

Mikael Heikinheimo

ELEKTRONISEN URHEILUN TAPAHTUMAN MONIKAMERA- TUOTANNON SUUNNITTELU

Opinnäytetyö
Viestintä

2017



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Mikael Heikinheimo	Medianomi (AMK)	Marraskuu 2017
Opinnäytetyön nimi		
Elektronisen urheilun tapahtuman monikameratuotannon suunnittelu		29 sivua 6 liitesivua
Toimeksiantaja		
Gaming Barracks		
Ohjaaja		
Jori Pölkki		
Tiivistelmä		
<p>Pelaaminen on viime vuosina kasvattanut voimakkaasti suosiotaan, minkä myötä elektronisesta urheilusta on tullut vakavasti otettava kilpailun muoto sekä yleisölaji. Suomessakin harrastajien määrä on kasvanut tasaisesti, mikä on luonut kysyntää paitsi kilpailutoiminnalle myös pelitapahtumista tuotettaville lähetyksille.</p>		
<p>Kouvolassa 18.–19.11.2017 peliyhteisö Gaming Barracksin toimesta järjestettävät Overwatch-videopelin opiskelijoiden SM-kisat ovat ensimmäiset laatuaan. Tämä opinnäytetyö lähestyy elektronista urheilua monikameratuotannon näkökulmasta ja selvittää, mitä laadukkaan ja katsojaystävällisen lähetyksen toteuttaminen vaatii.</p>		
<p>Tutkimuksen produktiivisena osuutena on tapahtuman toteutuksen pohjana toimiva tuotantosuunnitelma. Tämä käsittää eri osa-alueet aina budjetista kalustoon ja kuvakerronnasta turnauksen rakenteeseen. Näitä lähestytään funktioanalyysin keinoin monesta näkökulmasta, jolloin lopputuloksena on kattava ja jäsennelty kokonaisuus.</p>		
<p>Monikameratuotannon kannalta ensiarvoisen tärkeää on tietää, mitä kuvataan ja miten. Tutkimuksessa perehdytäänkin kuvausteknisten seikkojen lisäksi Overwatchiin pelinä sekä lajin erityispiirteisiin. Vertailukohtana toimii perinteinen urheilu, jolla on paljon yhtymäkohtia elektronisen urheilun kanssa.</p>		
<p>Tutkimuksen lopputuloksena Overwatchin opiskelijoiden SM-kisoja järjestävällä taholla on selkeä suunnitelma tapahtuman monikameratuotannon toteutuksesta. Samoin työryhmältä löytyy ymmärrys siitä, mitä ollaan tekemässä ja kuinka tavoitteeseen päästään.</p>		
Asiasanat		
monikameratuotanto, media, suoratoisto, pelaaminen, elektroninen urheilu		

Author (authors)	Degree	Time
Mikael Heikinheimo	Bachelor of Media	November 2017
Thesis title		
The design of multi-camera production for an electronic sports event		29 pages 6 pages of appendices
Commissioned by		
Gaming Barracks		
Supervisor		
Jori Pölkki		
Abstract		
<p>Gaming has highly increased its popularity in recent years. This has also affected on electronic sports which has become a serious part of competing. Meanwhile the audience has also found it as a spectator sport. Around the world the number of players has constantly increased which has led for the need of competitions and live broadcasts.</p>		
<p>On November 18th and 19th 2017 Gaming Barracks -community will be organizing the first ever Student Championships of Electronic sports in the game of Overwatch. This thesis concentrates on electronic sports from the aspect of multi-camera production and investigates what is needed to produce an enjoyable quality broadcast.</p>		
<p>As a productive part of this research there will be a production plan to operate as a model for the actual event and its broadcast. It comprehends all the different angles from budget to equipment and visual narration to structure of the tournament. These are approached from the axis of a function analysis by its several viewpoints. Therefore the final result will be a broad and well-organized entity.</p>		
<p>From the aspect of multi-camera production it is much-needed to know and understand what to shoot and why. In addition to technical circumstances the research also explores Overwatch as a game as well as the special features of electronic sports scene. Similarities to classic sports are obvious which is why they are great to be compared to each other.</p>		
<p>As a final result the organizer will have a bright vision and plan about the execution of the multi-camera production in the event. Meanwhile the production team has an understanding about what they are doing and how to reach their goal.</p>		
Keywords		
multi-camera production, media, streaming, gaming, electronic sports		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TYÖN TAVOITTEET.....	6
2.1	Tutkimuskysymykset.....	6
2.2	Tutkimusmenetelmät	8
3	ELEKTRONINEN URHEILU	8
3.1	Mitä on elektroninen urheilu?.....	9
3.2	Historiaa lyhyesti.....	10
3.3	Suhde perinteiseen urheiluun	12
4	MONIKAMERATUOTANTO	14
4.1	Yleiset periaatteet.....	14
4.2	Kuvaus ja leikkaus	15
4.3	Urheilutapahtuman monikameratuotanto.....	16
4.4	Elektronisen urheilun erityispiirteet	17
5	OVERWATCH: OPISKELIJOIDEN SM-KISAT	18
5.1	Tapahtuma ja tausta	18
5.2	Overwatch pelinä ja elektronisen urheilun lajina.....	19
5.3	Tuotantosunnitelma	21
5.3.1	Kalusto.....	22
5.3.2	Ohjelma ja aikataulu	23
5.3.3	Grafiikat ja luonnokset	24
5.3.4	Ajolista	25
6	YHTEENVETO	25
	LÄHTEET.....	27
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Videopelit ja niiden suosio ovat viime vuosina kasvaneet räjähdysmäisesti. Peliteollisuus on ratsastanut tekniikan kehityksen aallonharjalla ja ollut etunäissä luomassa aina vain massiivisempia, visuaalisesti tyylikkäämpiä ja sisällöllisesti kiinnostavampia sovelluksia. Samaan aikaan pelaamisen ympärille on kehittynyt aktiivinen harrastaja- ja fanikunta sekä katsojakulttuuri. Tähän markkinarakoon ovat iskeneet monet toimijat.

Internetin lukuisat suoratoistopalvelut ovat nousseet vastaamaan ilmiön synnyttämään kysyntään. Esimerkiksi Twitch antaa suurille tapahtumajärjestäjille ja toisaalta yksittäisille pelaajille mahdollisuuden välittää reaaliaikaista pelikuvaa jopa miljoonille katsojille (Blake ym. 2016). Eri pelien huipuista on tullut kansainvälisiä supertähtiä, joiden edesottamuksia seurataan ympäri maailmaa. Pelaamisesta on tullut elektronista urheilua.

Tekniikan kehitys on mahdollistanut myös sen, että suurten urheilutapahtumien tai otteluiden välittäminen katsojien kotisohville ei ole enää rajattoman tuotantobudjetin ja kaluston omaavien televisioyhtiöiden yksinoikeus. Tapahtuman tai oman pelaamisen suoratoisto verkkoon saattaa onnistua hyvinkin vaatimattomilla sijoituksilla. Toki halvalla ei aina saa hyvää, mutta lähetysten tekemisen kynnyks on kokonaisuudessaan madaltunut selvästi viime vuosina.

Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Kouvolan kampuksella toimiva peliyhteisö Gaming Barracks järjestää 18.–19.11.2017 opiskelijoiden Overwatch-videopelin SM-kisat. Tapahtuma toimii alkusysäyksenä myös tälle opinnäytetyölle, sillä kisoista tehtävä suora lähetys ja monikameratuotanto on tarkoitus toteuttaa työn lopputuloksena syntyneen suunnitelman pohjalta.

Vaikka kustannukset ovat tulleet alaspäin, ei onnistuneen monikameratuotannon toteuttaminen silti ole aivan yksinkertaista. Opiskelijoiden Overwatchin SM-kisojen näyttämönä toimii suuri elokuvasali lavoineen ja katsomoineen, joten kaluston suhteen on paljon vaatimuksia. Työn tarkoituksena on käydä vaihe vaiheelta läpi, mitä kaikkea elektronisen urheilun tapahtuman monikameratuotannon suunnittelussa on otettava huomioon.

Tapahtumapaikkana toimii vanha elokuvateatteri KinoKouvo Kouvolan keskustassa. Gaming Barracksin merkittävimpinä yhteistyökumppaneina tapahtuman järjestämisessä ovat mukana Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, Kouvolan kaupunki, tietotekniikan ja viihde-elektroniikan verkkokauppa Jimm's PC-Store, Opiskelijoiden liikuntaliitto, Suomen elektronisen urheilun liitto ja KouvolaCity ry.

2 TYÖN TAVOITTEET

Työn pääasiallisena tavoitteena on tuottaa viihdyttävä ja korkeatasoinen elektronisen urheilun kilpailulähetys. Tämä kokonaisuus pitää sisällään yksityiskohdallisen suunnitelman tapahtuman monikameratuotannon toteutuksesta käsittävien tarvittavan kaluston, tekniikan sekä työryhmän roolit.

Kirjallisessa osiossa käsitellään edellä mainittua päätavoitetta tukevilta osin myös elektronista urheilua lähtien sen lyhyestä historiasta aina tämän päivän pelikulttuuriin ja tulevaisuudennäkymiin, sekä alan mediaympäristön erityispiirteitä. Vahva teoriapohjan ymmärrys antaa parhaat valmiudet myös monikameratuotannon ammattimaiseen valmisteluun ja toteutukseen. Vertailukohtana toimii perinteinen urheilu, sillä yhtymäkohtia elektronisen urheilun kanssa on paljon.

2.1 Tutkimuskysymykset

Tutkimuksen taustalla on 18.–19.11.2017 Kouvolaissa järjestettävä elektronisen urheilun tapahtuma (Overwatch: opiskelijoiden SM-kisat). Suorana lähetyksenä suoratoistopalveluun menevänä tapahtumana kyseessä ei ole ainutlaatuinen tapaus maailmalla tai edes Suomessa. Esimerkiksi Yleisradio on näyttänyt kanavillaan jo useita erilaisia pelitapahtumia (Kulmala 2017). Lisäksi lukuisat pienemmät organisaatiot ja tapahtumat ovat luoneet pohjaa matalien tuotantokustannusten lähetyksille. Näiden laatu on kuitenkin heitellyt laidasta laitaan eikä selkeitä toimintamalleja tai vaatimuksia vielä ole.

Lähetysten onnistumisen tärkein mittari on sama kuin missä tahansa suurelle yleisölle suunnatussa ohjelmassa: katsojan täytyy viihtyä lähetyksen parissa. Tähän puolestaan vaikuttavat lukuisat tekijät, kuten lähetyksen sujuvuus, laatu, tapahtumat kuvaruudulla ja niiden kiinnostavuus. Vielä pienempiin osiin

purettuna kyse on audiovisuaalisen kerronnan perustekijöistä, kuten kuvakeronnasta, draaman kaaresta ja näitä tukevasta äänestä (Bacon 2000). Tämä kaikki liittyy olennaisesti tutkimuksen pääkysymykseen:

Kuinka toteuttaa laadukas ja katsojaystäväallinen monikameratuotanto?

Yhtäläisyyksiä perinteiseen televisiotuotantoon ja tunnettuihin ohjelmaformaateihin siis löytyy. Kun elektronisen urheilun lähetyksen luonnetta ryhdytään tutkimaan syvemmin, on se helposti rinnastettavissa mihin tahansa urheilutapahtumaan. Kameran edessä tai tietokoneen ruudulla tapahtuvat kohtaukset tai käänteet eivät ole ennakoitavissa, joten tuotantoryhmän täytyy kyetä soveltamaan. Lähetys voi seurata karkeaa käsikirjoitusta lajin tai pelin sääntöjen puitteissa, mutta lopputulos ei ole koskaan ennustettavissa.

Yhteisiä elementtejä on paljon. Kamerateat voivat seurata pelaajia ja yleisöä, juontajat antavat oman lisämausteensa tapahtumille ja grafiikka pitää katsojan ajan tasalla tilanteesta (Young 2016). Täysin samaan muottiin elektronista urheilua ja vaikkapa jalkapalloa ei kuitenkaan voida valaa, ja tämä heijastuu suoraan siihen, kuinka kokemus välitetään yleisölle. Siksi on olennaista kyetä vastaamaan myös kysymykseen:

Mitä erityispiirteitä elektronisen urheilun tapahtuman monikameratuotannolla on normaalin urheilutapahtumaan verrattuna?

Audiovisuaalisessa teoksessa merkittävää on aina, mitä kerrotaan ja miten. Tämän voi terminä määritellä tyyliksi, jotka elokuvien suhteen tunnetaan genreinä. Tyyli on keino luoda tunnelmaa ja saada katsoja kiinnittämään huomionsa haluttuihin seikkoihin. Valittu tyyli muodostuu koko audiovisuaalisen tekemisen kokonaisuudesta, johon kuuluvat niin kamerankäyttö, valaistus, äänimaailma kuin ohjaus ja leikkauskin. (Tyyli s.a.)

Urheilutapahtumien monikameratuotantoon pätevät tietyt lainalaisuudet ja tyyli on usein hyvin vakioitu. Koska elektronista urheilua ei kuitenkaan voi aivan yksi yhteen näihin verrata, on sille löydettävä oma uniikki ilmaisutapansa. Täytyy siis tutkia:

Millainen tyyli soveltuu elektronisen urheilun tapahtuman monikameratuotantolle?

2.2 Tutkimusmenetelmät

Yksinkertaisin menetelmä vastausten löytämiseen on tutkia olemassa olevia esimerkkejä ja verrata niitä toisiinsa. Mikä ratkaisu toimii missäkin tilanteessa, ja milloin olisi syytä käyttää toista konstia? Johtopäätökset voivat perustua omiin kokemuksiin, mutta audiovisuaalisen teoksen tapauksessa on syytä perustaa päätelmänsä myös alan totuttuihin käytäntöihin. Millainen rytmin tai kuvakerronnan tulee olla, jotta se ylläpitää katsojan mielenkiintoa? Vertailevan tutkimuksen pohjalta esimerkit voi lopulta rinnastaa omaan projektiin ja poimia niistä tärkeimmät tekijät. (Anttila 1996.)

Funktioanalyysi koostuu kuudesta elementistä. *Menetelmä* perehtyy käytettävien välineiden ja materiaalien vuorovaikutukseen sekä niiden oikeanlaiseen hyödyntämiseen. *Käyttö* lähestyy tuotetta toimivuuden kannalta. *Tarve* tutkii nimensä mukaisesti, tuleeko tuote tarpeeseen, vastaako se kysyntään. Yhteiskunnallista ja ajanmukaista tarkoituksellisuutta tarkastellaan *telesiksellä*. *Assosiaatio* ilmentää tuotteesta syntyviä mielikuvia ja asiayhtymiä. *Estetiikka* puolestaan viime kädessä määrittelee sen, onko tuotteen kokonaisuus onnistunut, vastaanottajaa miellyttävä tai tähän vaikuttava. (Papanek 1976.)

3 ELEKTRONINEN URHEILU

Erilaiset pelit ja leikit ovat olleet osa ihmisen ajankäyttöä koko historiamme ajan. Vaikka perinteiset hipat ja piiloleikit sekä esimerkiksi pallopelit ovat säilyttäneet suosionsa tähän päivään, on tekniikan ja tässä tapauksessa viihdeelektroniikan kehittyminen nostanut pelaamisen aivan uudelle tasolle. Miljoonat lapset ympäri maailman kasvavat pienestä pitäen virtuaaliseen ympäristöön, josta he myös hakevat viihdykettä. Pelien puoleensavetävyys ei vähene iän myötä vaan elektroninen hauskanpito on nykyään jo kaikkia sukupolvia yhdistävä tekijä.

Kuten olettaa saattaa, videopelienkään tapauksessa pelkkä hauskanpito ei kaikille riitä. Ihminen on kilpailuhenkinen olento. Käytännössä kaikessa, missä voidaan mitellä paremmuudesta, sitä myös tehdään. Videopelaaminen, joka

pohjautuu jo itsessään jonkin tavoitteen tai päämäärän saavuttamiselle, onkin varsin oivallinen kilpailun muoto. Luonteva osa sen evoluutiota on ollut kehittyä myös urheilulajiksi.

3.1 Mitä on elektroninen urheilu?

Aihetta lähestyttäessä on aluksi syytä selventää, mistä on kyse. Lyhyesti ja helposti ilmaistuna kyse on videopelien parissa tapahtuvasta kilpailusta. Pelaaminen voi tapahtua tietokoneella tai pelikonsolilla lähiverkossa tai Internetin välityksellä. Onko pelaamisen yhteydessä perusteltua puhua varsinaisesti urheilusta, on jo haastavampi kysymys. (Moore 2016.)

Aivan kuten minkä tahansa urheilulajin ympärillä tapahtuva toiminta voidaan jakaa harrastamiseen ja kilpailuun, on elektroninen urheilukin eri asia kuin pelaaminen vapaa-ajanviettotapana. Rajanveto on usein häilyvää, mutta joitain yhteisiä nimittäjiä on mahdollista löytää.

Suomen elektronisen urheilun liiton puheenjohtajana vuosina 2015–2016 toiminut Erkkä Jouste (2017) linjaa tavoitteellisuuden eli kontrolloidun harjoittelun ja valmistautumisen sekä selkeät kilpailulliset tavoitteet tärkeimmiksi tunnusmerkeiksi. Tärkeää ei ole, mitä tehdään, vaan miten tehdään. Aivan kuten perinteisillä huippu-urheilijoilla, voi videopelaajillakin olla tarkat harjoitusohjelmat, jotka kattavat paitsi lajikohtaisen myös mentaali- ja fyysisen kuntopuolen valmistautumisen, Jouste kertoo. Pelaajilla ja joukkueilla on myös päämäärä, johon he tähtäävät. Käytännössä tämä voi olla turnauksen tai pelkän yksittäisen ottelun voitto, mutta taustalta löytyy aina halu olla oman lajinsa paras.

Yksi selkeä tekijä, joka usein erottaa urheilijan harrastelijasta, on ammattilaisstatus. Monessa lajissa maailman huiput tekevät elantonsa menestymällä suurissa arvokisoissa eikä elektroninen urheilu ole tästä poikkeus (Highest Overall Earnings 2017). Organisaatioiden kanssa tehtävät pelaajasopimukset ja erilainen sponsoriyhteistyö mahdollistavat omalta osaltaan pelaajien siirtymisen ammattilaisiksi. Tällaisen ansaintamallin omaavien osuus on kuitenkin häviävän pieni verrattuna harrastajien määrään. Esimerkiksi Suomesta ei löydy vielä lainkaan säännöllistä palkkaa maksavaa peliorganisaatiota (Grönholm 2014).

Osuvampi termi valtaosalle elektronisen urheilun kilpapelaaajista onkin tällä hetkellä puoliammattilainen. Pelaajat voivat saada sponsoreilta tai taustaorganisaatioiltaan kuukausipalkan sijasta esimerkiksi kalustoa sekä matka- ja osallistumistukea eri kilpailuihin ja tapahtumiin. Mahdollisista palkintorahoista he saavat yleensä myös tietyn osuuden. Järjestely takaa sen, että aktiivisesti ja tavoitteellisesti harjoittelevat eivät välttämättä joudu ainakaan kokonaan itse kustantamaan harrastustaan. (Grönholm 2014.)

Kyseessä ei tarvitse myöskään olla suuri kansainvälinen mestaruusturnaus, jotta kilpailun määritelmä täyttyy. Pelataanhan esimerkiksi jääkiekkoakin niin sanotulla puulaaki-tasolla tai golfia paikallisen kerhon viikkokisoissa. Elektronisen urheilun ehkä perinteisin ja helposti lähestyttävien muoto ovatkin lähiverkkotapahtumat eli niin sanotut lanit (LAN = Local Area Network), tietokonepelaajien keskuudessa levinnyt sosiaalisen kanssakäymisen muoto.

Laneilla osallistujat kokoontuvat pelaamaan yhdessä ja viettämään aikaa keskenään. Näihin kokoontumisiin on aina kuulunut myös eri peleissä kisailu, palkinnoilla tai ilman. Lanit voivatkin olla pienen kaveriporukan keskenään alullepanema illanvietto tai massiivinen tuhansia pelaajia keräävä massatapahtuma. Esimerkiksi Suomessa Assembly Summer on jo vuosia ollut alan merkittävin lipunkantaja (Kulmala 2017).

3.2 Historiaa lyhyesti

1990-luvulla ja sitä myöhemmin syntyneille tietotekniikka ja videopelit ovat lähestulkoon itsestäänselvyys. Ne ovat osa jokapäiväistä elämää syntymästä lähtien ja esimerkiksi Internetin käyttö saatetaan hallita jo ennen kengännauhojen sitomista. Pelaaminen ja siihen liittyvä urheilukulttuuri, kuten turnausten seuraaminen verkon kautta on täysin verrattavissa perinteiseen penkkiurheiluun. (PrimeSeven 2017.)

Elektronisen urheilun kehitys tietotekniikan harppausten rinnalla on ollut poikkeuksellisen nopeaa. Kilpailullisen pelaamisen voidaan katsoa saaneen alkunsa 1970-luvulla. Stanfordin yliopistolla 1972 järjestettyä Spacewar-pelin turnausta pidetään yleisesti kaikkien aikojen ensimmäisenä elektronisen urhei-

lun kilpailutapahtumana. Laitevalmistaja Atari järjesti puolestaan jo vuonna 1980 massiivisen yli 10 000 pelaajan tapahtuman, jossa pelinä oli Space Invaders (kuva 1). Pelaaminen sai tämän myötä näkyvyyttä myös mediassa, niin sanomalehdissä kuin televisiossakin. (PrimeSeven 2017.)



Kuva 1. Atarin järjestämä Space Invaders -turnaus 1980 (namraka 2015)

Seuraava suuri askel koettiin 1990-luvulla. Internetin nousun myötä ensimmäiset verkossa pelattavat pelit näkivät päivänvalon. Peliteollisuuden kasvaessa markkinoiden pelivalikoima seurasi räjähdysmäisesti perässä. Kilpapelelaaminen keskittyi kuitenkin verkon sijasta edelleen offline- eli livetapahtumiin. Merkittäviä järjestäjiä olivat esimerkiksi Nintendo ja Cyberathlete Professional League. Aikakauden suosituimpia kilpapelejä olivat puolestaan nykypäähän klassikoiksi luettavat Quake, StarCraft ja WarCraft, joiden lajityypit ovat edelleen elektronisen urheilun kulmakiviä. (D.Devil 2011.)

2000-luku elvytti uudelleen jo hieman lopahtaneen innostuksen. Alalle syntyi paljon uusia toimijoita, joista esimerkiksi Major League Gaming ja Electronic Sports League ovat tänä päivänä maailman johtavia tapahtumajärjestäjiä. Seuraavan vuosikymmenen vaihteessa julkaistut supersuosittu pelit, League of Legends (2009), StarCraft 2 (2010) ja Dota 2 (2013), käynnistivät todellisen elektronisen urheilun buumin, joka jatkuu edelleen. Yksittäisistä turnauksista jaettavat palkinnot nousivat samoihin aikoihin jopa miljooniin dollareihin. (PrimeSeven 2017.)

Elektronisen urheilun kasvusta ja potentiaalista kertoo myös se, että perinteiset urheiluseurat ovat viime vuosina laajentaneet toimintaansa videopeleihin.

Esimerkiksi jalkapalloseurat Manchester City ja Paris Saint-Germain ovat kiinnittäneet itselleen pelaajia. Suomessa suunnäyttäjiä tällä saralla ovat puolestaan HIFK ja SJK. (Elektronisen urheilun katsojaluvut ja tuotot paisuvat 2017.)

Aivan kuten urheilussa on yksilö- ja joukkuelajeja, pallopelejä ja vaikka heittolajeja, voidaan myös elektronisen urheilun pelit jakaa useisiin erilaisiin kategorioihin. Perinteisistä yksilölajeista voidaan mainita esimerkiksi tappelu- ja ajopelit, mutta ne ovat hiljalleen jääneet joukkueina pelattavien varjoon.

Tällä hetkellä suosituin lajityyppi lienee niin sanottu RTS (Real-Time Strategy), jonka alatyypiksi MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) on kenties kaikkein merkittävin. Näihin kuuluvat esimerkiksi edellä mainitut Dota 2 sekä League of Legends. MOBA:n tunnuspiirteenä pidetään muodoltaan symmetristä karttaa, jonka kolmella päälinjalla pelaajat tai joukkueet pyrkivät lyömään vastustajan. (Katajisto & Palonen 2015, 9.)

Toinen merkittävä lajityyppi on FPS (First Person Shooter), jossa pelaajat ohjaavat kuvauksen mukaisesti pelihahmoaan ensimmäisestä persoonasta, tämän omasta kuvakulmasta eli POV:stä (Point of View). Tavoitteena on useimmiten erilaisia ammunta- tai lyömäaseita käyttäen eliminoida vihollisia sekä valloittaa, hallita tai tuhota kohteita ja objekteja. Counter-Strike eri versioineen on ollut tämän lajityypin lipunkantaja jo melkein kahden vuosikymmenen ajan.

Tuoreimpia tulokkaita elektronisen urheilun kentällä ovat puolestaan virtuaalikorttipelit ja Battle Royale. Virtuaalikorttipelien genren käynnisti vuonna 2014 julkaistu Hearthstone, joka on eittämättä tämän hetken suosituin kilpailullisesti pelattava yksilölaji. Battle Royale ovat puolestaan yksin, pareina tai pieninä joukkueina pelattavia massiivisia moninpelejä, joissa tavoite on yksinkertainen: olla viimeisenä hengissä pyrkien eliminoimaan vastustajat pelialueen jatkuvasti kutistuessa.

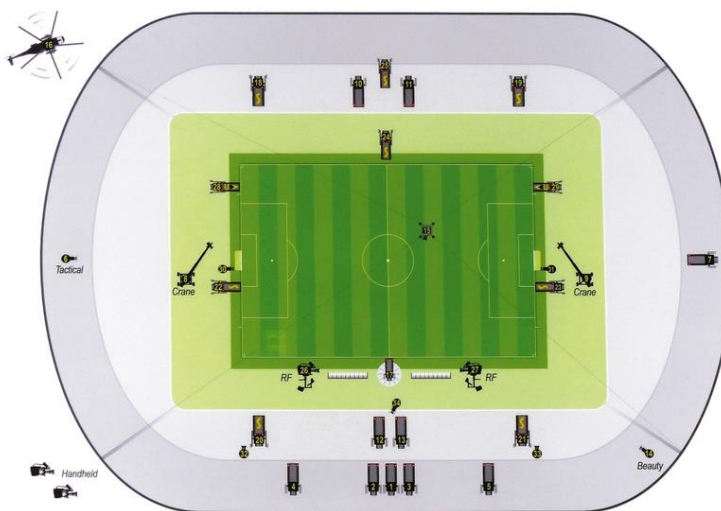
3.3 Suhde perinteiseen urheiluun

Urheilun käsite kokonaisuudessaan on edelleen suuri kiistanaihe. Muinaiset antiikin olympialaiset painottuivat fyysiseen voimainkoetukseen ja tämä heijas-

tuu edelleen nykypäivään. Voidaanko esimerkiksi moottoriurheilua tai shakkia laskea aidoksi urheiluksi? Elektronista urheilua on myös kritisoitu pelien väkivaltaisuudesta, sillä kaikki suosituimmat lajit perustuvat jonkinlaiseen taistelusetelmään pyrkien samalla visuaaliseen realistisuuteen. (Jouste 2017.)

Yleisölajina elektronisella urheilulla on omat selkeät haasteensa. On pelejä, joissa katsojan täytyy olla jatkuvasti tietoinen, mistä on kyse ja mihin pyritään. Monet pelit ovat nopeatempoisia ja säännöiltään hyvinkin monimutkaisia. Ellei katsoja ole ennestään vihkiytynyt pelin pariin, ei hän välttämättä saa käsitystä tapahtumista, jolloin myös katsomiskokemus kärsii jännitteen puuttuessa. Lähetyksissä mahdollisten selostajien täytyykin tiedostaa tämä ja avata peliä mahdollisimman maanläheisesti. Sama koskee monia perinteisiä urheilulajeja. Tästä huolimatta elektronisen urheilun arvellaan esimerkiksi Yhdysvalloissa nousevan pian maan neljänneksi katsotuimmaksi lajiksi (Moore 2016).

Urheilussa lajit ovat jalostuneet aikojen saatossa yleisön ehdoilla. Säännöissä on otettu huomioon myös lähetystekniset seikat. Parhaan mahdollisen katsojakokemuksen aikaansaamiseksi kameroita on sijoitettu mitä mielenkiintoisimpiin paikkoihin: jalkapallo-otteluissa maalikehikoihin, moottoriurheilussa autojen, pyörien ja F1-kiitureiden kyytiin. Suurissa urheilutapahtumissa kameramiehiä sijoitetaan niin lähelle toimintaa kuin mahdollista, ja ilmakuva esimerkiksi helikopterista tai kauko-ohjattavasta lennokista kuvattuna on vakiintunut yhdeksi kuvakulmaksi (kuva 2).



Kuva 2. Jalkapallon maailmanmestaruuskilpailuiden 2014 kamerakartta (Penzel 2014)

Verkkopelaamisen ja etenkin elektronisen urheilun suosion kasvu on niin ikään vaikuttanut myös peliteollisuuteen eli pelejä suunnitteleviin tahoihin (Nikkilä 2017). Nykyään lähes jokaisessa vartenotettavassa kilpailupelissä onkin sisäänrakennettu katsojaominaisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että henkilö voi liittyä peliin sivustaseuraajana. Hänen on siis mahdollista katsella verkossa tai missä tahansa maailmaa pelattavaa peliä vaikka omalta kotisohvaltaan.

4 MONIKAMERATUOTANTO

Monikameratuotantoa on syytä tarkastella aluksi yleisesti; sen periaatteita ja käyttötarkoituksia. Erityishuomio on formaatissa. Tutkimuksen pohjalta toteutettava opiskelijoiden Overwatchin SM-kisat vertautuu ohjelmatyypiltään parhaiten perinteiseen urheilutapahtumaan, joten aihetta lähestytään syvemmin tästä näkökulmasta.

4.1 Yleiset periaatteet

Monikameratuotannolla tarkoitetaan nimensä mukaisesti usealla kameralla taltioitavaa audiovisuaalista kokonaisuutta. Sillä, onko kyseessä uutislähetys, puheohjelma, draamasarja vai elokuva, ei loppujen lopuksi ole merkitystä, vaikka termi liitetään useimmiten reaaliaikaiseen lähetykseen ja televisiotyöhön (Jacobson 2010). Mikä tahansa edellä mainituista voidaan toteuttaa monikameratuotantona, mutta soveltuvuus eri ohjelmatyypeille vaihtelee.

Toteutustapana monikameratuotanto on parhaimmillaan esimerkiksi silloin, kun toiminta-alue on laaja eikä yksi kamera pysty sitä kokonaan kattamaan. Samoin, jos taltioitava toiminta on ainutlaatuista tai jatkuvaa, eikä sen toistaminen tai pysäyttäminen kameran operoinnin ajaksi tule kyseeseen, on parempi taltioida usean kuvalähteen voimin. Myös lokaatio voi tehdä kameran säätämisestä tai paikan vaihtamisesta kesken kaiken mahdotonta. Tässäkin tapauksessa useampi staattinen kuvalähde eri kuvakulmista antaa yksinäistä kameraa paremman lopputuloksen. (Millerson & Owens 2009, 354.)

Ideaalitulanteessa monikameratuotannon ohjaamosta löytyy oma tekijä ja työpiste jokaista lähetyksen osa-aluetta kohden: esimerkiksi kuvamiksaukselle, äänimiksaukselle, grafiikoille ja värimäärittelylle. Lisäksi tarkkailumonitorit löytyvät näille kaikille sekä jokaiselle kuvalähteelle ja ulosmenevälle kuvalle. Tär-

keää on sekin, että jokainen jäsen työryhmässä ymmärtää, mitä ollaan tekemässä ja kuinka eri osa-alueet vaikuttavat toisiinsa. Selvää on, että tässä tapauksessa kustannukset ovat myös korkeat. (Ward ym. 2005, 28–30.)

Pienemmän budjetin tuotannoissa voidaan kuitenkin tulla toimeen yllättävän vähäisellä kalustolla ja työryhmällä. Minimissään tähän riittää jopa yksi ainoa tietokone käyttäjiineen, tarvittavine ohjelmistoineen sekä kameroineen. Esimerkiksi keskustelutilaisuuksia voidaan välittää verkon välityksellä huomattavasti paikan päällä olevia katsojia laajemmalle kohderyhmälle. Alalle onkin tullut lyhyessä ajassa paljon pienyrityksiä, jotka tarjoavat suoratoistopalveluja tapahtumatuottajille.

4.2 Kuvaus ja leikkaus

Kuten todettua, monikameratuotannolla voi olla useita erilaisia käyttötarkoituksia, televisiotyön lisäksi myös elokuvamaailmassa. Seuraavassa käsiteltävien aiheiden lähtökohtana on kuitenkin reaaliajassa ulosmenevä live-lähetys, ellei toisin mainittu.

On hyvä huomioida, että kuvailmaisun periaatteiden osalta monikameratuotanto noudattaa aivan samoja sääntöjä kuin yhdellä kameralla toteutettu vaihteittainen kuvaaminenkin (Leponiemi 2010). Kuvakerronnan sujuvuus esimerkiksi eri kuvakokojen ja -kulmien suhteen ei riipu kameroiden määrästä (Korvenoja 2004, 12). Suoraa lähetystä tehtäessä vaikkapa toiminnan jatkuvuus on kuitenkin huomattavasti helpommin hallittavissa kuin yhdellä kameralla ja useilla toistoilla tehtäessä, koska toiminta ei keskeydy missään vaiheessa.

Usean kuvälähteen käyttö tuo mukanaan myös haasteita, jotka liittyvät erityisesti kalustoon. Kameroiden on kyettävä antamaan ominaisuuksiltaan mahdollisimman samanlaista kuvaa. Valkotasapainon, kirkkauden ja kontrastin on täsmättävä, jotta lopputulos näyttää kuvan puolesta mahdollisimman yhtenäiseltä (Jacobson 2010, 67). Sama sääntö on toki voimassa myös yhtä kameraa käytettäessä, mutta toisin kuin suorassa lähetyksessä, kuvaajalla on usein huomattavasti enemmän aikaa operointiin.

Kameroiden ominaisuuksien lisäksi kuvien on oltava kuvausteknisesti toisiinsa verrannollisia. Erityisen tärkeää tämä on silloin, kun kuvakoko pysyy samana, mutta kulma vaihtuu aktiivisesti, esimerkiksi haastatteluiden vastakuvissa. Huomioonotettavia asioita ovat muun muassa katseiden suunta ja positio kuvassa. Kahden henkilön on ”puhuttava toisilleen”. Näiden täytyy olla kuvassa mahdollisimman samankokoisia, kuten myös tyhjän tilan henkilöiden ympärillä. (Ward ym. 2005, 269.)

Kaluston ohella monikameratuotannossa korostuu työryhmän keskinäinen yhteistyö. Esimerkiksi kameramiesten on paitsi tiedettävä, mitä heiltä odotetaan ja pyydetään, myös osattava tarjota itse kuvia. Kommunikaation on tapahduttava saumattomasti ja komentokielen oltava yhtenäinen, jotta kaikki tietävät, missä mennään ja mitä tapahtuu seuraavaksi. Ammattitaitoisten kameramiesten kanssa toimiessaan ohjaajan tehtäväksi jää lähinnä valita kuvavirrasta ulosmenevä materiaali. (Fairweather 1998.)

4.3 Urheilutapahtuman monikameratuotanto

Ohjelmatyyppinä urheilutapahtuma on eittämättä kaikkein arvaamattomin. Kilpailutilanteita on äärimmäisen vaikea, käytännössä usein mahdoton ennustaa, joten kerronnassa ollaan vahvasti riippuvaisia pelin tapahtumista (Korvenoja 2004, 19). Eri lajien kulku on sääntöjen puitteissa ennakoitavissa, mutta yllättävistä käänteistä tai lopputuloksesta ei voida ikinä olla etukäteen varmoja.

Urheilutapahtuman kameratuotantoa suunniteltaessa onkin äärimmäisen tärkeää omata mahdollisimman vahvat pohjatiedot säännöistä, osallistujista sekä tapahtumapaikasta. Valmistautumiseen kuuluvat myös tapaamiset kilpailun järjestäjien kanssa sekä lajista mahdollisesti aiemmin tehtyihin lähetyksiin tai muuhun kuvamateriaaliin tutustuminen. (Millerson & Owens 2009, 357.)

Yhtä kameraa käytettäessä kuvaajan on syytä pitää huolta, että hän pystyy sijoittumisellaan ja kuvakoon valinnallaan näyttämään tapahtumia mahdollisimman laaja-alaisesti. Usein tämä tarkoittaa laajakuvan suosimista ja suurta etäisyyttä kohteeseen. Ongelmana on, että tällöin ei pystytä tehokkaasti välittämään tapahtumien tunnelmaa ja esimerkiksi pelaajien reaktioita katsojalle.

Urheilutapahtuma onkin yksi niistä ohjelmatyypeistä, joissa tulisi ehdottomasti suosia monikameratuotantoa.

Sujuva kuvakerronta usean kameran välillä vaatii aina kuvakokojen ja -kulmien oikeaoppista vaihtelua, sillä se luo rytmiä ja jännitystä (Häkkinen & Kosonen 2010, 13). Esimerkiksi jalkapallo-otteluissa pääkamera sijoitetaan aina kentän laidalle, suunnilleen keskiviivan kohdalle. Tarkoituksena on tarjota selkeää yleiskuvaa, jonka pohjalta katsoja pystyy muodostamaan kokonaiskuvan tilanteesta. Tämän lisäksi kentän laidoilla on muita kameroita, joiden missona on seurata pelaajia lähempää, taltioida pallontavoittelutilanteita ja mennä tarvittaessa iholle.

4.4 Elektronisen urheilun erityispiirteet

Monikameratuotannon näkökulmasta elektroninen urheilu on varsin uusi tulo, mutta se on helppo lokeroida samaan kategoriaan perinteisen urheilun kanssa: tapahtumien kulkua ei tunneta. Toteutustavat ja tyylit vaihtelevat paljon eri urheilulajien välillä, mutta elektronisessa urheilussa lähetyksen kerronnan rakenteet ja tapahtumapaikat ovat pelistä riippumatta yllättävän samanlaisia.

Pelaaminen eli kilpailu tapahtuu laitteella, tavallisesti tietokoneella tai konsolilla. Tämä tarkoittaa, että pelaajat istuvat pääsääntöisesti määrättyssä paikassa, mistä he eivät juuri liiku. Joukkueilla on omat pöytänsä tai pöytäryhmänsä, jotka ovat selkeästi erillään vastustajista (kuva 3). Sijoittelu toki vaihtelee, mutta tämä on pääpiirteissään pohjapiirros tapahtumissa. Kameroiden ei siis ole tarve esimerkiksi pallopelien tapaan seurata aktiivisesti kentällä liikkuvia joukkueita. Tämä helpottaa kuvaussuuntien, valojen kuin äänenkin suunnittelua.



Kuva 3. Overwatch World Cup 2016 (Blizzard Entertainment 2016)

Mikäli kerronta olisi pelkkien pelaajien kuvaamisen varassa, olisi katsojakokemus varsin tylsä. Huomio onkin siirrettävä pelaamisesta itse peliin (Jouste 2017). Siinä, missä perinteisen urheilun huippuhetket koetaan aitojen pelaajien edesottamusten kautta, pelatessa tämä tapahtuu virtuaalimaailmassa. Pelaajat eivät olekaan pääosassa vaan heidän kontrolloimansa pelihahmot.

5 OVERWATCH: OPISKELIJOIDEN SM-KISAT

Työn aiheen lähteenä ja samalla konkreettisena lopputuotteena ovat Overwatch-pelin opiskelijoiden SM-kisat 2017. Tapahtuma sai alkunsa Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Kouvolan kampuksella toimivan peliyhteisö Gaming Barracksin toimesta. Opiskelijoille aiemmin järjestetyt lanit ja peli-illat jalostuivat vuoden alussa ajatukseksi historian ensimmäisistä elektronisen urheilun opiskelijoiden SM-kisoista.

Monikameratuotanto ja suoratoistona verkkoon menevä lähetys ovat vain yksi osa-alue tapahtuman järjestämisessä, mutta niiden merkitys näkyvyyden ja katsojakokemuksen kannalta on huomattava. Tapahtuman kunnianhimoisena tavoitteena onkin olla yksi tämän vuoden merkittävimmistä kilpailuista elektronisen urheilun ja Overwatchin kotimaisella kentällä, niin lähetyksen laadun kuin palkintojen osalta.

5.1 Tapahtuma ja tausta

18.–19.11.2017 järjestettävä lopputurnaus ja sitä edeltänyt online-karsinta ovat ensimmäiset viralliset opiskelijoiden SM-kisat Overwatchin parissa. Aalto-yliopiston opiskelijat järjestivät aiemmin syksyllä vastaavan tapahtuman virtuaalikorttipeli Hearthstonessa. Virallisen opiskelijoiden SM-kisastatuksen on molemmille tapahtumille myöntänyt Opiskelijoiden liikuntaliitto, ja elektronisen urheilun parissa nämä ovatkin ensimmäiset laatuaan. Tämä on yksi osoitus pelaamisen noususta perinteisen urheilun rinnalle, sillä Opiskelijoiden liikuntaliitto vastaa myös monien urheilulajien opiskelijakisoista.

Tapahtuman tärkeimpinä yhteistyökumppaneina ja rajoittajina ovat Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu ja Kouvolan kaupunki, jotka saavat vastineeksi näkyvyyttä markkinoinnin ja lähetyksen yhteydessä. Viihde-elektroniikkaan keskittyvä verkkokauppa Jimm's PC-Store puolestaan sponsoroit turnauksessa

käytettävät 24 tietokonetta. Lopputurnauksen tapahtumapaikan omistava KouvolaCity ry on myöntänyt alennusta tilan vuokrasta sekä esimerkiksi valokalustosta. Opiskelijoiden liikuntaliitto ja Suomen elektronisen urheilun liitto ovat puolestaan mukana asiantuntija- ja tuomaritukena. Tapahtuman budjetti on kaiken kaikkiaan noin 6 000 euroa, josta palkintopotin osuus 3 000 euroa. (Liite 1.)

Kisojen alkukarsinnat järjestettiin lauantaina 28.10.2017 ja niihin osallistui kaikkiaan 17 joukkuetta. Lopputurnaukseen tiensä raivasi kahdeksan joukkuetta, jotka kamppailevat mestaruudesta niin sanotulla tuplaeliminaatiopelisytemillä (liite 4). Tämä tarkoittaa, että joukkue putoaa turnauksesta hävittyään kaksi ottelua. Yhteensä otteluita on viikonlopun aikana 14–15.

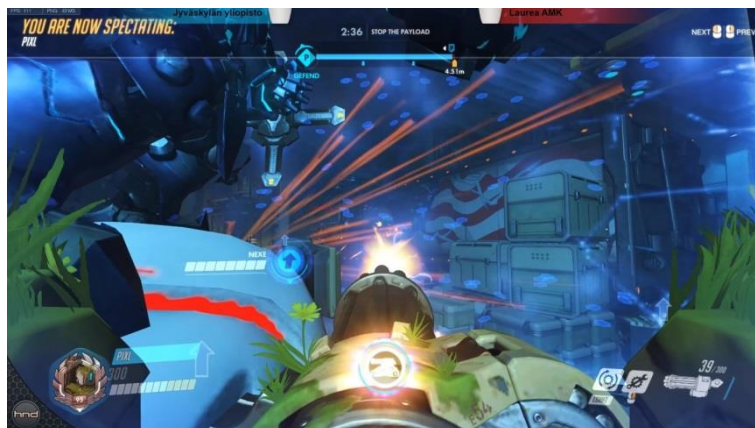
Opiskelijoiden SM-kisojen kohderyhmä koostuu kahdesta pääjoukosta. Ensimmäinen ja oletettavasti suurin joukko ovat Overwatchista ja pelaamisesta yleisesti kiinnostuneet harrastajat, joille tapahtumaa on markkinoitu esimerkiksi Internetin sosiaalisten kanavien ja peliaiheisten keskustelusivustojen kautta. Toinen ryhmä ovat puolestaan muut korkeakouluopiskelijat, jotka haluavat seurata oman koulunsa tai tuttujensa suoriutumista.

Vaikka vaadittu opiskelijastatus ja rajoitukset joukkueiden muodostamisen suhteen karsivat monia Suomen huippuja turnauksen ulkopuolelle, taistelee opiskelijoiden SM-kisat osallistujamääränsä, palkintopottinsa ja jopa tasonsa puolesta paikasta Overwatchin merkittävimpien kotimaisten tapahtumien rinnalla.

5.2 Overwatch pelinä ja elektronisen urheilun lajina

Overwatch on lajityypiltään ensimmäisen persoonan ammuntopeli eli FPS. Jokainen pelaaja ohjaa siis yhtä valitsemaansa hahmoa tämän omasta perspektiivistä (kuva 4). Peli erottuu kuitenkin hahmoajattelullaan muista lajityypin vastaavista. Valittavissa olevat hahmot poikkeavat kyvyiltään ja ominaisuuksiltaan suuresti toisistaan, ja pelaajien onkin tältä pohjalta kyettävä omaksumaan useita erilaisia rooleja. Yksi hahmo voi olla tappavan tehokas vahingontuottaja pitkältä matkalta kun taas toinen on parhaimmillaan lähitaistelussa.

Toisaalta jotkin hahmot keskittyvät lähinnä tukemaan muita esimerkiksi parantamalla näitä tai nostamalla taisteluominaisuuksia.



Kuva 4. Pysäytyskuva Overwachtista (FilmRunPlay 2017)

Overwatch on elektronisen urheilun kentän uusin ja kunnianhimoisin tulokas. Sen lähtökohtana on toki perinteinen FPS, mutta kuten sanottua, vaikutteita on otettu myös erilaisia sankarihahmoja hyödyntävistä MOBA-peleistä. Eri pelimuotojen tavoitteet käsittävät myös muitakin tehtäviä kuin pelkän vastustajien eliminoimisen, mikä lisää yhteistyön ja strategian merkitystä. Peliä on kiitelty lisäksi sen visuaalisesta tyylistä.

Overwatch avattiin testausvaiheeseen syksyllä 2015 ja julkaistiin pelinkehittäjä Blizzard Entertainmentin toimesta toukokuussa 2016. Elektronisen urheilun mahdollisuudet ovat olleet alusta asti vahvasti mukana kehitystyössä. Esimerkiksi pelin seuraamisesta on haluttu tehdä katsojalle mahdollisimman interaktiivista ja kiinnostavaa (Nikkilä 2017).

Pelinsisäistä katsojakuvakulmaa ja sen käyttöä kutsutaan observoinniksi, tarkkailuksi. Kuvaustermein ilmaistuna kyseessä on ikään katsoja omana kameramiehenään. Observoijalla on kuitenkin perinteistä kameramiestä huomattavasti suurempi rooli sekä mahdollisuudet käytettävissään. Pelin sisällä toimiessa on mahdollista liikkua kolmiulotteisesti mihin suuntaan tahansa ilman painovoiman vaikutusta, joten käytettävissä olevat kuvakoot ja -kulmat ovat rajattomat. Observoija voi myös siirtyä haluamansa pelaajan POV:hen yhdellä napinpainalluksella.

Blizzard Entertainment on ryhtynyt puskemaan Overwatchin kilpailullista puolta myös hyvin poikkeuksellisella tavalla: se on lanseerannut vuonna 2018 alkavan maailmanlaajuisen superliigan. Liigapaikkoja myytiin ympäri maailmaa, Yhdysvaltojen lisäksi Kiinaan, Koreaan ja Englantiin. Osallistuminen kustantaa joukkueiden taustaorganisaatioille huhujen mukaan jopa useita kymmeniä miljoonia dollareita, mikä osoittaa liigan tähtäävän suurille markkinoille. (Welcome to the Overwatch League s.a.)

Vaikka pelinsisäisen katsojaominaisuuden hyödyntäminen on olennainen osa kilpailutapahtuman tuotantoa, ei sen kanssa sovi ryhtyä irrottelemaan. Vauhdikas hyppiminen eri hahmojen POV-näkökulmien, seurannan ja ilmakuvan välillä saattaa vaikuttaa houkuttelevalta ja erityisesti itse ajettuna luontevalta, mutta ulkopuoliselle katsojalle tämä näyttäytyy lähinnä rytmittömänä ja kaoottisenä kuva-ajona. Overwatchin vuoden 2017 World Cupin finaali (Overwatch VODS 2017) on esimerkki observoinnin maltillisesta ja sujuvasta käytöstä.

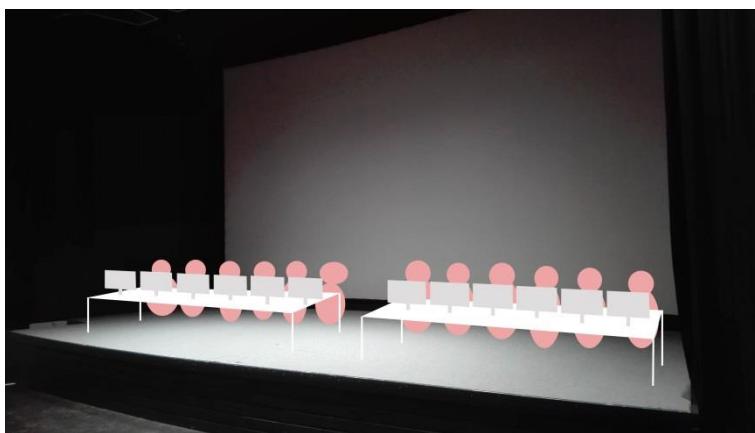
Observoinnin tarjoamat mahdollisuudet monikameratuotannon suhteen on hyvä huomioida. Periaatteessa yksi henkilö riittää hoitamaan monen kameramiehen työn. Useamman pelinsisäisen kameramiehen käyttö ei kuitenkaan ole mahdottomuus vaan päinvastoin antaa saman hyödyn kuin todellinen vastineensa. Observoijan tarjoama kuvakulma ei ole välttämättä kaiken aikaa ohjaajan mieleen vaan tälle täytyy toisinaan antaa ohjeita, joiden toteuttamiseen menee aikaa. Siksi olisi hyvä, että kuvakulmia olisi jatkuvasti tarjoamassa useampi observoija.

5.3 Tuotantosuunnitelma

Työn produktiivisena osuutena tuotettua konkreettista tuotantosuunnitelmaa on joiltain osin jo edellä käsitelty, mutta seuraavassa tähän syvennyttään vielä tarkemmin. Ohjelma ja puitteet luovat raamit, joiden rajoissa on pysyttävä niin tilan, aikataulun kuin kalustonkin suhteen. Suunnitelma pitää sisällään esimerkiksi lähetystekniikan rakentamisen sekä tarvittavan kaluston ja sen sijoittelun. Toisaalta tarpeen on miettiä ja valmistella etukäteen myös sisällön yksityiskohtia, kuten lähetyksen rakennetta, kuvakulmia ja grafiikkaa.

5.3.1 Kalusto

Tapahtuman kuvaus on tarkoitus toteuttaa neljällä videokameralla sekä suoraan pelin sisältä ajettavalla katsojakuvalla (liite 3). Kaksi kameroista (K1 ja K2) sijoitetaan lavan eteen sen molemmin puolin. Näille varataan jalustat, mutta molempia operoi myös kuvaaja, joten lavakameroita on mahdollista myös liikutella tai käyttää käsivaralta. Lavakameroiden päätarkoituksena on tarjota kuvakulmia pelaajista ja mahdollisesti myös yleisöstä sekä taltioida näiden reaktioita lähietäisyydeltä (kuva 5).



Kuva 5. Havainnekuva tapahtumapaikan lavalta (Heikinheimo 2017)

Kolmas kamera (K3) on staattinen ja sijoitetaan korkealle salin takaosaan. Sen tarkoituksena on tarjota laajaa yleiskuvaa koko tilasta. Kuvakulma on tuttu perinteisten urheilutapahtumien lähetyksistä ja sitä voidaan hyödyntää esimerkiksi lähetyksissä käytettävän grafiikan taustana.

Myös neljäs kamera (K4) on perusajatukseltaan staattinen ja kohdistettu juontajan pisteelle. Sitä voidaan käyttää esimerkiksi otteluiden välisissä studio-osuuksissa. Rajausta kuitenkin säädellään sen mukaan, onko kuvassa pelkkä juontaja vai hänen seuranaan esimerkiksi kommentaattori tai haastateltava.

Viides kuvalähde (K5) ei ole kamera, mutta sen välittämällä kuvalla on kaikkein oleellisin merkitys lähetyksen kannalta. Kyseessä on aiemmin käsitelty pelinsisäinen katsojakuvakulma, jota operoi observoijaksi kutsuttu kameramies. Overwatchin opiskelijoiden SM-kisojen tapauksessa tätä tehtävää hoitaa myös tapahtuman juontajaksi värvätty Tomi Rinne. Hän on Suomen ehkä tunnetuin persoona pelin parissa, mutta myös observoinnin ja pelitilanteita tulkitsevan juonnon erinomaisesti hallitseva osaaja.

Kaikkien viiden kuvalähteen materiaali kootaan tietokoneelle, jolla suoritetaan sekä kuvamiksaus että suoratoisto. Äänilähteinä toimivat toinen lavan luokse sijoitetuista kameroista (K2), juontajan pisteellä oleva mikrofoni sekä pelinsisäiset (K5) tehosteäännet. Audio ajetaan suoratoiston lähettävälle koneelle mikserin kautta. (Liite 3.)

Tapahtumapaikan valaisulla tavoitellaan kahta asiaa. Lähetyksen kannalta lava ja juontajan piste eli studio ovat ensiarvoisen tärkeitä, sillä ne ovat alueita, joihin kamerat pääsääntöisesti on suunnattu. Riittävä valon määrä onkin elinehto laadukkaalle kuvalle. Juontajan pisteellä tämä toteutetaan LED-paneeleilla, lavalla puolestaan tilan omilla spoteilla. Vuokrattavia värivaloja puolestaan käytetään luomaan tunnelmaa toiminnan polttopisteenä olevalle lavalle. Muilta osin tapahtumapaikka tulee työvaloja lukuun ottamatta olemaan pimeänä.

5.3.2 Ohjelma ja aikataulu

Monikameratuotannon suunnittelu ei rajoitu pelkästään lähetyksen aikaiseen toimintaan vaan mukaan on luettava tuotannon rakentaminen aina kaluston keräämisestä sen pystyttämiseen, kuten myös purkamiseen ja palauttamiseen. Suurimmissa urheilutapahtumissa, vaikkapa amerikkalaisen jalkapallon Super Bowl:ssa tai F1-osakilpailuissa, näille on varattava useita päiviä.

Viikonlopun ajan kestävien Overwatchin opiskelijoiden SM-kisojen tapauksessa rakentamiselle on kokonaisuudessaan varattu yksi päivä käsittäen monikamerakaluston lisäksi tapahtuman pelikoneet, verkon sekä pöydät ja tuolit. Lähetystekniikan pystyttäminen testauksineen on tarkoitus tapahtua noin seitsemässä tunnissa. Ongelmatilanteita ja niiden ratkomista varten joustoaikaa on varattu tarvittaessa pitkälle rakennuspäivän iltaan. (Liite 2.)

Ensimmäisen turnauspäivän aikana pelataan kaikkiaan kymmenen ottelua, joista aina kaksi samaan aikaan. Tapahtumapaikan salissa pelattavat viisi ottelua välitetään suorana lähetyksenä verkkoon. Jokaista ottelua varten on varattu puolitoista tuntia, mutta tämä pitää sisällään myös pelaajien valmistau-

tumisen ja koneiden asetusten säätämisen. Ottelukohtainen lähetysaika tulee ennakkoon arvioituna olemaan noin tunti. (Liite 2.)

Loput neljä tai viisi ottelua pelataan toisena turnauspäivänä. Nämä ratkaisuhetket pelataan yksi kerrallaan salissa ja ne välitetään suorana verkkoon. Fiinaalin jälkeen lähetys on tarkoitus viimeistellä mestareiden haastattelulla sekä palkintojenjaolla. Purkaminen suoritetaan heti tapahtuman päätyttyä toisen turnauspäivän iltana, lainatun ja vuokratun kaluston palautus puolestaan seuraavana päivänä. (Liite 2.)

5.3.3 Grafiikat ja luonnokset

Tapahtuman graafisesta ilmeestä vastaa Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun pelisuunnittelun opiskelija Tuomas Hellsten. Grafiikassa on pyritty etäisesti jäljittelemään Overwatchin dynaamista tyyliä ja sarjakuvahenkisyyttä. Esimerkiksi tapahtuman markkinointia varten tehty juliste noudattelee tätä ajatusta (kuva 6).



Kuva 6. Tapahtuman mainosjuliste (Hellsten 2017)

Hellsten tuottaa lisäksi lähetyksissä käytettävät grafiikat, joihin kuuluvat esimerkiksi pelaaja-, joukkue- ja turnausinformaatiot, siirtymät ja sponsorilogo-palkit. Lisäksi hän vastaa näiden operoinnista tapahtumassa. Lähetyksen il-

meestä tuotettiin pelinsisäinen koekuvaus, jossa testattiin muun muassa karkeita siirtymiä, sponsorilogopalkkeja ja infografiikkaa (FilmRunPlay 2017).

5.3.4 Ajolista

Monikameratuotannossa ajolistalla tarkoitetaan kuvakerronnallista suunnitelmaa, jonka tarkoituksena on kertoa mahdollisimman tarkasti, mitä kuvataan, milloin kuvataan ja miten kuvataan. Ajolista pitää sisällään aiotun järjestyksen lisäksi kuvakoot, kameran, kuvan nimen, lähteen, keston, kokonaisajan ja lyhyen kuvauksen sisällöstä. (Korvenoja 2004, 36–37.)

Urheilutapahtuman kohdalla ajolista on pikemminkin suuntaa-antava. Tuotanto elää spontaanien tilanteiden mukaan, jolloin työryhmän täytyy mukautua lennosta. Siksi on tärkeää olla nojaamatta liikaa yksityiskohtaiseen ajolistaan. Tärkeämpää on ymmärtää kokonaisuus ja tietää, kuinka ja missä tilanteissa hyödyntää valittuja kuvakulmia parhaalla mahdollisella tavalla.

Lopputurnausta varten tehty ajolista keskittyykin olemaan yleispätevä esimerkki ottelukohtaisesta lähetyksen kulusta (liite 5). Erien kestoja, voittajia tai haastateltavia ei voida luonnollisesti etukäteen tietää, joten tässä tapauksessa ajolista on parhaimmillaan vain karkea arvio siitä, miten lähetys voisi edetä. Samalla se pyrkii kuitenkin olemaan myös realistinen ja ottamaan huomioon tyyllillisesti ja teknisesti moitteettoman kerronnan esimerkiksi rytmin ja kuvakojen vaihtelun suhteen.

6 YHTEENVETO

Ensimmäinen loppupäätelmä tutkimuksen pohjalta on, että käsitellyssä laajuudessaan kyseessä on vain pintaraapaisu kaikkeen siihen, mitä elektronisen urheilun monikameratuotantoon liittyy. Lähetystekniikkaan, kuvausmenetelmiin ja esimerkiksi tapahtumatuotantoon voisi kaikkiin uppoutua vielä huomattavasti syvemmin ja yksityiskohtaisemmin.

Taustalla olevan tapahtuman vaatimukseen ja tavoitteiden saavuttamiseen voidaan kuitenkin ottaa kantaa. Tuotantosunnitelma on paitsi järjestäjän työkalu, myös esimerkki itsessään siitä, miten elektronisen urheilun tapahtumaan ja

monikameratuotantoon tulee valmistautua. Esimerkiksi budjetin sovittaminen siihen, mitä halutaan saavuttaa sekä hankintojen priorisointi ovat olleet tuotannon aikana monesti esillä.

Olemassa olevia esimerkkejä tutkimalla on ollut mahdollista löytää työn kannalta olennaiset tekijät sekä erityispiirteet. Tehdyt päätökset perustuvat tavoitteeseen ymmärtää käsiteltävä aihe ja toimintaympäristö elektronisen urheilun käsitettä ja pelattavaa peliä myöten. Muistetaan myös, että tämä on yksi urheilutapahtuman monikameratuotannon lähtökohdista: tiedä, mitä olet kuvaamassa.

Entä millainen on lopputuote? Sitä on tietysti vielä ennen tapahtumaa mahdoton ennustaa, aivan kuten pelien lopputulosta. Mutta tuotantosuunnitelman pohjalta työryhmällä on selvä visio. Overwatchin opiskelijoiden SM-kisat ovat ajankohtainen tapahtuma sekä yksi lajin suunnannäyttäjistä Suomessa. Tasoltaan, palkinnoiltaan ja lähetyksen laadultaan turnaus on verrattavissa muihin kotimaan suurturnauksiin eli se on vaikuttava. Audiovisuaalisen kerronnan elementtien ja kuvasuunnitelman ollessa kunnossa tuote on myös esteettinen, kokonaisuus toimii.

LÄHTEET

Anttila, P. 1996. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Helsinki: Akatiimi.

Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Blake, V., Copeland, W., Fanelli, J., Keating, B., Mok, C., Reseigh-Lincoln, D., Robertson, J. & Smith, E. 2016. Gaming live! – Your guide to video game livestreaming. New York: Scholastic.

Blizzard Entertainment. 2016. Overwatch World Cup: South Korea and Russia for Final Clash. WWW-dokumentti. Päivitetty 11.5.2016. Saatavissa: <https://blizzcon.com/en-us/news/20365888/overwatch-world-cup-south-korea-and-russia-for-final-clash> [viitattu 4.11.2017].

D.Devil. 2011. eSports: A Short History of Nearly Everything. TeamLiquid. Keskusteluryhmän artikkeli. Päivitetty 31.7.2011. Saatavissa: <http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-of-nearly-everything?view=all> [viitattu 7.11.2017].

Elektronisen urheilun katsojaluvut ja tuotot paisuvat. 2017. Keski-suomalainen. WWW-dokumentti. Päivitetty 31.5.2017. Saatavissa: <http://www.ksml.fi/kotimaa/Elektronisen-urheilun-katsojaluvut-ja-tuotot-paisuvat/993181> [viitattu 7.11.2017].

Fairweather, R. 1998. Basic studio directing. Oxford: Reed Educational and Professional Publishing Ltd.

FilmRunPlay. 2017. Overwatch: opiskelijoiden SM-kisat testikuva. YouTube. Videoleike. Päivitetty 8.11.2017. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=VZ9hInBp6HU> [viitattu 8.11.2017].

Grönholm, T. 2014. Esportsin lyhyt oppimäärä. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.pelit.fi/artikkelit/esportsin-lyhyt-oppimaara/> [viitattu 6.10.2017].

Highest Overall Earnings. 2017. e-Sports Earnings. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.esportsearnings.com/players> [viitattu 30.10.2017].

Häkkinen, M. & Kosonen, P. 2010. Monikameratuotannon suunnittelu ja toteutus urheilutapahtumassa. Opinnäytetyö. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/handle/10024/14444> [viitattu 4.11.2017].

Jacobson, M. 2010. Mastering multicamera techniques. From preproduction to editing and deliverables. Waltham: Focal Press.

Jouste, E. 2017. Puheenjohtaja 2015-2016. Haastattelu 29.10.2017. Suomen elektronisen urheilun liitto.

Katajisto, R. & Palonen, L. 2015. Yle elektronisen urheilun vaikuttajana – tutkimus kentän nykytilasta ja kuluttajatottumuksista. Opinnäytetyö. Saatavissa: <http://www.theseus.fi/handle/10024/103626> [viitattu 28.10.2017].

- Kulmala, E. 2017. Assembly Summer 2017 Ylen kanavilla. Yleisradio. WWW-dokumentti. Päivitetty 4.8.2017. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2017/08/02/assembly-summer-2017-ylen-kanavilla> [viitattu 25.10.2017].
- Korvenoja, P. 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsinki: Helsingin ammatti-korkeakoulu Stadia.
- Leponiemi, K. 2010. Videokuvaus – taitoa ja tekniikkaa. Jyväskylä: WSOYpro.
- Millerson, G. & Owens, J. 2009. Television production. Waltham: Focal Press.
- Moore, K. 2016. The idiot's guide to eSports: What is it and what are they doing to Charlotte? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.charlotteagenda.com/53298/guide-to-esports-charlotte/> [viitattu 4.11.2017].
- namraka. 2015. The National Space Invaders Championship Held by Atari in 1980. Reddit. Keskusteluryhmän artikkeli. Saatavissa: https://www.reddit.com/r/HistoryPorn/comments/3a9wz7/the_national_space_invaders_championship_held_by/ [viitattu 24.9.2017].
- Nikkilä, N. 2017. Blizzard nosti kissan pöydälle – näin katsomiskokemusta parannetaan. eUrheilu.com. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://eurheilu.com/uutiset/blizzard-nosti-viimein-kissan-poydalle-nain-overwatchin-katselukokemusta-parannetaan/> [viitattu 29.10.2017].
- Overwatch VODS. 2017. Canada vs South Korea Full Game – Grand Final Overwatch World Cup 2017. YouTube. Videoleike. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=PkPpb3lFnao> [viitattu 9.11.2017].
- Papanek, V. 1973. Turhaa vai tarpeellista? Helsinki: Kirjayhtymä.
- Penzel, R. 2014. HD and Multi-Media Production: FIFA World Cup 2014. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.live-production.tv/case-studies/production-facilities/hd-and-multi-media-production-fifa-world-cup%E2%84%A2-2014.html> [viitattu 3.11.2017].
- PrimeSeven. 2017. The history of eSports. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.ebetfinder.com/other/the-history-of-esports> [viitattu 26.9.2017].
- Tyyli s.a. Kansallinen audiovisuaalinen insituutti. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://elokuvapolku.kavi.fi/fi/elokuvapolku/ylakoulu/tyyli> [viitattu 6.11.2017].
- Ward, P., Bermingham, A. & Wherry, C. 2005. Multiskilling for television production. Eastbourne: Antony Rowe Ltd.
- Welcome to the Overwatch League. s.a. Overwatch League. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://overwatchleague.com/en-us/about> [viitattu 9.11.2017].

Young, H. 2016. Seven-figure salaries, sold-out stadiums: Is pro video gaming a sport? CNN. WWW-dokumentti. Päivitetty 31.5.2016. Saatavissa: <http://edition.cnn.com/2016/05/31/sport/esports-is-professional-gaming-a-sport/index.html> [viitattu 4.11.2017].

Tuotantosuunnitelma (perustiedot ja budjetti)

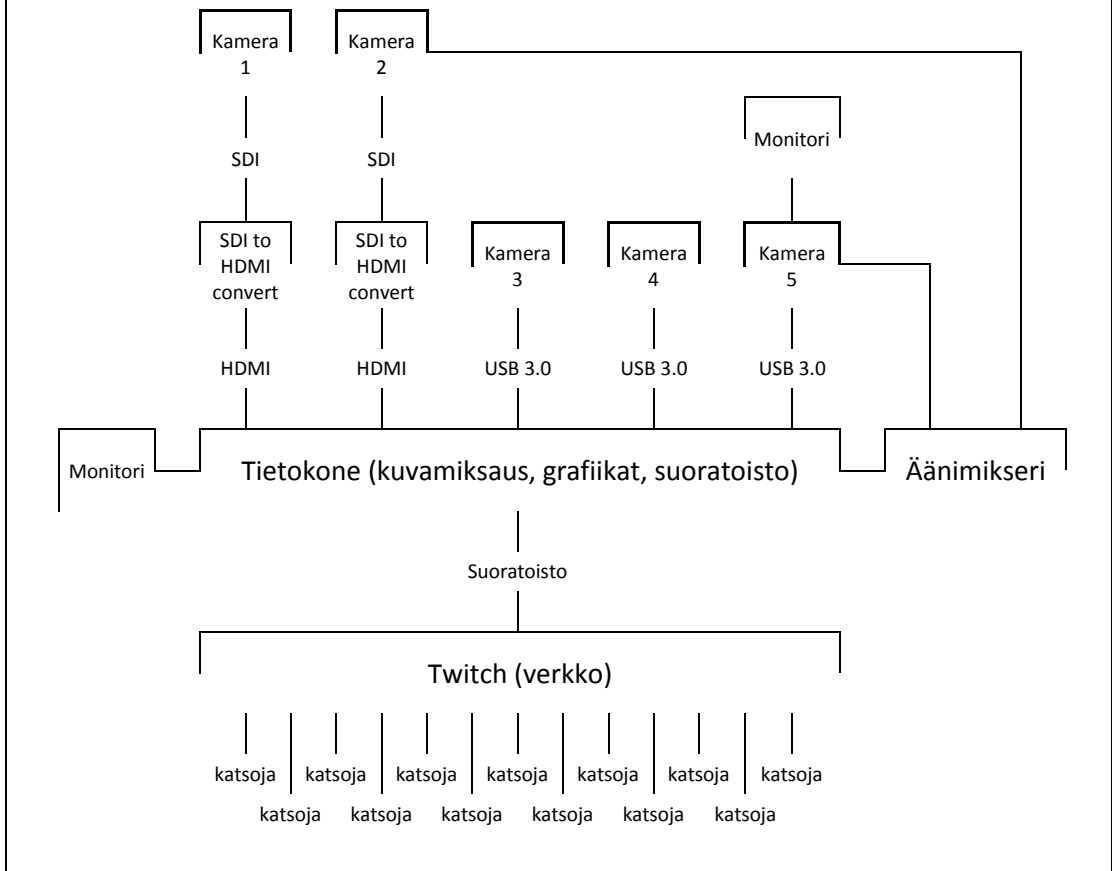
Overwatch: opiskelijoiden SM-kisat 2017

Aika:	18.–19.11.2017	
Paikka:	KinoKouvo (Keskikatu 10), Kouvola	
Järjestäjä:	Gaming Barracks	
Yhteistyössä:	Kaakkois-Suomen amk	Rahoitusta, kalustoa
	Kouvolan kaupunki	Rahoitusta
	Jimm's PC-Store	Kalustoa
	Opiskelijoiden liikuntaliitto	Asiantuntija-apua, palkintoja
	Suomen elektronisen urheilun liitto	Asiantuntija-apua, tuomareita
	KouvolaCity ry	Tapahtumapaikka-alennus
Budjetti:	Tulot	Määrä
	Kaakkois-Suomen amk	3 000 €
	Kouvolan kaupunki	2 900 €
	Osallistumismaksut	200 €
	Yhteensä	6 100 €
	Menot	Määrä
	Palkinnot	3 000 €
	Tapahtumapaikka	1 700 €
	Kalustovuokrat	1 000 €
	Catering	200 €
	Yhteensä	5 900 €

Tuotantosuunnitelma (ohjelma ja aikataulu)

Overwatch: opiskelijoiden SM-kisat 2017

Pejantai 17.11.	9:00	Kaluston nouto ja koonti tapahtumapaikalle – Tietokonekaluston nouto matkahuollosta – Kuvaus-, ääni- ja valokaluston nouto kampukselta – Pöytien ja tuolien nouto kampukselta
	12:00	Tapahtumapaikan rakentaminen – Sähkön veto salissa ja aulassa – Päälavan rakentaminen saliin – B-lavan rakentaminen aulaan
	15:00	Tapahtumapaikan rakentaminen II – Juontajan pisteen rakentaminen saliin – Ohjaamon rakentaminen saliin – Kuva-, ääni- ja valokaluston rakentaminen saliin
	19:00	Tekniikan testaaminen ja toimivuuden varmistaminen – Kuvan ja äänen välittyminen ohjaamoon – Suoratoiston toimivuus ja laatu – Kuvan, äänen ja valojen toimivuus salissa
	22:00	Tapahtumapaikan rakentaminen valmis
Lauantai 18.11.	9:00	Tekniikan testaaminen ja toimivuuden varmistaminen II
	10:00	Ovet auki, osallistujien vastaanotto ja alkuvalmistelut
	10:45	Lähetyksen alku
	11:00	1. kierros (ottelu 1/2)
	12:30	1. kierros (ottelu 3/4)
	14:00	2. kierros (ottelu 5/7)
	15:30	2. kierros (ottelu 6/8)
	17:00	3. kierros (ottelu 9/10)
	X	Päivän pelit ohi
	X+0:15	Lähetyksen loppu
	X+0:30	Ovet kiinni, aftergame osallistujille
Sunnuntai 19.11.	9:00	Tekniikan testaaminen ja toimivuuden varmistaminen III
	10:00	Ovet auki ja alkuvalmistelut
	10:45	Lähetyksen alku
	11:00	4. kierros (ottelu 11)
	12:30	4. kierros (ottelu 12)
	14:00	5. kierros, Semifinaali (ottelu 13)
	15:30	6. kierros, Finaali (ottelu 14, tarvittaessa ottelu 15)
	Y	Päivän pelit ohi, palkintojenjako
	Y+0:30	Lähetyksen loppu
	Y+1:00	Ovet, kiinni, tapahtumapaikan purkaminen
	Y+3:00	Tapahtumapaikan purkaminen valmis
Maanantai 20.11.	9:00	Kaluston palauttaminen

Tuotantosunnitelma (tekniikkakaavio)**Overwatch: opiskelijoiden SM-kisat**

Tuotantosuunnitelma (ajolista/ottelu)

Overwatch: opiskelijoiden SM-kisat

Kuva	Kamera	Koko	Nimi	Lähde	Kesto	Kok.aika	Mitä
1			Introruutu	NLE	5:00	(5:00)	Ottelua edeltävä introruutu. Laskuri ottelun alkuun sekä grafiikkaa joukkueista, pelaajista ja turnauksesta.
2	K4	PK	Alkujuonto		1:00	(6:00)	Juontaja alustaa alkavaa ottelua ja nostattaa tunnelmaa.
3	K3	YK	Grafiikkaruutu		0:30	(6:30)	Salin yleiskuvan päällä infografiikkaa joukkueista, pelaajista ja turnauksesta.
4	K1	LK	Valmistautuminen		0:05	(6:35)	Kuvaa joukkueen A kapteenista, kun tämä valmistautuu.
5	K2	LK	Valmistautuminen II		0:05	(6:40)	Kuvaa joukkueen B kapteenista, kun tämä valmistautuu.
6	K1	LKK	Valmistautuminen III		0:10	(6:50)	Kuvaa koko joukkue A:sta ja heidän valmistautumisestaan.
7	K4	PK	Alkujuonto II		0:10	(7:00)	Juontaja päättää alkujuonnon ja johdattelee katsojat otteluun.
8	K5	useita	1. erä	Peli	10:00	(17:00)	Kameramies ajaa pelinsisäistä kuvaa ottelun aikana ja taltioi tapahtumia ratkaisuun asti.
9	K2	LKK	Voittaja		0:10	(17:10)	Ratkaisun hetkellä kuvaa erän voittaneesta joukkue B:stä ja reaktioista.
10	K1	LK	Häviöjä		0:10	(17:20)	Vastavuoroisesti kuvaa erän hävinneen joukkue A:n pelaajista ja reaktioista.
11	K4	PK	Väljuonto		0:30	(17:50)	Juontajan lyhyet välikommentit ennen seuraavan erän alkua.
12	K5	useita	2. erä	Peli	10:00	(27:50)	Kameramies ajaa pelinsisäistä kuvaa ottelun aikana ja taltioi tapahtumia ratkaisuun asti.
13	K1	LPK	Voittaja II		0:10	(28:00)	Ratkaisun hetkellä kuvaa erän voittaneen joukkue A:n pelaajista ja reaktioista.

14	K2	PLK	Häviäjä II		0:10	(28:10)	Vastavuoroisesti kuvaa erän hävinneen joukkue B:n pelaajasta ja reaktiosta.
15	K3	YK	Grafiikkaruutu II		0:15	(28:25)	Salin yleiskuvan päällä grafiikkaa ottelun tilanteesta.
16	K4	PK	Välijuonto II		0:15	(28:40)	Juontajan lyhyet kommentit ennen seuraavan erän alkua.
17	K5	useita	3. erä	Peli	15:00	(43:40)	Kameramies ajaa pelinsisäistä kuvaa ottelun aikana ja taltioi tapahtumia ratkaisuun asti.
18	K2	LKK	Voittaja III		0:15	(44:55)	Ratkaisun hetkellä kuvaa erän ja ottelun voittaneesta joukkue A:sta.
19	K1	LK	Häviäjä III		0:05	(45:00)	Vastavuoroisesti kuvaa erän ja ottelun hävinneen joukkue B:n kapteenista ja reaktiosta.
20	K2	LPK	Voittaja IV		0:05	(45:05)	Kuvaa joukkueen A pelaajista, kun he lähtevät kätelemään.
21	K1	LKK	Kättely		0:10	(45:15)	Kuvaa molemmista joukkueista, kun nämä kätelevät lavan keskellä.
22	K4	PK	Loppujuonto		0:45	(46:00)	Juontaja kertoo ottelun kulun ja arvioi joukkueiden suorituksista.
23	K3	YK	Grafiikkaruutu III		0:20	(46:20)	Salin yleiskuvan päällä grafiikkaa ottelun lopputuloksesta ja turnauksesta.
24	K4	LPK	Haastattelu		2:30	(48:50)	Juontaja haastattelee voittaneen joukkue A:n kapteenia.
25	K3	YK	Grafiikkaruutu IV		0:30	(49:20)	Salin yleiskuvan päällä grafiikkaa turnauksen tilanteesta.
1			Introruutu	NLE	5:00	(5:00)	Ottelua edeltävä introruutu. Laskuri ottelun alkuun sekä grafiikkaa joukkueista, pelaajista ja turnauksesta.