

ABSTRACTS – ABSTRAKTIT



Haron Walliander

SPEEDING IN THE IDYLL – THE REPRESENTATION OF 90S RECESSION ERA FINNISH COUNTRYSIDE AND IDLENESS IN *MY SUMMER CAR*

In this article I explore through close playing method how the Finnish digital game *My Summer Car* (2016) depicts the fictional Finnish countryside during the 90s recession and the idleness of men. *My Summer Car* is a project of one person, Johannes Rojola, and thus describes the author's views on the era he presents. The game's representation is compared with other humorous films and television series situated in the countryside. The research focuses on the idleness represented in *My Summer Car* and asks how the game differs from these other Finnish audiovisual products.

I claim that *My Summer Car* creates a unique interpretation of the recession in Finland, in which the uniqueness of digital games affects the experience of idleness. The survival game genre forces the player to become an active player, changing the player's position in relation to other idle characters in the game. In this case, the line between idleness and active action is blurred and the game forces the player to see idleness in a more versatile way. The idleness–activity setting in *My Summer Car* is different from other Finnish movies and TV series. Gamification of *My Summer Car*'s countryside causes homosociality, an integral part of boy culture, to vanish, as there is no sense of community among young men in the game. All that remains is the repeated ideal of romanticized decadence.

Keywords: idleness, romanticized decadence, countryside, nostalgization, digital games

KAAHAILUA IDYLLISSÄ – SUOMALAISEN LAMA-AJAN MAASEUDUN JA JOUTILAIUUDEEN ESITTÄMINEN *MY SUMMER CAR* -PELISSÄ

Tutkin artikkelissani lähipelun menetelmän, miten kotimainen digitaalinen peli *My Summer Car* (Suomi 2016) esittää 1990-luvun lama-ajan Suomen maaseutua ja miesten joutilaisuutta. *My Summer Car* on yhden ihmisen, Johannes Rojolan, projekti, ja siten se kuvaa tekijänsä näkemyksiä esittämässään aikakaudesta. Pelin vertailukohtana käytetään maaseutua ja joutilaisuutta käsitteleviä humoristisia elokuvia sekä televisiosarjoja. Kysyn, miten peli eroaa niistä.

Esitän, että *My Summer Car* luo lama-ajan Suomesta omannäköisensä tulkinnan, jossa pelien omaleimaisuus vaikuttaa joutilaisuuden kokemiseen. Selviytymispeligenre pakottaa pelaajan aktiiviseksi toimijaksi, jolloin pelaajan positio suhteessa muihin pelin joutilaisiin hahmoin muuttuu. Tällöin joutilaisuuden ja aktiivisen toimijuuden raja hämärtyy, ja peli pakottaa pelaajan näkemään joutilaisuuden monipuolisemmin. Joutilaisuus–aktiivisuus-asetelma on *My Summer Carissa* erilainen verrattuna kotimaisiin elokuviin ja televisiosarjoihin. *My Summer Carissa* maaseudun pelillistäminen on tarkoittanut sitä, että poikakulttuuriin olennaisesti kuuluva homososiaalisuus on poissa, sillä pelistä puuttuu käytännössä nuorten miesten yhteisöllisyys. Jäljelle jää vain rappioromantiikan ideaali, jota toistetaan.

Avainsanat: joutilaisuus, rappioromantiikka, maaseutu, nostalgisointi, digitaaliset pelit



Mirja Karjalainen-Väkevä & Sara Sintonen

CASE STUDY ON AUDIOVISUAL STORYTELLING OF 7th GRADE STUDENTS' SHORT FILMS MADE DURING MUSIC LESSONS

Digitalization and social media have increased and made it easier to make and share one's own audiovisual products, but what exactly do we know about young people's audiovisual storytelling? In the Finnish National Core Curriculum, multiliteracy is defined as an ability to produce, interpret, and critically evaluate texts in various forms.

The purpose of this article is to explore what modes and forms of audiovisual storytelling the 7th graders use in their self-made digital short films and how the making of short movies can be seen as a way of promoting students' multiliteracies. The students have the capacity for audiovisual storytelling although storytelling varies a lot between self-made short films. Some of them include various forms of storytelling while the storytelling is limited in others.

According to the pedagogy of multiliteracies, learning is a process in which learners proceed from experience to conceptualization, analysis, and to finally applying new practices. Students proceed from their own standpoints while they share their own experiences in collaborative making processes and learn to analyze and conceptualize their works. By making short films and conceptualizing audiovisual storytelling students can be promoted in multiliteracies.

Keywords: multiliteracies, audiovisual storytelling, comprehensive school, secondary school, music education, media education, film education

TAPAUSTUTKIMUS
SEITSEMÄSLUOKKALAISTEN
MUSIIKIN OPPITUNNEILLA
TEKEMIEN LYHYTELOKUVIEN
AUDIOVISUAALISISTA
KERRONNAN KEINOISTA
MONILUKUTAIDON
NÄKÖKULMASTA

Nuorten elämään liittyy vahvasti audiovisuaalinen media eri muodoissa. Omien teosten tekeminen ja niiden jakaminen ovat helpottuneet digitalisaation ja sosiaalisen median myötä, mutta millaisia audiovisuaalisen kerronnan keinoja nykypäivän yläkoululaisilla on käytössään? Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa monilukutaito määritellään eri muodoissa olevien viestien tuottamisen, tulkitsemisen ja kriittisen arvioinnin taidoksi.

Tässä artikkelissa tarkastelemme, millaisia audiovisuaalisia kerronnan keinoja seitsemäsluokkalaiset käyttävät koulun musiikin tunneilla tehdyissä lyhytelokuvissa, ja pohdimme, miten lyhytelokuvien tekeminen voidaan nähdä osana monilukutaidon tukemista. Yleisesti ottaen oppilailla on kykyä käyttää erilaisia kerronnan keinoja, joskin oppilaiden itse tekemistä lyhytelokuvista osa sisältää paljon erilaisia audiovisuaalisen kerronnan keinoja, kun taas osassa keinovalikoima on suppea kaikilla kerronnan osa-alueilla.

Monilukutaidon pedagogiikan mukaan monilukutaidon prosessissa edetään omien kokemusten jakamisen, teoretisoinnin ja ohjauksen kautta kohti uusintavaa käytäntöä. Omien kokemusten ja merkitysten jakaminen yhteisöllisesti ja toisaalta niiden asettaminen laajempaan viitekehikseen mahdollistavat sen, että oppilaat voivat kukin kehittyä omista lähtökohdistaan. Lyhytelokuvien tekemisen ja audiovisuaalisten kerronnan keinojen erittelemisen kautta voidaan tarjota oppilaille tilaisuus kehittyä audiovisuaalisen kerronnan keinojen käyttämisessä, ymmärtämisessä ja niiden kriittisessä arvioinnissa.

Avainsanat: monilukutaito, audiovisuaalinen viestintä, peruskoulu, musiikkikasvatus, mediakasvatus, elokuva-kasvatus



Elisabeth Morney & Hanna Vilka

QUALITY IN TELEVISION ACROSS
GENRES: VIEWS ON CRITERIA OF
QUALITY AMONGST TELEVISION
PROFESSIONALS

The aim of this article is to explore criteria of quality in the views of professionals in the field of television and what kind of criteria of quality across genre can be found in the audiovisual field. Data has been compiled in the United States and Finland by interviewing professionals in the field of television, who act as producers, directors, educators or in leading positions in award organizations, such as Peabody- and Emmy Awards.

The analysis has been carried out phenomenographically. As a result of the quality discussion and the mutual comparison of television programs, three groups of quality criteria exceeding the genres emerged. These groups are 1) professionalism, 2) impact, and 3) popularity.

Keywords: quality, genre, television production, television research, phenomenography

LAJITYYPIT YLITTÄVÄ LAATU
TELEVISIO-OHJELMISSA.
TV-ALAN TEKIJÖIDEN
NÄKEMYKSIÄ LAATU-
KRITEREISTÄ

Artikkelin tavoitteena on kuvata televisioalan tekijöiden näkemyksiä laatu-kriteereistä sekä sitä, millaisia lajityypit ylittäviä laatu-kriteereitä löytyy audiovisuaalisella alalla. Aineisto on koottu Yhdysvalloissa ja Suomessa haastatteleamalla alan ammattilaisia, jotka toimivat tuottajina, ohjaajina, kouluttajina tai johtavissa asemissa palkintojärjestöissä.

Analyysi on toteutettu fenomenografisesti. Laatu-keskustelun ja televisio-ohjelmien keskinäisen vertailun tuloksena nousi esiin kolme lajityypit ylittävää laatu-kriteeriryhmää. Nämä ryhmät ovat 1) ammattitaito, 2) vaikutus ja 3) suosio.

Avainsanat: laatu, televisiotuotanto, televisiotutkimus, lajityyppi, fenomenografia