



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

TEHOKKAAN OPETUSVIDEON OMINAIS- PIIRTEET

Liveroolipelin sääntöjen ja käytänteiden opetus
videomuodossa Epel Larp ry:lle

Laura Paananen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2016
Viestintä

Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestintä
Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu

PAANANEN, LAURA:

Tehokkaan opetusvideon ominaispiirteet
Liveroolipelin sääntöjen ja käytänteiden opetus videomuodossa Epel Larp ry:lle

Opinnäytetyö 43 sivua, joista liitteitä 0 sivua
Toukokuu 2016

Opinnäytetyön käytännön tavoitteena oli tuottaa opetusvideo roolipeliyhdistys Epel Larp ry:lle. Epel Larp ry on lähiaikona järjestänyt pääosin liveroolipelejä eli larppeja. Liveroolipeleissä tarvitaan erilaisia sääntöjä, jotka tulee opettaa aloittelijoille sekä kerrata muille. Teoriaosuuden tavoitteena oli tutustua opetusvideoiden tekemiseen liittyviin asioihin ja tutkia, miten tehdään tehokas opetusvideo.

Opetusvideon tarkoituksena on opastaa Epel Larp ry:n liveroolipelaamisen sääntöihin ja käytäntöihin. Videota tullaan käyttämään helpottamaan ensikertalaisten ja muita liveroolipelaamisen säännöstöjä käyttäneiden peliintuloa, sekä nopeuttamaan sääntöjen kertausta ennen pelin aloittamista käytävässä opastuksessa eli alkubriefissä. Opetusvideo pyrkii myös ottamaan huomioon erityisryhmät, kuten näkövammaiset.

Opinnäytetyössä tutustutaan opetusvideoiden tekemiseen useammalta kantilta, pohtien miksi videoiden käyttö opetuksessa on hyödyllistä ja miten niitä kannattaisi käyttää. Tutkimuskysymyksenä on kuinka laadukas ja toimiva opetusvideo tehdään ja miten opetusvideo eroaa muista audiovisuaalisen median formaateista, erityisesti dokumenttielokuvista. Epel Larp ry:lle tekemääni opetusvideota verrataan muutamaan muuhun verkossa olevaan opetusvideoon eli verkkovideoon. Lopuksi arvioidaan onnistumista esittelyvideon suhteen.

Opinnäytetyössäni tulini siihen tulokseen, että opetusvideo antaa mahdollisuuden monipuolistaa opetusta ja parantaa oppimistulosta. Tähän vaikuttaa muun muassa se, että aikuinen ihminen oppii pitkälti näkökykynsä kautta. Lisäksi opetusvideolla voi esittää asioita joita muuten ei voisi, kuten vaikkapa tulivuoren purkauksen mekaniikkaa animoidulla halkileikkauksella. Tehokas opetusvideo muistuttaa useimmilta tuotannollisilta vaiheiltaan muita audiovisuaalisen median tuotoksia, kuten dokumenttielokuvia, mutta joitain asioita pitää ottaa huomioon opetuksellisen tehokkuuden parantamiseksi.

Asiasanat: Opetusvideo, video opetuksessa, multimedia opetuksessa

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual Expression

PAANANEN, LAURA:

Characteristics of Effective Teaching Video

Teaching the Rules and Practices of a Live Role-Play in a Video Format for Epel Larp
ry

Bachelor's thesis 43 pages, appendices 0 pages

May 2016

The practical aim of this thesis was to produce a teaching video for Epel Larp, a registered role-play association originating from Lapua but nowadays operating all around Finland. Recently Epel Larp has mostly focused on organizing live action role-plays, also known as LARPs. Live action role-play games have their own set of rules and practices that need to be taught to beginners and repeated to more experienced players before each game. The theoretical part of this thesis aims to get familiar with the different aspects of making a teaching video and to find out how to make an effective teaching video.

The teaching video made for this thesis was designed to guide the viewer for the rules and practices of Epel Larp live action role-playing. The video will be used to help both the beginners and the more experienced players step into the game and to speed up the repetition of the rules in the pre-game briefing. Letting the players see the video beforehand eliminates the need to repeat every instruction to the players face to face and enables the pre-game briefing to be focused on repeating only the most important rules and notices. The teaching video also tries to take into account the groups with the need of special attention, such as people with a visual impairment.

The thesis analyzed multiple aspects of the making of teaching videos, contemplating why the use of videos in teaching is effective and how teaching videos should be used. The research question of the thesis was how to make a high-quality, effective teaching video and how a teaching video differs from other forms of audio-visual media, especially from documentaries. The teaching video made for Epel Larp will be compared to a couple of other teaching videos found online. At the end of this thesis, the success of this teaching video is evaluated.

The thesis ended up to the conclusion that teaching videos offer an opportunity to diversify teaching and improve learning results. This is partly because adults mainly learn through vision. A teaching video also enables showing ideas that could not be shown in a real-life setting, for example the mechanics of a volcanic eruption shown by an animated cross-section. Most stages of the making of a teaching video resemble those of the making of other audio-visual media formats, such as documentaries, but some facts need to be taken into account to improve the effectiveness of the teaching video.

Key words: teaching video, video in teaching, multimedia in teaching

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	LIVEROOLIPELAAMINEN.....	6
3	EPEL LARP RY JA TOIMEKSIANTO	7
	3.1 Epel Larp ry	7
	3.2 Toimeksianto	7
4	OPPIMINEN	8
	4.1 Oppiminen	8
	4.2 Motivaatio.....	9
	4.3 Mielekäs opiskelumateriaali	10
5	OPPIMINEN VIDEON VÄLITYKSELLÄ.....	12
6	MUIDEN OPETUSVIDEOITA ANALYSOIMASSA.....	16
	6.1 Verkko videot ja verkkovideopalvelut.....	16
	6.2 Opetusvideoesimerkki 1 - Math.fi	16
	6.3 Opetusvideoesimerkki 2: Edubox.fi	18
7	TUOTANTOPROSESSI.....	20
8	OPETUSVIDEOTA SUUNNITTELEMASSA	21
	8.1 Esituotanto	21
	8.2 Ennakkotutkimus	23
	8.3 Kohderyhmä.....	23
	8.4 Erityisryhmät	24
9	OPETUSVIDEON KÄSIKIRJOITTAMINEN	26
10	OPETUSVIDEON RAKENNE	28
	10.1 Rakenne	28
	10.2 Osat	28
	10.3 Tekstit	30
	10.4 Rytmittäminen	30
	10.5 Ääni ja musiikki.....	31
11	POHDINTA.....	32
	11.1 Epel Larp ry:n video	33
	11.2 Tapausesimerkki : VICEn LARPing Saved My Life	36
	11.2.1 Liveroolipelaus pohjoismaissa ja niiden ulkopuolella	36
	11.2.2 LARPing Saved My Life	37
	LÄHTEET	42

1 JOHDANTO

Opetusvideoiden käyttö on yleistynyt tekniikan kehittymisen avulla, koska yhä useammalla on laadukas kamera ja mahdollisuus esittää tuotoksensa esimerkiksi tietokoneen ja valkokankaan kautta opetustilaisuuksissa. Myös Youtuben kaltaiset verkkovideokirjastot edistävät opetusvideoiden leviämistä. Aikuinen ihminen oppii pääasiassa näkökyvyn kautta jonka takia videomuotoinen opetus tukee oppimista paremmin kuin pelkkä kuunteleminen. Hyvä opetusvideo synnyttää asiaan liittyvää pohdintaa ja keskustelua. (Vuorinen 1993, 47.)

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tuottaa liveroolipelaamisesta kertova opetusvideo, joka opastaa Epel Larp ry:n sääntöihin ja käytäntöihin. Videota tullaan käyttämään helpottamaan ensikertalaisten ja muita säännöstöjä käyttäneiden peliin tuloa, ja nopeuttamaan sääntöjen kertausta ennen pelin aloittamista käytävässä opastuksessa eli alkupe-rehdytyksessä, josta yleisesti käytetään termiä alkubrief. Tällöin jokaista ohjetta ei tarvitse erikseen neuvoa yleisölle, vaan alkubriefissä voidaan keskittyä tärkeimpien ohjeiden kertaamiseen ja muihin tiedotusasioihin, joita isossa pelissä voi olla hyvin paljon.

Opinnäytetyössä käydään läpi niin yleisesti kuin projektiin liittyen miten opetusvideo kannattaa suunnitella, ja millaisia opetusvideon erot ovat esimerkiksi draamalliseen tai dokumentaariseen elokuvaan. Lisäksi tutkin muiden opetusvideoiden muotoa ja vertaan sitä Epel Larp ry:lle tehtyyn videoon. Opetusvideon ja dokumentin eroja käydään läpi esimerkkien kanssa pohdintaosuudessa.

2 LIVEROOLIPELAAMINEN

Liveroolipelaaminen (Live Action Role Playing eli LARP) eli larppaaminen on harrastus, joka muistuttaa improvisaationäytelmää, jossa esiintyjille annetaan hahmo mutta ei käsikirjoitusta. Liveroolipelin tapahtumat muodostuvat, kun liveroolipelaajat eli larppaajat käyttäytyvät hahmojensa mukaan ja eläytyvät vastaan tuleviin tilanteisiin toteuttaen hahmojen ihmissuhteita ja tavoitteita. Vaikka hahmoilla on usein tavoitteita, niissä onnistuminen ei ole liveroolipelin kannalta olennaisin asia, eikä minkäänlaista voittajaa ole. Tärkeintä on liveroolipelin aikana muodostuva tarina. (Vainio 1997, 4.)

Ensimmäiset liveroolipelit saapuivat Suomeen 80-luvun lopulla. Suomalainen ja yleensä pohjoismaissa pelattu liveroolipelityyppi on tyypillisesti hyvin vähäsääntöistä ja niissä vältellään kaikkea puhumista ulkona hahmosta eli off-gamea. Sääntöjä tarvitaan silti ristiriitatilanteissa sekä tilanteissa, joissa asiaa ei voida hoitaa eläytymällä. Tällaisia ovat esimerkiksi tilanteet, joissa kaksi hyvää miekkailijaa alkavat taistella, eikä lopputulos ole ilmiselvä, tai kun käytetään oikeassa elämässä mahdottomia asioita kuten magiaa. Tällöin saatetaan käyttää esimerkiksi lukuarvoja, jotka kuvaavat miten taitava hahmo on kyseisessä taidossa tai sovitaan, että hernelussit kuvaavat maagisia tulipalloja. Myös jossain tilanteissa tapahtuvaa hahmosta ulkona puhumista eli omana itsenään puhumista tulee säädellä säännöillä, jotta pelaaja tietää esimerkiksi että hänen juomassaan on myrkkyä ja osaa eläytyä siihen, vaikka hänen hahmonsa ei tiedä asiasta. (Vainio 1997, 4.)

Tässä opinnäytetyössä keskitytään Epel Larp ry:n yleisiin liveroolipelaussääntöihin, jotka ovat eläytymispainotteiset, eikä niissä ole esimerkiksi ohjeistusta lukuarvoille, vaan sen on korvannut niin kutsuttu suuremman draaman sääntö. Suuremman draaman säännöllä tarkoitetaan sitä, että pelin ristiriitatilanteet pyritään pelaamaan niin, että niistä syntyy mahdollisimman paljon pelattavaa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että heikompi hahmo voittaa aina esimerkiksi taistelutilanteen jos se ei tunnu pelillisesti ollenkaan todennäköiseltä. Asia voidaan sopia myös off-game. (Epel Larp ry Säännöt 2015.)

3 EPEL LARP RY JA TOIMEKSIANTO

3.1 Epel Larp ry

Opinnäytetyön toimeksiantajana oli Epel Larp ry. Yhdistyksen nimi Epel Larp on lyhenne nimestä Elävät ePäELävät / EPäelävät Elävät Larp, ja sen toimintaan kuuluu live-roolipelien lisäksi myös kaikki muu roolipeliaiheinen. Vuonna 2015 Epel Larp ry järjesti 20 liveroolipeliä. Epel Larp ry rekisteröityi vuonna 2008, mutta on toiminut jo vuodesta 2004 asti. Sen kotipaikka on Lapua, mutta yhdistys toimii Suomen laajuisesti, erityisesti Pirkanmaalla. Yhdistyksen tarkoituksena on edistää jäsentensä roolipeliharastusta sekä syventää ja kehittää kansalaisten kulttuurikäsitystä. (Epel Larp ry Yhdistyksen säännöt 2015.)

3.2 Toimeksianto

Epel Larp ry:n tarkoituksena on saada videomuodossa oleva opetusvideo yhdistyksen yleisistä liveroolipelisäännöistä ja -käytänteistä. Videota tullaan käyttämään nopeuttamaan sääntöjenkertausta, sekä helpottamaan ensikertalaisten sääntöjen oppimista. Tällöin ei jokaista ohjetta tarvitse erikseen neuvoa yleisölle, vaan alkubriefissä voitaisiin keskittyä tärkeimpien ohjeiden kertaamiseen ja muuhun tiedotusasiaan, jota isossa pelissä voi olla paljon. Tämä myös säästää liveroolipelin johtajan ääntä ja aikaa. Videon toivottiin myös näyttävän esimerkkejä siitä, miten liveroolipelissä ei pidä toimia.

Tilaaaja toivoi, että videossa käydään läpi Epelin liveroolipelaamisen perussäännöt. Taikuuteen liittyvät säännöt eivät olleet tilaaajan puolelta pakollisia videoon, sillä niitä ei joka pelissä ole. Tuotin toisen videon, jossa taikuuden säännöt käydään läpi, jotta sen voisi näyttää niissä liveroolipeleissä, joissa sitä tarvitaan. Opinnäytetyön teon ehtona on, että Epel Larp ry:n hallitusta tulee pitää ajan tasalla opinnäytetyön tärkeimmistä teko-vaiheista, eli lähettää hallitukselle esimerkiksi videon työsuunnitelma, käsikirjoitus ja raakaversio ennen julkaisua.

4 OPPIMINEN

4.1 Oppiminen

Oppimisella tarkoitetaan pysyviä ja kohtuullisen pysyviä muutoksia oppijan tiedoissa sekä taidoissa. Oppiminen tapahtuu yksilön ja ympäristön välisen vuorovaikutuksen johdosta. Oppiminen tapahtuu kun oppija kohdistaa huomionsa, tekee havaintoja ja päätyy prosessoimaan informaation uudeksi tiedoksi. Oppiessaan ihminen tulkitsee havaintoja ja ymmärtää erilaisia tietoja ja tilanteita uudella tavalla. Lapsuuden jälkeen suurin osa oppimisesta tapahtuu tietoisien valinnan ja ponnistelujen tuloksena. (Vuorinen 1993, 3.) Tämän kaltaiseen oppimiseen tarvitaan motivaatiota.

Oppimisprosessiin vaikuttavia asioita kutsutaan opetusperiaatteiksi, mikäli ne vaikuttavat olennaisesti motivaation säilyttämiseen tai tulosten paranemiseen. Näitä ovat havainnollistaminen ja konkretisointi, aktivointi, vaihtelu, yhteistoiminta, kertaus, harjoitus, luovuus, soveltaminen, yksilöinti ja palaute. Opetusperiaatteita opetuksessa käyttäessä opetettava asia tuodaan kuulijan kokemusmaailmaan. Opetusvideo ei pysty noudattamaan näistä periaatteista aivan kaikkea, esimerkiksi se ei voi antaa palautetta. (Vuorinen 1993, 39–40.) Tästä huolimatta opetusvideo pystyy havainnollistamaan ja konkretisoimaan opittavaa asiaa, tarjoamaan vaihtelua tavalliseen opetustapaan sekä kertaamaan asioita, mikäli video on suunniteltu mahdollisimman tehokkaaksi. Voidaan siis olettaa, että opetusvideo auttaa motivoinnissa.

Mentaalinen malli eli skeema syntyy, kun muisti käsittelee oppimansa asian ja käsittelee sen. Skeema on mielen sisäinen malli siitä, miten jokin asia toimii. Skeema voi muodostua monella tapaa, mutta yleensä paras tapa on se, että oppija saa havainnoida opetettavaa asiaa vaihe vaiheelta. Toisto vahvistaa skeeman syntymistä. (Laine, Ruishalme, Salervo, Sivèn & Välimäki 2004, 140. Salakari. 2007, 85.) Näin ollen uskon, että video auttaa vahvan mentaalisen mallin muodostuksessa, koska jokaisen vaiheen jälkeen voi pysähtyä keskustelemaan tai katsoa kyseisen kohdan uudestaan.

4.2 Motivaatio

Motivaatio on sisäinen voima, joka saa ihmisen ryhtymään tavoitteelliseen toimintaan ja suuntaamaan tahtonsa tehdä tiettyyn suuntaan. Motivaatio käsitteenä pyrkii selittämään yksilön tekijöitä, jotka vaikuttavat yksilön käyttäytymiseen. Motivaatiota tarvitaan, jotta ihminen voi oppia uutta tietoa. (Vuorinen 1993, 12, 25.) Motivaation synnyttäminen on myös siksi tärkeää, että ihminen oppii vain ajattelemalla, ei pelkästään suoraan opetusvideota katselemalla.

Video voi auttaa oppijaa sitoutumaan aiheeseen. Sitoutumisella tarkoitetaan sitä, että ihminen kiinnostuu aiheesta ja jatkaa siihen tutustumista (Meisalo, Sutinen & Tarhio 2003, 36-39). Sitouttamiseen pyrkiviä tyyppisiä ovat esimerkiksi trailerit ja aiheen liittäminen oppijan omaan elämään.

Motivaatiota on sisäistä ja ulkoista. Opetustilanteessa motivaatio on usein ulkoinen, joka tarkoittaa sitä, että oppija suuntaa voimansa ja halunsa oppia ennalta määriteltyyn asiaan ulkoisen asian takia. Ulkoisia motivaatioita ovat esimerkiksi koulun arvosana tai rangaistus huonosti tehdystä työstä. (Meisalo ym. 2003, 36-39.)

Epel Larp ry:lle tehdyssä opetusvideossa on kyseessä harrastustilanne, jonka takia voi olettaa ihmisten motivaation oppimiseen olevan korkea eli motivaatio on jo valmiiksi suunnattu opittavaan asiaan. Vuorinen (1993, 12) kertoo, että tämän kaltaista tilannetta kutsutaan sisäiseksi motivaatioksi, sillä oppija haluaa itse oppia ja oppiminen itsessään sekä itsensä kehitys on hänelle palkinto. Sisäinen motivaatio eli oppimisen halu on yksilön omaa sitoutumista.

Nykyihminen on tottunut katsomaan videoita liian passiivisesti opetustilanteen tavoitteeseen nähden, joten opetusvideota suunniteltaessa tulee keskittyä motivoimiseen (Vuorinen 1993, 12). Opinnäyteprosessin aikana mielestäni parhain tähän noussut idea on käyttää esimerkiksi videon alussa olevaa esittelyä, joka kertoo, miksi asian oppiminen on tärkeää ja tiivistää videon pääpointit, jotta yksilö voi valmistautua oppimaan. Epel Larp ry:n opetusvideossa videon juontajat kertovat lyhyesti, miksi liveroolipelin säännöt ovat tärkeitä, jonka uskon lisäävän katsojan motivaatiota. Lisäksi videon lopussa korostetaan turvasanan käyttöä, sillä liveroolipelit ovat intensiivisiä kokemuksia, joissa fyysisten vammojen ja psyykkisten ongelmien saaminen on mahdollista.

Yksi suurimmista vahvuuksista videoilla on kyky kommunikoida katsojille sekä tunteiden että älyllisellä tasolla. Katsojien tunteiden tavoittamisen takia videolla voi olla voimakas myönteinen vaikutus sekä motivaatioon ja affektiiviseen eli tunteisiin vaikuttavaan oppimiseen. (Curse 2006, 6).

4.3 Mielekäs opiskelumateriaali

Mielekäs opiskelumateriaali koostuu samoista elementeistä, oli kyseessä sitten opetusmedia tai kirjallinen opiskelumateriaali. Laadukas opiskelumateriaali ottaa oppijan keskittymiskyvyn huomioon ja onnistuu pitämään oppijan huomion, mutta on suunniteltu ensisijaisesti oppimisen kannalta, eikä oppijan viihteeksi. Hyvä opetusmateriaali itsessään ei kuitenkaan varmista oppimista ilman oppijan panosta.

Katsojan on helpompi keskittyä oppimateriaalin sisältöön, jos se on selkeää ja yksinkertaista. Muuten oppijan huomio voi kiinnittyä sisällön sijasta ulkoasun virheisiin ja häiritseviin kohtiin. (Diamond 2013, 7-8.) Videomateriaalissa virheet häiritsevät helpommin kuin esimerkiksi tekstissä. Opetusvideon tekijän on siis hyvä tuntee videotuotannon vaiheet ja laadukkaan videomateriaalin tekeminen. Videon ulkonäkö voi vaikuttaa oppimiseen, ja hyvä kuvan- ja äänenlaatu saa videon vaikuttamaan ammattimaisemmalta ja uskottavammalta. Tällöin oppija luottaa ja uskoo siihen enemmän. Teknisesti heikko materiaali saa katsojan epäilemään myös videon sisältöä. Lisäksi hyvä laatu saa oppijan keskittymään videon sisältöön eikä sen teknisiin puitteisiin. (Hatva 1998, 11.) Videokuvassa tulee olla mahdollisimman selvät kontrastierot ja selkeät värit, jotta se on mahdollisimman laadukas visuaalisesti. Kontrastieroiltaan laadukas kuva saadaan aikaan hyvällä valaistuksella. Hyvä valaistus estää epätarkan, kohisevan kuvan syntymisen. Kohinalla tarkoitetaan kuvamateriaalissa tarkoituksetonta ja yleensä häiritevää visuaalista vääristymää. Teknisesti selitettynä se on alhaisen signaali-kohinasuhteen aiheuttama vääristymä. (Adorama What is Noise in a Digital Photograph? 2011.)

Ulkoasun lisäksi sisällön tulee olla kunnossa. Uskoakseni paras tapa opetusvideon tekemisessä on varmasti tarkistuttaa videon sisältö asiantuntijalla. Kun videon sisältö on tarkistettu, voi katsoja luottaa oppivansa asiat oikein. Videon sisältö on hyvä olla harjoiteltu etukäteen, mikäli videossa on kertoja tai näyttelijöitä. Vuorosanat tai kertojan ääni,

joka vaikuttaa unohtaneen mitä sanoa seuraavaksi tai jossa on pitkiä mietintä taukoja, häiritsevät katsojaa, koska vaikuttaa siltä, että kertoja ei tiedä asiaansa.

5 OPPIMINEN VIDEON VÄLITYKSELLÄ

Opetusvideo on video, jonka tarkoitus on opettaa, miten jokin asia tehdään tai miten sitä käytetään. Opetusvideo mahdollistaa oppimisen niin yksin kotona kuin yhdessä muiden opiskelijoiden kanssa esimerkiksi luokkatilanteessa. Internetin ja halpojen mutta laadukkaiden kuvausvälineiden yleistyessä opetusvideoita on entistä enemmän. Videoita voidaan käyttää moneen, kuten vaikkapa kurssin aloittavana johdantona. Hee Jun Choin ja Scott D. Johnsonin (2005, 2015-2016) tutkimuksen mukaan videomuodossa esitetty johdanto esimerkiksi kurssin aloituksessa on tehokkaampi ja motivoivampi kuin tekstimuu-toinen.

Corporation for Public Broadcastingin tutkimussarjan mukaan opetusvideoiden käyttö on noussut tasaisesti Yhdysvalloissa. Tutkimussarja mittasi sekä opetusvideoiden käyttötapoja että opettajien asenteita niihin ja odotuksia tuloksista. Tutkimuksessa huomattiin suora suhde videoiden käyttötiheyden ja koetun opiskelijoiden saavutusten ja motivaation välillä. Vakituisten opetusvideoiden käyttäjien keskuudesta (opettajat jotka käyttivät videota kaksi tuntia tai enemmän viikossa), kahden kolmasosan mielestä opiskelijat oppivat enemmän, kun televisio tai video oli käytössä, ja lähes 70 % oli sitä mieltä, että opiskelumotivaatio kasvaa. (Curse 2006, 2.) Voidaan siis olettaa, että videoiden käyttö lisää motivaatiota.

Yhdysvalloissa Hobbsin (2006, 35) tekemän tutkimuksen mukaan opettajat käyttivät videota usein saadakseen itselleen ja oppilailleen hengähdystauon tai viihdyttääkseen oppilaitaan. Hengähdystauko ei ole optimaalisin ratkaisu oppimisen kannalta, vaikka joskus hengähdystauko voikin parantaa oppimista.

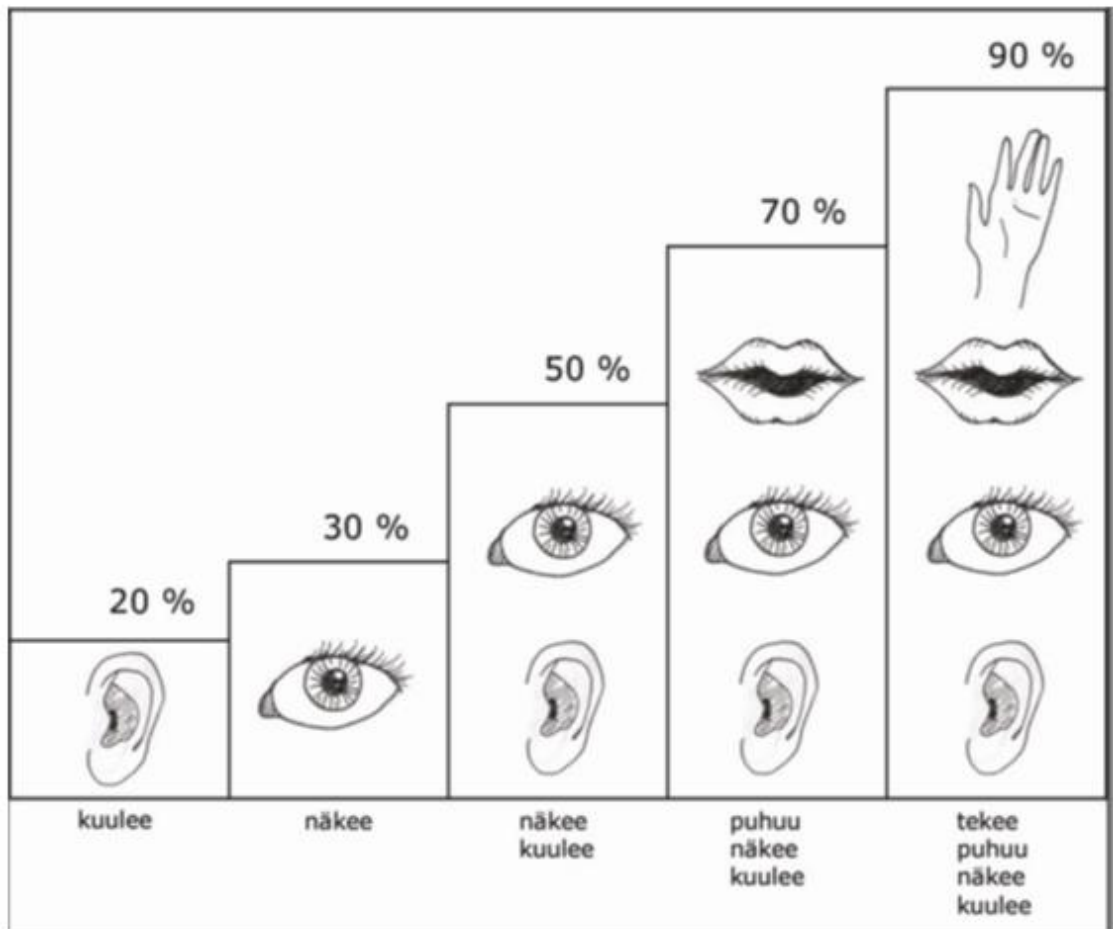
Parhaiten ihminen kuitenkin oppii aktiivisesti analysoimalla ja kyseenalaistamalla. Oppimista edesauttaa myös pedagogisesti päätetyt tehtävänannot. Ihminen oppii ajattelemalla, ei pelkästään mediasta. (Hakkarainen & Kumpulainen 2011, 10.) Näin ollen mediat, kuten opetusvideot, ovatkin parhaimmillan jos niitä käytetään työkaluina, jolloin oppiminen tapahtuu teknologian avulla, ei teknologiasta. Yksi vaihtoehto opetusvideoiden opetukselliseen optimointiin on keskustella videosta videon jälkeen tai opetusvideon eri vaiheiden väleissä.

Ihminen oppii, kun uusi tieto yhdistyy vanhaan. Mikäli oppija tietää jo aiheen teorian, voi hän yhdistää sen videon näyttämiin esimerkkeihin, joka saa oppimisen painumaan syvemmälle mieleen. (Olkinuora, Mikkilä-Erdmann, Nurmi & Ottosson 2001, 19.) Näin ollen oppimista helpottaa, jos opetusvideo alkaa esittelyllä, joka ilmaisee aihepiirin perusasiat tai esittelee videon sisällön, jolloin oppija saa videon pohjamateriaalin tiivissä muodossa.

Ihmisen aivot käsittelevät tekstiä ja kuvia eri tavoilla. Ymmärtääkseen tekstiä vastaanottajan täytyy käsitellä käytetyn kielen osia muodostaakseen niistä ymmärrettävän kokonaisuuden. Näin ollen kirjoitetun materiaalin sisäistäminen on hitaampaa kuin pelkän visuaalisen materiaalin, jonka käsittely on nopeampaa. Tekstin ymmärrys vaatii aktiivista keskittymistä. Kuvan omaksuminen on ihmiselle nopeampaa, eikä sen ymmärtäminen ole niin haastavaa ja keskittymistä vaativaa, koska vastaanottajan ei tarvitse prosessoida sitä itse. (Huovila 2006, 26.) Videomuoto tiivistää siis opittavaa asiaa, mutta toisaalta altistaa sille, ettei katsoja käsittele videossa opetettavaa asiaa ja siirrä sitä työmuistista pysyvään muistiin.

Suomalaisissa peruskouluissa videoita käytetään opetuksessa, mutta korkeakoulutasolla videoiden käyttö opetuksessa rajoittuu lähinnä luennoitsijan luennon nauhoitteisiin. (Hakkarainen & Kumpulainen 2011, 10). Multimediaoppimateriaali, kuten videot, ovat kuitenkin parhaimmillaan kun niitä käytetään työkaluina ja oppimisympäristöinä, joiden tarkoitus on auttaa oppijaa oppimaan ajattelun avulla.

Oppiminen on yksilöllistä, ja eri ihmiset oppivat eri tavoin. Tyypillisesti ihminen oppii parhaiten, kun hän saa käyttää mahdollisimman montaa aistiaan. Aikuinen ihminen oppii pääosan tiedoistaan näköaistin avulla, mutta useamman aistin käyttö lisää oppimisen keskimääräisen maksimituloksen saavuttamista (kuva 1). Oppimistulosta parantaa myös se, että opetuksessa käytetään oppijan kannalta tärkeää aistia, joka helpottaa hänen oppimistaan. Jotkut oppivat parhaiten äänen kautta, toiset tekemisen. Mitä useampaan aistiin opetus pohjautuu, sitä paremmin se pysyy mielessä, sillä yleensä opetus on silloin konkreetisempaa ja oppilas saa todennäköisemmin häntä auttavan aistin käyttöön. (Vuorinen 1993, 47.) Videon käyttö oppimiseen aktivoi visuaalisen oppimisen lisäksi auditiivista oppimista. Lisäksi opetusvideo voi kehottaa katsojaa toimintaan, jolloin se opettaa myös tekemällä.



KUVA 1. Havainnollistamiseen käytettyjen oppimistapojen määrän lisääntymisen ja oppimistulosten riippuvuus. 100% tarkoittaa keskimääräistä oppimisella saavutettavaa maksimitulosta. (Vuorinen 1998, 47.)

Videoiden päänti on visuaalista ja se erottaa tyypillisen opetusvideon perinteisestä lähiopetuksesta, jossa suuri osa informaatiosta on kuulopohjaista. Opetusvideossa oppija näkee käytännön esimerkkeinä toimiiko teoria käytännössä, joka vahvistaa oppimista. (Hammond, Austin, Orcutt & Rosso 2011.) Video voi myös näyttää mikä ei toimi. Epel Larp ry:lle opinnäytetyönä tehdyssä opetusvideossa on esimerkkejä kuinka liveroolipeleissä ei tule toimia.

Liikkuvan kuvan avulla voidaan nähdä asioita, joiden näkeminen muuten voi olla haasteellista, jolloin oppimiseen tulee uusi ulottuvuus, joka selventää asioita joita muuten jouduttaisiin käsittelemään vain yhdessä aistimuodossa. Se voi myös auttaa tutustumaan kohteeseen tarkemmin. Esimerkiksi erilaisten esineiden käytöstä voidaan kertoa tekstimuodossa, mutta jos oppija ei ole sitä koskaan käyttänyt voi käytön sisäistäminen olla

vaikeaa. Videon näköaistimus auttaa sisäistämään käyttämiseen tarvittavia taitoja. (Hakkarainen & Kumpulainen 2011, 12.) Video mahdollistaa tutustumisen kohteisiin, jotka normaalisti olisivat vaikeasti tutustuttavissa, mutta myös parhaimmillaan havainnoimaan, päättämään, luokittelemaan ja tuottamaan hypoteeseja. Video voi myös korostaa opetettavan asian yksityiskohtia eri tavoin, kuten pysäyttämällä kuva tai korostamalla zoomaamalla jotain kohtaa videossa. Opetusvideoissa näitä mahdollisuuksia on hyvä käyttää, kunhan ei häiritse oppimista liialla määrällä erikoisefektejä.

Näkökyvyn ja kuulon lisäksi voi käyttää sitouttamista sekä tekemistä. Sitouttamalla oppimisessa kehoitetaan, että katsoja kokeilee opetusvideon antamaa esimerkkiä. Telemällä opettava opetusvideo auttaa katsojaansa toistamaan videolla näkyvän asian esimerkiksi tauottamalla videon sopivin väliajoin ja pilkkomalla opetettavan asian pieniin osiin. Tällöin oppija ehtii tekemään videon osoittaman vaiheen. Esimerkiksi Ikean huonekalujen kokoamista käsittelevät videot käyttävät tätä mallia. (Bell & Bull 2010, 4.)

6 MUIDEN OPETUSVIDEOITA ANALYSOIMASSA

6.1 Verkkovideot ja verkkovideopalvelut

Verkkovideoilla tarkoitetaan videoita, jotka ovat verkossa. Tässä opinnäytetyössä verkkovideotermin rajataan sellaisen verkkovideon käyttöön, jota voidaan käyttää opetuksessa. Verkkovideokirjasto taas on palvelu, johon verkkovideoita on koottuna. (Kortemaa & Suoninen 2011.) Opinnäytetyössä käytetään vertailuun oman opetusvideon kanssa joitain verkkovideoita. Suomalaisia verkkovideokirjastoja ovat esimerkiksi math.fi, opetus.tv, edumol.fi ja edubox.fi. Khan Academy on taas esimerkki ulkomaalaisesta opetusverkkovideokirjastosta.

6.2 Opetusvideoesimerkki 1 - Math.fi

Math.fi on kahden suomalaisen peruskoulun opettajan perustama 7-9-luokkien matematiikan opetussivu, jossa on opetusvideoiden lisäksi tehtäviä, joiden suoritukset tietokone arvioi. Sivustolla on myös mahdollista saada vertaistukea oppimiseensa, sillä sivusto tarjoaa mahdollisuuden kavereiden etenemisen seuraamiseen. (Kiema 2012.)

Otin erityiseen vertailuun trigonometrisiä funktioita käsittelevän videon (kuva 2). Video on karu, siihen on kuvattu kameralla jonkinlaista digitaalista taulua tai näyttöä, jonka lisäksi opettajan ääni kuuluu taustalla. Tämän tapaisia ovat sivuston muutkin videot, joissain niissä on kuvattu taulua, joissain näyttöä. Kuvan tarkkuus ei ole ihan paras mahdollinen ja tätä olisi voitu parantaa kuvankaappausohjelmaa käyttämällä, jolloin kuva olisi tallentunut alkuperäisessä ulkoasussaan. Kohtalaisen monotoninen ääni kuuluu aavistuksen ja äänenlaatu on siten epätoivottu.



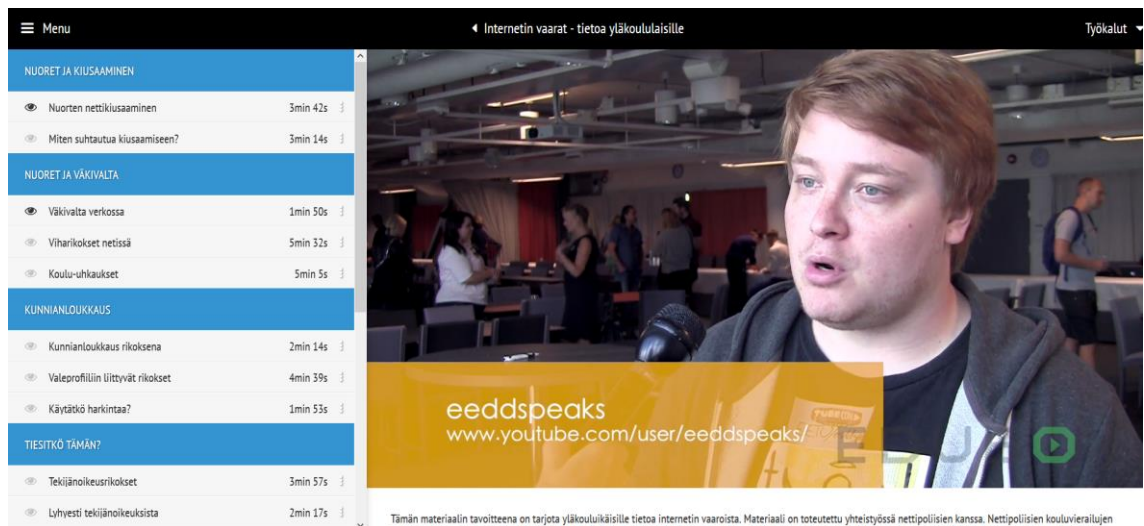
KUVA 2. Kuvankaappaus Math.fi sivustolta (Math.fi Trigonometriset funktiot)

Uudemmissa videoissa tekninen laatu onkin parempi. Videoita piristäviä tehosteita kuten animaatiota ei näytenä kuitenkaan käytetyn, joten videot ovat lähinnä luentotallenteita. Ne eivät tuo opetukseen lisäarvoa, mutta niitä voisi käyttää käänteisen luokkahuoneen opetusmenetelmässä, jossa oppilaat tutustuvat materiaaliin omalla ajalla ja tekevät tehtävät ohjatusti koulussa.

Epel Larp ry:n videoita en ollut missään vaiheessa suunnitellut tämän kaltaiseksi, sillä liveroolipelin säännöt ovat toiminnallisia, eikä siten oikein esitettäviä luentotallennemaisesti. Pidän tämän kaltaista luentotallennemaista muotoa opetuksellisesti huonosti motivoivana ja mielenkiinnottomana muotona. Matematiikassa tämän kaltaisista opetusvideoista voi kuitenkin olla hyötyä, sillä esimerkiksi sairas oppilas voi nähdä miten erilaiset vaiheet laskutoimituksessa suoritetaan ja näin ollen pysyä mukana luokkansa tahdissa. Sivuston interaktiiviset toiminnot myös tuovat oppimiseen uutta ulottuvuutta, joka saattaa tuoda oppimiseen lisää ulottuvuuksia.

6.3 Opetusvideoesimerkki 2: Edubox.fi

Edubox.fi on Flowbox Oyn perustama maksullinen verkkovideopalvelu, jonka kurssit keskittyvät tietokoneeseen ja siihen tavalla tai toisella liittyviin asioihin, kuten toimisto-ohjelmiin ja valokuvaukseen. Opinnäytetyötä varten sain kuukauden tutustumisajan sivustoon. Osa kursseista on avoimia kaikille, esimerkiksi Internetin vaarat – tietoa yläkoululaisille (kuva 3). Videot ovat selvästi laadukkaampia kuin math.fi:ssä ja niiden tyyli vaihtelee. Osa videoista on luentotalennemaisia selostuksia, joissa näkyy myös opettaja, jotkut diashowmaisina, osa opettaa esimerkiksi ohjelman käyttöä vaihe vaiheelta ja jotkin videoista taas käyttävät monipuolisesti erilaisia asioita, kuten haastatteluja.



KUVA 3. Kuvankaappaus edubox.fi sivustolta (Edubox 2016.)

Valitsin lähempään tarkasteluun Internetin vaarat – tietoa yläkoululaisille, joka osoitautui koostuvan yhdeksästätoista videosta. Videot olivat monimuotoisia: kurssi alkaa kahdella videolla (Nuoret ja kiusaaminen – nuorten nettikiusaaminen ja Nuoret ja kiusaaminen – miten suhtautua kiusaamiseen), joissa haastatellaan kahta suosittua Youtube-videopalvelun käyttäjää, Eetu ”eeddspeaks” Pesosta ja Veronica ”mariieveronica” Verhoa. Haastattelujen lisäksi kurssissa on videoita, joissa on käytetty pienimuotoista animaatiota, joka tuo kurssin pääkäsitteen esille, jota voice-over eli kertojamainen ääni laajentaa. Vaikka videot ovatkin erillisiä pätkiä, koen niiden olevan samaa videota, joka on vain rytmitetty pieniin pätkiin, jotta oppija voi helpommin valita haluamansa kohdan kurssikokonaisuudesta. Tämän kaltainen muoto voisi olla hyvä, mikäli video olisi muuten pitkä ja käsittelisi selkeästi useampaa pientä asiaa. Epel Larv ry:n opetusvideo on kohtalaisen pitkä opetusvideoksi, eli noin kymmenen minuuttia pitkä. Asia on kuitenkin

koko ajan tiukasti rajatussa aiheessa eli liveroolipelin säännöissä, joten mielestäni olisi turhaa jakaa videota pieniin pätkiin. Videot on kuvattu hyvin yksinkertaiseen tyyliin, kuten opetusvideoille tuntuu olevan tyypillistä.

7 TUOTANTOPROSESSI

Audiovisuaalisen materiaalin tuotanto käsittää erilaisia pääasiallisia työvaiheita, joita ei tyypillisesti voi työstää samaan aikaan. Nämä päävaiheet sisältävät alaosastoja, joita useimmiten työstetään samaan aikaan.

Videoprojektin työvaiheet jakautuvat kolmeen päävaiheeseen:

1. esituotanto
2. kuvaukset eli varsinainen tuotanto
3. jälkituotanto

Esituotannolla tarkoitetaan kaikkea sitä, mitä tapahtuu ennen varsinaista tuotantoa. Siihen kuuluu muun muassa ennakkotutkimus, casting eli roolitus ja käsikirjoitus. Varsinainen tuotanto käsittää kaikki kuvauksien sisäiset asiat. Jälkituotanto käsittää kuvatun materiaalin leikkaamisen ja muun muassa äänen jälkityöt ja on tyypillisesti tuotannon pisimpään kestävä vaihe. (Elokuvantaju Oppimateriaali.) Opetusvideossa tuotantoprosessi ei suurimmalta osin eroa esimerkiksi dokumenttielokuvan tuotannosta, mutta joi-takin eroja löytyy lähinnä esituotannon puolelta.

8 OPETUSVIDEOTA SUUNNITTELEMASSA

8.1 Esituotanto

Esituotannolla tarkoitetaan audiovisuaalisen materiaalin kohdalla kaikkea sitä, mitä tapahtuu ennen varsinaista tuotantoa eli kuvauksia. Esituotantoon kuuluu muun muassa ennakkotutkimus, rahoitussuunnitelma, aikataulut, casting eli roolitus, kuvauskaluston hommaaminen, käsikirjoitus ja kuvakäsikirjoitus sekä suunnitellaan yleisesti se, mitä tullaan kuvaamaan. Ilman suunnitelmaa ei kannata yleensä kuvata, sillä tarkasti tehty etukäteinen suunnitelma säästää aikaa ja helpottaa tuotannon eri osien tekijöiden työtä kaikkien tietäessä, mitä seuraavaksi tehdään. Opetusvideon esituotanto on tyypillisesti pääpiirteiltään samanlainen kuin fiktioelokuvan ja dokumenttielokuvan. Opetusvideon esituotannon muunlaisista esituotannoista sen erottavat lähinnä pienet asiat. (Elokuvantaju Esituotanto)

Esituotannon tärkein vaihe on määrittää, millaista videota tehdään ja täten miten se käsikirjoitetaan. Fiktiota varten luodaan tarina, kun taas dokumenttia kuvatessa valitaan dokumentin aihe ja tehdään taustatutkimusta aiheesta. (Hatva 1998, 27.) Opetusvideossa tyypillisesti ei luoda tarinaa, joskin joitain poikkeuksia on, mikäli opetuksellinen osuus halutaan tarinallistaa. Tarinallistettuja videoita käytetään erityisesti lasten opettamisessa, esimerkiksi moraalisien tarinoiden pohjalta. Myös muun muassa MinutePhysics käyttäjän videot, joissa käsiteltävää aihetta selvennetään piirrettyjen, animaatiomaisten kuvien varjolla ovat eräänlaisia tarinallistettuja opetusvideoita (kuva 4). Opetusvideon käsikirjoituksen selkein ero dokumenttielokuvan käsikirjoitukseen on se, että opetusvideota käsikirjoittaessa tiedetään varmasti se, mitä halutaan opettaa, kun taas dokumenttielokuvan käsikirjoitus on sisällöltään suuntaa antava. Opetusvideon käsikirjoittamisvaiheessa tuleekin keskittyä enemmän rytmiin eli siihen missä tahdissa opetettava asia esitetään, sekä siihen miten opetettavaa asiaa voidaan havainnollistaa.



KUVA 4. Kuvankaappaus MinutePhysics kanavan Immovable Object vs. Unstoppable Force - Which Wins? Videosta (Immovable Object vs. Unstoppable Force - Which Wins? 2013).

Opetusvideota suunniteltaessa tulee pitää mielessä opetusvideon mahdollistavat resurssit ja opetuksen tarkoitus, kuten opettettavan asian päämäärä ja ydin. Suunnitteluun vaikuttavat kohderyhmän lisäksi millainen viesti halutaan esittää ja miten se halutaan toteuttaa esimerkiksi visuaalisen ilmeen kannalta.

Opetusvideota suunniteltaessa pitää ottaa huomioon erityisesti kuinka se eroaa opetuksesta, jossa opettaja on paikalla. Vaikka Epel Larp ry:lle suunniteltu sääntövideo näytetäänkin tyypillisesti tilanteissa, joissa liveroolipelin järjestäjä on videon jälkeen valmis vastaamaan kysymyksiin, ei se jokaisen opetusvideon kanssa pidä paikkansa. Tämän takia onkin tärkeää käsitellä asia yksinkertaisesti ja selkeästi, sekä mahdollisesti näyttää useampia esimerkkejä, jotta katsojat ymmärtävät opettettavan asian varmasti.

Opetusvideon hyötyihin kuuluu mahdollisuus pysäyttää video ja kelata sitä taaksepäin, mikäli asiaa opiskelevan täytyy kerrata video ymmärtääkseen sisällön kunnolla. On silti hyödyllistä, että asiasta on usempi esimerkki, sillä saman asian uudelleen katsominen ei aina johda sen ymmärtämiseen. (Hatva 1998. 27.)

8.2 Ennakkotutkimus

Ennakkotutkimuksella eli taustatutkimuksella tarkoitetaan audiovisuaalisessa tuotannossa kaikkea etukäteen tehtävää tutkimustyötä, joka nopeuttaa varsinaista tuotantoa. Fiktiivielokuvassa siihen kuuluu esimerkiksi historiallisiin yksityiskohtiin perehtyminen, kun taas dokumenttielokuvassa siihen kuuluu kuvattavaan kohteeseen tai henkilöön tutustuminen. (Elokuvantaju Ennakkotutkimus.) Taustatutkimus opetusvideolle rajoittuu lähinnä siihen, että tiedetään, mitä asiaa halutaan opettaa, eikä dokumenttielokuvan tapaan siihen, miksi jotain tiettyä asiaa pitäisi kuvata ja mikä on tarina sen takana.

8.3 Kohderyhmä

Yksi esituotannon ja käsikirjoittamisen vaihe on kohderyhmän valinta. Opetusvideon tekijälle kohderyhmän rajaaminen ja ymmärtäminen on tärkeintä. Ilman, että ymmärtää kohderyhmänsä tarpeet, on hankala tehdä tehokasta ja opettavaista opetusvideota. Siinä missä esimerkiksi dokumenttielokuvan sisällön määrittelee ensisijaisesti jonkin asian tarina, täytyy opetusvideossa ottaa ensimmäisenä huomioon ketä opetetaan eli kohderyhmä, heidän taitotasonsa ja tietonsa, sillä ne vaikuttavat oppimiseen. (Olkinuora ym. 17, 2001.) Mielestäni voidaan myös olettaa, että oppija myös keskittyy paremmin videoon, joka on tehty juuri häntä varten, sillä silloin se on hänelle ymmärrettävä ja viihdyttävä. Epel Larp ry:n opetusvideon kohderyhmä on helposti määritettävä mutta ei rajattava. Kohderyhmä eli aloittelevat liveroolipelaajat ja ihmiset, jotka tarvitsevat kertausta Epel Larp ry:n sääntöihin on erittäin heterogeeninen eli koostuu monenlaisista ihmisistä, toisin kuin esimerkiksi koululuokka, jossa voidaan olettaa ihmisten olevan tietyllä tasolla. Päätin tässä tilanteessa pyrkiä esittämään säännöt mahdollisimman yksinkertaisesti ja esimerkein täydennettyinä.

Taitotason huomioon ottamisella tarkoitetaan sitä, että jos oppijat eivät tunne aiheen perusasioita, tulee uuteen asiaan opastavan videon olla yksinkertainen ja helposti lähestyttävä, eli siinä ei käytetä selittämättä asiaan liittyvää termistöä. Jos taas oppijaryhmä, jolle videota tehdään, on tietoinen asian perusteista tai tuntee tarvittavan termistön ja video on enemmän perehdytys, kertaus tai asiaa syventävä, videon ei tarvitse olla aivan niin auki selitetty. Oppija, jolle asia ei ole tuttu tai joka on nuorempi, tarvitsee yleensä

tarkempaa, vaihe vaiheelta asian läpikäyvää opetusta kuin oppija jolle asia on jo tuttu. (Olkinuora ym. 2001, 17.)

Hyvän johdannon ja sen esittelemien termien avulla voidaan tehdä aloittelijallekin syvälle aiheeseen meneviä videoita. Myös oppimista heikentävät tai vaikeuttavat asiat kuten iäkkäisyys tai näkövamma tulee ottaa huomioon. Esimerkiksi jos videossa esiintyy tekstiä, tulee iäkkäille suunnatun videon olla rauhallisempi, jotta heikentyneet aistit ehtivät omaksua tiedon. Suuri tekstikoko ja kontrasti taustan kanssa auttavat tässä. Kirjaintyylin on hyvä myös olla päätteetön, jotta sen lukeminen on mahdollisimman vaivatonta. (Sinkonen, Kuoppala, Parkkinen & Vastamäki 2006, 124-125.)

8.4 Erityisryhmät

Opetusvideoiden teossa on tärkeää ottaa huomioon kohderyhmä. Liveroolipelaajien keskuudessa on samat vähemmistöt kuin yleisestikin, ja niiden kokonaisvaltainen huomioonottaminen luo haasteita. Tahdoin ottaa erityisryhmät huomioon sen verran kuin pystyin. Selkeästi asioiden esittäminen palvelee erilaisten kehitysvammaisten ja ymmärtämisvaikeuksista kärsivien lisäksi ihan tavallistakin katsojaa. Täytyy muistaa, että video ei korvaa itsessään ihmiskontaktia, joka on kognitiivisesta vajavuudesta kärsivälle tärkeää. (Järvelä, Häkkinen & Lehtinen 2006, 249-250.)

Värisokeudet on hyvä ottaa huomioon opetusvideota suunnitellessa, erityisesti kaikista yleisin niistä eli punavihersokeus. Punavihersokeutta esiintyy noin 8% miehistä ja 0,5% naisista. (Terveyskirjasto Värisokeus ja poikkeava värinäkö. 2012). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että punaisen ja vihreän päällekkäistä käyttämistä videossa tulee välttää. Tekstit ja muut olennaiset elementit kannattaa tehdä yleisesti selkeänä pidettyihin tekstin ja taustan yhdistelmiin. Näistä paras on musta teksti valkealla pohjalla, sillä ihminen tunnistaa värien kontrastierot parhaiten harmaasävyissä. (Hatva 1998. 15-46.)



KUVA 5. Johansson (2010, tekstit suomennettu) kertoo taustan ja tekstin värien vaikutuksesta tekstin luettavuuteen

Liveroolipelaajien joukossa on myös jonkin verran eriasteisista näkövaikeuksista kärsiviä, jotka on hyvä ottaa huomioon videossa, jonka tarkoitus on korvata sääntöjen opetus muuten. Tämä toteutuu ottamalla huomioon se, että asiat pitää selittää selkeästi niin, että ne ymmärtää myös ilman kuvaa.

9 OPETUSVIDEON KÄSIKIRJOITTAMINEN

Käsikirjoitus on suunnitelma siitä, mitä elokuva sisältää. Se on pohja, jota käytetään muussa alkutuotannon suunnittelussa sekä kuvaustilanteessa selventämään kuvattavaa tilannetta. Käsikirjoituksella pystytään karkeasti arvioimaan elokuvan pituus ja täten opetusvideolle tärkeä rytmi, sillä yksi sivu käsikirjoitusta vastaa noin yhtä minuuttia videolla. Käsikirjoitus selvittää videon kulun, dialogin, kuvattavat asiat. Joskus käsikirjoitus kertoo myös tarvittavista lavasteista, valaistuksesta sekä kameran liikkeistä. Useimmiten kameran liikkeeseen ja kuvakulmiin perehdytään vasta kuvakäsikirjoituksessa, joka on varsinaisen käsikirjoituksen pohjalta laadittu kuvallinen käsikirjoitus. (Elokuvantaju Dokumenttielokuvan käsikirjoittamisesta 1993.)

Käsikirjoitusta suunnittelemaan alkaessa tulee ensimmäiseksi määritellä videon laji. Videot voidaan jakaa fiktio- ja faktavideoihin. Fiktiovideoita ovat kaikki kuvitteelliset videot, kuten esimerkiksi useimmat elokuvat, kun taas faktavideoita ovat erilaiset asia-pohjaiset videot, joiden tarkoitus on tuoda todenmukaisesti esiin jotain olemassa olevaa asiaa tai ilmiötä. Opetusvideot ovat faktavideoita. Muita esimerkkejä faktavideoista ovat dokumentit ja esittelyvideot. Fiktiovideon tarkoituksena on useimmiten ensisijaisesti viihdyttää, kun taas faktavideon tarkoitus on vaikuttaa katsojaan tai opettaa hänelle jotain. Vaikka opetusvideon tarkoitus on ensisijaisesti opettaa, on tärkeää että se myös viihdyttää, jotta oppija jaksaa pitää yllä kiinnostusta videoon.

Opetusvideon käsikirjoituksessa tiedetään videoon tarvittava asiasisältö, joten käsikirjoitusta laatiessa suunnitellaan erityisesti, miten opetettava asia saadaan opetettua mahdollisimman hyvin ja tehokkaasti. Opetusvideon käsikirjoitusvaihe keskittyykin siis pääosin rytmiin eli siihen missä tahdissa opetettava asia videossa näytetään sekä erilaisten esimerkkien keksimiseen. Videon sisältö saa nostaa kysymyksiä, mutta niihin tulisi vastata melko pian kysymyksen esittämisen jälkeen. (Hatva 1998, 27.)

Opetusvideon käsikirjoituksessa kannattaa huomioida se, että harvemmin on kannattavaa tehdä video yhden asian tekemisestä yhdellä tapaa, vaan kannattaa käsitellä asiaa laajemmin. Epel Larp ry:lle tehty opetusvideo poikkeaa tästä, koska se on tehty tilaajalle tiettyyn käyttöön. Videossa todetaan, että kyseessä on nimen omaan Epel Larp ry:lle tehty sääntövideo ja eri liveroolipeleissä on käytössä eri säännöt. Tämän videon tapauk-

sessä olisi turhaa ja videon katsojaa sekoittavaa käydä läpi myös vaihtoehtoisia muita sääntöjä, joita käytetään muissa liveroolipeissä. Sen sijaan esimerkiksi digitaalista maalausta opettavat videot taas saattavat opettaa joko miten jokin tietty asia tehdään (esimerkiksi, näin piirät hiuksia) tai yleisesti jonkin asian käyttöä (esimerkiksi näin käytät varjostus-työkalua).

10 OPETUSVIDEON RAKENNE

10.1 Rakenne

Opetusvideon rakenne eroaa muista audiovisuaalisen median tuotoksista. Fiktiivisessä elokuvassa rakenteen luo tarina ja sen keksityt käännekohtat. Dokumenttielokuvassa taas rakenne voi olla esimerkiksi päähenkilön elämä, kehitys, vuorokauden kiero tai päivittäinen rutiini, joista joissain tapauksissa löytyy fiktiiviselle elokuvalle tyypilliset käännekohtat. (Elokuvantaju Dokumenttielokuvan käsikirjoittamisesta 1993.)

Opetusvideossa rakenteen luo kuitenkin opittava asia. Yksinkertaisimmillaan tämä tarkoittaa sitä, että opetusvideolla on esittelyosa, opetusosa ja lopussa asian kokoaminen. (Videokraft Scripting educational and training videos 2016) Opetettava asia voidaan myös jakaa useampaan pieneen videoon, jolloin niiden välissä voi hengähtää ja prosessoida tietoa, kuten esimerkiksi edubox.fi:n Internetin vaarat – tietoa yläkoululaisille - videosarjassa. Näin voidaan tehdä esimerkiksi jos videon aihealue on laaja tai halutaan korostaa keskustelun mahdollisuutta tietyin väliajoin kuten Internetin vaarat – tietoa yläkoululaisille -videosarjassa tuntuu olevan ideana.

10.2 Osat

Pedagogisesti toimivin opetusvideo on jaksotettu ja rytmitetty kokonaisuus, jonka rakenne muistuttaa opetuksellista tekstiä, mutta tarjoaa tiedon videomuodossa ja useampaa aistia käyttäen. Usein tämä tarkoittaa rakennetta esittely, opetus ja yhteenveto. (Videokraft Scripting educational and training videos 2016.)

Esittely sijoittuu heti videon alkuun. Siinä kerrotaan mitä videolla tullaan käsittelemään, mitä ja miten tullaan tekemään ja kuka siinä opettaa. Tämä edesauttaa oppijan asennoitumista videon sisältöön ja auttaa oppijaa ymmärtämään. Jos videossa on vain kertojaääni, häntä ei esitellä, mutta mikäli videossa on henkilö, joka toimii oppijan oppaana tai opettajana, hän esittäytyy tässä vaiheessa. Näin video saa selkeän opettajan, kun taas kertoja on kuin teksti oppikirjassa. Rakenteellisesti esittely vastaa huomion kiinnittä-

mistä oppitunnin alussa ja että osoitetaan oppijalle mitä häneltä odotetaan. (Meisalo & Tella 1988, 51-54, Meisalon, Sutisen, Tarhion 2003, 37 mukaan).

Opetusvideon varsinainen sisältö tulee esiin opettavassa osassa, joka on videon tärkein osa ja opettava ydin. Opetusosassa paneudutaan esittelyssä kerrottuun aiheeseen ja sitä esitellään yksityiskohtaisesti ja tarvittaessa esimerkkisuorituksilla ja näyttämällä, miten opetettava asia toimii käytännössä. (Videokraft Scripting educational and training videos 2016.) Aiheesta ja sen suuruudesta riippuen asia esitetään kokonaisuutena tai purettuina pienempiin osiin eli opetuskohtiin (kuva 6). Nämä voidaan erottaa esimerkiksi otsikkoruuduilla toisistaan. Nämä helpottavat videon seuraamista, kun videon katsoja tietää, mistä seuraavaksi aletaan puhua ja toisaalta antavat hetken tauon käsitellä edellistä asiaa ja painaa se mieleen, jonka takia käytin niitä Epel Larp ry:lle tehdyssä videossa.



KUVA 6. Esimerkki otsikkoruudusta opetusvideolla (Kuvankaappaus Epel Larp ry:lle pinnäytettyönä tehdystä opetusvideosta)

Viimeinen osa eli yhteenveto tiivistää opetuksen pääkohdat eli tärkeimmät asiat lyhyesti. Tällöin katsojan on helpompaa muistaa videon eri vaiheet ja palauttaa mieleen erityisesti videon alussa opetetut asiat. Tämä osaltaan auttaa vanhan tiedon yhdistämistä uuteen. Yhteenveto myös saattaa katsojan takaisin pois videon maailmasta pohtimaan ja jäsentämään opetuksen mieleensä. (Videokraft Scripting educational and training videos 2016.)

10.3 Tekstit

Mikäli opetusvideossa on tekstiä, tulee se ottaa huomioon videon rytmityksessä. Näytöltä lukeminen on hitaampaa kuin paperilta, koska liikkuva kuva ja etäisyys häiritsevät katsojan keskittymistä. Michael Rabiger (1998, 73) kirjoittaa, että tekstin täytyy olla siis tarpeeksi pitkään näkyvillä, jotta katsoja ehtii sen lukea ja sisäistää. Näin ollen tekstin määrä ja kappaleet tulee siis pitää mahdollisimman lyhyenä ja kirjasintyyli suurena. Tekstin ja videon opettavuus on korkeimmillaan mikäli niin video, teksti kuin audio käsittelevät samaa asiaa ja ihanne tilanteessa kertojaäänäni lukee tekstin ääneen. Tällöin oppijan kuulo- ja näkömuisti käsittelevät samaa asiaa ja oppiminen tehostuu.

10.4 Rytmittäminen

Ihminen pystyy prosessoimaan vain rajallisen määrän tietoa samaan aikaan. Videon rytmittämisellä tarkoitetaan videon eri kuvien nopeudesta ja leikkauksesta toiseen kuvaan syntymää rytmiä. Toisin kuin esimerkiksi valokuvan lukeminen, liikkuvasta kuvasta yksityiskohtien lukeminen nopeasti on vaikeaa. Esimerkiksi jos sekunnin pituisessa kuvassa näytetään kuva ihmisestä, joka lukee lehteä, ehtii katsoja lukea korkeintaan lehden suurimman otsikon. Liikkumattomassa kuvassa tätä ongelmaa ei ole, sillä katsoja voi tutkia kuvaa niin pitkään kuin haluaa. Tilanne muistuttaakin enemmän liikkuvassa autossa jonkin mainoskytlin lukemista. (Rabiger 1998, 73.) Rytmä voi olla rauhallinen tai nopea videon käyttötärpeesta riippuen. Esimerkiksi toimintakohtaus fiktiivisessä elokuvassa tarvitsee huomattavasti nopeamman rytmin kuin opetusvideo. Videon rytmittäminen onkin tärkeää erityisesti opetusvideossa, jotta oppija ehtii ymmärtämään videon opettaman tietosisällön.

Rytmitys onnistuu esimerkiksi jakamalla video pieniin pätkiin tai jaksottamalla videota erilaisilla otsikoilla. Erilaisten tekstien ei tule kuitenkaan kestää pitkiä aikoja kerralla, sillä se yleensä kertoo siitä, että joko tekstiä on liikaa tai sitten se kestää liian pitkään, jolloin katsojan tarkkaavaisuus kärsii. (Videoschoolonline Better Video Editing Techniques – Make Better Video Series 2015.) Kun opetusvideon jakaa useammaksi lyhyemmäksi videoksi on oppijan helpompi etsiä kohta, jonka hän haluaa nähdä ilman etsiskeilyä. Tämä tekee kertaamisen helpommaksi ja lisää täten opetusvideon hyödyllisyyttä opiskelussa. (Udemy How to Make a Great Tutorial Video 2011.)

Jotta oppijan tarkkaavaisuus pysyy korkeana ei häntä tule laittaa huomioimaan useampaa ikkunaa samaan aikaan. Parempi tapa on rytmittää esimerkiksi liikkuva kuva ja still-kuvaa eli paikallaan pysyvää kuvaa samaan aikaan. Myös pehmeät ja huomaamattomat leikkaukset videosta tai kuvasta toiseen auttavat siinä, ettei oppijan keskittyminen herpaannu liikaa. (Keränen, Limberg & Penttinen. 2005, 170.)

10.5 Ääni ja musiikki

Äänet ovat olennainen osa opetusvideoita. Puhe ja kerronta selkeyttävät ja vahvistavat visuaalisen materiaalin viestiä esimerkiksi selventämällä, mitä videolla juuri tapahtuu. Tämä myös auttaa muistamista, sillä videoon tulee yksi aisti lisää. Äänillä ja musiikilla voidaan vahvistaa oppimista, mutta myös vähentää sitä. Oikeanlainen taustamusiikki voi lisätä viihdyttävyyttä. Opetusvideossa on erityisen tärkeää kuitenkin muistaa, että musiikki tai muut äänet kuten ääniefektit eivät saa viedä huomiota videon sisällöstä. Laulun ja sopivan huomaamaton musiikki toimiikin siis parhaiten. Muilla äänillä on paljon merkitystä opetusvideoissa. Jonkinlainen voice-over eli eräänlainen kertoja tuo opetukseen yhden aistin lisää, ja näin lisää oppimista (Kuva 1). Lisäksi kertoja selventää kuvassa näkyvää opetusta. (Videoschoolonline Better Video Editing Techniques – Make Better Video Series 2015.)

11 POHDINTA

Opetusvideoiden yleistyessä internetissä on yllättävää, kuinka vähän niitä käytetään oppilaitoksissa. Opinnäytetyössä tarkoituksena oli tuottaa opetusvideo koulukäytön sijaan kuitenkin harrastuskäyttöön, joka toi opetusvideon tuottoon omanlaisensa ulottuvuuden. Itselleni mukavaa oli se, että harrastan itse liveroolipelaamista, joten sain yhdistää työn ja huvia. Samalla olin myös jo valmiiksi tietoinen liveroolipelauksesta ja Epel Larp ry:n säännöistä, joka helpotti videon käsikirjoittamista. Näin ollen minun ei tarvinnut opiskella opetusvideoni aihetta ennen kuin pystyin tekemään videota. Jos näin ei olisi ollut, olisin joutunut tekemään enemmän taustatutkimusta. Tämä kannattaa ottaa huomioon ajankäytön kannalta, jos ei ole jo valmiiksi eräänlaisessa asiantuntijaroolissa.

Opetusvideon tuotannon lisäksi opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia, miten toimiva opetusvideo tehdään sekä miten opetusvideon tuotanto eroaa lähinnä dokumenttituotannosta. Pääpiirteittäin huomasin, että opetusvideoon pätee samat neuvot kuin muihinkin videotuotantoihin, mutta joitain eroja on. Mielenkiintoisimmaksi koin kuvakielen erot dokumentin ja opetusvideon välillä, joista kirjoitan enemmän tapausesimerkissäni.

Huomasin opinnäytetyötäni tehdessäni oudon asian, nimittäin lähdekirjallisuutta tai muita lähteitä ei spesifisti opetusvideoihin juurikaan ole. Kirjallisuus oli lähinnä pedagogista tai sitten aloittelijoille suunnattua kirjallisuutta, joka keskittyi yleisesti videon tuotantoon, kommentoiden vain vähän, kuinka opetusvideotuotanto eroaa muista videotuotannoista. Tämä teki opinnäytetyön tekemisestä hyvin haasteellista. Toivon, että mikäli joku tarvitsee tietoa opetusvideon tekemisestä, opinnäytetyöstäni ja sen lähdeluettelossa mainitusta kirjallisuudesta ja muista lähteistä on apua.

Olen sitä mieltä, että opetusvideoiden käyttö on hyvää ja opetusta monipuolistavaa, mutta lähdekirjallisuuteni tutkimusten ja omien kokemusten mukaan videoita käytetään tehottomasti. Nostin opinnäytetyössäni esille näitä ongelmia. Itse olen käyttänyt internet videoita opetellessani muun muassa kravattisolmua, ja pidän niissä erityisesti mahdollisuudesta katsoa sama kohta uudelleen ja uudelleen, sillä hahmoituskykyäni ei ole kaikissa asioissa kauhean hyvä. Lisäksi videoiden joustavuus ajan ja paikan suhteen on houkuttelevaa nykyaikana, kun internet on melkein kaikkialla saatavilla. Yleiseltä kan-

nalta opetusvideot ovat myös kustannustehokkaita, sillä yhtä tuotettua videota voidaan jakaa monelle taholle.

Videoformaatissa on myös huonot puolensa. Niistä suurin ongelma on se, että video ei ole interaktiivinen eli siltä ei voi kysyä kysymyksiä mikäli niitä ilmenee eikä video anna vastausta. Lisäksi tiedon vanhentuuessa joudutaan video tekemään todennäköisesti kokonaan uusiksi, jotta video päivittyy.

11.1 Epel Larp ry:n video

Opinnäytetyön taiteellisena osiona suunnittelin, käsikirjoitin, kuvasin ja editoin opetusvideon roolipeliyhdistys Epel Larp ry:lle. Valaisijana ja yleisenä kuvausassistenttina toimi Jonna Ronko. Epel Larp ry tilasi minulta opetusvideon, joka opettaisi Epel Larp ry:n liveroolipelisäännöt ja -käytänteet.

Epel Larp ry:lle opinnäytetyönä tehty opetusvideo Epel Larpin liveroolipelaamisen säännöistä sai alkunsa juttellessani Epel Larpin hallituksen jäsenelle. Hän totesi, että haluaisi Epelille liveroolipelisääntöjä esittelevän videon ja myöhemmin lähetti minulle ajatuksiaan videon sisällöstä, jonka pohjalta lähdin luomaan käsikirjoitusta.

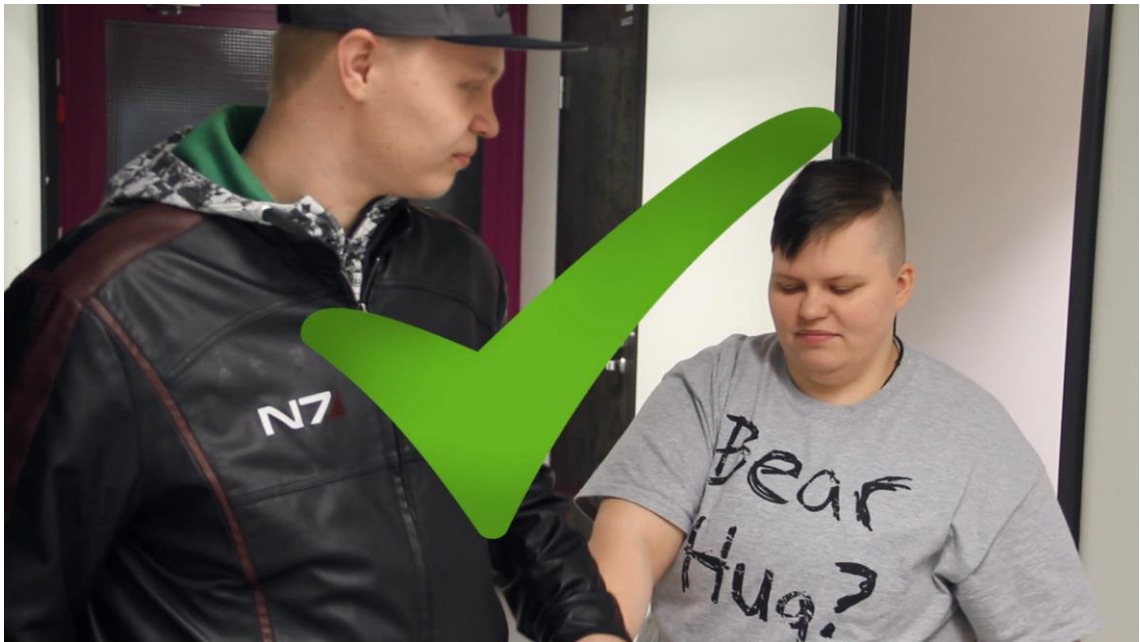
Ensimmäisen kuvauksen oli tarkoitus tapahtua jo kesällä 2015, mutta en saanut varaimiani kuvauskalusteita koululta, joten työharjoittelun takia päätin kuvata vasta keväällä 2016. Asiasta oli jonkin verran hyötyä, sillä sain tutkia rauhassa teoriapohjaa ennen kuin kuvasin, joten joitain parannuksia alkuperäiseen käsikirjoitukseen tuli, suurimpana tajusin loppukertauksen tärkeyden opetusvideossa. Koen siis opetusvideoprosessin opettaneen minulle paljonkin, vaikka moni asia oli pääteltävissä myös maalaisjärjellä.

Suunnittelin käsikirjoituksen pääosin itselleni, joten en ihan täysin siistinyt sitä, mutta tein toisenlaisen ratkaisun helpottaakseni näyttelijöiden lukemista. Tein käsikirjoituksen kahden palstan käsikirjoitukseksi, eli käsikirjoituksen vasemmalla palstalla oli kirjoitettu, mitä kohtauksessa tapahtuu ja oikealle palstalle mitä kohtauksessa puhutaan. Koen tämän olleen hyvä ratkaisu tässä tapauksessa, sillä tapahtumat videossa olivat yksinkertaisia, eikä niiden aikana ollut useita repliikkejä. Tein opetusvideon käsikirjoituksesta objektiivisen, koska ei ollut mitään syytä olla subjektiivisen. Puolueettomuus vaikuttaa

myös olevan tyypillistä opetusvideoille, sillä videoiden tarkoitus on yleensä opettaa jokin asia, ei vaikuttaa katsojan mielipiteeseen.

Video alkaa lyhyellä näyttelijöiden pääosin improvisoimalla kohtauksella, jossa he tulevat kuvaan ja juttelevat kuvitteellisesta viikonlopun liveroolipelistä ja huomaavat sitten kameran ja alkavat kertoa sääntöjä. Lopussa on samantyylinen kohtaus, jossa näyttelijäni esittävät huomaavansa lohikäärmeen ja lähtevät takaisin liveroolipelaamaan. Muutoin video koostuu näyttelijöistäni, jotka vuorotellen kertovat Epel Larp ry:n säännöistä sekä lyhyistä kohtauksista, jotka selventävät miten jokin sääntö pitää tehdä. Videolla on myös esimerkkejä siitä, mitä liveroolipeleissä ei tule tehdä, kuten esimerkiksi kuristaa ihmistä oikeasti. Osa esimerkeistä näytetään samaan aikaan kuin taustalla kuuluu edelleen sääntöjen selostusta, osa on sijoitettu ilman taustan selitystä. Nämä kohdat ovat oikeastaan omia kohtauksiaan, sisältäen dialogia, jonka takia niitä ei voinut sijoittaa kertojien äänien päälle.

Valitsin opetusvideon tyyliksi humoristisen asiallisuuden, sillä kyseessä on harrastustilaisuus ja säännöt itsessään ovat hiukan yksitoikkoista kuunneltavaa ja katseltavaa. Toisaalta niissä on tiettyjä huvittavia elementtejä, kuten erilaiset mallintamissäännöt. Esimerkiksi seksin mallintaminen edestäpäin tapahtuvalla niskahieronnalla oli ainakin minusta huvittavaa, kun näin sitä ensimmäisen kerran. Lisäksi videon aloitus ja lopetus olivat hauskoja. Päätin korostaa humoristisuutta ääniefekteillä ja musiikilla. Esimerkiksi hidastettua tappelua esittävässä kohtauksessa soi hyvin mahtipontinen musiikki, ja kun videossa esitetään jotain, mikä tehdään oikein, kuuluu törähtävä ääni ja videon päälle tulee vihreä hyväksynnän merkki (kuva 7).



KUVA 7. Kuvankaappaus Epel Larp ry:n opetusvideon turvasanaa koskevasta kohtauksesta, jossa pelaaja käytti turvasanaa oikein ilmaistakseen että hänen käteensä sattuu toisen henkilön puristaminen.

Päätin pitää kuvaustyylin kohtalaisen yksinkertaisena, sillä huomasin muita opetusvideoita katsoessani, että niissä kuvaustyylillä oli kohtalaisen yksinkertaista, ilmeisesti selkeyden vuoksi. Saatoin tosin yksinkertaistaa liikaakin, sillä leikkauksen kannalta oli vaikea luoda sujuvaa videota, jossa ei olisi vain niin kutsuttuja puhuvia päitä. Toivon kuitenkin, että näyttelijöideni taidot saavat pidettyä mielenkiintoa yllä yhdistettynä erilaisiin kuvitettuihin esimerkkeihin, varsinkin kun kyseessä on harrastusvideo eli video ihmisille, jotka ovat valmiiksi motivoituneita sen katsomiseen.

Leikkausvaiheessa huomasin, kuinka osa kohtauksista ei toiminut alkuperäisessä järjestyksessä, joten järjestelin niitä vähän uusiksi. Lisäksi lyhensin muutamaa kohtaa huomattavasti niissä turhaa toistoa ja koska video on kohtalaisen pitkä. Suomalainen live-roolipeli on vähäsääntöistä, mutta videota varten hiukan karsitutkin säännöt ovat kovin pitkät. Jouduin tekemään joitain huonoja ratkaisuja, kuten tekemään ristikuvaleikkauksia samasta kuvasta toiseen, mutta päätin sisällön ja järjestyksen olevan tärkeämpää kuin se, että visuaalinen materiaali on leikattu täysin sujuvasti. Kymmenisen minuutin pituinen video sai minut miettimään, onko opetusvideo tässä tapauksessa hyvä tapa esittää säännöt, mutta toisaalta yhtä pitkään menisi sääntöjen lukemisessa ja sisäistämisessä, kun samalla ei ole visuaalisia esimerkkejä tukemassa oppimista.

Epel Larp ry:lle tehdyssä videossa havaitsin leikkausvaiheessa olevan jonkin verran lyhyitä mietintätaun kaltaisia äännähdyksiä ja kömpelöitä kohtia, joista pystyin osan poistamaan leikkauksessa. Onneksi opetettava teksti tulee muuten juontajien suusta sujuvasti, joten en usko muutamien kohtien olevan uskottavuuden kannalta huonoja. Tämä kuitenkin todisti sen, että opetusvideota tehdessä tulisi paikalla olla yksi ihminen jonka tärkein tehtävä on havainnoida tämän tapaisia kohtia, ja kertoa ohjaajalle, jos kuvatulaisista kohtia kuvatussa kohtauksessa on.

Olen kohtalaisen tyytyväinen videoon, jonka tekeminen oli hyvin ongelmallista erilaisien tekijöiden, kuten tietokoneen rikkoutumisen takia. Erityisen tyytyväinen olen valintaani lisätä videon humoristisuutta, sillä se teki siitä viihdyttävämmän katsoa. Ääniraidan ongelmat ovat ehkä suurin ongelman aihe. Myös kuvituskuva olisi voinut olla lisää, joskin sen leikkaaminen sujuvasti videoon olisi voinut olla ongelma, sillä nytkin tein ratkaisun jättää eräs kohtaus pois sen pituuden takia. Se ei sopinut leikkaukseen. Lisäksi en ole tyytyväinen joidenkin kuvien ylivalaistumisongelmiin ja epätarkkuuteen. Epätarkkuuden syytä en keksinyt, sillä tarkensin jokaista kohtausta kuvatessa hyvin tarkasti kuvan, ja tarkistelin usein että tarkkuus on pysynyt oikeana.

11.2 Tapausesimerkki : VICEn LARPin Saved My Life

11.2.1 Liveroolipelaus pohjoismaissa ja niiden ulkopuolella

Pohjoismaissa muotoutunut liveroolipelauksen muoto tunnetaan Nordic larp-termillä. Pohjoismainen liveroolipelaaminen eroaa suuresti muualla maailmassa olevasta liveroolipelaamisesta useamman asian takia, joista suurimmat on immersio, taiteelliset näkemykset ja eräänlaisen yhteistyön tekeminen, jotta pelin tarina toteutuisi.

Immersio liveroolipelissä tarkoittaa sitä, että liveroolipeleissä pyritään luomaan tunnelma siitä, että pelaaja todella on liveroolipelin maailmassa. Hän on hahmonsa, tuntien hahmonsa tunteet ja ajatellen hahmonsa ajatukset. Pohjoismaisissa liveroolipeleissä on usein myös muita kuin viihteellisiä puolia, ja ne voivat kommentoida esimerkiksi poliittisia asioita. Peleissä pelaajat pyrkivät viemään eteenpäin liveroolipelin juonta ja hahmojensa tavoitteita, ei voittamaan liveroolipeliä. (Nordiclarp What is Nordic Larp?)

VICE median dokumentti käsittelee liveroolipelaamista Yhdysvalloissa, joten se ei vastaa täysin suomalaisen liveroolipelaamista Suomessa. Tämä on hyvä muistaa katsoessa LARPing Saved My Life dokumenttia. Dokumentissa kuitenkin kerrotaan, että dokumentissa esiintyvä liveroolipeli on Mystic Realms Larp -järjestön järjestämä ja keskittyy tarinaan ja hahmoon uppoutumiseen. Näin ollen se on hyvin pohjoismaisen liveroolipelin kaltainen.

11.2.2 LARPing Saved My Life

VICE median LARPing Saved My Life on kaksikymmentä minuuttia pitkä dokumentti, jonka näkökulmahenkilö on Jonathan Gallagher. Gallagher on autistinen ja aspergerinen henkilö, jonka takia hänellä on sosiaalisia vaikeuksia. Ennen liveroolipelaamisen aloittamista hänellä ei ollut ystäväpiiriä, jossa hänet olisi hyväksytty sellaisena kuin hän on, sosiaalisista ongelmista huolimatta. Liveroolipelaaminen on dokumentin juonellinen miljöö, mutta varsinainen juoni on Gallagherin ja hänen ystäviensä kokemukset siitä, kuinka liveroolipelaus auttaa heitä arjen maailmassa.

Dokumentissa on esillä kaksi maailmaa (kuva 8), arjen maailma ja liveroolipelin maailma. Arjen maailmassa Gallagherin kehitystä kommentoivat hänen vanhempansa, kun taas liveroolipelin maailmassa kommentoijat ovat pääosin hänen ystäviänsä, jotka puhuvat omista kokemuksistaan (LARPing Saved My Life, youtube 2015).

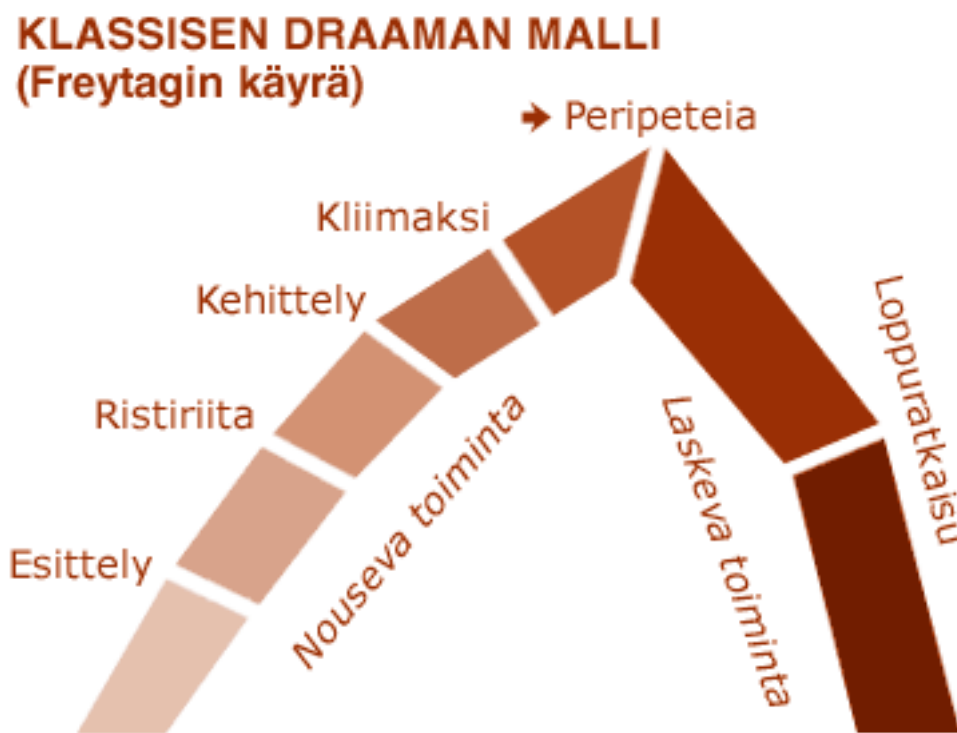


KUVA 8: Kaksi maailmaa: ylempänä liveroolipelien maailma, alempana arkimaailma (LARPing Saved My Life, youtube 2015)

Opetusvideon ja dokumentin erot näkyvät tapausesimerkissä. Isoin esimerkki on tietysti sisältö. Dokumentti ottaa näkökulman, tässä tapauksessa liveroolipelaajien ja heidän läheistensä, eikä ole objektiivinen, toisin kuin opetusvideon on tyypillisesti tarkoitus olla. Siinä missä dokumentti vie eteenpäin tarinaa, opetusvideo tähtää informatiivisuuteen, vaikka esimerkiksi Epel Larp ry:lle opinnäytetyönä tehdyssä videossa on hiukan tarinallisia elementtejä.

Epel Larp ry:lle opinnäytetyönä tehty opetusvideo ei aivan mene klassisen draaman malliin (kuva 9), eikä useimmista elokuvista tunnettua draaman mallia muutenkaan

käytetään opetusvideoissa. Tämä johtuu tietenkin siitä, ettei opetusvideot ole tyypillisesti tarinallisia. Liverpoolipelaamisen sääntöjä käsittelevässä opetusvideossa on esittely tai alkusysäys, jossa näyttelijät esittävät tullessaan juuri liveroolipelaamasta ennen varsinaista informatiivista osuutta. Lopuksi näyttelijät lähtevät taas liveroolipelaamaan, joten pieni juonenkaari kulkee läpi videon, mutta sillä ei ole varsinaisia käännekohtia. Dokumenteissa taas on tyypillisesti draaman kaari vastoinkäymiseen ja käännekohtineen. Se ei aina ole klassisen draaman mallin mukaan etenevä. *LARPing Saved My Lifessa-*kaan ei ole selkeää draaman kaarta.



KUVA 9: Draaman kaari eli klassisen draaman malli (Elokuvantaju käsikirjoitus)

Omien havaintojeni mukaan dokumenttien kuvaustyyli eroaa myös opetusvideoiden tyylistä. Tässä dokumentissa kuvataan informaatioltaan turhia tai kuvainnollisesti jotain asioita esittäviä asioita, kuten uima-altaalla kuvattu kohtaus, jossa Gallager ui ja sukellee vedessä sekä roiskii sitä ympäriinsä (kuva 10, kohta D). Opetusvideo pyrkii tiiviiseen informatiivisyyteen, joten niissä ei useimmiten ole ylimääräistä kuvituskuvaa eli kuvia, joiden sisältö on esimerkiksi kuvata päähenkilön tunteita tai vain näyttää visuaalisesti miellyttäviltä. Korostan seuraavien huomioiden olevan omia havaintojani tutkiesani dokumenttien kuvaustyyliä.



KUVA 10: Esimerkkejä LARPing Saved My Lifen kuvaustyylistä (LARPing Saved My Life, Youtube 2015)

Opetusvideoissa suositetaan neutraalimpaa kuvaustyyliä kuin dokumenteissa selkeyden ja neutraalin näkökulman säilyttämiseksi. Kuva 10 esittää erilaisia LARPing Saved My Lifen kuvakulmia ja asioita, joita dokumentissa kuvataan. Kuvan kohta A esittää opetusvideoista tyypillisesti puuttuvaa kuvaa, nimittäin liikkuvaa kameraa. Tämä ei näy selvästi stillkuva esimerkissä, eli videosta napatussa yhdessä ruudussa. Kuvassa kamera laskeutuu näyttääkseen taustalla olevaa liveroolipelaajajoukkoa. Opetusvideoissa tämän tapaisia liikkuvaa kuvaa ei yleensä ole, johtuen siitä, että liike tekee asioiden tulkitsemi-

sesta vaikeaa liikesumentumisen takia, samaan tyyliin kuin esimerkiksi liikkuvassa autossa tienpientareen mainoksen lukeminen voi olla vaikeaa. Vaikea tulkitseminen tarkoittaa sitä, että asian ymmärtämiseen menee pitempi aika tai jokin osa voi jäädä katsojan kannalta epäselväksi, joka on opetusvideon kannalta huono asia. (Rabiger 1998, 73).

Kuvan 10 kohdat B ja C ovat kuvituskuva, joissa ei ole informatiivista sisältöä. B kuva sisältää Gallegerin lapsuudenkuvia, jotka tukevat hänen vanhempiensa kertomusta hänen lapsuudestaan. Mutta kuva C ei oikeastaan sisällä minkäänlaista informatiota kuin sen, että siinä on pakattuna liveroolipelin tavarat, ja katse kiinnittyy koiraan, ei tavaroihin. Kuvan 10 kohdassa D, jossa päähenkilö leikkii uima-altaalla on todennäköisesti tarkoitettu kuvastamaan Gallegerin tunnemaailman muutosta puhdistavassa vedessä. Tämän tapaisia ylimääräisiä kuvia käytetään vähän opetusvideoissa, jotka pyrkivät tiiviiseen informatiivisuuteen. Kuvan 10 kohdat E ja F ovat pimeässä kuvattuja kohtauksia, joita vältellään ilman perusteita opetusvideoissa johtuen siitä, että pimessä kuvatut asiat ovat epäselvempiä ja kontrastieroltaan huonompia. Lisäksi opetusvideot eivät ylipäättänsä kuvaa mitään, mikä ei ole niiden sisällön kannalta olennaista.

LÄHTEET

Adorama. 2011. What is Noise in a Digital Photograph?. [Artikkeli]. Julkaistu 14.03.2011. Luettu 07.04.2016. <http://www.adorama.com/alc/0012955/article/FAQ-What-is-Noise-in-a-Digital-Photograph>

Bell, L & Bull, G, 2010. Teaching with Digital Video. 1. Painos. USA: Iste

Curse, E, 2006. Using Educational Video in the Classroom: Theory, Research and Practice. Artikkelit. USA

Choi, H & Johnson, S. 2005. The Effect of Context-Based Video Instruction on Learning and Motivation in Online Courses. [Tutkimus]. Julkaistu 2015. Luettu 14.12.2015. <http://docplayer.net/5450835-The-effect-of-context-based-video-instruction-on-learning-and-motivation-in-online-courses.html>

Diamond, S. Visual. 2013. Marketing Revolution. 1. Painos. USA

Donkor, F. 2010. The Comparative Instructional Effectiveness of PrintBased and Video-Based Instructional Materials for Teaching Practical Skills at a Distance. [Tutkimus]. Julkaistu 03.2010. Luettu 27.4.2016. <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/792/1486>

Elokuvantaju. Dokumenttielokuvan käsikirjoittamista. [Artikkeli sarka]. Luettu 10.11.2015. http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus/artikkelit/webster_dokumenttielokuvan.jsp

Elokuvantaju. Esituotanto. [Artikkeli]. Luettu 10.04.2016. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto.jsp>

Elokuvantaju. Taustatyö, ennakkotutkimus. [Artikkeli]. Luettu 11.04.2016. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/esituotanto/taustatyo.jsp>

Elokuvantaju. Oppimateriaali. [Sivusto]. Luettu 10.11.2015. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/oppimateriaali.jsp>

Elokuvantaju. Käsikirjoitus. [Sivusto]. Luettu 12.04.2016. <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus.jsp>

Epel Larp Ry. Säännöt. Luettu 09.10.2015. <http://epellarp.net/larpit/saannot/>

Epel Larp Ry. Yhdistys. Luettu 09.10.2015, <http://epellarp.net/yhdistys/>

Hakkarainen, P. & Kumpulainen K.. 2011. Liikkuva kuva – muuttuva opetus ja oppiminen. 1. Painos. Kokkola: Kokkolan yliopistokeskus Chydenius

Hammond, L, Austin, K, Orcutt, S & Rosso, J. 2001. How people learn: Introduction to learning theories. . [Tutkimus]. <http://www.stanford.edu/class/ed269/hplintrochapter.pdf>

Hobbs, S. 2001. How people learn: Introduction to learning theories. [Tutkimus]. https://www.academia.edu/2866661/Hobbs_R._2006_.Non_optimal_uses_of_video_in_the_classroom_Learning_Media_and_Technology_31_35-50

Huovila, T. 2013. "Look" visuaalista viestisi. 1. Painos. Hämeenlinna: Karisto.

Immovable Object vs. Unstoppable Force - Which Wins? 2013. Ohjaus: Henry Reich. <https://www.youtube.com/watch?v=9eKc5kgPVrA>

Johansson. 2010. Color Contrast. [Artikkeli]. Luettu 27.11.2015. <http://www.colorsontheweb.com/colorcontrasts.asp>

Laine, A , Ruishalme, O, Salervo, P, Siven, T & Välimäki, P, 2007. Opi ja ohjaa sosiaali- ja terveystalalla.. 1. Painos. Helsinki: Sanoma Pro.

LARPing Saved My Life. 2015. Ohjaus: Elise Coker. <https://www.youtube.com/watch?v=bXNGFb2p90k>

Kiema, P. 2012. Math.fi - Matematiikkaa ajatteleville. [Artikkeli Julkaistu 25.05.2012. Luettu 03.05.2016. <http://www.luma.fi/artikkelit/1244/mathfi-matematiikkaa-ajatteleville>

Kortesmaa, M & Suoninen, A. 2012. Verkkovideot ja verkkovideokirjastot opetuksessa. [2012]. Julkaistu 2012. Luettu 07.05.2016. <http://www.sis.uta.fi/ipopp/ipopp2012/suko/>

Math.fi. Trigonometriset funktiot. [Video]. Katsottu 27.03.2016. <http://math.fi/videos/view/131>

Meisalo, V, Sutinen, E & Tarhio, J, 2003. Modernit oppimisympäristöt. 1. Painos. Helsinki: Tietosanoma.

Nordic Larp: What is Nordic Larp? [Artikkeli]. Luettu 17.04.2016. <https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>

Olkinuora E, Mikkilä-Erfmann M, Nurmi S & Ottosson M.2001. Multimediamateriaalin tutkimuspohjaista arviointia ja suunnittelun suuntaviivoja. 1. Painos. Turku: Painosalama Oy.

Rabiger, M, 1998. Teaching with Digital Video. 1. Painos. Unkari: Focal Press

Salakari, H, 2007. Taitojen opetus. 1. Painos. Saarijärvi: Saarijärven Offset

Sinkonen, I, Kuoppala, H, Parkkinen, J & Vastamäki R. 2005. Käytettävyyden psykologia. 1. Painos. Helsinki: Edita Publishing.

Terveyskirjasot. Saarelma, O. 2012. Värisokeus ja poikkeava värinäkö. Luettu 21.9.2015. http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00347

Udemy. 2011. How to Make a Great Tutorial Video [Artikkeli]. Julkaistu 02.12.201. Luettu 08.05.2016. <https://blog.udemy.com/how-to-make-a-great-tutorial-video/>

Vainio, N. (toim.), 1997. Larppajaan käsikirja. 1. Painos. Tampere: Copy Shop.

Videokraft. 2016. Scripting Educational and Training Videos. [Blogikirjoitus]. Julkaistu 2016. Luettu 04.05.2016. <http://www.videokraft.co.nz/scripting-educational-and-training-videos/>

Videoschoolonline. 2015. Better Video Editing Techniques. [Artikkeli]. Julkaistu 2015. Luettu 10.05.2016. <http://www.videoschoolonline.com/better-video-editing-techniques/>

Vuorinen, I. 1998. Tuhhat tapaa opettaa. 8. Painos 2008. Vammala: Vammalan Kirjapaino.