

TAITEEN JA VIIHTEEN  
VIAKUTUS  
MAAILMANKATSOMU  
KSEEN

# Taide ja estetiikka

- Taide – asioita jotka ovat aistein havaittavissa eli empiirisiä ja joilla pyritään vaikuttamaan ihmisten ajatuksiin ja tunteisiin
- Kuvataidetta, musiikkia, veistoksia, valokuvia, elokuvaa, arkkitehtuuria ja kirjallisuutta
- Taide on tärkeä väline ilmaisussa, kannanotoissa ja mielihyvän tuottamisessa
- Yksilö tulkitsee taidetta maailmankuvansa ja maailmankatsomuksensa kautta

- Estetiikka – aistien kautta tunnettuja asioita
  - *Pohditaan myös taiteen olemusta ja taiteen rajoja*
- Taidetta voi olla vaikea määritellä. Se mikä on toisen mielestä taidetta, ei sitä ole jonkun toisen mielestä.
- Taiteena voidaan pitää kaikkea sitä, minkä taiteilija on aikonut taiteeksi tai mitä taidemuseossa on esillä.

# Miten taiteella vaikutetaan?

- Taiteella voi ottaa kantaa
- Nousta vastarintaan ja ilmaista tunteita
- Taide voi olla ainoa keino osoittaa mieltä
- Kirjallisuus on ollut perinteinen tapa ottaa kantaa
- Sensuurilla on rajoitettu taiteen eri muotoja, myös kirjallisuutta.
- Sensuurin tarkoitus on hiljentää tai poistaa sellaisia asioita, joiden katsotaan olevan yleisen edun vastaisia.
  - *Yhteiskuntakritiikki, uskonto*

# Poliittinen taide

- Ottaa kantaa yhteiskunnan asioihin
- Taide on sidoksissa aikaan, eikä sitä voida irrottaa aikakaudestaan
- Taide voi olla myös propagandan väline
  - *Käytetty usein propaganda välineenä ja henkilökultin vahvistajana*
  - *Esim. Saksassa natsien valtakaudella ja Neuvostoliitossa Stalinin aikakaudella*
  - *Poliittiset tehtävät, voimakas sensuuri*
  - *Tänä päivänä Pohjois-Korea käyttää henkilöpalvontaan ja propagandaan*

# Viihdekulttuurilla on pehmeää valtaa

- Ovat osa vapaa-aikaa
- Kaupallisuus tunnusomaista
- Pidetty taide – eli korkeakulttuuriin verrattuna vähempiarvoisena tai pinnallisempänä
- Pehmeää valtaa, jolla ihmisiä houkutteellaan jakamaan tai ainakin ymmärtämään tietty maailmankuva tai ajattelutapa
- Vaikuttaa ihmisten maailmankuvaan
- Volodymyr Zelensky valittiin maansa johtoon hänen esitettyään presidenttiä suositussa televisiosarjassa

- Viihdekulttuurin kautta voidaan käsitellä erilaisia yhteiskunnallisia ongelmia
- Yhdysvalloissa poliitikot rakentavat populaarikulttuurin avulla itsestään helposti lähestyttävää kuvaa äänestäjille
- Populaarikulttuurista on tullut väline poliittisten ohjelmien toteuttamiseksi
- Poliitikot ovat ottaneet vaikutteita populaarikulttuurin vaikuttamisstrategioista
  - *Kertouksellisuus*
  - *Tunteiden merkitys*
  - *Osallistuva mediakulttuuri*

# Iskelmämusiikin sanoituksilla on vaikutusta ihmisten maailmankuvaan ja ajattelutapoihin

- Laulut Afrikasta kuvasivat suomalaisille vieraita kulttuureja yhdenmukaisesti
- Korostivat kulttuurien outoutta
- Lähi-itää käsittelevissä lauluissa kuvattiin islamilaiseen kulttuuriin kuuluvia asioita ja termejä
- Iskelmätekstien tarjoamilla mielikuvilla on ollut ja on edelleen vaikutus näistä kulttuureista syntyneisiin käsityksiin
- Näiltä alueilta saapuneet pakolaiset ovat kohdanneet Suomessa kansa, joka on lapsesta saakka oppinut pitämään heidän kulttuureitaan vähemmän kehittyneinä
- Laulujen sanat ovat ylläpitäneet ennakkoluuloja ruokkivaa ja rasistista suhtautumista vieraisiin kulttuureihin



# Historiallinen viihde voi antaa moninäkökulmaisen tulkinnan historian tapahtumiin

- Viihdekulttuurilla on moninaisia vaikutuksia siihen, millaisia käsityksiä ihmisillä on maailmasta ja historiallisista tapahtumista
- Viihdekulttuurin kuvaus historiasta voi auttaa käsittelemään ja uudelleenarvioimaan kansallista historiaa ja sen myyttejä

# Populaarimusiikki paikallisidentiteetin vahvistajana

- Kotiseutu on paikka tai alue, joka on muodostunut yksilölle tärkeäksi elämäkokemusten kautta
- Usein kotiseuduksi koetaan kokonaisen kaupungin sijaan tietty lähiö tai asuinalue
  - *Sekä esimerkiksi ostoskeskukset, metsät, kalliot ja muut tunnistettavat paikat*
- Monien suomalaisten räppäreiden sanoituksissa ilmenee paikallisuus
- Rapin sanoitusten avulla rakennetaan ja ylläpidetään alueen paikallisidentiteettiä

# Digitaalisten pelien avulla voidaan kokea maailmoja, joita ei muuten kohdattaisi

- Digipelit joilla ei voi ansaita rahaa
- Viihde- harrastus- ja ajanviettomuoto
- Vähintään kerran kuussa pelaavien määrä on nelinkertaistunut 25 vuodessa
- Pelien eräs merkitys on mahdollisuus kokea asioita ja asettaa ihmisiä sellaisten tilanteiden eteen, joihin he eivät koskaan oikeassa elämässään päätyisi
- Pelit muodostavat turvallisia virtuaalisia maailmoja, joissa voi testata ja kyseenalaistaa vallitsevan yhteiskunnan toimintaa