

**Toiminnon nimi:** Nyt striimataan

**Tiivistelmä:**

Projektissa pilotoidaan keinoja osallistaa nuoria edistämään myönteistä nettikulttuuria nuorten omissa verkkoympäristöissä. Projektilla mahdollistetaan kymmenelle 15–29-vuotiaalle oululaiselle tilaisuus päästä tutustumaan striimaussceneen ja sekä uusiin nuoriin.

Projektin fokuksessa ovat striimaaminen ja myönteisen nettikulttuurin edistäminen. Konkreettiset sisällöt kuitenkin määrittelee toteuttajanuorten oma motivaatio ja mielenkiinto. Toteuttajanuorilla on mahdollisuus tutustua ja toteuttaa striimaukseen liittyviä sisältöjä vastuuhenkilöiden tukemana.

**Kohderyhmä:**

Toteuttajanuoret ovat 16–29-vuotiaita johtuen pelien ikärajoista k-16. Projekti toteutettiin ryhmälle itselleen.

**Tavoitteet:**

- Projektissa toteutetaan ainakin yksi suunnitelmallinen striimauskokonaisuus.
- Projektissa kootaan työkalupakki, jonka aiheena on turvallisen striimauksen aloittaminen.
- Projektin aikana kerätään havaintoja nuorisotyölle hyödyllisistä uusista havainnoista liittyen striimaukseen nuorten ohjaustyössä.
- Toteuttajanuorille järjestetään aloitus- ja lopetustapaaminen liittyen projektiin.
- Toteuttajanuorille järjestetään ohjattuja tapaamisia kerran viikossa, joissa toteutetaan projektin sisältöjä ja eristetään toteuttajanuorten ryhmäytymistä.
- Lisätään Oulun NMKY:n näkyvyyttä Oulun nuorisotyön kentällä.

**Kesto:**

Yksittäisen kokoontumisen kerran kesto noin 3 tuntia. Ryhmän kanssa kokoonnuttiin kerran viikossa noin 4 kuukauden ajan. Tämän lisäksi nuoren toiveesta suunniteltiin ja toteutettiin yhden Lanit, jotka olivat kestoltaan noin 8 tuntia. Laneissa pidettiin myös teemaan sopivaa striimia.

**Toteutuspaikka:**

Oulun NMKY:n pelitila, jonka lisäksi toimintaa tukeva Discord kanava. Pelitilan käytöstä tulee sopia aina erikseen Oulun NMKY:n E-sports toiminnan kanssa.

**Ennakoivalmistautuminen:**

Toiminnan markkinointia varten on hyvä tuntee muita alueen toimijoita. Oulun NMKY toimii valmiiksi nuorisotyön parissa, jonka kautta osallistujat löysivät mukaan toimintaan. Toimintaa markkinoitiin myös eri toimintojen sometileillä, sekä paperimainoksina erityisesti Oulun keskustan alueen nuorten tiloissa. Ennen ensimmäistä kokoontumiskertaa hankittiin puuttuvaa laitteistoa striimaamista varten. Meidän kokemuksemme mukaan parhaiten nuorille toimii avoimempi tutustuminen kyseiseen toimintaan. Pelitilalle järjestettiin avoimia tutustumiskertoja muiden Oulun NMKY:n toimintojen kanssa, jolloin pystyttiin markkinoimaan

myös kyseistä toimintaa. Toiminnasta innostuneet nuoret markkinoivat myös tehokkaasti toimintaa vertaisilleen.

### **Tarvikkeet:**

Oulun NMKY:n pelitilasta löytyy 10 pelikoneetta, jotka ovat ominaisuuksiltaan hieman eri tasoa, mutta jokaisella pystyy pelaamaan perinteisiä E-sports pelejä, kuten Overwatch 2, Fortnite, CS:GO, Apex ja Valorant. Yksi pelikoneista on selvästi tehokkaampi, kuin muut pelikoneet ja tällä mahdollistetaan sujuva striimaaminen. Kyseisessä koneessa on myös erillinen mikrofoni, kamera ja toinen näyttö. Minimissään toimintaa varten tarvitsee saman verran tietokoneita, kuin on ryhmäläisiä, jotta toimintaan osallistuminen on mielekästä. Tämän lisäksi vähintään kuulokkeet mikrofonilla, jotta pystyy tuottamaan halutessaan ääntä striimeihin.

### **Toteuttaminen:**

Alustava suunnitelma ja idea, jonka pohjalta lähdetään miettimään käytännön toteutusta. Tässä vaiheessa olisi hyvä olla joku nuori jo mukana miettimässä mahdollisia sisältöjä.

Toiminnan markkinointi kaikissa mahdollisissa verkostoissa, jossa kyseisen toiminnan kohderyhmään kuuluvia henkilöitä voisi olla. Lisäksi mahdollisesti avoimet ovet tyylinen tutustuminen toimintaan.

Tutustuminen ja ryhmäytyminen toteuttajanuorten kanssa, jossa käydään läpi toiminnan tavoitteet, sekä tehdään heidän kanssaan jotakin heille mielekästä. Tässä vaiheessa voidaan esimerkiksi pelata yhdessä jotakin peliä.

Ryhmän tutustuttua toisiinsa voidaan alkaa suunnitellaan striimaamista, jossa tulee ottaa huomioon heidän lähtötasonsa. Osalla nuorista voi olla paljonkin kokemusta striimaamisesta, jolloin heille voi antaa jopa vastuuta vertaisohjaajana. Tarvittaessa lähdetään opettelemaan toimintaa ihan perusteista, eli kuinka kalusto toimii. Kyseisessä ryhmässä oli jo aikaisempaa tietoa striimauksesta, joten itse striimaukseen päästiin hyvinkin nopeasti. Toiminnassa pystyttiin keskittymään myös enemmän teknisiin asioihin, joista yksi nuorista oli erittäin kiinnostunut.

Kysy aktiivisesti nuorilta minkälaista toimintaa he haluavat ja kokeile rohkeasti uutta. Meidän ryhmästämmme nousi toive pitää Lanit ja budjetin tarkistuksen jälkeen totesimme tapahtuvan olevan mahdollinen, joten järjestimme sen ns. lopetustapahtumana kyseiselle ryhmälle.

Tällä hetkellä erityisesti nuorten tai nuorisotyöntekijöiden kohdalla, joilla ei ole juurikaan aiempaa kokemusta asiaan, kannattaa hyödyntää valmista materiaalia striimaukseen liittyen. VERKE:ltä löytyy verkosta hyvä ja kattava striimiopas ([www.striimiopas.fi](http://www.striimiopas.fi)), jota kannattaa hyödyntää. Tämän lisäksi YouTubesta löytyy paljon aiheeseen liittyvää videomateriaalia.

### **Hyöty:**

Toteuttajanuoret ovat päässet tutustumaan striimaamiseen ja ovat saaneet vastuuta miettiä turvallisuustaitoja striimaamiseen. Heidän toiveitaan on kuultu ja otettu huomion toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa. Osallistujat ovat päässeet tutustumaan myös eri taustoista

tuleviin nuoriin toiminnan parissa, joka mahdollistaa kohtaamisia uudenlaisten ihmisten kanssa. Yhdelle nuorelle toiminta edisti myös mahdollisesti hänen työllistymistään.

Organisaatiolle toiminta tarjosi mahdollisuuden kokeilla uutta toimintamallia meidän nuorisotyössämme. Lisäksi toiminta toi tukea kalustohankintaan ja tarjosi tuntitöitä ohjaajille.

Toimintaan löydettyjen nuorten takia toiminta edisti erityisesti yhdenvertaisuutta ja osallisuutta Oulun nuorisotyökentässä.

**Mitä erityistä on hyvä huomioida?**

Löytääkö toiminta kohderyhmänsä. Vastaavasta toiminnasta kiinnostuneilla nuorilla alkaa olla paljon laitteistoa omasta takaa, sekä kaupungin panostukset pelitiloihin on lisännyt matalan kynnyksen mahdollisuuksia pelitoiminnan ympärille rakennettuun nuorisotyöhön. Toiminnan pitää olla erityisen kiinnostavaa, jotta nuoret sitoutuvat siihen.

Erityisesti meidän ryhmässämme kielitaito asetti omat haasteensa, koska osa ryhmäläisistä ei puhunut suomea, eikä myöskään sujuvasti englantia.

**Lisätietoja:**

Akseli Hinkkala Oulun NMKY 0503622341 [www.onmky.fi](http://www.onmky.fi)

**Avainsanat:**

*NMKY Oulu, eUrheilu, striimaus, Nuorten harrastukset, Osallisuus, muuta?*