

voima

1/2020 HELMIKUU
VOIMA.FI



**TEHTÄVÄT
MEDIAKASVATUS-
NUMEROON**

HYVÄT MEDIAKASVATAJAT,

Voima-lehden helmikuun numero on mediakasvatuksen erikoisnumero, ja sen välissä on ajankohtaisia mediakasvatusaineistoja esittelevä *Mediaattori*-liite. *Voima* ja sen liite ovat osa hanketta, jolle on saatu tukea Opetus- ja kulttuuriministeriöltä. Edellisen kerran vastaava julkaisu tehtiin toukokuussa 2018.

Tässä hankkeessa *Voiman* toimitusta tukee ohjausryhmä johon kuuluu edustajia Mediakasvatusseurasta, Kansallisesta audiovisuaalisesta instituutista, Koulukinosta, Nuorten Ääni -toimituksesta, Biologian ja maantieteen opettajien liitosta, Häiriköt-päämajasta, Eettisen kaupan puolesta -yhdistyksestä, Tikkurilan lukioista, Laajasalon opistosta, Suomen Rauhanpuolustajista ja Pro Artibuksesta.

Voima-lehti on tehnyt pitkään yhteistyötä koulujen ja mediakasvattajien kanssa vierailemalla kouluissa ja muissa oppilaitoksissa puhumassa journalismista ja vaikuttamisesta sekä esittelemässä vastamainoksia, jotka avaavat mainonnan vaikuttamispyrkimyksiä.

Lehden päähaastateltavia ovat nuoret toimittajat **Susani Mahadura** ja **Yagmur Özberkan**, joilla on

kerrottavaa esimerkiksi journalismin ja mielipidevaikuttamisen suhteesta. Erilaisten mediailmioiden lähtökohtia avaavat useat muutkin alan ammattilaiset. Käsitellyksi tulevat muun muassa nettiin liittyvät uhat ja mahdollisuudet sekä esimerkiksi bloggaamisen, vloggaamisen, katutaiteen ja dokumenttiteatterin suhde journalismiin. Lehdessä nousee esiin globaali näkökulma journalistisen työn ja sanavapauden haasteista paitsi Suomessa, myös esimerkiksi Unkariin, Boliviaan ja Bangladeshiin liittyvien esimerkkien kautta.

Tässä oheismateriaalissa on valmiita harjoituksia oppitunneille. Sen on toimittanut allekirjoittaneen kanssa opettaja **Hanna Niittymäki**, joka on myös *Mediaattori*-liitteen päätoimittaja. Harjoitukset on jaettu kuuteen teemaan: 1. Mitä on media? 2. Valta ja mielipidevaikuttaminen 3. Luottamus 4. Sananvapaus 5. Taide mediana ja 6. E-pelit.

Toivomme, että lehdestä ja sen oheismateriaaleista on teille hyötyä työssänne mediakasvattajina. Olemme kiitollisia kaikenlaisesta palautteesta, jotta voimme tehdä asioita vielä paremmin tulevaisuudessa.

Voiman ja ohjausryhmän puolesta,

TUOMAS RANTANEN

Voima-lehden kustantaja
tuomas.rantanen@voima.fi
040 -5077165

Voima on vuonna 1999 perustettu valtakunnallinen ilmaisjakelulehti. Se sai valtion tiedonjulkistamispalkinnon jo vuonna 2001. Lukijaseurannan mukaan se tavoittaa yli 180 000 lukijaa vähintään silloin tällöin (TNS Kantar 2019).



Voiman mediakasvatusnumeron välissä on myös *Mediaattori* 1/2020 -liitelehti, joka esittelee ajankohtaisia mediakasvatuksen materiaaleja ja muita hankkeita

1. MITÄ ON MEDIA?

Media ei ole yhtenäinen kokonaisuus, vaan se koostuu erilaisista viestintävälineistä, jakeluverkostoista, toimituksista ja tiedontuottajista. Yksityisten ihmisten viestinnän sosiaalisessa mediassa voi senkin nähdä osana mediaa. Mediakriittisyyden näkökulmasta on hyvä oppia analysoimaan erilaisten medioiden erityispiirteitä ja luotettavuutta. Median muodosta ja sisällöstä voi saada käsityksen myös siitä kenelle se mahdollisesti on suunnattu, ja onko sen välittämä tieto lähdekriittiseen journalismiin perustuvaa tai mainontaa tai muuten mielipiteiden ohjailuun pyrkivää.

1.1. MINÄ MEDIAKULUTTAJANA

Listatkaa kaikki tilanteet, joissa olette yhden päivän aikana tekemisissä median kanssa. Merkitkää ylös aika, kesto, medialaji ja sisältö sekä se, olitteko tilanteessa mediasisällön kuluttajia vai tuottajia? Tähän olisi hyvä merkitä myös lyhyet vilkaisut (vaikka kesken oppitunnin). Lisäksi voidaan listata, mitä eri taitoja päivä aikana tarvitsi median käyttäjänä tai tuottajana.

1.2 JOURNALISTIN OHJEET

Lukekaa *Voiman* juttu *Tekijän ja lukijan omalla vastuulla* s. 36–37 ja etenkin sen kainolojuttu *Journalistisia ohjeita voi soveltaa myös bloggaamiseen*. Ajatuksia voi synnyttää myös artikkeli *Valejournalismia ja mediavaltaa* s. 57. Tutustukaa sen jälkeen Julkisen sanan neuvoston sivustolla (www.jsn.fi) journalistin ohjeisiin. Lukekaa erityisesti kohta *Tietojen hankkiminen ja julkaiseminen ohjeet 8.–16.*

- Arvioikaa *Voima*-lehteä näiden ohjeiden valossa. Voitte valita yksittäisen artikkelin ja pohtia, miten voi luottaa, että sen suhteen kyseisiä ohjeita olisi noudatettu.
- Arvioikaa omia suosikitubettajianne tai muuta seuraamianne medioita journalistin ohjeiden valossa.
- Mediaattorin* sivulla 10 esiteltävä YLE:n Mokusiko media? -oppimateriaali (yle.fi/aihe/oppiminen/mokusiko-media) sisältää kahdeksan erilaista tapausta, jotka esitellään videoilla. Valitkaa niistä joku tai joitakin ja verratkaa omia näkemyksiänne JSN:n todelisiin ratkaisuihin.

1.3. JOURNALISMIN, MIELIPITEEN JA MAINONNAN ERO

Voima on mainosrahoitteinen ilmaisjakelulehti. Siksi lehdessä on paljon mainoksia ilmoittajilta, jotka uskovat tavoittavansa *Voiman* kautta itselleen sopivaa yleisöä. Kaikki lehtimainokset eivät ole kaupallisia tuotemainoksia, vaan monet yhteiskunnalliset mainostajat haluavat myös viestiä omista pyrkimyksistään maksettujen mainosten kautta. Mainoksen tekijät yrittävät yleensä herättää lukijoiden huomiota räiskyvillä väreillä, provosoivilla otsikoilla ja kiinnostavan näköisillä ihmishahmoilla. Mainostajat ajattelevat toisinaan, että ärsyttäminen toimii, koska sitä kautta mainostatteva asia jää helpommin mieleen kuin mieltelemällä.

- Käykää läpi *Voimassa* (ja muissa lehdissä) näkyviä mainoksia ja miettikää, mitä kullakin mainoksella halutaan välittää, ja miksi mainos on juuri *Voimassa* tai muussa lehdessä.
- Miettikää, mitkä mainokset toimivat ja mitkä eivät. Mitkä saavat huomionne helposti ja miksi?
- Keksikää joku kuvitteellinen tuote ja yrittäkää keksiä sille kampanja, jonka kohderyhmä olisitte itse.

1.4. VASTAMAINOKSET

Journalististen käytäntöjen mukaan mainosten pitää olla aina selvästi toimituksellisesta aineistosta erottuvia. *Voimassa* on julkaistu journalistisia vastamainoksia lehden perustamisesta eli vuodesta 1999 alkaen. Vastamainoksilla tarkoitetaan muodoltaan mainoksia muistuttavia aineistoja, joilla ei ole tarkoitus mainostaa mitään, vaan pyrkiä avaamaan mainosten vaikutuspyrkimyksiä. *Voimassa* 1/2020 *Voi terve* -vastamainos löytyy sivulta 13. Lukekaa myös sitä selittävä artikkeli *Varo kohuotsikoa* s.12.



KUVA: HÄRIKÖTÄÄMÄ

- a) Keskustelkaa käsitteistä *terveysahdistus*, *klikkijournalismi*, *ansaintamalli* ja *piiloviestit* artikkelin ja omien kokemustenne valossa.
- b) Keksikää lisää teemaan sopivia parodisia otsikoita kuvitteellisen *Voi terve* -lehden kanteen.
- c) Käykää läpi erilaisia lehtiä ja leikatkaa niistä kiinnostavia mainoksia ja muokatkaa niiden tekstejä ja/tai kuvia uudestaan niin, että niiden merkitys muuttuu. Inspiraatiota tehtävään löydätte *Medialukutaitoa vastamainoksista* -oppaasta (eetti.fi/wp-content/uploads/2018/11/VASTAMAINOS_2018_VERKKO.pdf).

1.5. ERILAISET TOIMITUKSET

Lukekaa *Mediaattorin* sivulta 11 artikkeli *Vinot uutiset* ja toteuttakaa siinä kuvattu harjoitus, jossa pienryhmät käsittelevät samoja aiheita erilaisina toimituksina.

1.6. SUKUPUOLET JA VÄHEMMISTÖT

- a) Käykää *Voima*-lehti läpi ja tutkikaa kuvituksia ja juttujen kirjoittajia (jättäkää mainokset ja Mediaattori-liite arvion ulkopuolelle tai tehkää niistä erillinen analyysi)
- b) Miten paljon kuvissa ja tekijöissä esiintyy mies- ja naisoletettuja?
- c) Analysoikaa myös heidän roolejaan: asiantuntija, toimittaja, ”koriste” jne.
- d) Tutkikaa kuvituksia ja analysoikaa näkyviin vähemmistöihin kuuluvien ihmisten määrää (jotain muuta kuin: valkoinen, vammaton, cis-sukupuolinen...).
- e) Analysoikaa samoin periaattein joku oppikirjanne tai muu medialähde.

HUOM!

Aina kun käsitellään vähemmistökysymyksiä, on tärkeää ottaa huomioon, että ryhmässä on luultavasti vähemmistöjen edustajia tai vähintään heidän läheisiään. Siksi kannattaa huomioida myös turvalliset tilan periaatteet:

(maailmankoulu.fi/wp-content/uploads/2018/11/turvallisimman_tilan_ohjeet.pdf)

2. VALTA JA MIELIPIDEVAIKUTTAMINEN

Mediakasvatus on kansalaiskasvatusta, jossa opitaan ymmärtämään median kautta itseen kohdistuvia vaikutuspyrkimyksiä ja taitoja osallistua itse yhteiskunnalliseen vuoropuheluun. *Voiman* pääkirjoituksessa Mediasivistystä kansalle s. 7 päätoimittaja **Jarkko Kumpulainen** pohtii medialukutaitoa jopa kansallisena turvallisuuskysymyksenä.

2.1. MIELIPIDEVAIKUTTAMINEN

Lukekaa artikkeli *Mahaduran ja Özberkan murtavat tabuja* s. 18–21.

- a) Keskustelkaa, mitä ajatuksia juttu herättää toimittajaksi ryhtymisestä ja siitä millaista mielipidevaltaa toimittajat käyttävät. Pohtikaa samalla, vaikuttavatko toimittajan oletettu sukupuoli tai jotkut muut taustatekijät toimittajauralla etenemiseen ja siihen, miten juttuihin saatetaan suhtautua.
- b) Valitkaa yksi Mahadura ja Özberkan -jakso Areenalta areena.yle.fi/1-3624466 (kesto noin tunnin) kuunneltavaksi tai katsokaa joku Yle Kioskin all ”X” paneeleista <https://areena.yle.fi/1-4399854> (kesto 10–25 min.). Ennen kuuntelua tai katselua kukin voi miettiä tai kirjata itselleen ylös kyseiseen aiheeseen tai ihmisryhmään yleisesti liitettyjä ennakkoluuloja tai jopa omia ennakkoluulojaan. Näitä ei tarvitse kuitenkaan käydä läpi ääneen, ettei kenellekään ryhmässä tule epämukavia tai jopa syrjiviä kokemuksia. Katselun jälkeen voi viivata yli paperilta tai mielestään ne ennakkoluulot, jotka ohjelman kuuntelu tai paneelikeskustelun katsominen kumosi.

2.2. HUUMORI VAIKUTTAMISEN VÄLINEENÄ

- a) Tutkikaa pilakuvaa sivulla 9 ja miettikää, mistä siinä on kyse. Arvioikaa samalla tavalla huumorin käyttöä vastamainoksessa s. 13 ja saamelaisaktivistien julisteissa s. 30–31. Keskustelkaa siitä, miten ja miksi

humori toimii vaikuttamisessa. Piirtäkää omia pilakuvia aiheista, joihin haluaisitte vaikuttaa.

- b) Pilakuvassa s. 9 iltapäivälehdessä kerrotaan ”rohkeissa kuvissa” näyttäytyvästä ”Hjallisesta”, jolla viitataan liikemies, kansanedustaja ja mediapersoonana **Hjallis Harkimoon**. Pohtikaa, miten yhteiskunnallisten asioiden välittymiseen vaikuttaa se, että asioiden käsittely mediassa usein henkilöityy ja viihteellistyy? Miksi poliitikot harvemmin pahastuvat siitä, että heille nauretaan pilakuvissa?
- c) Pilakuvan päätoimittaja on piirretty sopulin hahmoon. Se viittaa presidentti **Mauno Koiviston** kuuluisaan lausuntoon vuodelta 1984, jossa hän vertasi toimittajia sopulilaumaan: ”Näyttää siltä, että on mielipidejohtajia, joita muut sitten seuraavat kuin sopulilauma. Tästä lähtien pidän huolta, ettei kukaan selitä ajatuksenjuoksujani – en edes minä itse”. Mitä Koivisto mahtoi tällä tarkoittaa? Miettikää mitä seuraa siitä, jos media unohtaa lähdekritiikin ja itsekritiikin? Entä siitä, jos media lakkaa yrittämästä selittää, mitä poliitikot mahtavat oikeasti puheillaan tarkoittaa?

2.3. SUKUPUOLINEN VALLANKÄYTTÖ JA #METOO

Amerikkalaiseen elokuvaluottaja **Harvey Weinsteiniin** henkilöityvä #metoo-kampanja käynnisti aivan uudella tavalla keskustelun siitä, miten paljon sukupuolittunutta vallankäyttöä on edelleen monilla aloilla. *Voiman* jutuissa Weinsteinin esimerkkiin viitataan erityisesti

jutussa *Mediakohu näyttämöllä* s. 48 ja *Valejournalismia ja mediavaltaa* s. 57. Naisten ja miesten palkkatasa-arvoa käsitellään uutisessa sivulla 8.

- a) Keskustelkaa siitä, missä tilanteissa sukupuolisen häirinnän kohteen ei ole helppoa nousta häiriköintiä vastaan. Entä miksi häirinnän esiin nostaminen voi synnyttää lisää syrjintää ja paheksuntaa uhria kohtaan?
- b) *Voiman* TV-tärpeissä s.58 mainitaan YLE Areenassa nähtävillä oleva lyhytelokuvasarja *Yksittäistapaus*. Valitkaa sieltä yksi tai useampia elokuvia ja keskustelkaa niistä. Samaa teemaa käsitellään myös Mahadura & Özberkan ohjelmassa *Yksittäistapaus* (areena.yle.fi/1-50419542)
- c) Pohtikaa mistä johtuu, että keskimäärin naisvaltaisilla aloilla palkat ovat yhä alhaisempia kuin miesvaltaisilla aloilla.

2.4 VAIKUTTAVAA SARJAKUVAA

Lukekaa artikkeli *Rahasta ja rankaisuvallasta* s. 52. Arvioikaa omien kokemustenne ja tietojenne valossa sarjakuvataiteilija **Jiipu Uusitalon** väitettä ”Kaikki vallan muodot perustuvat rankaisuvalltaan”. Tutustukaa Uusitalon sarjakuvablogiin Tajuukankaan kutoja tajuukankaankutoja.sarjakuvablogit.com/ ja toteuttakaa oma sarjakuva aiheesta, johon haluatte vaikuttaa.



2.5 KAMERAKYNÄ: VAIKUTA LAUSEEN VERRAN

Lukekaa Mediaattori-liitteen sivuilta 2–3 juttu *Ajatuksia kameralla*. Muodostakaa mielipiteitänne lauseista, jossa on adjektiivi, substantiivi ja verbi. Ota kännykkäkamera ja kuvaa video niin, että katsoja ymmärtää lauseen katsomalla kuvaa. Videossa ei ole puhetta tai kirjoitusta. Lopuksi näytä video toiselle, jonka tehtävänä on tulkita videossa näytetty lause.

2.6 VALINNAT KARTOILLA

Sivuilla 38–39 on alunperin *Le Monde diplomatique* -lehdessä julkaistu kartta, jossa kerrotaan islamilaisen maailman jakautumisesta shiioihin ja sunneihin.

- Verratkaa karttaa tavanomaiseen karttakirjan karttaan. Listatkaa asioita, joita karttojen avulla voisi kuvata. Tästä löydät 40 karttaa maailman tulkintaan: twistedsifter.com/2013/08/maps-that-will-help-you-make-sense-of-the-world/
- Piirtäkää omasta lähiympäristöstä monta samanlaista karttaa. Muokatkaa niistä esimerkiksi seuraavia versioita: Itseä kiinnostavat asiat korostuvat, autoilijaa kiinnostavat asiat korostuvat, kiinteistövälittäjää kiinnostavat asiat korostuvat, skeittaaajaa kiinnostavat asiat korostuvat jne.



3. LUOTTAMUS

Media on ihmisten tekemää. Silloinkin, kun sen sisällön tekijät pyrkivät välittämään asioista mahdollisimman totuudenmukaisen kuvan, he voivat tehdä virheitä tai saattavat huomaamattaan painottaa asioita omien ennakkoluulojensa mukaan. Meistä kerätään myös paljon tietoa sekä meitä palvelevassa että meitä eri tavoin hyväksikäyttävässä tarkoituksessa.

3.1 KYBERTURVALLISUUS

“Big Brother is Watching You”, kirjoitti **George Orwell** vuonna 1949 julkaistussa dystopiassaan *Vuonna 1984*. Tämän klassikko kuvaa tulevaisuuden yhteiskuntaa, jossa vallankäyttö perustuu ihmisten täydelliseen valvontaan ja joukkotiedotusvälineiden manipulointiin. Tutustu artik-

keleihin *Helppoa mutta haavoittuvaa älyelämää* s. 10–11, *Kuollut elävä internet* s.14–15 ja Yle oppimisen artikkeliin *Yle kerää tietoa sinunkin nettikäyttäytymisestääsi* yle.fi/aihe/artikkeli/2020/01/28/yle-keraa-tietoja-sinunkin-nettikayttaytymisestasi-millaista-tietoa-miten-ja Analysoikaa ja tehkää arvio siitä, mitä kautta teistä kerätään tietoa, mitä teistä tiedetään, kuka tietää ja mihin tietoa saatettaisiin käyttää? Keskustelkaa omasta huolestanne tai huolettomuudestanne suhteessa edelliseen. Keihin luotatte ja keihin ette?

3.2 MEDIAHUIJAUKSET

Lukekaa artikkeli *Mediahuijauksia ja joukkohysteriaa* s. 29. Etsikää tietoa itseänne kiinnostavasta mediahuijauksesta ja arvioikaa huijauksen vahingollisia vaikutuksia. Pohtikaa myös, onko ihmisiä nykyään vaikeampi vai helpompi huijata kuin vaikka vuonna 1835, jolloin *The Sun* -lehti julkaisi havaintoja kuun asukkaista.

3.3 GALLUPIT JA NIIDEN LUOTETTAVUUS

Lukekaa sivulta 9 artikkeli *Draama ja kärjistyksen lisäävät iltapäivälehtien menestystä* ja tutkikaa sen yhteydessä olevaa taulukkoa ja pilakuvaa.

- Pohtikaa, miksi gallupien tuloksia arvioitaessa on tärkeä huomata, miten niihin vastanneiden otos on muodostettu ja mikä on tutkimuksen virhemarginaali.
- Suunnitelkaa luokassa toteutettava gallup, johon voi vastata nimettömästi, ja miettikää, mitä tuloksen perusteella voi sanoa kaikista suomalaisista tai kaikista ihmisistä.
- Keskustelkaa, mistä kertovat taulukossa esitetyt tulokset, joiden mukaan 69 % suomalaisista pitää suomalaista valtamediaa pääsääntöisesti monipuolisena ja riippumattomana, mutta 13 % ja 20 % eri suuntiin puolueellisena.

3.4 DEEPPFAKE

Lukekaa artikkeli *Deepfake ruoppaa netin kuonan pintaan* s. 17. Tutustukaa muutoinkin Deepfake-ilmiöön. Suunnitelkaa itsestänne Deepfake-videoita, joissa kukin näyttäytyy itselleen positiivisessa valossa. Laatikaa kuvakäsikirjoitus ja/tai toteuttakaa video.

4. SANANVAPAAUS

Sananvapauden aste vaihtelee valtioiden välillä ja jopa niiden sisällä. Toimittajien työtä saatetaan rajoittaa niin poliittisista kuin taloudellisistakin syistä. Sananvapauden rajoittamiseen voi syyllystyä valtio tai muu taho. Tavallisten kansalaisten mahdollisuus saada oma äänensä kuuluviin on myös sananvapauskysymys. Sananvapautta määrittävä ihmisoikeuksiin pohjaava lainsäädäntö määrittelee ennen muuta yksilön suhdetta valtioon. Ihmisten tai ihmisryhmien solvaaminen ei kuulu sananvapauteen, vaan se on henkistä väkivaltaa.

4.1 VALLANPITÄJÄT VASTAAN TOIMITTAJAT

Listatkaa ryhmissä syitä sille, miksi vallanpitäjät haluavat kontrolloida tai jopa vainota toimittajia. Mikä tekee

vapaasta mediasta vaarallisen? Entä miksi mielipiteidensä takia omassa maassaan vainotuille kannattaa (tai ei kannata) tarjota toisesta maasta turvapaikka?

4.2 EUROOPAN RAPISTUVA SANANVAPAAUS

Tutustukaa *Reporters without borders* -järjestön listaan (rsf.org/en/ranking), jossa valtiot on arvioitu sananvapauden toteutumisen perusteella. Etsikää huonoimmin sijoittuneet Euroopan maat ja pohtikaa syitä niiden huonoon sijoitukseen.

4.3 SANANVAPAAUS 2030

Kuvitelkaa, millainen Suomi on kymmenen vuoden päästä. Laatikaa raportti tuon ajan suomalaisesta sananvapaudesta. Päätäkää, onko kyseessä pessimistinen dystopia vai optimistinen utopia. Miettikää myös, miten toisten sananvapauden väärinkäyttö voi kaventaa toisten sananvapautta. Menetelmänä voi käyttää vaikkapa mielipidekirjoitusta, uutista tai sarjakuvaa.



KUVA: JUSSI JÄÄSKELÄINEN

4.4 SANANVAPAUDEN PUOLUSTAMINEN

Lukekaa artikkelit *Vapaa media – uhanalainen laji Unkarissa* s. 26–27, *Puolan oikeuslaitos on rapautunut, mutta lehdistönvapaus* elää s. 27 ja *Bolivian kriisin tarinoiden taustajoukot* s. 32–33. Kirjoittakaa tekstejä, joissa puolustatte sananvapautta ja esitätte huolenne Unkarin, Puolan, Bolivian tai jonkun muun maan demokratiatilanteesta.

4.5. KUVAVALINTA ON VALLANKÄYTTÖÄ

Lukekaa maailmankuulusta bangladeshilaisesta valokuvajasta **Shahidul Alamista** kertova artikkeli *Kuvavalinta on vallankäyttöä* s. 42–43, jossa Alam kritisoi sitä, miten hänen kotimaastaan kansainväliseen mediaan päätyy lähinnä valkoisten länsimaalaisten ottamia kuvia. Analysoikaa artikkelin kuvia ja niissä esiintyvien ihmisten rooleja. Hakekaa Googlen kuvista haulla ”Bangladesh”. Verratkaa google-haun ja artikkelin kuvia. Kuvatkaa kuvapari itsestänne tai luokkakavereistanne. Toinen kuva esittää kuvauksen kohteen uhrina ja toinen aktiivisena toimijana.

5. TAIDE MEDIANA

Medioissa käsitellään monilla tavoilla taidetta ja kulttuuria. *Voimassa* lehden loppupuoli keskittyy kulttuuriin ja arvioihin. Tässä numerossa esillä ovat ainakin teatteri, esitystaide, kuvataide, katu-taide, sarjakuvat, kirjallisuus, elokuvat ja televisiosarjat. Taiteenlajit ovat usein itsessään medioita, jotka tavoittavat eri tavoin vastaanottajia. Joissain taiteenlajeissa yleisön välitön palaute muokkaa teosta.

5.1 KATUTAIDE

Lukekaa artikkeli *Kuka valitsee taiteen kaduillemme?* s. 23–24. Losangelesilainen katutaiteilija **Ccino** esittää huolen siitä, miten katutaidetta tilataan ”ulkopuolisilta konsulteilta” ja sivuutetaan alueiden todelliset asukkaat ja heidän näkemyksensä. Suunnitelkaa oma muraali tai grafiti paikkaan, jonka yhteisöön aidosti kuulutte.



5.2 MIKÄ ON KRITIIKKI?

Lukekaa elokuva- ja TV-arvioita s. 56–58. Analysoikaa kirjoitukset seuraavien asioiden valossa.

Millainen on kirjoitusten rakenne? Mitä elokuvien ja ohjelmien tekijöistä kerrotaan? Mitä juonesta kerrotaan? Mitä henkilöistä kerrotaan? Miten elokuvassa tai ohjelmassa käsiteltävä teema sijoitetaan historiaan ja/tai yhteiskunnallisiin rakenteisiin. Mitkä asiat kirjoituksissa kertovat kirjoittajan mielipiteestä? Arvioikaa kuinka paljon arvionnin kirjoittajalla voi olla vaikutusta elokuvien ja TV-ohjelmien menestymiseen. Vaikuttaako arvion lukeminen omiin mielipiteisiinne?

5.3 RYHDY KRIITIKOKSI

Kirjoittakaa oma peli-, elokuva-, tv-sarja-, konsertti-, teatteri-, näyttely- tai kirja-arvio. Huomioikaa, että kirjoitukseenne tulee mukaan edellisessä harjoituksessa mainitut elementit.

5.4. TEATTERIN JA ELOKUVAN SUHDE JOURNALISMIIN

Lukekaa *Kunpa tämä ei olisi totta!* -artikkeli dokumentti-teatterista sivulta 49, teatteriohjaaja **Milko Lehdon** haastattelu *Mediakohu näyttämöllä* sivulta 48 ja *Erityiset* elokuvasta kertova artikkeli *Kaikki ovat erityisiä* s. 56.

- Pohtikaa, mitä eroa on todellisten tapahtumien käsittelyllä näyttämöllä ja journalismissa.
- Suunnitelkaa teatteriesitys tai elokuva, jossa draaman keinoin käsitellään kantaaottavasti, jotain mielestänne tärkeää asiaa.
- Jutussa *Kaikki ovat erityisiä* käsitellään helmikuussa Suomessa ensi-iltaan tuleva **Olivier Nakachen** ja **Éric Toledanon** elokuvaa *Erityiset*. Se käsittelee autismia ja muista syistä syrjäytymisvaarassa olevia nuoria. Helmikuussa Koulukino ja Autismiliitto julkaisevat elokuvaa koskevan opetusmateriaalin, joka löytyy osoitteesta www.koulukino.fi.
- Pohtikaa miten erilaisissa mieleen tulevista elokuvissa (tai esimerkiksi *Game of Thrones* -sarjassa) käsitellään vammaisuutta tai muuta poikkeavuutta.

Yhdysvaltojen kotirintaman sotaponnistuksia tukemaan tehty *We Can Do It!* -propagandajuliste on saanut uuden elämän saamelaisen taiteilija-aktivistiryhmä Suohpanterrorin teoksessa, joka leikittelee alkuperäisen kuvan merkityksillä ja estetiikalla, ja lisää sen päälle uuden tason. Teoksen nimi, *Suohpangiehta* viittaa suopunginheittokäteen ja teos viestii saamelaisten itsetuntoa sekä taistelutahtoa.

Tämä kuva löytyy *Voiman* sivulla 34 olevassa taidenäyttelyn mainoksessa. Samaa näyttelyä käsittelevä juttu löytyy sivuilta 31–32.



6. E-PELIT

E-pelejä harrastamattomasta voi tuntua, että pelaaminen on vain sekopäistä väkivallalla mässäilyä vaihtuvin hahmoin ja maisemin. Silti samalla tavalla kuin minkä tahansa kulttuurin osa-alueen kohdalla, e-pelikulttuurista hahmottuu tarkemmalla analyysillä paljon monitasoisempi kokonaiskuva.

6.1 E-PELIN MAAILMANKUVA

Lukekaa peliarvioita s. 44–45. Keskustelkaa pienryhmissä tai kirjoittakaa analyysi tutusta pelistä:

- Millaisia hahmoja pelissä esiintyy?
- Millaisia suhteita pelin hahmoilla on keskenään?
- Ovatko hahmojen luonteet moniulotteisia?
- Miten näyttävät sukupuolet ja etnisyydet?
- Käsitelläänkö pelin esittämässä yhteiskunnassa ekologisuuden tai sosiaalisen oikeudenmukaisuuden teemoja?
- Tuntuuko väkivaltaisiin hahmoihin samaistuminen kiinnostavalta? Jos, niin miksi?

6.2 TOKSISTA VAI NON-TOKSISTA PELIKULTTUURIA

Lukekaa artikkeli *Toksinen pelikulttuuri* s. 44–45.

- Esittele jokin sinulle tärkeä peli. Kerro, mikä siinä on hyvää ja mikä huonoa. Mikä on pelissä ikävintä? Mikä on pelissä mielestäsi parasta? Esittele jokin uusi taito, jonka olet pelistä oppinut. Taito voi liittyä esimerkiksi englannin oppimiseen, pelissä tarvittaviin taitoihin, kaverisuhteisiin tai mihin vain sinulle tärkeään.
- Katsokaa *My game my name* -kampanjan video vihapuheesta ja häirinnästä pelikulttuurissa: mygamemyname.com/en (englanniksi) tai Yle Kioski Gamingin video *Missä naiset e-urheilussa?* (suomeksi) areena.yle.fi/1-50350393

Kysymyksiä pienryhmäkeskusteluun:

- Oletteko havainneet samankaltaista häirintää ja vihapuhetta itse peleissä tai somessa?
- Oletteko havainneet samankaltaista häirintää ja vihapuhetta muualla? Missä?
- Mitä mieltä olette väitteestä ”Raju kommentointi kuuluu peleihin”?



- d) Millainen maailma olisi, jos samankaltainen kommentointi olisi sallittua pelien ulkopuolella?
- e) Voisiko digitaalisissa peleissä toimia keltaisen ja punaisen kortin antaminen tai jäähyrangaistus, kuten jalkapallossa ja jääkiekossa? Miksi? Miksi ei?
- f) Miten toivoisitte muiden (esim. pelaajien) reagoivan ja toimivan tilanteissa, joissa joku kommentoi kuten videolla?

Laatikaa pienryhmissä ohjeet, miten pelaaja voi toimia tilanteessa, jossa hän huomaa tai häneen kohdistuu häirintää tai vihapuhetta. Selvittäkää ainakin, keneen pelaaja voi ottaa yhteyttä tai kenelle hän voi kertoa tapahtuneesta. Suunnitelkaa ohjeet, miten pelaajat voivat omalla käytöksellään puuttua häirintään ja vihapuheeseen niin, että kaikki voisivat pelata rauhassa.

Käyttäkää lähteenä Suomen elektronisen urheilun liiton eli SEUL:n Eettisiä ohjeita pelaajille. seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf

Suositus opettajalle: Pelikasvattajan käsikirja 2: pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf

Tämän harjoituksen laati Riikka Lehtinen
Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri
-hankkeen projektisuunnittelija.

6.3. TEE-SE-ITSE-PELI

Suunnitelkaa ryhmissä peli, jollaista haluaisitte itse pelata. Miettikää erityisesti pelejä, joita voi pelata verkon kautta pienryhmässä ja missä pelin kiinnostavuus ei nojaudu kilpajuoksuun tai väkivaltaan.

