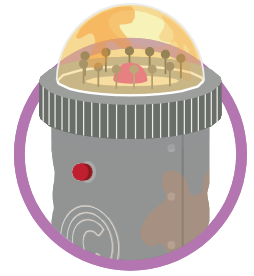


Tekijänoikeuksien jäljillä

Laatinut: Marjukka Peltonen



Pakopeli tekijänoikeuksista

Opettajan ohjeet

Soveltuu: yläkoulu, lukio, ammatillinen koulutus

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

Kesto: Noin 45-60 min + valmistelut noin 15 min

Valmistelu

Tulosta tehtäväpaperit ([tästä linkistä](#)) ja vastauslaput ([tästä linkistä](#)).

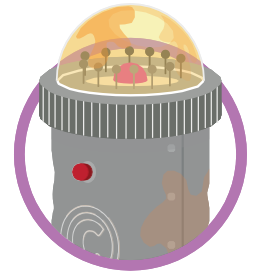
Varaa laitteet, joilla jokainen ryhmä (2-4 hlöä) pääsee nettiin.

Kiinnitä tehtävät luokan seiniin. Laita tehtävät esille omina ryhminään eri puolille luokkaa niin, että useampi 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



Tekijänoikeuksien jäljillä



Pelaaminen

Opettaja lukee ääneen taustatarinan (5 min).

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**.*

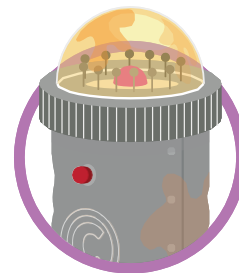
Tehtävänne on ratkaista salakoodi, jolla saamme aikakapselin auki ja palautettua luovan alan elinolosuhteet.

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. Kun luulette ratkaisseenne koodin, testatkaa aukeaako aikakapseli.

Näytä lopussa luokalle aikakapselin kuvaa 8.-9. luokan, lukion tai ammatillisen koulutuksen luokkatilasta. Voit myös antaa oppilaiden itse löytää aikakapselin Kopiraattilasta.



Tekijänoikeuksien jäljillä



Tehtävien ratkominen ryhmissä (30-40 min)

Kerro, että tehtävien jälkeen keskustellaan tekijänoikeuksista yhdessä. Valmiiksi ehtineet ryhmät pohtivat keskusteluaiheita loppukeskustelua varten.

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.

Kannusta ja anna vihjeitä, jos eteneminen ei onnistu.

Loppukeskustelu (15 min)

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

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

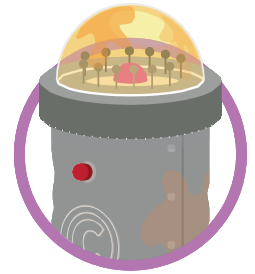
Voit tulostaa keskustelukysymykset [tämän linkin takaa](#).

Kysymykset ja taustatietoa ohjaajalle:

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.) tai julkaistaanko teos netissä tai esitetäänkö sitä julkisesti. Tekijänoikeuksilla varmistetaan, että luovalla työllä voi elää ja saada toimeentulon. Elokuvia, musiikkia, kirjoja, 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 myös halutessaan jakaa tekemänsä teoksen myös vapaasti kaikkien käyttöön.





Tekijänoikeuksien jäljillä

2. Pohdi tilanteita, joissa sinä itse 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 yhtään oikeaa tai väärää näkökulmaa. Jokainen meistä kokee kulttuurin ja sen tarpeellisuuden omalla tavallamme. Yhdessä voidaan pohtia esimerkiksi, olisiko elämämme esimerkiksi tylsempää, jos emme pääsisi nauttimaan musiikista, elokuvista ja kirjoista. Jos tekijät eivät voisi saada työstään mitään palkkaa eivätkä voisi siten elää luovalla työllä, mistä erilaiset teokset syntyisivät / tulisivat?

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 ja 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.

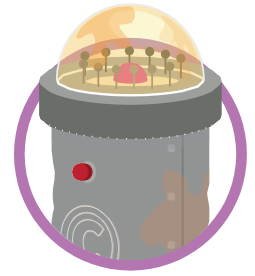
5. Miten toimit itse niin, että lempibändisi pärjää?

Säveltäjät, sanoittajat, sovittajat, laulajat, muusikot ja bändit kuten muutkin luovan työn tekijät ja esiintyjät saavat palkkaa teostensa myynnistä ja käytöstä. Esimerkiksi laulujen tekijät siitä, kun sävellysteoksia 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. Käyttämällä laittomia palveluita tai jakamalla luvatta toisten tekemiä teoksia, ei näistä tekijä saa mitään korvausta. Valitsemalla lailliset palvelut ja ostamalla musiikkia levyin tai musiikkitiedostoina tuet myös lempiyhtyettäsi tai laulajaa sekä musiikin tekijöitä.



Tekijänoikeuksien jäljillä



Opettajan vinkit tehtäviin

Ensimmäinen pulma: Valokuvat

Luokahuoneeseen on ilmestynyt kuvia. Tarkastelkaa niitä lähemmin.

*Lähdemerkintä kertoo, mistä käyttämäsi kuva on peräisin. Onko kuva luotettava?
Liittyykö kuvaomaan 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. Kun uskot ratkaiseesesi kaikki kuvat ja selvittäneesi koodin, kirjoita koodi kännykän/tabletin selaimen ja kokeile, pääsetkö eteenpäin.

Opettajalle vinkki: Koodit kirjoitetaan verkko-osoitteen kopiraittila.fi/ perään.

Aikakapselin vihreä koodinpätkä: Hirsipuussa

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

Sijoita Valokuvat- ja Hirsipuussa -tehtävälaput lähekkäin toisiaan.

Aikakapselin oranssi koodinpätkä: Sanojen suossa

Jokaisesta selityksestä puuttuu yksi sana. Puuttuva sana pitää löytää Kopiraittilan sanastoa 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.

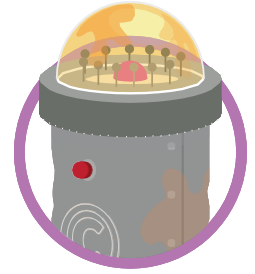
Aikakapselin punainen koodinpätkä: Oikein vai väärin

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

Aikakapselin turkoosi koodinpätkä: Tekijänoikeus-järjestöt 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.

Aikakapselin koodi

Vihreä: TJAE

Oranssi: OAOMS

Sininen: STAMIN

Punainen: OVVO

Turkoosi: SBHEFCT

