11.14*

- a) Përmbliidhni me fjalët tuaja idenë kryesore të përmendur në secilin prej këtyre artikujve.
- b) Çfarë kuptoni me termin 'pirateri'?
- c) A jeni dakord me Taylor Swift se transmetimi dixhital "nuk është shumë i ndryshëm nga pirateria"? Jepni arsyet për përgjigjet tuaja.

# MËSIMI 2: VLERËSIMI I KREATIVITETIT



Ne konsumojmë produkte dixhitale të krijuara nga artistë nëpërmjet internetit. Këto produkte dixhitale janë pronë intelektuale (PI) e krijuesve të tyre. Disa nga këto produkte janë në dispozicion falas për ne, ndërsa ne pritet të paguajmë për të tjerët. Në grafikun e mëposhtëm, kolona e parë liston mallra të ndryshme dixhitale. Tregoni në kolonën tjetër nëse prisni të paguani për këtë produkt. Pasi të keni përfunduar kolonën e dytë, diskutoni përgjigjet tuaja me një shok. Ku je dakord dhe ku nuk je dakord?

TË MIRA DIGJITALE	A DUHET TË PAGUAJ PËR KËTË?
Lojra online	
Muzikë	
Videot në YouTube	
Filma dhe shfaqje	
Reklamat - radio dhe video	
Programet radiofonike	
Programet televizive	
Podkastet	
Video mësimore	
Libra elektronike	
Softuere	
Aplikacionet celulare	
Sfondet dhe pamjet e Desktop-it	
Kurse e-learning/online	
Kartolinat	
Etiketat	
Klip art-e (fotografi dhe simbole të thjeshta)	
Logot	
Fotografitë	
Grafika në ueb (web graphic)	
Template (Modele)	

Theksoni produktet për të cilat **nuk** mendoni se duhet të paguani.

- Kush e ka bërë produktin?
- Cili është qëllimi i tij?
- Kush mendoni se ka paguar për t'u bërë?
- Si do të paguhet personi që e ka krijuar atë?

## MËSIMI 2: VLERËSIMI I KREATIVITETIT



(5) Ndonjëherë njerëzit shkarkojnë produkte dixhitale në mënyrë të paligjshme. Këto janë produkte për të cilat duhet të paguajmë, por ne përpiqemi t'i marrim ato falas. Ose blejmë kopje më lirë se origjinali. Këto kopje të paligjshme quhen 'kopje pirate' dhe ata që i krijojnë janë të përfshirë në 'piraterinë'. Disa njerëz e quajnë këtë "vjedhje të së drejtës së autorit", sepse artistët humbasin. Të tjerë e kundërshtojnë këtë përshkrim, sepse artistët nuk humbasin pronën fizike, por më tepër një shans për të përfituar të ardhura nga puna e tyre. Për t'ju ndihmuar të mendoni më thellë për këtë, diskutoni pyetjet e mëposhtme me një partner:



- A ka kopjuar ndonjëherë ndonjë shok detyrat tuaja të shkollës ose përgjigjet tuaja në një test? Nëse po, si ju jeni ndjerë?
- A keni kopjuar ndonjëherë dikë tjetër? Nëse po, pse e bëtë? Si jeni ndjerë?
- A mendoni se është ndonjëherë e pranueshme të kopjoni punën e dikujt tjetër duke pretenduar se është e juaja? Nëse jo, pse njerëzit e bëjnë këtë?
- Çfarë do të ishte më e turpshme - të merrni një notë të keqe në një test apo të kapeni duke mashtruar? Pse?
- Si krahasohet kjo ide e mashtrimit ose vjedhjes së ideve në shkollë me shkarkimin e produkteve dixhitale të blera pa paguar?

(6) Veprimtari shtesë: A mund të gjeni se si ligji në vendin tuaj mbron punën krijuese të njerëzve që të mos përdoret pa lejen e tyre?

# MËSIMI 3: MBROJTJA E TË DREJTAVE TË ARTISTËVE



(1) *Lexoni këto skenarë të ndryshëm dhe mendoni për personazhet e përfshirë në secilin. Në çifte dhe grupe, luani me role disa nga skenarët duke menduar se si mund të përgjigjen personazhet e ndryshëm dhe pse.*

**Skenari #1:** Marseli punon për një kompani të vogël dizajni. Detyra e tij është të krijojë dizajne origjinale për klientët që shesin një sërë produktesh. Ai duhet të prodhojë një gamë dizajni për një markë të re sapuni. Ai kërkon në internet për ide për produkte të ngjashme të dizajnuara në pjesë të tjera të botës. Ai shkarkon një imazh dhe logo të veçantë për ta kopjuar dhe shpreson që klienti të mos e vërë re. Pas prezantimit ai thirret nga shefi i tij, Javier i cili dyshon se dizajni është një kopje.

## **Personazhi x 2**

Marseli po kalon një periudhë të vështirë në jetën e tij personale dhe po përpiqet të performojë mirë në punë. Ai është prapa me disa afate. Ai e njeh ligjin për të drejtën e autorit, por mendon se ka bërë modifikime të mjaftueshme në origjinal për të mos u quajtur kopje.

Javier e pëlqen Marselin dhe e di se ai është i aftë të prodhojë punë origjinale dhe cilësore. Ai ka përgjegjësi për të respektuar ligjin dhe e di se shkelja e të drejtave të autorit në botën e dizajnit nuk është e pranueshme dhe nëse projektuesi origjinal zbulon këtë kopje, ai mund të paditet.

**Skenari #2:** Assaf është i ka shumë qejf lojrat dhe i kërkon shokut të tij Muratit të shkojë në shtëpinë e tij pas shkolle për të luajtur së bashku në kompjuterin e tij. Assaf i tregon Muratit se si mund të shkarkojë disa lojëra të reja falas duke përdorur disa softuer kompjuterik që ka zbuluar në internet. Murat nuk është i sigurt se është një ide e mirë.

## **Personazhet x 2**

Kompjuterët dhe lojrat janë në gjendje të magjepsin Assafin. Atij i pëlqen të eksperimentojë me të gjitha llojet e ndryshme të softuerit dhe mendon se t'u tregosh njerëzve të tjerë se çfarë gjen në internet është një mënyrë e mirë për të bërë miq.

Muratit i pëlqen gjithashtu të eksperimentojë me kompjutera dhe është kurioz për atë që është në dispozicion në internet. Megjithatë, ai është pak më i kujdesshëm, sepse vëllai i tij kohët e fundit shkarkoi falas disa lojëra përmes një faqeje online dhe ato shkaktuan keqfunksionimin e kompjuterit për shkak të një sërë virusesh.

# MËSIMI 3: MBROJTJA E TË DREJTAVE TË ARTISTËVE



**Skenari #3:** Seo-yeon dhe Ji-woo po planifikojnë të shkojnë në një festival muzikor gjatë pushimeve verore. Së bashku, ata shikojnë çmimet në faqen zyrtare të festivalit, por ato janë shumë të shtrenjta. Seo-yeon gjen një faqe jozyrtare që shet bileta me një çmim shumë më të ulët. Vajzat nuk mund të vendosin se ku t'i blejnë biletat dhe diskutojnë për rreziqet.

Seo-yeon është një vajzë e kujdesshme që zakonisht nuk i pëlqen të marrë rreziqe. Megjithatë, babai i saj së fundmi ka humbur punën, kështu që ajo nuk dëshiron të kërkojë nga familja e saj para për të paguar një çmim kaq të lartë për këtë biletë.

Ji-woo ndërmerr më tepër rreziqe dhe beson se biletat në faqen jozyrtare duken po aq autentike sa të tjerat. Ajo nuk sheh asgjë të keqe për të shkuar me biletat më të lira dhe thotë se artistët që performojnë në festival nuk do të marrin asnjë nga çmimet e hyrjes së biletave.

**Skenari #4:** Abeo po shkarkon disa këngë të reja botërore në mp3 player-in e tij, për të cilat lexoi në internet. Muzika është marrë nga një faqe interneti që ofron shkarkime falas. Vëllai i tij më i madh, Onyedi, kthehet në shtëpi i dërrmuar pasi ishte larguar nga puna. Ai zemërohet kur sheh se çfarë po bën vëllai i tij.

Abeo pëlqen të dëgjojë një muzike botërore. Ai ka një punë me pagesë të ulët në një dyqan ushqimesh lokale dhe nuk mund të përballojë të blejë aq shumë muzikë dixhitale sa do të donte. Ai ka ambicie të punojë në industrinë e muzikës ndoshta si DJ.

Vëllai i tij i madh Onyedi punonte për një kompani të vogël prodhimi muzikor. Kompanisë i është dashur të shkurtojë 15% të stafit për shkak të humbjeve në rritje të të ardhurave në 5 vitet e fundit. CEO i kompanisë bëri njoftimin atë mëngjes dhe përmendi shkarkimin e paligjshëm të muzikës si një nga shkaqet.

## (2) Diskutim

- Duke menduar mbi këto skenare, çfarë mund të identifikoni si disa nga problemet kryesore me shkarkimin e paligjshëm të produkteve dixhitale?
- Si mund të jeni në gjendje t'i kapërceni disa nga këto probleme?
- Nëse shkarkimet e paligjshme mund të shkaktojnë problem për individët dhe kompjuterët e tyre, a mendoni se konsumatorët janë të detyruar të jenë përgjegjës për shkarkimet e tyre? A duhet të jetë një çështje e zgjedhjes individuale, apo duhet të përfshihet një organ i jashtëm? Shpjegoni arsyet tuaja.
- Krijoni skenarët tuaj që tregojnë se si shkarkimi i paligjshëm i produkteve dixhitale mund të sjellë pasoja për ata që i krijojnë produktet dhe për ata që i shkarkojnë ato. Si në skenarët e mësipërm, mendoni edhe për çështjet e sigurisë së informacionit dhe privatësisë personale, si dhe saktësinë ose besueshmërinë e përmbajtjes dhe produkteve në internet.

# MËSIMI 3:

## MBROJTJA E TË DREJTAVE TË ARTISTËVE



(3) Këtu janë disa probleme të shkaktuara nga shkarkimi i paligjshëm i produkteve dixhitale të krijuara nga artistë, stilistë, muzikantë, kineast, programues kompjuteri dhe shkrimtarë. Lexoni me kujdes këto pika dhe zgjidhni DY pika që mendoni se janë më seriozet dhe përdorni ato si bazë për një prezantim në klasën tuaj në një nga formatet e mëposhtme:

- një artikull reviste
- një skicë për një fushatë të mediave sociale duke përfshirë hashtags, një logo dhe një mesazh kyç
- një lojë tavoline ose lojë me letra

### SHKARKIMET DHE TRANSMETIMET E PALIGJSHME

**... të bëjnë të pambrojtur.** Sapo hyni në një faqe interneti që ofron përmbajtje me burim të paligjshëm, si p.sh. një film i sapo publikuar, ju mund t'u ofroni kriminelëve qasje të drejtpërdrejtë në kompjuterin tuaj. Pasi brenda, ata mund të shohin të gjitha informacionet tuaja private duke përfshirë detajet bankare.

**... e bëjnë kompjuterin tuaj të prekshëm.** Këto sajte mund ta ekspozojnë kompjuterin tuaj ndaj një sërë spyware, malware dhe virusesh.

**... i bëjnë fëmijët të pambrojtur.** Sajtet për të ndarë informacione (share) midis kolegëve të cilët i lejojnë përdoruesit të ndajnë video nuk përdorin kontrolle për të parandaluar përdoruesit nën moshën e lejuar **që të kenë akses në përmbajtje të papërshtatshme.**

**... mund t'ju kushtojë.** Në shumicën e vendeve, njerëzit që shkarkojnë produkte dixhitale kanë përgjegjësi civile, që do të thotë se ata mund të urdhërohen nga një gjykatë për të paguar kompensim personit produktin dixhital të të cilit e kanë marrë pa pagesë. Në disa vende, shkarkuesit e paligjshëm mund të pësojnë penalteti dhe të marrin gjoba.

**... cënojnë krijuesit.** Autorët dhe artistët shpesh luftojnë për të siguruar jetesën në shoqërinë tonë. Shkarkimi dhe transmetimi i paligjshëm i privon ata të ardhurat.

**... dëmtojnë komunitetin.** Paratë që duhet t'u paguhen krijuesve dhe shpërndarësve të punës së tyre, devijohen në duart e kriminelëve, duke forcuar rrjetet kriminale në dëm të shoqërisë.

(4) **Veprimtari shtesë:** Rishikoni skenarët tuaj të lojës me role dhe përpiquni të hartoni një skenar të bazuar në disa nga personazhet e ndryshëm. Për të ndihmuar në ilustrimin më të theksuar të ndikimit negativ të shkarkimeve të paligjshme dixhitale, ju mund të zhvillonit, ndryshoni dhe krijoni karaktere të reja. Nëse mund të përdorni kamerat fotografike ose kamerat video, përpiquni të kapni vizualisht disa nga skenat kryesore. Mbani këto imazhe të sigurta pasi ato mund të përdoren në detyrën përfundimtare në fund të këtij plani pune

# MËSIMI 4: NJOHJA E TË DREJTAVE NGA GABIMET



(1) Në vitin 2013 në Mbretërinë e Bashkuar, një studim kërkimor online pyeti 1000 11-15-vjeçarë në Mbretërinë e Bashkuar për mënyrën e tyre të navigimit në internet. Këto ishin rezultatet:

- Një e treta (37%) e fëmijëve më të vegjël të moshës 11-12 vjeç pranojnë se kanë shkarkuar ose transmetuar kohët e fundit një film të vlerësuar me 15 nga një faqe interneti pirate
- Një në pesë 11-15 vjeç (21%) thonë se përdorin uebsajte pirate për të vazhduar me atë që janë duke parë miqtë dhe vëllezërit e motrat e tyre më të mëdhenj.
- Më shumë se një e katërta e 11-15 vjeçarëve (27%) thonë se prindërit e tyre nuk e dinë se çfarë filmash po shikojnë në internet dhe një e treta (32%) nuk do të ndiheshin rehat kur vëllezërit e motrat më të vegjël kopjojnë mënyrat që ata përdorin për të parë në internet.

Diskutoni në grupin tuaj se si metodat tuaja të të parit krahasohen me këtë studim. Bëjini vetes këto pyetje:

- A keni shkarkuar ose transmetuar kohët e fundit një film nga një faqe interneti pirate që është klasifikuar për një grupmoshë më të rriturish?
- Nëse po, a e keni bërë këtë për të qenë njëlloj si miqtë dhe vëllezërit e motrat më të mëdhenj?
- A e dinë prindërit tuaj se çfarë shikoni në internet?
- Si do të ndiheshit nëse vëllezërit e motrat tuaja më të vogla do të kopjonin zakonet tuaja të të parët në internet?

Tani reflektoni mbi përgjigjet e grupit tuaj. Kjo detyrë nuk është krijuar për t'ju bërë të ndiheni në faj. Ju takon të jeni të sinqertë për mënyrën se si silleni në internet dhe të reflektoni për atë që bëni.

(2) Lexoni këtë pjesë nga një raport lajmesh në lidhje me një rast në Britani ku një i ri transmetoi ilegalisht futbollin e Premier League nga faqja e internetit në shtëpinë e tij.

*“Një burrë që transmetonte drejtpërdrejt ndeshje futbollit përmes kompjuterit të tij dhe ngarkoi mijëra njerëz për ta parë, shmangi një dënim me burg sot.*

*G.G. ishte vetëm 16 vjeç kur filloi të transmetonte në mënyrë të paligjshme ndeshjet e Premier Leagueos në një faqe interneti që ai krijoi, dhe duke ulur çmimet e vendosura nga transmetuesi zyrtar, Sky. Ai përdori një antenë të madhe satelitore, shtatë kompjuterë dhe nëntë dekoderë satelitorë për të drejtuar uebsajtin ‘freelivefooty’ nga shtëpia e tij në Lower Earley...*



*Gjykatësi Reddihough i tha G.: “Kompanitë në këtë vend, si transmetuesit në këtë vend, dhe Premier League, kanë të drejtën e tyre të autorit dhe kanë të drejtë të mos lejojnë njerëz të tjerë që e përdorin atë në mënyrë të paligjshme, siç bëtë ju. Problemi është se në fund të fundit në raste të tilla do të jetë konsumatori ai që do të paguajë, sepse nëse ka më pak njerëz që e përdorin atë, atëherë çmimet duhet të rriten.*

*Në fund të një gjyqi gjashtë-ditor G. u dënua për kryerjen e një vepre me të drejta autori të mbrojtura për publikun me kryerjen e një biznesi. Gjykatësi i tha G.: ‘Kam parasysh që ti ishe vetëm 16 vjeç kur ke filluar këtë ndërmarrje dhe je ende relativisht të ri. Nuk kam aspak dyshim se shpejt ti e kuptove që ajo që po bëje*

<sup>1</sup> Misionuar nga Trusti i Industrisë për Ndërgjegjësimin e IP, në partneritet me Bordin Britanik të Klasifikimit të Filmit (BBFC)

<sup>2</sup> Daily Mail - 25 janar 2013



# MËSIMI 4: NJOHJA E TË DREJTAVE NGA GABIMET



ishte e paligjshme dhe e shpërfille korrespondencën që të tregonte se ajo që po bëje ishte e paligjshme. Ju vazhduat dhe keni marrë përfitime të konsiderueshme.' Ai mori një dënim prej gjashtë muajsh burg, u pezullua për dy vjet dhe kishte urdhër të kryente 200 orë punë të papaguar dhe të paguante 1750 £ për shpenzimet e prokurorisë.

Për diskutim

- A mendoni se G. G. do të kishte hyrë në telashe të tilla nëse nuk do t'i kishte marrë përfitime nga njerëzit për shikimin e ndeshjeve të futbollit? Shpjegoni përgjigjen tuaj.
- Pse mendoni se gjyqtari përmend moshën e G. kur merr vendimin e tij?
- Çfarë kuptoni me logjikën e gjyqtarit se 'do të jetë konsumatori ai që përfundon duke paguar'? A jeni dakord?
- Në seancën gjyqësore, gjyqtari tha: "Fakti që ka një sërë faqesh interneti dhe ndërmarrjesh të tjera që kryejnë të njëjtat veprime të paligjshme nuk ju ndihmon. Nëse ka ndonjë gjë, kërkon që gjykatat të vendosin dënime parandaluese." Çfarë mendoni se donte të thoshte me këtë dhe sa jeni dakord?

(3) Lexoni fragmentin hyrës nga ky artikull në The Sunday Times:

**Disa vjet më parë, dikush shkroi në një faqe interneti studentore: "Hej organizata përkatëse që e lexojnë këtë. Unë shkarkoj shumë muzikë dhe filma të paligjshëm. Ju lutem gjurmoni adresën time IP dhe më arrestoni."**

*Mund të ketë qenë provokuese, por ai që e kishte shkruar e dinte se asgjë nuk do të ndodhte. Dhe ndërsa mund të ketë qenë vetëm një person, mos gaboni: këto janë fjalët e një brezi të pacipë, që shkel ligjin. Ideja për të paguar për artet është krejtësisht e huaj për shumë prej tyre. Është bërë kaq e zakonshme, madje edhe njerëzit që punojnë vetë në botën e artit e bëjnë këtë, duke minuar të ardhmen e tyre financiare. Kur episodet e serialit të ri Game of Thrones u zbuluan në internet, komentuesit në një faqe interneti gazete po i tregonin hapur njëri-tjetrit se ku mund t'i gjenin...*

Për diskutim

- A jeni dakord që të rinjtë sot përbëjnë një 'brez të pacipë, që shkel ligjin'? Shpjegoni përgjigjen tuaj.
- Diku tjetër në këtë artikull, një i ri që shkarkon përmbajtje në mënyrë të paligjshme e përshkruan veten si 'peshk i vogël'. Çfarë mendoni se do të thotë ai dhe kush mund të jetë 'peshku i madh'?
- Deri në çfarë mase jeni dakord me këtë të ri që shkarkimi i paligjshëm në një shkallë të vogël (d.m.th., të qenit 'peshk i vogël') nuk ka vërtet rëndësi? Në çfarë mënyre mund të ndryshojë perceptimi juaj nëse miliona njerëz po bëjnë të njëjtën gjë?
- Çfarë mendoni se do të thotë shkrimtari kur thotë se njerëzit që punojnë në art që shkarkojnë përmbajtje ilegalisht po 'minojnë të ardhmen e tyre financiare'?
- Cilat burime 'zyrtare' të shkarkimeve të muzikës dini?

<sup>3</sup> Shkarkimet e paligjshme të muzikës dhe filmave po vrasin industrinë krijuese - Jonathan Dean - The Sunday Times, 26 prill 2015

# MËSIMI 4: NJOHJA E TË DREJTAVE NGA GABIMET



- Shikoni kostot mesatare të shkarkimit të një pjese muzikore. Ku mendoni se shkojnë paratë që paguani për një këngë?
- Gjeni disa shembuj artistësh që e kanë vënë materialin e tyre të disponueshëm në internet falas. Shpjegoni se çfarë mendoni për këtë.

(4) Ofruesit e Shërbimeve të Internetit (ISP) në disa pjesë të botës kanë rënë dakord t'u dërgojnë mesazhe paralajmëruese klientëve që po përdorin faqe të paligjshme për ndarjen e skedarëve. Lexoni argumentet e mëposhtme kundër monitorimit të shkarkimeve të paligjshme dhe konsideroni nëse mendoni se është një arsyetim i drejtë në secilin rast. Shpjegoni arsyet tuaja.

ARGUMENTI	E ARSYESHME/E PAARSYESHME
'Përdoruesit duhet të kenë zgjedhje të lirë se cilat faqe të përdorin. Nëse duan të përdorin faqe të ligjshme ose të paligjshme, kjo është zgjedhja e tyre.	
"Monitorimi i aktivitetit të shkarkimit nga njerëzit po e çon shumë larg "shoqërinë e mbikëqyrjes".	
"Këto projekte i trajtojnë përdoruesit e internetit si kriminelë - a është vërtet kështu se si ISP-të i shohin klientët e tyre?"	
"Nëse dikush po monitoron aktivitetin e përdoruesve në internet, kjo në thelb do të thotë një pushtim i privatësisë personale".	

(i) Çfarë përgjigjesh mendoni se ISP-të mund t'i japin secilit prej këtyre argumenteve?

(ii) Çfarë sigurie mendoni se përdoruesit e internetit mund të duan të dëgjojnë?

(4) **Veprimtari shtesë:** Duke përdorur internetin, hulumtoni disa raste studimore në vendin tuaj ose në vende të tjera në të cilat njerëzit kanë pasur probleme për shkarkimin e paligjshëm të përmbajtjes dixhitale. A mund të gjeni ndonjë shembull të fjalive 'parandaluese' si në rastin e G. G.? Cilat janë çështjet etike të përfshira në dënime të tilla parandaluese? Cilat janë çështjet etike të përfshira në shkarkimet e paligjshme? Shkruani një raport të shkurtër që përmbledh gjetjet tuaja.

# MËSIMI 5: BLOGIMI PËR TË DREJTAT KRIJUESE



(1) Bazuar në ato që keni mësuar në këtë kapitull, në kolonën e parë të tabelës më poshtë bëni një listë të të gjitha llojeve të ndryshme të artistëve dixhitalë, të drejtat e pronësisë intelektuale të të cilëve duhet të mbrohen në internet. Në kolonën e dytë, renditni mënyrat ligjore të aksesit në punën e tyre. Në kolonën e tretë, renditni mënyrat e paligjshme me anë të të cilave disa njerëz i qasen punës së tyre.

LLOJI I ARTISTIT OSE PRODHUESIT KRIJUES	QASJE LIGJORE NË PRODUKT	QASJE E PALIGJSHME NË PRODUKT

(2) Në pjesë të ndryshme të botës zbatohen ligje të ndryshme, por parimi i respektimit të kreativitetit/krijimtarisë së njerëzve të tjerë i kalon të gjithë kufijtë kombëtarë. Zgjidhni një nga këto raste studimore për ta lexuar në grupin tuaj. Pasi ta keni lexuar me kujdes, mbani shënim pyetjet e mëposhtme:

E drejta e autorit në epokën dixhitale: Një mjet jetësor për artistët -  
<http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=2688>

Mbrojtja e programeve kompjuterike -  
<http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=2567>

Teknologjia e lokalizimit: Historia e Bijoy -  
<http://www.wipo.int/ipadvantage/en/details.jsp?id=2624>

# MËSIMI 5:

## BLOGIMI PËR TË DREJTAT KRIJUESE



### Shënime:

(i) Me fjalët tuaja, përmbliidni rastin studimor. Ku zhvillohet? Cilët janë personazhet kryesore të përfshirë? Cilat janë çështjet kryesore që ngre ai?

(ii) Si i ndihmon këto biznese të rriten mbrojtja e të drejtave të pronësisë intelektuale?

(3) Jo të gjitha shkarkimet falas të përmbajtjes dixhitale janë të paligjshme. Zbuloni më shumë rreth këtyre koncepteve:

- Creative Commons /Krijues i përbashkët
- Open Educational Resources/ Burimet e Hapura Arsimore
- Open Source Initiative/ Iniciativa me kod të hapur

Në çfarë mënyrash e zgjeron ky hulumtim të kuptuarit tuaj për ligjet e të drejtave të autorit në epokën dixhitale? Pse mendoni se është e rëndësishme që të rinjtë të kuptojnë dallimin midis produkteve të së drejtës së autorit dhe atyre që disponohen lirisht?

(4) Në grupet tuaja, ju do të hartoni dhe planifikoni një faqe interneti për të rritur ndërgjegjësimin e të rinjve të moshës suaj për të drejtat dhe përgjegjësitë që lidhen me shkarkimet dixhitale nga interneti. Përdorni pyetjet e mëposhtme për t'ju ndihmuar të organizoni idetë tuaja:

- Si do ta quani faqen tuaj të internetit? Mundohuni të mendoni për një emër që do të tërheqë grupmoshën tuaj të synuar dhe që përfshin një referencë për konceptet kryesore.
- Sa seksione do të keni dhe cilat tema do të mbulojnë ato? Shikoni përsëri shënimet tuaja nga ky material mësimor për t'i kujtuar vetes çështjet kryesore.
- Përpiquni të përfshini një fjalorth termash. Ku do të përshtatej kjo në faqe dhe cilat fjalë do të përfshinit?
- Çfarë përmbajtje mund të planifikoni që do të interesojë grupin tuaj të synuar? Çfarë lloj gjërash u pëlqen të bëjnë, të lexojnë dhe të shikojnë njerëzit e moshës suaj? Si do t'i tërheqni ata që të lexojnë faqen tuaj?
- Mendoni për kuize, lojëra, animacione, histori me interes njerëzor, sondazhe etj.
- Si do të jetë ngjyra, dizajni dhe stili i faqes suaj? Cila është logoja?

(5) **Vepimtari shtesë:** Duke përdorur një model/template në faqen ueb në internet, krijoni faqen tuaj të internetit. Zhvilloni idetë tuaja brenda grupit tuaj dhe shpërndani krijime të ndryshme të përmbajtjes për njerëz të ndryshëm në grup. Nëse keni akses në kamerat video, intervistoni miqtë dhe familjen rreth qëndrimeve të tyre ndaj të drejtave të pronësisë intelektuale.



# Seksioni 1: Industritë krijuese



Përpara se të eksploroni industritë krijuese dhe ekonominë e vendit tuaj, duhet të të merrni parasysh se çfarë nënkuptojmë saktësisht me termat “industri” dhe “ekonomi”. Një ekonomi mund të përshkruhet si një sistem i transaksioneve të konsumatorit dhe biznesit, i mallrave dhe shërbimeve të prodhuara dhe të shpërndara; ai përfshin forma të ndryshme të pasurisë, të tilla si monedha, pronë fizike, si toka dhe mallra, dhe pronë e paprekshme, siç janë aksionet në kompani dhe pronësia intelektuale. Një industri përbëhet nga kompani dhe biznese që merren me mallra, shërbime ose ide gjerësisht të ngjashme.

Industritë mund të kategorizohen si

- **primare** (nxjerrjen e lëndëve të para)
- **sekondare** (përpunimin e materialeve ose prodhimin e produkteve)
- **terciare** (ofrimin e shërbimeve) ose
- **kuaternare** (të lidhura me kërkimin dhe zhvillimin).

Mendoni për një lloj biznesi që përputhet me secilën nga këto kategori.

A njihni ndonjë kompani që përfshin dy ose më shumë faza të prodhimit?

Vende të ndryshme kanë fuqi të ndryshme ekonomike dhe industriale. Disa vende mbështeten në industrinë e rëndë, ndërsa të tjerat mbështeten në industritë e shërbimeve dhe kërkimin dhe inovacionin për të gjeneruar të ardhura për ekonominë e tyre. Tani ekziston një treg botëror për të gjitha mallrat, por a çon kjo në më shumë zgjedhje dhe çmime më konkurruese për mallrat? Gjithashtu më shumë vëmendje i kushtohet BRENDAVE të veçanta që janë të njohura në mbarë botën.

## Detyrë kërkimore: Inovacioni

1. A mund të mendoni për ndonjë kompani, produkt apo ide nga vendi juaj që njihet dhe përdoret në vende të tjera? Bëni një listë dhe krahasojeni me një individ ose grup tjetër.
2. Çfarë risi kanë dalë nga vendi juaj në pesëdhjetë vitet e fundit? Rendisni një sërë shembujsh kyç në të paktën tre sektorë.

## Sektorët krijues

Industritë e shërbimeve, dhe në veçanti shërbimet financiare, mund të përbëjnë një pjesë të madhe të pasurisë së gjeneruar nga një ekonomi sot. Megjithatë, vitet e fundit, industritë krijuese kanë luajtur gjithashtu një rol gjithnjë e më të rëndësishëm. Por çfarë janë saktësisht industritë krijuese dhe çfarë bëjnë ato?

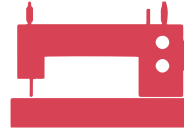
Sektorët brenda industrive krijuese përfshijnë:

- film
- muzikë
- dizajn
- modë
- lojërat dhe programet kompjuterike
- botim...

# Seksioni 1: Industritë krijuese



A mund të përmendni ndonjë kompani që punon në këto sektorë? Mund t'ju duhet të kryeni disa kërkime në internet, ose nga një burim tjetër, për të gjetur emrat e kompanive.



Përveç atyre të listuar këtu, a mund të mendoni për ndonjë sektor tjetër që mund të përfshihet në industritë krijuese?

## Detyrë kërkimore shtesë

---

Kjo detyrë është krijuar për t'ju dhënë një pasqyrë të tre sektorëve dhe një njohuri më të detajuar të një biznesi ose organizate të caktuar sipas zgjedhjes suaj. Së fundi, ju do t'i paraqisni klasës ose grupit tuaj gjetjet tuaja.

1. Kryeni kërkimin tuaj në një nga sektorët e industrive krijuese të renditura më sipër. Zbuloni se çfarë lloje produktesh ose shërbimesh krijohen brenda asaj industrie, llojet e proceseve (dhe teknologjive) që ata përdorin dhe gjeni shembuj të bizneseve brenda këtyre sektorëve.
2. Tani krijoni një profil më të thelluar në një nga këto biznese. Zbuloni se si është organizuar dhe çfarë lloj pune ka brenda biznesit; mendoni gjithashtu se si biznesi hulumton dhe zhvillon produktet, idetë ose shërbimet e tij. Nga cilat burime frymëzimi bazohen ata? Dhe kush është tregu i tyre i synuar?

## Seksioni 2: Vlerësimi i Kreativitetit

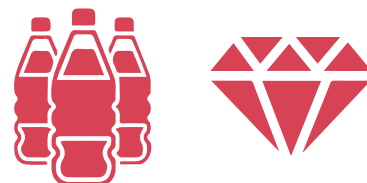


### Duke parë numrat

Në të gjithë botën miliona njerëz janë të punësuar në industritë krijuese. Por cila është vlera reale e mallrave dhe shërbimeve krijuese të prodhuara në treg?

Vendosja e një vlere ekonomike për çdo gjë varet kryesisht nga dy faktorë: sa shumë ka “diçka” dhe sa njerëz e duan atë. Kjo quhet ofertë dhe kërkesë. Sa më e lartë të jetë kërkesa për një produkt ose shërbim, në përgjithësi aq më i lartë është çmimi dhe diçka që nuk është lehtësisht e disponueshme ka tendencë të kushtojë më shumë se diçka që është e lehtë për t’u marrë. Mendoni për disa shembuj për të ilustruar këto parime ekonomike.

Të gjithë kanë nevojë për ujë: mund të thuash se uji i pijshëm është një mall i çmuar. Jo shumë njerëz ‘kanë nevojë’ për diamante: ato nuk janë thelbësore për mbijetesën. Pra, pse diamantet kushtojnë shumë më tepër se uji?



### Çmimi për artin

Diamantet mund të shkëmbehen për shuma të pabesueshme parash; por më pas, kështu mund të ndodhë edhe për veprat e artit - pjesë veçanërisht të njohura ose vepra të artistëve të famshëm. Këto shitje ndjekin parimin e ofertës dhe kërkesës të përmendur më parë: a mund të shpjegoni si?

### Ankandi i vlerësuar

Përshkrimet e mëposhtme lidhen me vepra të vërteta arti që kanë ndryshuar pronësi vitet e fundit, shpesh për shuma të mëdha parash. Çfarë vlere do t’i jepnit secilës prej tyre bazuar vetëm në përshkrimin?

- Një skenë biblike me shumë figura, pikturuar më 1609 - 1611. Vaj mbi dru - 142 x 182 cm.
- Një pikturë e dy grave të ulura përballë një peme dhe maleve, pikturuar më 1888. Vaj në pëlhurë - 101 cm x 77 cm.
- Portret i një ylli të famshëm filmi nga vitet 1950, në stilin e veçantë të artistit, i pikturuar në vitin 1964. Perde mëndafshi dhe akrilik në pëlhurë - 91 cm x 91 cm.
- Pikturë malesh me njerëz në plan të parë të tablosë, pikturuar në shek. Bojë në letër - 120 x 54 cm.

(Përgjigjet poshtë)

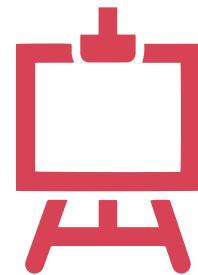
“MASAKRA E TË PAFASHMË EYE” PETER PAUL RUBENS - SHITUR NË 2002 PËR 76.7 M ILIONË DOLLARË  
B) “KURDO TË MARTHESH?” PAUL GAUGUIN - SHITUR NË 2015 PËR (RRETH) 300 M ILIONË DOLLARË  
C) “TURQUOISE MARLYN” ANDY WARHOL - SHITUR NË 2007 PËR 80 M ILIONË DOLLARË D) “ZHICHUAN  
RESEMEM ENT” WANG MENG - SHITUR NË 2011 PËR 62 M ILIONË DOLLARË



## Seksioni 2: Vlerësimi i Kreativitetit



Artistët modernë që janë ende gjallë mund të kenë çmime të larta për veprat e tyre. Por edhe nëse i shesin ato do të ruajnë të drejtën e autorit për veprën e tyre. Por çfarë do të thotë në të vërtetë të mbash të drejtën e autorit për një vepër arti? Në thelb, kjo do të thotë që artisti mund të kontrollojë nëse bëhen riprodhime dhe nëse imazhet e veprës artistike përdoren në fushata reklamuese. Është e njëjta gjë për artistët e tjerë, si autorët dhe muzikantët. Personi që 'zotëron' veprën e artit thjesht e zotëron atë si një të mirë fizike - ai nuk ka të drejtë të kontrollojë se ku dhe si bëhen riprodhimet, ose si përdoren imazhet e saj. E drejta e autorit në një vepër arti mund të jetë shumë e vlefshme për një artist kur të tjerët paguajnë për të drejtën e përdorimit të saj.



### Pikat për diskutim

1. Padyshim që çmimet e paguara për pikturat e famshme shkojnë shumë përtej kostos së materialeve të përfshira në realizimin e tyre: pra për çfarë paguajnë blerësit dhe si mendoni se i justifikojnë këto çmime? A mendoni se shumata e paguara këtu pasqyrojnë vlerën 'e vërtetë' të çdo pikturë? Shpjegoni me kujdes përgjigjet tuaja.
2. Pse dikush do të paguante një shumë të madhe për një vepër arti kur mund të merrte një printim dixhital për një pjesë të kostos?
3. Po kur një vepër arti rishitet, ose ndryshon zotëruesin - a mendoni se vetë artistët duhet të marrin një pjesë të fitimit?
4. Po nëse artisti bëhet i famshëm vetëm pas vdekjes së tyre - ku mendoni se duhet të shkojnë paratë?

### Kostoja e krijimit

Një shfaqje live, një koncert, një festival ose një shfaqje kërcimi zakonisht vjen me një çmim. Çmimi i biletës shkon drejt kostove të performancës, duke paguar ata që janë të përfshirë në organizimin dhe zhvillimin e ngjarjes, si dhe duke ndihmuar organizatorët të rikuperojnë kostot e tyre të reklamimit. Disa shfaqje live shiten shumë shpejt - ka më shumë kërkesë për bileta sesa furnizim. Nga ana tjetër, ndonjëherë një shfaqje duhet të anulohet për shkak të shitjeve të ulëta të biletave: në këto raste, organizatorët nuk mund të përballojnë të vazhdojnë dhe të humbasin para.

1. Cilat lloje të ngjarjeve tërheqin çmimet më të larta të biletave? Bëni një listë nga çfarëdo që mund të mendoni.
2. Çfarë faktorësh kanë të përbashkët këto ngjarje - a duket se ka arsye logjike për këto çmime të larta? A hyn në lojë ndonjë faktor tjetër këtu?
3. Po emisionet që zhvillohen falas: si mendoni se financohen ato?

## **Seksioni 2: Vlerësimi i Kreativitetit**



Në disa raste, ngjarjet e drejtpërdrejta plotësohen me shitje të mëtejshme - për shembull, një DVD ose shkarkim dixhital i një koncerti live mund të jetë i disponueshëm për t'u blerë pasi të ketë përfunduar seria e shfaqjeve. Në këtë mënyrë ngjarja mund të zgjerojë potencialin e saj të fitimit përtej shfaqjes live. Në disa raste, këto shitje 'suplementare' janë një burim më i rëndësishëm të ardhurash sesa vetë ngjarja live. Në industrinë krijuese, si në industrinë e tjera, zgjedhjet që bëjnë njerëzit në lidhje me blerjen e një bilete ose blerjen e mallrave tregojnë vlerën e atij produkti për konsumatorin - qoftë ai produkt muzikë, performancë, film, art apo modë.

### ***Detyrë: Vlera e projektuesit***

---

Zgjidhni një markë veshjesh ose këpucësh të stilistëve dhe gjeni shembuj të reklamave të printuara, televizione ose në internet për atë markë.

1. Shikoni me kujdes fushatën reklamuese: si është krijuar për t'i bërë njerëzit të duan produktin? Si përfaqësohet ose shfaqet marka në reklamë?
2. Çfarë lloj njerëzish synojnë reklamat?
3. Për çdo produkt të reklamuar, hulumtoni çmimin e shitjes me pakicë dhe merrni parasysh nëse kjo pasqyron koston e prodhimit ose nëse mund të ketë arsye të tjera për çmimin që i ngarkohet konsumatorit.

## Kultura dixhitale

---

Shumë prej nesh kanë akses në një gamë të madhe teknologjish që paraardhësit tanë do të habiteshin. Sot ne mund të shikojmë, krijojmë dhe rikrijojmë tekste dhe imazhe shpejt dhe me kosto relativisht të ulët, me akses të shpejtë dhe të lirë në internet që bën të mundur shkarkimin, ngarkimin dhe ndarjen pa mundim. Mund të thuash gjithashtu se teknologjia e ka bërë më të lehtë të jesh krijues: për shembull, kamerat dixhitale dhe programet e redaktimit e kanë bërë artin fotografik më të aksesueshëm.



Por, a ju bën fotograf të paturit e një aparati dixhital, apo talenti dhe aftësia ende janë të rëndësishme? Mendoni për aftësitë dhe përvojën, për të mos përmendur pajisjet, që i nevojiten një fotografi në një xhirim mode dhe filloni të shihni ndryshimin midis amatorit entuziast dhe profesionistit me përvojë. E përbashkëta e tyre është pasioni për atë që bëjnë: profesionistët krijues kanë nevojë për entuziazëm dhe energji për të qenë të suksesshëm.

## Bërja e kopjeve

---

Ndërsa sot çmimi i kamerave dixhitale e bën krijimtarinë të përballueshme për shumë njerëz, në të kaluarën, vetëm njerëzit më të pasur kishin akses në art. Anëtarët e familjes mbretërore, fisnikëria ose anëtarët e gjykatës që porosisnin një artist të vizatonte portretin e tyre, mund të bënin ekuivalentin e pastrimit modern duke e udhëzuar artistin të fshehtë tiparet e tyre më pak tërheqëse ose të ndryshojë tërësisht pamjen e tyre. Mbretërit dhe mbretëreshat në veçanti ishin shumë kërkues për mënyrën se si ata përfaqësoheshin: kontrolli i imazhit të tyre ishte po aq i rëndësishëm atëherë sa është për të famshmit modernë të profilit të lartë. Në përgjithësi, aksesin në kulturë dhe arsim ishte i kufizuar në pjesën më të pasur dhe më me ndikim të shoqërisë.

Këto kufizime shtriheshin edhe në fjalën e shkruar. Zhvillimi i shtypshkronjave të para evropiane në shekullin e pesëmbëdhjetë e bëri më të lehtë krijimin e kopjeve të shumta të teksteve të shkruara: një hap i madh përpara për përhapjen e kulturës dhe ideve. Në Angli, monarkia nuk donte që të shtypeshin tekste të gabuara dhe kështu vendosi kontroll mbi të gjitha shtypshkronjat - një kontroll që u mbajt për gati dyqind vjet. Mbreti ose Mbretëresha kishin të drejtë të thoshin se çfarë mund të shtypej dhe çfarë nuk mund të printohej (kopjohej), dhe kush lejohej të bënte kopjimin. Duke kontrolluar shtypin, monarku në pushtet shpresonte të mbante kontrollin mbi informacionin në dispozicion të subjekteve të tyre.

## Diskutim

---

1. A mund të mendoni për ndonjë paralele në epokën moderne ku ajo që njerëzit shohin dhe dëgjojnë kontrollohet nga individë ose grupe të caktuara?
2. Kush do të thoshit se ka më shumë kontroll - kompanitë shumëkombëshe? Qeveritë? Sundimtarët dhe udhëheqësit? Apo vetë individët?

## Seksioni 3: Mbrojtja e Kreativitetit



3. A do të mendonit se klasa sociale është pak a shumë e rëndësishme sot për sa i përket aksesit të njerëzve dhe të kuptuarit të botës në përgjithësi?

### **Kontrolli i të drejtave të autorit**

Statuti Britanik i Anne i vitit 1709 ishte ligji i parë që i dha kontroll mbi kopjimin autorit të një vepre të shkruar. Ky ligj nënkuptonte që shkrimtarët mund të vendosnin se ku dhe si do të riprodhohej vepra e tyre dhe të siguronin një jetë më të mirë prej saj. Statuti shpjegon arsyet e futjes së një ligji për të drejtën e autorit për të parandaluar problemet e shkaktuara nga kopjimi i palicencuar “pa pëlqimin e autorëve ose pronarëve të librave dhe shkrimeve të tilla, në dëm shumë të madh për ta, dhe shumë shpesh për shkatërrimin e tyre dhe të familjes së tyre”, si dhe “Parandalimi i praktikave të tilla për të ardhmen”, ligji kishte për qëllim “Inkurajimin e njerëzve të ditur për të hartuar dhe shkruar libra të dobishëm”. Ai mbronte veprat ekzistuese dhe ishte krijuar për të mbrojtur krijimtarinë intelektuale në të ardhmen.

Në ditët e sotme, “kopjet” e veprave origjinale janë të disponueshme në formate të panumërta, të tilla si muzika dixhitale, skedarët e imazheve dhe tekstit, skedarët e filmave dhe dizajni i uebit - dhe këto skedarë mund të manipulohen dhe riprodhohen. Mundësia për të kopjuar është sigurisht më lehtë e disponueshme, por e drejta për të kopjuar punën e njerëzve të tjerë nuk është aq e drejtpërdrejtë. Prodhuesi i një vepre origjinale ende zotëron të drejtën e autorit për të: ata zotërojnë përmbajtjen dhe shprehjen e ideve. Ata në fakt nuk i zotërojnë vetë kopjet - kështu që një autor zotëron tekstin që përbën romanin e tyre, por ata nuk zotërojnë të gjitha kopjet e bëra ndonjëherë të atij libri, dhe është e njëjta gjë për një muzikant dhe skedarë muzikorë dixhitalë - ata zotërojnë vetë veprën krijuese dhe jo objektin që e përmban.

### **Bërja e një falsifikimi**

Në botën e artit, falsifikimi është një problem i njohur. Një vepër origjinale e Picasso vlen shumë para, ndërsa një kopje jo: por çfare ndodh nëse nuk mund ta dalloni? Dhe çfarë e bën ‘origjinalin’ më të vlefshëm se një falsifikim që duket identik? Një problem i ngjashëm ndodh me monedhën. Monedhat dhe kartëmonedhat kanë një vlerë në këmbim të mallrave dhe shërbimeve; në vetvete, ato nuk vlejnë fare - një monedhë paund do të kishte pak vlerë nëse nuk mund ta shpenzoje. Kjo vlerë e bën monedhën një objektiv për falsifikuesit që prodhojnë para false: një aktivitet kriminal që është problematik për bizneset dhe konsumatorët.

Çfarë ndodh kur një shitës nuk do t’jua marrë paratë sepse kartëmonedha apo monedha është false? Nuk ka shumë gjëra që mund të bësh. Hulumtimet e fundit kanë sugjeruar se 1 në 50 £ monedha në qarkullim në MB është false; në një shkallë më të madhe, ky lloj falsifikimi mund të dëmtojë plotësisht një monedhë dhe të shkaktojë pasoja të rënda ekonomike. Përdorimi i vetëdijshëm i parave të falsifikuara për të provuar dhe blerë mallra është një vepër penale.



## Seksioni 3: Mbrojtja e Kreativitetit



Marrja e pronës së dikujt tjetër pa paguar është një gjë, por ç'të themi për marrjen e diçkaje më abstrakte - siç është marrja e një ideje? Kopjimi i dizajnit të një personi tjetër, marrja e mostrave nga muzika e dikujt tjetër, përdorimi i historisë së një personi tjetër - të gjitha këto mund të jenë problematike, por linjat janë më pak të qarta.

### Diskutim

---

1. A është një falsifikim gjithmonë më pak i vlefshëm se origjinali? Ju mund t'i referoheni në mënyrë specifike artit ose parave për të ndihmuar në shpjegimin e përgjigjes suaj.
2. Mendoni se është e mundur të 'vidhet' një vepër krijuese dhe nëse faji është më pak a më shumë sesa vjedhja e pasurisë fizike?
3. A është ndonjëherë e mundur të kemi një ide vërtet origjinale, veçanërisht tani që jemi të bombarduar me mesazhe dhe imazhe mediatike gjatë gjithë ditës?

### Mendjet e mëdha mendojnë njësoj...

---

E keni pyetur ndonjëherë veten se si të gjithë zinxhirët e modës High Street arrijnë të kenë stile dhe dizajne të ngjashme në të njëjtën kohë? Ka një kohë të gjatë për dizajnimin e rrobave, prodhimin e tyre dhe futjen e tyre në dyqane, kështu që nuk është aq e lehtë sa thjesht të shikosh stokun e derës fqinje dhe ta kopjosh atë. Në shitjet me pakicë të modës, ngjarje të tilla si Java e Modës në Londër luajnë një rol të madh në ndikimin e tendencave të High Street: stilistë të famshëm shfaqin pamjet e tyre më të fundit, ndërsa gazetarët dhe blerësit e modës marrin shënime dhe foto të asaj që kanë parë. Stilet, ngjyrat, modelet dhe pëlhurat përshtaten dhe riinterpretohen, pastaj filtrohen dhe përfundimisht përfundojnë në dyqane.

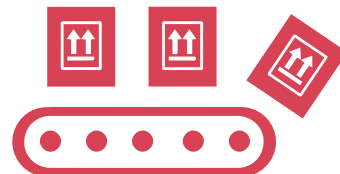
Tendencat në dizajn në çdo gjë, nga këpucët tek aparatet MP3 mund të shihen nëpër marka të ndryshme në të njëjtën kohë - fraza gjermane "zeitgeist" e përmbledh këtë në termat e "fryma e një momenti në kohë". Në një nivel të vetëdijshëm dhe nënndërgjegjeshëm, secili prej nesh mund të ndikohet nga idetë e njerëzve të tjerë - veçanërisht tani që reklamat në internet, rrjetet sociale, posterët e billboardit, radiot e dyqaneve, TV dhe hapësira e reklamave në kinema nënkuptojnë se ne jemi të ekspozuar ndaj mijëra mesazheve mediatike çdo ditë.

Por ku e vendosni kufirin midis frymëzimit dhe kopjimit të thjeshtë? Mundësia e një vepre krijuese, koncepti apo dizajni 'në pronësi' e një personi të 'vjedhur' nga një tjetër, është ajo që çoi në termin 'pronësi intelektuale'. Konceptet dhe pamjet vizuale mund të kenë vlerë reale për bizneset dhe individët, po aq sa stoqet apo asetet, kështu që duke i bërë ato në një lloj prone ku ata kanë një pronar të ligjshëm duket se ka kuptim.



## Mallra inteligjente, pronë intelektuale

Siç do ta keni parë tashmë, inovacioni dhe krijimtaria kanë qenë prej kohësh të rëndësishme për ekonominë e shumë vendeve. Bizneset në industrinë krijuese kërkojnë dizajne të reja, produkte të reja dhe mënyra të reja të prezantimit të shërbimeve tek konsumatorët me shpresën për të ecur përpara në treg. Investimi në kërkimin dhe zhvillimin e produkteve dhe shërbimeve të reja gjithashtu ndihmon në lëvizjen e ekonomisë përpara - por është e shtrenjtë. Nëse një biznes zhvillon një produkt ose shërbim krejt të ri, gjëja e fundit që ata duan është që rivalët e tyre të fillojnë papritmas të shesin edhe atë dizajn të ri «ekskluziv».



Pra, si i shmangin bizneset zënkat e gjata ligjore për modelet dhe produktet e tyre?

## Detyrë kërkimore

Faqja e internetit për Organizatën Botërore të Pronësisë Intelektuale përmban shumë informacione në lidhje me të drejtën e autorit, dizajnin, patentën dhe markën tregtare, si dhe informacione më të përgjithshme rreth PI. Ju mund të gjeni këtë në faqen <http://www.wipo.int>

1. Përdorni faqen e internetit për të marrë shënime të shkurtra mbi llojet e ndryshme të mbrojtjes së "pronësisë intelektuale" të disponueshme.
2. Gjeni një përzgjedhje të përkufizimeve të fjalorit të 'pronësisë intelektuale'.
3. Nga vjen termi 'pronë intelektuale'? A bien dakord burimet tuaja të ndryshme? Kur ka hyrë në përdorim shprehja?

# Seksioni 3: Mbrojtja e Kreativitetit

ËSHTË  
FALAS?

## Ideja e madhe e grabitjeve

Rastet e pronësisë së diskutueshme, marrëveshjet e dyfishta dhe kopjimi i drejtpërdrejtë mund të gjenden të çrreguta gjatë historisë. Dilni me një ide dhe ndajeni atë - rrezikoni të vidhet dhe të përdoret diku tjetër. Mund t'ju ketë ndodhur tashmë, në një formë ose në një tjetër. Mosmarrëveshjet në lidhje me pronësinë e ideve dhe produkteve mund të jenë të gjata, të shtrenjta dhe të dëmshme për reputacionin dhe marrëdhëniet midis kompanive. Mungesa e një patente ose marke tregtare të vlefshme mund të pengojë gjithashtu bizneset e reja që të nxjerrin mallrat ose shërbimet e tyre në treg.

Ju mund të dini për ndonjë rast të famshëm të ideve të vjedhura ose shkeljeve të së drejtës së autorit. Shembulli i mëposhtëm ka të bëjë me një mosmarrëveshje që zgjati për gati pesëdhjetë vjet dhe u zgjidh vetëm pas vdekjes së shpikësit:

*Shpikësi Nikola Tesla, i lindur në 1856, doli me qindra shpikje dhe patentoi shumë nga idetë e tij. Ai njihet tani si mbajtësi i patentës së parë për teknologjinë radio; megjithatë, pronësia e tij mbi këtë patentë u kundërshtua për shumë vite, veçanërisht nga Guglielmo Marconi, i cili gjithashtu ishte pionier i zhvillimeve në teknologjinë e radios. Prioriteti i Teslës u njoh nga zyra e patentave në SHBA në 1903 kur Marconi aplikoi për mbrojtjen e të njëjtit dizajn si Tesla. Megjithatë, më vonë, Marconi u vlerësua për shpikjen. Tesla me sa duket bëri shaka, 'Marconi është një shok i mirë. Lëreni të vazhdojë. Ai po përdor shtatëmbëdhjetë nga patentat e mia. Megjithatë, mosmarrëveshja u zgjidh vetëm pas vdekjes së Teslës, në vitin 1943: pretendimi i Marconit u rrëzua ligjërisht, por Tesla nuk e pa kurrë që pronësia e tij mbi patentën për radio të rivendosej plotësisht.*



## Ideja e madhe e vjedhjeve

---

1. A dini për ndonjë rast tjetër të vjedhjes së ideve apo dizajneve?
2. Çfarë mendoni se do të ndodhte nëse e njëjta situatë do të ndodhte sot?
3. Si mundet dikush të mbrojë produktin e tij/saj krijues - për shembull, një roman apo një dizajn veshjesh?



## Konsumatori Dixhital

Mënyra se si ne 'konsumojmë' argëtimin dhe rezultatet krijuese, ka ndryshuar shumë. Gjatë pesëdhjetë viteve të fundit, shumë prej nesh kanë pasur një zgjedhje gjithnjë e më të gjerë se si t'i shpenzojmë paratë dhe kohën e lirë. Restorantet, baret dhe klubet së bashku me kinematë multiplekse dhe kompleksët e kohës së lirë janë rritur me shpejtësi në numër në qendrat urbane duke u paraqitur konsumatorëve me shumë opsione. Për më tepër, brezi i gjerë i disponueshëm dhe me çmim të arsyeshëm hap një gamë të gjerë mundësish, me DVD-të dhe sistemet e lojërave shtëpiake që u japin njerëzve edhe më shumë zgjedhje. Por çfarë na bën të dëshirojmë të paguajmë për këto argëtime? Dhe çfarë ndikimi ka pasur realisht revolucioni dixhital në mënyrën se si ne i konsumojmë rezultatet krijuese?

## Argëtim në internet?

Gati gjysma e popullsisë së botës tani është e lidhur me internetin. Përdoruesit e internetit mund të kalojnë orë të tëra në ditë duke shfletuar faqet për informacion ose thjesht për kohë të lirë, duke përfituar nga shpejtësia dhe lehtësia e transaksioneve online. Blini online ose ndërveproni me lojërë; dëgjimi i muzikës përmes shkarkimeve; shikimi i filmave dhe programeve televizive në internet përmes videove sipas kërkesës ose faqeve të transmetimit të videove - zgjedhjet e disponueshme për abonentët e internetit janë të mëdha. Por a është thjesht lehtësia e përdorimit dhe aksesit nga shtëpia që na inkurajon të kemi një përvojë virtuale në krahasim me kryerjen e një transaksioni ose ndërveprimit fizik, apo ka gjëra të tjera për t'u marrë parasysh? Dhe a është universale tërheqja e përvojës në internet?

## Detyrë

1. A ka produkte apo shërbime krijuese që nuk mund të bëhen 'virtuale', ose që mendoni se do të humbnin tërheqjen e tyre nëse do të ofroheshin në këtë mënyrë?
2. Cila mendoni se është audiencia kryesore për faqet e rrjeteve sociale dhe për faqet e blerjeve online si Amazon?
3. Shpjegoni nëse mendoni se ngjarjet e mëposhtme mund të ofrohen virtualisht (online, në DVD etj.), ose nëse ka arsye pse ato funksionojnë më mirë 'live':

- festival
- muzikë
- shfaqje filmi në natyrë
- shfaqje mode
- lojra
- ekspozitë arti







## E drejta dixhitale

---

Shumë përdorues tani presin që të jenë në gjendje të kenë akses të pakufizuar në internet. Në vitin 2008, aksesit në internet u identifikua si një «e drejtë bazë e mirëqenies» në Suedi; menjëherë më pas, Parlamenti Evropian vendosi gjithashtu se aksesit në internet ishte një e drejtë themelore. Qasja në internet është bërë një çështje politike, por edhe personale. Por a mund të argumentohet se mbështetja në internet për kaq shumë aspekte të jetës nuk është e zgjuar?

## Pikat e diskutimit

---

1. A mendoni se përdorimi i faqeve të rrjeteve sociale dhe forumeve në internet do të thotë të humbasësh përvojat reale?
2. A mund të rrezikojmë sigurinë tonë personale duke shpërndarë shumë në internet?
3. Po në lidhje me vendosjen e besimit tek tregtarët online që mashtrojnë konsumatorët ose i grabisin ata? Kush duhet të jetë përgjegjës për monitorimin e kësaj?

## Biznes me risk

---

Ndërsa gjithnjë e më shumë njerëzit po blejnë mallra dhe shërbime në internet, siguria po bëhet një shqetësim në rritje. Edhe pse masat online për mbrojtjen e konsumatorëve po përditësohen vazhdimisht, ekziston ende rreziku në kryerjen e një transaksioni - njësoj si kur dikush dorëzon një kartë krediti në një dyqan apo restorant.

Biletat kanë dalë gjithmonë për të fituar para në një koncert, festival ose ngjarje: do t'ju shesin një biletë - por me një çmim të rritur të paarsyeshëm, dhe në disa raste, bileta është e falsifikuar dhe jo e vërtetë. Çdo verë me koncerte të muzikës live fansat humbasin nga faqet e internetit mashtruese të festivaleve. Kur biletat për të cilat paguan nuk funksiononin, njerëzit e kuptuan se ishin mashtruar. Problemi ishte se faqet e rreme dukeshin të ligjshme - konsumatorët nuk mund të tregonin se çfarë ishte origjinale dhe çfarë jo.





## Detyrë: të drejtat në internet

---

1. Përveç shembullit të mësipërm, merrni parasysh çdo problem tjetër të mundshëm që mund të hasin përdoruesit e internetit - për sa i përket sigurisë së informacionit të tyre dhe privatësisë personale, si dhe saktësisë ose besueshmërisë së përmbajtjes dhe produkteve në internet.
2. Ndërtoni një listë të 'të drejtave' kryesore për të cilat mendoni se përdoruesit e internetit duhet të kenë gjatë aksesit në internet.

## Policimi në internet?

---

Ndërsa kaloni në seksionin tjetër, mbani në mend idetë e mëposhtme:

Rrjeti mbarëbotëror po zgjerohet çdo ditë me gjithnjë e më shumë me përdorues që aksesojnë dhe ngarkojnë vëllime gjithnjë e më të mëdha të dhënash. Trafiku në internet vazhdon të rritet dhe po kështu edhe shpejtësitë me të cilat funksionojnë lidhjet e internetit. Por a mund të përballen sistemet ekzistuese me zgjerimin e vazhdueshëm, apo do të vijë një moment kur të arrihet kapaciteti? Shumë konsumatorë mbështeten në aksesin në internet për një sërë transaksionesh, duke vendosur besimin e tyre, fjalëkalimet dhe detajet bankare në një sërë faqesh. Megjithatë, interneti është një sistem global dhe kombe të ndryshme kanë ligje të ndryshme: nëse do të grabiteni në internet nga një kompani jashtë shtetit, mund ta keni të vështirë t'i ktheni paratë tuaja. Pra, kush duhet t'i mbrojtë përdoruesit e internetit kur gjërat shkojnë keq dhe çfarë duhet të bëjë konsumatori për të ndihmuar në parandalimin e problemeve të mundshme?



# Seksioni 5: Reagimet e industrisë



Konsumatorët duan të mbrojnë të drejtat e tyre; bizneset duan të mbrojnë interesat dhe fitimet e tyre. Pra, çfarë ndryshimesh po bëhen nga këto grupe, dhe nga organet e jashtme, për të përshtatur çështjet në epokën dixhitale? Dhe a janë këto ndryshime që adresojnë shqetësimet e konsumatorëve apo industrisë?

## Vazhdimi i ndryshimeve

Ndërsa zgjedhja për konsumatorët zgjerohet dhe pritshmëria e zgjedhjes bëhet më e përfshirë në kulturën moderne, industria e argëtimit po kërkon të ofrojë përmbajtjen e saj në një gamë më të gjerë formatesh. Për shembull, kompanitë televizive si BBC kanë zhvilluar shërbime si iPlayer për të përmbushur këto pritshmëri dhe në një masë, për të inkurajuar konsumin legjitim të përmbajtjes së tyre në internet. Programet televizive nuk kanë qenë të imunizuar ndaj piraterisë në internet dhe ofrimi i një alternative ligjore është një nga metodat për të frenuar këtë problem. Shkurtime të fundit financiare shkaktuan gjithashtu ndryshime në disa programe, me frikën se financimi për shfaqje të reja dhe origjinale nuk do të ishte më i disponueshëm dhe se, në vend të programeve novatore, shikuesit do të përballeshin me përsëritje të pafundme. Por kujt i interesojnë vërtet programet origjinale – në televizionet tona, në teatro apo në kinema?



## Diskutim

1. A duhet të sigurohet financim dhe mbrojtje për artet krijuese?
2. Kush duhet të jetë përgjegjës për të siguruar që talenti i ri krijues të ketë mundësinë për të pasur sukses - në modë, muzikë, art, film e kështu me radhë?
3. Eksploroni nëse mendoni se vetë industrinë duhet të jenë përgjegjëse, ose nëse organet e konsumatorit ose qeverisë duhet të kujdesen për këto shqetësime.

Një sërë organizatash në mbarë botën janë krijuar në të gjithë industrinë krijuese për t'iu përgjigjur rasteve në rritje të shkeljes së të drejtave dixhitale. Gjithnjë e më shumë, këto grupe po punojnë me organizata të tjera (p.sh. qeveria, policia, ofruesit e internetit) për të përcjellë mesazhet e tyre.



## Rast studimor: industria e muzikës

Formatet e muzikës dixhitale kanë ndryshuar mënyrën se si ne e dëgjojmë muzikën dhe ndoshta e kanë bërë më të lehtë për grupet e reja të dalin në skenë. Skedarët muzikorë mund të shkarkohen lehtësisht në internet: të përshtatshëm për konsumatorin dhe të përsosur për kompanitë diskografike dhe artistët me kushtin që të fitojnë prej tyre - megjithëse ndonjëherë artistët janë të kënaqur me daljen në shtyp e media dhe me një numër të rritur fansash.

### Detyrë

1. Cilat burime 'zyrtare' për shkarkime të muzikës dini?
2. Shikoni kostot mesatare të shkarkimit të një pjese muzikore. Ku mendoni se shkojnë paratë që paguani për një këngë?
3. Gjeni disa shembuj artistësh që e kanë vënë materialin e tyre të disponueshëm falas në internet. Shpjegoni çfarë mendoni se ata kanë përfitojnë nga kjo?

Ndërsa ka shumë mënyra ligjore për të blerë muzikë në internet, ka edhe vende ku muzika ofrohet në mënyrë të paligjshme: rrjetet e ndarjes së skedarëve janë një nga burimet kryesore të skedarëve muzikorë të paligjshëm. Por çfarë është saktësisht e paligjshme për një shkarkim të paligjshëm? Problemi është tek e drejta e autorit. Artistët që krijojnë muzikë janë pronarët e ligjshëm të asaj muzike (apo kompanitë e tyre diskografike) dhe ata kanë të drejtë të marrin të ardhura kur muzika e tyre ndryshon përdorues - njësoj si kur CD-të e tyre shiten në një dyqan. Shkarkimet e paligjshme janë zakonisht falas, ose nëse ka një kosto, të ardhurat nuk shkojnë për njerëzit që zotërojnë të drejtën e autorit në muzikë. Natyrisht ky është një problem për industrinë e muzikës, pasi për ta do të thotë të ardhura të humbura.

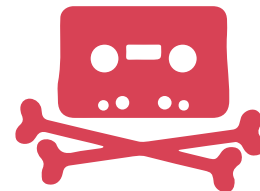
Megjithëse janë ndërmarrë hapa për të reduktuar disponueshmërinë e shkarkimeve të paligjshme dhe për t'u dhënë konsumatorëve më shumë mundësi ligjore, ka nga ata që besojnë se muzika duhet të jetë falas dhe se kompanitë diskografike janë përshtatur me hapa të ngadaltë me ndryshimet teknologjike. Por përveç shfrytëzimit të të drejtës së autorit të dikujt tjetër, shkarkimet e paligjshme mund të krijojnë gjithashtu probleme për konsumatorët për sa i përket përmbajtjes së viruseve: përdoruesit mund të përfundojnë me spyware ose viruse në vend të skedarëve muzikorë që dëshironin. Pra, a kanë detyrim konsumatorët të jenë përgjegjës në shkarkimet e tyre? A duhet të varet nga zgjedhja individuale, apo duhet të përfshihet një trup i jashtëm?

Në disa vende, si Shtetet e Bashkuara të Amerikës, ofruesit kryesorë të shërbimeve të internetit (ISP) kanë rënë dakord për një proces të dërgimit të paralajmërimeve për klientët që përdorin faqe të paligjshme të shkëmbimit të skedarëve. Këto masa u portretizuan si një mënyrë për të edukuar përdoruesit e internetit për shkeljen e të drejtave dixhitale. Pronarët e të drejtave të autorit dhe ISP-të thanë gjithashtu se do të punonin për të siguruar që përdoruesit të kenë alternativa legjitime në dispozicion. Ka pasur gjithashtu propozime për të futur një politikë ku pas tre letrave paralajmëruese, përdoruesve që shkelin vazhdimisht të drejtat e autorit mund t'u hiqet lidhja e internetit për një periudhë. Sisteme të tilla janë futur në Francë dhe Republikën e Koresë.



## Të drejtat balancuese: përdoruesit dixhitalë dhe prodhuesit krijues

Ka pasur shumë interes mediatik për mënyrën e reagimit ndaj piraterisë në internet. Një përmbledhje e disa reagimeve nga individë dhe grupe të konsumatorëve të shqetësuar për këto masa jepet më poshtë.



### Detyrë

1. Lexoni argumentet e mëposhtme kundër monitorimit të shkarkimeve të paligjshme dhe merrni parasysh nëse mendoni se po bëhet një diçka e vlefshme(arsyeshme) në secilin rast.
2. Çfarë përgjigjesh mendoni se pronarët e të drejtave të autorit dhe ISP-të mund t'i japin secilit prej këtyre argumenteve? Çfarë sigurie mendoni se përdoruesit e internetit duan të dëgjojnë?
  - a. “Përdoruesit duhet të kenë zgjedhje të lirë se cilat faqe përdorin. Nëse ata duan të përdorin faqe të ligjshme ose të paligjshme, kjo është zgjedhja e tyre - jo zgjedhja e shtetit apo ISP-së”
  - b. ‘Monitorimi i aktivitetit të shkarkimit nga njerëzit po e çon shumë larg ‘shoqërinë e mbikëqyrjes’: aktivitetet e përditshme të njerëzve nuk duhet t'i nënshtrohen vëzhgimit dhe shqyrtimit të vazhdueshëm’
  - c. “ISP i trajtojnë përdoruesit e internetit si kriminelë – a është vërtet kështu se si ISP-të i shohin klientët e tyre?’
  - d. Ky lloj sistemi krijon kosto të padrejta për ISP-të. Ata nuk duhet të shqetësohen për interesat e kompanive të mëdha argëtuese.

## Seksioni 6: E ardhmja perfekte?



Individët duan akses duke ruajtur privatësinë; bizneset duan porosi ndërsa mbrojnë fitimet; Pronarët e të drejtave krijuese duan të fitojnë jetesën nga puna e tyre. Konflikti i interesave të konsumatorit me ato të biznesit të madh dhe balancimi i pronësisë me pritshmëritë e privatësisë duket se reflekton pozicione të vendosura mirë në debatin publik, por a janë këto vetëm dyzime të rreme të vendosura nga media? Çfarë mënyrash mund të shihni për të zgjidhur këto konflikte - cila është rruga për të çuar përpara çështjet e të drejtave dixhitale?

### ***Ndarja e rezultateve krijuese: konsultimi dhe rishikimi***

E drejta e autorit u krijua në radhë të parë për të rregulluar riprodhimin e veprave të shtypura (shih seksionin 2): fillimisht ishte një mënyrë për të kontrolluar se kush mund të printonte çfarë, por me kalimin e kohës u bë një mënyrë për individët dhe bizneset për të fituar gjithë jetën nga krijimi i veprës origjinale. Në ditët e sotme, e drejta e autorit është një shqetësim i rëndësishëm për një gamë të gjerë veprash krijuese: nga artet pamore, përmes filmit, televizionit dhe muzikës deri te kompjuterët dhe interneti. Por si është përshtatur legjislacioni ekzistues në lidhje me të drejtën e autorit me klimën aktuale teknologjike, ku mundësitë për prodhim dhe riprodhim vazhdojnë të avancojnë?

### ***Alternativa për të drejtën e autorit?***

Jo të gjithë janë dakord për çështjet e të drejtës së autorit dhe pronësisë intelektuale: në këtë seksion, mund të shikoni disa nga alternativat e sugjeruara për të drejtën tradicionale të autorit dhe të mendoni për arsyet që qëndrojnë pas disa prej këtyre ideve kundërshtuese. Mendimi juaj këtu do të jetë veçanërisht i dobishëm për të kryer detyrat në fund të këtij kapitulli.

### ***Open Rights Group: mbrojtja e 'të drejtave dixhitale'?***

Ky grup është një OJQ - organizatë joqeveritare - e krijuar në vitin 2005, e cila përbëhet nga rreth 1,000 anëtarë në kohën e paraqitjes së shtypit. Çdokush mund të abonohet në ORG (për një tarifë), dhe grupi poston objektivat e tij dhe fushatat aktuale në faqen e tyre të internetit, <http://www.openrightsgroup.org/>. Lexoni informacionin e mëposhtëm të marrë nga faqja e tyre dhe përgjigjuni pyetjeve më poshtë:



*Rreth ORG*

*Politikanët dhe mediat jo gjithmonë i kuptojnë teknologjitë e reja, por gjithsesi komentojnë dhe nxjerrin ligje. Rezultati mund të jetë gazetaria e keqinformuar dhe ligjet e rrezikshme.*

## Seksioni 6: E ardhmja perfekte?



Open Rights Group është një organizatë teknologjike e cila ekziston për të mbrojtur liritë civile kudo që ato kërcënohen nga zbatimi dhe rregullimi i dobët i teknologjisë dixhitale. Ne i quajmë këto të drejta “të drejtat tona dixhitale”.

1. Komentoni gjuhën e përdorur në këtë fragment të shkurtër të tekstit. Për çfarë efektsh mendoni se janë krijuar zgjedhjet e gjuhës për të pasur tek lexuesit?
2. Si krahasohet kjo me pikëpamjet e grupeve të krijuara nga, ose në bashkëpunim me, industrinë krijuese?
3. Kush mendoni se mund të jetë audienca e synuar për këtë grup? Vizitimi i faqes së tyre të internetit dhe shqyrtimi i fushatave dhe aktiviteteve të tyre do t’ju ndihmojë t’i përgjigjeni kësaj pyetjeje.

### Open Source/Burim të hapur

---

Një lëvizje tjetër e lidhur me hapjen e mundësive është Open Source Initiative. Kodi burimor është baza e softuerit - është vargu i instruksioneve për një pjesë të softuerit (ose lojë kompjuterike ose aplikacion për një faqe të rrjeteve sociale si Facebook). Licencimi i Open Source u mundëson përdoruesve të kompjuterit të shkarkojnë falas softuerin e krijuar nga njerëz të tjerë dhe të bëjnë çdo rregullim që dëshirojnë në të, pa pasur nevojë të paguajnë ose të kërkojnë leje nga autori origjinal i kodit.



Kjo është në kontrast me kodet e softuerit komercial, të cilët nuk janë të disponueshëm falas, ose për t’u përshtatur dhe rregulluar. Përdoruesit duhet të paguajnë për licencat për të përdorur softuerin komercial, zakonisht duke përfshirë përmirësimet për të përmirësuar funksionalitetin ose për të zgjidhur problemet e mbetura pasi është publikuar softueri. Licenca për të përdorur softuerin zakonisht nuk jep akses në kodin burimor dhe për këtë arsye e pengon përdoruesin të bëjë ndryshime.

Lexoni këtë informacion nga faqja e internetit për Open Source Initiative:

Open Source (Burim i hapur) është një metodë zhvillimi për softuerin që shfrytëzon fuqinë e rishikimit të shpërndarë nga kolegët dhe transparencën e procesit. Përdorimi i Open Source është cilësi më e mirë, besueshmëri më e lartë, më shumë fleksibilitet, kosto më e ulët dhe fundi i shitësve grabitqarë.

Open Source Initiative (OSI) është një korporatë jofitimprurëse e krijuar për të edukuar dhe mbrojtur për përfitimet e open source dhe për të ndërtuar ura midis njësive të ndryshme në komunitetin e open-source.

<http://www.opensource.org>

# Seksioni 6: E ardhmja perfekte?



## Diskutim

1. A është kjo një mënyrë për të ecur përpara për industrinë e softuerit, apo mendoni se softueri komercial është më i mirë se ai i krijuar nga individët?
2. A duhet që prodhuesit komercialë të softuerëve të ndryshojnë mënyrën e licencimit të materialeve të tyre apo ndoshta të ndryshojnë strukturat e tyre të çmimeve?

Është e mundur që krijuesit e softuerit open source (me burim të hapur) të mbrojnë të drejtat e tyre mbi punën që krijojnë dhe shumë zgjedhin ta bëjnë këtë përmes një procesi të njohur si licencimi i Creative Commons.

## Creative Commons/Krijuesit e përbashkët

Ky është një sistem fleksibël për licencimin e veprave krijuese dhe vendosjen e kushteve se si ajo vepër mund të përdoret nga njerëz të tjerë. Ai u lejon atyre që prodhojnë vepra krijuese t'i ndajnë ato duke i mbrojtur idetë e tyre nga shfrytëzimi. Licencat Creative Commons mund të aksesohen në internet dhe janë pa pagesë për përdoruesit. Lexoni informacionin e mëposhtëm të marrë nga faqja zyrtare e Creative Commons UK <http://www.creativecommons.org.uk/>

## Pse të përdorni "creative commons"?

*Disa arsye të mira për të përdorur licencat dhe përmbajtjen e Creative Commons*

*Ndani, ripërdorni dhe ripërzieni - ligjërish.*

*Licencat Creative Commons*



*Creative Commons ofron mjete falas për autorët, artistët dhe mësuesit për të shënuar punën e tyre krijuese me liritë që ata duan të kenë. Mjetet tona ndryshojnë "Të gjitha të drejtat e rezervuara" në "Disa të drejta të rezervuara" - sipas zgjedhjes së krijuesit. Ne jemi një organizatë jofitimprurëse. Gjithçka që bëjmë - duke përfshirë softuerin që krijojmë - është falas.*

Përdoruesit mund të zgjedhin nga një sërë licencash për të aplikuar në punën e tyre, duke kontrolluar masën në të cilën njerëzit e tjerë mund ta përdorin ose përshtatin atë, dhe duke përcaktuar nëse vlerësohen ose jo për punën e tyre. Licencat e Creative Commons bazohen sigurisht në të drejtën e autorit, por sistemi e bën të lehtë për autorët që japin leje të gjerë për përdorimin e veprave të tyre.



# Seksioni 6: E ardhmja perfekte?



Një kompani e dizajnit të modës, Pamoyo, ka përdorur licencimin e Creative Commons në modelet e tyre të veshjeve. Ky lloj licencimi u mundëson përdoruesve të shkarkojnë modelet e veshjeve të kompanisë për t'i rikrijuar ose përshtatur ato me kusht që t'i vënë ato në dispozicion të përdoruesve të tjerë nën të njëjtat terma dhe kushte. Disa nga modelet e Pamoyo-s për modelet e tyre të veshjeve janë të disponueshme për t'u shkarkuar nga faqja e internetit e kompanisë: përdoruesit inkurajohen të përdorin modelin bazë për të krijuar rrobat për veten e tyre dhe të shtojnë idetë dhe ndryshimet e tyre, duke i ndarë këto pasi të kenë përfunduar. Kjo është një qasje interesante në industrinë e veshjeve, ku dizajnet dhe modelet shpesh ruhen me kujdes. Mund të mësoni më shumë këtu: <http://www.treehugger.com/sustainable-fashion/first-eco-fashion-label-under-creative-commons-license-promises-creativity-and-sustainability.html>

## Atelier

Hereby we proudly publish the first pattern from the Styled With Heart collection: **Shirt Deluxe.**

Download pattern as pdf and jpg here .

The patterns can be printed on a normal A4 printer. Feedback is very welcome, and if you make own creations based on this pattern, we would love to see the results!



## Detyrë

1. Pse mendoni se kjo kompani e modës vendosi t'i vënë në dispozicion modelet e tyre përmes licencimit të Creative Commons? Eksploroni faqen e tyre të internetit për të marrë një ide më të qartë të mënyrës se si funksionon ky biznes krijues, duke parë vlerat e tyre tregtare, sociale dhe kulturore.
2. Creative Commons u themelua zyrtarisht në vitin 2001. Çfarë përparimesh dixhitale mund të mendoni që kanë ndodhur që nga ajo kohë? A mendoni se, pas dhjetë vjetësh, kjo mund të funksionojë ende si një zgjidhje - a është provë e së ardhmes?
3. A mendoni se teknologjia dhe legjislati do t'i japin përgjigje pyetjeve të të drejtave krijuese dhe përgjegjësive dixhitale, apo besoni se duhet të arrihet një ekuilibër duke modifikuar qëndrimet apo nga edukimi?

Publikimi u mundësua nga projekti Shqiptaro-Zviceran për Pronësinë Intelektuale,  
një projekt i Sekretariatit Shtetëror Zviceran për Çështjet Ekonomike (SECO)  
i zbatuar nga Zyra Federale Zvicerane për Pronësinë Intelektuale.



Schweizerische Eidgenossenschaft  
Confédération suisse  
Confederazione Svizzera  
Confederaziun svizra

**Sekretariati i Shtetit për Çështjet Ekonomike SECO**



**IGE | IPI**