



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Iida Hakanen

Parasosiaalinen läheisyys Twitchissä

Pelistriimaajien vuorovaikutuskeinot suhteiden luomisessa ja
ylläpitämisessä

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö
Digitaalisen median pro gradu -tutkielma
Viestinnän monialainen maisteriohjelma

Vaasa 2025

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Iida Hakanen		
Tutkielman nimi:	Parasosiaalinen läheisyys Twitchissä: Pelistriimaajien vuorovaikutuskeinot suhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä		
Tutkinto:	Filosofian maisteri		
Oppiaine:	Viestinnän monialainen maisteriohjelma		
Työn ohjaaja:	Virpi Salojärvi		
Valmistumisvuosi:	2025	Sivumäärä:	76

TIIVISTELMÄ:

Digitaalinen vuorovaikutus on nykypäivänä yhä keskeisemmässä roolissa sosiaalisten suhteiden muodostumisessa, ja suoratoistopalvelu Twitch on noussut merkittäväksi alustaksi uudenlaisien, teknologian mahdollistamien suhteiden syntypaikkana. Alustan suosio perustuu pitkälti sen reaaliaikaiseen ja osallistavaan luonteeseen, jossa katsojilla on mahdollisuus kokea yhteyttä striimaajaan yksisuuntaisen, mutta vuorovaikutteiselta tuntuvan suhteen kautta. Näitä suhteita kutsutaan parasosiaalisiksi suhteiksi ja niiden roolia on tutkittu verkkoyhteisöissä kasvavassa määrin viime vuosina. Tästä huolimatta on yhä tarpeen ymmärtää tarkemmin, miten striimaajat itse vaikuttavat tällaisten suhteiden syntymiseen ja vahvistumiseen.

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten Twitch-pelistriimaajat edistävät omalla toiminnallaan parasosiaalisten vuorovaikutussuhteiden syntymistä ja syvenemistä katsojiensa kanssa. Tutkimuksessa tarkastellaan erityisesti striimaajien käyttämiä vuorovaikutuskeinoja sekä teknologian mahdollistamia toimintoja, joiden avulla yhteisöllisyyden ja läheisyyden kokemuksia tuotetaan. Tutkimuksen teoreettisena viitekehysenä toimii parasosiaalisten suhteiden teoria, joka kuvaa yksisuuntaisten mediavälitteisten suhteiden syntyä ja vaikutuksia. Teoreettisessa tarkastelussa hyödynnetään myös digitaalisen median affordanssien käsitettä, jolla viitataan teknologian tarjoamiin mahdollisuuksiin ja rajoituksiin vuorovaikutuksen näkökulmasta.

Tutkimuksen aineistona toimivat muistiinpanot, jotka on kerätty netnografisesti havainnoimalla kolmen suosittu Twitch-pelistriimaajan, Pokimanen, Tubbon ja DisguisedToastin, striimien talenteita. Analyysimenetelmänä käytetään grounded theory -menetelmää, joka mahdollistaa aineistolähtöisen tarkastelun. Analyysissä huomioitiin niin sanallinen kuin visuaalinenkin vuorovaikutus ja näiden pohjalta muodostettiin kuusi vuorovaikutuskeinoluokkaa: suora verbaalinen vaikutus, kiitollisuuden osoittaminen, intiimin tiedon jakaminen, ennalta-arvattavuus, katsojan opastaminen ja retoriset keinot.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että striimaajat hyödyntävät näitä keinoja systemaattisesti rakentaakseen katsojiin yhteyttä ja ylläpitääkseen jatkuvuuden tunnetta. Teknologisia affordansseja, kuten reaaliaikaista chattia, ponnahdusilmoituksia ja grafiikoita, käytetään vuorovaikutuksen rytmittämiseen ja katsojien huomioimiseen. Striimaajien esiintymistavat ovat harkittuja ja tavoitteellisia, mutta samalla niissä pyritään autenttisuuteen ja läsnäolon kokemuksen vahvistamiseen. Keskeisenä päätelmänä voidaan todeta, että parasosiaaliset suhteet eivät synny ainoastaan toiston ja näkyvyyden seurauksena, vaan vaativat striimaajalta aktiivista vuorovaikutuksen rakentamista. Striimaajat luovat tilan, jossa yhteisöllisyys, tunne yhteydestä ja yksilöllinen huomio mahdollistavat katsojille kokemuksen merkityksellisestä suhteesta.

AVAINSANAT: parasosiaalinen vuorovaikutus, parasosiaalinen suhde, teknologian affordanssit, pelistriimaaminen, suoratoisto, Twitch

Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tavoite	6
1.2	Aineisto	8
1.3	Menetelmä	10
2	Videopelien livestriimaus Twitch suoratoistopalvelussa	13
2.1	Livestriimauksesta yleisesti	13
2.2	Videopelistriimaajat	17
2.3	Twitch live-striimausalueena ja yhteisöllisen sisällön tuottajana	20
3	Parasosiaalisuus ja affordanssit digitaalisessa ympäristössä	24
3.1	Parasosiaalisuuden ilmiö ja sen ulottuvuudet	24
3.1.1	Parasosiaalisesta vuorovaikutuksesta suhteeseen	24
3.1.2	Parasosiaaliset suhteet sosiaalisessa mediassa	29
3.1.3	Parasosiaalisten suhteiden positiivisia vaikutuksia	31
3.1.4	Parasosiaalisten suhteiden negatiivisia vaikutuksia	34
3.2	Affordanssit sosiaalisen median konteksteissa	37
4	Parasosiaalisuus pelistriimaajien ja katsojien välillä	41
4.1	Twitch-pelistriimaajien vuorovaikutuskeinot	42
4.1.1	Suora verbaalinen vaikutus	42
4.1.2	Kiitollisuuden osoittaminen	44
4.1.3	Intiimin tiedon jakaminen	47
4.1.4	Ennalta-arvattavuus	49
4.1.5	Katsojien opastaminen	52
4.1.6	Retoriset keinot	55
4.2	Twitchin affordanssit parasosiaaliselle vuorovaikutukselle	57
4.3	Striimaajan rooli parasosiaalisessa suhteessa	59
5	Päätäntö	63
	Lähteet	66

Kuviot

Kuvio 1.	Analyysin eteneminen.	12
Kuvio 2.	Parasosiaalisen suhteen neljä vaihetta (Brown, 2015, s. 272)	26

Taulukot

Taulukko 1.	Tutkimuksen aineistossa mukana olevat striimaajat.	9
Taulukko 2.	Aineistossa mukana olevien pelistriimien määrä.	10
Taulukko 3.	Ansaintatavat ja yleiset piirteet (Johnson & Woodcock, 2019, s. 4).	15
Taulukko 4.	Videopelistriimien elementtejä (Sjöblomin ja muut, 2019, s. 24).	39

1 Johdanto

Ihmiset ovat jo kauan muodostaneet yksipuolisia suhteita erilaisiin mediapersooniin, kuten lempitelevisiosarjan hahmoihin, uutistenlukijoihin tai radiojuontajiin. Televisio- tai radiopersoonat voivat tuntua oikeilta ystäviltä ja heidän tekemisiinsä saatetaan reagoida fyysisesti eri tunnetilojen kautta. Mediapersoonat voivat myös huomioida katsojan läsnäolon toiminnassaan, vaikka eivät tietäisi, kuka heitä ruudun toisella puolella katselee. Tällöin katsoja tai kuuntelija on parasosiaalisessa vuorovaikutuksessa mediapersoonan kanssa. Jos vuorovaikutus on pidempiaikaista, siitä saattaa muodostua yksipuolinen kuviteltu side, jota kutsutaan parasosiaaliseksi suhteeksi (Horton & Wohl, 1956, s. 217).

Sosiaalinen media on tuonut uusia piirteitä parasosiaaliseen vuorovaikutukseen ja haastanut ilmiön perinteistä määritelmää. Kommunikaatio mediapersoonien ja seuraajien välillä on muuttunut vastavuoroisemmaksi verrattuna perinteisiin medioihin (Greenwood, 2013, s. 225). Seuraajat voivat kommentoida sosiaalisen median julkaisuja ja saada vastauksia kommentteihinsa ihailemiltaan henkilöiltä. Jotkut saattavat päästä jopa keskustelemaan heidän kanssaan yksityisviesteillä.

Perinteisesti yksipuolisena nähty parasosiaalisuus on saanut uusia ulottuvuuksia ja erityisesti livestriimaus eli reaaliaikainen suoratoisto on lisännyt vastavuoroisuutta entisestään (Kowert & Daniel Jr., 2021, s. 2). Striimaajat vastaavat reaaliajassa katsojien kommentteihin, lukevat heidän käyttäjänimiään ja keskustelevat ajankohtaisista aiheista. Tämnäkaltaisen vuorovaikutuksen myötä parasosiaalisuuden ilmiö saa uusia piirteitä ja kehittyy yksisuuntaisesta kokemuksesta kohti vastavuoroisuuden tuntua. Mediapersoonaa ei näyttäydy enää vain etäisenä kohteena, vaan osallistuu vuorovaikutukseen tavalla, joka syventää seuraajan kokemusta ja luo vaikutelman aidosta yhteydestä.

Covid-19-pandemian alkaessa vuonna 2020 erilaisten audio- ja audiovisuaalisten medioiden käyttö lisääntyi huomattavasti, kun ihmiset vetäytyivät koteihinsa karanteenitoimenpiteiden seurauksena (Saarenmaa & Kohvakka, 2021). Tämä kasvatti myös livestriimauksen suosiota. Esimerkiksi suosittu livestriimausalusta Twitch aloitti vuoden 2020

3,9 miljoonalla kuukausittaisella striimaajalla, mutta pandemian ensimmäisen vuoden aikana määrä nousi 7,2 miljoonaan (Wise, 2022). Myös tietokonepelien pelaaminen yleistyi ajanvietteenä, mikä osaltaan myös lisäsi striimaajien määrää. Pelaajasta tulee striimaaja, kun hän lähettää suoratoistolähetyksen omasta pelaamisestaan omalle kanavalleen (Churchill & Xu, 2016, s. 223). Livestriimaamisen aloittaminen on teknisesti helppoa: tarvitaan vain tietokone ja internetyhteys, mikä tekee siitä helposti saavutettavaa. Monet striimaavat sivutoimisesti, mutta osa rakentaa siitä itselleen kokopäiväisen ammatin.

Twitch on yksi suosituimmista alustoista pelistriimaukseen ja vuonna 2022 sillä oli 140 miljoonaa kuukausittaista käyttäjää ja 9,2 miljoonaa kuukausittaista striimaajaa (Wise, 2022). Alusta mahdollistaa pelaajan ja katsojien välisen vuorovaikutuksen reaaliajassa pelin aikana. Striimaajilla on käytössään web-kamera, jonka kautta katsojat voivat nähdä pelaajan kasvot, ilmeet ja eleet sekä mikrofoni, jonka avulla pelaaja voi keskustella katsojiensa kanssa. Katsojat voivat puolestaan keskustella sekä keskenään että striimaajan kanssa kommenttikentän välityksellä. Tämä reaaliaikainen vuorovaikutus eroaa perinteisestä parasosiaalisesta vuorovaikutuksesta, jossa katsoja ei saa välitöntä vastakaikua.

1.1 Tavoite

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, miten Twitch-pelistriimaajat edistävät omalla toiminnallaan parasosiaalisten vuorovaikutussuhteiden syntymistä ja syvenemistä katsojiensa kanssa.

Tavoitteen saavuttamiseksi vastaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Mitä vuorovaikutuskeinoja Twitch-striimaajat käyttävät parasosiaalisen vuorovaikutustilanteen muodostamiseksi?
2. Mitä Twitch-alustan tarjoamia affordansseja striimaajat hyödyntävät parasosiaalisessa vuorovaikutustilanteessa striimatessaan?
3. Miten pelistriimaajat vahvistavat parasosiaalisia suhteita seuraajiinsa?

Tutkimuksessani tarkastelen keinoja, joilla pelistriimaajat luovat vuorovaikutustilanteita itsensä ja katsojensa välille sekä sitä, kuinka nämä vuorovaikutusmuodot tukevat parasosiaalisten suhteiden syntymistä ja syventymistä. Tämä tutkimus täydentää parasosiaalisuuden tutkimusta, sillä se lisää tietoa siitä, miten livestriimaajat voivat omalla toiminnallaan vaikuttaa parasosiaalisiin vuorovaikutustilanteisiin.

Aikaisempi tutkimus on keskittynyt pääasiassa katsojiin ja heidän kokemuksiinsa parasosiaalisten suhteiden muodostumisesta (esim. Rubin ja muut, 1985; Cohen, 2004). Mediapersonan näkökulma on kuitenkin tärkeä, sillä heillä on merkittävä vaikutus seuraajien asenteisiin ja käyttäytymiseen (Han & Balabanis, 2023, s. 398), kuten esimerkiksi ostopäätöksiin (Chung & Cho, 2017, s. 491). Brevesin ja muiden (2021) tutkimusten mukaan seuraajat, jotka ovat luoneet vahvan parasosiaalisen suhteen sosiaalisen median vaikuttajaan, suhtautuvat vähemmän kriittisesti vaikuttajan suostutteluyrityksiin, mikä voi lisätä ostoajomuksia ja parantaa brändiarvioita. Mediapersonan uskottavuus ja asiantuntemus, samoin kuin parasosiaalisen suhteen intensiteetti, voivat vaikuttaa henkilön vaikutusvaltaan, sillä vahvan siteen luoneet seuraajat luottavat todennäköisemmin mediapersoonan mielipiteisiin ja suositteluihin (Han & Balabanis, 2023, s. 397–398).

Reinikaisen (2019, s. 107–108) mukaan parasosiaalisen suhteen muodostaneet seuraajat ovat uskollisempia ja todennäköisesti pysyvät kanavan seuraajina, mahdollisesti lahjoittavat rahaa, tilaavat kanavan tai ostavat oheistuotteita. Striimaajat voivat siis hyötyä taloudellisesti siitä, että he osaavat käyttää vuorovaikutustilanteita hyväkseen ja sitouttaa katsojiaan. Tämä tutkimus täydentää aiempaa kirjallisuutta tarjoamalla analyysin siitä, miten striimaajat aktiivisesti rakentavat ja hyödyntävät parasosiaalisia suhteita. Lisäksi pelaamiseen liittyvien aktiviteettien tutkiminen on tärkeää, jotta voidaan ymmärtää medioitunutta yhteiskuntaa (Thompson, 1995).

Tutkimuksessa tarkastellaan erityisesti striimaajien ja katsojien välistä vuorovaikutusta ja sitä, miten Twitch-alustan tarjoamat affordanssit, kuten reaaliaikainen kommunikointi ja monipuoliset teknologiset mahdollisuudet, vaikuttavat parasosiaalisten suhteiden

muodostumiseen. Twitchin pelistriimaajat voidaan jakaa eri kategorioihin riippuen heidän tuottamastaan sisällöstä. Smith ja muut (2013, s. 132–133) erottavat kolme päätyyppiä: e-urheilustriimaajat, jotka keskittyvät kilpailulliseen pelaamiseen, speedrunnerit, jotka suorittavat pelit mahdollisimman nopeasti sekä "Let's Play" -striimaajat, joiden sisällöt voivat olla informatiivisia, kriittisiä tai humoristisia pelilähetyksiä. Tämä tutkimus keskittyy erityisesti "Let's Play" -striimaajiin, sillä heidän vuorovaikutustyyliinsä on usein henkilökohtaisempaa ja intiimimpää kuin muiden striimaajakategorioiden, mikä tekee heidän parasosiaalisista suhteistaan erityisen mielenkiintoisia tutkittavaksi.

1.2 Aineisto

Tutkimuksen aineistona toimivat muistiinpanot, jotka kerättiin netnografisin menetelmin havainnoiden livestriimejä Twitch-sivustolla. Havainnoinnin kohteeksi valikoituivat kolme suosittua pelistriimaajaa: Pokimane, Tubbo ja DisguisedToast. Laadullisessa tutkimuksessa on tärkeää, että valitut henkilöt edustavat hyvin tutkimuksen ilmiötä tai tietävät siitä paljon (Sarajärvi & Tuomi, 2018, s. 74). Valitut striimaajat täyttävät tämän kriteerin, sillä heillä on vähintään miljoona seuraajaa Twitchissä, mikä osoittaa heidän onnistuneen katsojiensa sitouttamisessa. Lisäksi he kuuluvat sadan seuratuimman Twitch-striimaajan joukkoon (Socialblade, 2022). Näistä syistä he sopivat hyvin tutkimuksen otantaan ja heidän voidaan olettaa käyttävän parasosiaalisia vuorovaikutussuhteita edistäviä keinoja striimeissään. Kaikki valitut striimaajat ovat aktiivisia ja striimaavat säännöllisesti viikoittain englannin kielellä.

Alla olevassa taulukossa (taulukko 1) on esitelty tässä tutkimuksessa tarkastellut Twitch-striimaajat. Taulukossa näkyvät kunkin striimaajan käyttäjätunnus, seuraajamäärä, ikä sekä sijoitus Twitchin seuratuimpien kanavien listalla aineiston keruuhetkellä, joka oli 17.9.2022. Taulukko tarjoaa yleiskuvan analyysin kohteena olevien striimaajien näkyvyydestä ja suosioista alustalla sekä auttaa hahmottamaan heidän asemaansa Twitchin laajemmassa käyttäjäkunnassa.

Taulukko 1. Tutkimuksen aineistossa mukana olevat striimaajat.

Käyttäjätunnus	Seuraajamäärä	Sijoitus	Ikä	Kansalaisuus
Pokimane	9,1 miljoonaa	9.	25	Kanada/Marokko (asuu USA:ssa)
Tubbo	4,9 miljoonaa	30.	18	Englanti
DisguisedToast	2,6 miljoonaa	98.	30	Kanada/Taiwan (asuu USA:ssa)

Pokimane (Imane Anys) on marokkolaistaustainen kanadalainen striimaaja, joka tunnetaan pääasiassa viihdyttävästä ja interaktiivisesta striimaustyylistään. Hän striimaa monipuolisesti eri pelejä, kuten "League of Legends", "Valorant" ja "Minecraft", mutta myös keskustelee yleisönsä kanssa ja reagoi videoihin. Pokimane on tunnettu vahvasta yhteisölleen rakentamastaan suhteesta, jossa hän hyödyntää aktiivisesti chattia ja katsojiensa kommentteja.

Tubbo (Tobias Smith) on brittiläinen striimaaja, joka nousi suosioon "Minecraft"-sisällöllään ja osallistuessaan Dream SMP -roolipelipalvelimeen. Hän on tunnettu energisestä ja humoristisesta tyylistään sekä tiiviistä vuorovaikutuksestaan yhteisönsä kanssa. Tubbo striimaa pääosin "Minecraftia", mutta välillä myös muita pelejä ja IRL-sisältöä. IRL-sisältö (*In Real Life*) tarkoittaa livestriimattua tai tallennettua materiaalia, joka keskittyy striimaajan oikeaan elämään pelisisällön sijaan (Taylor, 2018, s. 6). Se voi sisältää esimerkiksi vloggausta, matkailua, keskustelulähetyksiä, erilaisia haasteita tai arkisia aktiviteetteja, joissa striimaaja on itse keskiössä ilman pelimaailmaa.

DisguisedToast (Jeremy Wang) on kanadalaistaustainen taiwanilainen striimaaja, joka tunnetaan erityisesti strategiapelien, kuten "Hearthstone", "Among Us" ja "Teamfight Tactics", pelaamisesta. Hänellä on analyyttinen ja humoristinen lähestymistapa ja hänen striiminsä sisältävät paljon yhteisön kanssa käytyä keskustelua ja pelien taktiikoiden analysointia.

Koska aineisto kerätään netnografisin menetelmin, tutkijan tulee seurata tutkittavaa yhteisöä ja sen toimintaa pidemmän ajanjakson ajan. Pro gradu -tutkielman rajallisen

aikataulun vuoksi havainnointi on rajattu pelistriimaajiin, joita olen seurannut jo ennen tutkimuksen aloitusta. Näin tutkittavat yhteisöt ovat jo ennestään tuttuja ja aineisto voidaan kerätä lyhyemmältä aikaväliltä.

Aineiston riittävyyden takaamiseksi noudatan saturaatioperiaatetta eli videoita katsotaan niin monta, ettei aineistosta ilmene enää tutkimusongelman kannalta uutta tietoa. Striimit katsotaan jälkikäteen tallenteina, eikä reaaliaikaisena suoratoistona. Tämä mahdollistaa videoiden pysäyttämisen ja muistiinpanojen tekemisen tarkasti. Tutkijan läsnäolo ei vaikuta tutkittavaan tilanteeseen tai tapahtumien kulkuun, vaikka osallistunkin videoiden katseluun katsojan ja seuraajan roolissa. Seuraavassa taulukossa (taulukko 2) esitetään aineistossa mukana olevien pelistriimien määrä.

Taulukko 2. Aineistossa mukana olevien pelistriimien määrä.

Striimaaja	Striimien lukumäärä	Keskimääräinen kesto	Striimausajankohta
Pokimane	3	4–5 tuntia	Syksy 2022
Tubbo	3	3–5 tuntia	Syksy 2022
DisguisedToast	3	2–5 tuntia	Syksy 2022

1.3 Menetelmä

Tutkimus on laadullinen eli kvalitatiivinen tutkimus, jolla pyritään ymmärtämään tiettyä ilmiötä tai toimintaa (Sarajärvi & Tuomi, 2018, s. 74). Tutkimuksessa yhdistellään etnografiaan perustuvaa virtuaaliympäristöjen tutkimukseen tarkoitettua netnografiaa sekä grounded theory -menetelmää. Kozinetsin (2006, s.1) määritelmän mukaan netnografia on internetin välityksellä toteutettava laadullinen ja tulkitseva tutkimusmenetelmä, jossa hyödynnetään etnografisia menetelmiä verkkokulttuurien ja -yhteisöjen tarkasteluun. Menetelmä vaatii syventymistä tutkittavaan yhteisöön ja sen pitempi aikaista seurausta, jotta voidaan kirjoittaa ”tiheä” raportti (Kananen, 2014, s. 18). Glaserin ja Straussin (1967) kehittämän grounded theory -menetelmän avulla puolestaan muodostetaan

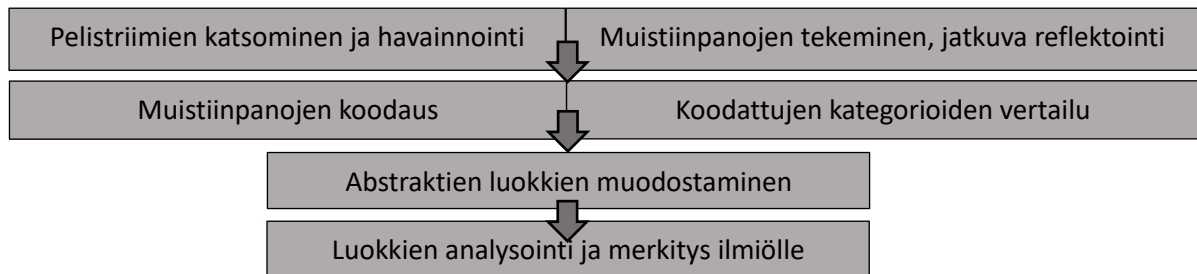
uusia teorioita aineistosta löytyvien havaintojen, niiden koodauksen ja järjestämisen kautta. Käytän tutkimuksessani aineiston keräämiseen netnografian menetelmiä ja aineiston analysoimiseen grounded theory -menetelmää.

Kumpikaan metodi ei pyri todistamaan jo olemassa olevaa teoriaa ja siksi ne voidaan katsoa hyviksi vaihtoehtoiksi tutkittaessa uutta aihetta ja kartoittaessa jotakin ilmiötä (Robson, 2002, s. 100). Tässä tapauksessa tutkitaan sitä, miten parasosiaaliset vuorovaikutussuhteet ilmenevät pelistriimaajien toiminnassa livestriimaus tilanteessa. Charmazin (2006, s. 21–25) mukaan etnografian ja grounded theoryn yhdistelmä antaa mahdollisuuden tarkkaan ja selittävään kuvaukseen tutkittavasta tilanteesta, joten myös netnografian voidaan katsoa sopivan tähän yhdistelmään.

Toisen laadullisen tutkimusotteen, diskurssianalyysin, tapaan myös grounded theory ja netnografia painottavat aineistolähtöistä lähestymistapaa ja tutkittavan ilmiön monitasoisista ymmärtämistä (Kananen, 2014, s. 109; Kozinets, 2019, s. 15). Keskeistä on tutkijan aktiivinen rooli aineiston tulkinnassa sekä joustavuus analyysiprosessin aikana. Tämä mahdollistaa sen, että tutkimus voi mukautua aineistosta havaittuihin teemoihin ja käsitteisiin sen sijaan, että se olisi sidottu ennalta määriteltyihin teorioihin tai hypoteeseihin (Kozinets, 2019, s. 317; Turner & Astin, 2021, s. 286).

Netnografisessa tutkimuksessa aineisto ohjaa tutkimusta ja jatkuva reflektointi kuuluu tutkimusotteen piirteisiin (Kananen, 2014, s. 109). Ensimmäiseksi katsotaan aineistoon kuuluvat pelistriimit, joiden aikana tehdään samanaikaisesti muistiinpanoja reflektoiden uutta tietoa. Pelistriimien katselun jälkeen tehdyt muistiinpanot koodataan, ja niistä luokitellaan havaittuja vuorovaikutuskeinoja ja affordansseja, joita Twitch-striimaajat käyttävät livestriimeissään. Koodattuja kategorioita vertaillaan keskenään, jotta voidaan ymmärtää ja selittää niiden eroja, minkä jälkeen niitä voidaan lähteä luokittelemaan isompiin ja abstraktimpiin ryhmiin. Analyysi lähdetään rakentamaan näiden luokkien perusteella. Grounded theory -menetelmässä tulokset muodostetaan analyysin kautta induktiivisesti eli tutkimuksessa muodostetaan havaintojen perusteella uutta teoriaa eikä

testata vanhan toimivuutta (Turner & Astin, 2021, s. 286). Tutkimuksen analyysin etene-
minen on nähtävissä kuviossa 1.



Kuvio 1. Analyysin eteneminen.

2 Videopelien livestriimaus Twitch suoratoistopalvelussa

Tässä luvussa käsitellään videopelien livestriimausta Twitch-suoratoistopalvelussa, joka on yksi keskeisimmistä ja suosituimmista alustoista pelistriimaajien ja katsojien välisen vuorovaikutuksen toteutumisessa. Aluksi tarkastellaan yleisesti livestriimauksen ilmiötä, sen kehitystä ja merkitystä viihteen ja yhteisöjen rakentamisen välineenä. Tämän jälkeen syvennytään Twitchin rooliin pelistriimaamisen kentässä, sen erityispiirteisiin ja erottuviin ominaisuuksiin verrattuna muihin suoratoistopalveluihin.

2.1 Livestriimauksesta yleisesti

Livestriimaus, eli reaaliaikainen videoiden lähettäminen internetissä, on noussut merkittäväksi viihdemuodoksi ja sosiaalisen vuorovaikutuksen alustaksi (Sjöblom & Hamari, 2017, s. 985). Se mahdollistaa käyttäjilleen sisällön jakamisen ja vuorovaikutuksen reaaliajassa katsojien kanssa ympäri maailmaa. Livestriimauksen suosio on kasvanut huomattavasti viime vuosina osittain teknologian kehityksen, internetin nopeuden parantumisen ja käyttäjien kiinnostuksen ansiosta reaaliaikaisiin kokemuksiin.

Vaikka livestriimaus ei ole uusi ilmiö, sen nykyinen muoto on muovautunut digitaalisen median kehityksen myötä. Ensimmäisiä suoratoistoteknologioita kehitettiin jo 1990-luvulla, kun Progressive Networks (nykyinen RealNetworks) toi markkinoille RealAudio- ja RealVideo-teknologiat, jotka mahdollistivat ääni- ja videolähetysten suoratoiston internetissä (Glaser, 2005, s. 529). Aluksi livestriimausta hyödynnettiin erityisesti uutislähetysten ja musiikkitapahtumien välittämisessä, mutta 2000-luvun alussa alkoi syntyä uusia alustoja, jotka mahdollistivat reaaliaikaisen sisällön jakamisen laajemmalle yleisölle.

Vuonna 2007 perustettu Justin.tv tarjosi alustan, jonka kautta kuka tahansa pystyi lähettämään suoraa videokuvaa. Justin.tv:n suosion kasvaessa erityisesti peliyhteisöjen keskuudessa syntyi tarve erikoistuneemmalle striimausalustalle, mikä johti Twitch.tv:n perustamiseen vuonna 2011 (Contreras, 2023, s. 1). Twitchin menestyksen myötä myös

muut suuret teknologiayritykset, kuten YouTube, Microsoft ja Facebook, alkoivat kehittää omia livestriimauspalveluitaan. YouTube Gaming on tarjonnut sisällöntuottajille vaihteohtoisesta alustasta, jossa on monipuoliset työkalut sisällön hallintaan ja analytiikkaan (Rowland, 2025). Facebook Gaming puolestaan on hyödyntänyt alustan laajaa käyttäjäkuntaa, kun taas Microsoftin kehittämä Mixer pyrki erottumaan innovatiivisilla interaktiivisilla ominaisuuksillaan, mutta palvelu suljettiin vuonna 2020 (Ahn, Jenny & Collis, 2025, s. 3).

Livestriimaus netissä ei rajoitu pelkästään pelaamiseen, vaan sitä käytetään laajasti eri aloilla, kuten e-urheilussa, musiikissa, ruoanlaitossa ja käsityötaiteessa (Taylor, 2018, s. 6). E-urheilun kentällä livestriimaus on keskeinen osa kilpailujen ja fanikulttuurin ylläpitämistä, sillä paikan päällä olevan yleisön lisäksi yksittäiset tapahtumat keräävät satojatuhansia katsojia livestriimin ääreen (Sjöblom ja muut, 2019, s. 13). Livestriimien katsojat voivat osallistua keskusteluihin ja tapahtumiin reaaliajassa, mikä vahvistaa yhteisöjä striimaajien ja livestriimauksen ympärillä (Hamilton ja muut, 2014, s. 1315–1316).

Livestriimauskulttuuriin sisältyy keskeisesti erilaisten tapahtumien järjestäminen, kuten peliturnaukset ja fanitapaamiset, jotka tarjoavat merkittäviä mahdollisuuksia yhteisön rakentamiseen ja syvemmän vuorovaikutuksen edistämiseen. Fanitapaamiset tarjoavat striimaajille ja heidän seuraajilleen mahdollisuuden kohdata kasvotusten, mikä luo henkilökohtaisempia kokemuksia ja vahvistaa yhteisöllisyyttä virtuaalimaailman ulkopuolella. Tällaiset tapahtumat syventävät striimaajien ja heidän yhteisöjensä välistä sidettä ylittämällä pelkän digitaalisen vuorovaikutuksen rajat (Taylor, 2018, s. 48–53). Tapahtumat tarjoavat striimaajille ja yrityksille merkittäviä taloudellisia hyötyjä, sillä ne mahdollistavat tulonhankinnan muun muassa lipunmyynnin, sponsoroinnin ja mainostulojen kautta.

Livestriimauksen suosion kasvaessa siitä on vähitellen muodostunut merkittävä taloudellinen ekosysteemi, jossa rahalla vaikuttaa olevan yhä keskeisempi rooli osana koko ilmiön kulttuuria. Striimaajat voivat nykyisin elättää itsensä suoratoistamalla sisältöä alustoilla kuten Twitch ja YouTube, joissa he ansaitsevat tuloja monin eri tavoin, kuten

mainostulojen, maksullisten tilausten, reaaliaikaisten lahjoitusten ja sponsoroinnin kautta (Houssard ja muut, 2023, s. 2; Taylor, 2018, s. 79). Taulukkoon 3 on listattu pe-
listriimaajien ansaintatapoja ja niiden piirteitä. Nämä ansaintatavat ovat keskeinen osa
striimaajien taloudellista toimintaa ja monet sisällöntuottajat elävät suoraan katsojiensa
taloudellisesta tuesta.

Taulukko 3. Ansaintatavat ja yleiset piirteet (Johnson & Woodcock, 2019, s. 4).

Strategia	Ansaintatapa ja ominaisuudet
Tilaaminen	Toistuva maksu striimaajalle, useita arvo- tai etutasoja, keskeinen tulonlähde monille striimaajille, erilaiset keskustelukuvakkeet (<i>chat icons</i>)
Lahjoittaminen / Cheeraus	Yksittäiset rahalliset tuet striimaajille sekä alustan ulkopuolella että sen sisällä, mahdollisesti rajattomia, kertaluonteisia, monipuoliset keskustelukuvakkeet
Mainonta	Mainoksia aiheeseen liittyvistä tuotteista, yhteyksiä muihin medioihin, personoituja mainoksia, alustaan integroituna
Sponsoroinnit	Yhteistyöt peliyriyten ja muiden yritysten kanssa, sponsoroidun sisällön lähetykset, strateginen sponsorivalinta
Kilpailut / Tavoitteet	Rahaan tai katsojien vuorovaikutukseen liittyviä tavoitteita, katsojat kilpailevat keskenään, kilpailun ja yhteistyön kannustaminen
Ennakoimattomat palkinnot	Yllätykselliset tulokset rahallisesta tuesta, ajoittain esiintyviä animaatioita tai ääniä
Kanavapelit	Ohjelmointi ja koodaus, tekstipohjaiset pelit, raha pelimekaniikkana, striimaajien luovuus näkyvässä

Livestriimausalustat tarjoavat mainostilaa, jonka kautta yritykset voivat tavoittaa laajan ja aktiivisen yleisön. Mainostulojen merkitys korostuu, sillä mainosten katsominen ja sponsorointi ovat tärkeitä tulonlähteitä niin alustoille kuin striimaajille itselleen (Johnson & Woodcock, 2019, s. 5). Striimaajien ansaintamalli on monipuolinen, sillä he voivat ansaita myös myymällä omia tuotteitaan, kuten brändättyjä vaatteita ja lisäsisältöä sekä tarjoamalla digitaalisia tuotteita ja palveluita suoraan omalle fanikunnalleen. Tämän monikanavaisen ansaintamallin myötä striimaajat voivat luoda kestävän taloudellisen perustan uralleen ja vahvistaa asemaansa markkinoilla.

Vaikka livestriimaus on teknisesti mahdollista pelkällä tietokoneella tai älypuhelimella ja vakaalla internet-yhteydellä, laadukas ja katsojaystävällinen lähetykset edellyttää usein

erilaisten lisävarusteiden käyttöä. Striimaajien peruskalustoon kuuluvat tietokone tai pelikonsoli, striimausohjelmisto (esimerkiksi OBS Studio tai Streamlabs OBS), web-kamera, mikrofoni ja näppäimistö. Näiden lisäksi myös hyvä valaistus sekä visuaaliset elementit, kuten grafiikat ja overlayt, eli videokuvan päälle sijoitetut graafiset kerrokset, ovat keskeisiä striimaajan brändin rakentamisessa ja katsojakokemuksen parantamisessa (Sjöblom ja muut, 2019, s. 23). Hamilton ja muiden (2014, s. 1323) mukaan tällaiset työkalut paitsi tukevat visuaalisen elämyksen syntymistä myös mahdollistavat vuorovaikutuksen katsojien kanssa, houkuttelevat uusia seuraajia ja vahvistavat yhteisön muodostumista.

Laadukkaan lähetyksen takaaminen edellyttää myös nopeaa ja vakaata internet-yhteyttä, jotta lähetyks ei keskeydy katkojen vuoksi (Komathi ja muut, 2023, s. 403–404). Tekoälyyn ja automaatioon perustuvien ratkaisujen, kuten chat-moderointityökalujen ja automaattisten viestien, käyttö on yleistynyt (Mantri, 2021, s. 1682), mikä tehostaa striimaajan lähetyksen hallintaa ja edistää vuorovaikutteisuutta. Näiden teknologisten työkalujen avulla striimaajat voivat optimoida vuorovaikutustaan katsojiensa kanssa ja parantaa sisällön laatua, mikä vahvistaa katsojakokemusta ja striimaajan brändiä.

Kokeneet striimaajat onnistuvat luomaan näyttäviä ja vaikuttavia esityksiä, jotka sitouttavat katsojat pitkiksi ajanjaksoiksi. Vaikka peli hallitsee usein suurimman osan katsojan ruudusta, striimaajat rikastuttavat lähetyksiään äänitehosteilla ja visuaalisilla elementeillä, kuten graafisilla overlay-ruuduilla ja reaaliaikaisilla päivityksillä (Taylor, 2018, s. 60). Nämä elementit eivät pelkästään edistä striimaajan brändin erottuvuutta, vaan ne luovat myös osallistumisen ja vuorovaikutuksen mahdollisuuksia katsojille (Sjöblom & Hamari, 2017, s. 985). Livestriimaus perustuu vahvasti yleisön kanssa tapahtuvaan reaaliaikaiseen vuorovaikutukseen, erityisesti chatin kautta (Taylor, 2018, s. 75). Katsojat voivat keskustella sekä keskenään että suoraan striimaajan kanssa ja lisäksi kokenut striimaaja kykenee samanaikaisesti seuraamaan chattia, vastaamaan viesteihin ja reagoimaan tilanteisiin pelin lomassa. Tällainen monisuuntainen vuorovaikutus voi sisältää esimerkiksi uusien katsojien toivottamista tervetulleiksi, kysymyksiin vastaamista tai katsojien osallistamista pelin kulkuun. Vuorovaikutukselliset hetket, etenkin jännittävässä

pelitilanteissa, vahvistavat sitoutumista ja tekevät lähetyksistä entistä viihdyttävämpiä (Taylor, 2018, s. 75).

2.2 Videopelistriimaajat

Pelistriimaajat ovat nykyaikaisen viihdealan keskeisiä toimijoita, jotka ovat luoneet uudenlaisen tavan viihdyttää ja sitouttaa yleisöään (Sjöblom ja muut, 2019, s. 20; Kim & Kim, 2022, s. 3). He ovat pelaajia, jotka lähettävät suoratoistona pelisessioitaan ja samalla vuorovaikuttavat liveyleisönsä kanssa internetin välityksellä. Tämä ilmiö on noussut merkittäväksi osaksi nykyaikaista viihdekulttuuria sekä herättänyt kiinnostusta niin tutkijoiden kuin viihdeteollisuudenkin keskuudessa. Pelistriimaamisen tutkimus on keskittynyt erityisesti siihen, miksi katsojat seuraavat toisten pelaamista ja tähän liittyviin psykologisiin motiiveihin (esim. Sjöblom & Hamari, 2017). Pelistriimaaminen on omaksunut monia samoja vuorovaikutusmekanismeja kuin perinteiset mediaformaattit, mutta se on myös tuonut esiin uudenlaista yhteisöllisyyttä ja läheisyyttä katsojien ja striimaajien välillä (Sjöblom & Hamari, 2017, s. 985).

Johnson ja Woodcock (2017) ovat ottaneet tutkimuksessaan askeleen kohti ymmärrystä siitä, miksi ihmiset valitsevat pelistriimaamisen ammatikseen. Heidän tutkimuksensa mukaan pelistriimaajaksi ryhtymisen motiivit vaihtelevat, mutta yleisesti ottaen ne liittyvät syvään intohimoon pelaamista kohtaan, yhteisöllisyyden kokemukseen, luovaan ilmaisuun sekä taloudellisiin mahdollisuuksiin. Johnsonin ja Woodcockin (2017, s. 337) tutkimuksessa pelistriimaajat kuvaavat, kuinka pelit antavat heidän elämälleen merkityksellisyyttä ja kuinka striimaaminen tarjoaa mahdollisuuden luoda yhteyden samanhenkiseen yleisöön, joka jakaa kiinnostuksen samoihin peleihin ja pelikulttuuriin.

Yhteisöllisyyden kokemus on yksi keskeisistä motiiveista pelistriimaajille. Johnsonin ja Woodcockin (2017, s. 338) mukaan pelistriimaajat luovat omia yhteisöjään, joissa katsojat osallistuvat aktiivisesti keskusteluun ja jakavat kokemuksiaan. Striimaaminen tarjoaa näin ollen väylän verkostojen luomiselle, mikä on erityisen tärkeää niille, jotka etsivät

vertaistukea tai kokevat yksinäisyyttä. Hamiltonin ja muiden (2014) tutkimus tukee tätä ajatusta ja korostaa, kuinka pelistriimaajien ympärille kehittyy tiiviitä yhteisöjä, joissa toistuvat yhteiset sisäpiirivitsit ja jaetut kokemukset. Tällaiset yhteisöt luovat katsojille tutun ja yhteisöllisen tunnelman, joka on olennainen osa pelistriimaajien suosiota.

Luova ilmaisu on kolmas motiivi, jota Johnson ja Woodcock (2017) korostavat tutkimuksessaan. Taylor (2018, s. 75) toteaa, että menestyvät striimaajat eivät vain pelaa hiljaa, vaan he ajattelevat ääneen, puhuvat tunteistaan ja jakavat kokemuksiaan katsojien kanssa. Striimaajat usein ilmentävät huumoria, jännitystä ja turhautumista, mikä lisää striimin viihdearvoa ja katsojien sitoutumista. Striimaajat saattavat myös käyttää teat-raalisia eleitä ja ilmeitä tavoitteenaan lisätä viihdearvoa ja persoonallisuutta striimiinsä (Taylor, 2018, s.75).

Taloudelliset mahdollisuudet ovat myös merkittävä syy pelistriimaajien ammatinvalintaan. Johnsonin ja Woodcockin (2017) tutkimuksessa havaittiin, että monet pelistriimaajat ansaitsevat elantonsa mainos- ja sponsorituloilla sekä lahjoituksilla. Menestyvät striimaajat voivat ansaita merkittäviä summia, mikä tekee pelistriimaamisesta houkuttelevan vaihtoehdon ammatiksi. Striimaaminen tarjoaa mahdollisuuden ansaita rahaa harastuksen parissa, mikä houkuttelee monia, erityisesti niitä, jotka etsivät vaihtoehtoja perinteiselle työelämälle. Johnsonin ja Woodcockin (2017, s. 343–344) tutkimus osoittaa, että monet pelistriimaajat työskentelevät jopa yli 35 tuntia viikossa ja striimaaminen on vaativaa työtä, joka saattaa tuntua stressaavalta, sillä tavoitteet ovat korkealla ja kilpailu on kovaa. Monille striimaajille tämä näyttäytyy kuitenkin innostavana haasteena ja motivaation lähteenä, matkalla kohti omaa unelmaansa (Johnson & Woodcock, 2017, s. 343–344).

Pelistriimaajat voivat kehittää omaa brändiään ja tyyliään valitsemalla pelejä, jotka vetoavat heidän yleisöönsä. Pelaajat voivat erottautua luomalla omaleimaisen striimaustyylin, joka houkuttelee katsojia ja saa heidät sitoutumaan (Jodén & Strandell, 2022, s. 1983). Murkon (2023) mukaan oikean pelin valinta on strateginen päätös, joka vaikuttaa

striimaajan näkyvyyteen, yleisön sitoutumiseen ja yhteisön rakentamiseen. Tasapainotamalla yleisön kiinnostuksen, kilpailun, henkilökohtaisen intohimon ja yhteisön tarpeet, striimaaja voi maksimoida menestyksensä (Murko, 2024). Monet striimaajat ansaitsevat elantonsa myös erilaisilla ansaintamalleilla, kuten mainonnalla, lahjoituksilla, tilaajilla ja sponsorointisopimuksilla (Taylor, 2018, s. 9). Tämä lisää pelistriimaamisen houkuttelevuutta ammattina.

Pelistriimaajat voidaan jakaa eri yhteisöihin pelityylin mukaan. Churchill ja Xu (2016, s. 223) esittävät kolme pääryhmää: Let's Play -yhteisö, Speedrunning-yhteisö ja E-urheilupelaaja-yhteisö. Let's Play -yhteisö koostuu kasuaaleista pelaajista, jotka pelaavat rentoutumisen vuoksi ja viihdyttääkseen katsojiaan. Speedrunning-yhteisö keskittyy pelin loppuun pääsemiseen mahdollisimman nopeasti ja E-urheilupelaajat kilpailevat ammatikseen turnauksissa. Näistä ryhmistä suurin on Let's Play -yhteisö, joka houkuttelee pelaajia pelaamisen helppouden vuoksi. Tämä yhteisö eroaa muista pelityyleistä siinä, että pelaaminen on vähemmän kilpailullista ja enemmän viihteellistä.

Sosiaalinen media on myös olennainen osa pelistriimaajien työtä. Pelistriimaajat hyödyntävät usein eri alustoja viestintään, esimerkiksi Twitteriä (nykyään X) ilmoittaakseen striimien aikatauluista ja YouTubea jakaakseen koostevideoita, joissa esitellään lähetyksien huippuhetkiä. Striimaajien Twitch-profiilit voivat sisältää linkkejä heidän muihin sosiaalisen median kanaviinsa ja näin he pystyvät rakentamaan laajempaa, aktiivista yhteisöä myös Twitchin ulkopuolella (Sjöblom ja muut, 2019, s.25). Sosiaalisen median linkit eivät toimi ainoastaan mainosvälineinä, vaan ne vahvistavat vuorovaikutusta, yhteisöllisyyttä ja mahdollistavat henkilöbrändin rakentamisen useilla eri alustoilla (Sjöblom ja muut, 2019, s.25). Pelistriimaajat voivat toimia sosiaalisen median vaikuttajina mainosten esimerkiksi uusien pelejä, oheistuotteita ja tapahtumia, tarjoten yrityksille mahdollisuuden kohdennettuun ja aitoon markkinointiin (The Game Marketer, 2024).

Yhteenvetona voidaan todeta, että pelistriimaajat muodostavat monivivahteisen ja monipuolisen yhteisön, jossa intohimo pelikulttuuriin, yhteisöllisyys, luova ilmaisu,

taloudelliset mahdollisuudet ja sosiaalinen vuorovaikutus ovat keskeisiä elementtejä. Tämä ilmiö on tullut osaksi nykyaikaista viihdekulttuuria ja tarjoaa uusia tapoja ansaita elantoa ja luoda yhteisöjä verkossa.

2.3 Twitch live-striimauspalveluna ja yhteisöllisen sisällön tuottajana

Twitch.tv on monipuolinen live-striimauspalvelu, joka keskittyi alun perin pelkästään videopelien suoratoistoon, mutta on laajentanut tarjontaansa kattamaan myös sisältöä muilta aloilta, kuten musiikista, taiteesta ja keskusteluohjelmista. Twitch perustettiin vuonna 2011 Justin.tv:n sivuprojektina, mutta se kasvoi nopeasti itsenäiseksi ja erittäin suosituksi alustaksi (Contreras, 2023, s. 1; Dux, 2018, s. 47). Alustan kasvu oli merkittävää, ja vuonna 2014 Amazon osti Twitchin noin 970 miljoonalla dollarilla, mikä vahvisti sen asemaa globaalina ja laajasti käytettynä alustana (Churchill & Xu, 2016, s. 228; Dux, 2018, s. 47). Tällä hetkellä Twitch on maailman suurin peliyhteisö ja yksi suosituimmista live-striimauspalveluista, erityisesti elektroniseen urheiluun (e-urheilu) ja pelaamiseen liittyvien sisältöjen osalta.

Twitchin suosio on ollut vahvasti sidoksissa e-urheilun ja videopelien suoratoiston kasvuun. Alusta mahdollistaa niin amatöörien kuin ammattilaistenkin pelien suoratoiston ja se tarjoaa monia erikoistuneita kanavia, jotka keskittyvät eri peligenreihin. Erityisesti kilpailu ja e-urheiluturnaukset ovat saaneet laajaa huomiota, sillä Twitch toimii monien merkittävien kilpailujen ja turnausten isäntänä tarjoamalla alustan, jossa katsojat voivat seurata kilpailuja reaaliajassa ja osallistua niihin chatin kautta (Hamari & Sjöblom, 2017, s. 213). Twitch ei kuitenkaan rajoitu pelien suoratoistoon, vaan se tarjoaa myös monenlaisia muita sisältöjä, kuten live-musiikkiesityksiä, taiteen luontia ja jopa keskusteluohjelmia, mikä tekee siitä monipuolisen alustan käyttäjille, jotka etsivät viihdettä laajasti eri aiheista.

Alustan menestyksen perusta on sen aktiivisissa ja osallistuvissa yhteisöissä. Striimaajat ovat keskeisessä roolissa, sillä he tuottavat katsojia houkuttelevia sisältöjä. Twitchin

ekosysteemi perustuu vahvasti katsojien ja striimaajien väliseen vuorovaikutukseen ja alustan suosio on pitkälti seurausta siitä, miten katsojat voivat osallistua reaaliajassa striimeihin. Katsojat voivat keskustella chatissa, jakaa mielipiteitään ja kysymyksiään, tilata striimaajien kanavia ja tehdä lahjoituksia tai osallistua muulla tavoin striimaajien tukemiseen (Dux, 2018, s. 48). Tämä luo ainutlaatuisen ja dynaamisen ympäristön, jossa yhteisöllisyys ja vuorovaikutus ovat keskeisessä roolissa (Dux, 2018, s. 48).

Yhteisöjen merkitystä ei voida liioitella, sillä Twitch on tullut tunnetuksi myös sen kyvystä tukea ja edistää hyväntekeväisyyttä. Alustalla on isännöity monia merkittäviä hyväntekeväisyystapahtumia, kuten *ZEvent* ja *Games Done Quick*, joissa on kerätty miljoonia dollareita eri hyväntekeväisyyskohteisiin. Myös striimaajat voivat järjestää hyväntekeväisyysstriimejä hyödyntäen Twitchin tarjoamaa *Charity Tool* -työkalua. Näissä striimeissä toimitaan usein yhteistyössä jonkin hyväntekeväisyysjärjestön kanssa ja kerätään lahjoituksia ennalta määritellyn tarkoitukseen (Mittal & Wohn, 2019, s. 551–552). Hyväntekeväisyyskampanjat tekevät Twitchistä paitsi viihteen ja kilpailun areenan myös yhteisöllisen alustan, jossa katsojat ja striimaajat voivat yhdistää voimansa tukeakseen heille tärkeitä asioita.

Twitchin tarjoama ympäristö houkuttelee monenlaisia käyttäjiä eri syistä. Monet käyttäjät tulevat alustalle etsimään viihdettä ja rentoutumaan (esim. Sjöblom & Hamari, 2017). Twitch tarjoaa laajan valikoiman striimaajia, joiden sisällöstä voi nauttia joko aktiivisesti osallistuen tai passiivisesti katsoen (Kowert & Daniel Jr., 2021, s. 5). Striimaajien ja katsojien välinen vuorovaikutus on keskeinen osa kokemusta ja monet katsojat nauttivat mahdollisuudesta tuntea kuuluvansa striimaajan yhteisöön ja olla osa sosiaalista vuorovaikutusta, joka motivoi heitä sitoutumaan sisällön seuraamiseen (Hilvert-Bruce ja muut, 2018, s. 65) Erityisesti chat-toiminto mahdollistaa reaaliaikaisen vuorovaikutuksen, mikä lisää kokemuksen osallistavuutta ja henkilökohtaisuutta (Hamilton ja muut, 2014, s.1315). Lisäksi Twitch tarjoaa mahdollisuuden sisällön tuottajille jakaa omia kiinnostuksen kohteitaan muiden kanssa ja löytää samanhenkisiä ihmisiä eri puolilta maailmaa.

Tämä yhteisöllinen ulottuvuus on merkittävä tekijä, joka houkuttelee käyttäjiä, jotka haluavat jakaa mielenkiinnonkohteitaan ja tuntea yhteenkuuluvuutta muiden kanssa.

Monille käyttäjille Twitch toimii myös oppimisen välineenä, sillä alusta tarjoaa mahdollisuuksia tutustua uusiin aiheisiin ja kehittää taitojaan. Esimerkiksi pelien strategioista keskustellaan usein reaaliaikaisesti ja monet striimaajat jakavat asiantuntemustaan katsojilleen opettaen pelitekniikoita ja -strategioita. Oppiminen voi toimia merkittävänä motivaationa varsinkin silloin, kun katsoja haluaa kehittää osaamistaan interaktiivisesti (Sjöblom & Hamari, 2017, s. 991). Toisaalta Sjöblomin ja Hamarin (2017) tutkimuksessa on havaittu, että vaikka oppiminen on yksi syy aloittaa striimien seuraaminen, kognitiiviset motiivit eivät aina johda pitkäaikaiseen sitoutumiseen. Tieto ja oppi saatetaan hakea myös muista lähteistä, kuten tallennetuista videoista YouTubessa, koska niiden koetaan joskus soveltuvan paremmin oppimiseen kuin liveformaatti (Sjöblom & Hamari, 2017, s. 991). Silti Twitchin liveformaatti ja katsojan sekä striimaajan välinen vuorovaikutus tarjoavat ainutlaatuisen mahdollisuuden henkilökohtaiseen oppimiskokemukseen. Lisäksi monet striimaajat laajentavat opetuksellista sisältöään myös pelien ulkopuolelle esimerkiksi ruoanlaittoon, musiikin tekemiseen tai muuhun luovaan toimintaan keskittyvissä lähetyksissä. Tämä monipuolisuus tekee Twitchistä monenlaisiin tarpeisiin soveltuvan alustan.

Twitch toimii alustana sisällöntuottajille, jotka haluavat jakaa omaa sisältöään ja rakentaa omaa yleisöään. Monille striimaajille kyse ei ole ainoastaan viihteen tuottamisesta, vaan myös mahdollisuudesta luoda oma yhteisö ja vahvistaa omaa digitaalista läsnäoloaan. Twitch tarjoaa tähän kattavat työkalut sekä näkyvyyttä alustan laajan käyttäjäkunnan kautta. Monet striimaajat ovatkin onnistuneet rakentamaan ympärilleen suuria ja uskollisia yleisöjä, joiden kanssa he voivat jakaa sisältöään ja kehittää omaa toimintaansa edelleen (Hamilton ja muut, 2014; Johnson & Woodcock, 2017, s. 337–338). Alustan tarjoamat tekniset ja sosiaaliset mahdollisuudet ovat tehneet siitä erityisesti nuorille luoville toimijoille merkittävän väylän itsensä ilmaisemiseen ja omien projektien esittelemiseen.

Twitchin monipuolinen ja dynaaminen ympäristö houkuttelee käyttäjiä eri taustoista ja mielenkiinnonkohteista. Alusta tarjoaa ainutlaatuisen yhdistelmän viihdettä, yhteisöllisyyttä, vuorovaikutusta ja oppimismahdollisuuksia, mikä tekee siitä yhden maailman suosituimmista ja monipuolisimmista live-striimausalustoista. Twitch ei ole vain pelialusta vaan elävä, kehittyvä ja monikulttuurinen yhteisö, joka vastaa käyttäjiensä tarpeisiin ja kiinnostuksen kohteisiin, niin viihteen, oppimisen kuin luovan sisällön tuottamisenkin osalta.

3 Parasosiaalisuus ja affordanssit digitaalisessa ympäristössä

Tässä luvussa tarkastelen parasosiaalisen vuorovaikutuksen ja suhteiden ilmiötä sekä siihen liittyviä affordansseja eli digitaalisen ympäristön tarjoamia toiminta- ja vuorovaikutusmahdollisuuksia. Syvennyn siihen, miten yksisuuntaiselta vaikuttava mediasuhde voi digitaalisessa kontekstissa muuntaa vuorovaikutuksellisemmaksi ja kokemuksellisesti merkitykselliseksi. Aluksi käsittelen parasosiaalisuuden käsitettä ja sen eri ulottuvuuksia erityisesti sosiaalisen median ja livestriimaamisen näkökulmasta. Tämän jälkeen tarkastelen sekä parasosiaalisten suhteiden mahdollisia positiivisia että negatiivisia vaikutuksia. Luvun jälkimmäisessä osiossa keskityn sosiaalisen median kontekstissa digitaalisten alustojen affordansseihin, jotka mahdollistavat ja muovaavat käyttäjien välistä vuorovaikutusta sekä vaikuttavat siihen, miten parasosiaaliset suhteet voivat muodostua ja vahvistua.

3.1 Parasosiaalisuuden ilmiö ja sen ulottuvuudet

Tässä alaluvussa syvennyn tarkemmin siihen, mitä parasosiaalisuudella tarkoitetaan ja millaisia eri muotoja ja ulottuvuuksia ilmiö voi saada. Esittelen keskeisiä käsitteitä ja näkökulmia, jotka auttavat hahmottamaan parasosiaalisen vuorovaikutuksen moninaisuutta nykyaikaisessa mediaympäristössä. Tarkastelen myös sitä, kuinka parasosiaaliset suhteet rakentuvat ja miten sosiaalinen media on vaikuttanut parasosiaalisuuden ilmiön muotoutumiseen. Lisäksi tuon esiin ilmiön vaikutuksia yksilötasolla: miten ne voivat tukea esimerkiksi osallisuuden ja yhteisöllisyyden kokemusta, mutta toisaalta myös aiheuttaa kielteisiä vaikutuksia.

3.1.1 Parasosiaalisesta vuorovaikutuksesta suhteeseen

Julkisuuden henkilöiden vaikutusvalta on kasvanut huomattavasti viimeisten vuosikymmenten aikana (Brown, 2015, s. 259). Julkisuuden henkilöitä ovat kaikki mediassa esillä olevat henkilöt, kuten esimerkiksi menestyksekkäät urheilijat, poliitikot, näyttelijät ja laulajat (Alperstein, 2019, s. 33). Nykyään julkisuuden henkilöiksi lasketaan myös

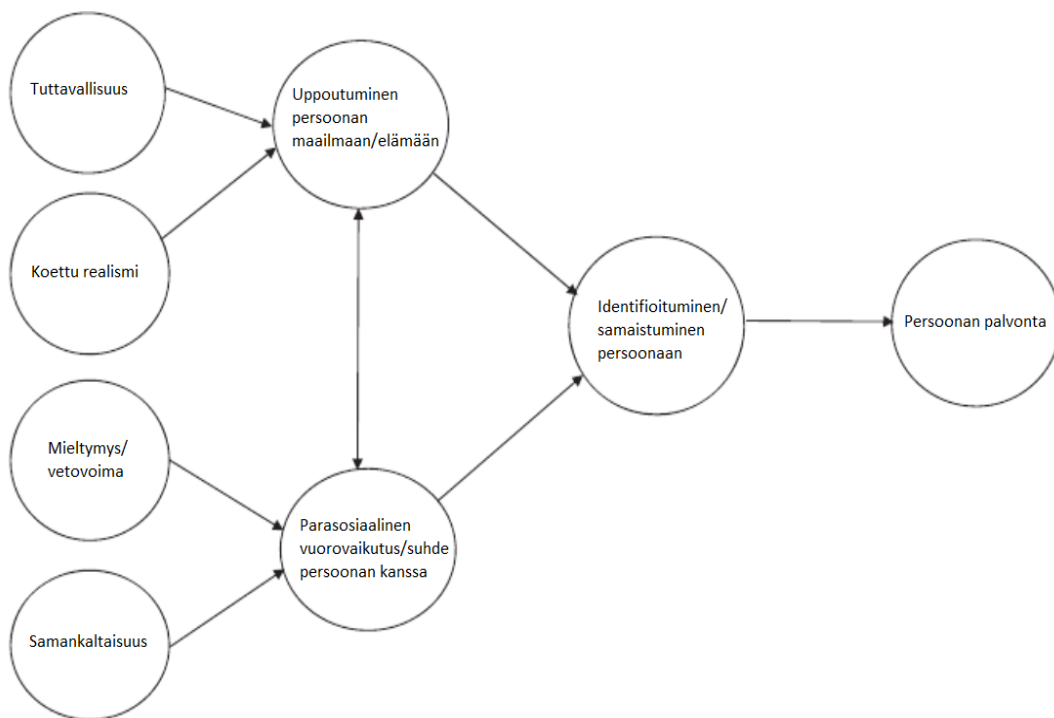
sosiaalisen median vaikuttajat sekä televisio- ja radiopersonat. Niin sanotun julkkiskulttuurin seurauksena julkisuuden henkilöt ja mediapersoonat ovat päässeet asemaan, jossa he pystyvät vaikuttamaan ihmisten arvoihin, vakaumuksiin ja käyttäytymiseen sekä edistämään sosiaalisia käytäntöjä jopa maailman laajuisesti (Cashmore, 2006).

Ihmiset muodostavat julkisuuden henkilöiden ja mediapersoonien kanssa läheisiä, mutta kuviteltuja ja yksipuolisia mediavälitteisiä suhteita, joita kutsutaan parasosiaalisiksi suhteiksi (Isotalus, 1994, s. 25). Horton ja Wohl aloittivat keskustelun parasosiaalisista suhteista vuonna 1956. Heidän artikkelinsa mukaan massamedian käyttäjän ja mediapersoonan välille syntyy parasosiaalinen suhde, joka muistuttaa ominaisuuksiltaan tavallista sosiaalista suhdetta. Erona on kuitenkin se, että vuorovaikutus on meditoitunutta ja yksipuolista sekä suhde perustuu median välityksellä luotuihin mielikuviiin. Kun mediankäyttäjä on seurannut tiettyä mediapersoonaa tarpeeksi pitkään, hän voi muodostaa tähän läheisen suhteen, jossa mediapersoonaa tuntuu samaistuttavalta ja jopa omalta ystävältä (Horton & Wohl, 1956). Myöhempi tutkimus on osoittanut, että parasosiaalinen suhde voi kehittyä eri tavoin eri medioissa ja samasta mediapersoonasta voi olla hyvin erilaisia kokemuksia eri yleisöillä (esim. Bond, 2016).

Vaikka ilmiö liittyy vahvasti psykologiaan, psykologian alan tutkijat eivät aluksi kiinnittäneet siihen juurikaan huomiota. Vasta 1980-luvulla käsitettä alettiin aktiivisesti kehittää viestintätieteen piirissä (Giles, 2002, s. 280) ja nykyään ilmiötä tarkastellaan yhä enemmän myös sosiaalisen vuorovaikutuksen ja kulttuuristen ilmiöiden kautta. Parasosiaalisen vuorovaikutuksen (PSI) ja parasosiaalisen suhteen (PSR) käsitteellistä kehitystä on tulkittu ja sovellettu eri tavoin eri kirjallisuudessa. Esimerkiksi Klimmt ja muut (2006, s. 292) erottavat nämä kaksi käsitettä toisistaan: he kuvaavat parasosiaalista vuorovaikutusta mediakontaktin aikana tapahtuvana yksipuolisena prosessina, kun taas parasosiaalinen suhde on katsojan tai yleisön ylläpitämä pidempiaikainen side mediapersoonaan. McDonald ja Hu (2005, s. 14) puolestaan ehdottavat, että parasosiaalinen vuorovaikutus ilmenee mediapersoonan tai hahmon katselun aikana, kun taas parasosiaaliset suhteet syntyvät ja kehittyvät havainnoinnin jälkeen. Dibble ja muut (2016, s. 25) ehdottavat

puolestaan, että parasosiaalinen suhde voi syntyä myös ilman parasosiaalista vuorovaikutusta, esimerkiksi silloin, kun televisiohahmo ei muodosta suoraa yhteyttä katsojaan.

Parasosiaalisen vuorovaikutuksen seurauksena ihminen kokee tuntevansa mediapersoonan, osaa odottaa tämän tuottamaa sisältöä ja palaa sen äärelle aina uudelleen (Rubin ja muut, 1985, s. 156). Brownin (2015) mukaan parasosiaalisen suhteen muodostuminen tapahtuu neljässä eri vaiheessa (Kuvio 2). Ensimmäisessä vaiheessa mediapersoona herättää kiinnostusta ja miellyttää yleisöä. Seuraavaksi muodostuu parasosiaalinen vuorovaikutus, jossa katsoja kehittää mediapersoonaan yksisuuntaisen suhteen. Kolmannessa vaiheessa katsoja kokee voimakkaan samaistumisen mediapersoonaan ja neljännessä vaiheessa suhde voi syventyä palvonnan (*worship*) tasolle.



Kuvio 2. Parasosiaalisen suhteen neljä vaihetta (Brown, 2015, s. 272)

Rubinin ja McHugh'n (1987, s. 281) mukaan parasosiaalisen suhteen merkitys kasvaa, mitä enemmän henkilö on tekemisissä mediapersoonan kanssa. Katsoja voi kokea elävänsä yhdessä tämän ylä- ja alamäet sekä reagoida niihin kuin läheisen ihmisen asioihin

(Steuer, 2017, s. 101). Tarpeeksi pitkäaikainen suhde voisi siis johtaa Brownin (2015) luonnehtimalle palvonnan tasolle, kun ihminen tuntee mediapersoonan tarpeeksi hyvin ja kokee tämän asiat erittäin tärkeinä. Rubinin ja McHugh'n (1987, s. 288–290) mukaan myös mediapersoonan samankaltaisuus, katsojan tuntema attraktio sekä suhteen koettu tärkeys edistävät parasosiaalisen suhteen kehittymistä. Liaon ja muiden (2023, s. 149) tutkimuksessa havaittiin kuitenkin, ettei pelistriimaajan ulkonäön vetovoimalla ollut positiivista vaikutusta katsojan uppoutumiseen tai parasosiaalisen vuorovaikutuksen syntymiseen, mikä on ristiriidassa aiempien tutkimusten kanssa. Tämä viittaa siihen, että pelkästään ulkoinen vetovoima ei enää riitä synnyttämään vahvaa parasosiaalista sidettä, vaan suhteen rakentuminen edellyttää monipuolisempaa ja vuorovaikutteisempaa kontaktia katsojan ja striimaajan välillä.

Parasocial Interaction Scale eli PSI-mittaristo (Rubin ja muut, 1985) tarjoaa välineen, jolla voidaan mitata parasosiaalisia suhteita ja niiden eri ulottuvuuksia – nimestään huolimatta se keskittyy ensisijaisesti parasosiaalisten suhteiden, ei varsinaisen vuorovaikutuksen arviointiin (Liebers & Schramm, 2019, s. 8). Mittaristo koostuu useista osa-alueista, jotka arvioivat kuinka vahvasti katsojat kokevat olevansa vuorovaikutuksessa suosikki-mediapersoonansa kanssa (Auter, 1992, s. 174). Ensimmäinen näistä on empatia (Rubin ja muut, 1985, s. 174) eli katsojan kyky samaistua mediapersoonaan ja tuntee myötätuntoa tämän puolesta, esimerkiksi silloin, kun mediapersoona tekee virheen tai kohtaa vastoinkäymisiä.

Toinen osa-alue, läheisyys tai tuttuuden tunne (Rubin ja muut, 1985, s. 174), kuvaa kokemusta siitä, että mediapersoona tuntuu katsojasta henkilökohtaisesti läheiseltä tai jopa vanhalta ystävältä, vaikka todellista interpersoonallista vuorovaikutusta ei ole. Yhteisöllisyyden tunne puolestaan viittaa katsojan kokemukseen kuulumisesta johonkin ryhmään tai yhteisöön mediapersoonan ympärillä, esimerkiksi muiden seuraajien kanssa. Tällainen tunne voi syntyä erityisesti toistuvan katselun (Rubin ja muut, 1985, s. 156) ja jaettujen kokemusten kautta (Chou & Chen, 2025, s.2). Mittaristossa tarkastellaan myös halua tavata mediapersoona kasvokkain, mikä viittaa katsojan kiinnostukseen laajentaa

suhde mediapersoonaan virtuaalisesta tai yksipuolisesta vuorovaikutuksesta konkreettiseksi kohtaamiseksi. Viimeisenä ulottuvuutena on mediapersoonan koettu viehättävyys, eli se, kuinka houkuttelevana tai kiinnostavana katsoja kokee henkilön, johon suhde kohdistuu. Tämä voi liittyä niin ulkonäköön, karismaan kuin persoonallisuuteenkin (Rubin ja muut, 1985).

Vaikka PSI-mittaristo (Rubin ja muut, 1985) on tarjonnut vankan perustan parasosiaalisten suhteiden tutkimukselle, digitaalisen viestintäympäristön muutos on edellyttänyt mittariston laajentamista (Dibble ja muut, 2016, s. 22). Tähän tarpeeseen vastaa Hartmannin ja Goldhoornin (2011) kehittänyt Experience of Parasocial Interaction Scale eli EPSI-mittaristo, joka pyrkii erityisesti tutkimaan parasosiaalista vuorovaikutusta ja huomioimaan nykyaikaisen median tuomat vuorovaikutuksen muodot. EPSI-mittaristo tarkastelee perinteisiä parasosiaalisuuden ulottuvuuksia, mutta laajentaa näkökulmaa korostamalla erityisesti katsojan kokemaa vastavuoroisuutta, mediapersoonan antamaa huomiota sekä katsojan mukautumista tähän (Hartmann & Goldhoorn, 2011, s. 1107).

EPSI ei keskity pelkästään yksipuoliseen suhteeseen, vaan painottaa vastavuoroisen tietoisuuden ja huomion kokemusta, jossa katsoja voi kokea olevansa vuorovaikutuksessa mediapersoonan kanssa (Hartmann & Goldhoorn, 2011, s. 1106). Esimerkiksi silloin, kun striimaaja reagoi reaaliaikaisesti chat-kommentteihin tai luo katsekontaktia kameraan puhuessaan suoraan katsojalle, syntyy tunne molemminpuolisesta läsnäolosta. Tällaiset vihjeet voivat vahvistaa kokemusta siitä, että mediapersoonaa huomaa katsojan ja on tietoinen tämän läsnäolosta, mikä tuo parasosiaalisen vuorovaikutuksen lähemmäs aidon sosiaalisen tilanteen tuntua (Hartmann & Goldhoorn, 2011, s. 1106).

Näin ollen EPSI-mittaristo tarjoaa tarkemman analyysivälineen erityisesti niissä tutkimusasetelmissä, joissa tarkastellaan digitaalisessa mediassa syntyviä parasosiaalisia suhteita. Se täydentää PSI-mittariston perinteistä rakennetta lisäämällä ulottuvuuksia, jotka kuvaavat nykyaikaisen median mahdollistamaa vuorovaikutusta ja sosiaalista läsnäoloa. Tämä tekee siitä erityisen hyödyllisen työkalun tutkimuksille, jotka käsittelevät

esimerkiksi striimauskulttuuria, sosiaalisen median vaikuttajia ja uudenlaisia fanisuhteita katsojan ja seuraajan näkökulmasta.

Liebers ja Schramm (2019) tuovat esiin, että parasosiaalisten ilmiöiden tutkimuksessa käytetyt mittaustavat ovat hyvin vaihtelevia, mikä johtuu siitä, ettei eri parasosiaalisia ilmiöitä ole selkeästi eroteltu toisistaan. Tämä tekee tutkimusten tulosten vertaamisesta hankalaa. He painottavatkin, että tarvitaan yhtenäisempiä ja tarkemmin määriteltyjä mittareita, jotta tutkimustulokset olisivat paremmin keskenään vertailtavissa.

Parasosiaalinen vuorovaikutus ja siitä kehittyvä parasosiaalinen suhde ovat keskeisiä käsitteitä, kun tarkastellaan mediapersoonien ja yleisön välistä suhdetta erityisesti digitaalisessa mediaympäristössä. Perinteinen PSI-mittaristo on tarjonnut vankan pohjan ilmiön tutkimukselle, mutta sen laajennukseksi kehitetty EPSI-mittaristo vastaa paremmin nykyaikaisen, vuorovaikutteisen median erityispiirteisiin. Sosiaalisen median ja suoratoistopalvelujen, kuten Twitchin, myötä katsojien kokema läheisyys ja vuorovaikutus mediapersoonien kanssa on saanut uudenlaista syvyyttä, mikä haastaa aiempia käsityksiä yksisuuntaisista suhteista.

3.1.2 Parasosiaaliset suhteet sosiaalisessa mediassa

Sosiaalinen media on tuonut merkittäviä muutoksia parasosiaalisten suhteiden tutkimukseen, erityisesti suhteessa siihen, miten yleisö kokee vuorovaikutuksen mediapersoonien kanssa. Aiemmin julkisuuden henkilöt ja mediapersoonat olivat saavutettavissa vain perinteisten medioiden, kuten aikakauslehtien ja television kautta, mikä rajoitti yleisön vuorovaikutusta heidän kanssaan. Sosiaalinen media on puolestaan tarjonnut kaksisuuntaisen ja vuorovaikutteisemmän alustan, joka on helpottanut tiedonvälitystä ja vaikuttanut parasosiaalisten suhteiden kehittymiseen ja luonteeseen (Kowert & Daniel Jr., 2021, s. 6). Esimerkiksi YouTubessa sisällöntuottajat voivat vastata kommentteihin, Twitchissä striimaajat reagoivat katsojien chat-viesteihin ja Instagramissa julkisuuden henkilöt jakavat arkeaan ja vastaavat seuraajiensa kysymyksiin, mikä syventää parasosiaalisia suhteita ja luo tunteen yhteisöllisyydestä.

Greenwood (2013) on pohtinut, voidaanko sosiaalisen median kaltaisessa vastavuoroisessa ympäristössä muodostaa yksipuolisia parasosiaalisia suhteita. Reinikaisen (2019, s. 106) mukaan vuorovaikutus kuitenkin muuttuu yhä enemmän parasosiaaliseksi, mitä suuremmaksi mediapersoonan seuraajamäärä kasvaa. Vaikka sosiaalinen media tarjoaa mahdollisuuden yhteydenpitoon, mediapersoonat harvoin muodostavat sen kautta henkilökohtaisia ystävyysuhteita seuraajiensa kanssa (Reinikainen, 2019, s. 6). Lisäksi moni käyttäjä toimii sosiaalisessa mediassa passiivisena tarkkailijana, eikä ota aktiivisesti yhteyttä mediapersoonaan, vaikka tätä seuraisikin (Kowert & Daniel Jr., 2021, s. 5). Parasosiaalinen suhde voi siis kehittyä myös näennäisesti interaktiivisessa ympäristössä.

Sosiaalinen media on kuitenkin tuonut myös uusia mahdollisuuksia parasosiaalisille suhteille, sillä se mahdollistaa entistä useampia ja vastavuoroisempia vuorovaikutustilanteita käyttäjän ja mediapersoonan välillä. Erityisesti suoratoistoalustat, kuten Twitch, mahdollistavat entistä monipuolisemman vuorovaikutuksen striimaajien ja katsojien välillä (Kowert & Daniel Jr., 2021, s. 2). Striimaajat voivat reagoida katsojien viesteihin, vastata kysymyksiin reaaliajassa tai keskustella yksityisviestein, mikä luo intiimimmän yhteyden tunteen. Tällainen vuorovaikutus hämärtää perinteisten mediankulutuksen ja henkilökohtaisten suhteiden välistä rajaa. Säännöllinen ja johdonmukainen esiintyminen kanavilla syventää katsojan kokemusta ja luo tunteen henkilökohtaisesta yhteydestä mediapersoonaan, vaikka kyseessä on edelleen yksipuolinen suhde (Horton & Wohl, 1956).

Erityisesti striimaajat, jotka käyttävät visuaalisia elementtejä, kuten ilmeitä, kehonkieltä, emotikooneja ja GIF-viestejä, voivat luoda katsojille entistä intiimimmän tunteen vuorovaikutuksesta. Tällaiset visuaaliset ja emotionaaliset elementit tuovat esiin inhimillisiä piirteitä, jotka tekevät vuorovaikutuksesta henkilökohtaisemman tuntuisen, vaikka se onkin edelleen teknologisesti väritetty (Lv ja muut, 2022, s. 14). Katsojat voivat kokea striimaajan olevan "läsnä" ja ystävällinen, vaikka suhde on luonteeltaan edelleen yksipuolinen. Tämä kokemus voi johtaa voimakkaiden tunnesiteiden muodostumiseen ja katsojien suhteisiin liittyvät odotukset voivat alkaa ohjata sitä, miten he kokevat ja

tulkitsevat striimaajan käyttäytymistä (Greenwood & Long, 2011, s. 280). Näin parasosiaalinen suhde voi syventyä entisestään.

Sosiaalisen median ja suoratoiston teknologiat ovat siten luoneet uudenlaisia, vastavuoroisempia vuorovaikutustilanteita, jotka voivat johtaa entistä läheisempiin ja henkilökohtaisempiin parasosiaalisiin siteisiin (Reinikainen, 2019, s. 106), vaikka itse vuorovaikutus on edelleen rajattu yhden osapuolen kautta. Esimerkiksi sosiaalisen median vaikuttajille on ominaista se, että he puhuttelevat yleisöään tuttavalliseen sävyyn (Bond, 2016) ja jakavat yksityisiä tai henkilökohtaisesti arkaluonteisia asioita elämästään (Chung & Cho, 2017, s. 484–485). Tällöin seuraaja voi kokea, että viesti on suunnattu erityisesti hänelle, mikä syventää vuorovaikutuksen illuusiota ja lisää yhteyden tunnetta. Näiden digitaalisten välineiden avulla parasosiaaliset suhteet voivat kehittyä ja katsojat voivat kokea entistä syvempää yhteyttä mediapersooniin, jotka heidän kokemuksensa mukaan toimivat lähes ystävinä tai luotettuina henkilöinä. Kimin ja Kimin (2022, s. 7) tutkimuksen mukaan mitä voimakkaammin katsoja kokee ystävyyden tunnetta striimaajaa kohtaan, sitä todennäköisemmin hän ajautuu flow-tilaan katsellessaan suosikkistriimaajansa lähetyksiä, mikä puolestaan vahvistaa sitoutumista ja uskollisuutta striimaajaa kohtaan.

3.1.3 Parasosiaalisten suhteiden positiivisia vaikutuksia

Parasosiaalisilla suhteilla voi olla monia positiivisia vaikutuksia yksilön hyvinvointiin ja sosiaaliseen kokemukseen. Vaikka parasosiaaliset suhteet eivät ole vastavuoroisia samalla tavalla kuin sosiaaliset suhteet, ne voivat silti täyttää yhteenkuuluvuuden tarpeita ja tarjota tunnetta läheisyydestä erityisesti silloin, kun todelliset ihmissuhteet puuttuvat tai ovat rajallisia (Greenwood & Long, 2011, s. 293). Esimerkiksi Derrickin ja muiden (2009) tutkimus osoittaa, että ihmiset voivat kokea suosikkiahmonsa tai -vaikuttajansa seurassa kuvitellun yhteenkuuluvuuden tunteen, joka voi auttaa torjumaan sosiaalista eristäytymistä.

Gabriel ja muut (2017) tutkivat puolestaan kuinka traumaattiset kokemukset voivat lisätä tarpeen kokea sosiaalista yhteyttä ja myös heidän havaintojensa mukaan parasosiaaliset

suhteet voivat auttaa torjumaan sosiaalista eristäytymistä sekä tarjota psykologista turvaa. Tämä ilmiö liittyy sosiaaliseen surrogaatti-teoriaan, jonka mukaan ihmiset voivat käyttää mediahahmoja tai vaikuttajia korvaamaan puuttuvia sosiaalisia suhteita (Derrick ja muut, 2009. s. 355). Samankaltaisia tuloksia on esittänyt myös Greenwood ja Long (2009), joiden tutkimus osoitti, että mediapersooniin kohdistuvat parasosiaaliset suhteet voivat toimia keinona lievittää yksinäisyyden tai muiden negatiivisten tunteiden kokemuksia.

Giles (2002, s. 299) esittää, että parasosiaaliset suhteet voivat toimia sosiaalisen oppimisen välineenä, sillä ne tarjoavat mahdollisuuksia havainnoida ja mallintaa sosiaalisia vuorovaikutuksia. Tämä voi olla erityisen tärkeää nuorille, jotka kehittävät sosiaalisia taitojaan media-alustoilla, kuten Twitchissä tai YouTubessa. Chauvinin ja muiden (2024) kyselytutkimuksen mukaan parasosiaaliset suhteet elämäntyylisiin keskittyviin YouTube-sisälöntuottajiin vaikuttavat merkittävästi katsojien itseluottamuksen lisääntymiseen, mikä tukee Gilesin (2002) väitettä, että media-alustojen vuorovaikutukset voivat edistää nuorten sosiaalista kehitystä.

Parasosiaalisilla suhteilla voi olla myös merkittävä rooli yksilön identiteetin muodostumisessa ja vahvistumisessa. Hoffnerin ja Bondin (2022) mukaan mediasuhteet voivat tarjota mallin omalle identiteetille ja auttaa yksilöitä määrittelemään, keitä he ovat ja mihin ryhmiin he kokevat kuuluvansa. Toiveidentifikaation kautta katsojat voivat nähdä mediapersoonissa esikuvia tai inspiraation lähteitä, mikä voi tukea identiteetin rakentumista ja tulevaisuuden suuntaa koskevien haaveiden muodostumista (Giles, 2002, s. 290). Tämä on erityisen merkityksellistä nuorille katsojille, jotka etsivät itselleen samaistumiskohteita ja tapoja hahmottaa omaa paikkaansa maailmassa. Esimerkiksi nuori saattaa seurata mediapersoonaa, joka on sosiaalisesti taitava, rohkea tai itsevarma ja ottaa tästä mallia omien sosiaalisten taitojensa kehittämiseen. Tällainen toiveidentifikaatio voi toimia myönteisenä voimavarana ilman, että parasosiaalinen suhde muodostuisi haitalliseksi tai johtaisi epäterveeseen jäljittelyyn (Giles, 2002, s. 290).

Hoffnerin ja Bondin (2022, s. 3) mukaan parasosiaaliset suhteet voivat vahvistaa yksilön tunnetta kuulumisesta tiettyyn yhteisöön. Esimerkiksi fanikulttuurit voivat tarjota osallistujilleen voimakkaan yhteenkuuluvuuden kokemuksen, jossa yhteinen kiinnostuksen kohde, kuten tietty vaikuttaja, televisiohahmo tai striimaaja, toimii identiteettiä tukevana tekijänä. Hamilton ja muut (2014, s. 1318) ovat tutkineet Twitch-yhteisöjä ja todenneet, että aktiivinen osallistuminen pelistriimien ympärillä käytäviin keskusteluihin voi syventää yksilön käsitystä omasta sosiaalisesta roolistaan ja lisätä yhteisöllisyyden tunnetta. Wulfin ja muiden (2021) tutkimuksessa taas havaittiin, että parasosiaalinen vuorovaikutus vaikutti siihen, kuinka sitoutuneita seuraajat olivat yhteisön sosiaalisiin normeihin. Hoffner ja Bond (2022, s. 3) korostavat myös, että erityisesti koronapandemian aikainen eristäytyminen toi vahvasti esiin parasosiaalisten suhteiden merkityksen sosiaalisen yhteyden ja hyvinvoinnin ylläpitämisessä, kun tavanomainen vuorovaikutus ei ollut mahdollista.

Yhteenvetona voidaan todeta, että parasosiaalisilla suhteilla on merkittävä rooli yksilön hyvinvointiin, sosiaaliseen kokemukseen ja identiteetin muodostumiseen. Ne voivat tarjota yhteenkuuluvuuden tunteen ja tukea tunnesäätelyä erityisesti silloin, kun todelliset ihmissuhteet ovat rajallisia tai puutteellisia. Vahvat parasosiaaliset suhteet voivat lievittää stressiä, vähentää yksinäisyyttä ja tarjota psykologista turvaa, kuten myös auttaa sosiaalisten taitojen kehittämisessä, erityisesti nuorille. Lisäksi parasosiaaliset suhteet voivat tukea identiteetin rakentumista ja tarjota roolimalleja, joiden kautta yksilö voi pohtia arvojaan ja tavoitteitaan. Sosiaalisen median alustat, kuten Twitch ja YouTube, mahdollistavat näiden suhteiden kehittymisen ja vahvistamisen, erityisesti yhteisöissä, joissa aktiivinen osallistuminen ja keskustelu syventävät yhteisöllisyyden tunnetta (Meng ja muut, 2022, s. 2).

Vaikka parasosiaaliset suhteet voivat tuoda monia positiivisia vaikutuksia, niihin voi liittyä myös merkittäviä negatiivisia puolia, jotka voivat vaikuttaa yksilön hyvinvointiin ja sosiaaliseen toimintaan. Seuraavassa luvussa tarkastellaan parasosiaalisten suhteiden negatiivisia ulottuvuuksia, kuten emotionaalista kuormitusta, riippuvuutta

mediapersoonista ja taloudellista hyväksikäyttöä sekä niitä riskejä, jotka voivat ilmetä, kun tällaiset suhteet alkavat korvata todellisia sosiaalisia yhteyksiä.

3.1.4 Parasosiaalisten suhteiden negatiivisia vaikutuksia

Parasosiaaliset suhteet voivat päättyä samoin kuin sosiaalisetkin suhteet. Tutkijat ovat huomanneet parasosiaalisten suhteiden ja sosiaalisten suhteiden välillä paljon samankaltaisuuksia, joten on haluttu tutkia myös ihmisten reaktioita parasosiaalisten suhteiden päättymiseen ja löytyykö näistä yhtäläisyyksiä sosiaalisten suhteiden kanssa (esim. Cohen, 2003; Eyal & Cohen, 2006; Lather & Moyer-Guse, 2011). Esimerkiksi Eyalin ja Cohenin (2006) tutkimuksen mukaan suhteiden päättymisestä löytyi yhtäläisyyksiä, mutta parasosiaalisten suhteiden päättymisen koettiin vähemmän stressaavaksi. Tämä viittaa siihen, että vaikka parasosiaalisista suhteista nautitaan ja niitä pidetään merkityksellisinä, ne eivät ole yhtä emotionaalisesti kuormittavia kuin todelliset sosiaaliset suhteet.

Eyal ja Cohen (2006, s. 504) määrittelevät parasosiaalisen suhteen päättymisen (*parasocial breakup*) tilanteena, jossa persoona, johon katsoja on muodostanut suhteen, poistuu ohjelmistosta. Heidän määrittelynsä käsittää televisiossa esiintyvät hahmot ja persoonat. Suhde voi kuitenkin päättyä myös muista syistä, kuten jos mediapersoona toimii seuraajan arvojen vastaisesti, tai seuraajan kiinnostus yksinkertaisesti hiipuu.

Cohen (2003) on tutkinut vaihtelevuutta yksilöiden reaktioissa parasosiaalisen suhteen päättymiseen. Tutkimuksessaan hän sovelsi jo olemassa olevaa asteikkoa, jolla mitataan reaktioita tavallisten sosiaalisten suhteiden päättymiseen. Cohen suoritti asteikon testaamisen kyselytutkimuksella, jossa hän pyysi vastaajia kuvittelemaan, miltä heistä tuntuisi lempitelevisiohahmonsa poistuessa ohjelmistosta. Tutkimuksesta selvisi, että erityisesti teini-ikäiset odottavat kokevansa vahvempia tunteita parasosiaalisen suhteen päättyessä verrattuna aikuisiin. Myöhemmin Cohen (2004) totesi, että ihmiset saattavat odottaa jopa ahdistuksen kaltaisia reaktioita, erityisesti jos suhde on ollut vahva. Nämä tutkimukset osoittavat, että parasosiaalisen suhteen päättymiseen liittyy tunteita, jotka

voivat muistuttaa sosiaalisten suhteiden loppumisen aiheuttamia reaktioita, vaikka tutkimuksissa mitattiinkin pääosin hypoteettisia tilanteita.

Toisaalta joillakin yksilöillä parasosiaaliset suhteet voivat muodostua pakkomielteisiksi. McCutcheon ja muut (2002) kuvaavat tutkimuksessaan *celebrity worship* -ilmiötä, jossa henkilö tuntee voimakasta emotionaalista kiintymystä mediapersoonaa kohtaan. Tämä voi ilmetä muun muassa siinä, että fanit kokevat voimakasta surua tai jopa ahdistusta, jos heidän ihannoimansa mediapersoonaa joutuu skandaaliin tai lopettaa uransa (Hu, 2016, s. 219–220). Tämä voi johtaa jopa haitallisiin käyttäytymismalleihin, kuten vaimoamiseen tai epäterveeseen riippuvuuteen (Maltby ja muut, 2003).

Hoffnerin ja Bondin (2022) tutkimuksessa tarkasteltiin parasosiaalisista suhteista sosiaalisessa mediassa ilmeneviä negatiivisia vaikutuksia. Tutkimuksen mukaan mediapersoonan riskikäyttäytymisen, kuten nuorten alkoholin käytön, seuraaminen voi johtaa samanlaisen käytöksen omaksumiseen. Lisäksi vertailu oman ja mediapersoonan elämän välillä voi johtaa masennukseen ja kehon tyytymättömyyteen. Mediapersoonan välittämät negatiiviset viestit, kuten materialismi, voivat myös vahvistaa negatiivisia asenteita ja kulkuskäyttäytymistä. Parasosiaaliset suhteet voivat lisäksi vaikuttaa identiteetin kehitykseen, kun seuraajat kokeilevat rooleja ja arvoja mediapersoonan esimerkin mukaan, mikä voi johtaa epäselvyyteen omassa identiteetissä.

Vaikka parasosiaalinen suhde on kuviteltu illuusio oikeasta ystävyysuhteesta, siihen kuuluvat tunteet ovat oikeita (Golbeck, 2016). Varsinkin sosiaalinen media on vahvistanut näitä tunteita, kun ihmiset ovat päässeet lähemmäs ihailemiaan julkisuuden henkilöitä ja mediapersoonia. Tämän seurauksena parasosiaaliset suhteet ovat vahvempia, johtaen myös vahvoihin reaktioihin suhteen päättyessä (vrt. Cohen, 2004).

Parasosiaalisiin suhteisiin liittyvä riippuvuus voi heijastaa todellisen elämän turvattomia kiintymyssuhteita ja erityisesti kiintymyssuhdeahdistuneisuus näyttää olevan yhteydessä ongelmalliseen mediankäyttöön (Li ja muut, 2024, s. 24). Tämä voi lisätä yksinäisyyttä,

sillä vaikka parasosiaalinen suhde tarjoaa emotionaalista tukea, se ei korvaa vastavuoroisia ihmissuhteita ja yksinäinen henkilö saattaa käyttää yhä enemmän aikaa mediapersoonan sisältöjen seuraamiseen (Kim ja muut, 2019, s. 28). Yksilöt, joilla on vaikeuksia solmia ja ylläpitää aitoja ihmissuhteita, saattavat etsiä emotionaalista tukea mediasta, mikä voi entisestään vahvistaa heidän yksinäisyyttään ja estää terveiden sosiaalisten suhteiden muodostumista.

Yksi keskeinen riski liittyy myös taloudelliseen hyväksikäyttöön. Striimaajien ja muiden mediapersoonien ansaintamallit perustuvat usein lahjoituksiin ja tilaajamaksuihin, joihin jotkut fanit saattavat käyttää huomattavia summia rahaa saadakseen huomiota tai ylläpitääkseen illuusiota läheisestä suhteesta (Johnson & Woodcock, 2019). Tämä voi johtaa taloudelliseen stressiin ja riippuvuuteen sisällöntuottajasta.

Kaiken kaikkiaan parasosiaalisilla suhteilla on monia yhtäläisyyksiä sosiaalisiin suhteisiin, mutta ne voivat tuottaa myös erityisiä ongelmia, kuten yksinäisyyttä, taloudellisia riskejä ja emotionaalista manipulaatiota. Ilmiön laajuus ja vaikutukset yksilöihin ansaitsevat lisää huomiota erityisesti nykyisessä mediaympäristössä, jossa vuorovaikutus mediapersoonien kanssa on entistä intensiivisempää ja henkilökohtaisempaa.

Parasosiaalinen vuorovaikutus ja siitä kehittyvät suhteet muodostavat moniulotteisen ilmiön, joka kytkeytyy vahvasti ihmisten mediankäyttötapoihin ja digitaaliseen kulttuuriin. Tässä luvussa (3.1) tarkasteltiin ilmiön syntyä ja teoreettista kehystä, sen erityispiirteitä sosiaalisessa mediassa sekä siihen liittyviä positiivisia ja negatiivisia ulottuvuuksia. Vaikka parasosiaaliset suhteet voivat lisätä yhteenkuuluvuuden tunnetta, emotionaalista tukea ja yhteisöllisyyttä, niihin voi myös liittyä ongelmakohtia kuten riippuvuus, epätodelliset odotukset tai henkinen kuormitus.

3.2 Affordanssit sosiaalisen median konteksteissa

Affordanssin käsite juontaa juurensa visuaalisen havainnoinnin alalta ja se viittaa ympäristön tarjoamiin mahdollisuuksiin, joita eläin voi hyödyntää toiminnassaan kyseisessä ympäristössä (Gibson, 1979). Gibsonin alkuperäinen ajatus korosti sitä, että ympäristön rakenteet ja objektit tarjoavat toiminnan mahdollisuuksia, jotka riippuvat siitä, millaisia taitoja ja kykyjä käyttäjällä (tai eläimellä) on. Affordanssin käsitettä on modernisoitu ja se kattaa nykyään myös esineiden ja asioiden suunnitteluominaisuudet, jotka antavat vihjeitä niiden käytöstä (esim. McGrenere & Ho, 2000). Affordansseja on tarkasteltu myös teknologian ja ihmisen vuorovaikutuksen näkökulmasta. Hutchbyn (2001, s. 444) mukaan affordanssit eivät määrää teknologian käyttöä, mutta ne ohjaavat ja rajaavat mahdollisia toimintatapoja. Hän korostaa myös, että affordanssit voivat näyttäytyä eri tavoin eri käyttäjille ja että niiden hyödyntämistä voi oppia kokemuksen kautta.

Sosiaalisen median kontekstissa affordanssia voidaan tarkastella ympäristön tarjoamina mahdollisuuksina, joita alusta mahdollistaa käyttäjälle (Vaahensalo, 2021, s. 111). Tällaisia mahdollisuuksia ovat esimerkiksi erilaiset toiminnot, kuten postaaminen, kommentointi tai reaaliaikainen vuorovaikutus. Kuitenkaan, kuten Bucher ja Helmond (2017, s. 233–253) korostavat, kyse ei ole pelkästään teknologian mahdollistamista toiminoista, vaan myös käyttäjät vaikuttavat siihen, miten näitä toimintoja käytetään ja minkälaisia merkityksiä niihin liitetään. Käyttäjien omaksumat toimintatavat, vuorovaikutuskäytännöt ja epäviralliset säännöt muovaavat alustan käyttöä ja luovat omia kulttuurejaan (Bucher & Helmond, 2017, s. 233–253). Siksi affordanssit eivät ole vain teknisiä ominaisuuksia, vaan ne syntyvät aina vuorovaikutuksessa käyttäjien kanssa (Sjöblom ja muut, 2019, s. 22). Tämä tekee käyttäjien toiminnan ymmärtämisestä olennaista, kun tarkastellaan sosiaalisen median ilmiöitä ja aineistoja (Vaahensalo, 2021, s. 125).

Affordanssit vaikuttavat käyttäjien valintoihin, käyttäytymiseen ja sitoutumiseen. Zhanjin ja muiden (2023) tutkimus osoittaa, kuinka pelillistetyt tekniset ja tilanteelliset affordanssit voivat ohjata käyttäjien toimintaa. Näiden affordanssien avulla alustat voivat houkutella käyttäjiä tekemään tiettyjä valintoja ja osallistumaan vuorovaikutukseen,

mikä puolestaan vaikuttaa käyttäjän sitoutumiseen ja toimintaan (s. 10). Lisäksi tutkimus paljastaa, että narratiivinen affordanssi säätelee näiden tekijöiden vaikutusta sitoutumiseen, mikä voi johtaa syvempään ja merkityksellisempään osallistumiseen. Yangin ja Gongin (2021) tutkimus laajentaa tätä ymmärrystä mobiilipelien kontekstiin, jossa käyttöliittymä ja pelissä käytettävien affordanssien ominaisuudet vaikuttavat käyttäjien sitoutumiseen ja käyttäytymiseen. Erityisesti pelissä koettu läsnäolon tunne sekä sosiaalinen läsnäolo voivat lisätä käyttäjän uppoutumista peliin, mikä voi johtaa joko merkitykselliseen sitoutumiseen tai, toisaalta, peliriippuvuuden kehittymiseen (s. 1761). Näiden tutkimuksien pohjalta voidaan todeta, että sosiaalisen median alustojen affordanssit eivät vain ohjaa käyttäjien valintoja, vaan myös määrittävät heidän sitoutumisensa ja käyttäytymisen tavan ja syvyyden, joko positiivisesti tai negatiivisesti.

Sjöblom ja muut (2019) ehdottavat, että sosiaalisen median alustoilla voidaan tunnistaa useita affordansseja, jotka jakautuvat tuloaffordansseihin (*revenue affordance*) ja sosiaalisiin affordansseihin (*social affordance*). Tuloaffordanssit viittaavat mahdollisuuksiin ansaita rahaa, kuten mainostulojen tai lahjoitusten kautta, kun taas sosiaaliset affordanssit liittyvät yhteisöllisyyteen, vuorovaikutukseen ja verkostoitumiseen. Näitä affordansseja hyödynnetään erityisesti sosiaalisessa mediassa, jossa käyttäjät voivat muodostaa yhteyksiä toisiinsa ja vaikuttaa toistensa käyttäytymiseen.

Esimerkiksi striimausalustoilla, kuten Twitchissä, käytetyimmät sosiaaliset affordanssit liittyvät striimaajan webkameran ja mikrofoniin käyttöön (Sjöblom ja muut, 2019, s. 23). Näiden audiovisuaalisten keinojen avulla striimaaja voi selostaa pelin kulkua ja välittää tunteitaan ja ilmeitään katsojille (Johnson & Woodcock, 2017, s. 337). Nämä affordanssit asettavat striimaajan tietynlaiseen johtajan rooliin, sillä vain hänen kuvansa ja äänensä ovat läsnä sosiaalisessa tilanteessa. Striimaajasta tulee yhteisön mielipidejohtaja, mikä vahvistaa tämän vaikutusta yleisöön (Jodén & Strandell, 2022, s. 1977; Sjöblom ja muut, 2019, s. 23). Twitchin livestriimeissä striimaajan kuvan ja äänen lisäksi hyödynnetään chat-ruutua, jonka kautta katsojat voivat vuorovaikuttaa keskenään ja striimaajan kanssa (Johnson & Woodcock, 2017, s. 337).

Sjöblom ja muut (2019, s. 25–26) jakavat toisen pääluokkansa tuloaffordanssit kahteen alaryhmään: sosiaalisiin tuloihin (*social revenue*) ja mainostuloihin (*commercial revenue*). Heidän tutkimuksensa mukaan monet striimaajat huomioivat uudet tilaajat ja lahjoittajat striimissään, mikä liittyy sosiaalisiin tuloihin (Sjöblom ja muut, 2019). On siis striimaajan edun mukaista edistää katsojien motivaatiota tilata kanava ja tehdä lahjoituksia. Yleisin tapa on käyttää ponnahdusilmoituksia, jotka ilmestyvät videon päälle usein äänen, animaation tai kuvan saattelemana (Sjöblom ja muut, 2019, s. 24). Mainostulojen affordansseja ovat esimerkiksi, mainokset, tuotesijoittelut ja sponsoroinnit. Sjöblomin ja muiden (2019) havainnoimat videostrimien elementit ja niiden käytön yleisyys on koottu taulukkoon 4.

Taulukko 4. Videopelistrimien elementtejä (Sjöblomin ja muut, 2019, s. 24).

Elementti	Kuvaus käytöstä	Yleisyys
Mikrofoni	Mahdollistaa striimaajan äänikerronnan ja selostuksen lisäämisen striimiin.	100 %
Web-kamera	Lisää striimiin videokuvan striimaajasta. Pelistriimeissä webkamera näkyy yleensä pienenä kuvana pelin päällä.	86 %
Tilausilmoitus	Ponnahdusilmoitus, joka näkyy videostrimin päällä uuden tilauksen yhteydessä. Näyttää yleensä juhlistavan viestin ja tilaajan nimen.	45 %
Lahjoitusilmoitus	Samankaltainen kuin tilausilmoitus, yleensä sisältää lahjoittajan nimen ja lahjoitetun summan.	42 %
Sponsoribanneri	Mainosbanneri, joka sijoitetaan videostrimin päälle. Sijoittelu ja tyyli vaihtelevat striimaajittain. Voi olla staattinen tai vaihdella eri sponsoreiden välillä.	39 %
Viimeisin tilaaja	Pieni visuaalinen elementti ruudulla, jossa näkyy viimeisimmän tilaajan nimi ja mahdollisesti tilauksen kesto. Ulkoasu ja sijainti vaihtelevat.	36 %
Ylin lahjoittaja	Visuaalinen elementti, jossa näkyy eniten lahjoittanut katsoja joko koko striimin tai tietyn lähetyksen ajalta.	31 %
Viimeisin lahjoittaja	Samankaltainen kuin viimeisin tilaaja -elementti, mutta näyttää viimeisimmän lahjoituksen tekijän ja summan.	26 %
Musiikki	Striimaajan valitsema taustamusiikki, joka ei kuulu itse peliin.	25 %
Sosiaalisen median banneri	Mainostaa striimaajan sosiaalisen median tilejä. Sijoittelu vaihtelee striimaajittain.	25 %

Affordanssit sosiaalisen median alustoilla hahmottuvat sekä teknologian tarjoamina toiminta-mahdollisuuksina että käyttäjien muodostamina käytäntöinä. Ne eivät ole pelkkiä

teknisiä piirteitä, vaan ne rakentuvat vuorovaikutuksessa käyttäjien toiminnan, alustojen ominaisuuksien ja kulttuuristen normien välillä. Tämä näkökulma auttaa ymmärtämään, miten sosiaalisen median toiminnot ohjaavat käyttäytymistä ja samalla muovautuvat käyttäjien vaikutuksesta. Chungin ja Chon (2017, s. 489) mukaan sosiaalisen median affordanssit, kuten vuorovaikutteisuus ja reaaliaikaisuus, yhdessä intiimin viestintätyylin kanssa, luovat myös otollisen ympäristön läheisten ja merkityksellisten suhteiden kehittymiselle kuluttajien ja julkisuuden henkilöiden välillä. Näin affordanssit eivät ainoastaan mahdollista tietynlaista toimintaa, vaan myös edesauttavat tunnepitoisten suhteiden rakentumista sosiaalisen median vuorovaikutuksessa (Chung & Cho, 2017, s. 489).

4 Parasosiaalisuus pelistriimaajien ja katsojien välillä

Tässä analyysiluvussa tarkastelen, miten parasosiaaliset vuorovaikutussuhteet ilmenevät pelistriimaajien toiminnassa Twitchin livestriimeissä. Analyysi perustuu netnografisesti kerättyyn aineistoon sekä grounded theory -menetelmän mukaisesti toteutettuun aineistolähtöiseen analyysiin. Tutkimuksessa hyödynnettiin netnografian vaatimuksia pitkäkestoisesta havainnoinnista ja tutkittavaan verkkoyhteisöön syventymisestä (Kozinets, 2006; Kananen, 2014) ja analyysi rakentui grounded theory -menetelmän mukaisesti vaiheittaisen koodauksen kautta (Glaser & Strauss, 1967).

Aineisto koostuu yhdeksästä tallennetusta pelistriimistä, joita seurattiin kolmen tunnetun Twitch-striimaajan, Pokimane, Tubbo ja DisguisedToast, kanavilta. Jokaiselta valitsin kolme enintään viiden tunnin mittaista tallennetta ja niiden seuraamisen aikana tein muistiinpanoja reaaliaikaisesti. Havainnointi ja muistiinpanot sisälsivät omia reflektiivisiä huomioitani striimaajien tavoista viestiä ja olla vuorovaikutuksessa katsojiensa kanssa. Seurasin aineiston kylläntymistä analyysin edetessä ja lopetin analyysin, kun uusia vuorovaikutuksen muotoja ei enää havaittu.

Muistiinpanojen analysointi alkoi avoimella koodauksella, jossa kävin järjestelmällisesti läpi striimeistä tehtyjä muistiinpanoja ja nimesin kaikki parasosiaalisen vuorovaikutuksen ilmentymät sisällön mukaan. Esimerkiksi, kun striimaaja kiitti katsojaa lahjoituksesta tai kommentista, koodasin sen nimellä ”kiittäminen”. Tämä vaihe tuotti suuren määrän yksittäisiä aineistossa havaittuja koodeja, jotka kuvasivat konkreettisia vuorovaikutustilanteita. Tämän jälkeen siirryin kategorisointiin, jossa yhdistin samankaltaiset koodit ryhmiksi. Esimerkiksi kaikki kiittämistä, huomioimista ja positiivista palautetta kuvaavat koodit ryhmiteltiin ”kiitollisuuden osoittamisen” alle. Vertailin ryhmiä keskenään, tarkastelin niiden sisältöjä sekä rajoja ja lopulta muodostin kuusi laajempaa vuorovaikutusluokkaa, jotka kattavat analyysissa tunnistetut vuorovaikutuskeinot. Luokat tarjoavat selittävän kehyksen sille, miten striimaajat rakentavat yhteyttä yleisöönsä ja vahvistavat parasosiaalisia suhteita.

4.1 Twitch-pelistriimaajien vuorovaikutuskeinot

Twitch-striimaajien ja katsojien välinen vuorovaikutus on dynaaminen ja monitasoinen ilmiö, jossa pelkkä pelisisällön jakaminen toimii vain alustana laajemmalle sosiaaliselle toiminnalle (Wang & Huang, 2024, s. 25). Striimaajat hyödyntävät erilaisia vuorovaikutuskeinoja rakentaakseen suhdetta yleisöönsä ja vahvistaakseen katsojien sitoutumista sekä parasosiaalisten suhteiden muodostumista. Analyysissä tunnistettiin kuusi vuorovaikutuskeinoluokkaa, jotka jäsentävät striimaajien tapoja viestiä katsojiensa kanssa. Luokat kuvaavat, millaisin keinoin striimaajat puhuttelevat, osallistavat ja vaikuttavat yleisöönsä. Nämä ovat: suora verbaalinen vaikutus, kiitollisuuden osoittaminen, intiimin tiedon jakaminen, ennalta-arvattavuus, katsojan opastaminen ja osallistaminen sekä retoriset keinot. Seuraavissa alaluvuissa tarkastellaan kutakin luokkaa esimerkkien kautta ja analysoidaan niiden merkitystä parasosiaalisten suhteiden näkökulmasta.

4.1.1 Suora verbaalinen vaikutus

Twitchin pelistriimaajien vuorovaikutus katsojiensa kanssa on olennainen osa striimauskulttuuria (Dux, 2018, s. 48) ja keskeinen elementti parasosiaalisten suhteiden rakentamisessa. Striimaajat aloittavat usein lähetyksensä tervehtimällä katsojiaan ja päättävät sen kiitoksilla, mikä luo ympäristön, jossa katsojat kokevat itsensä arvostetuiksi ja osaksi yhteisöä. Tämä alku- ja loppurituuli tukee katsojien kokemusta siitä, etteivät he ole pelkästään passiivisia tarkkailijoita, vaan aktiivisia osallistujia striimaajan kanssa käytävässä vuorovaikutuksessa (Meng ja muut, 2022, s. 7).

Striimien alkuvaiheessa striimaajat saattavat käyttää aikaa keskustelemiseen katsojiensa kanssa, lukien chatissa esitettyjä kommentteja ja reagoiden niihin. Esimerkiksi Tubbo kysyy yleisöltään: *“chat, do you wanna see something cool?”* tai ennen pelin aloittamista: *“chat hype me up”*, mikä osoittaa, että hän odottaa yleisöltä suoraa osallistumista tunnelman luomiseen. Tällaiset kehotukset vahvistavat vaikutelmaa kahdensuuntaisesta viestinnästä ja tekevät vuorovaikutuksesta henkilökohtaisempaa.

Myös Pokimane hyödyntää aktiivisesti suoraa verbaalista vaikutusta striimeissään. Hän aloittaa lähetyksensä sanomalla useaan otteeseen *“helloo”* ja vilkuttaa kameralle, mikä luo heti alusta asti ystävällisen ja lähestyttävän tunnelman. Katsojille osoitetut kysymykset, kuten *“do you know what always surprises me to see?”*, avaavat keskusteluja ja kannustavat katsojia osallistumaan. Yleisölle suunnatut suorat kysymykset, kuten *“how do I make her say something”* ja *“any other questions?”*, viestivät siitä, että katsojien panosta arvostetaan. Myös kevyemmät pelitilanteeseen liittyvät kommentit, kuten *“what am I shooting at bro?”*, tekevät lähetyksestä eläväisen ja helposti lähestyttävän.

Striimaajan suora verbaalinen vuorovaikutus katsojien kanssa voi vahvistaa parasosiaalista sitoutumista erityisesti silloin, kun katsojat kokevat tulevansa huomioiduiksi ja osallisiksi vuorovaikutukseen (Hartmann & Goldhoorn, 2011, s. 1106). Esimerkiksi Tubbo reagoi aktiivisesti yleisönsä viesteihin ja voi samalla antaa katsojille pieniä tehtäviä, kuten toteamalla: *“someone remember that pattern!”* Tällainen pyyntö luo katsojalle konkreettisen roolin pelitilanteessa ja vahvistaa tunnetta siitä, että hänen panoksellaan on merkitystä. Samalla syntyy vaikutelma siitä, että striimaaja arvostaa ja luottaa yleisöönsä.

Toinen tapa tuottaa suoraa verbaalista kontaktia on käyttää yleisölle suunnattuja, humoristisia toteamuksia, jotka puhuttelevat katsojia kollektiivisesti. DisguisedToastin lausuma *“gave up everything in life to become a video game streamer”* on liioitteleva ja itseironinen kommentti, joka ei ainoastaan viihdytä, vaan myös rakentaa yhteistä ymmärrystä striimaamisesta elämäntapana. Katsojat saattavat tunnistaa lausahduksessa piilevän ironian ja siihen liittyvät kokemukset, kuten työn epävarmuuden, pitkät pelisesiot tai ulkopuolisten ennakkoluulot. Tällainen jaettu tulkinta voi toimia lähtökohtana yhteisöllisyyden ja yhteenkuuluvuuden rakentumiselle. Choun ja Chenin (2025, s. 2) mukaan tämänkaltaiset jaetut kokemukset, joissa yksilöiden tunteet ja ajatukset asettuvat samalle taajuudelle, ovat keskeisiä sosiaalisten yhteyksien syntymiselle ja vahvistumiselle. Yhteinen huumori ja tutut viittaukset voivat siis saada striimaajan tuntumaan vähemmän etäiseltä esiintyjältä ja enemmän samankaltaiselta kokijalta, mikä puolestaan syventää parasosiaalista vuorovaikutusta.

Tällainen jatkuva verbaalinen vuorovaikutus ei rajoitu pelkästään striimaajan ja katsojien väliseen keskusteluun, vaan se voi myös vaikuttaa katsojien välisiin suhteisiin (Chen, 2023, s. 51). Chatin kautta muodostuu yhteisöllisyyden illuusio, jossa katsojat jakavat kokemuksiaan reaaliaikaisesti ja reagoivat sekä striimaajaan että toisiinsa (Meng ja muut, 2022, s. 2). Striimaajan jatkuva verbaalinen vuorovaikutus toimii katalyyttinä tälle yhteisöllisyydelle. Erityisesti aktiivisten katsojien välillä voi syntyä tunnepohjaisia siteitä, jotka muistuttavat ystävyysuhteita. Yhteiset kokemukset voivat syventää näitä suhteita ja luoda luottamusta paitsi striimaajaan myös muihin katsojiin, mikä vahvistaa yhteisön koheesiota ja lojaaliutta (Chen, 2023, s. 51).

Web-kameran käyttö vahvistaa edelleen tätä vaikutelmaa. Se tuo striimaajan visuaalisesti lähelle katsojaa ja syventää tunnetta läsnäolosta, vaikka katsoja ei itse osallistuisi keskusteluun aktiivisesti (Johnson & Woodcock, 2017, s. 337; Sjöblom ja muut, 2019, s. 23). Tubbon tyyli, jossa hän puhuu ääneen pelin yksityiskohdista ja pyytää neuvoja yleisöltä, luo vuorovaikutteisen ilmapiirin. Samoin Pokimane, joka kertoo tarinoita arjestaan ja kysyy neuvoja tai kommentoi katsojien viestejä, luo lämpimän, vuorovaikutukseen kannustavan tilan. Tällainen lähestymistapa tekee striimeistä henkilökohtaisempia ja lämminhenkisempiä.

Näin ollen Twitchin pelistriimaajien käyttämä verbaalinen vuorovaikutus, joka kattaa niin striimin alun tervehtimiset kuin chat-kommenttien lukemisen ja niihin reagoimisen, luo yhteisöllisen ja osallistavan ilmapiirin. Tämä vuorovaikutus ei vain vahvista katsojien kokemusta yhteisöstä, vaan myös edistää parasosiaalisten suhteiden syntymistä, joissa katsojat kokevat itsensä tärkeäksi osaksi striimaajan maailmaa ja striimaushetkeä. Tällainen kokemus voi johtaa katsojien syvempään sitoutumiseen ja lisääntyneeseen osallistumiseen striimaajan tulevissa lähetyksissä.

4.1.2 Kiitollisuuden osoittaminen

Striimaajien katsojille osoittama kiitollisuus on keskeinen osa Twitchin vuorovaikutuskulttuuria ja yhteisöllisyyden rakentumista. Bartlettin ja muiden (2012, s. 2) mukaan

kiitollisuudella on merkittävä rooli ihmissuhteiden rakentamisessa, sillä se korostaa toisen osoittaman ystävällisyyden arvoa ja kannustaa vastaanottajaa toimimaan itsekin myönteisesti ja huomioivasti. Twitchin kontekstissa kiitollisuuden osoittaminen ei siis ainoastaan vahvista katsojan tunnetta osallisuudesta, vaan toimii myös aktiivisena väliinään vuorovaikutteisen ja sitoutuneen yhteisön ylläpitämisessä. Striimaajien ilmaisema kiitollisuus ilmenee aineistossa monin tavoin, esimerkiksi yksinkertaisina sanallisina kiitoksina, tilaajien nimien mainitsemisena tai katsojan kommentteihin reagoimisena. Näiden eleiden henkilökohtainen sävy vahvistaa vaikutelmaa siitä, että katsojien panos huomataan ja sitä arvostetaan. Tällaiset käytännöt tukevat yhteisöön kuulumisen tunnetta ja edistävät katsojien pitkäaikaista sitoutumista striimaajaan (Hamilton ja muut, 2014).

Esimerkiksi Tubbo kiittää katsojiaan toistuvasti, erityisesti striimin lopussa, sanoen: *“thank you for watching and subbing, see you tomorrow, thank you”*. Kiitokset ovat striimaajan rutiininomainen tapa osoittaa arvostusta ja muistuttaa katsojaa tämän merkityksestä osana striimiä. Samalla hän lukee tilaajien nimimerkkejä ääneen ja kiittää heitä yksilöidysti, mikä luo henkilökohtaisemman yhteyden hänen ja katsojan välille. Näin tilaaja ei ole vain anonyymi tukija, vaan striimin näkyvä osa.

Myös Pokimane hyödyntää tätä vuorovaikutusmuotoa aktiivisesti. Hän kiittää tilaajaa nimellä ja mainitsee, kuinka kauan tämä on ollut tilaajana, mikä korostaa yksittäisen katsojan pitkäaikaista panosta. Ennen varsinaista pelaamista, hän kiittää striiminsä kahta sponsoria ja osoittaa näin arvostusta sekä katsojille että yhteistyökumppaneille. Striimin loppuksi Pokimane sanoo usein: *“thank you guys for watching!”*, mikä on yksinkertainen mutta tehokas tapa osoittaa arvostusta yleisölle.

Kiitollisuuden osoittaminen ei rajoitu pelkästään maksaviin tilaajiin, vaan se ulottuu kaikkiin katsojiin. Esimerkiksi Tubbo reagoi ääniviesteihin tai chat-viesteihin yksinkertaisella *“thank you”* -kommentilla, mikä viestii arvostusta riippumatta katsojan osallistumisen muodosta. Kiitollisuutta siis osoitetaan sekä taloudellisesti että viestinnällisesti osallistuville katsojille, mikä tukee yhteisöllisyyden kokemusta. Bartlettin ja muiden (2012, s. 10)

tutkimuksen mukaan voidaan sanoa, että kiitollisuus edistää sosiaalisesti yhteisöllistä käyttäytymistä erityisesti silloin, kun katsojat kokevat saavansa striimaajalta kiitosta, jopa tilanteissa, joissa kiitollisuuden saaminen vaatii resursseja, kuten lahjoituksia tai kanavan tilaamista. DisguisedToast puolestaan sisällyttää kiitollisuudenosoituksia osaksi humoristista persoonallisuuttaan, kuten toteamalla: *“I appreciate my viewers a healthy amount”*. Tällainen ilmaus välittää samanaikaisesti aidon arvostuksen ja ironisen sävyn, mikä heijastaa hänen omaleimaista viestintätyyliään ja puhuttelee hänen yleisöään.

Yksilöllinen huomio ja sanallinen kiittäminen voivat vaikuttaa merkittävästi katsojan kokemukseen. Ne rakentavat tunnetta siitä, että oma osallistuminen huomataan ja sitä arvostetaan. Tämä tunne voi johtaa katsojan emotionaaliseen kiinnittymiseen striimaajaan, sillä huomiointi luo illuusion kahdensuuntaisesta suhteesta, mikä puolestaan voi saada katsojan viettämään enemmän aikaa striimien äärellä (Bartlett ja muut, 2012, s. 11). Vaikka suurin osa katsojista ei saa henkilökohtaista mainintaa, he voivat silti kokea yhteenkuuluvuutta seuraamalla, kuinka muita katsojia kiitetään ja huomioidaan (Jodén & Strandell, 2022, s. 1971)

Kiitollisuuden osoittaminen voidaan nähdä strategisena ja tunnepohjaisena toimintana, joka tukee pitkäkestoisten parasosiaalisten suhteiden kehittymistä. Striimaajat, jotka ilmaisevat kiitollisuuttaan johdonmukaisesti ja aidosti, voivat luoda syvempiä ja kestävämpiä yhteyksiä yleisöönsä (Liu ja muut, 2024, s. 29). Tämä vuorovaikutuksen muoto ei ainoastaan rakenna yhteisöä, vaan myös ylläpitää sen koheesiota, mikä on keskeistä Twitchin kaltaisessa alustoihin sidotussa osallistavassa mediakulttuurissa.

Tämä jatkuva kiitollisuuden osoittaminen toimii olennaisena osana parasosiaalisen suhteen ylläpitoa. Kiitokset eivät ole vain kohteliaisuuksia, vaan ne rakentavat vuorovaikutussuhteen perustaa, erityisesti tilanteessa, jossa suora kontakti katsojan ja striimaajan välillä on muuten rajallinen. Kun katsoja kokee tulevansa arvostetuksi ja huomioiduksi, hänen todennäköisyytensä palata striimiin ja osallistua uudelleen kasvaa. Kiitollisuuden

ilmaiseminen vahvistaa näin sekä yhteisön tunnetta että katsojan henkilökohtaista sidettä striimaajaan.

4.1.3 Intiimin tiedon jakaminen

Striimaajien jakama henkilökohtainen tieto itsestään ja ympäristöstään on olennainen osa heidän ja katsojien välisen yhteyden luomista (Chung & Cho, 2017, s. 484). Tällainen intiimin tiedon jakaminen, joka voi sisältää striimaajan tunteiden, kokemusten, mielipiteiden ja elämäntavan jakamista, vahvistaa katsojan tunnetta siitä, että he saavat rehellisen ja henkilökohtaisen kuvan striimaajasta. Tiedon jakaminen voi olla monin tavoin avointa ja se ei rajoitu vain striimaajan omiin kokemuksiin pelistä, vaan katsoja voi myös päästä tutustumaan striimaajan henkilökohtaisiin mieltymyksiin, arvoihin ja elämäntyyliin, mikä lisää illuusiota yhteisestä kokemuksesta ja ymmärryksestä.

Eryteisesti striimaajan jakama henkilökohtainen tieto itsestään, kuten tunteiden, mielipiteiden tai elämäkokemusten jakaminen, voi lisätä katsojan kokemusta vuorovaikutuksen läheisyydestä ja intiimiydestä. Tätä ilmiötä tukee Kimin ja Songin (2016) tutkimus, jonka mukaan julkisuuden henkilöiden itsestään jakama tieto sosiaalisessa mediassa edistää fanien kokemusta sosiaalisesta läheisyydestä. Tämä konkretisoituu esimerkiksi Tubbon striimeissa, joissa hän toteaa yllättäen: *”I literally just got out of hospital,”* paljastaen äkillisesti terveydentilaansa liittyvän yksityiskohdan. Vastaavasti hän mainitsee ohimennen käyvänsä terapiassa (*”talked to my therapist”*), mikä on henkilökohtainen ja arka aihe. Tämä voi näyttäytyä katsojan näkökulmasta striimaajan haavoittuvaisuutta korostavana tekijänä. DisguisedToast puolestaan kertoo striimissään ostaneensa talon äidilleen (*”I bought my mom a house”*), mikä on sekä merkittävä taloudellinen että henkilökohtainen ele. Tällainen tieto paljastaa striimaajan arvomaailmaa ja suhdetta läheisiinsä, luoden katsojalle käsityksen hänen elämäntyylistään ja prioriteeteistaan. Tämän tyyppiset paljastukset eivät ainoastaan inhimillistä striimaajaa, vaan myös vahvistavat hänen aitouttaan ja samaistuttavuuttaan.

Intiimiä tietoa voidaan välittää myös visuaalisin keinoin. Esimerkiksi Pokimane kertoo hammaslääkärikäynnistään ja näyttää samalla kuvan laitteesta, joka oli hänen päässään toimenpiteen aikana. Tämä tekee tilanteesta konkreettisemmän ja henkilökohtaisemman katsojille. Kun Pokimane vastaa kysymykseen entisestä kodistaan (mitä sille tapah-tui): *“nothing, I just moved out of it,”* jakaa hän samalla tietoa elämäntilanteensa muu-toksesta. Tällaiset arkiset hetket voivat rakentaa vahvaa henkilökohtaisuuden ja kaveruu-den tuntua, mikä puolestaan johtaa parasosiaalisen suhteen syntymiseen (Chung & Cho, 2017, s. 489). Pokimane esitteli katsojilleen myös lemmikkikissansa ja poikaystävänsä, mikä avaa oven hänen yksityiselämäänsä. Striimin lopuksi Pokimane poikaystävä kes-kustelee suoraan chatin kanssa, mikä tuo katsojille ainutlaatuisen mahdollisuuden päästä osaksi striimaajan henkilökohtaisinta tilaa.

Lisäksi arkipäiväiset ja henkilökohtaiset kommentit, kuten Tubbon toteamus *“our fridge has been broken for months”*, rakentavat kuvaa hänen kodistaan ja arkielämästään. Vas-taavasti tilanteet, joissa Tubbo kertoo ruokatilauksestaan ja syö sen samalla striimin ai-kana, välittävät intiimiä hetkeä reaaliajassa, striimi ei tällöin ole pelkkä esitys vaan osa hänen todellista arkeaan. Nämä esimerkit auttavat katsojaa tuntemaan, että hän on mu-kana arjessa, ei vain katsomassa esiintymistä.

Striimaajat jakavat usein tietoa myös fyysisestä ympäristöstään, kuten kodistaan, työti-lastaan tai peliympäristöstään. Tällainen tiedon jakaminen ylittää perinteisen pelisisällön ja luo yhteyksiä striimaajan ja katsojan välille, jotka perustuvat henkilökohtaisempaan ja intiimimpään sisältöön. Tubbon striimeissa katsojille avautuu visuaalisia ja sanallisia vä-lähdyksiä hänen huoneestaan, elämäntyylistään ja rutiineistaan. Tämä mahdollistaa kat-sojille tutustumisen striimaajan elinympäristöön, mikä voi auttaa syventämään käsitystä striimaajan elämästä ja persoonasta. Ympäristön jakaminen antaa katsojille mahdolli-suuden luoda yhteyksiä striimaajan arkeen ja elämäntapaan, joka ei ole pelkästään pelin tai viihteen tuottamista.

Striimaaja voi jakaa mielipiteitään ja ajatuksiaan myös laajemmista aiheista, kuten yhteiskunnallisista kysymyksistä, politiikasta tai kulttuurisista ilmiöistä. Vaikka tällainen jakaminen ei ole yhtä henkilökohtaista kuin tunteiden ja kokemusten kertominen, se lisää striimaajan inhimillisyyttä ja tuo hänen ajatusmaailmaansa esiin tavalla, joka voi vahvistaa yhteisöllisyyttä ja yhteisymmärrystä katsojien kanssa. Esimerkiksi Pokimane jakaa ajatuksiaan sosiaalisen median riippuvuudesta sanoen: *"I need to get out of Twitter too, it's so addicting."* Hän kertoo, kuinka Twitteriä voi selata koko päivän, koska sisältö ei koskaan lopu, mutta ehdottaa ratkaisuksi: *"Go on Twitter one time in the morning and one time in the evening and you have missed nothing!"* Tämä kommentti ei vain käsittele ajankohtaista kulttuurista huolta, vaan myös lisää Pokimanen aitoutta, sillä hän avaa henkilökohtaisen kokemuksensa ja tarjoaa käytännön neuvon, joka resonoi monien katsojien kanssa.

Tämä intiimi tiedon jakaminen ei ainoastaan vahvista striimaajan ja katsojan välistä yhteyttä, vaan se myös rohkaisee katsojia jakamaan omia ajatuksiaan ja kokemuksiaan. Tällöin katsojat kokevat, että he ovat osa keskustelua ja yhteisöä, jossa heidän osallistumisensa on arvostettua ja toivottua. Katsojien kokemus osallisuudesta ja vuorovaikutuksesta lisää sitoutumista striimiin ja kasvattaa parasosiaalista kiintymystä striimaajaan. Chungin ja Chon (2017, s. 489) tutkimuksen mukaan julkisuuden henkilöitä, jotka eivät jaa itsestään tietoa seuraajilleen, saatetaan pitää epäaitona tai epärehellisinä. Intiimi tiedon jakaminen toimii siis keskeisenä välineenä läheisemmän yhteyden luomisessa ja ylläpitämisessä. Kun striimaaja näyttäytyy haavoittuvaisena, rehellisenä ja avoimena, katsojalla on entistä enemmän syytä tuntea, että hän todella "tuntee" striimaajan, vaikka suhde olisi yksisuuntainen. Tämä vahvistaa parasosiaalista suhdetta, joka voi ajan myötä syventyä ja kasvaa entistä merkityksellisemmäksi katsojalle.

4.1.4 Ennalta-arvattavuus

Ennalta-arvattavuus on keskeinen osa striimauskokemusta, sillä se tarjoaa katsojille ennakoitavuutta ja tuttuuden kokemusta, mikä saattaa edesauttaa turvallisuuden tunteen syntymistä ja vahvistaa sitoutumista striimaajaan. Striimaajat, jotka ilmoittavat

etukäteen striimien aikatauluista tai tulevista tapahtumista, luovat katsojille odotuksia ja auttavat heitä valmistautumaan tulevaan sisältöön. Tämä ennakoitavuus voi myös edistää pitkäaikaisia suhteita ja uskollisuutta, sillä katsojat tietävät, milloin he voivat palata striimin äärelle ja mitä he voivat odottaa seuraavalta striimiltä ja itse striimaajalta (vrt. Rubin & McHugh, 1987, s. 280). Ennalta-arvattavat rakenteet voivat näin tarjota kokemuksen johdonmukaisuudesta, mikä lisää luottamusta ja tekee katselukokemuksesta miellyttävämmän.

Striimaajat voivat käyttää toistuvia käytäntöjä, jotka luovat rytmiä ja rakennetta striimikokemukseen, tehden siitä ennakoitavampaa ja tutumpaa katsojille. Tällaiset rutiinit lisäävät katsojan turvallisuuden ja yhteisöllisyyden tunnetta, sillä katsojat tietävät, mitä odottaa ja voivat valmistautua striimiin etukäteen (Jodén & Strandell, 2022, s. 1971–1972). Esimerkiksi Tubbo päättää striiminsä aina samankaltaisella fraasilla: "*all right chatters, that will be me,*" mikä toimii toistuvana rituaalina ja antaa katsojille selkeän merkinnän siitä, että striimi on päättymässä. Samoin Tubbon striimit alkavat aina samalla tavalla: näytölle ilmestyy "*starting soon*" -ruutu, jonka anka-animaatio luo tutun tunnelman, jota tukee myös tuttu taustamusiikki. Tällaiset toistuvat aloitus- ja lopetusrituaalit kehystävät striimin ja tekevät siitä katsojille helposti lähestyttävän ja ennakoitavan kokonaisuuden (Jodén & Strandell, 2022, s. 1971–1972).

Myös DisguisedToastin striimeissä on vastaavia toistuvia rakenteita, jotka tukevat ennakoitavuutta. Hänen striiminsä alkaa usein mustalla ruudulla ja "*starting*"-tekstillä ilman ääntä. Tämän jälkeen Toast ilmestyy ruutuun ja aloittaa striimin keskustelemalla katsojiensa kanssa. Tämä toistuva rakenne auttaa katsojia valmistautumaan striimiin ja luo heille selkeän käsityksen siitä, mitä on tulossa. Lisäksi DisguisedToast lukee alkuvaiheessa tilaajien nimimerkkejä ja kiittää heitä, mutta huomauttaa, että tekee tämän vain ensimmäisten minuuttien aikana: "*subbing at the start of the stream is smart, because after 20 minutes I stop reading them.*" Tällaiset toistuvat käytännöt opettavat katsojille striimaajan toimintalogiikkaa ja aikarajoja.

Pokimane hyödyntää myös samankaltaisia elementtejä striimiensä aluissa. Ennen striimin alkua ruudulla pyörii mangatyylinen animaatio ja vasempaan alakulmaan ilmestyy teksti "*starting soon*" sekä oikeaan reunaan ajastus "*the stream will start at...*". Lisäksi striimien alussa kuuluu rauhallista lofi-musiikkia, joka luo tutun ja rauhallisen tunnelman katsojille ja valmistaa heitä katseluun. Tällaiset toistuvat ja rakenteellisesti vakiintuneet käytännöt auttavat katsojia orientoitumaan ja valmistautumaan striimin sisältöön, lisäten sitoutumista ja yhteisöllisyyden tunnetta. Rutiinit ja rakenteet vahvistavat katsojan yhteyttä striimaajaan ja muihin katsojiin, sillä ne luovat ennakoitavan ja johdonmukaisen striimikokemuksen, johon on helppo liittyä (Jodén & Strandell, 2022, s. 1971–1972).

Striimaajat kertovat usein seuraavan tai tulevan striiminsä aiheen, pelattavan pelin, mahdolliset vieraat ja ajankohdan. Näin striimaaja pystyy virittämään katsojat odottamaan tulevia lähetyksiä ja lisäämään heidän kiinnostustaan. Esimerkiksi DisguisedToast listaa striiminsä otsikossa pelit, kuten "*World of Warcraft Classic*" ja "*Valorant*" sekä osallistujat, kuten Grace, Amouranth ja Pokimane, mikä kertoo katsojille mitä on luvassa. Samoin Pokimane päivittää striiminsä otsikkoa sen mukaan, mitä hän on aikeissa tehdä. Esimerkiksi, jos hän alkaa pelata vasta tunnin striimin aloittamisen jälkeen, hän lisää otsikkoon pelin nimen, jota hän aikoo pelata. Tämä selkeyttää striimin kulkua katsojille ja helpottaa sisällön löytämistä, kun katsojat etsivät itseään kiinnostavia livestriimejä Twitchissä.

Tekniset toistuvuudet tukevat tätä kokemusta. Esimerkiksi Tubbon striimissä kamera on järjestelmällisesti sijoitettu vasempaan alareunaan ja chatti oikeaan yläkulmaan. Tällainen visuaalinen johdonmukaisuus helpottaa katsojan orientoitumista striimiin. Tubbo myös puhuu pelin asetuksista ääneen ennen kuin peli varsinaisesti alkaa, mikä toimii toistuvana siirtymänä pelilliseen osuuteen ja auttaa katsojaa virittäytymään katseluun. DisguisedToastin striimeissä visuaaliset asetelmat tukevat myös toistuvuutta ja orientoitumista. Aluksi hänen kuvansa on pienenä ja kun hän siirtyy pelaamaan muiden kanssa, kuva siirtyy vasempaan yläkulmaan ja alle ilmestyvät Discordin äänipallot, jotka kertovat katsojalle kuka pelaajista on äänessä. Tämä toistuva rakenne luo visuaalista ennakoitavuutta ja auttaa katsojaa seuraamaan tapahtumia.

Strukturoidut toistot ja rutiinit luovat katselulle kaavan, jonka ansiosta katsoja voi tuntea tietävänsä, mitä on tulossa ja milloin. Tämä voi lisätä kokemusta kontrollista ja jatkuvuudesta, mikä puolestaan voi vahvistaa sitoutumista. Lisäksi striimin ennakoitavuus tukee yhteisöllisyyttä, kun kaikki katsojat tunnistavat samat toistuvat elementit, ne voivat toimia yhteisinä viitteinä ja yhdistävinä tekijöinä. Ennalta-arvattavuus ei siis ole pelkästään tekninen tai sisällöllinen valinta, vaan sillä on myös vuorovaikutuksellinen merkitys. Se voi toimia välineenä, joka syventää parasosiaalista suhdetta katsojan ja striimaajan välillä. Kun katsoja tietää, milloin striimaaja on jälleen paikalla ja miten striimi todennäköisesti etenee, hän voi kokea olevansa osa vakiintunutta, johdonmukaista ja luotettavaa yhteisöä. Tämä ei ainoastaan paranna striimin katselukokemusta, vaan toimii tärkeänä osana katsojan ja striimaajan välisen suhteen rakentamista ja ylläpitämistä.

4.1.5 Katsojien opastaminen

Striimaajat voivat vahvistaa katsojien sitoutumista ja yhteisöllisyyttä tarjoamalla neuvoja ja tukea, mikä luo syvemmän yhteyden katsojiin. Tämä vuorovaikutus ei pelkästään lisää katsojan tunnetta siitä, että hän on osa striimaajan yhteisöä, vaan myös auttaa rakentamaan luottamusta striimaajan ja katsojan välille. Striimaaja voi ohjata katsojia tarjoamalla käytännön vinkkejä ja teknistä tukea, erityisesti aloitteleville striimaajille (Johnson & Woodcock, 2017, s. 346). Tällaiset ohjeet, kuten neuvot striimauskanavan luomisesta, tarvittavista laitteista ja ohjelmistoista sekä vinkit striimaamisen parantamiseen, asettavat striimaajan viihdyttäjän roolin lisäksi myös mentoriksi. Tällöin katsojat kokevat, että he voivat luottaa striimaajaan, joka on valmis jakamaan asiantuntemustaan ja kokemuksiaan, mikä edistää parasosiaalisen suhteen syventymistä (Han & Balabanis, 2023, s. 397–398).

Katsojien opastaminen ei rajoitu yksittäisiin teknisiin neuvoihin, vaan kattaa laajemman valikoiman aiheita, kuten pelaamiseen liittyvät strategiat, laitteisto- ja ohjelmistokysymykset sekä striimaamisen yleiset käytännöt. Striimaaja voi jakaa omia kokemuksiaan ja tarjota vinkkejä, jotka tukevat katsojan omaa kehittymistä striimaajana tai pelaajana (Payne ja muut, 2017, s. 99). Tämä ei vain paranna katsojan omia valmiuksia, vaan luo

vastavuoroisen suhteen striimaajan ja katsojan välille. Tällainen jaettu asiantuntemus ei ainoastaan vahvista katsojan taitoja, vaan rakentaa vuorovaikutteista ja vastavuoroista suhdetta striimaajan ja katsojan välille. Kun striimaaja toimii aktiivisesti vuorovaikutuksessa katsojien kanssa ja jakaa tietämystään, se voi syventää katsojan uppoutumista striimin sisältöön ja tehdä katselukokemuksesta entistä intensiivisemmän (Liao ja muut, 2023, s. 149). Vuorovaikutus voi samalla välittää vaikutelman siitä, että striimaaja aidosti arvostaa katsojien oppimista ja kehittymistä. Tällainen kokemus voi lisätä katsojien motivaatiota palata striimin pariin yhä uudelleen, sillä he kokevat osallistumisensa ja oppimisensa merkitykselliseksi osaksi yhteisöä.

Pokimane, kuten muutkin striimaajat, hyödyntää aktiivisesti opastamisen ja osallistamisen keinoja osana vuorovaikutustaan yleisönsä kanssa. Hän vastaa peliaiheisiin kysymyksiin, selittää omia pelivalintojaan ja esittelee pelin toimintoja sekä navigointia. Samalla hän pyytää neuvoja katsojilta, esimerkiksi kuinka saada pelihahmo puhumaan sekä reagoi nopeasti ehdotuksiin, kuten vaihtamalla hahmon asua katsojan toiveiden mukaan. Tällainen vuorovaikutus ei ainoastaan lisää yhteisöllisyyttä ja katsojien kokemusta osallisuudesta (Taylor, 2018, s. 75), vaan toimii myös epäsuorana oppimistilanteena. Kun katsojat neuvovat striimaajaa pelin kulussa, he samalla tarjoavat tietoa myös toisille katsojille, erityisesti niille, jotka ovat vähemmän kokeneita pelaajia. Näin striimaajan ja yleisön välinen vuorovaikutus saa laajemman merkityksen: se ei ainoastaan muodosta yhteyttä esiintyjän ja yleisön välille, vaan mahdollistaa myös katsojien välisen vertaistuen pelillisen sisällön kautta.

Myös Tubbo ja DisguisedToast hyödyntävät tätä osallistamista ja opastamista omissa striimeissään. Tubbo selittää katsojille jatkuvasti pelissä tekemiään valintoja ja kertoo, mitä tapahtuu. Hän saattaa pohtia ääneen pelin asetuksia esimerkiksi *“can I reduce the brightness”* ennen asetusten säätöä ja hän myös ajattelee ääneen pelatessaan eli selostaa omaa peliään ja valintojaan. Tällainen toiminnan sanoittaminen auttaa katsojaa pysymään mukana ja ymmärtämään pelin kulkua sekä pelaajan valintoja (Taylor, 2018, s. 82). Vastaavasti, kun Tubbo pelaa VR-laseilla, hän pyytää chatilta apua tekstin

lukemiseen (“*what does that say chat?*”), mikä aktivoi katsojat osallistumaan ja luo jaettua toimijuutta.

DisguisedToast hyödyntää samankaltaista lähestymistapaa, esimerkiksi selittämällä peli-strategioita tai perustelemalla valintojaan ääneen. Tämä selittäminen ei ole ainoastaan informatiivista, vaan rakentaa yhteyttä, kun striimaaja antaa katsojalle ikään kuin kurkistuksen ajatteluunsa ja pelitapoihinsa, jolloin vuorovaikutus syvenee. Tämä palvelee erityisesti niitä katsojia, jotka katsovat striimejä oppimistarkoituksessa ja pyrkivät parantamaan omaa pelaamistaan (Taylor, 2018, s. 40). Katsojien tiedonhalu ja pyrkimys ymmärtää, esimerkiksi striimaajan valintoja, muodostavat keskeisen motiivin livestriimisisällön kuluttamiselle (Meng ja muut, 2022, s. 9).

Tubbo käyttää myös muita opastamisen muotoja, kuten esittelee uusia sisältöjä näyttämällä katsojille trailerin ja kommentoimalla sitä reaaliajassa. Tämä ei vain auta katsojia ymmärtämään videon sisältöä, vaan luo myös yhteisöllisen kokemuksen, jossa sisältöä tulkitaan yhdessä. Myös Pokimane esittelee katsojilleen uuden musiikkikappaleen ja -videon ja jakaa samalla omia reaktiotaan niiden kuunteluun ja katseluun. Tällainen vuorovaikutus tarjoaa katsojille mahdollisuuden löytää uusia mielenkiinnon kohteita ja samalla syventää ymmärrystään Pokimanen henkilökohtaisista mieltymyksistä.

Tämä katsojan opastus voi myös luoda mahdollisuuden laajentaa yhteisöä. Striimaaja voi esimerkiksi ohjata katsojia toisten striimaajien lähetyksiin oman striimin päätyttyä, mikä edistää yhteisöjen kasvua striimaajien välillä. Striimaajan tuki ja ohjaus luovat siis monivaiheisen vuorovaikutusverkoston, jossa katsojat eivät ole vain passiivisia seuraajia, vaan aktivoituvat osaksi laajempaa yhteisöä. Tämä vuorovaikutus vahvistaa parasosiaalisia suhteita, sillä katsojat kokevat itsensä tärkeiksi ja osaksi yhteisöä, jossa striimaaja ei ole vain viihdyttävä, vaan myös tuki ja mentori.

4.1.6 Retoriset keinot

Striimaajat hyödyntävät monenlaisia retorisia keinoja ja ei-verbaalisia vihjeitä luodakseen läheisemmän yhteyden katsojiinsa ja lisätäkseen katsojien osallistumista ja sitoutumista striimiin. Yksi keskeinen retorinen väline on me-muodon käyttö, kuten ilmaisuissa "meidän pelissämme" tai "mitä me teemme seuraavaksi". Tällaiset ilmaukset luovat katsojille tunteen yhteisestä kokemuksesta ja yhteistyöstä striimaajan kanssa, mikä edistää yhteisöllisyyden ja osallisuuden tunnetta (Meng ja muut, 2022, s. 12). Me-muodon kautta katsojat kokevat, että he eivät ole pelkästään passiivisia seuraajia, vaan osa aktiivista ja vuorovaikutteista yhteisöä (Jodén & Strandell, 2022, s. 1979). Tämä vahvistaa katsojien sitoutumista striimin yhteisöön ja kannustaa heitä osallistumaan aktiivisesti keskusteluihin ja muuhun toimintaan lähetyksen aikana.

Lisäksi puhekieliset ilmaukset, kuten "*you know?*" eli "*tiedäthän?*", puhuttelevat katsojaa ja luovat rennon ja keskustelevan ilmapiirin. Näiden ilmauksien avulla striimaaja onnistuu tekemään viestinnästään helpommin lähestyttävää, mikä vahvistaa katsojien kokemusta intiimistä ja henkilökohtaisesta vuorovaikutuksesta (esim. Wulf ja muut, 2021). Tällaisia ilmaisuja esiintyy Tubbon käytössä, esimerkiksi vahvistusta hakevassa kysymyksessä "*right, chat?*", joka osoittaa suoraa kontaktia yleisöön ja pyrkii saamaan chatin reagoimaan. Lisäksi Tubbo ja DisguisedToast käyttävät toistuvasti omia puhuttelutapojaan, kuten "*chatters*", "*lads*" tai "*gang*", jotka luovat sisäpiirimäisen kielen ja vahvistavat yhteisön tunnetta (Hamilton ja muut, 2014).

Huumori ei ole vain viihdettä, vaan keino testata normeja, kyseenalaistaa valtaa ja rakentaa yhteisöllisyyttä (Johnson, 2024, s. 3058). DisguisedToast hyödyntää puheessaan sarkasmia ja ironiaa monitasoisesti. Esimerkiksi toteamus "*education is a scam*" toimii sekä tyylikeinona että henkilöbrändin rakentajana, ironisoiden yhteiskunnallisia normeja. Lausunto "*we are not friends, you are the audience*" puolestaan toimii metapuheena, joka sekä vahvistaa että haastaa parasosiaalisen suhteen rajoja. Kommentti "*nice thing about being a streamer, you always find people to simp for you*" ironisoi fanikulttuuria, osoittaa puhujan tietoisuuden omasta asemastaan huomion kohteena, ja samalla nauraa

koko ilmiölle yhdessä yleisön kanssa. Huumori toimii DisguisedToastin striimeissä paitsi viihteenä, myös välineenä affektiivisen siteen rakentamiseen, Twitchin normien testamiseen ja striimaajan aseman määrittelyyn suhteessa yleisöön ja sen arvoihin.

Striimaajat käyttävät myös ei-verbaalisia vihjeitä, kuten katsetta, äänenpainoja ja värien käyttöä, lisätäkseen viestintänsä syvyyttä ja emotionaalista vaikutusta. Katseen suuntaaminen suoraan kameraan luo vaikutelman henkilökohtaisesta kontaktista ja vahvistaa katsojan tunnetta siitä, että striimaaja puhuu juuri heille (Wulf ja muut, 2021). Esimerkiksi Tubbon ilmaus *“you need to come over here lads”*, joka esitetään samalla kun hän siirtää kameraa, korostaa tätä vuorovaikutuksen henkilökohtaista luonnetta, aivan kuin hän puhuisi suoraan yleisölle ja ohjaisi heitä reaaliajassa. Pokimane puolestaan käyttää suoraa katsekontaktia kameraan osana hammaslääkäritarinaansa lisätäkseen kerronnan dramatiikkaa ja syventääkseen tarinan tunnetilaa. Tällaiset hetket tekevät striimistä dynaamisen ja osallistavan (Wang & Huang, 2024, s. 25).

Äänenpainot voivat korostaa tiettyntyyppisiä tunteita ja tunnelmia, kuten innostusta tai huolestuneisuutta, mikä syventää katsojan kokemusta ja eläytymistä striimin tilanteisiin. Vastaavasti värien käyttö lisää visuaalista kiinnostavuutta ja rakentaa ympäristön, joka tukee striimaajan viestiä ja luo tunnistettavan tunnelman (vrt. Jiang ja muut, 2024). Esimerkiksi Pokimane striimeissä violetti väri toistuu johdonmukaisesti sekä kuvakehyksissä että taustaelementeissä, mikä vahvistaa hänen visuaalista brändiään ja tekee striimistä helposti tunnistettavan. Tällaiset visuaaliset ja auditiiviset elementit eivät pelkäävät tue viestin välittämistä, vaan ne voivat myös muokata katsojan kokemusta siten, että striimi sulautuu osaksi katsojan päivittäistä elämää, toimien taustalla olevana tutuna ja rauhoittavana läsnäolona, joka luo jatkuvuuden ja yhteyden tunteen ilman, että katsojan tarvitsee aktiivisesti osallistua (Taylor, 2018, s. 41).

Striimaajien käyttämät retoriset keinot ja ei-verbaaliset vihjeet luovat dynaamisen ja intiimin vuorovaikutuskokemuksen, joka syventää katsojan ja striimaajan välistä yhteyttä. Me-muodon, puhekielen, katseen, äänenpainojen ja värien kautta striimaajat voivat

luoda illuusion yhteisestä kokemuksesta ja osallistumisesta, mikä puolestaan vahvistaa parasosiaalisia suhteita ja lisää katsojien halukkuutta sitoutua striimien seuraamiseen ja yhteisön rakentamiseen.

4.2 Twitchin affordanssit parasosiaaliselle vuorovaikutukselle

Tutkimusaineiston perusteella Twitchin alustalla hyödynnettävät teknologiset affordanssit muodostavat keskeisen rakenteellisen perustan, jonka varaan vuorovaikutus ja parasosiaalisten suhteiden rakentuminen voivat kiinnittyä. Näistä affordansseista kaksi pääryhmää, tuloaffordanssit ja sosiaaliset affordanssit (Sjöblom ja muut, 2019), osoittautuivat analyysissä merkittäviksi.

Tuloaffordansseihin kuuluvat esimerkiksi mainostulot ja sponsorinäkyvyys, jotka eivät itsessään muodosta vuorovaikutuksen keinoja, mutta tarjoavat striimaajalle mahdollisuuden jatkuvaan, panostettuun ja visuaalisesti tuotettuun sisällöntuotantoon. Näin ne epäsuorasti tukevat parasosiaalisten suhteiden syntymistä. Aineistossa tämä näkyi esimerkiksi siinä, että taloudellisesti vakiintuneet striimaajat kykenivät rakentamaan visuaalisesti monipuolisia lähetyksiä, joissa toistuivat selkeät brändielementit (kuten maskotit, väriteemat ja musiikkivalinnat) sekä laadukkaat overlay-ratkaisut. Taloudellinen vakaus mahdollistaa myös striimaajien säännöllisen läsnäolon, mikä on tärkeää ennustettavuuden ja rutiinien syntymiselle (Jodén & Strandell, 2022, s. 1971–1972). Molemmat tekijät tukevat pitkäkestoisten parasosiaalisten suhteiden rakentumista. Toisin sanoen tuloaffordanssit toimivat eräänlaisena perustana, joka mahdollistaa muiden, suuremmin vuorovaikutukseen liittyvien elementtien käytön. Parasosiaalisten suhteiden kehittymisen kannalta keskeisempään rooliin asettuivat kuitenkin sosiaaliset affordanssit, kuten reaaliaikaiset ilmoitukset uusista tilaajista ja lahjoittajista, chat-vuorovaikutus ja striimaajan suora reagointi yleisöönsä.

Sosiaaliset affordanssit korostuivat aineistossa vuorovaikutuksen ja parasosiaalisten suhteiden rakentumisen mahdollistajina. Striimeissä hyödynnettiin järjestelmällisesti

esimerkiksi dynaamisia ponnahdusilmoituksia, jotka näkyivät ruudulla uusien tilaajien ja lahjoittajien liittyessä mukaan. Nämä ilmoitukset muodostivat tutkimusaineistossa toistuvan tilanteen, jossa katsoja sai näkyvyyttä ja tunnustusta koko yleisön edessä. Tämä vahvistaa katsojan kokemusta yksilöllisestä huomioimisesta ja luo hetken, jossa vuorovaikutus konkretisoituu henkilökohtaiseksi, vaikkakin yksisuuntaiseksi. Striimaajat tukivat tätä affordanssia usein puheellaan, kiittämällä katsojaa nimeltä tai reagoimalla lahjoitukseen emotionaalisesti. Näin tekninen toiminto sai sosiaalisen merkityksen, joka sitoutti katsojaa entistä tiiviimmin striimin yhteisöön (Sjöblom ja muut, 2019, s. 20).

Striimaajat hyödynsivät myös visuaalisia ja auditivisia elementtejä sitouttamisen välineinä. Esimerkiksi overlay-grafiikoiden, emoji-tyylisten hahmojen ja ääniefektien käyttö (Taylor, 2018, s. 60) mahdollistaa katsojalle tunteen osallisuudesta ja teki osallistumisesta näkyvää. Tällaiset elementit korostuivat erityisesti Tubbon ja DisguisedToastin striimeissa, joissa visuaaliset ilmoitukset ja humoristiset animaatiot, kuten anka-gifit tai piipittävät äänet, toistuivat lahjoitusten yhteydessä. Nämä elementit eivät olleet pelkästään brändillisiä koristeita, vaan osa katsojan ja striimaajan välistä rituaalia, jossa lahjoitus tai tilaaminen käynnisti henkilökohtaisen vuorovaikutushetken (Sjöblom & Hamari, 2017, s. 985). Samalla striimaaja usein katsoi kameraan ja kommentoi tapahtumaa suoraan, mikä vahvisti katsekontaktin ja puheen kautta syntyvää yhteyden tunnetta (Wulf ja muut, 2021).

Affordanssit eivät ainoastaan mahdollistaneet vuorovaikutusta vaan myös tukivat striimaajan roolia yhteisön johtajana (Jodén & Strandell, 2022, s. 1977; Sjöblom ja muut, 2019, s. 23). Useissa havaintotilanteissa striimaaja asettui keskustelun ohjaajaksi, joka tunnisti aktiiviset katsojat, viittasi heidän aiempiin viesteihinsä ja ohjasi keskustelun sävyä. Tämä luo jatkuvuuden tunnetta ja vahvistaa ennustettavuutta, mikä edistää parasosiaalisten suhteiden kehittymistä. Reaaliaikainen chatti toimi keskeisenä välineenä, jonka avulla striimaaja saattoi pitää yllä vuorovaikutusta laajan yleisön kanssa ja rakentaa kollektiivista kokemusta lähetyksen aikana.

Kaiken kaikkiaan tutkimusaineiston perusteella voidaan todeta, että Twitchin sosiaaliset affordanssit mahdollistavat henkilökohtaiselta tuntuvalta vuorovaikutuksen, jossa teknologia toimii siltana katsojan ja striimaajan välillä. Tällaisessa mediaympäristössä striimaaja ei ole vain sisällöntuottaja, vaan aktiivinen suhteenrakentaja, jonka toiminta vahvasti ohjaa parasosiaalisen kokemuksen intensiteettiä ja pysyvyyttä (McLaughlin & Wohn, 2021).

Twitchin affordanssit näyttävät tutkimusaineistossa ratkaisevina välineinä, joiden kautta striimaaja rakentaa ja ylläpitää parasosiaalisia suhteita. Sekä sosiaaliset että taloudelliset affordanssit eivät ole itsessään vuorovaikutusta synnyttäviä tekijöitä, vaan ne tarjoavat striimaajalle mahdollisuuksien kehyksen, jonka sisällä vuorovaikutusta voidaan muotoilla ja suunnata. Striimaajan aktiivinen toiminta näiden affordanssien hyödyntäjänä korostuu: teknologinen ympäristö ei itsessään rakenna yhteisöä, vaan yhteisö syntyy siinä, missä affordansseja käytetään systemaattisesti tukemaan katsojan yksilöllistä huomioimista, osallistumista ja tunnustusta. Näin ollen affordanssien analyysi paljastaa, millä konkreettisilla keinoilla striimaajat muovaavat katselukokemuksesta emotionaalisesti merkityksellistä ja vuorovaikutuksellisesti rikasta. Tällainen toiminta ei pelkästään tue katsojien sitoutumista, vaan rakentaa pohjan niille pitkittyneille ja intensiivisille parasosiaalisille suhteille, jotka ovat keskeinen osa Twitchin striimikulttuuria.

4.3 Striimaajan rooli parasosiaalisessa suhteessa

Parasosiaalisen suhteen syveneminen ei tapahdu yksinomaan katsojan taholta, vaan striimaajan toiminnalla on siinä keskeinen rooli. Tietyt toistuvat ja suunnitellut vuorovaikutuskeinot voivat edistää sitä, että katsojat kokevat yhteyden striimaajaan henkilökohtaisena, vaikkei vuorovaikutus olisikaan vastavuoroista. Tässä luvussa tarkastellaan, millä tavoin striimaajan läsnäolo, persoona, huomiointi ja yhteisön rakentaminen tukevat parasosiaalisen suhteen syntymistä ja vahvistumista Twitchin striimaustilanteessa.

Striimaajien toistuva ja ennustettava läsnäolo voi luoda Twitchissä katsojille turvallisuuden ja jatkuvuuden tunteen. Kun striimaaja esiintyy säännöllisesti ja pitää kiinni samoista lähetyksistä, katsojat voivat luottaa siihen, että striimi on aina saatavilla, mikä vahvistaa kokemusta jatkuvasta suhteesta. Tällainen ennakoitavuus voi luoda psykologista turvallisuutta, kun katsojat tietävät mitä odottaa ja kokevat saavansa tukea ja seuraa joka kerta, kun he liittyvät lähetykseen (Jodén & Strandell, 2022, s. 1971–1972). Esimerkiksi striimaajat, jotka lähettävät päivittäin samaan aikaan tai noudattavat johdonmukaista aikataulua, voivat rakentaa uskollisen ja yhteenkuuluvan yleisön. Myös Rubinin ja muiden (1985, s. 156) mukaan mediapersoonan ennakoitavuus ja vaarattomuus tekevät hänestä katsojalle täydellisen roolimallin ja ihanteellisen vuorovaikutuskumppanin.

Striimaajan aitous ja persoonallisuuden esiin tuominen ovat keskeisiä tekijöitä katsojien sitoutumisessa ja parasosiaalisen suhteen kehittämisessä. Aitous rakentuu erityisesti silloin, kun striimaaja jakaa ajatuksiaan ja kokemuksiaan pelisisällön ulkopuolisista aiheista, kuten tulevaisuuden suunnitelmista tai henkilökohtaisista asioista (Jodén & Strandell, 2022, s. 1977–1978). Tällainen avoimuus voi herättää katsojien empatiaa ja luoda vaikutelman rehellisestä ja lähestyttävästä esiintyjästä. Katsojan samastuminen ei tällöin perustu yksinomaan jaettuun pelisisältöön, vaan siihen, miten striimaaja viestii ja rakentaa suhdetta yleisöönsä (Littleford, 2024, s. 3). Kun jaettu informaatio resonoi katsojan omien asenteiden tai kokemusten kanssa, se voi vahvistaa yhteistä tunnetilaa ja syventää kokemusta kahdensuuntaisesta, henkilökohtaiselta tuntuvasta suhteesta (Jodén & Strandell, 2022, s. 1978).

Yksilöllinen huomiointi, kuten katsojan nimien mainitseminen striimissä ja henkilökohtaiset vastaukset, lisää katsojan kokemaa yhteyttä striimaajaan. Kun striimaaja huomioi yksittäisiä katsojia nimeltä, katsojat kokevat itsensä tärkeiksi ja arvostetuiksi osaksi striimin yhteisöä. Tämä henkilökohtainen huomiointi voi tapahtua esimerkiksi silloin, kun striimaaja kiittää katsojia lahjoituksista, vastaa heidän kysymyksiinsä tai kommentoi heidän viestejään chatissa. Näin katsoja tuntee, että striimaaja on tietoinen hänen olemassaolostaan ja että hän on osa striimin tapahtumia. Tämä havainto on linjassa aiempien

tutkimuksien kanssa, joissa haastatellut striimaajat kertoivat katsojien huomioimisen olevan keskeinen tekijä menestyksen kannalta (Hamilton ja muut, 2014; Johnson & Woodcock, 2019). Tällainen vuorovaikutus ei vain lisää katsojan sitoutumista, vaan myös vahvistaa parasosiaalisia suhteita, sillä katsoja voi kokea henkilökohtaisempaa yhteyttä striimaajaan ja yhteisöön.

Yhteisön rakentuminen striimin ympärille on tärkeä osa katsojan sitoutumista ja parasosiaalisten suhteiden syventämistä. Katsojat kokevat usein kuuluvansa yhteisöön ja heille alkaa muodostua ryhmäidentiteetti, kun he voivat jakaa kokemuksiaan sekä osallistua vuorovaikutukseen striimaajan ja muiden katsojien kanssa reaaliaikaisesti (Meng ja muut, 2022, s. 8). Striimaaja voi vahvistaa tätä yhteisön tunnetta luomalla ympäristön, jossa katsojat voivat olla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa ja kokea, että he kuuluvat samaan ryhmään. Tämä voi tapahtua esimerkiksi käyttämällä yhteisiä tunnuksia, keskusteluaiheita tai sisäpiirin vitsejä, jotka luovat yhteisön jäsenten välille siteen (Jodén & Strandell, 2022, s. 1979). Striimaajan jatkuva ja aktiivinen vuorovaikutus katsojien kanssa, kuten chattien seuraaminen ja niihin osallistuminen, voi lisätä yhteisön tunteen rakentumista ja vahvistaa katsojien yhteenkuuluvuuden tunnetta. Kun katsojat kokevat kuuluvansa ryhmään, tämä yhteisöllisyyden tunne voi syventää heidän parasosiaalisia suhteitaan striimaajaan ja muihin katsojiin. Tätä tukevat myös Sherrickin ja muiden (2022) tutkimukset, joiden mukaan parasosiaaliset kokemukset ovat yhteydessä vahvempaan yhteisöllisyyden tunteeseen, ja striimaajat voivat edistää tätä tunnetta kannustamalla yleisöään parasosiaalisuuteen.

McLaughlinin ja Wohnin (2021) tutkimuksen mukaan striimaajan ominaisuuksilla on suu-rempi vaikutus parasosiaalisten ilmiöiden todennäköisyyteen kuin katsojan henkilökohtaisilla piirteillä tai katseluun liittyvällä käyttäytymisellä. Tämä korostaa striimaajan aktiivisen roolin merkitystä parasosiaalisen suhteen rakentumisessa ja vahvistumisessa. Säännöllinen ja ennakoitava läsnäolo luo katsojille mahdollisuuden turvallisuuden tunteeseen ja mahdollistaa pitkäjänteisen yhteyden muodostumisen. Striimaajan aitous ja persoonallisuuden esiintuominen puolestaan tukevat katsojan samastumista ja

luottamusta, mikä syventää yksilöllistä kokemusta suhteesta. Yksilöllinen huomiointi, kuten nimien mainitseminen tai vastaaminen viesteihin, lisää katsojan kokemaa henkilökohtaista merkityksellisyyttä ja sitoutumista. Lisäksi striimaajan aktiivinen panos yhteisön rakentamiseen luo sosiaalisen ympäristön, jossa katsojat voivat kokea yhteenkuuluvuutta sekä striimaajan että toisten katsojien kanssa (Taylor, 2018, s. 41). Nämä tekijät eivät ole irrallisia toisistaan, vaan ne muodostavat kokonaisuuden, jossa striimaajan toiminta mahdollistaa parasosiaalisen suhteen kokemuksen monitasoisen syvenemisen.

5 Päätäntö

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten Twitch-pelistriimaajat edistävät omalla toiminnallaan parasosiaalisten vuorovaikutussuhteiden syntymistä katsojiensa kanssa. Tutkimuksessa tarkasteltiin kolmea suosittua striimaajaa, Pokimanea, Tubboa ja DisguisedToastia ja analysoitiin heidän käyttämiään vuorovaikutuskeinoja sekä sitä, miten he hyödyntävät Twitch-alustan affordansseja vuorovaikutuksen rakentamisessa. Tutkimuskysymykset kohdistuivat striimaajien vuorovaikutuskeinoihin, teknologisten affordanssien hyödyntämiseen sekä siihen, miten striimaajat vahvistavat katsojiensa kanssa muodostuvia parasosiaalisia suhteita.

Tutkimuskysymykset olivat seuraavat:

1. Mitä vuorovaikutuskeinoja Twitch-striimaajat käyttävät parasosiaalisen vuorovaikutustilanteen muodostamiseksi?
2. Mitä Twitch-alustan tarjoamia affordansseja striimaajat hyödyntävät parasosiaalisessa vuorovaikutustilanteessa striimatessaan?
3. Miten pelistriimaajat vahvistavat parasosiaalisia suhteita seuraajiinsa?

Analyysin pohjalta tutkimuksessa tunnistettiin kuusi keskeistä vuorovaikutuskeinoluokkaa: suora verbaalinen vaikutus, kiitollisuuden osoittaminen, intiimin tiedon jakaminen, ennalta-arvattavuus, katsojan opastaminen ja retoriset keinot. Nämä vuorovaikutuskeinot muodostavat perustan sille, miten striimaajat rakentavat merkityksellisiä suhteita katsojiinsa ja luovat ympäristön, jossa yksisuuntaisesta vuorovaikutuksesta huolimatta syntyy kokemus läheisyydestä ja yhteisöllisyydestä.

Twitchin affordanssit, kuten reaaliaikainen chat, ponnahdusilmoitukset ja grafiikat, luovat tekniset puitteet vuorovaikutukselle, mutta vasta striimaajan tietoinen ja sosiaalisesti taitava toiminta aktivoi nämä elementit osaksi merkityksellistä vuorovaikutusta. Striimaaja rakentaa vuorovaikutusta monin tavoin: tervehtimällä katsojia, vastaamalla viesteihin, kertomalla omasta arjestaan tai elämyksistään, jakamalla ohjeita ja suosituksia

sekä hyödyntämällä visuaalisia ja äänellisiä elementtejä luodakseen vaikutelman aidosta yhteisestä hetkestä.

Tutkimuksen perusteella striimaajan persoonallisuus, koettu aitous ja johdonmukainen läsnäolo ovat mahdollisesti keskeisiä tekijöitä parasosiaalisten suhteiden rakentumisessa. Näiden piirteiden kautta katsoja voi kokea striimaajan tuttuna, jopa ystävän kaltaisena henkilönä ja yhteisön jatkuvuus sekä striimaajan vuorovaikutustaidot tukevat tätä kokemusta entisestään. Keskeisenä päätelmänä voidaan todeta, että parasosiaaliset suhteet eivät synny ainoastaan toiston ja näkyvyyden seurauksena, vaan vaativat striimaajalta myös aktiivista vuorovaikutuksen rakentamista. Striimaajat voivat siten tietoisesti vaikuttaa yleisön sitoutumiseen ja lojaalisuuteen valitsemalla vuorovaikutusstrategioita, jotka rakentavat luottamusta ja läheisyyttä.

Teoreettisesti tutkimus avaa uusia näkökulmia parasosiaalisten suhteiden ymmärtämiseen erityisesti livestriimauksen kontekstissa. Toisin kuin perinteisessä televisiossa, Twitch tarjoaa teknisesti mahdollisuuden vastavuoroisuuteen, vaikka suhteet usein säilyvätkin epäsymmetrisinä. Livestriimaus yhdistää autenttisuuden, reaaliaikaisuuden ja yhteisölliset piirteet tavalla, joka tekee siitä ainutlaatuisen medianmuodon parasosiaalisten kokemusten kentällä. Pelisisällöt toimivat usein vuorovaikutuksen lähtökohtana, mutta vuorovaikutuksen dynamiikka rakentuu ennen kaikkea sosiaalisten suhteiden, jatkuvuuden ja merkityksellisten yhteyksien varaan, jotka syntyvät striimaajan ja katsojien välillä osana alustavälitteistä viestintäympäristöä (Littleford, 2024, s. 3).

Tutkimuksessa käytettiin netnografian ja grounded theory -menetelmien yhdistelmää, mikä mahdollisti aineistoon perustuvan ja kontekstisidonnaisen tarkastelun. Kuitenkin, kuten monissa kvalitatiivisissa tutkimuksissa, tutkijan tulkinta- ja analyysiprosessi on väistämätön ja se vaikuttaa merkittävästi aineiston koodaukseen ja teemojen muodostumiseen. Tämä subjektiivisuus tulee ottaa kriittisesti huomioon, sillä tutkijan henkilökohtaiset ennako-oletukset, taustat ja valinnat voivat muokata tutkimustuloksia.

Vaikka tutkimus tarjoaa syvällistä tietoa tiettyjen striimaajien vuorovaikutuskäytännöistä, on tärkeää huomioida, että tutkimuksen rajaus rajoittaa yleistettävyyttä muihin striimaajiin ja kulttuurisiin konteksteihin. Netnografian ja grounded theory -lähestymistavat eivät välttämättä tarjoa tarpeeksi laajaa tai edustavaa otosta, jotta tuloksia voitaisiin yleistää kaikkiin striimaajiin tai kulttuureihin. Lisäksi, koska tutkimus perustuu havaintoihin tietystä striimaajista, se voi olla altis otannan ja kontekstin rajoituksille, jotka eivät heijasta kaikkia mahdollisia vuorovaikutusmuotoja Twitchissä tai muilla alustoilla.

Jatkossa olisi perusteltua laajentaa tutkimusta muun muassa eri kulttuureihin, peligenreihin ja yleisöryhmiin ja tarkastella tarkemmin yhteisön sisäistä dynamiikkaa sekä striimaamisen taloudellisia ulottuvuuksia. Erityisesti olisi hyödyllistä kehittää erottelukykyisiä mittareita, jotka tunnistavat parasosiaalisen vuorovaikutuksen ja parasosiaalisen suhteen välisen eron sekä soveltaa näitä mittareita suomalaisessa mediakulttuurissa. Näin voitaisiin parantaa tutkimusten luotettavuutta ja syventää ymmärrystä paikallisista mediasuhteista.

Yhteiskunnallisesta näkökulmasta tämä tutkimus osoittaa, miten merkittävä rooli digitaalisilla vuorovaikutusmuodoilla voi olla nykypäivän mediaympäristössä. Parasosiaaliset suhteet eivät ole vain viihdettä, vaan ne vaikuttavat siihen, miten ihmiset kokevat yhteyksiä, rakentavat identiteettejään ja osallistuvat digitaaliseen yhteisöelämään. Näiden suhteiden ymmärtäminen auttaa meitä tunnistamaan, millaista tunneperäistä ja sosiaalista vuorovaikutusta tapahtuu ruudun molemmin puolin.

Lopuksi voidaan todeta, että parasosiaalinen läheisyys Twitchissä ei ole pelkkää katsojan harhaa tai yksipuolista kiinnittymistä, vaan se rakentuu striimaajan aktiivisen toiminnan ja vuorovaikutusosaamisen kautta. Livestriimaajan vuorovaikutusosaaminen ja teknologian sosiaalinen käyttö ovat nykypäivän digitaalisia esiintymistaitoja, joiden merkitys kasvaa alati verkkopainotteisemmassa maailmassa.

Lähteet

- Ahn, J., Jenny, S. E., & Collis, W. (2025). Microsoft's Mixer Mystery: Was Poaching Twitch's Biggest Streamers Always Doomed to Fail?. *International Journal of Esports*, 3(3), 1-27. Noudettu 15.4.2025 osoitteesta <https://www.ijesports.org/article/159/html>
- Alperstein, N. M. (2019). A Model of Mediated Social Connections. *Celebrity and Mediated Social Connections: Fans, Friends, and Followers in the Digital Age*, 31-66. https://doi.org/10.1007/978-3-030-17902-1_2
- Auter, P. J. (1992). Psychometric: TV that talks back: An experimental validation of a parasocial interaction scale. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 36(2), 173-181. <https://doi.org/10.1080/08838159209364165>
- Bartlett, M. Y., Condon, P., Cruz, J., Baumann, J., & Desteno, D. (2012). Gratitude: Prompting behaviours that build relationships. *Cognition and emotion*, 26(1), 2–13. <https://doi.org/10.1080/02699931.2011.561297>
- Bond, B. J. (2016). Following Your "Friend": Social Media and the Strength of Adolescents' Parasocial Relationships with Media Personae. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 19(11), 656. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0355>
- Breves, P., Amrehn, J., Heidenreich, A., Liebers, N., & Schramm, H. (2021). Blind trust? The importance and interplay of parasocial relationships and advertising disclosures in explaining influencers' persuasive effects on their followers. *International Journal of Advertising*, 40(7), 1209–1229. <https://doi.org/10.1080/02650487.2021.1881237>
- Brown, W. J. (2015). Examining Four Processes of Audience Involvement With Media Personae: Transportation, Parasocial Interaction, Identification, and Worship. *Communication Theory*, 25(3), 259–283. <https://doi.org/10.1111/comt.12053>
- Bucher, T., & Helmond, A. (2017). The affordances of social media platforms. Teoksessa J. Burgess, T. Poell, A. Marwick (toim.), *The SAGE Handbook of Social Media* (s. 233–253). SAGE publications.
- Cashmore, E. (2006). *Celebrity Culture*. Routledge.

- Chauvin, K., Auverset, L., Madison, P., & Auter, P. (2024). "I learned it from watching YOU!": Parasocial relationships with YouTubers and self-efficacy. *The Journal of Social Media in Society*, 13(1), 27-52. Saatavilla osoitteessa <https://www.thejsms.org/index.php/JSMS/article/view/1231>
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: A practical guide through qualitative analysis*. Sage.
- Chen, C. (2023). Hardcore viewer engagement and social exchange with streamers and their digital live streaming communities. *Qualitative market research*, 26(1), 37–57. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2021-0074>
- Churchill, B. C. B., & Xu, W. (2016). The Modern Nation: A First Study on Twitch.TV Social Structure and Player/Game Relationships. *2016 IEEE International Conferences on Big Data and Cloud Computing (BDCloud), Social Computing and Networking (SocialCom), Sustainable Computing and Communications (SustainCom) (BDCloud-SocialCom-SustainCom)*, 223-228 <https://doi.org/10.1109/BDCloud-SocialCom-SustainCom.2016.43>
- Chou, F. C. B., & Chen, P. H. A. (2025). Beyond dyadic interaction and shared experience: Rethinking social connections. *Psychology of Learning and Motivation*. <https://doi.org/10.1016/bs.plm.2025.03.002>
- Chung, S., & Cho, H. (2017). Fostering Parasocial Relationships with Celebrities on Social Media: Implications for Celebrity Endorsement. *Psychology & marketing*, 34(4), 481–495. <https://doi.org/10.1002/mar.21001>
- Cohen, J. (2003). Parasocial Breakups: Measuring Individual Differences in Responses to the Dissolution of Parasocial Relationships. *Mass Communication & Society*, 6(2), 191-202. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0602_5
- Cohen, J. (2004). Parasocial break-up from favorite television characters: The role of attachment styles and relationship intensity. *Journal of Social & Personal Relationships*, 21(2), 187–202. <https://doi.org/10.1177/0265407504041374>
- Contreras, J. F. (2023). Screens Within Screens: The Interiors of Twitch. *Burning Farm*, (17), 1–12. Noudettu 15.4.2025 osoitteesta <https://hal.science/hal-04368376v1>

- Derrick, J. L., Gabriel, S., & Hugenberg, K. (2009). Social surrogacy: How favored television programs provide the experience of belonging. *Journal of experimental social psychology, 45*(2), 352–362. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2008.12.003>
- Dibble, J. L., Hartmann, T., & Rosaen, S. F. (2016). Parasocial Interaction and Parasocial Relationship: Conceptual Clarification and a Critical Assessment of Measures. *Human communication research, 42*(1), 21–44. <https://doi.org/10.1111/hcre.12063>
- Dux, J. (2018). Social live-streaming: Twitch. TV and uses and gratification theory social network analysis. *Computer Science & Information Technology, 47*, 47-61. <https://doi.org/10.5121/csit.2018.80305>
- Eyal, K., & Cohen J. (2006). When Good Friends Say Goodbye: A Parasocial Breakup Study. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 50*(3), 502-523. https://doi.org/10.1207/s15506878jobem5003_9
- Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Houghton Mifflin.
- Giles, D. C. (2002). Parasocial Interaction: A Review of the Literature and a Model for Future Research. *Media Psychology, 4*(3), 279–305. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0403_04
- Glaser, R. (2005). Real and the future of digital media. *Proceedings of the 14th international conference on World Wide Web, 529*. <https://doi.org/10.1145/1060745.1060750>
- Glaser, B. G. & Strauss A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine de Gruyter.
- Golbeck, J. (2016). You're Not Really Friends with That Internet Celebrity. *Psychology Today*. Noudettu 28.4.2024 osoitteesta <https://www.psychologytoday.com/us/blog/your-online-secrets/201607/youre-not-really-friends-internet-celebrity>
- Greenwood, D. N. (2013). Fame, Facebook, and Twitter: How attitudes about fame predict frequency and nature of social media use. *Psychology of Popular Media Culture, 2*(4), 222–236. <https://doi.org/10.1037/ppm0000013>

- Greenwood, D. N., & Long, C. R. (2009). Psychological Predictors of Media Involvement: Solitude Experiences and the Need to Belong. *Communication research*, 36(5), 637–654. <https://doi.org/10.1177/0093650209338906>
- Greenwood, D. N., & Long, C. R. (2011). Attachment, Belongingness Needs, and Relationship Status Predict Imagined Intimacy With Media Figures. *Communication research*, 38(2), 278–297. <https://doi.org/10.1177/0093650210362687>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 1315-1324. <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- Han, J., & Balabanis, G. (2024). Meta-analysis of social media influencer impact: Key antecedents and theoretical foundations. *Psychology & Marketing*, 41(2), 394–426. <https://doi.org/10.1002/mar.21927>
- Hartmann, T., & Goldhoorn, C. (2011). Horton and Wohl revisited: Exploring viewers' experience of parasocial interaction. *Journal of communication*, 61(6), 1104–1121. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01595.x>
- Hilvert-Bruce, Z., Neill, J. T., Sjöblom, M., & Hamari, J. (2018). Social motivations of live-streaming viewer engagement on Twitch. *Computers in human behavior*, 84, 58–67. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- Hoffner, C. A., & Bond, B. J. (2022). Parasocial relationships, social media, & well-being. *Current Opinion in Psychology*, 45, 101306, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101306>
- Horton, D. & Wohl R. R. (1956). Mass Communication and Para-Social Interaction. *Psychiatry*, 19(3), 215–229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- Houssard, A., Pilati, F., Tartari, M., Sacco, P. L., & Gallotti, R. (2023). Monetization in online streaming platforms: An exploration of inequalities in Twitch.tv. *Scientific reports*, 13(1103), 1-12. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-26727-5>

- Hu, M. (2016). The Influence of a Scandal on Parasocial Relationship, Parasocial Interaction, and Parasocial Breakup. *Psychology of popular media culture*, 5(3), 217–231. <https://doi.org/10.1037/ppm0000068>
- Hutchby, I. (2001). Technologies, Texts and Affordances. *Sociology (Oxford)*, 35(2), 441–456. <https://doi.org/10.1177/S0038038501000219>
- Isotalus, P. (1994). Ystävyyttä kuvaruudun läpi? Katsaus parasosiaalisen suhteen tutkimuksiin. *Media & Viestintä*, 17(1), 24–32. <https://doi.org/10.23983/mv.63383>
- Jiang, R., Zhou, M., Li, S., & Atipanya, S. (2024). Blue for High-Tech? A Conceptual Framework of the Effect of Background Color on Continuance Use Intention in Virtual Live Streaming: Presence and Psychological Distance. Teoksessa Xu, J., Binti Ismail, N.A., Dabo-Niang, S., Ali Hassan, M.H., Hajiyev, A. (toim.), *The Eighteenth International Conference on Management Science and Engineering Management, ICMSEM 2024* (s. 1189-1201). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-97-5098-6_82
- Jodén, H., & Strandell, J. (2022). Building viewer engagement through interaction rituals on Twitch.tv. *Information, communication & society*, 25(13), 1969-1986. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1913211>
- Johnson, M. R. (2024). Humour and Comedy in Digital Game Live Streaming. *New Media & Society*, 26(6), 3045–3067. <https://doi.org/10.1177/14614448221095160>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2017). 'It's like the gold rush': The lives and careers of professional video game streamers on Twitch.tv. *Information, communication & society*, 22(3), 336-351. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2017.1386229>
- Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2019). "And today's top donator is": How live streamers on Twitch. tv monetize and gamify their broadcasts. *Social Media + Society*, 5(4), 1–11. <https://doi.org/10.1177/2056305119881694>
- Kananen, J. (2014). *Netnografia: Verkkoyhteisöjen tutkiminen opinnäytetyönä*. Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kim, J., Kim, J., & Yang, H. (2019). Loneliness and the use of social media to follow celebrities: A moderating role of social presence. *The Social science journal (Fort Collins)*, 56(1), 21–29. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2018.12.007>

- Kim, J., & Song, H. (2016). Celebrity's self-disclosure on Twitter and parasocial relationships: A mediating role of social presence. *Computers in human behavior*, *62*, 570–577. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.083>
- Kim, M., & Kim, H. (2022). What online game spectators want from their twitch streamers: Flow and well-being perspectives. *Journal of retailing and consumer services*, *66*, 102951, 1-10 <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2022.102951>
- Klimmt, C., Hartmann, T., & Schramm, H. (2006). Parasocial interactions and relationships. Teoksessa J. Bryant & P. Vorderer (toim.), *Psychology of entertainment* (s. 291-313). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203873694>
- Komathi, A., Lenin, J., Asha, S., Suresh, A., Suguna, M., & Srinivasan, C. (2023). Cloud Computing's Effect on Video Games Streaming. *2023 2nd International Conference on Automation, Computing and Renewable Systems (ICACRS)*, 401-406. <https://doi.org/10.1109/ICACRS58579.2023.10404378>
- Kowert, R., & Daniel Jr, E. (2021). The one-and-a-half sided parasocial relationship: The curious case of live streaming. *Computers in Human Behavior Reports*, *4*, 100150. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100150>
- Kozinets, R. V. (2006). Netnography. Teoksessa V. Jupp (toim.), *The SAGE Dictionary of Social Research Methods* (s. 194–195). SAGE publications.
- Kozinets, R. (2019). *Netnography: The Essential Guide to Qualitative Social Media Research*. Sage Publications.
- Lather, J., & Moyer-Guse, E. (2011). How Do We React When Our Favorite Characters Are Taken Away? An Examination of a Temporary Parasocial Breakup. *Mass Communication & Society*, *14*(2), 196–215. <https://doi.org/10.1080/15205431003668603>
- Li, J., Li, S., Li, H., Ye, L., & Chen, X. (2024). The relationship between attachment and problematic internet use: A multilevel meta-analysis. *Developmental review*, *73*, 101146, 2–32. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2024.101146>
- Liao, J., Chen, K., Qi, J., Li, J., & Yu, I. Y. (2023). Creating immersive and parasocial live shopping experience for viewers: The role of streamers' interactional

- communication style. *Journal of research in interactive marketing*, 17(1), 140-155. <https://doi.org/10.1108/JRIM-04-2021-0114>
- Littleford, G. D. (2024). Cultural Motivations and Effects of Live Game Streaming. Saata-
villa osoitteessa: <https://digitalcommons.liberty.edu/doctoral/5969/>
- Liu, L., Dong, Q., Wang, X., Su, C., & Zhu, M. (2024). From Streamers to Friends: Investi-
gating the Influence of Parasocial Relationship on Gifting Behavior in Live
Streaming. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5069621>
- Liebers, N., & Schramm, H. (2019). Parasocial Interactions and Relationships with Me-
dia Characters--An Inventory of 60 Years of Research. *Communication research
trends*, 38(2), 4–31. Saatavilla osoitteessa: [https://scholarcom-
mons.scu.edu/crt/vol38/iss2/1](https://scholarcom-
mons.scu.edu/crt/vol38/iss2/1)
- Lv, J., Cao, C., Xu, Q., Ni, L., Shao, X., & Shi, Y. (2022). How live streaming interactions
and their visual stimuli affect users' sustained engagement behaviour—a com-
parative experiment using live and virtual live streaming. *Sustainability*, 14,
8907, 1–18. <https://doi.org/10.3390/su14148907>
- Maltby, J., Houran, J., & McCutcheon, L. E. (2003). A clinical interpretation of attitudes
and behaviors associated with celebrity worship. *The journal of nervous and
mental disease*, 191(1), 25-29. [https://doi.org/10.1097/00005053-200301000-
00005](https://doi.org/10.1097/00005053-200301000-
00005)
- Mantri, A. (2021). Real-Time Content Moderation Using Artificial Intelligence and Ma-
chine Learning. *International Journal of Scientific and Engineering Research*, 10,
1682-1684. <https://www.doi.org/10.21275/SR24724150350>
- McCutcheon, L. E., Lange, R., & Houran, J. (2002). Conceptualization and measurement
of celebrity worship. *British journal of psychology*, 93(1), 67–87.
<https://doi.org/10.1348/000712602162454>
- McDonald, D., & Hu, M. (2005). Loneliness, perceived reality, and parasocial Interac-
tion. *Annual meeting of the International Communication Association*. [Kon-
ferenssijulkaisu].
- McGrenere, J., & Ho, W. (2000). Affordances: Clarifying and evolving a concept.
Graphics interface, 2000(1), 179–186. <https://doi.org/10.20380/GI2000.24>

- McLaughlin, C., & Wohn, D. Y. (2021). Predictors of parasocial interaction and relationships in live streaming. *Convergence (London, England)*, 27(6), 1714–1734. <https://doi.org/10.1177/13548565211027807>
- Meng, L., Zhao, Y., Jiang, Y., Bie, Y., & Li, J. (2022). Understanding interaction rituals: The impact of interaction ritual chains of the live broadcast on people's well-being. *Frontiers in psychology*, 13(1041059), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1041059>
- Mittal, A., & Wohn, D. Y. (2019). Charity streaming: Why charity organizations use live streams for fundraising. *Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 551-556. <https://doi.org/10.1145/3341215.3356280>
- Murko, D. (2023, 5. huhtikuuta). How to choose the best games to stream on Twitch. *Streams Charts*. Noudettu 18.4.2025 osoitteesta <https://streams-charts.com/news/how-choose-best-games-stream-twitch>
- Payne, K., Keith, M. J., Schuetzler, R. M., & Giboney, J. S. (2017). Examining the learning effects of live streaming video game instruction over Twitch. *Computers in Human Behavior*, 77, 95–109. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.029>
- Reinikainen, H. (2019). Parasosiaaliset suhteet sosiaalisessa mediassa. Teoksessa V. Luoma-Aho & K. Pekkala (Toim.), *Osallistava viestintä* (s. 102–115). ProComma Academic. <http://hdl.handle.net/10138/302465>
- Robson, C. (2002). *Real World Research: A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers (2nd ed.)*. Blackwell Publishers Ltd.
- Rowland, M. (2025). YouTube Gaming basics: A beginner's guide. *Stream Hatchet*. Noudettu 16.4.2025 osoitteesta <https://streamhatchet.com/blog/youtube-gaming-basics-a-beginners-guide/>
- Rubin, A. M., Perse, E. M., & Powell, R. A. (1985). Loneliness, parasocial interaction, and local television news viewing. *Human communication research*, 12(2), 155-180. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1985.tb00071.x>

- Rubin, R. B., & McHugh M. P. (1987). Development of parasocial interaction relationships. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 31(3), 279–292. <https://doi.org/10.1080/08838158709386664>
- Saarenmaa, K. & Kohvakka, R. (2021, 15. tammikuuta). *Median merkitys on kasvanut pandemian aikana – monet ikäihmiset ovat ottaneet melkoisen digiloikan*. Noudettu 7.5.2022 osoitteesta <https://stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2021/median-merkitys-on-kasvanut-pandemian-aikana-monet-ikaihmiset-ovat-ottaneet-melkoisen-digiloikan>
- Sarajärvi, A. & Tuomi, J. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos.). Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Sherrick, B., Smith, C., Jia, Y., Thomas, B., & Franklin, S. B. (2022). How parasocial phenomena contribute to sense of community on Twitch. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 67(1), 47–67. <https://doi.org/10.1080/08838151.2022.2151599>
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in human behavior*, 75, 985–996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- Sjöblom, M., Hamari, J., Jylhä, H., Macey, J., & Törhönen, M. (2019). *Esports: Final Report*. Tampere University. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0965-7>
- Sjöblom, M., Törhönen, M., Hamari, J., & Macey, J. (2019). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, 92, 20–28. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.012>
- Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Live-streaming changes the (video) game. *Proceedings of the 11th european conference on Interactive TV and video*, 131–138. <https://doi.org/10.1145/2465958.246597>
- Socialblade. (2022). *TOP 100 MOST FOLLOWED TWITCH ACCOUNTS (SORTED BY FOLLOWERS COUNT)*. Noudettu 7.5.2022 osoitteesta <https://socialblade.com/twitch/top/100>

- Steever, G. S. (2017). Evolutionary Theory and Reactions to Mass Media: Understanding Parasocial Attachment. *Psychology of popular media culture*, 6(2), 95–102.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000116>
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
- The Game Marketer. (2024, 11. marraskuuta). *The impact of social media on the gaming industry*. Noudettu 18.4.2025 osoitteesta <https://thegamemarketer.com/insight-posts/the-impact-of-social-media-on-the-gaming-industry>
- Thompson, J. B. (1995). *The Media and Modernity: A Social Theory of the Media*. Polity Press.
- Turner, C. & Astin F. (2021). Grounded theory: what makes a grounded theory study? *European Journal of Cardiovascular Nursing*, 20(3), 285–289.
<https://doi.org/10.1093/eurjcn/zvaa034>
- Vaahensalo, E. (2021). Kontekstualisointimalli sosiaalisen median lähdekritiikin avaimena. *Informaatiotutkimus*, 40(3), 110–141.
<https://doi.org/10.23978/inf.107897>
- Wang, K., & Huang, F. (2024). Audience Interaction and Organizational Behavior in Twitch Game Streaming: A Case Study of Individual vs. Team Participation. *International Journal of Operations and Quantitative Management*, 30(43), 25–40.
<https://doi.org/10.46970/2024.30.4.02>
- Wise, J. (2022, 4. huhtikuuta). *TWITCH STATISTICS 2022: HOW MANY PEOPLE USE TWITCH?*. Earthweb. Noudettu 02.05.2022 osoitteesta <https://earthweb.com/blog/twitch-statistics>
- Wulf, T., Schneider, F. M., & Queck, J. (2021). Exploring Viewers' Experiences of Parasocial Interactions with Videogame Streamers on Twitch. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 24(10), 648–653.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0546>
- Yang, Q., & Gong, X. (2021). The engagement–addiction dilemma: An empirical evaluation of mobile user interface and mobile game affordance. *Internet research*, 31(5), 1745–1768. <https://doi.org/10.1108/INTR-11-2020-0622>

Zhang, L., Shao, Z., Benitez, J., & Zhang, R. (2023). How to improve user engagement and retention in mobile payment: A gamification affordance perspective. *Decision Support Systems*, 168, 113941.

<https://doi.org/10.1016/j.dss.2023.113941>