

执法咨询委员会

第十二届会议

2017年9月4日至6日，日内瓦

作为树立尊重知识产权风尚手段的树立意识活动和战略宣传活动

撰稿：安提瓜和巴布达、埃塞俄比亚、格鲁吉亚、阿曼和秘鲁；以及意大利罗马林格校园大学的研究人员

1. 在2016年9月5日至7日举行的执法咨询委员会（ACE）第十一届会议上，委员会同意将以下项目作为项目之一保留在工作计划中，即“就树立意识活动和战略宣传活动交流各国经验信息，这些活动是根据成员国的教育优先事项或其他任何优先事项，在广大公众、特别是青年人中树立尊重知识产权风尚的手段”。本文件介绍成员国或代表成员国就此议题撰写的来文。
2. 成员国对知识产权方面的提高认识和公共教育的兴趣，通过与青少年的具体交流体现出来，这些交流旨在加强他们对知识产权的了解，不仅在正式的教育中，而且还通过“严肃的游戏”或比赛等非正式措施来加强。一个成员国介绍了一年一度的新闻记者大赛可以怎样提高知识产权在媒体中的地位。
3. 成员国还概述了其知识产权局所开展的系列活动，通常针对的是一些不同的大众群体，如儿童和青少年、大学学生和工作人员、执法机构，以及微型和中小型企业（MSME），包括农民。

4. 来文按以下顺序排列：

为使安提瓜和巴布达青年树立尊重知识产权风尚开展的教育活动和知识竞赛	3
埃塞俄比亚对知识产权重要性的意识宣传	7
树立尊重知识产权的风尚和提高小学生的认识：格鲁吉亚的一项重点教育工作	11
2016/2017 年度阿曼学校学生旅游及尊重知识产权知识竞赛	17
树立大众尊重知识产权的风尚——秘鲁的经验	25
《真正的猎手》：一个教青少年学会尊重知识产权的游戏（林格校园大学，意大利罗马）	29

[后接来文]

为使安提瓜和巴布达青年树立尊重知识产权风尚开展的教育活动和知识竞赛

撰稿：法律事务部知识产权和商务局（ABIPCO）局长Ricki Camacho女士，安提瓜和巴布达圣约翰^{*}

摘要

本文件具体介绍了安提瓜和巴布达通过面向青年、私营部门和执法官员的针对性教育活动和知识竞赛，在知识产权知识建设及树立尊重知识产权风尚方面的经验。缺乏足够的财政和人力资源，对最大限度推广提高认识的活动仍是一个挑战。但知识产权局仍会继续采用创造性的方法提高人们这方面的意识。

一、 导 言

1. 安提瓜和巴布达知识产权局（“知识产权局”）负责知识产权注册，同时也是法律事务部下属的一个司。它是在 2003 年或 2003 年前后建立的。

2. 除其他工作外，知识产权局的一项重要任务，就是围绕知识产权及相关权利这一广泛主题开展教育活动，其对象是包括知识产权使用者和创造者在内的公众，并鼓励它们要遵守相关法律。设计一种能惠及人口中具有代表性的广大群体始终是一个挑战，因为这些群体历来缺少对知识产权领域重要性的深刻认识，但从它们身上确实可以得到积极的回应。在这方面，知识产权局决定集中主要精力和有限资源，针对青年、私营部门和执法人员开展提高认识和战略宣传活动。目标就是让这些社会部门参与知识产权的相关问题，从而使它们在其家庭、社区和学校成为传播知识产权的桥梁。

二、 提高认识的活动

3. 知识产权局寻求策划具有创意的方法，利用拮据有限的预算向公众传递这一领域的信息。在开展提高认识活动中，采用了几种方法，即：年度校园知识竞赛和学校走访；对执法官员和私营部门开展教育；使用社交媒体。下边简要介绍一下每种方法。

A. 校园知识竞赛

4. 知识产权局自 2011 年以来，一直都在面向安提瓜和巴布达所有中、小学主办以知识产权为主题的知识竞赛。知识产权局可从当地一家商业银行获得举办竞赛所需的赞助。教育、科学和技术部也为竞赛提供了良好支持，从而确保了标准和论文主题/视觉艺术主题适合学校的需要并具有针对性。产权组织也予以支助：包括提供奖杯、证书，以及邀请一位在相关领域学有专长的行家担任嘉宾评委。

5. 印刷材料和公关活动充实了竞赛内容。这些印刷材料都已分发到安提瓜和巴布达的所有学校。

6. 一年一届的知识竞赛将世界知识产权日的主题本地化，并由此开展了各种丰富多彩的活动：从歌曲创作到用智能手机拍摄短片到写作文，不一而足。知识产权局发现知识竞赛受到越来越广泛的欢迎。通常有六名获奖者，从第一到第三名，三个获奖名额属于中学类别，另外三个名额则归在小学类别。知识产权局将在其网站开发完毕后，把获奖作品在网站上公布。

7. 今年的知识竞赛广泛立足于使用 2017 年世界知识产权日的主题：“创新：改变生活”。针对小学选择的主题如下：

^{*} 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

- **创新：改变生活：**借助论文、诗歌、带有解说词的视频或海报设计等形式，讲述安提瓜和巴布达或加勒比地区的一个主人公，通过创新性使用知识产权，改变他或她的家庭、社区、国家或地区生活的故事。
- **尊重创新者**将使我们的生活变得更加美好。借助论文、诗歌、带有解说词的视频或海报设计等形式，说明我们怎样可以通过尊重安提瓜和巴布达或加勒比地区创新者的知识产权，来改变自己的生活。

8. 知识产权局要求学生们在拍摄时要身着制服，同时对论文的长度设定限制。知识产权局与教育部的教师们共同协作以确保制定有效的评分标准，评审时要适当考量参赛人的年龄和选择的方法。

9. 知识产权局认为，选题如能考虑到文化的相关性，对于像安提瓜和巴布达这样一个小岛国来说，竞赛产生的影响将会更大。

B. 学校走访

10. 知识产权局自 2011 年以来组织到中小学进行走访，在访问期间向全体学生中具有广泛代表性的同学发表演讲。各校校长和教师确定的学生受众的年龄组和数量各不相同。同样，世界知识产权日的主题为每年的讲话重点提供了指南。总之，学校走访和知识竞赛都旨在提高年轻人的知识产权意识。

11. 知识产权局通常确定每年至少要走访四所小学和四所中学。选择学校时须努力确保包容性，要把城、乡学校以及公立和私立学校都纳入考虑的范畴。今年我们访问了尼亚宾吉神权政治学校，该校学生为拉斯特法里教的儿童。知识产权局的视察团带去了专门准备的文学作品和在学生家中随处可见却都具有知识产权的物品，所以教学活动与之息息相关。在这些走访活动里，学生们得到了由产权组织编写的连环画和填字游戏书。知识产权局与学校老师密切配合携手工作。

12. 知识产权局有时会寻求将客座大使的服务作为学校视察团的组成部分。这些客座大使通常会无偿奉献他们的专门知识，为提高知识产权认识的活动助一臂之力。作为一种回报，知识产权局也会让客座大使从中获得广告收益。一个名叫 Drastic 的当地艺术家也参加了走访学校的活动。当他带着自己的吉他曲和声乐作品作为视察团成员访问学校时，学生们都非常喜欢。

13. 学校走访和客座大使的加盟取得了可喜的成果，使孩子们了解了知识产权在生机勃勃的环境中的作用。知识产权局还发现，尽可能多的使用与学生生活密切相关的素材，是开展知识产权教育工作的最简便易行的方法。

C. 国家科学博展会展位

14. 知识产权局通过设立展位和分发有关知识产权一般知识文字材料的方式，在一年举办两次的国家科学博展会上抛头露面。博展会面向安提瓜和巴布达的所有学校。在知识产权局参加的最近一届博展会上，知识产权局请当地一位艺术家画了一个家。在家里摆放着与知识产权相关的各种物品：牙刷、电灯泡、动、植物饲养系统、珠宝以及各种其他物品。年轻人十分喜欢这种表现方式，因为它现身说法地展示出在我们的日常生活和环境中的如何使用知识产权的。这是一种开始讨论的简便易行、具有成本效益的方法，提供了在年轻人中分享与知识产权相关信息的丰富的渠道，同时也具体说明了知识产权怎样触及和影响着我们生活。

D. 针对执法官员和私营部门的教育

15. 教育计划不只局限于年轻人。每年我们都会制定针对执法人员的知识产权主题的教育计划。我们发现在大多数情况下，执法官员认为知识产权仅属于律师与客户打交道的领域。他们没有意识到规定知识产权保护的法律正是他们承诺要维护的法律。我们举办了各种讲习班努力在这方面提供帮助。

16. 知识产权局还一直和私营部门合作，共同举办有创造者和小型企业参加的讨论会及讲习班。它还在 2017 年 4 月 24 日开始与安提瓜公共图书馆举行版权和世界知识产权日主题的讲座。这次活动吸引了大批听众，人们希望能够组织更多有关知识产权和相关主题的讲座。

17. 保护知识产权法律的存在，是为了维护那些在很大程度上还没有意识到其自身权利的个人的利益，也是为了维护那些需要帮助他们意识到使用各种知识产权保护形式可以保护其创意、设计和创造的个人的利益。

E. 社交媒体

18. 知识产权局了解社交媒体在大众信息传播中的重要性和普及程度。知识产权局目前没有脸书或推特网页，但本局最近批准了一个网址。开发这一网页的计划正在实施中，网页将作为一站式的知识产权信息中心，包括上传每年知识竞赛获奖的参赛作品。

19. 知识产权局还利用当地媒体。每年都会在本地电视台——ABS TV 的“早安，安提瓜和巴布达秀”节目和地方广播电台上频频露面。在 2017 年 4 月 26 日世界知识产权日这一天，成功举行了有媒体参加的开放日。大约有十二个人展现了他们的手工艺品，从书法到如辣椒酱的家庭手工业产品。今年学校的知识竞赛也是在开放日启动的。

20. 知识产权局在宣传年度知识竞赛方面，也寻求媒体的支持。无论是印刷媒体还是电子媒体始终在这方面作出了积极回应。

21. 我们努力提高公众认识，使之了解知识产权也具有与不动产或有形财产同等或比之更高的价值。我们利用当地出产的一种号称“苏茜辣酱”的辣椒酱为例，尝试具体论证对于像苏茜这类品牌的保护，怎样可以使之成为独一无二、享有盛誉和广受欢迎的品牌。我们还努力说明，知识产权如何可以通过版权保护、地理标志和商标保护，成为安提瓜和巴布达创收的重要手段。

三、 结 论

22. 知识产权局始终承诺与公共和私营部门协同工作，进一步推广知识产权。本局正在与教育部继续讨论，以期在课程设置中为知识产权找到一个合适位置，这会推进本局针对年轻人的工作。我们认为此项工作将有助于人们从小树立尊重知识产权的风尚。知识产权局将继续举办中小学知识竞赛，因为竞赛活动日益受到人们的广泛欢迎，我们将努力在开创的这一良好势头的基础上再上一个新台阶。

23. 知识产权局将继续努力创造性地做好树立尊重知识产权风尚的工作，无论我们在践行所确定的提高公众意识和执法的理念中因缺乏资金和人力资源会面临何种挑战。这是许多知识产权局都会面临的共同挑战。

24. 知识产权局建议在产权组织网站上登载更多专门涉及年轻人的内容。这可以为安提瓜和巴布达知识产权局以及其他实施提高意识举措的知识产权局提供更大帮助。我们对产权组织网站展示的各项有关世界知识产权日的活动表示赞赏，但从我们与年轻人工作的实践来看，为使之更加有效，需要有专门针对该群体的内容。

25. 知识产权局的最终目标，就是要确保安提瓜和巴布达政府和公民都具备什么是知识产权的知识和理念。他们均应了解自己的权利是什么以及为他们提供的救济又是什么。此外，知识产权局还将寻求确保制定相应的立法和适宜的执法政策，以保障知识产权得到保护。我们希望提高国家对话的频率和质量，改进公民和政府伙伴参与这一对话的水平，从而提高安提瓜和巴布达经济的多样性与增长。

埃塞俄比亚对知识产权重要性的意识宣传

撰稿：埃塞俄比亚知识产权局（EIPO）局长Mandefro Eshete博士，埃塞俄比亚的斯亚贝巴^{*}

摘 要

本文件探讨了埃塞俄比亚通过开展意识宣传在树立尊重知识产权的风尚方面的经验。意识宣传是埃塞俄比亚知识产权局（EIPO）的主要活动领域之一。在有效开展这项活动时，EIPO 使用了四个核心部门，即专利和技术转让总司、商标总司、版权和社区知识保护与发展总司、知识产权促进发展总司局。EIPO 将注册服务与各部门的意识宣传活动结合起来，帮助实现了本局注册量的增长。除此之外，本局与各公共机构建立了协调联系，有助于提高公众对知识产权的认识。人力和资金资源缺乏仍是有待解决的挑战。

一、导 言

1. 知识产权权利在 1994 年《埃塞俄比亚宪法》中得到承认。《宪法》第五十五条第(2)款(g)项规定，联邦议会有权颁布专利和版权方面的法律。依据《宪法》第五十一条第(19)款，授予和执行知识产权权利属于联邦政府的权力和职能。《宪法》颁布以来，已经取得了一些成果。在立法框架领域，通过了《发明、小发明、工业品外观设计公告》及其 1997 年《实施条例》、2004 年《版权和邻接权公告》以及 2006 年《商标公告》。

2. 2003 年以前，埃塞俄比亚的知识产权管理是分散的。埃塞俄比亚科学和技术委员会负责专利、实用新型和工业品外观设计相关事宜的行政和管理。青年、体育和文化部负责处理版权问题的相关事宜。商标问题则由贸易和工业部管理。根据 2003 年第 320 号公告，埃塞俄比亚知识产权局（EIPO）得以创立，将这些机构的有关职能归入 EIPO 管辖。

二、埃塞俄比亚知识产权局（EIPO）简介

3. EIPO 负责执行国家管理知识产权方面的法律，并建立必要的能力，提供高效和有效的服务。本局是自身拥有法人资格的自治政府机构，对埃塞俄比亚科技部负责。

4. EIPO 的使命是成为领先的以发展为导向的国家知识产权局，推动本地的发明和创意活动，促进外国技术流动，为埃塞俄比亚提高文化价值观、发展工商业和改善生活条件作出富有意义的贡献。为了支持这一点，EIPO 把以下关键领域作为工作重点：

- 保护知识产权权利，鼓励本国的创意和发明活动以及公平的贸易做法；
- 开展知识产权领域的人力培训；
- 加深知识产权潜在用户对其价值和重要性的理解；
- 提高知识产权律师、法官、检察官、警察和海关官员的知识产权行政管理和执法能力；

以及

^{*} 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

- 使用国家现有的信息和通信技术基础设施，与研究中心、学术机构、商会和其他相关的联邦和地区机构建立网络联系。
5. 依据建局的法律，EIPO 的目标/任务是：
- 推动在本国提供充分的知识产权法律保护，并促进对知识产权的利用；
 - 收集、整理和传播专利文献所载的技术信息，并鼓励对其的利用；
 - 研究、分析知识产权方面的政策和立法，并向政府提出建议；
 - 促进公众对知识产权的认识和理解。

三、 意识宣传活动

A. 主 题

6. EIPO 的意识宣传活动涵盖专利、实用新型、工业品外观设计、商标和版权。除主流知识产权外，意识宣传活动还包括传统知识和利用知识产权作为开发工具等领域。

a) 专利、实用新型和工业品外观设计

7. 埃塞俄比亚第二次“增长和转型计划”把知识产权作为发展工具，旨在鼓励本地创新者开发本地技术能力并发展其产业。除了鼓励和支持本地创新者外，关于保护发明的法律（涵盖专利、实用新型和工业品外观设计）还包括权利执法方面的规定。这些领域的意识宣传活动重点是鼓励本地的发明和创新活动以及有效授予之权利的执法问题。因此，每年都举办一些意识宣传活动。

b) 商 标

8. 根据最近的统计，埃塞俄比亚有超过一百万注册的贸易商。所有这些贸易商均须依法使用商品名称。尽管大量注册公司有能力使用 EIPO 的服务来注册商标，但埃塞俄比亚的注册商标数量非常低。根据 EIPO 所作的一项研究，原因之一是缺乏对商标名称和商标之间差异的理解。针对这个问题，商标总司的意识宣传活动致力于缩小这一差距。

9. EIPO 的另一个挑战是，有越来越多与外国商标权人无关的个人在埃塞俄比亚注册外国商标。这种做法对外国直接投资有潜在的负面影响。有一些待判决的法院案件是与此问题有关。EIPO 的意识宣传活动也力求解决这个问题。

10. EIPO 意识宣传工作的第三个重点是针对商标权侵权认识不足的问题。从警察部门待解决的侵权案件来看，EIPO 注意到，警察和其他执法机构对于处理知识产权问题缺乏充分装备。为了填补这一空白，EIPO 针对司法机关、检察机关、警察和海关的人员开展意识宣传活动。

11. EIPO 下设商标总司的另一个工作重点是“知识产权促进发展”计划。在这个计划中，EIPO 以农村社区为对象，鼓励他们利用知识产权作为产品增值的工具。通过这项举措，许多产品已在 EIPO 注册为集体商标。这种注册由合作协会、联盟甚至地方行政部门来完成。例如，Yemenz Beg、Ye'arerti Shimbra (Shimbra Dube) 和 Yeminjar Nech Teff 等品牌都是已开发并注册为商标的品牌。EIPO 利用这项举措提高农民对知识产权的认识。

c) 版权

12. 埃塞俄比亚有 80 多个民族，他们都有自己的语言和丰富的历史文化。1960 年《民法典》中列入了有关版权问题的规定，但后来证实不够充分。因此，2004 年颁布了关于版权和邻接权的特别公告。这项法律颁布之前，要求法律保护的权利人进行了数次街头游行和公众集会。法律颁布后开展了警察行动，并公开销毁了侵权商品。这些事件给了 EIPO 一个难得的机会来积极开展意识宣传活动。

13. 尽管与《民法典》所载的版权规定相比，2004 年《版权法》是一部先进的法律，但这部法律中缺乏对集体管理组织（CMO）进行管理规定，是一大挑战。这个空白在 2015 年通过的一项修正案予以填补。《版权法修正案》印发后，版权行业的所有专业协会齐聚一堂，要成立第一家集体管理组织。EIPO 在过去两年间一直为这个过程提供支持。即将成立的埃塞俄比亚首个集体管理组织给 EIPO 提供了难得的机会，在公众特别是权利人中间进行版权及相关权方面的意识宣传。最近，又有一群希望自己成立集体管理组织的权利人与 EIPO 接触。大家认为 EIPO 在这个领域的意识宣传活动为其发展起到了关键作用。

B. 目标群体

14. EIPO 的意识宣传活动以埃塞俄比亚社会的广泛成员为对象，其中主要面向执法人员。出现知识产权侵权时，警察是权利人接触的主要执法机构。由于警署内没有处理知识产权问题的部门，他们要求 EIPO 在侵权案件中发表专家意见。虽然 EIPO 不愿担当这个角色，但实际上已多次发表这样的意见。然而，为使警察和其他执法机构能自己在侵权案件开展评估，EIPO 已经与他们接触，以提高他们处理知识产权问题的能力。为了弥补专业知识上的空白，EIPO 正在与产权组织合作启动建立一家知识产权学院。

15. 另一个目标群体包括私营和公共部门的教育机构。在这些机构开展的意识宣传活动，不仅重点针对机构的学术和研究人员，还面向学生群体。教育机构（主要是高校）随之要求 EIPO 协助它们制定各自机构内的知识产权政策。我们已为三所高校和两所技术职业培训机构开展了这类研究。

16. 除了执法机构和教育机构，意识宣传活动的重点还包括私营企业实体，如咖啡出口商及其他微型和中小型企业（MSME）。这类培训的目标是进行能力建设，确保微型和中小型企业有效利用知识产权。

17. 还有一个目标群体是媒体。EIPO 与媒体机构（包括印刷媒体和电子媒体）开展的意识宣传活动帮助 EIPO 接触到这些媒体的读者和受众。

C. 渠道

18. EIPO 通过多个渠道开展多种意识宣传活动。首先是讲习班。鉴于埃塞俄比亚没有专门的知识产权培训，EIPO 的目标群体大多要求本局通过讲习班进行意识宣传。EIPO 的利益攸关方更喜欢这种平台，因为平台为他们创造了互动的机会，能充分讨论实质性问题。

19. 另一种渠道是展览。每当有不同组织主办展览时，EIPO 都借机要求一个展位。EIPO 经常利用这个平台，已经吸引了不少观展者。EIPO 主要利用专利、实用新型和工业品外观设计方面的展览渠道。这些平台有助于让公众注意到在 EIPO 注册的各种发明，并因此为一些发明人创造了市场机遇。

20. EIPO 还利用印刷媒体作为宣传活动的渠道。为此，EIPO 与本国一些全国性的报纸签订了合同协议。而且，EIPO 官员还就具体问题接受媒体采访。

21. 除了媒体，EIPO 主要与两种机构结成伙伴关系，它们是教育机构和新成立的区域科技机构。为推动这个领域的工作，EIPO 已经与多所高校和学院（公私都有）签署了谅解备忘录（MOU）。EIPO 一直利用这些平台来提高教研人员和学生对知识产权的认识。EIPO 还利用高校的平台，在高校所在的社区进行知识产权意识宣传。鉴于全国各地都有高校，它们成了进入公众的最佳平台。利用这个平台，EIPO 不仅加强了人们的知识产权意识，还帮助社区在日常生活中利用知识产权提高收入。由于与高校合作，EIPO 实现了“知识产权促进发展”计划的成果。

四、 结 论

22. EIPO 将意识宣传活动纳入其日常工作。它开展了大量此类活动。但是，为了实现更多成果，EIPO 各部门间的工作必须协调一致，必须制定战略规划。此外，司法和执法机构的能力还有待进一步加强，为树立尊重知识产权的风尚奠定坚实的基础。

树立尊重知识产权的风尚和提高小学生的认识：格鲁吉亚的一项重点教育工作

撰稿：国家知识产权中心（Sakpatenti）主任Nikoloz Gogilidze先生，格鲁吉亚姆茨赫塔*

摘 要

提高大众对知识产权的认识，以及确定国家政策在知识产权领域的重点方向及其实施工作，是 Sakpatenti（“我中心”）的核心职能之一。根据“Sakpatenti 2014—2018 年行动计划”，确定促进创新活动和树立尊重知识产权的风尚（BRIP）为重点工作。这一决定旨在教育新一代，通过各种教育活动针对儿童开展宣传活动。为了实现这一目标，我中心与格鲁吉亚小学教育项目（G-PriEd）合作，编写了三至五年级小学生阅读材料，并针对目标群体编写了知识产权专题课程。

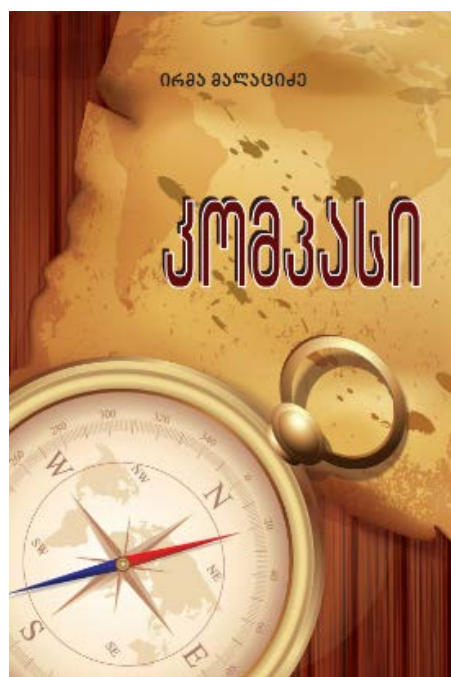
一、导 言

1. 格鲁吉亚政府认识到，优质的教育体系推动社会和经济的发展。为此，政府一直在进行雄心勃勃的改革，将其教育方式转变为以学习者为中心的动态模式，培养学生，让他们有取得成功的动力。知识产权是促进国家经济增长的关键因素之一，因此 Sakpatenti 决定启动小学生专项教育项目，树立他们尊重知识产权的风尚，激励新一代的创新活动。
2. 此专项计划是与美国国际开发署（USAID）及格鲁吉亚小学教育项目（G-PriEd）合作发起的。该项目有助于实现格鲁吉亚政府的目标，向小学教育系统提供全面援助，以提高格鲁吉亚小学生的阅读和数学能力，包括提高一至六年级学生的商业技能。
3. 该项目旨在为三至五年级的小学生编制阅读材料，内容涉及版权、商标和专利等知识产权的不同主体。

二、 编制阅读材料

4. Sakpatenti 请儿童作家 Irma Malatsidze 编撰关于版权、商标和专利的故事。她创作了五本书：《Doremus Solasi》、《Star-Candles》（星光蜡烛）、《Umbrella》（雨伞）、《Washing Machine》（洗衣机）和《Compass》（指南针）。

* 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。



5. 这些故事由 G-PriEd 的教育专家评估，考虑到了故事书的文字数量和阅读难度。根据评估，故事书分为四年级和五年级水平，阅读等级从 3.1 到 5.3 不等。
6. 这些书由儿童图书插画师 Zurab Sulakauri 用小学生容易识别的颜色组合来作插图。
 - 《Doremius Solasi》是关于版权的故事。这本书的主要思想是与格鲁吉亚版权协会（GCA）一起构思的，它刻画了一些特殊角色，例如作者，即作曲家“Doremius Solasi”、表演者“Linovio”，也描绘了版权侵权人和版权律师等其他角色；
 - 《Star-Candles》涉及商标保护；以及
 - 《The Umbrella》、《The Washing Machine》和《The Compass》是关于发明人和专利的故事。

7. 所有图书均涉及知识产权创新、保护和执法以及知识产权的各个方面。知识产权保护和侵权相关问题安排出现在虚构的国家中，这些国家在书中被提及为“Intellectiana”（智慧）、“Samartali”（Samartali 在格鲁吉亚语中是法律的意思）和“Mekobriana”（Mekobre 在格鲁吉亚语中是海盗的意思）。

- 在“Intellectiana”，鼓励创意活动，其居民从创新中受益匪浅；
- “Samartiana”是一个创新受到高度保护的国家，这个国家的公民被称为公平的调解人，他们在全世界提升对知识产权的认识，并宣传尊重法治；以及
- “Mekobriana”是被知识产权侵权者控制的国家；但是，随着他们越来越来了解知识产权，越来越意识到知识产权保护的重要性，他们开始树立尊重知识产权的风尚，公平高效地实现了巨大的经济效益。

8. 正如所有童话故事一样，这些故事的结局令人愉快，甚至侵权者在故事结束之前也开始尊重知识产权。这些书作为小学生补充阅读材料编写，现已在格鲁吉亚的 500 多所公立学校分发¹。

9. 这些图书在门户网站<http://www.kargiskola.ge/>在线提供，也可在我中心的官方网站上在线获取：<http://Sakpatenti.org.ge/ka/publications/>。

10. 此外，我中心还向 G-PriEd 提供了有关不同知识产权的信息，这些信息发布在美国国际开发署/G-PriEd 赞助的儿童报刊《阅读时间》中。这些文章概述了商标、专利和其他知识产权主体。

三、 知识产权专题课程

11. 为确保向目标受众正确提供有关知识产权的补充阅读材料，决定为教师制定专题课程计划，由 G-PriEd 教育专家与 Sakpatenti 合作编制，并在世界知识产权日之际向格鲁吉亚公立学校提供了专题课程。

12. 2016 年，根据补充读物《Doremus Solasi》制定了一个专题课程计划，并已分发给所有 G-PriEd 学校。这个课程旨在提高学生对版权法的理解和遵守。2016 年 4 月 25 日—27 日，全国各地有 100 多所学校开设了这门课程。G-PriEd 和 Sakpatenti 参观了选定的学校，让学生们就版权问题进行了讨论。在第八期的学生报刊《阅读时间》中，G-PriEd 列入了一篇关于知识产权问题和世界知识产权日的文章，是与我中心合作撰写的。经格鲁吉亚教育与科学部（MES）批准，G-PriEd 与各学校分享了课程计划。MES 支持这一行动倡议，向相关教育资源中心通报了这一倡议，并建议感兴趣的学校参与其中。

13. 第二个周期的专题教育活动于 2017 年启动，专门针对世界知识产权日及其口号“创新——改变生活”。专题课程计划依据三本补充读物《The Compass》、《The Umbrella》和《The Washing Machine》制定，现已分发给所有参与学校。课程内容还包括来自 Sakpatenti 网站的关于各时期主要创新活动的阅读材料。这门课程旨在提高学生对创新及其对日常生活的影响的理解，也加强他们对整

¹ G-PriEd 与格鲁吉亚教育专家团队和教育与科学部（MES）国家课程部门合作，编写教师用书，用纸质、音频和多媒体的格式编制每个年级的补充读物和学生报刊，还有教学海报、阅读和数学活动卡，以及算数模型。这些资源促进形成了支持性学习环境，促使了差异化学习技术的应用，将被持续上传到门户网站。

² G-PriEd 开发了由该部教育管理信息系统托管的网络资源门户网站，以促进目标学校获得优质培训课程和网络研讨会、教学和学生资源、视频材料、课堂诊断评估工具、课程计划和面向家长的活动。

体技术进步的认识。4 月 25 日—28 日，全国约有百所公立学校开设了这门课。来自 Sakpatenti、G PriEd 和 USAID 的代表参观了 133 所学校，并参加了四年级和五年级的三堂课。

14. 上述专题课程的主要目的是树立尊重知识产权的风尚，让青少年了解各种知识产权。

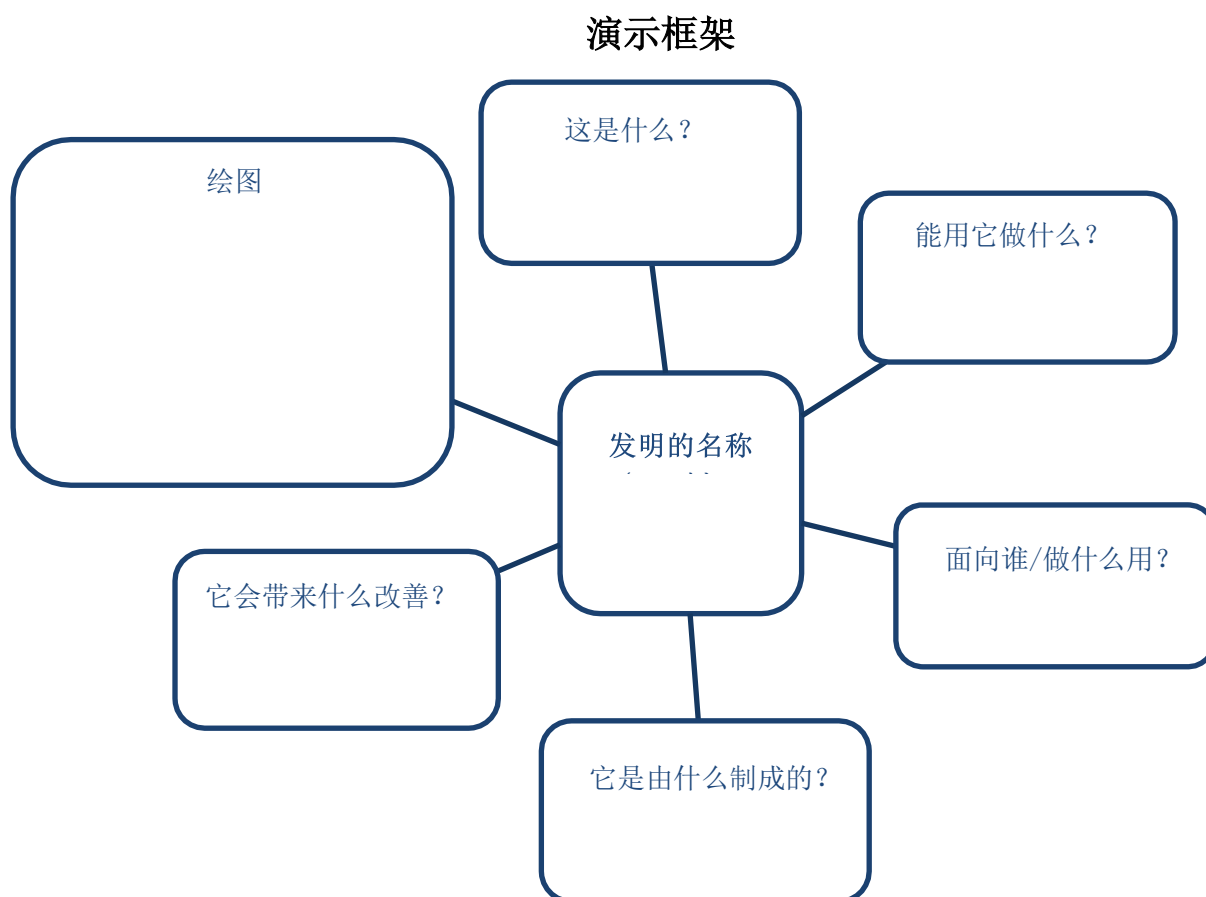


课程计划摘要

<p>介绍: 课程和补充材料由格鲁吉亚小学教育项目与“Sakpatenti”共同合作编写。这门课程针对的是由世界知识产权组织（产权组织）主办的世界知识产权日，每年于 4 月 26 日庆祝。2017 年的口号是“创新——改变生活”。课程包括阅读、写作和演示、小组工作和协作学习等各种活动。</p>	
<p>编辑: Tata Chanturia、Lela Qistauri</p>	
<p>学科: 格鲁吉亚语言文学；公民教育</p>	<p>年级: 四至六年级</p>
<p>主题: 发明与创新</p>	<p>时间: 90 分钟</p>
<p>学习目标（知识、技能、态度）</p> <p>学生将能够</p> <ul style="list-style-type: none"> • 评估发明和创新在日常生活中的作用； • 阅读并编写关于有趣的发明的文字； • 研究激励发明/创新的因素和创新的成果； • 形成创造或改进创新产品的创意； • 评估和了解发明的作用以及创造创新产品的人员的工作。 	
<p>课堂组织形式</p> <ul style="list-style-type: none"> • 老师与整个班级一起工作：小组工作 • 学生单独工作：独立学习 • 学生小组工作：小组学习 	
<p>课程中的基本方法和活动:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 寻找隐藏的照片，遵循一些线索； • 阅读和做笔记； • 整理和填充图表； • 迷你讨论； • 教师的 PP 演示；和 • 思维导图。 	

15. 课程结果令人印象深刻。观察到学生们高度参与了教师分配的不同任务。学生们非常积极地讨论了补充图书。学生们完全同意应当惩罚侵权者，每个人都应尊重知识产权。

16. 向学生们介绍了改变世界的十大最重要的现代发明。他们还对自己的发明作了演示介绍。



17. 2017 年，录制了有关专题课程的简短视频，并上传至世界知识产权日、USAID 和 Sakpatenti Facebook 的页面以及 YouTube 频道。视频的主要信息是尝试新事物、积极创新、彰显创意——非常有趣！（见 https://www.facebook.com/worldipday/?ref=br_rs）。

四、 未来计划

18. Sakpatenti 计划继续与 G-PriEd 合作，实施旨在提高大众认识和增加对知识产权的尊重的其他项目。

19. 我中心参与了与产权组织合作的 IP4Kids 项目，也打算翻译和改编 DL-101——知识产权一般课程。作为参与知识产权教育工作的先决条件，预选学校的教师需要完成 DL-101 课程、参加教师培训。

20. 能力建设和提高认识活动仍然是 Sakpatenti 教育议程和行动计划中的关键问题。应与国际合作伙伴合作，保持现有进展。我中心将采取进一步积极措施，从青少年着手树立大众尊重知识产权的风尚。

2016/2017 年度阿曼学校学生旅游及尊重知识产权知识竞赛

撰稿：教育部创新与科学奥林匹克竞赛局局长，课程编制司教育专家 Maya Said Alazri 博士，阿曼马斯喀特*

摘 要

最近出台的《国家创新战略》，使教育部门在过去的一学年里对知识产权给予了高度关注。在全社会、特别是在青年人中，提升了知识产权保护的重要性，体现了该战略的一个极其重要的目标。开展的活动包括在校学生参与设计海报的竞赛，海报的主题鼓励旅游者购买原创商品和避免购买假冒商品，使之认识到假冒产品将对健康或财产蒙受损失。其中有些活动还配合着知识竞赛，包括走访学校、对师生进行提高知识产权认识的演讲、针对不同社会阶层开展的本地活动、学生画展和面向公众的各种演出和比赛。活动吸引了大量媒体的跟踪报道，这些报道有助于使更多公众了解这些活动。竞赛优胜者在世界知识产权日荣获了 WIPO 和私营部门公司的奖励。

一、概 念

1. 在产权组织树立尊重知识产权风尚司的赞助下，此次竞赛的目标群体是在校学生。今年的主题是“旅游与尊重知识产权”，活动目的是创作一个拟将在阿曼机场、度假村和其他旅游景区展示的海报，鼓励旅游者不要购买侵犯知识产权并在回国时可能遭到罚没的假冒伪劣商品。

二、筹备程序

2. 竞赛在遴选国家级别的优胜者之前分为七个筹备阶段：

A. 第 1 阶段：组建组织和监督团队

3. 鉴于本次竞赛的主题是“旅游与尊重知识产权”这一事实，所有相关的主管机构召开了一次协调会议，旨在为阿曼苏丹国所有学校开展竞赛设计一种机制。参与筹备工作的包括以下各机构的代表：

- 教育部；
- 代表工商部的知识产权司（IPD）；
- 代表旅游部的旅游意识与推广司；
- 公共广播电视局；以及
- 公共海关署、阿曼警察局。

4. 在会议期间，与会者讨论了在苏丹阿曼国各校开展竞赛的可能性、拟议的机制以及每个相关机构的作用。教育部批准了会议提交的一份项目文件并签署了组建一个工作队的部长级决定，工作队成员来自所有的相关部门，工作队的任务就是组织和监督竞赛工作和执行以下各项任务：

- 与所有的利益攸关方进行协调；
- 确定参赛的学校；

* 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

- 编制一份实施计划；
- 与专家协商确定遴选程序的评审标准和条件；
- 与国际组织合作为举办竞赛提供必要培训；
- 为参赛学校举办竞赛提供支助；
- 向产权组织汇报举办竞赛期间活动的开展情况；以及
- 吸引当地赞助商，在媒体上为竞赛宣传造势。

5. 设想的执行机制包括：

- 从 5 年级至 12 年级的学生；
- 公立和私立学校；以及
- 有限的地理覆盖范围，首次举办竞赛面向马斯喀特省，未来将延伸到其他省份。

B. 第 2 阶段：实施

6. 在通知了马斯喀特省的所有学校后，工作队召集了 200 名左右来自公立和私立学校的教师开会，这些教师负责监督此次竞赛活动。会议审查了由各方面的利益攸关方提交的工作文件。这些文件涉及了下述课题：

- 提高教师的知识产权意识并深入了解如何保护知识产权；教师在鼓励学生树立尊重知识产权风尚的工作中发挥作用；
- 与其他国家分享在提高知识产权意识、特别是在提高学校学生的知识产权意识方面的经验。





7. 在会议期间，IPD 分发了有关商标、版权和专利等知识产权内容的出版物；举行专题讨论会，回答教师提出的有关竞赛、奖项和要求的设计标准的问题。确定收到各校提交竞赛作品的截止日期，最迟为 2016 年 12 月初，因为这样工作队才有可能对符合进入最终阶段比赛资格的作品进行初选。

8. 竞赛从众多学生中收到积极的反响。学校向学生们介绍了竞赛所要传达的理念、实现的目标和获奖标准。此外，在社交媒体上启动了宣传运动，使人们与竞赛组委会进行互动，并为正在学校开展的与竞赛相关的各项活动宣传造势。



C. 第 3 阶段：初选

9. 从马斯喀特省的 100 所学校里收到了参赛设计。第一步是从这些设计里滤除不符合竞赛目标的作品。

10. 工作团队与通过最后一轮评审的学生及其教师会面，向他们强调与知识产权保护相关的要点。工作文件由以下单位提交：

- 教育部：阐述了知识产权的概念、类型以及鉴于它们对国民经济和发展的重大影响，保护知识产权创造的重要性。演示包括一部简短的视频，介绍了假冒商品对个人、社会和国家在健康、社会和经济方面造成的损害。短片还提及了产权组织支持成员国开展旨在提高对知识产权重要性认识的活动方面作出的努力，并分享了其他国家在这一领域的经验和活动。
- 旅游部：强调了鼓励旅游者购买体现本国工艺美术诀窍和遗产的原创商品的重要性，告诫人们假冒伪劣商品损害了国民经济，并对制作此类商品的专业人员和手艺人造成损害。

11. 一旦对知识产权问题有了更加清晰的认识，就会从内容或语言的角度对部分被展示的达标设计进行评估，说明哪些地方需要修改或说明。学生们被告知要寻求阿拉伯语和英语教师从语言学的角度对其设计进行审查。对于师生提出的有关竞赛和下一步安排的所有问题都一一作了回答。

12. 会上还分发了产权组织提供的有关知识产权（商标、版权及相关权）的小册子以及诸如 T 恤衫和笔记本的宣传材料。





D. 第 4 阶段：最终选择

13. 2016 年 12 月 27 日由各机构的代表组成的最终筛选委员会，对 29 个被提名的设计进行了评估。评估程序立足于遵循竞赛标准，并根据设计质量和向旅游者传达的信息进行评估。遴选出五名国家级的优胜者。





三、颁奖

14. 于 2017 年 4 月 26 日（世界知识产权日）举行了颁奖典礼，新闻媒体对此作了广泛报道。颁奖典礼上，产权组织学院执行主任谢里夫·萨阿达拉先生向获奖者颁发了产权组织学生奖和其他奖项。此外，工作队还与私营部门合作，为前五名优胜者颁发了奖品。

15. 有关获奖设计未来使用的建议包括：

- 印制并在旅游景点展示
- 用选取的设计作品制作一个日历；
- 在电信预存卡上使用；
- 制作一部拟在颁奖典礼和教育部大屏幕上播放的有关此次竞赛的视频节目；以及
- 在与执法咨询委员会会议同步举行的展览会上展出（2017 年 9 月，日内瓦）。

四、社区活动（尊重知识产权的风尚）

16. 坚信知识产权在社会中的重要性，该工作队于 2017 年 3 月 17 日组织了一次面向社会各阶层的活动。活动目的是要通过介绍知识产权的概念、类型以及如何保护知识产权的方式，在社会各类人群中树立尊重知识产权的风尚。这次活动形式丰富多彩，包括智力小测验、互动式讲习班和舞台表演。





17. 配合这次活动，还举办了一个展览会，展出由学生和各类在阿曼注册的初创企业创作的许多设计作品，部分由学生管理的初创企业寻求知识产权保护。



18. 媒体对上述丰富多彩的活动进行了广泛报道，学生、教师和工作队也参与了媒体报道工作。

五、 知识产权教育与培训讲习班

19. 最后，与产权组织合作举办了一次知识产权教育与培训讲习班。这次讲习班与世界知识产权日的主题“创新：改变生活”完全一致，讲习班寻求在知识产权领域制定一项教育与培训方面的国家计划。各教育部门提交了许多工作文件，共同分享知识产权教育和能力建设方面的经验。与会者为实现国家创新战略的各项目标，查明了其各自的需求；同时它们也注意到为与产权组织通力合作精心打造一项知识产权教育与培训的国家计划以及产权组织提供的种种服务。在讲习班上，还举行了竞赛优胜者的颁奖典礼。

20. 教育部提交了一份文件，讨论了教师、官员和专家的培训需求，旨在使他们能够对学生的科学发明进行评估。这份文件也涉及了校园创新孵化器管理人员在知识产权和专利数据库科研方面的培训需求。拟议的知识产权领域培训计划，包括专业课程和培训讲习班以及研究生助学金。鼓励教师和专家利用产权组织学院提供的计划和课程，尤其是远程学习课程。



21. 讲习班听取了创新孵化器管理者以讲故事的方式介绍的他们所实施的提高知识产权认识的计划。为此，还与科学研究理事会合作出版了一部题为《萨利赫和飞行机器人》的故事书，它向学生讲述了保护其创新理念的必要性以及怎样进行保护。

22. 除旨在提高对知识产权重要性认识的计划外，教育部还努力通过各种注重方法和计划的活动，将知识产权概念引入学校课程中，使学生接受知识产权方面的教育。这种做法需要产权组织与教育部之间进行协作，还需要就这些活动和计划的落实对教师进行培训。

树立大众尊重知识产权的风尚——秘鲁的经验

撰稿：国家保护竞争与知识产权局（INDECOPI）宣传与传播部门经理Carmen Sandoval女士，秘鲁利马*

摘要

本文阐述了国家保护竞争与知识产权局（INDECOPI）旨在宣传和传播知识产权信息的战略，标题为“国家新闻大赛：推广知识产权”。该战略是 2013 年由与秘鲁的美国商会（AmCham，秘鲁）和世界知识产权组织（产权组织）的战略联盟联合制定的。

该战略旨在激发新闻记者对知识产权相关问题的兴趣，并鼓励记者在媒体中传播知识产权相关信息，从而提高大众对知识产权给经济增长的社会所带来利益的了解，提供其对知识产权这一增加价值的工具的认识。

为满足参赛要求，全国有 462 名记者参加了培训，提交了 47 件作品（其中包括纪录片和新闻报道），在媒体上发表了 2,555 份知识产权出版物。

一、导言

1. 2012 年，Corpro咨询公司应美国国际开发署（USAID）的要求起草的《媒体对知识产权的认知核查》结果显示，秘鲁记者对知识产权了解有限。因此，尽管知识产权给社会带来好处，即促进国家经济发展、增强竞争力，但是他们很少传播有关这一议题的信息¹。

2. INDECOPI 决定实施一种战略，改变这种情况，激发新闻记者对知识产权的兴趣，并鼓励他们在媒体上加以宣传报道。这将提高大众对知识产权给经济增长的社会所带来利益的了解，提供其对知识产权这一增加价值的工具的认识。

3. 这一战略以称为“国家新闻大赛：推广知识产权”的比赛形式出现，并向获奖者提供免费在产权组织瑞士日内瓦总部实习的机会。

4. 有兴趣的记者须接受知识产权事宜的培训，这些知识产权问题错综复杂、具有技术性。但是，在了解了这些知识产权之后，他们意识到有很多相关信息可以传播给大众。

5. 该项目于 2013 年启动。从那时起，组织了三场比赛，全国共有 462 名记者接受了培训。决赛入围者在国家媒体上发表了知识产权方面的作品。比赛是通过秘鲁的美国商会（AmCham，秘鲁）与产权组织之间的战略伙伴关系计划进行的。

6. 该战略于 2015 年和 2016 年被私营非盈利性 Ciudadanos al Día (CAD) 组织授予了“公共管理良好实践”奖，列于“新闻关系”类别。CAD 旨在确定、承认和宣传成功的公共部门行动倡议，对采取措施进行改进的公共实体给予奖励。

* 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

¹ 核查工作依据的是对媒体专业人员（新闻、广播、电视界）的深入访谈，目的是了解记者在法律、知识产权、盗版和创新这四个中心议题方面的观点和看法。

二、 比赛说明

7. 国家新闻大赛于 2014 年、2015 年和 2016 年举办了三场比赛，旨在提高推广知识产权的意识。大赛的目标是：

- 促进媒体报道专门知识产权事宜；
- 鼓励记者更加了解知识产权事宜；以及
- 促进创建专门涉及知识产权的交流论坛，以对大众进行教育宣传。

8. 参赛人员针对性地来自：

- 印刷和数字媒体；
- 电视台；
- 电台（包括社区电台）；和
- 能够证明其是与国家媒体合作的自由记者。

三、 组 织

9. 比赛的目的是激发新闻记者对知识产权的兴趣，让他们在接受了知识产权培训之后，通过他们的出版物提高对知识产权的认识。为了开展比赛，INDECOPI 与秘鲁的美国商会签署了一项机构间合作协议。

10. 为了组织比赛，采取了以下措施：

- 就比赛一事接洽了 INDECOPI 各区域局（共 26 个）的负责人，并共同努力，确定了各自区域的记者，创建了一个数据库；
- 与 INDECOPI 知识产权部门（显著性标志、版权、发明和新技术）合作设计了面向记者的专门培训课程。还展示了成功的案例研究，以说明使用知识产权工具的好处；
- 使用简单的语言制作了动态演示文稿，以便培训课程内容易于记者理解；
- 对记者进行调查，以确定最适合他们的培训课程的时间和日期，避免影响他们的日常工作；
- 为参加培训课程的记者制作了宣传材料（实务营销），提供了笔记本电脑、手机触屏笔和平板电脑，以及载有培训课程材料的存储设备（USB）；
- 创建了一个受训记者数据库，以便他们能够随时了解机构的事项，为他们提供有趣的信息，鼓励他们更多了解知识产权事宜。

11. 与国家广播电台协调委员会（CNR）签署的协议让第一场比赛得到了加强，鉴于知识产权工具可以惠及小生产者和企业家，也列入了社区电台记者，特别是相关区域的社区。

四、 成 果

12. 培训课程涵盖的议题如下：

- 显著性标志；

- 发明和新技术；
- 版权；和
- 生物剽窃行为。

13. 取得的成果如下：

- 全国有 462 名记者接受了培训，参加了三场比赛；
- 在比赛中提交了 47 件关于知识产权的新闻作品，并发表在了国家媒体上；以及
- 2013 年到 2016 年间，在媒体上共发表了 2,555 份知识产权相关事宜的出版物。

值得注意的是，2012 年，在比赛开始之前，知识产权事宜的出版物数量为 367 份。2013 年至 2016 年间，这一数字增加到 2,555 份。

五、 奖励和获奖者

14. 奖品由秘鲁的美国商会和产权组织等 INDECOPI 的战略合作伙伴提供。

- 一等奖是免费赴产权组织瑞士日内瓦总部参加实习；该奖项授予每个类别的获胜者；
- 二等奖是奖励给每个类别的第二名一台平板电脑。

15. 获奖者如下：

2014 年

- 电视台一等奖

作品：“Apurímac、Ene 和 Mantaro 河谷（VRAEM）及其合法业务的潜力”

作者：Alexander Vigo Terán

在秘鲁电视台播放——秘鲁广播电视台；

2015 年

- 印刷媒体一等奖

作品：“为成功的关键因素申请专利”

作者：Sonia Millones Alvarado

发表在官方报刊《秘鲁人报》上

- 社区电台一等奖

作品：“我们生物多样性的集体知识，有待恢复活力的遗产”

作者：Sonia Ramos Baldórrago

在 Yaraví 广播电台广播。

2016 年

- 印刷媒体和网站一等奖

作品：“Incahuasi 通过销售食用蘑菇来抗贫”

作者：Patricia Hoyos Salazar

发表在报纸《*la República*》上，讲述了一个关于数百个共同所有者通过集体品牌联合起来增加其在市场上的竞争力的感人故事。

– 电视台一等奖

作品：“品牌的成功之路”

作者：Joanna Castro Castro

在 RPP 电视台播放，该作品突出了秘鲁时尚界的创业精神和创意，讲述了一名秘鲁设计师的品牌征服国内和国际市场的经历。

– 电台一等奖

纪录片：“秘鲁人创造，秘鲁人相信”

作者：Edgard Vásquez Acosta，来自 *Ozono* 广播电台

该作品聚焦来自 Trujillo 村的有才华的企业家和发明家的故事，讲述了他们通过使用商标注册和专利制度来保护其发明的经历。

《真正的猎手》：一个教青少年学会尊重知识产权的游戏

撰稿：林格校园大学研究员吉亚达·马瑞内斯（Giada Marinensi）女士、斯特芬妮亚·巴尔卡（Stefania Barca）女士和布鲁内拉·博特（Brunella Botte）女士，意大利罗马*

摘要

《真正的猎手》是一款“严肃的游戏”，旨在提高 14 岁至 16 岁青少年对知识产权和相关问题的认识，强调正品和原创产品的价值，并展现日常生活中的假冒和盗版风险。之所以专门针对青少年，原因在于近年来青少年的购买力提高，并且他们广泛使用新通信技术，因此更容易遭遇知识产权和假冒问题。《真正的猎手》的第一单元有英文和意大利文版本，可从 <http://truehunters.eu/en/> 网站免费获取。为便于利用这个严肃的游戏，以及可能的改进，《真正的猎手》游戏配备了一份电子版的项目手册，有兴趣的利益攸关方（中学领导和教师）可从网站获取该手册。

一、导言

1. 《真正的猎手》是一款基于网络的“严肃游戏”，是以教育为目的的电脑游戏，旨在使 14 岁至 16 岁的青少年了解关于知识产权和相关问题，强调正品和原创产品的价值，并展现其日常生活中的假冒和盗版风险。

2. 该项目的开发长达一年，欧洲联盟知识产权局（欧盟知识产权局）为该项目提供了支持，呼应了 GR/001/15 号提案“支持关于知识产权的价值以及假冒和盗版行为的损害的认识提高活动”。

3. 之所以选择青少年作为宣传知识产权价值的目标群体，原因在于近年来青少年的购买力提高，并且他们广泛使用新通信技术，因此更容易遭遇知识产权和假冒问题。《真正的猎手》游戏兼具教育和社会目的，其宗旨是：

- 提高对知识产权价值的认识；
- 增长关于不同类型知识产权的知识；
- 帮助公民了解侵犯知识产权行为如何影响其日常生活。

二、为什么选择关于知识产权权利的严肃游戏？

4. 幼儿园和小学普遍利用游戏实现教育目的。然而，中学教育甚至是成人教育通常都会把教育活动与娱乐活动区分开来，这主要是因为先入为主，认为游戏只是为了娱乐，甚至认为游戏是教育活动的对立面。这种观念近些年已经淡化。游戏行业长足进步，使得以技术为支持的教育游戏领域取得实质性发展，并大量融进了教育进程。

5. 严肃游戏能吸引青少年参与，正是考虑到这种解决方案具有的优势，才选择开发一款严肃的游戏讨论假冒问题。特别是，严肃游戏能够唤起认同感，促进积极参与。玩家必须融入游戏场景并以主角的身份作出决定。玩家可以通过这种方式从游戏体验中学到知识，并有机会看到某个具体决定进程的直接后果。这促使玩家在游戏中找到通关的进一步信息，实现最终目标。

* 本文件中表达的观点为作者的观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

三、 故事和主要角色

6. 为加强玩家的参与和融入，《真正的猎手》把浓厚的故事叙述情节作为自己的特点。

7. 游戏背景设置在 2610 年，在未来的那一年，盗版和假冒泛滥，带来了经济、政治和社会方面的灾难性后果。为应对这一威胁，成立了“真正的猎手”国际特别小组。该机构由四名领导成员组成，他们都是某个方面的专家，各自负责具体的专题，以突显知识产权的具体方面。



图 1：“真正的猎手”小组

8. 游戏的主要角色包括以下人物：

- 埃尔斯·范·拉文 (Els van Raven) (拉文)：“真正的猎手”小组的总监，知识产权专家兼“真正的猎手”小组导师。她的主要任务是为小组成员分配不同的任务，并评估他们的工作；
- 克瑞斯·克劳斯 (Kris Klaus)：专利、商标和工业品外观设计领域的专家，他自己就是发明家，有一只机械手臂；
- 贝伦妮斯·海特 (Berenice HYTE)，昵称“贝特”：信息技术领域的天才，在线搜索技能娴熟，同时也是版权专家；
- 马克西米利·普雷沃 (Maximilien Prevó)，昵称“麦克斯”：最年轻的小组成员，非常友善。他是地理标志和原产地名称领域的专家；
- 达斯克·莱文森 (Dusk Levinson)：新手，想加入“真正的猎手”小组并参加了培训。他参与调查了各种与侵犯知识产权权利有关的案件。

9. 该游戏从叙事和视觉角度精心创作和刻画了这四位主角。每位角色都有专属的性格特点，具备与各自负责的知识产权领域有关的一定个人背景。

10. 按照每位角色的职责和个性为其设计了各自的平面造型。虽然所有成员穿的都是“真正的猎手”小组的统一制服，但每个角色又有特定的外貌和颜色区分，在造型上容易被游戏玩家识别。此外，每名成员都有与各自的职责和专长匹配的特点。埃尔斯有一块任务管理全息平板，克瑞斯有一只

自己设计的机械臂，贝特有一台便携式全息设备，而麦克斯有一个机器人莱斯（可爱型调查机器人），可以帮助他分析证据。

四、 游戏结构和第一单元

11. 《真正的猎手》采取单元式结构，分为多个单元，能让教师轻松地将游戏融入教育活动。每个单元都涉及知识产权领域的一个具体分支，设计为时长约 20 至 30 分钟的游戏场景。这种结构使玩家把注意力放在特定的沟通交流或信息宣传目标上，是一种适当的设计战略，涉及广泛的客体，例如知识产权，覆盖了多个不同方面和部门（财务、发明创造和司法）。此外，这种单元结构也为必要时增加新的故事情节提供了机会。

12. 在游戏场景中，玩家将参与调查和作出重要决策，为影响剧情的发展并加深玩家对知识产权的理解提供了机会。

13. 《真正的猎手》第一单元名为“致命的设计”。在这个游戏场景中，学生将被带入“真正的猎手”总部，了解安德瑞·维尔贝克（Andrée Verbeke）教授的神秘死亡事件，“真正的猎手”小组正与警方合作调查该案。



图 2：《真正的猎手》第一单元：“致命的设计”

14. 学生们开始了解知识产权相关信息，特别是了解如何保护产品设计，并且必须在短时间内作出决定解决问题，并思考作出的选择可能对环境产生的影响。

15. 第一单元的主要学习要点如下：

- 什么是知识产权？
- 什么是产品外观设计？
- 如何保护被设计出的产品？
- 已注册与未注册的外观设计之间有什么区别？
- 工业品外观设计与商标之间有什么区别？
- 侵犯工业品外观设计有什么后果？

五、 开发过程

16. 《真正的猎手》的开发过程大致分为以下三个阶段：

- 准备活动以及界定游戏概念：在这一阶段确立针对目标用户的教育目标，并收集必要的有用材料，确定游戏的叙事和教育内容。
- 游戏设计：在这一阶段确定故事的场景、游戏机制、概念创作图和角色设计；
- 游戏开发和测试：这一阶段包含了游戏技术开发的各个方面，由专业团队进行管理，该团队的人员各有专长，分工具体，包括：叙事和故事脚本；图形开发；音效设计和编程。该阶段目前已接近尾声。

17. 为强化游戏的教育潜力，在开发过程中就预先想到让目标群体的成员直接参与不同的开发阶段。特别是，向一个青少年代表小组分发了调查问卷，以评估其对游戏客体的了解程度以及其学习需求，确定青少年感兴趣的与知识产权和盗版有关的专题，从而开发游戏的故事架构。

18. 此外，一组 14 至 16 岁的学生参与了为期三天的讲习班，该讲习班预先设想了体现这一具体专题的理论与实践活动，并指导学生们为《真正的猎手》游戏编写两个故事情节。在讲习班的最后一天，学生们写出了两份提纲，其中一份提纲被作为该严肃游戏其中一个单元的编写基础。



图 3：在罗马一所高中专门为《真正的猎手》游戏开办的讲习班

19. 一个代表小组还参与了《真正的猎手》游戏的测试阶段，并进行了试玩，以便开发团队收集关于该产品及其优缺点的有用的第一手反馈意见。

六、 高中教师如何利用《真正的猎手》游戏？

20. 为最大程度地发挥《真正的猎手》游戏的作用并妥善组织和开展学习活动，教师应该遵循下列步骤：

- 第一步——介绍游戏

首先，教师要向全体学生介绍这款游戏：那是在 2610 年，在这个未来世界，假冒和盗版达到了惊人比例，给社会带来严重问题。“真正的猎手”小组需要打击假冒和盗版，并且正在培训新手。学生们加入该小组并学习如何解决这些问题。

- 第二步——开启游戏场景

教师介绍完毕之后，应把学生分成 2 至 3 人一组。学生首先要登录游戏网站（www.truehunters.eu），然后开始玩游戏。教师要在游戏过程中发挥支持作用。

— 第三步——强调第一单元介绍的专题

游戏结束之后，教师要举出实例，并鼓励学生回想游戏体验，鼓励学生互相讨论游戏中涉及的专题，以弄明白有可能不清楚的知识点。

— 第四步——调查问卷

在活动结束时分发与游戏专题有关的调查问卷，以评估学生的知识水平提高情况。

七、 结论和后续措施

21. 目前，《真正的猎手》游戏网站上可下载第一单元游戏的英文和意大利文版本。开发团队正在编写第二单元的脚本，开发相关图形，将于 2017 年 9 月底完成。

22. 在第二单元游戏中，玩家可以将自己的游戏人设选为男性或女性新手。

23. 该网站发布了一本项目手册，以方便在学校运用该游戏开展教育活动，并促进调整已开发的材料，让有兴趣采用这种办法的利益攸关方加以运用。

[文件完]