

K-pop Demon Hunters: empatija ir medijos

Pamokos planas gali būti pritaikomas neformaliajam ugdymui, taip pat medijų raštingumo, etikos, muzikos ar menų pamokose



Kontekstas mokytojui

Pateikiame Jums kontekstinę informaciją apie filmą, kurios reikia, kad galėtumėte mokyti užtikrintai. Specialių žinių apie medijų kūrimą ar produkciją ši pamoka nereikalauja, viską paruošėme taip, kad užteks tik peržiūrėti pateiktą medžiagą prieš pamoką. Siekiant, kad diskusijos būtų įdomesnės, rekomenduojame filmą pažiūrėti kartu su mokiniais. Keletas patarimų prieš pradėdami:

- Į mokinių diskusijas žiūrėkite su smalsumu, o ne bandydami atrasti teisingus atsakymus.
- Jei mokinys pateikia kategorišką „geras/blogas“ vertinimą, susilaikykite nuo noro iš karto jį pataisyti. Vietoj to paklauskite: „Kaip manai, kas privertė tą žmogų elgtis taip?“ Tai skatina apmąstymus be konfrontacijos.
- Taip pat visiškai normalu, jei mokiniai (ir mokytojai) baigia šią diskusiją su neišspręstais klausimais.

Apie filmą:

K-Pop Demon Hunters (Netflix, 2025) animacinis muzikinis filmas apie K-pop mergaičių grupę Huntr/x, kuri slapta kovoja su demonais siekdamas apsaugoti pasaulį nuo blogio. Jų naujas priešininkas tai berniukų grupė, kurios nariai iš tikrųjų yra demonai persirengę žmonėmis. Filmą yra pilnas spalvingų veiksmų scenų, originalių dainų ir emocingų charakterių. Tačiau po visu tuo slepiasi ir gilesni klausimai apie tapatybę, empatiją ir netgi apie tai kaip kuriami medijų tekstai.



Kodėl šis filmas yra puiki mokymo medžiaga?

Medijų raštingumui	Socialiniam-emociniam ugdymui
<p>Rodo, kaip pasakojimai kuria 'gėrio ir blogio' dichotomiją</p> <p>Leidžia aptarti, kas gauna 'žmogišką' istoriją, o kas – ne</p> <p>Atskleidžia platformų ekonomiką ir medijų pasakojimų gamybą</p> <p>Skatina mąstyti apie fanų kultūrą ir tapatybę</p>	<p>Personažų kova su savo tapatybe</p> <p>Gėdos, baimės ir priėmimo temos</p> <p>Empatijos ribos – kam mes jaučiame užuojautą?</p> <p>Bendruomenės, draugystės ir pasitikėjimo temos</p>

Pagrindinės sąvokos, kurios padės pasiruošti diskusijai

Jums nereikia jų visų žinoti ar apie jas kalbėti su moksleiviais. Šias sąvokas pateikėme tam, kad pasitikėtumėte savo žiniomis ir jaustumėtės saugesni, jeigu moksleiviams kiltų panašūs klausimai



Sąvoka	Paaiškinimas
Dichotomija	Tai visumos skirstymas į dvi griežtai priešingas, nesuderinamas dalis (pvz., gėris/blogis, tiesa/melas), dažnai ignoruojant tarpinius variantus. Šis naratyvinis modelis yra labai dažnas – filmuose, naujienose, socialiniuose tinkluose.
Empatija naratyve	Pasakojimo pasirinkimas suteikti personažui jausmų, istorijos ir vidinių konfliktų. Atkreipkite dėmesį: KPDH tik vienas demonas gauna 'žmogišką' istoriją – visi kiti lieka beveidžiai.
Parasocialinis ryšys	Vienakryptis emocinis ryšys su medijų figūra (aktoriumi, influenceriu, gali būti net ir dirbtiniu intelektu). Žiūrovas jaučia, kad 'pažįsta' veikėją, nors tikro ryšio nėra.
Platformų ekonomika	Sistema, kurioje Netflix ar panašios platformos ne tik platina turinį, bet ir lemia, kokios istorijos pasakojamos, kaip jos atrodo ir kam jos skirtos.
Medijų ekosistema	Visas tinklas žmonių, įmonių ir institucijų, susijusių su medijų produkto kūrimu, platinimu ir pelno iš jo grynimu.
Dalyvaujamoji kultūra	Aktyvus žiūrovų dalyvavimas kuriant turinį apie tai, kas jiems patinka: „fan art” (fanų menas), šokių video, komentarai. Jūsų mokiniai tikriausiai jau yra šios kultūros dalis.



Ką galima išmokti šios pamokos metu:

- Suprasti kaip pasakojimai kuria dichotomiją (gėris prieš blogį) ir kaip tai veikia žiūrovus;
- Identifikuoti, kuriems personažams suteikiama empatija, o kuriems - ne, ir kodėl tai svarbu;
- Kritiškai mąstyti apie tai, kas gauna balsą medijose ir kas ne;
- Sieti filmo temas su savo kasdiene patirtimi socialiniuose tinkluose ir šeimoje;
- Kūrybiškai interpretuoti filmą pasirinktu dalykui būdingu formatu.

Prieš filmo peržiūrą:

Paklauskite: „Kas istorijose paverčia žmogų herojumi? O kas – priešais (piktadariais)?“
Surinkite 4–5 atsakymus. Tada paklauskite: „Ar žmogus gali būti ir tu, ir tu? Ar kada nors matėte istoriją, kurioje priešas turėjo pateisinimą?“

Pasakykite mokiniams: „Šiandien žiūrėsime filmą, kuriame, atrodytų, yra aiškus atsakymas, bet iš tiesų viskas yra sudėtingiau. Klausime savęs: kam istorija nori, kad mes jaustumė simpatiją, ir kodėl?“

Diskusija po filmo (25 minutes)

- Kaip filme vaizduojami žmonių ir demonų santykiai – ar jie aiškiai suskirstyti į „gerąsias“ ir „blogąsias“ puses?
- Ar filme yra kokių nors momentų, kai atrodo, kad demonai jaučia kažką – baimę, gėdą ar liūdesį? Kokios scenos jums labiausiai įsiminė?
- Filmas užsimena, kad demonai gali būti ne vien tik blogis, tačiau šios idėjos toliau neplėtoja. Kodėl, jūsų nuomone, taip yra?
- Ką mums pasako apie Rumi tai, kad ji prieš kovą dvejoja ir nesutinka su dainos „Take Down“ žodžiais?
- Kuriems pasakojimo personažams mes jaučiame gailestį, o kuriems – ne? Kuo jie skiriasi?
- Remdamiesi savo atsakymais, ar pastebite kokį nors dėsningumą, kaip pasakojimuose sprendžiama, kas nusipelno užuojautos, o kas – ne? Ar galite prisiminti pavyzdžių ne tik iš filmų, bet ir iš naujienų, socialinių tinklų ar savo kultūros pasakojimų, kur vyksta tas pats?



Kas lieka už ekranų (papildoma veikla)

Tikslas: supažindinti su medijų ekosistemos sąvoka – kas kuria medijas, kas iš jos pelnosi ir kam ji daro įtaką.

Trumpas idėjų generavimas (5 min.)

Paklauskite: „Jei filmas tampa didžiuliu hitu „Netflix“ platformoje, kas iš to uždirba pinigus?“

Surinkite atsakymus ant lentos. Mokiniai paprastai atsako: „Netflix“, „režisierius“, „aktoriai“. Paklauskite toliau: „O kaip dėl minėtų maisto prekių ženklų? Turizmo? Muzikos atlikėjų? O kaip dėl pačių korėjiečių, kurių šalis yra „atstovaujama“?“

Ekosistemos žemėlapis (7 min.)

Poromis arba mažomis grupėmis mokiniai nupiešia paprastą žemėlapij, kurio centre yra KPDH, ir sujungia:

- Kūrėjus (režisierius, balso aktorius, muzikantus)
- Platformas („Netflix“, „YouTube“, „Spotify“)
- Verslus (maisto prekių ženklus, turizmo tarybas, prekes)
- Auditoriją (Korėjos žiūrovus, tarptautinius gerbėjus, Lietuvos žiūrovus – pačius save!)
- „Nematomas“ šalis (tuos, kurie dirba, bet uždirba mažiau, arba kurių kultūra yra naudojama, bet jiems nėra suteikiama pripažinimo)

Refleksijos klausimas (3 min.)

„Kur tu įsilieti į šią ekosistemą? Ar esi vartotojas, kūrėjas, ar abu? Ar kada nors esi sukūręs kažką (komentarą, koverį, gerbėjo įrašą), kas tapo medijų dalimi?“

Refleksija

Kodėl gali būti nemalonu jausti empatiją „priešui“?

Kaip empatija galėtų pakeisti tai, kaip pasakojame istorijas, arba tai, kaip žiūrime į realaus pasaulio konfliktus?

