

www.humak.fi

Opinnäytetyö
Interaktiivinen striimaus
tapahtumatuotannossa

Hanna Suominen

Kulttuurituotannon koulutusohjelma
(240 op)

Arvioitavaksi jättämisaika
(04/2020)



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Kulttuurituotannon koulutusohjelma 240 op

Tekijä: Hanna Suominen
Opinnäytetyön nimi: Interaktiivinen striimaus tapahtumatuotannossa
Sivumäärä: 61 ja 2 liitesivua
Työn ohjaaja: Minna Hautio
Työn tilaaja: RajuLive Oy

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin erilaisia interaktiivisia striimaustapoja tapahtumatuotannoissa. Interaktiivisiin striimaustapoihin sisältyi tapojen osallistavuus ja elämyksellisyys sekä lisäarvon tuottaminen perinteiseen striimaukseen. Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää striimauskokeilun kautta, tuovatko siinä käytetyt interaktiiviset tavat lisäarvoa RajuLiven nykyisille striimauspalveluille. Tärkeimmät näkökulmat selvittämiseen olivat striimin paikan päällä olevat katsojat, etäkatsojat ja esiintyjät sekä heidän välinen vuorovaikutuksellisuus.

Opinnäytetyön tietopohjassa käsiteltiin striimausta sekä interaktiivista striimausta ja sen merkitystä vuorovaikutuksellisissa striimaustapahtumissa. Lisäksi striimauksesta käsiteltiin esimerkkien avulla historiaa, käyttökohteita, striimin toteuttamista ja taloudellisia vaikutuksia.

Tutkimusmenetelmissä ja toteutuksessa hyödynnettiin kolmea eri menetelmää: asiakaskyselyä, case-esimerkkiä ja striimauskokeilua. Toteutuksien avulla selvitettiin RajuLiven asiakkaiden tarpeita ja toiveita striimauksessa. Case-esimerkissä tutkittiin interaktiivista striimaustapaa käytännössä. Kohderyhmän avulla ja käytännön pohjalta tutkittiin sekä toteutettiin striimauskokeilu erilaisien interaktiivisten striimaustapojen avulla. Aineiston analyysissä huomioitiin tapojen osallistavuus niin teknisestä ja kustannustehokkaasta kuin kokemusellisuuden ja elämyksellisyyden näkökulmista.

Kokeilukulttuurin tuloksista saatiin selville, minkälaiset interaktiiviset striimaustavat kiinnostavat katsojia ja tuottavat lisäarvoa. Lisäksi saatiin selville, mitkä tavat tuovat mukanaan eniten osallistavuutta ja elämyksellisyyttä. Opinnäytetyön lopputulos auttaa RajuLiveä tiedostamaan erilaisten interaktiivisten striimauspalvelujen mahdollisuuksia omille asiakkailleen.

Kulttuurituottajan työympäristö muuttuu digitaalisuuden kasvun myötä, mikä mahdollistaa esimerkiksi elämyksellisten tapahtumien striimauksen verkossa. Interaktiiviset striimaustapahtumat ovat nousussa digitaalisuuden kasvun myötä. Myös tällä hetkellä maailmaa muuttava COVID-19 pandemia on tuonut striimauksen yhä lähemmäksi arkea. Ihmisten ymmärrys ja kiinnostus striimausta kohtaan on kasvanut, jonka takia tämän opinnäytetyön aihe on ajankohtainen.

Asiasanat: suoratoisto, interaktiivisuus, suorat lähetykset, tapahtumatuotanto

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Degree Programme in Cultural Management 240 ECTS

Author: Hanna Suominen
Title: Interactive streaming on event production
Number of Pages: 61 and 2 attachment pages
Supervisor: Senior Lecturer Minna Hautio
Commissioner: RajuLive Oy

The objective of my study was to explore different ways of interactive streaming on event production. These indicate engagement, experientialism and added value to the traditional live streaming. The purpose of this thesis was to collect information on how these interactive ways used in an experimental streaming event add value to RajuLive's current streaming services. RajuLive is a audiovisual company based in Turku. The company offers media services from marketing videos and event photography to live streaming.

The first method used in the study was online customer survey to find out RajuLive's customers' current streaming service needs and how to improve them. The second method used in the study was to observe the one interactive way of streaming that was used in this case event. The customer of the case event and a few other participants were interviewed to find out how the used streaming way generated engagement and interaction with the audience, the stream's viewers and performers. The prior customer survey and the case event served as a basis for the third method which was the experimental streaming event.

The objective of the streaming event was to examine three different interactive streaming ways and a new platform (Padlet). The streaming event process was observed and analysed on the spot by talking to the participants, collecting data on how many people participated and reacted to the interactive streaming ways. The most effective way of interactive streaming was evaluated through a questionnaire. The success of the streaming event was measured by participants' engagement to the stream and how they experienced it. Cost-effectiveness and user-friendliness had an impact to the end result, as well.

The results of the streaming event show what kind of interactive streaming is interesting and adds value to the current streaming services. The results also show which interactive ways bring the most engagement and experientialism to the live stream. The thesis gives information to RajuLive on what kind of interactive ways works best for their customers and what kind of opportunities these examined interactive ways may bring.

Keywords: streaming, interactivity, live broadcast, event production

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	5
2	STRIIMAUS	8
2.1	Striimauksen historiaa.....	9
2.2	Esimerkkejä striimauksesta.....	11
2.3	Interaktiivisuuden merkitys striimauksessa	13
2.4	Striimauksen käyttökohteet	15
2.5	Striimin toteuttaminen	16
2.6	Striimauksen taloudellinen vaikutus.....	17
3	TUTKIMUSMENETELMÄT JA TOTEUTUS	19
3.1	Asiakaskysely	23
3.2	Case Maavoimaseminaari.....	23
3.3	Padlet interaktiivisena striimaustapana.....	25
3.4	Interaktiivinen striimauskokeilu	27
4	ANALYYSI.....	33
4.1	Asiakaskysely	33
4.2	Case Maavoimaseminaari.....	39
4.3	Interaktiivinen striimauskokeilu	44
5	YHTEENVETO	51
5.1	Menetelmien yhteenveto	51
5.2	Striimauskokeilun yhteenveto.....	53
5.3	Kehitysehdotukset	53
6	LOPUKSI	54
	LÄHTEET	58
	LIITTEET.....	62

1 JOHDANTO

Striimaus on noussut suosituksi tällä vuosikymmenellä ja sitä käyttävät niin kunnat, yritykset kuin yksityiset henkilöt. Nykyaikana sosiaalisen median käyttäjät arvostavat elämyksellisyyttä, joka näkyy esimerkiksi festivaalien ja muiden aineettomien kokemusten suosiossa. Jos tapahtumiin, kuten musiikkikonsertteihin tai esport-tapahtumiin ei pääse osallistumaan paikan päällä, halutaan elämys silti kokea esimerkiksi osallistavan livelähetyksen kautta. Näin katsoja tuntee olevansa itse paikan päällä, kun hänellä on mahdollisuus esimerkiksi vaihtaa striimin kuvakulmaa.

Helppoa osallistumisesta tekee se, että nykyajan puhelimet ja tietokoneet mahdollistavat osallistumisen missä tahansa. Monille palveluille ja kanaville on omat sovelluksensa, joista osa on suunniteltu varta vasten puhelimilla striimattavaksi.

Striimattavia tapahtumia voivat olla esimerkiksi musiikkigaala ja yritysseminaari, kavereiden kesken toteutettu peli-ilta tai kokkaaminen omassa keittiössä. Muita striimattavia kohteita ovat erilaiset luonnon tapahtumat, kuten Korkeasaaren Eläintarhan sivustolla olevat livelähetykset ja YouTubessa kymmenet erilaiset eläintarhan livelähetykset ympäri maailmaa. Koulu- ja työpaikkaympäristöissä taas on alettu käyttämään etätyöskentelyn mahdollisuuksia kuten webinaareja. Mitä useammin striimejä ja webinaareja hyödynnetään esimerkiksi opetuksessa ja vapaa-ajalla, sitä enemmän ne alkavat olla peruskäytäntöjä digitaalisessa ympäristössämme. Striimauksen suosion myötä mukaan on tullut myös raha, jolla mahdollistetaan striimaajien vakituiset työpaikat, yritysyritykset sekä striimaustapahtumat. Käsittelen striimauksen taloudellisia vaikutuksia kohdassa 2.6.

Interaktiivisuuden tuominen lisäarvona striimeihin on vielä uutta, mikä näkyy lähdemateriaalien vähäisessä määrässä. Interaktiivisuus on vielä omalla tavallaan kokeiluvaiheessa, jolloin testataan erilaisia menetelmiä ja alustoja, joista saataisiin kaikki hyöty irti. Interaktiivisuudella kuitenkin on suuri merkitys striimauksessa, koska siinä katsojalle annetaan mahdollisuus osallistua livelähetykseen reaaliajassa. Striimaus muuttuu interaktiivisuuden myötä elämykseksi, koska yleisö on mukana tekemässä sitä ja samalla he kokevat olevansa tärkeässä osassa. Interaktiivisia

striimaustapoja voivat olla esimerkiksi kuvien lähettäminen, kommentointi tai äänestys johonkin striimissä tapahtuvaan aiheeseen. Jokaiselle ikäryhmälle toimivat erilaiset interaktiiviset tavat. Tässä opinnäytetyössä ideoita, toiveita ja näkökulmaa on haettu muun muassa RajuLiven asiakkailta sekä yrityksen ulkopuolisilta henkilöiltä.

Kulttuurituottajan työssä digitaalisuus on olennainen osa, koska sitä hyödynnetään monella erilaisella tavalla. Media- ja kulttuurituotannot kulkevat käsi kädessä. Esimerkiksi tapahtumatuotannoissa voidaan hyödyntää striimausta, taiteessa virtuaalitodellisuutta ja musiikin parissa videoprojekteja. Elämyksellisyys on yhtä tärkeää liveinä kuin verkossa, minkä takia kulttuurituottajan työympäristö muuttuu jatkuvasti. Mitä laajemmaksi tuotantoelementiksi digitaalisuus kehittyy, sen nopeammin kulttuurituottajan työnkuva myös muuttuu mukana. Striimaus on ollut jo muutaman vuoden aikana pinnalla ja mukana kulttuurituotannossa, joten opinnäytetyön aihe on ajankohtainen. Lisäksi tällä hetkellä maailmaa muuttanut COVID-19 pandemia on tuonut striimauksen arkiseksi asiaksi. Musiikkiartistit ovat alkaneet striimata esityksiään sosiaalisen median välityksellä ja ryhmäliikuntatunteja striimataan suoraan ihmisten olohuoneisiin. RajuLiven kaltaisten yritysten striimauspalveluiden kysyntä on kasvanut, kun etäyhteys- ja kommunikointitarpeet ovat lisääntyneet kokouksien sekä tapahtumien puitteissa. Striimattavien tapahtumien myötä myös ihmisten kiinnostus ja ymmärrys livestriimausta kohtaan on kasvanut.

Opinnäytetyöni tilaajana toimii turkulainen yritys RajuLive Oy, joka on perustettu vuonna 2017. Sen toiminta keskittyy audiovisuaalisuuteen eli kuvaan, liikkuvaan kuvaan ja äänituotantoon. RajuLive tarjoaa monipuolisia palveluita mm. mainosvideoita, tapahtumakuvausta sekä livelähetystä eli striimausta. RajuLive kuuluu kolmen muun yrityksen kanssa Apaja -konserniin, jonka tarkoitus on tarjota monipuolisia tapahtumatuotannon tarpeita yhdestä paikasta.

RajuLive haluaa kehittää interaktiivisia striimauspalveluja ja tarjota enemmän interaktiivisia mahdollisuuksia toteuttaa striimejä. Monipuolisilla interaktiivisilla striimauspalveluilla erottaudutaan myös media-alan kentällä. RajuLive haluaa tarjota omalle asiakasryhmällensä sopivia interaktiivisia ominaisuuksia/palveluita, joita on mahdollisuus toteuttaa helposti ja kustannustehokkaasti.

Opinnäytetyöni käsittelee interaktiivista striimausta tapahtumatuotannossa ja siinä käytettyjä interaktiivisia striimaustapoja. Tutkin opinnäytetyössäni, minkälainen merkitys interaktiivisuudella on tapahtumien striimauksessa. Lisäksi tutkin, miten erilaisilla interaktiivisilla striimaustavoilla saadaan osallistettua paikan päällä oleva yleisö ja etäkatsojat. Striimaus ja interaktiivisuus ovat yleisesti aiheina laajoja, joten opinnäytetyössä keskityn pelkästään interaktiiviseen striimaukseen tapahtumatuotannoissa sekä interaktiivisiin tapoihin.

- Tutkin, minkälainen interaktiivinen striimaustapa sopii RajuLiven asiakkaille ja tuo lisäarvoa perinteiseen striimaukseen.
- Opinnäytetyöni päätutkimuskysymyksenä on selvittää oman striimauskokeilun kautta, tuovatko siinä käytetyt striimaustavat lisäarvoa RajuLiven nykyisille striimauspalveluille.

Tavoitteeseen päästään selvittämällä ensin RajuLiven asiakaskunta, tarpeet ja toiveet, jonka jälkeen niitä tutkitaan käytännössä. Kohderyhmän ja käytännön tutkimuksen pohjalta toteutetaan oma striimauskokeilu, missä käytetään asiakkaiden tarpeisiin ja toiveisiin kohdennettuja interaktiivisia striimaustapoja. Opinnäytetyön päätutkimuskysymystä tutkitaan interaktiivisuuden eli katsojien osallistavuuden näkökulmasta. Osallistavuutta tarkastellaan niin teknisestä ja kustannustehokkaasta kuin kokemuksen ja elämyksellisyyden puolesta. Opinnäytetyö auttaa niin asiakkaita kuin RajuLiveä työstämään minkälaista interaktiivinen striimaus voi olla, millaisia elementtejä voidaan hyödyntää sekä miten voidaan tarjota lisäarvoa perinteiseen striimaukseen. Tavoitteena on löytää kokeilukulttuurilla yksi interaktiivinen striimauspalvelu, jonka avulla osallistetaan paikan päällä oleva yleisö, etäkatsojat ja esiintyjät.

Opinnäytetyössä käytin menetelminä asiakaskyselyä, jonka tarkoituksena oli kartoittaa, minkälaiset asiat vaikuttavat interaktiivisen striimauspalvelun hankintaan ja minkälainen tapa mahdollistaisi yhteyden juuri RajuLiven yritysasiakkaiden yleisöihin. Toisena menetelmänä käytin case-esimerkinä interaktiivista striimaustapahtumaa, jossa haastattelin asiakasta ja yleisöä. Haastatteluilla selvitin asiakkaan tavoitteet ja odotukset interaktiivisesta striimaustavasta, osallistavuudesta

ja onnistumisesta. Yleisöltä selvitin heidän kokemuksiaan ja ajatuksiaan tapahtumassa käytetystä interaktiivisesta striimaustavasta, sen osallistavuudesta ja mahdollisuuksista. Kolmantena menetelmänä toteutin RajuLiven kanssa oman interaktiivisen striimauksen, jossa kokeilin erilaisia interaktiivisia striimaustapoja ja niihin sopivaa alustaa aidon yleisön kanssa.

2 STRIIMAUS

Live streaming tarkoittaa suomeksi livestriimausta tai reaaliaikaista suoratoistoa. Sanalle löytyy myös muita suomen kielessä käytettyjä sanoja, kuten striimaus, streamaus ja livelähetys. Tässä opinnäytetyössä käytetään sanaa striimaus, joka tarkoittaa reaaliajassa siirtyvää tiedostoa palveluntarjoajalta loppukäyttäjälle. Siirtyvä tiedosto voi olla esimerkiksi videokuvaa tapahtumasta, jota halutaan jakaa sosiaalisessa mediassa niille, jotka eivät päässeet paikan päälle katsomaan. Striimauksen tarkoitus on myös tarjota yhteinen kokemus kaikille katsojille sen sijaan, että sen katsoisi jälkikäteen. Striimattava tapahtuma voi olla esimerkiksi musiikkigaala, urheilutapahtuma, yritysseminaari tai tavallinen peli-ilta ystävien kanssa. (Tuominen 2020.)

Striimaaminen kannattaa valita, kun halutaan tavoittaa laajempi katselijakunta esimerkiksi sosiaalisen median kautta. Toinen vaihtoehto on, kun halutaan ottaa huomioon muutkin kuin oma henkilökunta ja vakioasiakkaat, sekä tarjota yhteyttä mahdollisesti uusiin katsojiin. Striimauksella voidaan myös säästää aikaa ja rahaa: ei esimerkiksi kuljeteta kaikkia työntekijöitä ympäri maailmaa samaan paikkaan, vaan jokainen voi osallistua yhteiseen hetkeen verkon kautta. Lisäksi se tuo ekologista kuvaa yrityksestä ja arvokasta kuvaa, että yritys tai tapahtuma on perillä nykyajan digitaalisesta viestinnästä. Yleisesti striimaus myös mahdollistaa yhteyden yleisöön sekä auttaa keräämään dataa katselijakunnasta. Luovatehdas (2020) kuvasi sivuillaan, miten nykypäivänä katsojat ovat verkossa sekä striimaus on osa nykyaikaisia massatapahtumia- ja koulutuksia.

Interaktiivinen striimaus tarkoittaa kaksisuuntaista yhteyttä, jossa kumpikin osapuoli, eli paikan päällä olevat sekä etäkatsojat, pystyvät vaikuttamaan striimin kulkuun ja osallistumaan reaaliajassa. Katsoja pystyy olemaan osa striimiä siinä hetkessä, kun se tapahtuu sen sijaan, että tapahtuma olisi kuvattu ja editoitu. Interaktiivinen striimaustapa voi olla esimerkiksi kuvien lähetys striimiin, äänestäminen tietystä aiheesta, kysymyksiä esittäminen tai yhteispeli yleisöjen kesken. Interaktiivisuus tarjoaa siis enemmän kuin perinteinen striimaus, se on elämyksellinen kokemus. (Cortez 2018; Ekman 2020a.)

RajuLive ei suoranaisesti luokittele interaktiivisuudeksi kahden osapuolen yhteyttä, kuten esimerkiksi videopuhelua Skype-palvelun kautta. Syy siihen on, että sen voi nykyaikana tehdä itse omilla laitteilla. Videopuhelun toteuttamiseen ei tarvita ulkopuolisen yrityksen apua. Yksinkertaisen videopuhelun pystyy jokainen toteuttamaan itse samalla laadulla kuin, jos RajuLive toteuttaisi sen asiakkaalle. Yrityksissä organisaatiot valitsevat lähtökohtaisesti pysyviä videopuhelu- ja striimaustapoja sisäisiin yhteyksiin kommunikoidakseen äänellä tai kuvalla. Organisaatiot ostavat ns. lisenssejä kommunikointipalveluihin, joita työntekijät käyttävät useasti ja itsenäisesti. Silloin kun asiakas haluaa toteuttaa ainutlaatuisen striimaustilanteen, se ottaa yhteyttä RajuLiven kaltaisiin yrityksiin. Striimaustilanne voi olla esimerkiksi laajempi kokonaisuus, mihin asiakkaan omat kommunikointipalvelut eivät riitä tai heillä on suunnitelmissa ottaa ulkopuolisia mukaan. Näissä tilanteissa RajuLive toteuttaa laadukkaasti väliaikaisen striimauksen paikasta riippumatta. Tämä tarkoittaa sitä, että RajuLive tuo striimaustapahtuman asiakkaan luokse yhdeksi hetkeksi. (Ekman 2020c.)

2.1 Striimauksen historiaa

Teknologian ja luovan markkinoinnin kehittymisen myötä videot ovat suosiossa. Videosisällön kasvu on myös uudistamassa digitaalisen sisällön kulutusta. Uudempi trendi videoiden lisäksi on striimaus. Trendi on lähtenyt sosiaalisen median käyttäjiltä, tarkemmin sosiaalisen median vaikuttajilta, jotka jakavat hauskoja hetkiä sekä palasia elämästään. Varsinkin nuorten kohdalla striimien ei tarvitse olla edes tapahtumia tai järjestettyjä tilaisuuksia vaan riittää, että hymyilee ja vastaa katsojiensa kysymyksiin.

Nuoret voivat helposti jakaa elämäänsä ja ilmaista itseään. Striimissä aiheina voi olla perinteinen kysymyksiin vastaaminen, ruuan laittaminen tai pelaaminen. Kuitenkin yritysmaailmassa tämä trendi nähtiin mahdollisuutena markkinoinnissa ja tuotteiden brändäyksessä. (Dreier 2017.)

Striimaus oli vielä muutamia vuosia sitten monimutkaisempaa, koska ei ollut tarjolla valmiita alustoja, joiden kautta striimaaminen onnistuisi parin klikkauksen avulla. Aiemmin tarvittiin paljon teknisiä laitteita sekä ammattiosaamista niiden kokoamiseen ja pyörittämiseen. Striimausta ei tehty itse, koska se oli kallista ja monimutkaista, joten se saatettiin jättää täysin IT-alan yritysten osaamisen varaan. Yksi suurimmista tekijöistä striimauskentällä oli vuonna 2015 lanseerattu Twitterin omistama Periscope, joka on suoratoistoon keskittyvä alusta. Periscope tarjoaa mahdollisuuden striimata omasta puhelimesta, mikä mullisti yksittäisten henkilöiden mahdollisuuden striimaukseen (BoxCast Team 2018). Nykyään ei tarvita suurempia teknisiä laitteita tai kallista budjettia striimauksen toteuttamiseen, vaan kuka vain kamerapuhelimen omistama pystyy striimaamaan. Videokameroita myydään edullisesti ja hyvällä laadulla sekä jokaisella on mahdollisuus nopeaan verkkoyhteyteen. (BoxCast Team 2019.)

Viime vuosina suosioon on nousseet mm. Facebook, Instagram sekä YouTube ja striimauksen kehitys vain jatkuu. Alustojen ja palveluiden brändillä on myös suuri merkitys sen suhteen, mihin jokainen päätyy striimaamaan. Monet alustat/palvelut/sivustot ovat erikoistuneet tietynlaiseen striimaukseen, kuten pelaamiseen keskittynyt Twitch. Kun striimausala- ja alustat kasvavat, internet-yhteyden sekä viiveen merkitys ja kehittämistarve kasvaa. Etäyhteyksien suosio kasvaa, jolloin striimit ja webinaarit alkavat olla peruskäytäntöjä digitaalisessa ympäristössämme. Kouluissa ja työpaikoilla hyödynnetään tällä hetkellä jo esimerkiksi Kahoot -pelipalvelua sekä Zoom -webinaaripalvelua, joiden yhteensopivuus on riippuvainen internet-yhteydestä ja matalasta viiveestä. (BoxCast Team 2019.)

2.2 Esimerkkejä striimauksesta

YouTube oli vuoden 2019 toiseksi käytetyin sosiaalisen median kanava, joka on laskettu aktiivisten tilien perusteella, kertoo Clement (2020) Statistan verkkosivuilla. Facebook johtaa ensimmäisenä 2449 miljoonalla käyttäjätillillä ja YouTube toisena 2000 miljoonalla käyttäjätillillä. (Mt.) Lisäksi YouTube oli toiseksi suurin striimausalusta vuonna 2019 noin 2,7 miljardilla katselutunnilla. Ensimmäisenä johti striimausalusta Twitch noin 9,3 miljardilla katselutunnilla. Tilastot osoittavat sen, että YouTube on oivallinen paikka striimata niin pelejä kuin tapahtumia. Lisäksi YouTube tarjoaa helpon ja yksinkertaisen tavan striimata, joko tietokoneelta tai puhelimelta. YouTube tarjoaa keskustelumahdollisuuden katsojien kanssa chatin kautta ja lähetyksen jakamisen URL-osoitteella. Lisäksi YouTubeen kautta pystyy tekemään ennakkovideon markkinointia varten. Striimin aikana voi luoda lähetyksestä kohokohtia eli tallentaa leikkeitä videosta. Kohokohdat voivat olla esimerkiksi hauskoja hetkiä, mitkä voi arkistoida omalle kanavalle myöhemmin katsottavaksi. (Yosilewitz 2019; YouTube 2020a.)

YouTubessa striimataan yksinoikeudella ja kansainvälisesti joka vuosi youtubettajille eli sisällöntuottajille suunnattu amerikkalainen The Streamy Awards palkintogaala. Siellä jaetaan palkintoja kategorioittain komediasta peleihin ja animaatioihin. Palkintogaalan taustalla toimivat Tubefilter, Dick Clark Productions ja voittajista päättävä raati, joka koostuu tuottajista videoyrityksien asiantuntijoihin saakka (Dick Clark 2020 & Streamys 2020). The Streamy Awards striimattiin ensimmäisen kerran vuonna 2009 ja viimeisin gaala striimattiin joulukuun 13. päivä 2019 (Tilsner 2009 & Streamy Awards 2019). The Streamy Awardsilla on suuri rooli YouTubeen yhteisössä ja siksi se on merkittävä striimaustapahtuma monelle sisällöntuottajalle. Kuten amerikkalaiset elokuva-alan palkintogaala The Oscars ja musiikkialan palkintogaala Grammy Awards, näillä osoitetaan tekijöille kunnioitusta ja saavutuksia omasta ammattiosaamisestaan.

Jackbox Games on amerikkalainen pelialan yritys, joka on tuottanut striimeihin suunnattuja ”Party Games” eli seurapelejä. Pelejä voi ladata muun muassa heidän omilta Jackbox Games -verkkosivuilta. Pelit sopivat pelattaviksi digitaalisiin alustoihin, kuten tietokoneelle ja televisioon. Erilaisia seurapelejä voi ostaa joko

yksittäisinä tai kokoelmapaketteina. Ainoastaan yhden henkilön tulee omistaa jokin Jackbox Games -sivuston peleistä, muut pelaajat voivat liittyä ilmaiseksi mukaan. Pelit mahdollistavat yhteispelaamisen joko niin, että kaikki pelaajat ovat omilla laitteillaan ympäri maailmaa tai yhdessä samassa paikassa. Pelaajat tarvitsevat puhelimen tai tabletin pelataksaan, koska peleissä usein esimerkiksi piirretään tai kirjoitetaan puhelimen/tabletin näytölle. (Jackbox Games 2020.)

Jackbox Games tarjoaa myös yleisölle mahdollisuuden osallistua peliin ilmaiseksi puhelimen ja tabletin lisäksi myös tietokoneella. Esimerkiksi striimaaja voi pelata yhteispelin ystäviensä kanssa ja samalla jakaa pelin katsojien eli yleisön kanssa. Pelin jakamiseen tarvitaan henkilökohtainen huonekoodi, jolla avautuu pääsy yleisöön jackbox.tv sivustolla. Katsojat voivat mm. äänestää pelaajia voittoon tai osallistua kyselyihin vastaamalla johonkin vastausvaihtoehtoon. Yleisöllä on vähemmän osallistavuutta pelin kulkuun kuin itse pelaajilla, mutta tällä tavoin heillä on kuitenkin mahdollisuus osallistua. Usein pienikin osallistumismahdollisuus lisää esimerkiksi striimauksessa katsomiskokemusta ja elävöittää striimiä. Jackbox Games on ollut hyvin suosittu seurapeli Twitch striimauspalvelimessa, sillä pelit mahdollistavat yleisömäärältään osallistumisen 10 000 henkilöön asti. (Mt.)

Striimattavasta tapahtumasta esimerkkinä toimii myös vuonna 2019 Humakin kulttuurituottajaopiskelijoiden järjestämä Ääni kulttuurille -vaalipaneeli, joka toteutettiin osana kulttuuripolitiikan kurssia. Vaalipaneelissa haastateltiin eri vaalipuolueiden ehdokkaita liittyen kulttuuriin – sen saavutettavuuteen, rahoitukseen ja koulutukseen. Vaalipaneeli toteutettiin yhdessä Taiteen edistämiskeskus Taiken Turun toimipisteen erityisasiantuntija Henri Terhon kanssa. Olin mukana tuottamassa tapahtumaa, missä olin vastuussa striimauksesta yhdessä ryhmäni kanssa. Vaalipaneelin keskusteluaiheet olivat tärkeitä ja ajankohtaisia, minkä takia striimasimme tapahtuman suorana Humakin Facebook -sivuille. Striimi oli avoin kaikille ja sitä pystyi myös katsomaan ilman Facebook -tunnuksia. Tarvittavia teknisiä laitteita kyseisessä tapahtumassa olivat videokamera, äänilaitteisto, tietokone, internetyhteys sekä enkooderi. Enkooderin kautta lähetimme videokuvaa sekä ääntä tietokoneelle ja sieltä Facebookiin. Enkooderi on laite/sovellus, jonka tarkoitus on muuntaa enkooderiin tuleva sisältö digitaaliseen muotoon eli striimattavaksi

tiedostoksi (YouTube 2020b). Enkooderin kautta video- sekä ääniyhteydet siirtyvät tietokoneelle ja sieltä esimerkiksi Facebookiin tai YouTubeen. (Johansson 2019.)

2.3 Interaktiivisuuden merkitys striimauksessa

Interaktiivisuus on osallistava kokemus, jonka tarkoituksena on välittää tunnelma myös etäkatsojille. Interaktiivinen striimi mahdollistaa yleisön osallistumisen mukaan ja luo vahvemman yhteyden tekijöihin (Cortez 2018). Interaktiivisuuden tavoite on tuoda lisäarvoa perinteiseen striimaukseen niin tekijälle kuin katsojalle. Striimin sisältö on vaarassa jäädä tylsäksi ja vähentää katsojamääriä, jos katsoja ei pysty millään tavalla osallistumaan mukaan. Tämän takia striimauksessa on tärkeää osallistaa yleisö erilaisilla interaktiivisilla tavoilla. Interaktiivinen striimaus on spontaania, koska sitä ei ole kuvattu etukäteen tai editoitu. Monikameratuotantoinen striimi on yleistä, kun striimataan jokin tapahtuma. Paikan päällä voi olla monenlaista kuvattavaa kuten esiintyjät, näytöt, lava ja yleisö. Lisäksi jos tapahtumassa on liikkuvuutta, monikameratuotannot helpottavat kohteen kuvausta verrattuna yhden kameran jatkuvaan siirtämiseen ja etäisyyden määrittämiseen. Livelähetys tapahtuu kuitenkin vain kerran, eikä uusintoja ole mahdollisuutta tehdä. Interaktiivisuuden näkökulmasta erilaiset kuvakulmat tekevät striimattavasta tapahtumasta mielenkiintoisemman varsinkin, jos katsoja voi itse vaihdella näkökulmaa (Krishnamoorthi 2018, 39–40).

Viive on tärkeä tekijä interaktiivisissa striimaustapahtumissa, joissa reaaliaikainen tilanne täytyy olla sama kaikilla yleisöillä. Striimauksessa viive mittaa aikaa, joka siirtyy tapahtuman kuvauskameroista verkon yli etäkatsojille. Viive voi olla nopeimmillaan sekunnin ja pahimmillaan minuutin tai yli. Viive tarkoittaa sitä, että sen, mitä paikan päällä oleva yleisö näkee, etäkatsojat verkon yli näkevät vasta parin sekunnin päästä. Interaktiivisessa striimauksessa on tärkeää ottaa huomioon striimin sisältö sekä mahdolliset ohjelmat ja pelit mihin katsojat osallistuvat. Esimerkiksi urheilutapahtumat, yhteispelit, joissa on vastausaika tai striimissä käsiteltävään aiheeseen liittyvät äänestykset ja kysymyshetket tarvitsevat matalan viiveen. On reilua tarjota paikan päällä olevan yleisön lisäksi etäkatsojille reaaliaikainen elämys. Joissain tapahtumissa viive on tarkoituksella pidempi. Jos striimissä tapahtuu jotain, jota ei

haluta katsojille näyttää, voi striimin katkaista ennen kuin viive on ehtinyt kulkea verkon yli katsojille. Toisesta näkökulmasta, esimerkiksi verkkohuutokaupoissa ja videopeliturnauksissa, jopa kaksi sekuntia voi olla liian suuri viive. Näissä tapauksissa katsojien tulee päästä tekemään päätöksiä ja osallistumaan samassa ajassa kuin paikan päällä olevat, koska tietyt toimenpiteet eivät voi odottaa. (Masur 2019; Limelight 2020; Ozer 2020.)

Jos ihmiset puhuvat tapahtuman aiheista striimissä, se kannustaa myös muita osallistumaan keskusteluun ja kehittämään uudenlaisia ideoita. Sen sijaan, että arvaillaan mitä etäkatsojat haluavat nähdä ja kuulla striimissä, voidaan esimerkiksi hyödyntää chattia ja tuoda ohjaavuutta katsojille. Yksinkertaisimmillaan yleisöä pystyy osallistamaan tervehtimällä ja kysymällä kuulumisia chatin kautta, joka on melkein jokaisessa striimauspalvelimessa mahdollisuutena. Tärkeää on myös huomioida viestit, puhutella katsojia mahdollisesti omilla nimimerkeillä ja kiittää kommentteista. (Cortez 2018; Curran 2018; Jäppinen 2019, 53.)

Kun oppii tuntemaan yleisönsä, niin tietää, miksi he ovat katsomassa lähetystä sekä mitä he haluavat saada irti siitä. Sen jälkeen on helppo alkaa lisäämään erilaisia tapoja ottaa yhteyttä yleisöön kuten äänestyksiä sekä kysymys/vastaus -hetkiä. Mitä enemmän annetaan mahdollisuuksia osallistua, sitä paremmin striimi ja sen sisältö jää katsojien mieleen. Yleisölle ei tarvitse kuitenkaan antaa kaikkea vapautta päättää ohjelmasta. Tapahtumastriimauksessa on suositeltavaa pitää yleisökysymykset ja striimistä tulleet kysymykset tasapainossa. Tämä tarkoittaa sitä, että molemmat yleisöt saavat saman verran huomiota. Striimin jälkeen kannattaa myös kuunnella katsojia. Katsojat auttavat hahmottamaan, mitkä tekijät striimauksessa ovat tärkeitä tuoda esille sekä miten striimauksen pääasia onnistuttiin tuomaan esille. Lisäksi striimin aikana toteutetut kyselyt, chatin kommentit ja äänestykset ovat arvokasta dataa tulevaisuutta varten. (Cortez 2018; Curran 2018; Jäppinen 2019, 53.)

Chat mahdollistaa striimissä tapahtuvien aiheiden kommentoinnin lisäksi myös yhteisöllisyyttä. Sen lisäksi, että tapahtumassa voidaan lukea chatin kommentteja, itse kommentoijat voivat kommunikoida keskenään. Kommentoijat eli katsojat voivat keskustella aiheista, heittää vitsiä, antaa palautetta sekä lähettää terveisiä toisilleen.

Chatin yhteisö voi luoda myös keskenään omia sanontoja, hymiöitä ja hurrata yhdessä striimin hauskoissa hetkissä. Chat voi mahdollisesti olla myös mielenkiintoisempi kuin itse striimi. Twitch-striimauspalvelussa chattiin on mahdollista asettaa komentoja, joiden avulla katsojat voivat ohjata striimiä. Katsojat voivat esimerkiksi toivoa musiikkikappaleita striimaajan soittolistalle, ohjata visuaalisia efektejä tai lisätä omia ehdotuksia striimaajan ohjelmalistalle. Molemmat osapuolet hyötyvät interaktiivisuudesta, koska katsojat tuntevat itsensä tärkeäksi auttaessaan striimin ohjauksessa. Lisäksi sitoutuneiden osallistujien määrä nousee osallistavuuden myötä sekä yhteys näytön ja paikan päällä olevan tapahtuman välille on luotu. (Stonberg 2019; Krishnamoorthi 2018, 39–40.)

Elämyksellisyys striimauksessa voi koostua esimerkiksi yleisöön liittyvistä kuvauksista, kuten kuvafilttereistä ja reagoinneista tai yleisesti tapahtuman tunnelman kuvaamisesta. Tällä oheisohjelmalla saadaan viihdytettyä niin paikan päällä olevaa yleisöä kuin etäkatsojia. Kuvaamiseen liittyvien trendien seuraaminen voi myös toimia varsinkin nuorten kohdalla, mikä lisää mielenkiintoa katsoa striimiä. Mitä enemmän visuaalisia kuvia ja videoita hyödynnetään, sen mielekkäämpää se on silmälle sekä luo mielikuvia tapahtumasta. Edellisten elämyksellisten ajatusten perusteella on helppo valita omille tarpeille ja imagolle sopiva kanava tai ohjelma, missä striimata. Kannattaa myös huomioida tekniikka, eli onko halutut elämyksellisyydet mahdollista toteuttaa valitulla kanavalla. Kun striimausta järjestetään ensimmäisiä kertoja, voidaan kokeilu aloittaa perinteisillä tavoilla ja sitä mukaan kokeilla uudenlaisia tapoja sekä lisätä teknistä laitteistoa.

2.4 Striimauksen käyttökohteet

Striimaukseen tarkoitettuja alustoja on alkanut syntyä erilaisiin käyttötarkoituksiin. Sen myötä omaan aiheeseen sopiva alusta on helppo löytää, niin yksittäisenä tekijänä kuin yrityksenä. Lisäksi näiden kahden välinen yhteistyö on ollut nousussa: yritykset hyödyntävät yksittäisiä henkilöitä, heidän alustaansa ja seuraajamääräänsä. Striimausta voidaan hyödyntää esimerkiksi:

- Rakentamaan yleisö tai yhteisö. Mitä useammin järjestetään striimaustilanteita, joita samat henkilöt katsovat, sitä todennäköisimmin heistä muodostuu tietynlainen ryhmä. Tällaista ryhmää voidaan kutsua yhteisöksi. Kasvaessaan yhteisö tuo mahdollisesti uusia asiakkaita ja näin uuden kävijäkunnan.
- Vahvistamaan omaa näkyvyyttä sosiaalisessa mediassa. Nykyään suuri osa asiakkaista haluaa tutkia tuotteita ja palveluita verkosta ennen ostoa. Striimiä voidaan jakaa eri kanavissa ja näin saavuttaa mahdollisesti uusia asiakkaita. Striimeistä voi myös tallentaa parhaimmat hetket videoleikkeillä ja tehdä niistä markkinointivideoita, joilla voi esittää mitä striimit tarjoavat.
- Tavoittamaan nuorempaa katselijakuntaa. Nuoret ovat sosiaalisen median pääkäyttäjiä niin puhelimilla kuin tietokoneilla. Nuorissa on suuri markkina-arvo, mikä kannattaa ottaa huomioon striimausta suunnitellessa.
- Kustannustehokkaasti mainostuksessa. Striimaus ei vaadi suurta budjettia, jonka ansiosta striimi on helppo toteuttaa kustannustehokkaasti. Lisäksi striimauksella voi mainostaa itseään koko maailmalle.
- Personoimalla markkinointia. Striimaus tapahtuu reaaliajassa, mikä tekee siitä paljon lähestyttävämmän ja persoonallisemman tavan ottaa yhteyttä katselijakuntaan. Esimerkiksi ”behind the scenes” -temaiset sekä henkilöistä kertovat striimit houkuttelevat katselijoita.

(Rai 2019.)

2.5 Striimin toteuttaminen

Nykyaikana striimaaminen ei vaadi suuria teknisiä laitteistoja tai media-alan osaamista, vaan striimaus onnistuu helposti omalla puhelimella tai tietokoneella. Ainoat kriteerit ovat kamera tai muu sisältö, jota halutaan jakaa striimissä sekä äänentoisto eli oma ääni mikrofonilla tai jaetun sisällön tulolähde. Suosittuja sosiaalisen median kanavia, joissa voi striimata ovat YouTube, Twitch, Facebook ja Instagram. YouTube ja Facebook toimivat hyvinä esimerkkeinä, koska niiden palveluiden sisään on rakennettu striimausvaihtoehtoja, jotka saa päälle yhdellä

klikkauksella. Tapahtuman striimaaminen eroaa yksinkertaisesta omalta tietokoneelta striimauksesta siinä, että usein täytyy ohjata videokameroista videokuva ja mikrofoneista ääni ensin enkooderiin.

Striimauksen suunnittelu on tärkeä osa kokonaisuutta ja siksi kannattaa aloittaa ajoissa. Suunnitelma auttaa hahmottamaan, mitä tarvitaan, missä ja milloin, sekä välttämään teknisiä yllätyksiä. Äänentoisto on tärkein varuste striimauksessa. Pätkivää, kaikuva, särisevää tai muuten huonoa äänenlaatua ei kukaan jaksa kuunnella. Sen takia äänentoistoon kannattaa panostaa. Striimin suunnittelussa kannattaa ajatella ensimmäisenä omat tavoitteet läpi eli mitä striimauksella halutaan saavuttaa ja mitä hyötyä siitä halutaan saavan. Seuraavaksi suunnitellaan striimin sisältö, teema ja elementit, joita halutaan tuoda esiin. Striimejä toteutetaan paljon, joten on hyvä miettiä, mikä tekee omasta striimistä mielenkiintoisen ja katsottavan alusta loppuun asti. Striimin katselijakunnan valinnassa voidaan miettiä, halutaanko kutsua mukaan myös esimerkiksi omat sosiaalisen median seuraajat tai asiakkaiden asiakkaat. Striimin ennakkovalmisteluihin voi kuulua tarvittaessa striimin markkinointi ja tiedottaminen. Ne kannattaa huomioida varsinkin, jos halutaan tavoittaa laajempi katselijakunta, jota ei ole valmiina. (Kinnunen 2019.)

2.6 Striimauksen taloudellinen vaikutus

Viime vuosina striimauksesta on tullut monelle vakituinen työ, koska striimaamisen mahdollisuudet on nostettu enemmän esiin mediassa. Perinteisen videon ohella livenä pyörivä striimi on yhtä lailla mielenkiintoinen, luova ja antaa jopa enemmän mahdollisuuksia olla yhteydessä sisällöntuottajaan kuin videon kautta. Striimaus bisneksenä on suurempi kuin monesti ajatellaan ja ala on vasta kasvussa. Tärkeää on kuitenkin huomioida, että kaikkien kohdalla vakituinen työ striimauksella ei valitettavasti ole mahdollista. Sitä pidetään enemmän lottovoittona kuin realistisena tavoitteena. Elanto striimauksen avulla on hyvin arvaamatonta sekä hyvin riippuvainen yleisöstä. Seuraavassa on esitelty tulonhankkimistapoja striimauksen yhteydessä:

- Kun yritykset maksavat striimaajille siitä, että he mainostavat heidän tuotteitaan tai palveluitaan, näitä kutsutaan sponsorituloiksi. Sponsorit voivat olla monenlaisia, esimerkiksi elektroniikkayrityksistä tapahtumapalveluihin. Sponsorien kanssa tehty yhteistyö voi näkyä esimerkiksi itse striimissä sisältönä, logona, kansikuvana tai striimaaja voi osoittaa yhteistyön muulla tavalla. Monet yritykset hyödyntävät sosiaalisen median vaikuttajia, koska usein vaikuttajilla voi olla suuri merkitys myyntiin. Vuorostaan vaikuttaja voi itse haluta hyödyntää yrityksiä ja niiden tuomia etuja.
- Yritysten ja striimausalustojen lisäksi taloudellisessa puolella mukana on myös yksittäisiä henkilöitä. Monet alustat tarjoavat katselijoille eli faneille mahdollisuutta lahjoittaa rahaa striimaajille. Määrät vaihtelevat muutamista euroista kymmeneen tuhansiin euroihin. Esimerkiksi Twitch- ja YouTube-palvelut tarjoavat omilla sivustoillaan ”lahjoitus”-kohdan, jonka kautta voi omilla pankkitunnuksilla tai luottokortilla lähettää tililtään rahaa. Verkossa on paljon luovia ja viihdyttäviä sisällöntuottajia, jotka eivät mahdollisesti saa itse striimattavan palvelun kautta rahaa tai sponsorituloja. Lahjoitukset antavat katsojille mahdollisuuden tukea katsomaansa striimaajaa ja näin osoittaa arvostusta. Toisesta näkökulmasta katsottuna lahjoitusta ei kuitenkaan tule kokea velvollisuutena sen paremmin tekijän kuin katsojankaan näkökulmasta, koska jokainen striimaaja kuitenkin striimaa omasta tahdostaan.
- Suorien lahjoitusten lisäksi myös kolmannen osapuolen lahjoitussivustoja voi hyödyntää. Tällaisia ovat mm. Patreon (2020) tai GoFundMe (2020). Tämän tyylliset sivustot tarjoavat joko kuukausimaksulla toimivia lahjoituspalveluita tai kertaluontoisia lahjoituksia. Niiden tarkoituksena on tukea tiettyä henkilöä, asiaa tai vaikka projektia. Usein striimaajat, jotka eivät saa sivustojen kautta rahoituksia tai sponsorituloja, tekevät itselleen kyseisiin palveluihin lahjoitussivuston.
- Tietyt sivustot tarjoavat myös kanavan tilauksia tai jäsenmaksuja, mikä käytännössä tarkoittaa kuukausimaksua. Tällaisia sivustoja ovat mm. Twitchin kaltaiset striimaussivustot DLive (2020) ja Mixer (2020), missä kuukausimaksu on noin neljästä eurosta kuuteen euroon. Kuukausimaksun voi ostaa automaattisena tai uusia itse joka kuukausi. Striimaajat huomioivat

myös monesti tilaajia enemmän järjestämällä henkilökohtaisia striimejä, huomionosoituksia tai lisäämällä tilauksien lähettäneiden nimet esille kanavalle.

- Tietyt sivustot tarjoavat mainostuloja striimaajille esimerkiksi partnership-ohjelman kautta. Tällaisia sivustoja ovat mm. aiemmin mainitsemani Twitch ja YouTube. Mainokset voivat näkyä ennen striimiä, sen aikana tai jälkeen. Striimaajalla itsellä on mahdollisuus vaikuttaa siihen, missä kohtaa mainokset näkyvät. Jokaisesta näytetystä mainoksesta saa tietyn summan rahaa, riippuen sivustosta ja striimin katselijamäärästä. (Twitch 2020; YouTube 2020c.)
- Joidenkin yritysten sivustoille pystyy liittymään jäseneksi affiliate-markkinointiin. Tällaisia sivustoja ovat mm. Amazon (2020) ja Logitech (2020). Jäsenyys tarkoittaa sitä, että striimaaja voi laittaa esimerkiksi käyttämistään elektroniikkalaitteista ja työpisteen tavaroista linkkejä omalle sivulleen. Jokaisesta klikatusta linkistä striimaaja ansaitsee rahaa. Linkin lisäksi tarjolla on kuponkeja tai alennuskoodeja, joita voi hyödyntää mainostuksissa.
- Kun katselijakunta tai fanikunta on saavutettu, hyvä tilaisuus tienata rahaa on luoda omia tuotteita myytäväksi. Tuotteet voivat olla vaatteita, käyttötavaroita tai aineettomia. Mahdollisuuksien mukaan voi järjestää myös livetapaamisia ja saada sitä kautta lipputuloja. Livetapaamiset voivat olla monenlaisia, aina seminaareista ja workshopeista esityksiin.

(Bybyk 2019.)

3 TUTKIMUSMENETELMÄT JA TOTEUTUS

Käytin opinnäytetyössä kolmea erilaista menetelmää, joista viimeisin eli striimauskokeilu vaikutti eniten lopputulokseen. Asiakaskyselyn vastauksien sekä case Maavoimaseminaarin analysoinnin ja haastatteluiden perusteella toteutettiin kolmantena menetelmänä kokeilukulttuurin avulla striimauskokeilu.

Asiakkaiden mielipiteiden selvittämiseen käytetään suunnitelmallista kyselytutkimusta, mitä nimitetään myös survey-tutkimukseksi. Asiakaskysely voidaan toteuttaa verkossa esimerkiksi Webropol-palvelun kautta. Sähköisen asiakaskyselyn vahvuuksia on nopeus, helppokäyttöisyys ja visuaalisuus. Kyselyä rakentaessa tulee ottaa huomioon johdonmukaisuus sekä kohderyhmä, joka vaikuttaa kyselyn pituuteen, anonymiteettiin ja lähetystapaan. Lisäksi kyselyssä tulee ottaa huomioon, ettei kysymyksien vastauksilla ole vaikutusta etenemiseen sen perusteella, miten vastaaja on vastannut. Valmiiksi asetetut kysymykset nopeuttavat vastaamista, mutta moni- tai vapaavalintaiset kysymykset laittavat vastaajan miettimään. Valmiiksi asetettuja vaihtoehtoja voi laittaa tilanteissa, kun osataan ennakoida vastaajien vastauksia tai kohderyhmä tunnetaan. Vapaavalintaiset kysymykset kannattaa asettaa tilanteissa, joissa ei pystytä ennakoimaan vastaajan vastauksia tai halutaan saada vastaajan omia ideoita tuotua esiin. Lisäksi moni- ja muu-valinta kannattaa asettaa jokaisen kysymyksen kohdalle, koska kysymys saatetaan tulkita eri näkökulmasta ja se voi olla monitulkintainen. Sähköpostilla lähetetty kysely ei takaa samanlaista vastausprosenttia kuin paikan päällä tehty, joten mielenkiintoinen sähköpostiviesti ja mahdollinen palkinto voivat motivoida vastaajaa. (Valli & Perkkilä 2018, luku ”Sähköinen kyselylomake ja sosiaalinen media aineistokeruussa”.)

Opinnäytetyössäni käytetyssä ensimmäisessä menetelmässä tehtiin sähköinen asiakaskysely, koska se sopi vahvuuksiltaan kohderyhmälle helppouden ja nopeuden ansiosta. Lisäksi sähköinen asiakaskysely suojasi vastaajia anonymiteetillä, koska kyselyn sisältö oli osakseen henkilökohtaista. Kyselyssä (ks. liite 1) selvitettiin asiakaskunnan näkökulmista mitä interaktiivisia palveluita/ominaisuuksia on aikaisemmin hankittu ja miten niihin on päädytty. Lisäksi selvitettiin mitkä tekijät vaikuttavat siihen, että palveluita/ominaisuuksia hankitaan. Toisesta näkökulmasta selvitettiin myös, miksi ei ole aikaisemmin hankittu interaktiivisia palveluita/ominaisuuksia, mikä on ollut syynä ja miten tämä asia voitaisiin kääntää. Kyselyssä käytettiin valmiiksi asetettuja vastausvaihtoehtoja, koska RajuLive tuntee asiakkaansa ja osasi ennakoida vastauksia. Kuitenkin jokaisessa kysymyksessä oli myös ”muu” -vaihtoehto ja lopussa vapaavalintainen vastauskenttä. Tutkiessani RajuLiven kilpailijoiden verkkosivuja huomasin monen audiovisuaalisen yrityksen käyttävän jonkin verran sinä -passiivisia esimerkiksi ”yleisösi” ja ”ideasi” sanoissa, missä

vedotaan ihmisläheiseen kontaktiin. Lukijalle luodaan tunne helposti lähestyttävästä palvelusta, missä asiakkaan ajatukset ja ideat striimauksen luomisprosessissa ovat tärkeitä. Kyselyissä ja haastatteluissa halusimmekin painottaa sinä -passiivia, joka näkyy suuresti esimerkiksi asiakaskyselyssä.

Kyselyhaastattelussa kerätään tietoa kyselylomakkeen kautta niin, että haastattelija on suorassa kontaktissa haastateltavien kanssa. Perinteisessä haastattelussa kysymykset ovat avokysymyksiä, jolloin haastateltavilta saa sekä vapaita vastauksia että reaktioita. Haastattelukysymyksillä pyritään keräämään sellaista tietoa, mitä voidaan hyödyntää haastattelun aiheen kokonaistuloksissa. Suorassa kontaktissa olevat haastattelut luovat erilaisen tunnelman kuin verkon kautta tehdyt haastattelut. Suorassa kontaktissa on myös mukana omanlaisensa puhetyyli ja elekielet. Lisäksi on mahdollisuus reagoida tilanteeseen siinä hetkessä ja kysyä tarkentavia kysymyksiä. Laadullisessa haastattelussa keskitytään tulkitsemaan jokaisen haastateltavan henkilökohtaisia kokemuksia, näkemyksiä ja kertomuksia. Haastattelussa laatu on tärkeämpää kuin määrä. Toisaalta tärkeintä on saada aineiston keräämisellä apua tutkimusongelmaan ja saada uudenlaisia näkökulmia. Kerättyä aineistoa tulee pystyä analysoimaan sekä samalla arvioimaan toimiiko se laadukkaana ja luotettavana tiedonlähteenä tutkimusongelmaan. (Leinonen, Otonkorpi-Lehtoranta & Heiskanen 2017.)

Opinnäytetyöni toisessa tutkimuksessa käytettiin menetelmänä haastattelua, koska koettiin sillä saavan parhaiten vastauksia niin asiakkaalta kuin tapahtuman osallistujilta. Haastateltavien vastauksia saatiin reaaliajassa, jolloin heidän kokemukset olivat juuri koettuja. Lisäksi kerätty aineisto oli helposti analysoitavaa ja auttoi tutkimusongelmaan. Maavoimaseminaarissa otettiin huomioon asiakaskyselyn vastaukset ja näkökulmat, joita verrattiin seminaarissa tehtyihin haastatteluihin. Haastattelemalla kerättiin tietoa siitä, täytyivätkö Maavoimaseminaarin asiakkaan tarpeet ja tavoitteet interaktiivisuudesta sekä erosivatko ne asiakaskyselyn vastaajien vastauksista liittyen interaktiivisuuteen. Lisäksi tarkasteltiin, miten käytännössä nämä tarpeet näkyivät, miten katsojia saatiin osallistettua valitulla striimaustavalla ja miten tapaa voidaan kehittää.

Kokeilukulttuurin tarkoitus on tehdä käytännön kokeilu ja tuoda toisenlaista näkökulmaa teorian lisäksi. Kokeilussa tärkeää on ottaa huomioon kysymykset: mitä tietoa tarvitaan ja halutaan saada sekä miten sitä hyödynnetään. Kokeilukulttuuri toimii tilanteissa, kun ei tiedetä, mikä olisi paras vaihtoehto tai ollaan epävarmoja tuotoksesta. Kokeilun tulee olla suunniteltu ja tuottaa haasteellisuutta, mutta ei liikaa ohjautua haluamaansa lopputulokseen. Kokeilussa lopputuloksen ei tarvitse olla onnistunut vaan se voi olla myös epäonnistunut. Epäonnistunut kokeilu ei kuitenkaan tarkoita huonoa tulosta. Yhtä lailla onnistuneen tai epäonnistuneen kokeilun tulokset ovat arvokkaita tietolähteitä ja auttavat kehittämään kokeilussa tarkasteltua kohdetta. Tämän takia kokeilun toimintaympäristö on hyvä olla avoin ja luottamuksellinen, jotta uskalletaan myös tehdä virheitä. (Nieminen 2019; Antikainen 2019.)

Kokeilukulttuurin ydin keskittyy vuorovaikutukseen niin tekijöiden kuin osallistujien kesken. Kokeilussa tärkeintä on saada osallistujat osallistumaan toimintaan. Osallistujilla on vaikutusta kokeilun etenemiseen ja lopputulokseen. Esimerkiksi strategisessa kokeilussa voidaan tutkia, miten osallistujat reagoivat ja osallistuvat toimintaan sekä miten he toimintaa kehittäisivät. Suunnittelussa tulee ottaa huomioon, mitä tietoa kokeilu tuottaa. Sen perusteella osataan tarkastella kokeilua oikeasta näkökulmasta ja mahdollisesti kysyä oikeita kysymyksiä. Kokeiluhetkellä voidaan kerätä tietoa esimerkiksi haastattelemalla osallistujia, tekemällä äänestyksiä ja havainnoimalla tilannetta. Kokeilusta saatua tietoa hyödynnetään tutkimuksien, hiljaisen tiedon ja muun tiedon ohella. (Nieminen 2019.)

Tässä opinnäytetyössä kolmantena menetelmänä käytettiin kokeilukulttuuria, jossa toteutettiin oma striimauskokeilu. Tutkimusongelmaan tarvittiin konkreettista tietoa, toimiiko lopputulos ja voiko sitä hyödyntää tulevaisuudessa. Kokeilukulttuuri auttoi selvittämään lopputuloksen, koska osallistujilla oli suuri vaikutus sen toteutukseen. Lisäksi kokeilukulttuurin ansiosta saatiin reaaliajassa tietoa osallistujista ja heidän kokemuksistaan. Kokeilussa laitettiin edellisillä menetelmillä saadut tiedot käytäntöön ja havainnointiin valittuja striimaustapoja sekä niiden tuomaa vuorovaikutuksellisuutta. Menetelmistä striimauskokeilu oli tärkein ja olennaisin, koska kaikki pohjatieto laitettiin käytäntöön kokeilussa. Täytyy huomioda, mikäli

asiakkaalle tarjotaan uutta maksullista striimauspalvelua, tulee sen olla myös käytännössä testattu toimivaksi niin teknisesti kuin kustannustehokkaasti.

3.1 Asiakaskysely

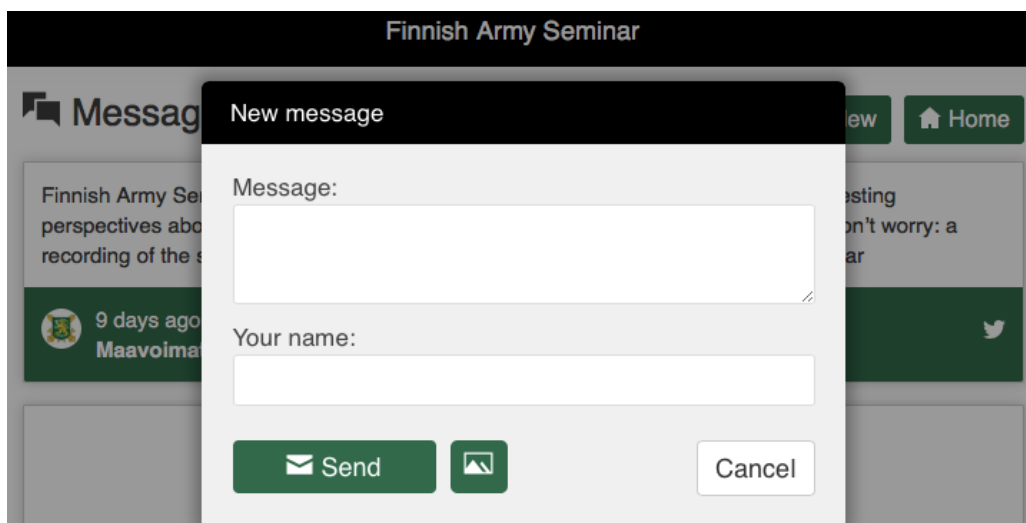
Toteutimme RajuLiven kanssa helmikuun 2020 lopussa asiakaskyselyn, joka liittyi interaktiiviseen striimaukseen. Kysely toteutettiin Webropol-palvelun kautta ja se oli auki 11 päivää. Kysely oli täysin anonyymi ja rajattu RajuLiven asiakkaihin, jotka ovat aikaisemmin ostaneet yritykseltä yhden tai useampia striimauspalveluita. Asiakaskyselyssä kartoitettiin asiakkaiden tietämystä interaktiivisesta striimauksesta, eli minkä verran he tietävät sen tarkoituksesta ja mahdollisuuksista. Lisäksi kyselyssä tutkittiin, mitkä asiat vaikuttavat interaktiivisen palvelun hankintaan ja minkälaiset elementit nimenomaan palvelevat asiakkaan tarpeita. Kyselypohjaa ja vastauksia hyödynnettiin ainoastaan sisäisesti RajuLiven toiminnan kehittämiseen sekä oppinäytetyöhöni. Asiakaskysely lähetettiin 44 henkilölle, joista 10 henkilöä vastasi.

3.2 Case Maavoimaseminaari

Case Maavoimaseminaari interaktiivisesta striimauksesta toteutettiin yhdessä Maavoimien kanssa. Kyseessä oli avoin Puolustusvoimien seminaaritapahtuma, joka järjestettiin 26.2.2020 Turun Kaupunginteatterilla. Striimiä pystyi katsomaan etäkatsojana Maavoimien omilta sivuilta. Interaktiivisena striimaustapana käytettiin Viestiseinä-nettisivupalvelinta, johon ohjattiin #finarmyseminar hastagilla merkityt twiitit Twitteristä. Viestiseinä oli esillä paikan päällä näyttötaululla, mutta viestejä pystyi katsomaan myös nettisivuilta. Maavoimat oli käyttänyt samaa interaktiivista Viestiseinä-palvelua myös edellisenä vuonna, minkä takia he kokivat hyödylliseksi käyttää sitä uudestaan.

Case Maavoimaseminaari toimi hyvänä pohjana tulevalle striimauskokeilulle, koska siinä käytetty interaktiivinen striimaustapa eli chat-mahdollisuus on yleisin, mitä asiakkaat pyytävät RajuLiveltä (Ekman 2020a). Viestiseinä-palvelu tarjoaa helpon ja yksinkertaisen mahdollisuuden viestiä paikan päällä olevan yleisön sekä etäkatsojien

välillä. Viestiseinä-palvelu tarjoaa sivuillaan ainoastaan tekstin ja kuvan lisäämisen, joka rajoittaa interaktiivisuuden mahdollisuuksia (Kuva 1).



Kuva 1. Viestiseinä -palvelun viestimahdollisuus. Kuva: Hanna Suominen

Twitterin kautta lähetettyjen viestien tarkoitus hashtagin kanssa oli herättää keskustelua sosiaalisessa mediassa temalla ”Näkökulmia maanpuolustuksen kehittämiseen” (Maavoimat 2020). Asiakas oli toivonut aktiivista keskustelua Viestiseinän lisäksi myös paikan päällä, missä sai esittää suoraan kysymyksiä panelisteille. Seminaarin aikana käydyt keskustelut myös jäivät Twitteriin ja näitä keskusteluja voidaan hyödyntää tulevaisuudessa omilla verkkosivuilla ja markkinoinnissa.

Viestiseinälle laitettiin yhteensä 87 viestiä Twitterin kautta, joista kysymyksiä oli 13 kpl. Viestit, jotka sisälsivät kuvia oli yhteensä 33 kpl, joista 10 kpl otettiin kuvakaappauksena striimistä. Striimin kesto oli yhteensä seitsemän tuntia, jonka aikana keskimääräisesti striimiä katsottiin 55 minuuttia per henkilö. Uniikkeja katsojia oli 643 henkilöä, joista keskimääräisesti yhtäaikaisesti katsoi 84 henkilöä (Taulukko 1). Striimiä katsottiin yhteensä 19 eri maasta. Eniten striimin katsojia oli Suomesta 591 henkilöä, toiseksi eniten Ruotsista seitsemän henkilöä ja kolmanneksi Amerikasta kuusi henkilöä. Keskimääräinen katseluaika Suomesta oli 57 minuuttia per henkilö (Taulukko 2).

Taulukko 1. Maavoimaseminaarin katseluaika.

Summary	
Total Streaming Time	7h 7m 54s
Total Unique Viewers	643
Total Viewing Time	24d 19h 51m 50s
Avg Viewing Time	55m 36s
Avg Concurrent Viewers	84

Taulukko 2. Maavoimaseminaarin katsojat eri maissa.

Viewers per Country				
Country	Unique Viewers	% Viewers	Total Viewing Time	Avg Viewing Time
Finland	591	92 %	23d 16h 24m 10s	57m 42s
Sweden	7	1 %	5h 21m 30s	45m 56s
United States of America	6	1 %	7h 41m 10s	1h 16m 52s

Haastattelin Maavoimaseminaarin verkkotiedottaja Lauri Pajua, joka toimi seminaarin vastuuvetäjänä (ks. liite 2). Paju oli ainoa henkilö Maavoimilta, kenen kanssa RajuLive asioi, joten haastattelin häntä asiakkaan näkökulmasta. Lisäksi valitsin satunnaisesti paikan päältä yleisöstä viisi henkilöä haastateltavaksi liittyen striimaustapahtuman interaktiivisuuteen (ks. liite 3). Haastatelluista yleisön jäsenistä kolme oli miehiä ja kaksi naisia. Ikäryhmiltään heistä neljä oli 40–50-vuotiaita ja yksi 50–60-vuotias. Yhden henkilön kanssa teimme haastattelun englannin kielellä.

3.3 Padlet interaktiivisena striimaustapana

Striimauskokeilussa testattiin erilaisia interaktiivisia striimaustapoja. Case-Maavoimaseminaarin Viestiseinä toimi pohjana interaktiiviselle tavalle, mutta palvelusta kuitenkin puuttui ominaisuuksia. Striimauksessa pyritään saamaan kaikki yhteen paikkaan, jotta katsojien ei tarvitse käyttää montaa eri palvelua tai verkkoselainta osallistuakseen mukaan. Lisäksi striimin kuvaruutu on rajallinen, jonka takia huomioon täytyy ottaa, mitä kaikkea haluamme näyttää. Kaikista tärkein on sisältö eli mitä kuvataan (ihmiset, esitys, lava). Chat-ominaisuuden kohdalla piti huomioida, näkyykö yksi ja sama chat paikan päällä oleville omassa screenissä sekä etäkatsojille ruudussa. Jos chat näkyy pelkästään etäkatsojille, niin yleisöt eivät

keskustele interaktiivisesti keskenään. Jos chat näkyy molemmille, häiritseekö se paikan päällä olevaa esitystä. Lisäksi jos samalle sivulle on mahdollisuus lähettää esimerkiksi kuvia tai liikkuvia kuvia, vievätkö ne tavallisten viestien huomion, koska ne ovat suurempia. Pieninä kuvat eivät toisaalta näy kunnolla näytöissä. Kysymyksenä olikin, miten saamme kaikki haluamamme ominaisuudet mahtumaan yhteen striimiin niin, että yleisö ja etäkatsojat näkevät samat asiat. Näihin kysymyksiin voidaan vastata erilaisilla teknisillä ratkaisuilla, esimerkiksi tekemällä chatista pienen kuvaruudussa ja tekemällä kuville oman kohdan kuvaruudussa. Pyrimme valitsemaan maksimissaan kaksi eri palvelua, koska markkinoilla ei ole yhtä ohjelmaa, joka toteuttaa kaiken.

Löysin striimauskokeiluun interaktiiviseksi palveluksi Padlet -sivuston, johon pystyy kutsumaan muita henkilöitä lisäämään kommentteja, tykkäämään ja tuottamaan sisältöä reaaliajassa. Padlet-tauluun pystyy lisäämään kuvia, tekstiä, tiedostoja, videoita, linkkejä, piirustuksia tai suoraan oman puhelimen kameralla otettuja kuvia. Padlet -sivusto toimii tietokoneella ja puhelimella sekä sillä on oma sovellus molemmille laitteille. Sivustolla ei ole rajoituksia, kuinka moni pystyy osallistumaan linkin kautta ja lisäämään sisältöä. Linkin pystyy tekemään myös yksityiseksi esimerkiksi suojaamalla salasanalla. Sisältöjen lisäämiseen voi myös tehdä rajoituksia, kuten hyväksymispyynnön tai käyttäjätunnuksen kautta lisäämisen. Julkaisuihin voi valita tykkäys- tai reagointimuodon. Itse Padlet-taulun pohjaa voi muuttaa erilaisilla teemapohjilla kuten seinä, vieritys, boksi, canvas, maapallo, aikajana tai kolumni. Lisäksi visuaalisuutta voi muuttaa taustakuvilla, fonteilla ja väreillä. Sivusto tarjoaa myös statiikkaa mm. näyttökerroista, osallistujamääristä, kommentteista ja reaktioista. Ilmaisella versiolla taulun kokoraja on 250 MB. Maksullisena palvelu tarjoaa eri käyttötarkoituksiin kokoja ja hintoja. Padlet on turvallinen sivusto ja palvelu, jota käytetään niin kouluissa oppitunneilla kuin projektitöissä työelämässä. (Padlet 2020).

Koin itse Padletin tuovan lisäarvoa striimaukseen kyseisten interaktiivisten ominaisuuksien ansiosta. Sivustolla pystyy toteuttamaan chat-ominaisuuden lisäämällä tekstikenttiä ja lähettämään kuvia. Olen käyttänyt Padlettiä opiskeluissani sekä ryhmätöissä, joten voin omasta kokemuksestani sanoa sen toimivan. Koen Padletin helppona käyttää ja jakaa. Lisäksi se miellyttää visuaalisesti niin ulkonäöllisesti kuin ominaisuuksiltaan. Padlet tarjoaa paljon ominaisuuksia, mitkä

ovat hyödyllisiä tulevaisuudessa, joten halusimme ottaa sen käyttöön edes jossain muodossa. Kuitenkin Padletin muutamat ominaisuudet toivat ongelmia tarvittaviin seikkoihin kuten:

- Viestien häviäminen kuvien joukkoon, koska julkaisujen kokoa ei pysty muuttamaan. Kuvat näkyvät aina isompina verrattuna teksteihin.
- Tauluun ei pysty upottamaan sosiaalisesta mediasta julkaisuja.
- Padletin käyttöystävällisyys vanhemmalle ikäryhmälle voi olla haastava. Esimerkiksi julkaisun lähetys voi olla epäselvä, koska aina ei ole ”lähetä” nappulaa.
- Padlettiä ei pysty sellaisenaan käyttämään striimauksessa, koska tauluun ei pysty liittämään lähetystä, vaan se toimii lisäpalveluna itse striimin lisäksi.

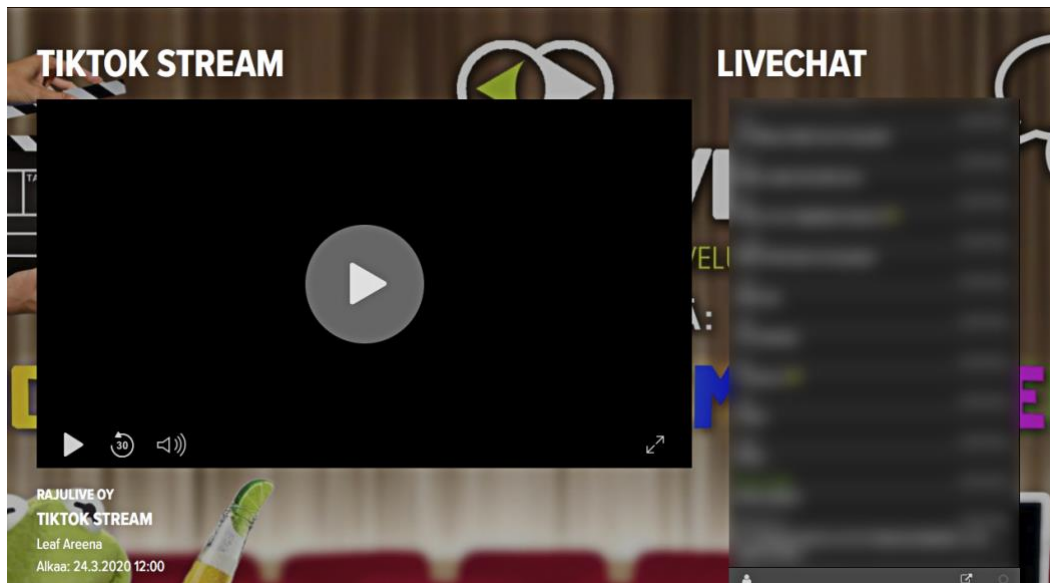
3.4 Interaktiivinen striimauskokeilu

Striimauskokeilu toteutettiin tiistaina 24.3.2020 klo 12:00. Ohjelman kestonamme olimme varautuneet noin tuntiin. Itse toimin striimin taiteellisena johtajana ja suunnittelijana. RajuLiveltä kaksi henkilöä vastasi teknisistä laitteista, niin striimaamisesta kuin kuvaamisesta, ja yksi henkilö toimi apulaisena. Ohjeistukseksi osallistujille/katsojille ilmoitimme heidän tarvitsevan tietokoneen striimin katsomista ja osallistumista varten sekä mahdollisesti puhelimen, jos lähettävät sitä kautta kuvia. Striimin ohjelmalistalla oli:

- Ensimmäisenä striimin esittely: ohjelma, tekniset laitteet, striimin tiimin esittely sekä katsojien tervehtiminen ja heidän sisäänpääsy helposti mukaan.
- Ohjeistus striimisivuston chattiin.
- Padletin opastus ja käyttöönotto.
- Kuvakilpailu ja sen ohjeet.
- RajuLiven oma TikTok-videoshow.
- TikTok videoiden äänestys Padletissä.
- Loppuvaiheessa kysymyksiin vastailu.
- Webropol kyselyn esittely ja ohjeistus.

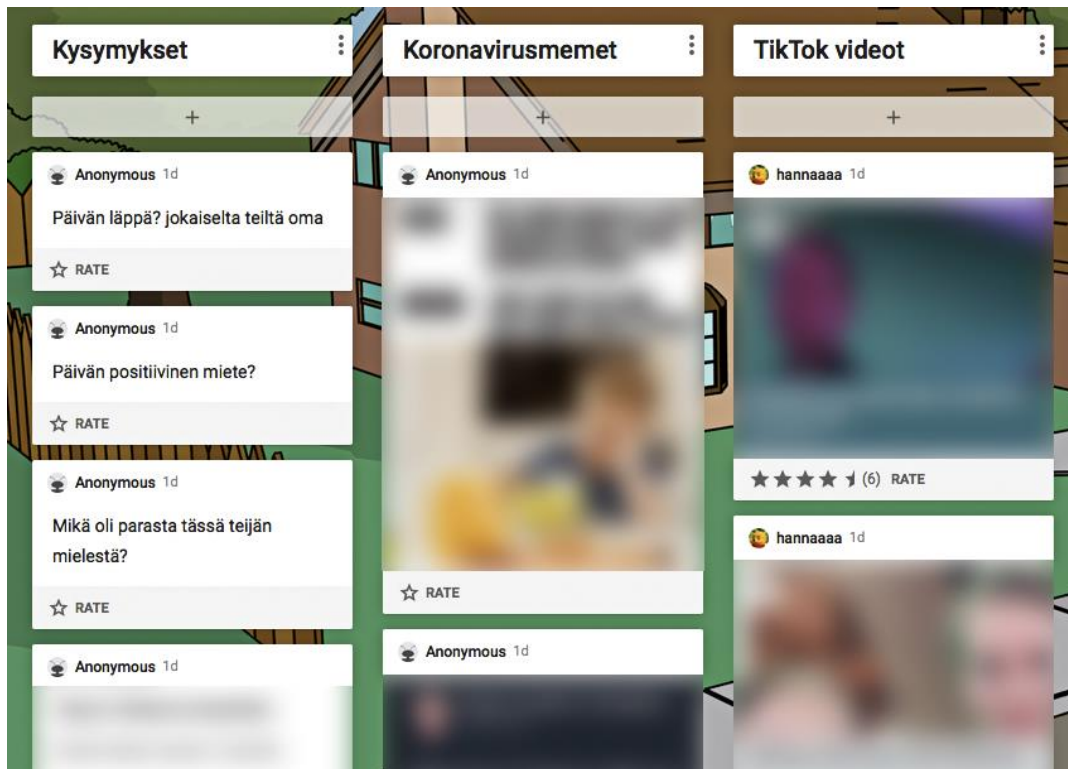
Striimin sisältöä olimme suunnitelleet viikkoja. Rakensin Padlet-taulun sekä loin kyselyn muutama päivä ennen lähetystä varmistaakseni niiden soveltuvuuden ja toimivuuden käyttäjien näkökulmasta. Lisäksi varmistin, että se vastaa niin omia kuin Rajuliven tarpeita ja tavoitteita. Teknisten laitteiden kokoaminen hoidettiin striimiä edeltävänä päivänä. Siihen kuului vihreän taustakankaan pystytys, kameroiden pystyttäminen sekä niiden viritys tietokoneeseen ja muihin ohjelmistoihin. Käytännön asiat ja ohjelmistojen läpikäynnin hoidimme kolme tuntia ennen lähetystä, samalla kun varmistimme ohjelman ja tiimiläisten roolituksen.

Tärkeimmät tekniset laitteet, joita käytimme striimauksessa olivat kolme videokameraa, kaksi tietokonetta, tabletti, monitori, verkkoyhteys sekä mikrofoni. Ohjelmistona, joka lähettää kameroista kuvan tietokoneelle striimiin, käytimme NewTek TriCaster-ohjelmaa. Ohjelma mahdollistaa mm. eri kuvakulmien vaihdon, efektejä ja graafisia elementtejä sekä äänen miksaamisen. TriCasterissä pitää ottaa huomioon etukäteen, mitä halutaan näyttää striimissä, mitä ääniä halutaan tuoda, näytetäänkö kuvia tai käytetäänkö taustakuvia sekä siirtymien ja efektien suunnittelu. Striimin toteutusta helpottaa, kun edellä mainitut asiat tallennetaan valmiiksi ohjelmiston valintoihin, jolloin striimin aikana ei tarvitse muuta kuin vaihdella valmiita asetuksia. Itse striimi luotiin RajuLiven omille verkkosivuille yksityisen linkin taakse. Sivulla oli kuvaruudun vieressä perinteisesti striimeissä käytetty chat, johon pystyi kommentoimaan nimimerkillä tai anonyymisti (Kuva 2). Kerron interaktiivisten tapojen käytöstä tarkemmin kohdassa 4.3.



Kuva 2. Striimauskokeilun striimisivusto. Kuva: Hanna Suominen

Interaktiivisiksi striimaustavoiksi valitsimme aiemmin mainitun Padletin. Halusimme hyödyntää palvelua mahdollisimman monella eri tavalla (Kuva 3). Padlet-taulu oli koko striimin ajan heijastettuna taustallamme olevaan vihreään taustakankaaseen. Pystyimme sen ansiosta reagoimaan ja elehtimään Padlet-taulun sisältöön. Chatin seuraaminen ja kysymyksiin vastaaminen oli tärkeässä roolissa. Teimme RajuLiven tiimin kanssa puhelimeen ladattavan TikTok sovelluksen kautta videoita, jotka latusimme Padlet tauluun katsottaviksi. Padletin ja TikTokin käytössä tärkeää oli huomioida käyttäjäystävällisyys sekä verkkoyhteyden nopeus, koska se voi vaihdella jokaisella katsojalla. Lisäksi tärkeää oli huomioida striimin viive, joka oli noin 20 sekuntia. Viive näkyi tilanteissa, missä esimerkiksi kysyttiin kysymyksiä katsojilta, jolloin heidän vastauksensa näkyivät vasta 20 sekunnin päästä. Olimme suunnitelleet mahdollisiin odotuksiin varalle videoita näytettäväksi sekä ”behind the scenes” kameran.



Kuva 3. Striimauskokeilun Padlet taulu. Kuva: Hanna Suominen

Striimauksen aikana tärkeää oli kiinnittää huomiota, että jokainen katsoja on mukana ja ohjeistaa heitä tarvittaessa. Teknisestä näkökulmasta yleisesti striimin, kameroiden ja verkkoyhteyden seuraaminen oli jatkuvaa. Padletin seuraamisessa otettiin huomioon käyttäjälähtöinen näkökulma. Seurasimme julkaisujen määriä ja tahtia sekä sivuston ruuhkaisuutta. Striimissä tärkeintä oli huolehtia, että esiintyjät, Padlet, videot ja kuvat näkyivät ruudussa. Striimin jälkeen katsojille lähetettiin linkki Webropol-kyselyyn (ks. liite 4). Sen avulla tutkittiin, mitä mieltä he olivat striimistä, siinä käytetyistä interaktiivisista tavoista, niiden käyttäjäystävällisyydestä ja tuomasta lisäarvosta sekä kehitysehdotuksia.

Striimin tavoitteena oli kokeilla edellä mainittuja interaktiivisia striimaustapoja ja selvittää, mikä niistä on paras eli herättää huomiota ja osallistavuutta. Nykyaikana, kun virtuaaliset tapahtumat ovat mahdollisia, tarvitaan yhteydenpito- ja kommunikointivälineet, missä otetaan huomioon katsojat, etäkatsojat ja esiintyjät. Edellä mainitut interaktiiviset tavat ovat pohjimmiltaan tuttuja tapoja RajuLivelle, mutta uutena heille oli Padlet-alusta. Päälimmäisenä suunnitelmana oli tutkia,

soveltuuko kyseinen Padlet RajuLiven asiakkaiden tapahtumiin hyödynnettäväksi ja tarjoaako alusta palveluita, joita asiakkaat tarvitsevat.

Striimauskokeiluun kutsuttiin osallistumaan joukko henkilöitä, joilla on tietystä määrin tietoa striimauksesta ja interaktiivisuudesta sekä henkilöitä, joille striimaus ei ole entuudestaan tuttu asia. Erilaisista taustoista, niin sukupuolen kuin ammatin puolesta, tulevien henkilöiden ansiosta sain eri näkökulmista katsottua palautetta ja kehitysideoita. Henkilöiden ikäryhmä oli enimmäkseen 20–30-vuotiaat ja muutamat henkilöt olivat 30–40-vuotiaita. Loin Facebookissa yksityisen tapahtuman, mihin kutsuin kaikki valitsemani henkilöt. Tapahtumassa tiedotin, mistä on kyse, mitä striimauskokeilussa tapahtuu ja mitä toivon osallistujilta. Painotin tapahtuman tiedoissa, että striimauksen ei tarvitse olla entuudestaan tuttua vaan mukaan pääsee tutustumaan, vaikka ensimmäistä kertaa. Paikan päälle ei tarvitse tulla, koska striimaus tapahtuu etäältä omalta tietokoneelta tai puhelimelta. Kerroin, että striimauskokeilun tarkoituksena on pitää hauskaa ja olla avoin mielin uusille ideoille.

Striimi kesti 1 tunti 47 minuuttia eli kauemmin kuin suunnittelimme. Keskimääräinen katseluaika oli 1 tunti ja 2 minuuttia. Uniikkeja katsojia oli 21 henkilöä, joista keskimääräisesti katsoi 12 henkilöä. Kaikki muut katsojat olivat Suomesta paitsi yksi Portugalista. (Taulukko 3 & Taulukko 4)

Taulukko 3. Striimauskokeilun katseluaika.

Summary	
Total Streaming Time	1h 47m 25s
Total Unique Viewers	21
Total Viewing Time	21h 59m 24s
Avg Viewing Time	1h 2m 50s
Avg Concurrent Viewers	12

Taulukko 4. Striimauskokeilun katsojat eri maissa.

Viewers per Country				
Country	Unique Viewers	% Viewers	Total Viewing Time	Avg Viewing Time
Finland	20	95 %	20h 58m 24s	1h 2m 55s
Portugal	1	5 %	1h 1m	1h 1m

Teknisten ongelmien takia striimi myöhästyi aikataulusta noin 20 minuuttia, koska TriCaster ja verkkoyhteys kaatuivat juuri ennen lähetystä. Alkuvaiheen ongelmat eivät kuitenkaan uusiutuneet striimin aikana kertaakaan. Valmisteluista, varautumisesta ja koetestauksista huolimatta tapahtui odottamaton tilanne. Onneksi se ei vaikuttanut striimin etenemiseen tai lopputulokseen millään tavalla. Interaktiivisten striimaustapojen kanssa ei syntynyt ongelmia, joten lähettämisen näkökulmasta teknisesti toteutus onnistui muuten suunnitelmien mukaan. Lisäksi katsojilla ei ollut ongelmia Padletin kanssa, joten ohjeet ja opastus olivat auttaneet sen käyttämisessä.

Kaikki viestit ja kuvat, joita lähetettiin striimiin, saivat olla anonymisti lähetettyjä. Striimisivustolla chatissa osallistujat kuitenkin käyttivät omia nimiä. Nimet toivat vuorovaikutuksellisuutta, kun tiesi, kenelle jutteli. Järjestimme kuvakilpailun liittyen ajankohtaisesti COVID-19 pandemiaan. Olin pyytännyt osallistujia muutama päivä ennen striimiä keräämään heidän henkilökohtaisia kuvasuosikkeja. Kuville oli varattu oma sarake Padlet taulusta ja siihen pystyi heti striimin alettua laittamaan kuvia. Ideana oli, että meidän RajuLiven tiimimme toimi tuomaristona ja antoi pisteitä asteikolta 1-10 sen perusteella, kuinka paljon kuva sai meidät nauramaan. Pidimme pistekirjaa Excel-taulukossa, joka näkyi koko ohjelmanumeron aikana striimin yläkulmassa. Kuvia saimme yhteensä 32 kpl eli enemmän kuin osasimme odottaa.

TikTok-videosityksessä teimme RajuLiven tiimin kanssa kolme TikTok-videota. Katsojat saivat heittää musiikkiehdotuksia videoihin chatin puolella, joista valitsimme hauskimman ja osuvimman. Kysyminen antoi mahdollisuuden katsojille vaikuttaa striimiin ja sen etenemiseen. Kun videot olivat Padletissa, näytimme ne myös striimissä. Katselemisen jälkeen katsojat saivat äänestää jokaista kolmea videota asteikolta 1–5 tähteä sen perusteella, mikä heidän mielestään oli hauskin. Yleisesti RajuLiven tiimin kaikki jäsenet reagoivat viesteihin ja vastasivat henkilökohtaisiin kysymyksiin. Jokainen katsoja huomioitiin ja jokainen ydintiimin jäsen sai myös huomiota tasapuolisesti.

4 ANALYYSI

Tässä luvussa analysoin ja puran edellisessä luvussa käytetyt menetelmät. Jokaisen menetelmän kohdalla olen tehnyt omia havaintoja pystyäkseni hahmottamaan enemmän yleisön näkökulmia ja osallistavuutta. Lisäksi lopussa tutkitaan striimauskokeilun toimivuutta.

4.1 Asiakaskysely

RajuLiven asiakkaille tehtyyn asiakaskyselyyn vastasi 44 henkilöstä 10 henkilöä anonyymisti. Pohjatietoina halusimme tietää asiakkailta heidän yleisen striimattavan tapahtumansa yleisön tavoitellun keski-ian. Kyselyssä pystyi valitsemaan monta vaihtoehtoa ikäryhmittäin alle 18-vuotiaista yli 61-vuotiaisiin. Ikäryhmittymällä pystytään selvittämään, minkälaiset interaktiiviset tavat toimivat paremmin nuoremmille ja vanhemmille. RajuLiven asiakkaiden yleisen keski-ian (30–50-vuotiaat) johdosta monet asiakkaat toivovat esimerkiksi sosiaalisen median kanava Twitteriä ja hashtag-muotoa. Nuoremmat taas käyttävät enemmän sosiaalisessa mediassa liikkuvia kuvia ja memejä, jolloin erilaiset palvelut palvelevat heitä. Kyselyssä kysyttiin myös livelähetyksien määrästä sekä montako kertaa se on ollut sisäiseen käyttöön, eli suojattu livelähetyks, tai julkinen lähetyks esimerkiksi sosiaalisen median kanavissa. Yleisesti interaktiivista palvelua valitessa sisäinen tai julkinen striimaus ei vaikuta kanavan tai ohjelman teknisiin vaatimuksiin. Kuitenkin tulevaisuutta varten RajuLive pystyy hyödyntämään vastausta, kun palvelutarjouksessa puhutaan lähetyksvalinnoista.

Vastanneista asiakkaista ei voida tietää, ovatko he aikaisemmin ostaneet nimenomaan interaktiivisia palveluita. Kyselyssä heidät jaettiin kahteen osaan vastaamalla joko ”kyllä” tai ”ei” kysymykseen ovatko he käyttäneet aikaisemmin interaktiivisia ominaisuuksia/palveluja (chat tms.) RajuLiven striimaukseen liitettyinä. Kyllä-vastauksen valinneilta kysyttiin, minkälaisissa tilanteissa näitä interaktiivisia ominaisuuksia/palveluja on käytetty. Monivalinnassa oli valmiina vastauksia seminaarista konserttiin sekä vapaavalintainen kohta. Ei-vastauksen valinneilta kysyttiin, miksi aikaisemmin ei ollut käytetty RajuLiven interaktiivisia striimauspalveluita. Monivalinnassa oli valmiina vastauksia ajankohtaisuudesta

tarjontaan sekä vapaavalintainen kohta. Striimauspalvelua ostettaessa asiakas ei välttämättä itse osaa pyytää interaktiivista ominaisuutta/palvelua, jonka takia kyselyssä haluttiin saada asiakas ajattelemaan syytä tarkemmin. Tietysti kaikille asiakkaille ei ole RajuLiven puolesta myöskään tarjottu striimauspalvelun yhteydessä interaktiivista palvelua, jos asiakas ei ole osoittanut tarvetta tuoda lisäsisältöä (Ekman 2020a).

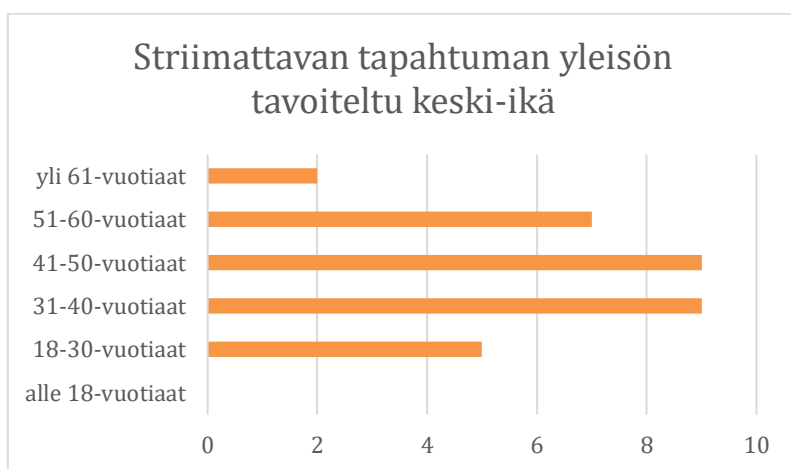
Edellisten vastauksien pohjalta tärkeänä tietona saatiin nimenomaan se, mitkä asiat vaikuttavat siihen, että asiakkaat valitsevat interaktiivisen striimauspalvelun. Monivalinnoissa valmiina oli RajuLiven asettamia ennakkokäsityksiä mahdollisista syistä, kuten monipuoliset interaktiiviset vaihtoehdot, sen tuoma lisäarvo sekä elämyksellinen ja osallistava kokemus. Vastausvaihtoehdoissa oli myös vapaavalintainen kohta, jos asiakas on kokenut muunlaisen asian interaktiivisen palvelun valinnassa.

Viimeisessä kysymyksessä halusimme saada asiakkaat ideoimaan, minkälainen interaktiivinen striimaustapa mahdollistaisi yhteyden juuri heidän yleisönsä tai minkälainen interaktiivisuus olisi heidän mielestään mielenkiintoista kokea. Painotimme, että ideoinnilla ei ole rajoja tai esteitä, vaan saa vapaasti kehitellä niin sanotusti ”out of the box”. Kollegoilta tai muilta paikalla olleilta voi myös kerätä ideoita ja keskustella aiheesta. Jos interaktiivinen striimaus ei ole tuttu, asiakkaan on vaikea lähteä ideoimaan tuntematonta asiaa. Monivalinnoissa toimme esiin erilaisia interaktiivisia tapoja kuten kuvien ja reaktioiden lähetys, äänestykset (katsoja voi vaikuttaa tuloksiin tai ohjata tapahtuman kulkua) tai yhteispeli katsojien ja paikan päällä olevan yleisön kanssa. Vastausvaihtoehdoissa oli myös vapaavalintainen kohta, johon toivoimme asiakkaiden kehittelevän erilaisia tai jopa uudenlaisia osallistavia kokemuksia.

Kyselyyn vastanneiden kesken arvoimme palkinnoksi kaksi lippua Paavo Nurmi Games -tapahtumaan. Arvontaan pystyi osallistumaan erillisen Webropol-kyselyn kautta, jolloin osallistujan yhteystiedot eivät olleet kytköksissä varsinaiseen asiakaskyselyyn. Päädyimme valitsemaan elämyksellisen palkinnon, koska kyselyn vastaamisen kannustimena voi olla esimerkiksi palkinto, rahallinen tai ei-rahallinen,

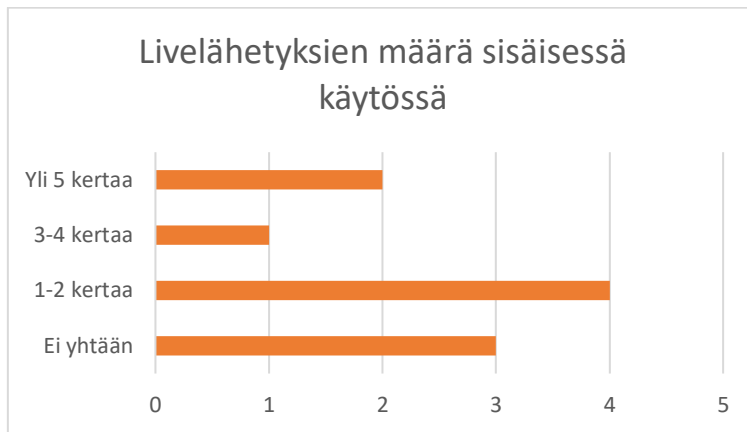
aineellinen tai aineeton. Survey Monkey mainitsee sivuillaan, että heidän tutkimuksien mukaan ihmiset käyttävät aikaa kyselyiden täyttämiseen, kun kyselyyn käytetty aika palkitaan rahallisesti. (Survey Monkey 2020.)

Suosituimmat ikäryhmät olivat 31–40-vuotiaat ja 41–50-vuotiaat, joihin kuului yhdeksän kymmenestä vastaajasta. Kävimme RajuLiven kanssa yhdessä vastaukset läpi ja he olivat arvanneet asiakaskuntansa ikäryhmän oikein. (Kuvio 1.)

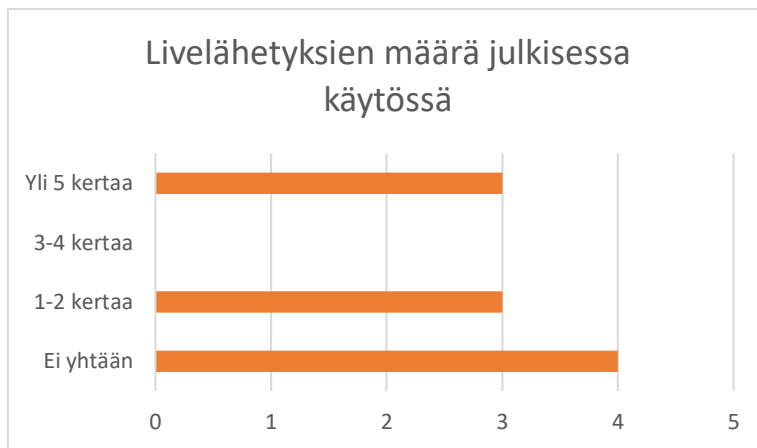


Kuvio 1. Striimattavan tapahtuman yleisön tavoiteltu keski-ikä.

Seuraavassa kysymyksessä tutkittiin, montako kertaa vastaajien live-lähetys on ollut vain sisäiseen käyttöön eli suojattu live-lähetys ja montako kertaa julkinen live-lähetys esimerkiksi sosiaalisen median kanavissa. Suurin osa kyselyyn vastanneista asiakkaista järjestää vain joko sisäisiä tai julkisia live-lähetystyksiä. Kolme asiakasta oli vastannut kohdassa molempiin vaihtoehtoihin eli järjestänyt sekä sisäisiä että julkisia live-lähetystyksiä. Kaksi heistä oli järjestänyt enemmän julkisia ja yksi enemmän sisäisiä live-lähetystyksiä. (Kuvio 2 & Kuvio 3.)



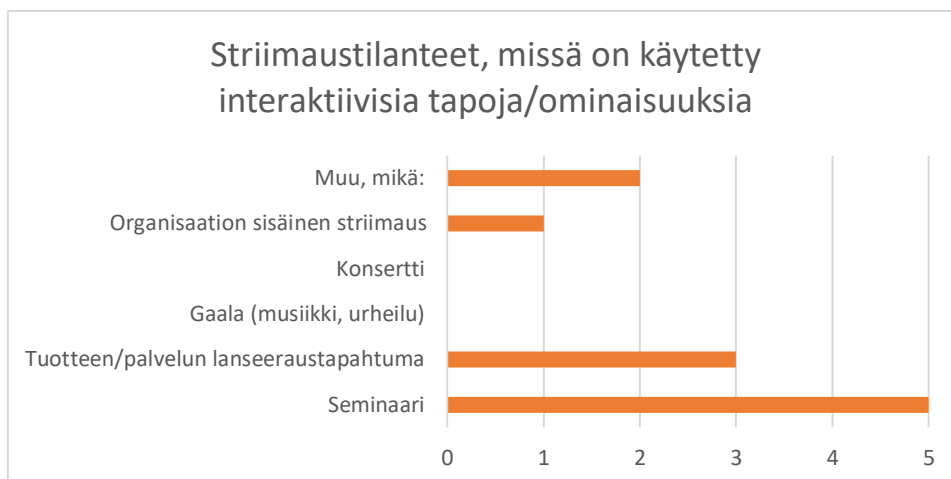
Kuvio 2. Livellähetyksien määrä sisäisessä käytössä.



Kuvio 3. Livellähetyksien määrä julkisessa käytössä.

Kolmannessa kysymyksessä paneuduttiin interaktiiviseen puoleen. Kysyimme ovatko vastaajat koskaan käyttäneet interaktiivisia ominaisuuksia/palveluita (kuten chat-palvelua) RajuLiven striimaukseen liitettynä. Vastausvaihtoehtoina oli joko kyllä tai ei. Kuusi henkilöä oli käyttänyt ja neljä henkilöä ei ollut käyttänyt. Vastauksista voidaan päätellä, että kyselyyn vastanneista suuremmalle osalle interaktiiviset striimaustavat olivat jollain tapaa tuttu asia. Vain neljälle vastaajalle se oli joko uusi asia tai he eivät ole aiemmin hankkineet palveluita.

Jos edelliseen kysymykseen vastasi kyllä, vastaaja ohjattiin kysymykseen, jossa kysyttiin, minkälaisissa tilanteissa on käyttänyt interaktiivisia ominaisuuksia/palveluita. Vastauksia pystyi valitsemaan monta. ”Muu” -vaihtoehto sai kaksi ääntä, joissa oli kerrottu striimaustavoiksi Twitch-chat ja koulutus. (Kuvio 4.)



Kuvio 4. Striimaustilanteet, missä on käytetty interaktiivisia tapoja/ominaisuuksia.

Jos interaktiivisten palveluiden käyttämiskysymykseen vastasi ei, sivu ohjattiin kysymykseen, miksi vastaaja ei ole koskaan käyttänyt aikaisemmin RajuLiven interaktiivisia striimauspalveluita. Vastauksia pystyi valitsemaan monta. Vain neljä vastaajaa vastasi kysymykseen, joista ajankohtaisuus sai eniten ääniä kahdella. Yksittäisiä ääniä sai ”palvelun hinta ei sopinut omaan budjettiin”, ”suunnittelun toteutus olisi jäänyt ajallisesti liian myöhään” sekä ”muu” -kohta, johon vastattiin, ettei interaktiivisuutta nähty tarpeellisena juuri omaan toteutukseen. ”Ei ollut ajankohtainen” -valintaan vastasi kaksi henkilöä. Vastaamatta jättäminen voi tarkoittaa, että vastaajat eivät itsekään osaa sanoa miksi palvelua ei ole hankittu tai sitä ei ole haluttu käyttää. Yleisin interaktiivinen tapa asiakkaiden striimaustapahtumissa on ollut chat-ominaisuus. Vastaajat eivät ole mahdollisesti osannut ottaa näkökulmaa mahdollisista tavoista, jonka takia he valitsevat muunlaisen vastauksen kuin tarjonnan puutteellisuuden.

Kahdessa viimeisessä kysymyksessä haettiin vastaajien ideoita interaktiivisuuteen ja tiedusteltiin, mikä saisi asiakkaat valitsemaan niitä enemmän omiin striimaustapahtumiinsa. Ensin kysyttiin, mitkä asiat vaikuttavat siihen, että asiakas valitsee interaktiivisen striimauspalvelun. Eniten ääniä saivat teknisesti yksinkertainen toteutus sekä elämyksellinen ja osallistava kokemus. Monipuoliset interaktiiviset vaihtoehdot saivat hieman kannatusta. ”Muu” -osioon vastattiin asiakkaan toiveet ja tarpeet sekä koulutuksen tehokkuus valtakunnallisesti, joka

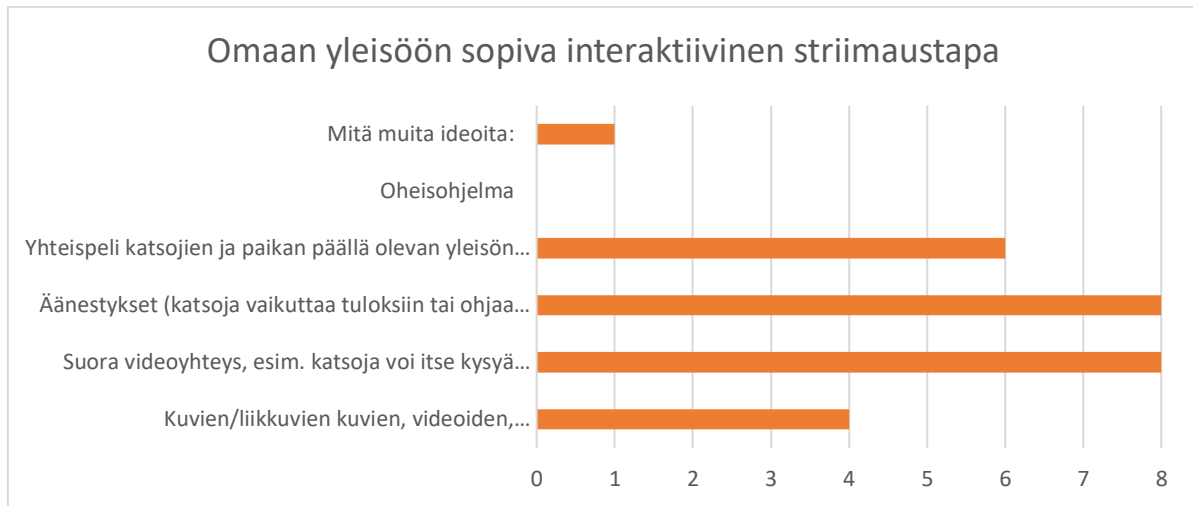
ulottuu laadukkaasti myös useammalle kuulijalle samaan aikaan. Useimmat asiakkaat (8 kpl) toivovat nimenomaan interaktiivisuuden tuomaa lisäarvoa, kuten myös case-esimerkissä toivottiin. Vastauksien valintojen määrän perusteella (22 kpl) voidaan päätellä vastaajien käyttäneen aikaa kysymyksen miettimiseen ja pohtimiseen omien tapahtumien kohdalla. Varsinkin jos asiakkaat ovat tuottaneet monta kertaa striimaustapahtumia, niiden hankkimisen syy voi vaihdella. (Kuvio 5.)



Kuvio 5. Asiat, jotka vaikuttavat interaktiivisen striimauspalvelun hankintaan.

Viimeisessä kysymyksessä haluttiin vastaajien ajattelevan ns. laatikon ulkopuolelta, minkälaisia interaktiivisia striimaustapoja he haluaisivat kokeilla. Halusimme luoda vapaan ja luovan kysymyksen, johon he voivat kirjoittaa mitä tahansa mitä tahansa ideoita sekä kysellä esimerkiksi kollegoilta, mitä ajatuksia heiltä tulisi. Kysyimme, minkälaiset interaktiiviset striimaustavat mahdollistaisivat yhteyden asiakkaan yleisöön tai minkälainen interaktiivisuus olisi heidän mielestään mielenkiintoista kokea. Tässäkin kohdassa vastaajat olivat käyttäneet aikaansa miettimiseen, koska vastauksien valintojen määrä oli 27 kpl. Eniten ääniä saivat valinnat ”suora videoyhteys, esim. katsoja voi itse kysyä kysymyksiä striimissä” sekä ”äänestykset (katsoja vaikuttaa tuloksiin tai ohjaa tapahtuman kulkua)”. RajuLive osasi odottaa kyseisiä vastausmääriä, koska suosituimmat ikäryhmittymät kertovat näiden valintojen sopivan parhaiten juuri niille kohderyhmille. Lisäksi ne ovat perinteisiä ja helppoja tapoja toteuttaa. Yllätyksenä kolmanneksi eniten ääniä sai ”yhteispeli katsojien ja paikan päällä olevan yleisön kanssa”, jota todella harvoin tehdään, mutta selkeästi sille olisi kysyntää. ”Kuvien, videoiden ja hymiöiden lähetys” sai hyvin ääniä

ja ne ovatkin monesti olleet mahdollisia esimerkiksi osana chat-ominaisuutta. Oheisohjelma ei saanut yhtään ääntä. Se voi tarkoittaa, ettei sitä osattu ajatella laajemmin, mitä kaikkea se voi tarjota tai mahdollistaa. Vapaasanaiseen kohtaan tuli yksi idea, jossa toivottiin kysymysten esittämistä esimerkiksi konferenssitapahtumissa, vaikka chatti riittää jo pitkälle. (Kuvio 6.)



Kuvio 6. Omaan yleisöön sopiva interaktiivinen striimaustapa.

Kaikista tärkein vastauskohta asiakaskyselyssä omalle interaktiiviselle striimauskokeilulle ja RajuLivelle oli viimeinen, missä kysyttiin asiakkaiden ideoita. Harmiksemme, asiakkaiden ideoita tuli vain yksi meidän keksimiemme vaihtoehtojen lisäksi. Vastaukset eivät siis tuoneet uusia ajatuksia tai ideoita, joita olisimme voineet kehittää omassa interaktiivisessa striimauskokeilussamme. Vastauksien perusteella pyrimme kuitenkin kokeilussa kehittämään interaktiivisia valintoja esimerkiksi kokeilemalla uusia ohjelmia, joissa voi lähettää kuvia ja videoita sekä äänestysmahdollisuuksia vaikuttamalla striimin kulkuun.

4.2 Case Maavoimaseminaari

Kysyin ennen seminaaria Maavoimien verkkotiedottaja Pajun tavoitteista, odotuksista ja siitä, miksi Maavoimaseminaari päättyi kyseiseen interaktiiviseen striimaustapaan. Pajun tavoite interaktiivisesta striimauksesta oli avoimuus. Aiemmat seminaarit ovat olleet perinteisesti hyvin suljettuja tilaisuuksia ja vain sille yleisölle, joka on ollut

paikan päällä. Nykyään Maavoimat on halunnut ottaa enemmän yleisöä mukaan tilaisuuteen. Samalla interaktiivinen striimaus tuo modernimpaa kuvaa ja on mukana nykyajassa. (Paju 2020.)

Maavoimat päätyivät valitsemaan interaktiiviseksi striimaustavaksi Viestiseinä-palvelun, jota käytettiin toista kertaa. Viestiseinä oli ensimmäisen kerran kokeilussa vuonna 2019, jolloin huomattiin sen olevan hyvä systeemi. Paju pohti (mt.), että Twitter ehkä hieman rajaa käyttäjäkuntaa, mutta se on kuitenkin paras tämän hetken palveluista, mihin ihmiset pystyvät osallistumaan helposti. Pajun odotukset Viestiseinän osallistavuudesta eivät olleet korkeat, mutta sen kautta striimiä katsoville annettiin kuitenkin mahdollisuus osallistua. Toivottiin, että ihmiset olisivat löytäneet palvelun käytön viime vuoden jälkeen. Mahdollisesti ensi vuonna 2021 Viestiseinä olisi jo perinne. (Mt.)

Seminaarin jälkeen kysyin Pajulta tavoitteiden täyttymisestä, Viestiseinän onnistumisen ja sen tuoman lisäarvon sekä riittämisen tapahtumassa. Tavoitteiden täyttymisestä interaktiivisessa striimauksessa Paju (2020) vastasi, että tavoitteet täyttyivät ihan hyvin. Kysymyksiä tuli sopivasti, eikä ollut ruuhkaa. Mukana oli hyviä kysymyksiä, joita käsiteltiin paneelikeskustelussa ja se oli aktiivista molempiin suuntiin. Viestiseinä onnistui osallistavana kokemuksena molempiin suuntiin hyvin, vaikka Twitter ei ole Suomessa suosituin sosiaalisen median alusta. Suurin osa kysymyksistä tuli verkon toiselta puolelta. Viestiseinän koettiin selkeästi tuovan lisäarvoa striimaukseen. Lisäksi Paju koki sen riittäneen interaktiivisena tapana striimissä. Tarkoituksen mukainen viestien ohjaus striimiin toteutui ja toimi todella hyvin. Maavoimat tulee varmasti käyttämään vastaavaa tekniikkaa uudestaan tilaisuuden tullen. (Mt.)

Haastattelin myös seminaarissa olleita henkilöitä liittyen interaktiivisuuteen ja sen tuomiin mahdollisuuksiin. Haastateltavia henkilöitä oli yhteensä viisi; kaksi naista ja kolme miestä. Olen jaotellut haastateltavat koodeiksi:

H1 (mies, 50–60-vuotias)

H2 (mies, 40–50-vuotias)

H3 (mies, 40–50-vuotias)

H4 (nainen, 40–50-vuotias)

H5 (nainen, 40–50-vuotias)

Haastateltava kolmosen kanssa keskustelimme englannin kielellä. Haastateltavien vastauksissa ei ollut eroavaisuuksia iän tai sukupuolen välillä, vaan jokainen koki interaktiivisen striimauksen henkilökohtaisesti omalla tavallaan.

Haastateltavista seminaariin osallistuneista suurin osa (4/5) ei ole aikaisemmin ollut interaktiivisessa striimaustapahtumassa, jossa hyödynnetään esimerkiksi Viestiseinää. H3 oli ollut vuonna 2019 seminaarissa, kun Viestiseinää käytettiin ensimmäisen kerran. H3 piti ideasta olla yhteydessä yleisöön. Melkein kaikki haastateltavat (4/5) olivat kiinnittäneet huomiota Viestiseinään, mutta eivät itse osallistuneet siihen. H1 osallistui Viestiseinään moderaattorin näkökulmasta. H3 ei ollut kiinnittänyt huomiota Viestiseinään puhujien kuuntelemisen takia. H3 mainitsi haastattelussa:

I was actually so engaged to what they were saying, I didn't get a chance to look over at the board very much, but I think that if they looked at the questions more that were on the board it would be a better way to pull the public in because some of the questions are coming through Twitter are top notch. (H3 2020.)

Viestiseinän kokemukset ja tuomat vuorovaikutuksen mahdollisuudet koettiin siten, että 2/5 henkilöä koki Viestiseinän saavan enemmän huomiota kuin yleisökysymykset. Kuitenkin 3/5 koki Viestiseinän hyvänä tapana esittää kysymyksiä ja yhdistää yleisöt. H1 mainitsi haastattelussa, miten Viestiseinää voitaisiin hänen mielestä kehittää:

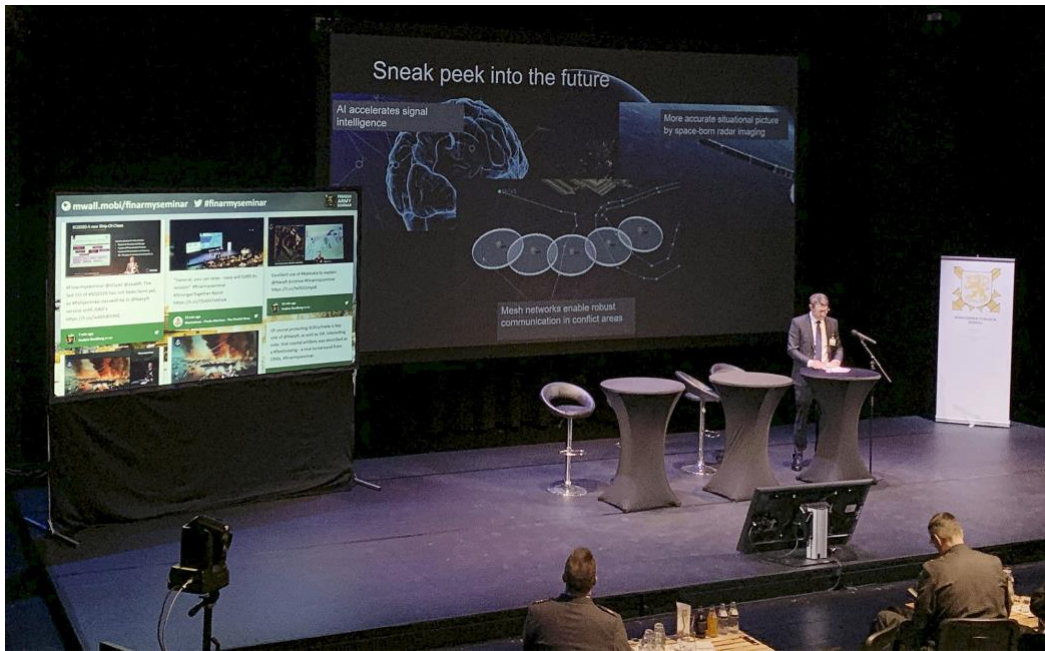
Olisi ollut hyödyllistä, jos siinä olisi voinut nostaa useampia kysymyksiä saman tien esiin, jotta he olisi voinut ottaa useampia tarvittaessa. (H1 2020.)

Haastatteluiden vastauksista voidaan päätellä interaktiivisen striimaustapahtuman olevan haastateltaville uusi kokemus, johon kiinnitettiin huomiota, mutta ei itse osallistuttu. Lisäksi Viestiseinä sai hyvin huomiota ja toimi hyvänä tapana ottaa yhteyttä yleisöihin.

Havainnoin seminaarin aikana, miten yleisö reagoi Viestiseinään, sen interaktiivisuuteen sekä striimaustilanteeseen. Seminaarin alussa mainittiin, että tapahtuma striimataan sekä viestejä voi lähettää Twitterin kautta hashtagilla, joita nostetaan Viestiseinään. Viestiseinälle tulleista tekstimuotoisista viesteistä ei pystynyt määrittelemään kuinka moni viestien lähettäneistä oli paikan päällä. Viestiseinään lähetetyistä kuvista voitiin päätellä ainakin 23 yleisön jäsenen osallistuneen, koska kyseiset kuvat oltiin otettu paikan päällä. Lisäksi kymmenen ihmistä oli osallistunut striimin välityksellä, koska heidän kuvansa olivat kuvakaappauksia striimistä.

Yleisesti yleisö keskittyi enemmän puhujiin ja paikan päällä jaettaviin lehtisiin, kuin käytti puhelinta. Yleisön keski-ikä oli huomattavasti yli 40-vuotiaat. Viestiseinän viesteistä yksi kolmasosa oli kuvia (33/87 kpl). Tästä voidaan päätellä visuaalisen viestin olevan merkityksellinen chat-toiminnassa. Havainnoin, että kuvat olivat enemmän tunnelmaan liittyviä tilannekuvia kuin tiettyyn puheenaiheeseen tai puhujaan.

Ensimmäisen 15 minuutin aikana Viestiseinälle oli tullut neljä kuvaa. Tästä pystyy päättämään, että Viestiseinän käyttö oli helposti lähestyttävä, helppokäyttöinen ja huomiota herättävä osallistava kokemus. Yleisellä tasolla huomasin viestien tulevan aktiivisesti samanlaisella tahdilla koko seminaarin läpi. En pystynyt sanomaan miten yleisö reagoi Viestiseinään tai siihen tulleisiin kysymyksiin, koska yleisö ei osoittanut fyysisiä liikkeitä. Panelistit kuitenkin huomioivat ja vastasivat Viestiseinän kysymyksiin sitä mukaan, kun moderaattori nosti niitä seinällä. RajuLiven puolesta viestit nostettiin striimiin etäkatsojille aina, kun viestin sisältöä käsiteltiin lavalla. Selkeästi Twitterin kautta tulleet kysymykset toivat lisäarvoa paneeliin, koska niistä keskusteltiin paljon sekä panelistit kommentoivat niiden olevan hyviä kysymyksiä. Myös haastattelemani yleisön jäsenet olivat sitä mieltä, että kysymykset olivat todella hyviä ja keskustelua herättäviä. Koin, että Viestiseinä ei ollut häiritsevä interaktiivisena striimaustapana tai esteenä. Viestiseinä oli myös fyysisesti sijoitettu lavan reunaan, jolloin se ei tehnyt näköestettä tai muuten vienyt huomiota pois puhujista. (Kuva 4.)



Kuva 4. Case-Maavoimaseminaari. Kuva: Hanna Suominen

Havannoin myös, jos striimissä on monikameratuotanto, se vaatii monen henkilön työvoiman. Chatin ohjaajalla on oma työnsä valvoa viestejä, hyväksyttää, kerätä dataa sekä nostaa viestejä esiin. Striimin puolesta huolehditaan, että kamerat kuvaavat puhujaa, esitysmateriaalit näkyvät näytöissä (paikan päällä ja striimissä) sekä striimin yhteydet ovat kunnossa. Chatin ohjaaja ja striimin ohjaajat viestivät usein keskenään viestien esille nostamisen suhteen.

Koin Viestiseinän onnistuneena interaktiivisena striimaustapana kyseiselle kohderyhmälle, koska se palveli asiakkaan tavoitteita sekä tarjosi viestintämahdollisuuden niin paikan päällä oleville kuin etäkatsojille. Palvelu toimii myös hyvin kansainvälisissä tapahtumissa, koska Viestiseinän kielen pystyy vaihtamaan suomeksi tai englanniksi. Asiakkaiden kriteereiden mukaisesti Viestiseinä tarjoaa suuren potentiaalin. Viestiseinään pystyy ohjaamaan sosiaalisen median kautta viestejä. Kuten tässä tapauksessa Twitterin kautta pystyi (tietyllä hashtagilla) kirjoittamaan viestejä ja kuvia, jotka ohjattiin Viestiseinään.

RajuLiven näkökulmasta Ekman kommentoi striimaustapahtuman interaktiivisesta puolesta, että tapahtumassa onnistuttiin hyvin. Tapahtuma itsessään halusi olla avoin

Puolustusvoimien aiheista, mitä normaalisti Puolustusvoimat eivät ole. Striimauksessa haluttiin tuoda Puolustusvoimia lähemmäs tavallisia ihmisiä. Twitterin käyttäjät eivät oletettavasti törmänneet tapahtumassa olleeseen hashtagiin ilman, että seurasivat Maavoimien Twitter tiliä. Enemmän ”piiriin” kuuluvat henkilöt osallistuivat, mutta toivottavasti myös ulkopuoliset näkivät Maavoimien striimin. Viestiseinä on helppo visuaalinen tapa esittää kysymyksiä ja keskustella aiheesta interaktiivisuuden avulla: etäkatsojat tapahtuman yleisölle sekä etäkatsojat että paikan päällä olevat puhujille. Kaikkien kesken siis kommunikointi onnistui palvelun kautta. Tavallinen chat olisi mahdollistanut vain etäkatsojien keskinäisen keskustelun, mikä olisi ollut teknisesti haastava ja visuaalisesti ruma tuoda esille paikan päällä screeneihin.

4.3 Interaktiivinen striimauskokeilu

Omassa striimauskokeilussamme, RajuLiven tiimin kanssa, käyttämämme ohjelmat ja niissä tehdyt interaktiiviset striimaustavat onnistuivat seuraavasti:

- Padletin kanssa ei ollut käyttöongelmia, koska katsojat osasivat käyttää sitä. Chatissa mainittiin muutamia kertoja, että Padletistä pidettiin ja se koettiin hyväksi tavaksi. Padlet-taulua pystyy muokkaamaan niin monipuolisesti rakenteesta visuaaliseen puoleen asti, joten sen soveltavuus sopii moneen erilaiseen tilanteeseen. Meidän striimissämme koimme valitsemiemme ominaisuuksien sopivan tämän striimin teemaan. Päättellen myös katsojien osallistumisesta kaikkiin toimintoihin kysymyssarake, kuvasarake ja videosarake olivat toimineet.
- Kuvien lähetys onnistui jokaiselta katsojalta omatoimisesti ohjeistuksien avulla. Kuvakilpailu osoittautui menestykseksi kommenttien ja osallistavuuden perusteella. Kuvakilpailun ajankohtaisella teemalla oli varmasti oma osansa siihen, miksi kuvia lähetettiin niin paljon. Suosituin ohjelmanumero oli selkeästi kuvakilpailu, koska katsojat reagoivat eniten meidän tiimimme elekieleen ja reagointiin. Selkeästi kuvakilpailu jätti hyvän tunnelman, koska sitä toivottiin striimin lopussa lisää tulevaisuudessa. Chatin mukaan katsojat kokivat välillä meidän tiimin reaktioidemme olevan

viihdyttävimpiä kuin itse kuvat. Tässä huomaa sen, miten tärkeässä osassa striimiä on itse esiintyjä eli sen henkilön näkeminen, joka striimaa.

Striimaajan elekieli, reagoinnit, käden liikkeet, kasvojen piirteet yms. luovat elementtejä, joihin katsojien on helppo samaistua. Katsojat näkevät tavallisen ihmisen pitävän hauskaa, mikä usein välittyy myös katsojalle. Meidän striimissä saimme välitettyä studiomme tunnelmaa katsojille, minkä lasken todella onnistuneeksi osaksi striimiä.

- TikTok-videoiden äänestys onnistui suunnitellusti. Katsojat osasivat käyttää Padletin tähtiarviointia. Kuusi katsojaa oli äänestänyt videoita, eli alle puolet striimin katsojista. Siinä kohtaa striimiä osa oli joutunut jo poistumaan sekä osa saattoi jättää vastaamatta. Videot kuitenkin herättivät paljon huomiota ja osallistavuutta chatin puolella. Katsojat pystyivät reagoimaan videoihin siinä tilanteessa, kun niitä tehtiin sekä jälkikäteen ladattuna Padlettiin. Ohjelmanumeron esittely jäi hieman epäselväksi, koska chatissa muutamalla katsojalla meni ohi, mitä olemme tekemässä. Meidän puolestamme olisi pitänyt avata hieman enemmän taustaa, mutta onneksi katsojat pääsivät nopeasti perille. Se ei vaikuttanut negatiivisesti striimiin, vaan edelleen katsojat pysyivät striimissä ja odottivat kärsivällisesti omaa vuoroaan äänestyksen puitteissa.
- Striimisivuston chat oli todella aktiivinen. Katsojat reagoivat enemmän tilanteisiin kuin kysyivät itse kysymyksiä. Kysymyksiä oli noin yhdeksän ja kommentteja/reagoiteja noin 200. Katsojat kommentoivat myös toisillensa chatin kautta ja loivat ns. yhteisöllisyyttä. Chatin perusteella yleisö vaikutti todella innostuneelta kaikista ohjelmanumeroista. Kuvakilpailun aikana chatissa läheteltiin paljon nauruhymiöitä, hauskoja vitsejä sekä yleisesti keuhuttiin meidän tiimimme tapaa reagoida kuviin. Myös kritisointia saimme tiimimme tuomarointitavasta, koska tietysti jokainen halusi voittaa kilpailun. Chat vaikutti tiimimme silmistä todella aktiiviselta alusta loppuun asti ja saimme selkeästi rohkaistua katsojia kommentoimaan. Varmasti meillä striimissä esiintyjillä oli suuri vaikutus, miten katsojat kommentoivat. Jos olisimme olleet hiljaisia ja liian vakavia, katsojat olisivat myös ottaneet

striimin vakavasti. Sen sijaan loimme striimistä rennon ja hauskan tilanteen, jolloin tunnelma välittyi myös verkon toiselle puolelle katsojille asti. (Kuva 5.)

Kokeiluun osallistuneiden kommentteja striimaustapahtumasta:

Tykkään, ku kommunikoitte koko ajan tässä ja toteutitte toiveita. ("Heli" 2020.)

Toi memejen arvostelu oli kyl hauska, sitä lisää jos joskus jotai teette porukalla. ("Linda" 2020.)

Hannan reaktio oli parempi ku meme :D. ("Anni" 2020.)



Kuva 5. Striimauskokeilun tilannekuva. Kuva: Jani Nieminen

Striimauskokeilun loppukysely toteutettiin Webropol-ohjelmalla ja siihen vastasi striimin katsojista 10 henkilöä eli puolet. Vain 2/10 henkilöä oli ennen ollut striimaustapahtumassa, jossa hyödynnetään interaktiivisia striimaustapoja/palveluita. Tämä tarkoittaa sitä, että kyselyn vastaukset koostuivat suurimmaksi osaksi ensikertalaisten kokemuksista ja mielipiteistä. Kyselyn vastaukset olivat arvioitavissa asteikolta 1–5, missä pienin oli vähiten vaikuttavin ja suurin eniten vaikuttavin striimaustapa. Kyselyn tarkoituksena oli selvittää, mikä striimissä käytetyistä interaktiivisista tavoista oli katsojien mielestä paras.

Tärkeintä interaktiivisessa striimauksessa on saada etäkatsoja tuntemaan olevansa osa striimiä ja antaa mahdollisuus osallistua sen etenemiseen. Eniten katsojat tunsivat osallistavuutta chatin/kommentoinnin kautta, toisena kuvien lähettämisen kautta ja kolmantena äänestyksen kautta. (Taulukko 5.)

Taulukko 5. Striimin osallistavuus.

STRIIMIN OSALLISTAVUUS						
	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Kuvien lähettäminen				4	6	4,6
Äänestäminen			2	2	6	4,4
Chat/kommentointi				2	8	4,8

Seuraavana kyselyssä kysyttiin, miten katsojat arvioivat kunkin interaktiivisen tavan onnistuneen striimaustapahtumassa. Chat/kommentointi sai korkeimmat pisteet. Äänestys ja kuvien lähettäminen sai molemmat keskiarvoiksi 4,2. Selkeästi nuo tavat herättivät monenlaisia mielipiteitä onnistumisesta, mutta yli puolet kyselyn vastaajista oli silti antanut yli 4 pistettä jokaiselle striimaustavoille. (Taulukko 6.)

Taulukko 6. Interaktiivisten tapojen onnistuminen.

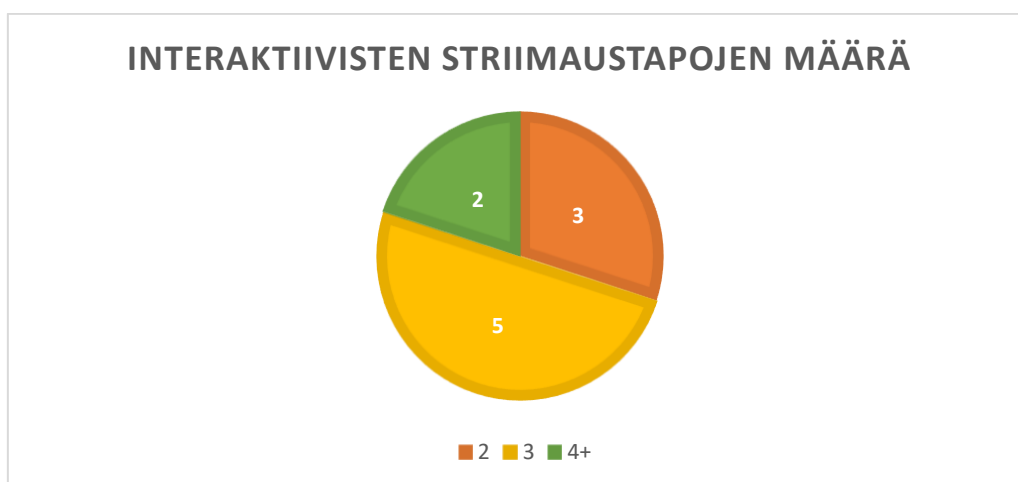
INTERAKTIIVISTEN TAPOJEN ONNISTUMINEN						
	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Kuvien lähettäminen		1	2	1	6	4,2
Äänestäminen		1	1	3	5	4,2
Chat/kommentointi				1	9	4,9

Vuorovaikutuksellisuus paikan päällä ja etäkatsojien välillä kunkin interaktiivisen tavan kohdalla jakoi mielipiteitä. Keskimääräisesti äänestys sai 3,9 pistettä, mutta selkeästi se erottui joukosta. Kuvien lähettäminen sai keskimääräiseksi keskiarvoksi 4,3 ja chat/kommentointi 4,5. Nämä kaksi tapaa osoittavat sen, että ne toimivat meidän striimauskokeilussamme. Äänestys ei kyselyn mukaan tuonut tarpeeksi vuorovaikutuksellisuutta tämän teemaiseen lähetukseen. Se ei kuitenkaan poissulje interaktiivista tapaa kokonaan. (Taulukko 7.)

Taulukko 7. Interaktiivisten tapojen vuorovaikutuksellisuus.

INTERAKTIIVISTEN TAPOJEN VUOROVAIKUTUKSELLISUUS						
	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Kuvien lähettäminen			1	5	4	4,3
Äänestäminen			5	1	4	3,9
Chat/komentointi				5	5	4,5

Kysyimme katsojilta, mikä olisi heidän mielestään sopiva määrä interaktiivisia striimaustapoja/vaihtoehtoja. Eniten ääniä sai määrältään 3, toisena 2 ja viimeisenä 4+. ”1” interaktiivinen tapa selkeästi ei houkutellut vaan halutaan saada monta erilaista vaihtoehtoa osallistua mukaan striimiin. Hyvä puoli monessa vaihtoehdossa on, että jokainen katsoja löytää mieluisensa tavan ja osallistuu helpommin, kun kynnyks on matala. (Kuvio 7.)

**Kuvio 7.** Interaktiivisten striimaustapojen määrä.

Mitä enemmän interaktiivisia tapoja on tarjolla sitä enemmän kokemus voi olla sekava osallistujalle ja mahdollisesti häiritä keskittymistä itse striimin sisältöön. Maavoimaseminaarissa haastattelin osallistujia, joista yksi heistä mainitsi, ettei edes huomionnut Viestiseinää, koska keskittyi paikan päällä esitykseen. Toiset osallistujat vastasivat taas, että huomioivat, mutta eivät osallistuneet. Meidän striimissä halusimme tietää, häiritsikö valitsemamme tavat keskittymistä striimiin vai sulautuivatko ne hyvin striimin sisältöön. Chat/komentointi ei häirinnyt lainkaan

keskittymistä, äänestys ei häirinnyt lainkaan 7/10 vastaajien mielestä sekä kuvien lähettäminen ei myöskään häirinnyt lainkaan 8/10 vastaajien mielestä. (Taulukko 8.)

Taulukko 8. Keskittyminen striimin interaktiivisten tapojen ohella.

KESKITTÄMINEN STRIIMIN INTERAKTIIVISTEN TAPOJEN OHELLA						
	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Kuvien lähettäminen			2		8	4,6
Äänestäminen				3	7	4,7
Chat/kommentointi					10	5

Seuraavana kyselyssä tutkimme, mikä näistä striimaustavoista toi katsojien mielestä eniten lisäarvoa striimaukseen. Perinteisesti chat/kommentointi kuuluu striimaukseen, mikä tässäkin tapauksessa todettiin eniten lisäarvoa tuottavaksi keskiarvolla 4,7. Toisena oli kuvien lähetys keskiarvolla 4,6, missä 7/10 vastaajaa oli antanut 5 pistettä. Vähiten pisteitä sai äänestys keskiarvolla 4. Vastaukset kertovat, että meidän striimissä äänestys ei ollut tarpeellinen. Yleisesti RajuLiven asiakkaiden striimaustapahtumissa äänestykset liittyvät ajankohtaisiin ja asiallisiin tapauksiin. Striimauskokeilussa äänestyksen sisältö ei niinkään vaikuttanut striimiin kokonaisuudessaan, joten sen vakavuuden ottaminen ei ollut myöskään tarpeellista. (Taulukko 9.)

Taulukko 9. Interaktiivisten striimaustapojen tuoma lisäarvo.

INTERAKTIIVISTEN STRIIMAUSTAPOJEN TUOMA LISÄARVO						
	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Kuvien lähettäminen			1	2	7	4,6
Äänestäminen		2		4	4	4
Chat/kommentointi				3	7	4,7

Viimeisessä kysymyksessä kysyimme, kuinka todennäköisesti katsojat käyttäisivät kutakin interaktiivista tapaa mahdollisesti uudestaan tulevaisuudessa. Eniten ääniä sai chat/kommentointi ja toisena kuvien lähettäminen. Molempien pisteet jakautuivat pääasiassa kohdille 4 ja 5. Yksi henkilö oli vastannut kuvien lähetyksessä kohdan 2. Vähiten ääniä sai äänestys, joiden pisteet jakautuivat kohdille 2-5. Selkeästi sen

käyttämistä ei koettu tarpeellisena, mutta ei myöskään täysin tarpeettomana. Chat/kommentointi pysyy siis tässäkin ykkösenä. (Taulukko 10.)

Kokeiluun osallistuneen henkilön kommentti striimaustapahtumasta:

Tarvin tän viikottaisena annoksena. ("Iida" 2020.)

Taulukko 10. Interaktiivisten striimaustapojen mahdollinen uudelleen käyttö tulevaisuudessa.

INTERAKTIIVISTEN STRIIMAUSTAPOJEN MAHDOLLINEN UUELLEEN KÄYTTÖ TULEVAISUUDESSA						
	1	2	3	4	5	Keskiarvo
Kuvien lähettäminen		1		3	6	4,4
Äänestäminen		1	3	2	4	3,9
Chat/kommentointi				3	7	4,7

Kehitysehdotuksia ja muuta palautetta tuli vastaajilta. Ainoat miinuspuolet striimistä olivat myöhästymisen ja yliaika, tarkemman taustatiedon puuttuminen osasta ohjelmasta sekä monen eri välilehden käyttö. Tärkeimpiä huomioita opinnäytetyön lopputuloksen ja RajuLiven asiakaskohderyhmän näkökulmasta kyselyn vastauksista olivat:

- Mahdollisuus lähettää erilaisia reaktioita tai emoji/hymiöt, jotka näkyisivät ruudulla. Lisäksi kysymykset voisi pongahtaa striimiin. (2)
- Oma vaikutuskeino ja vuorovaikutus ovat tärkeässä roolissa. Lisäksi kommenttien lukeminen ja toiveiden toteuttaminen koettiin hyvänä. (2)
- Toivomus enemmän yhteisistä peleistä, kuten tietokilpailusta. (3)
- Tiedostojen lataaminen ja äänestys koettiin hauskana tapana osallistua. (2)
- Useamman sovelluksen käyttäminen, kuten sosiaalisen median kanavat Instagram ja Snapchat. (2)
- Interaktiivisuus ja sisältö voisivat tapahtua samasta alustasta kuin itse striimaus, jolloin ei tarvitse avata montaa välilehteä. (3)

5 YHTEENVETO

Tässä luvussa käsittelen opinnäytetyössä käytettyjen menetelmien hyviä ja huonoja puolia. Käsittelen ensin asiakaskyselyn ja case Maavoimaseminaarin tuloksia. Tuloksien perusteella analysoin, miten edellä mainitut asiat vaikuttivat konkreettisesti striimauskokeilun suunnitteluun ja käytännön toteutukseen. Lopuksi käsittelen ja esittelen striimauskokeilun lopputuloksia.

5.1 Menetelmien yhteenveto

Asiakaskyselyn hyvinä puolina saatiin selville ajankohtaisuus striimauspalveluista ja mitkä tekijät vaikuttavat sen hankintaan. Asiakaskysely vahvisti samalla RajuLiven tietämystä omasta asiakasryhmästä, vaikka sillä oli vankka tietämys ketkä heidän asiakkaitaan ovat ja mitkä ovat heidän tarpeensa. Asiakkaiden oma kohderyhmä kaippaa interaktiivisiksi tavoiksi enemmän webinaarimaisia palveluita, äänestyksiä ja mahdollisesti yhteispelejä. BoxCast Team (2019) mainitsikin, että etäyhteyksien kasvussa striimit ja webinaarit alkavat olla peruskäytäntöjä arjessamme. Nuorten kohdalla osataan pyytää myös mukaan enemmän interaktiivisia tapoja. Striimauskokeilussa katsojat pitivät kuvien lähettämisestä ja reagoitien/hymiöiden lähettämisen mahdollisuudesta. Asiakaskyselyn ja striimauskokeilun kyselyyn vastauksissa oli toivottu yhteispelejä, jotka voisivat toimia kohderyhmästä huolimatta erilaisissa tapahtumissa. Näitä avaan tarkemmin kohdassa 5.2.

Asiakaskyselyn huonoina puolina oli interaktiivisten striimaustapojen kehittäminen. Asiakaskyselyyn vastanneilla oli kyselyn perusteella selkeä tietämys, mitä he haluavat nyt, mutta he eivät välttämättä osaa ajatella tulevaisuuteen. RajuLiven asiakaskunta ei ole vielä siinä pisteessä, että mainitsemani elämyksellisyys striimauksessa (luvussa 2.3) olisi heille peruskäytäntö arjessa. Lisäksi sen tuomia mahdollisuuksia ei vielä osata huomioida striimauksen suunnittelussa. Syynä on mahdollisesti, että heidän osaamis- ja tietämystasonsa striimauksesta ei ole vahva eli ei tiedetä mihin kaikkeen teknologialla pystytään. Lisäksi kokemusettomuus lisää epävarmuutta ajatella pidemmälle tutuista striimaustavoista ja mitä niiden päälle voidaan lisätä.

Case Maavoimaseminaarin hyvinä puolina oli käytännön kokemus ja havainnointi, joita hyödynsimme omassa striimauskokeilussa. Viestiseinä-palvelu toimi hyvänä pohjana interaktiiviselle striimaustavalle ja se osallisti paikan päällä olevat, etäkatsojat ja esiintyjät. Viestiseinä mahdollisti viestien ja kuvien lähetyksen, mikä herätti kiinnostusta sekä osoittautui menestykseksi ainakin osallistujamäärien puitteissa. Lisäksi Viestiseinä oli helppo visuaalinen tapa esittää kysymyksiä ja keskustella aiheesta.

Case Maavoimaseminaarin huonoina puolina oli Viestiseinän osallistumismahdollisuus, joka oli rajattu vain Twitterin kautta tulleisiin viesteihin. Saadakseen viestinsä näkyviin Viestiseinään piti Twitterin kautta julkaista ensin oma twiittinsä, jonka jälkeen se hyväksyttiin moderoinnissa.

Striimauskokeilu menetelmänä auttaa katsomaan kyseisiä tilanteita eri näkökulmista. Se auttaa hahmottamaan minkälaiset interaktiiviset tavat ovat helposti järjestettävissä viiveen kanssa ja mitkä tarvitsevat enemmän suunnittelua. Lisäksi käytännön kokeilu, missä on mukana erilaisia ihmisiä eri taustoista ja osaamistasoltaan, avartaa näkökulmaa striimauksen tuottamiseen suunnittelusta asti. Striimauskokeilun hyvinä puolina oli osallistujien aktiivisuus striimaustapoja kohtaan ja monipuoliset kehittämisehdotukset. Aktiivinen keskustelu kannusti kaikkia osallistumaan ja antamaan palautetta niin striimin aikana kuin jälkeinpäin kyselyssä (Cortez 2018). Chat-ominaisuus toi yhteisöllisyyttä osallistujien kesken sekä sen kautta lähetettiin monipuolisia viestejä (Stonberg 2019).

Kokeilun suunnitteluvaiheessa on hyvä tuoda omia ideoita esille samalla, kun kuuntelee myös muiden ajatuksia. Kuten Kinnunen (2019) mainitsi, ennakkovalmisteluissa kannattaa ottaa huomioon niin tekniset tarvikkeet kuin striimin sisällön suunnittelu. Sain itse suunnittelutapaamisissa tärkeää tietoa liittyen teknisiin toteutuksiin, jotka vaikuttavat, mitä interaktiivisia tapoja voidaan käyttää. RajuLive tarjosi monipuoliset mahdollisuudet striimin toteuttamiseen teknisistä laitteista alustaan/kanavaan. Ulkopuolisen striimaustapahtuman analysointi on hyödyllistä ja tärkeää, koska sieltä pystyy poimimaan hyviä ja kehitettäviä ideoita. Omassa striimauskokeilussa minun oli mahdollista käyttää samoja teknisiä laitteita

sekä palveluita ja kanavia, joita RajuLive normaalistikin tarjoaisi asiakkaille. Lisäksi oli mahdollisuus olla mukana toteuttamassa projektia alusta alkaen jälkikäsitteilyihin saakka. Seurasin vierestä kaikkia vaiheita ja havainnoin, mitä pitää ottaa huomioon ennen striimiä, sen aikana ja jälkeen. Pidin päiväkirjaa kaikista tapaamisista, suunnitelmista, ideoista, kuvista, videoista ja omista ajatuksistani liittyen striimauskokeiluun.

5.2 Striimauskokeilun yhteenveto

Katsojien mielestä striimauskokeilussa paras striimaustapa oli perinteinen chat/kommentointi, mutta sen lisäksi osallistavuutta toi yhtä lailla kuvien lähettäminen. Chat-ominaisuuteen toivottiin lisäksi mainittuja reagointi/hymiö mahdollisuuksia ja kysymysten nostamista esille. Kuvien lähettämiseen toivottiin mahdollisuutta samasta striimialustasta. Toisaalta toivottiin käyttöön muitakin sosiaalisen median kanavia, jotka tarjoavat kuvaominaisuuden, kuten Instagram ja Snapchat.

Harmillisesti Padlet ei kuitenkaan tarjoa mahdollisuutta suoraan ottaa videokuvaa eli striimata, joten palvelua ei pysty käyttämään ainoana välineenä striimauksessa. Lisäksi RajuLiven asiakkaat usein toivovat sosiaalisen median kanavista julkaisuja eli someseinää nostettavaksi striimiin. Sitä ei pysty suoraan kytkemään Padlet-tauluun. Palvelu ei tarjoa kyseistä linkitystä, mutta se ei kuitenkaan ole jokaiselle asiakkaalle tarpeellinen osa striimiä.

5.3 Kehitysehdotukset

Tulevaisuudessa lisätutkimuksen aiheena voisi olla löytää palvelu, missä onnistuisi striimaus ja interaktiiviset tavat yhdestä sivustosta/palvelusta. Tällä hetkellä joutuu käyttämään vähintään kahta palvelua/alustaa, jos haluaa käyttää enemmänkin kuin chat ominaisuutta. RajuLive sai hyviä ideoita mahdollisiin vuorovaikutus- ja osallistamistapoihin, joita se ei itse ole aiemmin osannut ajatella tai ole toteuttanut.

Striimauksiin voisi jatkossa ottaa mukaan enemmän yhteispelejä, koska niitä toivottiin RajuLiven asiakkaiden ja striimauuskokeilun katsojien puolesta. Jos yhteispelin valitsee, voi muita interaktiivisia tapoja jättää vähemmälle. Yhteispelejä ei ole RajuLiven puolesta vielä oikein käytetty, joten tässä voisi olla seuraava lähtökohta interaktiivisten striimauspalveluiden tarjotaan. Lisäksi Ekman (2020e) kommentoi, miten tämän tyylliset tavat saataisiin toimimaan suurissa tapahtumissa moderoinnin, nostojen ja julkaisujen näkökulmasta. Padlet-alustaa voisi kokeilla ns. hybriditapahtumissa. Varsinkin, kun sen tyylliset tapahtumat ovat nykyaikaisia sekä niissä on paljon ihmisiä paikalla ja etänä (mt.; Luovatehdas 2020).

Myös striimauuskokeilussa tuli esiin kehitysideoita, kuten viive ja monen eri välilehden käyttäminen striimin aikana. Yleisesti striimin sisältö vaikuttaa suuresti siihen mitä interaktiivisia tapoja otetaan käyttöön, koska jokaisella tavalla on omanlainen lisäarvon tuoma tarkoitus. Esimerkiksi äänestämistä ei kannata ottaa mukaan, jos sille ei ole varsinaista käyttöä. Kuvien lähettämiseen ja mahdolliseen reagoimiseen kannattaa varata aikaa, jos niiden suosion tiedetään olevan suuri.

6 LOPUKSI

Opinnäytetyön päätutkimuskysymyksenä oli selvittää striimauuskokeilun kautta, toiko siinä käytetyt interaktiiviset tavat Padlet-alustalla lisäarvoa RajuLiven nykyisille striimauspalveluille. Tavoitteena oli saada selville RajuLiven asiakaskunta sekä sen tarpeet ja toiveet, jonka jälkeen niitä tutkittiin käytännössä case Maavoimaseminaarissa. Kohderyhmän ja käytännön tutkimuksen pohjalta toteutettiin oma striimauuskokeilu, missä käytettiin asiakkaiden tarpeisiin ja toiveisiin kohdennettuja interaktiivisia striimaustapoja. Opinnäytetyön päätutkimuskysymystä tutkittiin interaktiivisuuden eli katsojien osallistavuuden näkökulmasta. Näkökulmia tarkasteltiin niin teknisestä ja kustannustehokkaasta puolesta kuin kokemuksen ja elämyksellisyyden puolesta.

Tilaaja eli RajuLive halusi kehittää interaktiivisia striimauspalveluitaan ja tarjota uudenlaisia interaktiivisia mahdollisuuksia toteuttaa striimejä. Interaktiivisten

striimaustapojen- ja palveluiden valinnassa tärkeää oli tutkia yrityksen asiakasryhmää. Kyselyiden ja haastatteluiden perusteella tiedetään, mitkä interaktiiviset striimaustavat- ja palvelut sopivat millekin asiakasryhmälle. Lisäksi tärkeää oli havainnoida striimaustapojen osallistavuus ja tarpeellisuus, käytetäänkö tai osataanko käyttää tapaa.

Mielestäni tutkimuskysymyksessä asetetut tavoitteet saavutettiin. Koen opinnäytetyön onnistuneeksi, koska lopputulos miellytti niin itseä kuin RajuLiveä. Jokainen menetelmä eteni loogisesti ja auttoi rakentamaan lopputulosta. Opinnäytetyön suunnitelma loppuvaiheilla oli selkeä, vaikka se rakentui menetelmiä tehdessä. Kokeilukulttuuri oli suuressa osassa opinnäytetyötä, mikä mielestäni sopi todella hyvin tähän tarkoitukseen. Lisäksi pidän striimauskokeilun kyselyn vastauksia kohtuullisen luotettavana ja onnistuneena, koska puolet katsojista vastasi kyselyyn. Graafiset kaaviot, mitä käytin esitystapana, antavat mielestäni selkeän kuvan, miten katsojat olivat arvioineet striimaustavat ja tuoneet kehitysehdotuksia. Kummastakaan kyselystä ei saatu palautetta, joten päättelen kysymyksien onnistuneen.

Ilman ammattialan tilaajaa RajuLivelä opinnäytetyöni ei olisi onnistunut. Interaktiiviseen striimaukseen kuuluu paljon teknisiä ominaisuuksia, jotka on huomioitava striimauksen suunnittelussa ja toteutuksessa sekä tutkimusmielessä. Suunnittelun lisäksi interaktiivinen striimaus tapahtuu reaaliajassa ja vain kerran, minkä takia sen tutkiminen täytyy tehdä siinä hetkessä, kun se tapahtuu. Ilman kokeilukulttuuria ja käytännössä tekemistä aihetta ei pystyisi tutkimaan.

Suunnittelimme ja toteutimme tilaajan kanssa yhdessä opinnäytetyössä käytetyt menetelmät. Kävimme läpi tilaajan palautteita menetelmistä ja tuloksista jokaisen menetelmän jälkeen. Palautteet keskusteltiin kasvotusten tapaamisissa RajuLiven toimistolla.

Asiakaskyselyn tuloksien purkutapaamisessa 12.3.2020 Ekman (2020c) kommentoi, että asiakaskysely oli hyvä ja tarpeellinen tilannekatsaus asiakkaiden striimaustietämyksestä. Suurin osa vastauksista ei tullut yllätyksinä, koska kohderyhmä tunnettiin ja laittamamme vastausvaihtoehdot olivat ennakoitavissa

(Valli & Perkkilä 2018, luku ”Sähköinen kyselylomake ja sosiaalinen media aineistokeruussa”). Jäimme yhdessä RajuLiven kanssa kaipaamaan enemmän vastauksia asiakaskyselyn vapaavalintaisiin kohtiin (mt.). Asiakaskyselyyn vastasi vain 1/4 asiakkaista, minkä takia tietomäärä jäi vähäiseksi. Jos useampi asiakas olisi vastannut kyselyyn, mukana olisi voinut mahdollisesti olla uusia ideoita ja toisenlaista näkökulmaa. Kysymys varmasti auttoi asiakkaita hahmottamaan tulevissa striimaustapahtumissa, minkälaisia interaktiivisia tapoja voidaan hyödyntää. Purkutapaamisessa puhuimme, että toivon mukaan tulevaisuudessa asiakkailta tulee esille uusia ideoita ja kehitysehdotuksia (mt.).

Maavoimaseminaarissa tehtyjen haastatteluiden vastaukset lähetin etukäteen sähköpostilla RajuLivelle 2.3.2020, jotka käytiin läpi purkutapaamisessa 5.3.2020 toimistolla. Viestiseinän tuoma interaktiivisuus oli helppo toteuttaa sekä mahdollisti katsojien ja puhujien välisen kommunikoinnin. Pajun ja Maavoimaseminaariin osallistuneiden haastateltavien avulla saatiin selville huomioita, joita RajuLive ei itse käynyt läpi asiakkaan kanssa. Esimerkiksi yhtenä huomiona Viestiseinän ohjeiden ja toimintojen läpikäyminen asiakkaan kanssa tulevaisuudessa on tarpeellinen. Lisäksi kehitystoimenpiteinä Ekman (2020b) ehdottaa itse, että kommentointia tapahtuisi myös suoraan Viestiseinä-palvelun sivuille varsinkin, kun kaikilla ei ole Twitter -tiliä.

Striimauskokeilun palautekeskustelu käytiin läpi striimin päätyttyä 24.3.2020 yhdessä tiimin kanssa. Kokeilukulttuurin avulla tutkimustulokseksi saatiin Padlet interaktiiviseksi striimauspalveluksi, missä chatin/kommentoinnin sekä kuvien lähettämisen avulla osallistetaan paikan päällä oleva yleisö, etäkatsojat ja esiintyjät. RajuLiven puolelta kiinnitettiin enemmän huomiota striimin aikana viiveeseen, jota en itse huomannut. Viive on hankala monesti näissä striimeissa, missä ollaan jatkuvassa vuorovaikutuksessa katsojien kanssa (Ekman 2020d). Esimerkiksi äänestyksessä viiveen takia joutui odottamaan kauankin sen aikaa, että yleisö ensin reagoi ja sitten äänesti (Limelight 2020). RajuLive kokee yleisesti viiveen niin, että jos reagointi kestää liian kauan, he pitävät sitä toimimattomana.

Ekman (2020e) kommentoi striimauskokeilussa käytetyistä tavoista, että kuvat, chat/kommentointi ja ”some-seinä” -tyyppinen toteutus on perinteistä ”teksti-chat” -

toimintoa mielenkiintoisempi. Ne tuovat monipuolisesti paremmin mahdollisuuden nostaa julkaisuja lähetykseen (mt.). Padlet-alustan ilme ja käyttäminen on keskivertoisesti RajuLiven yleisiin tapahtumiin nuorekkaampi ja ei niinkään perinteinen bisnestyylinen, mutta kuitenkin käyttökelpoinen monissa yhteyksissä (mt.). Padlet-alustaa voidaan tarjota niissä tapahtumissa, mitkä ovat vapaamuotoisempia. Vapaamuotoisempi tapahtuma voi olla esimerkiksi nuorten tapahtumat yleisesti, kuten isommat yleisötapahtumat/kokoontumiset, festivaalit, musiikkikonsertit sekä messut.

Opinnäytetyön aihe on ajankohtainen ja jatkuvasti muuttuva. Interaktiivinen striimaus on vielä uusi aihealue, joten opinnäytetyö vaati paljon omaa tekemistä, tutkimista ja havainnointia. Opinnäytetyön aihe on ollut mielenkiinnon kohteenani jo viimeiset neljä vuotta, kun aloitin katsomaan striimejä. Nyt opinnäytetyön jälkeen osaan tuottaa itse striimejä ja osallistaa katsojia. Lisäksi ymmärrän interaktiivisuuden tärkeyden ja miten näitä taitoja voin hyödyntää omalla alallani.

Koen opinnäytetyön tuovan uudenlaista osaamista ja ymmärrystä digitaalisuuden ja kulttuurialan yhdistämiseen. Opinnäytetyössä on konkreettisia esimerkkejä toteutuksista, joita niin aloitteleva kuin edistynyt tuottaja pystyy hyödyntämään. Lisäksi ymmärrän, miten niin verkossa kuin livenä saadaan luotua yhtä elämyksellisiä kokemuksia. Varsinkin, kun nykyään striimin pystyy toteuttamaan helposti omilla välineillä (BoxCast Team 2019).

COVID-19 pandemian myötä suosituksi nousseet webinaarit, videopuhelut ja striimit auttavat ihmisiä ymmärtämään näiden mahdollisuuden tapahtumissa. Striimien tuottamisen kiinnostus kasvaa, jolloin perinteiseen striimaukseen haetaan lisää interaktiivisia ominaisuuksia. Opinnäytetyöni auttaa näissä tilanteissa olevia henkilöitä hahmottamaan, mitä interaktiivisuus on, mitä se tarjoaa ja millä tavoin sitä voi tuoda omaan striimiinsä.

LÄHTEET

Amazon 2020. Affiliate Program. Viitattu 9.4.2020. <https://affiliate-program.amazon.com>

Antikainen, Riina 2019. Millainen on hyvä kokeilu? Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminta. Viitattu 9.4.2020. https://tietokayttoon.fi/artikkeli/-/asset_publisher/millainen-on-hyva-kokeilu-

BoxCast Team 2018. How To Stream To Periscope (And Twitter). Viitattu 7.4.2020. <https://www.boxcast.com/blog/how-to-stream-to-periscope>

BoxCast Team 2019. State Of Live Streaming In 2019: Last 5 Years + Next 5 Years. Viitattu 7.4.2020. <https://www.boxcast.com/blog/state-of-live-streaming-in-2019-last-5-years-next-5-years>

Bybyk, Alex 2019. 9 ways you can make money live streaming. Viitattu 20.3.2020. <https://restream.io/blog/ways-you-can-make-money-live-streaming/>

Clement, J 2020. Most popular social networks worldwide as of January 2020, ranked by number of active users. Viitattu 5.3.2020. <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>

Cortez, Joe 2018. The Importance of Being Interactive While Streaming. Viitattu 5.3.2020. <https://switchboard.live/blog/interactive-live-streaming-engagement>

Curran, Will 2018. How To Live Stream Your Event – Whiteboard Wednesday. Viitattu 6.3.2020. https://helloendless.com/how-to-live-stream-your-event/?utm_campaign=How%20To%20Live%20Stream%20Your%20Event%20-%20Whiteboard%20Wednesday%20YT&utm_source=youtube&utm_medium=social

Dick Clark 2020. Streamy Awards. Viitattu 5.3.2020. <https://www.dickclark.com/shows/the-streamy-awards/>

DLive 2020. About. Viitattu 9.4.2020. <https://community.dlive.tv/about/welcome-letter/>

Dreier, Troy 2017. What the Kids Are Watching: The World of Tween Live Streaming. Viitattu 7.4.2020. <https://www.streamingmedia.com/Articles/ReadArticle.aspx?ArticleID=115773>

Ekman, Johan 2020a. Suullinen tiedonanto 7.2.2020.

Ekman, Johan 2020b. Suullinen tiedonanto 5.3.2020

Ekman, Johan 2020c. Suullinen tiedonanto 12.3.2020

Ekman, Johan 2020d. Suullinen tiedonanto 24.3.2020.

Ekman, Johan 2020e. Suullinen tiedonanto 30.3.2020.

GoFundMe 2020. Making a Donation. Viitattu 12.4.2020.

<https://support.gofundme.com/hc/en-gb/articles/360001992827-Making-a-Donation>

Hofer, Brooke 2020. How to play jackbox games with friends and family remotely. Viitattu 20.3.2020. <https://jackboxgames.com/how-to-play-jackbox-games-with-friends-and-family-remotely/>

Jackbox Games 2020. About us. Viitattu 6.3.2020.

<https://jackboxgames.com/about/>

Johansson, Tuula 2019. Ääni kulttuurille. Viitattu 4.3.2020.

<https://www.humak.fi/uutiset/aani-kulttuurille/>

Jäppinen, Jani 2019. Monikamerasuoratoiston toteuttaminen Facebookissa.

Metropolia Ammattikorkeakoulu. Mediatuottamisen koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Viitattu 8.3.2020.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/170331/J%E4ppinen_Jani.pdf?sequence=2

Kinnunen, Jaakko 2019. Striimaajalle hyvä yleisösuhte on kaikki kaikessa. Viitattu

6.3.2020. <https://www.tuni.fi/fi/ajankohtaista/striimaajalle-hyva-yleisosuhde-kaikki-kaikessa>

Krishnamoorthi, Vengatanathan 2018. Efficient HTTP-based Adaptive Streaming of

Linear and Interactive Videos. Department of Computer and Information Science

Linköping University. Linköping Studies in Science and Technology. Opinnäytetyö.

Viitattu 6.3.2020. [http://liu.diva-](http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1180723/FULLTEXT01.pdf)

[portal.org/smash/get/diva2:1180723/FULLTEXT01.pdf](http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1180723/FULLTEXT01.pdf)

Leinonen, Minna & Otonkorpi-Lehtoranta, Katri & Heiskanen, Tuula, 2017.

Kyselyhaastattelu. Matti Hyvärinen, Pirjo Nikander & Johanna Ruusuvoori (toim.).

Tutkimushaastattelun käsikirja. Kustannusosakeyhtiö Vastapaino 2017. Viitattu

9.4.2020. <https://www.ellibslibrary.com/book/9789517686112>

Limelight 2020. Sub-Second Latency Streaming & Live Viewer Interactivity Changing the Video Landscape. Viitattu 10.3.2020.

<https://www.limelight.com/resources/tech-brief/sub-second-latency-streaming-changing-the-video-landscape/>

Logitech 2020. Logitech affiliate program. Viitattu 9.4.2020.
<https://www.logitech.com/en-us/promo/affiliate-program.html>

Luovatehdas 2020. Streamaus / webcast. Viitattu 10.3.2020.
<https://luovatehdas.fi/palvelut/streamaus-webcast.html>

Maavoimat 2020. Maavoimaseminaari. Viitattu 5.3.2020.
<https://maavoimat.fi/maavoimaseminaari>

Masur, Matt 2019. Low Latency Streaming Speeds Things Up. Viitattu 10.3.2020.
<https://switchboard.live/blog/low-latency-streaming>

Mixer 2020. Sub Gifting FAQ. Viitattu 9.4.2020.
<https://watchbeam.zendesk.com/hc/en-us/articles/360028658692-Sub-Gifting-FAQ>

Nieminen, Kalle 2019. Kokeilukulttuuri Sitra Labin työkaluna. Viitattu 9.4.2020.
<https://www.sitra.fi/blogit/kokeilukulttuuri-sitra-labin-tyokaluna/>

Ozer, Jan 2020. Buyers' Guide to Low-Latency Solutions. Viitattu 20.3.2020.
<https://www.streamingmedia.com/Articles/Editorial/Featured-Articles/Buyers-Guide-to-Low-Latency-Solutions-136184.aspx>

Padlet 2020. Features. Viitattu 15.3.2020. <https://padlet.com/features>

Patreon 2020. Can I make a one-time payment? Viitattu 12.4.2020.
<https://support.patreon.com/hc/en-us/articles/204606215-Can-I-make-a-one-time-payment->

Rai, Sudhanshu 2019. How Live Streaming Platforms Have Emerged as a Virtual Medium of Marketing and Branding? Viitattu 18.3.2020.
<https://www.entrepreneur.com/article/334049>

Stonberg, Eli 2019. How interactive live streaming is removing the barrier between audience and show. Viitattu 5.3.2020. <https://medium.com/hovercast/how-interactive-live-streaming-is-removing-the-barrier-between-audience-and-show-a29ec89ccfd8>

Streamy Awards 2019. 9th Annual Streamy Awards. Viitattu 5.3.2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=2aBchJnkrn8>

Streamys 2020. About The Streamy Awards. Viitattu 5.3.2020.
<https://www.streamys.org/about/>

Survey Monkey 2020. Kyselytutkimusten vastausprosentin parantaminen kannustimilla. Viitattu 16.3.2020. <https://fi.surveymonkey.com/mp/using-survey-incentives-to-improve-response-rates/>

Tilsner, Jamison 2009. The Streamy Awards Winners Celebrated the Arrival of Open Entertainment. <https://www.tubefilter.com/2009/03/30/the-streamy-awards-winners-celebrated-the-arrival-of-open-entertainment/>

Tuominen, Pasi 2020. Striimiopas. Viitattu 7.4.2020.
<https://www.verke.org/striimiopas/>

Twitch 2020. Running Ads. Viitattu 9.4.2020.
<https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/get-rewarded/running-ads/>

Valli, Raine & Perkkilä, Päivi 2018. Sähköinen kyselylomake ja sosiaalinen media aineistokeruussa. Teoksessa Raine Valli (toim.). Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1. Metodien valinta ja aineistokeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle. PS-kustannus 2018. Viitattu 9.4.2020. <https://www.ellibslibrary.com/book/978-952-451-516-0>

Yosilewitz, Adam 2019. State of the Stream 2019: Platform Wars, the New King of Streaming, Most Watched Game and More! Viitattu 5.3.2020.
<https://blog.streamelements.com/state-of-the-stream-2019-platform-wars-the-new-king-of-streaming-most-watched-game-and-more-ab0596d5c13d>

YouTube 2020a. Striimin mainostaminen. Viitattu 5.3.2020.
https://support.google.com/youtube/answer/2524542?hl=fi&ref_topic=9257984

YouTube 2020b. Livestriimin enkooderin määrittäminen. Viitattu 4.3.2020.
<https://support.google.com/youtube/answer/2907883?hl=fi>

YouTube 2020c. Näin ansaitset YouTubessa. Viitattu 9.4.2020.
<https://support.google.com/youtube/answer/72857?hl=fi>

HAASTATTELUT

Paju, Lauri 2020. Verkkotiedottaja. Turku 26.2.2020. Haastattelija: Hanna Suominen

LIITTEET

LIITE1: Asiakaskyselyn kysymykset:

1. Striimattavan tapahtumanne yleisön tavoiteltu keski-ikä:
2. Montako kertaa livelähetyksesi on ollut:
 - A) Vain sisäiseen käyttöön eli suojattu livelähetys?
 - B) Julkinen livelähetys esimerkiksi sosiaalisen median kanavissa?
3. Oletteko käyttäneet interaktiivisia ominaisuuksia/palveluja (chat tms.) RajuLiven striimaukseen liitettynä?
 - > Minkälaisissa tilanteissa olette käyttäneet interaktiivisia ominaisuuksia/palveluja?
 - > Miksi ette ole käyttäneet aikaisemmin Rajuliven interaktiivisia striimauspalveluita?
4. Mitkä asiat vaikuttavat siihen, että valitset interaktiivisen striimauspalvelun?
5. Minkälainen interaktiivinen striimaustapa mahdollistaisi yhteyden sinun yleisöosi tai minkälainen interaktiivisuus olisi mielestäsi mielenkiintoista kokea? Tässä kohdassa ideoinnilla ei ole rajoituksia tai esteitä vaan saat vapaasti kehittää niin sanotusti ”out of the box”. Voit myös kysellä kollegoiltasi tai muilta paikalla olleilta, mitä ideoita heillä syntyy.

LIITE 2: Case Maavoimaseminaarin Pajun haastattelukysymykset:

1. Mitkä ovat tavoitteenne tulevasta interaktiivisesta striimauksesta?
2. Miten päädyitte valitsemaan viestiseinän interaktiiviseksi tavaksi?
3. Minkälaiset odotukset teillä on viestiseinän osallistavuudesta?
4. Täyttyikö teidän tavoitteet interaktiivisessa striimauksessa?
5. Miten koet viestiseinän onnistuneen osallistavana kokemuksena?
6. Koetko viestiseinän tuoneen lisäarvoa teidän striimaukseen?
7. Koetko viestiseinän riittäneen interaktiivisena tapana tapahtumassa?
8. Miten kehittäisit tätä interaktiivista striimaustapaa?

LIITE 3: Case Maavoimaseminaarin osallistujien haastattelukysymykset:

1. Oletko ennen ollut interaktiivisessa striimaustapahtumassa, missä hyödynnetään esim viestiseinää?
2. Minkä verran kiinnitit huomiota viestiseinään tai osallistuitko itse siihen?
3. Miten koit viestiseinän ja sen tuoman vuorovaikutuksen mahdollisuuden?

LIITE 4: Striimauskokeilun kyselyn kysymykset:

1. Olitko aikaisemmin ollut striimaustapahtumassa, missä hyödynnetään interaktiivisia tapoja/palveluita?
2. Miten arvioisit asteikolta 1–5 kuinka onnistuneesti tunsit olosi osana striimiä / pääsit osallistumaan sen etenemiseen kunkin striimaustavan kohdalla? 1 vähän – 5 paljon
3. Kuinka arvioisit kunkin interaktiivisen tavan onnistuneen tässä striimaustapahtumassa asteikolta 1–5: 1 pienin – 5 suurin
4. Miten koit vuorovaikutuksen paikan päällä ja etäkatsojien välillä kunkin interaktiivisuuden kohdalla asteikolla 1–5? 1 pienin – 5 suurin
5. Mikä olisi mielestäsi sopiva määrä interaktiivisia vaihtoehtoja striimaustapahtumassa?
6. Häiritsikö jokin interaktiivisista tavoista keskittymistäsi striimin sisältöön? 1 häiritsi paljon – 5 ei häirinnyt lainkaan
7. Miten arvioisit asteikolta 1–5 kunkin interaktiivisen tavan tuoneen lisäarvoa striimaukseen? 1 tuovan vähän lisäarvoa – 5 tuovan paljon lisäarvoa
8. Kuinka todennäköisesti käyttäisit kutakin interaktiivista tapaa mahdollisesti tulevaisuudessa? 1 en käytä – 5 todellakin käytän
9. Kehitysehdotukset interaktiiviseen striimaukseen? Haluaisitko kokea jotain muuta/uutta interaktiivista tapaa, mitä striimaustapahtumassa ei käytetty? Saat vapaasti kehitellä ideoita ns ”out of the box”.