



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:
Plagiarism and Piracy

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Vorüberlegungen

Kompetenzen und Unterrichtsinhalte:

- ♦ Die Schüler lernen sachgerechtes Recherchieren und Reorganisieren von Materialien zum Thema im Internet.
- ♦ Sie üben den richtigen Umgang mit den Quellen ein, Zitieren und Paraphrasieren, in hermeneutischer und/oder interpretatorischer Textanalyse.
- ♦ Sie suchen eigene Lösungsansätze zur Erschließung anderer Materialien und diskutieren diese in der Gruppe.
- ♦ In der kreativen Umsetzung des Gelernten erwerben sie ein vertieftes Verständnis für die Notwendigkeit der Auseinandersetzung mit der gegebenen Problematik.

Anmerkungen zum Thema:

Im Februar 2011 wurde in der Onlineausgabe der "Zeit" ein Artikel mit folgendem Titel veröffentlicht: "Was Karlchen nicht lernt, ..." (vgl. <http://www.zeit.de/2011/09/N-Plagiat-Schule>).

In diesem Artikel wurde gefordert, dass die "digital natives" so früh wie möglich "**Informationskompetenz**" erwerben sollten, um für den richtigen Umgang mit den "Neuen Medien" qualifiziert zu sein.

Gängige Praxis in der Schule sei es – nach Jan Hodel, Historiker von der Pädagogischen Hochschule Nordwestschweiz –, für Referate, Facharbeiten oder Thesenpapiere **Material aus dem Internet zu kopieren**. Geistiges Eigentum (*intellectual property*) sei den Schülern als Begriff wohl durchaus bekannt, doch betrachteten sie die Inhalte auf den Webseiten oft als Allgemeingut, weil sie ja offensichtlich für jeden zugänglich seien.

Für die Lehrkräfte stellen sich jedoch noch andere Fragen, z.B.: **Wie weit dürfen Schüler bei der Nutzung von Materialien aus dem Internet gehen?** Wann sind die Grenzen "legaler" Nutzung überschritten? Sollten Verhaltensweisen, die zu Plagiats- und Piraterievorfällen geführt haben, zur Aufklärung im Unterricht thematisiert werden?

Verantwortungsvoller Umgang mit dem Internet kann am besten durch "learning by doing" erworben werden, in diesem Fall unter Anleitung in integrierten "**Selbstlernphasen**" (*blended learning*) zum richtigen Umgang mit den Angeboten im Netz.

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

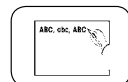
1. Schritt: Plagiarism
2. Schritt: Piracy

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Plagiarism

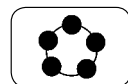
Der Einstieg in die Thematik kann mit einem provozierenden *Tafelbild* erfolgen:

Copy from one book = plagiarism;
 Copy from two books = an essay;
 Copy from three books = a compilation;
 Copy from four books = a dissertation.
 Today some might add: Copy from Wikipedia = term paper.



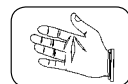
(nach Wilson Mizner, aus: <http://plagiat.htw-berlin.de/plagiarism-portal/>)

Die Schüler sind zu einem *Rundgespräch* über "Plagiarism" eingeladen. Sie werden die Ereignisse aus der jüngsten deutschen Geschichte zu diesem Thema noch in Erinnerung haben. Sollten sie Fallbeispiele nennen, können diese kurz erläutert werden.

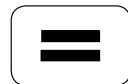


Auch in der **Musik** sind Plagiatsfälle ein Thema. So hat beispielsweise die Universität Karlsruhe eine Liste im Internet veröffentlicht, in der viele Stars mit "weißer Weste" aufgenommen wurden.

Unter **Texte und Materialien M 1** finden sich immer zwei Songs, die starke Ähnlichkeiten aufweisen. Die Schüler sollen sich in *Partnerarbeit* je ein Beispiel anhören und es analysieren.

**Lösungsvorschlag zu Assignment 2:**

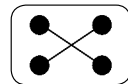
German law allows a copy to be made for the purpose of private use, provided that the copy is made without any intention to obtain financial gain. But the "Urheberrechtsgesetz" explicitly states that copying from illegal sources is excluded from the exception of legal private copying. That legislative measure is worth to be considered and discussed. (Quelle: www.wodc.nl/)



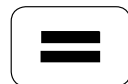
Im Text "*Joe Satriani speaks about Coldplay lawsuit*" (vgl. **Texte und Materialien M 2**) beschreibt der US-amerikanische Gitarrist Joe Satriani sehr emotional, was er dabei empfand, als ihm bewusst wurde, dass "sein" Song "geklaut" wurde.



Der Text wird gemeinsam gelesen und besprochen. Die **Assignments** können in (arbeitsteiliger) *Gruppenarbeit* erledigt werden.

**Lösungsvorschlag zu Assignment 1:**

Das Tempo ist identisch, die Akkordfolge nahezu dieselbe und auch melodisch bedient man sich ähnlicher Wendungen.



Joe Satriani ist ein Virtuose der E-Gitarre. Auf Youtube finden sich Dutzende Amateurvideos, in denen seine rasenden Tonläufe nachgespielt werden. Damit hatte der Kalifornier kein Problem. Erst als er auf die frappierende Ähnlichkeit seines Songs mit dem die Hitparaden stürmenden Titelsong des neuen Albums der britischen Band Coldplay hingewiesen wurde, reichte er fassungslos Klage ein. Er wollte Schadensersatz und eine Gewinnbeteiligung an "Viva la Vida". Das Album wurde millionenfach verkauft, und die Band wurde bei der Grammy-Verleihung mit drei Auszeichnungen bedacht.

Unterrichtsplanung



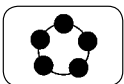
Im Folgenden kann der eher sachliche, kurze Text "*Coldplay accused of plagiarism*" (vgl. **Texte und Materialien M 3**) das Thema vertiefen.



Im Anschluss an die Textarbeit bietet sich eine anonyme Umfrage an (vgl. **Texte und Materialien M 4**). Die Schüler sollten frei entscheiden können, ob sie teilnehmen möchten.

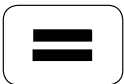


Wichtig ist, dass die Lehrkraft die Zielsetzung dieser Umfrage erläutert: Es geht nicht um eine Erhebung im wissenschaftlichen Sinne. Vielmehr soll den Schülern über die Auswertung der Fragebögen die Vielschichtigkeit der Plagiatsproblematik bewusst gemacht werden.



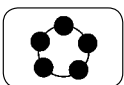
Die Auswertungsergebnisse werden gemeinsam diskutiert. Dabei sollten Tendenzen in der Einstellung zum Plagiarismus aufgezeigt werden. Hier können auch jene Schüler einbezogen werden, die an der Umfrage nicht teilgenommen haben.

Mögliche **Ergebnisse** der Umfrage:



Die Autorin dieser Unterrichtseinheit konnte bei der Auswertung der Umfrage folgende Tendenzen feststellen:

- Bei Frage 1 war die hohe Zahl der vom Internet heruntergeladenen Materialien und von "copy&paste"-Handlungen auffällig.
- Die Antworten auf Frage 3 belegten ein recht hohes Unrechtsbewusstsein; gleichzeitig erwarteten viele Schüler, dass Lehrkräfte "ein Auge zudrücken" (Frage 4).
- Die Ergebnisse zu Frage 5 ließen vermuten, dass die Lehrkräfte den Plagiatsvorwürfen eher selten nachgingen – so zumindest die Einschätzung vieler Schüler.
- Bei Frage 6 (Gründe für Plagiarismus) war interessant, dass die verschiedenen Antwortmöglichkeiten mehr oder weniger gleich oft angekreuzt wurden.
- Die Antworten auf Frage 7 belegten die Furcht vor Strafe, aber auch das Interesse an Engagement im Unterricht.



Die Fragen von **Texte und Materialien M 5** dienen als Leitfaden für weitere Diskussionen zum Thema.

Anschließend kann eine vorläufige Definition für "Plagiarismus" an der *Tafel* notiert werden:



According to the Merriam-Webster Online Dictionary, to "plagiarize" means:

- to steal and pass off (the ideas or words of another) as one's own
- to use (another's production) without crediting the source
- to commit literary theft
- to present as new and original an idea or product derived from an existing source.

In other words, plagiarism is an act of fraud. It involves both stealing someone else's work and lying about it afterward.

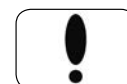
Unterrichtsplanung

Eine weitere Sparte, in der mit Plagiaten Geld verdient wird, ist die der **digitalen Spiele**.

Im Text "*Master of Play*" (vgl. **Texte und Materialien M 6**) geht es um den japanischen Spiele-Entwickler Shigeru Miyamoto. Er ist der "Vater" von "Super Mario" und in leitender Funktion beim japanischen Unternehmen Nintendo tätig.



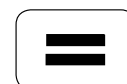
Um Schülerfragen nach dem Zusammenhang zwischen der Person Miyamotos und dem Thema "*plagiarism*" vorzubeugen, könnte die Lehrkraft einführend erklären, dass es zunächst darum gehen soll, den genialen Spiele-Entwickler kennenzulernen. Der Bogen zum Thema der Unterrichtseinheit wird später gespannt werden.



Dann sind erst einmal die Schüler gefragt, die von "Super Mario Galaxy" begeistert sind. Sie werden als Experten auch bei der Bearbeitung der Aufgaben besonders versiert sein.

Lösungsvorschläge:

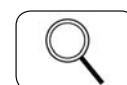
Assignment 1: Man erkennt Shigeru Miyamoto selbst, seinen Helden Super Mario, Princess Toadstool und Requisiten aus seinen Videospiele.



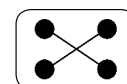
Assignment 2: Der Autor belegt an Beispielen aus der Biografie von Shigeru Miyamoto den Einfluss von Kindheitserlebnissen auf dessen späteren Werdegang (Höhlenerlebnis, Begegnungen mit den Fischen). Es sind seine frühen Erfahrungen in und mit der Natur, die Forschergeist, Beobachtungsgabe, Fantasie und Ausdauer förderten.

Assignment 3: Sein Erfolg – sowohl auf wirtschaftlicher als auch auf kultureller Ebene – kann mit seinem Gespür für den "Zeitgeist" begründet werden, mit seiner Fähigkeit, Menschen für seine Spiele zu begeistern, weil sie ihn selbst als den "Drahtzieher" erleben, der hinter seinen Schöpfungen steht. Er selbst vergleicht sich mit Walt Disney, seinem großen Vorbild; auch dieser konnte seine eigenen Ideen verwirklichen. Selbst als zukunftsweisender Visionär bleibt Miyamoto seinem gesunden Realismus treu und hört nicht auf die Versprechungen (von Lobbyisten) aus der Branche.

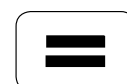
Wenn die Schüler nun den Text zu "DuLuDuBi Star" (vgl. **Texte und Materialien M 7**) lesen, können sie nachvollziehen, warum sich der Erfinder von "Super Mario Galaxy" ungerecht behandelt fühlte: Im Vergleich mit dem Spiel, in das er so viele Ideen eingebracht hat, sind die Plagiatsvorwürfe eindeutig zu belegen.



Die Schüler erschließen sich den Text und das Video in *Kleingruppen* im Unterricht oder nach Absprache auch zu Hause.



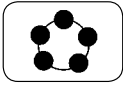
Die **Lösungen** zu den Assignments 2 bis 4 finden sich in Il. 5-7, Il. 8-11 und Il. 12-32 des Textes.



Im Internet finden sich viele weitere Einträge von Bloggern, die auf "DuLuDuBi Star" (2009) als offensichtliches Plagiat von "Super Mario Galaxy" hinweisen, z.B.: "The character's voice is stolen from Klonoa, the hub world theme is from James Brown's Sportin' Life and it is claimed that the Ponyot, the Japanese animated fantasy film theme, can be heard. Amazing work of plagiarism?"

(Source: http://gaygamer.net/2010/01/video_super_mario_galaxy_ripof.html)

Unterrichtsplanung

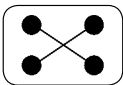


Zum Abschluss dieses Schrittes bietet sich eine *Diskussion* zu folgender provokanten Frage an:

Könnte man das Plagiat nicht auch als Hommage der chinesischen Spiele-Designer an den kreativen Erfinder Shigeru Miyamoto ansehen?

Die Frage kann aus unserer Perspektive wohl kaum endgültig beantwortet werden. Aber als Denkanstoß, um auch "über unseren Tellerrand zu schauen", ist sie sicherlich interessant.

2. Schritt: Piracy



Als Einstieg in diesen Unterrichtsschritt betrachten die Schüler die Abbildung einer Gruppe von Figuren (vgl. **Texte und Materialien M 8**). Sie haben ca. 10 Minuten Zeit, mit ihrem Nachbarn über die Darstellung zu spekulieren, die Anmerkungen zu lesen und eine Unterschrift für die Abbildung zu finden (**Assignment 1**).

Während dieser Zeit notiert die Lehrkraft eine vorläufige Definition zu "cyberpiracy" (der Piraterie im Netz) aus <http://dictionary.com> an der *Tafel*:



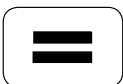
"Cyberpiracy":

the unauthorized reproduction or use of a copyrighted book, recording, television program, patented invention, trademark product, ...



Es empfiehlt sich, die Adresse https://ap.nintendo.com/_pdf/Nintendo_Antipiracy_Training_Manual.pdf aufzurufen und die dort mitgegebenen Abbildungen zu Originalprodukt und Plagiat zu betrachten (**Assignment 2**).

Lösungsvorschläge:



Assignment 1: It's getting hot for Mario's Super Star, as he is ripped off of plenty of his stars that fall to the ground, no longer needed. Mario is clothed in a blue overall and red shirt as usual. His brother has put on his normal outfit, blue overall and green shirt. Mario seems to be determined to fight the "pirates", whereas his brother is held up by one of them, who is poking a stick into his nose.

The "pirates" can be recognized by their facial expression that conveys determination and aggression. They seem to be stupid though, as they turned Mario's emblem upside down, now indicating a "W", and Luigi's as well, the "L" into some kind of cryptic message. The outcome of the fight is not clear, as the star balance seems to be stable, although degradingly trampled under their feet.

Caption: You can't blindfold us, we have got a third eye.

Assignment 4: Hier sollen zunächst Zielsetzung und Methoden zur Bekämpfung der Piraterie anhand des kurzen Textbeitrags zusammengefasst und in Stichpunkten an der *Tafel* festgehalten werden.

Unterrichtsplanung

Es wird an die Verantwortlichen appelliert, durch entsprechende erzieherische Maßnahmen bewusstseinsbildend einzugreifen, damit sich die Investition in neue Spiele lohnt, die Spiele von Nintendo eine Überlebenschance haben und die globale Piraterie eingedämmt werden kann.

Texte und Materialien M 9 zeigt eine erstaunliche Liste von Fakten, die das Ausmaß der digitalen Piraterie verdeutlichen wollen. Allerdings sollte das Zitat von Mark Twain (**Assignment 2**) die Schüler auf die gebotene Vorsicht im Umgang mit solchen Statistiken hinweisen: So lange die zugrunde liegenden Daten nicht überprüft werden können, haben Statistiken keine Beweiskraft – man kann ihnen glauben oder auch nicht.

Zudem sollten Statistiken dem Leser den Gegenstand ihrer Untersuchung verständlich machen, was hier nicht immer der Fall ist (was bedeutet beispielsweise *online policy rate* – vgl. letzter Punkt der Auflistung – genau?).

Bei der Analyse der Erhebungen über Online-Piraterie weltweit (**Assignment 3**) wollten sich die Schüler vertieft mit der Problematik in **China** auseinandersetzen. Zunächst sahen sie ihre "Vorurteile" bestätigt, dann aber suchten sie nach Gründen. Sie stellten Vermutungen an, die teilweise auch durch ihre Recherchen im Internet belegt werden konnten. Genannt wurden: staatliche Zensur, kein Zugang zu Daten aus dem Ausland, eingeschränkte Meinungsäußerungen in Chat-Foren, Blogs und Microblogs, Festnahmen von Anhängern der Menschenrechtsbewegung.

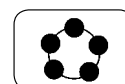
Interessant ist in diesem Zusammenhang auch folgender Artikel aus der "taz" vom 08.06.2012:

[...] Die chinesische Führung will die Kontrolle des Internets durch neue Vorschriften verschärfen. Wie das Ministerium für Industrie und Informationstechnologie am Donnerstag in Peking mitteilte, soll unter anderem für Nutzer von auf Kurzbotschaften ausgelegten Microblogging-Angeboten künftig landesweit eine Registrierung mit vollständigem Namen gelten. Zuletzt war das nur in Peking, Shanghai und drei weiteren Städten erforderlich.

Die neuen Regeln sollten eine "gesunde, geordnete Entwicklung" gewährleisten und zum "Schutz der staatlichen Sicherheit und des öffentlichen Interesses" beitragen, hieß es auf der Internetseite des Ministeriums. Ziel sei es, die seit dem Jahr 2000 eingeführten Bestimmungen zur Internet-Regulierung an den technologischen Wandel anzupassen. Landesweit sind mittlerweile mehr als eine halbe Milliarde Chinesen online.

Außer Internetseiten sollen nun künftig auch Chat-Foren, Blogs und Microblogs einer offiziellen Genehmigung bedürfen. Provider sollen Unterlagen über eingestellte Beiträge und Nutzerinformationen zudem ein Jahr statt bisher sechs Monate lang aufbewahren müssen.

Ende Mai [2012] hatte schon der beliebte chinesische Kurznachrichtendienst Sina Weibo auf Druck der Behörden seine Nutzungsbedingungen verschärft. Wer von



Unterrichtsplanung

den 300 Millionen Nutzern "Falschinformationen" verbreitet, "private Angaben" preisgibt oder andere "persönlich angreift", muss seitdem mit Sanktionen rechnen.

(aus: <http://www.taz.de/China-will-noch-staerkere-Internetkontrolle/!94920/>)

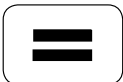
Bereits im Jahre 1993 führte die chinesische Regierung *The Golden Shield Project* zur Kontrolle und Zensur des Internets ein. Inhalte, Methoden und Zielsetzungen dieses Projekts blieben jedoch unklar. Dieses Projekt wurde später vom *Great Firewall of China Project* abgelöst. Der Begriff steht für unterschiedlichste Maßnahmen der chinesischen Regierung zur Internetzensur, u.a. die Sperrung nicht regierungskonformer Internetseiten.

Die folgenden Texte beschäftigen sich mit **Shanzhai**, dem Markt der Produktfälschungen und Plagiate in China. Nach Wikipedia hat das Wort "Shanzhai" auch einen sprachlichen Bezug zum chinesischen Wort für "Bergdorf", womit nicht kontrollierbare Herstellungsorte im Hinterland gemeint sind (nach: <http://de.wikipedia.org/wiki/Shanzhai-Markt>).



In "*Sailing the high seas*" (vgl. **Texte und Materialien M 10**) beschreibt die Autorin Maggie Greene sehr anschaulich und detailliert den Markt der Produktfälschungen und Plagiate und ihre persönlichen Erfahrungen – besonders mit der Piraterie bei Videospiele.

Lösungsvorschläge:



Assignment 1: Die Autorin gibt mehrere Gründe an:

- mangelnde Bereitschaft (bzw. Fähigkeit) ausländischer Produzenten, sich dem chinesischen Markt anzupassen
- Importbeschränkungen
- lasche Gesetzgebung in China (und im Ausland?)
- geringes Budget der potenziellen Nutzer ausländischer Produkte

Assignment 2: Nein, im Gegenteil: Die wirtschaftliche Entwicklung der letzten Jahre belegt außergewöhnlich hohe Zuwachsraten. Vielmehr sind die ungleiche Verteilung kapitalbildender Möglichkeiten und Lebenschancen sowie das damit verbundene enorme Stadt-Land-Gefälle und dessen Folgen als wesentliche Ursachen für Piraterie anzusehen.

Shanzhai-Produkte werden häufig als Kompensation für schlechte Inlandsversorgung mit ausländischer Ware angesehen und gelten auch als "Kulturgut" (Abschnitt b.) oder Statussymbol.

Assignment 3: Sie entschuldigt sich für ihr mangelndes Forschungswissen in diesem Bereich. Trotzdem ist sie überzeugt, dass es Handlungs- und Aufklärungsbedarf auch bei Händlern und Herstellern gibt. Nintendo z.B. weigert sich beharrlich, in den chinesischen Markt zu investieren, wenn die Videospiele sowieso "abgekupfert" werden (ll. 87 ff.).

Unterrichtsplanung

Assignment 4: Die Autorin möchte folgende Fragen beantwortet wissen:

- Welche Handlungsmotive haben Käufer von originalen Videospielen und welche Prioritäten setzen sie?
- Verwenden diese Käufer die nichtautorisierten Produkte in der japanischen oder englischen Übersetzung oder vertrauen sie auf die Übersetzungen der Fangemeinde ("fanlations", l. 132)?
- Welchen Stellenwert haben die "murkymarket games" (l. 139) im Rahmen der Forschung, die (auch für Chinesen) schwer einzuschätzen sind?

Assignment 5: Wenn man wirklich verantwortlich handeln will und sich zudem noch für die Spiele(r) interessiert, kommt man an einer Auseinandersetzung mit den "Verursachern" nicht vorbei.

Wichtige Gesichtspunkte sind in diesem Zusammenhang:

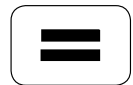
- Einmischung bzw. Desinteresse von Seiten der Regierung(en)
- der Einfluss ausländischer Hersteller
- die politische Beziehung China – Japan
- Informationslücken und Aufklärungsbedarf bei den Nutzern

Es gibt viel zu tun. Das Wichtigste für die Autorin ist zunächst, eine "Taxonomie" aufzustellen (ein Schema also, um Videospiele – legale und illegale – nach bestimmten Kriterien zu klassifizieren, l. 188), um – nach den Worten ihres Freundes – "in den komplexen Prozess (der Erforschung von Piraterie) eingebunden zu bleiben" (ll. 190 f.).

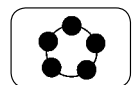
In "*Shan Zhai: How Imitation Fuels Innovation in China*" (vgl. **Texte und Materialien M 11**) entwirft die Autorin ein positives Bild von der Jugend in China, die sich selbstbewusst und emanzipiert den Herausforderungen eines modernen Landes stellen will.

**Lösungsvorschläge zu Assignment 1:**

- ll. 1-13: the youth is on the lead
- ll. 14-28: entertainment is first priority
- ll. 29-44: Shan Zhai's stance against established order
- ll. 45-51: the driving force
- ll. 52-57: the learning opportunity from Shan Zhai



Am Ende dieser Unterrichtseinheit könnte eine abschließende *Diskussion* stehen. Die Frage lautet: Was kann/soll/darf der Staat unternehmen, um **Online-Piraterie einzudämmen**? Wo liegen die Grenzen zur **Zensur**?





SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:
Plagiarism and Piracy

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

