



Kuva: Tani Simberg

VAPAAITA RIISTAA VAI TEKIJÄLLE SUOJAA?

-kouluvierailija-materiaali

NUORTEN AKATEMIA

TEKIJÄNOIKEUDEN TIEDOTUS- JA VALVONTAKESKUS RY
COPYRIGHT INFORMATION AND ANTI-PIRACY CENTRE



SISÄLLYS

1. Mistä on kyse?
2. Kouluvierailun käsikirjoitus
3. Linkkivinkkejä
4. Liitteet

1. MISTÄ ON KYSE?

Tekijänoikeus suojaa luovaa työtä – hanke on Nuorten Akatemian ja Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry:n yhteishanke. Hankkeen tavoitteena on innostaa nuoria pohtimaan aihetta ja edistää nuorten myönteistä mielikuvaa siitä. Tavoitteena on myös välittää tietoa aiheesta.

Hankkeessa toteutetaan kahdenlaisia toimia. Järjestämme kahdessa eri luokiossa pääkaupunkiseudulla ideointipajat, joissa pohdimme nuorten kanssa, miten edistää tekijänoikeusmyönteisyyttä nuorten parissa ja miten puuttua piratismiin. Toinen osio koostuu yläkouluissa ja toisella asteella toteutettavista kouluvierailuista, joihin tämä materiaali liittyy. Kouluvierailuiden tavoitteena on saada nuoret pohtimaan aihetta ja antaa oikeaa tietoa siitä. Tarkoituksenamme on tuoda esiin nuorten ajatuksia ja keskustella aiheesta.

Tekijänoikeus aiheena on haastava, mutta yhtä aikaa kiinnostava, niin aikuisien kuin nuorten keskuudessa. Kouluvierailun tarkoituksena on keskustella nuorten kanssa teemasta, ei heristellä sormella. Haluamme kunnioittaa nuorten mielipiteitä ja heillä jo aiheesta olevaa tietoa. Haluamme haastaa, mutta emme syyttää tai syyllistää.

Käsillä oleva materiaali on tarkoitettu myös opettajille, jotka haluavat käsitellä aihetta nuortensa kanssa.

Nuorten Akatemia on nuorten oman toiminnan kehittämö ja toteuttamo. Nuorille tarjoamme tekemisen paikkoja ja oppimisen kokemuksia sekä monipuolisia mahdollisuuksia vaikuttaa organisaatioiden toimintaan. Haluamme, että kaikenlaisilla nuorilla on yhteys itsensä kannalta merkityksellisiin yhteiskunnallisiin ilmiöihin ja tunne oman elämänsä hallittavuudesta. Tarjoamme palveluita myös nuorten parissa toimiville aikuisille.

Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry (TTVK) on rekisteröity ja voittoa tavoittelematon yhdistys, joka valvoo jäsentensä etuja sekä neuvoo tekijänoikeuksiin liittyvissä asioissa, tiedottaa tekijänoikeuksiin ja piratismiin liittyvistä asioista sekä julkaisee aiheisiin liittyviä julkaisuja.

2. KOULUVIERAILUN KÄSIKIRJOITUS

Aika	Mitä tehdään	Tavoite	Materiaalit yms
5 min	Kirjoita taululle valmiiksi "Vapaata riistaa vai tekijälle oikeutta -kouluvierailu". Ohjaajan ja tunnin teeman esittely sekä lyhyesti NAN ja TTVKn esittely	Tunnin tavoitteen esittely	
10-15min	<p>Aiheeseen orientoituminen Lämmittelytehtäviä:</p> <p>1. Seistään ringissä ja jokainen saa kertoa, mistä pitää – astutaan aina askel eteenpäin ja ne tekevät samoin jotka samaa mieltä. Toinen kierros niin, että ohjaaja sanoo väittämiä ja ne ottavat askeleen eteenpäin jotka ovat samaa mieltä:</p> <p>"Tekijänoikeudet on tuttu aihe"</p> <p>"Luen blogia"</p> <p>"Kirjoitan blogia"</p> <p>"Pelaan kännykällä tai tietokoneella"</p> <p>2. Jako 3 hengen ryhmiin: mennään seisomaan etunimen mukaiseen riviin ja vieruskaverista jaetaan pienryhmät. Kisa, kuka keksii ensimmäisenä 15 sanaa tekijänoikeuksista. Voittajajoukkue kertoo omat sanansa, muut kertovat vuorollaan valitsemansa 3 sanaa listastaan. Todetaan tähän lopuksi, että hirmuisesti tiedetään aiheesta ja että tänään syvennetään hieman tätä.</p>	Ryhmän lämmittely, oppilaiden ennakkotiedon esiintuominen	<p>Ohjaaja: kouluvierailun käsikirjoitus, jossa ohjeistus menetelmiin</p> <p>Nuoret: paperia, kyniä</p>

Aika	Mitä tehdään	Tavoite	Materiaalit yms
10-15min	<p>Tietovisa</p> <p>Jatketaan samoissa ryhmissä. Ohjaaja kertoo tietokilpailun säännöt: Ohjaaja esittää kysymyksen ja jokainen ryhmä keskustelee oikeasta vastauksesta ja kirjoittaa vastauksen paperille. Ryhmät saavat kertoa vuorollaan vastauksen ja kierroksen päätteeksi ohjaaja täydentää tarvittaessa vastauksia. Vastausvuoron aloitusta kannattaa kierrättää joka kysymyksen jälkeen. Kun kysymykset on esitetty, todetaan miten hienosti aiheesta tiedettiin ja että kaikki ryhmät ovat voittajia!</p>	<p>Pohtia yhdessä tekijänoikeuksia, tuoda esiin myönteistä näkökulmaa ja faktatietoa</p>	<p>Nuoret: käyttävät samaa paperia kuin edellisessä, kyniä</p> <p>Ohjaaja: tietokilpailu-kysymykset</p>
5 min	<p>Lopetus</p> <p>Mennään piiriin ja ohjaaja vetää yhteen tunnin (mitä tehtiin, miksi, miten) sekä käydään läpi peukkupalaute väittämien avulla:</p> <p>”Opin uutta tekijänoikeuksista”</p> <p>”Oppitunti selkeytti tekijänoikeus aihetta”</p> <p>”Jäin pohtimaan, miten voisin itse toimia niin, että kunnioittaisin tekijöiden oikeutta”</p> <p>Jos aikaa ja ovat keskustelevia niin kierros, jossa yhdellä sanalla että mikä jäi päällimmäisenä mieleen tunnista.</p> <p>Jaetaan TTVK:n kortit</p>	<p>Vetää yhteen tunnilla käsitellyt asiat, kuulla palautetta nuorilta tunnista, kiittää ahkerasta työskentelystä</p>	

1. Ohjaajan ja tunnin teeman esittely sekä lyhyesti Nuorten Akatemian ja Tekijänoikeuden tiedotus- ja valvontakeskus ry:n esittely (5min)

Kirjoita taululle valmiiksi ”Vapaata riistaa vai tekijälle oikeutta – kouluvierailu”. Esittele itsesi ja tunnin teema.

Esittele samalla molemmat organisaatiot muutamalla lauseella, esimerkiksi ”Nuorten Akatemia on nuorten oman toiminnan kehittämö ja toteuttamo. Teemme yhteistyötä yläkoulujen, lukiodien, ammattioppilaitosten, eri järjestöjen ja yritysten kanssa. TTVK neuvoo tekijänoikeuksiin liittyvissä asioissa, tiedottaa tekijänoikeuksiin ja piratismiin liittyvistä asioista sekä julkaisee aiheisiin liittyviä julkaisuja.”

2. Tekijänoikeus-aiheeseen orientoituminen

Lämmittelytehtäviä, joiden tavoitteena on kääntää nuorten ajatuksia aiheeseen ja luoda hyvää, rentoa ilmapiiriä ryhmään.

Ensimmäisessä harjoitteessa seistään ringissä ja jokainen saa puhua vuorollaan. Ohjaaja aloittaa sanomalla oman nimensä ja mistä pitää eli esimerkiksi ”Annakaisa ja pidän maitosuklaasta”. Samalla astutaan askel eteenpäin ja ne tekevät samoin jotka pitävät samasta asiasta. Toinen kierros niin, että ohjaaja sanoo väittämiä ja ne ottavat askeleen eteenpäin jotka samaa mieltä. Väittämät ovat:

- Tekijänoikeudet on tuttu aihe
- Luen blogia
- Kirjoitan blogia
- Pelaa kännykällä tai tietokoneella

Sovellus: Väittämien kohdalla askeleet voi korvata esimerkiksi niin, että jokainen pyörittää itsensä ympäri, menee kyykkyy, hyppää ylös tai nostaa toisen käden/jalan ylös.

Toisessa harjoitteessa jakaannutaan pienryhmiin ja kisaillaan teeman äärellä. Jako 3 – 4 hengen ryhmiin voidaan tehdä esimerkiksi niin, että nuoret asettautuvat seisomaan etunimen mukaiseen riviin niin että a-kirjain on toisella seinällä ja ö-kirjain vastakkaisella seinällä. Jos jollain alkaa etunimi samalla kirjaimella, verrataan 2. kirjainta. Kun rivi on muodostettu, jaetaan vieruskaverit pienryhmiiksi. Tämän jälkeen kaikki ryhmät saavat yhden A4-paperi ja jokainen ryhmä huolehtii itselleen kynän.

Tämän jälkeen ohjeistetaan kilpailu eli kisataan siitä, mikä ryhmä keksii ensimmäisenä 15 sanaa annetusta aiheesta. Ensin pyydetään, että jokainen ryhmä kirjoittaa paperille numerot 1 – 15 allekkain ja sen jälkeen annetaan aihe eli tekijänoikeudet. Sanat voivat olla, mitä vaan aiheesta tulee mieleen, ei ole väärää vastauksia. Voi käydä kiertämässä ryhmiä ja kirittämässä muita kertomalla, montako kussakin ryhmässä on keksitty siihen mennessä ja auttaa niitä, jotka tarvitsevat apua käyntiin pääsemisessä. Kun ryhmä on saanut sanat kasaan, huutavat HEP! Voittajajoukkue kertoo kaikki omat sanansa, muut kertovat vuorollaan 3 sanaa listastaan. Todetaan tähän lopuksi, että paljon tiedetään aiheesta ja että tänään syvennetään hieman tätä.

3. Tietovisa

(Liite 1) Jatketaan samoissa ryhmissä. Ryhmät voivat hyödyntää edellisessä tehtävässä käytettyä paperia ja kynää. Kerrotaan tietokilpailun säännöt eli esitetään aina kysymys kerrallaan, johon jokainen ryhmä vastaa kirjaamalla vastauksensa paperiin. Aikaa vastaamiseen on muutama minuutti. Painota, että ryhmät keskustelevat ensin asiasta ennen kuin alkavat kirjoittaa. Kun kaikki näyttäisivät olevan valmiita tai annettu aika on kulunut, ryhmät saavat kertoa vuorollaan vastauksensa. Aloittavaa ryhmää voi vaihtaa joka kysymyksen jälkeen. Tarvittaessa voi myös pyytää että ryhmät vaihtavat kirjuria joka kysymyksen jälkeen. Tällä motivoidaan kaikkia osallistumaan.

Kaikkia kysymyksiä ei ehdi käydä läpi, mutta voi etukäteen miettiä muutaman, jotka haluaa ehdottomasti esittää ja sitten edetä ryhmän keskustelun perusteella. Kysymykset 1 ja 2 on hyvä käydä alkuun läpi, jotta saadaan perusasiat haltuun. Välillä kannattaa ottaa lyhyempiä kysymyksiä kuten niitä, joissa on annettu valmiit vaihtoehdot. Halutessaan kysymyksen voi kirjoittaa myös taululle, jolloin se jää näkyviin.

4. Lopetus

Mennään piiriin tai vaihtoehtoisesti nuoret voivat olla omilla paikoillaan ja ohjaaja vetää yhteen tunnin (mitä tehtiin, miksi, miten) sekä käydään läpi peukkupalaute väittämien avulla. Peukku ylös = samaa mieltä, peukku sivulle = ihan ookoo, peukku alas = eri mieltä. Palauteväitteet:

- Opin uutta tekijänoikeuksista
- Oppitunti selkeytti tekijänoikeus aihetta
- Jäin pohtimaan, miten voisin itse toimia niin, että kunnioittaisin tekijöiden oikeutta

Jos aikaa ja ovat keskustelevia niin kierros, jossa yhdellä sanalla että mikä jäi päällimmäisenä mieleen tunnista.

Jaetaan piriissä vielä TTVK:n kortit ja sanotaan kiitos!

3. LINKKIVINKKEJÄ

Ryhmäyttämiseen ja lämmittelyyn:

<http://www.nuortenakatemia.fi/fi/note/oppimateriaalit/ryhman-rakentaminen/luokanvalvojille/>

<http://www.nuortenakatemia.fi/fi/note/oppimateriaalit/ryhman-rakentaminen/turvallista-ryhmaa-rakentamaan/>

Lisätietoa tekijänoikeuksista:

www.antipiracy.fi

www.tekijanoikeus.fi

www.kopiraitti.fi

www.operight.fi

www.iprinfo.com

Suomalaiset tekijänoikeusjärjestöt:

www.teosto.fi

www.gramex.fi

www.kopiosto.fi

www.sanasto.fi

www.kuvasto.fi

www.tuotos.fi

4. LIITTEET

Tietokilpailu

1. Mitä tarkoittaa tekijänoikeus? Tekijä saa itse päättää oman teoksensa käytöstä. Puhutaan omaisuudensuojasta, joka tarkoittaa että muut eivät saa käyttää teosta ilman hänen lupaansa. Teoksesta saa kuitenkin keskustella ja esittää kritiikkiä.

2. Mitä on piratismi? (pohtivat ryhmissä / pareittain 2min ja sitten jokainen saa kertoa) Piratismi on usein ammattimaista, ilman oikeudenhaltijoiden lupaa tapahtuvaa tallenteiden valmistamista ja levittämistä yleisölle. Tämän hetken merkittävintä piratismiongelmaa on tietoverkoissa tapahtuva luvaton tiedostojenjakaminen. Fyysinen (esim. levyt, laukut, vaatteet) ja internet-piratismi (biisien, leffojen, tv-sarjojen ja pelien lataaminen ja jakaminen netissä)

3. Miksi elokuvien, musiikin ja pelien lataaminen laittomilta sivuilta on kiellettyä? Laittomilta sivustoilta lataaminen on sama kuin varastaisi artistilta. Sama kuin olisit hankkinut uuden puhelimen ja kaveri vie sen kun on halvempaa varastaa kuin ostaa oma. Sivustot eivät maksa artisteille mitään toisin kuin lailliset sivustot. Laiton sivusto pitää kaikki tulot (=mainostulot?) itselleen ja käyttää artisteja vain hyväksi.

4. Miten piratismi vaikuttaa esimerkiksi näyttelijöiden, muusikoiden ja vaatesuunnittelijoiden työhön? Työpaikkoja katoaa – artistit joutuvat lopettamaan työnsä kun eivät saa ansaitsemiaan korvauksia, sen lisäksi esimerkiksi musiikkikaupat lopettavat; Kulttuuritarjonta köyhtyy koska rahoitetaan vain varmoja hittejä (musiikki, elokuvat) ja tuotteita. The Expendables 3 elokuva, joka tuli teattereihin vähän aikaa sitten. Se vuoti nettiin hyvälaatuisena kolme viikkoa ennen ensi-iltaa ja nyt se on vähiten tienannut osa kyseisessä leffasarjassa(toimintaelokuva). Onko sattumaa?

Vuoden 2010 tekijänoikeusbarometrin mukaan Suomessa piratismista koituu 355 miljoonan euron tappiot vuodessa. Tämä laskettiin niin, että kysyttiin kuinka moni ostaisi tuotteet laillisista lähteistä, mikäli niitä ei olisi saatavilla laittomasti.

5. Mistä muusikko tienaa eniten? a) Keikkailuista b) levyn teosta c) levyn myynnistä. Muusikoiden tulot määräytyvät pääosin keikka- ja levymyynnistä. Levyn tekemisestä ei makseta vaan rahaa tulee vasta kun levy on valmis ja jos se myy. Valtaosalla taiteilijoista ei ole kuukausipalkkaa.

a. Lisäkysymys: Mistä muusikko tienaa toiseksi eniten? Tekijänoikeuskorvauksia tulee radiosoihtoista, keikoista jne. Tekijänoikeuskorvauksista saa enemmän kuin levyjen myynnistä. Suurin on keikkapalkkiot. Tekijän tulot riippuvatkin usein siitä, kuinka paljon heidän töitään myydään, julkaistaan, esitetään tai käytetään. Nämä tulot perustuvat tekijänoikeuteen. Tekijänoikeus antaa

tekijälle mahdollisuuden määrätä teoksensa käytöstä ja myydä sitä eteenpäin. Käytännössä tekijät myyvät korvauksia vastaan käyttöoikeuksia teokseensa. Esimerkiksi sarjakuvapiirtäjä (oma lisä: esim. Kiroileva Siili) voi myydä kustantajalle oikeuden julkaista sarjakuva kirjana, TV-tuottajille oikeuden toteuttaa se animaationa ja ehkä kirjapainolle oikeuden käyttää hahmojaan kouluvihoissa. Kukin teosta käyttävä yritys maksaa piirtäjälle vain siitä viipaleesta, mihin itse teosta käyttää. Näistä eri siivuista taiteilijan leipä koostuu. Luovan alan yrittäjä toimii samaan tapaan. Hän myy tuotteisiin käyttöoikeuksia käytön laajuutta vastaavaan hintaan: elokuvan saa kotikäyttöön parilla kympillä, mutta oikeus esittää se elokuvateatterissa tai muussa julkisessa tilanteessa maksaa enemmän. (suora laina: <http://www.tekijanoikeus.fi/tietoa-tekijanoikeudesta>)

6. Mitä tarkoittaa plagiointi? Toisen työn kopiointi sellaisenaan ja esittämistä omanaan. Aina pitää muistaa kertoa lähteet, esimerkiksi tekstin käytössä lähteiden maininta. Kertokaa esimerkkejä (esim. joku kirjoittanut hyvän esitelmän ja toinen esittää omanaan)

7. Kuvataiteilijoiden tekijänoikeusjärjestö on nimeltään a) Kuvasto ry b) Kamera ry c) Kuva ry

8. Kuinka kauan tekijänoikeus on voimassa? Taiteilijan / artistin eliniän ja 70 vuotta hänen menehtymisen jälkeen. Oikeuden voi myös testamentata, esimerkiksi, jolloin tekijänoikeudet siirtyvät kyseiselle taholle.

9. Saanko tehdä kopiota yksityiseen käyttöön laillisesti hankkimastani teoksesta, esimerkiksi kirjasta tai levystä? Kyllä, kopioita saa tehdä muutamia kappaleita omaan ja läheisten yksityiseen käyttöön. Itselle tehtäviä kopioita ei saa myydä eteenpäin. Poikkeuksena tietokonepelit ja –ohjelmat, joita ei saa kopioida edes itselle, sillä niiden tekijänoikeussuoja on vahvempi ja määräytyy erikseen pelin tai ohjelman käyttölisenssissä. Pääsääntöisesti niistä saa ottaa vain laillisen käytön vaatiman varmuuskopion.

10. Mikä on kirjallisuuden tekijöiden tekijänoikeusjärjestö? a) Lukemisto b) Kirjasto c) Sanasto

11. Oikein vai väärin: Opettaja tai kaveri saa käyttää tekemääsi sarjakuvaa ilman lupaasi esimerkiksi koulun tiedotteessa? Ei. Aina pitää kysyä tekijän lupa!

12. Oikein vai väärin: Voin arvioida uuden tietokonepelin tai biisin vaikkapa blogissani ilman pelintekijän tai artistin lupaa. Oikein. Toisen teoksesta saa levittää tietoa omin sanoin, toki tulee muistaa että herjata ei saa eikä antaa väärää tietoa.

13. Oikein vai väärin: itse ottamiaan valokuvia saa julkaista missä ja milloin tahansa? Kyllä. Pitää kuitenkin muistaa että jos kuvissa esiintyy tunnistet-

tavasti muita ihmisiä, pitää heiltä kysyä lupa julkaisuun

14. Saako luvattomilta nettisivuilta ladata elokuvia ja tv-sarjoja jos ei jaa sitä muille? Ei saa. Luvaton lataaminen on aina väärin, edes itselle ei saa ladata luvattomasti. Pelkkä sivustoilla käyminen on niiden kannattamista.

a. Jatkokysymyksiä: Mitä seuraa kun elokuvia, musiikkia ja pelejä ladataan laittomasti? Laittomilta sivustoilta lataaminen on sama kuin varastaisi artistilta. Sivustot eivät maksa artisteille mitään toisin kuin lailliset sivustot. Laiton sivusto pitää kaikki tulot (=mainostulot?) itselleen ja käyttää artisteja vain hyväksi. Sama kuin olisit hankkinut uuden puhelimen ja kaveri vie sen kun on halvempaa varastaa kuin ostaa oma. Esimerkkejä laillisista sivustoista: www.dwnld.fi

Tietokilpailun lähteet:

<http://www.tekijanoikeus.fi/usein-kysyttya>

http://www.tekijanoikeus.fi/sites/default/files/upload/tslt_oppilaan_tehtavavihko.pdf

www.gramex.fi

www.sanasto.fi

www.peda.net

<http://www.peda.net/veraja/kotka/aikuislukio/ideat/turva1/plagiointi>

WWW.NUORTENAKATEMIA.FI