

# Tekijänoikeuksien jäljillä

Laatinut: Marjukka Peltonen



## Pakopeli tekijänoikeuksista – opettajan ohjeet

Mitä jos tekijänoikeuksia ei olisikaan eikä kukaan kunnioittaisi luovan alan tekijän työtä? Viritä Tekijänoikeuksien jäljillä -pakopeli luokkaasi ja lähtekää pienissä salaisen agentin ryhmässä ratkaisemaan aikakapselin koodia.

**Soveltuu:** yläkoulu, lukio, ammatillinen koulutus

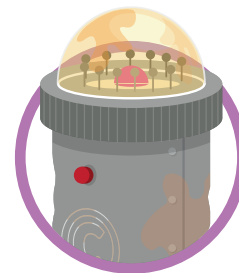
Tieto- ja viestintäteknologiset taidot, monilukutaito, tiedonhankintataidot ja tekijänoikeuksien perusteiden ymmärtäminen ja kunnioittaminen ovat osa opetussuunnitelmien perusteiden tavoitteita ja sisältöä. Projektissa voidaan tehdä yhteistyötä eri oppiaineiden kanssa. Projektin soveltuu erityisen hyvin tietotekniikan, äidinkielen ja kirjallisuuden, yhteiskuntaopin sekä historian oppiaineisiin. Projektin liittyy laaja-alaiseen osaamiseen (L4 ja L5).

## Pelin tavoitteet

- Oppia ymmärtämään ja kunnioittamaan tekijänoikeuksia
- Vahvistaa ja kehittää ryhmätyö- ja vuorovaikutustaitoja
- Ohjata oppijoita monipuoliseen tiedon hankintaan sekä tietolähteiden monipuoliseen käyttöön
- Kehittää tiedonhakutaitoja ja erilaisten hakupalveluiden ja tietokantojen soveltamista



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## Pelin valmistelu

### Tarvikkeet

Valmiiksi monistettuna kuvat & tehtäväpaperit.  
Laitteet, joilla jokainen ryhmä pääsee nettiin.  
Tehtävien kiinnittäminen luokan seiniin.  
Mahdollinen muu rekvisiittaa.

### Aikataulu

Alkuvalmistelut ennen luokan tuloa n. 15 min.  
Aloitus, taustatarina 5 min.  
Tehtävien ratkominen ryhmissä 30–40 min.  
Loppukeskustelu 15 min.

## Pelin ohjaajan ohjeet

- Laita tehtävät esille omina ryhminään eri puolille luokkaa niin, että koko ryhmä mahtuu tutkimaan tehtäviä samanaikaisesti.
- Mukaan voi ottaa tunnelmaa luomaan muutakin rekvisiittaa: kirjoja, lehtiä, taidekuvia, vanhoja LP-levyjä/CD-levyjä, VHS-kasetteja/DVD-levyjä, C-kasetteja, irtosivuja vanhoista kirjoista tai lehdistä jne. Rekvisiitta toimii pakopeleissä paljon käytettynä hämähäksenä. Ylimääräiset esineet vaikeuttavat, mutta voivat myös hidastaa peliä.
- Kokeile tehtävät ensin itse.
- Tehtävät ratkotaan 2-4 hengen ryhmissä.
- Lue ensin ryhmille taustatarina.
- Tämän jälkeen jokainen ryhmä siirtyy ratkomaan pulmia. Jokaisesta pulmasta saa osan ratkaisukoodia. Tehtävät voi tehdä missä järjestyksessä tahansa.
- Kannusta ja anna vihjeitä, jos eteneminen ei onnistu.
- Valmiiksi ehtineet ryhmät valmistautuvat yhteiseen loppukeskusteluun pohtimalla keskusteluaiheita omassa ryhmässään.
- Lopuksi keskustellaan tekijänoikeuksista yhdessä.



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## Taustatarina

Eletään vuotta 2070. Maailma ei enää kunnioita luovan työn tekijän oikeutta saada korvausta omasta työstään. Sponsorien agendat määrittelevät elokuvien ja striimaajien tarinat. Jokainen kuvataideteos on mainos. Yhtään peliä ei voi pelata ilman, että pelin tilaaja yrittää vaikuttaa pelaajan tapaan nähdä ja kokea maailma.

Pieni, salaa toimiva luovan työn tekijöiden yhdistys, on saanut selville, että vielä 2020-luvulla oli olemassa toimiva, joskin ehkä hieman monimutkainen järjestelmä, minkä avulla taiteen tekijöiden oli mahdollista saada reilu korvaus tekemästään työstä. Oli mahdollista kertoa tarinoita elämästä ja esittää taiteen keinoin omia tulkintoja maailmasta miettimättä sponsorin asettamia tavoitteita mainoksen vaikuttavuudesta.

Tämä pieni, salainen yhdistys olette te, \_\_\_\_\_ luokan oppilaat.

Kerrotaan, että vanhan verkon uumenissa on vielä tallella tekijänoikeustietoutta opettava verkkosivusto kopiraattila.fi. Vastauksia voisi löytyä sieltä. Tavoitteenne on saada auki Kopiraattilan yläkoulun luokahuoneen / lukion / ammatillisen koulutuksen luokkatilan lattialta löytyvä **aikakapseli**.

Tehtävänne on ratkaista salakoodi, jolla saamme aikakapselin auki ja palautettua luovan alan elinolosuhteet.

On syytä toimia 2-4 hengen ryhmissä, jotta työnne pysyy salassa ulkopuolisilta. Luokkaamme on ilmestynyt vihjeitä, joiden avulla voimme ratkaista salaisen tehtävämme. Jakautukaa tilaan omissa ryhmissänne etsimään vihjeitä.



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## Opettajan vinkit tehtäviin

Voit näyttää luokalle aikakapselin kuvaa tai voit antaa oppilaiden itse löytää aikakapselin Kopiraattilasta.

Tarkoitus on oivaltaa tehtävän idea itse. Anna oppilaille vinkkejä vain, jos he eivät pääse tehtävässä eteenpäin.

Oppilaat voivat kirjata oikeat koodit tulostetuille koodilapuille ja testata koodit lopuksi aikakapselin ruudukkoon. Koodit voidaan kerätä myös suoraan aikakapselin ruudukkoon omalla laitteella. Tulostetut tehtävälaput helpottavat peliä melko paljon. Peliä voi pelata myös ilman lappuja, niin, että laittaa esille vain tyhjiä muistilappuja ja kyniä.

## Ensimmäinen pulma: Valokuvat

Luokahuoneeseen on ilmestynyt kuvia. Tarkastelkaa niitä lähemmin.

*Lähdemerkintä kertoo, mistä käyttämäsi kuva on peräisin. Onko kuva luotettava? Liittyykö kuva omaan aiheeseesi tai tapahtumaan, josta kerrot? Onko sinulla oikeus käyttää kuvaa?*

Katso tarkkaan, mitä kuvissa tapahtuu. Kumpi kuvateksti ja lähdemerkintä on oikea? Ota mielestäsi oikean kuvatekstin alla oleva koodi ylös. Koodi muodostuu kuvien 1 a ja 1 b oikeista ratkaisuista.

## Aikakapselin vihreä koodinpätkä: Hirsipuussa

Kun kuvatehtävän koodi on oikein, aukeaa kännykkään/tabletille hirsipuupeli. Hirsipuupelin avulla ratkotaan osa aikakapselin aukaisemiseen tarvittavasta koodista.

Sijoita Valokuvat- ja Hirsipuussa -tehtävälaput lähekkäin toisiaan.



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## Aikakapselin oranssi koodinpätkä: Sanojen suossa

Jokaisesta selityksestä puuttuu yksi sana. Puuttuva sana pitää löytää Kopiraattila tekijänoikeussanastoja lukemalla. Puuttuvista sanoista tai niiden alkukirjaimista muodostuu pätkä loppukoodia.

## Aikakapselin sininen koodinpätkä: Kuuntele tekijää

Mitä kertovat 2000-luvun alun sarjakuvantekijät? Kuuntele video ja täydennä sarjakuvapiirtäjien lyhyt viesti siitä, mikä heitä innostaa luovassa työssä.

## Aikakapselin punainen koodinpätkä: Oikein vai väärin

Luokan seinällä on väittämiä, jotka ovat joko oikein tai väärin. Vastausten perusteella saadaan kasaan nelimerkin koodi, joka on osa aikakapselin aukaisevaa koodia (oikein = O ja väärin = V).

## Aikakapselin turkoosi koodinpätkä: Tekijänoikeusjärjestöt edistävät luovaa alaa

Tekijänoikeusjärjestöjä ja niiden tehtäviä löytyy seinältä. Oikeiden viivojen koodikirjaimet ovat osa aikakapselin koodia.



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## Aikakapselin ja pakopelin loppusanat

Kun ryhmä ratkaisee aikakapselin koodin oikein aukeaa aikakapseliin teksti:

### LOISTAVAA!

*Aloitit ansiokkaasti tekijänoikeuksiin perehtymisen. Sait aikakapselin auki ja pelin selvitettyä. On mahdollista, että juuri teidän salainen yhdistyksenne onnistuu tulevaisuudessa huolehtimaan luovan työn tekijöiden mahdollisuudesta elää työllään. Tekijänoikeuskorvaukset ovat luovan työn tekijöiden palkkaa heidän työstään.*

*Ruudun sulkemalla palaat tähän päivään. Käykää hakemassa opettajalta lisätehtävä.*

Anna ryhmille yksi tai useampi kysymys ja pyydä ryhmää pohtimaan yhdessä kysymysten avulla, minkälainen tämän hetken todellisuus on tekijänoikeuksien ja luovan työn kannalta.

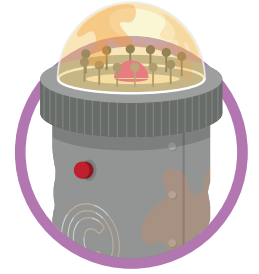
Kun koko luokka on valmis, pitäkää yhteinen loppukeskustelu kysymyksistä ja niihin liittyvistä teemoista.

## Keskustelukysymykset

1. Mihin tekijänoikeuksia tarvitaan?
2. Missä tilanteessa sinä voisit hyötyä tekijänoikeuksien tarjoamasta suojasta? Haluaisitko itse tehdä jotain luovaa työtä?
3. Mihin taidetta tarvitaan? Mitä vaikutuksia olisi sinuun ja elämääsi, jos maailmassa ei olisi yhtään kirjoja, lehtiä, musiikkia, elokuvia tai tietokonepelejä?
4. Miksi kaikki musiikki, elokuvat, kirjat, valokuvat jne. eivät ole kaikkien vapaasti käytettävissä? Toisaalta miksi joku haluaa jakaa työnsä vapaaseen käyttöön vaikkapa Creative Commons -lisenssillä?
5. Miten toimit itse niin, että lempibändisi pärjää?



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## Opettajalle näkökulmia kysymyksiin:

### 1. Mihin tekijänoikeuksia tarvitaan?

Tekijänoikeuksilla varmistetaan, että luovan työn tekijä voi päättää, miten ja missä hänen töitään saa käyttää ja julkaista. Esimerkiksi valmistetaanko hänen teoksestaan kappaleita (kirjoja, levyjä, elokuvia, julisteita, tauluja, veistoksia jne.), julkaistaanko teos netissä tai esitetäänkö sitä julkisesti.

Tekijänoikeuksilla varmistetaan, että luovalla työllä voi elää ja saada toimeentulon. Elokuvia, musiikkia, kirjoja tai tietokonepelejä ei synny, jos luovan alan tekijät eivät voi saada toimeentuloa työstään. Taiteilija, muusikko, koreografi, valokuvaaja, kirjailija, säveltäjä jne. on käyttänyt paljon aikaa teoksen luomiseen ja tekee sitä toimeentulonsa vuoksi. Tekijä voi halutessaan jakaa tekemänsä teoksen myös vapaasti kaikkien käyttöön.

### 2. Missä tilanteessa sinä voisit hyötyä tekijänoikeuksien tarjoamasta suojasta? Haluaisitko itse tehdä jotain luovaa työtä?

Myös sinä voit saada tekijänoikeussuojaa tekemällesi työlle, luovan työn tuotokselle. Tekijänoikeus syntyy automaattisesti, ilman rekisteröintiä. Jos esimerkiksi harrastat musiikkia, valokuvaamista, piirtämistä tai kirjoittamista, tekemiesi teoksiesi käyttöön tarvitaan sinun lupasi. Kukaan ei voi hyödyntää niitä esimerkiksi kaupallisesti ilman lupaasi tai käyttää niitä sellaisessa yhteydessä, jota et hyväksy.

### 3. Mihin taidetta tarvitaan? Mitä vaikutuksia sillä olisi sinuun ja elämääsi, jos maailmassa ei olisi yhtään kirjoja, lehtiä, musiikkia, elokuvia tai tietokonepelejä?

Kysymykseen ei ole yhtä oikeaa tai väärää näkökulmaa. Jokainen meistä kokee kulttuurin ja sen tarpeellisuuden omalla tavallaan. Yhdessä voidaan pohtia, olisiko elämämme esimerkiksi tylsempää, jos emme pääsisi nauttimaan musiikista, elokuvista ja kirjoista. Millaisia tunteita tai ajatuksia musiikki, kirjat, taide ja kulttuuri herättävät? Miten taide tai kirjallisuus vaikuttaa sivistykseen? Jos tekijät eivät voisi saada työstään mitään palkkaa eivätkä voisi siten elää luovalla työllä, mistä erilaiset teokset syntyisivät / tulisivat?



# Tekijänoikeuksien jäljillä



## 4. Miksi kaikki musiikki, elokuvat, kirjat, valokuvat jne. eivät ole kaikkien vapaasti käytettävissä? Toisaalta miksi joku haluaa jakaa työnsä vapaaseen käyttöön vaikkapa Creative Commons -lisenssillä?

Luovan työn tekijöiden tulot kertyvät useista eri lähteistä. Tekijät saavat tuloja yleensä vasta teosten myynnistä ja käytöstä. Teoksen luominen, kuten kirjan kirjoittaminen, elokuvan tekeminen tai sävellysteoksen syntyminen voi kestää vuosia, eikä tekijä saa tältä ajalta yleensä mitään palkkaa.

Tekijänoikeuskorvaukset ovat luovan työn tekijöiden palkkaa. Tekijänoikeuskorvauksia maksetaan esimerkiksi musiikin soittamisesta ja esittämisestä radiossa, televisiossa, konserteissa ja ravintoloissa, elokuvien ja näytelmien esittämisestä teattereissa, kirjojen myymisestä ja lainaamisesta jne. Myös kirjojen, lehtien ja muiden tekijänoikeuden suojaamisen julkaisujen kopioimisesta maksetaan tekijänoikeuskorvauksia.

Toisaalta jotkut tekijät haluavat jakaa tuotoksiaan kaikkien vapaaseen käyttöön eivätkä halua siitä itselleen korvauksia, mutta haluavat, että heidät mainitaan sisällön tekijänä. Luovan alan ammattilaiset eivät yleensä jaa tuotoksiaan Creative Commons -lisenssillä, koska silloin he eivät saisi mistään elantoa.

## 5. Miten toimit itse niin, että lempibändisi pärjää?

Säveltäjät, sanoittajat, sovittajat, laulajat, muusikot ja bändit kuten muutkin luovan työn tekijät ja esiintyjät saavat palkkaa teostensa myynnistä ja käytöstä. Esimerkiksi laulujen tekijät saavat korvauksia siitä, kun heidän sävellysteoksiaan esitetään, myydään tallenteina, soitetaan radiossa ja suoratoistopalveluissa tai käytetään osana elokuvaa, tv-ohjelmaa tai vaikka mainosvideota.

Voit itse vaikuttaa omilla valinnoillasi siihen, että luovan työn tekijät ja esiintyjät saavat korvausta tekemästään työstä. Valitsemalla lailliset palvelut ja ostamalla musiikkia levyinä tai musiikki-tiedostoina tuet myös lempiyhtyettäsi tai laulajaa sekä musiikin tekijöitä.

### Aikakapselin koodi

**Vihreä:** TJAE

**Oranssi:** OAOMS

**Sininen:** STAMIN

**Punainen:** OVVO

**Turkoosi:** SBHEFCT

