



HUMANISTINEN  
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

## **Pienryhmätoimintaa striimaten**

Digitaalinen pelaaminen ja striimaus nuorisotyössä

*Markus Ruotsalainen ja Riku Tähtinen*

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 9 / 2018

# HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

## Koulutusohjelman nimi

### TIIVISTELMÄ

<b>Työn tekijä</b> Markus Ruotsalainen ja Riku Tähtinen	<b>Sivumäärä</b> 38 ja 12 liitesivua
<b>Työn nimi</b> Pienryhmätoimintaa striimaten, Digitaalinen pelaaminen ja striimaus nuorisotyössä	
<b>Ohjaava(t) opettaja(t)</b> Tuija Mehtonen	
<b>Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja</b> Kuopion nuorisopalvelut, Jari Väänänen	
<b>Tiivistelmä</b> <p>Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena on luoda nuorisotyöllinen tavoitteellinen pienryhmä, joka keskittyy "striimaukseen" twitch.tv palvelussa. Pienryhmän kokemusten perusteella luomme menetelmäoppaan, jota Kuopion nuorisopalveluiden Pelitalo Muikku voi hyödyntää toiminnassaan. Pelitalo Muikun pienryhmätoiminta keskittyy tällä hetkellä e-urheiluun, joten striimaus monipuolistaa heidän pienryhmätoimintaa. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus toteutetaan kesä -heinäkuussa 2018. Toiminnallinen opinnäytetyö on kehittämistyö Pelitalo Muikulle, joka on digitaaliseen pelaamiseen erikoistunut nuorisotila Petosen kaupunginosassa Kuopiossa.</p> <p>Työkaluna käytämme twitch.tv sivustoa, johon voi lähettää tietokoneelta suoratoistona omaa pelaamistaan. Opinnäytteessä tutkitaan nuorten keskuudessa suosittujen asioiden toimivuutta nuorisotyössä, tässä tapauksessa striimausta. Tavoitteena on selvittää sen nuorisotyöllisiä mahdollisuuksia ja opettaa ryhmän jäsenille striimauksen perusteita. Mielestämme striimaus tarjoaa keinon tuoda nuorelle omaa osaamistaan ja mielenkiinnon kohdetta esille ja sitä kautta toteuttaa itseilmaisua. Muodostamme pienryhmän aiheesta kiinnostuneista ja kokoonnumme 2 kertaa viikossa, 3 tuntia kerrallaan, kuukauden ajan.</p> <p>Pelitalo Muikulle valmistuva menetelmäopas mahdollistaa pienryhmä -toiminnan jatkumisen oppimamme perusteella. Menetelmäopas sisältää myös oppaan ohjaajalle striimauksen perusteisiin mahdollistaen helpomman alun toiminnalle. Striimaus mahdollisti vertaisoppimista ja sosiaalista vahvistamista hyödyntäen uuden pienryhmä -toiminnan muodon nuorisotyölle, joka vahvistaa nuoren itseilmaisua. Pienryhmän lopussa tehdyn palautekyselyn tuloksista kävi ilmi, että ryhmän jäsenet oppivat striimauksen perusteet.</p>	
<b>Asiasanat</b> digitaalinen pelaaminen, pienryhmätoiminta, twitch.tv, vertaisoppiminen, positiivinen pelikulttuuri, "striimaus"	

# HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## Name of the Degree Programme

### ABSTRACT

<b>Author</b> Markus Ruotsalainen and Riku Tähtinen	<b>Number of Pages</b> 38 and 12 attachments
<b>Title</b> Small group activity by streaming, Digital gaming and streaming in youth work	
<b>Supervisor(s)</b> Tuija Mehtonen	
<b>Subscriber and/or Mentor</b> Youth services of Kuopio, Jari Väänänen	
<b>Abstract</b> <p>Objective of our functional thesis is to create goal-directed group, which focuses on streaming using twitch as a platform. We will create guide book based on our experience about streaming for Gaming house Muikku to help them in their activities. At this moment Gaming house Muikkus smallgroup activity focuses entirely on e-sports, so streaming will diversify their small group activity. Functional part of our thesis will be carried out on june -july of 2018. Functional thesis is improvementjob for Gaming-house Muikku, which is youth center specialized in digital gaming and it is located in district of Petonen in Kuopio.</p> <p>You can live stream your gameplay on twitch.tv and it is our main tool what we are using on our thesis. In our thesis we will examine popular trends among the youth, in this case streaming and how it works in youthwork. Our goal is to find out is it working method in the field of youth work and we also want to teach our group basics of live streaming. We think that streaming provides great opportunity for youth to show their own skills and intrests and it helps with self-believe. We gathered small group of people who were interested in our subject. We gathered two times a week for about a month and every gathering lasted about three hours.</p> <p>Guide book we are making for Gaminghouse Muikku, enables small group activity to continue based on our findings. Guide book also includes guide for youth workers about basics of streaming, so they can set up activity easily and begin streaming.</p> <p>When our group was coming to an end, we asked youth to give us feedback about the group and things we did during it. Results were good, we found out that people in our group learned all basics about live streaming.</p>	
<b>Keywords</b> Digital gaming, small group activity, twitch.tv, peer learning, positive gaming culture, "streaming"	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Kuopion kaupungin nuorisopalvelut	5
1.2 Pelitalo Muikku	6
2 DIGITAALINEN PELAAMINEN	6
2.1 Twitch.tv	8
2.2 Ryhmässä pelatut pelit	9
3 TIETOPERUSTA	10
3.1 ”Striimaus”	10
3.2 Sosiaalinen media	11
3.3 Positiivinen pelikulttuuri	12
3.4 Pienryhmätoiminta ja sosiaalinen vahvistaminen	13
3.4.1 Vertaisoppiminen	14
3.5 Toiminnan eettisyys	15
4 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT	16
4.1 Käytetyt menetelmät	17
5 TOTEUTUKSEN LÄHTÖKOHDAT	18
5.1 Tavoitteet	18
5.2 Haasteet	19
6 TOTEUTUSTAPA	20
6.1 Hyvän striimaajan piirteet	20
6.2 Open Broadcaster Softwaren käyttö	21
6.2.1 Suoratoistoavain	22
6.2.2 Pelikuvan näkyminen	22
6.2.3 Striimin overlay	23
6.2.4 Web -kamera	24
7 TULOKSET	25
7.1 Ryhmän vaiheet	25
7.2 Ryhmän palaute	27
8 ARVIOINTI	29
8.1 Tilaajan näkökulma	29
8.2 Ammattialan näkökulma	30
8.3 Menetelmän itsearviointi	31
9 POHDINTA	32
9.1 Kehittämistyön tavoitteet	33
LÄHTEET	35
LIITTEET	39

## 1 JOHDANTO

Huomasimme kevättalven harjoittelumme aikana, kuinka Pelitalo Muikussa nuoria kiinnosti striimien katselu sekä mahdollisesti omatoiminen striimaaminen. Päätimme toteuttaa toiminnallisen opinnäytetyötämme striimaamisen parissa. Pelitalo Muikun pienryhmätoiminta painottuu ainoastaan e-urheiluun ja Kuopion nuorisopalveluiden toiveena oli saada monipuolisempaa pienryhmä -toimintaa Pelitalo Muikkuun. Esiitimme idean striimaamisesta pienryhmä -toimintana opinnäytetyön tilaajalle, joka kiinnostui aiheesta. Toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena oli pienryhmän avulla selvittää striimaamisen nuorisotyöllisiä mahdollisuuksia samalla striimaamisen perusteet oppien. Opinnäytteen tuotoksena on ohjaajan opas, jossa havaintojemme ja kokemusten perusteella neuvotaan striimaukseen liittyvän pienryhmä -toiminnan perusteet. Ohjaajan opas sisältää myös striimaukseen perehdyttävän osion, jotta striimauksen voisi aloittaa mahdollisimman nopeasti. Muodostimme ryhmän toukokuun aikana ja toiminnallinen osuus toteutui kesä -heinäkuussa.

### 1.1 Kuopion kaupungin nuorisopalvelut

Kuopion kaupungin nuorisopalvelut työllistävät noin 30 nuorisohjaajaa ja kymmenen etsivää nuorisotyöntekijää, 15:sta eri nuorisotalolle ympäri Kuopion kaupunkia. Yksi suurimmista nuorisotaloista on Petosen vapaa-aikatilat, Pinari, jossa sijaitsee Pelitalo Muikku. Nuorisopalvelut järjestävät vuosittain nuorten itsensä näköistä toimintaa ja erilaisia tapahtumia. Nuorisotiloille ja tapahtumiin kertyy vuodessa yhteensä noin 250 000 käyntikertaa. Nuorisopalvelut järjestävät vuosittain jopa 100 tapahtumaa. Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden tavoitteena on kehittää nuorisotyötä Kuopion alueella esim. kehittämällä nuorten hyvinvointia ja kasvun tukemista elämän eri osa-alueilla. Nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa (Nuorisolaki 1285/2016 § 3). Nuorisotyö antaa mahdollisuuden osallistua, järjestää, tutustua, luoda, vaikuttaa, etsiä itseä, löytää vahvuuksia. Kuopion nuorisopalveluilla korostuu erityisesti nuorisolähtöisyys, joka tarkoittaa sitä, että nuori päättää ja vaikuttaa palveluihin. (Po1nt 2018).

## 1.2 Pelitalo Muikku

Pelitalo Muikku on digitaaliseen pelaamiseen erikoistunut nuorisotila. Pelitalo Muikussa on yhteensä 13 huipputehokasta pelitietokonetta. Kaikille pelitietokoneille on Muikun puolesta Overwatch -niminen peli ja kuudelle tietokoneelle Rocket League. Nuoret voivat pelata omia pelejään, kunhan ne ovat ikärajojen puolesta sopivia. Pelitalo Muikussa sovelletaan +3 vuoden joustoa ikärajoissa, koska paikalla on aina vastuullinen aikuinen. K-18 pelit ovat kiellettyjä. Tarjolla on myös mahdollisuus kurkistaa virtuaalimaailmaan HTC VIVE Vr virtuaalilasien avulla. (Po1nt 2018). Lisäksi seinälle ripustettuun taulutelevisioon on kätevä laittaa näkyviin esimerkiksi e-urheilua tai nuorten suosiossa olevia striimaajia. Pelitalossa järjestetään avointa ja ohjattua pelitoimintaa 4-luokkalaisesta ylöspäin. Pelitalo Muikku tarjoaa pienryhmä -toimintana e-urheiluun painottuvaa pelaamista kerran viikossa. Pelitalo Muikku järjestää säännöllisesti erilaisia peleihin liittyviä turnauksia.

## 2 DIGITAALINEN PELAAMINEN

Digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan pelaamista esimerkiksi tietokoneilla, pelikonsoleilla, älypuhelimilla ja tableteilla. Tässä yhteydessä sillä ei tarkoiteta rahapelaamista. (Silvennoinen 2016) Pelaaminen on kaikenikäisille harrastus ja ajanviettotapa ja näin ollen nuoret pelaavat digipelejä ainakin joskus elämänsä aikana.

Pelaamisen suuri yleistymisen viime vuosina on nostanut myös e-urheilun suosiota, jolla tarkoitetaan digitaalisten pelien pelaamista kilpailullisesti. E-urheilussa erityisesti nuoret loistavat hyvillä refleksillä ja päättelykyvyllä. Monien nuorten unelma on pelata kilpailullisesti ja ansaita sillä elantonsa. Toinen nuorten ihannoima digitaalisen pelaamisen muoto on ”striimaus”, joka tarkoittaa pelikuvan lähettämistä suoratoistona striimaamiseen tarkoitetulla verkkosivulla kuten twitch.tv.

Digitaalisessa pelaamisessa on sekä hyötyjä että haittoja. Kielellinen kehitys paranee erityisesti roolipelejä pelattaessa, joissa juoni on suuressa osassa ja se kerrotaan pelaajalle tekstin muodossa yleensä poikkeuksetta englanniksi. Kognitiivisten kykyjen parantuminen esim. tilan hahmottamisen, tarkkaavaisuuden ja huomiokyvyn on huo-

mattu kehittyvän erityisesti nopeatempoisissa, kolmiulotteisessa peliympäristössä tapahtuvissa toimintapeleissä (Meriläinen 2017). Pelaaminen kehittää sosiaalisia taitoja, joiden kehitys on pitkään yhdistetty peleihin lähinnä negatiivisessa mielessä. Pelaamisen muututtua internetin myötä jatkuvasti sosiaalisemmaksi, myös näkökulma on muuttunut. Suurin osa pelaajista pelaa pelejä yhdessä muiden kanssa, ja tämä väistämättä edellyttää myös sosiaalisten taitojen opettelemista. Yhteistyöhön kannustavien ja sitä edellyttävien pelien pelaamisen on tutkittu edistävän sosiaalisten taitojen kehitystä ja lisäävän myönteistä käytöstä. Hieman yllättäen myös väkivaltaa sisältävät toimintapelit, joissa tehdään yhteistyötä, edistävät sisällöistään huolimatta myönteistä käytöstä (Meriläinen 2017).

Haitat ovat monesti suuria, jos pelaamista ei osaa tehdä kohtuudella. Liiallinen pelaaminen saattaa sekoittaa vuorokausirytmien ja heikentää hyvinvointia ja elämänhallintaa sekä syrjäyttää ystävästä, harrastuksista ja koulunkäynnistä. Se voi myös lisätä masennusriskiä (Silvennoinen 2016). Digitaalista pelaamista hyödyntävän nuorisotyöntekijän on tärkeä tunnistaa erilaiset haitat, joita digitaalisesta pelaamisesta voi koitua. Haittoja on erilaisia ja todella eritasoisia. Liiallinen pelaaminen voi näkyä mm. fyysisinä oireina kuten: niska- ja hartiavaivoina, päänsärkynä, painonvaihteluna, väsymyksenä, univaikeuksina ja masennuksena. Pelaamisen haitat yleensä lähtevät pienestä liikkeelle, mutta voivat helposti kasvaa suuriksi. Painonvaihtelu voi helposti vaikuttaa itsetuntoon, joka voi taas johtaa masennukseen. Suurien haittojen takia on syytä tunnistaa oireet nopeasti ja puuttua niihin välittömästi.

Pelaaminen nuorisotaloilla on ollut hyvä jäänrikkoja jo pitkään mm. lautapeli muo-  
dossa. Pelaaminen on loistava tapa saada kontakti nuoreen, luoda lisäsisältöä nuorisotalolle sekä kehittää nuorten keskinäistä yhteistoimintaa ja sosiaalista kanssakäymistä. (Pulkinen 2014, 17) Sosiaalinen kanssakäyminen on vuorovaikutusta ja vuoropuhelua. Pelaamisen yhteydessä sosiaalinen kanssakäyminen toteutuu esim. joukkuepelissä joukkueen kanssa kommunikoimalla tai vaikkapa toisen pelin seuraamisella ja kommentoimalla. Nuoret voivat esim. keskustella pelissä tapahtuneesta asiasta. Pelikonsolit ovat varmasti yleisin keino toteuttaa digitaalista pelaamista nuorisotalolla. Tietokonepelaaminen on myös nuorten suosiossa. Normaalihintaiset pelitietokoneet ovat jopa tuhat euroa ja siksi pelitalot mahdollistavat erinomaisesti nuorille tilat, seuraa ja tietokoneet.

## 2.1 Twitch.tv

Twitch.tv on live striimaamista varten suunniteltu internet sivusto, joka perustettiin vuonna 2011 ja sen omistaa Amazon. Sivuston päätarkoitus on mahdollistaa oman pelaamisen tai elämän "livenä" eli suoratoistona, lähettämisen katsojille ympäri maailman. Alkuun sivustolla keskityttiinkin pääasiassa vain digitaalisen pelaamisen striimaamiseen, mutta nykyään Twitch on paljon enemmän, kuin vain pelien striimaamista mahdollistava sivusto. Twitch päätti laajentaa ajan kuluessa toimintaansa digitaalisten pelien lisäksi myös erityyppisiin live striimi kategorioihin miellyttääkseen laajempaa yleisöä. Nämä kategoriat tunnetaan "non-gaming categories" eli pelittömät kategoriat nimellä, joista suosituin on "IRL, In real Life" eli tosielämässä. Tässä kategoriassa striimaaja pystyy esimerkiksi kuvaamaan ympäristöään ja samalla keskustelemaan katsojiensa kanssa. Vaihtoehtoja on tarjolla myös erilaisten "live panel discussions" eli paneelikeskustelujen tai vaikkapa "cooking streams" eli kokkaus striimien muodossa, jossa lähettäjä valmistele jotakin ateriala lähettäen sen livenä katsojilleen. (Stephenson 2018). Striimauksen tärkeimpiä eroja esimerkiksi television tarjoamaan mediaan ovat mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa striimaajaan esimerkiksi lähettämällä kysymyksiä tai kehuja. Monella striimaajalla onkin yleensä hyvä yhteys ympärillään, jotka antavat oman lisänsä striimiin.

Palvelun käyttäminen on täysin ilmaista ja ainoat vaatimukset sivuston käyttämiselle ovat toimiva tietokone, puhelin, tabletti tai esimerkiksi älytelevisio sekä internetyhteys. Sivustolle ei ole pakko luoda omia tunnuksia katsoakseen sisältöä, mutta jos haluaa aloittaa striimauksen, tarvitaan käyttäjätili. Sivustolla jokainen, voi luoda haluamansa kaltaista sisältöä, kunhan se vain on sivuston terms of servicen eli "käyttöehtojen" mukaista. Käyttöehtojen mukaan 13-18 vuotias suomalainen nuori saa käyttää twitchin palveluita vain vanhempien tai virallisen valvojan silmien alla (Twitch 2018.) Käyttöehtojen vuoksi nuorten huoltajilta pyydettiin lupa toimintaan osallistumiselle (Liite 12). Luvan saatuaan nuoret saivat käyttää twitchin palveluita, ilman vanhempien läsnäoloa ja ilman pelkoa twitchin sääntöjen rikkomuksesta.

## 2.2 Ryhmässä pelatut pelit

Ryhmässä käyneet nuoret pelasivat ja striimasivat kahta eri peliä. Pelatut pelit olivat Fortnite ja Realm Royale. Nämä pelit kuuluvat tällä hetkellä huippu suosiossa oleviin, Battle Royale -peleihin. Battle Royale pelien perusideana on olla viimeinen hengissä, joko yksin tai ryhmänä. Battle royale peleille ominaista on suuri pelaajamäärä samassa ottelussa, suosituimpana määränä 100. Peli alkaa ilman aseita ja ensimmäisenä tavoitteena on löytää ase. Sen jälkeen etsitään välineitä selviytymiseen kuten parannusvälineitä ja lisää ammuksia. Tasaisin väliajoin ottelualue pienenee ja pakottaa pelaajat lähemmäksi toisiaan. Peli päättyy, kun yksi henkilö tai yksi ryhmä on hengissä.

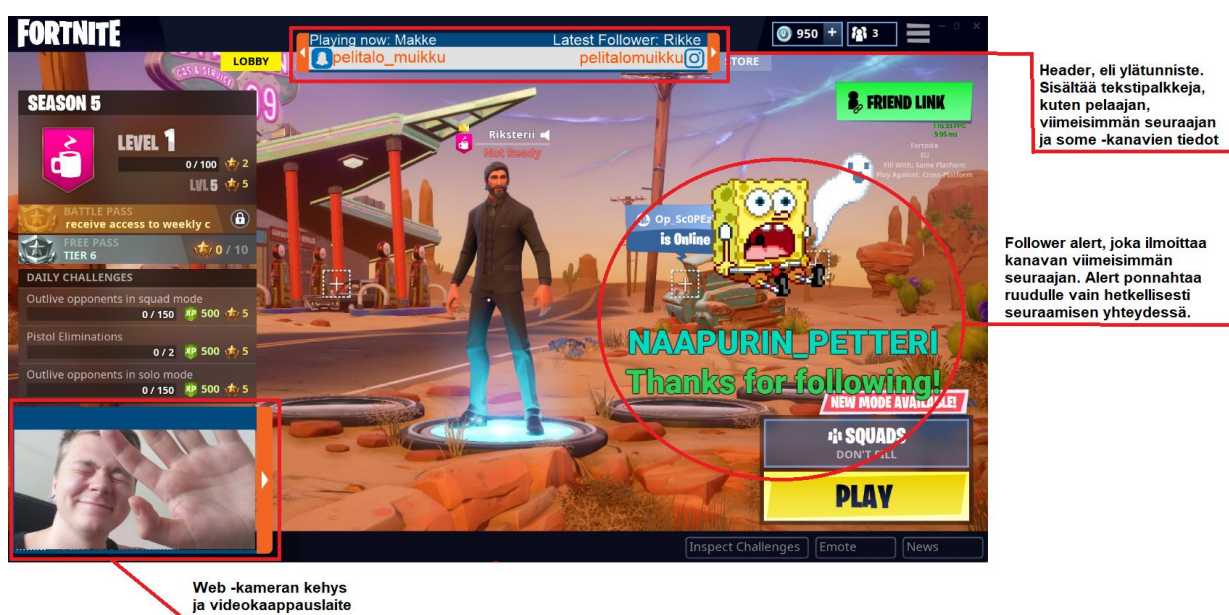
Fortnite Battle Royale on Epic Gamesin kehittämä PEGI:12 ikärajoituksen saama ilmainen toiminnallinen moninpeli, joka on julkaistu vuonna 2017. Peli on piirretyn omainen ja nopeatempoinen Battle Royale räiskintäpeli, jonka voittaa viimeisenä eloonjäänyt pelaaja. Fortnite on tällä hetkellä pelattavissa PC:llä, Macilla, Playstation 4:llä, Xbox Onella ja iOS:llä (Fortnite 2018.) Fortnite on ainoa Battle Royale -peli, jossa eri materiaaleista voi rakentaa itselleen suojaa. Pelissä voi käyttää materiaalina puuta, kiveä tai tiiltä. Rakennusmateriaaleja löytää pelimaailmasta muun muassa kaatamalla puita tai taloja. Pelissä voi valita pelimuodoksi joko yksinpelin(Solo), kaksinpelin(Duo) tai joukkuepelin(Squad), lisäksi peliin tuodaan jatkuvasti erilaisia pelimuotoja, kuten 50v50 joukkuepeli. Peli on noussut nopeasti suureen suosioon keräten kesäkuuhun mennessä yli 120 miljoonaa pelaajaa. Pelistä on suosion mukaan tullut myös kulttuurirajat ylittävä ilmiö, esimerkiksi pelin sisältämien tanssiliikkeiden ansiosta (Nissinen 2018).

Realm Royale on Hi-Rez Studiosin kehittämä battle royale tyylinen ilmaispeli. Peli sijoittuu fantasiamaailmaan ja tarjoaa erilaisia pelihahmoja pelattavaksi sekä erikoiskykyjä käytettäväksi. (Muropaketin toimitus 2018). Pelissä valittavia hahmoja on yhteensä viisi, Hunter(metsästäjä), Warrior(taistelija), Assasin(murhaaja), Engineer(Insinööri) ja Mage(taikuri). (Ramos 2018.) Jokainen hahmo tuo mukanaan uniikin taikansa ja kykynsä. Pelissä on yksin, kaksin ja neljän ryhmässä tapahtuvan pelaamisen mahdollisuus, kuten fortnitessä.

### 3 TIETOPERUSTA

Tässä kappaleessa avaamme opinnäytetyömme aiheen taustoja ja tarvetta ja mitä kaikkea itse striimaus pitää sisällään. Pohdimme myös striimauksen tuomia hyötyjä ja haittoja sekä keskeisiä haasteita nuorisotyön näkökulmasta.

#### 3.1 "Striimaus"



Kuva 1: Esimerkki striimistä ja sen eri osista

Puhuttaessa "striimauksesta" eli suomeksi suoratoistamisesta voidaan sillä tarkoitaa kaikenlaista suoratoistamista, esimerkiksi periscope:lla striimausta, facebook liveä, youtube videoiden katselemista tai meidän tapauksessamme digipelejen suoratoistamista. Tässä kappaleessa käsittelemme juuri digipelejen striimaamista. Tämän kaltaisen striimaus on nykyään todella suosittua nuorison keskuudessa ja suurimmat live striimaajat keräävät jopa 100 000 samanaikaista katsojaa kanavalleen. Kyseiset striimit ovat livelähetystyksiä, joissa ruudussa näkyy pelattavan pelin lisäksi monesti myös itse pelaaja, mutta kuvan tuominen lähetykseen ei toki ole pakollista. (Tuomi-nen 2018). Lähettäjä voi itse määrittää milloin alkaa striimaamaan, mitä peliä striimaa

ja miten hän on vuorovaikutuksessa katsojien kanssa. Toisin sanoen hän on vastuussa siitä minkälaista viihdettä hän tuottaa katsojille.

Yksi striimauksen suurimmista ja tärkeimmistä elementeistä on katsojan ja striimaajan välinen vuorovaikutus. Striimin aikana kuvaruudun yhteyteen ilmaantuu chat-toiminto, johon sivustolle rekisteröitynyt käyttäjä voi halutessaan kirjoittaa, mitä mieleen tulee. Kirjoituksen lähetettyään striimaaja voi nähdä viestin ja vastata siihen halutessaan. Kommunikaatio myös katsojien välillä keskenään on mahdollista ja hyvin yleistä. Moni tykkää katsoa päivästä toiseen omaa lempi striimaajaansa, ja monet katsojat tulevat nopeasti tutuksi toisilleen muodostaen striimaajan kanavalle oman ”communityn” eli yhteisön. (Tuominen 2018.)

Striimaus on harrastus tai jopa ammatti pelaajille, jotka kokevat pystyvänsä viihdyttämään katsojia omalla persoonallaan tai yksinkertaisesti olemalla todella hyviä pelaamassaan pelissä. Mutta pelialan jatkuva kasvu ja striimien katsomisesta kiinnostuneiden ihmisten määrän lisääntyminen on johtanut siihen, että yhä useampi haluaa tehdä striimauksesta oman työnsä. Rahaa striimaamisella voi ansaita esimerkiksi lahjoituksilla, tilaamalla kanavan kuukausittain tai erilaisilla sponsori tuloilla.

### 3.2 Sosiaalinen media

Sosiaalisella mediallyä tarkoitetaan internetin uusia palveluita ja sovelluksia, joissa on yhteistä käyttäjien välinen kommunikaatio ja oma sisällöntuotanto. Sosiaaliselle medialle tunnuksenomaisia piirteitä ovat lisäksi helppokäyttöisyys ja nopea omaksuttavuus sekä maksuttomuus. (Hintikka 2018).

Twitch.tv on vuosien varrella julkaisunsa jälkeen luonut sivustolle monia ominaisuuksia, jotka ovat auttaneet sitä kehittymään tavallisesta striimaus-sivustosta Facebookin suuntaan. Twitchin käyttäjät voivat esimerkiksi seurata ja viestitellä keskenään toistensa kanssa ja keskustella haluamissaan chat -huoneissa. Kaikki toiminnot ovat myös saatavilla näppärästi puhelimeen ladattavan Twitch app:in avulla. Ja kaikki tämä on aivan ilmaista. Voidaankin pikkuhiljaa tulla siihen lopputulokseen, että twitch on nykyään sosiaalisen median sivusto. (Stephenson 2018).

### 3.3 Positiivinen pelikulttuuri

Monenlaisten pelien lisäksi pelaajia on monenlaisia. Digitaalinen pelaaminen on muuttumassa entistä selvemmin koko kansan viihteeksi ja lasten ohella näitä pelejä pelaavat aktiivisesti myös monet aikuiset. Tampereen yliopiston pelaajabarometrin mukaan suomalaisista 10-75 –vuotiaista 75% kertoo ainakin joskus kokeilleen digitaalisia pelejä ja 60% kertoo pelaavansa pelejä kerran kuussa tai useammin (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2015, 20). Pelaajat voivat olla lapsia, nuoria, aikuisia tai eläkeläisiä. He voivat olla rikkaita tai köyhiä, seksuaalisesta suuntautumisesta, sukupuolesta tai etnisestä taustasta puhumattakaan. Monissa nettipeleissä, varsinkin niissä joissa on olemassa kilpailullisia elementtejä, tunteet voivat nousta pintaan herkästi. Internetin tarjotessa anonymiteetin käyttäjilleen, monessa pelissä on helppo huudella vastustajille tai omille joukkueovereille erilaisia solvauksia ilman pelkoa, että niistä joutuu vastuuseen. Pelimaailmassa törmääkin usein kiroiluun, rasismiin, haukkumiseen ja uhkailuun, mikä muodostaa ympäristöstä myrkyllisen jokaiselle osapuolelle.

Pelikasvatus tarkoittaa pelien ja niihin liittyvien ilmiöiden ymmärtämistä edistävää toimintaa. Pelikasvatuksen tavoitteena on pelilukutaidon ja positiivisen pelikulttuurin edistäminen ja peleihin liittyvien haittojen vähentäminen. (Pelikasvatus 2018). Pelilukutaidolla tarkoitetaan pelin tulkintaan ja käyttöön liittyviä tietoja ja taitoja esim. huomion kiinnittämistä pelien erilaisiin teknisiin osa-alueisiin kuten graafiseen toteutukseen, äänimaailmojen suunnitteluun tai pelimekaniikan tarjoamiin mahdollisuuksiin edetä pelissä ja koetella sen toteutuksen rajoja (Mustikkamäki 2018). Positiivisen pelikulttuurin luominen alkaa yksilöstä itsestään, pohjana positiiviselle pelaamiselle voi käyttää suomen elektronisen urheilun liiton käyttämää eettistä ohjeistusta pelaajilleen.

#### E-URHEILIJA EI KOSKAAN:

- käytä ilmauksia, jotka häpäisevät tai loukkaavat muita pelaajia – olivat he sitten kanssapelaajia tai vastustajia – tai heidän suorituksiaan pelissä.
- käytä kieltä, lempinimiä tai muita ilmauksia, jotka halventavat sukupuolta, sukupuoli-identiteettiä, etnistä tai kulttuurista taustaa, toimintakykyä, seksuaalista suuntausta, fyysisiä piirteitä tai ikää

- puheellaan tai toiminnallaan viittaa seksuaaliseen tai muuhun väkivaltaan tai toivo onnettomuuksia
- käyttäydy uhkaavasti tai väkivaltaisesti
- huijaa pelissä
- vaikuta pelin lopputulokseen pelaamalla tarkoituksella huonosti.”

Luettelo 1: E-urheilijan eettinen ohjeistus (Jouste, Meriläinen, Nuorgam, Tossavainen & Holm 2018, 9).

Nuorten parissa toimiessa tulee myös vastuullisen aikuisen roolissa puuttua ja valistaa nuoria nettietiketistä, joka tarkoittaa käyttäytymisohjeita tietoverkossa oleskelemiselle.

Nettietiketti:

- Älä paljasta salasanaasi, sukunimeäsi, osoitettasi, asuinpaikkaasi, sähköpostiosoitettasi, puhelinnumeroasi tai koulusi nimeä tuntemattomille.
- Mieti aina mitä sanot tai teet internetissä.
- Älä loukkaa toisia internetin käyttäjiä.
- Ole varovainen mihin verkkosivuihin tai henkilöihin luotat internetissä, kaikki ei aina pidä paikkaansa internetin maailmassa.
- Älä lataa musiikkia laittomasti, vaan tee se aina laillisilta sivuilta. Sama pätee muuhun sisältöön.
- Älä uhkaile varasta tai kiusaa ketään.

Luettelo 2: Nettietiketti (Ilmoinen 2018).

### 3.4 Pienryhmätoiminta ja sosiaalinen vahvistaminen

Tarkastelemme ja kehitämme opinnäytetyössämme sosiaalisesti vahvistavaa pienryhmätoimintaa, jonka keskiössä on digitaalinen pelaaminen. Samalla haluamme saada pienryhmän keinoin yhteisöllisyyden tunnetta yläasteikäisille nuorille ja taidot aloittaa striimaaminen kotona, jotta itsensä toteuttaminen jatkuisi mieluisella tavalla. Nuorille striimaaminen tarjoaa hyvin paljon erilaisia mahdollisuuksia toteuttaa itseään luomalla omanlaistaan sisältöä (Tuominen 2018). Nuorisotyöllinen pienryhmätoiminta

on kouluinstituution ulkopuolella tapahtuvaa epävirallista kasvatusta, jota eivät ohjaa kirjoitetut ja viralliset asiakirjat kuten opettajilla koulussa. (Soanjärvi 2011, 100.)

Pienryhmätoimintamme on myös sosiaalista vahvistamista. Sosiaalisen vahvistamisen käsitettä on ryhdytty käyttämään syrjäytymisen ehkäisyn käsitteen tilalla erityisesti vuoden 2006 nuorisolain myötä. Tavoitteena on tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä, yhteisöllisyyttä sekä niihin liittyvää tietojen ja taitojen oppimista, joka ehkäisee syrjäytymistä (Nuorisolaki 1285/2016 § 2). Sen ei katsota olevan syrjäytymisen ehkäisyn käsitteen tapaan leimaava, vaan viittaavan prosessiin, jossa parannetaan asteittain nuorten elämäntilannetta ja -hallintaa. Nuorisolaissa sosiaalinen vahvistaminen määritellään elämänhallintaa parantaviksi ja syrjäytymistä ehkäiseviksi toimenpiteiksi (Kuure 2015, 8).

#### 3.4.1 Vertaisoppiminen

Pienryhmätoimintamme lähtökohtana oli vertaisoppiminen. Vertaisoppiminen on epävirallisen oppimisen prosessi, joka edistää eri taustoista lähtöisin olevien nuorten voimaantumista, itseluottamusta ja riippumattomuutta (Koordinaatti 2017, 18). Vertaisoppimista tapahtuu silloin, kun nuoret harjoittavat vertaistensa kanssa tietyn ajan epävirallista tai järjestäytyntä toimintaa. Tällaisen toiminnan päämääränä on kehittää osallistujien tietoja, taitoja, vakaumuksia ja asenteita, jotta he oppisivat ottamaan vastuuta itsestään ja muista. Toiminta tähtää myös sellaisen tilan syntymiseen, jossa nuoret voivat viihtyä, tuntea olonsa turvalliseksi ja kokea nauttivansa arvostusta (Koordinaatti 2017, 19). Vertainen tarkoittaa samassa ryhmässä olevaa henkilöä, joilla on jollakin tasolla samanlaiset taustat. Meidän pienryhmämme yhdistäviä taustoja olivat ikä, mielenkiinnon kohde (striimaus) ja koulu. Vertaisoppimisen avulla pyrimme tekemään meistä ohjaajista tarpeettomia, siten, että nuoret osaisivat striimauksen ilman meidän apua. Vertaisoppimisen avulla haluamme saada nuorille ns. positiivisen oppimiskierteen. Yhteisöön kuulumisen ja siinä pärjääminen kannustaa nuorta oppimaan uutta, mikä puolestaan vahvistaa hänen käsitystään omista kyvyistään. Hän saa onnistumisen ja oppimisen oivalluksia – ”hei, mä tajuun tän!” Oivallus johtaa uusiin oivalluksiin ja saa aikaan positiivisen oppimisen kierteen (Kuure 2015, 20).

### 3.5 Toiminnan eettisyys

Nuorisotyössä ja etenkin pienryhmätoiminnassa, jossa kohteena ovat yläasteikäiset nuoret, on tärkeää pohtia toimintaa eettisestä näkökulmasta. Kun keskustellaan nuorisotyön eettisistä haasteista, ryhdytään usein puhumaan ilmoitusvelvollisuudesta, erilaisista puuttumis- ja interventiohaasteista sekä hankalasta ammattiroolista nuorten ja viranomaisten välimaastossa (Rauas 2014, 7). Tarttuminen striimaukseen oli ammattieettiseltä näkökulmasta erinomainen keino tarjota nuorille uudenlaista toimintaa vapaa-ajalle. Nuorisotyössä tuetaan ja mahdollistetaan nuorten omaehtoista toimintaa ja tarjotaan mielekkäitä vaihtoehtoja vapaa-aikaan (Rauas 2014, 23). Oma moraalimme ja yhteisöpedagogin ammattieettinen näkökulma johti meitä tarkastelemaan keinoja, joilla luomme ryhmään mahdollisimman turvallisen ilmapiirin, jotta esim. vertaisoppiminen ryhmässämme saa hyvän pohjan. Nuorisotyö tarjoaa toimintoja, joissa on mahdollista olla aidosti ja vapaasti oma itsensä ilman pelkoa nolatuksi tai hylätyksi tulemisesta (Rauas 2014, 23).

Aloitimme turvallisen ilmapiirin luomisen toimintaan jo ennen sen syntymistä, harjoittelumme aikana kokosimme ryhmän siten, että pari nuorta pyysi omia kavereita mukaan ryhmään. Nuorille ennestään tutut ryhmäläiset mahdollistivat meille vähäisen ryhmäyttämisen tarpeen, jolloin striimauksen nuorisotyöllisiä mahdollisuuksia oli helppompi seurata. Samalla kaveriporukka toimi rentona ja turvallisenä ryhmäilmapiirinä nuorille. Me ohjaajat olimme koko ajan läsnä toiminnan aikana ja mahdollistimme läsnäolevina aikuisina turvallisen kokemuksen nuorille. Ryhmän aikana oli muutama tilanne, jossa jouduimme puuttumaan nuorten käytökseen. Ammattieettisestä näkökulmasta nämä tilanteet haittasivat ryhmän ilmapiiriä, mutta tilanteisiin puututtiin välittömästi. Halusimme kuitenkin varmistaa, ettei nuori tilanteeseen puuttumisen jälkeen pidä itseään ryhmässä jotenkin huonompana jäsenenä kuin muut, ja siksi aina interventiotilanteessa myös kehuimme nuorta asioissa, joissa hän oli onnistunut. Striimauksen avulla tavoitimme uuden ryhmän digitaalisen pelaamisen parista luomalla toimintaa, jossa nuori voi ilmaista itseään striimauksen avulla. Nuorisotyöntekijä luo edellytyksiä nuorten osallisuudelle, pelkojen voittamiselle ja unelmien toteutumiselle (Rauas 2014, 23). Ryhmän viestintävälineeksi muodostui WhatsApp -ryhmä, jonka avulla oli helppo pitää huolta ryhmälle tasa-arvoisesta viestinnästä, kaikki saivat tarvittavat tiedot ryhmän välityksellä. Varmistimme, että kaikilla on mahdollisuus käyttää

kyseistä viestinnän muotoa. WhatsApp -ryhmän takia teimme ammattieettisestä näkökulmasta nuorille selväksi ryhmän roolit, sillä me käytimme omia puhelinnumeroitamme ryhmässä. Selvensimme nuorille, että meillä ei ole mahdollisuutta käyttää ns. työpuhelimia ja siksi on tärkeää pitää ryhmän keskustelu striimiryhmän ympärillä. Selvensimme myös, että keskustelu olisi hyvä pitää iltapäivä- ja ilta-aikaan. Nuorille tehty lupakysely vanhemmille (Liite 12) mahdollisti kaksi asiaa samanaikaisesti. Nuorten vanhemmat saivat tiedon siitä, mihin nuoret osallistuvat ja keitä me ohjaajat olemme. Vanhemmat saivat päättää, saako nuori näkyä tai kuulua striimissä. Otimme huomioon myös tilanteen, jossa joku nuorista ei saisi striimata ollenkaan, mutta saisi olla ryhmässä. Tälle nuorelle olisi järjestetty mm. striimin keskusteluosuuden pitämistä asiallisena. Lupakysely mahdollisti myös twitchin sääntöjen noudattamisen. Nuorisolaki toimi erinomaisesti pienryhmä -toimintamme suunnan antajana, sillä nuorisolain tavoitteena on edistää nuorten yhdenvertaisuutta ja tasa-arvoa sekä oikeuksien toteutumista (Nuorisolaki, 1285/2016 § 2)

Ryhmässämme oli eri kulttuureista tulevia nuoria ja pääsimme myös pohtimaan heidän tarpeitaan ryhmässä. Harjoittelun aikana havainnoinnin kautta tiesimme, että kaikilla nuorilla on hyvä suomen kielen taito kommunikointia varten. Edellä mainittu lupakysely oli kirjoitettu suomeksi, joten halusimme varmistaa eri kulttuureista tulleiden vanhempien kyvyn ymmärtää lupalappu. Tämä toteutettiin laittamalla yhteystietomme lupalapun loppuun.

#### 4 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT

Kehittämistyömme oli konstruktivinen tutkimus. Konstruktivisen tutkimuksen tavoitteena on käytännön ongelman ratkaisu luomalla jokin uusi konkreettinen tuotos, tässä tapauksessa ohjaajan opas Pelitalo Muikulle. Ongelma tässä tapauksessa oli Muikun vähäinen pienryhmätoiminta ja ongelma ratkaistiin luomalla uudenlainen malli pienryhmätoiminnalle. Konstruktiviselle tutkimukselle tyypillistä on tiivis vuoropuhelu teorian ja käytännön välillä, johon vertaisoppiminen ja sosiaalinen vahvistaminen soveltuivat erinomaisesti. Kehitetyn ratkaisun toteuttaminen ja käytännön toimivuuden ja hyödyllisyyden arviointi ovat keskeinen osa konstruktivista tutkimusta. Sen takia

oli tärkeää ennen ohjaajan opasta luoda pienryhmätoimintaa, jota arvioitiin esim. havainnoimalla sekä palautekyselyllä. Ammattialan näkökulmasta kehittämistyömme oli myös osittain toimintatutkimus, sillä halusimme selvittää striimauksen nuorisotyöllisiä mahdollisuuksia tuottamalla uutta tietoa (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 37).

#### 4.1 Käytetyt menetelmät

Kehittämistyömme alkoi keväällä harjoittelun aikana avoimilla haastatteluilla. Avoimia haastatteluja toteutettiin työntekijöiltä kyselemällä Pelitalo Muikun toimintaan liittyviä kysymyksillä. Halusimme selvittää, minkälainen toiminta Pelitalolla toimii ja minkälaista pienryhmätoimintaa siellä on. Nuorilta puolestaan kyselimme mitkä digitaalisen pelaamisen muodot kiinnostavat ja esille alkoi nousta striimaaminen. Avoin haastattelumme oli osin myös puolistrukturoitua haastattelua, sillä emme tienneet tutkimuksen kohdetta etukäteen (Ojasalo... 2015, 41).

Havainnointi oli menetelmänä läpi kehittämistyömme. Havainnointi alkoi pienryhmää muodostaessa etsimällä nuoria, jotka olivat kiinnostuneet striimauksesta. Pelitalolla oleskelu toimi myös etnografisena tutkimuksessa, jonka ominaispiirteenä on kohdeyhmän arkeen osallistuminen. Nuorten arkeen osallistuminen antoi meille tärkeää tietoa kaverisuhteista, sillä halusimme pienryhmän koostuvan kaveriporukasta. Kehittämistyön toiminnallisen osuuden aikana vahvistimme havainnointia raportoimalla jokaisen kokoontumiskerran päätapahtumat, joihin oli helppo palata toiminnallisen osuuden päätyttyä (Ojasalo... 2015, 42). Raportointi ja nuoriin viittaaminen opinnäytetyössä on tehty anonyymisti käyttämällä merkintöjä kuten N1 tai N2 (nuori 1, nuori 2). Tällä haluamme kunnioittaa anonyymiteettiä sekä pyrimme toteuttamaan yksityiselämän suojaa ja yksityisyyden suojaa turvaavia perusoikeuksia tietoja käsitellessämme. (Henkilötietolaki 22.4.1999/523 §1.) Havainnoimalla saimme tärkeää tietoa ryhmän ilmapiiristä ja sen kohtaamista ongelmista, joiden pohjalta saimme uusia näkökulmia ja kehittämiskohteita ohjaajan oppaaseen. Havaintojemme perusteella etenkin vertaisoppiminen oli erinomainen positiivisen ilmapiirin vahvistaja ja samalla vahvistaen myös oppimista.

Kysely oli viimeinen käyttämämme menetelmä. Kehittämistyössä kysely sopii usein loppuvaiheessa kehittämistyössä saavutettujen tulosten arviointiin (Ojasalo... 2015, 40). Havaintojemme perusteella nuoret olivat oppineet striimauksen perusteet ja ilmapiiri oli heidän mielestään ollut hyvä, mutta halusimme vahvistaa havaintomme kyselyllä. Tapauksena näkökulmasta oli tärkeää selvittää nuorten viihtyvyys ja opitut asiat ja nämä asiat halusimme kyselyssä selvittää. Kysely tehtiin webropoltyökalulla luodulla sähköisellä lomakkeella, johon vastattiin anonymisti. Anonymisti vastaamisella halusimme vahvistaa kyselyn rehellisyyttä, jotta tutkimustulokset eivät vääristyisi.

## 5 TOTEUTUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Toukokuun aikana ryhmän kokoaminen ei tuottanut ongelmia, sillä kiinnostuneita nuoria oli paljon. Päätimme koota pienryhmän jo toisilleen tutuista nuorista, jotta pääsisimme sujuvasti kehittämistyön pariin. Jouduimme jopa lopulta jättämään muutama nuoren ryhmän ulkopuolelle, jotta ryhmäkoko ei kasvaisi liian suureksi.

Pelitalo Muikku mahdollisti ryhmän pyörittämisen huoletta, sillä tiloista löytyvillä tietokoneilla pystyi pelaamaan haluttuja pelejä striimauksesta puhumattakaan. Nuorisotalon ollessa kiinni suurimman osan kesästä aikataulumme olivat myös helposti suunniteltavissa niin, että mahdollisimman moni nuorista pääsi aina paikalle.

### 5.1 Tavoitteet

Tavoitteenamme oli luoda toimiva nuorisotyön toimintamalli, jossa hyödynnetään nuorten suosiossa olevia trendejä eli tässä tapauksessa striimausta. Tavoitteenamme oli myös, että ryhmään osallistuvat nuoret oppivat itse striimaamaan ja halutesaan pystyvät jatkamaan toimintaa tulevaisuudessa itsenäisesti. Tätä vahvistettiin vertaisoppimalla, joka loi nuorille turvallisen ja positiivisen ilmapiirin. Toisilleen tutut nuoret neuvoivat toisiaan helpommin ja edistivät oppimista sekä ryhmään kuulumisen

tunnetta. Ryhmään kuuluminen ja siinä pärjääminen kannustaa nuorta oppimaan uutta, mikä puolestaan vahvistaa hänen käsitystään omista kyvyistä (Kuure 2015, 20)

Halusimme ennen kaikkea tehdä striimistä mukavan niin ryhmän jäsenille, kuin katsojillekin. Ryhmässä toimmekin esille nuorille hyvän ja esimerkillisen striimaajan piirteitä, nettietikettiä, positiivista pelaamista ja pyrimme ohjaamaan heitä siihen suuntaan omassa striimipersonassaan. Hyvä ilmapiiri ja positiivinen mieli mahdollisti sen, että striimaukseen liittyvät asiat olivat opittu niin hyvin että nuoret osasivat itse hoitaa ongelmatilanteet miettimällä ratkaisuja yhdessä.

## 5.2 Haasteet

Suurin riski pienryhmämme onnistumisen kannalta oli se, että nuoret pitäisivät striimiryhmäämme vain lisäpelikaikana kesäloman ajalla, kun avoin nuorisotalo ja Pelitalo Muikku olivat kiinni. Koitimme kuitenkin minimoida riskiä, kertomalla ryhmästä kiinnostuneille nuorille pelisääntöjä siitä, että ryhmään tulee sitoutua eikä siellä välttämättä pelata, ennen kuin asiat ovat opeteltu kunnolla. Striimiryhmän koko oli myös alkuvaiheen haaste. Alkuperäinen suunnittelemamme ryhmäkoko oli 4 ja pelkäsimme ryhmäkoon pienenevän liikaa, jos kaksi nuorta putoaisi ryhmästä. Päädyimme muuttamaan ryhmäkoon kuuteen, jotta mahdolliset ryhmäpudokkaat eivät estäisi opinnäytetyömme etenemistä.

Toinen suuri haaste nousi esille ensikertojen jännityksen väistyttyä sivummalle. Haasteena oli liiallinen tunnelman rentoutuminen ja positiivisen pelikulttuurin unohduttaminen ja se johti kavereiden välillä turhaan kiroiluun, haukkumiseen ja toistensa nälvimiseen tuhoten ilmapiiriä. Tilanteet saatiin aina kitkettyä niihin heti puuttamalla, yleensä riitti pieni äänen korotus ja muistutus siitä, että kaikki mitä nuoret puhuvat menee suoratoistona striimiin. Emme halunneet ilmapiirin kannalta suoraan kieltää tai sanoa ei. Tämän takia puutuimme tilanteisiin luomalla vaihtoehtoja; jos striimaaminen ei onnistu hyvässä hengessä, silloin ei striimata.

## 6 TOTEUTUSTAPA

Tässä luvussa käsitellään pienryhmän toiminnallista osuutta. Jokaisella kokoontumiskerralla kävimme läpi ennalta suunnitellut teemat. Kokoontumiskerrat olivat kes-  
toltaan 3 tuntia, joista ensimmäinen tunti käytettiin päivän teeman harjoitteluun, jonka  
jälkeen pidettiin puolen tunnin tauko. Loppuaika käytettiin striimaamiseen. Aloitimme  
striimaamisen heti ensimmäisellä kerralla ja lisäsimme siihen elementtejä sen mu-  
kaan mitä opimme. Tavoitteena oli jokaisella kerralla oppia jotakin uutta. Kun kaikki  
mahdollinen oli opittu, kokoontumiskertojen rakenne muuttui hieman. Ensimmäinen  
puoli tuntia käytettiin striimin ennakkovalmisteluihin, jotta striimi olisi valmiina laitetta-  
vaksi päälle klo 17.00. Tauko pidettiin heti, kun ennakkovalmistelut olivat valmiit. En-  
nakkovalmistelut pitivät sisällään mm. oman pelinimen vaihtamisen ”playing now” -  
tekstipalkkiin, web -kameran asennon säätämisen ja pelin päälle laittamisen.

### 6.1 Hyvän striimaajan piirteet

Ensimmäinen valitsemamme teema oli tutkia hyvän striimaajan piirteitä. Striimi tapah-  
tui Pelitalo Muikun nimen alla, joten oli tärkeää käydä läpi, miten positiivinen pelikult-  
tuuri saataisiin näkymään striimissä. Aloitimme katsomalla muita striimaajia, sekä  
suosittuja, että hieman tuntemattomampia striimaajia. Jokainen sai puoli tuntia aikaa  
tutustua striimaajiin ja kerätä paperille mikä striimaajissa kiinnosti ja mikä heissä är-  
sytti. Nuorilta nousi selvästi kaksi pääteemaa esiin: taidokas pelaaja tai ”hyvä tyyppi”.  
Nuoret selvästi ihannoivat striimaajia, jotka ovat erittäin hyviä pelissä, jota he pela-  
vat. He halusivat pienryhmän aikana keskittyä pelaamaan hyvin striimin aikana, jotta  
katsojat kiinnostuisivat heidän taidoistaan. ”Hyvä tyyppi” sisälsi nuorten mielestä  
hauskat jutut. Tällainen ”hyvä tyyppi” ei huutaisi, eikä turhaan suuttuisi pelille tai muil-  
le pelaajille striimissä. Turha kiroilu nousi myös piirteeksi, joka nuorten mielestä kar-  
kottaisi katsojat helposti pois. Molemmille striimaajatyypeille tärkeäksi piirteeksi osoit-  
tautui heidän mielestään myös interaktiivisuus katsojien kanssa; kanavan seuraami-  
sesta kiittäminen ja twitchin oman keskustelupalstan seuraaminen, sekä viesteihin  
vastaaminen keskustelupalstalla. Yksi asia joka nousi nuorilta esiin, oli striimin laatu.  
Videokuva ei saisi olla ”puuroa”, eikä ääni saisi olla rätisevää. Myöskään mahdollisen

web -kameran kuva ei saisi tökkiä. Näihin asioihin nuorten kommenttien perusteella päätimme keskittyä.

## 6.2 Open Broadcaster Softwaren käyttö

Aloitimme nopeasti Open Broadcaster Softwaren, eli OBS:n harjoittelemisen. OBS on ilmainen ja vapaan lähdekoodin ohjelmisto videotallennuksiin ja live -lähetysiin (Open broadcaster software 2018). Striimauksen suuri suosio on vaikuttanut OBS:n kehitykseen ja tämän seurauksena OBS tarjoaa kieleksi myös suomen. OBS tarjoaa monipuolisia asetuksia striimin laatuun liittyen, mutta Pelitalo Muikun erinomaisten tietokoneiden ansiosta meille riitti OBS:n ehdottamat suositellut asetukset, jotka säätivät myös striimin laadun erinomaiseksi. Nuorten toiveesta päätimme kuitenkin käydä asetuksista läpi ne kohdat, jotka vaikuttavat eniten striimin laatuun. Tärkeimmät kohdat olivat videon resoluutio (kuvan muodostavien pikselien määrä, tietokonekielissä pikselien määrä vaakasuunnassa x pikselien määrä pystysuunnassa) ja frame-rate (FPS=frames per second, eli kuinka monta kuvaa videolla näkyy sekunnissa).

Pelitalo Muikun hyvillä pelikoneilla resoluutio-, sekä FPS -asetukset pystyttiin pitämään maksimilla. Tässä tapauksessa resoluutio -asetukset olivat 1920x1080 ja FPS -asetukset 60fps. Seuraava asetusta oli kuvan bitrate eli bittinopeus. Bittinopeus tarkoittaa lähetettyjen tai käsiteltyjen bittien määrää tietyssä ajassa, yleensä sekunneissa. Tämän asetuksen suuruus riippuu internetyhteyden lähetysnopeudesta, mitä suurempi lähetysnopeus, sitä suurempi bittinopeus. Pelitalo Muikun internetnopeus on niin suuri, että pystyimme käyttämään tässäkin maksimia, joka oli 3500kbit/s (3500 kilobittiä sekunnissa). 3500kbit/s on twitchin itse asettama raja, jotta heidän palvelimet eivät kuormittuisi liikaa. Huomaa, että internet -yhteytesi lähetysnopeuden tulee olla vähintään 20-30 % suurempi kuin OBS:lle käyttöön antamasi kaistan. Esimerkiksi 2000 kbit/s -asetus vaatii mielellään 2,5 Mbit/s -lähetysnopeuden (Heikkilä & Estola, 2015). Oman internetyhteyden lähetysnopeuden voi testata helposti googlettamalla speedtest. Viimeisenä asetuksena oli keyframe -väli, jonka suositeltu arvo oli 2. Yritimme nuorten kanssa tutkia, mitä tämä keyframe -väli tarkoittaa, mutta emme löytäneet mitään. Twitch ja muut striimaajat suosittelivat tämän arvon kuitenkin olevan 2. Pelitalo Muikun tietokoneilla oli erittäin helppoa laittaa kaikki täysille ja aloittaa, sen

takia pyrimme pienryhmässä tasaisin väliajoin palauttelemaan kyseisiä asetuksia mieleen, jotta striimaaminen onnistuisi kotonakin hiukan huonommilla tietokoneilla.

### 6.2.1 Suoratoistoavain

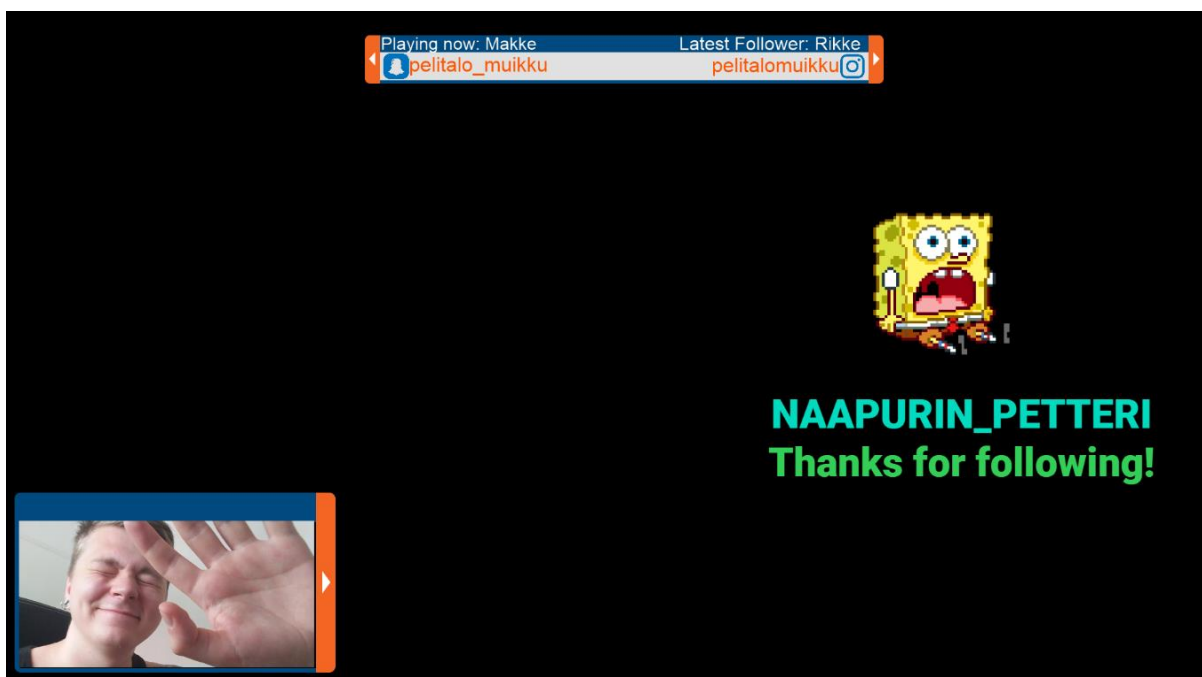
OBS:n harjoittelun jälkeen striimille elintärkeä asia oli suoratoistoavain (striimikoodi). Suoratoistoavain on ikään kuin oman twitch -käyttäjän henkilötunnus. Kun suoratoistoavaimen syöttää OBS:n asetuksiin kohdassa lähetys, ei tarvitse kuin painaa aloita lähetys painiketta ja omalla twitch.tv sivulla striimi on päällä. Twitch -käyttäjän oma suoratoistoavain löytyy twitchin ohjauspaneelin asetukset kohdasta. Nuorten kanssa suoratoistoavain löytyi nopeasti. Suoratoistoavaimen tärkein sääntö on, ettei se saa näkyä striimissä, eikä se saa joutua muiden käsiin. Kuka vain voi syöttää juuri sinun twitch -käyttäjän suoratoistoavaimen omaan ohjelmaansa ja aloittaa striimaamisen sinun nimellä. Twitchin omilla sivuilla on kuitenkin suoratoistoavaimen nollaus painike, jos epäilee sen joutuneen väriin käsiin.

### 6.2.2 Pelikuvan näkyminen

Vaikka suoratoistoavaimen noutamisen jälkeen striimin sai helposti yhdellä napin painalluksella päälle, ei striimissä tietenkään näkynyt mitään. Seuraavaksi piti saada tärkein asia striimille näkyviin, eli peli. OBS tarjoaa helpot striimielementtien lisäysmahdollisuudet ja nuorten kanssa löytyi nopeasti lähteet -kohdan alta pluspainike. Tästä painamalla OBS tarjosi erilaisia vaihtoehtoja, mitä striimiin voisi lisätä. Pelin kaappaamiseen oli kaksi vaihtoehtoa, toinen niistä oli näytön kaappaaminen. Näytön kaappaaminen tarkoittaa kaikkea, joka valitulla näytöllä tapahtuu. Peli näkyy, jos se on päällä, mutta jos peli sammuu, näkyy striimissä esim. työpöytä. Näytön kaappaamisen kanssa saa olla ehdottomasti varovaisempi, sillä striimiin saattaa ajatuksissa lipsahtaa asioita joita ei halua siellä näkyvän. Paremmaksi vaihtoehdoksi nuorten kanssa totesimme pelkästään peli-ikkunan kaappaamisen. Painettiin plus -painiketta ja valittiin peli. Täältä pystyimme nuorten kanssa valitsemaan kaapattavaksi pelin, joka oli päällä. Tämän vaihtoehdon kanssa ei tarvinnut koskaan huolehtia, näkyisikö

striimissä jotain, mitä ei haluaisi siellä näkyvän. Tämän kaiken jälkeen olimme valmiita striimaamaan, siten, että striimissä näkyisi nuorten pelaaminen.

### 6.2.3 Striimin overlay



Kuva 2: Striimin overlay

Striimin overlay tarkoittaa pelikuvan päälle tulevaa ns. peitekuvaa (vertaa Kuva 2 Kuva 1:teen, jotta overlay -käsite hahmottuu paremmin). Overlay on siis kaikki muu mikä näkyy striimissä, paitsi pelikuva. Striimin overlay sisältää mm. oman twitch-kanavan viimeisimmän seuraajan nimen (latest follower), viimeisimmän lahjoittajan tai vaikka oman striimin chat-palkin. Overlay on täysin itse striimaajan muokattavissa ja sellaisen voi tehdä joko itse tai ladata valmiita netistä. Overlay näkyy striimissä koko ajan, mutta erilaiset ilmoitukset välähtävät ruudulla vain hetken. Esim. jos joku seuraa kanavaa, näkyy siinä striimaajan kiitos, itse valitsema kuva ja itse valitsema ääni hetken aikaa. Ilmoitukset helpottavat striimaajaa reagoimaan katsojiin.

Overlay on yksinkertaisuudessaan yhdistelmä kuvia ja tekstipalkkeja, jotka näkyvät pelikuvan päällä yleensä siten, että mikään ei peitä pelin tärkeitä elementtejä, joita katsojat mahdollisesti haluavat seurata (kappaleen 1.2 kuva auttaa hahmottamaan

kappaletta huomattavasti). Pelitalo Muikun overlayhyn päätimme sisällyttää tekstipalkin, jossa kerrotaan, sillä hetkellä pelaava nuori. Toinen tekstipalkki oli viimeisin seuraaja. Toisena elementtinä olivat Pelitalo Muikun somekanavat, näitä varten tarvittiin pienet Instagram ja Snapchat kuvat ja tekstipalkit, joihin laitettiin somekanavien tunnukset oikean kuvan perään. Kaikille näille tarvittiin vielä pohja, johon kaikki elementit liitettäisiin. Tekstipalkkien tekeminen oli helpoin homma, OBS:stä valittiin lisättäväksi teksti, valittiin fontti ja hiirellä palkin kulmaa vetämällä säädettiin tekstipalkin koko. Sen jälkeen vain kirjoitettiin haluttava asia tekstipalkkiin esim. poikien toiveesta: "Playing now: oma pelitunnus". Hiukan vaikeampi tekstipalkki oli koko ajan päivittyvä kanavan viimeisimmän tilaajan nimen näkyminen. Tähän tarvittiin erillistä ohjelmaa, nimeltä Streamlabels. Streamlabels luo tekstitiedostoja seuraamalla twitch -käyttäjän tietoja. Tällainen tekstitiedosto luetaan OBS:ssän kautta luodessa tekstitiedostoa ja silloin viimeisin seuraaja pysyy ajan tasalla. Viimeisimmän tilaajan ilmoitus luodaan nettisivulla nimeltä streamlabs. Sen ilmoitus -osiossa voi muokata kuvaa, ääntä ja tekstiä myöten oman ilmoituksen. Ilmoitus toimii lisäämällä täysin normaali nettiosoite -linkki OBS:sään, jonka streamlabels ilmoittaa. Streamlabs tarjoaa oman ohjelman- sa kautta erilaisia valmiita ilmaisia overlay -teemoja, joita päätimme käyttää Pelitalo Muikun striimissä. Teemaväreinä oli Muikulle tutut oranssi ja sininen. Streamlabsin overlay -teemapaketti tarjosi esim. väreille sopivat somekuvat. "Header", eli ylätunnis- te jonka päälle kaikki tekstipalkit ja someinfot tulevat on yksinkertaisesti kuva, joka oman koneen tiedostoista lisätään OBS:sään. Ylätunnisteessa on myös someka- navien pienet kuvat. Kuvien kokoja voi helposti säätää ottamalla kuvan reunasta kiin- ni ja sen paikka nappaamalla hiirellä keskeltä kiinni ja siirtämällä haluamaansa paik- kaan.

#### 6.2.4 Web -kamera

Viimeisenä harjoiteltavan teemana oli web -kamera. Web -kamera tuo striimille eloa, sillä pelaajan ilmeet ja reaktiot näkyvät suoraan katsojille. Ryhmän alussa kysyttäes- sä nuoret ehdottomasti halusivat web -kameran, mutta sen hankkimisen jälkeen ai- noastaan yksi henkilö halusi näkyä web -kamerassa. Nuoret halusivat asettaa web - kameran siten, että näppäimistö ja hiiri näkyisivät striimissä. Web -kamera toimi meil- lä erinomaisesti, kamera kiinni koneeseen ja OBS:sän kautta lisättiin videokaappaus-

laite. Ainoaksi ongelmaksi muodostui web -kamerasta löytynyt mikrofoni, joka hiljensi toisesta mikistä ääntä. Piti siis mykistää web -kameran mikki. Kameran videolle tarvittiin myös kehys, joka löytyi streamlabsin aiemmin ladatusta teemapaketista. Kehys oli myös yksinkertaisesti vain kuva, jonka lisäsimme striimiin.

## 7 TULOKSET

Tuloksissa käydään läpi, pienryhmän eri vaiheet (alku, keskivaihe ja loppu), ryhmä-, yksilö- ja striimaustaitojen kehittymistä, sekä ryhmään sitoutumista. Etenemistä on dokumentoitu havainnoimalla ja keräämällä nuorilta palautetta. Kirjallinen ja suullinen palaute on hankittu webropolissa tehdyllä palautekyselyllä ja seuraamalla ryhmää varten luotua whatsapp -ryhmää. Lisäksi jokaisesta kokoontumiskerrasta on luotu kertakohtainen raportti, jotka löytyvät opinnäytetyön liiteosiosta (liitteet 1-11). Raporteissa käydään läpi aikataulu, toteutus ja havainnot -osio. Raporteilla pyrittiin selkeyttämään ohjaajille ryhmän kulkua ja palauttamaan mieleen ryhmän alkupään asioita. Raportissa otettiin esille myös jokaisen kerran peliporukat, joka helpotti ryhmädynamiikan seuraamista. Raportit helpottivat ryhmän jälkeen kehittämiskohteiden hahmottamista tulevaisuutta ajatellen. Nuorista käytettiin termejä N1-N6 yksityisyydensuojan takia.

### 7.1 Ryhmän vaiheet

Pienryhmän kokoaminen alkoi kevään harjoittelumme aikana siten, että kyselimme mielenkiintoa nuorilta striimausta kohtaan. Yksi nuorista tallensi paljon omaa pelamistaan, tästä päättelimme, että hän voisi olla kiinnostunut myös striimaamisesta. Olimme oikeassa ja pyysimme häntä kysymään paria kaveria liittymään striimiryhmään. Alkukevään harjoittelun aikana näytti siltä, että emme saa pienryhmää muodostettua, joten pyysimme myös toista nuorta houkuttelemaan kavereitaan mukaan. Nämä nuoret houkuttelivat neljä ystävistään mukaan pienryhmään. Loppujen lopuksi pienryhmän kasaaminen onnistui ongelmitta. Ainoastaan yhdellä nuorista oli aikaisempaa kokemusta striimaamisesta.

Pienryhmän keskivaiheessa huomioimme, että pienryhmän sisälle muodostui pareittain ja kolmisin pelaamista ja että yhden jäsenen keskeyttäminen vaikutti dynamiikkaan. Pelattavien pelien ryhmäkoko 4, vaikeutti yhdessä pelaamista, sillä paikalla oli yleensä 5 henkilöä ja joku jäi yleensä peliporukan ulkopuolelle. Kannustimme heitä kuitenkin pelaamaan mahdollisimman paljon yhdessä. Keskivaiheessa striimissä käyttäytyminen oli asiallista pieniä lipsahduksia lukuun ottamatta. Muutamalta nuorelta ilmeni myös toisen pelaamisen arvostelua negatiiviseen sävyyn. Tähän kuitenkin puututtiin joka kerran jälkeen ja se saatiin kitkettyä nopeasti pois muistuttamalla, millä kyseinen käytös kuulostaa striimissä. Havainnoimalla selvisi, että kyseinen käytös johtuu molempien nuorten halusta näyttää striimissä heidän pelitaitonsa. Ryhmäpelissä muiden epäonnistuminen vaikeutti selviytymistä ja tämä harmitti osaa nuorista. Yhden nuoren käytös oli alkuvaiheessa päivän teemojen opettelun aikana muita kohtaan törkeää ja häiritsevää. Käytös keskittyi yleensä hänen omia kavereitaan kohtaan. Häiritsevän käytöksen uhrin eivät kuitenkaan tästä villiintyneet vaan käskivät lopettamaan. Tämä kuitenkin latisti hieman ryhmän tunnelmaa. Pieniä ongelmia aiheutti näemmä se, että ryhmässä oli eritasoista osaamista. Keskivaiheilla järjestämämme ”pistokoe”, jossa olimme ”hävittäneet” kaikki striimin asetukset osoitti, että ryhmä oli yhdessä vertaisoppinut hyvin läpikäydyt aiheet.

Loppuvaiheessa käytiin keskustelu yhden nuoren kanssa hänen käyttäytymisestään, joka osoittautui hyväksi keinoksi käytöksen parantumiseen. Hän alkoi esim. auttamaan ja neuvomaan muita striimaamiseen liittyvissä asioissa. Ryhmän viimeisillä kerroilla striimiryhmän käyttäytyminen rentoutui ja striimaaminen ei ollut enää niin jäykänoloista. Juttua tuli enemmän ja nuorilla oli selvästi hauskaa striimissä. Tämä ”rentoutuminen” kuitenkin loi uuden ongelman ryhmän loppuvaiheille. Muutaman nuoren osalta rentoutuminen tarkoitti sitä, että kielenkäyttö muuttui paljon hurjemmaksi. Nuorille tästä huomauttaessa kävi heti selväksi, että huono kielenkäyttö tulee ns. alitajuntaisesti ja pieni ”ärähdys” auttoi keskittymään kielenkäyttöön. Muilla rentoutuminen oli erittäin positiivinen asia ja striimi oli varmasti mieluisempaa katsottavaa. Yksi nuorista ei käynyt ryhmässä kolmella viimeisellä kerralla ja tämän seurauksena kolmen nuoren porukka tiivistyi entisestään. Eräs nuorista pelasi todella paljon ohjaajien kanssa, mutta pienen kannustuksen jälkeen siirtyi aina pelaamaan muiden nuorten kanssa. Pienistä ongelmista huolimatta pienryhmän ilmapiiri oli hyvä ja oppiminen oli sujuvaa. Loppuvaiheessa striimaustaidot olivat meidän ohjaajien mielestä

kohtalaiset. Kaikilta onnistuisi varmasti striimin laittaminen päälle kotona. Laatu ei välttämättä olisi ollut yhtä hyvä ja joitain asioita ei olisi ehkä striimistä löytynyt, mutta pääasia oli oppia striimaamaan perustasolla.

## 7.2 Ryhmän palaute

Loimme webropoliin kyselyn tarkastellaksemme toiminnan onnistumista. Halusimme tarkastella, kuinka moni oli oppinut eri teemat striimaamiseen liittyen, nuorten oma arviointi striimikäytöksestään, kuinka nuoret olivat kehittyneet omasta mielestä striimauksessa ja viihtyvyys ryhmässä. Halusimme myös palauttaa ensimmäisellä kerralla käsiteltyä aihetta nuorten mieleen kysymällä heidän mielipiteitään hyvän striimaajan piirteistä. Kuusi osallistujaa vastasi kyselyyn. Halusimme palautteeseen mahdollisimman rehelliset vastaukset, joten kysely oli anonyymi.

Ensimmäisenä kysyttiin striimiryhmässä opittuja asioita. Vastauksiin saattoi vaikuttaa kahden ryhmäläisen vähäiset käyntikerrat. Vastaukset osoittivat, että jokaisen asian oli oppinut vähintään puolet striimiryhmän osallistujista. Joitakin kohtia nuoret olivat osanneet jo ennestään. Mielenkiintoisin havaintoja palautteesta oli, että joillekin oli jäänyt epäselväksi kaksi tärkeintä striimaamiseen liittyvää asiaa (striimikoodin noutaminen ja striimin laittaminen päälle). Ohjaajien mielestä hieman vaikeammiksi todetut asiat kuten follower alertit ja last follower -palkin luonti olivat palautteen mukaan jääneet epäselviksi. Ryhmän alussa käytyt asiat (striimin resoluutio ja FPS -asetukset, bitrate -asetukset ja enkooderin vaihto), olivat selvästi myös hieman unohtuneet. Näiden unohtumiseen vaikuttaa varmasti myös se, että nämä asetukset piti tehdä vain kerran. Palautteesta voi kuitenkin selvästi todeta, että striimaaminen nuorilta onnistuisi.

	<b>Kyllä</b>	<b>En</b>	<b>Osasin jo ennestään</b>	<b>Yhteensä</b>
Striimikoodin noutaminen	3	2	1	6
	50%	33,33%	16,67%	
Striimin laittaminen päälle	3	1	2	6
	50%	16,67%	33,33%	
Striimin tekstipalkkien luominen ja muokkaus	6	0	0	6
	100%	0%	0%	
Overlayhyn kuvien tuominen	4	2	0	6
	66,67%	33,33%	0%	
Kameran kuvan tuonti striimiin	4	2	0	6
	66,67%	33,33%	0%	
Pelikuvan tuonti striimiin	5	1	0	6
	83,33%	16,67%	0%	
Follower alertit	3	3	0	6
	50%	50%	0%	
Last follower palkin luonti	4	2	0	6
	66,67%	33,33%	0%	
Mikkiasetukset	4	1	1	6
	66,66%	16,67%	16,67%	
Striimin bitrate -asetukset	3	3	0	6
	50%	50%	0%	
Striimin resoluutio ja FPS -asetukset	3	3	0	6
	50%	50%	0%	
Enkooderin vaihto	1	5	0	6
	16,67%	83,33%	0%	

Taulukko 1: Striimissä opitut asiat(Liite 13).

Toisessa kohdassa kysyimme nuorten omaa mielipidettään heidän kehittämisestä OBS:n käytössä ja tulokset näyttävät selvästi, että nuoret ovat omasta mielestään kehittyneet paljon (Liite 14). Kysyimme myös syytä, miksi asioita oli jäänyt epäselviksi. Nuoret kommentoivat mm.näin: ” Kaikki nuo asiat joihin laitoin en, koska en kuunnellut”, ” Kohdat mihin vastasin ei kun en ollut paikalla”, ” Ei mikään!”.

Kysyimme nuorilta heidän mielipidettään omasta käytöksestään, arvioitavia kohtia oli käyttäytyminen striimissä (muiden asiallinen arvostelu ja kohtelu, turha huutaminen) ja kielenkäyttö. Tuloksista näkee, että nuorten omasta mielestä heidän käyttäytyminen ja kielenkäyttö olivat hyvää. Tarkemmat tulokset (Liite 15 ja 16). Käyttäytymiseen liittyen palautimme nuorille mieleen hyvät striimaajan piirteet. He saivat palautteeseen kirjoittaa ylös ne piirteet, jotka heille tulivat mieleen ja miten heiltä itseltä onnistuivat näiden piirteiden noudattaminen. Esimerkkejä: ” ei kiroile, opettaa, puhuu”, ” Pelaa tosi hyvin, heittää hyvää läppää, puhuu asiallisesti, striimaa hyvästä pelistä”. Nuorten mielestä heidän kirjoittamat piirteet onnistuivat heiltä hyvin, yksi jopa myönsi ruman kielenkäytön. Nuoret myös viihtyivät palautekyselyn mukaan ryhmässä hyvin (Liite 17). Nuorten kertomat syyt viihtyvyyteen osoittivat, että kaikki viihtyivät ryhmässä kavereiden ja porukan takia, vaikka ohjaajien silmissä porukka vähän hajaantuikin (Liite18).

## 8 ARVIOINTI

Tässä luvussa käymme läpi tilaajan, ammattialan sekä oman näkökulmamme opin-  
näytetyön onnistumisesta ja käytännöllisyydestä. Tilaajan näkökulman arvioimisessa käymme teoreettisesti läpi tilaajan hyödyt ja opinnäytetyön antamat mahdollisuudet. Ammattialan näkökulmasta käymme läpi striimaamisen tarjoamia mahdollisuuksia nuorisotyön kentälle ja tulevaisuudelle. Itsearviointissa käymme läpi menetelmää, tavoitteita ja kehittämisen kohteita.

### 8.1 Tilaajan näkökulma

Opinnäytetyön tuotos, Ohjaajan opas, sisältää pienryhmätoiminnan toimintamallin striimauksen alkeisiin. Oppaan on tarkoitus neuvoa miten striimaamista voi hyödyntää tulevaisuudessa Pelitalo Muikun pienryhmätoiminnassa ja yleensäkin nuorisotyössä. Pelitalossa tapahtuvaa pienryhmätoimintaa on nykyisin vain muutama tunti viikossa, ja tilaajan toiveena olisi, että sen määrää saataisiin tulevaisuudessa kasvatettua. Striimaamisen suosio nuorten keskuudessa on kasvanut vuosien varrella suu-

resti ja nuorisotyön tavoite on olla siellä missä nuoretkin. Striimaamisen aloittamisen kynnys on sen kalleuden takia suuri ja siksi Muikulla on erinomaisten pelitietokoneiden ansioista mahdollisuus tarjota nuorille toimintaa, joka on ajan hermolla ja heille mielenkiintoista. Striimaus ei ole vielä löytänyt suuresti nuorisotyön kentälle, joten Muikulla on hyvä mahdollisuus aloittaa sen hyödyntäminen meidän toimintamallin pohjalta. Pienryhmän aikana toteutettu some -markkinointi striimistä nosti Pelitalo Muikun näkyvyyttä digitaalisen pelaamisen nuorisotyön osalta. Ohjaajan opas jää Kuopion nuorisopalveluille ja mahdollistaa sen käyttöönoton Muikussa. Osio, jossa ohjaajalle neuvotaan striimauksen perusteet, on hyvää luettavaa Muikun ohjaajalle, vaikka pienryhmätoimintaa ei aloitettaisikaan. Pelitalo Muikku voi oppaan pohjalta tehdä esim. striimihuoneen, jossa striimausta voi tehdä ilman pienryhmätoimintaa.

## 8.2 Ammattialan näkökulma

Ammattialan näkökulmasta olemme kehittäneet toimintaa, jota ei esim. Kuopion alueella ole vielä ollenkaan. Striimaus on ammattialan näkökulmasta erinomainen kenttä, jonne suunnata nuorisotyön resursseja. Striimaus on uudenlainen tapa itseilmaiselle pienryhmätoiminnan muodossa ja se tukee erinomaisesti nuorten sosiaalista vahvistamista. Striimaamisella tavoitetaan uusi ryhmä digitaalisesta pelaamisesta kiinnostuneiden joukosta ja pelaaminen vie ensimmäistä kertaa sosiaalisen median tasolle. Nuorisotyö voi tarjota striimaamiseen turvallisen ympäristön aikuisten läsnä ollessa ja painottaa nettietikettiä ja käyttäytymistä sosiaalisessa mediassa sekä digitaalisessa pelaamisessa. Valtakunnallisesti striimausta nuorisotyössä ei ole tehty juuri ollenkaan, mutta Verke on tuottanut striimioppaan, joka neuvoo hyvän alun striimaajalle. Striimaus on nuorten keskuudessa ajankohtainen aihe ja se on pikkuhiljaa levinnyt nuorisotyön kentälle. Siihen yhdistyy myös digitaalinen pelaaminen, joka on myös ajankohtainen aihe nuorisotyön kentällä.

### 8.3 Menetelmän itsearviointi

Tavoitteenamme oli muodostaa pienryhmä, jossa kaikki olivat jollain tapaa entuudestaan tuttuja ja heillä oli mielenkiintoa striimaamiseen. Ryhmän kokoaminen tältä osin onnistui loistavasti ja se helpotti menetelmän testaamista. Pienenä jännityksen aiheena oli mahdollinen nuorten odotus siitä, että striimiryhmä olisi heille vain lisää peliaikaa muikussa. Nuorten mielenkiinto striimaukseen kuitenkin osoittautui onneksemme niin suureksi, että keskittyminen pysyi striimauksessa. Ryhmän kehittyminen ja sen eri vaiheet osoittautuivat meille erittäin positiivisiksi. Nuorten välit lähenivät ja Muikussa tutuksi tulleet peliporukat sekoittuivat, joka mahdollisti uusia sosiaalisia tilanteita. Otimme ryhmään hieman enemmän jäseniä kuin halusimme mahdollisten kesämenojen takia. Ryhmästä putosi alkuvaiheessa yksi henkilö ja loppuvaiheessa toinen lisää kesämenojen takia, joten ryhmäkoon ennakointi osoittautui meiltä onnistuneeksi. Kaikilla ryhmäläisillä oli positiivinen asenne oppimiseen ja muiden opastamiseen.

Ryhmän toiminnassa ja ilmapiirissä osoittautui olevan monia ennakoimattomia vaihteita. Alussa tilanne hieman ”ujostutti” nuoria, joka samalla tarkoitti, että striimissä käyttäytyminen oli erittäin asiallista. Tämä kuitenkin muuttui ryhmän rentouduttua ja käytökseen piti puuttua. Koimme kuitenkin, että käyttäytyminen ei ollut tahallista vaan rennompia ilmapiiriä sai alkuryhmässä käydyt pelisäännöt unohtumaan. Pienen muistutuksen jälkeen ryhmän keskivaiheilla muiden pelaamisen arvostelu ja huono kielenkäyttö parantui huomattavasti, jonka jälkeen hyvä käytös oli aitoa eikä johtunut ryhmän rennosta ilmapiiristä. Halusimme ohjaajina, että striimaus tapahtuu Pelitalo Muikku nimen alla, jotta käyttäytyminen olisi asiallisempaa painottaessa, että striimisä kuuluvat asiat yhdistetään Pelitalo Muikkuun. Havaintojemme perusteella tämä oli suuri tekijä.

Vertaisoppiminen menetelmänä mahdollisti erittäin nopean oppimisen, joka johti nopeaan striimauksen aloittamiseen. Tämä oli tavoitteena, jotta nuorten mielenkiinto ryhmää kohtaan pysyy yllä ja näin ollen sitouttaa heidät nopeasti ryhmätoimintaan. Vertaisoppiminen ei ollut kaikille ryhmäläisille yhtä tehokas keino ja tämän takia havaintojemme perusteella osa oppi hiukan enemmän kuin toiset. Vertaisoppimien yllä-

piti positiivista ilmapiiriä, jos joku oppi jotain, pystyi hän neuvomaan oppimansa toiselle, joka aiheutti positiivisen oppimiskokemuksen.

Toiminnan puolivälissä oli havaittavissa ryhmän jakaantumista kahtia, jonka syynä oli pelien ryhmäkoko. Säännöllisiä kävijöitä oli 5, joista yksi striimasi kolmen muun kanssa ja yksi jäi ulkopuolelle pelistä. Ohjaajina pidimme kuitenkin huolta, että kukaan ei syrjäytyisi ryhmästä ja aiheuttaisi tämän takia huonoa kokemusta toiminnasta. Ryhmän loppuvaiheessa kävijöitä oli 4 ja kaikki pelasivat samassa porukassa. Välillä jouduimme puuttumaan peliryhmiin, sillä jotkut halusivat pelata eri peliä kuin toiset. Tämän pohjalta huomasimme, että striimaukseen liittyvässä pienryhmätoiminnassa on aina syytä päättää jokaiselle kerralle striimattava peli ja ryhmäkokona kannattaa pitää pelattavan pelin joukkueen enimmäismäärä.

Meidän mielestä striimaus yhdistää digitaalisessa pelaamisessa erittäin monta nuorisotyössä tavoiteltavaa päämäärää. Pienryhmätoiminta, vertaisoppiminen ja sosiaalinen vahvistaminen tukevat yläasteikäisen minäkuvaa erinomaisesti, jos ryhmään onnistuu luomaan positiivisen ilmapiirin. Striimaus luo digitaaliselle pelaamiselle alustan, jossa nettietiketti ja peleissä esiintyvä negatiivinen kulttuuri jää helposti takalalle, sillä nuoret eivät halua ns. ”jonnen” leimaa, joka kiroilee ja huutaa peleille. Striimaus on erinomainen uusi nuorisotyön kenttä, johon meidän kokemustemme perusteella pelitalojen kannattaa panostaa. Nuorisolainkin yksi tavoite on tukea nuorten harrastamista ja toimintaa kansalaisyhteiskunnassa (nuorisolaki 1285/2016 § 2).

## 9 POHDINTA

Kehittämistyö onnistui mielestämme hyvin. Onnistuimme valitsemaan erittäin ajankohtaisen ja mielenkiintoisen aiheen, joka on tärkeää ammattialan kannalta. Digitaalisen pelaamisen eri nuorisotyöllisten muotojen kehittäminen on mielestämme yhteisöpedagogin arvojen kannalta tärkeää, sillä nuorisotyön pitää olla siellä missä nuoretkin. Uutena ja ajankohtaisena aiheena striimaaminen osoittautui itseilmaisun ja sosiaalisen median uudeksi kentäksi nuorisotyössä. Pienryhmätoiminnan vahvistaminen vertaisoppimisen avulla loi positiivisen ja turvallisen ilmapiirin muodostaen op-

pimiskokemuksia ja ryhmään kuulumista nuorille, jotka tukivat nuorten sosiaalista vahvistamista. Nämä mahdollistivat kehittämistyössä striimauksen soveltuvuuden kokeilun nuorisotyöhön erinomaisesti.

### 9.1 Kehittämistyön tavoitteet

Parhaiten mielestämme kehittämistyössä tavoitteena onnistui nuorille striimauksen perusteiden opettaminen. Anonyymin palautekyselyn tulokset kertoivat, että nuoret olivat oppineet haluamamme asiat. Kyselyä olisi voinut parantaa tekemällä alkuvaiheessa kyselyn, jossa olisi selvitetty nuorten osaamisen taso striimauksen kannalta. Nuorille mielenkiintoisen asian oppiminen tukee heidän harrastustoimintaa ja siksi meille oli erittäin tärkeää tavoittaa uudenlainen kohderyhmä Kuopion nuorisopalveluille. Asioiden oppiminen toteutui hyvän pohjatyön ansioista. Ohjaajina tutustuimme jokaisen kerran teemoihin itsenäisesti, jotta osaisimme neuvoa, jos apua tarvitaan, ensisijaisesti kuitenkin annoimme nuorten opetella itse. Vertaisoppiminen osoittautui meille uutena menetelmänä erinomaiseksi pienryhmätoiminnan työkaluksi, ilmapiiritä muodostui kannustava ja auttava. Nuorten oppiminen ja ryhmän ilmapiiri osoitti striimauksen olevan hyvä nuorisotyön malli. Siinä yhdistyy digitaalinen pelaaminen, sosiaalinen media täysin uudella tavalla ja sosiaalinen vahvistaminen luoden nuorelle muodon toteuttaa itseään.

Koimme pienryhmän keskivaiheilla ilmenneet ongelmat pieneksi epäonnistumiseksi. Emme mielestämme keskittyneet tarpeeksi striimauksen ja pelaamisen positiivisiin piirteisiin kuten nettietikettiin ja positiiviseen pelikulttuuriin, joilla hetkellinen negatiivinen ilmapiiri oli saatu kitkettyä pois. Tämä oli kuitenkin hyvä havainto ohjaajan opasta ajattelen, sillä osaamme keskittyä siinä enemmän keinoihin, joilla parannetaan ryhmän ilmapiiriä. Ilmapiirin muutos oli meille hyvä oppimisen paikka, jossa jouduimme reagoimaan nopeasti tilanteeseen. Erittäin tärkeää toiminnan kannalta jatkossa on turhan kiroilun ja negatiivisten kommenttien kitkeminen. Tilanteeseen nopea reagoiminen kuitenkin mahdollisti ryhmän alkuvaiheen positiivisen ilmapiirin jatkumisen loppua kohden. Ilmapiirin muutoksen toteaminen tehtiin täysin meidän havaintojemme perusteella ja siksi meille jäi epäselväksi nuorten oma mielipide ryhmän keskivai-

heen ongelmista. Kehittämistyötämme tämän osalta olisi parantanut esim. ryhmädynamiikan kartoittaminen nuorten näkökulmasta.

Tavoitteena oli kehittää Kuopion Nuorisopalveluiden Pelitalo Muikulle pienryhmätoimintaa. Pienryhmätoiminnan määrä Muikussa on pieni ja emme ole täysin varmoja onko striimiryhmälle tilaa Muikun toiminnassa e-urheilun ohella. Pelitalon ohjaajan vähäinen tuntimäärä hankaloittaa toiminnan jalkauttamista. Ohjaajan opas on kuitenkin pyritty luomaan siten, että Muikussa toimiva ohjaaja voi aloittaa striimaamisen liittyvän toiminnan muutenkin kuin pienryhmän muodossa. Uutena ja ajankohtaisena aiheena emme ihmettele, vaikka striimaus syrjäyttäisikin e-urheilun Muikun toiminnassa. Striimauksen monipuolisuus ja sen positiiviset vaikutukset ovat pelitalo - tyyppiselle toiminnalle erinomaisia. Ohjaajan oppaan myötä Muikku voisi olla valtakunnallisesti ensimmäisten joukossa toteuttamassa striimaukseen keskittyvää pienryhmätoimintaa.

Opinnäytetyöprosessi oli meille molemmille positiivinen oppimiskokemus. Huomauttamatta käytimme erilaisia menetelmiä ja toimintamalleja, joita olimme oppineet tai kuulleet opiskelujen aikana. Kehittämistyön menetelmät ja kehittäminen käsitteenä selkeytyivät prosessin aikana menetelmiä toteuttaessa. Etenkin havainnoinnin, haastattelujen ja palautekyselyjen eri muodot tulivat tutuiksi. Opinnäytetyöprosessi vahvisti osaamistamme etenkin sosiaalisen vahvistamisen ja pienryhmätoiminnan osalta. Uutena menetelmänä pääsimme kokeilemaan vertaisoppimista joka yllätti meidät molemmat positiivisesti. Osaamisen vahvistuttua huomasimme, että opittavaa on kuitenkin aina lisää. Yhdessä läpi käyty opinnäytetyöprosessi vahvisti käsitystämme monialaisesta yhteistyöstä. Kahdestaan käydyt keskustelut opinnäytetyön aikana tapahtuneista asioista loivat molemmille uusia näkökulmia ja ajatuksia. Kehittäminen toimi meille molemmille esimerkkinä siitä mitä nuorisotyön kehittäminen voi olla.

## LÄHTEET

European peer training organisation 2016. Vertaisoppiminen, Kouluttajan työkalupakki. Suomentanut: Koordinaatti – Nuorten tieto- ja neuvontatyön kehittämiskeskus 2017. Viitattu 23.8.2018.

Alkuperäinen teos: Toolkit for Quality Peer Education 2016.

<http://www.koordinaatti.fi/sites/default/files/EPTO-vertaisoppiminen-kouluttajan-tyokalupakki.pdf>

Finlex 1999. Henkilötietolaki 22.4.1999/523. Viitattu 23.8.2018.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990523#L7P33>

Finlex 2016. Nuorisolaki1285/2016. Viitattu 23.8.2018.

<https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285#Pidp447129344>

Fortnite 2018. FAQ. Viitattu 6.8.2018.

<https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/faq>

Heikkilä, Niko & Estola, Jonni 2015. Peli legacy, Open Broadcast Software (OBS) - opas. Viitattu 26.7.2018.

<https://pelilegacy.fi/open-broadcast-software-obs-opas/>

Hintikka, Kari A 2018. Jyväskylän yliopiston verkkosivut. Sosiaalinen media. Viitattu 6.8.2018.

<http://kans.jyu.fi/sanasto/sanat-kansio/sosiaalinen-media>

Ilmoinen, Petri 2018. Nettietiketti. Viitattu 6.8.2018.

<http://www.tikas.fi/fileadmin/files/Tikas%20-%20Nettietiketti.pdf>

Jouste, Erkkä. Meriläinen, Mikko. Nuorgam, Miisa. Tossavainen, Tommi. Holm, Isabella 2018. Pelikasvatus, Suomen e-urheilijoiden eettinen ohjeisto. Viitattu 3.8.2018.

<http://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf>

Kuure, Tapio. Sosiaalisen vahvistamisen määrittely ja asema nuorten hyvinvoinnin palvelujärjestelmässä. Viitattu 2.8.2018.

[https://www.tpy.fi/site/assets/.../sosiaalinen-vahvistaminen-k\\_sitteen\\_-ja-palveluina.pdf](https://www.tpy.fi/site/assets/.../sosiaalinen-vahvistaminen-k_sitteen_-ja-palveluina.pdf)

Meriläinen, Mikko 2017. Mannerheimin lastensuojeluliitto, Pelaamisen hyödyt. Viitattu 1.8.2018.

<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt/>

Muropaketin toimitus 2018. Jälleen ilmestyi uusi haastaja Fornitelle – Tällainen on ilmaispelattava Realm Royale. Viitattu 6.8.2018.

<https://muropaketti.com/pelit/jalleen-ilmestyi-uusi-haastaja-fornitelle-tallainen-on-ilmaispelattava-realm-royale/>

Mustikkamäki, Mika 2018. Pelitaito, Peliluku taito on laajaa pelillistä ymmärrystä. Viitattu 22.8.2018.

<http://www.pelitaito.fi/new/blog-post/pelilukutaito-on-laajaa-pelillista-ymmarrysta/>

Mäyrä, Frans. Karvinen, Juho. Ermi, Laura 2015. Tampereen yliopisto, Pelaajabaroometri 2015. Viitattu 6.8.2018.

<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>

Nissinen, Hannes 2018. Ylen uutiset, Fornitea pelaa jo yli 120 miljoonaa ihmistä. Viitattu 6.8.2018.

<https://yle.fi/uutiset/3-10252702>

Ojasalo Katri, Moilanen Teemu, Ritalahti Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät, Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Sanoma Pro Oy, Helsinki.

Open broadcaster software 2018. Viitattu 18.7.2018.

<https://obsproject.com/fi>

Pelikasvatus 2018. Mitä on pelikasvatus? Viitattu 23.8.2018.

<http://www.pelikasvatus.fi/>

Po1nt 2018. Kuopion kaupungin nuorisopalvelut. Viitattu 21.8.2018.

<http://www.po1nt.fi/fi/kunnat/kuopio/kuopion-nuorisopalvelut>

Po1nt 2018. Pelitalo Muikku. Viitattu 1.8.2018.

<http://www.po1nt.fi/fi/kunnat/kuopio/pelitalo-muikku/>

Pulkkinen, Miika 2014. Verke, nuorisotyö pelaa, pelit avoimessa toiminnassa. Viitattu 31.7.2018.

<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6-pelaa.pdf>

Ramos, Jeff 2018. Polygon, Realm Royale classes guide. Viitattu 6.8.2018.

<https://www.polygon.com/guides/2018/7/12/17550548/realm-royale-classes-guide-tips>

Rauas, Minna 2014. Humanistinen ammattikorkeakoulu, pieniä tekoja, suuria asioita. Nuorisotyön eettinen näkökulma. Viitattu 6.8.2018.

[https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2014/10/julkaisu\\_humak\\_pienia\\_tekoja\\_suuria\\_asioita\\_web\\_1m.pdf](https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2014/10/julkaisu_humak_pienia_tekoja_suuria_asioita_web_1m.pdf)

Silvennoinen, Inka 2016. Nuorten linkki, Digitaalinen pelaaminen. Viitattu 1.8.2018

<https://nuortenlinkki.fi/tietopiste/tietoartikkelit/pelaaminen/digitaalinen-pelaaminen>

Soanjärvi, Katariina 2011. Mitä on ammatillinen nuorisotyö? Nuorisotyön villiä kenttää kesyttämässä. Viitattu 2.8.2018.

<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/27118/9789513943370.pdf>

Stephenson, Brad 2018. Lifewire, Everything You Need to Know About Twitch, the Next Big Thing in Tech. Viitattu 5.8.2018.

<https://www.lifewire.com/what-is-twitch-4143337>

Tuominen, Pasi. Verke, striimiopas. Viitattu 2.8.2018

<https://www.verke.org/striimiopas/#muutama-sana-ensin>

Twitch 2018. Terms of service, use of twitch by minors or blocked persons. Viitattu 6.8.2018.

<https://www.twitch.tv/p/fi-fi/legal/terms-of-service>

## LIITTEET

### LIITEET 1-11 Pienryhmätoiminnan aikana tehdyt raportoinnit

#### LIITE 1

Raportti 29.5.2018

16.00-17.00 Striimiryhmän rakenteen läpikäyminen

17.00-18.00 Vapaata pelailua kun asiat saatiin käytyä läpi

Paikalla: Riku, Markus, N1, N2, N3, N4, N5

Poissa: N6

Tutustumiskerralla käytiin läpi striimiryhmän perusteet ja sen sisältö pääpiirteittäin. Kaikki olivat ajoissa paikalla Annoimme nuorille kotiin vietäväksi lupalaput vanhemmille. Loppuaika oli vapaata pelailua sen jälkeen, kun nuoret saivat kysymyksensä kysytyä ja ohjaajat asiansa sanottua. Striimiryhmän ajankohdiksi muodostui ma ja ti klo 16-19.

Havaintoja:

Striimiryhmäksi muodostui kaveriporukka niin kuin oli tarkoituskin, pojat tuntevat toisensa myös vapaa-ajalla. N5 ei liiku vapaa-ajalla niin paljon muiden nuorten kanssa kuin muut. Kaikki pojat ovat myös meille ohjaajille entuudestaan tuttuja. Kahden pojan käyntikerrat jäävät vain yhteen kertaan viikossa futisreenien takia ainakin aluksi. Pientä vääntöä N4 kanssa, mutta muuten kaikki meni hyvin. Kaveruus nostaa keskustelun äänitasoa hieman, mutta porukka hiljenee kun ymmärtävät tilanteen. Porukka on erittäin innokkaana striimauksen aloittamisesta. N2 osaa striimata jo jonkin verran. Pyrimme kuitenkin lähentämään pienryhmän välejä, sillä sosiaalinen vahvistaminen on osa meidän pienryhmämme toimintaa.

#### LIITE 2

Raportti 4.6.2018

16.00-17.00 Striimaajien tukkimista (ominaisuudet jotka on hyviä tai huonoja)

17.00-17.30 Kahvitauko

17.30-19.00 OBS:n käyttö, miten peli saadaan näkyviin

Paikalla: Riku, N1, N2, N4 ja N5

Poissa: N3 Ja N6

Ensimmäisellä virallisella kerralla oli teemana striimaajien ominaisuudet. Mitkä saavat kiinnostumaan striimistä ja mitkä ajavat katsojan pois. Toisena teemana oli OBS:n käyt-

töönotto. Aloitimme harjoittelemalla pelin tuomista striimiin. Homma onnistui hyvin ja viimeinen tunti käytettiin striimaukseen.

Havaintoja:

Pojat keskittyivät mielestäni odotettua paremmin striimaajien luonteiden ja ominaisuuksien tutkimiseen. Etenkin N5 otti tehtävän erittäin mallikkaasti vastaan ja saimme erinomaista pohdiskelua aikaan striimauksen luonteesta. Pojat totesivat, että pelin osaaminen hyvin kiinnostaa, hauskat ja aiheeseen liittyvät jutut kiinnostavat ja ylipäätään hauska persoona. Turha kiroilu ja ”jonnemainen” olemus ajavat katsojan pois ja pojat päättivät keskittyä siihen, ettei muikun striimissä näitä esiintyisi. Pojat keskittyivät hyvin pelikuvan kaappaamiseen ja olivat tohkeissaan kun striimin saikin nopeasti päälle. Ekalla virallisella kerralla striimattiin pelkästään peliä ilman overlayta, web –kameraa ja mikkiä. Pojilta unohtui todella nopeasti ”jonnemaisuus” ja turhaa kiroilua ja haukkumista esiintyi paljon. N2 ja N4 arvostelivat N1 peliä aika paljon, josta seurasi pientä huutoa ja todella huonoa käytöstä striimiä ajatellen. Onneksi mikit eivät vielä olleet päällä. Lopuksi otin asian esille ja pojat tajusivat heti, että onneksi heidän puheistaan ei kuulunut striimiin mitään.

### LIITE 3

Raportti 5.6.2018

16.00-16.30 Striimin mainostusta ja markkinointia

16.30-17.00 Ääniasetusten tarkastaminen

17.00-17.30 Tauko

17.30-19.00 Striimausta

Paikalla: Riku, N1, N2, N3, N4, N5, N6

Aluksi pohdimme striimin tuomista esille ja keinoja jolla katsojia saisi lisää. Snapchat, ig, facebook ja kavereille kertominen nousi esille. Myös striimin säännöllisyys on tärkeää. Ääniasetukset saatiin nopeasti kuntoon, tsekkasimme vain että mikrofonin tehon lisäys on nollassa, jotta striimissä ei kuulu mikeistä turhaa taustakohinaa. N6 striimasi ensin ja pelissä oli mukana N5, homma sujui hyvin, tosin pientä jännitystä oli puheen puolesta esillä. Lopuksi striimasi N5 ja mukana oli N6, N4 ja N1. Jännitys alkoi hieman laueta ja puhetta ja hauskaa pelailua oli esillä. N4 kuitenkin arvostelee kavereiden peliä hieman tylästi, tästä jouduin mainitsemaan. Katsojia oli maximissa 6 ja uniikkeja oli striimin aikana n. 11 ja keskimäärin 2 katsojaa oli kokoajan.

Havaintoja:

Ryhmäkoko alkaa olla pieni ongelma, moderointia ei tule tehtyä pienen katsojamäärän takia joten 2 jää striimin ulkopuolelle täysin. N2 ei ollut striimissä osallisena lainkaan ja piti hieman liikaa meteliä striimin ulkopuolella. N2 muutenkin jättää keskittymisen erittäin vähälle, koska hän striimaa itse joten kokee osaavansa kaiken. En kokenut että N3 tai N6 olisi ollut jotenkin porukan ulkopuolella vaikka olivatkin 4.6 poissa. Käyttäyty-

minen striimissä meni erinomaisesti, ei mitään moitittavaa. Striimi pelimuikku nimen takana tuo juuri kaipaamamme paineen, jotta meininki pysyy asiallisena.

#### LIITE 4

Raportti 11.6.2018

16.00-17.15 Overlayn ja alertin luominen

17.15-17.35 Tauko

17.35-19.00 Striimausta

Paikalla: Riku, N1, N2, N3, N5 ja N6

Poissa: N4

Homma polkaistiin käyntiin luomalla striimille omannäköinen follower alert ja overlay. Käytimme streamlabs OBS sovellusta overlayn ja alerttien luomiseen. Recent followerin loimme stream labels sovelluksella. Pidimme välissä tauon ja lopussa N5 striimasi ja peleissä oli mukana N6.

Havaintoja:

N5 ja N6 selvästi ovat paljon keskittyneempiä striimauksen opetteluun ja erilaisten asioiden luomiseen. Heillä on striimissä hyvä meininki ja hommat toimivat heidän kanssa hyvin ja ongelmitta. Kaikilla oli kuitenkin harjoittelun aika todella levoton tunnelma ja sain korottaa ääntäni useaan otteeseen. N2 hännää ja herpaannuttaa N1 ja N3 keskittymistä ja se vaikuttaa suuresti etenkin N1 luonteeseen ryhmässä. N2 ”osaaminen” näkyi tälläkin kertaa ja vaikuttaa mielestäni negatiivisesti pienryhmän tunnelmaan. Kaikki muut ovat saaneet jo palautettua lupalapun allekirjoituksella paitsi N2. Tämä vaikuttaa ryhmään siten, että N2 ei halua striimata, koska ei saa puhua striimissä ja N3 pelaa aina N2 kanssa, joten he eivät ole olleet striimissä vielä kertaakaan. N1 ei saa vanhempien takia näkyä striimissä, N2 ja N3 eivät halua näkyä striimissä ollenkaan. N2 käytöstä pitää seurata vielä lisää ja pohtia hänen paikkaansa ryhmässä, tällä hetkellä hänen asenteensa latistaa tunnelmaa ja hän ei välttämättä oikein itsekään tiedä haluaako olla ryhmässä vai ei.

#### LIITE 5

Raportti 12.6.2018

16.00-16.30 Web –kameran testaus ja setup

16.30-17.00 Tauko

17.00-19.00 Striimi päällä

Paikalla: Riku, N1, N2, N3, N5, N6

Poissa: N4

Web –kamera näytti alkuun toimivan moitteettomasti, mutta se hiljensi mikkien ääntä erittäin paljon. Ongelma johon pitää ensi kerralla palata. N2 aloitti striimauksen ja pelasi N3 kanssa. N2 ei halunnut näkyä kamerassa ja kuvasi omaa hiirtään ja näppäimistöään pelin aikana. N1 striimasi toisena, N3 ja N2 mukana. Homma sujui tällä kertaa moitteettomasti ja huomasi, että pojilla oli hauskaa.

Havaintoja:

Pojille toimii paremmin, että ohjaaja ns. mahdollistaa striimauksen, ja he hoitavat striimauksen, mutta ei oikein muuta. Mielenkiinto ei riitä harjoittelemaan kaikkea itse. Pientä nälvimistä muiden toimesta N4 kun hän ei ole ollut paikalla. Ei tosin mitään mistä vielä pitäisi huolestua.

## LIITE 6

Raportti 18.6.2018

16.00-16.30 Striimin setup

16.30-17.00 Tauko

17.00-19.00 Striimi tulilla

Paikalla: Riku, Markus, N1, N2, N4, N5

Poissa: N3 ja N6

Striimin setup sujui hyvin, ei ongelmia. Ääniongelma saatiin korjattua. Ensin striimasi N4, mukana pelissä oli N2 ja N5. Striimissä käyttäytyminen oli asiallista muutamaa lipsahdusta lukuunottamatta N4 suunnalta. Kritiikin antamiseen voisi keskittyä paremmin, jotta se olisi asiallisempaa ja katsojaystävällisempää. N1 pelasi omissa oloissa Rikun kanssa Pubgia ensimmäisen tunnin aikana. Toisena striimasi N5 ja mukana oli ensin N2 ja N4. Loppuajasta N5 pelasi N1 kanssa. Striimi sujui ilman moitteita. Striimin aikana N4 ja N2 pelasivat striimin ulkopuolella ja N2 puolesta meno meni yli ja hänen paikkaansa ryhmässä on pakko miettiä tarkemmin. Jos ei ensi kerralla onnistu niin ulos. N2 käytös on epäkunnioittavaa ohjaajia kohtaan ja hän luo itselleen täysin omat säännöt

Huomioita:

N2 latistaa ryhmän tunnelmaa huomattavasti. Homma toimii häntä lukuunottamatta erinomaisesti. ”Pistokoe” on paikallaan, jotta striimitaidot jäävät paremmin mieleen. Nuorilta stream setup ei onnistu. N2 auttoi N5 striimin kanssa.

## LIITE 7

Raportti 19.6.2018

16.00-17.00 Harjoiteltiin striimin setuppaaminen alusta loppuun

17.00-17.30 Tauko

17.30-19.00 Striimi tulilla

Paikalla: Riku, Markus, N1, N2, N4 ja N5

Poissa: N3 ja N6

Pojat osasivat itsekseen laittaa striimin päälle ja taidot ovat selvästi hallussa. Pieniä juttuja jouduimme korjaamaan, mutta suurin osa oli muistissa pojilla. Puhuttelu N2 kanssa meni hyvin ja hän ymmärssi tilanteen. Käytös oli hyvää ja homma luisti tällä kertaa hyvin. Ensin striimasi N1 ja sitten N2.

Huomioitavaa:

N1 ja N5 sanoivat ennen N4 ja N2 saapumista, että toivottavasti N2 ei tulisi paikalle sillä hän ”vittuilee” aina muille ja voivottelivat kun hän tuli paikalle.

## LIITE 8

Raportti 25.6.2018

16.00-16.30 Stream setup + mainostus

16.30-17.00 Tauko

17.00-19.00 Striimi tulilla

Paikalla: Riku ja Markus, N1, N2, N3, N4, N5

Poissa: N6

Kaikilta ei lähde ihan kaikki striimin setuppiin tarvittavat asiat (N3 ja N6 ollut vähemmän paikalla kuin muut). Suurimmaksi osaksi luistaa. N5 pelaili suurimmaksi osaksi yksinään, muut pelasivat kimpassa. Lopussa kuitenkin Realm royalessa mukana. Jäi aluksi squadin ulkopuolelle mutta pääsi mukaan kun oli tilaa.

Muilla kielenkäyttö ja striimikäyttäytyminen tulee takaraivosta eikä tarvitse huomautella, mutta N2 ja N4 lähtee yli. Kielenkäyttö ja striimin menevät lausahdukset ovat välillä todella karuja, pitää puuttua. Mitä pidemmälle pienryhmä on mennyt, sitä enemmän tällaista esiintyy, nuoret ”rentoutuvat” selvästi ryhmässä nyt paremmin. Striimissä oleminen on tätä myötä myös rennompaa ja puhetta striimiin tulee enemmän. Meno striimissä ei ole enää niin jäykkää ja hiljaista. Kameraa ei vielä kukaan uskalleta käyttää.

## LIITE 9

Raportti 26.6.2018

16.00-16.30 Stream setup + mainostus

16.30-17.00 Tauko

17.00-19.00 Striimi tulilla

Paikalla: Riku ja Markus, N1, N2, N3, N4, N5

Poissa: N6

Pienen palopuheen jälkeen striimikäyttäytyminen todella hyvä, pientä huomautettavaa mutta ei mitään mikä olisi huono juttu. N5 porukan ulkopuolella kun N6 ei ole paikalla. Tulee enemmän juttuun ohjaajien kanssa. N1 oli viimeistä kertaa, pitää jotenkin yrittää täyttää loppulomaketta.

## LIITE 10

Raportti 2.7.2018

16.00-17.00 Stream setup

17.00-19.00 Striimi tulilla

Paikalla: Riku ja Markus, N5 ja N4

N4:ltä ei oikein onnistunut stream setup, mutta N5 osasi hommat hyvin. Meininki oli kahden pojan kanssa erittäin rentoa ja N5 tulee paremmin juttuun ryhmässä kun N2 ei ollut paikalla. N5 ei halunnut striimata, mutta väliäkös tuolla, ei ole pakko jos ei halua. Pojat eivät pelanneet yhdessä ollenkaan ja N4 ei puhunut striimissä paljoa, N5 olisi tuonut varmasti keskustelua lisää.

## LIITE 11

Raportti 3.7.2018

16.00-17.00 Kyselyyn vastaus, kokis ja jäätelö, stream setup

17.00-19.00 Striimi päällä

Paikalla: Riku ja Markus, N2, N3, N4, N5

Kysely olisi pitänyt pitää yksi kerrallaan suljetussa tilassa, jotta nuoret olisivat keskittyneet kyselyyn paremmin. Pienen komennon jälkeen täyttö sujui kuitenkin hyvin. Tunnelma ei viimeisellä kerralla ollut mitenkään erilainen, kyselimme kuitenkin vähän väliä pienryhmän hyödyistä ja saimme kehuja ja jatkoa haluttaisiin. N5 pelasi tällä kertaa muiden mukana vaikka yleensä onkin ollut vähän

porukan ulkopuolella, ei kuitenkaan halunnut tälläkään kertaa striimata vaan N2 striimasi kokoajan. Meno oli hiukan levotonta taas kerran N4 osalta, mutta ei haluttu poistaa häntä vikalla kerralla tiloista. Tästä jos lähtisi jatkamaan pienryhmää niin pitäisi ehdottomasti keskittyä enemmän striimin suosion lisäämiseen ja striimissä käyttäytymiseen

## LIITE 12 Lupalappu vanhemmille

Hei!

Lapsenne on osallistumassa pienryhmätoimintaan, jossa tarkoituksena on harjoitella "striimausta". "Striimaus" tarkoittaa pelin pelaamisen lähettämistä suoratoistona sivustolle nimeltä twitch.tv. Pienryhmässä harjoitellaan kuvan, videon ja äänen tuomista striimiin. Pohdimme myös hyvän striimaajan piirteitä ja striimissä käyttäytymistä. Noudatamme pienryhmässämme positiivista peli- ja striimauskulttuuria! Pienryhmässä harjoittelun kautta pyrimme mahdollisimman nopeasti saamaan oman striimin pystyyn. Suosittelemme tutustumaan twitch.tv sivustoon, jos striimaus on täysin tuntematon käsite. Vastaamme myös molemmat mielellämme lisäkysymyksiin, mikäli niitä tulee mieleen.

Pienryhmä on osa opinnäytetyötämme, jossa pyrimme selvittämään striimauksen nuorisotyöllisiä mahdollisuuksia. Pienryhmä toetuu 29.5-6.7.2018 välisenä aikana. Opiskelemme humanistisessa ammattikorkeakoulussa ja opinnäytetyömme tuottaa Pelitalo Muikulle menetelmäoppaan striimaukseen liittyvään pienryhmätoimintaan.

Striimauksen yksi osa-alue on web -kameralla oman kuvan lähettäminen suoratoistona osana striimiä. Toinen osa-alue on äänen kuuluminen striimissä. Näihin tarvitsemme vanhempien lupaa, vaikka lapsenne ei saisi näkyä tai kuulua striimissä, voi pienryhmätoimintaan silti osallistua!

Twitchin käyttöehdot: <https://www.twitch.tv/p/fi-fi/legal/terms-of-service> (valitettavasti tätä ei ole täysin suomennettu).

Lapseni saa näkyä ja kuulua striimissä

Lapseni saa vain näkyä striimissä

Lapseni saa vain kuulua striimissä

Lapseni ei saa näkyä, eikä kuulua striimissä

---

Vanhemman allekirjoitus  
(Lopussa olivat meidän yhteystiedot, joita emme halua laittaa opinnäytetyöhön esille)

## LIITTEET 13- Palautekyselyn tulokset

## LIITE 13 Opitut asiat pienryhmän aikana

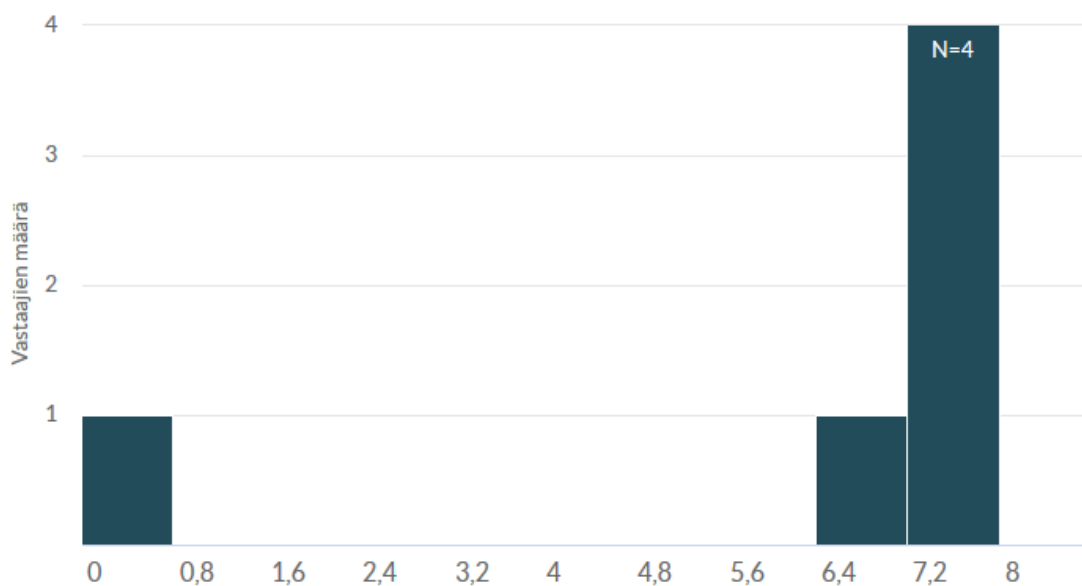
	Kyllä	En	Osasin jo ennestään	Yhteensä
Striimikoodin noutaminen	3	2	1	6
	50%	33,33%	16,67%	
Striimin laittaminen päälle	3	1	2	6
	50%	16,67%	33,33%	
Striimin tekstipalkkien luominen ja muokkaus	6	0	0	6
	100%	0%	0%	
Overlayhyn kuvien tuominen	4	2	0	6
	66,67%	33,33%	0%	
Kameran kuvan tuonti striimiin	4	2	0	6
	66,67%	33,33%	0%	
Pelikuvan tuonti striimiin	5	1	0	6
	83,33%	16,67%	0%	
Follower alertit	3	3	0	6
	50%	50%	0%	
Last follower palkin luonti	4	2	0	6
	66,67%	33,33%	0%	
Mikkiasetukset	4	1	1	6
	66,66%	16,67%	16,67%	
Striimin bitrate -asetukset	3	3	0	6
	50%	50%	0%	
Striimin resoluutio ja FPS -asetukset	3	3	0	6
	50%	50%	0%	
Enkooderin vaihto	1	5	0	6
	16,67%	83,33%	0%	

## LIITE 14

Asteikko: 0 = En ollenkaan 10 = Hallitsen OBS:än erinomaisesti

Kuinka paljon olet kehittynyt striimiryhmän aikana yleisesti OBS:än käytössä?

Vastaajien määrä: 6

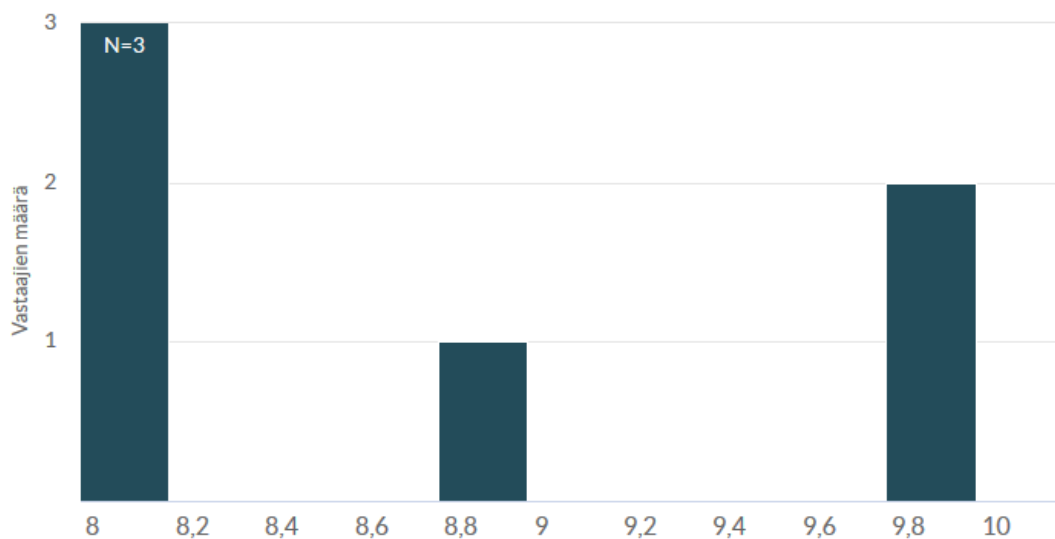


## LIITE 15

Asteikko: 0 = Erittäin asiatonta 10 = Erittäin asiallista

Oma käyttäytymiseni striimissä oli?

Vastaajien määrä: 6

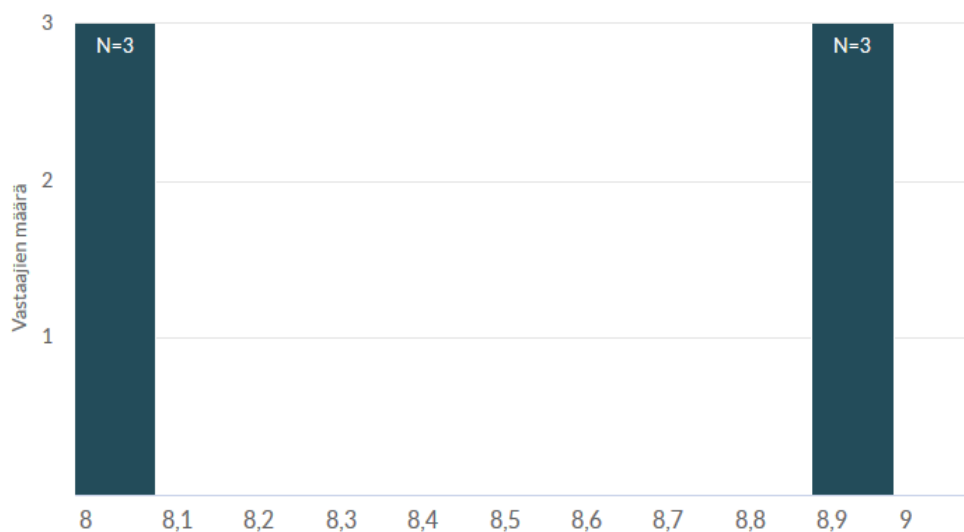


## LIITE 16

Asteikko: 0 = Erittäin huonoa 10 = Erittäin hyvää

### Kielenkäyttöni striimissä oli?

Vastaajien määrä: 6

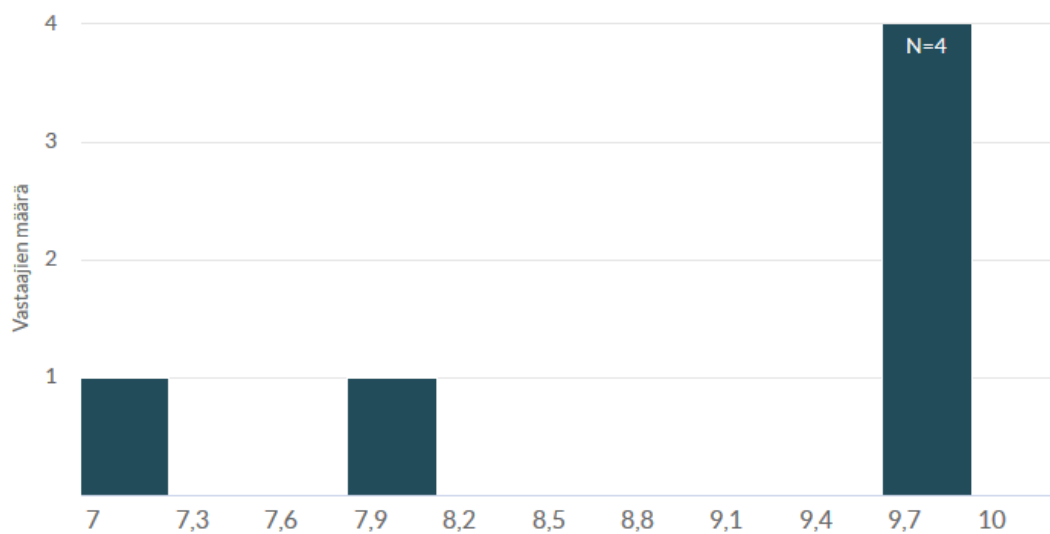


## LIITE 17

Asteikko: 0 = Todella huonosti 10 = Todella hyvin

### Kuinka viihdyin striimiryhmässä?

Vastaajien määrä: 6



## LIITE 18

## Miksi viihdyin tai en viihtynyt?

Vastaajien määrä: 6

	Vastaukset
✔	viihdyin koska oli kavereita ja ei ollut tylsää
✔	Viihdyin koska kaikki muut kaverit meni sinne ryhmään ja mä halusin oppia miten käytetään OBS hyvin
✔	Täällä on kiva olla, täällä on kivoja ihmisiä ja kiva striimata.
✔	viihdyin siinä koska siellä oli kavereita ja myös sain oppia miten tehdään striimiä
✔	Tunsin kaikki ja ilmapiiri oli rento
✔	koska hyvii äijii