



Koronan vaikutus livestriimaamiseen

Emppu Merinen

2021 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

Koronan vaikutus livestriimaamiseen riimaamiseen

Emppu Merinen
Tietojenkäsittely
Opinnäytetyö
Toukokuu 2021

Emppu Merinen

Koronan vaikutus livestriimaamiseen

Vuosi 2021 Sivumäärä 32

Livestriimaamisen suosio on ollut kovassa kasvussa. Tietoisuus eri alustoja kohtaan on lisääntynyt, mikä on osaltaan johtanut livestriimaamisen suosion kasvuun. Opinnäytetyön tavoite on selvittää, miksi ihmiset katsovat livestriimejä ja onko koronalla ollut vaikutusta katselun lisääntymiseen tai katselun vähentymiseen.

Opinnäytetyön tietoperustassa esitellään ja avataan livestriimaamiseen liittyvää sanastoa, niiden tarkoituksia ja livestriimauksessa yleisimmin käytettyjä ohjelmia. Lisäksi esitellään suosituimmat livestriimausalustat.

Työssä luotiin kyselylomake, jota jaettiin eri alustoilla. Kyselyn tarkoituksena oli tutkia ja selvittää, miten Covid-19-pandemia on vaikuttanut livestriimaamisen suosioon.

Kyselyn tuloksina selvisi, kuinka kauan kyselyyn vastanneet ovat aikaisemmin katsoneet livestriimausta, miksi vastaajat katsovat livestriimausta ja onko mahdollisesti Covid-19 -pandemia lisännyt vai vähentänyt katsomista.

Asiasanat: livestriimaus, alustat, koronavirus

Emppu Merinen

Corona's effect on livestreaming

Year	2021	Pages	32
------	------	-------	----

Popularity of livestreaming is rising fast. Knowledge for different streaming platforms has increased, which is part of the reason why livestreaming is so popular. In this thesis I want to figure out, why people watch livestreams and what kind of effect has coronavirus had in the livestreaming watching time.

In theory part we are going through livestreaming vocabulary, their meaning, and most used and popular programs. Also, popular livestreaming platforms.

In research part we made a questionnaire which was shared in different platforms. The point of the questionnaire is to figure out how has coronavirus effected livestreaming space.

From the answers we can deduct, how long has the respondent watched livestreaming, why the responded watches livestreaming and has the coronavirus effected the respondents livestreaming watching volume positively or negatively.

Keywords: live streaming, platforms, coronavirus

Sisällys

1	Johdanto.....	6
2	Sanastoa ja merkitykset.....	7
3	Livestriimauksen vaatimukset	10
3.1	IRL -striimi	10
3.2	Peli-striimi	13
4	Livestriimausalustat.....	16
4.1	Twitch	16
4.2	YouTube	17
4.3	Mixer	19
4.4	Facebook Live	21
4.5	Caffeine	23
4.6	Periscope	23
5	Tutkimusosuus	25
5.1	Tutkimuskysely	25
5.2	Kyselyn vastauksien purku	26
5.3	Yhteenveto	31
6	Oma pohdinta.....	32

1 Johdanto

Livestriimaus on viime vuosikymmenen aikana kasvanut räjähdysmäisesti eikä kasvulle näy loppua. Suurin alustoista on Twitch.tv, mutta muut alustat, kuten YouTube Live ovat saamassa jalansijaa livestriimaus -markkinoilta. Tämä voi olla yksi syy, miksi livestriimauksen suosio jatkaa kasvuaan. Toinen merkittävä syy livestriimauksen suosiolle voi olla, että E-Sports-maailmasta on tullut suositumpaa ja sitä näytetään eri medioissa paljon, jolloin striimauksesta voi kiinnostua myös peleistä tai pelaamisesta tietämätön henkilö.

Livestriimauksen suosion ansioista teoriassa kuka tahansa voi ansaita elantonsa livestriimaamisella, kun ennen vain yleensä pro-pelaajat pystyivät elättämään itsensä livestriimaamisen avulla. Livestriimauksen aloittamista pidetään usein kalliina, mutta todellisuudessa livestriimaamisen aloittamiseen riittää vain puhelimen kamera ja puhelimen mikrofoni.

Työn tavoitteena on avata käsitteitä, jotka liittyvät livestriimaamiseen, mitä livestriimaaminen vaatii ja lisätä tietoisuutta suosituimmista livestriimausalustoista.

Opinnäytetyön tietoperustassa esitellään ja avataan livestriimaukseen liittyvää sanastoa ja niiden tarkoituksia, mitä livestriimaaminen vaatii ja yleisimmin käytettyjä ohjelmia. Lisäksi esitellään suosituimpia livestriimaus alustoja, joita ovat esimerkiksi Twitch.tv, YouTube Live, Facebook Live, Mixer ja Periscope.

Opinnäytetyön tutkimusosuudessa luodaan tutkimuskysely, jonka tarkoituksena on kerätä tietoa mahdollisimman monipuolisesta vastaajakunnasta ja selvittää minkä vuoksi vastaajat katsovat livestriimausta, jos katsovat ja onko koronavirus mahdollisesti vaikuttanut siihen kuinka paljon ihmiset katsovat livestriimausta, vai onko koronavirus mahdollisesti saanut vastaajan aloittamaan livestriimauksen katselemisen.

2 Sanastoa ja merkitykset

Livestriimi. Livestriimiksi kutsutaan internetin välityksellä tapahtuvaa suoraa video lähetystä, jota voi seurata reaaliaikaisesti. Livestriimaaminen onnistuu helposti, siihen tarvitsee vain internetyhteyden, mobiililaitteen tai tietokoneen.

Striimaaja (Streamer). Striimaajaksi kutsutaan henkilöä, joka lähettää live-videota internetin välityksellä joko tietokoneella tai jollain mobiililaitteella. Yleensä striimaajat lähettävät videokuvaava pelaamastaan pelistä tai aiheesta ja esiintyvät livestriimissä webkameran välityksellä, mutta myös esiintyminen vain webkameran välityksellä ja puhumalla jostain aiheesta on todella suosittua.

Kanava (Channel). Kanavaksi kutsutaan livestriimaajan luomaa nimeä jollekin livestriimaus alustalle. Kuten televisiossa on kanavat, sama periaate toimii livestriimaus alustoilla. Helpoin tapa löytää alustalta eri kanavia on hakea kanavia eri perusteilla kuten katsojamäärä, tilaajamäärä tai kuinka kauan striimaaja on ollut onlinetilassa.

Chat. Chat on yksi tärkeimmistä livestriimin osista. Sen avulla livestriimin katsojat voivat olla yhteydessä striimaajaan ja keskustella muiden katsojien kanssa. Chat on striimaajan tärkein työkalu ja tärkein osa striimaajan luomaa yhteisöä. Chatin avulla moni katsoja voi tuntee olevansa osana striimaajan kanavaa ja yhteisöä. Yleensä chattiin avautuu erilaisia emoji vaihtoehtoja, jos katselija on kyseisen kanavan tilaaja. Tämä ominaisuus myös kannustaa katsojia tilaamaan kanavaa.

Open Broadcaster Software (OBS). OBS on yksi suosituimmista ohjelmista livestriimaus maailmassa. OBS tulee sanoista Open Broadcaster Software ja se on täysin ilmainen avoimen lähdekoodin ohjelma. Ohjelman avulla henkilö voi tehdä video tuotantoa, livestriimata ja nauhoittaa videoita. Ohjelma on livestriimaajien suosiossa, koska ohjelmalla on helppo kaapata videopelin kuvaa, lisätä ruudulle webkamera ja saada ääntä mikrofonin välityksellä. Ohjelmalla on myös helppo lisätä erilaisia efektejä kuvaruudulle. (What is OBS, 2020)

Streamlabs. On OBS tapaan yksi suosituimmista ohjelmista livestriimaus maailmassa ja on OBS:n kilpailija. Streamlabs markkinoi itseään olevansa markkinoiden nopein ohjelma laittaa striimaus valmiiksi. Streamlabsillä on myös olemassa livestriimaus mobiili applikaatio, jonka avulla voi livestriimata helposti mobiililaitteella. Streamlabs tekee myös aktiivisesti yhteistyötä joidenkin isoimpien livestriimaajien kanssa, kuten livestriimaaja Pokimane, joka pyysi streamlabsia tekemään hänelle sellaisen rajoituksen, että hänelle voi lahjoittaa vain 5 dollaria kerrallaan. Tällaista ei ole aikaisemmin nähty livestriimaus maailmassa. (Streamlabs, 2020)

Tilaaaja (Subscriber). Tilaaaja on henkilö joka tilaa livestriimaajan kanavaa kuukausimaksua vastaan ja näin voi tukea striimaajaa rahallisesti. Kun henkilö tilaa kanavaa, hän saa käyttöönsä aina enemmän sisältöä kuin tavallinen ei tilaaaja katsoja. Useimmat asiat, joita tilaaaja saa on enemmän emojeita, nimen eteen jonkinlaisen kuvakkeen, joka kertoo muille chatin käyttäjille, että henkilö on kanavan tilaaaja ja yhtenä suurimpana hyötynä tilaaaja välttää kanavilla pyörivät mainokset. On olemassa eri tasoisia tilauspaketteja, joista valita, yleisin on 4,99 dollaria kuukaudessa, muut paketit ovat 9,99 dollaria ja 24,99 dollaria. Mitä kalliimman paketin valitsee sitä enemmän sisältöä tilaaaja saa käyttöönsä. (Lifewire, 2020)

Affiliate. On taso, jolle striimaaja voi päästä, jos on saavuttanut tietyt saavutukset. Kyseinen taso on olemassa vain Twitch livestriimaus alustalla. Affiliate on myös ensimmäinen taso, jolla striimaajalla on mahdollisuus tienata rahaa. Kun olet saavuttanut affiliate-tason, katsojilla on mahdollisuus tilata kanavaasi kuukausimaksua vastaan ja katsojilla on mahdollisuus ostaa bittejä, joista striimaaja voi ansaista tuloa. Affiliate-tasolle on mahdollista hakea, jos striimaajalla on vähintään 50 seuraajaa, on striimannut viimeisen 30 päivän aikana vähintään 500 minuuttia, livestriimaa 7 eri päivänä ja striimaajalla on keskimäärin 3 tai enemmän vakituista katsojaa. (affiliate.twitch.tv, 2017)

Partner. Partner on korkein taso, jonka striimaaja voi saavuttaa useimmilla livestriimaus alustoilla. Partner -tasolle pääsy avaa striimaajalle paljon eri mahdollisuuksia, joita striimaajalla affiliate tasolla ei ollut. Partner-striimaajalla on mahdollisuus saada osuus hänen kanavallaan pyörivistä mainostuloista, partner-taso antaa striimaajalle mahdollisuuden säilyttää hänen menneet live lähetykset video on demand (VOD) muodossa, jolloin henkilö voi katsoa live-lähetysten jälkikäteen. Partneriksi voi hakea, jos on ensiksi päässyt affiliate-tasolle ja striimaaja näyttää, että hänen kanavansa kasvaa ja hänellä on suuri aktiivinen katselijakunta. Partner -tasolla striimaajan on oltava paljon huoleellisempi, että hän ja hänen yhteisönsä noudattaa alustan yhteisöohjeita, käyttöohjeita ja DMCA-ohjeita. Partner-tasolla striimaajalla on myös käytettävissä paremmat alustojen tukipalvelut. (Twitch, 2020)

Hallintapaneeli (Dashboard). On livestriimaajan käytettävissä oleva työkalu, jolla striimaaja voi esimerkiksi muuttaa lähetyksensä aiheen, laittaa mainokset pyörimään, laittaa emojit päälle/pois ja muuttaa kanavansa niin, että vain kanavan seuraajat voivat käyttää chat toimintoa. Hallintapaneeli antaa myös striimaajalle mahdollisuuden seurata eri asioita, kuten viimeisimmät tilaajat, uusimmat kommentit, livestriimisi numeroina ja kanavan analyysi. (Support google, 2020 ja Help twitch, 2020)

Moderaattori. Livestriimaaja voi nimetä kenet tahansa kanavansa chatin moderaattoriksi. Striimaaja antaa moderaattorille oikeuden ylläpitää alustan sääntöjä ja muita mahdollisia sääntöjä, joita striimaaja haluaa, että hänen kanavansa noudattaa. Moderaattorilla on

mahdollisuus poistaa sääntöjä rikkovia kirjoituksia, linkkejä ja kuvia. Moderaattori voi eri alustoilla tehdä eri asioita sääntöjä rikkovalle käyttäjälle, yleensä moderaattori voi hiljentää sääntöjä rikkovan käyttäjän niin, että hänen kirjoituksensa chatissä ei näy tai jos käyttäjä on rikkonut toistuvasti sääntöjä, moderaattorilla on valta poistaa käyttäjältä täysin oikeus kirjoittaa chattiin. On suositeltavaa, että livestriimaajalla on useampi nimetty moderaattori, varsinkin, jos kyseessä on suosittu striimaaja. Moderaattorin chatissä tunnistaa vihreästä miehasta käyttäjänimen edessä. (support google, 2020 ja help twitch, 2020)

FPS. FPS voi tarkoittaa monta eri asiaa, mutta tässä tarkoitan First-Person-Shooter eli ammuskelu- tai taistelupeli kuvattuna pelattavan hahmon näkökulmasta. Tämän tyyliset pelit ovat olleet jo pitkään striimaajien suosiossa ja mitä suositumpi peli yleensä sitä enemmän katselijoita striimaajalla on. Tästä hyvänä esimerkkinä on Fortnite-peli, joka sai eri livestriimaus alustojen takia todella suuren suosion ja monista Fortniten pelaajista tuli alustojen suurimpia striimaajia, kuten esimerkiksi striimaaja Tfue.

IRL-striimi. IRL on noussut yhdeksi suosituimmaksi kategoriaksi eri livestriimaus alustoilla. IRL tarkoittaa In Real Life. IRL-striimissä keskitytään tosielämään, kuten punttisalilla käymiseen, kokkaamiseen tai maalaamiseen. Tähän kategoriaan sisältyy myös pelkkä puhestriimi, erilaiset podcastit ja matkustelu. IRL -striimaus nousi otsikoihin USA:ssa black lives matter -protestien aikana, jolloin katsojat saivat suoran kuvan mitä protesteissa tapahtui.

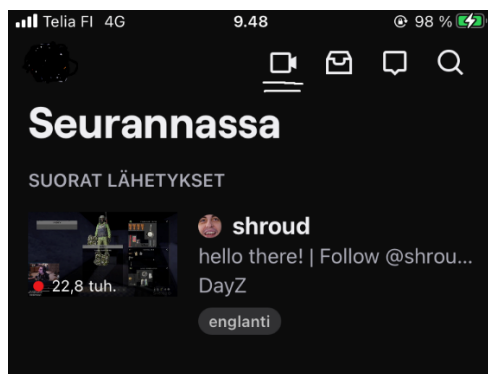
3 Livestriimauksen vaatimukset

Tässä osiossa käydään läpi, mitä livestriimaus vaatii ja mitä erityyppiset livestriimit vaativat. Tarkoituksena on antaa lukijalle kuva, livestriimaamisen aloittamisesta, mitä laitteita tarvitsee ja mitä ohjelmia livestriimaaja mahdollisesti tarvitsee eri livestriimejä varten. Osiossa käydään läpi IRL -striimi ja pelistriimi.

3.1 IRL -striimi

IRL-striimi (In Real Life) tarvitsee teoriassa vain puhelimen ja jonkun alustan mobiiliapin, koska puhelimesta on valmiina ne ominaisuudet, joita striimaaja tarvitsee eli kamera ja mikrofoni. Seuraavaksi on käyty läpi ne vaiheet, jotka tarvitaan IRL -striimin aloittamiseen.

Ensiksi pitää valita mobiiliapplikaatio, tässä esimerkissä on käytetty Twitch:n mobiiliapplikaatiota. Applikaatioon luodaan käyttäjätunnus, joka toimii livestriimi-nimimerkinäsi. Applikaation avaamisen jälkeen pitää valita go live -painike, joka on kuvassa (Kuva 1) alleviivattu.



Kuva 1. Twitch -mobiiliapplikaatio

Aukeaa ikkuna, jossa striimaaja valitsee, haluaako striimata mobiilipeliä tallentamalla näyttöä vai tehdä IRL-lähetyksen. Mobiilipelien striimaus on myös todella suosittua. Esimerkissä käytetty IRL-lähetystä, joka on kuvassa (Kuva 2) ympyröity.



Kuva 2. Lähetyksen valinta

Lähetyksmuoto, kun on valittu, aukeaa uusi ikkuna. Uudessa ikkunassa striimaajan on annettava applikaatiolle lupa käyttää laitteen mikrofonia ja kameraa valitsemalla toiminnot: Mikrofoni päälle ja Ota kamera käyttöön. Striimaaja voi tietenkin tehdä lähetyksen käyttämällä vain esimerkiksi mikrofonia, mutta lähtökohtaisesti IRL-striimissä on kuvaa ja ääntä.



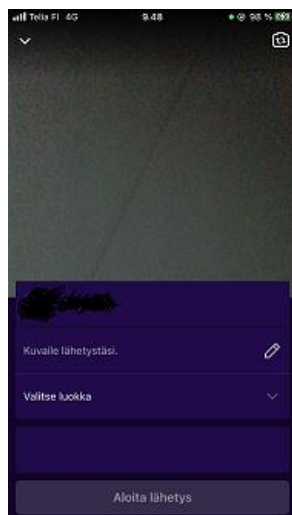
Kuva 3. Kameran ja mikrofonin käyttöoikeuden antaminen

Seuraavassa ikkunassa striimaajalle tulee muistutus turvallisesta livestriimauksesta, ja mahdollisuus käydä tutustumassa alustan yhteisöohjeisiin. Tämä on erityisen tärkeä ilmoitus monille IRL -striimaajalle, jotka kuvaavat julkisilla paikoilla. Esimerkiksi kuntosalilla soitetusta musiikista voi joutua ongelmiin usean alustan kanssa.



Kuva 4. Twitch -applikaation turvallisuus muistutus

Viimeisessä ikkunassa annetaan lähetykselle nimi ja Valitse luokka alasveto -painikkeesta laitetään lähetykselle luokka. Luokka määrittää missä kategoriassa lähetyksesi näkyy. Viimeisenä striimaaja valitsee Aloita lähetykset -painikkeen, jolloin lähetykset siirtyvät live-tilaan ja lähetykset voi katsoa.



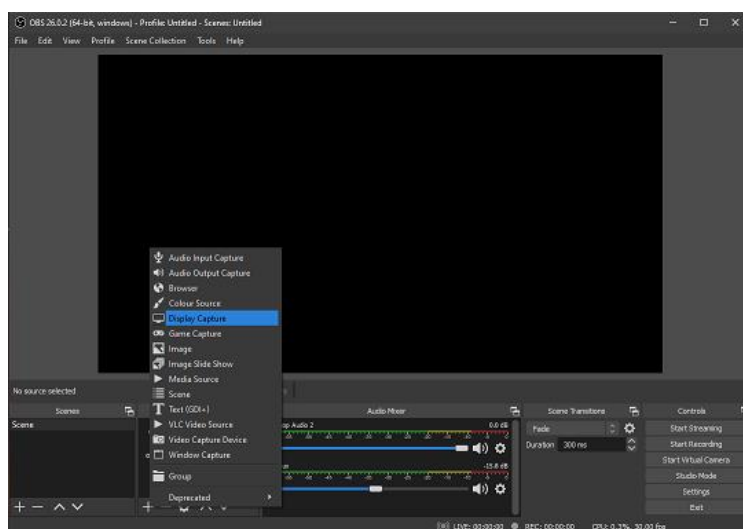
Kuva 5. Lähetyksen nimi ja luokan asettaminen

3.2 Peli-striimi

Pelistriimi eroaa huomattavasti IRL -striimistä. Pelistriimissä striimaaja lähettää myös kuvan ja äänen lisäksi kaappauksen pelistä. Seuraavaksi käydään läpi mitä laitteita ja ohjelmia tarvitaan pelistriimin lähettämiseen.

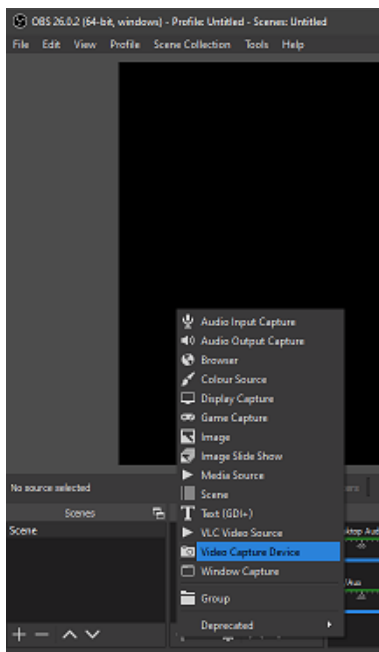
Striimaajan tärkein työkalu on tietokone. Striimaus on kasvanut niin suureksi, että myynnissä on pelitietokoneita, jotka soveltuvat myös striimaukseen, myös oman tietokoneen rakentaminen soveltuen striimaukseen ja uusimpiin peleihin on todella suosittua. Tietokoneen lisäksi striimaaja tarvitsee webkameran tai video kuvaa tuottavan kameras ja mahdollisesti erillisen mikrofonin, ellei kamerassa ole tai striimaajan kuulokkeissa sitä ole. Striimaaja tarvitsee myös erillisen ohjelman tietokoneelle, jonka ansiosta striimaaja pystyy kaappaamaan peliä, kameraa ja ääntä. Esimerkissä käytetään OBS -ohjelmaa (Open Broadcast Software).

Ohjelman asentamisen jälkeen ohjelmaan lisätään näytön kaappaus, kameras kaappaus, äänen kaappaus. Lopuksi valitaan mitä alustaa käytetään striimaamisessa. Ensimmäisenä lisätään ohjelmaan näytön kaappaus, joka kaappaa kuvaa näytöstä, jossa peliä pelataan.



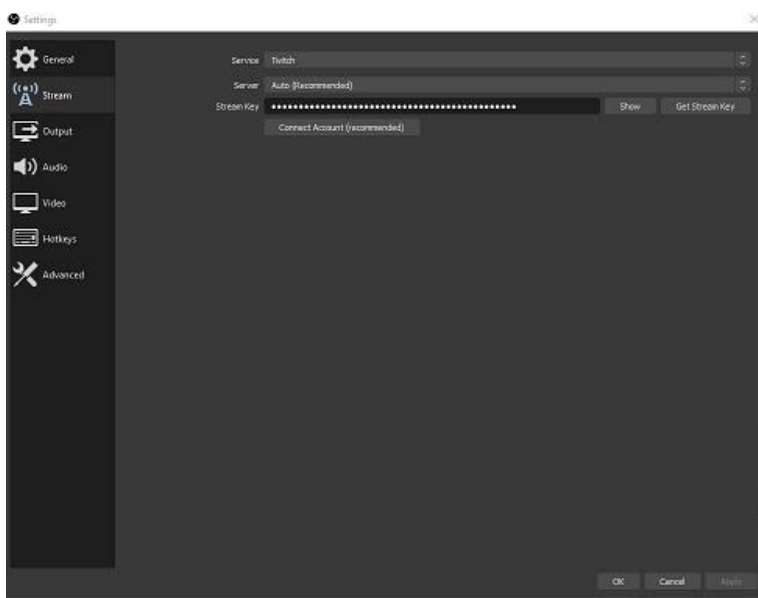
Kuva 6. Näytön kaappaus

Seuraavaksi lisätään videon kaappaus. Jos kamerassa on mikrofoni, ei tarvitse erikseen lisätä äänen kaappaamista vaan ohjelma tunnistaa kamerassa olevan mikrofonin. Kameran kuvaa näytöllä voi muokata kooltaan mieleisekseen.



Kuva 7. Kameran kaappaus

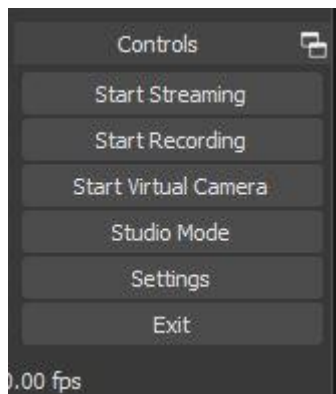
Viimeisenä ohjelmaan lisätään tieto, mille alustalle livestriimausta lähetetään. Jokaisella alustalla on oma avain, jonka toimii tunnisteena OBS -ohjelmalle. Avaimen saa eri alustoilta luomalla alustalle käyttäjätunnuksen. Avaimen lisäämisen jälkeen voi vielä tarkistaa, että kaikki asetukset ovat kunnossa.



Kuva 8. Lähetysavaimen lisääminen

Viimeisenä ohjelmasta valitaan ohjelman etusivulta Start Streaming -painike. Painamisen jälkeen lähetykset siirtyvät valitulla alustalla live-tilaan ja on katsottavissa. Lähetyksen ollessa live-

tilassa on mahdollista muokata asetuksia. Asetusten muokkaus ei lopeta striimaamista ennen kuin lähetyksen lopetetaan striimaajan toimesta.



Kuva 9. Start Streaming -painike ohjelman etusivulla

4 Livestriimausalustat

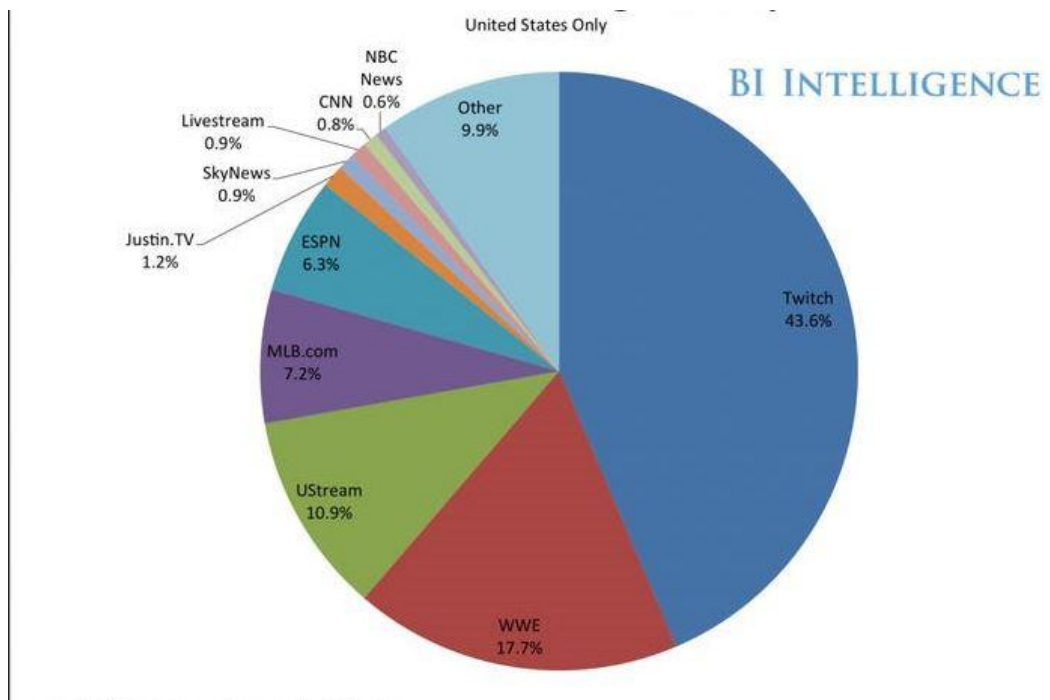
Tässä osiossa katsotaan tarkemmin tämän hetken suosituimpia livestriimaus alustoja ja niiden alkuhetkiä. Osiossa katsotaan myös eri palvelujen lukuja ja tulevaisuuden näkymiä. Vaikka kaksi alustaa on ehditty jo lopettaa kirjoittamisen aikana, on hyvä käydä kyseiset alustat läpi, koska alustoilla on ollut suuri merkitys livestriimaus alalla. Läpi käydyt alustat ovat suosituimmat tällä hetkellä.

4.1 Twitch

Twitch on tämän hetken suurin livestriimaus sivusto, jossa käy miljoonia ihmisiä päivässä. Twitch sai alkunsa vuonna 2005, jolloin se kantoi vielä nimeä justin.tv. Justin.tv:n perusti Justin Kan yliopistovuosinaan. Justin Kan oli ennen Justin.tv:n perustamista kehittämässä ja suunnittelemassa internetin ensimmäisiä verkkokalentereita startup Kiko Software -yhtymänsä kanssa. Vielä vuonna 2005 internetkalenteri ei ollut kannattava idea, joten he päättivät myydä yrityksensä pois.

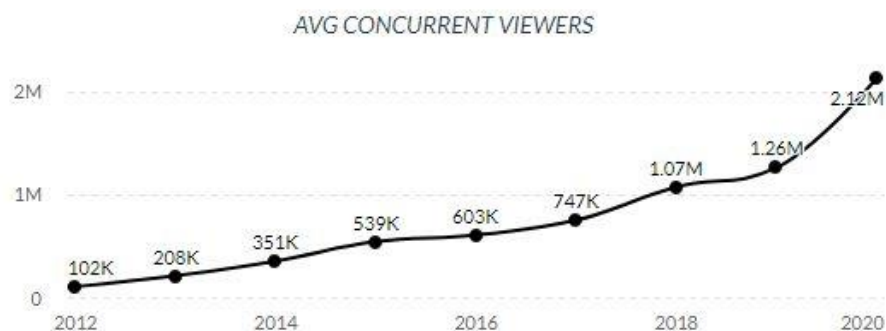
Tämän jälkeen Justin Kan ja Kiko Software:n takana ollut porukka loivat justin.tv -sivuston, jonka ideana oli luoda sivusto, jossa he voisivat livestriimata heidän elämäänsä. Sivusto otettiin vastaan ristiriitaisin tuntein, eivätkä ihmiset pitäneet tosi-tv -tyylisestä sivustosta. Kriittistä huolimatta ihmiset olivat innokkaita luomaan sivustolle omia livestriimejään. Vuonna 2014 justin.tv ja Twitch yhdistyi ja yhdistynyt yritys kantoi nimeä Twitch Interactive. Justin.tv lopetettiin virallisesti 2014, jotta yritys voisi keskittyä täysin Twitch.tv hoitamiseen. (Businessinsider, 2014)

Justin.tv:n perustajat loivat vuonna 2011 Twitch.tv:n, jonka perustamisajatuksena oli luoda sivusto, jonka avulla nousussa oleva E-Sports -maailma saisi näkyvyyttä. Perustajat halusivat luoda sivuston, joka oli tehty E-Sports -fanien toimesta E-Sports -faneille. Twitch saavuttikin nopeasti suuren yleisön suosion ja se oli sivusto, jonne mennä, jos oli vähäänkään kiinnostunut videopeleistä tai E-Sports -maailmasta. Kuva kymmenen osoittaa, että vain kolmessa vuodessa Twitch oli onnistunut saamaan itselleen yli 40 prosentin osuuden kaikesta livestriimausvolymista Amerikassa näin ollen jättäen taakseen uutiset ja urheilun. Samana vuonna kuin justin.tv lopetettiin virallisesti ja yhä enemmän sisältöä striimattiin internettiin, oli moni suuri yhtiö kiinnostunut livestriimausmarkkinoista. Amazon, Yahoo ja Google olivat kaikki kiinnostuneet Twitch:stä, mutta lopulta Amazon voitti kilpailun ja osti Twitchin raportoidulla 970 miljoonalla dollarilla. Monien mielestä Twitch - Google yhdistelmä olisi ollut luonteva, koska Google omisti jo YouTuben, mutta syistä, joita ei ole koskaan kerrottu julkisuuteen diili ei toteutunut. (Businesswire, 2011 & Businessinsider, 2014)



Kuva 10. Twitch.tv:n osuus livestriimausvolyymista 2014 (Businessinsider, 2014)

Kuvassa 11 puolestaan näyttää Twitchin keskimääräisen katselija määrän kasvun vuodesta 2012 eteenpäin. Alusta on nopean kasvun ansiosta noussut suosituimmaksi alustaksi. Tällä hetkellä Twitchillä on noin 2.9 miljoonaa keskimääräistä katselijaa.



Kuva 11. Twitchin keskimääräisen katselijamäärän kasvu 2012 - 2020 (TwitchTracker, 2020)

4.2 YouTube

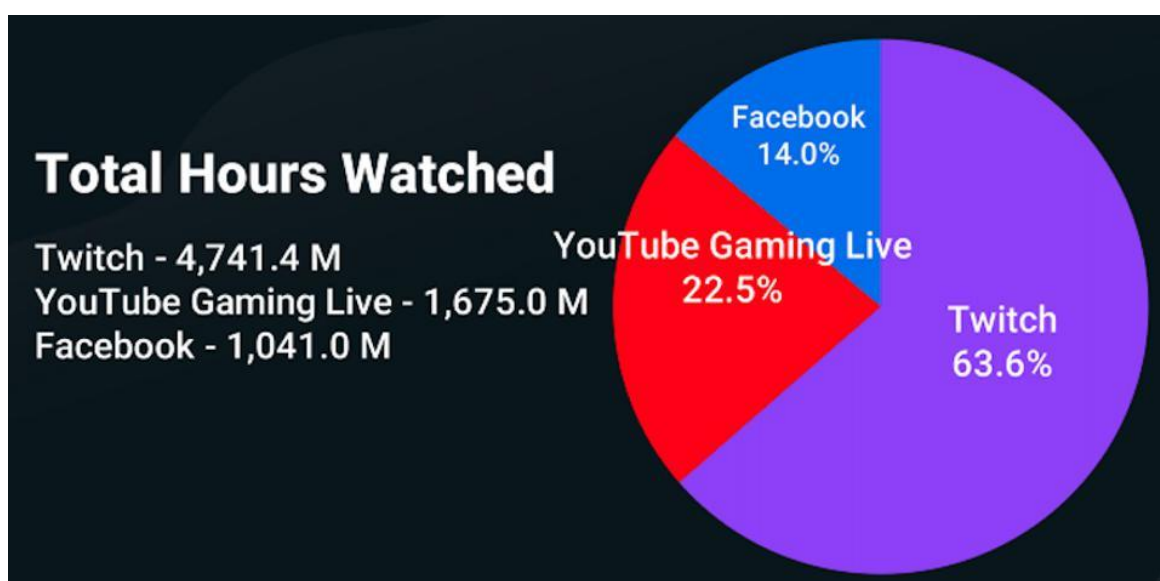
YouTube on yksi tämän hetken suurimpia internet sivustoja, jossa käy kuukaudessa yli kaksi biljoonaa käyttäjää, jotka katsovat miljoonia minutteja sisältöä joka kuukausi ja jonne

ladataan arviolta 500 tuntia sisältöä joka ikinen minuutti. YouTubeissa on enemmän kuin neljä biljoonaa tuntia sisältöä.

YouTube perustettiin vuonna 2005 Steve Chen, Chad Hurley ja Jawed Karimin toimesta. Kolmikko olivat tutustuneet jo toisiinsa aikaisemmin, kaikki kolme työskentelivät startup -yritys -Paypalissa. YouTube luotiin ideana luoda internettiin paikka, jossa ihmiset voivat ladata ja jakaa mitä tahansa sisältöä he halusivat, joka ei ollut vielä siihen aikaan mahdollista. YouTubesta tuli nopeasti todella suosittu ilmainen video hostaus-alusta, jossa jokaiselle ladatulle videolle muodostui oma uniikki linkki. Ensimmäinen video YouTubeen ladattiin perustajan Jawed Karimin toimesta, joka oli 19 sekunnin pituinen.

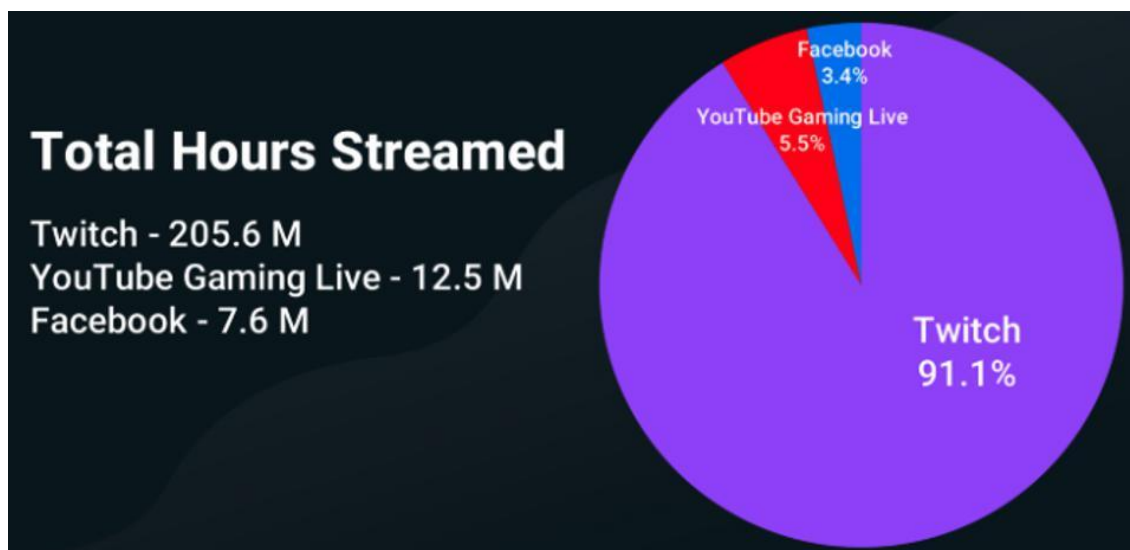
Samana vuonna kuin YouTube oli perustettu, onnistui se saamaan ensimmäisen videon, joka rikkoi miljoonan katselukerran rajan. Kyseinen video oli Niken mainos, jossa jalkapalloilija Ronaldinho saa kultaisen Niken jalkapallo kengät. Nike olikin yksi ensimmäisiä yrityksiä, jotka näkivät YouTubeen potentiaalin markkinoinnissa.

Vain reilu vuoden YouTubeen perustamisen jälkeen YouTube myytiin Googlelle raportoidulla 1,6 biljoonan dollarin hinnalla. Myynnin ansiosta YouTube muodostuikin nopeasti yksi tunnetuimmista internet sivustoista maailmassa. Vuonna 2014 YouTube perusti uuden livestriimaus-alustan YouTube Gaming, jonka on tarkoitus olla vastine muille livestriimaus-sivustoille kuten Twitch:lle. Vuonna 2015 YouTube Gaming avautui virallisesti striimaajien käytettäväksi. Twitch hallitsee livestriimaus-markkinoita, mutta YouTube Gamingilla on todellinen mahdollisuus olla tulevaisuudessa vakavasti otettava haastaja Twitch:lle, yksinkertaisesti käyttäjämäärän perusteella. Vaikka Twitch hallitsee livestriimaus-markkinoita, YouTube Gaming on selvästi toisena tunneista, joita livestriimausta-alustoilla katsotaan, kuten kuva 12 näyttää.



Kuva 12. Statiikkaa katsotuista livestriimaustunneista alustoilla Q3 2020 (Forbes, 2020)

Kuva 13 puolestaan näyttää eron kaikista livestriimatuista tunneista yhteensä eri alustoilla, vaikka Twitch:llä livestriimataan huomattavasti enemmän kuin muilla alustoilla, on YouTube Gaming huomattavasti Facebookkia edellä. Twitch:n alustan suuresta livestriimaus-määrästä huolimatta, YouTube Gaming sivustolla eri sisältöä katsotaan kuitenkin suhteessa enemmän kuin Twitch:llä, joka on selvästi merkki YouTube Gamingin kehityksestä ja kasvusta. (Interest-engineering, 2020)



Kuva 13. Statiikkaa striimatuista tunneista alustoilla Q3 2020 (Forbes, 2020)

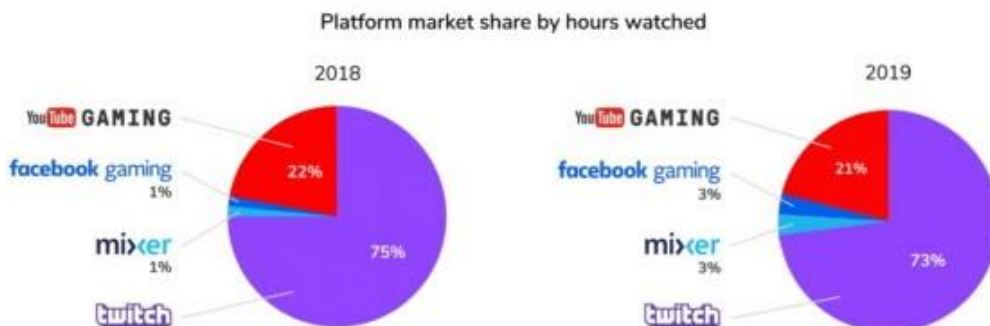
4.3 Mixer

Mixer oli Microsoftin oma livestriimausalusta, joka ehdittiin lopettaa kesken opinnäytetyön suunnittelun kesällä 2020. Vaikka alusta on lopetettu, on hyvä katsoa Mixerin lyhyttä taivalta livestriimausalalla, koska Mixer teki joitain suurimpia yksittäisiä sisällöntuottajahankintoja alustalleen suurin odotuksin.

Mixer sai alkunsa vuonna 2016, jolloin se kantoi nimeä Beam. Beamin kehitti Matthew Salsamendi ja James Boehm, jotka Beamin avulla voittivat TechCrunchin järjestämän Startup -kilpailun. Hetki voittamisen jälkeen Beam myytiin Microsoftille, jonka tarkoituksena oli kasvattaa Microsoftin ja Xbox liven asemaa livestriimaus-alalla. Mixer tulikin nopeasti Windows 10 mukana, jolloin käytännössä Microsoft pystyi hankkimaan Mixerin käyttäjiksi kaikki Windows 10 -käyttöjärjestelmää käyttävät käyttäjät. Vuonna 2017 Beam vaihtoi nimekseen Mixer. Beamin nimi jouduttiin vaihtamaan, koska nimeä ei voinut käyttää kaikkialla maailmassa. (Stream Scheme, 2020)

Alustana Mixer kasvoi tasaista tahtia ja onnistuikin viemään Twitch:ltä, YoutuTubelta ja Facebookilta markkinaosuutta. Kuva 14 näyttää, että vuonna 2018 Mixer oli onnistunut saamaan yhden prosentin osuuden markkinoista ja vuonna 2019 Mixer onnistui kasvattamaan osuuttaan

kolmeen prosenttiin. Tulokset näytettiin, kuinka monta tuntia katsoja katsoo sisältöä eri alustoilla. Yksi suurimmista syistä Mixerin kasvuun oli vuonna 2019 tehdyt sisällöntuottajahankinnat.



Kuva 14. Mixerin kasvu striimausalalla (StreamElements GeekWire, 2019)

Mixer sai suurta huomiota elokuussa 2019, kun se sai neuvoteltua yhden suosituimmista striimaajista tulemaan yksinoikeudella heidän alustalleen. Tyler ”Ninja” Blevins ilmoitti elokuussa, että hän siirtyy Mixerille oltuaan Twitchillä vuodesta 2011 alkaen ja oli kieltämättä Twitchin suosituin striimaaja. Eri lähteiden mukaan Tylerin sopimus oli kaksi - kolme vuotinen ja arvoltaan kymmeniä miljoonia dollareita. Tarkkoja sopimustietoja ei ole julkisuuteen kerrottu, mutta yksi E-Sport maailman journalisti Rob Breslau kertoi eri lähteisiin vedoten, että Ninjan sopimus Mixerin kanssa oli kaksi - kolme vuotta ja arvoltaan kolmekymmentä miljoonaa dollaria. Hieman myöhemmin lokakuussa 2019 Mixer ilmoitti, että he olivat päässeet sopimukseen toisen todella suosituksen striimaajan Michael ”Shroud” Grzesiekin kanssa. Breslaun mukaan tämä sopimus oli myös kaksi - kolme vuotinen ja arvoltaan noin kymmenen miljoonaa dollaria, mutta tarkkoja tietoja sopimuksista ei ole annettu julkisuuteen. Kumpikaan striimaaja ei onnistunut Mixerissä saavuttamaan edes murto-osaa samaa katsojamäärää, mitä heillä oli Twitch:ssä. Monen mielestä Mixer teki tässä kohtaa virheen, käyttäessään monta miljoonaa hankkiakseen vain kaksi sisällöntuottajaa, kun parempi vaihtoehto olisi ollut hankkia esimerkiksi monta hieman pienempää striimaajaa samalla rahamäärällä.

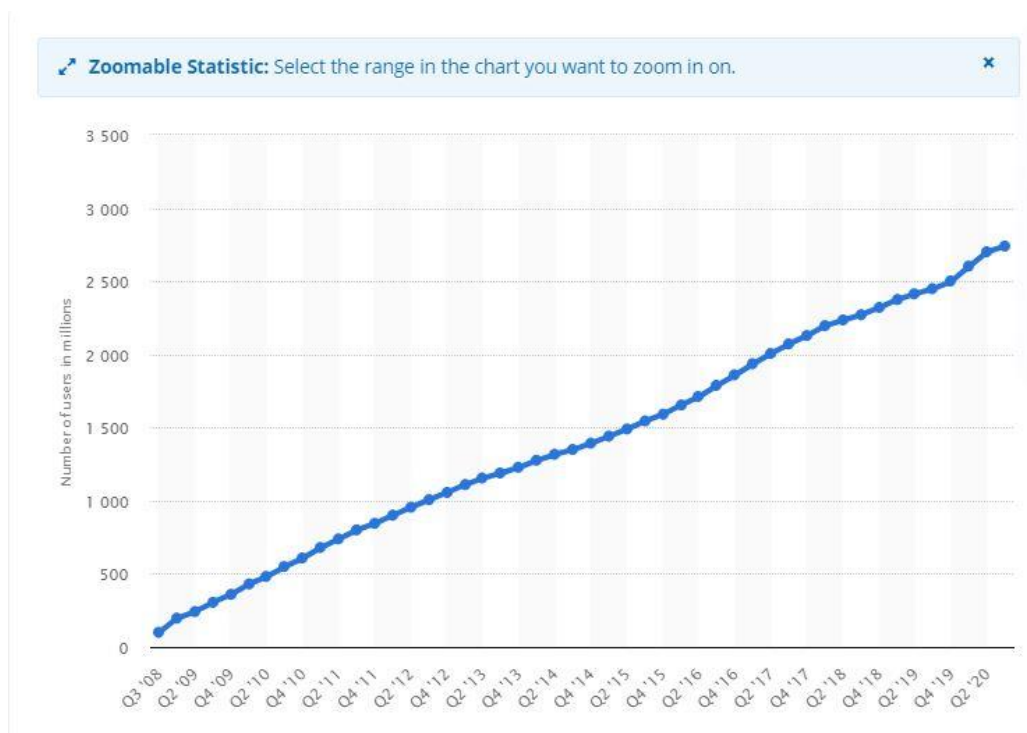
Monen yllätykseksi Microsoft ilmoitti kesällä 2020, että se aikoo lopettaa Mixerin. Syy alustan lopettamiselle oli, että se ei yksinkertaisesti pystynyt kilpailemaan muiden suurien striimausalustojen kanssa. Microsoft pääsi sopimukseen Facebookin kanssa ja heinäkuussa 2020 kaikki Mixerin applikaatiot ja nettisivut ohjautuvat suoraan Facebookiin. Samalla Facebook tarjosi erikseen sopimuksia Mixerin kanssa sopimuksessa oleville striimaajille, että he jatkaisivat striimaamista heidän alustallaan. Pelkona heillä oli, että he menettävät striimaajat ja katsojat takaisin Twitch:lle. Ninja ja Shroud eivät päässeet tai eivät halunneet jatkaa striimaamista Facebookissa, joten Mixerin oli maksettava heille heidän sopimuksensa mukaiset

palkkiot vain kahdeksantoista kuukauden työpanoksesta. Sopimusten rauettua he olivat vaipaita striimaamaan millä alustalla tahansa. (The Verge, 2020)

4.4 Facebook Live

Facebook on varmasti monelle erittäin tuttu sosiaalisen median alusta. Facebook perustettiin vuonna 2005 Mark Zuckerbergin toimesta ja se on noussut yhdeksi maailman isoimmaksi sosiaalisen median alustaksi. Statistan analyysin mukaan Facebookilla on tällä hetkellä 2,74 biljoonaa aktiivista käyttäjää kuukaudessa. Analyysi on tehty marraskuun 24. päivänä. Kuva 15 näyttää Facebookin huiman kasvun vuosina 2008-2020, kasvu on kuvattu miljoonissa käyttäjissä. (Statista, 2020)

Vaikka Facebook on suosittu sosiaalisen median aluista, suurin osa ei tiedä Facebook Livestä juuri mitään. Facebook Live, joka on luotu kilpailemaan muiden livestriimaus-alustojen kanssa ja on monen mielestä vahvasti sidottuna Facebookin tulevaisuuteen ja onnistuessaan se voi jopa kilpailla television kanssa.

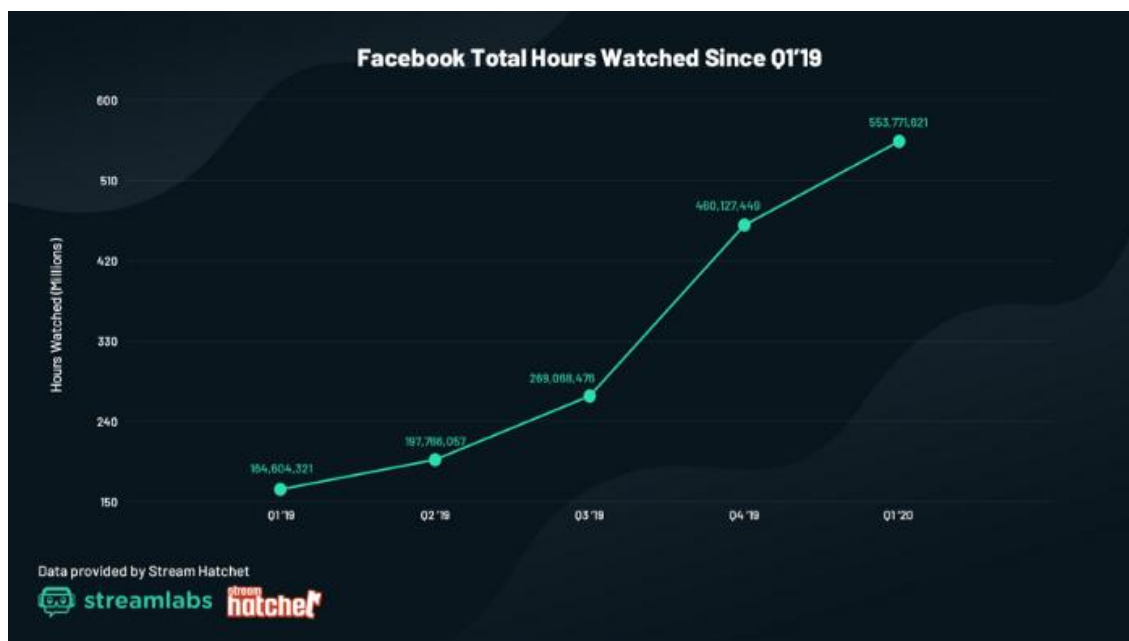


Kuva 15. Facebookin käyttäjämäärän kasvu miljoonissa (Statista, 2020)

Facebook live aloitti virallisesti toimintansa elokuussa 2015 ja laukaisu hetkellä Facebook Live antoi vain todella pienelle joukolla julkisuuden henkilöistä mahdollisuuden lähettää live lähetyksiä. Yhden ensimmäisistä todella suosituista livelähetyksistä tehtiin Ricky Gervais:in toimesta, joka onnistui keräämään yli kahdeksansataatuhatta katselukertaa. Facebook tajusi minkälainen mahdollisuus heillä, oli murtautua livestriimaus-markkinoille. Videon suuren

suosion ansiosta, myös muut julkisuuden henkilöt alkoivat nopeasti tekemään live lähetyksiä Facebook Livessä, ja Facebook Live saikin nopeasti suurta huomiota, myöhemmin Facebook Live antoi kaikille sen käyttäjille mahdollisuuden tuottaa livelähetyksiä, päätös on vain kasvattanut alustan suosiota. Facebook Liven toinen suuri läpimurto livestriimaus -markkinoilla tapahtui vuonna 2016, jolloin se pääsi sopimukseen USA:n presidentinvaaleja televisioivan NBC:n kanssa, että Facebook Live voisi striimata heidän alustallaan presidenttivaalien väittelyt liveinä. Tämä oli suuri menestys Facebook Livelle ja se onnistui saamaan väittelyiltä suuremman yleisön kuin Super Bowl, yli kaksikymmentäkahdeksan miljoonaa ihmistä seurasi väittelyä liveinä Facebook Livessä.

Suuren suosion ansiosta Facebook Live on myös kohdannut suuria ongelmia. Suosion takia Facebook onkin myöntänyt, ettei se pysty hallitsemaan Facebook Liveä ja ettei se pysty valvomaan sen omia alustan käyttöehtoja, koska Facebook Liveen tuotetaan niin paljon videoita ja livelähetyksiä, on kaiken sisällön valvominen lähes mahdotonta. Käytännössä materiaalia voi valvoa vain moderaattorit ja käyttäjien antamat raportit sisällöstä, joka rikkoo käyttöehtoja. Facebook Livessä onkin julkaistu kymmeniä livelähetyksiä, jotka ovat olleet vastoin Facebook Liven käyttöehtoja. (Fast Company, 2016)



Kuva 16. Facebook Liven katsotut tunnit yhteensä (Streamlabs, 2020)

Kuten kuvasta 16 näkyy Facebook Live jatkaa kasvuaan ja alustalla katsotaan yhä enemmän sisältöä eri sisällöntuottajilta. Vaikka Facebook Live ei hyötynyt niin paljon kuin olisi voinut odottaa Mixerin sulkemisen takia, kaikilla mittareilla katsottuna alusta jatkaa kasvamistaan kaikissa kategorioissa. Eri lähteiden mukaan korona viruksen takia moni livestriimaus -alusta onkin saanut lisää striimaajia, katselijoita ja sisältöä katsotaan pidempään kuin ennen.

4.5 Caffeine

Caffeine on vuonna 2016 perustettu Ben Keighranin toimesta. Ennen Caffeinen perustamista Keighran toimi pitkään Appella ja oli mukana kehittämässä eri tuotteita, mutta lähti lopulta pois yhtiöstä perustaakseen Caffeinen. Alustan oli tarkoitus olla vakavasti otettava kilpailija Twitch:lle ja se onnistuikin saamaan nopeasti suurta rahoitusta alustalleen. Eri teknologia yritykset näkivät alustan potentiaalin ja esimerkiksi Fox media yhtiö sijoitti sata miljoonaa dollaria alustaan. Caffeine onkin vain muutamassa vuodessa saanut suurta huomiota ja alusta on onnistunut saamaan monia eri julkisuuden hahmoja alustalleen. Yksi ensimmäisistä julkisuuden henkilöistä, jonka tuli alustalle oli Drake. Drake juontaa kuukausittain Ultimate Rap Leaguea (URL) joka on saanut suuren suosion. Suosion takia monet muut julkisuuden henkilöt ovat alkaneet käyttää Caffeineita ollakseen faniensa kanssa aktiivisessa vuorovaikutuksessa. Alusta eroaa huomattavasti muista livestriimaus -alustoista, koska se tarjoaa sisältöä, jota ei ole muilla alustoilla. Muilla alustoilla ei ole lupaa lähettää livestriimausta esimerkiksi amerikkalaisesta jalkapallosta. Caffeine on onnistunut saamaan oikeudet lähettää livestriimejä amerikkalaisesta jalkapallosta ja baseballista, tätä oikeutta ei ole muilla alustoilla. Caffeineissa on mahdollista katsoa live-urheilua, konsertteja ja perinteistä videopeli -striimausta. (Forbes, 2020)

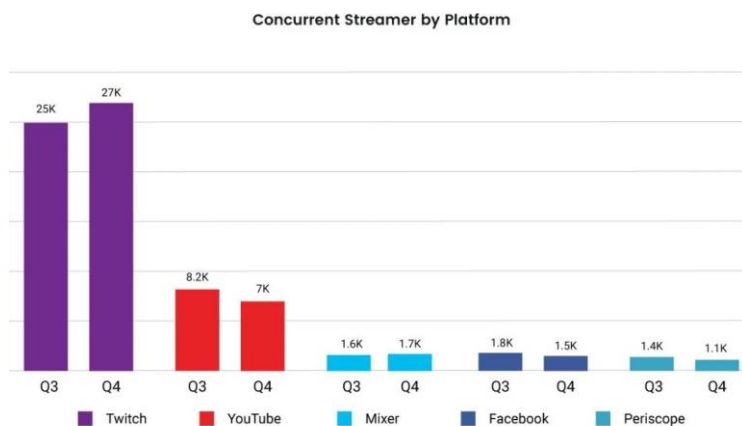
Vaikka alusta onkin vielä pieni alan jätteihin verrattuna, on sillä suuri potentiaali kasvaa suureksi ja suosituksi livestriimaus -alustaksi. Eri striimaajat alustalla ovat kehuneet alustan alhaista viiveaikaa, jolla on ollut positiivinen vaikutus alustan lisääntyvään käyttäjämäärään. Caffeine on myös yksi ainoita livestriimaus -alustoja, joka tarjoaa käyttäjilleen työpöytä applikaation, jonka avulla striimauksen aloittaminen on yksinkertaista ja käyttäjä ei tarvitse erillistä ohjelmaa kaappaamaan esimerkiksi kuvaa pelistään, vaan kaikki toiminnot ovat valmiina työpöytä applikaatiossa.

4.6 Periscope

Periscope on mobiililaitteelle tarkoitettu livestriimaus-applikaatio. Applikaation loivat Kayvon Beykpour ja Joe Bernstein vuonna 2014. Vain vuotta myöhemmin Twitter osti Periscopen, vaikka applikaatio ei ollut vielä täysin valmis ostohetkellä. Twitterin avulla siitä tuli ensimmäinen livestriimaus-applikaatio mobiililaitteelle. Applikaation osto hintaa ei ole kerrottu julkisuuteen, mutta se on arveltu maksaneen Twitterille noin viisikymmentä - sata miljoonaa dollaria. Periscope sai todella nopeasti suuren suosion. Applikaatio onnistui saamaan miljoona käyttäjää vain seitsemässä päivässä, kun Twitterillä kesti kaksi vuotta, Facebookilla kymmenen kuukautta ja Instagramilla kaksi ja puoli kuukautta saada miljoona käyttäjää.

Suuresta suosiosta huolimatta vain muutamaa vuotta myöhemmin Periscopen suosio on laskenut rajusti. Applikaation suurimmat käyttäjät ja eri julkisuuden henkilöt ovat luopuneet täysin Periscopesta ja siirtyneet käyttämään muita livestriimaus-palveluita. Vaikka applikaation

käyttö on vähentynyt, tuli silti monelle yllätyksenä Twitterin ilmoitus, että se aikoo lopettaa Periscopen. Twitterin ilmoitus raportoitiin eri medioissa joulukuussa 2020. Virallisesti Periscope lopettaa toimintansa maaliskuussa 2021. Kuvassa 17 näytetty Periscopen laskeva käyttäjämäärä vuonna 2017. Twitter ei julkaise Periscopen statiikkaa, joten uusinta statiikkaa ei ole saatavilla, mutta trendistä voidaan päätellä, että Periscopen käyttäjämäärä on jatkanut laskeaan ja tästä syystä Twitter teki päätöksen lopettaa palvelun kokonaan. (Social Media Today, 2020)



Kuva 17. Livestriimaajien määrä eri alustoilla Q3 ja Q4 2017 (Techcrunch, 2018)

5 Tutkimusosuus

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli saada kuva Covid-19 vaikutuksesta livestriimaamisen katselemiseen ja onko tämä Covid-19 aika herättänyt mielenkiintoa aloittaa livestriimaaminen itse. Idea tutkimukselle tuli vallitsevan tilanteen vuoksi, oman mielenkiinnon takia ja oman kokemuksen pohjalta. Tutkimukseen vastasi enemmän vastaajia kuin odotin.

Ensimmäiseksi tutkimusosuudessa oli miettiä vastaajat sellaisiksi, jotka ovat katselleet mahdollisesti jo vuosia livestriimausta, ovat tietoisia mitä livestriimaus -maailmassa tapahtuu ja vastaajilla olisi kiinnostusta vastata kyselyyn. Mietiskelyn jälkeen päädyin jakamaan kattavan kirjoituksen kanssa kyselyä suosituilla internet foorumeilla, joilla on taustaa ja tietoa livestriimauksesta. Syitä ratkaisulle oli useita, mutta kyselyyn ei haluttu vain tietotekniikka opiskelijoiden vastauksia, vaan haluttiin saada vastauksia mahdollisimman laajasta vastaajakunnasta ja jopa sellaisilta, jotka eivät ole koskaan kuullutkaan livestriimaamisesta. Kyselyn toteutus, lähetys, vastaukset ja niiden analysointi tullaan purkamaan tulevissa kappaleissa.

5.1 Tutkimuskysely

Tutkimuskysely luotiin ja toteutettiin 29.3.2021 - 11.4.2021 välisenä aikana. Kyselyyn vastasi 121 henkilöä.

Kyselyn luonti päätettiin toteuttaa Google Forms -ohjelman avulla, koska se kuuluu oppilaitoksen työkaluihin, ohjelma on helppokäyttöinen ja ohjelma sisältää erilaiset analysointityökalut. Kysely oli pakko tehdä sähköisesti, vallitsevan koronatilanteen vuoksi, sähköisen kyselyn helppouden vuoksi jakaa eri alustoille ja vastauksien suuruuden vuoksi. Kyselyn halusin pitää lyhyenä ja suhteellisen yksinkertaisena, jotta vastaajilla riittäisi innostusta vastata kyselyyn. Kyselyssä oli yhteensä yhdeksän kysymystä ja kyselyn lopussa oli vapaaehtoinen palauteosio. Suurin osa kyselyssä olevista kysymyksistä oli monivalintakysymyksiä ja kaksi kysymyksestä oli avoimen kentän kysymyksiä isoilla vastauskentillä.

Päädyin lähettämään kyselyn kahdelle erittäin suosituille forum -tyyppiselle alustalle ja toisella alustalla pariin eri osioon forumilla. Alustat, joille kysely jaettiin, olivat perinteinen Suomi24 keskustelu forum ja Redditin r/Suomi subreddit ja r/Espoo subreddit. Reddit on ollut jo pitkään aktiivisten internetkäyttäjien suosiossa. Subredditteihin päädyin, koska r/Suomi on tarkoitettu suomalaisille, r/Espoo Laurean sijainnin takia. Lisäksi kyselyyn haluttiin nimenomaan vain suomalaisten vastauksia.

Kyselyn toteuttamista ja lähettämistä hidasti huomattavasti kirjoittajan oma työtilanne, tutkimussuunnitelman tekeminen ja pohdinta kohderyhmästä. Kyselyyn ei haluttu vain eri oppilaitosten opiskelijoiden vastauksia vaan tavallisen internetin käyttäjän vastauksia ja pohdinta siitä, miten tavoittaa kyseinen vastaajaryhmä.

Kyselyssä oleviin monivalintakysymyksiin annettiin kolme - kuusi eri vastausvaihtoehtoa ja lisäksi oli vielä kohta ”muu”, johon vastaaja on voinut kirjoittaa oman vastauksensa, jos vaihtoehtoista ei löytynyt sopivaa vastausta.

Kyselyn kysymykset, joihin haettiin vastauksia:

1. Sukupuoli?
2. Ikä?
3. Kuinka kauan olet katsonut livestriimejä?
4. Miten tutustuit livestriimaukseen?
5. Miksi katsot livestriimausta?
6. Mitä alustaa käytät livestriimauksien katsomiseen?
7. Oletko koronan takia katsonut enemmän vai vähemmän livestriimejä?
8. Ajallisesti kuinka paljon enemmän tai vähemmän olet katsonut livestriimejä?
9. Oletko mahdollisesti harkinnut aloittavasti livestriimaamaan koronan takia?
10. Palaute.

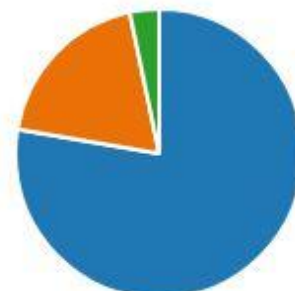
5.2 Kyselyn vastauksien purku

Kyselyyn vastasi yhteensä 121 henkilöä, joista miehiä oli 94 vastaajaa, naisia 23 vastaajaa ja 4 ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Miesten enemmistö vastanneiden kesken oli odotettavissa, mutta naisten osuus vastanneiden kesken oli 19 %, joka osoittaa, että ala kiinnostaa myös naisia yhä enemmän.

1. Sukupuoli

[Lisätietoja](#)

● Mies	94
● Nainen	23
● En halua sanoa	4



Kuvio 1. Kyselyn sukupuolijakauma

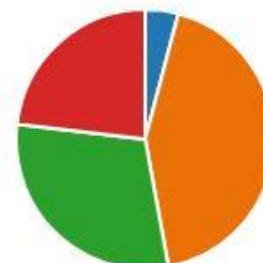
Kyselyyn vastanneista 52 vastaajaa oli 18 - 25 vuotiaita, 36 vastaajaa oli 26 - 30 vuotiaita, 28 vastaajaa oli yli 30 vuotta ja alle 18 vuotta oli viisi vastaajaa vastanneista. Kyselyyn vastanneiden ikäjakauma oli todellinen yllätys. Oli todella yllättävää huomata, että vastanneista 18 - 25 vuotiailla oli vain pieni etumatka muihin ikäryhmiin nähden ja että livestriimaus on myös vanhemmille ikäluokille tuttua.

2. Ikä

[Lisätietoja](#)

Insights

● Alle 18	5
● 18 - 25	52
● 26 - 30	36
● Yli 30	28
● Muu	0

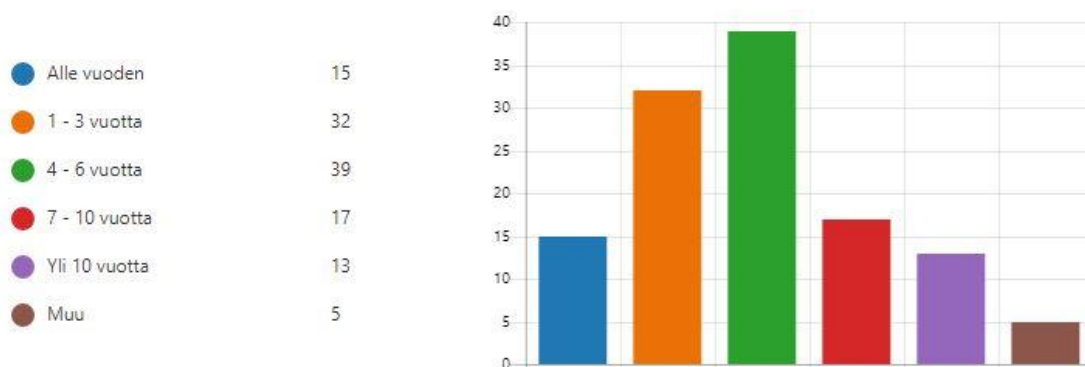


Kuvio 2. Kyselyn ikäjakauma

Vastanneista 39 vastaajaa on katsonut livestriimejä 4 - 6 vuotta, 32 vastaajaa vastanneista on katsonut 1 - 3 vuotta, 17 vastaajaa vastanneista on katsonut 7 - 10 vuotta, 15 vastaajaa vastanneista on katsonut vasta alla vuoden, 13 vastaajaa on katsonut jo yli 10 vuotta ja vastanneista viisi vastaajaa ei katso enää aktiivisesti tai ei katso ollenkaan livestriimejä.

3. Kuinka kauan olet katsonut livestriimejä?

[Lisätietoja](#)



Kuvio 3. Kuinka kauan kyselyn vastaajat ovat katsoneet livestriimausta

Kysymykseen neljä halusin, että kyselyyn vastaajat kirjoittavat itse omat vastaukset. Kysymys oli, että miten kyselyyn vastanneet tutustui livestriimaukseen. Vastaukset olivat todella mielenkiintoisia. Suurin osa vastaajista tutustui ensimmäistä kertaa livestriimaukseen vanhasta counter-strike / starcraft e-sports -maailmasta, kun aloittivat seuraamaan suosikkipelaajansa livestriimejä, osa tutustui livestriimaamiseen YouTuben kautta, jossa YouTube suositteli jonkun livestriimaajan videota heille, myös suuri osa tutustui livestriimaukseen ystävien suosituksella ja pieni osa löysi eri livestriimaajat vuonna 2016 Yhdysvaltojen presidentin vaaliväittelyiden aikoihin, kun monet livestriimaajat katsoivat väittelyitä ja kommentoivat niitä.

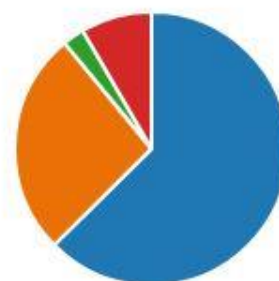
Kysymykseen viisi halusin myös vastaajien omat vastaukset. Iso osa katsoo livestriimausta yhteisöllisyyden vuoksi ja sen vuoksi, että livestriimeissä on chat -keskustelu, jonka kautta voi keskustella muiden katsojien kanssa. Osa kyselyyn vastanneista myöntää, että laittaa livestriimauksen vain taustalle pyörimään, jos tekee töitä, siivoaa, tekee koulutehtäviä tai vain ajanvietteeksi. Osa katsoo livestriimausta sen vuoksi, että oppisi jostain tietystä pelistä jotain uutta tai näkee peliä etukäteen, jotta tekee varmasti oikean päätöksen, ostaako kyseisen pelin vai ei. Osa on sitä mieltä, että livestriimit ovat nykyään korvannut perinteisen television kokonaan ja tästä syystä katsovat livestriimausta, koska televisiosta ei tule sellaista ohjelmaa mikä kiinnostaisi. Pieni osa vastaajista katsoo livestriimausta sen vuoksi, koska siinä ei ole minkään sortin käsikirjoitusta, vaan koko livestriimi menee omalla painollaan, jos virheitä tai jotain tulee, niin sitten tulee, se kuuluu osaksi striimaajan personallisuutta, hyvin pieni osa myöntää, ettei katso ollenkaan livestriimausta enää ja pieni osa vastaajista katsoo vain nimenomaan Dungeons and Dragons -pelin takia, joka on yllättävänkin suosittua todella suurien livestriimaajien keskuudessa ja livestriimaus mahdollistaa pelin näkemisen täysin erilaisella tavalla eri sivustojen avulla, jossa katsojat näkevät esimerkiksi maailman, jossa striimaajat seikkailevat, noppien heitot, eri hahmojen positiot ja hahmojen eri taidot. Tekijän mielestä on hyvä huomata, että suurin osa vastaajista laittaa livestriimin taustalle pyörimään, kuten

tekijäkin teki vielä koronan alussa ja oli hauska huomata, että niinkin vanha peli kuin Dungeons and Dragons on suuressa suosiossa livestriimaajien keskuudessa.

Vastaajista 97 vastaajaa katsoo livestriimejä Twitch.tv:n kautta, 41 vastaajaa katsoo YouTube Liven kautta, 13 vastaajaa laittoi kohtaan ”muu” ja sieltä poimintoina oli Discord, ja ei katso ollenkaan ja neljä vastaajaa katsoi livestriimejä Facebook Liven kautta. Vaikkakin Twitch on vieläkin selvästi suosituin alusta livestriimauksien katselussa, on YouTube noussut selvästi toiseksi suosituimmaksi alustaksi. Hieman yllättävää oli Facebook Liven todella alhainen määrä.

6. Mitä alustaa käytät livestriimauksien katsomiseen?

● Twitch	97
● YouTube Live	41
● Facebook Live	4
● Muu	13

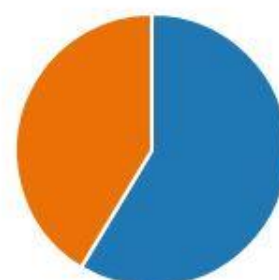


Kuvio 4. Vastaajien käyttämät livestriimausalustat

Kyselyyn vastanneista 71 vastaajaa on katsonut koronan takia enemmän livestriimausta ja 50 vastaajaa on katsonut vähemmän. Vaikka voisi kuvitella, että koronan takia livestriimauksien katselu olisi kasvanut huomattavasti, tuli silti yllätyksenä, että 41,3 prosenttia vastaajista on katsonut vähemmän livestriimausta koronan takia.

7. Oletko koronan takia katsonut enemmän tai vähemmän livestriimejä?

● Enemmän	71
● Vähemmän	50

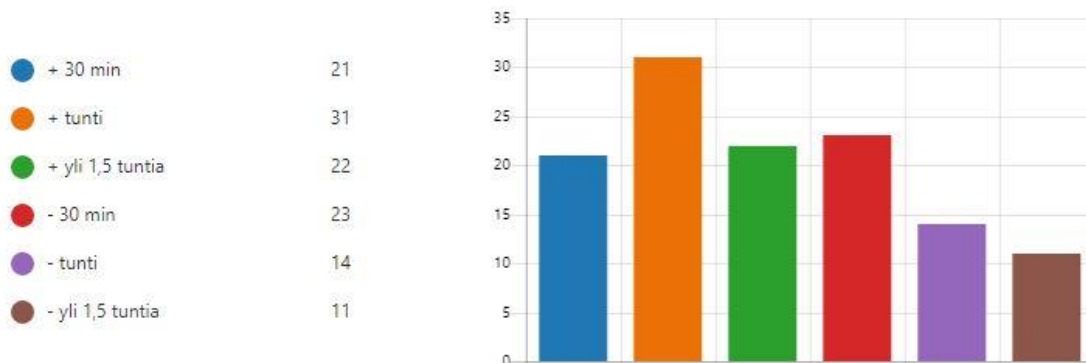


Kuvio 5. Koronan vaikutus livestriimaamiseen

Kyselyyn vastanneista 31 vastaajaa katsoi koronan takia livestriimejä yli tunnin enemmän, 23 vastaajaa katsoi livestriimejä puolituntia vähemmän, 22 vastaajaa katsoi livestriimejä yli puolitoista tuntia enemmän, 21 vastaajaa katsoi puolituntia

enemmän, 14 vastaajaa vastaajista katsoi tunnin vähemmän ja 11 vastaajaa vastaajista katsoi livestriimausta yli puolitoista tuntia vähemmän. Vastauksista voidaan päätellä, että koronan takia livestriimausta katsotaan enemmän kuin aikaisemmin. 74 vastaajaa vastaajista katsoo enemmän livestriimausta koronan takia ja 48 vastaajaa vastaajista katsoo koronan takia vähemmän livestriimausta.

8. Ajallisesti kuinka paljon enemmän tai vähemmän olet katsonut livestriimejä?



Kuvio 6. Miten korona on vaikuttanut ajallisesti livestriimien katselumäärään

Kyselyyn vastanneista 82 vastaajaa ei ole harkinnut koronan vaikutuksesta aloittavansa livestriimaamaan. 25 vastaajaa vastaajista ilmoitti olevansa mahdollisesti kiinnostunut aloittamaan livestriimaus ura ja 14 vastaajaa vastaajista ilmoitti, että on koronan takia harkinnut aloittavansa livestriimaus uran. Tekijän mielestä on hienoa, että kyselyyn vastaajista 20 % on harkinnut mahdollisesti aloittavansa livestriimaamaan ja 11,5 prosenttia vastaajista aikoo aloittaa livestriimaamaan koronapandemian vuoksi. Livestriimaus alaa hallitsevat lähinnä yhdysvaltalaiset striimaajat, joten olisi todella hienoa, jos suomalaisten striimaajien määrä lisääntyisi tällaisen kerran sukupolvessa tapahtuvan pandemian seurauksena.

9. Oletko harkinnut aloittavasi livestriimaamaan koronan takia?



Kuvio 7. Koronan vaikutus livestriimausuran aloittamiseen

5.3 Yhteenveto

Lähtökohtana tutkimuksessa oli työn tekijän kokemusperäinen huomio koronan vaikutuksesta eri livestriimien katselun selvään vähenemiseen. Kyselytutkimuksen avulla pyrittiin selvittämään, miten vastaajat ovat asian kokeneet. Mielenkiintoinen oli kysymys vastaajien iästä (kuvio 2). Suurin osa vastaajista oli 18 - 25 vuotiaita, mutta oli mielenkiintoista huomata, että myös vanhemmat 26 - 30 vuotiaat ja yli 30-vuotiaat katselevat livestriimejä.

Seuraava mielenkiintoinen asia oli se, että kuinka kauan vastaajat olivat livestriimejä katseleet (kuvio 3), suurin osa vastaajista on katsellut jo 4-6 vuotta livestriimejä ja seuraavaksi suurin osa on katsellut 1-3 vuotta. Myös yli 10 vuotta katselleita on, joka tarkoittaa, että livestriimejä on katseltu jo ennen Twitch:n perustamista ja nämä katselijat ovat seuranneet e-urheilua jo pitkään.

Tekijälle ei tullut kovin suurena yllätyksenä, että suurin osa kyselyyn vastanneista katsoo eri livestriimejä nimenomaan yhteisöllisyyden vuoksi. Yhteisöllisyys oli myös tekijälle suurin veto-voima livestriimausta kohtaan, koska voi laittaa vain taustalle jotain pyörimään.

Twitch on selvästi suosituin alusta livestriimien katselussa, mutta YouTube on saanut selvästi kerättyä koko ajan enemmän yleisöä alustalleen. Oli todella yllättävää huomata Facebookin surkea tulos, vaikka alusta on käyttänyt runsaasti varoja itse alustaan ja eri striimaajien hankintaan.

Kysymys, jonka vuoksi kysely tehtiin (kuvio 5 & kuvio 6), oli selvittää miten, korona on vaikuttanut vastaajien livestriimauksen katseluun ja mielenkiinnolla odotin sitä, että kuinka paljon oli tekijän kanssa samalla kannalla. 59 prosenttia vastaajista ilmoitti katselevansa enemmän livestriimejä koronan takia ja 41 prosenttia vastaajista katselee vähemmän livestriimejä koronan takia. Ajallisesti livestriimejä katsellaan koronan takia noin tunnin verran enemmän 25 prosentin osuudella. Niukasti toiseksi ylsi livestriimauksen katselu noin puoli tuntia vähemmän kuin ennen 19 prosentin osuudella. 18 prosenttia vastaajista katsoi yli puolitoista tuntia enemmän, 17 prosenttia vastaajista katsoi puolituntia enemmän, 11 prosenttia vastaajista katsoi tunnin vähemmän ja 9 prosenttia vastaajista katsoi yli puolitoista tuntia vähemmän.

Viimeinen mielenkiintoinen kysymys tekijälle oli, että ovatko vastaajat harkinneet aloittavansa livestriimausuran koronan vaikutuksen takia. Ehkä hieman yllättävää oli, että 67 prosenttia vastaajista oli sitä mieltä, etteivät he edes harkitse livestriimaamisen aloittamista, kun taas 11 prosenttia vastaajista ilmoitti suoraan, että ovat harkinneet aloittavansa ja 20 prosenttia vastaajista ilmoitti mahdollisesti aloittavansa livestriimauksen.

Kyselyssä oli mukana myös palauteosio, jonne tuli muutama vastaus. Yksi palaute liittyi siihen, että työ on tehty nimenomaan liittyen koronan vaikutukseen, joka oli positiivista palautetta. Myös rakentavaa palautetta tuli.

6 Oma pohdinta

Kyselyyn vastasi aikaikkunaan nähden ihan kohtalaisesti vastaajia, mutta tietenkin vastauksia olisi voinut olla enemmänkin, jos vastauksien keräysaika olisi ollut pidempi, esimerkiksi kuu-kausi. Omasta mielestä 121 kappaletta vastauksia on kuitenkin kohtalainen tulos.

Kysymyksiä olisi voinut ehkä muokata hieman yksinkertaisimmiksi. Kysymyksessä kaksi vaihtoehtoja olisi voinut olla vain pari ja ”muu” vaihtoehto. Samoin kysymyksessä kolme vaihtoehtoja olisi voinut olla vähemmän ja ”muu” vaihtoehto, johon vastaajat olisivat voineet laittaa vastauksensa. Kaksi kysymystä oli tarkoituksella jätetty avoimeksi rehellisten vastauksien saamiseksi vastaajilta, mutta vastauksien analysointi oli hieman haastavaa, joten kysymykset olisivat voineet olla monivalintakysymyksiä yksinkertaisuuden vuoksi. Onneksi avoimiin kysymyksiin vastattiin huolella ja monet vastauksista olivat todella mielenkiintoisia.

Tutkimuksen tuloksia voidaan käyttää, kun verrataan livestriimausta ja konserttien katselumäärää. Vastaajaryhmää tarkentamalla voidaan verrata, miten tulokset mahdollisesti eroavat eri ryhmien välillä.

Lähteet

Sähköiset

Twitch.tv. 2017. Twitch Affiliate Program. Viitattu 15.1.2021.

<https://affiliate.twitch.tv/>.

Streamgeeks.us. 2020. What is OBS open broadcaster software. Viitattu 3.3.2021.

<https://streamgeeks.us/what-is-obs-open-broadcaster-software/>.

Streamlabs.com. 2020. Viitattu 3.3.2021.

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

Lifewire.com. 2020. Twitch Subscriptions: how they work. Viitattu 3.3.2021.

<https://www.lifewire.com/twitch-subscriptions-4147319>.

Twitch.tv. 2020. Twitch kumppanusohjelma. Viitattu 3.3.2021.

<https://www.twitch.tv/p/fi-fi/partners/>.

Support.google.com. 2020. Use the channel dashboard. Viitattu 6.3.2021.

<https://support.google.com/youtube/answer/2673341?hl=en>.

Help.twitch.tv. 2020. Creator Dashboard. Viitattu 7.3.2021.

https://help.twitch.tv/s/article/creator-dashboard?language=en_US.

Support.google.com. 2020. Moderate live chat. Viitattu 8.3.2021.

<https://support.google.com/youtube/answer/9826490?hl=en>.

Help.twitch.tv. 2020. Guide to Building a Moderation Team. Viitattu 15.3.2021.

[https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=en_US#:~:text=Moderators%20\(also%20known%20as%20mods,appears%20next%20to%20their%20name](https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=en_US#:~:text=Moderators%20(also%20known%20as%20mods,appears%20next%20to%20their%20name).

Businessinsider.com. 2014. The Story of Video Game Streaming Site Twitch. Viitattu 16.3.2021.

<https://www.businessinsider.com/the-story-of-video-game-streaming-site-twitch-2014-10?r=US&IR=T>.

Businesswire.com. 2014. Justin.tv Launches TwitchTV, the World's Largest Competitive Video Gaming Network. Viitattu 20.3.2021.

<https://www.businesswire.com/news/home/20110606005437/en/Justin.tv-Launches-TwitchTV-World%E2%80%99s-Largest-Competitive-Video>.

Businessinsider.com. 2014. Amazon Buys Twitch For 970 Million In Cash. Viitattu 21.3.2021.

<https://www.businessinsider.com/amazon-buys-twitch-2014-8?r=US&IR=T>

Interestingengineering.com. 2020. YouTube's History and Its Impact on the Internet. Viitattu 21.3.2021.

<https://interestingengineering.com/youtubes-history-and-its-impact-on-the-internet>.

Streamscheme.com. 2020. Mixer a Brief Overview and History. Viitattu 22.3.2021.

<https://www.streamscheme.com/mixer-a-brief-overview-and-history/>.

TheVerge.com. 2020. Microsoft is shutting down Mixer and partnering with Facebook Gaming. Viitattu 23.3.2021.

<https://www.theverge.com/2020/6/22/21299032/microsoft-mixer-closing-facebook-gaming-partnership-xcloud-features>.

Statista.com. 2020. Number of monthly active Facebook users worldwide as of 3rd quarter 2020. Viitattu 29.3.2021.

<https://www.statista.com/statistics/264810/number-of-monthly-active-facebook-users-worldwide/>.

Fastcompany.com. 2016. The Untold Story Of Facebook Live. Viitattu 1.4.2021.

<https://www.fastcompany.com/3064182/the-untold-story-of-facebook-live>.

Forbes.com. 2020. Behind Streaming Upstart Caffeine's Plan To Take On Twitch. Viitattu 3.4.2021.

<https://www.forbes.com/sites/dawnchmielewski/2020/02/11/behind-streaming-upstart-caffines-plan-to-take-on-twitch-draft-drake/?sh=1a0efa54528a>.

Socialmediatoday.com. 2020. Twitter Confirms the Shutdown of its Separate Periscope App in March 2021. Viitattu 10.4.2021.

[https://www.socialmediatoday.com/news/twitter-confirms-the-shutdown-of-its-separate-periscope-app-in-march-2021/592238/.](https://www.socialmediatoday.com/news/twitter-confirms-the-shutdown-of-its-separate-periscope-app-in-march-2021/592238/)

Liitteet

Liite 1: Kyselyn ensimmäinen sivu

Koronan vaikutus livestriimaamiseen.

Tämä kysely on osana opinnäytetyötäni Laurea-ammattikorkeakoulussa. Kaikki vastaukset ovat osana opinnäytetyötä ja ovat nimettömiä. Kaikki vastaukset poistetaan opinnäytetyön valmistuttua.

1. Sukupuoli *

- Mies
- Nainen
- En halua sanoa

2. Ikä *

- Alle 18
- 18 - 25
- 26 - 30
- Yli 30
- Muu

Liite 2: Kyselyn toinen sivu

3. Kuinka kauan olet katsonut livestriimejä? *

Alle vuoden

1 - 3 vuotta

4 - 6 vuotta

7 - 10 vuotta

Yli 10 vuotta

Muu

4. Miten tutustuit livestriimaukseen? *

Kirjoita vastaus

5. Miksi katsot livestriimausta? *

Kirjoita vastaus

Liite 3: Kyselyn kolmas sivu

...

6. Mitä alustaa käytät livestriimauksien katsomiseen? *

Twitch

YouTube Live

Facebook Live

Muu

7. Oletko koronan takia katsonut enemmän tai vähemmän livestriimejä? *

Enemmän

Vähemmän

8. Ajallisesti kuinka paljon enemmän tai vähemmän olet katsonut livestriimejä? *

+ 30 min

+ tunti

+ yli 1,5 tuntia

- 30 min

- tunti

- yli 1,5 tuntia

Liite 4: Kyselyn neljäs sivu

9. Oletko harkinnut aloittavasi livestriimaamaan koronan takia? *

- Kyllä
- En
- Mahdollisesti

10. Palaute

Kirjoita vastaus