

教室里的海盗
作者：Melanie G. Snyder

你的同学当中有海盗吗？不，不是那种单眼偷金子和珠宝的亡命之徒，而是非法拷贝或下载版权材料包括软件和互联网内容的学生。

“电子盗版已经失去控制，它可能已成为最无孔不入的欺骗模式。” David Callahan 在其著作《欺骗的文化：为什么更多的美国人在错误中前行》(Harcourt, 2004)中这么说道。

问题之一是“每个人都这么做”的心态。Harris Interactive 的一项最新调查显示，尽管大部分的青少年都知道数字媒体文件有版权，但大部分人承认他们还是曾经下载过这些文件。超过半数的 8 岁至 18 岁的受调查的年轻人涉及某种形式的互联网非法下载。四分之三受调查的年轻人说，他们认识其他非法下载的人，三分之一的年轻人认为非法下载不是大问题，因为“很多人这么做”。

欺骗文化

“当‘每个人都这么做’，或以为每个人都这么做的时候，欺骗文化就形成了。” Callahan 说。教师面临的挑战就是向学生传达清楚的信息，预防欺骗文化在学校里扩张。

首先，也是最重要的，学生必须知道，拷贝或下载有版权的数字作品却不付钱，或没有获得其创作人的明确许可，就是盗窃，与在商场的架子上偷窃软件程序、书本或杂志没有不同。

教育学生

尽管几乎每一个 K-12 级的学生在学校里都使用电脑，但是 Harris Interactive 调查显示，只有 18% 的学生被老师告诉过有关下载版权作品的可为与不可为。

领导商业软件联盟反盗版工作的 Bob Kruger 说，你可以协助你的学生了解，拿了别人的创意作品却不付钱或没有得到他们的允许，是不对的。商业软件联盟是致力于促进建立安全与合法的数字世界的最有影响力的组织。

虽然你可能与学生讨论过有关图书馆书本和材料的剽窃及版权问题，但是互联网能够提供大量全新的机会，让学生轻易快速地拷贝受保护的作品。你可以先开始向学生讲解一些主要的用词，确保他们知道这些用词也适用于网上的创意作品。（参阅边栏：专有名词）

与学生自己的创意衔接

“教师每天在常规的课程里有很多机会引入有关网络道德的讨论。”弗吉尼亚森特维尔科技资源教师 Diane DeMott Painter 博士这么说。Diane DeMott Painter 博士对教导学生有关网络道德的热忱，让她获得商业软件联盟首次颁发的网络教育模范的荣誉。

（参阅边栏：七项简单的方法）

向学生传达词语如“版权”和“知识产权”可能有点困难，所以最有效的方式是将他们内在的创意与网络道德衔接起来。学生无时无刻都在创作，从艺术作品和音乐到作文、故事和诗歌。Kruger 建议说：“向学生解释版权和知识产权法如何跟他们扯上关系，向他们解释，就如同他们不愿意别人未经许可就拿走或使用他们的创意作品一样，软件程序员或其他创意人员也不希望这种事发生。”

讲述盗版背后的经济

Painter 说，学生也可以从有关创造和销售创意作品的经济学以及盗版如何影响经济的解释中获益。

“大多数学生都知道，在职场，人们会因辛勤工作和有创意的想法而获得报酬。向学生解释说，我们买电玩游戏或软件配套付的钱就是支付给这些协助创作和分发它们的人——图形设计师或计算机程序员、制造商、零售商。然后向他们解释，当有人没有付钱就拷贝这些作品，那些协助创作的人就不会得到他们应得的报酬。” Painter 说。

这个方法也有助于打破盗版不会伤害到任何人的误解。Harris Interactive 调查的人当中，超过 25% 的年轻人持有这种看法。很讽刺的是，盗版可能会伤害到盗版商。当盗版导致软件开发商和电玩游戏创作人无法从他们早前投资创作的作品中获得回报时，他们可能就会减少创造任何新的作品，减少了市面上的软件配套及游戏，“这对 21 世纪的孩子来说简直是前路黯淡。” Kruger 说。

讨论合法与实际后果

学生也须知道违反版权法的真正后果，包括创作人或代表他们的机构可能对盗版者采取的法律行动（例如最近美国录音产业协会对非法上载到互联网和分享音乐文件的人采取的法律诉讼）。盗版也会导致一些实际后果，包括病毒感染你学校的电脑，或者无意中从文件共享网络下载了间谍软件到你的电脑里。

正确的行为

通过教育好你的学生，你可以保护你学校的电脑免遭这些后果，帮助你的学生成为一个负责任的网络公民，正面打击电子盗版——最无孔不入的欺骗行为的生长。

Kruger 说：“最后，我们需要传输给孩子尊重他人的创意作品的观念，理由很简单，因为这是正确的行为。”

边栏 1: 专有名词

(约 80 字)

知识产权—你自己的创意成果，你的知识产权可受版权保护

版权—法律规定，创作人拥有他/她所创作的作品。版权的符号是这个样子的：©

授权协议—软件程序所附带的协议，允许你安装该软件在你自己的电脑里

盗版—拷贝或下载受版权保护的软件、音乐或游戏，盗版就是偷窃

边栏 2: 将网络道德纳入日常教学课程的七个简单的方式 (约 250 字)

请参阅<http://www.playitecybersafe.com/>，以获取教育学生网络道德的全面及免费的课程。（由Weekly Reader和BSA共同提供）

1. **社会研究**: 加入目前各种电子盗版的热门新闻事件（参阅<http://www.cheatingculture.com/electronicpiracy.htm>以获取新近的新闻事件）
2. **英文/语文艺术**:
 - a. 当学生撰写原创文章、故事和诗歌时，与他们讨论创意作品的版权
 - b. 当学生撰写研究报告时，与他们讨论剽窃的问题，包括互联网内容
 - c. 要求学生写信给他们的朋友、作文或其他写作，以网络道德为内容
3. **数学**: 讨论与创造软件套装相关的经济；计算机程序员、图形设计师、制造商和零售商如何从产品中获利，以及盗版如何搞乱经济链
 - a. 根据国际规划与研究公司 2003 年 8 月发布的“2002 年全球软件盗版报告”和“2002 年美国盗版研究”，软件盗版导致美国经济在 2002 年损失将近 20 亿美元的软件收入，超过 105,000 份就业机会和 53 亿美元的薪金。
4. **科技/计算机实验室**: 讨论实验室使用的软件，它们的计算机程序员、图形设计师和其他创作人有权从他们的作品中获利
5. **艺术**:
 - a. 当学生创作原创作品时，讨论与艺术作品有关的版权问题
 - b. 要求学生绘制漫画人物，让这些人物讨论有关网络道德的话题
6. **音乐**: 当学生创作或聆听音乐时，讨论音乐版权问题和最近的美国录音产业协会的法律诉讼
7. **性格教育**: 当讨论可信赖、尊重、诚实、责任和正直的问题时，也在学生期待的各种道德行为中纳入网络道德的内容

作者简介: Melanie G. Snyder 的文章曾被 Harcourt Educational Publishers、SIRS Mandarin、LexisNexis、AlbemarleFamily、Welcome Home、www.SheKnows.com、children’s magazines Cricket 和 Guideposts for Kids，以及各种全国性、区域性和专题出版商、网站和报章出版过。

Melanie G. Snyder
1971 Browns Gap Tpk
Charlottesville, VA 22901
Phone (434) 823-5248
Email: Melanie@MelanieGSnyder.com
Web: www.MelanieGSnyder.com