

"MUSTA ON SIISTII KUN LUUT MURS- KAANTUU"

—Oppitunteja mediaväkivallasta yläkouluun.—

Taikalamppu-
menetelmä-
opas



TAIKALAMPPU- MENETELMÄOPPAAT

Kädessäsi on ainutlaatuinen opas, jonka avulla voit avata kulttuurin kokemuksen maailmaa ja toteuttaa uudenlaisen työpajan tai taidehetken lasten tai nuorten kanssa. Se on syntynyt Taikalamppu-verkostossa, osana valtakunnallista lasten- ja nuortenkulttuurikeskusten kehitystyötä.

Taikalamppu-verkosto on toiminut vuodesta 2003 alkaen, ja sitä tukee opetus- ja kulttuuriministeriö. Lastenkulttuurikeskusten verkostossa on tällä hetkellä yksitoista jäsentä eri puolilla Suomea. Niillä kullakin on omat kehitystehtävänsä, jotka liittyvät eri taiteenlajeihin ja myös laajempiin kokonaisuuksiin kuten esimerkiksi monitaiteisuuteen tai kulttuurien kohtaamiseen.

Taikalamppu-menetelmäopas toteuttaa tiettyjä arvoja, jotka ovat yhteisiä kaikille verkoston toimijoille. Niitä ovat jokaisen lapsen ja nuoren oikeus taide- ja kulttuuripalveluihin, lapsi ja nuori aktiivisena toimijana, taide ja kulttuuri osana lasten ja perheiden hyvinvointia, taiteen raja-aitojen rikkominen, kulttuurien välinen vuoropuhelu sekä vankka usko ammattitaitoon.

Tavoitteenamme on, että nämä arvot leviävät menetelmäoppaittemme avulla ympäri Suomen – myös sinne, missä ei ole varsinaisia lastenkulttuurikeskuksia.

Toivotamme sinulle ja ryhmällesi lämmittäviä Taikalampun säteitä ja onnistunutta taidehetkeä!

Terveisin, Taikalamppu-verkoston toimijat

Julkaisija: Jyväskylän kaupunki/Kulttuurialta 2013

Toimittanut: Anniina Lundvall

Layout: Anna Tiainen

Kuvitus: Reetta Nisonen

SISÄLTÖ

4–5	Naama veressä, so what?
6–7	Mitä on mediaväkivalta?
8–9	Väkivaltaa ja ahdistusta
10–19	Tehtäviä oppitunneille
19–22	Esimerkkejä Koulukinon aineistoista ja sopivista elokuvista
22	Lähteet ja luettavaa
23	Muistiinpanoja

— NAAMA VERESSÄ, SO WHAT? —

Lehti julkaisi kuvan Artjuhinin rusikoiman Jalasvaaran naamasta – katso kuvalinkki! Venäjän jääkiekon pahan pojan Jevgeni Artjuhinin pahoinpitelemä Janne Jalasvaara on melko katu-uskottavan näköinen rusikoinnin jäljiltä. (Aamulehden urheilupalstan otsikko ja jutun alku netissä 28.1.2013.)

Tämä opas sai alkunsa yllättäen jääkiekkokaukalosta. Syksyllä 2012 Suomessa seurattiin kuinka SM-liiga-joukkueen pelaaja torppasi vastapelaajan nurin, heitti hanskat käsistään ja takoi paljain nyrkein vastapelaajaa jään pinnassa aiheuttaen hänelle aivotärähdyksen. Mediassa pohdittiin sen jälkeen, kuuluuko väkivalta jääkiekkoon. Ryhdyin tietoisesti tarkentamaan katsettani väkivaltaan mediassa. Mitä on mediaväkivalta, millaisia muotoja se saa ja miksi se hyväksytään – tästä syntyi lasten ja nuorten kulttuurikeskus Kulttuuritaitan ja Jyväskylän kaupungin opetustoimen MediaXpress-toiminnan yksi muoto: Mediaväkivalta-vierailut 7.-luokan oppilaille. Tämä menetelmäopas kokoaa yksin kansiin vierailujen annin ja työmuodot opettajien hyödynnettäväksi. Oppaan tehtäviä on testattu 7.luokan oppilaiden kanssa, mutta opettaja voi oman harkintansa mukaan hyödyntää tehtäviä myös vanhempien oppilaiden kanssa.

Väkivalta on näkyvä osa lasten ja nuorten mediakulttuuria. Sitä on uutisissa, lehdissä, televisiosarjoissa ja kirjoissa. Väkivaltaisen viihdemedian kuluttaminen nostetaan usein syylliseksi esimerkiksi koulusurmien uutisoinnin yhteydessä. Mediaa syytetään yleisesti pelon ilmapiirin luomisesta yhteiskuntaan. Sen sijaan väkivallan kulttuurisia merkityksiä ja kasvattavia vaikutuksia ei haluta tai osata nostaa esiin. Väkivallan käsitteeseen liittyvät pahuus, pelko ja jännitys ovat kuitenkin elämään kuuluvia asioita, joita on mahdollista käsitellä nimenomaan mediaesityksiä analysoimalla. Mediaväkivallan käsittelyn avulla voidaan auttaa tunteiden tunnistamisessa ja erilaisten tunteiden käsittelyssä sekä pohtia ongelmatilanteiden ratkaisuja, tekemisten seurauksia ja ihmisten kohtelua. Mediaväkivalta voidaan siis valjastaa opetuksen pedagogiseksi sisällöksi.



Tämä menetelmäopas hyödyntää ympäröivän mediakulttuurin väkivaltaisia esityksiä avaten niiden merkityksiä. Pääpaino on kriittisen ja visuaalisen kuvanlukutaidon harjoittamisessa. Opas pyrkii ennemmin herättämään luokassa keskustelua kuin antamaan valmiita vastauksia ja antaa mahdollisuuden mediakasvatuksen toteuttamiselle luokahuoneessa. Mediakasvatuksen kautta oppilas keskittyy pohtimaan, miten mediakulttuuri vaikuttaa omiin ajatuksiin ja näkökulmiin.

Oppaan avulla voi rakentaa yhden tai useamman oppitunnin, joilla käsitellään väkivaltaa mediassa. Opas on toteutettu yhteistyössä koulujen elokuvakasvatusta edistävän Koulukinoyhdistyksen kanssa. Oppaan lopusta löydät vinkkejä väkivallan käsittelemiseksi elokuvakasvatuksen keinoin.

Kiitos Koulukinon tuottajakaksikko Anna-Liisa Puura-Castrénille ja Marjo Kovaselle, Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskuksen erityisasiantuntija Teppo Eskolle ja projektipäällikkö Suvi Tuomiselle ja Taikalamppuverkoston koordinaattori Saara Vesikansalle arvokkaista kommentteista ja työstäavusta. Kiitos myös Kulttuuritaitan edustajille Marjo Tiainen-Niemistölle ja Johanna Rossille, jotka tukivat hankkeen toteutumista monin tavoin.

MediaXpress-vierailija ja oppaan toimittaja Anniina Lundvall

Medianomi Anniina Lundvall on toiminut mediakasvatusalan töissä vuodesta 2006. Tällä hetkellä hän toimii Mediakasvatusseuran koordinaattorina.

OPETTAJAN POHDINTAPÄHKINÄ

Mediaväkivalta on äkkiseltään tarkasteltuna potkimista, hakkaamista ja ammuskelua. Väki­valta on kuitenkin muutakin kuin fyysistä voimankäyttöä. Se voi olla sanatonta kiusaamista tai vaikkapa uhkailua. Kuinka sinä määrität mediaväkivallan?

—MITÄ ON MEDIAVÄKIVALTA?—

Musta on siistii, kun luut murskaantuu! (7. luokan oppilas kysyttäessä mikä väkivaltaelokuvissa kiehtoo)

Mediaväkivallalla tarkoitetaan usein näkyvän, fyysisen väkivallan esittämistä elokuvissa, televisio-ohjelmissa, peleissä ja nettivideoissa. Väki­valta voi olla myös henkistä – haukkumista ja uhkailua tai kaltoin kohtelua ilman fyysisen väkivallan uhkaa. Mediaväkivallan kuluttaminen voi olla passiivista elokuvan katsomista. Se voi olla myös vuorovaikutteista peleissä, joissa voi esimerkiksi samaistua tappajan rooliin.

Mediassa esitetty väkivalta voi olla kerrottua tai kuvattua. Turvallisen aikuisen kertoma ja kainalossa kuultu kamala kansantarina tuottaa kutkuttavaa jännitystä ja on ”lapsen kokoinen” elämys. Myös luettujen kirjojen väkivaltakuvaukset lapsi voi kuvitella juuri niin kammottavaksi kuin uskaltaa. Elokuvien, televisio-ohjelmien ja pelien tarjoama tarkasti kuvattu, graafinen väkivalta ei jätä mielikuvitukselle lainkaan liikkumavaraa. Tällaiset väkivallan kuvaukset voivat järkyttää lasta, vaikka ohjelman ikäraja sallisikin kuvaohjelman katsomisen. On myös paljon sisältöjä, joissa ei ole ikärajaa – esimerkiksi uutiset, urheilukilpailut, lehtien lööpit ja nettivideot – ja ne voivat pelottaa, ahdistaa ja jäädä mietityttämään lasta. Väki­vallan katsominen voi aiheuttaa univaikeuksia, painajaisia, pelkoja ja epämääräistä pahaa oloa. Näiden kokemusten purkamiseen tarvitaan aikuista.

Mediaväkivallan suhdetta oikean elämän väkivaltaisuuteen on tutkittu paljon eikä suhdetta voi kiistää. Media on yksi osatekijä, joka vaikuttaa aggressioon ja väkivaltaan yhteiskunnassa. Se ei kuitenkaan ole ainoa syy, vaan väkivaltaisen käyttäytymisen taustalla on usein monia ongelmia. Väki­valtamediaa ei siis yksin voi syyttää lapsen ongelmista, vaan miettiä pikemminkin miten lapsen kokonaisuvinvointia voisi tukea.

Uppoaminen mediaväkivaltaviihteen maailmaan voi edistää vääristyneen maailmankuvan kehittymistä. Lapsi voi kokea, että väkivalta on ainoa ratkaisu ongelmiin ja hän voi myös pelätä turhaan väkivaltaa omassa arjessaan. Väki­valtaan voi myös turtua. Pahimmillaan mediasta voi ottaa vaikutteita oikeisiin väkivallante­koihin. On toisaalta tutkittu myös, että väkivaltaisen pelin pelaaja voi kokea pelissä voimakkuuden ja pystyvyyden tunteita sekä tuulettaa negatiivisia tunteita turvallisessa ympäristössä, vahingoittamatta ketään ”oikeasti”. Pelaaminen ei kuitenkaan voi olla ainoa tapa purkaa tunteita.

—VÄKIVALTA JA AHDISTUS—

Väkivaltaisen ja ahdistavan sisällön määrä ja laatu vaikuttavat kuvaohjelman ikärajaan. Väkivalta- ja ahdistuskriteerit voivat olla jossain määrin päällekkäisiä: väkivalta aiheuttaa usein myös ahdistusta. Seuraavassa on käsitelty ikärajiin 12, 7 ja S liittyviä ikärajakriteereitä esimerkinomaisesti. Vaikka kuvaohjelmaki salliikin julkisissa esityksissä kolmen vuoden ikäjouston 18 vuotta täyttäneen seurassa, ei ikäjousta pidä elokuvakasvatustyön puitteissa soveltaa. Ikärajan 18 saaneet kuvaohjelmat eivät kuulu ikäjouston piiriin, vaan niiden ikäraja on aina ehdoton. Tarkat tiedot ikärajoista, sisältösymboleista ja kriteereistä löydät Ikärajat.fi -tietokannasta sekä Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKUn nettisivuilta www.meku.fi.

Ikärajat

Elokuvien, televisio-ohjelmien ja digitaalisten pelien yhteydessä ilmoitetut ikäraja- ja sisältösymbolimerkinnot kertovat minkälaisen lapsille haitallisten sisältöjen vuoksi ohjelmalla on ikäraja. Siihen vaikuttavat väkivaltaiset, seksuaaliset, ahdistavat ja päihteiden käyttöön liittyvät sisällöt. Ikärajat perustuvat lakiin ja ne määritellään lastensuojelullisista lähtökohdista.



Nämä symbolit kertovat sisällön väkivaltaisuudesta ja ahdistavuudesta:



Sisältää väkivaltaa



Voi aiheuttaa ahdistusta

VÄKIVALTA

Sisällöt, jotka aiheuttavat ikärajan 12 eivät saa olla yksityiskohtaisesti tai hallitsevasti esitettyä väkivaltaa. Myös epärealistisuus ja etäännytetty yhteys vaikuttavat ikärajaan. Esimerkiksi Bond-elokuva 007 Skyfall (2012, K12) sisältää runsaasti ammuskelua ja tappeluita osana vauhdikasta toimintaa, mutta väkivaltaa ei ole esitetty kovin selväpiirteisesti. Myös elokuvan lajityyppi ja tunnettu populaarikulttuurin hahmo luovan kontekstin, joka etäännyttää väkivaltaa katsojasta.

Lievä väkivalta aiheuttaa ikärajan 7. Tällöin väkivalta on vähäistä tai viitteellistä. Väkivalta voi olla myös komediallista tai animaatiossa esitettyä. Väkivaltaa ei ihannoida ja sen seuraukset esitetään pääsääntöisesti negatiivisessa valossa. Esimerkiksi animaatioelokuvassa Niko 2 – lentäjäveljekset (2012, K7) esiintyy hyvin lievää samastuttavaan päähenkilöön kohdistuvaa väkivaltaa. Kaikille sallituissa kuvaohjelmissa ei ole väkivaltaa tai se on vain hyvin lievää. Hyvin lievää väkivaltaa edustaa esimerkiksi Chaplinin komedioiden tai piirrosanimaatioiden vastaava, yliampuva slapstick-tyyppinen väkivalta.

AHDISTUS

Melko voimakasta ahdistusta aiheuttava sisältö vaatii ikärajan 12. Tällaista voi olla esimerkiksi ei-hallitsevasti esitetty väkivallan tai kuoleman uhka tai kaltoin kohtelun kuvaus. Elokuvassa 007 Skyfall päähenkilön toistuvasti kohtaama väkivallan ja kuoleman uhka sekä myös sankarin psyykkisen kärsimyksen kuvaus ovat omiaan aiheuttamaan ikärajan 12 ahdistavan sisällön perusteella. Korkeammalta ikärajalta elokuvan säästää esimerkiksi se, että katsoja tietää Bondin selviytyvän toivottomaltakin tuntuista tilanteista aina hengissä.

Myös äkilliset säikäyttävät kuvat tai äänet vaikuttavat ikärajaan ahdistuskriteerin perusteella. Näitä ovat voimakkaat kuvalliseen tai äänimaailmaan liittyvät ilmaiset, joita usein söestävät selkeät roolihahmojen ilmaisemat pelkoreaktiot ja uhan melko pitkä kesto. Ikärajakategoriaan 12 mahtuvat myös yksittäiset ja yksityiskohtaiset kuvat väkivallan uhreista, esimerkiksi poliisisarjoissa. Reality-sarjojen temput, jotka sisältävät aitoa, itseä tai muita vahingoittavaa käyttäytymistä, kuuluvat myös tähän ikärajakategoriaan.

OPETTAJAN POHDINTAPÄHKINÄ

Lasten mediakulttuuria tutkinut professori David Buckingham on kysynyt, miksi lapset ja nuoret kaikesta kauheudesta huolimatta nauttivat mediaväkivallan katsomisesta. Millaisia syitä sinä näet sille, että ihmiset haluavat katsoa väkivaltaa mediassa? Mihin esimerkiksi poliisisarjojen tai erittäin väkivaltaisten elokuvien katsomisen nautinto mielestäsi perustuu?

OPETTAJAN POHDINTAPÄHKINÄ

Mediaväkivallasta keskustelu luokassa voi palauttaa oppilaiden mieleen ahdistavia mediakokemuksia. Varaudu oppilaiden kertomuksiin ja ole valmis tukemaan heitä. Voitte myös pohdita yhdessä, miten mediaan liittyvistä peloista ja ahdistavista kokemuksista pääsee yli. Mannerheimin Lastensuojeluliiton Lasten ja nuorten puhelin ja netti ovat kanavia, joiden kautta ahdistavista mediaan liittyvistä kokemuksista voi keskustella turvallisen aikuisen kanssa. Voitte tutustua kanaviin osoitteessa www.mll.fi/nuorille/lnpn/.

—TEHTÄVIÄ OPPITUNNEILLE—

1 LÄMMITTELY – VÄKIVALTABAROMETRI

Kesto: 10–15 min.

Pyydä oppilaita asettumaan luokassa siihen kohtaan, joka kuvaa parhaiten heidän omaa vastausta. Luokan oikeassa reunassa ollaan täysin samaa mieltä, vasemmalla täysin eri mieltä. Jos on epävarma, voi asettua keskelle luokkaa. Opettaja esittää väitteet, ja jokaisen väitteen jälkeen keskustellaan lyhyesti. Pyri siihen, ettet kauhistele tai arvota oppilaiden mediakokemuksia, vaikka ne kuulostaisivat kuinka hirveiltä.

1. Katselen usein ohjelmia, nettivideoita ja elokuvia, joissa on väkivaltaa.

Kysy, millaista väkivaltaa he näkevät. Kerro, että tunnilla katsotaan tarkemmin, mitä kaikkea väkivalta mediassa oikein onkaan, kts. tehtävä 2.

2. Mielestäni nuorilla on Suomessa nykyään isompi riski joutua väkivallan uhriksi kuin aikaisemmin.

Kysy, mistä ajatukset voivat johtua ja miten oppilaat perustelevat mielipiteensä. Tähänkin teemaan palataan tunnin aikana, kts. tehtävä 8.

3. Mielestäni mediassa on liikaa väkivaltaa.

Kysy, millainen väkivalta ärsyttää ja inhottaa

4. Minua ovat joskus jääneet mietityttämään mediassa näkemäni väkivaltaa sisältävät uutiset.

Kysy, millaisia uutisia oppilaat viime ajoilta muistavat. Mikä niissä jäi erityisesti mieleen?

2 VÄKIVALLAN KÄSITE

Kesto: 15 min.

Maailman terveysjärjestö WHO määrittelee väkivallan näin:

Väkivalta on fyysisen voiman tai vallan tahallista käyttöä tai sillä uhkaamista, joka kohdistuu ihmiseen itseensä, toiseen ihmiseen tai ihmisryhmään tai yhteisöön ja joka johtaa tai joka voi hyvin todennäköisesti johtaa kuolemaan, fyysisen tai psyykkisen vamman syntymiseen, kehityksen häiriytymiseen tai perustarpeiden tyydyttämättä jäämiseen. (World Report on Violence and Health, 2002)

Useimmiten puhuessamme väkivallasta mediassa puhumme veren roiskumisesta tappelussa tai väkivaltaisista sotapeleistä. Väkivalta on kuitenkin huomattavasti monimutkaisempi käsite kuin kahden ihmisen välinen fyysinen taistelu. Pohtikaa hetki, mitä kaikkea väkivalta tarkoittaa, jos se asetetaan median kontekstiin. Millaista väkivaltaa oppilaat ovat mediassa nähneet? Oppilaat voivat juuttua kertomaan yksipuolisesti väkivallan kuvastoista – auta heitä näkemään, missä kaikkialla väkivaltaa on. Esimerkkejä:

- Lastenohjelmissa on usein huumorilla maustettua väkivaltaa. Klassikkoesimerkki on maantiekiihtäjä ja Kelju K. Kojootti, joista jälkimmäinen satuttaa itsensä poikkeuksesta siten, että maantiekiihtäjä edesauttaa vahingon sattumista. Lastenohjelmissa on myös epärealistista väkivaltaa ihmis- ja eläinmäisiä hahmoja kohtaan, esimerkiksi japanilaisissa animaatioissa (Pokemon, Digimon) taistelut ovat tärkeä osa ohjelman sisältöä.
- Esitettyä eli fiktiivistä väkivaltaa voi näkyä myös draama- ja viihdesarjoissa, kuten Salatuissa elämissä. Väkivalta voi kohdistua myös historiallisesti tai kulttuurisesti etäännytettyihin hahmoihin, esimerkiksi fantasia- ja scifielokuvissa.
- Dokumentaarinen väkivalta näkyy esimerkiksi uutisissa, joissa näytetään kidutettujen ja haavoittuneiden kuvia. Lisäksi dokumentaarista väkivaltaa on esimerkiksi Duudsonit-televisio-ohjelma, jossa nuoret miehet vahingoittavat itseään ja toisiaan humoristisella otteella. Uutisten dokumentaarinen ote voi olla positiivista katsottavaa siten, että se voi herättää empatiaa uhrin kärsimystä kohtaan. Sen sijaan huumorin ja väkivallan yhdistäminen voi olla vahingollista, sillä se saa väkivallan tuntumaan hauskalta asialta, jolle on lupa nauraa.

Väkivalta voi olla myös henkistä, jolloin ei käytetä varsinaisesti fyysisiä voimakeinoja. Pohtikaa televisio-ohjelmien ja elokuvien tarjoamia esimerkkejä henkisestä väkivallasta (kiusaaminen, uhkaaminen jne.).

Lisätehtävä

Pohtikaa, miten väkivalta näkyy muualla kuin audiovisuaalisessa mediassa. Miten väkivalta näkyy esimerkiksi rap-musiikissa tai vaikkapa kirjallisuudessa?

3 VÄKIVALTAINEN SPEKTAAKKELI

Kesto: 10 min.

Väkivallan julkisia ilmenemismuotoja voi lähteä pohtimaan oppilaiden kanssa esimerkiksi Ranskan vallankumoukseen liittyvän kuvan kautta. Näytä oppilaille kuva Ranskan vallankumoukseen liittyen. Tunnetuimpia kuvia, joka löytyy esimerkiksi historian kirjoista, on kuva Ludvig XVI:n mestauksesta.

Kuva löytyy Wikipediasta http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hinrichtung_Ludwig_des_XVI.png

Keskustelkaa:

- Missä kuvassa ollaan ja mitä tapahtuu? (Ludvig XVI teloitetaan 1793 Pariisissa Vallankumouksen aukiolle pystytetyllä giljotiinilla.)
- Mitä kuvassa näkyy?
- Kiinnittääkö huomiota valtavaan ihmisjoukkoon, joka on tullut katsomaan mestausta. Miksi he ovat saapuneet paikalle?
- Mitä he voisivat ajatella katsellessaan mestausta?
- Mitä muita historiallisia esimerkkejä muistatte siitä, kuinka ihmiset kerääntyvät katsomaan ihmisiin tai eläimiin kohdistuvaa väkivaltaa? [Härkätaistelut, gladiaattoritistelut...]
- Julkiset teloitukset olivat avoimia kansannäytöksiä vielä 1930-luvulla Amerikassa. Missä nykyään näkee julkisia esityksiä, joissa on väkivaltaa? (Vapaapainiottelut, toisinaan jääkiekko-ottelut)

4 SOTA-AJAN JA NYKYAJAN IHMISET

Kesto: 20 min (+10 minuuttia pidempään, jos käytetään juonilankaa)

Pyydä oppilaita katsomaan etukäteen pätkä suomalaisesta elokuvasta, joka on ilmestynyt 1940-luvulla tai heti sen jälkeen. Niitä voi lainata kirjastosta tai katsoa televisiosta, sillä niitä näytetään melko usein päiväaikaaan Yleisradion televisiokanavilla. Voit myös hankkia luokkaan yhteisesti katsottavaksi sopivaksi katsomasi elokuvan. Valitse esimerkiksi Valentin Vaalan, Teuvo Tulion tai Toivo Särkän ohjaama elokuva.

Keskustelkaa, mitä viittauksia sotaan ja sotimiseen, tappamiseen ja kuolemiseen pätkässä on. (Ei yleensä mitään – elokuvat ovat eskapistisia kuvauksia, joissa sotimista tai sen seurauksia ei juuri näytetä.)

Mistä voi johtua, että sota-aikana tehdyissä elokuvissa ei juuri puhuta sodasta? (Sota-aikana ihmiset näkivät muutenkin kuolemaa ja kurjuutta, joten elokuvaan mentiin nauttimaan elämästä. Sota-ajan elokuvat olivat täynnä toivon kuvauksia, joita ihminen kaipaa käydessään läpi jotakin niin kamalaa kuin sota.)

Pohtikaa, miksi elokuvissa ja televisiosarjoissa on nykyään niin paljon väkivaltaa. (Rauhan aikana ihminen näyttää kaipaavan väkivaltaisista ärsykeistä, jotka stimuloivat pelon ja jännityksen tunteita. Katselukokemuksessa tärkeintä on myös jännityksen laukeaminen. Tätä voit demonstroida juonilangan avulla.)

Juonilanka

Ota värikäs langanpätkä ja pingota se taululle tai seinälle esimerkiksi magneettien avulla. Aseta se aluksi täysin suoraksi. Kerro omin sanoin tasapaksu tarina, jossa ei tapahdu juuri mitään. Tarina autolla ajamisesta tai kauppareissusta käy hyvin aiheeksi. Tarinassa ei ole mitään jännitettä eikä siinä ole sen oikeastaan alkua tai loppua. Keskustelkaa sitten millainen tarina oli.

Tämän jälkeen nosta juonilangan oikea pää yläviistoon. Pyydä oppilaita kertomaan sama tarina siten, että jännite nousee ja nousee. Kauppareissulla vastaan voi tulla hirviö, jonka jälkeen vastaan tulee noita, jonka jälkeen vastaan tulee sarjamurhaaja ja niin edelleen. Jännitys ei laske tai laukea missään vaiheessa vaan kasvaa koko ajan. Millainen tunne tarinasta syntyy?

Tämän jälkeen laske juonilangan oikea pää samalle tasolle kuin vasen pää. Lanka tekee samanlaisen kuvion kuin selkäänsä köyristävä kissa, eli alun jälkeen tulee nousu, ylimmällä kohdalla on tarinan kliimaksi ja alas tullessaan jännitys laskee. Tämä on perinteinen draaman kaari, jossa on alku, keskikohta ja loppu. Pohtikaa esimerkkejä väkivaltaviitteistä, johon tämä malli pätee. Salapoliisisarjat, elokuvat, sadut ja kirjat yleensä noudattelevat tätä kaavaa. Keskustelkaa, mihin perustuu, että juuri tämä malli sopii tarinankerrontaan.

5 MEDIAVÄKIVALLAN RAKENTEITA PURKAMAAN

Kesto: 20 min.

Piirrä tai muutoin esitä oppilaille kolme kuvaa. Aseta ne peräkkäin, yksi kerrallaan:

1. Ensimmäisessä kuvassa on kauhistunut ihminen, jonka ilme viittaa säikähtämiseen ja pelkoon.

2. Toisessa kuvassa ei näy mitään, mutta siinä "kuuluu ääniä". Voit esimerkiksi kirjoittaa esiin "AAARGH!!! AAAAA!!!".

3. Kolmannessa kuvassa näkyy makuulla olevat ihmisen jalat ja vereltä näyttävä lammikko. Pelkkä punainen lammikkokin riittää.

Pyydä oppilaita pohtimaan, mitä on tapahtunut. Voit kannustaa heitä tarkentamaan tarinaansa ("On tapahtunut murha!"- "Ahaa, kuka on tappaja, miten murha oikein tapahtui, millaisissa olosuhteissa?"). Oppilaat voivat tuottaa haluamansa version, nosta muutama tarina esiin. Vaikka yleensä oppilaat sanovat, että on tapahtunut murha, voivat oppilaat tarjota myös muita versioita ("Se kaatui ketsuppurkin kanssa").

Kerro oppilaille, että heidän aivonsa tekivät juuri tärkeää tulkintatyötä, joka johti kokonaisen tarinan luomiseen. Mielikuvituksensa avulla he kuvittivat tarinan pään sisällä ilman, että opettaja näytti murhaajaa, murha-asetta tai murhan tekemistä. Elokvakerronnassa puhutaan elliptisyydestä eli jotakin kerrontaan kuuluvaa rajataan pois näkyvistä, ja katsoja joutuu kuvittelemaan sen, mitä tapahtuu ilman, että se näytetään. Väkivalta voidaan esittää siten, että itse teko jää katsojan mielikuvituksen varaan.

Elokuvat käsikirjoitettiin hyvin pitkään juuri viittausten varaan. Vasta 60-luvun lopussa Amerikassa tehtiin ensimmäiset elokuvat, joissa alettiin käyttää erikoistehosteita, jotka tuottivat väkivallan "realistisia" kuvauksia. Ensimmäisiä erikoistehosteita oli muun muassa punaisella väriaineella täytetty kondomi, joka vaateen alle tungettaessa ja oikeaan aikaan poksautettaessa sai aikaan komean veriryöpyyn.

Pohtikaa seuraavia kysymyksiä:

- Miten väkivallan tekojen katsominen vaikuttaa ihmisiin?
- Miksi ihmiset haluavat katsoa väkivallan tekoja?

Nykyisellä kuvaohjelmalailla ja sen mukanaan tuomilla ikärajoilla on pitkät perinteet. 1930-luvulla elokuvien esittämistä rajoitettiin esimerkiksi ulkopoliittisin perustein. Myös lastensuojelulliset syyt ovat olleet tärkeitä kuvaohjelmalainsäädännössä alusta alkaen. Keskustelkaa ikärajoista. Kuka niistä päättää? Millä perusteella ne asetetaan? Mitä mieltä oppilaat ovat niistä?

6 RATKAISUJA ILMAN VÄKIVALTA

Kesto: 1,5 - 2 tuntia

Käsikirjoittakaa pareittain tai pikkuryhmissä näytelmäkohtaus, jonka teemana on hyökkäys tai konflikti. Kohtaus sijoittuu johonkin oppilaille tuttuun ja arkipäiväiseen paikkaan, mutta siinä esiintyvät ihmiset eivät viittaa oikeisiin ihmisiin. Käsikirjoituksessa tulee olla ranskalaisin viivoin keitä kohtauksessa esiintyy, miten kohtaus alkaa, mitä tapahtuu ja miten kohtaus päättyy. Älä rajoita väkivallan käyttöä kohtauksessa, olipa se sitten henkistä tai fyysistä.

Kysy, kuinka monen parin/ryhmän käsikirjoituksessa käytetään väkivaltaa. Tämän jälkeen pyydä oppilaita ruttamaan väkivaltaa sisältävä paperi ja heittämään se roskeen. Kerro, että väkivallan käyttäminen ristiriitaisissa tilanteissa ei ratkaise mitään ja sen vuoksi väkivaltaisen ratkaisumallin paikka on roskikassa.

Pyydä oppilaita tekemään uusi käsikirjoitus, jossa sama konflikti ratkaistaan, mutta käyttämättä väkivaltaa. Tehkää oppilaiden käsikirjoitusten pohjalta pieniä näytelmäkohtauksia. Jotta tarinaan saadaan tuoreutta ja näkökulmaa, voi käsikirjoitukset kerätä ja jakaa ryhmille siten, että kukin saa työstettäväksi toisen ryhmän tekemän käsikirjoituksen.

Esittäkää kohtaukset ja keskustelkaa niiden pohjalta:

- Miten konfliktitilanne ratkaistaan ilman väkivaltaa?
- Miten mediassa ratkotaan konfliktitilanteita? Miten hahmot reagoivat ristiriitoihin?
- Miten naiset ratkovat ristiriitoja mediassa, entä miehet?

Kerätkää taululle tietokone- ja konsolipelejä, joissa ei tarvitse käyttää lainkaan väkivaltaa päästäkseen eteenpäin pelissä. Väkivallalla voidaan tässä tarkoittaa mitä tahansa tuhoamista, tappamista ja taistelua. Voitte päätyä siihen, ettei tällaisia pelejä löydy juuri lainkaan. Sen sijaan on helppo tunnistaa pelejä, joissa väkivalta on etenemisen edellytys. Miksi pelit on rakennettu näin?

Lisätehtävä

Suunnittele oma peli, jossa väkivallan sijaan edetään jollain muulla tavalla. Pyri siihen, että peli on kiinnostava ja pelattava, vaikka se ei sisälläkään väkivaltaa. Mieti myös pelin kohderyhmää ja ikärajaa, jonka asettaisit pelille. Idea voi jalostaa kuvataiteen tunnilla esimerkiksi rakentamalla pelimaailmaa, pelihahmoja ja niin edelleen.

OPETTAJAN POHDINTAPÄHKINÄ

Oppilaiden tekemät väkivallattomat pelit ovat loistava keskustelunaloitus peli- tai ikärajateemaiseen vanhempainiltaan! Voit myös pyytää muutamaa oppilasta vanhempainiltaan kertomaan pelikokemuksistaan. Tällainen lähestymistapa vähentää peleihin liittyviä pelkoja ja epäluuloja, ja asettaa keskustelulle kiinnostavia lähtökohtia. Pohdi, voisiko näitä ajatuksia hyödyntää vanhempainiltaa suunniteltaessa.

7 VÄKIVALTA NETISSÄ

Kesto: 15 min

Tarvikkeet: tulostettuna tai kalvolla alla oleva tarina

Netistä löytyy helposti kauhistuttavia ja järkyttäviä kuvia ja videoita. Osa niistä on tehty pelot-telutarkoituksessa (ns. pelotteluvideot, jotka saattavat alkaa mukavasti, mutta johon on lisätty yllättäviä kauhukuvia, jotka säikäyttävät katsojan), osan videoista tekijät lataavat nettiin esitelläkseen kiusaamistilanteita suurelle yleisölle. Realistisen väkivaltakuvauksen katsominen voi järkyttää ja ahdistaa katsojaa. Ongelmana on myös se, että videoiden aiheuttamasta järkytyksestä ei uskalleta kertoa kenellekään. Näytä tai lue seuraava tarina oppilaille:

Sain kaverilta linkin videoon, ja kaveri sanoi että kannattaa katsoa. Rupesin kattomaan YouTube-videota ja siinä oli sellainen tyttöporukka koulun vessassa. Video oli kuvattu kännykällä. Ne tytöt töni siinä yhtä pienempää tyttöä, nauroi sille ja yritti pelotella. Sitten yhtäkkiä yks niistä isommista tönäs sitä tosi lujaa. Se pienempi tyttö kaatui ja iski pään seinään. Se ääni oli kauhee, mikä siitä työstä lähti. Mua alkoi ahdistamaan tosi paljon enkä saanut videoo pois mielestä.

Pyydä oppilaita pareittain tai koko ryhmän voimin miettimään, mitä katsojan kannattaisi tehdä, kun videon katsominen on aiheuttanut ahdistusta:

- Kokemuksesta kannattaa kertoa jollekin aikuiselle. Ahdistus puolittuu, kun ikävästä kokemuksesta pääsee puhumaan turvalliselle aikuiselle. Jos aikuisen kanssa juttelu tuntuu vaikealle, voi asiasta jutella netissä myös nettinuorisotyöntekijän tai verkkoterkkarin eli netissä päivystävän terveydenhoitajan kanssa. Tutustu nuorille suunnattujen auttavien verkkopalveluiden listaan www.mediakasvatus.fi/artikkelit/verkkonuorisotyö.
- Ilmianna sisältö, jos se on käytöissännön vastaista. Esimerkiksi YouTubessa säännöissä sanotaan, että yksityiskohtainen tai järkyttävä väkivalta ei ole sallittua. Jos videossa näytetään jonkun vammautuvan tai joutuvan hyökkäyksen tai nöyryytyksen kohteeksi, videota ei saa julkaista YouTubessa. YouTubessa ei myöskään saa julkaista vastenmielisiä onnettomuuksia, ruumiita tai vastaavia tilanteita kuvaavia videoita, joiden tarkoitus on järkyttää tai inhottaa.
- Kerro linkin lähettäneelle kaverille, että video ei ollut sinusta kovin kiinnostava, päinvastoin. Pyydä häntä olemaan lähettämättä samanlaisia videoita sinulle.



- Mieti jatkossa, millaisia linkkejä klikkaillet. Keskustelkaa, mitä muuta voi seurata jos klikkaa linkkiä, jonka sisällöstä ei ole aivan varma.

Luokassa voi herätä keskustelua siitä, että on noloa jänistää jännittävän videon katselusta. Muistuta oppilaita, että jokaisella on itsellään oikeus määritellä, mitä haluaa ja mitä ei halua katsoa. Pakottaminen tai noloksi haukkuminen on käytöstä, johon ei tarvitse alistua.

Lisätehtävä

Pohtikaa kuvaustilannetta, jossa video on tehty. Julkaisun suhteen on ainakin rikottu YouTube'n käytösäntöjä. Esimerkin kaltaisia videoita kuvaamalla ja julkaisemalla rikotaan myös useita lakeja. Selvittääkää, mitä lakeja on rikottu ja mitä asioita tulisi yleisesti ottaa huomioon ennen videon julkaisua. Apua pohdintaan löytyy Mannerheimin Lastensuojeluliiton Nuorten netistä www.mll.fi/nuortennetti/mina_ja_media/oikeutesi_verkossa ja Laki, nuoret ja netti –materiaalista, jonka voi ladata www.mll.fi/kasvattajille/mediakasvatus/aineistot/oppitunnit-ja-nuorisotyo/

8 PÄÄ MÄÄILMÄ?
Kesto: 20 min

○ *Kesto: 20 min*

Valmistelu: Valokuvaa tai kopioi netistä iltapäivälehtien väkivaltaisia lööppejä tai otsikoita. Voit myös tuoda luokkaan selattavaksi iltapäivälehtiä.

Iltaapäivälehtien lööpit ovat muuttuneet vuosien saatossa väkivaltaisemmiksi. Hanna Syrjälän Tampereen yliopistolle vuonna 2007 tekemän tutkimuksen mukaan väkivaltaotsikoiden määrä on kasvanut ja otsikot kertovat aiempaa useammin henkirikoksista. Lööppejä ja muuta mediaa seurattaessa alkaakin helposti tuntua, että Suomessa tapahtuu paljon rikoksia ja että Suomi on väkivaltainen maa. Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen mukaan Suomi kuitenkin sijoittuu Euroopassa maihin, joissa väkivaltaa on keskimääräistä vähemmän. Henkirikosten määrä on laskenut yleisesti 90-luvun puolesta välistä alkaen. Myös nuorten tekemät pahoinpitelyt ovat kääntyneet laskuun (Rikollisuustilanne 2011-katsaus).

Näytä oppilaille lööppejä. Keskustelkaa, mitkä tai ketkä ovat väkivallan tekijöitä ja väkivallan uhreja. Lapsiin, nuoriin ja naisiin kohdistuva väkivalta nostetaan usein lööppeihin – tämä on myyntivaltti, sillä ostajan empatian ja kauhistuksen herääminen voi saada myös ostohalun heräämään. Väkivalta siis myy! Miehet saavat lööpeissä väkivallan tekijän rooleja.

Pohtikaa yhdessä, pitääkö lööppien antama maailmankuva paikkansa? Onko Suomi vaarallinen maa ja kenelle se on sitä? Jos seuraa tiedotusvälineistä kauhistuttavia uutisia, näkee televisiosta murhia ja pelaa pelejä, joissa maailma esitellään kylmänä ja väkivaltaisena paikkana, voi luulla että maailma on todella vaarallinen paikka. Tätä kutsutaan ”pahan maailman syndroomaksi” (Mean world syndrome).

Miettikää, mitä voisi tehdä pahan maailman syndrooman estämiseksi?

Keskustelkaa myös, miten väkivallan käsitteiden arkipäiväistyminen ja sanaston käyttö vaikuttaa meihin arjessa. Miksi on esimerkiksi helpompaa uhkailla toista väkivallalla netissä kuin sanoa sama kasvokkain?

Lisätehtävä:

Tutustukaa Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tuoreimpaan rikollisuustilannekatsaukseen. Vuoden 2011 mediatiedote on ladattavissa <http://www.optula.om.fi/Etusivu/Julkaisut/1347273211906>. Mitä tilasto kertoo nuoriin kohdistuvasta ja nuorten tekemästä väkivallasta? Mitkä tilastot yllättävät, entä mitkä eivät?

9 ENNAKKOTEHTÄVÄKSI TAI KOTIIN JATKOTYÖSKENTELYÄ VARTEN

A.) Katso illan aikana 2–3 valitsemaasi ohjelmaa. Kirjaa myös ylös mikä on ohjelman lähetysaika, ikäraja ja ikärajaperusteet.

Tarkastele ohjelmia seuraavasti:

- Laske ohjelmissa näkyvät väkivallan teot.
- Laske ohjelmissa näkyvät ihmisten väliset hyvät ja mukavat teot, esim. halaaminen, suutelu, silittäminen.
- Merkitse ylös, onko tekijä mies vai nainen.

Purkakaa kotitehtävä. Miettikää tilastojen pohjalta, miksi väkivallantekoja näkyy enemmän kuin hyviä tekoja. Luetelkaa naisten ja miesten väkivaltaisuuksiin liittyviä oletuksia ja stereotyyppioita, pohtikaa niiden paikansäilyvyyttä. Useimmiten miehet tekevät enemmän aggressiivisia tekoja, mutta eivät aina – myös naiset saavat aggressiivisia rooleja. Miesten aggressio on useimmiten suoraa, esimerkiksi hakkaamista kun taas naiset uhkailevat ja juonittelevat käyttäen enemmän henkistä väkivaltaa.

B.) Ota sanomalehti. Laske lehdestä jutut, jotka kertovat nuorista, joissa on haastateltu nuoria tai jotka käsittelevät muutoin nuoria ja nuoruutta. Tarkastele, miten nuorista puhutaan lehdissä. Ovatko he esimerkiksi jonkin huolen kohteena ("Nuorten juominen on lisääntynyt"), ovatko he uhka yhteiskunnalle ("Nuoret ovat syrjäytyneitä"), ovatko he passiivia kansalaisia ("Nuoria ei kiinnosta äänestäminen") vai kenties urheilusankareita ("Uskomaton nuori voittaja!"). Millaista nuoriin liittyvää väkivaltauutisointia lehdestä löytyy? Kuka on tekijä ja miten häntä kuvaillaan? Millaisia stereotyyppisiä kategorioita nuorista muodostetaan lehtiuttujen perusteella?

Kotitehtävä puretaan keskustellen. Millaisia uutisoinnin kohteita nuoret olivat? Puhutaanko heistä positiiviseen vai negatiiviseen sävyyn? Miksi uutiset kertovat nuorista siten kuin ne kertovat? Millaisia tunteita lukeminen herättää nuorissa itsessään?

10 IDEOITA ELOKUVAKASVATUKSEEN

Elokvakasvatuksen avulla voidaan käsitellä audiovisuaalista väkivaltaa ja sen aiheuttamaa ahdistusta. Koulussa asiaa voi olla turvallista käsitellä, sillä katselukokemus on jaettu ja tunteet puretaan elokuvan katsomisen jälkeen. Kouluissa voi näyttää elokuvia joko katsomalla niitä luokassa tai tilaamalla erillisen näytöksen elokuvateatteriin. Lupa julkiseen esittämiseen täytyy hankkia, jos elokuva katsotaan koulussa esimerkiksi dvd:ltä. Elokuvien käytöstä kouluissa saat lisätietoa osoitteesta www.mediakasvatus.fi/artikkelit/elokuvat-opetuskaytossa.

Koulukino on valtakunnallinen yhdistys, joka edistää ja tukee koulujen elokuvakasvatustyötä. Koulukino tuottaa oppimateriaalia elokuvateatterilevityksessä oleviin, kouluille suositeltaviin elokuviin. Koulukinonäytännön voi tilata ottamalla yhteyttä lähimpään elokuvateatteriin. Ohjeita luvan hankkimiseen löytyy Koulukinon nettisivuilta kohdasta Miten toimia? -> Elokuvan katsominen koulussa.

Lisätietoja löytyy sivulta www.koulukino.fi.

ESIMERKKEJÄ KOULUKINON AINEISTOISTA JA SOPIVISTA ELOKUVISTA

BEN X (K12)

Belgia, Hollanti, 2008

Kesto: 90 min.

Ohjaaja: Nic Balthazar



Koulukinon oppimateriaali: http://www.koulukino.fi/uploads/material/BEN_X_17.7.12.pdf

Oppimateriaalin teemoja: koulukiusaaminen, henkinen ja fyysinen väkivalta

Ben pelaa tietokoneroolipeliä aina aamuisin, ennen kouluun lähtöä. Pelissä hän on rohkea ja voimakas ritari, joka taistelee yhdessä tyttöystävänsä kanssa. Todellisuus on kuitenkin toisenlainen. Benillä on Aspergerin oireyhtymä ja hän on joutunut pitkään jatkuneen, julman kiusaamisen uhriksi koulussa. Pystyäkseen selviytymään arjestaan Ben sekoittaa päiväunelmissaan kuvitteellisen pelimaailmansa ja todellisuuden.

Esimerkkitehtävä

Kiusaamisen voi ilmetä esimerkiksi fyysisen koskemattomuuden loukkaamisena, henkisenä väkivaltana, painostavana vallankäyttönä ja haitantekona. Miettikää millaisia elokuvassa kuvatut kiusaamisen muodot ovat? Poimikaa esimerkkitapauksia elokuvasta.

HYVÄ POIKA (K12)

Suomi, 2011

Kesto: 87 min.

Ohjaaja: Zaida Begroth

Koulukinon oppimateriaali: <http://www.koulukino.fi/?id=479>

Oppimateriaalin teemoja: Tunteet, aggressiivinen käytös

Näyttelijätär Leila Manner pakenee pieleen mennyttä ensi-iltaa suvun kesähuvilalle kahden poikansa kanssa. Pojista vanhempi, 19-vuotias Ilmari, on Leilan uskottu ja suojeilija. Rauhallinen mökkielämä keskeytyy pian, kun Leila kutsuu ystäviään viikonlopun viettoon. Juhlien jälkeen taloon jää yllättäen kirjailija Aimo, johon Leila on rakastumassa. Ilmari ei katso tunkeilijaa hyvällä.

Esimerkkitehtävä:

Elokuvan juoni paljastaa pikkuhiljaa, että Ilmarin pokerinaaman alla kuohuu. Tarinan alun vaivaantuneesta ja ylisuojelevaisesta äidin pojasta paljastuu väkivaltainen nuori mies, joka ei siedä ulkopuolisten tunkeutumista omaan tiiviiseen perheeseensä. Mistä Ilmarin viha ja turhautuminen kumpuavat? Missä elokuvan kohtauksissa esiintyi henkistä tai fyysistä väkivaltaa tai aggressiivista käyttäytymistä? Miksi hän turvautuu elokuvan lopussa raakaan väkivaltaan? Miten ajattelet elokuvan tarinan päättyvän? Mistä ylipäätään ihmisten aggressiivinen käytös johtuu?

WINTER'S BONE (K12)

USA, 2011

Kesto: 100 min.

Ohjaaja: Debra Granik

Koulukinon oppimateriaali: <http://www.koulukino.fi/?id=364>

Oppimateriaalin teemoja: väkivallan kulttuuri ja väkivallan esittäminen

Winter's Bone on rosoinen kuvaus elämästä ja kuolemasta Yhdysvaltain Keskilännessä, jossa asukkaista valtaosa elää huumekaupalla. Huumeet ovat tuoneet köyhälle seudulle uutta väkivallan uhkaa. 17-vuotias Ree Dolly hoitaa yksin melisairasta ja huumeriippuvaista äitiään ja kahta nuorempaa veljeään, kun hän joutuu lähtemään etsimään kadonnutta isäänsä. Mutta miten saada vastauksia, kun kukaan ei suostu puhumaan?

Esimerkkitehtävä:

Keskustelkaa elokuvan väkivaltaisista kohtauksista, kuten Reen pahoinpitelystä ja isän löytymisestä. Millaisia tunteita ne teissä herättivät? Millä tavoin väkivallan kuvaaminen on elokuvassa perusteltua? Entä voidaanko väkivaltauksesta kritisoida, oliko se juonen kannalta tarpeellista?

SUPERCLÁSICO (K12)

Tanska, 2011

Kesto: 99 min.

Ohjaaja: Ole Christian Madsen

Koulukinon oppimateriaali: <http://www.koulukino.fi/?id=729>

Oppimateriaalin teemoja: sukupuolistereotyytiat, maskuliinisuuden ihanteet

Tanskalaisen viinikauppiaan vaimo on päässyt unelma-ammattiinsa jalkapallomanageriksi ja muuttanut Buenos Airesiin. Boca Juniorsin riveistä on löytynyt myös uusi poikaystävä, tähtipelaaja Juan Diaz. Aviomies Christian ei aio purematta niellä vaimonsa Annan elämänmuutosta ja matkustaa heidän teini-ikäisen poikansa Oscarin kanssa Argentiinaan ottamaan selvää tilanteesta. Saapumista Buenos Airesiin värittää tunteita kuumentava Superclásico-ottelu, jossa vastakkain ovat kaupungin tärkeimmät joukkueet Boca Juniors ja River. Konkurssiuhkasta kärsivän viinikauppiaan mielialaa ei kohenna se, että hänen mielestään argentiinalaiset viinit ovat kelvottomia litkuja tai että vaimon uusi puoliso osoittautuu latin loverin prototyyppiä. Sekä isä että poika joutuvat latinalaiseen pyörytykseen, jonka seurauksena heidän on ainakin vielä kerran mietittävä, onko argentiinalaisessa elämäntyyliä mitään järkeä.

Esimerkkitehtävä:

Mikä on väkivallan ja miehen kunnian välinen suhde elokuvassa?

HÄÄTANSSI (K12)

Suomi /Norja, 2013

Kesto: 85 min.

Ohjaaja: Mohamed El Aboudi

Koulukinon oppimateriaali: <http://www.koulukino.fi/index.php?id=1448>

Häätanssi -dokumenttielokuva kertoo marokkolaisen maalaistytön Hindin elämästä yhteiskunnan marginaalissa. Elokuva on tarina yksilöstä, jonka ihmisarvoa ja oikeuksia on loukattu monin tavoin. Oppimateriaalin on tuottanut Amnestyn Suomen osaston asiantuntija Pia Puu-Oksanen yhdessä Amnestyn Joku raja -verkoston aktivistien kanssa.

Esimerkkitehtävä:

Naisiin kohdistuva väkivalta on ihmisoikeuspoliittinen kattokäsite, selvittääkää mitä tämä tarkoittaa. Mitä tarkoitetaan kun puhutaan ihmisoikeuksista?

Hanki käisi elokuva *Naisen kivitys* (*The Stoning of Soraya M.*, K16). Vuonna 1986 iranilaisessa kylässä ranskalaisen toimittajan sanelimeen tallentuu erään kylän asukin, Zahran, järkyttävä paljastus epäoikeudenmukaisen ja julman kohtalon kokeneesta Sorayasta. Elokuva on dramaattinen, tositapahtumiin perustuva kertomus viattomaan naiseen kohdistuvasta sorrosta ja epätasa-arvosta sekä rohkeasta yrityksestä saattaa yhteisön järkyttävät salaisuudet maailman tietoon.

Elokuvan avulla opettaja saa tärkeää taustatietoa ja välineitä väkivallan yhteiskunnallisten aspektien käsittelyyn oppilaiden kanssa. Huomaa kuitenkin, että elokuva ei sovellu yläkouluikäisille, vaan tässä tapauksessa se toimii opettajan omana materiaalina. Koulukinon oppimateriaali elokuvaan: http://www.koulukino.fi/uploads/material/NAISEN_KIVITYS_18.7.12.pdf

Bacon, Henry. 2007. Elokuvaväkivallan poetiikka. *Widerscreen* 2007/3. Saatavilla: http://www.widerscreen.fi/2007/3/elokuvavakivallan_poetiikka.htm

Bacon, Henry. 2010. Väkivallan lumo. Elokuva väkivallan kauheus ja viihdyttävyys. Like-kustannus.

Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus MEKU. 2010. Artikkelel väkivallasta mediassa. Saatavilla: http://www.meku.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=38&Itemid=333&lang=fi

Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos. 2012. Rikollisuustilanne 2011. OPTL:n tutkimuksia 262. Saatavilla: <http://www.optula.om.fi/1347273211906>

Salokoski, Tarja & Mustonen, Anu. 2008. Median vaikutukset lapsiin ja nuoriin. Katsaus tutkimuksiin sekä kansainvälisiin mediakasvatuksen ja –säätelyn käytäntöihin. Saatavilla:
<http://www.mediakasvatus.fi/publications/ISBN978-952-99964-2-1.pdf>

Syrjälä, Hanna. 2007. Väki-valta lööppijulkisuudessa. Saatavilla: <http://www.uta.fi/cmt/tutkimus/comet/julkaisut/Looppitutkimus.pdf>

Vainio, Sami. Verta kankaalla. Artikkelit sanomalehti Keski-Suomalaisessa 16.9.2012.

[illegible]



Kulttuuriaitta tuo taiteen ja kulttuurin iloa lasten ja nuorten arkeen. Kulttuuriaitta on osa Taikalamppua, joka on valtakunnallinen lastenkulttuurikeskusten verkosto. Taikalampun tavoitteena on lasten ja nuorten kulttuuripalveluiden tukeminen ja taidekasvatuksen saavutettavuuden parantaminen.

Kulttuuriaitta on toiminut seudullisesti perustamisestaan vuonna 2003 lähtien. Vuodesta 2009 alkaen Kulttuuriaitan toimialueeseen kuuluvat Jyväskylä, Muurame, Hankasalmi, Toivakka, Uurainen, Laukaa ja Petäjävesi.

www.taikalamppu.fi
www.jyvaskyla.fi/kulttuuri/aitta



JYVÄSKYLÄ

