

## **NUORILLE SUUNNATUN OPETUSVIDEON TEKEMISEN HAASTEET**

Maria Rautio  
Opinnäytetyö, kevät 2010  
Diakonia-ammattikorkeakoulu,  
Turun toimipaikka  
Viestinnän koulutusohjelma  
Medianomi (AMK)

## TIIVISTELMÄ

Maria Rautio. Nuorille suunnatun opetusvideon tekemisen haasteet. Turku, kevät 2010. 39 s. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Turun toimipaikka, viestinnän koulutusohjelma, medianomi (AMK).

Tutkimukseni tarkoituksena on selvittää millainen videokerronta vetoaa nuoriin katsojiin. Tarkastelen kysymystä työparini kanssa opinnäytetyöni tuoteosana tekemäni nuorille suunnatun kyykkälajin opetus- ja esittelyvideon kautta.

Tutkimuksessani käsittelen tarkemmin nuorille suunnatun videokerronnan teoriaa ja historiaa sekä sitä, miten nuoret video-mediaa käyttävät. Teorian kautta selvitän, kohtaavatko omat näkemyksemme nuorille suunnatusta videokerronnasta aiemmat teoriat.

Analysoin tuoteosani onnistumista avaamalla tarkemmin työprosessiamme. Lisäksi tutkielmaani varten olen tehnyt kyselyn kohdeyleisöön kuuluville nuorille ja selvittänyt heidän kauttaan onko työ onnistunut. Nuorten mielestä videomme oli kokonaisuutena onnistunut, toimiva ja ammattitaidolla tehty. Myös tilaajat olivat lopputulokseen erittäin tyytyväisiä.

Aiempien tutkimusten tulokset sekä omat ja kohdeyleisöön kuuluvien näkemykset olivat hyvin samankaltaisia. Aiemmat tutkimukset osoittavat, että nuorten suosimat videotuotokset poikkeavat melkoisesti aikuisten suosimista videoista.

Omat tutkimukseni ja kokemukseni osoittavat, että nuorten katsojien mielenkiinnon saa heräämään parhaiten sovittamalla yhteen sopivasti huumoria, toimintaa, musiikkia ja tietoa. Tutkielmani tuloksena on selvää, että nuoria kiinnostamattomistakin aiheista on mahdollista kertoa videomuodossa mielenkiintoisesti.

Asiasanat: nuoret, video, opetusvideo, esittelyvideo, dokumentti

## ABSTRACT

Maria Rautio. The challenges of making videos aimed at young viewers. Turku, spring 2010. 39 p. Diaconia University of Applied Sciences, Turku Unit, Degree Programme in Communication.

The purpose of my study is to find out what kind of visual narration appeals to young viewers. I examine this question through an educational and instructional video of a traditional Finnish sport, kyykkä, that I made with my work partner.

In my study I'm dealing more closely with the history and the theory of the video narration that appeals to young viewers and how the young viewers use the video-media. Through the theory I find out how our views meet the earlier views of how the videos for young people should be like.

I'm analyzing how we succeeded in making the video by opening the process of it. In addition I have made a questionnaire for the target audience to find out what the video was successful. The target audience thought that the video suited its purpose and it was professionally made. The orderers of the video were also very pleased with the result.

The results of earlier studies, my own vision and the views of the target audience were similar. Earlier studies show that the videos aimed at a young audience are quite different than the ones for an adult audience.

According to my own studies and experience, to gain the attention of young viewers, it is needed to use in proper amounts humor, action, music and information. As the result of my study, it is clear that it is possible to make an interesting video of a subject that is not that appealing to a younger audience.

Keywords: videos aimed at young viewers, educational video, instructional video, documentary

## SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 NUORILLE KATSOJILLE SUUNNATTU VIDEOKERRONTA	8
2.1 Nuorille suunnatun videokerronnan historiaa	9
2.2 Millaista on nuorille suunnattu videokerronta?	10
2.3 Nuorille suunnatut opetusvideot	10
3 TUOTEOSAN ESITTELY	12
3.1 Videon osiot	13
3.1.1 Alkutunnus	13
3.1.2 Teaser/täky –Siis mistä kyykässä on kyse?	14
3.1.3 Historia –Vaka vanha kyykkä	14
3.1.4 Kyykän säännöt –Kyykkä, karttu ja kenttä	15
3.1.5 Miten aloitan kyykän? –Kohti kyykkäkenttää	16
3.1.6 Ketkä pelaavat kyykkää? –Vauvasta vaariin	16
3.2 Tilaajan merkitys työprosessissa	17
3.2.1 Tilaajan toiveet ja odotukset	18
3.2.2 Tilaajan palaute	19
3.3 Oman työn reflektointi	20
3.3.1 Kuvauksien toteutus	20
3.3.2 Leikkauspöydällä	21
3.3.3 Palautteeseen reagointi	22
4 KOEYLEISÖN KOKEMUKSET KYKKÄVIDEON KERRONNASTA	23

4.1 Kyselylomake nuorille	23
4.1.1 Miten video onnistui? -asteikollisten kysymysten tulokset	24
4.1.2 Mitä koeyleisö kaipasi lisää? -monivalintakysymysten tulokset	30
4.1.3 Sana on vapaa -avointen kysymysten analysointi	32
5 JOHTOPÄÄTÖKSET	34
LÄHTEET	36
LIITTEET	38
Liite 1: Kysymykset tilaajalle	
Liite 2: Kysely koeyleisölle	

## 1 JOHDANTO

Tutkimuksessani tarkastelen, millaista on nuorille suunnattu videokerronta ja mikä herättää nuorten mielenkiinnon videomateriaalia seuratessa. Opinnäytetyöni tuoteosana on työparini Juho Matilaisen kanssa toteutettu opetus- ja esittelyvideo kyykkälajista. Video on suunnattu pääasiassa nuorille ja kouluikäisille, ja videon tilaajien mukaan sitä on tarkoitus esittää esimerkiksi liikunnantuntien yhteydessä.

Tutkimuksessani otan selvää millaiset ovat eri teoreetikkojen näkemykset nuorille suunnatusta videokerronnasta. Avaan aiempaa tutkimusta aiheesta ja nuorille suunnatun videokerronnan historiasta. Selvitän myös kyselyn kautta nuorilta, millaisena he näkevät mielenkiintoisen videokerronnan. Olen esittänyt valmiin tuotteeni nuorista koostuvalle selvittääkseni, oliko videomme innostava, kiinnostava ja opettava.

Nykynuori elää lähes jatkuvan kuvavirran täyttämässä maailmassa. Usein ajatellaan, etteivät nuoret jaksa keskittyä pitkään. Ohjelman tulee herättää nuoren kiinnostus ensimmäisistä sekunneista lähtien. Tämän vuoksi nuorille suunnattujen ohjelmien leikkaustyyli on melko nopea, ja tapahtumia sekä toimintaa on paljon. Tästä tyylistä puhutaan usein niin kutsuttuna musiikkivideo- tai Music Television -tyylinä. Lisäksi mukaansatempaavalla musiikilla ja huumorilla saadaan nuoret kiinnostumaan. (Lisa Girard 2007.) Omassa tuoteosassamme käytimme kaikkia näitä tehokeinoja.

Opinnäytetyön tuoteosan tekemistä helpotti tarkkaan rajattu kohderyhmä. Kaikkia katsojia ei ollut alun perinkään tarkoitus miellyttää. Itsekin kohderyhmää eli nuorisoa edustavina tekijöinä meille oli helpottavaa tehdä itsemme näköinen video.

Käsittelen tutkimuksessani myös tarkemmin omaa työprosessiamme. Opetus- ja

esittelyvideon tilaajana oli Liedon Karjala-seura ry. He antoivat meille tekijöille hyvin vapaat kädet ideoida ja suunnitella valmis työ. Vapaudessa oli omat puolensa, mutta välillä olisimme kaivanneet selkeämpiäkin ohjeita.

Synopsiksen valmistuttua lähdimme vain kuvaamaan ilman sen tarkempaa suunnitelmaa. Kuvamateriaalia kertyi parisenkymmentä tuntia kesän 2009 ajalta. Omia ajatuksiamme ja luovuuttamme hyödyntäen saimme kuitenkin kasaan tuotteen, josta olemme erittäin ylpeitä.

Tutkielmani tarkoituksena on myös opastaa tulevia opetus- tai esittelyvideon tekijöitä. Omalla kohdallamme yleiskuva työstä oli melko selkeä, mutta tarkempi käsikirjoitus puuttui kokonaan. Tiesimme videon tulevat osiot ja aiheet, mutta käytännössä vain menimme kuvauspaikalle ja laitoimme kameran kuvaamaan. Tarkemmalla suunnittelulla ja aikataulutamisella olisimme päässeet varmasti paljon helpommalla.

Kertojaäänenä videolla toimi radiojuontajanakin aiemmin työskennellyt opiskelijatoverimme Markku Liukkonen. Hänen äänensä sopii mielestämme täydellisesti videon henkeen. Musiikista vastasi työparini Juho Matilainen ja hänen bändikaverinsa Tuomas Rajala. 3D-animoimisessa saimme apua Turun Taideakatemiassa 3D-animaatio-linjalla opiskelevalta Iiro Nummiselta. Lisäksi saimme DVD-valikon toteuttamiseen teknistä apua opettajaltamme Kari Paanaselta.

## 2 NUORILLE KATSOJILLE SUUNNATTU VIDEOKERRONTA

Lasten ja nuorten maailma on nykyään täynnä mediaa. Monilla on kotonaan useampi televisio, kanavapaketteja, videoita, kameroita ja tietokoneita. Media on erittäin suuri osa nuorten elämää. Nuorten median käyttöä onkin tutkittu runsaasti. Tutkimusten mukaan televisio on suuri vaikuttaja lasten ja nuorten elämässä, ja siinä, miten he maailman kokevat (Tidhat & Lemish 2003).

Barrie Gunter ja Jill McAleer (1990) tutkivat millaisia ohjelmia lapset seuraavat televisiosta. Suosituimpia ohjelmia ovat komediat, piirretyt sekä peli- ja musiikkiohjelmat. Tytöt katsovat tutkimuksen mukaan enemmän draama- ja saippuasarjoja, kun taas pojat seuraavat enemmän toiminta- ja seikkailusarjoja sekä urheilua. (Gunter & McAleer 1990, 8.)

Rice, Huston & Wright (1983) ovat tutkineet Yhdysvalloissa, miten nuoren katsojan mielenkiinnon saa heräämään. Silmiinpistävät ohjelmatekijät, kuten äänitehosteet, musiikki, lyhyet otokset ja nopeat tapahtumat herättävät tutkimuksen mukaan nuorten huomion ja saavat hänen katsomaan televisiota tarkkaavaisemmin. Ohjelman sisältö ei siis tutkimuksen mukaan ollut aina tärkein syy, miksi lapsi tai nuori kiinnostuu ohjelmasta. Ohjelman muodolla on myös suuri vaikutus. (Rice, Huston & Wright 1983.)

Annika Suoninen (1993, 23–25) taas on tutkinut suomalaisten lasten television katselua. Suomessakin lapset aloittavat television katselun musiikkivideoilla, mainoksilla, piirretyillä ja muilla ohjelmilla, jotka sisältävät runsaasti ääni- ja kuvaärsykeitä. Näiden katselu on Suonisen mukaan usein vain passiivista tuijotusta.



## 2.1 Nuorille suunnatun videokerronnan historiaa

Lasten ja nuorten suhdetta mediaan on tutkittu viime vuosikymmenten aikana valtavasti. Esimerkiksi neljän viimeisen vuosikymmenen aikana on tehty yli 2000 tutkimusta television vaikutuksesta lasten ja nuorten aggressiivisuuteen (Kytömäki 1999, 7). Kuitenkin laaja-alaista tutkimusta ja esimerkiksi tutkimuksia nuorille suunnatuista televisio-ohjelmista on tehty melko vähän. Tutkijat pitävät median merkitystä valtaisana lapsille ja nuorille, mutta tällöin mediaa käsitellään laajana kokonaisuutena, eikä siitä erotella erityisesti lapsille ja nuorille suunnattuja mediasisältöjä. (Kytömäki 1999.)

Alun perin lapsille ja nuorille suunnatut televisio-ohjelmat olivat lähinnä opetusohjelmia. Esimerkiksi Britannian yleisradio BBC on tuottanut nuorille suunnattuja opetusmateriaaleja jo vuodesta 1924, aluksi radioon ja myöhemmin televisioon. BBC ilmoittaa lastenohjelmiansa tavoitteena olevan kehittää lasten taitoja ja helpottaa heidän oppimistaan. Lisäksi BBC pyrkii kannustamaan teini-ikäisiä oppimaan heidän omien kiinnostustensa, eikä vain muodollisen oppimisen, kautta. (BBC i.a.)

Myös Suomen Yleisradio on lähettänyt lapsille suunnattuja ohjelmia heti television alkuvaiheista lähtien. Esimerkiksi maalaava Kylli-täti, Kylli Koski, teki ohjelmia jo vuodesta 1957. Myös kouluikäisille suunnattu Koulu-tv aloitti lähetyksensä samana vuonna. Vuosina 1983–1991 YLE TV2 esitti Kasmasiini-nimistä nuorten makasiiniohjelmaa, jossa esitettiin nuorille suunnattuja sarjoja, kuten Tarkkis, Emppu ja hänen setänsä Kalle sekä Läskilinssi. Lisäksi studiossa oli vaihtuvia juontajia ja musiikkiesityksiä. (YLE i.a.)

Vuonna 1981 Music Television aloitti lähetyksensä. Kanava oli suunnattu teini-ikäisille ja nuorille aikuisille. Alunperin kanava lähetti ainoastaan musiikkivideoita ja musiikkiohjelmia. 1990-luvulla kuitenkin kanavan valtasivat nuorille suunnatut reality-ohjelmat ja piirretyt. MTV:tä on kritisoitu nuorison moraalista rappeuttavasta, yliseksuaalisesta ja huumemyönteisestä ohjelmistosta. (Williams 2005, 1.) Usein puhutaan myös MTV-sukupolvesta, joka on tottunut

erittäin nopeaan videokerrontaan, nopeisiin leikkauksiin ja suureen määrään informaatiota (Arhin & Johnson-Mallard, 2003).

## 2.2 Millaista on nuorille suunnattu videokerronta?

Juha Kytömäki (1999) haastatteli tutkimustaan varten varhaisnuoria ja selvitti, mitä nämä eniten televisiosta katsovat. Nuorisoa eivät kiinnosta ajankohtaisohjelmat eikä uutiset, vaan lähinnä sarjafilmit, elokuvat, urheilu ja viihdeohjelmat (Kytömäki 1999, 61). Haastateltavat nuoret myös mainitsivat suosikeikseen eri lasten- ja nuortenohjelmia. Vuosituhannen lopun lasten- ja nuorten ohjelmista mainittiin muun muassa Ratsutila, Iris Clewe sekä elokuvista Grease, Flashdance ja Lassie. Suurimmat suosikit olivat kuitenkin poliisi-, seikkailu- ja toimintasarjat sekä komediat. (Kytömäki 1999, 154–155.)

Kytömäen tuloksista voidaan päätellä, että nuorisoa kiinnostaa vauhdikkuus, toiminta ja hauskuus. Vaikka poikien ja tyttöjen mieltymykset erosivat toisistaan, tutkimuksessa haastateltujen koululaisten mielestä hyvä sarjafilmi tai elokuva on sopivan jännittävä ja hauska. Ennen kaikkea siinä pitää kuitenkin tapahtua. (Kytömäki 1999, 162.) Käsittelemme nuorten mieltymyksistä, eli nopeasta toiminnasta, huumorista ja dynaamisesta kerronnasta saavat siis tukea Kytömäen tutkimuksista.

## 2.3 Nuorille suunnatut opetusvideot

Reijo Kupiainen (2002, 71) toteaa, että mediaa pitää käsitellä nykyään toiminta- ja asuinympäristönä, johon me kaikki olemme kiinnittyneet ruumiillisesti ja mentaalisesti. Media toimii Kupiaisen mukaan koulua vahvempana "opetusautomaattina". (Kupiainen 2002.)

Myös Anita Werner (1996, 77) pitää televisiota oppimisvälineenä. Hänen

mukaansa lapset ja nuoret oppivat paljon televisiota katsellessa, erityisesti esimerkiksi ruuanlaittoa ja urheilua käsittelevistä ohjelmista. Hänen mukaansa on havaittu, että nuoret ovat alkaneet kokeilla esimerkiksi uutta hiihtotekniikkaa nähtyään sitä esittelevän ohjelman.

Näiden näkemysten mukaan opetettaessa nuoria ja lapsia, tehokas keino on kertoa se median avulla. Kyykästä kerrottaessa siis parhaimpana opetusvälineenä nykynuorelle saattaakin toimia video.

Videotuotettamme tehdessämme mieleemme tuli hyvin usein kysymys, onko video paras keino saada kyykälle uusia harrastajia. Nuoret kuluttavat hyvin paljon visuaalista mediaa. Videokerronta siis kuuluu erittäin olennaisena osana nuorten arkeen. Tästä syystä opetus- ja esittelyvideo kyykästä on varmasti yksi tehokkaimmista keinoista saada nuoret innostumaan lajista –tietysti videon laadusta riippuen.

### 3 TUOTEOSAN ESITTELY

Vuoden 2009 alussa ryhdyimme työparini Juho Matilaisen kanssa miettimään, mistä tekisimme opinnäytetyömme tuoteosan. Olimme päättäneet tehdä yhteisen kiinnostuksemme ja aiemman ammatillisen kokemuksemme vuoksi videotyön. Saimme videotyön opetuksesta vastaavalta opettajaltamme Johanna Ailiolta tiedon, että Liedon Karjalaseura ry etsii tekijöitä opetus- ja esittelyvideoon kyykkälajista. Päätimme lähteä projektiin mukaan.

Kyykkä aiheena ei itsessään ole kovin nuorekas, sillä suurin osa pelaajista on yli 50-vuotiaita. Mietimme paljon, miten lajista kertovan opetusvideon saisi visuaaliselta ilmeeltään nuorekkaaksi ja iskeväksi. Aiemmin kyykästä on tehty yksi opetusvideo VHS-muotoon, mutta se ei tilaajien mukaan ole enää ajankohtainen.

Esittelyvideon kohderyhmäksi rajattiin nuoret ja kouluikäiset. Koska kyykkälajin harrastajat edustavat pääasiassa vanhempaa sukupolvea, kyykkäliitot kaipasivat peliin mukaan enemmän nuoria pelaajia.

Tilaajien alkuperäiset ohjeet ja toiveet olivat melko pintapuolisia. Tiesimme vain, että toiveena oli suurin piirtein puolituntinen kyykän esittely-DVD, jonka tarkoituksena olisi innostaa uusia pelaajia lajin pariin. Sen enempää valmiita suunnitelmia tai erityistoiveita ei tilaajillakaan ollut.

Lajista paljoakaan tietämättä ryhdyimme haasteeseen ja työstimme mukaansatempaavan, nopeatempoisen ja oman näkemyksemme mukaan nuorisoon vetoavan suunnitelman eli synopsiksen tulevasta DVD:stä.

Rajasimme DVD:n selkeisiin osioihin. Lisäksi tahtoimme ehdottomasti käyttää videossa musiikkia, kertojaääntä, animaatiota ja jonkin verran myös efektejä. Tilaajat mieltyivät suunnitelmaamme ja ryhdyimme kuvauksiin vuoden 2009 kesäkuussa.

### 3.1 Videon osiot

Toteutimme DVD:n siten, että jokaisen osion voi katsoa omana kokonaisuutenaan. Koko opetusvideota ei siis tarvitse katsoa kerralla, vaan jokainen osio toimii myös itsenäisesti. Esimerkiksi kyykän historiaosuutta ei tarvitse siis katsoa, jos koululuokalle tahdotaan vain esitellä kyykän säännöt. Tämä oli myös tilaajien toive.

Päätimme nimetä osiot humoristisesti ja mahdollisimman mielenkiintoisesti. Selventääksemme osioita, teimme niiden nimistä kaksiosaiset. Toisessa osassa kerromme selkeästi, mistä osio kertoo, toisessa taas käytimme kielikuvia ja sanallisia oivalluksia.

Jokainen osio poikkeaa toisestaan monessa eri suhteessa. Esimerkiksi alun lyhyt esittelyosuus on temmoltaan ja leikkaustyyliiltään hyvinkin erilainen kuin verkkaisempi ja tunnelmallisempi historiaosuus. Nopeat leikkaukset ja rock eivät mielestämme sopineet mitenkään kyykän alkuperän, Karjalan historiaan. Erilaiset temmot ja tyyliä myös erottelevat osiot ja tuovat välillä taukoja.

#### 3.1.1 Alkutunnus

Robert Vonaun mukaan videon tekijällä on korkeintaan 15 sekuntia aikaa herättää katsojan mielenkiinto (Vonau i.a). Päätimme siis aloittaa varsinaisen videon dynaamisella ja mukaansatempaavalla tunnuksella. Tunnus alkaa aina, kun DVD:n laittaa soittimeen. Tunnus kestää hieman alle 18 sekuntia.

Tunnukseen keräsimme parhaimpia otoksia kyykkämailan, eli kartun, heittämisestä ja sen osumisesta kyykkäpalikoihin. Taustalla käytimme rock-musiikkia, mutta myös kyykän peliäänä ja pamaukset kyykkäpalikoihin kuuluvat. Tunnus päättyy Kyykkäämään!-tekstiin, joka on myös videon nimi.

Osion tarkoituksena on herättää nopeasti nuoren katsojan mielenkiinto videota kohtaan. Tunnus toimii myös alkusysäyksenä koko videolle. Musiikilla, nopeilla leikkauksilla sekä erilaisille efekteillä, kuten nopeutuksilla ja hidastuksilla, katsoimme onnistuvamme herättämään katsojan mielenkiinnon.

### 3.1.2 Teaser/Täky – Siis mistä kyykässä on kyse?

Teaser, tai suomennettuna täky, tarkoittaa lyhyttä esittelyfilmiä, joka esittelee pian ilmestyvää elokuvaa tai televisio-ohjelmaa. Se on lyhytkestoinen, mainosmainen kokoelma tulevan videon kohtauksia. Teaserista tai täkystä ei yleensä saada tarkemmin selville tulevan videon tarkkaa sisältöä, vaan sen tarkoituksena on ilmoittaa, ettäokuva tai tv-ohjelma on ylipäättänsä tulossa. Teasereita käytetään esimerkiksi herättämään katsojan mielenkiinto tulevaa elokuvaa kohtaan.

Kyykkäämään!-videon teaseriin keräsimme haastattelujen ja pelitilanteiden parhaimpia paloja musiikin säestämänä. Valitsimme haastateltavista lähinnä nuoremman kyykkääjäpolven edustajia, joiden kommentit mielestämme olivat eniten nuorisoa kannustavia ja innostavia. Käytimme samoja haastateltavia ja kuvia myöhemmissä osioissa.

Teaseria voidaan myös käyttää hyväksi DVD:n esittelyssä ja markkinoinnissa. Lyhyen keston vuoksi se voidaan esimerkiksi julkaista Kyykkäliiton sivuilla tai vaikkapa Youtubessa. Julkaisun jätimme kuitenkin tilaajien hoidettavaksi.

### 3.1.3 Historia –Vaka vanha kyykkä

Historiaosuutta varten saimme Kyykkäliiton entiseltä puheenjohtajalta, Paavo Rahikaiselta paljon vanhoja kuvia kyykkälajin historiasta. Varhaisimmat kuvat ovat 1800-luvun lopulta, mutta monista katsojista mielenkiintoisimpia kuvia ovat varmasti kuvat presidentti Urho Kaleva Kekkonen kyykänpeluusta.

Katsoimme parhaaksi käyttää alun dynaamisen ja intensiivisen videokerronnan jälkeen historiaosuudessa rauhallisempaa kerrontaa. Varmastikin monien nuorien mielestä juuri tämä osuus on tylsin, mutta sitä voidaan hyvin käyttää esimerkiksi historian tunneilla kertomaan Karjalan historiasta kyykän kautta.

Vanhoilla valokuvilla on hyvin tärkeä roolinsa tässä videon osassa. Kuvien taustalla soi rauhallinen pianomusiikki, joka arvokkuutensa vuoksi sopii historiasta kertovaan osioon.

Haastattelimme osiota varten kyykkäliiton entistä puheenjohtajaa ja Karjalan sivistysseuran nykyistä puheenjohtajaa Paavo Rahikaista. Rahikainen on pelannut kyykkää muun muassa presidentti Kekkonen kanssa ja kertoo tarkemmin tässä osiossa miten kyykkä on saanut alkunsa. Haastattelun toteutimme Rahikaisen ehdotuksesta Helsingin Seurasaarella, jossa sijaitsee Rahikaisen mukaan Suomen kuuluisin kyykkäkenttä. Myös presidentti Kekkonen pelasi kyykkää samaisella kentällä.

#### 3.1.4 Kyykän säännöt –Kyykkä, karttu ja kenttä

Säännöt-osuus on videon tärkein osuus sen opetusfunktion kannalta. Samalla se on myös koko kokonaisuuden pisin osio. Aloitamme kertaamalla säännöt kertojan avulla ja näyttämällä erilaisia pelitilanteita. Kerromme kyykän pelivälineistä, kentästä ja heittotekniikasta.

Säännöt-osiota varten suunnittelimme aluksi käyttävämmä selventävää Flash-animaatiota. Omien taitojen puutteiden vuoksi kuitenkin päädyimme ottamaan mukaan 3D-animaattorin Iiro Nummisen, jonka animaatiossa näkyy selvästi, millainen on kyykkäkenttä, miten kyykkäpalikat tulee saada kentältä ulos ja miten pisteet lasketaan. 3D-animaation tarkoituksena on myös herättää katsojan huomio ja toimia videokokonaisuuden keskivaiheessa tietynlaisena kliimaksina.

Itse pelaajat kertovat haastatteluissa tarkemmin heittotekniikasta. Selventääksemme miten kyykkämailaa tulee tarkkaan ottaen heittää, käytimme apuna hidastuksia heittovaiheista. Tarkennamme myös kuvituksen avulla, miten tukijalkaa tulee kyykätessä käyttää.

### 3.1.5 Miten aloitan kyykän? –Kohti kyykkäkenttää

Miten aloitan kyykän? -osio on tarkoitettu kyykästä kiinnostuneille, joten katsoimme parhaaksi sijoittaa sen vasta sääntöjen ja pelin tarkemman esittelyn jälkeen. Selvitämme, mitä kyykästä kiinnostuneen pitää tehdä, jotta pääsisi kyykkäkentälle mailaa heittämään.

Tahdoimme tuoda innostavana huomiona esille, että kyykän aloittaminen on erittäin helppoa. Pyrimme yksinkertaistamaan aloittamisprosessia kertomalla ruudussa Kyykkäliiton internet-osoitteen. Sivustolta löytyvät kaikki tarkemmat tiedot kyykkäseuroista ja yhteyshenkilöistä. Tahdoimme myös korostaa, että uusia, nuoria pelaajia tahdotaan kannustaa mukaan esimerkiksi lainaamalla näille kyykän pelivälineitä.

### 3.1.6 Ketkä pelaavat kyykkää? –Vauvasta vaariin

Viimeisen osion tarkoituksena on esitellä tarkemmin erilaisia kyykän pelaajia. Haastattelujen avulla kerromme, miten kaikenikäiset voivat aloittaa kyykänpeluun. Säännöt esimerkiksi lapsille ja veteraaneille ovat erilaisia kuin aikuisille. Myös naisia varten sääntöjä on helpotettu. Kuvassa näytämme pelaajia veteraaneista lapsiin ja vasta-alkajista maailmanmestaruustason kyykkääjiin.

Osion loppuun olemme ottaneet myös erityisesti teknisissä yliopistoissa suositun kyykän alalajin, akateemisen kyykän. Akateemisen kyykän säännöt poikkeavat hieman tavallisesta kyykästä, eivätkä pelin moraaliset säännöt



vastaa Kyykkäliiton sääntöjä. Akateemisen kyykän pelaajat ovat opiskelijoita, ja esimerkiksi tupakointi ja alkoholin juominen ovat sallittuja pelikentällä.

Vaikka emme videolla tahdo kannustaa nuoria käyttämään päihteitä, tahdoimme tuoda esille myös niin sanotun rennomman pelityylin, jossa voittaminen ja pisteiden lasku ei ole pääasia. Katsoimme myös, että nuorten pelaajien näyttäminen ja haastattelemine saattaisi kannustaa muita nuoria kyykän pariin. Nuorien kyykän harrastajien näyttäminen tuo samaistumiskohteen nuorille katsojille, minkä myötä kynnys osallistua itse kyykkäpeleihin madaltuu.

### 3.2 Tilaajan merkitys työprosessissa

Alun perin tilaajan ohjeet ja toiveet antoivat meille tekijöille hyvin vapaat kädet videon toteuttamisessa. Keskustelimme kuitenkin useasti tilaajan kanssa siitä, minkälaista videota he toivovat. Esille nousi erityisesti se, että videon pitää innostaa kyykästä tietämättömiä lajin pariin. Kohderyhmäksi muotoutuikin tätä kautta lähinnä kouluikäiset katsojat. Esittelimme omat näkemyksemme nuorille suunnatusta opetusvideosta, ja alkukesästä 2009 esityksemme hyväksyttiin.

Tilaaja, Liedon Karjala-seura ry toimi erittäin suurena apuna esimerkiksi kuvauspäiviä suunniteltaessa. He tulivat myös tarvittaessa pelaamaan kyykkää, kun huomasimme tietynlaisten kuvien puuttuvan. Saimme myös paljon lisämateriaalia esimerkiksi sääntöosioon. Koska emme itse tunteneet lajia kovinkaan hyvin, kohtasimme usein ongelmia sääntöjen selittämisessä yksinkertaisesti. Onneksi kuitenkin saimme aina puhelinyhteyden tilaajiin, jotka parhaansa mukaan selvensivät meille ongelmallisia kohtia.

Liedon Karjala-seura ry:n jäsenet edustavat eri sukupolvea kuin me tekijät. Tästä syystä työmme alkuvaiheessa usein pohdimmekin, miten yhteistyö tilaajien kanssa tulee toimimaan. Pelkäsimme, että näkemyksemme toimivasta opetus- ja esittelyvideosta saattavat olla hyvinkin erilaiset. Yhteistyö kuitenkin toimi pääosin hyvin.

### 3.2.1 Tilaajan toiveet ja odotukset

Haastattelin tilaajia sen jälkeen, kun he olivat nähneet ensimmäisen versiomme videosta. Tahdoimme myös saada tilaisuudessa palautetta ja parannusehdotuksia.

Haastatteluun osallistuivat Irma Ukkonen, Jarmo Helttula ja Keijo Kojo Liedon Karjalaseurasta. Toteutin haastattelun vapaamuotoisena ryhmähaastatteluna, jonka myös nauhoitin.

Haastattelu oli hyvin keskustelunomainen. Olin toimittajana vain eräänlaisena keskustelunjohtajana. Haastattelussa käytin apuna viitteenomaista listaa kysymyksistä (ks. Liite 1.) Oli erittäin mielenkiintoista kuulla mitä mieltä tilaajan edustajat olivat videosta, koska he eivät kuuluneet kohderyhmään. Alkuperäisistä toiveistaan he kertoivat näin:

Tarkoituksenamme oli saada kyykkäpelille enemmän yleisöä ja saada laji ihmisten tietouteen. Tällä tavalla toivomme saavamme uusia harrastajia mukavan ajanvietteen pariin. Lapset myös tarvitsevat enemmän ulkoiluharrastuksia ja liikuntaa, joten tämä on heille hyvä laji.

Tahdoimme esittely- ja koulutusvideon kyykkä-lajista, josta saa peruskäsityksen mitä kyykässä tapahtuu. Tahdomme saada kyykän tunnetuksi ja herättää nuorten mielenkiinto kyykän pelaamiseen.

Vaikka alun perin videota oli tarkoitus levittää lähinnä eri Karjala-seurojen keskuuteen, tilaajat päättivät työn suunnitteluvaiheessa muuttaa kohderyhmäksi koululaiset. Erityisesti lietalaiset koulut olivat tilanneet kyykkäsettejä liikuntatuntejaan varten, joten videon katsottiin toimivan tukena lajin harrastamisessa ja tuovan siitä lisätietoa. Tilaajien mielestä video on paras tapa esittää nuorille, miten lajia pelataan.

Tilaaajien mukaan kyykästä on aikanaan tehty VHS-kasetti. Kuitenkin tämä nähtiin liian vanhanaikaisena, joten DVD:tä kyykästä kaivattiin, jotta saatiin päivitetty versio kyykän pelaamisesta.

### 3.2.2 Tilaajan palaute

Haastatteluni mukaan tilaajat olivat erittäin tyytyväisiä lopputulokseen. Heidän mielestään eri osiot toimivat hyvin. Videossa oli helppo pysyä mukana ja tehokeinot toimivat erinomaisesti.

Olette hyvin oivaltaneet sen, että mukana pitää olla myös köykäisempiä osioita. Olette lähteneet juuri oikealle suunnalle tekemään tätä nuorten kannalta siten, että saadaan nuori kiinnostumaan ja tämän mielenkiinto heräämään.

Videossa oli paljon piristäviä osioita, eikä se ollut semmoista yksitotista hommaa. Sellainen ei herätä nuorten kiinnostusta. Video kohtasi kaikki odotukset ja ylittikin ne.

Vaikka alunperin pelkäsimme, että videon tempo, musiikki, animaatio ja efektit saattavat olla tilaaajien mielestä vääränlaisia, myös näihin he olivat erittäin tyytyväisiä.

Tempo oli erittäin sopiva, videota pystyi hyvin seuraamaan.

Oli hyvä, että DVD:llä oli selkeä valikko, josta voi valita osion, joka kiinnostaa eniten.

Musiikki sopi videoon erinomaisesti. Se ei ollut liikaa pääosassa ja vaan hienosti sijoitettu taustalle. Siinä oli myös hieman sellaista kalevalalaista kaikua.

3D-animaatio selkeytti hyvin sääntöjä ja herätti ehdottomasti mielenkiinnon. Hyvin löysitte tärkeimmät pointit säännöistä, eihän siihen koko lakikirjaa tarvitse laittaakaan.

Tilaajien tyytyväisyys yllätti positiivisesti. Vaikka tilaajat eivät ikänsä puolesta kuuluneetkaan videon kohderyhmään, selvästi heille avautui se, mitä olimme hakeneet nuorille suunnatulta opetusvideolta.

Huolimatta yleisestä tyytyväisyydestä videota kohtaan erityisesti säännöissä oli tilaajien mukaan puutteita. Tilaajien palautteen perusteella muutimme sääntö-osiota. Tämä oli aikaa vievä prosessi, sillä jouduimme tilaamaan 3D-animaattorilta lisää materiaalia sekä tekemään lisää spiikkejä kertojamme kanssa. Eri ympäristössä nauhoitetut uudet kertojan spiikit kuulostivat hieman erilaisilta kuin alkuperäiset, joten jouduimme muokkaamaan ääntä jonkin verran. Lopputuloksessa ero ei ole kuitenkaan merkittävä, vaikka hyvin tarkkaan kuunneltuna pientä eroa saattaakin kuulla.

### 3.3 Oman työn reflektointi

Pohtiessani työprosessiamme, löydän runsaasti parantamisen varaa. Aloitimme kuvaamiseen kesällä 2009, jolloin asuimme Matilaisen kanssa eri kaupungeissa. Kummankin kesätyöt ja etäisyys toisistamme hidastivat kuvausprosessia ja yhteydenpitoa. Syksyllä muutin takaisin Turkuun, mikä helpotti leikkausprosessia. Silloin Matilainen taas oli työharjoittelussa ja suoritti muita kursseja, mikä hidasti omalta osaltaan leikkausprosessia.

Jos kumpikin olisi keskittynyt vain opinnäytetyömme tuoteosan tekemiseen kesän ja syksyn aikana, olisimme varmasti saaneet työn nopeammin valmiiksi. Tilaajat onneksi olivat ajallisesti erittäin joustavia, ja ilmoittivat deadlineksi joulukuun 2009. Saimme tuotteen viimeistellyksi ajallaan.

#### 3.3.1 Kuvauksien toteutus

Keräsimme materiaalia valtavat määrät, sillä meille oli tärkeätä saada mahdollisimman nasevia ja innostavia haastatteluja ja kuvitusta. Materiaalia

kertyi yli kymmenen tuntia noin kymmeneltä kuvauspäivältä, joten kohtasimme paljon haasteita leikkauspöydällä. Suurin osa pelaajista oli keski-ikäni ylittäneitä, joten nuoriin vetoavien haastateltavien löytämisessä oli myös omat haasteensa.

Pyrimme tekoprosessissamme mahdollisimman näyttävään ja ammattimaiseen kuvakerrontaan. Tämän vuoksi tarvitsimme monista pelitilanteista ja - tapahtumista mahdollisimman useita kuvakulmia. Tahdoimme lopputuloksen näyttävän monikameratuotannolta, joten materiaalia yhdestä pelaajasta tietyssä pelitilanteessa tuli väkisinkin paljon.

Kuvasimme muun muassa kyykän suomenmestaruuskisoissa, kyykkäharjoituksissa sekä haastattelimme erikseen kyykkälajin asiantuntijoita eri kuvaukohteissa.

### 3.3.2 Leikkauspöydällä

Leikkausvaiheeseen pääsimme syyskuussa. Ilman tarkempaa aikataulutusta leikkaaminen jatkui joulukuuhun asti. Työtä oli paljon enemmän kuin osasimme ennalta arvioida, joten aikaa kului ylettömän paljon. Materiaalin määrän ja epäjohdonmukaisuuden vuoksi pelkästään materiaalin läpikäymiseen meni aikaa ensimmäisen viikon ajan. Vasta tämän jälkeen aloimme suunnitella tarkemmin DVD:n sisältöä.

Jaoimme osiot suurin piirtein tasan keskenämme, joten osioissa on senkin vuoksi tyyllillisiä eroja. Annoimme kuitenkin kumpikin palautetta kaikista osista ja pystyimme vaikuttamaan niiden sisältöön. Työprosessissa tärkeintä oli kuitenkin erinomainen yhteistyö työparin kanssa. Ilman yhteistä näkemystä olisimme olleet pahassa pulassa.

### 3.3.3 Palautteeseen reagointi

Tilaajan lisäksi tuottajamme, eli videotyön opettaja Johanna Ailio antoi meille myös palautetta. Vaikka alun perin tavoitteemme oli pitää kerronta mahdollisimman ripeänä ja tehokkaana, tuottajan toiveena oli saada videoon lisää hengitystilaa. Lisäsimmekin videoon enemmän rauhallisuutta ja taukoja haastattelujen väliin.

Kerrontamme siis saattoi alunperin olla liiankin nopeaa paikoitellen. Tästä huolimatta lopputulos on kuitenkin kerronnalliselta temmoltaan monipuolista. Lisäsimme taukoja kerrontaan, mutta säilytimme kuitenkin vauhdikkuuden. Tästä huolimatta esimerkiksi historia-osuuden jätimme hyvin rauhalliseksi. Mielestämme esimerkiksi Kekkosen osuudesta kyykän historiassa ei voitu kertoa salamannopein leikkauksin rokin säestämänä. Tämän vuoksi suunnittelimme myös erilaista musiikkia tätä osiota varten.

#### 4 KOEYLEISÖN KOKEMUKSET KYKKÄVIDEON KERRONNASTA

Otin selvää, miten valmis tuotteemme toimii kohderyhmän mielestä. Keräsin kohderyhmään kuuluvia nuoria aikuisia koyleisöksi katsomaan valmiin videoteoksen.

Näytin videon 20 tuttavapiiriini kuuluvalla henkilöllä. Vaikka katsojat olivatkin minulle tuttuja, vastaukset olivat nimettömiä. Tästä syystä uskon vastaajien vastanneen kysymyksiin kaunistelematta. Noin 15 henkeä näki videon samanaikaisesti, muille näytin videon erikseen. Kun kaikki olivat nähneet videon, laadin verkkopohjaisen kyselyn, johon jokainen pystyi vastaamaan omalla ajallaan.

Selvitän nuorille tehdyssä kyselyssä, miten heidän mielestään videomme tehokeinot toimivat. Onko heidän mielestään musiikin valinta onnistunut, toimiiko animaatio lisäarvoa antavana elementtinä ja onko kerronta tarpeeksi vauhdikasta? Videon tarkoituksena kuitenkin on "myydä" kyykkä nuorille, jotta he ryhtyisivät sitä harrastamaan..

##### 4.1 Kyselylomake nuorille

Laadin Webropol-alustalle kyselyn, joka sisälsi niin asteikollisia kuin monivalintakysymyksiä sekä avoimia kysymyksiä (ks. Liite 2). Vastauksia sain 15 kappaletta.

Kyselyyn osallistuvat olivat hieman kouluikäisiä vanhempia, mutta kuitenkin mielestäni kohderyhmään kuuluvia nuoria. Ennakkotiedustelujeni mukaan kukaan heistä ei ollut aiemmin pelannut kyykkää, eikä moni ollut kuullut lajista milloinkaan. Kyselyssä selvitin muun muassa, innostaako video lajin pariin, onko katsojien video mielestä onnistunut, onko sen tahti hyvä, pysyykö juonessa mukana ja niin edespäin.

#### 4.1.1 Miten video onnistui? -asteikollisten kysymysten tulokset

Asteikkona käytin perinteistä 5-portaista asteikkoa, jonka vastausvaihtoehdot jakautuivat seuraavasti:

1=olen täysin samaa mieltä ■

2=olen jokseenkin samaa mieltä ■

3=en osaa sanoa ■

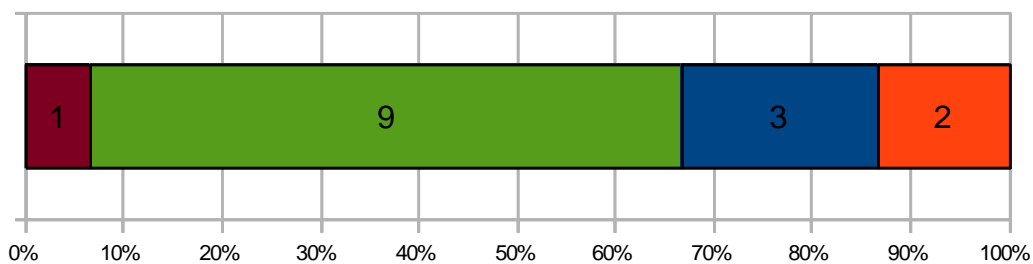
4=olen jokseenkin eri mieltä ■

5=olen täysin eri mieltä ■

Vastausvaihtoehtojen perässä ilmenee myös kuvioissa näkyvien vastausten väritunnukset.

Esitin koeyleisölle 11 väitettä ja sain niihin seuraavat keskiarvot:

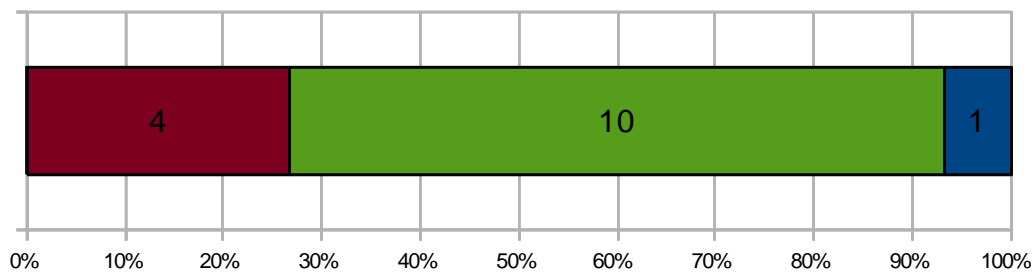
1. Video sai minut kiinnostumaan kyykkä-pelistä= 2,4



KUVIO 1. Vastausten jakautuminen väitteeseen 1. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

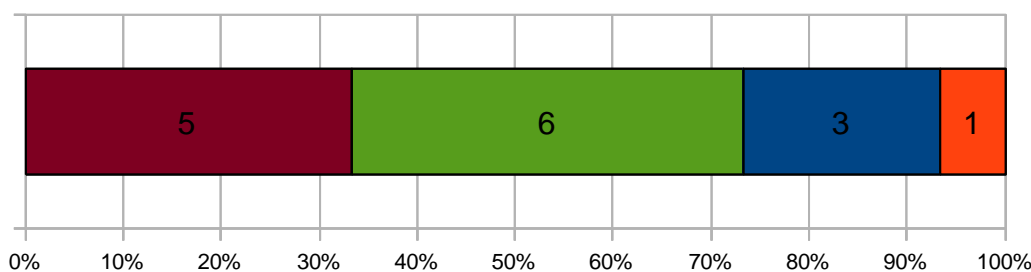


## 2. Jaksoin seurata videota= 1,8



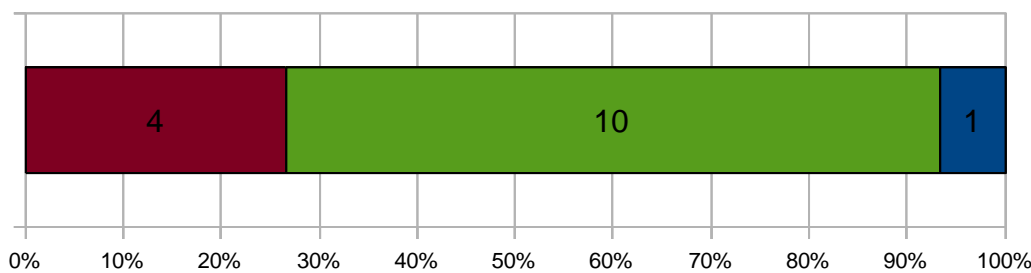
KUVIO 2. Vastausten jakautuminen väitteeseen 2. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 3. Video oli mielenkiintoinen= 2



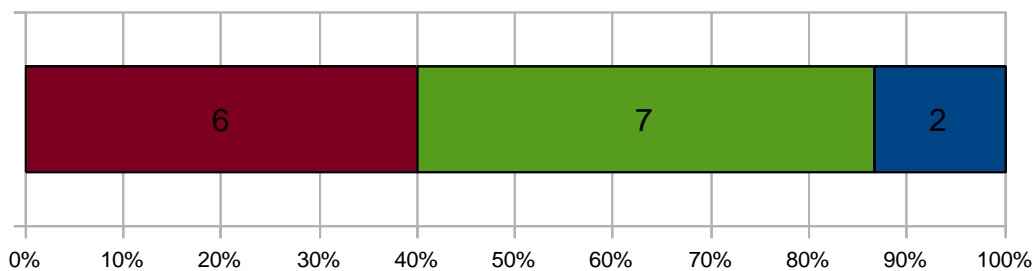
KUVIO 3. Vastausten jakautuminen väitteeseen 3. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 4. Videon leikkaus oli hyvää= 1,8



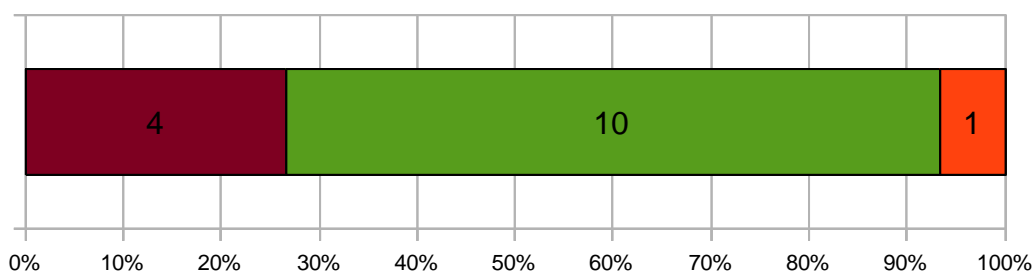
KUVIO 4. Vastausten jakautuminen väitteeseen 4. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 5. Videon kameratyö oli hyvää= 1,7



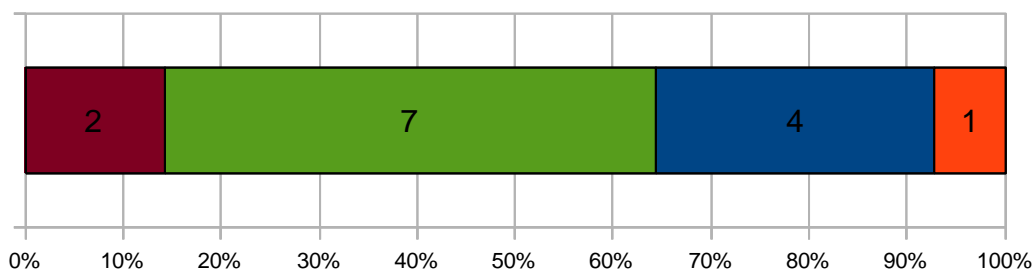
KUVIO 5. Vastausten jakautuminen väitteeseen 5. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 6. Videon tahti oli hyvä= 1,9



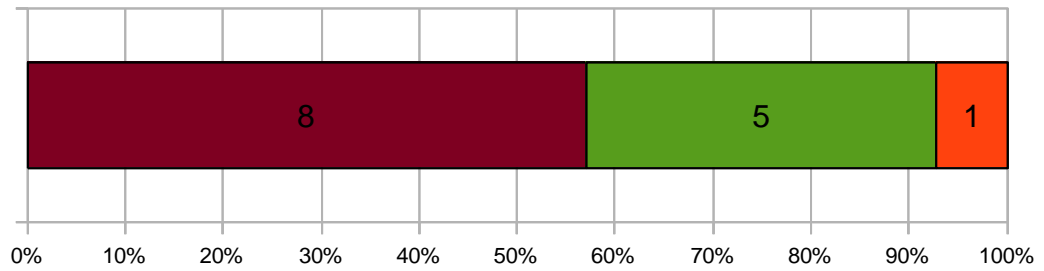
KUVIO 6. Vastausten jakautuminen väitteeseen 6. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 7. Ymmärrän kyykän säännöt= 2,3



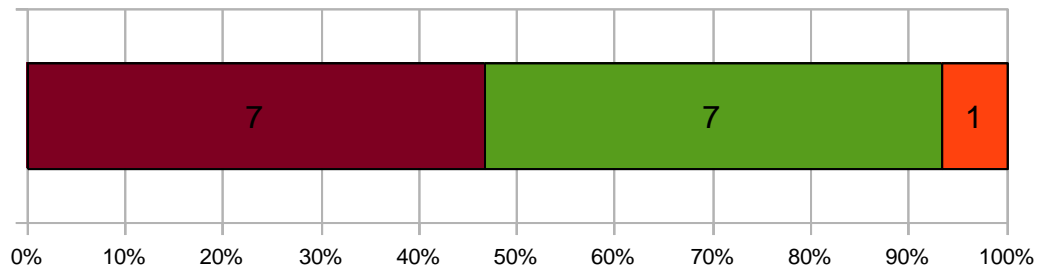
KUVIO 7. Vastausten jakautuminen väitteeseen 7. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 8. Kertoja sopi videoon hyvin= 1,6



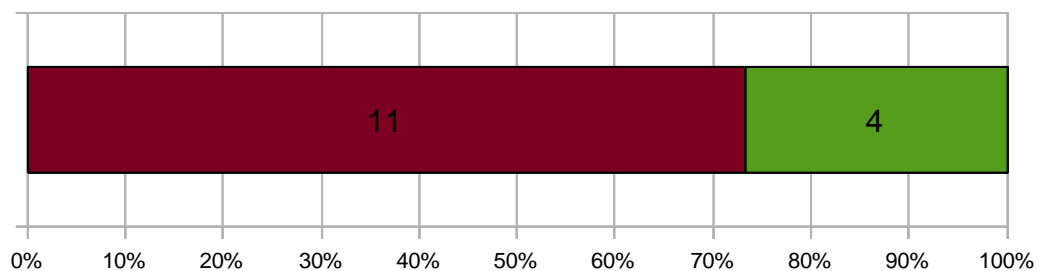
KUVIO 8. Vastausten jakautuminen väitteeseen 8. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 9. Musiikki toimi videossa hyvin= 1,7



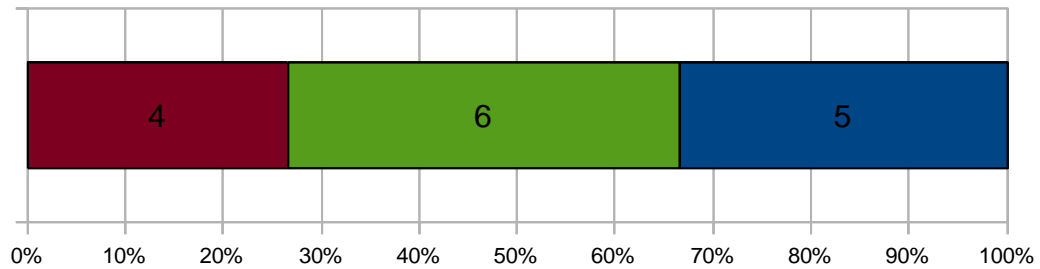
KUVIO 9. Vastausten jakautuminen väitteeseen 9. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 10. Animaatio auttoi ymmärtämään kyykän sääntöjä paremmin= 1,3



KUVIO 10. Vastausten jakautuminen väitteeseen 10. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

## 11. Videossa oli sopiva määrä informaatiota= 2



KUVIO 11. Vastausten jakautuminen väitteeseen 11. (Palkkien sisällä olevat luvut ovat henkilömääriä.)

Suurin osa vastaajista oli Kyykkäämään!-videon innostavuudesta jokseksin samaa mieltä. Tulos ei tullut suurena yllätyksenä, sillä tiesimme, että itse laji ei välttämättä ole se kaikista houkuttelevin nuorten silmissä. Näen kuitenkin lupaavana, ettei kukaan vastaajista ollut väittämästä täysin eri mieltä, ja keskiarvokin on alle kolmen.

Suurin osa vastaajista jaksoi hyvin seurata kyselyn perusteella videota. Itse pelkäsin, että nuorten mielestä video saattaisi olla liian pitkä, eivätkä he jaksaisi seurata koko 20-minuuttista videota kyllästymättä.

Mielipiteet videon mielenkiintoisuudesta ovat vastausten perusteella jakautuneet kahtia. Tähän saattaa vaikuttaa suurelta osin tietysti itse videon aihe. Vaikka video itsessään olisikin ollut muuten onnistunut ja kiinnostava, aiheella itsessään on aina suuri merkitys. Kuitenkaan kukaan ei ollut väitteestä täysin eri mieltä, ja keskiarvo oli lähellä kahta.

Vastausten perusteella videon tekninen toteutus oli onnistunut. Leikkausta piti hieman useampi onnistuneempuna kuin kuvausta. Leikkauspöydän ääressä vietettyjen kuukausien jälkeen olen erittäin tyytyväinen tämän väitteen vastauksiin. Myös videon tahtia pidettiin hyvänä, mistä voinee kiittää onnistunutta leikkausta.

Kaikki vastaajat eivät katsoneet ymmärtäneensä kyykän sääntöjä niin hyvin kuin mahdollista. Videossa aika on rajallinen, eikä koko sääntökirjaa pystynyt kertomaan napakasti ja tehokkaasti. Kuten tilaajien kanssa keskustelimme sääntö-osiosta, heidänkään mielestään kaikkea ei tarvinnut selittää, vaan parhaiten pelin ymmärtää sitä pelatessa.

Selvästi suurin osa piti videon musiikkia sopivana. Myös kertojaääneen oltiin tyytyväisiä. Parhaiten kuitenkin vastaajien mukaan videossa toimi animaatio. Lähes kaikki vastaajat olivat sitä mieltä, että animaatio selkeytti pelin sääntöjä. Olen itsekkin erittäin tyytyväinen animaation toteutukseen, ja se on mielestäni erittäin piristävä osa koko videota.

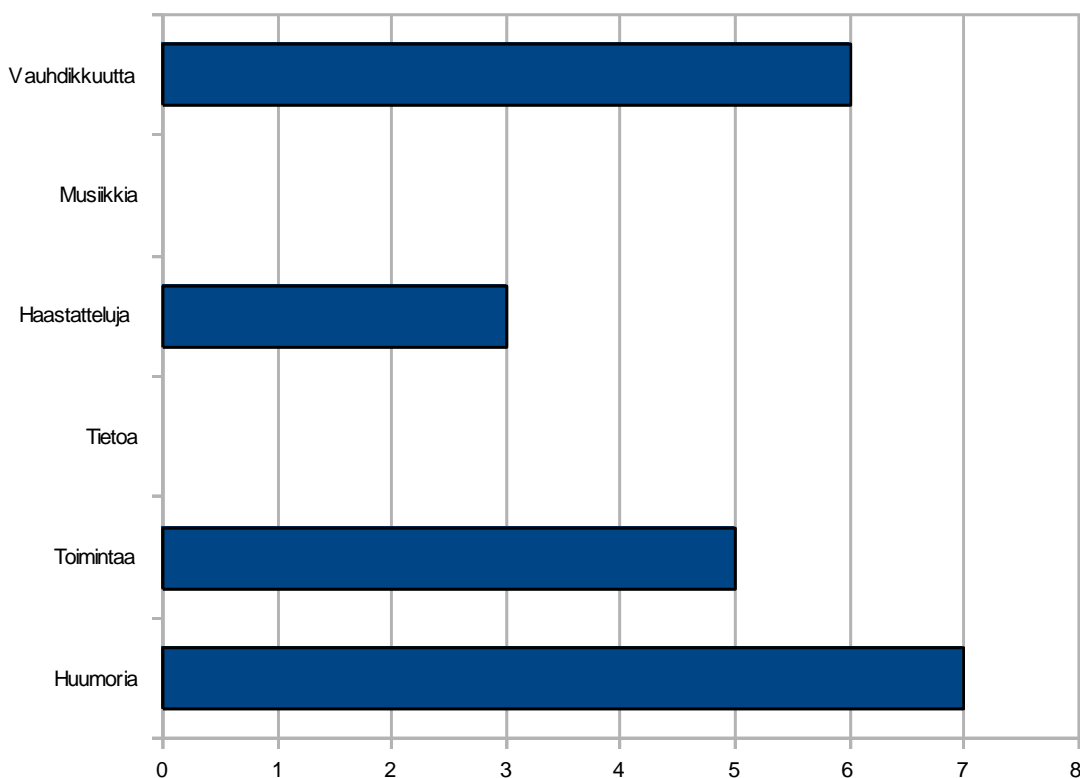
Alun perin suurena pelkonani oli myös, että videossa on liikaa informaatiota, ja siitä saattaa seurata niin sanottu informaatioähky. Tämän vuoksi emme suunnitelleet videota katsottavan heti kokonaan, vaan osio kerrallaan. Kuitenkin suurin osa koyleisöstä vastasi, että videossa on sopiva määrä informaatiota.

Asteikollisiin kysymyksiin tulleiden vastausten perusteella Kyykkäämään!-videota siis jaksoi seurata, sen tekninen toteutus oli onnistunut sekä informaatiomäärä oli sopiva. Lisäksi musiikki, kertojaääni sekä animaatio sopivat koyleisön mielestä videoon hyvin. Tästä huolimatta suurin osa vastaajista oli vain jokseenkin samaa mieltä siitä, että video on mielenkiintoinen, video innostaa kyykän harrastamiseen ja että pelin säännöt ovat videon perusteella ymmärrettävät.

#### 4.1.2 Mitä koeyleisö kaipasi lisää? -monivalintakysymysten tulokset

Asteikoillisten kysymysten lisäksi kysyin myös muutaman monivalintakysymyksen. Selvitin mitä video olisi kaivannut enemmän ja mikä videossa oli mielenkiintoisinta. Vastaajat pystyivät valitsemaan ensimmäiseen kysymykseen useamman vaihtoehdon.

Seuraavassa kuviossa on eritelty, mitä koeyleisö olisi videoon toivonut enemmän.



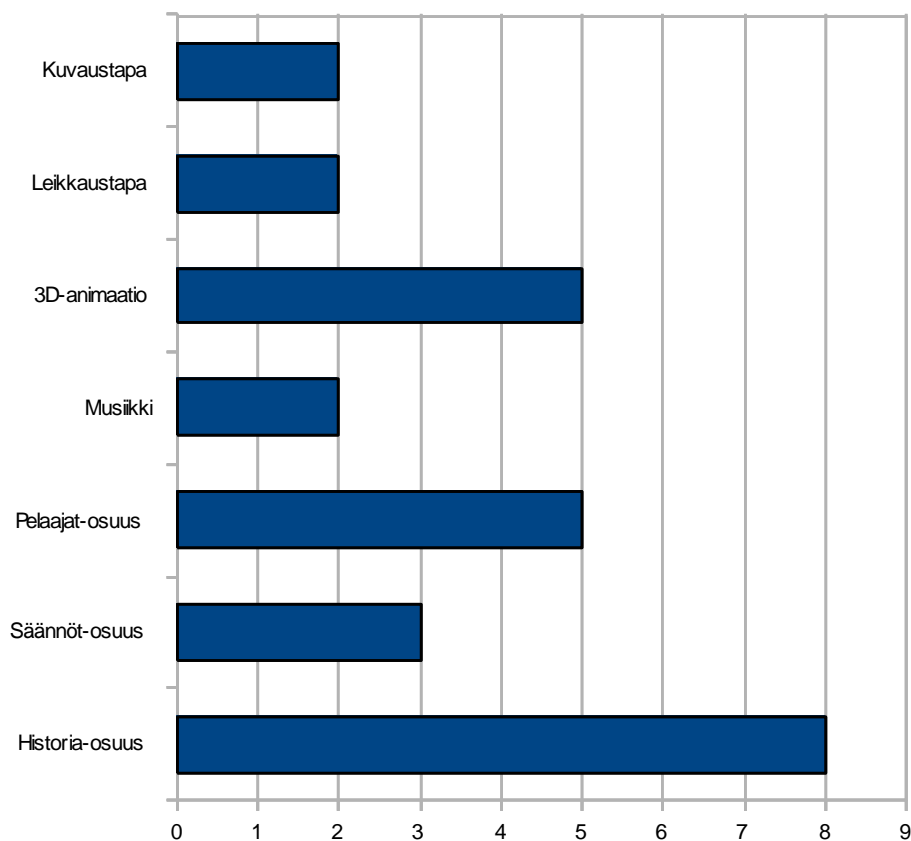
KUVIO 1. Mitä videossa olisi pitänyt olla enemmän? (Vastaajat pystyivät valitsemaan useamman vaihtoehdon. Vastaukset lukumäärinä: n=15.)

Kuviosta voidaan päätellä, että video olisi koeyleisön mielestä kaivannut lisää huumoria. Yli 60 prosenttia vastaajista, eli 7 vastaajaa oli tätä mieltä. Yritimme

videossa toteuttaa tämän kertojan ja väliotsikoiden avulla.

Lisäksi noin kolmannes vastaajista olisi kaivannut lisää toimintaa ja vauhdikkuutta videoon. Toivottiin myös lisää haastatteluja. Toimintaa ja vauhdikkuutta pyrimme luomaan nopealla kerronnalla ja kuvituksella itse pelitilanteista.

Tietoa ja musiikkia ei yhdenkään vastanneen mielestä kaivattu lisää.



KUVIO 2. Mikä videossa oli mielenkiintoisinta? (Vastaajat pystyivät valitsemaan useamman vaihtoehdon. Vastaukset lukumäärinä: n=15.)

Suurin osa koeyleisöstä piti videon historia-osuutta mielenkiintoisimpana osana videota. Lisäksi kolmasosan mielestä 3D-animaatio sekä pelaajat-osuus olivat

mielenkiintoisimpia. Myös muut annetut vaihtoehdot saivat jonkun verran kannatusta. Kuvaus- ja leikkaustapaa sekä musiikkia piti kutakin kaksi vastaajaa mielenkiintoisimpana osana videota.

Historia-osuus oli videon hidastempoisin osuus, joten en uskonut sen saavan kovinkaan suurta suosiota koeyleisössä. Se sai silti huomattavasti eniten kannatusta tässä kysymyksessä. Osiossa on kuitenkin paljon mielenkiintoista tietoa kyykän taustasta sekä paljon kiinnostavia, historiallisia kuvia. Myös alun nopeatempoisuuden ja intensiivisyyden jälkeen rauhallisempi osio lienee katsojien mieleen.

#### 4.2.3 Sana on vapaa -avointen kysymysten analysointi

Asteikoillisten kysymysten ja valintakysymysten lisäksi liitin kyselyyn avoimia kysymyksiä (ks. Liite 2).

Vastausten perusteella video oli suurimmaksi osaksi onnistunut. Eräs vastaajista kuvaili videota näin:

Valittu tyyli oli sopivan hauska ja mielenkiintoinen. Tietoa ei ollut ladattu täyteen vaan video herätti mielenkiintoa kyykkää kohtaan.

Myös muissa vastauksissa mainittiin, että video oli hauska ja mielenkiintoinen. Monet myös kertoivat, että heitä kiinnostaisi kokeilla kyykkälajia videon näkemisen jälkeen. Tietoa oli vastaajien mielestä tarpeeksi ja kesto oli sopiva. Haastatteluihin olisi toivottu kuitenkin enemmän nuoria ihmisiä, ja akateemista kyykkää olisi voitu esittää enemmän.



Monen vastaajan mielestä kyykkä ei aiheena ollut mielenkiintoinen, eivätkä he olleet uskoneet, että siitä saataisiin kiinnostava video. Video oli kuitenkin heille positiivinen yllätys. Yksi vastaajista epäili aluksi kyseessä olevan vitsin. Kuitenkin videon näkemisen jälkeen hän piti kyykkää mielekkäänä lajina.

Vastaajien mukaan video soveltuu hyvin nuorelle yleisölle. Videon toteutus on heidän mielestään ”kiva” ja siinä riittää vauhtia riittämiin, jotta nuorten mielenkiinto herää. Hyvänä pidettiin myös sitä, että video on jaettu eri osioihin, jotka voi katsoa eri aikoina. Kehuja sai myös videon kesäinen tunnelma, joka sai monet innostumaan lähtemään kesäpäivänä kavereiden kanssa harrastamaan lajia.

Vastaajien mielestä nuorille suunnattujen videoiden tulee olla nopeatempoisia, toiminnallisia ja tarjota sopivasti informaatiota. Yksi vastaajista kuvaili sopivan informaation määrää seuraavasti:

Tiedon määrää tulisi aina harkita. Videon kautta informaatiota ei saa tulla liikaa liian nopeasti. Muuten tulee infoähky.

Vastaajien mukaan nuorille suunnatuissa videoissa tulisi olla myös huumoria, ne eivät saa olla liian teoreettisia eivätkä liian pitkiä.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kaikkia videotöitä tehdessä tulee ottaa huomioon kohdeyleisö. On tärkeää tietää kenelle videota ollaan tekemässä. Esimerkiksi vanhemmalle yleisölle suunnatut videot poikkeavat usein paljonkin nuorille suunnatuista videoista.

Tärkeää katsojan huomion herättämisessä on videon ensimmäiset parikymmentä sekuntia. Tämän vuoksi videon alkuun kannattaa käyttää aikaa ja vaivaa. Jos kyseessä on opetus- tai esittelyvideo, kannattaa se jakaa erillisiin, selkeisiin osioihin. Nuoren katsojan mielenkiinto ei välttämättä pysy yllä kovinkaan pitkää aikaa putkeen.

Tutkijat ovat lähes yksimielisiä siitä, että nykypäivänä medially on suuri vaikutus lapsiin ja nuoriin. Vaikka tutkimuksissa usein alleviivataan median negatiivista vaikutusta, on medially myös suuri vaikutus opetukseen ja tiedonvälitykseen. Jotta nuorten katsojien huomion saa heräämään, täytyy kuitenkin ottaa useita tekijöitä huomioon.

Luettuani aineistoa tutkielmaani varten ja tehtyäni kyselyn nuorille, omat näkemykseni nuoriin vetoavasta videokerronnasta ovat vahvistuneet. Tehdessään nuorille suunnattua videokerrontaa, tekijöiden kannattaa pohtia ainakin huumorin, vauhdikkuuden, musiikin ja erikoistehosteiden käyttöä. Tiedon määrä kannattaa pitää mahdollisimman käytännönläheisenä ja ”infoähkyn” aiheuttamista kannattaa välttää.

Tekijöiden tulee erityisesti opetus- tai esittelyvideota tehdessä panostaa sen innostavuuteen. Vaikka teimmekin pitkiäkin haastatteluja kyykkääjien parissa, jätimme tarkoituksella monien vanhempien harrastajien kommentit hyvin lyhyiksi. Päätimme käyttää enemmän nuorten harrastajien haastatteluja, sillä päätelimme nuoria kiinnostavan enemmän toisten nuorten mielipiteet kyykästä. Koimme myös heidän kommenttinsa kannustavina ja innostavan harrastamaan kyykkää.

Nuorille katsojille on suunnattu omia ohjelmia television syntyvuosista lähtien. Tästä huolimatta tutkimuksia siitä, millaisia nuorille suunnattujen ohjelmien tulisi olla ollakseen mahdollisimman tehokkaita, on tehty melko vähän. Tutkimukset nuorten mediankäytöstä käsittelevät lähinnä väkivallan vaikutusta nuoriin katsojiin. Samalla ne pohtivat minkälaisia moraalisia arvoja esimerkiksi Music Television välittää nuorille katsojille. Toivottavasti omasta tutkimuksestani on osaltaan apua nuorelle kohdeyleisölle suunnattuja videoita suunniteltaessa ja tehdessä.

## LÄHTEET

### Kirjallisuus

Aaltonen, Jouko 2006. Todellisuuden vangit vapauden valtakunnassa. Dokumenttielokuva ja sen tekoprosessi. Helsinki: Like.

Arhin, Afua Ottie & Johnson-Mallard, Versie 2003. Encouraging alternative forms of self expression in the generation Y student: a strategy for effective learning in the classroom. The ABNF Journal marraskuu-joulukuu 2003.

Gunter, Barrie & Jill McAleer 1990. Children and Television: The One-Eyed Monster? Lontoo: Routledge.

Kupiainen, Reijo 2002. Mediakokemuksia viihteen, mielihyvän ja nautinnon labyrinteissa. Teoksessa Sintonen, Sara (toim.) Median Sylissä: Kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta. Tampere: Oy Finn Lectura Ab

Kytömäki, Juha 1999. Täytyy katsoa, jos saa katsoa: Sosiaalipsykologisia näkökulmia varhaisnuorten televisiokokemuksiin. Vantaa: Helsingin yliopiston sosiaalipsykologian laitos.

Lempa, Heli & Ranta-aho, Jaana 2006. Opetusvideo tekijän ja vastaanottajan näkökulmasta. Medianomin opinnäytetyö. Turku: Diakonia-ammattikorkeakoulu.

Rice, Mabel, Huston Aletha C. & Wright, John C. 1983. The forms of television: Effects on children's attention, comprehension and social behavior. Teoksessa Meyer, Manfred 1983. Children and the formal features of television. München: K. G. Saur.

Suoninen, Annika 1993. Televisio lasten elämässä. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkimusyksikkö.

Tidhar, Chava E. & Lemish, Dafna 2003. The making of television: young viewers' developing perceptions. Journal of Broadcasting & Electronic Media 9/2003.

Werner, Anita 1996. Lapset ja televisio. Tampere: Gaudeamus.

Elektroniset lähteet:

BBC. About BBC Learning. Viitattu 20.2.2010

<http://www.bbc.co.uk/learningoverview/>

Lisa Girard 2007. A Closet look at Editing, Old School vs. New School. Viitattu 15.4.2010

<http://www.lisaray.net/Editing/Editing.html>

Williams, Casey 2005. MTV Smut Peddlers: Targeting Kids with Sex, Drugs, and Alcohol. Parents Television Council. Viitattu 1.4.2010

[http://www.parentstv.org/PTC/publications/reports/mtv2005/MTV\\_Report.pdf](http://www.parentstv.org/PTC/publications/reports/mtv2005/MTV_Report.pdf)

Wikipedia. Music Television. Viitattu 20.2.2010

[http://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_Television](http://en.wikipedia.org/wiki/Music_Television)

Vonau, Robert 2010. Capturing the Attention of Viewers Through Videos. Viitattu 1.4.2010

<http://www.goarticles.com/cgi-bin/showa.cgi?C=2801470>

YLE. Ensimmäinen Koulu-tv lähetys. Viitattu 1.4.2010

<http://oppiminen.yle.fi/artikkeli?id=934>

YLE. Muistikuvaputki: Lapset. Viitattu 1.4.2010

<http://muistikuvaputki.yle.fi/jaksot/lapset>

## LIITTEET

### Liite 1: KYSYMYKSET TILAAJALLE

- 1) Minkälaisia toiveita teillä oli alunperin videolle?
- 2) Millaisia mielikuvia teillä on nuorille suunnatusta videomateriaalista?
- 3) Miksi tahdoitte tilata kyykkä-videon?
- 4) Kohtasiko valmis video odotuksenne?
- 5) Oliko videon tempo mielestänne sopiva? (Liian nopea/hidas?)
- 6) Sopiko musiikki mielestänne videoon?
- 7) Oliko animaatio mielestänne onnistunut?

### Liite 2: KYSELY KOEYLEISÖLLE

Kyykkäämään!-videon mielipiteet ja palaute

#### ASTEIKOLLISET KYSYMYKSET

- 1) Sukupuolesi?
- 2) Video sai minut kiinnostumaan kyykkä pelistä
- 3) jaksoin seurata videota
- 4) video oli mielenkiintoinen
- 5) videon leikkaus oli hyvää
- 6) videon kameratyö oli hyvää
- 7) videon tahti oli hyvä
- 8) ymmärrän kyykän säännöt
- 9) kertoja sopi videoon hyvin
- 10) musiikki toimi videossa hyvin
- 11) animaatio auttoi ymmärtämään kyykän sääntöjä paremmin
- 12) videossa oli sopiva määrä informaatiota

#### MONIVALINTAKYSYMYKSET

- 13) videosta olisi voinut jättää pois (voit valita useamman vaihtoehdon):
  - a) historia

- b) säännöt
- c) miten aloitan pelaamisen
- d) ketkä pelaavat kyykkää

14) Videossa olisi pitänyt olla enemmän (voit valita useamman vaihtoehdon):

- a) huumoria
- b) toimintaa
- c) tietoa
- d) haastatteluja
- e) musiikkia
- f) vauhdikkuutta

15) mikä videossa oli mielenkiintoista (voit valita useamman vaihtoehdon):

- a) historia
- b) säännöt
- c) ketkä pelaavat kyykkää
- d) musiikki
- e) 3D-animaatio
- f) leikkaustapa
- g) kuvaustapa

#### AVOIMET KYSYMYKSET

- 16) Oliko kyykkä video kokonaisuudessaan onnistunut? Miksi? Miksei?
- 17) Mitkä olivat ensimmäiset ajatuksesi kyykkä videosta?
- 18) Sopiiko video mielestäsi nuorelle/kouluikäiselle yleisölle? Miksi/miksei?
- 19) Millaisia nuorille suunnattujen opetusvideoiden tulisi olla?