

# Spelen

## *En utmaning och möjlighet för TV-produktionen vid YLE*

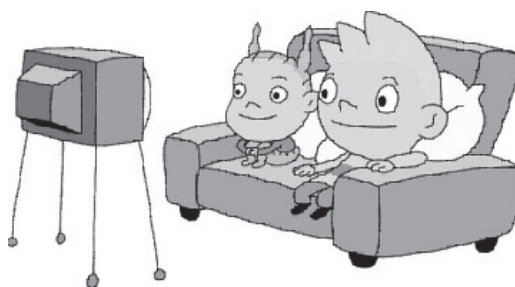
JUSSI-PEKKA KOSKIRANTA

### Interaktivitet i barnprogram

Så länge som det har funnits barnprogram på TV har de varit interaktiva. Låt oss bara tänka på alla teckningar som barn har skickat in till dessa program. Och fortfarande fungerar interaktivitet mycket bra, både på TV och numera också på Internet.

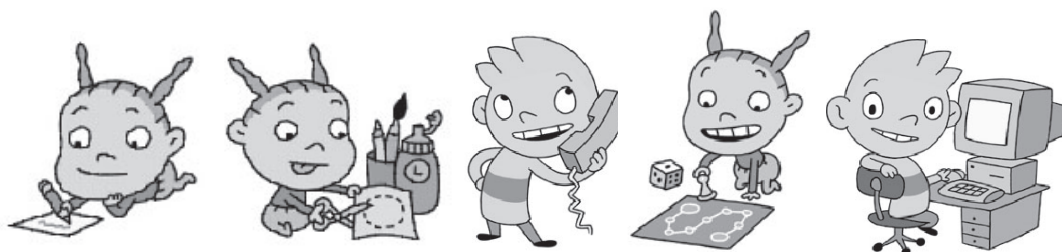
Barn-TV har utnyttjat interaktivitet, också då det inte har varit interaktivitet i ordets egentliga mening. Programledarna diskuterar gärna med barn på andra sidan TV-rutan och frågar till exempel vad barnen tycker om något – och barnen svarar åt TV-apparaten!

Interaktivitet är följaktligen något mycket elementärt och hör till barn-TV. Vanligtvis är barn-TV-programmen bandade, men det förekommer också direktsändningar. Då kan man ta in telefonsamtal och göra någonting 'live' på TV.



Formatet i det danska TV-programmet *Hugo* utnyttjade på ett ypperligt sätt kombinationen av TV-program och datorspel för hela familjen. YLE TV2 köpte formatet och den första direktsändningen av programmet i Finland skedde våren 1992.

På den tiden det var det något helt nytt att ha möjlighet att spela datorspel i ett TV-program. Tänk att



### Första interaktiva datorspelet på TV: Hugo år 1992

Barn älskar aktiviteter och att göra något tillsammans med någon. Datorspel erbjuder en möjlighet till detta. Datorspel har med tiden blivit allt populärare, och man både spelar mera och köper flera spel.

Det här märkte också TV-producenterna i början av 90-talet. De började då utveckla format som kombinerade populära TV-program med datorspelens interaktivitet.

någon i Lappland kunde spela ett Amiga-datorspel som fanns i studion i Tammerfors i en direktsändning som kunde ses i hela Finland!

Hur mycket har inte telefonapparaterna och telekommunikationen utvecklats under 15 år! I början av 90-talet hade många hushåll ännu en telefonapparat med nummerskiva.

*Hugo* blev ett ganska populärt hela familjens TV-program. Men programmet klassades som ett rent underhållningsprogram, och YLE ville införa inlärningsaspekten i produktionen för barn.



Programledaren Taru Valkeapää och Hugo

### Första versionen av realtid animation vid Finlands TV år 1995: Galilei och de försvunna leksakerna

På 90-talet försökte TV-producenterna hitta nya idéer för interaktiv TV. Avdelningen för barn- och ungdomsprogram beslöt att generera ett datorspel på TV där barn kunde utveckla sin problemlösnings- och slutledningsförmåga i sin upplevelsevärld utan att hela tiden tänka på inläring.



Galilei och de försvunna leksakerna

Avdelningen för barn- och ungdomsprogram startade ett projekt där animationen gjordes av ett självständigt spelföretag i Tammerfors och programmet utvecklades av EU Media Cartoon. Utvecklingscentralen för teknologi och innovationer i Finland (Tekes) stödde projektet finansiellt.

*Galilei* var ett 40 x 30 minuters program med en tredimensionell animering av hunden Galilei som i realtid diskuterade med barn på telefon och gissade gåtor med dem. Målgruppen var barn i åldern 4-8 år

och sändningstiden fredag kvällar klockan 17.30 på YLE TV2.

Efteråt gjordes också ett *Galilei-spel* på CD-rom. Spelet vann kulturministerns Finlandspris.

Interaktiviteten som användes i *Galilei* fungerade väl, men formatet utnyttjade inte Internetmöjligheten optimalt. Internet var fortfarande under utveckling.

### YLEs www-sida öppnades år 1995

YLE öppnade sin www-sida samma år som *Galilei* sändes på TV. TV-producenterna märkte att Internet kunde erbjuda någonting helt nytt i fråga om kommunikation med publiken.

Kommunikationen skedde först över modem, men snart satte bredbandtekniken fart på Internet, och datorspel kunde härefter spelas via www-sidor.

Cross Media produktutvecklingen började.

### SMS och TV

SMS är ett mycket bra instrument för t.ex. röstning på TV. Rätt snart märkte man emellertid på ungdomsredaktionen att yngre tonåringar inte hade pengar för att rösta eller spela spel med via SMS. Följaktligen utvecklades SMS-servicen vid YLE till att omfatta program eller TV-spel för vuxna.

YLEs TV-spel är numera i första hand *Stand Alone* datorspel på TV, och sändningstiden är sent på kvällen eller på natten.



Korsord som TV-spel via SMS

### Cross Media

Alla mediehus utvecklar kontinuerligt nya koncept för att kunna dra nytta av de möjligheter som de olika medierna erbjuder.

YLE har utvecklat några radioprogram för att utforska möjligheterna med Cross Media. Än så länge har det varit svårt att uppnå en stabil ekonomi. Radiokanalen YleX använder många olika informationsformer som länkas samman via TV-rutan. För ungdomar är denna mångfald av informationsformer inget problem.



YleX radiokanals Cross Media-version för YLE Extra TV-kanalen



yle.fi/poinzi

## Datorspel och TV

YLE har några bra exempel på lyckade program för yngre tonåringar, exempelvis *Operaatio Hurrikaani* (yle.fi/operatiohurrikaani/) och *Poinzi* (yle.fi/poinzi/). *Operaatio Hurrikaani* är ett detektivprogram för 7-10



yle.fi/operatiohurrikaani

åringar. Programmet utnyttjar både TV och Internet. Varje lördag morgon visas en ny episod och barnen har en vecka tid att lösa brottet på Internetsidan. På www-sidorna finns också ett detektivinstitut där man kan utveckla sin skicklighet.

*Poinzi* är däremot ett motionsprogram. Barnen kan välja mellan tre olika karaktärer och ha dem som ett slags Internet-Tamagotchi. All motion barnen gör under veckan kan matas in på Internet och varje söndag morgon tävlar karaktärerna om vem av dem som fått mest poäng. Om karaktärens stödpublik inte har motionerat under veckan har karaktären ingen chans att vinna.

Både *Hurrikaani* och *Poinzi* har varit mycket omtänkta och de utgör exempel på program där man med framgång kunnat utnyttja Cross Media i produktionen. Cross Media är inte bara TV- eller internetprogram – det är både och!

