

**Hengailua ruutujen välityksellä:
Yhteisöllisyys ja striimien katsomisen syitä Twitch-sivustolla**

Pro gradu -tutkielma
Oulun yliopisto
Kulttuuriantropologia
Kevät 2023
Sami Kaattari

Sisällysluettelo

1. Johdanto	2
1.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset	4
1.2 Aikaisempi tutkimuskirjallisuus	6
2. Teoreettinen viitekehys	7
2.1 Media-antropologia	7
2.2 Yhteisön määritelmät tutkimuksen kentällä	8
2.3 Online-yhteisöt	10
2.4 Kolmannet tilat	11
2.5 Käytön ja mielihyvän teoria.....	14
3 Tutkimusmenetelmät	16
3.1 Havainnointi.....	16
3.2 Haastattelut.....	18
3.3 Digitaalinen antropologia ja online-etnografia.....	19
3.4 Online-etnografian eettisyys	20
3.5 Aineiston käsittely	23
4. Vuorovaikutus striimaajan ja katsojan välillä.....	23
4.1 Chat-ikkuna	24
4.2 Emotet ja emojiit.....	25
4.3 Lahjoitukset.....	25
4.4 Bitit.....	27
4.5 Kanavapisteet.....	27
4.6 Lurkkaaminen	29
4.7 Tilaaminen.....	31
4.8 Twitchcon.....	32
5. Twitch kolmantena tilana.....	32
5.1 Miksi striimejä katsotaan?	35
5.2 Striimin visuaalisuus	38
5.3 Yhteisöllisyys Twitchissä.....	40
6. Yhteenveto	41
Haastattelut	43
Elektroniset lähteet	44
Kirjalliset lähteet.....	45

1. Johdanto

Kulttuuriantropologian graduaiheekseni valitsin videopelien suoratoistamisen ja siihen liittyvien motiivien syistä katsojan näkökulmasta, sillä haluan saada selville, että mitä erilaisia syitä striimien katsomisen takaa löytyy. Tämän lisäksi minua kiinnostaa myös se, että millä tavalla yhteisöt muodostuvat Twitch.tv-sivustolla sekä millainen luonne online-yhteisöillä on verrattuna yhteisöihin ns. offline-maailmassa.

Livestriimaaminen eli reaaliaikainen suoratoistaminen on internetissä tapahtuvaa videokuvan lähettämistä suorana. Nykyisin videoiden suoratoistaminen pyörii paljolti videopelaamisen ympärillä, joista eräs suosituimmista suoratoistopalveluista on Twitch.tv. Livestriimaaminen on yleistynyt huomasti viimeisen 10 vuoden aikana. Vuonna 2012 Twitch.tv-sivustolla oli keskimäärin 102 000 samanaikaista katsojaa, kun taas jo vuonna 2022 määrä hipoo jo kolmea miljoonaa 2 820 000 samanaikaisella katsojalla (Twitch tracker 2022).

Twitch.tv on videoiden suoratoistamiseen perustuva nettisivu, jolla ihmiset luovat sisältöä ja jolle ihmiset kerääntyvät katsomaan reaaliaikaista suoratoistamista. Videopelien striimaus eli suoratoistaminen on ollut isossa kasvussa 2000-luvun puolivälistä lähtien. Justin.tv, jota pidetään striimauksen lähtölaukaisijana, perustettiin yhden henkilön elämän kuvaamiseen vuorokauden ympäri vuoden 2007 maaliskuussa (The Verge 2014). Kuitenkin lokakuussa 2007 yhtiö laajensi sivustoaan antamaan mahdollisuuden kaikille ihmisille aloittaa striimaaminen omasta kodistaan. Elokuussa 2009 perustettiin toinen hyvinkin tunnettu videoiden suoratoistopalvelu *Own3d.tv*. (HLTV 2013) Kyseisestä sivustosta en yllätyksellisesti juurikaan ole huomannut mainintaa muissa tutkimuksissa enkä pro gradu -tutkielmissa. Sivusto kuitenkin alkoi nopeasti menettää suosiotaan Twitch.tv:n perustamisen sekä striimaajien palkanmaksuun liittyvien ongelmien vuoksi (HLTV 2013). Huomattavaa suosiota vuodesta 2011 lähtien tähän päivään asti on kuitenkin kasvattanut Twitch.tv, johon kohdistan tutkimuksenikin. Kyseinen suoratoistopalveluun perustuva sivusto ampaisi

nousuun kuitenkin vasta 2014 vuoden helmikuussa, kun ”Twitch plays Pokémon” -niminen striimi aloitti palvelussa (Stream Scheme 2023).

Sivustolla ihmiset voivat luoda kanavan toistaakseen tietokonepelejä tai esimerkiksi omaa elämäänsä reaaliaikaisesti. Tämän lisäksi yksittäinen kanava voi kerätä huomattavia katsojamääriä, muodostaen näin useita virtuaalisia yhteisöjä, joihin voi kuulua ihmisiä joka puolelta maailmaa. Myös sosiaalinen vuorovaikutus katsojan ja striimaajan sekä muiden katsojien kesken tapahtuu reaaliaikaisesti. Vaikka Twitchissä on mahdollista katsoa VODEja (video on demand) aiemmista livelähetyksistä, niissä ei kuitenkaan voi enää kommentoida chatiin. Pääosin Twitchissä striimataan erilaisia videopelejä, joita katsovat sadattuhannet ihmiset. Twitch.tv toimii myös alustana useiden pelitapahtumien striimaamiseen. Twitchistä on tullut esimerkiksi useiden E-urheiluturnausten livestriimaamiseen käytetty palvelu.

Oma mielenkiintoni striimaamista kohtaan kumpuaa omasta mielenkiinnostani videopelejä kohtaan. Olen aina siitä lähtien kuin muistan pelannut konsolipelejä, mutta tietokonepelien pelaamisen aloitin myöhemmin, aktiivisemmin vasta vuonna 2011. Videopelaamisen kautta löysin myös videopelistriimaamisen, jota aloin aktiivisemmin seurata vuoden 2012 alkupuolelta lähtien alun perin Own3d.tv-nettisivustolla. Sivuston lakkauduttua siirryin kuitenkin Twitch.tv-sivulle enkä juurikaan ole muita videopelien suoratoistopalveluita katsonut. Omien kokemusteni mukaan videopelien suoratoistamisen alkuaikoina esillä oli paljolti e-urheilun ammattilaispelaajia, jotka keräsivät useita satoja, jopa tuhansia katsojia striimilleen kerralla. Nykyään kuitenkin kuka tahansa omasta henkilökohtaisesta videopelaamisen historiasta tai ammattitasosta riippumatta voi kerätä ympärilleen suuren katsojakunnan ja valtavan suosion.

Videopelien striimaaminen tapahtuu yleensä kotoa käsin tietokoneelta, vaikkakaan videopelit eivät rajoitu ainoastaan tietokonepeleihin. Paljon voi nähdä esimerkiksi konsolipelaajia ja mobiilipelaajiaakin. Striimi itsessään usein koostuu tietty striimaajasta itsestään, videokamerasta, jolla tämä kuvaa itseään ja mikrofonista, jonka avulla voi kommunikoida sekä katsojista, jotka myös itsessään muodostavat yhteisön striimin ympärille. Vaikka olen luonut käyttäjän Twitch.tv-sivustolle ja kokeillut

striimaamista muutaman kerran itsekin, määrittelin oman positioni tutkimuskentällä kuitenkin vahvimmin katsojan rooliin. Edustan sitä katsojakuntaa, jota voitaisiin kutsua ”lurkkaajiksi” (eng. lurker). Lurkkaavat katsojat eivät yleensä osallistu chatissa käytävään vuorovaikutukseen, vaan avaavat striimin ja suurelta osin vain katsovat sitä mahdollisesti tehden siinä samalla jotain muuta. Avaan lurkkaamisen käsitettä edempänä.

Kun puhutaan striimaamisesta, saattaa se hyvinkin helposti herättää mielikuvia juurikin videopelaamisesta. Striimaus voi kuitenkin koostua muustakin, nimittäin on paljon striimaajia, jotka pelaavat videopelejä vain vähän tai ei lainkaan, mutta silti lähettävät suoratoistona videomateriaalia omasta elämästään. Tämä voi näyttäytyä esimerkiksi ruoanlaittona, kävelylenkinä, matkustamisena tai jopa nukkumisena. Siinä missä kahdessa edellä mainitussa palvelussa lähtökohtana oli lähinnä pelaamisen striimaaminen, on Twitch.tv ottanut yhden askeleen pidemmälle tarjoten alustaa monille muillekin aiheille. Pikaisella katselulla voi huomata, että sivustolla on monia kategorioita, jotka eivät millään tavalla välttämättä liity videopelaamiseen. Suosituimpien kategorioiden joukossa näyttäisi olevan esimerkiksi taideaiheet sekä omaan elämän striimaamiseen liittyvät Chatti-striimit (eng. Just Chatting) (Twitch.tv-sivusto 2022).

Livestriimaaminen on siinäkin mielessä mielenkiintoinen tutkimuksen kohde, että se yhdistää ihmisiä ja edesauttaa yhteisöjen muodostumista erityisellä tavalla. Siinä missä esimerkiksi Facebookissa voi perustaa ryhmiä lähes tulkoon mistä tahansa aiheesta keräten näin samanhenkisiä ihmisiä muodostaakseen yhteisöjä, niin Twitchissä tämä voi tapahtua yksittäisen ihmisen kohdalla. Vaikka Facebookissakin on mahdollista livestriimata, on Twitch kuitenkin huomattavasti isompi alusta.

1.1 Tutkimuksen tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Antropologian kentällä en onnistunut löytämään kovinkaan paljon aikaisempia tutkimuksia Twitchistä tai livestriimaamisesta ylipäänsä. Iso osa Twitchiin liittyvistä tutkimuksista ja graduista pohjautuivat kanssakäymiseen chatin välityksellä.

Varsinkin koronapandemian aikaan eristyksissä olo on lisääntynyt sekä kanssakäyminen sosiaalisten kontaktien kanssa monella vähentynyt, mikä on saattanut lisätä netissäoloaikaa. (Barr & Copeland-Stewart, 2021: 4) totesivat tutkimuksessaan videopelaamiseen liittyvän ajankäytön muuttuneen 71,3%:lla. COVID-19—pandemian aikaan viitaten siihen, että tähän käytetty aika olisi lisääntynyt. Tämän myötä voisi olettaa, että koronapandemialla on ollut vaikutusta videopelistriimeihin käytettyyn aikaan. Pandemialla on näyttänyt olevan myös vaikutusta siihen, että minkälaisia pelejä ihmiset ovat alkaneet pelata enemmän. Barrin ja Copeland-Stewartin (2021: 5) tutkimukseen osallistuvat raportoivat siirtymisestä yksinpeleistä moninpeleihin, johon yhdeksi syyksi mainittiin kommunikointi muiden ihmisten kanssa. Voisi olettaa, että monilla sosiaalisen kanssakäymisen tarve on ohjannut heitä virtuaaliympäristössä tapahtuvaan kanssakäymiseen ja näin ollen myös mahdolliseen tarpeeseen katsoa livestriimejä. COVID-19—pandemian myötä olen törmännyt striimaajiin, jotka ovat kertoneet aloittaneensa striimaamisen juurikin pandemian siivettelemänä, mikä oli mielestäni hyvinkin mielenkiintoista. Vaikka pandemia ei olekaan tutkimukseni fokus, on syytä kuitenkin huomioida se, että ihmismieli ja ihmisten motiivit ovat alttiita muutoksille.

Kyseisestä sivustosta en yllätyksellisesti juurikaan ole huomannut mainintaa muissa tutkimuksissa enkä pro gradu -tutkielmissa. Sivusto kuitenkin alkoi nopeasti menettää suosiotaan Twitch.tv:n perustamisen sekä striimaajien palkanmaksuun liittyvien ongelmien vuoksi. Huomattavaa suosiota vuodesta 2011 lähtien tähän päivään asti on kuitenkin kasvattanut Twitch.tv, johon kohdistan tutkimukseni. Kyseinen suoratoistopalveluun perustuva sivusto ampaisi nousuun kuitenkin vasta 2014 vuoden helmikuussa, kun ”Twitch plays Pokémon” -niminen striimi aloitti palvelussa (Stream Scheme 2022).

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää syitä sille, että miksi ihmiset katsovat livestriimejä. Tämän lisäksi pyrin selvittämään online-yhteisöjen ilmenemisen luonnetta sekä striimaajan ja katsojien välisiä vuorovaikutustapoja. Tutkimuksessani minua kiinnostaa myös se, että mitkä tekijät vaikuttavat siihen, että striimaaja on kiinnostava. Miksi ihmiset katsovat niitä striimejä kuin he katsovat?

Tutkimuskysymyksen muotoilin seuraavasti:

1. Millä tavalla yhteisöllisyys ilmenee livestriimeissä?
2. Mikä tekee striimistä kiinnostavan?
3. Millaisia merkityksiä katsoja asettaa livestriimien katsomiselle?

Ensimmäisellä kysymyksellä pyrin avaamaan sitä, että millä tavoin yhteisöllisyys näkyy Twitch.tv:n livestriimeissä. Perinteisesti yhteisöjen ajatellaan liittyvän fyysiseen paikkaan, jossa kanssakäyminen tapahtuu kasvokkain, joten on mielenkiintoista pohtia sitä, että millä tavalla online-yhteisö asettuu tähän kontekstiin. Pyrin luomaan kokonaiskuvaa muun muassa eri vuorovaikutustavoista, joita striimeissä esiintyy, katsojien sekä striimaajan välisestä kanssakäymisestä, ja millä tavoin se ilmenee erikokoisissa striimeissä. Ihmisillä on paljon eri syitä tehdä asioita, joten toinen tutkimuskysymyksen käsitteleekin sitä, mitkä eri tekijät ohjaavat heitä klikkaamaan tiettyjä striimejä ja katsomaan niitä. Twitchissä on paljon erilaista sisältöä, joten haluan selvittää, että mitkä tekijät tekevät striimeistä kiinnostavan katsoa ja kuinka merkityksellistä striimien katsominen on.

1.2 Aikaisempi tutkimuskirjallisuus

Massamedia sekä virtuaaliset ympäristöt ovat olleet paljon esillä sosiaalisten tieteiden tutkimuksissa internetin kehityksen ja leviämisen myötä. Muun muassa Hilvert-Bruce ym. (2018) ovat tutkineet ihmisten syitä katsoa striimejä Twitchissä. He käyttivät nettikyselyitä selvittääkseen katsojien sitoutumista striimeihin. Heidän kyselynsä vastanneiden 2227 ihmisen vastauksista he saivat selville, että livestriimien katsomiseen viittaaviin tärkeiksi luokiteltuihin tekijöihin lukeutuivat muun muassa sosiaalinen kanssakäyminen sekä yhteisöllisyys. Näiden lisäksi merkittäviä tekijöitä olivat uusien ihmisten tapaaminen, striimin viihteellisyys, tiedon etsiminen sekä virtuaaliympäristön ulkopuolisen elämän tuen puuttuminen. (Hilvert-Bruce ym. 2018: 58) He eivät kuitenkaan ottaneet huomioon mahdollisia visuaalisia tekijöitä tietyn striimin katsomisessa. Se on mielestäni aiheellista ottaa huomioon, sillä monet striimaajat ilmoittavat kanavallaan lahjoitusten käytettävän laitteiston päivittämiseen

ja striimin ”laadun parantamiseen”, mikä oletettavasti viittaisi ns. parempaan visuaaliseen kokemukseen tai jollain tavalla ammattimaisempaan otteeseen striimaamisessa.

Wang ja Li (2020) ovat myös tutkineet suoratoistamista katsojalähtöisesti. Heidän tutkimuksensa fokuksena oli katsojien kommentointi sekä sitoutuminen striimien katsomiseen, jonka myötä he pyrkivät selvittämään syytä sille miksi katsojat kommentoivat striimejä katsoessaan (Wang & Li, 2020: 1). He vertailivat katsojien kanssakäymistä videopelistriimien sekä ”talent show”-striimien välillä (Wang & Li, 2020: 1). He saivat selville, että katsojien kommentointiin vaikuttivat striimien katsojamäärät, striimaajien sukupuoli, tykkäyksien ja lahjoitusten määrä sekä livestriimin kesto (Wang & Li, 2020: 1). Heidän tuloksensa myös näyttivät, että katsojien määrä kommentoinnin määrään oli huomattavasti isompi videopelistriimeissä, mutta tykkäyksien määrällä oli tähän negatiivinen vaikutus (Wang & Li, 2020: 1). Päinvastoin kuitenkin tykkäyksien määrällä oli positiivinen vaikutus ihmisten kommentointiin talent show -striimeissä (Wang & Li, 2020: 1).

2. Teoreettinen viitekehys

Tässä kappaleessa käsittelen sitä, että mitä erilaisia teorioita olen käyttänyt aiheeni tarkasteluun.

2.1 Media-antropologia

Teknologia ja tietokoneet ovat olleet tärkeänä osana elämäämme jo vuosikymmeniä. Teknologia on tuonut meille erilaiset puitteet sosiaaliseen kanssakäymiseen ja internet puolestaan luonut meille virtuaalisen ympäristön, jossa hyödyntää tätä teknologiaa tarvitsematta poistua kotoakaan. Eri sosiaalisten medioiden kautta voimme pysyä kärryllä ystävämme elämästä ottamatta minkäänlaista suoraa kontaktia tähän. Konseptina media-antropologia ei ole kovinkaan uusi ilmiö. Kirjojen, sanoma- sekä

aikakauslehtien, radion sekä sen jälkeisen television keksimisen myötä media on ollut osana antropologien tutkimuskenttää jo tieteenalan alkuajoista lähtien (Eiselen & Topper, 1976: 123-134). Digitaalinen mediaympäristö on kuitenkin luonut uuden tutkimuskohteen media-antropologian kentällä. Media-antropologian avulla voidaan muun muassa tutkia sitä millä tavoin ihmiset käyttävät digitaalista mediaa ja siihen liittyvää teknologiaa (Udupa, Costa & Budka, 2018: 1).

2.2 Yhteisön määritelmät tutkimuksen kentällä

Antropologit ovat traditionaalisesti korostaneet keskeistä samankaltaisuutta yhteisöjen alkuperässä ja jatkuvuudessa (Rapport & Overing, 2000: 61). Yhteisöjen on ajateltu olevan empiirisiksi sosiaalisiksi organismeiksi, toiminnallisia kokonaisuuksia ja asioita, jotka eroavat muista yhteisöistä (Rapport & Overing, 2000: 61). Antropologiassa voidaan ajatella olevan kolme laajaa perinteistä lähestymistapaa yhteisön käsittelyssä (Rapport & Overing, 2000: 61). Yhteisön voi määritellä käsittävän:

1. Yhteisiä mielenkiinnon kohteita ihmisten välillä (Rapport & Overing, 2000: 61).
2. Yhteinen ekologia ja lokaalisuus (Rapport & Overing, 2000: 61).
3. Yhteinen sosiaalinen järjestelmä (*system*) tai rakenne (Rapport & Overing, 2000: 61).

Greerin ja Minarin mukaan (2007: 67) taas yhteisö usein viittaa johonkin tiettyyn paikkaan. Tämän myötä olemme tottuneet ajatukseen siitä, että yhteisö on fyysinen paikka, jossa ihmiset asuvat (Greer & Minar 2007: 67). Ihmisten väliset suhteet, joiden varaan sitoutumisen ja identiteetin tunteet rakentuvat, ilmenevät todennäköisimmin ihmisten keskuudessa, jotka jakavat saman fyysisen tilan (Greer & Minar 2007: 67). Greer ja Minar ajatteli, että yhteisessä paikassa asumisen myötä esiintyy myös

samanlaisia ongelmia, jotka rakentavat näin ollen yhteisiä näkökulmia niiden käsiksi käymiseen (2007: 67).

Yhteisöjen tutkimiseen on kehitetty useita uusia metodeja. Näihin metodeihin kuuluu muun muassa ymmärrys siitä, että tutkimamme yhteisöt ovat tietyssä tapahtumapaikassa tapahtuvaa erilaisten voimien välistä vuorovaikutusta. (Cole, 1977: 364-365) Toiset taas käsittelevät sosiaalisen ja ekonominen vuorovaikutuksen muotoja yhteisöjen välillä (Cole, 1997: 365).

Rapportin ja Overingin (2000: 61) mukaan William Lloyd Warner vuonna 1941 julkaisemassa teoksessaan *The Social Life of a Modern Community* määritteli yhteisön sosiaalisesti toimivaksi kokonaisuudeksi, jossa ihmiset ovat sidoksissa yhteiseen sosiaaliseen rakenteeseen, joka toimii tietynlaisen organismin lailla ja joka voidaan erottaa muista samankaltaisista organismeista. Näin ollen tietoisuus tästä erosta, jonka myötä ihmiset elävät samojen normien sekä saman sosiaalisen järjestäytymisen piireissä, antaa yhteisöön kuuluville jäsenille yhteenkuuluvuuden tunnetta (Rapport & Overing, 2000: 61). Mikäli yhteisön toiminnallisen kokonaisuuden osat työskentelevät hyvin keskenään, voidaan yhteisön olettaa näin ollen myös kestävän (Rapport & Overing, 2000: 61).

Peter Blockin mukaan yhteisöt lupaavat meille kuuluvuuden tunteita, jonka myötä tiedostamme keskinäisen riippuvuutemme muihin. Yhteenkuuluvuuden tunne on meille tärkeää sen vuoksi, että se ohjailee keskusteluumme turvallisuudesta ja mukavuudesta toisiin aiheisiin, kuten suhteisiin, halukkuuteen tarjota vieraanvaraisuutta sekä anteliaisuuteen. Vieraanvaraisuuden voidaan ajatella olevan entuudestaan tuntemattomien ihmisten tervetulleiksi toivottaminen ja anteliaisuuden tarjouksena, josta ei välttämättä odoteta takaisinmaksua. Blockin mukaan nämä kaksi elementtiä ovat tärkeitä, kun haluamme luoda, vahvistaa ja palauttaa (restore) yhteisöjamme. (Peter Block, 2008: 3)

2.3 Online-yhteisöt

Tutkimuslähtöisesti tärkeäksi pohdinnan kohteeksi sekä jopa päänvaivaksi asti kehkeytyi online-yhteisöjen määrittelemisen. Virtuaalisissa yhteisöissä ilmeneviä yhteisöjä ei ole määritelty minkään tietyn kaavan mukaan, vaan määritelmiä on useita eri sosiaalitieteiden välillä. Olen ottanut tarkastelun kohteeksi eri määritelmiä yhteisölle sosiaalitieteissä ja pyrkinyt vertailemaan niitä online-ympäristössä ja pohtimaan, että kuinka hyvin ne soveltuvat internetissä muodostettuihin yhteisöihin.

Mitä sitten voidaan tarkoittaa online-yhteisöllä? Yhden näistä määritelmistä on muodostanut informaatiotieteilijä Preece, joka määrittelee online-yhteisöt ryhmäksi ihmisiä, joilla on jonkinlainen yhteinen tarkoitus ja joiden välistä vuorovaikutusta välittävät ja tukevat tietokonejärjestelmät, ja joiden käyttäytymistä ohjaavat sekä viralliset että epäviralliset käytänteet (2000: 147). Tämä määritelmä online-yhteisöistä voi kuulostaa hiukan yleistetyltä sekä laajalta, mutta silläkin voi olla omat hyötynsä. Sitä voi esimerkiksi hyödyntää moniin eri yhteisöihin, jotka eivät rajoitu pelkästään online-ympäristöihin, vaan myös yhteisöihin, jotka ovat olemassa myös online-ympäristöjen ulkopuolella (de Souza & Preece, 2004: 580). Twitch on myös hyvin laaja-alainen striimipalvelu, joten mitään kattavaa tarkkaa määritelmää siellä olevista yhteisöistä voi olla vaikea muodostaa.

Whittaker, Isaacs ja O'Day (1997: 27) määrittivät luonteenomaisia tekijöitä, jotka voivat muodostaa yhteisön. He ovat määritelleet yhteisölle seuraavanlaisia ydinpiirteitä. Yhteisön jäsenillä on tietynlaisia yhteisiä päämääriä, intressejä, tarpeita tai aktiviteetteja, jotka toimivat pääomaisena syynä ryhmään kuulumisessa. Yhteisön jäsenet osallistuvat aktiivisesti toistuvaan toimintaan, jotka sisältävät usein voimakkaita sosiaalisia kanssakäymisiä, tunnesiteitä sekä yhteisiä aktiviteetteja jäsenten välillä. Jäsenillä on pääsy yhteisiin resursseihin, joiden pääsyyn on määrätty käytänteitä. Yhteisön jäsenten välillä on tiedon, tuen sekä palveluiden vastavuoroisuutta. Yhteisön sisällä on yhteinen ”konteksti” käsittäen sosiaaliset yleissopimukset, kielen sekä säännöt. (Whittaker ym. 1997: 27)

He määrittelivät myös online-yhteisöjen piirteitä, jotka eivät ole yhtä lailla keskiössä (Whittaker ym. 1997). Nämä ovat: eriytetyt roolit ja maineet. Tietoisuus jäsenyyden rajoista ja ryhmäidentiteetistä. Kriteerit jäseneksi tulemiselle. Ryhmän historia ja pitkäkestoisuus. Järjestetyt tapahtumat sekä rituaalit. Jaettu fyysinen ympäristö ja Vapaaehtoinen jäsenyys. (Whittaker ym. 1997: 28)

2.4 Kolmannet tilat

Kolmannet tilat toimivat ikään kuin vaihtoehtoisina paikkoina ihmisille tavata toisiaan sekä muodostaa ja ylläpitää yhteisöjä julkisten sosiaalisten vuorovaikutusten kautta (Hamilton, Garretson & Kerne, 2014: 1318). Oldenburgin mukaan ihmisten elämässä on kolme tärkeää paikkaa, joista ensimmäiset kaksi ovat koti sekä työpaikka (Oldenburg, 1999: 42). Hän määrittelee kolmannen tilan yleiseksi nimitykseksi erilaisista julkisista paikoista, jotka toimivat säännöllisinä, vapaaehtoisina, epävirallisina sekä iloisesti odotettuina tapaamispaikkoina (Oldenburg, 1999:41). Kolmannet tilat toimivat paikkoina, jotka ovat kodin sekä työn ulkopuolella (Oldenburg, 1999: 41). Oldenburg näki kolmannet tilat fyysisinä paikkoina, jotka voivat olla esimerkiksi kahviloita tai baareja (Hamilton ym. 2014: 1318). Oldenburgin mukaan kolmannen tilan menestymistä ohjaa muun muassa ihmisten tulo- ja menovirtaus paikkaan (Ducheneaut, Moore & Nickell, 2007: 15). Ihmisvirtauksen minimimäärä edustaisi jokaisen ihmisen vapautta tulla ja mennä tiettyyn paikkaan haluamansa mukaan (Ducheneaut ym. 2007: 15).

Oldenburgin (1999) mukaan kolmansilla tiloilla on kahdeksan eri piirrettä. Kolmannet tilat toimivat eräänlaisilla neutraaleilla kentillä (neutral grounds), joihin kaikilla ihmisillä on vapaa pääsy ilman minkäänlaisia velvoitteita tai siteitä muihin ihmisiin (Oldenburg, 1999: 45-46). Niissä ihmiset pääsevät liikkumaan oman mielensä mukaan ja jossa jokainen voi tuntea olonsa mukavaksi ja kotoiseksi, eikä kenenkään tarvitse toimia isäntänä tai emäntänä (Oldenburg, 1999: 46).

Kolmannet tilat toimivat tasoittimina (leveler) (Oldenburg, 1999: 46). Tasoittimina toimivat paikat ovat kattavia siinä mielessä, että ne ovat yleisölle helppopääsyisiä, eikä niillä ole muodollisia jäsenyysvaatimuksia tai sulje ketään pois (Oldenburg, 1999: 47). Kolmansissa tiloissa keskiössä on henkilön persoonallisuus riippumatta siitä, että missä elämäntilanteessa tämä on (Oldenburg, 1999: 47). Tasoittimet luovat ihmiselle mahdollisuuden oppia tuntemaan työkaverinsa erilaisella, täydentävällä tavalla kuin mitä on mahdollista työpaikalla (Oldenburg, 1999: 47).

Kolmansissa tiloissa keskustelu on pääasiallinen aktiviteetti (Oldenburg, 1999: 49). Mikään ei viittaa paremmin kolmanteen tilaan kuin että siellä käytävä keskustelu on hyvää, eloisaa, säkenöivää, värikästä ja mukaansatempaavaa (Oldenburg, 1999: 49).

Kolmansien tilojen tulee olla käyttäjilleen helppoja tulla sisään ja tyydyttää näiden tarpeet (Oldenburg, 1999: 53). Kolmannet tilat, jotka tarjoavat parasta palvelua, ovat sellaisia, joihin henkilö pääsee yksin melkein mihin tahansa kellonaikaan, sillä varmuudella, että siellä on tuttuja ihmisiä (Oldenburg, 1999: 53).

Vakituiset kävijät elävöittävät kolmansia tiloja (Oldenburg, 1999: 55). Niissä säännöllisesti käyvät vakituiset asiakkaat luovat sille luonteen ja määräävät vieraanvaraisuutta (Oldenburg, 1999: 55). Oldenburgin (1999: 55) mukaan uusien kävijöiden hyväksyminen mukaan on oleellisen tärkeää kolmannen tilan menestymiselle.

Matalan profiilin kolmannet tilat voidaan luokitella kotoisiksi, eikä niissä esiinny teeskentelyä (Oldenburg, 1999: 57-58). Kolmansien tilojen vaatimattomuus kannustaa välttämään teeskentelyä, mikä, yhdessä nöyryyden kanssa, ovat niille täysin sopivia ja joita ilman ne eivät välttämättä voisi toimia (Oldenburg, 1999: 58).

Kolmannen tilan pysyvän ilmapiirin tulee olla leikkisä (Oldenburg, 1999: 58). Jokainen puhuttava aihe luo puhujalle mahdollisuuden kokeilla ja esittää kyvykkyytensä nokkeliin sutjautuksiin (Oldenburg, 1999: 58).

Kolmas tila on koti kodin ulkopuolella (Oldenburg, 1999: 59). Kolmannet tilat eivät toimi, mikäli paikkana toimii perheen asuinpaikka tai jos se on sosiaalinen yksikkö,

joka muodostuu perheenjäsenistä, jotka asuvat yhdessä (Oldenburg, 1999: 59). Näiden sijaan kolmannen tilan tulee tarjota miellyttävä ympäristö (Oldenburg, 1999: 59).

Oldenburgin mukaan kolmannet tilat pääpiirteittäin siis esiintyvät neutraaleissa kentissä, joiden tarkoituksena on tuoda sen vieraat sosiaalisesti tasavertaiseen asemaan, ja joissa keskustelu on ensisijaisessa roolissa (Oldenburg, 1999: 61). Ihmiset yleensä pitävät niitä itsestäänselvyyksinä ja useimmiten ne ovat matalan profiilin paikkoja (Oldenburg, 1999: 61).

Victor Turner on tunnettu siitä, että hän tutustutti antropologian kentälle liminaalisuuden käsitteen (Wels, van der Waal, Spiegel & Kamsteeg, 2011: 1). Hänen määritelmänsä liminaalitulasta ei ollut kovin tarkka siitä, mihin sitä voisi käyttää, joten liminaalitulasta voisi olettaa tarkoittavan lyhyttä vaihetta, jonka aikana ihminen siirtyy aiemmalta hierarkian tasolta pois ja jolloin vallassa tapahtuu käänös, tai ainakin näyttää tapahtuneen (Wels ym. 2011: 1).

Arnold Van Gennep määrittelee liminaalitulasta vaiheeksi, joka ilmenee niin sanottuna keskivaiheena erilaisissa rituaalisissa toimituksissa (Wels ym. 2011: 1). Hän määrittelee kolme eri vaihetta, joiden aikana ihminen käy läpi muutoksen yhdestä sosiaalisesta statuksesta toiseen (Wels ym. 2011: 1). Tällaiseksi sosiaalisen statuksen muutoksen välitulaksi voisi ajatella esimerkiksi kihlautumista, jolloin naimisiinmeno suunnettuun parisuhteeseen ei ole vielä vihitty, mutta he siirtyvät ehkä niin sanotusti muodollisesti vakavampaan parisuhteen vaiheeseen ennen vihkimistä. Liminaalituloissa henkilön tai henkilöiden status voidaan ymmärtää siten, että he eivät ole *enää*, mutta samaan aikaan he eivät myöskään ole *vielä* (Wels ym. 2011: 1).

Kolmansien tilojen voidaan siis ajatella olevan ikään kuin liminaalituloja kodin sekä työpaikkojen välillä. Ihmisellä on kodissaan tietynlainen rooli, esimerkiksi isä tai äiti, jonka myötä heidän oletetaan käyttäytyvän tietyllä tavalla roolinsa suorittamiseen. Samoin työpaikoilla jokaisella on oma työnimikkeensä, joka luo ihmiselle tietynlaisen roolin, joka tuo näin ollen tälle tietyt vastuutehtävät, jotka kyseiseen rooliin kuuluu. Kolmantena tilana Twitch ei siis odota katsojalta minkäänlaista roolia, vaan kaikki ovat niin sanotusti samalla tasolla ammatista tai sosiaalisesta statuksesta riippumatta.

Twitchissä esiinnyttään pelkästään nimimerkillä, joka toimii ikään kuin pseudonyyminä. Se ei kerro mitään nimimerkkiä käyttävästä henkilöstä, eikä tämän henkilökohtaisesta elämästään. Myös kolmansien tilojen määrittäminen neutraaleiksi kentiksi voisi ajatella olevan osana liminaalitilan määritelmää. Ne ovat paikkoja, joilla jokaisella on vapaa pääsy, eikä kenelläkään ole velvoitteita toisia ihmisiä kohtaan. Se voi toimia paikkana rentoutumiselle ja kanssakäymiselle riippumatta siitä, missä roolissa toimii kotona tai työpaikalla.

2.5 Käytön ja mielihyvän teoria

Käytön ja mielihyvän teoria perustuu kuluttajien tarpeeseen käyttää eri medioita ja siihen, millaista mielihyvää he saavat niiden käyttämisestä (Fourie, 2001: 297). Se juontaa juurensa Maslown tarvehierarkian teoriasta, jonka mukaan ihmiset muodostavat tarpeilleen hierarkian, joille he aktiivisesti pyrkivät etsimään tyydytystä sen eri tasoilla (West & Turner, 2009: 394). Käytön ja mielihyvän teoria olettaa, että median kuluttajilla on tarpeita etsiä medioita, jotka täyttävät heidän mielihyvántarpeensa (Fourie, 2001: 297). Maslown (1970: 19) mukaan tutkittaessa motivaatiota yksilö tulee nähdä motivoituneena eikä vain osaa hänestä, on vain yksilön tarpeet. Ei voida siis ajatella, että jokin tietty osa ihmisestä haluaa tyydytystä jollekin tarpeelleen, vaan koko ihminen pyrkii tuomaan itselleen mielihyvää teoillaan. Käytön ja mielihyvän teoriassa voidaan ajatella olevan viisi oletusta, jotka tulisi ottaa huomioon median käyttäjää tutkittaessa (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973: 510-511). Ensinnäkin mediaa käyttävä yksilö tulee nähdä aktiivisena ja tämän median käyttöä jotakin tavoittelevaa (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973: 510–511). Toiseksi katsoja päättää henkilökohtaisesti itse sen mitä mediaa käyttää minkäkin tarpeen tyydyttämiseen (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973: 511). Mediat kuitenkin kilpailevat keskenään käyttäjäkunnan huomiosta (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973: 511). Neljänneksi teoria olettaa sen, että katsojilla on tarpeeksi itsetietoisuutta omasta mediankäytöstään, intresseistään sekä motiiveistaan pystyäkseen tuomaan tutkijoille tarkan kuvauksen niistä (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973: 511). Viimeiseksi

käsitykset medioista ja niiden sisällöistä tulee käsitellä yleisön omien näkemysten kautta (Katz, Blumler & Gurevitch, 1973: 511).

Teorian ensimmäinen oletus ei näe median käyttäjää kuitenkaan pelkästään vain aktiivisena käyttäjänä, vaan olettaa myös sen, että tällä on tämän lisäksi tarve saavuttaa erilaisia tavoitteita median käytössään (West & Turner, 2009: 397). Toinen oletamus liittyy ensimmäiseen eli median käyttäjän aktiivisuuteen olettaen, että käyttäjän aktiivisuus johtaa myös aloitteellisuuteen (West & Turner, 2009: 398). Valitsemme tietynlaisia medioita tiettyjen tarpeiden tyydyttämiseen. Katson tiedonhakisesti esimerkiksi tiettyjä pelistriimejä oppiakseni enemmän erilaisista strategioista, joita voin itse mahdollisesti hyödyntää pelaamisessa, mutta toisaalta katson ns. rennompia striimejä, kun haluan vain rentoutua enkä välttämättä keskittyä niin tarkasti striimin katsomiseen. Tämä pätee tietysti kaikkien median käyttäjien kohdalla, mutta heidän itse määrittelemistä syistä ja motiiveistaan. Kolmas oletus näkee mediat ja niitä käyttävän yleisön osana laajempaa yhteisöä ja medioiden ja yleisön välinen suhde määräytyy tämän suuremman yhteisön puitteissa (West & Turner, 2009: 399). Neljäs oletus liittyy niin ikään myös yleisön aktiiviseen rooliin median käyttämisessä (West & Turner, 2009: 399). Sen mukaan median käyttäjät omaksuvat aktiivisen roolin, mutta ovat myös näin ollen tietoisia omasta aktiivisuudestaan (West & Turner, 2009: 399). Neljäs oletamus kuitenkin myös median käyttäjän aktiivisuuden olettamisen myötä liittyy tutkijoiden metodologiaan ja eritoten tukijoiden tiedonkeruun luotettavuuteen sekä paikkansapitävyyteen. (West & Turner, 2009: 399). Median käyttäjät ovat siis tarpeeksi tietoisia omasta käytöstään, intresseistään sekä motiiveistaan ollakseen tarpeeksi täsmällisiä antamaan tutkijoille kattavan kuvan omasta median käytöstään (West & Turner, 2009: 399). Viides oletamus on hyvinkin samantyylinen kulttuurirelativistisen lähestymistavan kanssa, jonka mukaan tutkittavan kulttuurin tavat ja uskomukset tulisi ymmärtää omassa kontekstissaan. Viidennen oletuksen mukaan tutkijoiden tulisi hylätä omat käsityksensä siitä mihin tarkoitukseen ihmiset tiettyjä medioita tai mediasisältöjä käyttävät tyydyttääkseen tarpeitaan (West & Turner, 2009: 399). Ihmiset itse tietenkin päättävät sen, että millaisia medioita käyttävät ja sisältöjä katsovat, joten vain he voivat asettaa arvot käyttämälleen mediasisällölle (West & Turner, 2009: 399).

3 Tutkimusmenetelmät

3.1 Havainnointi

Osallistuva havainnointi (participant observation) on yksi antropologian kentällä käytettävistä kvalitatiivisista tutkimusmetodeista. Sen avulla kenttätöitä tekevä tutkija ottaa osaa sekä havainnoi ympäröivää tilannetta, jossa se tapahtuu (Fontein 2014: 75). Osallistuvan havainnoinnin avulla tutkija pyrkii oppimaan mahdollisimman paljon tutkittavasta tilanteesta ja siinä toimivista ihmisistä kokemalla, katsomalla, kuuntelemalla sekä osallistumalla itse tekemiseen (Fontein 2014: 75). Yksi osallistuvan havainnoinnin hyötyjä tutkimusmetodinä on se, että sen avulla tutkijat voivat pyrkiä näkemään maailmaa toisen kulttuurin silmin ja ymmärtää asioita, jotka nähdään itsestäänselvyyksinä (Fontein 2014: 76). Sen avulla voidaan tuoda esiin sanattomia viestejä, jotka ovat usein sosiaalisten prosessien ja kulttuurisen toiminnan keskiössä (Fontein 2014: 76). Harperin mukaan osallistuva havainnointi tutussa ympäristössä voi olla tuloksellisempaa kuin tuntemattomassa. Hänen mielestään tämä johtuu siitä, että tutkijan osallistuminen havainnoidakseen tuttuja tilanteita saattaa tehdä niistä outoja, mikä voi auttaa löytämään piilossa olevia oletuksia, käyttäytymismalleja tai tapoja, jotka ovat kyseessä olevalle kulttuuriselle toimijalle ilmiselviä. (Fontein 2014: 76). Osallistuva havainnointi voi toimia myös toisinpäin. Sen avulla tutkija voi pyrkiä tutuksi tuntemattomaksi kokemaansa aiheeseen ja siihen liittyviin oletuksiin, käyttäytymismalleihin sekä tapoihin, jotka saattavat ensin vaikuttaa hyvinkin oudoilta (Fontein 2014: 76).

Kluckhohn (1940: 331) määrittelee osallistuvan havainnoinnin tietoiseen ja systemaattiseen elämän eri toimintojen ja ihmisjoukon mielenkiintojen ja vaikutusten jakamiseen. Hänen mukaansa osallistuvassa havainnoinnissa oleellista on ymmärtää se, että tutkijan itsensä lisäksi myös tutkittavien henkilöiden tulee nähdä hänet osallistujana (Kluckhohn 1940: 332). Tällä hän tarkoittaa sitä, että tutkijan täytyy saavuttaa tietynlainen status tutkittavassa yhteisössä, jossa hänen tulee täyttää osansa roolistaan siinä (Kluckhohn 1940: 332).

Aineiston keruun aloitin ensimmäisenä havainnoimalla Twitch.tv-sivuston livestriimejä seuraamalla. En kohdistanut havainnointiani kehenkään tiettyyn striimaajaan saatikka mihinkään tiettyyn striimiin, vaan valitsin striimit, jotka lukeutuivat videopelistriimeiksi ja toisaalta sellaisia, jotka olivat Chatti-kategoriassa. Havainnoinnin kohteenani oli striimaajan sekä katsojien välinen vuorovaikutus sekä se, että millä tavalla tämä kommunikointi ilmeni. Tämän lisäksi havainnoin sitä millä tavoin yhteisöllisyys näkyy Twitchissä. Havainnoin 21:tä eri striimiä, joiden katsojamäärät olivat alle 100, 100-500 ja yli 500. Tällä erottelulla pyrin tuomaan esille niitä eroja, mitä voi mahdollisesti havaita vuorovaikutuksessa ja yhteisöllisyydessä riippuen striimien katsojamääristä. Havainnointiin käytin 20 tuntia katsoen striimejä, jotka olivat 18-30 –vuoden ikäisiä, eri sukupuolen ja taustaltaan eri etnisyyksiä edustavia ihmisiä.

Havainnoinnissani pyrin ottamaan etäisen roolin tutkijana. En halunnut vaikuttaa striimin luonnolliseen kulkuun millään tavalla, enkä kokenut sitä tarpeelliseksi, sillä en ottanut lainauksia katsojien kommentteista saatikka striimaajan omasta puheestaan. Havainnoinnissa otin tarkastelun kohteeksi sen, että millä tavalla kommunikointi yleensäkin tapahtuu striimeissä. Keskustelu tapahtuu pääosin chatin välityksellä.

Osana osallistuvaa havainnointia katsoin striimejä kahden tutkimukseen osallistuvan henkilön kanssa. Tavoitteena oli käydä keskustelua siitä, millaisia striimejä he mielellään katsovat ja mitkä tekijät vaikuttavat siihen, että he tiettyjen striimien katsomiseen osallistuvat saadakseni mielikuvaa siitä, että millaiset tekijät mahdollisesti voisivat olla oleellisesti mukana striimin valinnassa. Samalla tein alustavaa suunnitelmaa mahdollisesta haastattelurungosta ja kartoitusta mahdollisista aiheista ja niihin liittyvistä kysymyksistä.

3.2 Haastattelut

Haastattelut ovat myös hyvin tyypillinen tiedonkeruumenetelmä sosiaalitieteiden tutkimuskentällä. Ne voivat olla opportunistisia keskusteluja, kysymyksiä, jotka pulpahtavat pintaan, kahdenkeskisiä perusteellisesti aihetta käsitteleviä haastatteluita, ryhmähaastatteluita ja muunlaisia keinoja kysyä kysymyksiä ihmisiltä, joilta halutaan oppia asioista (O'Reilly, 2012: 116). Tiedonkeruunäkökulmasta haastattelut ovat hyvin laaja-alaisia, joten on vaikeaa määrittää yhtä tiettyä tapaa, jolla tutkijan tulisi niitä toteuttaa (O'Reilly, 2012: 116). Haastattelut ovat myös hyvin joustavia, sillä sen avulla aineiston keräämistä voidaan säädellä sen mukaan, kun tilanne niin edellyttää sekä informantteja myötäillen (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 1997: 194). Haastattelun valitsemiseen tutkimusmetodiksi voi olla monia erilaisia syitä. Haastattelut eroavat tavallisista keskusteluista yleensä sillä tavalla, että haastatteluissa haastattelijan sekä haastateltavan roolit ovat määräytyneet eriarvoisesti (Hirsjärvi ym. 1997: 196). Haastattelut eivät siis ole ns. luonnollisia keskustelutilanteita kahden tai useamman henkilön välillä, vaan niissä on tietynlaisia kulttuurisia käytänteitä ja sopimuksia, jotka ohjaavat tilannetta. Haastattelija ohjaa keskustelun kulkua kysymällä kysymyksiä aihepiiristä ja haastattelija vastaa niiden puitteissa. Haastattelut, jotka tehdään tutkimustarkoitukseen, on nähtävä systemaattisena tiedonkeruuna (Hirsjärvi ym. 1997: 196). Tällä tavoin haastattelulla on tavoitteet ja sitä käyttämällä pyritään siihen, että tutkija saa tietoja, jotka ovat mahdollisimman luotettavia sekä päteviä (Hirsjärvi ym. 1997: 196-197).

Tutkimushaastattelut voidaan jakaa kolmeen eri ryhmään: strukturoituihin haastatteluihin, teemahaastatteluihin sekä avoimiin haastatteluihin (Hirsjärvi ym. 1997: 197-198). Strukturoiduissa haastatteluissa, joita voidaan kutsua myös lomakehaastatteluiksi, kysymykset ovat ennalta määriteltyjä esittämisjärjestyksensä myöten (Hirsjärvi ym. 1997: 197). Teemahaastattelu sijoittuu avoimen ja lomakehaastattelun välimuotoon, jossa tyypillistä on se, että tiedetään haastattelun teema-alueet, joita kysymykset käsittelevät, mutta niille ei ole annettu mitään tarkkaa muotoa tai järjestystä (Hirsjärvi ym. 1997: 197). Avoimessa haastattelussa ei ole tarkasti noudatettua kaavaa, jolla aihepiiri ja kysymykset etenevät.

Haastattelija yleensä kysyy haastateltavalta kysymyksiä, tämän mielipiteitä ja tunteita haastattelun edetessä, jonka vuoksi avoimet haastattelut ovat hyvin keskustelunomaisia, ja kysymysten aihepiirit voivat muuttua (Hirsjärvi ym. 1997: 198).

Tutkimushaastatteluja voidaan tehdä yksilö-, pari- tai ryhmähaastatteluina joko itsessään tai toisiaan täydentävinä (Hirsjärvi ym. 1997: 199). Eri haastattelumuodoilla on tilanteesta riippuen omat vahvuutensa. Tähän vaikuttaa erityisesti se, että keitä haastatellaan ja mitä aihetta tutkitaan (Hirsjärvi ym. 1997: 199).

Toisena aineistonkeruumenetelmänä käytän puolistrukturoituja haastatteluja. Puolistrukturoiduissa haastatteluissa on samoja vapaamuotoisia piirteitä kuin strukturoimattomissa, mutta puolistrukturoitua haastatteluja ohjaa tietynlainen haastatteluohjeistus (Bernard, 2017: 164-165). Haastattelin viittä 20—29-vuotiaita henkilöitä, jotka aktiivisesti katsovat striimejä Twitch.tv-sivustolla. Haastatteluiden teemoiksi nousivat erilaiset syyt sille, että mitkä tekijät saavat heidät hakeutumaan sivustolle ja viettämään aikaa striimejä katsellessa sekä kyselin heiltä siitä, että millä tavoin striimi-yhteisöt ja striimaajan ja katsojien välinen kanssakäyminen ilmenevät ja millä tavalla he itse määrittelisivät roolinsa katsojana. Suoritin haastattelut kevään 2022 ja kevään 2023 välillä, jotka olivat kestoiltaan n. puoli tuntia jokainen. Yhden haastatteluista suoritin sähköpostihaastatteluna, kolme kasvotusten ja yhden Zoomin välityksellä. Lopuksi litteroin haastattelut asianmukaisesti ja analysoin aineiston.

3.3 Digitaalinen antropologia ja online-etnografia

Virtuaalisessa ym-päristössä tapahtuvaa etnografista tutkimusta voidaan kutsua monella nimellä. Uimonen (2015) puhuu siitä online-etnografiana. Uimonen (2012: 36) määrittelee digitaalisen antropologian käsittämään digitaalisen median sekä kommunikaatioteknologioiden käyttöä sekä niiden kehitystä eri kulttuurisissa ja sosiaalisissa konteksteissa.

Teknologisen kehityksen ja internetin yleistymisen myötä ihmiset ympäri maailman voivat olla läheisessä kontaktissa toisiinsa helposti. Herätessämme voimme vaivatta

ottaa yhteyttä sukulaisiimme tai ystäviimme toisella puolella maailmaa. Elämämme on hyvinkin verkostoitunutta virtuaalisessa ympäristössä, johon online-etnografia perustuu. Underberg & Zorn (2013: 10) määrittelevät digitaalisen etnografian tutkimusmetodiksi, jolla esitetään oikean elämän kulttuureja yhdistelemällä digitaaliseen mediaan liittyviä ominaisuuksia ja tarinoiden piirteitä. He uskovat, että vuorovaikutteisuuden sekä uppoutumisen (immersion) myötä digitaalinen media antaa antropologeille sekä folkoristeille mahdollisuuden rakentaa kulttuurisia tarinoita ja luoda uusia näkökulmia etnografiseen metodologiaan monipuoliselle yleisölle (Underberg & Zorn, 2013: 10). Digitaalinen etnografia siis ikään kuin syntyi pyrkimyksestä selvittää uuden median (eng. new media) roolia ilmaisevana välineenä etnografisessa tarinankerronnassa (Underberg & Zorn, 2013: 10). Digitaalinen etnografia keskittyy tutkimaan virtuaalisissa tiloissa ihmisten välillä tapahtuvaa kommunikaatiota ja käyttäytymistä. Internetiin pääseminen ei kuitenkaan ole enää pitkään aikaan vaatinut paikallaan pysymistä tietokoneen äärellä. Internet kulkee mukana joka päivä. Bussilla matkustaessamme saatamme kuunnella äänikirjoja tai selaila Instagramia mobiililaitteella.

Sarah Pink ym. (2016:1) määrittelevät digitaalisen etnografian lähestymistapaan, joka käsittelee etnografian tekemistä nykypäivän yhteiskunnassa. Sen avulla tutkijat voivat lähestyä aihetta pohtimalla esimerkiksi sitä, että miten me elämme ja teemme tutkimusta digitaalisella kentällä, joka ei ole kuitenkaan paikallaan pysyvää ympäristöä vaan tutkijan tulee pyrkiä tietää miten tehdä tutkimusta sen kehityksessä sekä muutoksissa (Pink ym. 2016:1).

3.4 Online-etnografian eettisyys

Etnografisia menetelmiä hyödyntäessä niin fyysisessä kuin virtuaalisessakin ympäristössä pitää sisällään eettisiä kysymyksiä, joita on hyvä pohtia ennen sen suorittamista. Vaikka virtuaaliset ympäristöt vaalivat käyttäjiensä anonymiteettiä mahdollistamalla erilaisten pseudonyymien käytön, en siltikään ilman kenenkään lupaa tule mainitsemaan nimimerkkejä, joista he voitaisiin tunnistaa. Vaikka heidän

nimimerkkinsä ei olisi heidän oikea nimensä, eikä heitä voitaisi liittää virtuaaliympäristöjen ulkopuolisessa elämässä tähän nimimerkkiin, voidaan tämän antamia tietoja ja kertomiaan kokemuksia käyttää hyväksi tässä nimenomaisessa virtuaalisessa ympäristössä, jossa käyttäjä sillä nimellä esiintyy. Digitaalisen etnografian eräs eettisistä pohdinnoista kohdistuu myös siihen, että mikä voidaan virtuaaliympäristöissä määritellä julkiseksi ja mikä yksityiseksi (Morey, Bengry-Howell & Griffin, 2012: 195).

British Psychological Society (BPS) (2021: 8) on julkaissut kattavat ohjeet ihmisten käyttäytymistä koskevalle digitaaliselle tutkimuksenteolle. He ovat jakaneet virtuaalisessa ympäristössä suoritettulle tutkimuksenteolle neljä eri periaatetta, joita tutkijan tulisi noudattaa. Tutkijoiden tulisi ensinnäkin kunnioittaa ihmisyksilöiden sekä -yhteisöjen itsemääräämisoikeutta, yksityisyyttä ja arvokkuutta (BPS, 2021: 8). Ihmisten yksityisyyttä kunnioittaakseen suorittaakseen havainnointiaan tutkijan tulisi pyytää tutkittavilta lupa, jos havainnointia suoritetaan paikassa, jossa tutkittavien ei voisi olettaa tietävän tullakseen mahdollisesti havainnoitavaksi (BPS, 2021: 23). Virtuaalisissa ympäristöissä kuitenkin raja julkisen ja yksityisyyden välillä on hyvinkin hämärä (BPS, 2021: 8). Vaikka iso osa internetissä käydystä kommunikoinnista tapahtuu yksityisessä tilassa kotona, voidaan julkista keskustelua käydä yleisellä foorumilla (BPS, 2021: 8). Uskoisin Twitch.tv-sivuston lukeutuvan hyvinkin yleiseksi paikaksi, joissa ihmisten tulisi olettaa olevan mahdollisesti havainnoituina. Päinvastoin kuin esimerkiksi Instagramissa, jossa tuntemattomien ihmisten pääsyä omaan profiliin ja yhteisöihin voi helposti rajoittaa, Twitchissä striimaajana henkilö ikään kuin asettaa itsensä muiden katsottavaksi, mutta katsoja astuu tämän striimaajan omaan virtuaaliseen ympäristöön, jossa kanavan omistaja määrittelee puitteet (Twitch.tv:n omien yleisten säännösten lisäksi), joiden mukaan katsojien tulee käyttäytyä. Katsojien näkökulmasta itsensä ns. julkisuus tulee esille siinä, että chatiin kirjoitetut viestit ovat kaikkien luettavissa. Kaikkien kirjautuneiden striimiin osallistuvien katsojien nimetkin ovat nähtävissä, vaikkei chatin keskusteluihin millään tavalla olisi koskaan ottanutkaan osaa.

Kingin (1996: 126) mukaan tutkittaessa virtuaalisia yhteisöjä tutkijoiden tulisi ottaa huomioon virtuaalisen yhteisön saavutettavuus (group accessibility) sekä sen havaittava yksityisyys (perceived privacy). Hänen mukaansa internet-yhteisöt ovat rakentuneet saavutettavuuden mukaan ollen joko vähemmän tai enemmän saavutettavia yhteisöjä (King, 1996: 126). Tähän vaikuttaa se, että missä määrin tietty internet-yhteisö on tunnettu sekä sinne pääsy on julkisesti saatavilla olevaa tietoa (King, 1996: 126). Twitch.tv-sivustolla striimeihin pääsyä on vaikea rajata, sillä kanava on näkyvillä kaikille, jos se on live-lähetyksessä. Monilla kanavilla on myös muita sosiaalisen median yhteisöjä, joihin voi vapaasti liittyä tai joita voi seurata. Tässä on kuitenkin hyvä mielestäni tehdä eroa sille, että mikä on saatavilla ja mihin voi osallistua. Tagit ja kategoriat luovat myös näkyvyyttä striimaajalle, joten heidän löytämisensä olisi helpompaa, näin ollen tehden kanavista vielä helpoppääsyisempiä. Vaikka Twitch-tv-kanavat ovat kaikille avoimia, ts. kaikilla katsojilla on niihin pääsy, voi kanavan omistaja päättää sen, että ketkä yhteisön sisäiseen vuorovaikutukseen voivat osallistua. Kuitenkin vaikka katsoja olisikin estetty eli saanut ”bannit” kanavalle, voi tämä katsoa live-lähetysä ja nähdä chatissa käytävän keskustelun kuten kaikki muutkin. Nämä eivät kuitenkaan yleensä kohdistu kuin katsojiin, jotka eivät noudata striimaajan kanavalle asettaneita sääntöjä tai siinä tapauksessa, jos alaikäiseksi tunnistettava henkilö osallistuu kanavalle, jonka striimaaja on itse luokitellut aikuisluontoiseksi. Kanavan omistaja voi myös asettaa chatin sillä tavalla, että siellä voivat keskustella vain seuraajat, tilaajat tai puhelinnumerollaan käyttäjänsä vahvistaneet henkilöt.

Kingin (1996: 126) mukaan myös havaittavaa yksityisyyttä esiintyy internet-yhteisöissä vaihtelevasti. Sen yksityisyys määräytyy sen mukaan kuinka tietyn yhteisön jäsenet kokevat viestiensä olevan yksityisiä yhteisössä (King, 1996: 126). Twitch.tv-sivuston voisi asettaa havaittavan yksityiseen mukaan sen vähäisyyden mukaan. Twitchissä kaikki chatissa laitettavat viestit on kaikkien nähtävissä ja luettavissa nimimerkin kanssa. Twitchissä on mahdollisuus lähettää yksityisviestejä (direct message), joita yhteisön sisällä voidaan kutsua ”kuiskauksiksi” viitaten viestin sisällön yksityisyyteen. Yksityisviesteihin minulla ei kuitenkaan ole vapaata pääsyä, joten ne eivät ole minun tutkimukseni kohteena.

3.5 Aineiston käsittely

Havainnointia suorittaessani otin huomioon kaikkien striimaajien ja katsojien yksityisyyden, enkä tule gradussani käyttämään mitään heidän mainitsemiaan asioita taikka tuo esille heidän nimimerkkejään. En myöskään mainitse mitään tarkkoja viittauksia niistä striimeistä, joita katsoimme kahden haastatteluun osallistuvan kanssa, jotta niitä ei voisi tunnistaa.

Kaikki haastateltavat ovat allekirjoittaneet tutkimukseen suostumus-, ja tietosuojalomakkeet, joista käy ilmi, että he ovat antaneet lupansa käyttää heistä keräämääni aineistoa sekä säilyttää ne haluamallaan tavalla.

4. Vuorovaikutus striimaajan ja katsojan välillä

Online-yhteisöt ovat kokoaikaisessa muutoksessa ja kehityksessä (de Souza & Preece, 2004: 580). Tämä on huomattavaa myös Twitchissä. Monilla kanavilla on Twitchin ulkopuolisia yhteisöjä erityisesti Discord-palvelussa, johon striimaajat muodostavat ryhmiä, jotka koostuvat suurelta osin heidän Twitch.tv-katsojistaan. Se ei kuitenkaan rajoitu vain siihen. Nämä Twitch.tv:n ulkopuoliset virtuaaliset ympäristöt ovat omia ympäristöjään, joissa on omat käytänteensä ja tapansa kommunikoida muiden yhteisön jäsenien kanssa. Monet striimaajat saattavat järjestää Discord-yhteisön sisälläkin erilaisia aktiviteetteja yhteisön jäsenten kanssa ja siellä yleensä myös ilmoitetaan, milloin striimaaja aloittaa lähetyksensä.

Twitch.tv-sivuston kanavien pääkohteena on eritoten striimaaja itse. Tämä tuo striimaamisella ympärilleen katsojia, jotka luovat yhdessä striimaajan kuin muiden kanssakatsojienkin myötä yhteisöjä. Katsojilla on vapaa pääsy mihin vain striimiin ottaen kuitenkin huomioon striimaajan kanavalleen asettamat säännöt.

Tullessaan paikalle katsojat saattavat antaa striimaajalle tästä tiedon tervehtimällä ja päinvastoin, kun lähtevät, saattavat katsojat ilmoittaa poistumisestaan. Striimiä aloitellessaan striimaajilla on tapana monesti myös tervehtiä paikalle tulleita katsojia. Vuorovaikutuksen keinona ei toimi pelkästään sanallisin viestein, vaan kanssakäymistä katsojien ja striimaajien välillä voi tapahtua muun muassa emoteilla ja emojeilla, lahjoituksilla, biteillä eli Twitchissä käytettävällä omalla virtuaalisella valuutalla sekä kanavapisteillä, joita pohdin enemmän edempänä.

4.1 Chat-ikkuna

Kanavan chat-ikkuna on katsojien pääosainen kommunikoinnin väline niin striimaajan kuin muiden kanssakatsojien välillä. Suurin osa kommunikoinnista tapahtuu sen välityksellä. Chatissa voi keskustella kuka tahansa Twitchiin rekisteröitynyt henkilö, mutta jokainen striimaaja voi luoda omalle striimilleen säännöt, joiden puitteissa keskustelua käydään; monissa tapauksissa sääntönä on keskustelu yhteisellä kielellä, jota kaikki ymmärtää, tai sitten striimaajan puhumilla kielillä. Muita kieliä käyttävien ihmisten viestit voidaan poistaa. Yleensä hyväksytyinä kielinä toimivat joko englanti tai striimaajan oma äidinkieli.

Striimin lähettäjä voi myös käyttää muita tapoja rajoittaakseen chatissa käytyä keskustelua. Tämä voi näkyä muun muassa joko keskusteluun osallistuvien ihmisten rajoittamisessa tai keskustelun sisällössä itsessään. Striimin lähettäjällä sekä striimin moderaattoreilla on oikeus tietyissä tapauksissa muuttaa chatin vain emoteilla keskusteltavaksi tai vapaaksi vain tilaajille. Striimaaja voi myös tehdä kanavastaan ikärajoitetun, jolloin kanavan avaamisen yhteydessä saa vastaan ilmoituksen, jossa kerrotaan striimin olevan yli 18-vuotiaille suunnattu. Tämä ei kuitenkaan estä alaikäisiä katsojia katsomasta satunnaisesti osallistumasta chatin keskusteluun, mutta jos heidän riittämätön ikänsä käy jossain muodossa ilmi, heidät voidaan estää kanavalta.

4.2 Emotet ja emojiit

Emote (eng. *emoticon*) muodostuvat englannin kielen sanoista ”emotion” ja ”icon” viitaten siihen, että ne ovat kuvakkeita, joilla pyritään välittämään tunteellisia ilmauksia (Ying, Khe Foon Hew 2019: 2459). Emojiit taas kehitettiin Japanissa vuonna 1997, jotka sisältävät oikeita kuvia, kuten kasvoja (Ying, Khe Foon Hew 2019: 2459). Visuaalinen kieli on suuressa asemassa osana internet-käyttäjien kommunikaatiota sosiaalisessa mediassa, joista emojiien käyttö on merkittävässä roolissa (Arafah, Hasyim 2019: 560). Useat eri tutkimukset osoittavat, että emojiien käyttäminen visuaalisena kielenä on erilaisten tunteiden ja ajatusten ilmaisuun (Arafah, Hasyim 2019: 560).

Emotet ovat yksi tapa kommunikoida kanssakatsojien sekä striimaajan välillä Twitch.tv:n chat-ikkunassa. Emotet voidaan jakaa karkeasti neljään eri kategoriaan. Ensinnäkin on olemassa emoteja, jotka ovat kaikkien käytössä missä tahansa striimissä. Näitä ovat muun muassa erilaiset tervehdystä ilmaisevat emotet sekä tavalliset emojiit. Emoteja voi saada käyttöönsä myös osallistumalla erilaisiin Twitch.tv:n järjestämiin tapahtumiin. Nämä emotet ovat rajatumpia, sillä ne ovat saatavilla vain rajoitetusti tietyn ajallisen jakson aikana. Monet striimaajat voivat myös luoda omia emoteja katsojien käytettäväksi. Osa näistä on kuitenkin rajattuja siinä mielessä, että ne on saatavilla vain katsojille, jotka ovat joko tilanneet tai joille on lahjoitettu tilaus. Emoteja voi avata omaan käyttöön myös ostamalla niitä kanavapisteillä.

Havainnoidessani huomasin, että striimeillä on usein kanavakohtaisia emoteja ja emojiita, joita katsojat voivat käyttää tyypillisesti eri tilanteissa eräänlaisena reaktiona. Haastatteluissa kävi ilmi se, että niitä voidaan ”spämmätä” eli samaa emotea tai emojiita saatetaan lähettää massoittain reaktiona esimerkiksi jollekin hauskalle sattumalle.

4.3 Lahjoitukset

Lahjoitusten antaminen on isossa osassa Twitchissä tapahtuva kanssakäymisen muoto. Tyypillinen tapa, miten lahjoitus ja sen huomioiminen ilmenee, on se, että jokin katsoja

lahjoittaa striimaajalle suoraan jonkinlaisen määrän rahaa tai bittejä, tilaa kanavan tai lahjoittaa tilauksen jollekin toiselle katsojalle. Joskus tämä lahjoitus saattaa ilmetä myös niin, että katsoja lähettää striimaajalle jotain tavaraakin, vaikkapa joululahjan.

Lahjoitukset ovat suurin tapa rahallisesti tukea striimaajaa, sillä ne tulevat kokonaisuudessaan striimaajalle itselleen. Useimmiten striimeissa on mahdollista lähettää myös rahallisia lahjoituksia, joiden ohella lahjoituksen lähettäjällä on mahdollisuus ottaa kontaktia suoraan striimaajaan lähettämällä viestin, jonka striimaaja lukee kaikille katsojille ääneen. On myös striimeja, jotka käyttävät Tekstistä puheeksi -synteesiä (Text-to-speech tai TTS), jossa tietokone lukee tekstin striimaajan puolesta. Tässäkin on useimmissa tapauksissa omat rajoituksensa. Välttääkseen liiallisen lahjoitusmäärien tulvan, monet striimaajat ovat asettaneet rahallisen vähimmäismäärän rajan lahjoituksille, jotka laukaisevat TTS-synteesin.

Vuorovaikutteista kanssakäymistä voi tapahtua myös muullakin tavalla kuin vain kielellisesti. Monet kauhupelejä striimaavat ihmiset ovat laittaneet striimilleen mahdollisuuden laukaista tietynlaisia ääniefektejä tietyn rahallisen rahoitusmäärän jälkeen. Tämä luo katsojalle mahdollisuuden säikäyttää striimaaja näillä äänillä, mutta vaatii toimiakseen lahjoituksen. Tämä ei kuitenkaan rajoitu pelkästään kauhupelistriimeihin, vaan monissa muissakin striimeissa on ääniefektejä, jotka eivät liity millään tavalla säikäyttämiseen.

Marcel Mauss on käsitellyt lahjan antamista vaihdannan muotona. Mauss (2002: 4) määrittelee lahjan annettavaksi eleeksi, vaikka se pitää sisällään pelkästään kohteliaan tai muodollisen tarkoituksen, tai siihen voi liittyä sosiaalista vilpillisyyttä, kiitollisuudenvelkaa ja taloudellista pyyteellisyyttä. Hänen mukaansa lahjan antaminen on ikään kuin jonkin osan antamista itsestään (Mauss, 2002: 16). Annetun lahjan voi ajatella olevan symbolinen ele suhteen luonteesta (Kowalski, 2011: 191).

4.4 Bitit

Virtuaaliset valuutat ovat eräänlaista digitaalista valuutaa, jotka ovat yksityistä rahaa online-käyttöön (Wang & Mainwaring, 2008: 2). Gateway-valuutat vaihtavat yleisesti käytetyn valuutan virtuaaliseksi, joita voi käyttää erilaisissa peleissä eri tuotteisiin tai palveluihin (Wang & Mainwaring, 2008: 3). Mahdollisia eri tapoja vaihtaa ns. oikeaa valuutaa virtuaaliseksi on lukuisia. Suosituimmat näistä lienevät suora rahansiirto pankkikortilta tai ostamalla fyysisiä lahjakortteja, jotka ovat vaihdettavissa virtuaaliseen valuuttaan tietyllä koodilla.

Bittejä voisi ajatella kuuluvan tähän virtuaalisen valuutan luokkaan. Bitit (Bits) ovat Twitch.tv-sivustolla käytettävää virtuaalista valuutaa, joita katsojat voivat ostaa (Twitch Creator Camp, 2023). Niiden tarkoituksena on sivuston mukaan luoda katsojille mahdollisuus ”hurrata” striimaajaa, tuoda heille tukensa esille sekä tietynlaisissa tilanteissa juhlistaa striimaajaa ja tuoda katsojan omaa ääntä kuuluviin⁵. Myös biteillä voi yleensä ottaa osaa striimaajien erilaisiin äänestyksiin, mutta myös rahallisiin tavoitteisiin.

4.5 Kanavapisteet

On olemassa myös eräänlaisia pelikohtaisia valuuttoja, joita ei tarvitse ostaa erikseen oikealla rahalla. Wangin ja Mainwaringin mukaan pelikohtaisilla valuutoilla on tietynlainen rooli, ne ohjaavat pelin kulkua tietyllä tavalla (Wang & Mainwaring, 2008: 2).

Kanavapisteet yhdistävät striimaajan ja katsojan välisen vuorovaikutteisuuden sekä katsojien osallistuvuuden. Striimiä katsoessaan katsojat kerryttävät kanavapisteitä, joilla he voivat avata muun muassa erilaisia tilaajille tarkoitettuja emotejä. Striimaajat voivat myös perustaa myös tietynlaisia palkintoja, joita katsojat voivat lunastaa kanavapisteillä. Nämä palkinnot ovat yleensä joitain ääniefektejä, joka kuuluu kaikille striimin katsojille. Näiden käyttäminen on usein tilanteesta riippuvainen, sillä ne luovat kommunikatiivisesti osuvan vivahteen, joka osaltaan luo viihtyvyyttä ja

osallisuutta striimiin. Katsojat voivat rajoitetusti vaikuttaa keräämiensä kanavapisteiden määrään. Katsojat, jotka eivät ole tilaajia, saavat 10 kanavapistettä jokaisen viiden minuutin katselusession myötä sekä 50 kanavapisteen bonuksen jokaisen 15 minuutin katselusession jälkeen, joka on lunastettava itse (Twitch Channel Points 2023).

Kanavapisteet myös mahdollistavat sen, että jos chat on rajoitettu pelkästään tilaajille keskusteltavaksi, kanavan tilaamattomat katsojat voivat lunastamalla lähettää tällä tavoin viestejä. Striimaajat kuitenkin itse asettavat hinnan lunastettaville palkinnoille. Saadakseen enemmän näkyvyyttä omalle viestilleen katsoja voi lunastaa eräänlaisen korostuksen viestilleen. Tällöin tämä viesti näkyy chatissa korostettuna, mikä lisää mahdollisuutta sille, että striimaaja näkee ja lukee kyseisen viestin.

Kanavapisteet voivat olla hyvinkin personalisoituja ja lunastettavat palkinnot erota striimien välillä valtavasti. Striimaajat voivat muuttaa kanavapisteiden nimen haluamukseen. Tämä tarkoittaa sitä, että pelkkien kanavapisteiden keräämisen sijaan katsojat voivat kerätä esimerkiksi keksejä tai karkkeja. Kanavapisteet myös osaltaan luovat yhteisöllisyyttä kanavan ylläpitäjän sekä katsojien välillä. Monissa tapauksissa kanavapisteillä lunastettavat palkinnot ovat osana kanavan viihteellistä ilmapiiriä.

Katsojat voivat vaikuttaa hyvinkin tehokkaasti striimin kulkuun, sen viihteellisyyteen sekä myös omaan rooliinsa kanavalla. Monilla striimaajilla on lunastuspalkintona mahdollisuus nostattaa katsojan roolia muun muassa antamalla tälle VIP-statuksen. Yleensä tämän lunastukseen tarvitaan huomattava määrä kanavapisteitä, mikä vaatii paljon katseluaikaa näin ollen erottaen vakituisemmat katsojat niistä, jotka osallistuvat striimiin harvemmin. Kanavapisteiden määrä ei kuitenkaan täysin korreloi katsomiseen käytetyn ajan kanssa, sillä niitä voi kerryttää vain silloin, kun striimaaja on livessä. Aiempia lähetyksiä katsoessa ei voi saada kanavapisteitä. Kanavapisteitä voi kuitenkin kerryttää myös erilaisilla striimaajan ja kanavan moderaattoreiden tekemillä ennustuksilla. Tällä tavoin kanavapisteet toimivat eräänlaisena leikkimieliseen uhkapelaamiseen käytettynä valuuttana.

4.6 Lurkkaaminen

Online-tutkimuksissa ihmisten osallistumista (participation) on tutkittu paljon sosiaalitieteiden kentällä. T. L. Taylor on tutkinut ihmisten osallistumista, joka ylittää pelitilojen (game space) rajat ja miten peliyhtiöt sekä -suunnittelijat suhtautuvat niihin (Taylor, 2007: 114). Kate Crawford käsittelee aihetta äänen antamisen sijaan kuuntelemisen näkökulmasta osallistumisen tutkimuksessa (Crawford 2011: 64).

Lurkkaajasta (lurker) yleisesti hyväksytty määritelmä on kuka tahansa henkilö, joka lukee, mutta hän harvoin, jos koskaan, ottaa julkisesti osaa mihinkään sosiaaliseen ryhmään (Preece & Nonnecke, 2003: 110). Crawfordin näkökulmasta he siis ovat aktiivisia kuuntelijoita sen sijaan, että aktiivisesti ottaisivat julkisesti kantaa tai puhuisivat. Lurkkaaminen erilaisissa online-ympäristöissä on tehty helpoksi, sillä teknologia on antanut mahdollisuuden siihen, että henkilöllä on pääsy netissä tapahtuvaan keskusteluun ilman, että tämän tulisi näkyvästi jollain tavalla itse osallistua siihen (Preece & Nonnecke, 2003: 110). Tämä ei kuitenkaan päde ihan joka paikassa, vaan esimerkiksi MUD:ssa käyttäjät ovat näkyviä ja heidän osallistumisensa on oletettua (Preece & Nonnecke, 2003: 110).

Lurkkaukselle ja siihen ryhmään kuuluville ihmisille ei kuitenkaan ole vain yhtä tiettyä määritelmää. Esimerkiksi *Cambridge Dictionary* määrittelee verbin ”lurk” ajan viettämiseksi chat-huoneessa tai sosiaalisen median sivuilla lukemassa asioita, joita muut ihmiset ovat postanneet, (joko kirjoittanut tai lisännyt), kuitenkin itse mitään postaamatta (Cambridge Dictionary 2023). Tämä määritelmä ei kuitenkaan ota täysin huomioon tietyn tyyppistä lurkkausta, joka tapahtuu esimerkiksi Twitchissä. Määritelmä keskittää fokuksensa juurikin muiden kirjoittamien *asioiden lukemiseen*, mutta ei ota huomioon sitä, että Twitchin sisältö on muutakin kuin kirjallista kanssakäymistä chatissa. Siellä ei keskitytä pelkästään chatiin kirjoitettujen viestien lukemiseen, vaan myös itse striimaajaan. Näin ollen Twitch olisi lurkkauksen näkökulmasta monipuolisempi kuin mitä Cambridge Dictionaryn kehittämä määritelmä lurkkauksesta antaa olettaa. Twitchissä lurkkaamisessa on kyse siitä, että katsoja ei varsinaisesti osallistu chat-ikkunassa käytyyn kanssakäymiseen, mutta on kuitenkin muulla tavoin osana katsottavan striimaajan yhteisöä.

Twitch-striimit ovat pääosin audiovisuaalista sisältöä, joten lurkkaajan ei tarvitse olla edes näyttöpäätteensä välittömässä läheisyydessä ollakseen mukana perillä kanssakäymisessä ilmi tulleista asioista. Olen huomannut joissain striimeissä olevan oma komento sille, kun joku chatissa ikään kuin poistuu keskustelun ääreltä. Striimaajat monesti lukevat chatissa kirjoitetut viestit ääneen, joten heidän ei tarvitse itse olla niitä lukemassa. Tietenkään tämä ei ole mahdollista, jos striimaaja ei niitä luekaan tai jos chatissa on niin paljon viestejä, ettei kaikkia kerta kaikkiaan ole mahdollista lukea ääneen. Tietyissä mielessä termin ”osallistuminen” sijaan kokisin mielekkäämpänä käyttää mukana olemista, sillä se ei sisällä konnotatiivista aktiivista osan ottamista. Lurkkaaminen tulee mielestäni pyrkiä ymmärtämään siinä sosiaalisessa kontekstissa, missä se tapahtuu, sillä eri sosiaalisen median sivuilla on erilaisia tapoja, joilla ihmiset tuottavat sisältöä muille ja ylläpitävät kanssakäymistä.

Preece & Nonnecke (Preece & Nonnecke, 2003:126) määrittelevät joitakin syitä arvostaa lurkkaajia:

- Lurkkaajat pyrkivät tuntemaan ryhmän (Preece & Nonnecke, 2003: 126). Heidän mukaansa se hyödyttää niin lurkkaajaa itseään kuin myös ryhmää, sillä lurkkaamisen kautta henkilö saa tietoa siitä, että onko kyseinen ryhmä hänelle sopiva ja auttaa tätä ymmärtämään ryhmän sosiaalista dynamiikkaa eli miten ryhmässä kuuluu toimia (Preece & Nonnecke, 2003: 126).
- Lurkkaajat eivät halua heittää bensaa liekkeihin (Preece & Nonnecke, 2003: 126). Heidän tutkimuksessaan monien lurkkaajaksi itsensä identifioivien ihmisten mielestä ryhmät voivat olla kaoottisia, joten lurkaus on eräänlainen osallistumisen muoto, joka ei edistä tämän kaaoksen ylläpitämistä (Preece & Nonnecke, 2003: 126).
- Lurkkaajat laajentavat ryhmää (Preece & Nonnecke, 2003: 126). Heidän tutkimuksestaan kävi ilmi, että osallistujat yleisesti ottaen kuvailivat ryhmiä, joiden aiheet olivat heille mieleisiä (Preece & Nonnecke, 2003: 126). Nämä aiheet saattoivat olla myös sellaisia, jotka olivat jollain muulla tavalla vahvasti kytkettyneet heidän elämäänsä (Preece & Nonnecke, 2003: 126).
- Monet tutkimukseen osallistuneet ihmiset muodostivat siteitä muihin ihmisiin online-ryhmien ulkopuolella (Preece & Nonnecke, 2003: 126). Nämä siteet ovat

valideja kommunikaatiomuotoja, joilla on arvoa ryhmälle ja siihen kuuluville yksilöille (Preece & Nonnecke, 2003: 126).

- Tietyllä tapaa lurkkaajat tekevät jonkinlaisen sitoutumisen, kun he liittyvät johonkin ryhmään, sillä liittyessään he hyväksyvät ryhmälle asetetut säännöt ja käytänteet (Preece & Nonnecke, 2003: 126).

Markkinoinnin ja striimin kasvun mielessä lurkkaajat ovat melko suuressakin roolissa. He ovat osaltaan tärkeitä striimin katsojalukujen ylläpitämisessä, sillä vaikka he eivät osallistukaan kanssakäymiseen, tuovat he striimaajalle kukin yhden katsojan lisää, mikä nostaa striimaajan katsojamääräisesti korkeammalle striimaajien listalla. Striimaajat myös näkevät, mikä sisältö ihmisiä kiinnostaa, jos heidän kanavallaan on paljon katsojia, vaikka nämä eivät mitään puhuisikaan, mutta konsistentisti tietyn katsojamäärän puoleensa vetävä sisältö voidaan nähdä viihdyttävänä, vaikka sitä ei erikseen mainitakaan.

4.7 Tilaaminen

Striimien katsojalla on myös mahdollisuus tilata kanava, jonka myötä tämä saa striimaajan pelkästään tilaajille asettamia etuja. Näitä etuja voivat olla muun muassa tiettyjen rajattujen emojiien käyttö tai pääsy striimaajan aiempiin lähetyksiin eli VODEihin, joihin muilla katsojilla ei ole käyttöoikeuksia. Useimmiten striimien vanhat lähetykset ovat kuitenkin kaikkien katsottavissa. Striimaajilla on kuitenkin mahdollisuus rajata VODiensa pääsyä pelkästään kanavan tilaajille katsottaviksi. Joissain tapauksissa tilaamisen yhteydessäkin katsojalla on mahdollisuus lähettää viesti suoraan striimaajalle, jonka tämä joko luke itse tai luetuttaa TTS-synteesillä. Katsojille kanavan tilaaminen maksaa yleensä n. 5 euroa.

4.8 Twitchcon

Twitch ei välttämättä ole pelkästään internetiin sijoittuva kokoontumisen ja vuorovaikutuksen paikka. Twitchconin nettisivujen mukaan tapahtuma järjestetään vuosittain eri kaupungeissa niin Euroopassa kuin Yhdysvalloissa (Twitchcon-sivusto 2023). Nettisivuilta ei juurikaan löydy informaatiota tapahtuman historiasta eikä siitä, että mikä tapahtuman tarkoitus oikeastaan on, mutta nettisivujensa mukaan siellä järjestetään muun muassa Twitch-yhteisöjen tapaamisia (MeetUps), paneelikeskusteluja sekä cosplay-tapahtumia (Twitchcon Paris 2023).

5. Twitch kolmantena tilana

Twitch toimii mielestäni hyvinkin neutraalilla kentällä mahdollistaen vapaan pääsyn kenelle tahansa ihmiselle ilman asioita, jotka velvoittavat tätä mihinkään tai siteitä keneenkään muuhun kanssakatsojaan saatikka striimaajaan. Katsojien ei myöskään tarvitse ottaa minkäänlaista isännöivää tai emännöivää roolia striimeissä, vaan voivat tuntea olonsa mukavaksi sekä kotoisaksi niissä tilanteissa. Vaikka Oldenburg (1999: 45–46) mainitseekin, että kolmannessa tilassa *ei tarvitse* olla ketään toimimassa isäntänä saatikka emäntänä, se ei mielestäni kuitenkaan sulje sitä pois, etteikö siinä *voisi* olla. Striimaaja kuitenkin itse ohjaa striimin kulkua ja siellä käytävää keskustelua.

Striimit Twitchissä ovat myös helppopääsyisiä kenelle tahansa ihmiselle. Kenenkään ei tarvitse täyttää mitään jäsenyyslomakkeita taikka maksaa jäsenyysmaksuja ottaakseen osaa striimeissä käytäviin chat-keskusteluihin, eikä näin ollen sulje ketään ihmistä pois. Näin ollen striimeihin osallistuvien katsojien persoonallisuus tulee esille riippumatta siitä, että minkälaisessa elämäntilanteessa tai työroolissa tämä esimerkiksi on. Kaikki chatissa esiintyvä kanssakäyminen tapahtuu nimittäin nimimerkkien takana, joista ei voi päätellä mitään heidän henkilökohtaisesta elämästään, elleivät he itse sitä jollain tavalla halua tuoda esille, mutta se ei kuitenkaan ole edellytys keskusteluun osallistumiselle.

Vaikka Twitchissä striimaaja on yleensä kohteena, jota tai jonka pelaamista ihmiset tulevat seuraamaan, niin myös ihmisten välinen keskustelu on hyvinkin tärkeässä osassa. Keskusteluille ei yleensä ole mitään asetettu tarkempia sääntöjä kuin yleensä se, että se on asiallista ja käydään sillä kielellä, jonka striimaaja itse ymmärtää. Tämä voisi mielestäni olla tietyllä tavalla verrattavissa siihen, että menisi baariin katsomaan esimerkiksi jotain urheiluottelua.

Edellä on pohdintaa ihmisistä median käyttäjinä enemmän, mutta Katzin, Blumlerin ja Gurevitzin (1973: 510–511) mukaan ihmiset ovat median käyttäjinä aktiivisia ja näin ollen heidän toimintansa on tavoittelevaa. Tällä tavoin striimien tai striimaajien tulisi tyydyttää katsojien tarpeensa sen myötä, kun he itse hakeutuvat niiden piiriin ensiksi oman aktiivisuutensa toimesta.

Monissa striimeissa myös on omat vakituiset katsojansa. Näin ollen striimaaja ei ole täysin yksin luomassa keskustelua, vaan vanhoilla tutuilla katsojilla on myös osuutensa elävöittämässä ja ylläpitämässä keskustelua. Haastatteluissakin kävi ilmi se, että jatkuvalla katsomisella oppii tietyllä tasolla tuntemaan vakituisemmat katsojat ja striimissä vallitsevan keskustelun ilmapiiriin.

Teeskentelyn puuttuminen kolmannessa tilassa mielestäni on vahvasti kytköksissä siihen, että sinne ihmiset saavat tulla sellaisena kuin ovat ja keskipisteenä on jokaisen persoonallisuus, eikä heillä ole minkäänlaisia velvoitteita muita kohtaan. Näin ollen Twitchissä striimien voisi ajatella olevan vaatimattomia, jonka myötä teeskentelyäkään ei välttämättä esiinny, vaan kanssakäyminen ihmisten välillä on autenttista.

Haastatteluista kävi ilmi se, että yhtenä tekijänä striimien katsomiselle on hyvä huumorintaju, jonka myötä voisi olettaa kyseisen kolmantena tilana toimivan striimin olevan leikkisä ja omaavan hyvän ilmapiirin.

Virtuaaliset kolmannet tilat ovat melko kiistelty käsite sosiaalisten tieteiden kentällä. Perinteisesti yhteisön merkityksen on ajateltu käsittävän ryhmän, joka toimii tietyllä fyysisellä alueella (Markiewicz, 2020: 15). Howard Rheingold on tutkinut Oldenburgin kolmen tilan käsitteen kautta virtuaalisia yhteisöjä. Hän määrittelee

virtuaaliset yhteisöt internetissä esiintyviksi sosiaalisiksi keräymiksi, joissa ihmiset muodostavat julkisia keskusteluja riittävällä inhimillisellä otteella, joilla he muodostavat henkilökohtaisia suhteiden verkostoja virtuaaliympäristössä (Rheingold, 1994: 6). Nämä kaikki kuitenkin mielestäni viittaavat toimijan omaan kanssakäymisen aktiivisuuteen online-yhteisön sisällä. Ne eivät ota huomioon ihmisiä, jotka lurkkaavat. Hekin voivat olla perillä yhteisön sisällä tapahtuvista ja keskusteltavista asioista, ja se luokin heille mahdollisuuden halutessaan liittyä keskusteluun, jos niin kokevat joskus mielekkääksi.

Haastatteluissa keskustelimme haastateltavien kanssa heidän rooleistaan striimien katsojina. Osa heistä kertoi katsovansa striimejä passiivisemmin, eli eivät useinkaan ota osaa striimeissä käytäviin keskusteluihin, mutta silti kokevat striimaajan ja katsojien välisen kanssakäymisen tärkeäksi striimin viihtyvyyden kannalta. Osa informanteista luokitteli itsensä lurkkaajaksi, mutta sanalle voidaan asettaa myös negatiivisia konnotaatioita. Sanana se voi luoda sellaisen tunteen, että olisi jonkinlainen kyylääjä.

Mielestäni Whittakerin ym. (1997) yhteisölle määrätyt kriteerit täyttyvät myös online-yhteisöissä Twitchissä. Katsojilla on mahdollisuus osallistua erilaisiin keskusteluihin chatti-ikkunan kautta tai esimerkiksi lahjoittamalla striimaajalle, jonka yhteydessä yleensä on mahdollista liittää jokin teksti, jonka tts-syntetisaattori lukee ääneen striimaajalle sekä muille katsojille. Tämän myötä lahjoittajan kirjoittama teksti ei herätä pelkästään striimaajan huomiota, vaan on kaikkien katsojien kuunneltavissa.

Twitch-yhteisöissä on myös omat sääntönsä, joiden puitteissa kaikkien odotetaan käyttäytyvän. Monissa striimeissä on eritelty nähtävillä kanavan säännöt.

Striimeillä on usein vakituisia kävijöitä, jotka keskustelevat aktiivisesti chatissa striimaajan ja muiden katsojien kanssa. Katsojien ja striimaajan väliset yhteiset intressit voivat käsittää striimaajan pelaamia pelejä, joita on katsojien mielestä kiinnostavaa katsoa.

Jos yhteisön yhteisillä resursseilla voidaan tarkoittaa esimerkiksi striimien kanavakohtaisia emojeja, niin sen jäsenillä on pääsy niihin maksamalla kanavalle kuukausimaksun, jonka myötä he pääsevät käyttämään niitä.

Tiedon, tuen ja palveluiden vastavuoroisuus näkyy esimerkiksi siten, että kanavan uusilla katsojilla on mahdollista kysyä kysymyksiä liittyen vaikkapa striimaajan pelaamaan peliin, joihin yleensä saa vastauksen. Näin uusilla katsojilla on helppo päästä mukaan striimin ilmapiiriin ja kanssakäymiseen muiden entuudestaan tuttujen katsojien kanssa.

Yhteisön sisäinen yhteinen ”konteksti”, joka käsittää omat sosiaaliset yleissopimuksensa, kielen ja säännöt, joiden mukaan käyttäytyään, on kanavan omistajan itsensä määritettävissä. Striimeissä on usein omat sääntönsä, joiden mukaan striimaaja odottaa katsojiensa käyttäytyvän. Kanavien omat emojit ovat myös hyvin persoonallisia ja rakentuneet kanavan omaan kontekstiin.

5.1 Miksi striimejä katsotaan?

Striimien katsomisessa striimaaja näyttäisi olevan tärkeämmässä roolissa kuin välttämättä itse striimattava sisältö. Kaikki haastatteluun osallistuvat henkilöt mainitsivat jollain tavalla striimien katsomisen syyksi striimaajan persoonallisuuden, tämän luoman roolin eräänlaisena performanssina ja muita tekijöitä, jotka liittyvät suoraan itse striimaajaan. Tärkeäksi koettiin myös muun muassa se, että striimaajalta voi oppia jotain pelistä, joka on itselle uusi tai jossa haluaa kehittää itseään. Vaikka osasyynä striimin valitsemiseen on striimaajan kyky pelata pelejä, siltikin tämän persoonallisuutensa koetaan tärkeämpänä.

Yleisemmäksi vastaukseksi striimien katsomiseen informantit mainitsivat sen viihteellisyyden. Viihde kuitenkin kattaa monta eri syytä sille, minkä he kokevat viihdyttävänä. Kysyin informanteilta haastatteluissa viihdyttäviä tekijöitä, joita he liittivät niin itse striimaajaan kuin striimiin sisältöönkin. Haastatteluissa nousi esille edellä mainitusti striimaajan persoonallisuus, jonka pohjalta striimien viihdearvon

voisi sanoa suurelta osin ikään kuin rakentuvan. Kuten Katz, Blumler ja Gurevitch (1973: 510–511) mainitsi, median käyttäjät ovat aktiivisia ja he tavoittelevat jotain median käytössään. Striimejä katsoessaan he siis aktiivisesti hakeutuvat niiden striimien, *tai striimaajien*, katsomiseen, joilla on heille tietynlaista viihdearvoa luovia tai oppimiseen ja itsensä kehittämiseen liittyviä tekijöitä.

”...tai siis itellä se riippuu suurimmaks osin siitä persoonallisuudesta. Et se on semmonen, jota ite fiilaa. Että ei oo mikään semmonen try hardaaja tai ei oo jotenki toksinen tai ei koko ajan huuda tai ei oo semmonen gamer. Että tykkään sellasista rauhallisista persoonista, ja tykkään siitä, että jos osaa sujuvasti olla tai sujuvasti lukee vaikka chattii ja keskustella sen oman yhteisönsä kanssa.” – Mies.

”Viihdyttävää voi olla esimerkiksi, et mokailee tai raivoo, koska se on tosi samaistuttavaa, on informatiivinen ja opettaa siitä, mitä pelaa ja kertoo, että mitä virheitä vois tehdä ja miten parantaa omaa pelaamista.” - Nainen

Vaikka informantit eivät omien sanojensa mukaan ole itse kovinkaan aktiivisia keskustelijoita chatissa, kokevat monet silti tärkeäksi sen, että striimaajat ottavat kontaktia katsojiin ja ovat aktiivisessa kanssakäymisessä heidän kanssaan. Katsoja voi siis ikään kuin tuntea olevansa osana sitä kokonaisuutta ilman, että se vaatisi aktiivista osallistumista kanssakäymiseen. Keskustelu chatissa voidaan kokea myös hyvin julkiseksi, jolloin kynnys osallistumiselle kasvaa, sillä se tilanne voi olla jännittävä.

”Siis jotenki se jää vähän tyhjän oloseks mun mielestä, jos siinä ei oo sitä vuorovaikutusta.” - Mies

Striimaajan ja katsojien välinen vuorovaikutus tuo ikään kuin tietynlaisen tärkeäksi koetun lisän katsomiskokemukseen kuin esimerkiksi Youtubeen ladatut ennalta tallennetut pelivideot, joissa katsoja ei saa välitöntä kontaktia pelaajaan juuri siinä hetkessä, jossa se tapahtuu.

Vaikka informantit käyttävät striimien katsomiseen huomattavan paljon aikaa, useimmat eivät silti koe sitä kovinkaan merkityksellisenä. Osalle se toimii vain yhtenä tapana tyydyttää viihdenälkäänsä minkä tahansa muun joukossa, mutta se ei kuitenkaan

ole täysin turhanpäiväisessä roolissa. Osalle taasen tuntuisi oudolta, jos striimejä ei yhtäkkiä olisikaan, vaan pitäisi täyttää niiden katsomiseen käytetty aika jollain muulla keinolla.

Kukaan muu kuin yksi haastateltavista ei ollut haastattelujen aikana minkään kanavan aktiivinen tilaaja taikka lahjoittaja, mutta osa kertoi kuitenkin miettineensä jompaakumpaa. Eräs kuitenkin kertoi, että hän oli ostanut jonkin striimaajan myymän oheistuotteen. Hän kertoi, että on miettinyt lahjoittavansa nimenomaan pienemmille striimaajille, sillä hänen mielestään isommat striimaajat eivät juuri tarvitse mitään. Syyksi tälle hän kertoi sen, että on seurannut tiettyjä striimejä jo useamman vuoden ajan, joten hän haluaisi antaa myös jotain takaisin. Vaikka kukaan katsoja ei ole velvollinen lahjoittamaan striimaajalle rahaa saatikka tilaamaan tämän kanavan, voi striimien katsominen kuitenkin herättää halukkuutta vastavuoroisuuteen striimaajan kanssa lahjan muodossa. Toinen kertoi, että haluaisi joskus lahjoittaa myös, mutta nimenomaan siksi, että striimaajien tekemä sisältö on hänen mielestään työtä.

Kuten aiemmin jo mainitsin, katsoin striimejä kahden haastateltavan kanssa osana havainnointia. Ensimmäisen kanssa katsoimme hänen valitsemaansa striimiä tunnin ajan ja keskustelimme siitä, sekä omista motiiveista striimien katsomiseen Discord-kanavalla. Valitsimme striimiksi sellaisen, mikä on hänelle tuttu jo entuudestaan ja katsoo muutenkin. Esille nousi aiheita esimerkiksi nostalgiaa syynä katsoa tiettyjä striimejä. Nostalgiset syyt eivät liittyneet striimaajiin itseensä vaan ennemminkin siihen, mitä pelejä nämä pelasivat. Ystäväni kertoi pitävänsä eritoten tasohyppelypelistriimien katselemisesta. Tasohyppelypelit ovat tietynlainen pelien lajityyppi, joissa – yksinkertaistetusti selittäen – on tarkoitus ohjata hahmoa sekä juosta ja hypellä tasolta toiselle väistelemällä esteitä ja mahdollisesti myös vihollisia.

Toisen henkilön kanssa katsoimme hänen valitsemaansa striimiä noin puolen tunnin ajan. Hän kertoi alkaneensa katsomaan Twitch-striimejä alkuvuodesta 2021, kun hän kuuli siitä kaveriltaan. Syyksi striimien katsomisen aloittamiselle hän kertoi sen, että hän halusi katsella erilaisia pelistriimejä. Hän luokitteli itsensä mieluiten lurkkaajaksi, vaikka onkin omien sanojensa mukaan joskus osallistunut striimeissä chatin keskusteluihin. Hän kertoi katsovansa striimejä monesti nukkumaan mennessä, mutta

usein myös niin, että hän saattaa laittaa jonkin striimin päälle taustalle, kun hän tekee jotain muuta samalla. Hänen mukaansa hän mieltäisikin katsomisensa puolet passiiviseksi taustameluksi sekä puolet aktiiviseksi katsomiseksi.

Hän valitsi katsottavaksemme erään taidepainotteisen striimin, jota hän on seurannut pitkään. Striimi on hänelle siitä merkityksellinen, että hän pitää mielenkiintoisena taulujen maalaamista. Hän myös kokee mielekkääksi striimissä soitetun musiikin ja rennon ilmapiirin. Hän kertoi katselevansa mielellään sellaisia striimejä, joissa striimaaja kommunikoi aktiivisesti katsojien kanssa ja ottaa nämä huomioon. Katsellessa kävi myös ilmi fiilis siitä, että hengailisi kavereiden kanssa, kun striimejä katsoo. Striimaaja oli hänen mielestään samaistuttava, mikä hänen mielestään on tärkeä huomioonotettava osa striimin valitsemisessa. Häntä kiinnostaa kyseisessä taidestriimissä se, että hän on taitava ja saa elantonsa sillä. Hän kertoi pitävänsä itse käsillä tekemisestä ja askartelusta, joten sen kaltaiset striimit vetävät häntä puoleensa.

”Et se on vähän niinku korvannu television mulle. Ja varsinkin jos vaikka syö ruokaa tai jotaki, niin ihan hyvä olla, että jotaki pyörii siinä, vaikka ei sinällään kato sitä.”

Aineistosta käy ilmi se, että striimien katsominen on osittain tai kokonaan korvannut television katselun arkipäiväisessä elämässä. Jotkut haastatteluun osallistuvista kertoivat laittavansa jonkin striimin päälle taustameluksi tehdessään siinä ohessa jotain muuta. Se liittyy vahvasti siihen, että hiljaisuuden sijaan on mukavampaa laittaa taustalle striimi päälle.

5.2 Striimin visuaalisuus

”Et siinä on vähän enemmän sellanen hengailaan kaverien kanssa ja pelaillaan -fiilis.”
- Mies

Visuaaliselta rakenteeltaan kaikki striimit koostuvat tietty striimattavasta ruudusta ja ruudun oikealla puolella olevasta chatista, jossa kaikkien lähettämät viestit nimimerkkeineen näkyvät. Striimin etusivu on selattava, ja heti ruudun alapuolella on

kanavan omistajan nimimerkki sekä tämän profiilikuva. Kanavan omistajan nimimerkin alapuolella on kyseisen striimin ns. otsikko, jossa striimaaja voi informoida katsojille sen mitä striimiltä voi odottaa. Tärkeä huomioitava asia on se, että striimien listaa katsottaessa Twitch.tv-sivustolla ensimmäiset asiat, jotka katsojat näkevät on kuvakaappaus lähetyksestä, striimaajan profiilikuva, nimi sekä striimin otsikko, joilla striimaajan täytyy pyrkiä herättämään katsojien mielenkiinto ja pyrkiä saamaan heidät klikkaamaan omaa striimiä. Rullatessaan vielä alemmas voi huomata, että kanavilla on usein muita tietoja itseensä sekä striimien sisältöön liittyen.

Monilla striimaajilla on myös oma tyyhinsä tuoda kanavansa visuaalisuutta itsensä näköiseksi. Muun muassa katsojien lahjoitukset ja tilaukset on otettu huomioon tässä. Havainnoinnissani huomasin, että varsinkin videopelistriimeillä on usein tyypillistä rakennetta noudattava ”overlay” eli eräänlainen asetelma visuaalisille efekteille ja viesteille. Nämä on tyypillisesti asetettu ruudun sivuille. Striimeissä, jossa on myös kamera, on aseteltu yleensä joko vasemmalle tai oikealle ylä- tai alareunalle.

Havainnoidessani informanttien kanssa muutamat tekijät visuaalisuudestakin nousivat esille. Toinen heistä omien sanojensa mukaan pitää striimeistä, joissa visuaalinen aspekti on minimalistinen ja yksinkertainen. Hän myös kertoi arvostavansa kameran käyttöä striimeissä, sillä siinä hänen mukaansa tulee sellainen tunne, että viettäisi kavereiden kanssa aikaa pelaillen.

Toinen haastateltava mainitsi, että kamera on hänelle tärkeää sellaisissa striimeissä, joissa tarkoituksena on niin sanotusti vain hengailta, eli tällöin striimaaja itse ja hänen kanssakäyminen chatiin osallistuvien henkilöiden kanssa ovat pääosissa. Pelistriimejä katsoessa hänen mielestään ei tarvitse olla kameraa päällä, koska hän tykkää tällöin keskittyä itse pelin kulkuun. Muita visuaalisuuteen liittyviä tekijöitä, joita informantti nosti esille, oli hieno tausta. Monilla striimaajilla on usein kamerassa taustallaan joko green screen, jonka avulla he voivat sulauttaa kameransa peliin, näin ollen lisäten tilaa, jossa peli esiintyy, tai sitten muita koristeita, esimerkiksi valoja. Joissain striimeissä ruudulla voi olla kameran lisäksi esimerkiksi mainosbannereita tai muita liikkuvia kuvakkeita. Informantti nosti puheenaiheeksi muun muassa sen, että hän ei pitänyt

siitä, jos ruudulla on paljon ylimääräistä liikkuvaa, sillä hänen mukaansa se tekee siitä sekavan ja vie liikaa huomiota.

Kaikkien informanttien mielestä kameran rooli vaikuttaa merkittävästi siihen, että he katsovat tiettyjä striimejä. Viihdearvon ylläpitämisen vuoksi kameran strateginen paikka koetaan tärkeäksi, eikä se saa esimerkiksi peittää tärkeitä kohtia pelissä. Kamera on tärkeä myös siinä mielessä, että on viihdyttävämpää, kun voi nähdä striimaajan ilmeet ja eleet kuin kuunnella vain ääntä. Striimaajan näkyminen kameran välityksellä luo myös tunteen, että saa paremman kontaktin ihmiseen ja se tuntuu läsnä olevammalta, varsinkin jos striimiä katsoo aktiivisemmin.

5.3 Yhteisöllisyys Twitchissä

”No just nää pienemmät striimit, mitkä on, mitä mie yleensä siis katon, niin yhteisöllisyys on varmaan just yks niistä syistä, miks on jääny katsomaan osaa striimeistä. Et siinä, vaikka ei ookaan läsnä keskustelussa, niin siinä tulee semmonen fiilis, että on kuitenkin osa sitä kokonaisuutta. Että siinä on joku persoonallinen taso.”
-Mies

Katsoessamme striimejä haastateltavien kanssa aiheena nousi esille katsomien striimien yhteisöllisyys. Eräs kertoi, että yhteisöllisyys eri striimien välillä oli huomattavaa. Hänen katsomansa striimit perustuvat erityisesti yksinpeleihin, mikä oli minulle hieman yllättävää. En itse juurikaan katso striimejä, joissa pelataan yksinpelejä, joten minusta se oli yllättävää kuulla, että niinkin ns. ”suljetuissa” yhteisöissä vahva yhteisöllisyys ja esimerkiksi striimien välinen kommunikaatio sekä yhteistyö on niinkin yleistä kuin mitä minun hän mainitsi. Moninpeleissä on usein se mahdollisuus, että striimaaja voi ottaa toisenlaista kontaktia katsojiinsa kutsumalla heitä pelaamaan yhdessä.

Yhteisöllisyydestä online-ympäristössä nousi haastatteluissa esille myös se, että millä tavalla se eroaa niin sanotusta perinteisemmästä, kasvokkain kokoontuvasta offline-yhteisöstä. Haastateltavan mielestä omasta persoonasta ei anneta niin paljon, vaan

ollaan pitkälti anonyymejä. Hän kertoi myös, että kukaan ei tunne toisiaan kovinkaan hyvin, tai jos tietää jotain toisesta henkilöstä, niin ne ovat hyvinkin yksittäisiä asioita. Yhteisöllisydentunne ei välttämättä tule siitä, että tuntisi muut henkilökohtaisesti, vaan että on ennemminkin jonkinlainen yhteinen harrastus. Hän kokee, että offline-yhteisöissä tärkeämpää on se, että oikeasti tutustuu muihin yhteisön jäseniin.

Tärkeäksi koettiin myös se, että striimaaja on samaistuttava muun muassa erilaisten reaktioiden kautta. Merkittävää oli myös se, että striimaajan vahvat reaktiot ikään kuin voivat tuoda validoivia tunteita sille, että itse voi huomata muiden ihmisten reagoivan tiettyihin tilanteisiin siten, kuin itsekin reagoisi. Striimaajan tietynlaiset vahvat tunnereaktiot näyttäisivät myös ylläpitävän yhteisöllisyyttä, sillä osa informanteista kertoi, että varsinkin sellaisissa striimeissä, joissa on paljon katsojia, chattiin osallistuvat saattavat alkaa spämmätä tiettyä kontekstiin sopivaa emojiä suurissa määrin.

”Siinä justii tulee toi justiisa tuo emoji-spämmi, niin sehän, ku kaikki spämmii yhtä, niin se on tavallaan se sama vastaus sitte katsojilla. Et ei siinä oikein yks pysty sanoon mitään. Se on vähän niiku semmonen kalaparvi, et se menee aina tiettyyn suuntaan.”
- Mies

Se on ikään kuin ”kalaparvireaktio”, jossa voi huomata itsekin nauravan hauskoille kommelluksille muiden kanssa. Tähän kalaparvireaktioon näyttäisi vaikuttavan katsojamäärän suuruus. Striimeissä, joissa katsojamäärä on pienempi, striimaajaan on helpompaa saada kontaktia, sillä he todennäköisemmin lukevat lähetetyn viestin. Isommissa striimeissä striimaajan ja katsojien välinen kanssakäyminen ei vaikuttaisi olevan isossa roolissa, sillä viestien määrä voi olla niin suuri, että henkilökohtaista vuorovaikutusta on vaikea ylläpitää.

6. Yhteenveto

Se, mikä tekee online-yhteisöistä mielestäni mielenkiintoisen, on se, että sen sijaan, että yhteisöt muodostuisivat jonkin tietyn aiheen tai julkisuudenhenkilön, bändin tai

muun vastaavan ympärille, se muodostuu striimaajan itsensä ympärille. Hän ohjaa ja itse määrittää yhteisön sosiaalisen rakenteen ja luo puitteet ja säännöt sille, että minkälaista keskustelua siellä käydään. Minusta siitä puuttuu tietynlainen fanittamisen ilmiö, sillä striimit tapahtuvat hyvinkin kasuaalissa ympäristössä ja vaikuttaa henkilökohtaisemmalta.

Twitch-yhteisöjen voisi ajatella olevan kolmansiä tiloja, jotka toimivat neutraaleilla kentillä, joissa jokainen osallistuja on tasavertaisessa asemassa huolimatta siitä, että minkälaisessa elämäntilanteessa tai työroolissa tämä on. Tällöin ne ovat myös ikään kuin liminaalituloja, sillä ihminen nähdään siellä vain persoonallisuutensa kautta, jota eivät ohjaa esimerkiksi koti-minä tai työ-minä. Kenelläkään ei ole myöskään ennakkoletuksia muista ihmisistä, sillä kaikki kanssakäyminen tapahtuu nimimerkin takaa.

Striimien katsomisessa keskiössä on striimin sisällön sijaan striimaaja itse ja tämän persoonallisuus. Striimien katsominen on vain yksi viihdelähde muiden joukossa, eikä sitä koeta henkilökohtaisesti kovinkaan merkityksellisenä. Striimien viihteellisyyteen vaikuttavat striimaajan hyvä huumorintaju, tämän kanssakäyminen katsojien kanssa, yleinen ilmapiiri striimissä sekä reaktiot ja elehdintä eri tilanteissa. Striimien katsominen on myös osaltaan korvannut television, ja se on helppo laittaa taustameluksi päälle, kun tekee jotain muuta.

Vaikka otantani oli pieni haastattelujen suhteen, antaa se kuitenkin viitteitä niihin syihin, mitkä tekevät striimien katsomisesta mielenkiintoista. Mahdollisten jatkotutkimusten kannalta olisi mielenkiintoista tutkia enemmän lurkkaamista sekä siihen liittyviä ilmiöitä online-ympäristössä.

Haastattelut

Mies, 20-vuotias. Haastattelu 4.4.2022

Nainen, 29-vuotias, Sähköpostihaastattelu 10.4.2022

Mies, 27-vuotias. Haastattelu 14.3.2023

Mies, 27-vuotias. Zoom-haastattelu 4.4.2023

Mies, 29-vuotias. Haastattelu 10.4.2023

Elektroniset lähteet

(Twitch Tracker 2022) <https://twitchtracker.com/statistics> (Viitattu 13.3.2022)

(Twitch.tv-nettisivusto) <https://www.twitch.tv/directory> (Viitattu 25.1.2022)

Cambridge Dictionary (2023) <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/lurk>
(Viitattu 15.1.2023)

HDTV (2013) <https://www.hltv.org/news/9932/own3dtv-confirms-shutdown> (Viitattu 25.1.2022)

Popper Ben (2014) Justin.tv, the live video pioneer that birthed Twitch, officially shuts down. <https://www.theverge.com/2014/8/5/5971939/justin-tv-the-live-video-pioneer-that-birthed-twitch-officially-shuts> (Viitattu 25.1.2022)

Stream Scheme (2023) <https://www.streamscheme.com/twitch-a-brief-overview-and-history/> (Viitattu 25.1.2022)

Twitchcon Paris (2023) <https://www.twitchcon.com/en/paris-2023/event-activities/>
(Viitattu 20.4.2023)

Twitchcon-sivusto (2012) <https://www.twitchcon.com/en/> (Viitattu 20.4.2023)

Twitch Creator Camp (2023) <https://www.twitch.tv/creatorcamp/en/paths/monetize-your-content/bits-and-subscriptions/> (Viitattu 20.4.2023)

(Twitch Channel Points 2023) https://help.twitch.tv/s/article/channel-points-guide?language=en_US (Viitattu 20.4.2023)

Kirjalliset lähteet

Arafah, Burhanuddin & Hasyim, Muhammad (2019) – Linguistic Functions of Emoji in Social Media Communication. *Opción*, Año 35, Regular No. 24 (2019): 558-574.

Barr, Matthew & Copeland-Stewart, Alicia (2021) – Playing Video games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture* 2021, Vol 0(0) 1-18.

Bernard, Russell H. (2017) – *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches*. 6. painos. Rowman & Littlefield Publishers.

British Psychological Society (2021) – *Ethics guidelines for internet-mediated research*. The British Psychological Society, Leicester.

Crawford, Kate (2011) – *Listening, Not Lurking: The Neglected Form of Participation*. Teoksessa Birgit Eriksson, Carsten Stage & Bjarki Valtysson (toim.), *Cultures of Participation*. Routledge.

de Souza, Clarisse Sieckenius & Preece, Jenny (2004) – A framework for analyzing and understanding online communities. *Interacting With Computers*. Volume 16, Issue3, (2004) 579-610. Information Systems Department, UMBC, 1000 Hilltop Circle, Baltimore, MD 21250, USA.

Eiselein, E. & Topper, M. (1976) – A Brief History of Media Anthropology. *Human Organization*, 35(2).

Fourier, Pieter J. (2001) – *Media Studies Volume 1: Institutions, Theories and Issues*. Juta and Company Ltd.

Goffman, E. (1969) – *The Presentation of the Self in Everyday Life*. University of Edinburgh Social Sciences Research Centre.

Greer, Scott & Minar, David W. (2007) – *The Concept of Community: Readings With Interpretations*. Routledge

Hamilton, William A.; Garretson, Oliver & Kerne, Andruid (2014) – *Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play within Live Mixed Media*. Interface Ecology Lab, Dept. of Computer Science and Engineering, Dept. of Sociology, Texas A&M University, College Station, Texas USA.

Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula (1997) – *Tutki ja kirjoita*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.

John W. Cole (1977) *Anthropology Comes Part-Way Home: Community Studies in Europe*. *Ann. Rev. Anthropol.* 1977. 6:349-78.

Joost Fontein (2013) – *Doing Research: Fieldwork Practicalities*. Teoksessa Natalie Konopinski (toim.), *Doing Anthropological Research: A Practical Guide*. Routledge.

Katz, Elihu; Blumler, Jay G. & Gurevitch, Michael (1973) – *Uses and Gratifications Research*. *Public Opinion Quarterly*, 37 (4).

King, Storm A. (1996) – *Researching Internet Communities: Proposed Ethical Guidelines for the Reporting of Results*. Routledge
Informa Ltd Registered in England and Wales Registered Number: 1072954 Registered office: Mortimer House, 37-41 Mortimer Street, London W1T 3JH, UK.

Kluckhohn, F. R. (1940) – *The Participant-Observer Technique in Small Communities*. *American Journal of Sociology* Volume 46, Number 3, 331-343.

Kowalski Robert (2011) *The Gift – Marcel Mauss and International Aid*. *Journal of Comparative Social Welfare*, 27:3, 189–205.

Marcel Mauss (2002) *The Gift: The Form and Reason for Exchange in Archaic Societies*. Routledge.

Markiewicz, Ewa (2020) – Third Places in the Era of Virtual Communities. *Studia Periegetica* nr 4(28)/2019.

Morey, Yvette; Bengry-Howell, Andrew & Griffin, Christine (2012) – Public Profiles, Private Parties: Digital Ethnography, Ethics and Research in the Context of Web 2.0. In *Innovations in Youth Research*, 195-209. Palgrave Macmillan, a division of Macmillan Publishers Limited 2012.

Nonnecke, Blair & Preece, Jennifer (2003) – Silent Participants: Getting to Know Lurkers Better. Teoksessa Christopher Lueg & Danyel Fisher From Usenet to CoWebs – Interacting with Social Information Spaces. Springer-Verlag London.

O'Reilly, Karen (2012) – *Ethnographic Methods: The Practice of Ethnography*. Routledge © Karen O'Reilly.

Oates, John; Carpenter, David; Fisher, Martin; Goodson, Simon; Hannah, Beth; Kwiatkowski, Richard; Prutton, Kisane; Reeves, Dawn & Wainwright, Tony (2021) – *BPS Code of Human Research Ethics*. British Psychological Society.

Oldenburg, Ray (1999) – *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons and Other Hangouts at the Heart of a Community*. Da Capo Press.

Peter Block (2008) *Community: The Structure of Belonging*. Berrett-Koehler Publishers.

Pink, Sarah; Horst, Heather; Postill, John; Hjorth, Larissa; Lewis, Tania & Tacchi, Jo (2016) – *Digital Ethnography: Principles and Practice*. Sage Publications Ltd.

Preece, Jenny (2000) – *Online Communities: Researching Sociability and Usability in Hard to Reach Populations*. Dean College of Information Studies, University of Maryland, 4105E Hornbake Building, South Wing College Park Maryland, MD 20742, USA.

Rapport, Nigel & Overing, Joanna (2000) – *Social and Cultural Anthropology: The Key Concepts*. Routledge.

Rheingold, Howard (1993) – *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. The MIT Press.

T. L. Taylor (2007) – *Pushing The Borders: Player Participation and Game Cultura*. Teoksessa Joe Karaganis (toim.), *Structures of Participation in Digital Culture*. Social Science Research Council.

Taherdoost, Hamed (2016) – *How to Design and Create an Effective Survey/Questionnaire; A Step by Step Guide*. *International Journal of Academic Research in Management* Vol. 5, Issue 4, 2016.

Udupa, Sahana; Costa, Elisabetta & Budka, Philipp (2018) – *The Digital Turn: New Directions in Media Anthropology*.

Uimonen, Paula (2012) – *Digital Drama: Teaching and Learning Art and Media in Tanzania*. Routledge.

Uimonen, Paula (2015) – *Internet and Social Media: Anthropological Aspects*. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, Amsterdam: Elsevier, 2015, 2. p. 600-605.

Underberg, Natalie M. & Zorn, Elayne (2013) – *Digital Ethnography: Anthropology, Narrative, and New Media*. University of Texas Press.

Wang, Mengdi & Li, Dong (2020) – *What motivates audience comments on live streaming platforms?* School of Management, Harbin Institute of Technology, Harbin, China.

Wang, Yang & Mainwaring, Scott D. (2008) – “Human Currency Interaction”: Learning from Virtual Currency Use in China. *Chi 2008 Proceedings*, ACM.

Wels, Harry; van der Waal, Kees; Spiegel, Andrew & Kamsteeg, Frans (2011) – *Victor Turner and liminality: an introduction*. *Anthropology Southern Africa*, 2011, 34(1&2).

West, Richard & Turner, Lynn H. (2009) – *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. 4th edition. McGraw-Hill.

Whittaker, Steve; Isaacs, Ellen & O'Day Vicki (1997) – Widening the Net: Workshop Report on the Theory and Practice of Physical and Network Communities. ACM SIGCHI Bulletin, Volume 29, Number 3, 27-30.

Ying Tang & Khe Foon Hew (2019) – Emoticon, Emoji and Sticker Use in Computer-Mediated Communication: A Review of Theories and Research Findings. International Journal of Communication 13(2019), 2457-2483.