

Joni Mänttari

SUORATOISTO NUORISOTYÖN MENETELMÄNÄ

Opinnäytetyö

Humanistisen alan ammattikorkeakoulututkinto

Yhteisöpedagogikoulutus

2023



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Yhteisöpedagogi (AMK)
Tekijä	Joni Mänttari
Työn nimi	Suratoisto nuorisotyön menetelmänä
Toimeksiantaja	Pelimiitti Suomi
Vuosi	2023
Sivut	33 sivua, liitteitä 29 sivua
Työn ohjaaja	Katri Schadewitz

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää livestriimaamista nuorisotyön menetelmänä. Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena kehittämistyönä, jonka osana suunniteltiin ja rakennettiin kokeilu, joka pitää sisällään kahden päivän mittaisen livestriimaus-työpajan. Työpajoja järjestettiin kaksi kappaletta. Opinnäytetyön tilaaja on Pelimiitti, joka on viikoittaista digitaalista toimintaa nuorille järjestävä taho. Opinnäytetyön toiminnallinen osio järjestettiin yhteistyössä Mikkelin nuorten työpajojen kanssa. Kokeilevan kehittämisen ja havainnoinnin avulla opinnäytetyön lopputuotoksena kehitettiin toimintamalliopas. Opas on suunnattu sellaisille nuorisotyöntekijöille, jotka haluaisivat järjestää kokeilua vastaavan livestriimaus-työpajan omassa työympäristössään.

Livestriimausta käsitellään opinnäytetyössä osallistamisen näkökulmasta. Toimintamallioppaan tarkoituksena ei siis ole livestriimaamisen opettaminen, vaan ohjaaminen livestriimaamisen käyttämiseen osallistamisen menetelmänä. Toimintamalliopas sisältää konkreettisia vinkkejä ja ohjeita esimerkiksi ohjaustilanteisiin sekä niiden suunnitteluun.

Kokeilun tuloksena kiireettömyys ja keskustelu nousivat suurimmiksi tekijöiksi työpajojen onnistumisen kannalta. Muita tärkeiksi havaittuja asioita työpajojen onnistumisen kannalta olivat tarkka suunnittelu, ohjaussuunnitelman valmistelu, turvallinen ympäristö, osallistujan erityisen tuen tai -tarpeiden huomioiminen, välineiden listaaminen ja työpajan aikana koettujen asioiden reflektointi osallistujan kanssa.

Asiasanat: suratoisto, pelikasvatus, työpaja, opas

Degree title	Bachelor of Humanities
Author	Joni Mänttari
Thesis title	Livestreaming as a method in youth work
Commissioned by	Pelimiitti Suomi/Ylivieskan 4H-yhdistys
Time	2023
Pages	33 pages, 29 pages of appendices
Supervisor	Katri Schadewitz

ABSTRACT

The objective of the thesis was to develop livestreaming as a method of youth work. The thesis was carried out as a functional developmental work. The functional part of the thesis was an experiment that was planned and developed. The experiment contained a livestreaming workshop that last for two days per participant. There were two participants that took part in the workshops. The experiment was executed in collaboration with Mikkeli's youth's workshops.

Through experimental development and observation of the experiment, a guide was crafted. The guide's purpose is to teach and direct interested youth workers so that they can build a livestreaming workshop of their own to their own work environment. The guide does not include detailed instructions on how to livestream, but rather to teach how to plan, construct and instruct livestreaming workshops. It contains concrete instructions about planning, marketing, and instructing a livestreaming workshop.

As the results of the experiment, lack of urgency and constructive discussion emerged as the biggest factors in terms of the success of the workshops. Other things that were found to be important for the success of the workshops were careful planning, preparation of a guidance plan, a safe environment, taking into account the participant's special support or needs, listing the tools needed in the workshops and reflecting on things experienced during the workshop with the participant.

Keywords: streaming, game education, workshop, guide

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	KEHITTÄMISTYÖN TEOREETTINEN TAUSTA	6
2.1	Suoratoisto eli livestriimaus	6
2.2	Livestriimauksen historia	8
2.3	Livestriimauksen keskeiset käsitteet.....	9
2.4	Pelikasvatus ja pelisivistys digitaalisessa pelaamisessa	10
2.5	Osallisuus	12
3	KEHITTÄMISTYÖN TAUSTA JA TARVE	13
3.1	Kehittämisympäristönä Pelimiitti	13
3.2	Kehittämistarve.....	13
3.3	Aiemman tutkimukset ja kehittämistyöt.....	14
4	KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUS.....	16
4.1	Kehittäminen toimintana ja toimintatavan kehittäminen	16
4.2	Kehittämisen tavoitteet ja toimenpiteet	16
4.3	Kehittämismenetelmät ja niiden soveltaminen	17
4.4	Työvaiheet.....	17
4.5	Tavoitellut tulokset.....	18
5	KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUSVAIHEEN SUUNNITTELU	19
5.1	Kokeilu Mikkelin nuorten työpajalla.....	19
5.2	Kokeiluun osallistujat	19
5.3	Kokeiluun valmistautuminen	20
6	KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUSVAIHE	23
6.1	Livestriimaus-työpaja kokeilu.....	23
6.2	Kokeilun ja havainnoinnin tulokset.....	27
7	TOIMINTAMALLIOPPAAN KEHITTÄMINEN.....	28
8	POHDINTA	31
	LÄHTEET.....	33

LIITTEET

Liite 1. Osallista livestriimaamalla! Toimintamalliopas livestriimaamisen käyttämiseen nuorisotyössä

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää livestriimaamista nuorisotyön menetelmänä. Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena kehittämistyönä, jonka osana suunnitellaan ja rakennetaan kokeilu, joka pitää sisällään kahden päivän mittaisen livestriimaus-työpajan. Kokeilevan kehittämisen ja havainnoinnin avulla opinnäytetyön lopputuotoksena kehitetään toimintamalliopas. Opas on suunnattu sellaisille nuorisotyöntekijöille, jotka haluaisivat järjestää kokeilua vastaavan livestriimaus-työpajan omassa työympäristössään.

Livestriimaaminen on nykyisin hyvin suosittu harrastus, mutta sen korkea hinta tai muut tekijät saattavat estää joitain nuoria kokeilemasta sitä. Livestriimaus-työpajojen tarkoitus olisi antaa kaikille livestriimauksesta kiinnostuneille nuorille mahdollisuus kokeilla livestriimaamista. Toimintamallioppaan tarkoituksena sen sijaan on ohjata nuorisotyöntekijöitä livestriimaamisen käyttämisessä nuorisotyön menetelmänä työpajamuotoisena toimintana.

Opinnäytetyön prosessi alkoi keväällä 2022 idean pohjalta suunnittelulla, jonka jälkeen varsinaista toteutusta lähdettiin valmistelemaan. Livestriimaus-työpajan kokeileminen toteutettiin vuoden 2022 syksyllä yhteistyössä Mikkelin nuorten työpajojen kanssa. Kokeilu, johon osallistui kaksi työpajan nuorta, järjestettiin Mikkelin nuorten työpajojen tiloissa. Työpajat toteutettiin neljän päivän aikana, jossa kummallekin osallistujalle varattiin kaksi toteutuspäivää. Kokeilusta tehdyn havainnoinnin ja nuorten kommenttien pohjalta aloitettiin kehittämään opinnäytetyön lopputuotosta, eli toimintamalliopasta. Oppaan koonti tapahtui vuoden 2023 keväällä.

2 KEHITTÄMISTYÖN TEOREETTINEN TAUSTA

2.1 Suoratoisto eli livestriimaus

Suoratoisto voi kontekstista riippuen tarkoittaa moniakkin eri asioita, mutta opinnäytetyössä keskitytään suoratoiston määritelmään pelikulttuurin kontekstissa. Suoratoiston lisäksi kappaleessa käydään lyhyesti läpi pelikasvatuksen ja mediakasvatuksen rooleja livestriimaamisen kontekstissa.

Livestriimaus eli suoratoisto tarkoittaa tiedostojen lähettämistä katsojalle reaaliajassa internetin kautta. Pelikulttuurin kontekstissa livestriimaaminen tapahtuu lähettämällä reaaliaikaista kuvaa pelattavasta pelistä jonkin suoratoistohjelman avulla. Tämän reaaliaikaisen kuvan vastaanottaa suoratoistopalvelu, josta katsojat voivat sitä seurata. (Cloudflare s.a.) Suosittuja suoratoistopalveluita ovat esimerkiksi Twitch, Facebook ja Youtube. Suoratoisto-ohjelmia ovat esimerkiksi Open Broadcast Software eli OBS, Streamlabs ja Xsplit.

Livestriimauksesta käytetään monia eri nimityksiä, kuten suositut termin muodot *livestriimaus*, *livetosto*, *striimaus*, *streaming* ja *suoratoisto*. Tässä opinäytetyössä käytän kuitenkin suoratoiston yleiskielistä nimitystä, eli muotoa livestriimaus.

Pelattavan pelin lisäksi livestriimeissa usein näkyy kameran välityksellä itse pelin pelaaja. Pelaaja on vuorovaikutuksessa suoratoistolähetyksen keskustelupalstan eli chatin kautta reaaliaikaisesti mikrofonin välityksellä. Livestriimauksen vuorovaikutus perustuukin siihen, että chatin kautta katsoja voi kommentoida ja puhua pelaajan, sekä muiden katsojien kanssa. Tällaisen vuorovaikutuksen vuoksi livestriimauskanaville voi syntyä omia yhteisöjä. (Tuominen 2019.)

Livestriimausyhteisöt muodostuvat tuottajasta eli lähetyksen tekijästä tai tekijöistä sekä kuluttajista eli lähetyksen katsojista. Yhteisö muodostaa lähetyksien sisällä oman kulttuurinsa, jossa on mukana useita erityyppisiä tekijöitä ja kuluttajia. Livestriimaus ei siis rajoitu pelkästään livevideon katsomiseen, vaikkakin jotkut katsojat saattavat aluksi kiinnostua juuri lähetyksessä pelattavasta pelistä. (Lyyra & Tuominen 2019, 62.) Muita lähetyksistä nousevia kiinnostuksen kohteita ovat esimerkiksi lähetyksen chattikulttuuri ja sen uniikkisuus, tuottajan eli lähetyksen tekijän persoonallisuus, mahdollisuus sosiaaliseen kanssakäymiseen sekä yhteenkuuluvuuden tunne livestriimiyhteisössä. Lyyran ja Tuomisen (2019, 62) mukaan intohimo samaa asiaa kohtaan kuitenkin yhdistää kaikkia striimikulttuurissa mukana olevia. Lähetyksiä kulutetaan ja tuotetaan itse luotujen sääntöjen ja etiketin mukaan. Yhteisö on itse vastuussa säännöistä, mutta toimintaa säättävät myös Suomen laki sekä palveluiden omat säännökset. Sääntöjen noudattamista valvoo usein lähetyksen tekijä, tai

hänen nimeämänsä *moderaattorit*. He pääsevät käsiksi toimintoihin, joilla voidaan määrätä muille chattaamiseen osallistuville katsojille esimerkiksi porttikieltoja chatiin eri pituisiksi ajoiksi.

Livestriimaaminen voi teoriassa kuulostaa helpolta ja yksinkertaiselta, mutta käytännössä se vaatii paljon aikaa, osaamista ja erilaisia välineitä. Konkreettisia välineitä ovat esimerkiksi livestriimaamiseen käytettävä tietokone tai konsoli, mikrofoni, web -kamera, valaistus, sekä tietokoneen käyttöön tarvittavat oheislaitteet kuten näppäimistö ja hiiri. Kuitenkaan mikä tahansa tietokone ei riitä. Striimaamiseen tarkoitettu tietokone tulee olla tarpeeksi tehokas, sillä livestriimatessa pelin lisäksi tietokone tarvitsee tehoa suoratoisto-ohjelman pyörittämiseen. Erityisesti näytönohjaimen ja prosessorin tulee olla tehokkaita. Näytönohjain hallitsee ja piirtää tietokoneen grafiikkaa, kun prosessori hallitsee ja suorittaa tietokoneohjelmien antamia käskyjä. (Tuominen 2019.) Livestriimaamiseen tarvitaan myös tarpeeksi nopeaa nettiyhteyttä. Erityisesti nettiyhteyden lähetysnopeuden tulisi olla yli 1 Mb/s, mutta paremman kuvan ja äänenlaadun takaamiseksi parempi lähetysnopeus on aina tervetullutta (Tuominen 2019).

2.2 Livestriimauksen historia

Livestriimauksen historia on vielä kovin lyhyt, sillä ensimmäiset suuret livestriimaukseen tarkoitetut suoratoistopalvelut ovat aloittaneet toimintansa 2000-luvun alkupuolella. Tämän päivän suosituin suoratoistopalvelu Amazonin omistama Twitch aloitti toimintansa Justin.tv -nimellä vuonna 2005. Justin.tv:n omisti tuolloin Justin Kan, joka käytti nettisivua omasta elämästään livestriimaamiseen. Kuitenkin jo vuonna 2007 Justin.tv:n käyttäjät pystyivät livestriimaamaan itsekin. Vuonna 2014 Amazon osti Justin.tv:n, jonka vuoksi Justin.tv:n nimi muutettiin Twitch.tv:ksi, sekä käyttäjäkokemusta muokattiin helpokäyttöisempään suuntaan. Näihin aikoihin Twitch sai kaupallisia piirteitä, kun livestriimien katsojat saivat mahdollisuuden livestriimaajien kanavien ns. tilaamiseen, jossa katsoja saa kuukausittaista rahallista korvausta vastaan eksklusiivista materiaalia livestriimaajan kanavalla. Näitä materiaaleja on esimerkiksi spesifisti kanavakohtaiset *emotet* eli hymiöt, katsomiskokemus ilman mainoksia, sekä pääsy kanavan tilaajien kommenttikenttään. (Baker 2021, 1379–1380.) Osansa katsojan käyttämästä rahasta saa itse livestriimaaja,

mutta puolet summasta menee Twitchille (Business of Apps s.a.). Kaupalliseen statukseen yltävä livestriimaaja saa kuitenkin itse päättää, käyttääkö kaupallisia mahdollisuuksia Twitchin kautta.

Twitchin suosion noustessa myös muita suoratoistopalveluita alkoi ilmestyä niin tietokone kuin mobiilikäyttöönkin. Youtuben oma suoratoistopalvelu YouTube Live käynnistyi vuonna 2011 (Baker 2021, 1380), mobiilisuoratoistopalvelu Periscope aloitti toimintansa vuonna 2014 (Akhtar 2020) ja vuonna 2016 Facebook käynnisti Facebook live -nimisen suoratoistopalvelun omille käyttäjilleen (Baker 2021, 1381).

2.3 Livestriimauksen keskeiset käsitteet

Streamlabs open broadcast software eli *Streamlabs OBS* on ilmainen livestriimaamiseen suunniteltu suoratoisto-ohjelma. *Streamlabs OBS:n* avulla sen käyttäjä voi muokata livestriiminäkymänsä ulkoasua, sekä lähettää livestriimia näkymään käyttäjän valitsemaan suoratoisto-palveluun. (Computer Hope 2021a.)

Skene tarkoittaa yhden tai useamman medialähteen kokoelmaa. *Skenen* sisälle voidaan koota yksi tai useampi median lähde, esimerkiksi web-kameran tallentamaa videokuvaa tai näytöstä tallennettua videokuvaa, eli näyttökaappaus. (Computer Hope 2021b.) Yksi esimerkki median lähteestä on *Alertbox* eli hälytys- tai ilmoituslaatikko. *Alertboxiksi* sanotaan lähdeä, joka ilmoittaa livestriimausnäkyvässä jollain kuvalla tai animaatiolla, jos joku katsoja on vuorovaikutuksessa livestriimissa. Tällaista vuorovaikutusta on esimerkiksi kanavan tilaaminen, livestriimaajalle tipin antaminen tai vaikka uuden katsojan ensimmäinen kommentti. (Streamlabs s.a.) *Alertboxin* antaman ilmoituksen aiheen voi livestriimaaja valita itse.

Komenttikentän tai chatin *moderoiminen* tarkoittaa moderaattorin tekemää työtä, jossa hän varmistaa, että livestriimauksen aikana annetut kommentit ovat livestriimaajan asettamien sääntöjen mukaisia. Moderaattori voi esimerkiksi poistaa muita loukkaavat viestit kommenttikentästä, sekä antaa sääntöjen rikkojille jäähyä tai porttikiellon kyseisen livestriimin kommenttikenttään. Moderaattorit tunnistaa Twitchissä kommenttikentässä nimen edessä olevasta

vihreästä miekkakuvakkeesta. Vain livestriimaaja voi antaa omalle kanavalleen moderointioikeuksia toisille henkilöille. (Twitch s.a.)

2.4 Pelikasvatus ja pelisivistys digitaalisessa pelaamisessa

Pelisivistys on pelikasvatuksen tavoite sekä sitä ohjaava ihannetilanne. Pelikasvatus sen sijaan tarkoittaa sitä käytännön prosessia ja toimintaa, jossa kasvatettavaa ohjataan kohti suurempaa pelisivistystä. (Meriläinen 2020, 33.)

Meriläinen (2020, 43) jakaa pelisivistyksen kolmeen merkitykseen:

1. [Pelisivistys on] prosessi, jossa ihminen vuorovaikutuksessa laajemman yhteisön kanssa tarkastelee oman luovan ajattelunsa ja uuden tiedon kautta monipuolisesti ja kriittisesti pelien, pelaamisen, pelien tekemisen ja pelikulttuurien erilaisia ulottuvuuksia ja suhdettaan niihin, tavoittelee uutta tietoa ja uusia näkökulmia, ja käyttää näin kertyvää osaamistaan rakentavalla ja eettisellä tavalla. Tämä on pelisivistys prosessina.
2. Edellä mainitun prosessin tuloksena syntyvä monipuolinen tietous ja osaaminen, joka laajenee, kehittyy ja muuttuu läpi ihmisen elämän. Pelisivistyksellä ei ole tiettyä, määrättyä sisältöä, vaan pelisivistys voi eri yksilöiden kohdalla saada erilaisia muotoja näiden kiinnostusten ja tarpeiden mukaan. Tämä on pelisivistys osaamisena.
3. Laajempi yhteiskunnallinen ihanne, jossa pelaamisen kulttuureja pyritään ymmärtämään ja niihin liittyvä ymmärrys nähdään tärkeänä ja arvokkaana. Tämä on pelisivistys ihanteena

Nämä kolme pelisivistyksen osa-aluetta ovat kokonaisuuden osalta oleellisia. Pelisivistys tarjoaa pelikasvatukselle turvallisen perustan, sillä se pitää sisällään monipuolista tietoutta ja kriittistä näkökulmaa peleistä. (Meriläinen 2020, 43–44.)

Pelaaminen on monisyinen ilmiö. Tässä opinnäytetyössä kuitenkin keskitytään nimenomaan *digitaaliseen pelaamiseen*, sillä opinnäytetyön livestriimauksen näkökulma keskittyy tietokonepelien livestriimaamiseen. *Digitaalinen pelaaminen* tarkoittaa sellaista pelaamista, joka tapahtuu digitaalisella laitteella. Näitä laitteita ovat esimerkiksi tietokone, pelikonsolit, puhelin, televisio tai käsikonsoli. (Kallio ym. 2009, 1–2.) Muita vastaavia termejä digitaaliselle pelaamiselle on *tietokonepelaaminen* ja *videopelaaminen*. Digitaaliset pelit jaetaan peligenreihin. Esimerkkejä näistä peleistä ovat strategiapelit, räiskintäpelit ja ongelmanratkaisupelit. Vaikka digitaaliset pelit voidaankin jakaa eri genreihin, on

tärkeää muistaa, että tietyn genren peliä voidaan pelata monella eri tavalla. Nykypäivänä digitaaliset pelit sisältävät monipuolista sisältöä ja erilaisia pelimuotoja. Pelaaminen voi siis perustua erilaisiin motiiveihin ja tarkoituksiin. (Kallio ym. 2009, 1–3.) Jotkut pelaavat pelejä kilpailullisuuden takia, toiset taas sosiaalisten verkostojen vuoksi. Jokaisella pelaajalla voi siis olla omat motiivinsa ja kiinnostuksensa tiettyyn peliin.

Pelikasvatukseen liittyy oleellisena osana ikäraajat. Euroopan alueella ikäluokituksista seuraa PEGI eli *Pan European Game Information*. PEGI on ikäluokitusjärjestelmä, joka on luotu videopelien ostopäätösten tueksi esimerkiksi videopelaavien lasten ja nuorten vanhemmille. PEGI-järjestelmä on otettu käyttöön vuonna 2003, ja toimii tällä hetkellä yli 35:ssä Euroopan maassa. (Pan european game information s.a.)



Kuva 1. Ohje ikärajojoustop soveltamisesta (Pan european game information s.a.)

PEGI-ikäluokitusjärjestelmä määrittelee ikärajoja ottaen huomioon pelissä havaittavaa väkivaltaa, seksiä, ahdistavuutta, päihteiden käyttöä, syrjintää, uhkapeleistä, sekä kiroilua. Näitä edellä mainittuja sisältöjä merkitään kuvien tai symbolien avulla, kuten esimerkiksi hämähäkki kuvaa pelin sisältävän kauhua. (Kuva 1.) Ikäraajat PEGI -järjestelmässä ovat 3, 7, 12, 16 ja 18. Ikäraja ei kerro pelin teknillisyydestä tai sen vaikeudesta. Ikäraja kertoo vain pelin sisällön haitallisuudesta tietyille ikäryhmälle. Ikäraajat 3–16 ovat joustavia, jos paikalla on ohjaavassa roolissa täysi-ikäinen ohjaaja, sekä lapsen tai nuoren vanhemmilta on saatu lupa pelin pelaamiseen. Pelit, joissa on PEGI-luokitus 18, ei sisällä

edellä mainittua joustovaraa, vaan ne soveltuvat vain 18-vuotiaille ja sitä vanhemmille. (Kirjastot s.a.)

Mediakasvatus on tärkeä osa myös pelikasvatusta ja -sivistystä. Mediakasvatusseuran (s.a.) mukaan mediakasvatuksessa on kyse mediavälineiden käytämisestä, mediasisällöistä ja niiden analysoinnista, sekä arjen medioitumisen tarkastelusta osana yksilön elämää, hyvinvointia ja kasvua. Näitä osa-alueita voidaan tarkastella teknologian, itseilmaisun, yhteiskuntakriittisyyden sekä kulttuurikriittisyyden näkökulmista. Mediakasvatusseura (s.a.) määrittelee mediakasvatuksen:

1. Mediakasvatuksen avulla edistetään ja vahvistetaan yhteiskuntajäsenten, niin lasten kuin aikuistenkin, valmiuksia ja taitoja mediakulttuurissa elämiseen. Sillä pyritään tukemaan yksilön osallisuutta, oman mediasuhteen tiedostamista, kriittistä medialukutaitoa ja hyvinvointia.
2. Mediakasvatus on usein jatkuvaa kokeilua ja kehittämistä, koska mediakasvatuksen rajat muuttuvat arjen medioitumisen myötä. Mediakasvatus voi olla strukturoitua: ohjausta, opetusta tai sisällöntuottamista mediasta ja median avulla. Arjessa se voi näyttäytyä myös kohtaamisena ja keskusteluna erilaisen mediasisältöjen ja -ympäristöjen äärellä. Mediakasvatuksellisten keskustelujen avulla voidaan sanallistaa ja hahmottaa median roolia, vaikutuksia ja mahdollisuuksia yhteiskunnassa ja yksilöiden elämässä.

Mediakasvatuksen tärkeys livestriimaamisessa liittyykin läheisesti juuri median avulla sisällöntuottamiseen.

2.5 Osallisuus

Osallisuus on monien eri asioiden kokonaisuus. Siihen liittyy läheisesti tunteminen, tekeminen ja kuuluminen. Näiden asioiden kautta yksilö voi saada tunteen tai kokemuksen johonkin yhteisöön tai ryhmään kuulumisesta. Osallisuus tarkoittaa siis tätä yksilöllistä tunnetta tai kokemusta. Yhteiskunnan tasolla osallisuus liittyy vahvasti demokratiaan, koska demokratia mahdollistaa yksilön osallistumisen päätöksentekoon. Yhteisöjen sisäinen osallisuus liittyy enemmän siihen, että yksilö voi kiinnittyä johonkin esimerkiksi oikeudenmukaisuuden tai yhteenkuuluvuuden tunteen takia. (Jämsén & Pyykkönen 2014, 9–10.) Osallisuutta voidaan vahvistaa esimerkiksi tarjoamalla osallistumis- ja vai-

kuttamismahdollisuuksia (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2017). Opinnäytetyössä osallisuus tulee esille juuri osallistumismahdollisuuden tarjoamisen näkökulmasta. Opinnäytetyön toteutusvaihe toimii eräänlaisena tapana tarjota mahdollisuutta kokeilla livestriimaamista käytännössä, vaikka siihen ei osallistujalla olisi muuten mahdollisuutta.

3 KEHITTÄMISTYÖN TAUSTA JA TARVE

3.1 Kehittämisympäristönä Pelimiitti

”Pelimiitti on eri ikäisille suunnattua, pelaamiseen ja pelikulttuurin eri muotoihin keskittyvää toimintaa. Toimintaa järjestetään sekä etänä että kasvokkain täysin vapaaehtoisvoimin.” (Pelimiitti s.a.) Pelimiitti järjestää viikoittaista etätoimintaa täysi-ikäisille Discordin kautta. Erilaisia Pelimiitin toimintoja Discordissa ovat pelimiitit, LGBTQIA+ -pelimiitit, CS:GO-illat, Paladins-illat ja Puhetta peleistä-illat. Toimintoihin osallistutaan omalta tietokoneelta, läppäritä, puhelimeelta tai muulta laitteelta, jolla on mahdollisuus käyttää Discordia. Toiminta on osallistujille täysin maksutonta, ja toiminnan järjestävät sekä ohjaavat Pelimiitin vapaaehtoiset. Etätoimintojen lisäksi Pelimiitti järjestää lähitapahtumia, pelitapahtumia, sekä lautapelitoimintaa. (Mt.) Pelimiitin toiminta loppuu vuoden 2023 keväällä.

3.2 Kehittämistarve

Statista.com -sivuston (2022) mukaan livestriimaamisen suosio nousee vuosi vuodelta. Livestriimien lähettäminen sekä katsominen on erityisesti nuorten ja nuorten aikuisten suosiossa. Esimerkkinä tästä on vuoden 2020 katsojatunnit: pelkästään mobiili-livestriimausaplikaatioita on käytetty vuonna 2020 yhteensä 482.5 miljardia tuntia. (Mt.)

Livestriimausta on suosioistaan huolimatta käytetty nuorisotyössä hyvin vähän. Aiheeseen liittyen löytyy aikaisempi opinnäyte, josta kerron tarkemmin kehityssuunnitelman luvussa 3.3. Syynä tähän voi olla livestriimauksen vaikeus, livestriimaukseen tarvittavan teknologian hinta tai että se on ilmiönä suhteellisen uusi. Myöskään valmista mallia tai opasta livestriimaamiseen nuorisotyön osalta ei ole vielä olemassa, vaikkakin digitaalinen nuorisotyö ja pelikasvatus

ovat jo laajalti tunnettuja käsitteitä. Tähän epäkohtaan yritän opinnäytteelläni vaikuttaa.

Valtakunnallisen nuorisotyön ja -politiikan vuoden 2020–2023 ohjelman (Lapsi- ja nuorisopoliittinen ministerityöryhmä 2020) yhtenä nuorisopoliittisena tavoitteena on ”Nuorella on mahdollisuus mieluisaan harrastukseen.” Opin- näytetyöni vastaa tähän tavoitteeseen toimintamallioppaan muodossa. Opasta voidaan käyttää tulevaisuudessa tarjoamaan nuorille mahdollisuus harrastaa livestriimausta. Livestriimaus harrastuksena tarjoaa sosiaalista vuorovaiku- tusta, kaverisuhteiden solmimista ja ylläpitoa, itseilmaisun mahdollisuutta, mo- tivoivaa toimintaa, unelmien tavoittelua, itsensä kehittämistä, sekä rentoutta- vaa olemista. Nämä kohdat löytyvät myös yllä mainitussa ohjelmassa. (Lapsi- ja nuorisopoliittinen ministerityöryhmä 2020, 18.)

Kehittämistarve on tullut ilmi aiempien tutkimusten, sekä Pelimiitin toiminnan kautta. Oppaan avulla Pelimiitti voi laajentaa omaa toimintaansa myös livestrii- mien osalta. Tämä näkyisi Pelimiitin sekä mahdollisesti muiden digitaalista nuorisotyötä hyödyntävien tahojen arjessa juuri uudenlaisen toimintana, jonka toimintamalliopas mahdollistaa. Konkreettiselle toimintamallille ja sen selittä- miselle oppaan muodossa on tätä kautta tarvetta.

3.3 Aiemman tutkimukset ja kehittämistyöt

Livestriimaamisen käyttämistä työpajatyypisenä toimintana on tutkittu aikai- semmin esimerkiksi Joonas Ojan (2016) opinnäytetyössä, jossa hän piti kaksi työpajaa Ylivieskassa järjestettävässä pelikasvatus- ja LAN-päivässä. Toinen näistä työpajoista koski livestriimaamista. Oja esitteli tässä työpajassaan li- vestriimaamista ja valvoi myöhemmin järjestettävää LAN-pelaamisiltaa.

Joonas Oja (2016, 25) kertoo striimaus-työpajastaan:

Hankaluuksia työpajan ideoimiseen tuotti se, että hankkeistajani oli kaksi kuukautta virkavapaalla ja häneen oli hankala saada yhteyttä. Virkavapaan jälkeen sain tietää, että työpajani olisikin ylä- koulun oppilaille. Jouduin muokkaamaan sisällön kokonaan uu- siksi, sillä yläkoulun oppilaita ei tuskin kiinnostaisi kuulla siitä, mi- ten nuoriin voidaan saada kontakti streamaamisen avulla. Kaksi päivää ennen toteutusta sain tietää, että työpajalleni varattu puoli tuntia olikin vähentynyt viiteentoista minuuttiin. Lisäksi työpaja olisi toiminnassa välitunneilla ja sinne saisivat tulla ne, jotka olivat

siitä kiinnostuneita. Alun perin työpaja olisi ollut tuntien aikana ja luokkaryhmille kerrallaan. Näiden tekijöiden takia streamaus-työpajani ei ollut sisällöltään täysin sellainen kuin olisin toivonut.

Oja opinnäytteessään siis törmäsi ongelmaan toteutuksen osalta. Hänellä oli myös ongelmia toteutuspaikan nettiyhteyden kanssa (Oja 2016, 21–22). Ojan opinnäytetyö oli kehittämistyö, mutta se ei sisältänyt mitään konkreettista tuotosta.

Ojan (2016) opinnäytetyön pohjalta aloitin toteuttamaan omaa opinnäytetyötäni, tavoitteena jatkaa kehittämistyötä livestriimaamisen käyttämisestä nuorisotyön menetelmänä. Opinnäytetyöni tuottaa konkreettisenä tuotoksena myös toimintamallioppaan livestriimaamisen käyttämisestä nuorisotyön keinona. Se on tarkoitettu käytettäväksi ensiksi opinnäytetyön tilaajalle eli Pelimiitille, sekä myös muille asiasta kiinnostuneille nuorisotyön tekijöille.

Opinnäytetyössäni keskityn livestriimaamisen käyttämiseen nuorisotyön työkaluna näkökulmasta, jossa livestriimaamista käytetään osallistamiseen, eikä niinkään siihen, miten sitä tehdään. Nuoria voi osallistaa livestriimauksen kautta monella eri tavalla. Tuomisen (2019) mukaan nuori voi osallistua livestriimaamiseen:

- vetämällä itse livestriimauslähetysten
- pelaamalla livestriimaajan kanssa lähetysten aikana
- aktivoitumalla chatissa
- moderoimalla chattia
- tekemällä peliarvosteluja
- osallistumalla livestriimin taustamusiikin valmistamiseen
- tekemällä videoita livestriimista ja peleistä
- kuvituksia tekemällä
- sosiaalisen median vastaavana
- keksimällä livestriimauskanavalle säännöt.

Opinnäytetyön fokus tulee olemaan nuorten itse vetämissä livestriimauslähetyksissä, ohjaajan ohjaamana.

4 KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUS

4.1 Kehittäminen toimintana ja toimintatavan kehittäminen

Kehittäminen on toimintaa, joka tähtää ennalta selkeästi määritellyn tavoitteen saavuttamiseen konkreettisoin keinoin. Kehittäminen onkin usein systemaattinen prosessi, jonka onnistumisen arviointia voidaan määritellä tavoitteiden saavuttamisen mukaan. Tavoitteellisuus tarkoittaa myös sitä, että kehittäminen tähtää aina positiiviseen muutokseen tai uuden luomisen kautta parempaan tulevaan. (Toikko & Rantanen 2009, 14–16.)

Opinnäytetyöni kehittämistoimintaa voidaan luonnehtia paremmin Toikon ja Rantasen (2009, 14) määrittämällä *toimintatavan kehittämisellä*. Se tarkoittaa pienessä mittakaavassa subjektin työskentelyn kehittämistä, sekä suuressa mittakaavassa laaja-alaista yhteisen toimintatavan selkeyttämistä.

Opinnäytetyössäni kehitettävä toimintamalliopas vastaa laaja-alaista toimintatavan selkeyttämistä, josta kerron lisää seuraavassa kappaleessa.

4.2 Kehittämisen tavoitteet ja toimenpiteet

Tämän opinnäytteen tavoitteena on kehittää livestriimaamista nuorisotyön menetelmänä, sekä koostaa konkreettisena lopputuloksena toimintamalliopas livestriimaamisen käyttämisestä nuorisotyön menetelmänä. Toimintamalliopas tulee olla helppolukuinen ja mahdollisimman ymmärrettävä erityisesti nuorisotyöntekijöille.

Kehittämistyön toimenpiteenä on kokeilu. Kokeilemiselle ominaista on se, että kokeiltava idea tuodaan kokeiltavaksi käyttäjille tai asiakkaille. Kokeilemisen tuloksena saadaan nopeaa tietoa ideasta, sen hyvistä ja toimivista osista, sekä sen huonoista ja toimimattomista asioista. (Poskela ym. 2015, 12.) Kokeileminen mahdollistaa uusien innovaatioiden, toimintatapojen tai palveluiden kehittämisen. Kokeilu voi sisältää helppoja, nopeita ja halpoja elementtejä. Kokeilun lopputulemana syntyy ensikäden tietoa, jota voidaan käyttää kehittämisen oikeaan suuntaan ohjaamiseen. (Hassi ym. 2015, 4.)

Opinnäytetyössä keskitytään livestriimaamisen käyttämiseen nuorisotyön työkaluna näkökulmasta, jossa livestriimaamista käytetään osallistamiseen, eikä

niinkään siihen, miten sitä tehdään. Tämä käytännössä tarkoittaa kokeilua, jossa livestriimaus toteutettaisiin työpajatyypillisesti. Työpajaan osallistuu nuoria, jotka ovat kiinnostuneita kokeilemaan livestriimaamista käytännössä. Livestriimi lähetetään Pelimiitin Twitch-käyttäjän kautta. Kokeilusta saadun tiedon, käyttäjäkokemusten ja prosessista oppimisen kautta opinnäytteen konkreettisenä lopputuotoksena koostetaan toimintamalliopas livestriimaamisen käyttämisestä nuorisotyön menetelmänä.

4.3 Kehittämismenetelmät ja niiden soveltaminen

Kehittämismenetelmänäni käytän työpajatoimintaa. Työpajatoiminnalla tarkoitetaan valmennusyhteisöä, jonka tavoitteena on rakentaa hyvinvointia, kasvatetaan nuorta sekä tunnistaa osaamista. Työpajatoiminnassa keskiössä on merkityksellisen tekemisen avulla valmennus ja kasvattaminen. Valmennusyhteisö tarjoaa osallistujille vertaistukea sekä osallisuuden kokemuksia. (Välimaa 2020.) Työpajatoiminnassa tavoitteet ovat isossa roolissa. Tavoitteet tulisi esittää osallistujille siten, että he tietävät mitä varten työpaja järjestetään ja mihin työpajasta saatuja tuloksia käytetään. Työpajan ohjaajan tulee olla kuitenkin avoin erilaisille ja monimuotoisille työskentelytavoille, sekä tiedostaa mahdolliset pulmakohdat työpajan sisällä. (Vilka 2021, 30.)

Työpajatoiminta menetelmänä tukee kehittämistyötäni, koska työpajojen työtehtävissä on aina isoimpana tekijänä konkreettinen tekeminen. Työpaja mahdollistaa merkityksellisen tekemisen kautta mahdollisuuden kokeilla, ja hyvässä tilanteessa löytää itselle uuden kiinnostuksen kohteen tai harrastuksen. (Välimaa 2020.) Opinnäytteeni tapauksessa tämä merkityksellinen tekeminen on livestriimaaminen.

4.4 Työvaiheet

Kehittämistyön vaiheet toteutetaan konstruktiivisen mallin mukaisesti. Konstruktiivinen malli sisältää:

1. aloitusvaiheen [idea hankkeesta]
2. suunnitteluvaiheen [hankeidean kirkastaminen]
3. esivaiheen [kentälle siirtyminen]
4. työstövaiheen [käytännön toteutus]
5. tarkistusvaiheen [arviointi]

6. viimeistelyvaiheen [hiominen ja karsiminen]
7. valmis tuotos [päättös]. (Salonen 2013.)

Konstruktiiivinen malli tukee kehittämistyötäni, koska se sisältää suunnittelun, käytännön toteuttamisen ja arvioinnin lisäksi konkreettisen tuotoksen syntyminen osana työvaiheita.

<u>Kehittämisprosessi</u>	
Aloituvaihe	01.01.2022-31.01.2022 Kehittämisprosessin ideointi
Suunnitteluvaihe	01.02.2022-30.04.2022 Kehittämiskohteen käsitteellistäminen, kehittämistarpeen tunnistaminen
Esivaihe	01.05.2022-20.11.2022 Kehittämissuunnitelman laatiminen
Työstövaihe	23.11.2022-08.12.2022 Kehittämistoimenpiteiden toteuttaminen
Tarkistusvaihe	09.01.2023-01.03.2023 Kehittämisprosessin arviointi ja tulosten analyysi
Viimeistelyvaihe	01.03.2023-28.03.2023 Toimintamallioppaan työstäminen
Päättös	28.03.2023 Kehittämisprosessin päätös ja toimintamallioppaan valmistuminen

Kuva 2. Kehittämisprosessi (mukaillen Salonen 2013)

Opinnäytteen lopputuotoksena kootaan toimintamallioppas livestriimaamisen käyttämisestä nuorisotyön menetelmänä. Yllä olevassa kuvassa opinnäytteen kehittämisprosessi on jaettu ja aikataulutettu konstruktiiivisen mallin mukaisesti (Kuva 2).

4.5 Tavoitellut tulokset

Opinnäytteen tavoiteltu tuotos on helppokäyttöisen ja nopeasti eri nuorisotyökenttien toimijoiden adaptoitava toimintamallioppas livestriimaamisen käyttämisestä nuorisotyön menetelmänä. Tämä toimintamallioppas mahdollistaisi nykyaikana suosiotaan kasvattavan livestriimaamisen käyttämisen uutena keinona tavoittaa nuoria ja tarjota mahdollisuus kokea livestriimaamista nuorille, joilla ei ole siihen muuten mahdollisuutta.

Toimintamalliopas tulee rakentaa sellaiseen muotoon, että sen avulla kuka tahansa nuorisotyöntekijä pystyy mahdollistamaan ja rakentamaan kohdenuorilleen mahdollisuuden kokeilla livestriimaamista, tai tehdä siitä jatkuvan osan omia nuorisotyön menetelmiään. Toimintamallioppaan toimivuutta mitataan lähettämällä valmiin oppaan kommentoitavaksi tilaajalle.

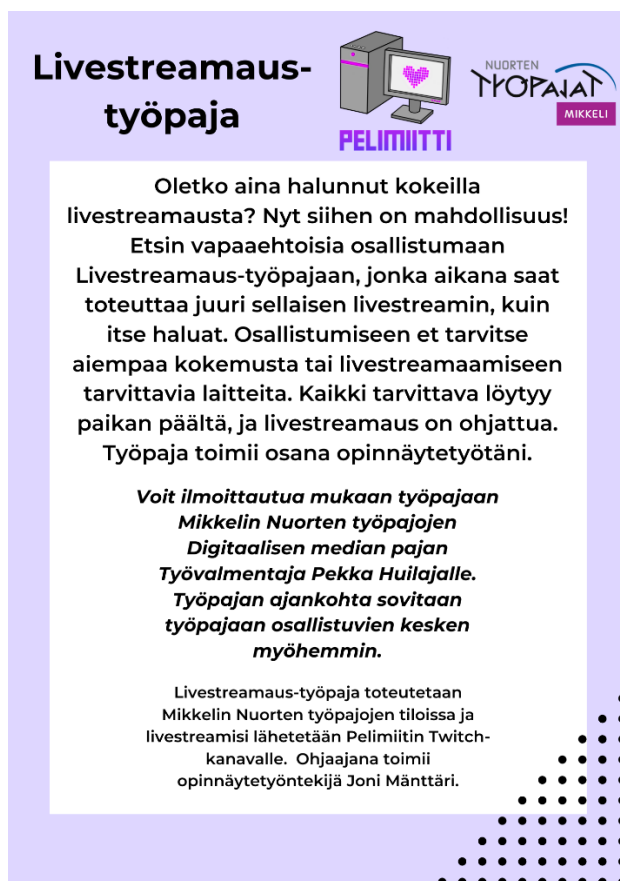
5 KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUSVAIHEEN SUUNNITTELU

5.1 Kokeilu Mikkelin nuorten työpajalla



Kehittämisprosessin toteutusvaihe alkoi 12.09.2022 suunnittelulla ja yhteistyökumppanin löytämisellä. Livestriimaus-työpajan kokeilun toteuttamiseksi vaaditaan fyysistä tilaa, jossa työpaja voidaan toteuttaa. Olin yhteydessä Mikkelin nuorten työpajojen työntekijöihin, ja sovimme digi- ja mediapajan vastaavan työntekijän kanssa tapaamisen 03.10.2022. Tapaamisessa sovittiin, että saan toteuttaa livestriimaus-työpajan Mikkelin nuorten työpajojen tiloissa. Kävin tutustumassa kokeiluun varattuun tilaan 14.10.2022. Kävimme yhdessä läpi tilan mahdollisuuksia kokeilun kannalta, eli mittasimme nettiyhteyden nopeuden, valitsimme digi- ja mediapajalta livestriimaamiseen soveltuvan tietokoneen, sekä teimme listan asioista, joita tarvitsemme vielä kokeilun toteutukseen mukaan.

5.2 Kokeiluun osallistujat

Toinen asia, jota vaaditaan livestriimaus-työpajan kokeiluun, on osallistujat. Laadin Mikkelin nuorten työpajoille mainoksen, jossa kerrotaan mahdollisuudesta osallistua livestriimaus-työpajaan (kuva 3).



Livestreamaus-työpaja

PELIMIITTI

Oletko aina halunnut kokeilla livestreamausta? Nyt siihen on mahdollisuus! Etsin vapaaehtoisia osallistumaan Livestreamaus-työpajaan, jonka aikana saat toteuttaa juuri sellaisen livestreamin, kuin itse haluat. Osallistumiseen et tarvitse aiempaa kokemusta tai livestreamaamiseen tarvittavia laitteita. Kaikki tarvittava löytyy paikan päältä, ja livestreamaus on ohjattua. Työpaja toimii osana opinnäytetyötäni.

Voit ilmoittautua mukaan työpajaan Mikkelin Nuorten työpajojen Digitaalisen median pajan Työvalmentaja Pekka Huilajalle. Työpajan ajankohta sovitaan työpajaan osallistuvien kesken myöhemmin.

Livestreamaus-työpaja toteutetaan Mikkelin Nuorten työpajojen tiloissa ja livestreamisi lähetetään Pelimiitin Twitch-kanavalle. Ohjaajana toimii opinnäytetyöntekijä Joni Mänttari.

Kuva 3. Livestriimaus-työpajan mainos

Mainoksen jakamisen jälkeen livestriimaus-työpajan kokeiluun ilmoittautui kaksi nuorta Mikkelin nuorten työpajoilta. Ensimmäisen nuoren kanssa sovittiin kokeilun toteutuspäiviksi 23.11.2022 ja 24.11.2022, sekä toisen nuoren toteutuspäiviksi 28.11.2022 ja 29.11.2022.

5.3 Kokeiluun valmistautuminen

Livestriimaus-työpajan kokeilu suunniteltiin valmistelemalla työpajasta ohjaussuunnitelma. Siinä jaetaan ohjauksen osa-alueet erillisiksi osiksi, joihin kirjataan harjoituksen tavoitteet, sisältö, organisointi ja ohjaustyyli, sekä kyseisen ohjauksen osaan tarvittavat välineet. Ohjaussuunnitelmassa sanoitetaan myös koko ohjauskerran yleistavoite, teema, paikka, ohjaajat ja ohjattava ryhmä tai henkilö. Livestriimaus-työpajan yleistavoitteeksi kirjattiin *Tarjota osallistujille mahdollisimman miellyttävä kokemus livestriimaamisesta*. Ohjaussuunnitelman muut osat koottiin yleistavoite mielessä pitäen. Ohjaus jaettiin seitsemään osaan, joiden tavoitteet ovat:

1. Tutustutaan ohjattavan kanssa toisiimme

2. Tutustutetaan ohjattava livestriimaamisessa käytettäviin laitteisiin ja kasataan laitteet
3. Tutustutaan livestriimauksessa käytettävään ohjelmaan, eli Streamlabs OBS:ään, ja rakennetaan ohjattavan kanssa hänelle mieluinen ympäristö Streamlabs OBS:ään
4. Käydään loppumietteet läpi, jotta kaikki on selvää itse livestriimia varten
5. Livestriimiin on valmistauduttu siten, että kaikki on selvää
6. Osallistuja saa kokemusta livestriimauksesta
7. Reflektoidaan livestriimia ja kokemusta, [kerätään tietoa opinnäytetyötä varten].

Jokaiselle ohjauksen osalle määriteltiin erikseen myös sisältö, organisointi, ohjaustyyli ja välineet.

Ensimmäisen tavoitteen *Tutustutaan ohjattavan kanssa toisiimme* sisältönä on ohjattavan pelaamiseen liittyvän taustan ja livestriimaustaustan selvittäminen vapaamuotoisen keskustelun kautta. Ohjattavalle myös kerrotaan opinnäytetyöstä ja hänen roolistaan siihen liittyen. Ohjattavalle kerrotaan, mitä opinnäytetyössä tehdään, sekä mitä osallistujan antamia tietoja käytetään ja mitä tietoja ei. Käytettäviin asioihin kuuluu ohjattavan kertomukset ja mielipiteet, ja käyttämättömiin asioihin kuuluu osallistujan henkilötiedot, sekä asiat, mitä osallistuja ei halua käytettävän.

Toisen tavoitteen *Tutustutetaan ohjattava livestriimaamisessa käytettäviin laitteisiin ja kasataan laitteet* sisältönä ohjattavan kanssa käydään yhdessä läpi eri livestriimaamiseen käytettäviä laitteita, jonka jälkeen ohjattava saa itse rakentaa omanlaisensa livestriimaus-järjestelyn. Toteutuksessa ohjattavat laitoivat pöydälle valmiiksi tietokoneen, kaksi näyttöä, näppäimistön, hiiren ja hiirimaton, web-kameran, mikrofoonin ja mikrofoonipidikkeen eli standin, kuulokkeet, striimauslampun, sekä greenscreenin. Kaikkia näitä laitteita ei ole välttämätöntä käyttää livestriimaamisessa, mutta ohjattaville on hyvä antaa mahdollisuus tutustua niihin, sekä käyttää niitä livestriimauksessa halutessaan.

Kolmannen tavoitteen *Tutustutaan striimauksessa käytettävään ohjelmaan, eli Streamlabs OBS:ään, ja rakennetaan ohjattavan kanssa hänelle mieluinen ympäristö Streamlabs OBS:ään* sisältönä ohjattava saa rakentaa Streamlabs OBS:ään omanlaisensa skenet, eli livestriimauksessa katsojillekin näkyvät elementtien kokoelmat. Skeneissä näkyviä elementtejä voi olla esimerkiksi livestriimattava tietokonepeli, web-kameran kuva tai keskustelupalstan kuvake.

Tässä vaiheessa ohjattava saa myös päättää, että haluaako käyttää livestriimaustyöpajassa greenscreeniä tai web-kameraa. Tämän osion lopuksi tavoitteena on saada kaikki valmiiksi livestriimauksen aloittamista varten. Tähän liittyy myös äänien testaamista, mikrofonin äänimaailman muokkaamista ohjattavalle sopivaksi, livestriimattavan pelin toimivuuden testaamista, sekä muiden livestriimauksessa käytettävien laitteiden toimivuuden varmistamista.

Neljännän tavoitteen *Käydään loppumietteet läpi, jotta kaikki on selvää livestriimaamista varten* sisältönä ohjattava saa kysyä vapaasti kysymyksiä työpaajaan ja livestriimaukseen liittyen. Ajatuksia käydään ohjattavan ja ohjaajan kanssa yhdessä läpi. Keskustelun teemoja saattavat olla esimerkiksi jännitys, paniikki tai konkreettiset asiat kuten se, kuinka paljon ihmisiä saattaa livestriimia käydä katsomassa. Tässä vaiheessa on myös hyvä painottaa ohjattavalle, että hän saa aloittaa livestriimin silloin kun haluaa, hän saa pitää taukoja aina kun haluaa, sekä hän saa lopettaa livestriimin juuri silloin kun haluaa. Kiireettömyys on ehdottoman tärkeää.

Viidennen tavoitteen *Livestriimiin on valmistauduttu siten, että kaikki on selvää*, sisältö on hieman sama kuin neljännän tavoitteen. Tämä johtuu siitä, että neljä ensimmäistä ohjauksen osuutta on toteutettu yhtenä päivänä, kun taas kolme viimeistä osuutta on toteutettu toisena päivänä. Tavoitteena on kokeilla vielä kerran, että kaikki toimii kuten pitääkin, sekä käydä ohjattavan kanssa vielä viimeiset keskustelut ennen livestriimauksen aloittamista.

Kuudennen tavoitteen *Osallistuja saa kokemusta livestriimauksesta* sisältönä on livestriimauksen toteuttaminen. Ohjattava toteuttaa itsenäisesti livestriimin, kuitenkin ohjaajan tukemana. Ohjaajan tulee olla moderoimassa ohjattavan livestriimin chat-osiota, sekä olla saatavilla koko livestriimin ajan. Chat-osion moderoimisella voidaan mahdollistaa ohjattavalle turvallisempi kokemus, kun ohjaaja voi valvoa chattailijoiden käytöstä ja kirjoituksia. Moderoimista varten on ohjaajalla oltava oma tietokone ja mahdollisesti omat kuulokkeet mukana ohjauksessa.

Seitsemännen ja viimeisen tavoitteen *Reflektoida livestriimia ja kokemusta, (kerätä tietoa opinnäytetyötä varten)* sisältönä on livestriimauksen lopettami-

sen jälkeinen keskustelu. Keskustelussa voidaan käydä läpi kokemuksen jälkeisiä mietteitä ja tuntemuksia, keskittyen onnistumisen kokemuksiin ja oppimiseen. Opinnäytetyötä varten ohjattavalta kysytään myös kysymyksiä liittyen työpajan kokeiluun ja kokeilusta kehittämiseen:

1. Osallistuisitko tulevaisuudessa vastaavaan työpajaan, jos sellainen olisi tarjolla?
2. Olisiko hyvä, jos tämänlaista toimintaa järjestettäisiin vaikka kerran kuussa tai viikoittain jossain tilassa?
3. Mitä kehitettävää näet toiminnassa?

Lopuksi osallistujan kanssa sovitaan, haluaako hän, että hänen livestriimauksesta taltioitu video säilytetään Pelimiitin Twitch-kanavalla, vai haluaako hän, että se poistetaan sieltä.

6 KEHITTÄMISPROSESSIN TOTEUTUSVAIHE

6.1 Livestriimaus-työpaja kokeilu

Kehittämisprosessin toteutusvaiheessa toteutettiin kokeilu livestriimaus-työpajasta, johon osallistui kaksi ohjattavaa. Ohjauskerrat jaettiin siten, että ohjattavat osallistuisivat kukin erikseen työpajaan, joka olisi jaettu kahdelle erilliselle ohjauskerralle. Ensimmäisen ohjattavan ensimmäinen ohjauskerta toteutettiin 23.11.2022 ja toinen ohjauskerta 24.11.2022.

Ensimmäinen toteutuspäivä alkoi lyhyellä tutustumisella. Ohjattava kertoi hieman itsestään, omista kiinnostuksen kohteistaan, pelihistoriastaan, sekä omasta suhteestaan livestriimaamiseen. Ohjattava kertoi, että hän ei ole aikaisemmin livestriimannut, mutta on seurannut joitakin muita livestriimaajia, ja on tämän vuoksi kiinnostunut kokeilemaan livestriimausta itse. Kerroin osallistujalle myös hieman siitä, mitä kokeilulla ollaan tavoittelemassa, sekä siitä, mitä asioita tulen kirjaamaan ylös opinnäytetyötäni varten. Tämän jälkeen siirryimme tutustumaan työpajassa käytettäviin laitteisiin. Kerroin ohjattavalle lyhyesti, mitä milläkin laitteella voi tehdä, ja miten niiden käyttäminen toimii. Ohjattava halusi käyttää omassa livestriimissaan kaikkia työpajaan varattuja livestriimauslaitteita. Hän kasasi pöydälle valmiiksi tietokoneen, kaksi näyttöä, näppäimistön, hiiren ja hiirimaton, web-kameran, mikrofonin ja mikrofonipidikkeen eli standin, kuulokkeet, striimauslampun, sekä greenscreenin. Kun

kaikki laitteet oli asennettu valmiiksi pöydälle, huomasimme asian, jota en ollut ottanut huomioon suunnittelussa. Mikrofonin ja kameran käyttäminen vaativat ajurien lataamista tietokoneelle, joten hankimme ne nopeasti netin kautta. Seuraavaksi latasimme suoratoisto-ohjelman. Käytimme tässä työpajassa Streamlabs Open Broadcast Softwarea, eli OBS:ää suoratoisto-ohjelmuna sen helppokäyttöisyyden ja muokattavuuden vuoksi. Latasimme myös livestriimat-tavan pelin tietokoneelle. Ohjattava oli valinnut livestriimattavaksi pelikseen *Ori and the blind forest*-pelin. Seuraavaksi ohjeistin ohjattavalle OBS:n käyt-tää. Neuvoin ohjattavalle, mitä tarkoittaa ja miten livestriimi-näkymään lisätään *skenet*, *webcamin*, *alertboxin* ja *greenscreenin*. Ohjattava muokkasi neuvojen mukaan itsellensä mieluisan livestriiminäkymän, sekä sääti näkymään sopivat kuvasuhteet, äänet, ja greenscreenin. Ohjattava suunnitteli ja muokkasi itsel-leen myös livestriimin aloitus-, tauko- ja lopetus-skenet toisen ohjaajan avus-tamana. Lopuksi ohjattava kokeili videotallennuksen avulla, että kaikki livestrii-min elementit toimivat kuten suunnittelimme. Ensimmäinen toteutuspäivä lop-pui keskusteluun jännityksestä ja sen kanssa toimimisesta, sekä ohjattavan esittämiin kysymyksiin. Ohjattavaa mietitytti erityisesti se, kuinka paljon katso-jia livestriimissa voi olla, sekä voisiko hän käyttää omaa ohjaintaan pelatak-seen livestriimin aikana. Sovimmekin, että ohjattava ottaa toiselle toteutuspäi-välle mukaansa oman ohjaimensa.

Ensimmäisen osallistujan toinen toteutuspäivä alkoi laitteiden ja OBS:n toimi-vuuden tarkistamisella. Ohjattava myös kokeili ja totesi ohjaimen toimivan hy-vin pelin pelaamiseen. Ohjattava vaikutti jännittyneeltä, joten keskustelimme jännityksestä ja vastasin myös ohjattavan kysymyksiin. Ohjattavan kanssa läpi käytyjä kysymyksiä olivat:

1. "Miten livestriimin aikana voi pitää taukoja?"
2. "Mistä napista livestriimin voi laittaa tauolle?"
3. "Kuinka pitkän livestriimin voin pitää?"
4. "Mistä napista livestriimi loppuu?"
5. "Voinko nähdä kommenttikenttää livestriimin aikana?"
6. "Mitä jos livestriimin aikana iskee paniikki?"
7. "Mitä teen, jos livestriimi ei jostain syystä toimi?"

Keskustelun jälkeen ohjattava lämmitteli pelaamalla *Ori and the blind forestia* hieman ennen livestriimin aloittamista. Tällä välin minä avasin oman tietoko-

neeni valmiiksi kommenttikentän moderointia varten. Moderointi on ehdottoman tärkeää, jotta kommenttikenttään ei pääse häiriköitä kirjoittelemaan ikäviä asioita, ja tällä tavoin häiritsemään ohjattavaa. Liitin tietokoneeseeni kiinni kuulokkeet, jotta voin kuunnella livestriimia häiritsemättä ohjattavaa. Tämän jälkeen livestriimaus alkoi. Ohjattava pelasi livestriimissa *Ori and the blind forest*-peliä, ja kommunikoi mikrofonin kautta kommenttikentän kanssa. Kommenttikentässä olikin kiivasta mutta asiallista keskustelua melkein koko livestriimin ajan. Ohjattava piti muutaman 5–15 minuutin tauon livestriimin aikana. Ohjattava lopetti livestriimin kolmen tunnin ja 15 minuutin jälkeen. Livestriimissa oli yhteensä 40 katsojaa, parhaimmillaan 12 yhtä aikaa. Seuraavaksi siirryimme loppukeskusteluun ja livestriimin reflektointiin. Kävin ohjattavan kanssa läpi seuraavat kysymykset:

1. Miltä nyt tuntuu?
2. Oliko sinulla kivaa?
3. Mikä oli mielestäsi parasta ja mikä oli haastavinta?
4. Osallistuisitko tulevaisuudessa vastaavaan työpajaan, jos sellainen olisi tarjolla?
5. Olisiko hyvä, jos tällaista toimintaa järjestettäisiin, vaikka kerran kuussa tai viikoittain jossain tilassa?
6. Mitä kehitettävää näet toiminnassa?

Ohjattava vastasi kysymyksiin seuraavasti:

1. ”Hyvältä tuntuu. Jännitti paljon ja suorituspaineeet olivat kovat, mutta onneksi kaikki meni hyvin ja oli tuttu peli, se auttoi.”
2. ”Kyllä oli. Oli kaiken jännittämisen arvoista. On kiva jakaa peliä muiden kanssa.”
3. ”Parasta oli se, kun sai kokeilla jotain uutta ja mielenkiintoista. Minulle tuli tunne, että olen ylittänyt itseni. Aluksi jännitti, mutta sitten se jännitys väheni, kun peli imaisi mukaansa. Oli kivaa, kun chatissa oli kivoja tyyppejä ja osasin vastata.”
4. ”Kyllä. Minua kiinnostaisi myös tämän jälkeen kokeilla livestriimaamista itse.”
5. ”Olisi. Tästä sai ainakin hyvän kokeilun, että nyt ainakin tietää miltä se tuntuu. Hyvä idea tulevaisuuteen.”
6. ”En nyt keksi mitään sen kummempaa. Toteutus oli sopiva.”

Ensimmäinen kokeilukerta onnistui mielestäni hyvin, mutta myös kehitettäviä asioita löytyi. Huomasimme, että pelattavien pelien lataamiseen voi mennä pelistä riippuen todella paljon aikaa, joten pelien lataaminen kannattaisi aloittaa tulevaisuudessa mahdollisimman aikaisin. Toinen oppimani asia oli se,

että työpajan venyttyä ajallisesti pitkäksi, tuli kaikille työpajaan osallistuville luonnollisesti jossain kohtaa nälkä. Työpajaan olisi siis hyvä varata mukaan jotain syötävää ja juotavaa, jotta tältä vältyttäisiin.

Koska ensimmäisen ohjattavan toteutuspäivissä asiat olivat sujuneet odotetusti, pidin toisen ohjattavan toteutuspäivien sisällön samana kuin ensimmäisen. Aloitimme tutustumisella ja keskusteluilla. Ohjattava kertoi kokeilleensa aikaisemmin livestriimausta, mutta oli silti kiinnostunut työpajasta. Livestriimauksessa käytettävät laitteet ja ohjelmat olivat ohjattavalle entuudestaan tuttuja, joten annoin hänelle vapauden rakentaa livestriimiympäristönsä omatoimisesti. Hän ei halunnut käyttää livestriimissa webcamia, eikä greenscreeniä. Osallistuja asensi muut laitteet tietokoneeseen. Tällä kertaa ajureita ei tarvinnut ladata, sillä ne olivat jo valmiiksi ladattuna tietokoneella. Aloitimme pelattavien pelien lataamisen heti tietokoneen käynnistämisen jälkeen, kuten ensimmäisestä toteutuskerrasta olin oppinut. Toinen ohjattava halusi pelata livestriimissaan kahta peliä, joiden nimet ovat *Guilty gear: Strive* ja *Tekken 7*. Lataimme pelit, mihin meni aikaa noin kaksi tuntia. Sillä välin ohjattava rakensi omatoimisesti livestriiminäkymän Streamlabs OBS:ään. Ensimmäinen toteutuspäivä loppui keskusteluun jännityksestä ja kysymyksiin, joita ohjattavalle oli herännyt. Ohjattava kysyi, voisiko hän käyttää omaa tappelupeleihin suunniteltua ohjaintaan pelatessaan, ja sovimmekin, että hän ottaa sen mukaansa livestriimipäiväksi.

Toisen ohjattavan toinen toteutuspäivä alkoi sillä, että kokeilimme laitteiden ja suoratoisto-ohjelman toimivuuden. Ohjattava halusi lisätä livestriiminäkymään vielä kuvakkeen, josta näkyisi katsojille reaaliajassa, mitä nappeja hän ohjaimestaan painaa. Selvitimme yhdessä, miten tämänlainen kuvake toimisi, ja saimmekin sen puolen tunnin selvittämisen jälkeen toimimaan. Tämän jälkeen ohjattava lämmitteli pelaamalla *Guilty gear: Strive* -peliä. Seuraavaksi ohjeistin ohjattavalle taukojen pitämisen, livestriimin aloituksen ja -lopetuksen. Tämän jälkeen ohjattava aloitti livestriimin. Kommenttikentässä oli tällä kertaa hieman vähemmän ihmisiä, mutta ohjattava pääsi kuitenkin kommunikoimaan kommentoijien kanssa. Tälläkään kertaa livestriimin kommenttikentässä ei ollut häiriköitä. Ohjattava livestriimasi noin kolmen tunnin ajan, pitäen muutaman tauon livestriimin aikana. Livestriimissa oli yhteensä 32 katsojaa, parhaimmillaan 11 yhtä aikaa. Livestriimin lopetuksen jälkeen kävimme vielä ohjattavan

kanssa loppukeskustelun ja reflektoinnin. Kysyin ohjattavalta seuraavat kysymykset:

1. Miltä nyt tuntuu?
2. Oliko sinulla kivaa?
3. Mikä oli mielestäsi parasta ja mikä oli haastavinta?
4. Osallistuisitko tulevaisuudessa vastaavaan työpajaan, jos sellainen olisi tarjolla?
5. Olisiko hyvä, jos tällaista toimintaa järjestettäisiin, vaikka kerran kuussa tai viikoittain jossain tilassa?
6. Mitä kehitettävää näet toiminnassa?

Ohjattava vastasi kysymyksiin seuraavasti:

1. "Ihan hyvältä. Harmi kun chattissa ei ollut paljoa porukkaa."
2. "Kyllä oli."
3. "Haastavinta oli keksiä puheenaiheita, kun ei pelannut samaan aikaan kaverin kanssa, sekä chatti oli tyhjä."
4. "Kyllä, mutta livestriimaisin mieluummin kotona."
5. "Olisi, jos ei olisi mahdollista striimata kotoa käsin."
6. "Ei nyt tule mitään mieleen."

Toinen ohjattava ei oikein osannut vastata juuri sillä hetkellä kysymyksiin sen pidemmin, mutta hänen kanssaan käydystä keskustelusta sain irti enemmänkin hänen ajatuksiaan. Ohjattava kertoi, että olisi helpompi livestriimata, jos livestriimissa mukana olisi hänen kaverinsa jonkin keskustelupalvelun kautta. Tällä tavoin olisi helpompaa puhua livestriimin aikana, kun ei tarvitsisi puhua itseksensä.

6.2 Kokeilun ja havainnoinnin tulokset

Kokeilun lopputulemana on kaksi onnistunutta livestriimaus-työpajaa. Kummassakin työpajassa kiireettömyys ja keskustelu nousivat tärkeiksi tekijöiksi työpajan onnistumisen kannalta. Muita tärkeiksi havaitsemiani asioita olivat turvallinen ympäristö niin livestriimissa kuin lokaatiossa, tauotuksen huomiointi, strukturoitu ja suunniteltu ohjaussuunnitelma, osallistujan erityisen tuen tai tarpeiden huomioon ottaminen, välineiden listaaminen etukäteen, sekä koetun reflektointi osallistujan kanssa. Reflektoinnilla oli suuri vaikutus ainakin ensimmäisen osallistujan kohdalla, sillä reflektoinnin avulla kokemuksesta saatiin enemmän positiivista tunnetta käsittelyyn. Osallistujien kysymykset toteutuksen aikana liittyivät suurilta osin käytännön asioihin, sekä

omiin tuntemuksiinsa. Livestriimaukseen liittyvien käytännön asioiden opettaminen ohjattavalle näyttäisi olevan hyvin tärkeää. Kun ohjattava tietää, mistä mitään tapahtuu, tapahtumista tulee ennalta arvattavampia, mikä voi helpottaa ohjattavan jännittämistä. Myös mahdollisuus valita taukojen määrä, pituus ja ajankohta, vaikutti osallistujien jännityksen vähentämiseen. Tässäkin asiassa kiireettömyys, sekä vapaus tehdä oman näköinen ja pituinen livestriimi, näyttää vaikuttavan positiivisesti osallistujien mielentilaan ja vähentävän jännitystä.

Edelleen kehitettäviä asioita löytyi myös kokeilun tuloksena. Erilaisten ohjainten käyttäminen pelatessa kannattaa ottaa huomioon, jos ohjattava haluaa sellaista käyttöä. Livestriimattavien pelien ja muiden ladattavien tiedostojen lataamiselle kannattaa varata reippaasti aikaa. Joidenkin tiedostojen lataamiseen voi mennä useista tunteista jopa useisiin kymmeniin tunteihin aikaa, joten tarvittavat tiedostot kannattaisi ladata etukäteen valmiiksi ennen toteutuspäiviä. Myös ruokataukojen pitäminen työpajan aikana voisi olla harkittavissa oleva asia.

7 TOIMINTAMALLIOPPAAN KEHITTÄMINEN

Tutustuimme yhdessä opinnäytetyön tilaajan kanssa eri mahdollisuuksiin toimintamallioppaan kehittämiseksi. Päädyimme siihen tulokseen, että toimintamalliopas olisi helpointa rakentaa käyttäen *Canva*-nimistä sovellusta. *Canva* on ilmainen graafiseen suunnitteluun tarkoitettu alusta (Demarest 2020). Opinnäytetyön tilaaja antoi myös ohjeita toimintamallioppaan ulkoasun suhteen. Toimintamalliopas tulisi olla A5-paperin kokoinen, jotta se olisi helppo taittaa vihkomuotoon. Kansilehden jälkeiselle sivulle tulee oppaan tarkemmat tiedot, kuten kenelle opas on tehty, tekijät, yhteistyötahot, sekä oppaan osuus opinnäytetyöhön. Tämän jälkeen oppaaseen tulee sisällysluettelo. Ensimmäinen varsinainen kappale alkaa vasta sivulta kuusi. Oppaan graafisessa sisällössä käytetään Pelimiitin eli tilaajan omia graafisia sisältöjä.

Toimintamallioppaan (liite 1) rakentaminen alkoi 17.10.2022 kansilehden, sisällysluettelon, oppaan tietojen sekä Pelimiitin ja Mikkelin nuorten työpajan logojen lisäämisellä oppaaseen. Toimintamallioppaan tarkempi sisältö selviää,

kun kehittämisprosessin kokeiluvaihe on suoritettu sekä kokeilun tulokset analysoitu. Toimintamalliopas rakennetaan aloittamalla sisällön suunnittelusta. Sen jälkeen sisältö kirjoitetaan valmiiksi oppaaseen, ja lopuksi sisältö muokataan graafisesti toimivaksi Pelimiitin graafisen ohjeistuksen mukaan.

Toimintamallioppaan sisällön suunnittelu jatkui kokeilusta saatujen tulosten analysoinnin jälkeen. Todettiin, että toimintamallioppaan alkuun tarvitaan teknisiä sanoja selittämään sanasto, jotta toimintamalliopas olisi mahdollisimman helpolukuinen ja ymmärrettävä. Sanastoon lisätään esimerkiksi termit *skene*, *alertbox*, *webcam*, *chat*, *moderoiminen* ja *moderaattori*. Toimintamallioppaan alkuun lisätään myös kappale, jossa kuvien avulla havainnollistetaan erilaisia livestriimauksessa käytettäviä laitteita, kuten *greenscreeniä*, *mikrofonia* ja *näppäimistöä*. Kuvien avulla voidaan havainnollistaa eri kategorioihin ne laitteet, jotka ovat livestriimaukseen täysin välttämättömiä, sekä sellaiset laitteet, joita voidaan käyttää livestriimauksessa, mutta eivät ole täysin välttämättömiä. Seuraavaksi toimintamallioppaaseen lisättiin luvut *Livestriimauksen perusteet haltuun*, *Pelikasvatus ja pelisivistys*, *Livestriimaamisen motiivit*, sekä *PEGI-ikärajat*. Mainitut kappaleet muodostavat ensimmäisen osan toimintamalliopasta. Näiden kappaleiden tarkoituksena on muodostaa lukijalle riittävä ymmärrys livestriimaamiseen, pelikasvatukseen ja pelaamiseen liittyvistä perusasioista. Seuraavaksi oppaaseen lisättiin kappaleet, jotka käsittelevät itse livestriimaus-työpajaa ja sen suunnittelua. Lisätyt kappaleet ovat: *Oman livestriimaus-työpajan suunnittelu*, *Eriyistarpeet*, *Ohjaussuunnitelma*, *Mainostaminen*, sekä *Muut huomioitavat asiat*. Toisen osan tarkoituksena on kertoa lukijalle konkreettisesti, mitä asioita hänen pitää ottaa huomioon rakentaessaan omaa työpajaansa. Seuraavaksi lisättiin kolmas osa, joka käsittelee itse työpajassa tapahtuvaa ohjausta. Kolmannen osan kappaleet ovat: *Työpajan ohjaaminen*, *Kuinka ohjeistaa suoratoisto-ohjelman käyttäminen*, *Ohjaajan toiminta livestriimin aikana*, sekä *Reflektoiminen ja sen tärkeys*. Kolmannen osan tarkoituksena on ohjeistaa lukijaa oman työpajansa toteutuksessa toiminnan aikana. Neljännessä toimintamallioppaan osassa tarkoituksena on liittää kaikki edelliset kappaleet yhteen kertomalla esimerkkitapaus ohjauskerrasta. Esimerkki sisältää otteita itse opinnäytetyön toteutuksesta, esimerkiksi ohjaussuunnitelman ja muun materiaalin muodossa. Oppaan viimeisille sivuille koos-

tetaan lista kirjallisuudesta ja muusta materiaalista, joka voisi olla oppaan lukijalle hyödyllistä. Viimeisessä kappaleessa mainitaan oppaan teossa käytetyt lähteet.

Ensimmäinen versio toimintamallioppaasta valmistui 10.3.2023. Ensimmäiseen versioon sisältyi vain suunniteltujen otsikoiden mukaiset tekstit. Toimintamalliopas lähti tämän jälkeen ensimmäiselle palautekierrokselle. Opponoiija kiinnitti huomiota toimintamallioppaan tekstiin, joka oli hieman esseemäistä. Tekstiä tulisi muuttaa enemmän vapaamuotoisemmaksi. Oppaaseen tulisi myös opponoiijan mukaan lisätä kappale, joka kertoo livestriimaamisen sosiaalisesta puolesta. Muista lisättäviä asioita olivat selkeämpi pelisivistyksen ja pelikasvatuksen esimerkki livestriimaamisessa, livestriimaamisen motiivit-kappale, sekä konkreettisia esimerkkejä ohjaamisesta. Opponoiijan kanssa päättimme myös, että muutan hieman oppaan sisältöä siten, että esittelen työpajan rakentamiseen ja suunnitteluun liittyvät aiheet esimerkkitapauksien kanssa samassa kappaleessa. Tällä tavoin voin kertoa ensin teorian, jonka jälkeen selvennän teoriaa antamalla käytännön esimerkin aiheesta.

Toimintamallioppaan graafinen suunnittelu aloitettiin 11.03.2023. Ensimmäiseksi toimintamallioppaan *Mitä livestriimaamiseen tarvitsee?* -kappaleeseen lisättiin kuvia havainnollistamaan livestriimaamisen tarvikkeita, esimerkiksi tietokonetta, näyttöä ja mikrofonia. Seuraavaksi suunniteltiin oppaan yleinen graafinen ilme. Oppaan tekstiosioihin päätettiin käyttää eri taustakuvaa, kuin otsikkosivuihin. Tekstiosioden taustakuvaksi muotoutui yksinkertainen taustakuva, kun taas otsikkosivuille valikoitui koko sivun peittävä taustakuva. Seuraavaksi suunniteltiin kansilehden kuva, sekä tekstit. Kansilehden kuva suunniteltiin livestriimaus-aiheeseen sopivaksi, ja toimintamallioppaan nimeksi annettiin *Osallista livestriimaamalla! Toimintamalliopas livestriimaamisen käyttämiseen nuorisotyössä*. Graafisen suunnittelun jälkeen oppaaseen lisättiin aloituskappale, sivunumerot, sekä sisällysluettelo. Lopuksi oppaan tekstien muotoa muokattiin graafiseen ilmeeseen sopivammaksi. Opas (liite 1) valmistui 26.03.2023.

8 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli kehittää livestriimaamista nuorisotyön menetelmänä kokeilun avulla. Kokeilun sisältönä toimi livestriimaus-työpaja. Kokeilun tavoitteena oli kerätä ensikäden tietoa, jonka avulla toimintamallioppaan kehittämiseksi löytyisi oikea suunta. Kokeilun pohjalta konkreettisena kehittämis tuotteena kehitettiin helppokäyttöinen toimintamalliopas livestriimaamisen käyttämiseen nuorisotyön eri kentille uudeksi menetelmäksi. Kehittämisprosessi on suunnitelman kannalta onnistunut, sillä prosessin tavoitteisiin on päästy. Opinnäytteellä on kuitenkin olemassa muutamia rajoitteita, jotka vaikuttavat lopputulokseen. Työpajakokeiluun osallistuneiden määrä saattoi tarpeeksi tiedonkeräämisen kannalta olla liian pieni, sekä yksittäisten nuorisotyöntekijöiden mielipiteitä itse toimintamallioppaaseen ei ole otettu huomioon, lukuun ottamatta tilaajan omia kommentteja. Toimintamalliopas on myös suunnattu erityisesti yksilön kanssa tehtäviin työpajoihin, joten toimintamalliopas ei välttämättä toimi kovin hyvin isojen ryhmien kohdalla.

Opinnäytetyö on lisännyt ymmärrystä ja tietoa erityisesti sen vuoksi, että kehitetty toimintamalli ja menetelmä ovat uusia. Opinnäytetyön aihe on myös ajankohtainen eläessämme digitaalista aikaa, jolloin nuorisotyökin on ottanut harppauksen digitaalisille alustoille. Kokeilun pohjalta kehitetyn toimintamallioppaan myötä myös muut toimijat pääsevät käsiksi tähän ymmärrykseen ja tietoon. Toimintamallioppaan mahdollisessa tulevaisuuden käytössä menetelmän toimivuus mitataan isommassa mittakaavassa.

Opinnäytetyöprosessissa opin käytännössä sen, mitä livestriimaus-työpajan järjestäminen ja ohjaaminen vaatii. Kokeilun avulla suunnittelun ja ohjaamisen vahvat ja heikot osa-alueet voitiin tunnistaa, ja ottaa huomioon toimintamallioppaan kehittämisessä. Opin myös, että täysin uuden toimintamallin kehittäminen voi olla pitkä ja aikaa vievä prosessi. Asennoitumiseni muuttui erityisesti toimintamallioppaan kirjoittamisen vaiheessa. Toimintamalliopas tuli kirjoittaa sellaiseen muotoon, että jokainen lukija ymmärtäisi sen sisällön. Tämä seikka vaikeutti oppaan tekemistä, sillä minun oli välillä vaikeaa tunnistaa sanoja tai termejä, mitkä eivät ole yleisesti tunnettuja.

Opinnäytteen lopputuotoksen myötä kehittäminen voi jatkua. Livestriimaamisen mahdollisuuksia nuorisotyössä on myös edelleen tutkittu liian vähän. Livestriimaamisesta voisi kehittää omanlaisensa nuorisotyön haaran. Voisiko tulevaisuudessa olla olemassa jokin tila, josta kaikki livestriimaamiseen käytettävät tarvikkeet löytyvät jo valmiiksi? Nuori voisi varata itselleen livestriimaus tarvikkeet etukäteen ja saapua vain oikeaan aikaan paikan päälle. Toimintaa voisi ohjata ja johtaa esimerkiksi kaupungin monitoimitalo tai kirjasto. Nykypäivänä kirjastoista ja monitoimitaloista löytyy jo monenlaisia vapaa-ajan tarvikkeita ja esimerkiksi pelikonsoleita, joita asiakkaat voivat ajankuluksi varata ja käyttää. Samalla konseptilla toimisi myös idea livestriimausnurkan varaamisesta.

LÄHTEET

Akhtar, A. 2020. Twitter is killing Periscope after the live-streaming app was in an 'unsustainable maintenance-mode' with usage declining for 2 years. *Business insider*. Verkkolehti. Saatavissa: <https://www.businessinsider.com/twitter-killing-periscope-unsustainable-maintenance-mode-two-years-declining-use-2020-12?r=US&IR=T> [viitattu 4.4.2022].

Arpajaislaki 23.11.2001/1047.

Baker, H. 2021. Takedowns and Terminations: Twitch's Transgressions and Streamers' Struggles. *Case Western Reserve Law Review* 4, 1375-1392. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://search.ebscohost.com.ezproxy.xamk.fi/login.aspx?direct=true&db=afh&AN=153490608&site=ehost-live> [viitattu 4.4.2022].

Business of Apps s.a. Twitch Affiliate Partner Program. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.businessofapps.com/affiliate/twitch/> [viitattu 4.4.2022].

Cloudflare s.a. What is live streaming? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.cloudflare.com/learning/video/what-is-live-streaming/> [viitattu 11.3.2022].

Computer Hope. 2021a. Streamlabs. WWW-dokumentti. Päivitetty 4.12.2021. Saatavissa: <https://www.computerhope.com/jargon/s/streamlabs.htm> [viitattu 4.2.2023].

Computer Hope. 2021b. How to create a screen recording with OBS Studio. WWW-dokumentti. Päivitetty 2.1.2021. Saatavissa: <https://www.computerhope.com/issues/ch002166.htm#scene> [viitattu 4.2.2023].

Demarest, A. 2020. What is Canva? A guide to the graphic design platform's features and capabilities. *Business insider*. Verkkolehti. Päivitetty 18.9.2020. Saatavissa: <https://www.businessinsider.com/guides/tech/what-is-canva?r=US&IR=T> [viitattu 4.2.2023].

Hassi, L., Paju, S. & Maila, R. 2015. Kehitä kokeillen. Organisaation käsikirja. PDF-dokumentti. Helsinki: Talentum pro. Saatavissa: http://kehitakokeillen.fi/wp-content/uploads/2016/01/kehita_kokeillen_preview.pdf [viitattu 9.1.2023].

Jämsén, A. & Pyykkönen, A. (toim.) 2014. Osallisuuden jäljillä. Joensuu: Pohjois-Karjalan Sosiaaliturvayhdistys.

Kallio, K., Mäyrä, M. & Kaipainen K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Suominen, J. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, 1–15. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/08/ptvk2009-01.pdf> [viitattu 14.3.2022].

Kirjastot s.a. Ikäraajat peleissä. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://www.kirjastot.fi/pelit/ikarajat-peleissa?language_content_entity=fi [viitattu 13.3.2022].

Tossavainen, T. 2021. Ohje ikäraajajoustop soveltamisesta. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.pelikasvatus.fi/ohje-ikarajajoustop-soveltamisesta/> [viitattu 13.3.2022].

Lapsi- ja nuorisopoliittinen ministerityöryhmä. 2020. Valtakunnallinen nuorisotyön ja -politiikan ohjelma 2020–2023. Tavoitteena nuoren merkityksellinen elämä ja osallisuus yhteiskunnassa. PDF-dokumentti. Helsinki: Opetus- ja kulttuuriministeriö. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2020:2. Saatavissa: https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162007/OKM_2020_2_VANUPO_fi_u.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 1.10.2022].

Lyyra, L. & Tuominen, P. 2019. Mitä on striimaaminen? Teoksessa Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. (toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, 59–68. E-kirja. Saatavissa: <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf> [viitattu 12.3.2022].

Mediakasvatusseura s.a. Mitä on mediakasvatus? WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://mediakasvatus.fi/mediakasvatus/#toggle-id-1> [viitattu 14.3.2022].

Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta. Väitöskirja. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia 66. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1> [viitattu 12.3.2022].

Oja, J. 2016. Ylivieska game days. Pelillisuus nuorisotyössä. Centria-ammattikorkeakoulu. Humanistinen ja kasvatusala. Opinnäytetyö. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201604124174> [viitattu 7.4.2022].

Pan european game information s.a. PEGI-organisaatio. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pegi.info/fi/node/46> [viitattu 13.3.2022].

Pelimiitti. s.a. Perustiedot. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pelimiitti.wordpress.com/perustiedot/> [viitattu 18.5.2022].

Poskela, J., Kutinlahti, P., Hanhike, T., Martikainen, M. & Urjankangas, H.-M. 2015. Kokeileva kehittäminen. PDF-dokumentti. Työ- ja elinkeinoministeriö. TEM raportteja 67. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-327-061-9> [viitattu 9.1.2023].

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turun ammattikorkeakoulu. Puheenvuoroja 72. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://www.julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf> [viitattu 24.5.2022].

Statista.com. 2022. Live streaming – statistics & facts. WWW-dokumentti. Päivitetty 1.3.2022. Saatavissa: https://www.statista.com/topics/8906/live-streaming/#topicHeader_wrapper [viitattu 24.5.2022].

Streamlabs. s.a. Widgets. Alert box. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://streamlabs.com/desktop-widgets/alert-box> [viitattu 4.2.2023].

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. 2017. Osallisuus. WWW-dokumentti. Päivitetty 4.5.2023. Saatavissa: <https://thl.fi/fi/web/hyvinvointi-ja-terveyserot/eriarvoisuus/hyvinvointi/osallisuus> [viitattu 18.4.2023].

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. 2. painos. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Tuominen, P. 2019. Striimiopas. Muutama sana ensin. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.striimiopas.fi/> [viitattu 11.3.2022].

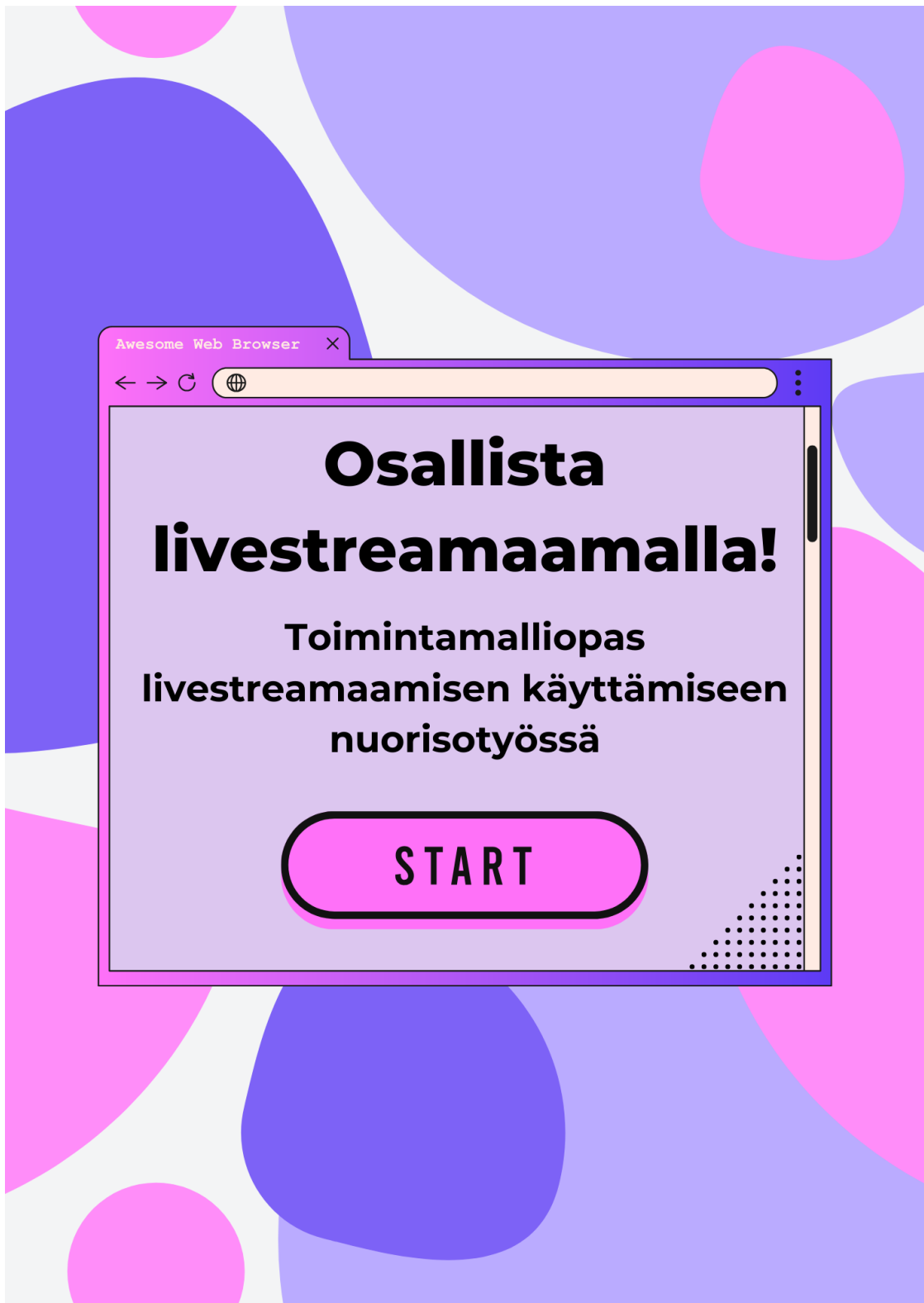
Twitch.tv. s.a. Guide to building a moderation team. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=en_US [viitattu 4.2.2023].

Vilkkä, H. 2021. Näin onnistut opinnäytetyössä: Ratkaisut tutkimuksen umpikujiin. E-kirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

Välimaa, A. 2020. Työpaja – yhteisö, valmennus ja merkityksellinen työ samassa paketissa! Blogi. Saatavissa: <https://blogi.tpy.fi/2020/01/30/tyopaja-yhteiso-valmennus-ja-merkityksellinen-tyo-samassa-paketissa/> [viitattu 24.5.2022].

Ysa: Suoratoisto. Finto. 2019. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.yso.fi/onto/ysa/Y182364> [viitattu 4.4.2022].

Ängeslevä, S. 2014. Level up: Työrutiinit peliksi. Helsinki: Talentum.





2023

Tekijä: Joni Mänttari

Oppaan toteuttajat: Pelimiitti ja Mikkelin nuorten työpajat

Graafinen suunnittelu: Joni Mänttari

Tämä teos on tehty osana yhteisöpedagogi-koulutuksen
opinnäytetyötä keväällä 2023.



**Livestreamaaminen nuorisotyön
menetelmänä**



Sisällysluettelo

Alkusanat	1
1.Livestreamauksen perusteet haltuun	2
Mitä livestreamaus tarkoittaa?	3
Suoratoisto-ohjelmat	3
Suoratoistopalvelut	3
Mitä livestreamaamiseen tarvitsee?	4
2.Pelikasvatus ja pelisivistys	6
3.Livestreamaamisen motiivit - Miksi nuori haluaa livestreamata?	8
4.PEGI-ikärajat	10
5.Esimerkki työpajan suunnittelusta ja järjestämisestä	12
Esimerkkimainos	15
Ohjaussuunnitelma	16
Esimerkki ohjaussuunnitelmasta	17
Eryistarpeet ja erityisen tuen tarve	18
Muut huomioitavat asiat	19
6.Työpajan ohjaaminen	20
Kuinka ohjata suoratoisto-ohjelman käyttäminen?	21
Ohjaajan toiminta livestreamin aikana	22
Reflektointi ja sen tärkeys	23
Kirjallisuutta ja lähteitä avuksi	24
Lähteet	25





Alkusanat

Livestreamaaminen on nykyisin hyvin suosittu harrastus, mutta sen korkea hinta tai muut tekijät saattavat estää joitain nuoria kokeilemasta sitä. Valtakunnallisen nuorisotyön ja -politiikan vuoden 2020-2023 ohjelmankin yhtenä nuorisopoliittisena tavoitteena toimii *Nuorella on mahdollisuus mieluisaan harrastukseen*. Oppaan tavoitteena on toimia eräänlaisena työkaluna, joka mahdollistaisi kiinnostuneille nuorille mieluisan harrastuksen livestreamaamisen muodossa. Tätä työkalua voi käyttää esimerkiksi nuorisotilalla työskentelevä työntekijä rakentamalla ja ohjaamalla oman livestreamaus-työpajan.

Opas on erityisesti suunnattu nuorisotyötä tekeville henkilöille, mutta kyllä aiheesta muutenkin kiinnostuneet saavat varmasti oppaan juonesta kiinni. Opas sisältää ajatuksia ja ohjeistuksen siihen, miten livestreamaamista voi käyttää nuorisotyön menetelmänä, sekä käytännön esimerkkejä elävästä elämästä. Oppaassa keskitytään erityisesti ohjaukselliseen puoleen työpajan järjestämisessä, eikä niinkään siihen, miten livestreamaus tai erilaiset siihen liittyvät tietokoneohjelmat toimivat. Oppaassa mainitaan kuitenkin erilaisia lähteitä, mistä apua tähänkin voi saada.

Opas sisältää käytännössä ohjeita ja vinkkejä livestreamaus-työpajan suunnitteluun, mainontaan, rakentamiseen, ohjaamiseen ja reflektointiin liittyen. Oppaassa on otettu huomioon myös erityisryhmät ja erityistä tukea tarvitsevat henkilöt. Livestreamaamisen tulisikin olla kaikille mahdollista.

Opas on koottu osana Yhteisöpedagogi-koulutuksen opinnäytetyötä.



**1. Livestreamauksen perusteet
haltuun**

2



Mitä livestreamaus tarkoittaa?

Käytännössä se tarkoittaa sitä, kun henkilö lähettää reaaliaikaista kuvaa netin kautta toisille henkilöille (Cloudflare s.a.). Kuvan lähettämiseen henkilö tarvitsee tietokoneelle tai puhelimeen ladattavan suoratoisto-ohjelman. Katsoja voi seurata livestreamia suoratoistopalvelun kautta.

Suoratoisto-ohjelmat

Henkilö, joka haluaa pitää livestreamin, tarvitsee avukseen suoratoisto-ohjelman. Suoratoisto-ohjelmassa voidaan hallinnoida sitä, mikä näkyy ja kuuluu livestreamin aikana. Suoratoisto-ohjelmassa voidaan esimerkiksi päättää, minkä kameran kuvaa livestreamissa näkyy, mitä efektejä tai mallipohjia käytetään, sekä mitä ääniä livestreamissa kuuluu milläkin äänenvoimakkuudella. Suoratoisto-ohjelmassa voidaan siis räätälöidä suurin osa livestreamiin liittyvistä teknisistä asioista.

Esimerkkejä suoratoisto-ohjelmista: OBS eli Open Broadcast Software, Streamlabs ja Xsplit.

Suoratoistopalvelut

Suoratoistopalvelut ovat niitä paikkoja, jonne livestreamit lähetetään katsojille katsottavaksi. Livestreamaajan käyttämä suoratoisto-ohjelma lähettää livestreamin katsottavaksi suoratoistopalveluun. Usein suoratoisto-ohjelma ja suoratoistopalvelu ovat yhdistettynä toisiinsa, jotta livestreami lähettyy helposti.

Esimerkkejä suoratoistopalveluista: Twitch, Facebook ja Youtube.





Mitä livestreamaamiseen tarvitsee?

Livestreamaaminen voi teoriassa kuulostaa helpolta ja yksinkertaiselta, mutta käytännössä se vaatii paljon aikaa, osaamista ja erilaisia välineitä. Konkreettisia välineitä ovat esimerkiksi livestreamaamiseen käytettävä tietokone tai konsoli, mikrofoni, web -kamera, valaistus, sekä tietokoneen käyttöön tarvittavat oheislaitteet kuten näppäimistö ja hiiri. Kuitenkaan mikä tahansa tietokone ei riitä. Streamaamiseen tarkoitettu tietokone tulee olla tarpeeksi tehokas, sillä livestreamatessa pelin lisäksi tietokone tarvitsee tehoa suoratoisto-ohjelman pyörittämiseen. Erityisesti näytönohjaimen ja prosessorin tulee olla tehokkaita. Näytönohjain hallitsee ja piirtää tietokoneen grafiikkaa, kun prosessori hallitsee ja suorittaa tietokoneohjelmien antamia käskyjä. (Tuominen 2019.)

Livestreamaamiseen tarvitaan myös tarpeeksi nopeaa nettiyhteyttä. Erityisesti nettiyhteyden lähetysnopeuden tulisi olla yli 1 Mb/s, mutta paremman kuvan- ja äänenlaadun takaamiseksi parempi lähetysnopeus on aina tervetullutta (Tuominen 2019).

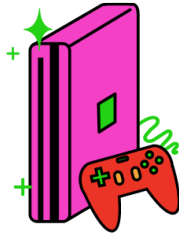




Ohjain



Konsoli



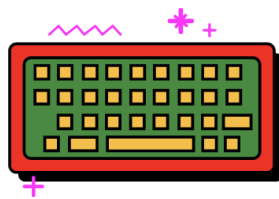
Tietokone



Näyttö



Näppäimistö



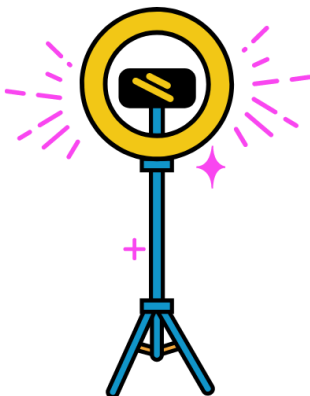
Hiiri



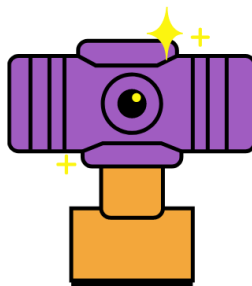
Kuulokkeet



Kuvausvalo



Web-kamera



2. Pelikasvatus ja pelisivistys



Livestreamaus aiheisen työpajan järjestäminen on pelikasvatusta.

Pelikasvatuksen tavoitteena on kasvattaa ohjattavan pelisivistystä. Pelisivistykseen kuuluu luovan ajattelun ja uuden tiedon avulla monipuolisesti ja kriittisesti pelien, pelaamisen, pelikulttuurien ja muiden pelaamiseen liittyvien osa-alueiden tarkastelua. Tätä kutsutaan pelisivistyksen prosessiksi. Tästä prosessista syntyy monipuolista osaamista ja tietoa, joka voi muuttua ajan saatossa. Tätä kutsutaan pelisivistyksen osaamisalueeksi. Kolmas ja viimeinen pelisivistyksen osa-alue on pelisivistyksen ihanne. Se sisältää laajemman yhteiskunnallisen ja kulttuurillisen ajatusmallin siitä, että pelikulttuurien ymmärtäminen on tärkeää ja arvokasta. Pelisivistys toimii hyvänä pelikasvatuksen perustana, sillä se sisältää monipuolisen tietouden sekä kriittisen näkökulman peleistä ja pelaamisesta.

(Meriläinen 2020, 33-44.)

Mutta millä tavoin livestreamaus aiheinen työpaja on pelikasvatusta? Kysymys on hyvin aiheellinen jo työpajan suunnittelun kannalta. Kokemukseni mukaan työpaja toimii parhaiten juuri silloin, kun se on suunniteltu pelikasvatuksellisesti toimivaksi. Livestreamaamisen kulttuuri on itsessään monimutkainen konsepti, jonka selvittämiseen työpajan tulisi antaa keinoja. Livestreamaus -työpajassa ensisijaisena tavoitteena pelikasvatuksen näkökulmasta on antaa ohjattavalle tietoa ja konkreettista kokemusta livestreamaamisesta, sekä siihen liittyvästä kulttuurista. Kun perusasiat ovat hanskassa, voi ohjattava itse tutustua laajemmin erilaisiin peli- ja livestreamauskulttuureihin.





3. Livestreamaamisen motiivit - Miksi nuori haluaa livestreamata?



Miksi nuori haluaisi livestreamata? Kysymys on hyvin tärkeä, mutta siihen ei ole olemassa vain yhtä oikeaa vastausta. Peliaiheisten livestreamien suosio voi liittyä esimerkiksi pelaamisen ja pelien suosioon. Livestreamaamalla pelaamista voi pelaaja jakaa oman pelikokemuksensa muiden kanssa. Livestreamaaminen on myös hyvin sosiaalista ja interaktiivista toimintaa. Useimpien livestreamien osana toimiikin usein reaaliaikainen keskustelupalsta, sekä muut interaktiiviset lisäosat. Katsojat ja livestreamaaja voivat käydä näiden ominaisuuksien avulla keskusteluja reaaliaikaisesti. Livestreamien sisälle voikin syntyä yhteisöjä katsojien ja livestreamaajan kesken. Livestreamaus toimii siis nuorten ajanviettotapana, harrastuksena ja sosiaalisena alustana. (Tuominen 2019.) Nykypäivänä livestreamaamista voidaan pitää myös eräänlaisena työnä, jonka avulla livestreamaaja voi ansaita elantonsa.

Omien kokemusteni mukaan livestreamaus -työpajan kannalta tärkeimmät motiivit ovat jo olemassa oleva kiinnostus livestreamaamista kohtaan, sekä onnistumisen kokemusten tavoittelu. Nämä motiivit voivat toimia usein käsi kädessä. Mikä olisikaan parempaa, kuin saada onnistumisen kokemuksia asiasta, joka kiinnostaa itseään? Tämä onkin yksi livestreamaus -työpajan tärkeimmistä tavoitteista.



4. PEGI-ikärajat

10



5. Esimerkki työpajan suunnittelusta ja järjestämisestä



Esimerkkinä ohjauskerrasta käytän opinnäytetyössäni toteutettua livestreamaus-työpajan kokeilua.

Työpajan suunnittelun apuna käytettiin ohjaussuunnitelmaa, joka täytettiin hyvissä ajoin ennen ohjauskertaa.

Sanonta "Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty", sopii paremmin kuin hyvin livestreamaus-työpajan järjestämiseen. Työpajan suunnitelma kannattaa tehdä tarkasti joko paperille tai tietokoneelle, jotta sitä voi käyttää ohjaamisen apuna myöhemmin. Ensimmäiset suunnitelmaan mietittävät asiat ovat:

1. Mitkä ovat työpajan tavoitteet?
2. Missä työpaja voidaan järjestää?
3. Kenelle työpaja järjestetään?
4. Mistä työpajaan tarvittavat tavarat saadaan?

Tässä esimerkkitapauksessa työpajan tavoitteena oli tarjota ohjattaville positiivinen kokemus livestreamaamisesta. Työpajan lokaatioksi valittiin nuorten työpajatoimintaa tarjoavat tilat, joka omaa livestreamaamiseen tarpeeksi tehokkaan nettiyhteyden paikan päällä. Työpajan kohderyhmäksi valikoitui työpajatoimintaa käyttävät nuoret. Työpajaan tarvittavat tavarat löytyivät työpajan ohjaajalta, lukuunottamatta tietokonetta ja näyttöjä, jotka löytyivät työpajatilalta valmiiksi.






Seuraava järjestämisen vaihe on mainostaminen. Mainostamista ei toki kaikissa tilanteissa tarvitse tehdä, jos osallistujat tiedetään jo etukäteen. Muissa tapauksissa osallistujien löytämiseksi mainostaminen kannattaa valmistella tarkasti. Mainostamisen tapa ja sisältö kannattaa suunnitella jokaiseen tilanteeseen erikseen sopivaksi. Jos työpajan toteutuspaikkana toimii esimerkiksi nuorisotalo, perinteinen mainoslehtinen ja suullinen mainostaminen nuorisotalon asiakkaille voi olla riittävä ja innostava tapa mainostaa työpajaa. Työpajaan parhaat osallistujat ovat juuri sellaisia henkilöitä, joita livestreamaaminen kiinnostaa jo ennestään, ja mainonta kannattaakin tämän vuoksi suunnata juurikin heitä varten. Esimerkkitapauksessa mainos tehtiin Canva-nettisovelluksella, joka jaettiin työpajatiloihin seinille. Työpajaa mainosti myös työpajajärjestäjät. Mainostamisen tuloksena livestreamaus-työpajaan ilmoittautui kaksi osallistujaa, joiden kanssa työpajan toteutuspäivät sovittiin yhdessä.




Esimerkkimainos

Livestreamaus- työpaja



PELIMIITTI



Oletko aina halunnut kokeilla livestreamausta? Nyt siihen on mahdollisuus! Etsin vapaaehtoisia osallistumaan Livestreamaus-työpajaan, jonka aikana saat toteuttaa juuri sellaisen livestreamin, kuin itse haluat. Osallistumiseen et tarvitse aiempaa kokemusta tai livestreamaamiseen tarvittavia laitteita. Kaikki tarvittava löytyy paikan päältä, ja livestreamaus on ohjattua. Työpaja toimii osana opinnäytetyötäni.

Voit ilmoittautua mukaan työpajaan Mikkelin Nuorten työpajojen Digitaalisen median pajan Työvalmentaja Maija Meikäläiselle. Työpajan ajankohta sovitaan työpajaan osallistuvien kesken myöhemmin.

Livestreamaus-työpaja toteutetaan Mikkelin Nuorten työpajojen tiloissa ja livestreamisi lähetetään Pelimiitin Twitch-kanavalle. Ohjaajana toimii opinnäytetyöntekijä Joni Mänttari.



Ohjaussuunnitelma

Mainonnan ja osallistujien löytämisen jälkeen seuraavaksi on vuorossa ohjaussuunnitelman tekeminen. Konkreettinen ohjaustilanne on hyvä suunnitella tarkkaan etukäteen. Tällä tavalla voidaan välttää ikäviä yllätyksiä, sekä selkeyttää ohjaukset myös ohjaajan näkökulmasta. Ohjaussuunnitelma voi olla hyvinkin vapaamuotoinen, mutta siinä tulisi mainita ainakin seuraavat asiat:

1. Aikataulu
2. Ohjauksen yleistavoite
3. Ohjauksen sisältö
4. Ohjauksessa tarvittavat välineet

Aikataulutuksen arvioiminen ja suunnittelu on tärkeää, jotta ohjaukset voidaan toteuttaa kokonaisuudessaan sille varatussa ajassa.

Ohjauksen yleistavoitteen asettaminen on tärkeää, koska sen avulla voidaan suunnitella koko työpaja tavoitteita vastaavaksi. Tavoitteellinen ja suunniteltu tekeminen voi vahvistaa ohjattavan kokemusta ohjauksesta, jolloin ohjaus on tulokseellisempaa.

Ohjauksen sisällön kirjaaminen ylös helpottaa ohjauksen eri osioiden hahmottamista, sekä aikatauluttamista.

Ohjauksessa tarvittavien välineiden listaaminen osaksi ohjaussuunnitelmaa on tärkeää, koska tällä tavoin voidaan ehkäistä sellaisten tilanteiden syntymistä, joissa jokin ohjauksen kannalta tärkeä asia puuttuu tai on unohtunut ohjauksesta. Tämä voi pahimmassa tilanteessa perua koko ohjauksen, esimerkiksi jos livestreamaus-työpajaan on unohtunut ottaa mukaan näppäimistö ja hiiri.





Esimerkki ohjaussuunnitelmasta

Tavoite	Sisältö	Välineet	Aikataulu
Ohjattavan ja ohjaajan tutustuminen	Vapaa keskustelu esimerkiksi pelaamistaustasta tai livestreamaamisesta		10 min
Laitteiden kasaaminen	Osallistuja tutustuu laitteisiin ja kasa mieleisensä nurkkauksen	Tietokone, näyttö x2, näppäimistö, hiiri, hiirimatto, kamera, mikrofoni, mikrofonistandi, kuulokkeet, streamausvalaisin, greenscreen	30 min
Livestreamiympäristö on valmis	Ohjattava tutustuu OBS:n käyttöön ja rakentaa mieleisensä livestreamiympäristön	Streamlabs OBS tietokoneella	90 min
Livestreamaaminen voi alkaa	Kysymysten läpikäyminen ja laitteiden toimivuuden varmistaminen	Livestreamaus nurkkaus valmiina, Streamlabs OBS, pelattava peli valmiina	20 min
Osallistuja saa hyvän kokemuksen livestreamaamisesta	Ohjattava pitää livestreamin ohjaajan avustuksella	Livestreamaus nurkkaus, Streamlabs OBS, pelattava peli valmiina, ohjaajan tietokone, jolla moderoidaan chatia	1-4 tuntia
Kokemuksesta saadaan mahdollisimman paljon irti reflektoinnin avulla	Loppukeskustelu ja reflektointi ennalta määritettyjen kysymysten avulla		20 min





Erityistarpeet ja erityisen tuen tarve

Livestreamaus-työpajaan osallistuvien nuorten erityistarpeet ja erityisen tuen tarve on otettava huomioon jo työpajan suunnitteluvaiheessa, jotta työpaja rakentuisi osallistujille mahdollisimman sopivaksi. Livestreamaustilan ja tilanteen tulee olla rakennettu kaikille saavutettavaksi. Esimerkiksi liikuntarajoitteisen nuoren kanssa työtä tehdessä esteettömyys on otettava huomioon. Vilkkuvat valot ja erilaiset äänet voivat olla myös joillekin henkilöille häiritseviä tai lamaannuttavia.

Kuten kaiken uuden kokeileminen ja kokeminen, voi myös livestreamaus olla nuorelle hyvin jännittävä ja jopa ahdistava kokemus. Tämän vuoksi onkin ehdottoman tärkeää osata ottaa tämä huomioon, esimerkiksi nuoren kanssa käytävän keskustelun muodossa. Voit ohjaajana rohkeasti puhua nuoren kanssa jännityksestä, ahdistuksesta tai peloista. Keskustelun avulla voitte yhdessä nuoren kanssa löytää mahdollisia keinoja näiden asioiden kanssa elämiseen myös livestreamin aikana. Nuorta saattaa jännittää esimerkiksi se, millä tavalla hän aloittaa livestreamin. Nuorelle kannattaa sanoittaa kysymykset hyvin tarkkaan, jos hän ei itse osaa sanoa, mikä häntä jännittää. Esimerkkikysymys voisi olla: Jännittääkö sinua livestreamin aloittaminen? Mikä siinä jännittää?





Muut huomioon otavat asiat

- 1. Lokaation tuomat haasteet**
- 2. Ohjelmien ja ajureiden lataaminen etukäteen**
- 3. Kiireetön keskustelu ja turvallinen ympäristö**
- 4. Tauotus, nesteytys ja ravinto**
- 5. Lista välineistä**
- 6. Oheislaitteet ja niiden asettamat vaatimukset**
- 7. Mille kanavalle livestreami lähetetään?**
- 8. Pitääkö ohjausta varten luoda uusia käyttäjiä?**



6. Työpajan ohjaaminen



Kuinka ohjata suoratoisto-ohjelman käyttäminen?

Suoratoisto-ohjelman käyttäminen ja sen opettelu voi osoittautua vaikeimmaksi osaksi koko työpajaa. Tämän vuoksi on tärkeää, että työpajan ohjaaja on perehtynyt aiheeseen huolellisesti.

Ohjaajan tulee osata livestreamaamisen perusteet, sekä suoratoisto-ohjelman käyttämisen. Työpajassa voi käyttää mitä tahansa suoratoisto-ohjelmaa, mutta itse suosittelisin käyttämään joko OBS studio- tai Streamlabs OBS -versiota Open Broadcast Softwaresta. OBS on ilmainen ja aloittelijaystävällinen suoratoisto-ohjelma, jonka käyttämiseen löytyy ohjeita ja oppaita helposti netistä.

Suoratoisto-ohjelman käyttämisen ohjaamisessa kannattaa ottaa aina huomioon ohjattavan oma taitotaso. Kun suoratoisto-ohjelman aukaisee ensimmäisen kerran elämässään, voi näky olla hyvinkin monimutkainen. Tämän vuoksi ohjauksen kannalta onkin erityisen tärkeää, että perusasiat käydään yhdessä ohjattavan kanssa läpi. Kuitenkin tilanteissa, joissa ohjattava osaa jo käyttää suoratoisto-ohjelmaa ennestään, on tärkeää antaa hänen rakentaa livestreaminsa itsenäisemmin. Ohjaajan tehtävänä molemmissa tilanteissa on ohjeistaa ensin, ja antaa sitten ohjattavan itse tehdä ohjattu asia. Ohjaajan ei tule tehdä ohjattavan puolesta asioita, vaan olla tilanteessa enemmän apuna kuin tekijänä. Tällä tavalla ohjattava oppii käytännössä, miten asiat suoratoisto-ohjelmassa toimivat, sekä tekee livestreamista tekijänsä näköisen. Jokaisen ohjattavan kanssa kannattaa erikseen miettiä ja muokata ohjauksen tarvetta yksilöllisesti, ottaen huomioon myös erityistä tukea tarvitsevat henkilöt! Esimerkiksi kannattaa miettiä, olisiko kirjalliset tai kuvalliset ohjeet aiheellisia helpottamaan oppimista?



Ohjaajan toiminta livestreamin aikana

Ohjaajan rooli ohjattavan livestreamin aikana on hyvin tärkeä työpajan onnistumisen ja ennen kaikkea turvallisen kokemuksen kannalta. Ohjaajan tehtävänä on pitää huoli siitä, että livestreami sujuu hyvin, sekä olla moderoimassa livestreamin kommenttikenttää. Moderoiminen on tärkeää sen vuoksi, että valitettavan usein kommenttikenttää käytetään esimerkiksi livestreamaajan haukkumiseen tai muuhun vastaavaan kielteiseen toimintaan. Moderoimalla kommenttikenttää koko livestreamin ajan, voi ohjaaja pitää huolen siitä, että ohjattava saa turvallisemman kokemuksen livestreamaamisesta. Ohjaajan tehtävänä on myös olla aina saatavissa, jos livestreamin aikana ohjattavalle tulee kysymyksiä tai jos livestreamin aikana ilmenee teknisiä ongelmia. Nämäkään eivät ole turhan harvinaisia sattumia.

Kommenttikentän tai chatin moderoiminen tarkoittaa moderaattorin tekemää työtä, jossa hän varmistaa, että livestreamauksen aikana annetut kommentit ovat livestreamaajan asettamien sääntöjen mukaisia. Moderaattori voi esimerkiksi poistaa muita loukkaavat viestit kommenttikentästä, sekä antaa sääntöjen rikkojille jäähyn tai porttikiellon kyseisen livestreamin kommenttikenttään. Vain livestreamaaja voi antaa omalle kanavalleen moderointioikeuksia toisille henkilöille.
(Twitch s.a.)





Refleктоимinen ja sen тәркеys

Uusien kokemusten refleктоимinen on hyvin тәрккää. Refleктоимalla tapahtuneita asioita voidaan kokemuksesta saada enemmän irti, kuin ilman refleктоимista. Refleктоinti voi itsessään olla hyvinkin vapaamuotoista. Тәрккintä on se, että ohjattava pääsee keskustelemaan ja purkamaan tapahtuneita asioita ohjaajan kanssa. Тällä tavalla ohjattava voi ymmärtää ja hoksata asioita sekä tunteita paremmin, kun niitä puidaan yhdessä ääneen.

Refleктоintia voi tapahtua ennen työpajaan, työpajan aikana ja työpajan jälkeen. Eryityisesti loppurefleктоinti kannattaa suunnitella huolellisesti. Loppurefleктоinnissa voidaan käydä läpi esimerkiksi haasteita ja niiden yli pääsemistä. Esimerkki haasteesta voi olla vaikka suuri jännitys siitä, uskaltaako livestreamin aikana puhua chatin kanssa. Refleктоidessa voidaan tätä asiaa käydä yhdessä läpi. Ohjaajan tehtävänä on kaivaa osallistujalta positiivisia asioita, joita hän on työpajan aikana kokenut. Esimerkiksi tässä tapauksessa osallistuja voi olla saanut onnistumisen kokemuksia siitä, että hän onkin uskaltanut puhua chatin kanssa, vaikka aluksi se jännittikin. Refleктоinnissa kannattaa pureutua juuri näihin asioihin vahvistaen onnistumisen kokemusta tunteeksi, että kyllä minä pystyn!





Kirjallisuutta ja lähteitä avuksi

Digitaalisen nuorisotyön osaamiskeskus Verke on koonnut yleishyödyllisen, lähes kaiken kattavan oppaan livestreamauksesta. Se löytyy osoitteesta <https://www.striimiopas.fi/>

Pelien ikärajoihin liittyviin kysymyksiin löytyy parhaitan vastauksia PEGI-organisaation sivuilta <https://www.pegi.info/fi>

Lukuisat Youtube-kanavat tekevät omia oppaitaan liittyen esimerkiksi suoratoisto-ohjelmien käyttämiseen. Esimerkkejä tällaisista kanavista:

<https://www.youtube.com/@StreamScheme>
<https://www.youtube.com/@Streamlabs/featured>
<https://www.youtube.com/@hammerdance>



Lähteet

Cloudflare s.a. What is live streaming? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.cloudflare.com/learning/video/what-is-live-streaming/> [viitattu 03.02.2023].

Kirjastot s.a. Ikärajat peleissä. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://www.kirjastot.fi/pelit/ikarajat-peleissa?language_content_entity=fi [viitattu 24.02.2023].

Meriläinen, M. 2020. Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä. Helsingin yliopisto. Kasvatustieteellinen tiedekunta. Väitöskirja. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia 66. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1> [viitattu 24.02.2022].

Pan european game information s.a. PEGI-organisaatio. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pegi.info/fi/node/46> [viitattu 24.02.2023].

Trendify. s.a. Jaettu kokoelma. Canva-sisällöntuottaja. Canva. Saatavissa: <https://www.canva.com/p/trendify/> [viitattu 21.03.2023].

Tuominen, P. 2019. Striimiopas. Muutama sana ensin. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.striimiopas.fi/> [viitattu 26.02.2022].

Twitch.tv. S.a. Guide to building a moderation team. WWW-dokumentti. Saatavissa: https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=en_US [viitattu 04.02.2023].