



## BEN X

Belgia, 2008

**Ohjaaja:** Nic Balthazar

**Käsikirjoittaja:** Lou Berghmans

Elokuva perustuu Nic Balthazarin kirjaan "Nothing is all he said"

**Näyttelijät:** Ben–Greg Timmermans, Scarlite–Laura Verlinden, Benin äiti–Marijke Pinoy, Benin isä–Pol Goossen, Bogaet–Titus De Voogdt, Maarten Claeysens–Desmedt, Sabine–Tania Van der Sanden, uskonnonopettaja–Johan Heldenbergh, teknisentyöopettaja–Jakob Beks, psykiatri–Peter De Graef

**Musiikki:** Philippe Ravoet

**Levittäjä:** Future Film

**Kesto:** 93 min.

**Ikäraja:** K 13

**Genre:** draama

**Oppimateriaalin tehtävät** on suunniteltu 15–18 -vuotiaalle lukioihin, ammatillisiin oppilaitoksiin ja rippikouluihin.

**Oppimateriaalin teemoja:** autismi-asperger, tietokonepelit, äidin ja pojan suhde, vammaisuus koulumaailma ja erilaisuuden kohtaaminen, kiusaaminen, henkinen- ja fyysinen väkivalta, itsemurha, non-verbaali viestintä, uskonto ja identiteetti

### SYNOPSIS

Ben pelaa tietokoneroolipeliä aina aina aamuisin, ennen kouluun lähtöä. Pelissään 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.

Eräänä päivänä, kun kiusaaminen ylittää Benin sietokyvyn rajan, on hänen ryhdyttävä vastustamaan kiusaajiaan, vastustamaan heitä oikeassa, todellisessa maailmassa.

Nic Balthazar kuvaa elokuvassaan, paitsi elokuvissa harvoin esitettyä pelimaailmaa, myös todelliselta vaikuttavasti Asperger-kehityshäiriötä potevan nuoren elämää.

Hän esittää katsojalle, kuinka aspergerhenkilö kokee maailmansa mm. kuvaamalla tilanteita, joissa Benin hahmottama ja hänen kokemansa maailma välittyy katsojalle kaoottisuudessaan ja tilanteita, joissa hänen kaksi maailmaansa, todellisuus ja pelimaailma törmäävät toisiinsa.

## ENNEN ELOKUVAN KATSOMISTA

### 1. Asperger-autismi

a. Elokuva kertoo Benin tarinan. Hänellä on Aspergerin oireyhtymä.

Lukekaa **LIITTEEN 1** teksti Aspergerin oireyhtymästä ja etsikää aiheesta lisätietoa myös muista lähteistä.

b. Selvittäkää, mitä tarkoitetaan autismilla tai Aspergerin oireyhtymällä. Kuinka yleinen/harvinainen autismi tai Aspergerin oireyhtymä on esimerkiksi väestössämme?

Millaisia oireita niihin liittyy? Miten ne vaikuttavat yksilön toimintaan tai jokapäiväiseen elämään, kuten koulunkäyntiin? Onko teillä kokemuksia Asperger kehityshäiriötä potevista henkilöistä?

### 2. Tietokonepelit ja roolipelaaminen

MMORPG tulee sanoista Massive(ly) Multiplayer Online Role-playing Game, eli Internet-roolipeli, jota voivat pelata useat pelaajat kerrallaan.

Pelissä pelaaja luo itselleen kuvitteellisen pelaajahahmon, ja tämän jälkeen hän tutkii pelimaailmaa. Näissä peleissä ei ole yksittäistä päämäärää, vaan lähinnä tarkoituksena on oman hahmon kehittäminen, tehtävien suorittaminen, oman varallisuuden hallinta ja pelaajien välinen taistelu.

MMORPG:t ovat myös hyvin *sosiaalisia paikkoja*. Pelaaja voi seikkailla ja suorittaa pelin tehtäviä osin yksin, mutta parhaiten pelit yleensä palkitsevat pelaajaryhmien yhteistyön.

Peleissä tärkeänä osana on pelimaailman tutkiminen, erilaisten olentojen tappaminen ja aarteiden etsintä ja pelihahmon taitojen kehittäminen. Sosiaalisesta toiminnasta esimerkkejä ovat *keskustelun* lisäksi mm. *ryhmäseikkailut*, ylläpitäjien tai pelaajien järjestämät juonikehitykselliset tapahtumat ja *kiltatoiminta*.

MMORPG:t juontavat juurensa MUD-peleistä. Useimmat näistä peleistä ovat periaatteessa täysin graafisia MUDeja. MUDeista tärkeimpänä erona on kuitenkin massiivisuus: Siinä missä MUDeissa on parhaimmillaan muutamia satoja käyttäjiä kerralla, voi MMORPG-maailmoissa olla samaan

aikaan käyttäjiä useista sadoista useisiin tuhansiin, jopa kymmeneen tuhansiin, käyttäjiin.

MMORPG-pelien maailmat ovat myös rakennettu varsin toimiviksi jopa todellisen maailman mittapuulla: on esimerkiksi osoittautunut, että monilla on varsin vakavarainen ja hyvin toimiva talousjärjestelmä, joka ulottuu usein myös pelien ulkopuolelle, erinäisien tahojen vaihtaessa reaali maailman valuuttaa pelimaailman valuuttaan ja päinvastoin. Peleissä olevilla harvinaisilla esineillä on usein siis paitsi pelimaailmassa, myös reaali maailmassa mitattava rahallinen arvo, joka kasvaa sen mukaan, miten hyödyllinen ja harvinainen kyseinen esine on. Pelien julkaisijoiden suhtautuminen reaali maailman rahalla käytyyn kauppaan pelimaailman esineistä ja hahmoista vaihtelee - joissain peleissä se saattaa olla täysin tuettua toimintaa ja toisissa taas ehdottoman kiellettyä.

Lähde ja lisätietoa mm. elokuvan pelistä on saatavilla osoitteessa

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Archlord>

a. Millaisia pelejä te olette pelanneet? Mikä peleissä viehättää? Miten pelit eroavat toisistaan?

Mikä merkitys on sillä, että pelissä voi virtuaalisesti kommunikoida puheen tai tekstin avulla toisten pelaajien kanssa? Miten se mielestänne eroaa tekstin välityksellä kommunikoinnista tai puheyhteydestä? Millaisia keskusteluita käydään tai millaisia asioita yleensä sanotaan pelin kuluessa?

Pelaatteko tai oletteko aikaisemmin pelanneet internet-roolipelejä? Pelaatteko myös ryhmässä? Kuinka paljon käytätte aikaa pelaamiseen päivittäin tai viikoittain?

b. **Immersio** on voimakas eläytyminen median sisältöön. Se on voimakas psykologinen eläytyminen ja median käyttäjän tunne siitä, että hän sulautuu mediaan ja "uppoaa" virtuaaliseen mediamaailmaan.

Pohtikaa pelaamisen sekä roolipelien immersiota. Millaisiin tarinoihin, pelihahmoin tai rooleihin on mielestänne helpointa eläytyä tai samastua? Elokuvat, kirjat, pelit yms.

Pelissä on mahdollista olla miltei kuka tahansa tai mikä tahansa. Pelaajalla on

mahdollisuus pelatessaan eläytyä peliin ja hän voi myös eläytyä hyvinkin erilaiseen rooliin kuin mitä hän itse on todellisuudessa.

Peliin eläytymisessä tärkeintä on ymmärtää hahmoa: ihminen ei voi eläytyä siihen, mitä hän ei ymmärrä. Ymmärtämisellä tarkoitetaan sitä, että voi kokea samoin kuin eläytymisen kohde. Mitä vähemmän kokemusmaailmoissa on yhteistä, sitä vaikeampaa eläytyminen on.  
[www.roolipelit.net](http://www.roolipelit.net)

### c. Peliriippuvuus

Keskustelkaa peliriippuvuudesta. Mitä sillä tarkoitetaan? Miten määrittelisitte, missä tapauksessa pelaajasta voidaan sanoa, että hän on peliriippuvainen? Olennaista on pelaamisen pakonomaisuus ja se, ettei voittamisesta saa tyydytystä tavalliseen pelaajaan verrattuna.

Lasten peliriippuvuudesta voidaan puhua silloin, jos lapsi ei ehdi kunnolla syödä tai nukkua eikä itsekontrolli riitä pelaamisen lopettamiseen. Lisäksi pelaamattomuus synnyttää levottomuutta ja kyvyttömyyttä muihin leikkeihin tai pelaaminen jopa syrjäyttää leikkiverit.

Mitä peliriippuvuudesta voi seurata? Voiko siitä päästä eroon? Voiko henkilö olla peliriippuvainen ilman, että pelataan rahasta?

Pelaamisesta haetaan elämään eniten jännitystä ja riskinottoa. Toiseksi tärkein syy pelaamiseen on seuran ja ajanvietteen etsiminen. Kolmanneksi pelataan ennen muuta rahan vuoksi.

Peliriippuvainen henkilö kohdistaa mielenkiintoaan alati rahapeleihin, pelaa jatkuvasti kasvavilla rahasummilla ja aiottua pidempään lisäten pelaamisen tiheyttä.

Pelaaja on ärtynyt ja levoton, jos pelaaminen ei ole mahdollista ja hän on yrittänyt vähentää ja lopettaa pelaamistaan useaan otteeseen.

Pelaaja laiminlyö pelaamisen takia työtään tai perhettään ja jatkaa pelaamistaan, vaikka ei kykene maksamaan pelivelkojaan.  
Lähde Kari Huotari päihdepäivillä,  
[www.Paihdelinkki.fi/testaa/rahapelitesti](http://www.Paihdelinkki.fi/testaa/rahapelitesti),  
Salokoski, Tarja 2006: Pelinappulat.

Jälkimmäisessä osoitteessa on mahdollista testata, ovatko rahapelit pelaajalle ongelma.

### 3. Nettikiusaaminen

Lasten nettikiusaaminen raaistuu. Pelastakaa Lapset -järjestö on huolissaan nettikiusaamisen raaistumisesta. Järjestön mukaan koululaisten keskuudessa on levinnyt uusi rankka kiusaamisen muoto, joka on aiheuttanut ahdistusta ja mielipahaa lapsille ja heidän vanhemmilleen.

Kiusaajat lähettävät kiusauksen kohteelle linkin, jolla avautuva nettisivu näyttää olevan uhriin kohdistuvaa rankkaa julkista pilkkausta. Linkistä avautuva sivu ei kuitenkaan todellisuudessa ole muiden nähtävissä.

Kiusaamista netissä ovat esimerkiksi pilkkaavat tai uhkaavat viestit, juorujen tai henkilökohtaisten tietojen levittäminen, valokuvien manipulointi ja levittäminen, toisen nimellä esiintyminen, sulkeminen ryhmän ulkopuolelle, salasanojen huijaaminen.

Lähde: [www.hs.fi](http://www.hs.fi), [www.mll.fi](http://www.mll.fi)

Onko teillä kokemuksia nettikiusaamisesta? Oletteko lukeneet aiheeseen liittyviä uutisia tai tiedättekö muuten tapoja, joilla netissä on mahdollista kiusata tai joutua hyväksikäytön kohteeksi?

## ELOKUVAN KATSOMISEN JÄLKEEN

### 4. Benin maailma

a. Asperger-henkilöille tyypillisiä käyttäytymispiirteitä ovat mm.

- Sosiaalisten vuorovaikutustaitojen puutteellisuus.
- Kapea-alaiset kiinnostuksen kohteet.
- Juuttuminen rutiineihin tai harrastuksiin.
- Puheen ja kielen kehityksen ongelmat.
- Ei-kielelliset tiedonvälitysvaikeudet.
- Liikesuoritusten kömpelyys.

Voitte palata myös (LIITTEEN 1) tekstiin.

Millä tavoin Ben on erilainen?

Miten edellä mainitut käyttäytymispiirteet ilmenivät elokuvassa Benillä?

Keskustelkaa, millaista olisi jos Benin kaltainen henkilö olisi teidän luokassanne. Miten te suhtautuisitte? Mitä muuttuisi?

Millaisiin asioihin pitäisi kiinnittää huomiota tai mitä pitäisi muuttaa? Verratkaa elokuvan koulua omaanne.

b. Monet autistiset henkilöt käsittelevät aistimuksia eri tavalla kuin neurologisesti tavalliset ihmiset. Joskus yksi tai useammista aisteista toimii heillä yli- tai aliherkästi. Tällä tarkoitetaan sitä, että autistinen henkilö saattaa saada voimakkaita elämyksiä esimerkiksi äänistä, hajuista tai pinnoista. He saattavat mm. ärsyyntyä hälystä tai pelätä kovia ääniä. Heillä voi olla myös aistielämyksiin liittyvää toistuvaa käyttäytymistä, kuten heilumista tai taputtamista tms. He myös jumiutuvat helposti toistamaan samaa asiaa.

Beniä luultiin jo pienenä myös huonokuuloiseksi: *"Kuuro, miksi he aina niin päättelevät? Jos istuin leikkimässä hiljaa itsekseni, luultiin korvissani olevan jokin vika. Lääkärin mukaan kuulin mainiosti. - mutten vain kuunnellut."*

Miten elokuvassa kuvattiin Benin kokemaa äänimaailmaa? Miettikää erilaisia tilanteita kotona, kun hän avasi kotioven ja astui kadulle, koulussa, asemalla. Oliko Benillä toistuvia liikkeitä tms.

c. Rutiinit luovat turvallisuutta. Joillakin asperger-henkilöillä on pakonomainen tarve luoda rutiineja ja rituaaleja. Tämä ilmenee usein niin, että heidän on pakko tehdä jokin asia tai tehtävä tietyn kaavan mukaan, muuten tulevat tapahtumat on tuomittu epäonnistumaan jo etukäteen. Joskus pienikin muutos arkirutiineihin saa aikaan heidän ajatusmaailmassaan niin suuren epäjärjestyksen, ettei mikään suju normaalisti ja tilanne heijastuu heidän käyttäytymiseensä.

Mitä rituaaleja tai rutiininomaisia tapoja Benillä oli? Mm. aikataulut, aamutoimet, matka kouluun.

d. Asperger-henkilöillä voi olla vaikeuksia myös kielellisessä kommunikaatiossa, koska he eivät välttämättä osaa tulkita piilomerkityksiä, jotka ovat ns. "rivien välissä". Heillä voi olla ongelmia tulkita ihmisten välisessä henkilökohtaisessa vuorovaikutuksessa viestejä, jotka liittyvät puheäänien lisäksi elekieleen ja huulten liikkeisiin. Asperger-henkilö ei myöskään välttämättä luo katsekontaktia keskustelukumppaniinsa. Benin äiti pohti: *"Vauvana hän katsoi aina ohitseni. Hän ei katsonut minuun, vaan lävitseni"*.

Mitä huomasitte Benin katseesta, kun hän puhui esim. äitinsä, rehtorin tms. kanssa?

Miten Ben kommunikoi? Kieli, eleet, ilmeet

Ihmisten välinen viestintä voidaan jakaa *sanalliseen ja sanattomaan viestintään*. Viestistä peräti 90 % välittyy sanattoman viestinnän eli kasvoniilmeiden, käsien liikkeiden, äänenpainon, jne. kautta.

Sanaton eli non-verbaali viestintä voidaan jakaa neljään luokkaan:

- läheisyys, keskusteluetäisyys (proxemics)
- koskettelu (haptics)
- katsekontakti (oculesics)
- kehon liikkeet, eleet, pukeutuminen (kinesics)

[www.amk.fi/opintojaksot](http://www.amk.fi/opintojaksot)

Millaisissa tilanteissa teistä on tuntunut siltä, että esimerkiksi vanhempanne eivät ymmärrä teidän viestejanne? Millaista sanatonta (non-verbaalia) viestintää me lähetämme esimerkiksi kotona tai kaveripiirissä?

e. Asperger-henkilö ei välttämättä kommunikoi tunteistaan eikä ymmärrä, miksi tunteista tulisi kommunikoida. Heillä ei ole aina kykyä ilmaista omia tarpeitaan tai tunteitaan ja turhautuminen onkin usein syynä autistisen henkilön mahdolliseen aggressiiviseen käytökseen.

Ben itse harjoittelee hymyä ja ilmeitä peilin edessä. *"Kohdata hymyllä - kuten sanotaan. Se tarkoittaa, että hymyilee, vaikka ei mitään syytä"*, Ben miettii.

Ben kuvaa videokamerallaan ihmisiä ja sanoo imitoivansa kaikkea, mitä ei koskaan opi. Hän tuntee olevansa väärä mies väärässä paikassa, sillä kukaan ei ole koskaan sanonut, miten tehdä oikein. Olen aina se, jota vaivaa jokin.

Ben ihmetteli myös ihmisten tapoja kysyä ja vastata asioita, joita ei tarkoiteta, kuten kuulumisien kysymiseen vastataan kiitos, hyvää, vaikka todellisuudessa ei kuuluisikaan hyvää. *"Koskaan ei sanota 'huonoa huomonta' tai miksi he sanovat 'nuku hyvin'? Miten nukutaan hyvin?"*

f. Muistelkaa elokuvasta tilanteita, joissa kuvattiin Benin tapaa kokea maailma. Miten hän kommunikoi muiden ihmisten kanssa? Miten hän käyttäytyi kohdatessaan kiusaajansa

bussissa, puistossa ja koulussa, Miten hän reagoi ääniin, tms.

Kirjoittakaa tarina Benin näkökulmasta, Ben minä-henkilönä.

Tehtävän 4 teorialiedonlähde liittyneenä autismiin: Autismi-Asperger-liitto, Aspergerin oireyhtymä-esite, Wikipedia

### 5. Benin maailma elokuvan keinoin

Tarkastelkaa elokuvan rakennetta ja visuaalista kerrontatapaa ensin pienryhmissä työsten. Tehtävät kootaan ryhmien esitellessä huomioitaan ja pohdintojaan toisille.

Purkakaa ryhmätyöt tässä esitetystä järjestyksessä.

a. Jakautukaa pienryhmiin. Jokainen ryhmä saa paperilapulla ( **LIITE 2** ) jonkin elokuvan rakenteeseen liittyvän taustatiedon sekä kysymyksiä aiheesta syventäen. Pienryhmät työstevät annetusta aiheesta kirjallisen ja mahdollisuuksien mukaan kuvallisen esityksen, jonka pohjalta ryhmä esittelee huomionsa luokalle.

b. Keskustelkaa yhdessä elokuvan juonesta. Miten elokuva alkoi? Kertokaa muutamien lausein millaisen tapahtumien sarjan elokuva kertoo? (Lisää liitteessä 2)

#### Juoni

Juonen avulla kerrotaan elokuvan tarina. Saman tarinan voi kertoa monen erilaisen juonen avulla. Juoni on toimintaa, tapahtumasarja, joka vie elokuvan alusta keskikohdan kautta loppuun.

Juonen on oltava käsikirjoittajan mielessä koko ajan. Jokaisen lauseen olisi vietävä juonta eteenpäin. On suositeltavaa päästä juoneen kiinni mahdollisimman pian, jo heti alkusysäyksessä. Ympäristökuvausta (miljöö) ja roolihahmojen syventämistä voi sirotella juoneen yksityiskohtina pitkin matkaa.

Lähde: [www.elokuvantaju.fi](http://www.elokuvantaju.fi)

#### Draaman rakenne

Saksalaisen tutkijan Gustav Freytagin draaman rakenteen erittely on jo vuodelta 1863, mutta se toimii myös elokuvan suhteen:

1. ekspositio eli esittelyjakso
2. konflikti eli ristiriidan ilmaantuminen
3. komplikaatio eli kehittäminen
4. kriisi tai klimaksi
5. loppuratkaisu

Ruotsalaisen elokuvadramaturgin Ola Olssonin mukaan fiktioelokuvan draamarakenteessa on kuusi osaa:

1. alkusysäys
2. esittely
3. syventäminen
4. ristiriitojen kärjistyminen (kiihdytys)
5. ratkaisu
6. häivytyks

Lähde: Elokuvantaju

#### c. Käännekohta

Aristoteleen mukaan hyvän juonen tärkeä osatekijä on peripeteia eli toiminnan suunnan äkillinen kääntyminen vastakkaiseksi. Tähän liittyy samalla voimakas tunnelataus.

Tärkeät käännekohdat sijoitetaan tavallisesti näyttösten loppuun sekä elokuvan reaalieloston puoliväliin.

Juoni ei saisi olla liian helposti arvattavissa. Katsoja kokee mielihyvää, mikäli elokuva pystyy yllättämään hänet. Kannattaa muistaa yksi rajoittava tekijä: Tarinan sisäinen logiikka, jonka muodostavat tyylilaji, miljöö ja henkilökuvaus. Tapahtumat eivät voi saada sellaista käännettä, joka ei mahdu elokuvan sisäisen logiikan puitteisiin.

Lähde: Elokuvantaju

Tarkastelkaa elokuvan käännekohtaa. (Lisää liitteessä 2)

Pohtikaa yhdessä miten elokuvan käänne yllätti teidät? Vaikuttiko käänne siihen, millainen kokemus elokuvasta muodostui? Millainen tunnelma elokuvasta jäi? Miten tunnelma muuttui elokuvan käänteeseen jälkeen? Millä sanoilla kuvaisitte elokuvan ratkaisua? Miten te olisitte ratkaisseet Benin ongelman? Mikä ratkaisussa yllätti teidät?

#### d. Takauma

Takauman avulla katsojalle kerrotaan jotain juonen ja tarinan ymmärtämisen kannalta tärkeää tietoa. Tämä on yleinen ratkaisu esimerkiksi rikoselokuvissa. Takauma toteutetaan monesti nopeana leikkauksena "menneisyyteen", josta palataan takaisin elokuvan nykyhetkeen. Kuvallisten takaumien käytössä voi olla kerronnallisia ongelmia, ne tavallaan pysäyttävät draaman etenemisen.

Lähde: Elokuvantaju

Elokvakerronta etenee kronologisena Benin arjen kuvauksena, johon sekoittuu välähdyksenomaisia takautumia Benin omista

lapsuuden muistikuvista sekä elokuvan keskeisten henkilöiden lyhyistä puheenvuoroista, jotka taustoittavat tai ikään kuin ennakoivat Benin tarinaa. Oman erikoisuutensa elokuvakerrontaan tuo tietokonepelin kuvamaailma ja sen tapa kommunikoida. Lisää liitteessä 2.

Pohtikaa ohjaaja Nic Balthazarin tekemiä valintoja elokuvakerronnassa. Kuinka hän on mielestänne onnistunut? Millä muulla tavoin Benin tarinan olisi voinut kertoa?

e. Palauttakaa mieliinne kuvakerronnan käsitteet; käsivarakuvaus, montaasi, kuvakulmat, kuvakoot sekä rajaus. [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi), kohdasta freimi, ideasta elokuvaksi.

Tarkastelkaa elokuvan kuvakerrontaa. Miten ohjaaja rakentaa Benin sisäistä maailmaa ja mielentilaa kuvallisin keinoin? Millä keinoin aistien yliherkkyyttä tai ympäristön kaaottisuutta ja jäsentymättömyyttä kuvataan? erikoislähikuvin, käsivarakameralla

## 6. Pelaamisesta

Ben pelasi peliä aina aamuisin.

Peli, jota hän pelasi elokuvassa oli **Archlord**, jonka tapahtumat sijoittuvat keskiaikaiselta vaikuttavaan fantasiamaailmaan. Pelin taustalla on korealainen pelitalo NHN Games.

Pelin maailmassa on kolme erilaista rotua, ihmiset kuuhaltiat ja örkit. Jokaisella rodulla on myös hahmoluokka. Ihmispelaaja voi olla ritari, jousiampuja tai maagi. Örkejä ovat berserkkeri/soturi, manaaja tai metsästäjä. Yöhaltoita on kahdenlaisia elementaristi-taikureita tai samoojia.

**Pelin kulku:** Alkuosassa pelaaja suorittaa tehtäviä ja seikkailee. Pikkuhiljaa hän pääsee mukaan kiltatoimintaan. Kilttojen tärkein tehtävä on löytää ja valloittaa jokin pelin linnoista ja osallistua kilttojen taisteluun. Voittaja voi yrittää Archlordin linnan valloitusta. Jos tavoite onnistuu, yksi kiltalainen nimetään pelimaailman herraksi ja valtiaaksi, Archlordiksi seuraavan 21 vrk ajaksi, jolloin hän voi hallita pelimaailmaa ja muita pelaajia. Lisätietoja pelistä [www.archlordgame.com](http://www.archlordgame.com) <http://plaza.fi/edome/artikkelit/verkkopelaaminen/archlord>, <http://fi.wikipedia.org/wiki/Archlord>

a. Kuinka usein Ben pelasi peliä? Oliko hän mielestänne peliriippuvainen? Millä tasolla hän oli pelissä? Hän pelasi joka aamu 5:45 - 6:33, aina. Benin hahmo oli Humani, jolla on valkoinen hevonen ratsunaan. Hän oli tasolla 80, joka on huippusaavutus.

Miten peli ja sen hahmot liitettiin elokuvassa Benin ihmissuhteisiin ja muihin tapahtumiin? Mikä merkitys pelaamisella oli hänen elämässään?

Miten Benin kommunikointi erosi pelisuhteissa ja todellisessa elämässä?

Benin kommunikaatio ja toimiminen pelimaailmassa olivat sujuvampaa ja hallitumpaa kuin kaaottisessa todellisudessa. Ben koki olevansa vahva ja arvostettu pelimaailmassa, jossa pelasi satoja tuhansia ihmisiä yhtäaikaan. Hänellä oli vakituinen pelikaveri Scarlite, jonka kanssa hän oli pelannut jo yli vuoden.

Ben miettii elokuvassa peliminäänsä ja todellista minäänsä: ”*Peleissä voit olla kuka ja mikä tahansa. Todellisuudessa olet vain tämä ainoa, peilikuvassa näkyvä törppö. Minun on opetettava hänelle kaikkea. Esimerkiksi nauramista. Siitä pidetään*”.

b. Etsikää tietoa Archlord pelin hahmoista. Miltä ne näyttävät? Millaisia ovat niiden ominaisuudet? Millaisia aseita ne käyttävät?

c. Suunnitelkaa oma pelihahmonne. Miten hahmo on pukeutunut, millaisia ominaisuuksia sillä on, millaisessa maailmassa se seikkailee, mikä on sen tavoite. Suunnitelkaa myös maailma, mihin pelin tapahtumat sijoittuvat. Laatikaa pelimaailmasta ja -alueesta kartta.

## 7. Mediavälinein varustautuminen

a. Benin reaalielämä oli myös melkoista selviytymistä ja erilaisin välinein varustautumista. Benillä oli käytössään sykemittari, videokamera, kännykkä, tietokone, internet, MP3-soitin. Miten ja mihin Ben käytti eri teknisiä välineitään? Ben sanoi musiikin olevan hänen aseensa melulle: ”*Aseeni melua vastaan: muuta melua...mukavaa melua.*”

Sykemittari taas oli sitä varten, että se mittasi sydämensykkeen, jos hän sattuisi hermostumaan. Ei se estänyt hermostumasta, mutta siitä hän tiesi, kuinka hermostunut hän oli.

b. Millä media- tai muilla teknisillä välineillä te varustaudutte arkipäivän kommunikaatio- ja tiedonhallintatilanteisiin? Mitkä välineet ovat ihan välttämättömiä, mitä ilman ette voisi olla tai kouluun tulla? Miten kauan voitte olla ilman puhelinta tai tietokoneyhteyttä kaverihin? Millainen merkitys tietokoneella on sosiaalisiin/kaverisuhteisiinne?

c. Merkitkää itsellenne muistiin tietoja ja huomioitanne median parissa viettämästänne ajasta yhden viikon ajan. Tehtävän tavoitteena on haastaa pohtimaan omaa suhdetta mediaan sekä herättää tervettä mediakriittisyyttä. Mihin tarpeisiin te käytätte eri medioita? Tiedon hankintaan, sosiaalisiin suhteisiin, viihtymiseen, ajan viettoon?

Mediapäiväkirjaa voidaan pitää pari kertaa lukuvuodessa. Jos oppilaat ovat aikaisemmin pitäneet mediapäiväkirjaa, hyödyntäkää niitä keskusteltaessa oman median käytön sekä sisältöjen muutoksista. Pohtikaa, mistä muutokset omassa median käytössä voivat johtua.

## 8. Kiusaamisesta

a. Asperger-oppilaat voivat joutua kiusatuksi erilaisuutensa vuoksi. Tilanteet ovat heille usein aika kaoottisia ja he saattavat nauraa kiusaajiensa mukana, eivätkä puolustaudu. Henkilö saattaa itse tajuta joutuneensa kiusatuksi vasta paljon myöhemmin.

Millaiselta mahtoi Benistä tuntua puhuttelussa rehtorin kansliassa, luokassa kiusaajien kynsissä: Kun kiusaajat käyvät luokassa Benin kimppuun luokassa, hän ajattelee: *”Pysy rauhallisena. Älä kiihdy, hymyile. On parempi hymyillä vaan. Silloin se loppuu. He lopettavat.”*

Puistossa kiusaavat luokkatoverit pahoinpitelevät Benin, varastavat hänen kännykkänsä ja syöttävät hänelle mm. huumeita väkisin: *Ajatella, meillä oli sinulle jopa lahja. Tämä on vain parhaille ystävillemme. Pikku tabu, mutta vahva. Se on Supermies. Suu auki. Siinä on hymiö kaltaisillesi, -jotka eivät koskaan naura...”*

Mitä Ben sanoi? Pystyikö hän puolustautumaan? Mitä hän kertoi tapahtumista?

b. Benin kiusaaminen  
Luekaa teksti kiusaamisen muodoista ja miettikää, millaisia ovat elokuvassa kuvatut

kiusaamisen muodot? Kertokaa esimerkkita-pauksia elokuvasta.

### Kiusaamisen muotoja ovat mm.:

Fyysisen koskemattomuuden loukkaaminen: Lyöminen, potkiminen, töniminen, nipistely, kamppaaminen, esineillä heittäminen, hiuksista vetäminen jne.

**Henkinen väkivalta:** Pilkkaaminen, haukkuminen, matkiminen, naurunalaiseksi tekeminen, rahan kiristäminen jne.

**Painostava vallankäyttö:** Uhkaaminen, kiristäminen, pelottelu, muista eristäminen, pakottaminen tekoihin, väärinneuvominen jne.

**Haitanteko:** Tavaroiden piilottelu, yksin jättäminen, omaisuuden särkeminen tai hukkaaminen, peleistä ja leikeistä poisjättäminen.  
[www.tukiasema.net,mll.fi/nuortennetti](http://www.tukiasema.net,mll.fi/nuortennetti)

c. Käsitelkää Beniin kohdistuvaa kiusaamista **erilaisin draaman työtavoin**. Seuraavassa on esitelty muutamia tapoja valittavaksi. Käykää työskentelyn päätteeksi läpi prosessin tuomia ajatuksia ja tunteita esim. kirjoittamalla ja keskustelemalla aiheesta, prosessista sekä omasta oppimisesta.  
*Fabula docet = Tarina opettaa!*

### Keskustelu, haastattelu, kirje, tekstiviesti, päiväkirja tai puhelinkeskustelu

Työskennelkää roolissa, samastuen ja löytäen roolihahmosta uusia puolia. Käyttäkää rooleina elokuvan roolihahmoja Ben, perheen jäsenet, kouluhenkilökunta tai oppilaat, viranomaiset tai Scarlite.

Työtapa voidaan käyttää yksin, pareittain tai pienryhmissä. Sillä voidaan luoda nopeastikin erilaisia näkökulmia ja niiden muutoksia. Saadut tekstit ja keskustelutilanteet voivat toimia pohjana muille draamatyötavoille.

### ”Piirretty rooli” = abstrakti

Benin kuva hahmotellaan isolle paperille, johon kirjataan yhteisesti hyväksytyjä faktoja ja tulkintoja Benin henkilöhaahmosta. Abstrakti kiteyttää hahmosta olennaista, luo ryhmään yhteisymmärrystä ja opettaa tarkempaa havainnointia, faktojen ja tulkintojen eroja sekä mielikuvien erilaisuutta.

### Stillkuva eli pysäytyskuva

Stillkuva on pysäytetty asento tai ihmisten muodostama asetelma, jonka tarkoituksena on esittää jostain tilanteesta tai asiasta olen-

nainen: asetelma, ilmeet ja asennot osoittavat korostetusti roolihahmojen suhtautumista ilmiöön tai yksilöiden suhteita toisiinsa. Esim. Benin, äidin ja rehtorin kohtaaminen, kiusaamistilanne luokassa, kiusaamistilanne bussissa tai puistossa, tilanne teknisen työn tunnilta, Benin muistotilaisuudesta.

### Ajatuspuhe

Hetken stillikuvaa mykkänä katsottuane, ottakaa mukaan ajatuspuhetta siten, että kukin esittäjä puhuu roolihahmonsa ”nahoissa” ääneen, mutta edelleen liikkumatta, rehellisiä ajatuksia minämuodossa. Ei replikointia, vaan henkilön sisäisiä tuntemuksia, kuten suhtautumista elämäänsä, muihin ihmisiin tai käsiteltävään asiaan. Ajatuspuhe voi olla myös esittäjän tulkitsemia roolihenkilön syvimpiä pelkoja, toiveita tai pettymyksiä. Ohjaaja tai yleisö voi kysellä jotain roolihahmoilta.

### Kuuma tuoli

Kuuma tuoli on yleensä vaikuttava ja syvälle menevä työtapo. Siinä muu ryhmä syvähaastattelee roolihahmoksi eläytyvää vapaaehtoista esittäjää tai useita esittäjiä. Muu toiminta on pysäytettyä haastattelun istuessa vastapäätä muuta ryhmää. Tarkoituksena on saada uutta tai syvempää tietoa ja ymmärrystä roolihahmon motiiveista, tunteista ja aikomuksista. Ohjaaja toimii roolihahmon tukena ja vaikuttaa haastattelun kulkuun kyselemällä itsekkin tai suuntaamalla haastattelua uusille urille, esim. roolihahmon lapsuuteen, unelmiin tai pelkoihin. Syvähaastattelussa saattaa tulla esiin sellaisia arvoja ja asenteita, jotka saavat aikaan empatiaa ja auttavat ymmärtämään niin roolihahmoa kuin ihmistä yleensä.

### Asiantuntijan rooli

”Asiantuntija mantteliksi” kutsutussa teknikkassa jotkut ryhmän jäsenet ovat tutustuneet etukäteen johonkin osa-alueeseen, esim. Asperger-syndroomaan, kiusaamisen muotoihin, nuorten itsetuhoiseen käyttäytymiseen, pelaamiseen, jne. He saavat toimia asiantuntijan roolissa asiantietoa vaativissa draamatilanteissa, kuten improvisoiduissa keskustelu- ja neuvottelutilanteissa tai tietyn ryhmän opettajajina tai asiantuntijoina. Tehtävien pohjana käytetty sekä lisää draamatyötapoja teoksesta:

Kanerva & Viranko: Aplodeja etsijöille. Näkökulmia draamaan sekä taidekasvatuksena että opetusmenetelmänä. AOL 1997

### 9. Itsemurhasta

Elokuvan katselun myötä katsoja joutuu pohtimaan kysymyksiä itsemurhasta ja sen valitsemisesta ongelmien ratkaisuksi. Itsemurhan käsittely oppilasryhmässä vaatii opettajalta herkkyyttä ja oppilaiden tuntemista. On mahdollista, että jonkun oppilaan lähipiirissä on tapahtunut itsemurha ja elokuvan aihe voi myös siksi nostaa monenlaisia tunteita ja ajatuksia esille.

Itsemurha on yksi, tapa ratkaista asioita, mutta vain yksi. Millaisia ongelmia tai kysymyksiä itsemurha teissä herättää?

Ben pohti tilannettaan ja kiusaamistaan: ”Jonkun on kuoltava, jotta asiat etenisivät. Muuten elämä jatkuu ennallaan. Ei, jonkun on aina ensin kuoltava. Silloin ihmiset reagoivat. Silloin on vain liian myöhäistä. Siksi jonkun on kuoltava”.

Ben ei loppujen lopuksi valinnut itsemurhaa, miksi ei?

a. Ben pohti Scarliten kanssa erilaisia tapoja itsemurhan toteuttamiseen. He keskustelivat myös itsemurhasta pelimaailman kautta. *Endgame* on myös shakkitermi ja tarkoittaa kahta viimeistä siirtoa.

Keskustelkaa siitä, miten pelit yleensä päättyvät. Poistuuko pelihahmoja kesken pelin? Kuoleeko pelaaja kaikissa peleissä? Miten kuoleminen tapahtuu? Tapahtuuko peleissä pelihahmojen itsemurhia? Miten toiset pelaajat suhtautuvat niihin? Mitä mieltä te olette asiasta?

b. Lukekaa **LIITTEESTÄ 3** nuorten itsetuhoisesta käytöksestä ja itsemurhan varoitusmerkeistä. Mitä ajatuksia teksti teissä herättää?

Oliko Benillä itsetuhoista käytöstä tai varoitusmerkkejä havaittavissa?

c. Keskustelkaa tai kirjoittakaa Benin keksimästä ratkaisusta lopettaa häntä kohtaan jatkunut kiusaaminen. Millaista rohkeutta se vaati häneltä, entä hänen vanhemmiltaan? Mitä hänen ratkaisunsa merkitsee hänen elämässään, entä hänen

perheensä kannalta? Miten heidän elämänsä muuttuu elokuvan käännekohtaan myötä? Miltä kiusaajista mahtaa tuntua tässä uudessa tilanteessa?

d. Elokuva perustuu Nic Balthazarin kirjaan "Nothing is all he said". Kirja taas perustuu todelliseen tapahtumaan, jossa autistinen poika päätyy tekemään itsemurhan, jouduttuaan kiusatuksi. Kirjan kirjoittaja on ohjannut kirjansa pohjalta elokuvan Ben X. Alkuperäisessä tarinassa päähenkilö päätyy itsemurhaan.

Keskustelkaa elokuvan käännekohtasta ja lopun tapahtumista. Millaisia valintoja ohjaaja on tehnyt elokuvaansa? Pohtikaa miksi ohjaaja on halunnut tehdä elokuvaan tarinalle erilaisen loppun? Millaisen kuvan elämästä ja ongelmista ohjaaja tarjoaa tällä elokuvalla?

## 10. Benin perhe ja ihmissuhteet

a. Millainen perhe Benillä oli? Millainen suhde hänellä oli perheenjäseniinsä; äitiin, pikkuveljeen, isään?

b. Näkyikö Benin erilaisuus perheessä? Vaikuttiko se jollain tavoin perheen elämään? Miten Beniin tai hänen vanhempia suhtauduttiin koulussa tai virkavallan taholla?

### Vammainen tai sairastunut lapsi perheessä

Vanhempien käsitys ja mielikuvat arjesta muuttuvat sairaan lapsen synnyttyä tai terveen lapsen vammauduttua. Varsinkin asioiden tärkeysjärjestys muuttuu. Useimmat vanhemmat ovat sitkeitä ja vahvoja ja sopeutuvat paremmin kuin kukaan olisi osannut odottaa. On kuitenkin tosiasia, että koko perhe joutuu kohtaamaan monia ongelmia ja kestämään suunnatonta ahdistusta.

Vammaisen tai pitkäaikaissairaana lapsen hoitaminen vaatii paljon aikaa ja paneutumista. Vanhemmat voivat joutua jaksamisensa ääri rajoille. Erityisen vaikea voi tilanne olla perheissä, joissa on vain yksi huoltaja ja mahdollisesti useampia lapsia. Näissä tapauksissa tarvitaan ulkopuolista apua perheen arjen sujumisen varmistamiseksi.

Sairastunut tai vammainen lapsi tarvitsee runsaasti huomiota, ja voi käydä niin, että vanhemmilla ei enää riitä aikaa toisille lapsille. He saattavat jopa huomata pitävänsä terveiden lastensa ongelmia

vähäpätöisinä ja ärsyttävinä.

Sairaus tulee keskeiseen asemaan perheessä vaikuttaen koko perheen henkiseen hyvinvointiin. Myös sisarukset joutuvat sopeutumaan uuteen tilanteeseen.

Sairasta tai vammaista lastaan hoitavat vanhemmat joutuvat jatkuvasti tasapainoilemaan antamastaan ajasta ja huomiosta. He ovat usein huolissaan siitä, että muut lapset tuntevat itsensä hylätyiksi, että heidän kanssaan olemiseen jää liian vähän aikaa.

Lähde: vanhemmat.mll.fi/

c. Millaisia perheen ulkopuolisia ihmissuhteita Benillä oli? Oliko hänellä ystäviä tai koulukavereita? Millaisia he olivat? Keskustelkaa oliko Scarlita mielestänne todellinen henkilö vai Benin mielikuvitusta? Mikä merkitys Scarlitella oli Benin elämässä?

### d. Montaasi

Kirjoitakaa paperille erilaisia tunnetiloja, jotka liittyvät Benin tarinaan. Esim. pelko, häpeä, rakkaus, onnellisuus.

Suunnitelkaa ja toteuttakaa montaaseja eli kahdesta tai kolmesta kuvasta tehtyjä sommitelmia tavoitellen jotain valitsemaanne tunnetilaa. Montaasissa eri asiayhteyksistä poimitut kuvat yhteen liitettynä saavat uusia merkityksiä ja kertovat uuden tarinan.

Montaasia tehdessänne, älkää rakentako kuvia perinteisten kliseiden tai ihmisten ilmeiden varaan. Kuvatkaa todellisia tunteita, eikä vain sitä, miltä ihminen näyttää tuntiessaan jotain. Pyrkikää yllättäviin ratkaisuihin. Nimetkää lopuksi montaasit tunnetilojen nimin.

## 11. Uskonto

a. Belgiassa valtauskonto on katolinen kristinusko, johon kuuluu 75–80 % kansasta. Kirkko, jonka ohi Ben koulumatkoillaan kulki ja jossa hänen siunaustilaisuutensa vietettiin, oli katolinen kirkko.

Miten katolinen uskonto poikkeaa luterilaisuudesta?

b. Elokuvassa koulun oppitunteja kuvaavat jaksot liittyivät uskontoon. Oppitunti oli uskontoa käsittelevä tunti ja käsityötunnilla Ben valmisti itselleen krusifiksin.

Uskontotunnilla kysymys Jumalan olemassaolosta ja merkityksestä nousi esille. Kysymys, jota elokuvassa kysyttiin oli, *missä Jumala on?* Kysymys Jumalan olemuksesta nousi myös esille. *Millainen Jumala on? Onko Jumala harmaapartainen mies?*

Mitä te ajattelette, millainen Jumala on?

Elokuvan yhdeksi peruskysymykseksi nousi kysymys kärsimyksestä.

Filosofiassa ja teologiassa asia tunnetaan teodikea ongelmana. Termi tulee kreikan kielen sanoista *theos*, jumala sekä *dike*, oikeudenmukainen. Yhdessä sanat merkitsevät sitä, että Jumala on oikeamielinen, oikeudenmukainen. Teodikea ongelmassa on sovittava yhteen ajatus kaikkietävästä, kaikkivaltiaasta ja rakastavasta Jumalalasta sekä pahan ja kärsimyksen ongelmasta.

Kristinuskossa ajatellaan, että kärsimystä voi olla monenlaista: itse aiheutettua, toisten ihmisten toisilleen aiheuttamaa tai selittämätöntä kärsimystä (esimerkiksi monet sairaudet). Kärsimyksen voi myös kokea eri tavoin; fyysisenä tai henkisenä kärsimyksenä.

Mistä johtuu maailmassa oleva kärsimys? Millaista teidän mielestä oli Benin kokema kärsimys? Mistä johtui Benin kokema kärsimys?

c. Jeesuksen elämä, kuolema ja usko ylönousemukseen ovat kristinuskossa olennaista. Kristinuskko perustuu käsitykseen kolmiyhteisestä Jumalasta: Isästä, Pojasta ja Pyhästä Hengestä. Jeesus oli sekä Jumala että ihminen. Ihmisenä Jeesus oli erityislaatuinen, millä tavoin? Elokuvassa kysytään antautuiko Jeesus kuolemaan? Mitä mieltä te olette? Jos hän antautui, niin miksi? Mikä oli Jeesuksen tehtävä? Miksi Jeesus tuli maailmaan? Olisiko Jeesus voinut toimia toisin?

Luokan oppilaat vertasivat Beniä Jeesukseen, miksi? ”*No, Benny-poju?- Oma Jeesuksemme?*”

Millä tavoin Ben hyödynsi itse sitä, että häntä verrattiin Jeesukseen? Kirkon parvella seistessään hän levitti kätensä ja aivan kuin roikkui ristillä.

d. Krusifiksi (*lat. crucifixus*) on ristiin naulittua Jeesusta esittävä kuva tai veistos. Varhaisimmat krusifiksit olivat pieniä ja niitä säilytettiin alttarilla, mutta myöhemmin niitä on valmistettu erilaisista materiaalista hyvin monen kokoisia. Krusifikseissa ovat usein Jeesuksen pään yläpuolella kirjaimet INRI. Tämä on lyhennys latinankielisestä tekstistä Iesus Nazarenus Rex Iudaeorum (suom. Jeesus Nasaretilainen juutalaisten kuningas).

Katolisessa uskossa krusifikseilla on suurempi merkitys kuin esimerkiksi luterilaisuudessa: niitä käytetään paljon enemmän kirkkoissa, kodeissa ja kristityt kantavat niitä eri muodoissaan mukanaan esim. erilaisina koruina. Millainen merkitys ja käyttötarkoitus krusifiksilla oli Benille?

e. Kristinuskko näkyi ja vaikutti Benin elämässä. Mikä merkitys kristinuskolla oli hänelle? Miten hän suhtautui esimerkiksi krusifiksiin?

Millaisena uskonto näyttäytyi elokuvassa? Millaisessa tilanteessa uskonto näkyi?

## 12. Identiteetti

Ben X- elokuvan nimi johdetaan hollanninkielisestä sanonnasta ”(ik) ben niks”, joka tarkoittaa ”(I) am nothing” eli en ole mitään.

Nuoruus on aikaa, jolloin oman identiteetin etsiminen on ajankohtaista ja olennaista. Kuka minä olen? Millainen minä olen? Etsiessään omaa olemustaan ja omaa identiteettiään, nuori etsii esikuvia ja malleja muista ihmisistä. Nuoruuteen liittyy myös monenlaisten sankareiden ja esikuvien elämän seuraamista. Mediat ja pelit tarjoavat tänä päivänä yhä enemmän todellisia ja kuvitteellisia sankareita.

Kuka tai ketkä olivat Benin sankari-ihanteet? Miten he näkyivät Benin arkipäivän elämässä? Ketkä ovat teidän sankareita? Miten sankari-ihanteenne on vuosien myötä muuttunut? Ketkä olivat lapsuudessanne teidän sankareitanne? Kyselkää, millaisia sankariihanteita teidän vanhemmillanne tai isovanhemmillanne oli nuoruudessaan.

Mediat nostavat esiin sankareita ja uusia julkisuuden henkilöitä. Kenestä tahansa voi tulla YouTuben suosituin sankari tai antisankari. Benistäkin tuli suosittu julkisuuden henkilö juuri internetin kautta. Millaista julkisuutta hän sai? Miltä tuntuisi olla samanlaisen julkisuuden kohteena?

Ihmisen perustarpeisiin kuuluu tarve tulla hyväksytyksi ja rakastetuksi. Benin kuolema kokosi kirkon täyteen hänen lähellään eläneitä ihmisiä. Kysymys sankaruudesta nousi uudestaan esille, mutta millä tavoin? Kuka oli loppujen lopuksi sankari: Ben, hänen vanhempansa, koulukaverit, opettajat?

#### 14. Rohkeus

a. Pohtikaa ja määritelkää, mitä on rohkeus? Millaista rohkeutta Beniltä vaadittiin esim. koulussa tai koulumatkoilla? Mitä rohkeudesta kertoo elokuvassa esiintynyt sanonta: *Every end is beginning*.

b. Lukekaa seuraavat mietelauseet, jotka liittyvät rohkeuteen ja pelkäämiseen. Pohtikaa ja selvittäkää, mitä niillä tarkoitetaan.

Rohkeus on tietoa kyvystä kestää tappio.  
*Markku Envall*

Rohkeus on suurelta osalta sitä, että on kulkenut saman tien ennenkin.  
*Ralph Waldo Emerson*

Rohkeutta ei ole olemassakaan, on vain pelon asteita.  
*John Wainwright*

Pahin erehdys minkä elämässään voi tehdä, on pelätä jatkuvasti, että tekee erehdyksen.  
*Elbert Hubbard*

Omassa kopissaan koira tuntee itsensä tosi leijonaksi.  
*Intialainen sananlasku*

Rohkeutta on tehdä se, mitä pelkää. Ei voi olla rohkeutta, jollei tunne pelkoa.  
*Eddie Rickenbacker*

Kaikilla on lahjakkuutta. Harvinaista sen sijaan on rohkeus seurata lahjakkuuttaan siihen pimeyteen, mihin se johtaa.  
*Erica Jong*

Ihmisen elämä kutistuu tai laajenee suhteessa hänen rohkeuteensa.  
*Anais Nin*

Lähde Tarmio: Elämän viisauden kirja

c. Kukaan ei puuttunut Benin kiusaamiseen, miksi? Missä kohdassa elokuvaa Benin koulukaverit olisivat voineet olla rohkeita? Millaisissa arkipäivän tilanteissa teiltä vaaditaan rohkeutta?

Milloin olette mielestänne olleet erityisen rohkeita? Mitä on mielestänne pelkuruus? Ketkä olivat elokuvan pelkureita? Mitä tarkoittaa hullunrohkea?

Rohkeuden vastakohta on joissakin tilanteissa pelkuruus. Elokuvassa pelkuruuteen liittyi myös kysymys syyllisyydestä. Missä kohdin syyllisyys nousi esille? Kuka oli syyllinen ja mihin?

Rohkeus on nuoralla tanssimista. Rohkeus on tasapainottelua pelkuruuden ja ylimielisen varmuuden välillä. Rohkeuden nuoralla tanssiminen on erityisen hankalaa siksi, että rohkeudella on kaksi suuntaa. Ulospäin rohkeus näkyy ja toteutuu siinä, millaisiin haasteisiin uskaltaa vastaamaan.

Sisäänpäin suuntautunut rohkeus toteutuu, kun voitat oman itsesi. Sisäinen rohkeutesi toteutuu, kun aamuisin nouset vuoteesta, vaikka uni ei vienyt väsymystä mennessään, kun mieluiten vetäisit peitot korviin ja siitä huolimatta lähdet liikkeelle uuteen päivään.

Rohkeus on yleinen, elämää kannatteleva voima. Sen sijaan uskallus on henkilökohtaista. Se on tilannekohtaista ja syntyy tiettyyn hetkeen. Jotta uskallus sytyttäisi rohkeuden, on uskallusta on oltavat tarpeeksi. Jos uskalluksen määrä jää liian vähäiseksi, emme saa yhteyttä rohkeuteemme.  
[www.prohumanum.fi](http://www.prohumanum.fi)

#### 15. Elokuvan pääväittäjä eli keskeinen ajatus, Premissi

Elokuvan sisällön voi rajata ns. pääväittämän eli premissin käyttämisellä. Elokuvan keskeinen sisältö puristetaan yhdeksi lauseeksi tai virkkeeksi. *Premissin synonyymeja ovat päälause, kuningasajatus, pääidea ja pääsanoma.*

Päälauseen käyttö on lähtöisin teatterin piiristä. Päälause määrittellään tekijöiden kannanotoksi perusristiriitaan. Se on väite, jonka elokuva pyrkii välittämään. Paras päälause on yksinkertainen, selkeä ja provosoi kannanottoihin.

Esimerkkejä näytelmien premisseistä:

Shakespeare: Macbeth. "Sokea kunnianhimo johtaa tuhoon".

Shakespeare: Othello. "Mustasukkaisuus tappaa rakkauden".

Henrik Ibsen: Nukkekot. "Naisen epätasa-arvo avioliitossa johtaa naisen vapautumiseen".

Moliere: Tartuffe. "Joka toiselle kuoppaa kaivaa, se itse siihen lankeaa".

Elokvien päälauseita ovat esimerkiksi:

Orson Welles: Citizen Kane. "Ulkoisen loisto ja mahti ei tuo sisäistä onnea."

Claude Goretta: Pitsinnyplääjä. "Rakkaus tuhoaa tytön, jos hän on tietämätön."

Gillo Pontecorvo: Taistelu Algeriasta. "Syntyy kapina, jos kansaa sorretaan."

Akira Kurosawa: Seitsemän samuraita. "Solidaarinen taistelu sortoa vastaan johtaa voittoon."

Robert Benton: Kramer vastaan Kramer. "Kun nainen jättää miehen, on miehen pakko ruveta ajattelemaan ja kehittymään."

Lähde: Elokvantaju

Pohtikaa elokuvan keskeistä sisältöä ja muodostakaa sen pohjalta premissi elokuvalle Ben X?

**Nettiosoitteita oppimateriaalin tueksi:**

[www.mediakasvatusseura.fi](http://www.mediakasvatusseura.fi)

[www.elokvantaju.fi](http://www.elokvantaju.fi)

[www.figma.fi](http://www.figma.fi)

<http://www.archlordgame.com/benx/>

<http://www.benx.be/eng/defilm.asp>

Oppimateriaalin ovat laatineet  
luokanopettajat Annika Henriksson ja  
Tuula Niiniranta sekä  
teologi Mervi Ritokoski.

Oppimateriaalin on tuottanut Anna-Liisa  
Puura-Castrén Koulukinosta.

## LIITE 1 ASPERGERIN OIREYHTYMÄ

**Aspergerin oireyhtymä****Oireyhtymän historiasta**

Aspergerin oireyhtymä on saanut nimensä itävaltalaisen psykiatrin Hans Aspergerin artikkelin mukaan vuonna 1944. Termiä Aspergerin oireyhtymä käytettiin ensimmäisen kerran vuonna 1981.

**Mitä tarkoittaa Aspergerin oireyhtymä**

Aspergerin oireyhtymä ei ole psyykinen sairaus eikä kasvatuksen tulosta, vaan se on on autismin kirjoon kuuluva neurobiologinen keskushermoston kehityshäiriö, joka aiheuttaa vaihtelevia toiminnan esteitä. Autismin kirjoon kuuluvat autistinen oireyhtymä, Aspergerin oireyhtymä, Rettin oireyhtymä, disintegratiivinen kehityshäiriö, laaja-alainen kehityshäiriö. Autismin kirjoon kuuluu Suomessa noin 50 000 ihmistä.

Asperger-henkilöllä (AS-henkilöllä) aistien välittämä tieto ja sen tulkinta on yksilöllistä ja eriasteisesti poikkeavaa. Aspergerin oireyhtymässä on kyse tietyistä piirteistä koostuvasta käyttäytymiskuvasta, joka on monimuotoinen ja omaleimainen. AS-henkilöt ymmärtävät asioiden merkityksiä erilailla, mieltävät ympäristöään erilailla, kuin neurologisesti tavalliset ihmiset.

**Havaittavia piirteitä**

Käyttäytymisessä havaittavia piirteitä ovat

- vaikeudet sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja kommunikoinnissa
- paneutuminen erityisiin mielenkiinnon kohteisiin
- vaikeus asettua toisen ihmisen asemaan
- poikkeavat reaktiot aistiärsykkeisiin
- AS-henkilöillä on lisäksi epätasainen kykyprofiili, joten heillä voi olla joko hyvin vähäiset taidot tai he voivat olla huippuosaajia.

**Oireyhtymän vaikutukset**

Aspergerin oireyhtymän vaikutukset ovat yksilöllisiä. Puutteita voi olla mm. seuraavilla alueilla.

- **Eläytymiskyvyn puute**, joka vaikeuttaa toisen ajatusmaailmaan eläytymistä ja ilmenee esimerkiksi itsekeskeiseltä tai manipuloitavalta vaikuttavana käytöksenä.
- **Kokonaisuuksien hahmottamisen vaikeus**, joka ilmenee yksityiskohtiin juuttumisena niin, että kokonaisuutta ei havaita eikä tietoa pystytä soveltamaan toisessa asiayhteydessä.
- **Toiminna ohjauksen puutteet** ilmenevät vaikeutena laatia ja toteuttaa toimintasuunnitelmia, hahmottaa asioiden syy- ja seuraussuhteita ja aikakäsitystä. Rituaaleihin ja rutiineihin tukeutuminen voimolla näiden puutteiden kompensoitumista.
- **Toimintojen automatisoitumisen puutteellisuus** näkyy esimerkiksi vaikeutena motorisissa suorituksissa.

Oppimiseen voidaan tarvita runsaasti harjoittelua ja toiminnan fyysistä ohjausta.

Usein AS-henkilö tarvitseekin yksinkertaisia ohjeita, miten toimia eri tilanteissa ja ympäristöissä eli arkipäiväänsä.

Lähde: Autismi-Asperger-liitto, Aspergerin oireyhtymä-esite, Wikipedia

LIITE 2 TYÖKALUJA ELOKUVAN TARKASTELUUN

<p><b>Draaman rakenne</b> saksalaisen tutkijan Gustav Freytagin mukaan vuodelta 1863:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ekspositio eli esittelyjakso</li> <li>2. konflikti eli ristiriidan ilmaantuminen</li> <li>3. komplikaatio eli kehittäminen</li> <li>4. kriisi tai klimaksi</li> <li>5. loppuratkaisu</li> </ol> <p>Tarkastelkaa elokuvan juonta Freytagin mukaan. Kertokaa lyhyesti, mitä tapahtumia draaman rakenteen eri osissa tapahtui?</p>	<p><b>Draaman rakenne</b> ruotsalaisen elokuvadramaturgin Ola Olssonin mukaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. alkusysäys</li> <li>2. esittely</li> <li>3. syventäminen</li> <li>4. ristiriitojen kärjistymisen (kiihdytys)</li> <li>5. ratkaisu</li> <li>6. häivytyks</li> </ol> <p>Tarkastelkaa elokuvan juonta Olssonin mukaan. Kertokaa lyhyesti, mitä tapahtumia draaman rakenteen eri osissa tapahtui?</p>
<p><b>Käännekohta</b> Aristoteleen mukaan hyvän juonen tärkeä osatekijä on peripeteia eli toiminnan suunnan äkillinen kääntyminen vastakkaiseksi. Tähän liittyy samalla voimakas tunnelataus. Tärkeät käännekohdat sijoitetaan tavallisesti näytösten loppuun sekä elokuvan reaalikeston puoliväliin.</p> <p>Juoni ei saisi olla liian helposti arvattavissa. Katsoja kokee mielihyvää, mikäli elokuva pystyy yllättämään hänet. Käännekohdan tulee noudattaa tarinan sisäistä logiikkaa, jonka muodostavat tyylilaji, miljö ja henkilökuvaus.</p> <p>Mikä tapahtuma toimii juonen käännekohtana? Mitä sitä ennen on tapahtunut, entä sen jälkeen? Miten käänne vaikutti tarinan kulkuun? Miten elokuva voisi päättyä, jos käännekohta olisi toisenlainen?</p>	<p><b>Takauman</b> avulla katsojalle kerrotaan jotain juonen ja tarinan ymmärtämisen kannalta tärkeää tietoa. Tämä on yleinen ratkaisu esimerkiksi rikoselokuvissa.</p> <p>Takauma toteutetaan monesti nopeana leikkauksena "menneisyyteen", josta palataan takaisin elokuvan nykyhetkeen.</p> <p>Kuvallisten takaumien käytössä voi olla kerronnallisia ongelmia, ne tavallaan pysäyttävät draaman etenemisen.</p> <p>Mitä elokuvakerronnan takaumissa kuvattiin? Mitä tietoja katsoja saa Benistä ja hänen elämästään takaumien avulla?</p>
<p>BenX- elokuvan kerronta on rakennettu visuaalisesti hyvinkin erilaisista osista, kuten tietokonepelin kuvamaailmasta, välähdyksenomaisista takaumista, puolikuvana tai lähikuvana kuvatuista henkilöpuheenvuoroista sekä kronologisesti etenevästä tarinan kuvaamisesta.</p> <p>Mitä tietoja katsoja saa Benistä ja hänen elämästään elokuvakerronnan eri osien kautta?</p> <p>Pohtikaa ohjaaja Nic Batlthazarin tekemiä valintoja elokuvakerronnassa. Kuinka hän on mielestänne onnistunut? Millä muulla tavoin Benin tarinan olisi voinut kertoa?</p>	<p>Tutustukaa kuvakerronnan käsitteisiin; käsivarakuvaus, montaasi, kuvakulmat, kuvakoot sekä rajausta osoitteessa <a href="http://www.mediametka.fi">www.mediametka.fi</a>, kohdasta freimi, ideasta elokuvaksi.</p> <p>Tarkastelkaa elokuvan kuvakerrontaa. Miten ohjaaja rakentaa Benin sisäistä maailmaa ja mielentilaa kuvallisin keinoin? Millä keinoin aistien yliherkkyyttä tai ympäristön kaaottisuutta ja jäsentymättömyyttä kuvataan?</p>

Lähteet: [www.elokuvantaju.fi](http://www.elokuvantaju.fi), [www.mediametka.fi](http://www.mediametka.fi)

### LIITE 3 NUORI JA ITSETUHOINEN KÄYTTÄYTYMINEN

Itsetuhoisuudella tarkoitetaan sellaista pyrkimystä tai käyttäytymistä, johon liittyy oman itsen vahingoittaminen. Itsetuhoisuus voi olla suoraa tai epäsuoraa. Epäsuora itsetuhoisuus voi näkyä esimerkiksi vakavan sairauden hoidon laiminlyöntinä tai erilaisille vaaratilanteille altistumisena.

Suora itsetuhoisuus tarkoittaa itsemurha- ajatuksia ja ne liittyvät useimmiten ajankohtaisiin vaikeuksiin.

#### Itsemurhan varoitusmerkit

Itsemurha toteutetaan harvoin hetken mielijohdeesta. Itsemurhaa edeltävinä päivinä ja tunteina jättää sitä harkitseva henkilö yleensä esiin johtolankoja ja varoitusmerkkejä. Vahvimmat ja järkyttävimmät merkit ovat suullisia - "En voi jatkaa", "Millään ei ole enää mitään väliä", tai jopa "Aion lopettaa kaiken". Tällaiset lausumat täytyisi aina ottaa vakavasti. Toivottomuus suhteessa tulevaisuuteen ja itseen. Itsemurhasta ja kuolemasta puhuminen suoraan tai epäsuorasti, ja itsemurhalla uhkailu. Itsemurhan tehneen tunteminen tai samastuminen johonkin itsemurhan tehneeseen. Elämän kapeutuminen, ajattelun joustamattomuus. Tapaturma-alttius, ympäristön havaittavissa oleva itsesuojelun puute, itsetuhoinen elämäntapa tai käytös kuten päihteiden tai huumeiden vahingollinen käyttö ja viiltely. Välinpitämättömyys liikenteessä.

Ahdistuneisuuden ja äkkipikaisuuden tunteiden yhdistelmä (vihamielisen tunteet kääntymässä itseen).

"Pahaenteinen hiljaisuus" aikaisempaan käyttäytymiseen verrattuna, joskus selkiytyminen vaikka muussa elämäntilanteessa ei olisi muutosta. Välittyvä tunteenomainen tyhjiys ja jähmeys. Itsemurhan suunnittelu ja tavaroiden pois lahjoittaminen. Aiempi itsemurhayritys. Lähde: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

**Muita yleisiä varoitusmerkkejä ovat esimerkiksi:** Masentuminen tai syrjään vetäytyminen, uhkarohkea käyttäytyminen, yksityisasioiden järjestykseen saattaminen ja arvoesineiden pois antaminen, käyttäytymisessä, asennoitumisessa tai ulkonäössä havaittavat huomattavat muutokset, alkoholin tai huumeiden väärinkäyttö, suuren menetyksen tai elämänmullistuksen kokeminen.

Seuraava lista antaa lisäesimerkkejä henkilön mahdollisista itsemurha-aikeista. Useimmissa tapauksissa nämä tilanteet eivät tietenkään johda itsemurhaan. Mutta yleisesti ottaen voidaan sanoa, että mitä useampia seuraavista merkeistä henkilössä esiintyy, sitä korkeampi hänen itsemurha-alttiutensa on.

#### Tilanteita

Seksuaalinen tai fyysinen väkivalta. Itsemurhan tai väkivallan aiempi esiintyminen perheessä. Läheisen ystävän tai perheenjäsenen kuolema. Avio- tai asumusero, suhteen päättymisen. Akateeminen epäonnistuminen, lähestyvä koetilanne, koetulokset. Työpaikan menetys, ongelmia työssä. Uhkaava oikeusjuttu. Hiljattainen vankeus tai lähestyvä vapautuminen.

#### Käyttäytymismallit

Itku, kinastelu, lain rikkominen, impulsiivinen käyttäytyminen, itsensä vahingoittaminen, kuolemasta ja itsemurhasta kirjoittaminen, aiempi itsemurha-aikeisiin viittaava käyttäytyminen, käyttäytymisen äärimuodot, muutokset käyttäytymisessä.

#### Fyysiset muutokset

Energian puutos, häiriintynyt unimalli - liian runsas tai vähäinen uni. huomattava painon nousu tai väheneminen, vaarattomien sairauksien lisääntyminen, sukupuoli-vietissä havaittavat muutokset, yllättävä ulkonäössä tapahtuva muutos, omasta ulkonäöstä piittaamattomuus.

#### Ajatukset ja tunteet

Itsemurha-ajatukset, yksinäisyys - perheen ja ystävien tuen puuttuminen, torjutuksi tuleminen, huomioon ottamatta jääminen, äärimmäinen surullisuus tai syyllisyydentunne, kyvyttömyys nähdä asioita kapeaa näkökulmaa laajemmalti, uneksiminen, huoli ja stressi, toivottomuuden tunne, itseluottamuksen puuttuminen.

Aikuisten ja ystävien tuki on olennaisen tärkeää sellaiselle nuorelle, joka miettii itsemurhaa tai jonka käyttäytymisessä on havaittavissa itsetuhoisia piirteitä. Konkreettista apu voi tarjota viemällä nuori perusterveydenhoidon ulottuville.

Lähde: [www.tukiasema.net](http://www.tukiasema.net), Kansanterveyslaitoksen julkaisuja netissä: Nuorten itsetuhokäyttäytymisen tunnistaminen ja arviointi, [http://www.ktl.fi/attachments/suomi/julkaisut/julkaisusarja\\_b/2007/2007b08.pdf](http://www.ktl.fi/attachments/suomi/julkaisut/julkaisusarja_b/2007/2007b08.pdf)