

Toiminnon nimi: Nopat näytölle – roolipelien livestriimaamista nuorille

Tiivistelmä:

Projektissa toteuttajanuoret suunnittelevat ja toteuttavat esiintyvää roolipelitoimintaa tutustuen livestream-työkaluihin, studion rakentamiseen ja esiintyvän pelaamisen erityispiirteisiin.

Kohderyhmä:

15-29-vuotiaista nuorista koostuva ryhmä. Optimi ryhmäkoko on noin 4-6 henkilöä, mutta suurempikin ryhmä on toimiva, jos osa nuorista on kiinnostunut striimaamisen taustatyöstä. Pieni vaihtuvuus osallistujissa ei ole ongelma, kunhan ydinporukka pysyy samana.

Tavoitteet:

Antaa nuorille tilaisuus tutustua esiintyvään roolipelaamiseen ja auttaa heitä toteuttamaan jonkinlainen esiintyvään roolipelaamiseen liittyvä tuotanto. Pilottiprojektissa tämä oli Twitch-kanavalle livestreamattua pelaamista, mutta tuotanto voi hyvin olla myös jotain muuta pelaamiseen liittyvää esiintyvää materiaalia.

Kesto:

Vähintään kuusi n. 4-5 tunnin tapaamista. Jos nuorilla on tarvittavat välineet, heidän on mahdollista jatkaa toimintaa itsenäisesti (tai ohjatusti) niin kauan kuin haluavat.

Toteutuspaikka:

- Toteutuspaikaksi soveltuu mikä tahansa rauhallinen kokous-, ryhmätyö tai kokoontumistila, johon mahtuu seuraavat asiat:
 - pöytä, jonka ympärille mahtuu pelaamaan 5-6 henkilöä
 - pöydän ympärille tarpeeksi tilaa studiovälineitä varten (ks. Tarvikkeet-kohta)
 - yksi konepaikka syrjässä striimauskonetta varten
- Projekti on mahdollista myös toteuttaa etänä, jolloin toteutuspaikka on Discord, Jitsi tai vastaava videoneuvottelualusta ja vapaavalintaisesti joku virtuaalipelipöytä (esim. Roll20 tai Foundry).
- Tapaamisten aikana syntyvä pelitalenne lähetetään nuorten valitsemaan suoratoistoalustaan (esim. Twitch, Youtube, Facebook tai Sohova).

Ennakkovalmistautuminen:

- Vetäjän tai organisaation pitää perehtyä OBS Studion tai valitun suoratoisto-ohjelmiston toimintaan tarpeeksi hyvin, että hän voi opastaa nuoria sen käytössä ja ensimmäisillä kerroilla käyttää sitä itse.
- Jos projekti toteutetaan lähiprojektina, valitun kokoontumispaikan ääni- ja valo-olosuhteisiin kannattaa tutustua etukäteen.
- Tarvittava laitteisto pitää hankkia etukäteen.
- Vetäjällä pitää olla kokemusta myös roolipelaamisesta ja mielellään (esiintyvistä) pelinjohtamisesta, että hän voi tukea nuoria
- Yksinkertainen graafinen osaaminen (esim. Canva ja PhotoShop-ohjelmien perustaidot) ja live chat -moderointitaidot ovat eduksi.

Tarvikkeet:

- Studiotila (ks. Toteutuspaikka)
- Studiovälineet:
 - 1-3 kameraa, esim. webcameja tai videokuvaukelpoisia järjestelmäkameroita
 - Mielellään vähintään FullHD-kuvanlaadulla varustettuja
 - ESIMERKKI WEBCAMISTA: STREAMPLIFY CAM FULL HD
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/762832/Streamplify-CAM-Full-HD-web-kamera>
 - Jonkinlaiset jalustat kameroille
 - ESIMERKKI KAMERAJALUSTASTA: BEIWE LS100
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/746941/Beiwe-LS100-matala-valaisinjalaka>
 - 0-2 studiovaloa riippuen huoneen omasta valaistuksesta
 - todettiin, että kuvauspaikan kokoisessa tilassa softbox-studiovalaisimet loistivat liikaa kuvattavien silmiin, ja striimit päädyttiin kuvaamaan pienemmällä valaistuksella. Esimerkiksi pari säädettävää LED-paneelia voisi olla toimivampi ratkaisu.
 - ESIMERKKI LED-PANEELISTA: GODOX ES45
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/697172/Godox-ES45-Kit-LED-paneeli>
 - Mikrofonit, määrä riippuu pelaajien määrästä ja huoneen akustiikasta. Ihanteellisessa tilanteessa jokaisella pelaajalla on oma mikrofoninsa, mutta striimi on mahdollista järjestää myös yhdellä konferenssimikrofonilla. Suositeltu kompromissi on, että roolipelin pelinjohtajalla on oma mikrofoni ja pöydän eri puolilla omat mikrofonit.
 - ESIMERKKI KONFERENSSIMIKISTÄ: JABRA SPEAK 510
<https://verkkokauppa.com/fi/product/160564/Jabra-Speak-510-MS-US-B-BT-konferenssikaiutin-Microsoft-serti>
 - Huom! Jos mikrofoneja on useampi kuin yksi, ääni on syytä syöttää audio interfacen (ulkoinen äänikortti, ks. alla) kautta. Tällöin mikkien kannattaa olla XLR-liitännällä varustettuja kardioidi- eli herttasuuntakuviolla ääntä ottavia kardioidimikrofoneja.

- ESIMERKKI XLR-MIKISTÄ: RODE M3
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/123240/Rode-M3-laadukas-mikrofoni-yleiskayttoon>
- Jonkinlaiset jalustat mikrofoneille, esim. pöydälle laitettavat kolmijalka- tai joutsenkaulajalat tai pöydän reunaan ruuvattavat nivelletyt telineet
 - ESIMERKKI KOLMIJALASTA: GORILLAPOD 3K
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/425681/Gorillapod-3K-taipuva-kamerajalusta-jarjestelmakameroille>
 - ESIMERKKI NIVELLETYSTÄ MIKKITELINEESTÄ: K&M 23840
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/645286/K-M-23840-mikrofoniteline>
- Ulkoinen äänikortti (audiointerface), vaadittu koko riippuu käytettävien mikrofonien määrästä.
 - ESIMERKKI 2 SISÄÄNTULON ÄÄNIKORTISTA: BEHRINGER U-PHORIA UMC202HD
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/541775/Behringer-U-Phoria-UMC202HD-aanikortti-USB-vaylaan>
 - ESIMERKKI 4 SISÄÄNTULON ÄÄNIKORTISTA: PRESONUS STUDIO 68C
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/554437/PreSonus-Studio-68c-aanikortti-USB-C-vaylaan>
- USB-jatkojohtoja kameroille ja konferenssimikrofonille, jos käytössä
- audiokaapeleita (tyyppi, määrä ja pituus riippuvat studion koosta, mikrofonien mallista ja määrästä)
- Striimisopiva kannettava tai pöytätietokone
 - Mielellään vähintään 6-ytiminen prosessori
 - Muistia mielellään vähintään 16 GB
 - Myös liitännöihin kannattaa kiinnittää huomiota, jotta esim. USB-portteja on tarpeeksi kameroille, äänikortille, mahdolliselle ulkoiselle kiintolevyille yms.
 - ESIMERKIKSI LENOVO LEGION 5:
<https://www.verkkokauppa.com/fi/product/800845/Lenovo-Legion-5-15-6-pelikannettava-Win-11-64-bit-harmaa-82J>
- Kuulokkeet striimiäänen monitoroimiseen
- valinnaisesti myös teatteriteippiä (gaffa), jatkojohtoja sähkölaitteille, lakanoita tai suihkuverhoja äänen vaimennukseen ja valon heijastuskankaiksi, jousipuristimia verhojen virittelemiseksi paikalleen, kierreadaptereita mikki- ja kamerajalustoihin
- OBS Studio tai vastaava striimausohjelmisto
- 1-2 ohjaajaa
- Jos projekti toteutetaan etänä, tarvikkeet ovat seuraavat:
 - jokaiselle nuorelle tietokone tai älylaite, jossa toimii Discord tai valittu muu videokokousalusta
 - yksi kamera ja mikrofoni per osallistuva nuori (kannettavan tietokoneen tai älypuhelimien kamera ja mikrofoni todennäköisesti riittävät).

- striimauskelpoinen tietokone (erillinen tai yksi nuorten koneista. ks. tekniset vaatimukset yllä)
- OBS Studio tai vastaava striimausohjelmisto
- vakaa internetyhteys (suositus väh. 10M per nuori, 100M striimaajalla)
- vapaaehtoisesti Roll20-tilaus tai Foundry-lisenssi

Toteuttaminen:

Pilottiprojekti kokoontui kahdeksan kertaa noin kerran viikossa. Yhden tapaamisen pituus oli n. neljä tuntia, joista aktiivista lähetystä oli harjoituskerroilla 1 tunti ja varsinaisen toteutuksen aikana n. 3 tuntia. Lähetysaikoina pidimme lyhyen tauon n. tunnin välein.

Tapaamiset pidettiin studiolla Tarinoiden Taverna -vuokratilassa, jossa oli tarjolla kevyttä purtavaa, kuten kahvia, teetä ja voileipiä.

1. **Esivalmistelut:** Ohjaaja tai ohjaajat päättävät, toteutetaanko projekti etänä, studiutilassa vai annetaanko nuorten valita. Hankitaan puuttuvat laitteet ja tarvittaessa varmistetaan studiotilan saatavuus ja toimivuus.
2. **Nuorten värvääminen:** Värväysvaiheeseen vaatii huomiota, sillä nuorten kynnys liittyä projektiin voi olla korkea. Suosittelemme hyödyntämään valmiita verkostoja ja suhteita: jos alueen nuorisotoiminnalla on valmis roolipeliryhmä, osallistujia voi kysyä heidän kauttaan, tai jos studio sijoittuu nuorisotiloihin, sieltä voi tehostetusti värvätä osallistujia.
Värväyksessä kannattaa korostaa sitä, että kaikkien ei ole pakko esiintyä tai olla live-tilanteessa, vaan kiinnostavaa tekemistä löytyy myös kulissien takaa ja sisältö voi olla livestreamien lisäksi esimerkiksi reaktio-, vinkki- ja valmistautumisvideoita, -blogitekstejä tai muita tuotoksia.
3. **Suunnittelukerta ja ensitapaaminen:** Ohjaajat esittäytyvät nuorille ja esittelevät projektin. Keskustellaan yhdessä, mitkä painopisteet kiinnostavat nuoria eniten:
 - a. Toteutetaanko projekti studiossa vai etänä?
 - b. Mikä on ryhmän ensisijainen viestintäväline?
 - c. haluavatko kaikki pelata? Mitä peliä pelataan? Kuka toimii pelinjohtajana?
 - d. Missä lähetys esitetään?
 - e. Keitä kiinnostaa tekniikka ja oheissisällöt?
 - f. Haluavatko nuoret tehdä lähetykselle graafisia elementtejä (kuvakehyksiä, logoja yms.) ja someviestintää?
 - g. Kuinka usein projekti kokoontuu ja missä? Kauanko tapaamiset kestävät, pidetäänkö niiden aikana taukoja ja onko niissä ruokaa?
 - h. Milloin on projektin viimeinen kokoontumiskerta?
4. **Harjoittelu- ja kokeilukerrat:** 1-3 ensimmäistä kertaa kannattaa käyttää harjoitteluun, kokeiluihin ja käytettäviin välineisiin tutustumiseen. Riippuen nuorten valitsemista painopisteistä kerroilla voidaan testata mm. seuraavia asioita:
 - a. eri pelit, pelinjohtajat ja pelityylit
 - b. striimi-ikkunan kokoaminen yhtä ja useampaa kameraa käyttäen
 - c. eri mikrofoniyhdistelmien käyttäminen
 - d. eri istumis- ja valaistusratkaisut ja miten ne vaikuttavat kuvan- ja äänenlaatuun

Suosittellemme, että joka kerralle varataan aikaa jonkinlaiselle peli- tai lähetystoiminnalle, jotta porukka ryhmäytyy ja tottuu kameroiden läsnäoloon pelin aikana.

Ennen ensimmäistä lähetystä kannattaa pitää testilähetys, joka tulee nauhalle, mutta ei julkiseksi.

5. **Varsinainen toteutus:** Kun studion kokoaminen ja pelin käynnistäminen on käy luontevasti, kokoontumisten painopiste voi siirtyä esiintyvälle pelaamiselle. Tässä vaiheessa 3/4 kokoontumisajasta kannattaa omistaa sovitulle pääaktiviteetille. Ohjaaja siirtyy taka-alalle ja nuoret alkavat hoitaa aiemmin sovittuja ja harjoiteltuja vastuualueita pääosin itse. Ohjaaja on yhä läsnä ja paikkaa nuorten osaamisen aukkoja (esimerkiksi striimitekniikan tai tiedotuksen osalta). Lähetäksiä kannattaa mainostaa etukäteen osallistujien verkostoissa ja projektin somekanavissa, jos sellaiset on päätetty perustaa.
6. **Itsenäinen toiminta ja jälkituki (projektin päätyminen):** Kun projektin sovittu aika on täynnä, ohjaaja keskustelee nuorten kanssa, haluavatko he jatkaa toimintaa itsenäisesti vai päättykö striimituotanto. Jos nuoret haluavat jatkaa, selvitetään, voiko studiotilan ja välineistön käyttöä jatkaa, mitä puutteita nuorten osaamisessa vielä on ja miten ohjaaja voi tukea nuorten itsenäistä toimintaa.

Hyöty:

- Projekti tarjosi osallistavaa päihteetöntä toimintaa
 - lähitapaamiset syy lähteä kotoa säännöllisesti
 - osallistujat saivat itse päättää striimien sisällöstä ja striimauskanavista sekä siitä, keitä kutsuivat katsomaan livelähetystä
- Toiminta parantaa esiintymis- ja itseilmaisutaitoja, digitaitoja, sosiaalisia taitoja
 - vuorovaikutuksellisuus tuotti onnistumisen tunteita - livelähetysten chatin aktiivisuus loi tunnetta, että omalle esiintymiselle ja tekemiselle sai positiivisen vastaanoton
 - myös pelaaminen itsessään (riippumatta esiintymisaspektista) oli viihdyttävää ja antoi mahdollisuuksia luovaan itseilmaisuuun
 - osallistujia voidaan kannustaa vaihtelevaan keskenään pelinjohtajan, pelaajien ja tekniikan rooleja, jolloin tietotaito karttuu tasavertaisemmin eikä hierarkioita pääse kehittymään
- Toiminta antaa valmiuksia tuottaa sisältöä nettialustoille
 - osallistujanuoret JA järjestäjäorganisaatio hahmottavat nyt paremmin pelistriimaamisen laitevaatimukset ja kuvausstudion rakentamiseen tarvittavat työkalut (ks. Tarvikkeet)
 - tutustuttiin striimausohjelmisto Open Broadcast Softwareen (tuttavallisemmin OBS), jota voi käyttää monipuolisesti omien striimien tekemiseen
 - kokemus omasta osaamisesta aktiivisena sisällöntuottajana vahvistui
- Projektin onnistumista voi mitata säännöllisillä palautekeskusteluilla: jos nuoret kokevat projektin mielekkääksi, sitä voi pitää onnistuneena.

Mitä erityistä on hyvä huomioida?

- Projekti vaatii verrattain paljon nuorilta, joten osallistujien löytämiseen voi joutua käyttämään tavallista enemmän vaivaa. Suosittelemme korostamaan sitä, että projektista löytyy mielekästä tekemistä, vaikka ei haluaisi esiintyä kameran edessä tai koskea tekniikkaan.
 - Toisaalta jos projekti toteutetaan etänä, niin osallistujia voi värvätä ympäri Suomea.
- Osallistujamäärän muutokset vaikuttavat studion rakentamiseen ja pelien toimintaan. Vakaa ryhmä toimii parhaiten.
- Ohjaajien pitää varautua täyttämään nuorten osaamisen/kiinnostuksen puutteita ja toisaalta mukauttamaan projektin sisältöä nuorten toiveiden mukaan
 - ohjaajalla on syytä olla valmiudet tarvittaessa::
 - johtaa roolipeliä nuorille
 - rakentaa studio
 - rakentaa OBS-näkymä ja hallinnoida sitä
 - moderoida live-chattia
 - valmistaa yksinkertaisia graafisia materiaaleja OBS-näkymää ja tiedotusta varten
 - jälkiprosessoida livestriimistä jäänyt tallenne
 - esitellä ja perehdyttää nuoria em. asioissa
 - Joissain edellämmainituista, kuten studion rakentamisessa, voi hyödyntää ulkoista asiantuntemusta.

Lisätietoja:

Tanja Kuusniemi / Saagasi Events
tanja@saagasi.fi / 040 1691550
www.saagasi.fi

Avainsanat: esiintyvä roolipelaaminen, livestream, digitaidot, roolipeli