

LIVESTRIIMAUS ONLINETAPAHTUMASSA

Case: Skynett Online 22.-25.10.2020

Tiivistelmä

Tekijä(t) Niinimäki, Jonna	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 30	Valmistumisaika Syksy 2020
Työn nimi Livestriimaus onlinetapahtumassa Case: Skynett Online 22.-25.10.2020		
Tutkinto Tradenomi (AMK)		
Tiivistelmä <p>Livestriimaus on varsinkin nuorten keskuudessa yleistynyt harrastus ja nykyään järjestetään myös yleisöpelitapahtumia, joihin harrastajat voivat kerääntyä lajin pariin. Tällä opinnäytetyöllä haluttiin selvittää livestriimauksen merkitys onlinetapahtumassa sekä lisätä tietoisuutta livestriimauksesta ja videopeleistä. Aiemmin tapahtuma oli tarkoitus järjestää yleisöpelitapahtumana Imatralla, mutta pandemiatilanne muutti järjestelyjä. Tutkimuksella haluttiin selvittää, onko livestriimeillä vaikutusta tapahtuman arvoon ja viihtyvyyteen sekä miten tapahtumassa olleita striimejä voitaisiin parantaa tulevia tapahtumia ajatellen.</p> <p>Opinnäytetyössä hyödynnettiin aiemmin kerättyä tietoa teoriapohjana ja tehtyjen tutkimusten pohjalta saatavaa tietoa. Tapahtumassa striimaaville ammattilais- ja harrastelijastriimaajille toteutettiin haastattelu ja kysely, jonka avulla kysyttiin heidän mielipiteitään tapahtuman kulusta ja mahdollisia kehitysehdotuksia tuleviin samantapaisiin tapahtumiin. Puolet striimaajista haastateltiin ja lopuille suoritettiin kysely, koska tiedonkeruu olisi vienyt liikaa aikaa pelkkänä haastatteluna.</p> <p>Tuloksista selvisi, että tapahtumassa ei juurikaan ollut kehitettävää. Kehitysehdotuksia tuli lähinnä kotisivujen selkeyttämiseen ja kommunikoinnin sekä markkinoinnin parantamiseen, mutta tapahtuma itsessään sujui suunnitellusti. Kotisivujen selkeyttämiseksi sieltä pitäisi poistaa kaikki ylimääräinen ja tehdä navigoinnista selkeämpää. Kommunikointi selkeytyisi, jos kommunikointikanavia vähentäisi vain pakollisiin ja viestintä kohdistuisi vain muutamaan kanavaan.</p>		
Asiasanat Livestriimaus, gaming, esports, striimausalusta, onlinetapahtuma		

Abstract

Author(s) Niinimäki, Jonna	Type of publication Bachelor's thesis	Published Autumn 2020
	Number of pages 30	
Title of publication Live streaming in an online event Case: Skynett Online 22.-25.10.2020		
Name of Degree Bachelor of Business Administration		
Abstract <p>Live streaming is a common hobby nowadays, especially among young people. There are also audience game events where enthusiasts can gather around for the sport. The aim of this thesis was to discover the importance of live streaming in an online event, as well as to increase awareness of live streaming and video games. Previously, the event was planned to be as an audience game event in Imatra, but the pandemic situation changed the outcome. The aim of the research was to discover whether live streams have an impact on the value and comfort of the event, as well as how the streams in the event could be improved for future events.</p> <p>The thesis is compiled of previously collected information as a theoretical basis, and information obtained based on the conducted research. An interview and a survey were conducted for professional and amateur streamers streaming at the event. They were asked for their opinions of the event and possible development suggestions for future similar events. Half of the streamers were interviewed, and the rest were surveyed because collecting their data altogether would have taken too much time as a mere interview.</p> <p>The results showed that there was to be small developments at the event. Suggestions for developments came mainly to clarify the website and improve communication and marketing; however, the event itself went as planned. To make the homepage clearer, everything extra should be removed, and the navigation should be simplified. Communication would be clarified if communication channels were reduced to mandatory only and communication was limited to a few channels.</p>		
Keywords Livestreaming, gaming, esports, streaming platform, online event		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	LIVESTRIIMAUS	3
2.1	Livestriimaus yleisesti	3
2.2	Affiliate- ja Partner-jäsenyys	3
2.3	Erilaiset striimausalustat	4
3	SUOSITUIMMAT LIVESTRIIMAUKSEN KATEGORIAT	10
3.1	Gaming	10
3.2	Esports	13
3.3	IRL	14
4	TUTKIMUS	16
4.1	Tutkimuksen toteuttaminen	16
4.2	Tutkimustulokset	18
4.2.1	Ammattilaisstriimaajat	18
4.2.2	Harrastelijastriimaajat	24
5	YHTEENVETO	28
	LÄHTEET	30

1 JOHDANTO

Livestriimaus on kasvava ilmiö ja se on yhä suosituimpi harrastus varsinkin nuorten aikuisten keskuudessa. Se on tapa löytää uusia ystäviä striimauksen ja videopelien kautta, kehittää omaa osaamistaan ja pitää hauskaa yleisön edessä. Tällä hetkellä suosituin striimausalusta on Twitch.Tv. Striimaus voi olla esimerkiksi videopelien, ulkoilun tai maalaamisen livestriimaamista katsojille – vain mielikuvitus on rajana.

Opinnäytetyössä kerrotaan striimaamisesta yleisesti sekä muutamasta suosituimmasta striimausalustasta. Tämän lisäksi esitellään yleisimpiä striimauskategorioita (Gaming, Esports, IRL). Gaming on videopelien striimaamista harrastuksena, Esports on ammattipelaajien turnauksien striimausta ja IRL on oikeassa elämässä tapahtuvien asioiden striimaamista, esimerkiksi leipomista tai maalaamista. Livestriimaukseen liittyy vahvasti myös erilaiset yleisötapahtumat, joihin striimaajat kerääntyvät pelaamaan ja tapaamaan striimaajia ja kanssapelaajia. Opinnäytetyön aikana oli tarkoitus haastatella yleisötapahtuma Skynett Langames 26:een osallistuvia ammattilaisstriimaajia, mutta vallitsevan pandemiatilanteen takia tapahtuman toteutus jouduttiin siirtämään online-muotoon. Striimaajat ovat kuitenkin mukana myös onlinetapahtumassa, ja opinnäytetyö pohjautuukin ammattilais- ja harrastelijastriimaajien kanssa tehtyihin haastatteluihin. Opinnäytetyön aikana tullaan esittelemään itse onlinetapahtumaa ja sen toteutusta sekä vertaamaan toteutusta aiemmin suunniteltuun yleisötapahtumatoteutukseen. Onlinetapahtuma järjestetään 22.-25.10.2020. Tapahtuman tarkoituksena on houkuttaa katsojia ja pelaajia tapahtumaan mukaan kotisohvilta.

Opinnäytetyön tavoitteena on selvittää tapahtumassa striimaavien henkilöiden ajatuksia online-toteutuksesta ja tapahtumassa striimaamisesta. Tämän lisäksi selvitan myös heidän kokemuksiansa ja kehitysehdotuksia tapahtuman toteutuksesta. Haastattelen Skynett Online-tapahtuman jälkeen erikseen ammattistriimaajia ja harrastelijoita. Molemmilta ryhmillä selvitan heidän näkemyksiään tapahtuman onnistumisesta, toteutuksesta ja kysyn mahdollisia kehitysehdotuksia tulevia tapahtumia ajatellen. Ammattistriimaajien haastattelu toteutetaan Discord-sovelluksen kautta pidettävänä puheluhaastatteluna. Harrastelijastriimaajille lähetetään tapahtuman jälkeen Google Forms-kysely ja kaikista haastattelumateriaalista luodaan kooste tähän opinnäytetyöhön. Striimaajilla on tapahtumassa vapaat kädet sisältönsä suhteen ja he saavat striimata haluamiaan pelejään oman aikataulunsa mukaisesti omilla Twitch-kanavillaan.

Itse olen harrastanut striimaamista viimeiset 4 vuotta ja henkilökohtaisesti opinnäytetyön aihe oli kiinnostava. Vaikka striimaaminen on tunnettu laji harrastajien keskuudessa, harva harrastuksen ulkopuolinen henkilö on aiemmin kuullut livestriimaamisesta. Se vaatii lisää näkyvyyttä ja tietoisuutta ihmisten keskuudessa. Tämän takia opinnäytetyön tarkoituksena

on myös kertoa perusasioita livestriimauksesta ja tutustuttaa ihmisiä tämän harrastuksen pariin.

Itse olen myös aiemmin ollut mukana järjestämässä erilaisia yleisötapahtumia videopeleiden osalta, joten kokemuksestani on hyötyä myös siltä saralta. Tapahtumajärjestys itsessään ei ole yksinkertainen projekti, siihen kuuluu monia osia. Yksinkertaistettuna tapahtuman vaiheita ovat tavoitteiden määrittely, suunnittelu, toteutus ja päättäminen. Näitä vaiheita edeltää kuitenkin aina hyvä idea. (Iiskola-Kesonen 2004, 8.) Tällaisessa videopelitapahtumassa ideana on koota lajin harrastajia samaan tilaan tutustumaan toisiinsa, pelaamaan, tutustumaan uusiin peleihin ja tapaamaan livestriimaajia ja yhteistyökumppaneita.

Tavoitteita miettiessä on hyvä tiedostaa miksi ja kenelle tapahtuma toteutetaan. Tällaisessa videopeliharrastajille suunnatussa tapahtumassa kohdeyleisö sekä merkitys ovat hyvin selkeitä: tarjotaan harrastajille mahdollisuus tutustua kanssapelaajiin ja viettää aikaa lajin parissa. Suunnittelulla varmistetaan, että tavoitteet ovat realistisia ja selkeästi määriteltyjä. Suunnitellessa on hyvä myös ottaa huomioon tapahtuman riskit ja uhkat. Skynett Langames 26:ta suunnitellessa ei oltu alkuun tietoisia mahdollisista riskeistä, mutta järjestäjät päättivät olla ottamatta enempää riskejä lokakuisen yleisötapahtuman peruuntumisesta. Tämän takia elokuussa tapahtuma päätettiin muuttaa online-muotoon, jotta tapahtuma pystytään toteuttamaan riippumatta pandemiatilanteesta.

Toteutuksessa on pysyttävä aikataulussa, osattava varautua ongelmiin ja pitää huoli siitä, että kaikki sujuu suunnitellusti. Toteutusta on edeltänyt suuri määrä työtä. Opinnäytetyössä on paljon järjestäjille hyödyllistä tietoa tapahtuman onnistumisesta ja tätä dataa he voivat hyödyntää tulevana vuosina suunnitellessaan tapahtumiaan. Aiemmin mainittu tapahtuman päättäminen tarkoittaa tapahtuman purkamista, siivoamista ja lopputyötä. (Iiskola-Kesonen 2004, 8–12.) Yleensä kaikki työ tapahtuman jälkeen jää kävijältä näkemättä. Tällaisessa onlinetoteutuksessa siivottavaa ei onneksi ole.

2 LIVESTRIIMAUS

2.1 Livestriimaus yleisesti

Livestriimaus on saavuttanut suosiotaan ihmisten keskuudessa yhä enemmän ja enemmän. Se on tapa hankkia kontakteja, pitää hauskaa kavereiden kanssa, nauttia peleistä ja joillekin striimaus on myös päivätyö. Livestriimaus on nimensä mukaisesti livenä lähetettyä videomateriaalia Internetiin katsojille (Cloudflare 2020). Striimaajan tulee käyttää tähän tarkoitettuja sovelluksia, yleisimpänä Open Broadcaster Software, kuvataksaan tätä livemateriaalia, ja sen jälkeen sisältö on nähtävillä tietyillä nettisivuilla livenä. Näiden lisäksi striimaukseen tarvitaan myös Internetyhteys sekä puhelin, tietokone tai tabletti. Suosituin nettisivu livestriimauksien katsomiseen on tällä hetkellä Twitch.Tv. Livestriimaukseksi lasetaan myös esimerkiksi Facebook Live sekä Instagram Live, mutta pelimaailmassa striimaus tapahtuu yleisimmin Twitchiin. Kyseinen verkkosivusto saavutti vuonna 2018 yli 2 miljoonaa kuukausittaista livestriimaajaa, yli 15 miljoonaa päivittäistä katsojaa sekä 355 miljardia katseluminuuttia (Techcrunch 2018).

Livestriimaus eroaa muusta sisällöntuotannosta ja videoista siten, että normaalisti videot suunnitellaan ja kuvataan etukäteen, editoidaan ja myöhemmin julkaistaan katsottavaksi. Livestriimauksessa joudutaan improvisoimaan sisältö, sitä ei juurikaan voi etukäteen suunnitella ja katsoja näkee kaiken livenä samaan aikaan kun livestriimaaja tuottaa sisältöä. (Cloudflare 2020.) Samalla, kun tätä sisältöä tuotetaan livenä katsojille, katsojat voivat keskustella chatissa livestriimaajan kanssa (Think U Know 2020). Chattiin pystyy nimimerkin takaa kirjoittamaan kommentteja liittyen mihin tahansa. Tämän takia olisi aina hyvä muistaa, että Internetissä kuka vaan voi sanoa mitä vain. Useimmiten livestriimauksesta ei tulla ajatelleeksi sitä tosiasiaa, että moni katsojista saattavat olla alaikäisiä. Yleensä näille striimauksialustoille on olemassa ikärajoja, mutta nekin on helppo kiertää. Chatti mahdollistaa hyvinkin räikeän kielenkäytön ja siellä voi piiloutua feikkikäyttäjien taakse. Striimaajan tulee myös huolehtia omasta yksityisyydestään, jotta kukaan ei pysty väärinkäyttämään esimerkiksi toisen sijaintia (Think U Know 2020). Myös peleihin ja striimaukseen keskittyvissä yleisötapahtumissa, joissa on paljon alaikäisiä kävijöitä, on huolehdittava kaikkien turvallisuudesta ja viihtyvyydestä. Yleisötapahtumista puhutaan myöhemmin tässä opinnäytetyössä.

2.2 Affiliate- ja Partner-jäsenyys

Twitchissä on mahdollista hakea Affiliate- ja Partner-jäsenyyttä. Nämä tuovat tietynlaisia etuja ja hyötyjä striimaajalle, mutta vaativat aktiivisuutta. Affiliate-jäsenenä pystyt muun muassa vastaanottamaan rahaa tilauksista ja avaamaan hymiöitä tilaajien käyttöön. Affiliate-

jäsenenä pystyt avaamaan korkeintaan 5 hymiötä tilaajille, kun taas Partner-jäsenenä vastaava määrä on noin 60 (Twitch.Tv 2020a). Kriteerit Affiliate-jäsenyydelle ovat:

- Kanavalla on oltava vähintään 500 minuuttia lähetystä viimeisen 30 päivän ajan.
- Kanavalla on oltava vähintään 7 lähetyspäivää viimeisen 30 päivän ajan.
- Kanavalla on oltava vähintään 3 vakituista katsojaa striimiä kohden.
- Kanavalla on oltava vähintään 50 seuraajaa. (Twitch.Tv 2020b.)

Kriteerit Partner-jäsenyydelle ovat:

- Kanavalla on oltava vähintään 75 vakituista katsojaa viimeisen 30 päivän ajan.
- Kanavalla on oltava vähintään 12 lähetyspäivää viimeisen 30 päivän ajan.
- Kanavalla on oltava vähintään 25 tuntia lähetystä viimeisen 30 päivän ajan. (Stream Scheme 2020.)

Striimaajalle on mahdollista myös lahjoittaa rahaa tai tehdä kuukausittainen tilaus hänen kanavalleen, jolloin tukee häntä kuukausittain tietyllä summalla rahaa. Tilauksen arvo voi olla \$4.99, \$9.99 tai \$24.99. Striimaaja ei kuitenkaan saa pitää tilauksen kokonaissummaa vaan alkuun Twitch.Tv puolittaa "tulot" ja vie 50 % tilauksen arvosta. Mitä enemmän tilaajia striiimaajalla on, sitä enemmän hän saa itselleen rahaa tilauksista. (Wang 2020.) Rahalahjoituksista striiimaaja saa pitää itse kaiken rahan, joten yleensä pienissä striimeissä kannustetaan tukemaan henkilöä mieluummin rahalahjoituksella kuin tilauksella.

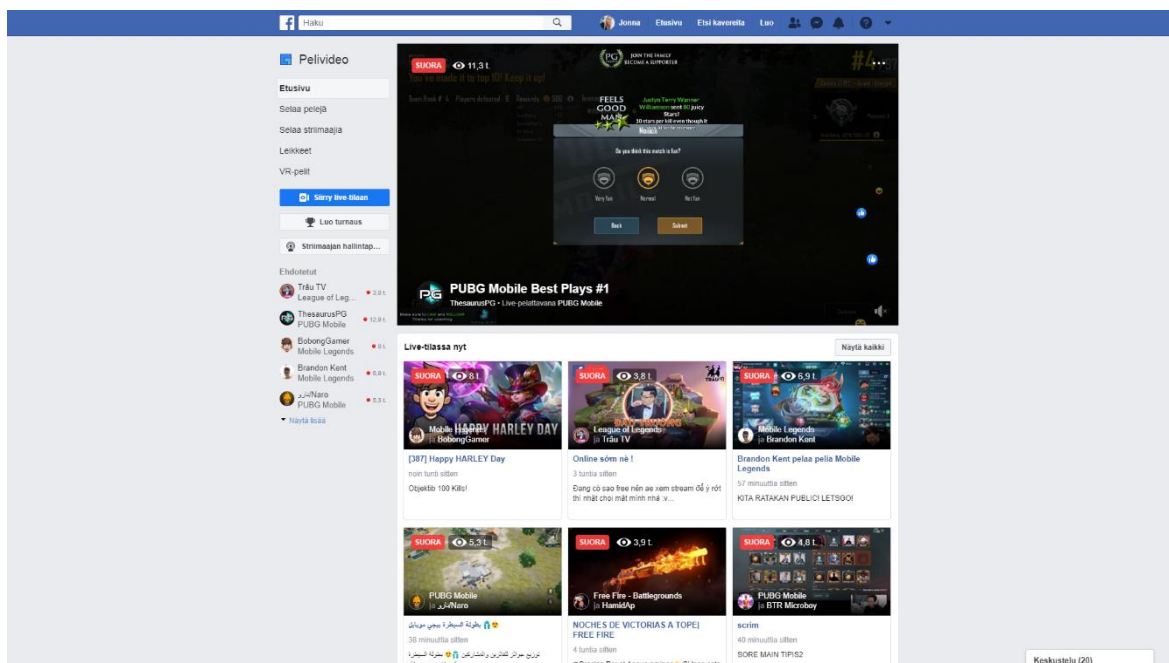
Rahalahjoitukset maksetaan striiimaajan Paypal-tilille. Paypal on verkkosivu, jonka kautta pystyy maksamaan esimerkiksi yleisimmissä verkkokaupoissa ja Paypal-tilillä olevia varoja pystyy siirtämään omalle oikealle pankkitililleen (Paypal).

2.3 Erilaiset striiimausalustat

Tällä hetkellä suosituimpia alustoja ovat Facebook Gaming, Youtube Gaming ja Twitch.Tv. Facebook Gamingin suosio perustuu ennestään tuttuun ympäristöön, samoin kuin Youtube Gamingilla. Youtube ja Facebook Gamingin avulla on helppoa ansaita rahaa lahjoituksista, koska molemmat alustat ovat jo ennestään tunnettuja ja niiden kautta on helppo saavuttaa suuri yleisö. (Movavi 2020.) Twitch on alustoista suosituin ja suunniteltu pelkästään striiimaamistarkoitukseen, toisin kuin Youtube Gaming ja Facebook Gaming.

FACEBOOK GAMING

Facebook Gaming on Facebookissa toimiva striimausalusta. Sinne on paljon yksinkertaisempaa striimata kuin Twitchiin, ja ensikertalaiselle striimaus ei vaadi niin paljon sovellustietämystä kuin Twitchissä.

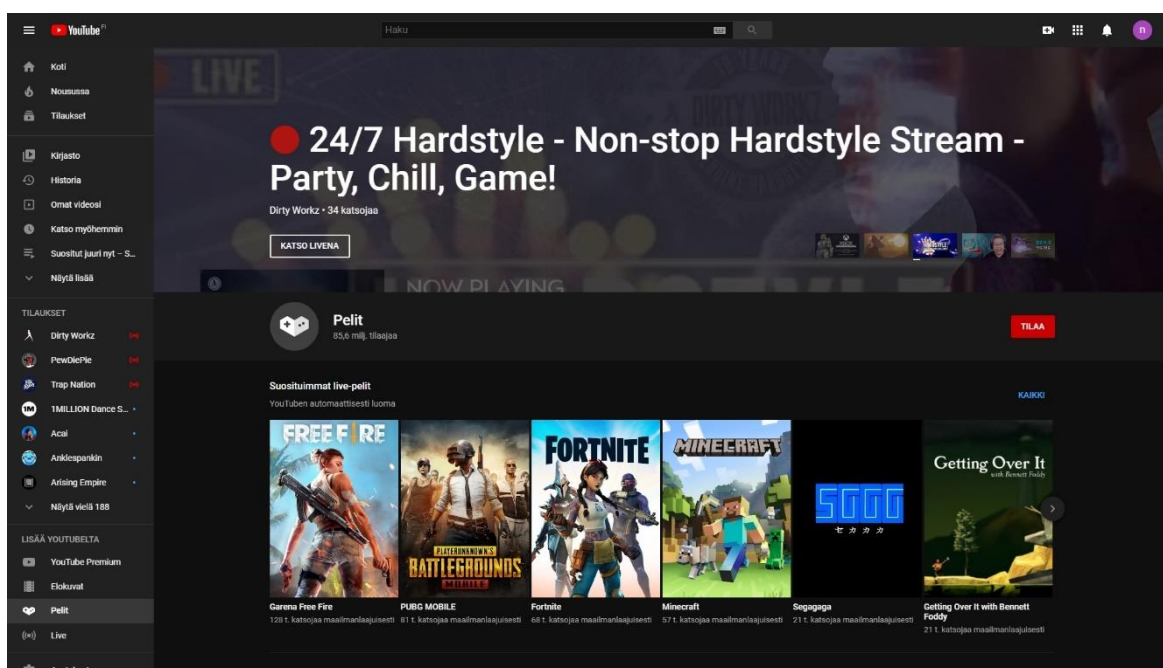


Kuva 1. Facebook Gaming

Facebook Gaming julkaistiin huhtikuussa 2020, kun sitä oli ensin testattu 18 kuukautta Kaakkois-Aasiassa ja Latinalaisessa Amerikassa. Tällä hetkellä Facebookin 2,5 miljardista kuukausittaisesta käyttäjästä jo 700 miljoonaa käyttää myös Facebook Gamingia. Sovellus on kehitetty tuottamaan ja katselemaan livepelaamista. On sanottu, että Facebook Gamingin käyttö on yksinkertaisempaa kuin Twitchin käyttö ja vaatii striimaajalta vähemmän erilaisia sovelluksia. (The New York Times 2020.) Twitchissä ja Youtube Gamingissa striimattaessa luodaan aina peliprofiili. Facebook Gamingissa striimaus tapahtuu joko henkilökohtaisella profiililla tai erikseen luodulla peliprofiililla. Jos kyseiseen alustaan striimaa henkilökohtaisella profiililla, täytyy huolehtia siitä, ettei kukaan ulkopuolinen väärinkäytä tietoja. Nimen perusteella pystyy esimerkiksi selvittämään helposti striimaajan osoitteen tai puhelinnumeron, jos ne ovat julkisina tietoina Internetissä.

YOUTUBE GAMING

Youtube Gaming on yksi suosituimmista striimausalustoista. Siellä on mahdollista selata striimejä haluamistaan peleistä, mutta listauksiin on sisällytetty myös joitakin Youtube-videoita. Youtube Gaming yhdistää siis livestriimauksen ja Youtube-videoiden katselun esimerkiksi peleistä, joista olet kiinnostunut.

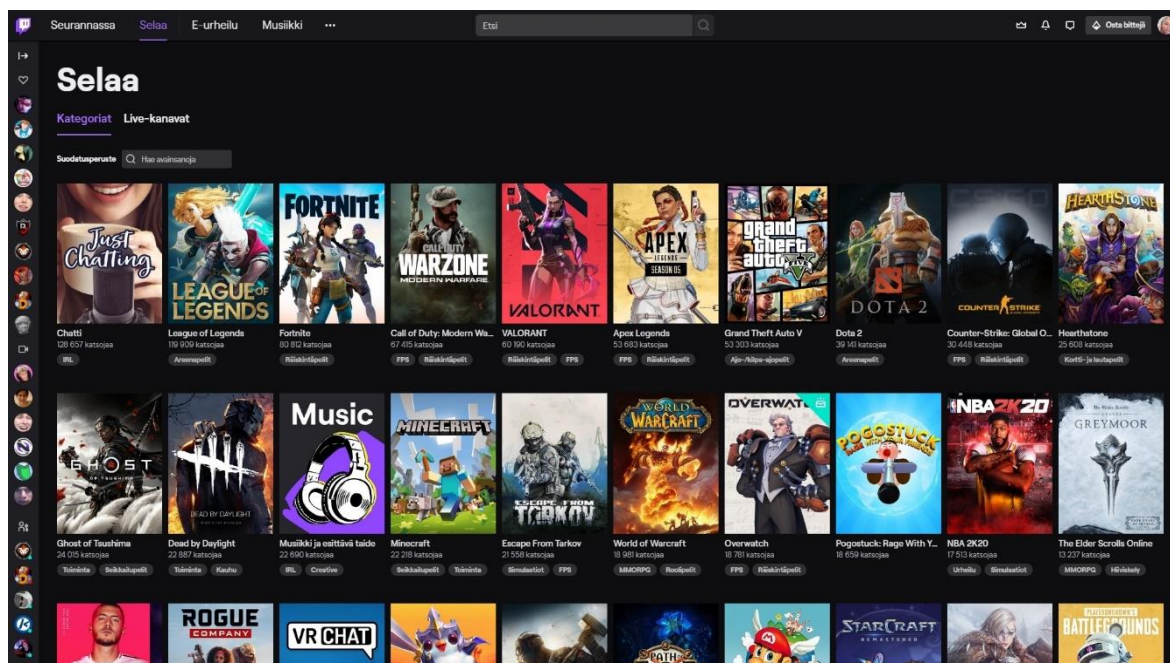


Kuva 2. Facebook Gaming

Youtube Gaming perustettiin vuonna 2015. Youtube Gaming mukailee Youtuben omaa ulkoasua. Etusivulta löytyy käyttäjän katseluhistoriaan perustuvia Youtube-videoita, jotka eivät välttämättä sovellu Youtube Gamingin etusivulle. Striimit ja perinteiset videot ovat saman otsikon alla, joka tekee sivuston käytöstä vaikeaa. Toisin kuin Facebook Gamingissa, Youtube Gamingissa pystyy suodattamaan pelikanavia maan mukaisesti. Vaihtoehtoina on ”Oma alueeni” ja ”Maailmanlaajuinen”. Nämä kuitenkin vastaavat tarjonnaltaan toisiaan, joten on hieman epäselvää, mihin tämä valinta perustuu. Youtube Gaming tuntuu paljon luontevammalta käyttää kuin Facebook Gaming ja sinne saa helpommin tehtyä tilin erikseen striimaukseen. Striiminäkymä on käyttäjäystävällisempi ja selkeämmän näköinen kuin Facebook Gamingissa. Kummassakaan näistä ei kuitenkaan ole samanlaista mahdollisuutta lisätä kanavakuvausta, mihin Twitchissä pystyy lisäämään kuvauksen lisäksi esimerkiksi kanavan sääntöjä, sosiaalisen median linkkejä ja striimausaikataulunsa.

TWITCH.TV

Twitch.Tv on suosituin livestriimausalusta tällä hetkellä ja verraten edellä mainittuihin alustoihin, se on suunniteltu pelkästään striimaamista varten. Tämän takia Twitch on optimaalisin ja käyttäjäystävällisin sivusto striimien katseluun ja selaamiseen.



Kuva 3. Twitch.Tv

Twitchissä navigoiminen on näistä alustoista käyttäjäystävällisintä ja sivusto on toteutettu yksinkertaiseksi. Kanavia on mahdollista suodattaa maan, kielen tai esimerkiksi yksittäisten tágien avulla. Twitch ja Youtube Gaming soveltuvat parhaiten striimitilin luomiseen, Facebookissa se vaatii erillisen tilin linkityksen omaan mahdolliseen henkilökohtaiseen tiliinsä.

Vertailin itse striimaajan ja katsojan näkökulmasta näitä kolmea suosituinta alustaa keskenään. Facebook Gaming vaikutti todella yksinkertaiselta käyttää, mutta joitakin puutteita havaitsin. Sivustolta ei pysty etsimään striimaajaa esimerkiksi maan tai kielen perusteella, kuten Twitchissä. Pelikategoriat ovat selkeästi esillä, mutta pelinsisäiset striimaajat ovat kaikki samalla sivulla. Facebook Gamingissa kaikki tapahtuu oman oikean Facebook-nimen kanssa, eli striimataksaan ja kommentoidaksaan pitää paljastaa oman nimensä kaikille, ellei luo erillistä profiilia. Facebook Gaming vaikuttaa siis varsin henkilökohtaiselta alustalta striimaukseen ja sitä käyttäessä pitää olla tarkka omasta profiilistaan. Jos sivustolle tekee oman striimausprofiilin ja pitää sen erossa omasta henkilökohtaisesta tilistään, striimaaminen on turvallisempaa. Striiminäkymä Facebook Gamingissa on myös Twitchiä monimutkaisempi ja vähemmän käyttäjäystävällisempi. Ulkoasu on samanlainen kuin Facebookin perinteisessä kuvan- ja videonkatselussa.

STRIIMAUKSEN HYÖDYT

Itselleni striimaus merkitsee ajanviettoa ystävien kanssa, kontaktien luomista ja itselleni rakkaiden pelien pelaamista. Livestriimaamisen kautta olen saanut lukuisia ystäviä ja kehittänyt omia esiintymistaitojani kameran edessä sekä päässyt eroon joistakin sosiaalisten tilanteiden pelosta. Näin ollen striimaaminen onkin loistava mahdollisuus kasvaa ihmisenä ja kehittää sosiaalisia taitojaan. Huomaan myös, että videopelien pelaaminen kehittää keskittymiskykyä ja päättelykykyä. Nykyään tietokoneet ja teknologia kehittyvät hurjaa vauhtia ja livestriimaus opettaakin myös ymmärtämään teknologiaa ja sovelluksia. Striimaus on harrastuksena laji, joka ei vaadi kovin paljoa päästäkseen alkuun.

Livestriimauksella on myös todella monia positiivisia vaikutuksia sekä striimaajaan että katsojiin. Yleisimmin tätä tehdään ihan harrastuksena, jolloin se antaa mahdollisuuksia luoda kontakteja. Mielestäni striimaus on siinä mielessä upea harrastus, että sitä voi harrastaa myös vanhemmat ihmiset. Useimmiten nuoremmat harrastajat auttavat ilomielin vanhempia striimaajia alkuun ja Suomessakin striimaajilla on oma yhteisönsä koossa tämän harrastuksen parissa. Livestriimaus on myös tapa kasvattaa itsevarmuutta ja itseluottamusta – striimaajana pärjää parhaiten, kun on oma itsensä (Cloudflare 2020). Striimauksen parista on mahdollista saada elinikäisiä ystäviä ja itse olen esimerkiksi striimaajana luonut todella monia ystävyysuhteita tämän harrastuksen kautta. Jotkut menestyvät striimaajana niin hyvin, että voivat siirtyä täysipäiväisiksi striimaajiksi.

Hyvässä striimissä näkyy striimaajan persoonallinen ote. Striimin tekijän persoona onkin tärkein syy, miksi striimiä seurataan tai miksi kiinnostus striimiin säilyy. (Striimiopas.)

Tämän allekirjoitan itse striimaajana ja striimejä seuranneena. Striimaus on siitä matalan kynnyksen harrastus, että siinä saa olla juuri sellainen kuin itse on. Monesti kuitenkin huomaa, että viihtyvyys ja katsojaluvut kulkevat vierekkäin sisällön tai striimaajan persoonallisuuden kanssa. Striimaajana menestyy myös pelaamalla tämän hetken hittipelejä tai luomalla sisältöä, jota ei muualla näe. Jos striimaaja on itse persoonallinen, elävä ja yleisöä herättelevä, saavuttaa sillä usein suuren suosion (Striimiopas).

Sekä striimaajista että katsojista on olemassa tietynlaisia ”stereotyyppioita”, minkälaisia henkilöitä saattaa tavata livestriimeissä. Näitä stereotyyppioita Miia Lyyra on listannut Striimiopaseen seuraavasti. Seuraajista on olemassa kolmenlaisia stereotyyppioita. Sosiaalinen seuraaja on aktiivisesti mukana lähetyksessä ja kommentoi chatissa koko striimin keston ajan. Aktiivinen seuraaja katsoo lähes jokaisen lähetyksen, mutta ei kommentoi kovinkaan usein chatissa. Satunnaisesti striimiä seuraava katsoja nimensä mukaisesti on paikalla vaihtelevasti eikä kommentoi juuri mitään. Näiden lisäksi on myös olemassa näkymätön

”haamukatsoja”, joka katsoo lähetyksiä kirjautumatta itse verkkosivulle. Hän ei koskaan kommentoi eikä edes seuraa kanavaa, joten hänen olemassaolostaan ei kukaan ole oikeastaan tietoinenkaan.

Sekä striimaajista on olemassa neljä erilaista stereotyyppiakategoriaa (Lyyra 2020). Sosiaalinen striimaaja keskustelee paljon katsojien kanssa ja on sosiaalisesti lahjakas. Hänen striimejään ei niinkään katsota pelien tai muun sisällön takia, vaan lähinnä striimaajan viihdyttävyyden takia. Taitava striimaaja on taitava omassa pelissään, ja katsojat viihtyvät striimeissä lähinnä pelaajan takia. Kyseessä voi olla esimerkiksi kilpapelaja kyseisen pelin parissa. Hauskoja striimaajia katsotaan joko siitä syystä, että he ovat oikeasti humoristisia tai he ovat ”tahallaan hauskoja”. Toisinaan on huomannut, että esimerkiksi jatkuvat kömpelyydet tai pelille raivoaminen vetävät katsojia puoleensa näihin ”hauskoihin” striimeihin. Viimeisenä kategoriana on ulkomuodollaan striimaajat. Erittäin kauniit, komeat tai lihaksikkaat striimaajat keräävät myös yleisöä, mutta useimmiten heidänkään striimeissä ei ole mitään pelisisältöä.

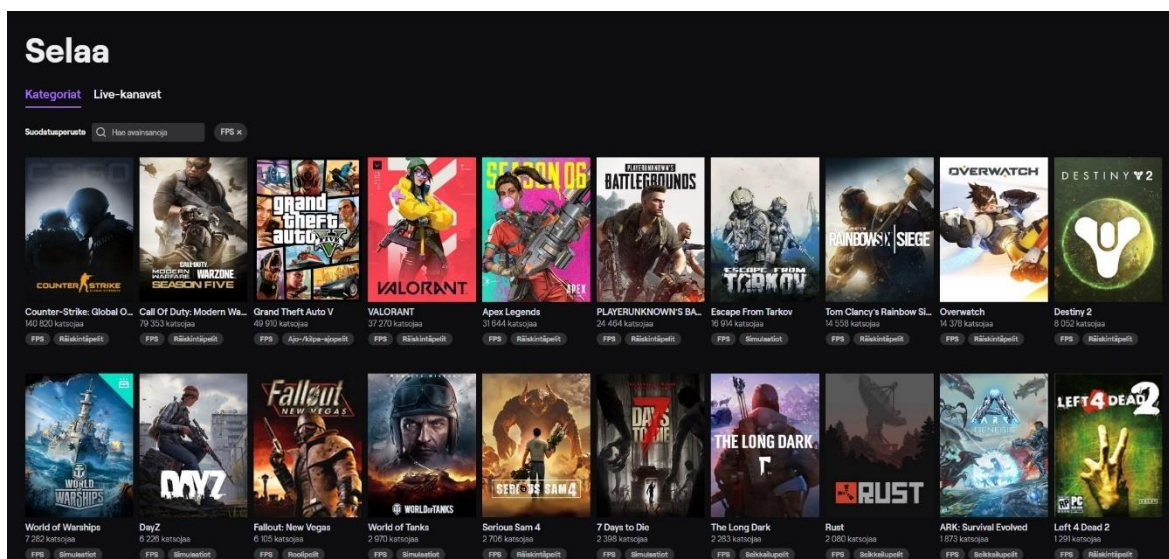
3 SUOSITUIMMAT LIVESTRIIMAUKSEN KATEGORIAT

3.1 Gaming

Twitchissä on mahdollista kuvailla striimiään käyttämällä kategorioita. Tämä auttaa katsojia löytämään striimaajia esimerkiksi suosikkipelinsä parista. Yleisin Twitchissä käytetty kategoria on gaming eli toisin sanoen tämän kategorian alla tapahtuu kaikki harrastuspohjaisten pelien striimaus. Kilpapelaaamiselle on oma kategoriansa, johon palataan seuraavassa alaluvussa. Twitchissä yleisin striimattu peli heinäkuussa 2020 oli Fortnite, jolla oli keskimäärin 128 000 katsojaa ja keskimäärin 700 livestriimaajaa. Näistä striimeista 97 % olivat englanninkielisiä. Seuraavaksi suosituin peli heinäkuussa 2020 oli League of Legends. Tämä peli saavutti keskimäärin 179 000 katsojaa ja keskimäärin 500 livestriimaajaa. Näistä 500:sta 28 % olivat englanninkielisiä. Kolmanneksi suosituimmaksi peliksi luokiteltiin Valorant noin 63 000 katsojalla ja noin 460 livestriimaajalla. Näistä 47 % olivat englanninkielisiä. (Twitch-metrics 2020.) Yleisimpiä pelikategorioita ovat FPS-pelit, RTS-pelit ja MOBA-pelit (Rönkkö 2018, 75–96).

FIRST PERSON SHOOTER

FPS saa nimensä First Person Shooterista, eli kyseessä on ensimmäisen persoonan ammuntopeli (pelattavan hahmon näkökulma). Se on yksi suosituimmista ja pelatuimmista kategorioista.



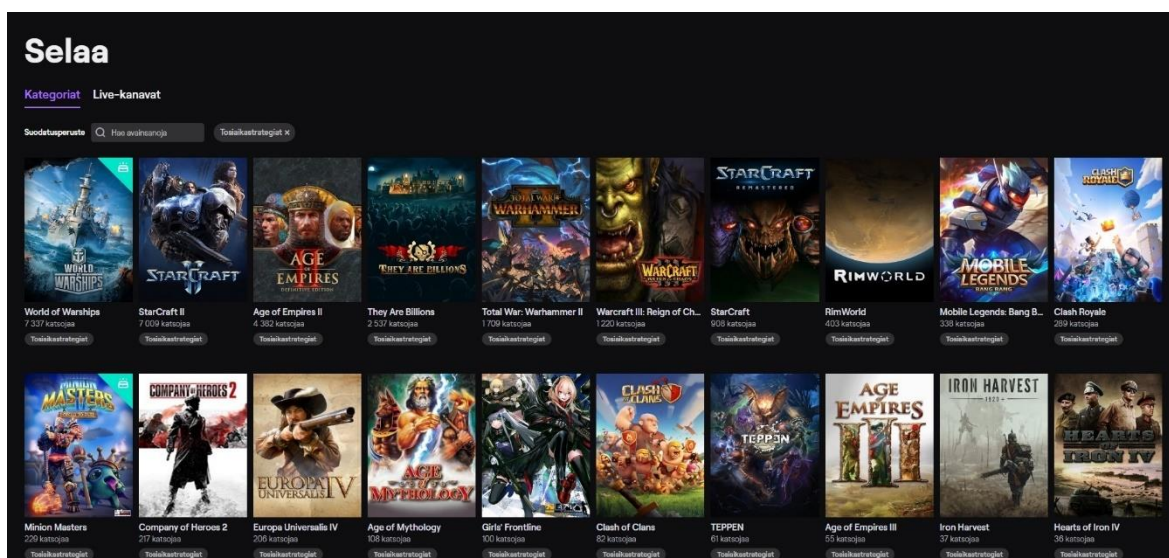
Kuva 4. FPS-pelit Twitchissä

FPS-moninpeli on yksinkertaisimmillaan vastustajien tuhoamista ja viimeiseksi henkiin jäävä pelaaja voittaa. Muita mahdollisia formaatteja ovat lipunryöstö-, aluevaltaus ja eliminointitehtävät. Yleensä FPS-pelit ovat joukkuepelejä. Suosituimpia FPS-pelejä ovat

Counter-Strike ja Overwatch. Counter-Strikessä kaksi viiden hengen joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan. Toinen joukkue yrittää virittää pommin, samalla kun toinen joukkue yrittää purkaa tämän pommin. Overwatchissa pelataan kuuden hengen joukkueina toista joukkuetta vastaan ja siinä on erilaisia pelinsisäisiä formaatteja. (Rönkkö 2018, 75–86.)

RTS-PELIT

RTS-pelit ovat tutummin strategiapelejä. RTS-peleissä yleensä pelialuetta katsotaan ylhäältäpäin lintuperspektiivistä. Kyse voi olla esimerkiksi linnojen rakentamisesta tai armeijan käskyttämisestä, mutta perusidealtaan kaikissa formaateissa taktikoinnilla voittaa.

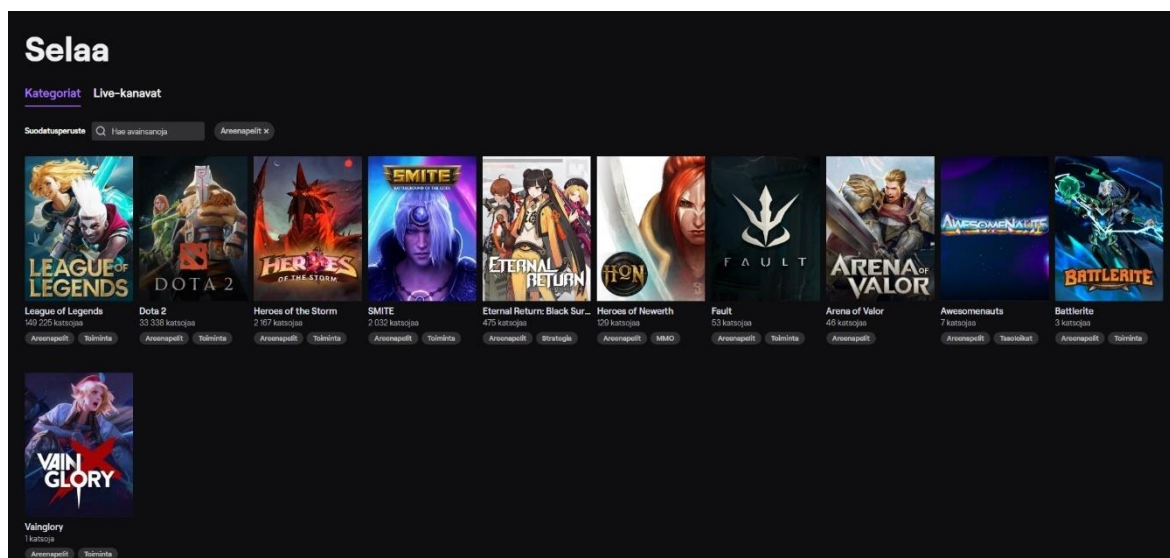


Kuva 5. RTS-pelit Twitchissä

Strategiapeleissä kaikki tapahtuu reaaliajassa eikä pelissä juuri ole mitään ”pelivuoroja”. Suosituin RTS-peli on Starcraft. (Rönkkö 2018, 90.) Siinä kolme rotua taistelee vallasta ja selviytymisestä. Terranit ovat tähtienvälisten ihmissiirtolaisten jälkeläisiä, protossit ovat kehittyneitä humanoideja ja zergit edustavat hyönteismäistä laajasti leviävää rotua (Wikipedia 2020b). Huippupelaajat yrittävät yleensä opetella mahdolliset heikkoudet ja vahvuuden huomioon ottaen erilaisia pelistrategioita (Rönkkö 2018, 91.)

MOBA-PELIT

MOBA-pelit ovat taisteluareenalla pelattavia moninpelejä ja nimen lyhenne tulee sanoista Massive Online Battle Arena. MOBA-pelit muistuttavat paljon RTS-pelejä. Tiimiin kuuluu yleensä viisi pelaajaa ja joukkueen tarkoitus on tuhota vastustajan tukikohta. Nämä tukikohdat sijaitsevat pelialueen vastakkaisissa nurkissa.



Kuva 6. MOBA-pelit Twitchissä

Ennen varsinaista peliä tiimijäsenet valitsevat vuorotellen itsellensä pelihahmon. Valintaa ennen joitakin pelihahmoja on mahdollista ”bännätä” eli valita hahmoja, joita kukaan tiimiläisistä ei saa pelattua. Tätä pelikategoriaa voi verrata esimerkiksi jääkiekkoon, jolloin kenttä pysyy samana, mutta joukkueenjäsenien vahvuudet tuovat eroja pelisisältöön.

Suosituimpia MOBA-pelejä ovat Dota 2 ja League of Legends. (Rönkkö 2018, 96–102.) Molemmissa peleissä idea on tyypillinen MOBA:lle. Viiden hengen tiimit taistelevat toisiaan vastaan ja yrittävät tuhota toistensa tukikohdat ja jokainen pelaaja pelaa valitsemallaan hahmolla (Wikipedia 2020a).

Yleensä pelin ympärille muovautuu automaattisesti oma yhteisönsä ja striimissä helppoiten oma kohdeyleisö muodostuu pelistä kiinnostuneista henkilöistä. Samaa peliä pelaavana on helppo samaistua pelin sisältöön ja tapahtumiin. Tämän myötä keskusteluun on myös helpompi samaistua ja kommentoida. Pelin striimaaminen on kuitenkin ehkä yksi vaikeimmista kategorioista menestymiseen. Yleensä se tuottaa tulosta vain, jos on todella hyvä kyseisessä pelissä tai pelaa ammattilaisasolla. Katsojat keskittyvät siihen, miten peliä pelataan. Striimauksessa useimmiten kyse on ensivaikutelmasta ja tämä syntyy joko striimaajan persoonallisuuden tai pelisisällön kautta. Striimiyhteisössä suosittu pelit vaihtuvat usein, ja suosittuna striimaajana pysyminen vaatii usein ”variety streamingia” eli usean pelin

striimaamista ja valtavirran mukana kulkemista. Suosituimpia pelejä ovat juuri julkaistuja ja suuren suosion saavuttaneita massapelejä, joita kaikki pelaavat. Toisaalta myös striimauskieli vaikuttaa. Suomalaisena striimaajana englanniksi striimaaminen rajaa jonkun verran yleisöä, koska suomalaiset katsojat hieman vieroksuvat englannin kielen käyttöä. Striima- tessa onkin yleensä jo alkuvaiheessa päätettävä, millä kielellä tahtoo striimata. Usein omaa striimiään on vaikea kohdistaa useammalle kielelle.

3.2 Esports

Videopelien suosio on kasvava kansainvälinen ilmiö. Videopelejä on kuitenkin mahdollista pelata myös kilpailullisesti ja sitä kutsutaan esportsiksi eli e-urheiluksi. E-urheilu sai alkunsa 1972 Stanfordin yliopistossa järjestettävästä videopeliturnauksesta. (Rönkkö 2018, 11–12.) E-urheilussa erilaiset tiimit tai pelaajat pelaavat toisiaan vastaan samassa pelissä ja kilpai- levat voitosta. Peleinä e-urheilussa on samoja pelejä, joita pelataan kotonakin, esimerkiksi Fortnite, League of Legends ja Counter Strike. Esports-lähetyksiä on mahdollista seurata joko livenä peliareenoilla tai kotisohvalta seuraten esimerkiksi televisiosta tai netistä. Twitch.Tv mahdollistaa useimpien turnauksien seuraamisen. (CNN 2018.)

Vuonna 2017 järjestetty League of Legends Worlds-semifinaaliturnaus keräsi yli 80 miljoo- naa katsojaa (Rift Herald 2017).

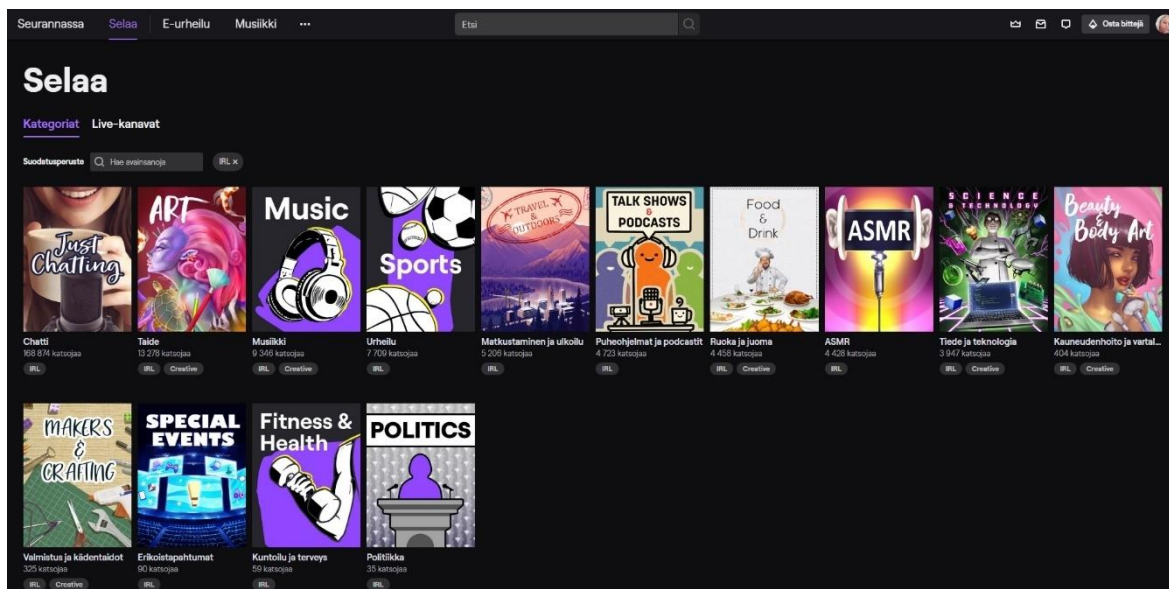
Ammattitasolle pääseminen vaatii pelaajalta sitoutumista ja vaivannäköä. Ensimmäisenä pitää valita itselleen se videopeli, jonka parissa haluaa kehittyä. Kannattaa pohtia esimer- kiksi minkälaiset peliominaisuudet kiinnostavat ja millaisia vahvuuksia itseltään löytyy. Au- toista kiinnostuneet löytävät itsensä autopelien parista, nopeista reflekseistä taas on hyötyä FPS-peleissä. Pelin valitsemisen jälkeen pitää ymmärtää se tosiasia, että hyväksi pelaa- jaksi tuleminen vaatii määrätietoista harjoittelua. Vapaa-ajan uhraaminen pelaamiselle tar- koittaa suurempaa riskiä henkiselle rasittumiselle, joten myös fyysisestä kunnosta pitää huolehtia. Se vaikuttaa yleiseen jaksamiseen ja keskittymiskykyyn. Toisinaan, jos on ollut rankka treenipäivä, on hyvä lähteä ulkoilemaan ja viemään ajatuksia muualle. Kilpailuihin osallistuminen on tie suosioon. Jokainen kilpapelaja on aloittanut niistä pienimmistä tur- nauksista ja edennyt näiden kautta suurempiin kilpailuihin. (Rönkkö 2018, 22–50.)

E-urheilussa ammattipelaajat edustavat organisaatioita. Yleensä näillä e-urheiluorganisaa- tioilla on joukkueita useista eri peleistä ja usein he värväävät uusia pelaajia esimerkiksi juuri edellä mainittujen turnauksien kautta. Voit tulla organisaatioon valituksi sen pienimmän tur- nauksen pelaajana, kaikki on kiinni tuurista, ajoituksesta ja omista taidoista. Tällä hetkellä suurin e-urheiluorganisaatio on Team Liquid. Muita kansainvälisiä suurorganisaatioita ovat esimerkiksi Evil Genius, Cloud9, Fnatic ja Faze Clan. Suomessa suurin organisaatio on

ENCE. Muita suomalaisia organisaatioita ovat esimerkiksi HAVU Gaming, Helsinki REDS ja NYRRIKKI. (Rönkkö 2018, 54–57.) Team Liquidilla on tällä hetkellä 60 mestaruusluokan kilpapelajaa, jotka pelaavat 14 eri videopelissä. Organisaatio on perustettu vuonna 2000 (Team Liquid 2020). ENCE:llä on tällä hetkellä 5 tiimiä ja 18 pelaajaa (ENCE 2020).

3.3 IRL

IRL on striimausta ilman peliä. Tämän kategorian alle voidaan laskea todella monenlainen toiminta, yleisimpänä kuitenkin ”juttelustriimit”; näissä striimaaja viihdyttää katsojia ilman minkäänlaista muuta oheissisältöä. IRL voi myös olla leipomista, siivoamista tai lenkkeilyä. IRL on jaoteltu eri kategorioihin, mutta pääasiallisina kategorioina toimivat IRL ja Creative. Creative-listauksen alla voi striimata kaikenlaista luovaa sisältöä, esimerkiksi maalaamista ja instrumenttien soittamista. Heinäkuussa 2020 IRL keräsi keskimäärin noin 229 000 katsojaa ja noin 965 livestriimaajaa (Twitchmetrics 2020).



Kuva 7. IRL-kategoriat

IRL-striimaajana saattaa olla vaikea löytää omaa paikkaansa muiden IRL-striimaajien keskelä. Kategoria itsessään on hyvin laaja ja kattaa todella monenlaisia kanavia, joten samaan aikaan siellä saattaa olla muusikkoja, maalareita ja meikkiartisteja oman kanavan kanssa samalla listalla. Toisinaan siis kanavilla ei ole minkäänlaista yhteyttä keskenään, toisin kuin pelikategorioilla. Pelin mukaan kategorioidut kanavat edustavat vain sitä yhtä tiettyä kanavaa, mutta IRL kattaa kaiken mikä jää pelaamisen ulkopuolelle. (Fagan 2018.)

Koska IRL-striimaajana on todella tärkeää saada luotua sisältöä, joka kiinnostaa ja saa katsojat jäämään, nämä striimaajat yleensä yrittävät löytää sisältöä oikeasta elämästä. Esimerkiksi mielenkiintoisiin kohteisiin vieraileminen tai muille ihmisille puhuminen herättävät

keskustelua ja kanssakäymistä katsojien kanssa. Toisinaan IRL-striimaus on kuitenkin myös riskialtista esimerkiksi ulkona striimatessa, koska striimaaja saattaa vahingossa näyttää esimerkiksi katuosoitteita, jotka viittaavat hänen kotiseutuunsa. IRL-striimaamisessa onkin siis tärkeintä pitää huoli siitä, että ei paljasta mitään, mikä voisi auttaa selvittämään sijaintia tai henkilöllisyystietoja. (Fagan 2018.)

Syyskuussa 2018 Twitch otti käyttöön "tagit", joilla voi personoida kanavakategoriaansa hieman tarkemmin, koska pelkän IRL-kategorian huomattiin olevan liian laaja kuvaamaan niin monenlaista sisältöä. Tällä hetkellä käytössä olevia tageja ovat muun muassa kyselytuokio, ajoneuvot, leipominen, vartalomaalaus, rahapelit, keramiikka, historia, nahkatyöt, meikkaus ja käsityötaide. Yhteensä näitä tageja on noin 200. Tämä helpottaa löytämään samanlaisen harrastuksen tai tekemisen parista muita striimaajia ja itselleen mieluisaa katsottavaa. (Fagan 2018.)

IRL-striimit jäävät kaikkien muiden kategorioiden alle ja toisinaan sieltä on hyvin vaikea erottua edukseen. Sen takia on todella tärkeää löytää se oma juttunsa ja tehdä siitä viihdyttävää ja erottuvaa. Varsinkin aloittelijoiden on todella vaikea menestyä tämän kategorian alla, koska kilpailua on paljon ja ympärillä on toinen toistaan isompia ja yksilöllisempiä kanavia.

4 TUTKIMUS

4.1 Tutkimuksen toteuttaminen

Sanotaan, ettei varasuunnitelman tekeminen ole välttämättä kannattavaa, sillä silloin alkuperäiseen suunnitelmaan ei satsata tarpeeksi. Tämä ajatus ei päde tapahtuman järjestämisessä, sillä siinä on hyvä varautua yllättäviin tilanteisiin ja miettiä käytännön ratkaisut ja tehdä varasuunnitelmat etukäteen. (Catani 2017, 116.)

Tutkimus oli tarkoitus toteuttaa Skynett Langames 26-tapahtumassa Imatralla 22.-25.10.2020. Tapahtuma oli suunnattu tietokoneista ja videopeleistä kiinnostuneille nuorille. Osallistujat pystyivät tuomaan tapahtumaan omat tietokoneensa, millä pelata erikseen ostetulla tietokonepaikalla. (Skynett ry. 2020b.) Kulunut vuosi 2020 ja maailmanlaajuinen pandemia kuitenkin muuttivat tapahtuman toteutusta ja elokuussa 2020 tehtiin päätös muuttaa tapahtuma online-toteutukseksi. Ajankohta pysyi samana kuin alkuperäisellä yleisötapahtumalla.

Tapahtuman suunnittelussa haluttiin silti pitää sisältö samanlaisena kuin aiemmin suunnitellussa yleisötapahtumassa. Yleisötapahtumaan Imatralla oli suunniteltu paljon oheistoimintaa, esimerkiksi kilpapelamista erilaisista videopeleistä, VR-pelipisteellä varustettu yleisöpelialue, konsoli- ja retropelejä ja ohjattua pelamista. Näiden lisäksi tarjolla piti olla myös lautapelialue. (Skynett 2020a.)

Onlinetapahtuma tuo omat rajoituksensa siihen, mitä pystytään toteuttamaan ja miten. Pää tavoite online-toteutuksessa on kuitenkin saada kävijät kotoa käsin nauttimaan pelaamisesta porukalla ja osallistumaan ”kotilaneihin”. Näin ollen tapahtuman järjestäjistä halukkaat voivat kotoa käsin striimata haluamiaan pelejä ja näitä striimejä markkinoidaan tapahtuman yhteisillä sivuilla ja yritetään saada katsojia osallistumaan peleihin. Tarkoituksena on löytää mahdollisimman monipuolisesti pelattavia pelejä ja nimenomaan sellaisia pelejä, joita voi pelata useampikin henkilö tiiminä tai ryhmänä.

Yleisötapahtumassa oli myös tarkoitus olla Striiminurkka, jossa ammattistriimaajat striimaavat laniympäristössä ja striimejä on mahdollista seurata paikan päällä. Online-toteutuksessa nämä samaiset ammattistriimaajat ovat osana tapahtumaa, mutta he striimaavat kotoa käsin. Tutkimuksessa haastattelenkin sekä ammattilais- että harrastelijastriimaajia ja selvitän heidän ajatuksiaan tapahtumasta. Ammattilaisstriimaajien kanssa haastattelu toteutetaan Discord-sovelluksen kautta puheluna. Vastausten perusteella luodaan kooste. Harrastelijastriimaajilta kommentit tapahtumasta ja sen onnistumisesta kerätään Google Forms-lomakkeen avulla. Näistä palautteista ja mahdollisista kehitysehdotuksista luodaan myös kooste Tutkimustulokset-lukuun.

Opinnäytetyöhön valitut ammattilaisstriimaajat valittiin sen mukaan, ketkä osallistuivat esimerkiksi turnauksien striimaamiseen. Harrastelijastriimaajiksi valittiin kaikki pienemmät kanavat, jotka striimasivat yleisöpelejä katsojille. Valmiit nimilistat striimaajista sain ennen haastatteluja ja kyselyä Skynett Langamesin yhteyshenkilöltä. Ammattilaisstriimaajien haastatteluun osallistui 5 henkilöä. Alun perin haastateltavia oli 7, mutta ensimmäinen haastattelematta jääneistä henkilöistä ei osallistunutkaan tapahtumaan alkuperäisen suunnitelman mukaan ja toinen henkilö ei koskaan vastannut haastattelukutsuun. Näin ollen heidän haastattelujaan ei järjestetty. Harrastelijastriimaajien kyselyyn osallistui myös 5 henkilöä. Minulle oli ilmoitettu harrastelijoiden lukumääräksi 8, mutta valitettavasti kaikki eivät vastanneet kyselyyn. Todennäköisimpänä syynä tähän oli se, että kysely lähetettiin heti tapahtuman jälkeisellä viikolla ja striimaajat olivat vielä uupuneita viikonlopun tapahtumasta. Kyselyyn vastaamatta jättäminen on myös helpompaa ihmisiltä kuin haastatteluun vastaamatta jättäminen ja jotkut kokevat, että kysely vie liikaa aikaa.

HAASTATTELUKYSYMYKSET AMMATTILAISILLE

1. Mitä ajatuksia heräsi, kun kuulit yleisötapahtuman muuttuvan onlinetapahtumaksi?
2. Miten mielestäsi onlinetapahtumassa striimaaminen erosi yleisötapahtumassa striimaamisesta?
3. Oliko onlinetapahtumassa aikataulullisesti helpompi striimata kuin yleisötapahtumassa? (Vapaa-ajan sovittaminen striimaamiseen tmv.)
4. Miten tapahtuma mielestäsi sujui, oliko jotain parannettavaa tai kehuttavaa?
5. Onnistuitko myymään tapahtumaa omissa striimeissasi ennen tapahtumaa? Miten?
6. Koitko striimeissasi haasteita verrattaessa yleisötapahtumaan?
7. Muuta kommentoitavaa yleisesti tapahtumasta

HAASTATTELUKYSYMYKSET HARRASTELIJOILLE

1. Miten tapahtuma mielestäsi sujui verrattaessa yleisötapahtumaan, oliko jotain parannettavaa tai kehuttavaa?
2. Miten mielestäsi striimaaminen auttoi tapahtumaa verrattaessa yleisötapahtumaan, toiko se paljon lisäarvoa?
3. Miten mielestäsi onlinetapahtuma erosi yleisötapahtumasta?
4. Miksi olit mukana striimaajana?
5. Koitko striimeissäsi haasteita? (Perehdytys, moderointi tmv.)
6. Muuta kommentoitavaa yleisesti tapahtumasta

4.2 Tutkimustulokset

Haastatteluja tehdessä ja kyselytuloksia läpi käydessä oli yllättävää huomata, että keneläkään haastatteluun tai kyselyyn osallistuneista ei ollut negatiivista palautetta tapahtumasta tai sen kulusta. Vaikka kyseessä oli ensimmäinen kerta onlinetapahtumana, olivat striimaajat tyytyväisiä lopputulokseen ja muutettavaa tai kehitettävää ei juurikaan tullut mieleen. Kaikki kokivat pystyneensä striimaamaan omalla tyylillään ja osallistumaan tapahtumarikkaaseen viikonloppuun. Kävijöitä riitti tapahtuman striimeissä hyvin ja katsojat olivat jakautuneina tasaisesti eri striimeihin. Turnaukset vetivät eniten katsojia puoleensa ja yleisöpelit viihdyttivät pelaajia ja katsojia siinä ohella. Skynett Onlinen pääkanavalle lähetettiin esimerkiksi turnauksia ja muuta oheistoimintaa ja pääkanavalla keskimäärin katsojia oli lähetyspäivän mukaan useita kymmeniä. Kaikin puolin kaikki olivat tyytyväisiä viikonlopun tapahtumaan ja kokivat, että se meni niin hyvin kuin olisi voinut mennä näillä resursseilla ja aikataululla.

4.2.1 Ammattilaisstriimaajat

HAASTATELTAVA 1

Haastateltava 1 on striimannut muutaman vuoden ja häneltä löytyy noin 13 000 seuraajaa Twitch-kanavaltaan. Hän oli alun perin tapahtumassa mukana jo siinä vaiheessa, kun tapahtuma oli tarkoitus järjestää yleisötapahtumana. Hän ei kokenut olevansa pettynyt muutokseen, koska tiedosti pandemiatilanteen ja tiesi, että tilanteeseen pitää suhtautua vakavasti. Henkilö ei aiemmin ole ollut mukana varsinaisesti onlinetapahtumassa, mutta on järjestänyt samanlaisia NHL-turnauksia omissa striimeissään aiemminkin. Hänen mielestään onlinetoteutuksessa striimaaminen oli helpompaa, kun sai itse päättää aikataulut ja

tapahtumaa ja turnauksia oli myös helpompaa markkinoida aikataulujen perusteella. Yleisesti yleisötapahtumassa kuitenkin on mukavampaa tutustua ihmisiin kasvotusten ja ”lanifiiis” säilyy. Aikataulut olivat myös helppo päättää, koska hänen selostamansa turnaus ajoittui perjantaille ja se oli helppo pitää alkuillasta ihmisten työpäivän päätteeksi.

Haastateltavan mukaan valmistautumiseen ja suunnitteluun annettiin riittävästi aikaa, kun tieto yleisötapahtuman peruuntumisesta ja onlinetoteutukseen siirtymisestä tuli jo hyvissä ajoin, noin kuukausi ennen varsinaista tapahtumaa. Tällöin jäi sopivasti aikaa aktivoida katsojia ja pelaajia mukaan turnaukseen ja striimeihin. Mainostamiseen hän käytti lähinnä omaa livelähetystään, jonka avulla hän sai kerättyä pelaajia tulevaan tapahtumaan. Tapahtuman aikaiset striimilähetykset keräsivät tavallisen määrän katsojia normaaleihin striimeihin verrattuna, noin 300 keskimääräistä katsojaa striimiä kohden. Tämä kuulemma johtuu siitä, että ihmiset ovat todella kiinnostuneita turnauksista.

Haastateltavan mukaan tapahtumassa ei juurikaan ollut muutettavaa tai kehitettävää. Hän kehui pääjärjestäjiä ja organisaatiota asiallisena ja fiksuna sekä korosti, että ammattitaito näkyy ulospäin tapahtumatuottamisessa ja -järjestämisessä. Sinänsä onlinetoteutus on vielä vieras käsite ja on myös henkilöitä, jotka eivät ole välttämättä koskaan käyttäneet Twitchiä eivätkä seuraa striimejä, joten sen takia tapahtuman suosio ei välttämättä ollut niin suotuisa kuin olisi voinut toivoa. Mutta haastateltava totesi myös, että tämän vuoden näkyvyys lisää tietoisuutta tulevista tapahtumista ja varmasti tulevina vuosina kävijöitä on taas enemmän.

Striimien kannalta hän piti siitä, että sisällön sai pitää omanlaisena. Liikojen rajojen asettaminen striimaajalle ja striimien sisällölle saattaisi aiheuttaa sen, että striimaaja ei ole enää oma itsensä. Tämä voi vaikeuttaa yleisön viihdyttämistä varsinkin näinkin persoonallisuuteen nojaavassa harrastuksessa. Haastateltava kiitti, että oli saanut tuloksien läpikäymiseen tapahtuman moderaattorilta apua, koska muuten häneltä olisi mennyt kallisarvoista aikaa hukkaan striimaamisen ja yleisön viihdyttämisen ohelta. Kokonaisuutena tapahtuma onnistui hänen mielestään hyvin ja vaatimukset turnaukselta ja striimaajalta olivat selkeitä.

HAASTATELTAVA 2

Haastateltava 2 on striimannut noin puoli vuotta ja aloitti striimaamaan konsolilla YouTubeen. Sittemmin hän aloitti striimaamaan Twitchiin ja alkoi järjestämään formulan SM-liigaa. Haastateltava ei ole aiemmin osallistunut yleisötapahtumiin, mutta oli aiemmin mukana järjestämässä toista onlinetoteutusta. Hän koki harmillisena onlinetoteutukseen siirtymisen, koska olisi kokenut muiden striimaajien ja yhteistyökumppanien tapaamisen suurena kunniana ja kokemuksena. Yhteisöllisyys kuulemma kärsi hieman onlinetoteutuksessa, koska on eri asia olla paikan päällä muiden kanssa kuin omalla kotisohvalla.

Kuitenkin tapahtumassa oli hänen mielestään toteutettu hyvin kommunikointi ja kysymyksiin ja ongelmiin sai nopeasti apua järjestäjille tarkoitetulta Discord-kanavalta. Toisaalta haastateltava myös totesi, että näin kotona tehdessä tuli keskittyä enemmän itse omaan tekemiseen eikä jäänyt vahingossakaan seuraamaan liian pitkäksi aikaa muiden striimaajien toimintaa tai tapahtuman oheistarjontaa. Alkuperäiseen yleisötapahtumaan osallistuesssa haastateltava olisi itse mennyt aiemmin tapahtumapaikalle järjestelemään laitteet kuntoon ja selostajapari olisi saapunut paikalle myöhemmin. Nyt kaiken sai rauhassa järjestellä kotona kuntoon.

Kehitysehdotuksia haastateltavalta tuli lähinnä netissä olevan aikataulun suhteen. Hänen mielestään aikataulua olisi voinut hyödyntää esimerkiksi lähetysten välisillä raideilla. Raid tarkoittaa sitä, että kun lähetys loppuu, kanava voi lähettää jäljelläolevat katsojat katsomaan jotain toista käynnissä olevaa lähetystä. Näin ollen lähetysten välille olisi voinut tehdä järjestelmällisen raid-aikataulun, ja tämä olisi mahdollistanut uusiin striimaajiin ja peleihin tutustumisen. Nyt kävijät jakautuivat lähinnä omien mielenkiinnonkohteidensa pariin, mutta tällä tavalla olisi saanut katsojia seuraamaan pelejä tai turnauksia, joista he eivät ennen ole kuulleetkaan. Haastateltava oli esimerkiksi yhden livelähetysten lopussa raidannut Counter Strike-lähetysten Skynett Onlinessa. Myös Discordia haastateltava piti hieman monimutkaisena ja liian laajana. Tapahtuman ajan oli käytössä Skynett Järjestäjät- ja Skynett Ry-kanavat, joista löytyi vielä kymmeniä eri kanavia. Näihin saattoi hukkaa joskus tärkeää informaatiota järjestömmän viestimäärän alle.

Näiden lisäksi palautetta haastateltavalta tuli myös tapahtuman verkkosivuista. Etusivulla oli hänen mielestään vaikea erottaa, mikä livelähetys oli nyt meneillään ja mikä oli turnausta ja mikä lähetys oli katsojapelejä. Ne olisi voinut erotella erikseen paremmin ja noudattamaan paremmin jonkinlaista järjestystä aikataulullisesti. Mainonnassa myöskään striimaajille ei ollut tarjottu kunnollisia mainoskuva- ja tekstimateriaaleja, joita olisi voinut jakaa omiin sosiaalisiin medioihin. Ne olisivat helpottaneet markkinointia. Lähetyksissä oli parhaimmillaan noin 650 livekatsomiskertaa ja 80 yhtäaikaista katsojaa, joten ne saavuttivat silti suuren suosion.

HAASTATELTAVA 3

Haastateltava 3 on striimannut noin 4,5 vuotta ja aktiivisesti viikoittain noin puolen vuoden ajan. Seuraajia tällä hetkellä hänellä on noin 23 000. Hän on ollut aktiivisesti mukana järjestämässä erilaisia tapahtumia ja turnauksia, joten kokemuksena Skynett Online ei ollut uusi. Yleisötapahtumista haastateltava pitää enemmän siitä syystä, että siellä chatissa aktiivisesti oleville katsojille saa kasvot ja tapahtumassa pääsee myös tutustumaan muihin

ihmisiin. Onlinetoteutuksessa hänen mielestään taas yhteisöllisyys jää hieman vajaaksi, koska samaa fiilistä ja sisältöä on vaikea luoda Internettiin.

”Siinä jää se, mitä mä rakastan laneissa, että oikeesti siinä pääsee näkemään ihmisiä, ja paljon kivempaahan se on pelata sen kaverin kanssa vierekkäin. Kun sitä onlinepelaamista voi tehdä aina millon vaan. Mutta mun mielestä on parempi, että järjestetään onlinessakin tapahtumia. Siinä on yhteen viikonloppuun paljon meininkiä niin silleen se on kivaa vaihtelua”. (Haastateltava 3.)

Haastateltavan mukaan tapahtumanaikainen kommunikaatio sujui niin hyvin kuin se voi toimia. Discord kuitenkin alustana saattaa olla hieman monimutkainen pitää informaatio tiiviisti yhdessä paikassa siten, että se varmasti tavoittaa kaikki asianomaiset. Yleisötapahtumassa hänen mukaansa on helpompi jakaa informaatiota kasvatusten ja myös ihmisten kautta tieto leviää helpommin. Hän mainitsi aiemmista tapahtumakokemuksistaan, että yhden turnauksen informaatio on hoidettu vain yhden henkilön toimesta, jolloin vastuu tiedonjaosta ei ollut kymmenellä ihmisellä ja infoa oli täten kymmenellä eri kanavalla. Henkilö tunsi Skynett Onlinen pääjärjestäjät entuudestaan, joten tiesi välittömästi kehen ottaa yhteyttä, jos tuli kysyttävää. Hän vinkkasi kuitenkin, että uusien järjestäjien tai striimaajien kannattaa mieluummin ottaa yhteyttä yhteen pääjärjestäjään ja kysyä neuvoja, kenelle kysymys kuuluisi osoittaa.

Haastateltavan mukaan tapahtuma sujui rutiinilla ja sisältö oli hänen mielestään monipuolinen. Tuli keskustelua esimerkiksi siitä, oliko yleisöpelien ja turnauksien tarjontaa liikaa, mutta hänen mielestään niin kauan kuin on kiinnostuneita henkilöitä vetämään turnauksia tai yleisöpelejä, ei pidä rajoittaa koskaan tarjonnan määrää. Aikataulusta haastateltava piti erityisesti ja hänen mielestään siihen luotu visio toimi erinomaisesti. Oli myös positiivista, että katsottavaa löytyi jokaiselle.

Koska haastateltava striimaaja on aiemminkin järjestänyt turnauksia, oli turnauksien markkinointi ja järjestäminen yksinkertaista. Heillä oli valmiiksi luodut markkinointimateriaalit, jotka hän lisäsi sitten striimeihin ja erilaisiin sosiaalisen median kanaviin. Tähän apuna hän käytti siis myös omaa peliorganisaatiotaan. Turnaus tuli 48 tunnissa täyteen ja haastateltava olikin yllätynyt nopeasta suosioista. Turnauksille kertyi tapahtumaviikonlopun aikana keskimäärin 137 katsojaa ja noin 3000 katselukertaa. Hän halusi kehua vielä lopuksi Skynett Onlinen pääjärjestäjiä ja tapahtumaa itsessään. Hän tietää, että tapahtuma järjestetään aina nuorille hyvällä tarkoituksella ja tapahtuma halutaan viedä kunnialla loppuun saakka, ja että tapahtuma on aina todella hyvin järjestelty ja suunniteltu. Mitään kehitettävää viikonlopusta ei juurikaan ilmennyt.

HAASTATELTAVA 4

Haastateltava 4 ei ollut mukana vielä alkuperäisessä yleisötapahtumassa, hänet kutsuttiin mukaan vasta onlinetoteutusta suunniteltaessa. Haastateltava on mukana organisaatiossa ja tämän organisaation kanssa he järjestivät viikonlopun turnauksia. Heille onlinetoteutus oli helpompi järjestää, koska Lappeenrantaan kulkeminen pääkaupunkiseudulta olisi tuottanut ongelmia kaikkien striimausvarusteiden kanssa. Haastateltava sanoi, että he saivat hyvissä ajoin pyynnön lähteä tapahtumaan mukaan ja näin ollen saivat riittävästi aikaa suunnitella turnausta. Tapahtuma itsessään oli pienempi kuin mihin haastateltava on tottunut organisaation kanssa, joten oli helpompi suunnitella ja järjestää. Tapahtuman aikana striimit sujuivat hyvin ja keskimäärin katsojia turnauksilla oli noin 40 henkilöä. Striimin ajankohta alkuaikana varmasti vaikutti myös positiivisesti suosioon, kun moni on jo päässyt töistä kotiin seuraamaan turnauksia.

Kommunikaatio organisaation kanssa sujui vaihtelevasti haastateltavan mukaan. Hän sai kommenttia muilta organisaation jäseniltä, että palkinnoista ja markkinoinnista oli ehkä hieman epäselvyyksiä. Heille oli luvattu, että palkinnot ovat rahaa ja Skynett Online hoitaisi tapahtuman markkinoinnin. Haastateltava kuitenkin huomasi organisaationsa kanssa, että turnauksien markkinointi oli jäänyt hyvin vähäiseksi ja he joutuivat loppujen lopuksi itse lyhyellä aikataululla markkinoimaan turnausta. Ennen tätä turnaukseen ei ollut osallistunut kukaan. Kaiken kaikkiaan suurin osa katsojista ja turnaukseen osallistujista tulivat heidän oman markkinointinsa kautta. He myös toivoivat, että koska nyt puhuttu rahapalkinto olikin paysafecard, netissä toimiva ”maksuvälinelahjakortti”, tulevaisuudessa tehtäisiin selväksi, missä muodossa turnauspalkinnot ovat.

Skynett Onlinen aikana tapahtuman pääkanavalla näytettiin tapahtuman aikaisia striimejä ja haastateltava mainitsi, että heidän turnauksensa eivät tapahtuman aikana näkyneet pääkanavalla kertaakaan. Tähän voisi myös tulevana vuosina kiinnittää huomiota, että kaikki saisivat näkyvyyttä pääkanavalla myös turnauksien osalta. Yleisesti kuitenkin tapahtuma sujui hyvin ja turnauksissa oli pelaajia, kunhan kommunikaatioon kiinnittää hieman enemmän huomiota ja kaikki sitoutuvat yhdessä sovittuihin asioihin.

HAASTATELTAVA 5

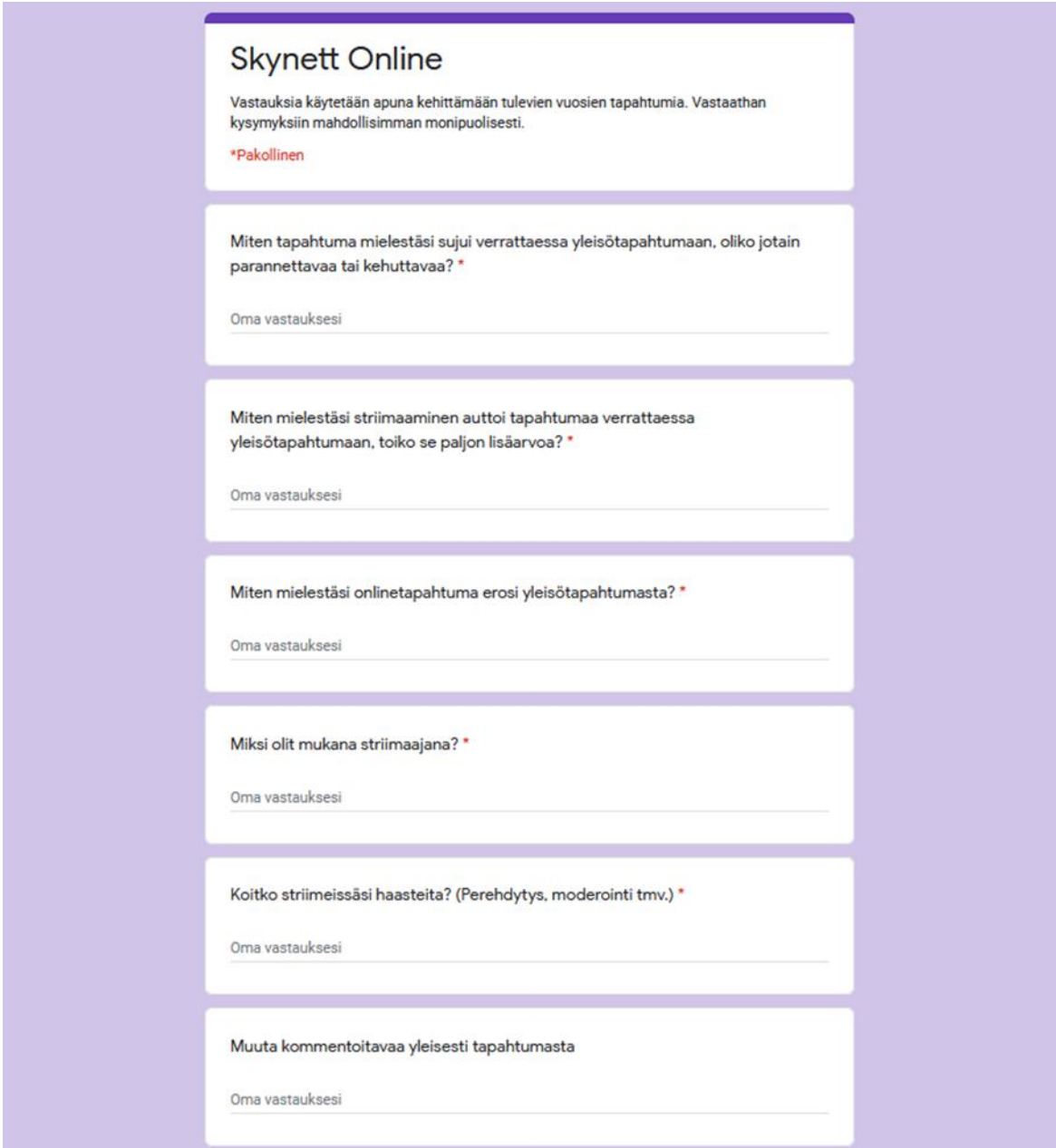
Haastateltava 5 oli mukana selostamassa turnauksia. Hänelle selostaminen oli tuttua aiemmista selostuskeikoista ja striimaaminen itsessään tuli luonnostaan. Haastateltava myös striimasi yleisöpelejä katsojille ja nämä striimit saavuttivat keskimäärin noin 30 katsojaa. Katsojamäärään tietysti vaikutti se, että lähetys pidettiin yöllä. Turnausta selostessa hän ei kuulemma pystynyt keskittymään lähetyksen tai chatin kulkuun, koska selostaminen vie kaiken huomion.

”Lanihommassa on ihan erilainen fiilis tottakai olla siellä livenä. Ja siis sehän on tosi monille lanittelussa se idea, että on ihmisiä, joita itselläkin on niinkun hyviä pelikavereita, kenen kanssa pelaa, eikä välttämättä oo nähny ikinä tai nähään just tommossa lanitapahtumissa kerran vuoteen. Niin se on sit se harmillinen osuus, joka jäi tästä pois.” (Haastateltava 5.)

Haastateltavan ei tarvinnut valmistautua lähetyksiinsä, koska Skynett Onlinen live-tiimi oli järjestellyt hänelle jo kaiken. Haastattelussa hän mainitsi, että oli mukavaa saada järjestelyihin apua ja sai keskittyä itse täysin selostamiseen. Selostaminen meni turnauksissa hyvin, vaikkakin se oli hieman raskasta yksin selostaa kaikki. Hän kuitenkin lisäsi, että mitenkään ei juuri hänen työmääräänsä voi vähentää. Selostaminen on niin ”oma hommansa”, ettei siihen oikein muut voi osallistua. Turnauksia ja tapahtumaa hän oli ohimennen maininnut omissa striimeissään saadakseen katsojia paikalle.

4.2.2 Harrastelijastriimaajat

Harrastelijastriimaajien kyselyyn vastasi 5 henkilöä, mutta kyselyn tulokset jäivät silti heikoiksi. Todennäköisin syy tähän oli se, että kyselyyn vastaaminen ei ole yhtä tehokas tutkimustapa kuin haastattelu. Opinnäytetyön puitteissa ei kuitenkaan pystytty suorittamaan kaikille haastattelua, koska se olisi vaatinut ajallisesti paljon enemmän. Kyselyyn vastanneet striimaajat olivat myös juuri striimanneet tapahtumaviikonlopun ajan ja kyselyyn piti vastata heti tapahtuman jälkeisellä viikolla.



Skynett Online

Vastauksia käytetään apuna kehittämään tulevien vuosien tapahtumia. Vastaathan kysymyksiin mahdollisimman monipuolisesti.

***Pakollinen**

Miten tapahtuma mielestäsi sujui verrattaessa yleisötapahtumaan, oliko jotain parannettavaa tai kehuttavaa? *

Oma vastauksesi

Miten mielestäsi striimaaminen auttoi tapahtumaa verrattaessa yleisötapahtumaan, toiko se paljon lisäarvoa? *

Oma vastauksesi

Miten mielestäsi onlinetapahtuma erosi yleisötapahtumasta? *

Oma vastauksesi

Miksi olit mukana striimaajana? *

Oma vastauksesi

Koitko striimeissäsi haasteita? (Perehdytys, moderointi tmv.) *

Oma vastauksesi

Muuta kommentoitavaa yleisesti tapahtumasta

Oma vastauksesi

Kuva 8. Harrastelijastriimaajien kyselylomake

Kyselyn tulosten perusteella tapahtuma sujui harrastelijastriimaajien mukaan hyvin ilman suurempia ongelmia. Heidän oli vaikea verrata yleisötapahtumaa onlinetoteutukseen, koska ne ovat kaksi täysin erilaista toteutusta. Sain kuitenkin kommentteja siitä, että ottaen huomioon tämän olleen ensimmäinen onlinetapahtuma, se sujui odotettua paremmin. Eräs harrastelijastriimaaja kommentoi kuitenkin seuraavasti:

”Tapahtuman kokonaisvaltaisuus kärsii väkisinkin, koska tapahtuma sirpaloituu pienempiin palasiin - yksittäisiin striimeihin. Livetapahtumassa on helppo nähdä muut osallistujat omalta paikalta päätä kääntämällä.”

Mielestäni tämä on täysin oikein ja itsekin tapahtuman aikana striimatessani huomasin saman asian. Ihmiset jakautuvat yksittäisiin striimeihin seuraamaan itselleen mielenkiintoisia turnauksia ja tapahtumia eivätkä välttämättä edes vieraile uusissa striimeissä. Myöskään välttämättä sama yhteisöllisydentunne ei säily tapahtuman läpi, kun kaikki ei tapahdu saman katon alla. Kyselyn tulosten perusteella striimaajien oli siis vaikea kommentoida tapahtuman sujuvuudesta yleisötapahtumaan verrattaessa, mutta tapahtumana itsessään se sujui hyvin.

Yleisöpelejä ja turnauksia striimattiin lukuisissa eri lähetyksissä. Kyselyn perusteella striimaajat pitivät monipuolista sisältöä hyvänä lisäarvon tuojana ja heidän mielestään oli mukava nähdä erilaisia pelejä monipuolisesti. Tämä mahdollisti sen, että kaikille katsojille oli jotain ja monipuolinen tarjonta toi enemmän katsojia paikalle. Eräs harrastelijastriimaaja myös kommentoi kyselyyn, että katsojan on helppo käydä kaikki sisältö nopeasti vilkaisuina läpi ja sen jälkeen päättää, mitä haluaa katsoa. Onlinetapahtumassa tarjonta on helpommin saatavilla eikä tarvitse kävellä toiselle puolelle hallia löytääkseen seurattavaa sisältöä esimerkiksi livestriimeistä. Hyvä huomio kyselyn vastauksissa oli myös se, että yleensä yleisötapahtumassa osa katsojista tulee vain tapaamaan ystäviään, jolloin osallistuminen yleiseen ohjelmaan saattaa jäädä vähäiseksi. Toki tätä samaa ilmenee myös livestriimeissä ja niiden chatissa, mutta enimmäkseen onlinetoteutuksessa keskityttiin itse ohjelman seuraamiseen.

Harrastelijoille osoitetussa kyselyssä kysyttiin, miten vastanneiden mielestä onlinetapahtuma erosi yleisötapahtumasta. Tähän vastaukset olivat sellaisia, joita osasi odottaa. Vastanneiden mielestä kävijöiden oli vaikea saada selkeä kuva tapahtumakokonaisuudesta ja kanssakäyminen toisten kanssa oli paljon vaikeampaa kuin yleisötapahtumassa. Onlinetoteutuksessa striimit jakautuvat eri puolille nettiä ja vaikka Skynett Onlinen kotisivuilla oli kooste kaikista livestriimeistä, silti ihmisten on vaikea hahmottaa tapahtumaa. Sain sekä ammattistriimaajilta että harrastelijoilta kommenttia siitä, että onlinetoteutuksessa striimaaminen ei eroa tavallisesta päivästä juuri mitenkään. Eikä siitä oikein jää

edes sellaista ”lanifiillistä”. Toisaalta kuitenkin samoissa kyselykommenteissa oli mainittu, että pelaajia ja kilpailijoita on enemmän onlinetoteutuksessa. Tämä saattaa johtua esimerkiksi siitä, että onlinetoteutus ei sijoitu minnekään kaupunkiin. Ihmisten on helpompi osallistua, kun sen voi tehdä kotoa käsin. Sinänsä onlinetoteutuksessa myös jää pois tapahtuman esivalmistelut ja purku, joista mainittiin aiemmin tässä opinnäytetyössä. Osallistujien ei myöskään tarvitse lähteä kuljettamaan tietokoneitaan ja laitteitaan paikan päälle.

Kyselyyn vastanneet harrastelijastriimaajat olivat tapahtumassa mukana todella erilaisista syistä. Ensimmäinen vastanneista oli mukana järjestämässä turnausta ja hän piti sitä mielenkiintoisena tehtävänä ja tilaisuutena oppia koko ajan lisää. Toinen vastaajista tuli mukaan kaverin pyynnöstä ja se onkin mielestäni yksi parhaimmista piirteistä yleisöpelitapahtumien järjestämisessä. Tapahtumiin etsitään usein ympäri vuoden uusia tekijöitä ja mukaan pääsee todella helposti, jopa ystävän kannustuksella. Yksi vastanneista oli osa live-tiimiä, mikä on periaatteessa onlinetapahtuman sydän. He pitävät huolen muun muassa siitä, että striimit toimivat moitteettomasti ja pääkanavilla on jatkuvasti sisältöä.

Harrastelijat kokivat pieniä haasteita perehdyttämisessä. Osa vastanneista halusivat enemmän tukea ennen tapahtumaa olevaan perehdytykseen, jotta varmuutta tapahtumaan mukaan lähtemiseen olisi enemmän. Itse olin mukana seuraamassa tätä perehdytystä ja mielestäni siinä oli kerrottu kaikki oleellinen alusta alkaen. Ehkä tällaisessa tilanteessa voisi järjestää vielä mahdollisuuden henkilökohtaiseen neuvontaan, jos kattava perehdytys ei vielä riitä ymmärtämään kaikkea.

Skynett Onlinen kotisivuista tuli palautetta niin ammattilais- kuin harrastelijastriimaajilta. Harrastelijastriimaajien kyselyn tulosten perusteella kotisivut olivat monimutkaiset ja tekstintäyteiset. Kävijän oli heidän mukaansa vaikea löytää sivustolta etsimänsä sisältö. Itse vierailin tapahtumasivulla muutaman kerran ja olen asiassa jokseenkin samaa mieltä. Tapahtuman aikainen aikataulu oli myös hieman vaikealukuinen ja se oli toteutettu kuvatiedostona, joka vaikeutti muutosten tekemistä. Sivuille upotettu versio olisi helpommin muokattavissa.

Skynett Onlinen perehdytyksessä oli yleinen osuus kaikille, jonka aikana kerrottiin striimausohjelmien käyttö ja striimauksen aloittaminen, kanavien moderointi ja muuta hyödyllistä tietoa. Tämän jälkeen oli mahdollista esittää kysymyksiä, jos joku jäi epäselväksi. Tulevia tapahtumia ajatellen perehdytyksestä voisi tehdä helpommin lähestyttävän ja tehdä erillinen versio vasta-alkajille ja jo striimanneille. Näin ollen ensimmäistä kertaa striimaajilla olisi oman henkistä väkeä ympärillä ja kysymysten esittäminen ei tuntuisi niin jännittävältä. Tällöin myös todennäköisesti nousisi esiin kysymyksiä, joita ei tule porukassa

ajatelleeksi. Omasta mielestäni perehdytyksen sisältö oli myös vähän hajanainen ja ei niin suunniteltu, joten se voisi noudattaa tietynlaista järjestystä ja kaavaa.

Kotisivuilla oli todella paljon kanavia samaan aikaan esillä ja yleisöpelit ja turnaukset olivat hieman sekaisin keskenään. Tähän voisi tehdä esimerkiksi aikataulua mukailevan näkymän, jolloin tietää konkreettisesti, milloin joku kanava lopettaa ja seuraava aloittaa striimaamisen. Aikataulua ei ollut liitetty listaukseen, mikä aiheutti kysymyksiä nimenomaan aloitus- ja lopetusaikojen suhteen.

Kommunikointia voisi myös selkeyttää Discordissa, koska nyt kommunikointi tapahtui kymmenillä eri kanavilla. Tulevaisuudessa siihen voisi varata muutaman eri kanavan esimerkiksi yleisöpeleille, turnauksille ja tapahtumalle yleisesti. Näin ollen tieto olisi saatavilla yhdestä paikasta kaikille. Tämä on myös asia, joka erottaa yleisötapahtuman onlinetapahtumasta. Onlinetoteutuksessa tieto ei niinkään kulje henkilöltä henkilölle puhuttuna vaan se pitää olla selkeästi esillä paikassa, josta kaikki sen löytävät. Näin ollen kommunikointiin ja tiedon löytämiseen pitää panostaa, jotta se on kaikille selkeää ja näkyvää.

5 YHTEENVETO

Opinnäytetyön tarkoitus oli selvittää striimaajan merkitystä Skynett Online-tapahtumassa ja kerätä mahdollisia kehitysehdotuksia tulevia tapahtumia varten. Maailmanlaajuinen pandemiatilanne loi omanlaisen merkityksensä tapahtuman kulkuun ja loppujen lopuksi järjestimme uudenlaista tapahtumakonseptia. Striimaaminen itsessään on yhteistä tekemistä ja ihmisten kanssa kanssakäymistä, jota harrastetaan kotoa käsin. Tämän takia onlinetoteutukseen siirtyminen ei vaadi striimaajalta juuri mitään, mutta se oli yksi suurimmista heikkouksista, joka tutkimustyön aikana nousi esille. Onlinetoteutuksessa striimaaminen on samanlaista kuin arkipäiväinen kotona striimaaminen, joten varsinaisesti samanlaista fiilistä siitä ei saa. Tapahtumassa oli monipuolisesti kävijöitä seuraamassa striimejä ja kaikki striimaajat nauttivat striimaamisesta koko viikonlopun ajan ja kokivat suoriutuneensa hyvin. Twitch on striimausalueena hyvin tunnettu ja sen hyödyntäminen helpotti ihmisten paikalle pääsyä, kun alusta oli entuudestaan tuttu.

Tutkimustyöosuus jäi mielestäni ehkä hieman suppeaksi, koska osallistujamäärä haastatteluihin ja kyselyihin oli odotettua pienempi. Olen kuitenkin kokonaisuuteen tyytyväinen ja näinkin pienellä vastausmäärällä saatiin arvokasta tietoa tapahtumajärjestäjille hyödynnettäväksi. Ainoita kehitysehdotuksia tapahtumaa ajatellen olivat perehdytys, kommunikointi ja kotisivut. Uskon, että näihin on nimenomaan vaikea sellaisen henkilön kommentoida, joka on tehnyt tapahtumaa vuosien ajan, eikä osaa enää katsoa asioita ”uusien silmin”.

Kehitysehdotuksissa suurimpana aiheena tuli yksinkertaistaminen. Perehdytyksessä ei ollut saanut riittävästi henkilökohtaista neuvontaa, kommunikointi tapahtui liian laajasti eri kanavilla ja kotisivujen sisältö oli liian sekavaa. Perehdytyksessä pitäisi ottaa enemmän huomioon henkilökohtaisesti ne striimaajat, jotka eivät ole aiemmin striimanneet tai ole olleet aiemmin tapahtumassa mukana. Kommunikointia pitäisi rajata muutamalle kanavalle monen kanavan sijaan ja tehdä tietty linjaus tapahtuvasta informoinnista. Kotisivuilta pitäisi poistaa kaikki sinne kuulumaton ja jakaa informaatio eri striimeistä ja turnauksista erillisille sivuille ja tuoda enemmän mukaan aikataulumaisuutta.

Opinnäytetyössä kerätyt tiedot auttavat Skynettiä luomaan tulevaisuudessa entistäkin toimivampia tapahtumia ja jos joskus tulee onlinetoteutukselle tarvetta, mahdollisiin kompastuksiin ja puutteisiin osataan valmistautua jo tapahtumaa suunnitellessa. Mielestäni arvokkain tieto tällaista tapahtumaa järjestäessä tulee suoraan tapahtumaa järjestäjiltä, koska he ovat tekemisissä katsojien kanssa ja he saattavat saada myös suoraa palautetta kävijöiltä. Varsinkin onlinetoteutuksessa tapahtuman sujuvuus riippuu striimien kulusta, suunnitelmallisesta ja järjestelmällisestä kommunikoinnista ja yhteishengessä tekemisestä.

Mielestäni opinnäytetyö oli lähtökohdiltaan todella onnistunut, koska aihe itsessään oli lähellä sydäntä ja kiinnostava. Teoriaa oli myös helppo kerätä, kun löytyi omaa kokemusta kyseisestä harrastuksesta. Vaikeinta opinnäytetyöprosessin aikana oli rajata aihealue niin, ettei työstä tulisi liian laaja. Huomasin usein kirjoittavani aiheen vierestä ja lähteväni käsittelemään asioita liian laajasti. Aiempia opinnäytetöitä samasta aiheesta ei löytynyt, joten aiempia tutkimustuloksia oli vaikea löytää. Aloitin prosessin hyvissä ajoin, kesä-heinäkuun tienoilla ja sain hyvin aikaa kerätä teoriaa ennen varsinaista tapahtumaa.

Jatkotutkimuksena näkisin potentiaalisena myös kävijöiden näkökulman. Tähän opinnäytetyöhön oli ajallisesti mahdotonta sisällyttää myös kävijöiden kommentteja, mutta heiltä saisi varmasti kehittäväää palautetta. Nyt tällaisenaan opinnäytetyö keskittyi lähinnä ”kameran eteen”, kun mahdollisuus olisi myös sinne ruutujen taakse keskittyvään tutkimustyöhön. Kävijöiltä olisi mahdollista saada lisää kommenttia kotisivujen toimivuudesta ja striimitarjonnan parantamisesta sekä myös kommunikoinnista. Skynett Onlinessa oli myös mukana turnauksia, joten olisi mielenkiintoista kuulla myös turnaukseen osallistuvien mielipiteitä tapahtumasta ja esimerkiksi turnaukseen osallistumisen vaiheista.

LÄHTEET

Bogorad, N. 2020. Top 5 Video Game Streaming Platforms in 2020. Movavi [viitattu 7.7.2020]. Saatavissa: <https://www.movavi.com/learning-portal/gaming-streaming-sites.html>

Catani, S. 2017. Onnistunut yritystapahtuma. Järjestäjän käsikirja. Helsinki: Alma Talent Pro.

Cloudflare. What is live streaming? [viitattu 2.7.2020]. Saatavissa: <https://www.cloudflare.com/learning/video/what-is-live-streaming/>

ENCE. We are ENCE [viitattu 15.9.2020]. Saatavissa: <https://www.ence.gg/>

Fagan, K. 2018. Meet the people making a living live-streaming their niche hobbies, travel adventures, and everyday lives on Twitch. Business Insider [viitattu 1.10.2020]. Saatavissa: <https://www.businessinsider.com/what-is-irl-streaming-on-twitch-2018-8?r=US&IR=T>

Goslin, A. 2017. More than 80 million people watched the Worlds 2017 semifinals. Rift Herald [viitattu 31.7.2020]. Saatavissa: <https://www.riftherald.com/lol-worlds/2017/12/19/16797364/league-of-legends-worlds-viewers-statistics>

Iiskola-Kesonen, H. 2004. Mitä, miksi, kuinka? Käsikirja tapahtumajärjestäjille. Suomen Graafiset Palvelut Ltd.

Luci. 2020. How to Become a Twitch Partner. Stream Scheme [viitattu 3.7.2020]. Saatavissa: <https://www.streamscheme.com/twitch-partner-requirements/>

Lyyra, M. Kulttuuri. Verke [viitattu 3.7.2020]. Saatavissa: <https://www.verke.org/striimiopas/>

Paypal. Send Money, Pay Online or Set Up a Merchant Account [viitattu 1.10.2020]. Saatavissa: <https://www.paypal.com/fi/home>

Perez, S. 2018. Twitch now has 27K+ Partners and 150K+ Affiliates making money from their videos. Techcruch [viitattu 3.7.2020]. Saatavissa: https://techcrunch.com/2018/02/06/twitch-now-has-27k-partners-and-150k-affiliates-making-money-from-their-videos/?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cudmVya2Uub3JnL3N0cmIpbWVvcGFzLw&guce_referrer_sig=AQAAAGaUbEhWui4na7-2gn6NaexVDWsqGnue9Hlzm_mXQrJZSQanFi007jZlZL2YRNxXEe3O4XGe6gBFpZ7kV_rybMMYkPxYBWOzHbG_Mk5G7SnxNVZQXZ5q1cPBfBGeeg_vLQja6zMHFaXAhSVA8rbchW5SdusSbAHG3M2MK0R-mlc

Rönkkö, S. 2018. E-urheilun käsikirja. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Schiesel, S. 2020. Facebook to Introduce an App for Gaming. The New York Times [viitattu 7.7.2020]. Saatavissa: <https://www.nytimes.com/2020/04/19/technology/facebook-app-gaming.html>

Skynett ry. 2020a. Ohjelma [viitattu 14.7.2020]. Saatavissa: <https://www.skynett.fi/ohjelma/>

Skynett ry. 2020b. Yleistietoa [viitattu 14.7.2020]. Saatavissa: <https://www.skynett.fi/tapahtuma/yleistietoa/>

Team Liquid. About us [viitattu 15.9.2020]. Saatavissa: <https://www.teamliquid.com/about>

Think U Know. A short guide to live streaming [viitattu 2.7.2020]. Saatavissa: <https://www.thinkuknow.co.uk/parents/articles/what-is-live-streaming/>

Tuominen, P. Muutama sana ensin. Verke [viitattu 3.7.2020]. Saatavissa: <https://www.verke.org/striimiopas/>

Twitch.tv. Joining the Affiliate Program [viitattu 7.7.2020]. Saatavissa: https://help.twitch.tv/s/article/joining-the-affiliate-program?language=en_US

Twitch.Tv. Twitch Affiliate [viitattu 7.7.2020]. Saatavissa: <https://affiliate.twitch.tv/>

Twitchmetrics. 2020a. Fortnite [viitattu 16.7.2020]. Saatavissa: <https://www.twitchmetrics.net/g/33214-fortnite>

Twitchmetrics. 2020b. Just Chatting [viitattu 16.7.2020]. Saatavissa: <https://www.twitchmetrics.net/g/509658-just-chatting>

Twitchmetrics. 2020c. League of Legends [viitattu 16.7.2020]. Saatavissa: <https://www.twitchmetrics.net/g/21779-league-of-legends>

Twitchmetrics. 2020d. Twitchmetrics [viitattu 16.7.2020]. Saatavissa: <https://www.twitchmetrics.net/>

Twitchmetrics. 2020e. Valorant [viitattu 16.7.2020]. Saatavissa: <https://www.twitchmetrics.net/g/516575-valorant>

Wang, J. 2020. How Much Do Twitch Streamers Make in 2020? BestWalletHacks [viitattu 1.10.2020]. Saatavissa: <https://wallethacks.com/how-much-do-twitch-streamers-make/>

Wikipedia. 2020a. Dota 2 [viitattu 23.9.2020]. Saatavissa: https://fi.wikipedia.org/wiki/Dota_2

Wikipedia. 2020b. StarCraft [viitattu 23.9.2020]. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/StarCraft>

Willingham, AJ. 2018. What is eSports? A look at an explosive billion-dollar industry. CNN [viitattu 31.7.2020]. Saatavissa: <https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html>