



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Pelaaminen ja eSports nuorisotyössä

Juho Borre

Kansalaistoiminta ja nuorisotyö (210 op)

4 / 2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Juho Borre	Sivumäärä 34
Työn nimi Pelaaminen ja eSports nuorisotyössä	
Ohjaava(t) opettaja(t) Tiina Valkendorff	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Hyvinkään nuorisopalvelut / Mika Joensuu	
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyön tilaajana toimi Hyvinkään nuorisopalvelut ja sen vastaa kysymykseen voidaanko elektronista urheilua (eSports) käyttää nuorisotyön muotona. Opinnäytetyöni käsittelee eSportsia nuorisotyön muotona ja pyrkii kytkemään sen olemassa olevaan urheilu kulttuuriin. Pohdin myös eSportsin sijoittamista nuorisotyön ja liikuntapalveluiden välille niiden jakaessa yhteistä pinta-alaa. Opinnäytetyöni voi luoda pohjaa uudentlaiselle toimintamallille nuorisotyössä, etenkin niissä paikoissa, joissa on olemassa olevaa pelitalo toimintaa.</p> <p>Tutkin toimintaa valmentamalla itse viisi henkistä joukkuetta <i>League of Legends</i> – nimisessä pelissä. Joukkueeni osallistui myös valmennuksen aikana Helsingissä järjestettyyn <i>Well Played</i> – turnaukseen joten tilanne oli myös nuorille todellinen ja motivoiva. ESportsin ollessa ilmiönä vielä varsin uusi olen joutunut hankkimaan paljon tietoa haastatteluiden kautta.</p>	
Asiasanat nuorisotyö, pelaaminen, valmennus,	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Juho Borre	Number of Pages 34
Title Pelaaminen ja eSports nuorisotyössä	
Supervisor(s) Tiina Valkendorff	
Subscriber and/or Mentor Hyvinkään nuorisopalvelut / Mika Joensuu	
Abstract <p>The subscriber of my thesis was youth services of Hyvinkää. My thesis answers the question can electronic sports (eSports) be used as a method in youth work. My thesis handles eSports as a form of youth work and tries to connect it to already existing sports culture. I also ponder the location of eSports between youth services and sports services as they share common grounds. My thesis can create new grounds for a new kind operating model in youth work, particularly in those places that have gaming house activities already.</p> <p>I studied eSports as operating model by coaching a five man team on a game called League of Legends. My team participated in a tournament called Well Played in Helsinki so the situation was real and motivating for the team. As the eSports is a new thing I have had to get most of my information in the form of interviews.</p>	
Keywords Youth work, coaching, gaming	

SISÄLLYS

1 Johdanto.....	5
2. Urheilu ja elektroninenurheilu ilmiönä.....	6
2.1 Internet toiminnan alueena	8
2.2 Kaikki pelaaminen ei ole kilpailullista	10
2.3 ESportsin synty	11
3 Tutkimusmenetelmät ja aineisto	14
3.1 Ohjaaminen ja valmennus	15
3.2 Erot ja yhtäläisyydet perinteisen urheilu- ja eSports valmennuksen välillä	18
3.3 Joukkueen toiminta	20
4 ESports nuorisotyön muotona	23
4.1 Sosiaalinen vahvistaminen ja eSports	25
4.2 ESportsin sijoittaminen palveluna	26
4.3 Nuorisotyön ja eSportsin tulevaisuus suomessa.....	28
5 Johtopäätökset.....	29
LÄHTEET	32
LIITTEET	34

1 Johdanto

Opinnäytetyöni tilaajana toimi Hyvinkään nuorisopalvelut, joka halusi selvittää, miten elektronista urheilua (eSports) voisi käyttää nuorisotyön välineenä myös Helsinkiä pienemmissä kaupungeissa. Toiseksi, eSports ilmiönä on nuori, mutta silti vahva osa joidenkin nuorten elämää. Mielestäni tätä ilmiötä ei ymmärretä nuorisotyössä tai sen ulkopuolellakaan kovin hyvin. Nuorten maailma on kovaa vauhtia pelillistymässä ja pelaaminen ei ole enää pelkästään poikien harrastus, vaan tytöt ovat myös osa tätä kasvavaa ilmiötä (Lappalainen, 2016). Pelaaminen on tullut arkipäiväisemmäksi ja helpommin lähestyttävämmäksi ja mobiililaitteiden ansiosta lyhyet ja pienet pelisessiot on helppo suorittaa, esimerkiksi odotellessa omaa vuoroa parturissa. Opinnäytetyössäni tulen kuitenkin käsittelemään pelaamisen erityisempää muotoa, joka on elektroninen urheilu (eSports). ESports on pelaamista, jolla on tarkoitus kilpailullisesti ja se pyrkii pelaajan kehittymiseen. Tässä opinnäytetyössä tulen siis avaamaan sitä, mitä eSports on, mistä se tuli, miksi se on täällä ja miten sitä voi käyttää nuorisotyön menetelmänä.

Ymmärtääkseen paremmin eSportsia on ensin tiedettävä joitakin pelaamisesta. Yhteiskuntamme pelillistyessä, on mielestäni tärkeää pystyä kategorisoimaan pelejä ja sitä, mihin niillä pyritään, koska pelaamistakin on nykypäivänä niin monta erilaista. Tästä johtuen ei voida enää, vain tyytyä toteamaan: ”joku pelaa”, ymmärtämättä sen kontekstia.

ESportsin ollessa luonteeltaan kilpailullista pohdin myös sitä, mihin sen tulisi sijoittua kunnan tai kaupungin palveluissa. Valmentaminen on kuitenkin enemmän urheiluun kuin perinteiseen nuorisotyöhön liittyvä termi. Onko kyseessä siis nuorisokulttuurinen tapahtuma, johon liittyy valmentamista, vai tulisiko eSports valmennuksen olla kunnallisten urheilupalveluiden alla, vaikka se ei edustakaan urheilua sen fyysisessä muodossa?

Opinnäytetyöni aikana toimin Hyvinkäällä erään viisihenkisen *League of Legends* –pelin ympärille kasatun joukkueen valmentajana ja hankin tätä kautta havaintoja ja kokemuksia aiheesta. Joukkue osallistui myös marraskuussa Helsingin nuorisopalve-

luiden järjestämään eSports -turnaukseen, joten tilanne oli nuorten kannalta todellinen ja motivoiva. Tulen myös pohtimaan valmentamisen ja ohjaamisen eroja ja sitä, voidaanko tietokoneiden kautta toimivasta ryhmäpelistä löytää työvälineitä, joita käyttää nuorisotyössä. Valmennettava ryhmä koostui viidestä maahanmuuttajataustaisesta nuoresta. Ryhmä oli olemassa jo ennen opinnäytetyötäni ja sen jäsenten kanssa sovittiin valmennustoiminnasta ennen työni aloittamista. Ryhmä oli siis sattumanvaraisesti täysin maahanmuuttajataustainen. En kokenut maahanmuuttajataustaisuuden vaikuttavan itse valmennustoimintaan millään tapaa.

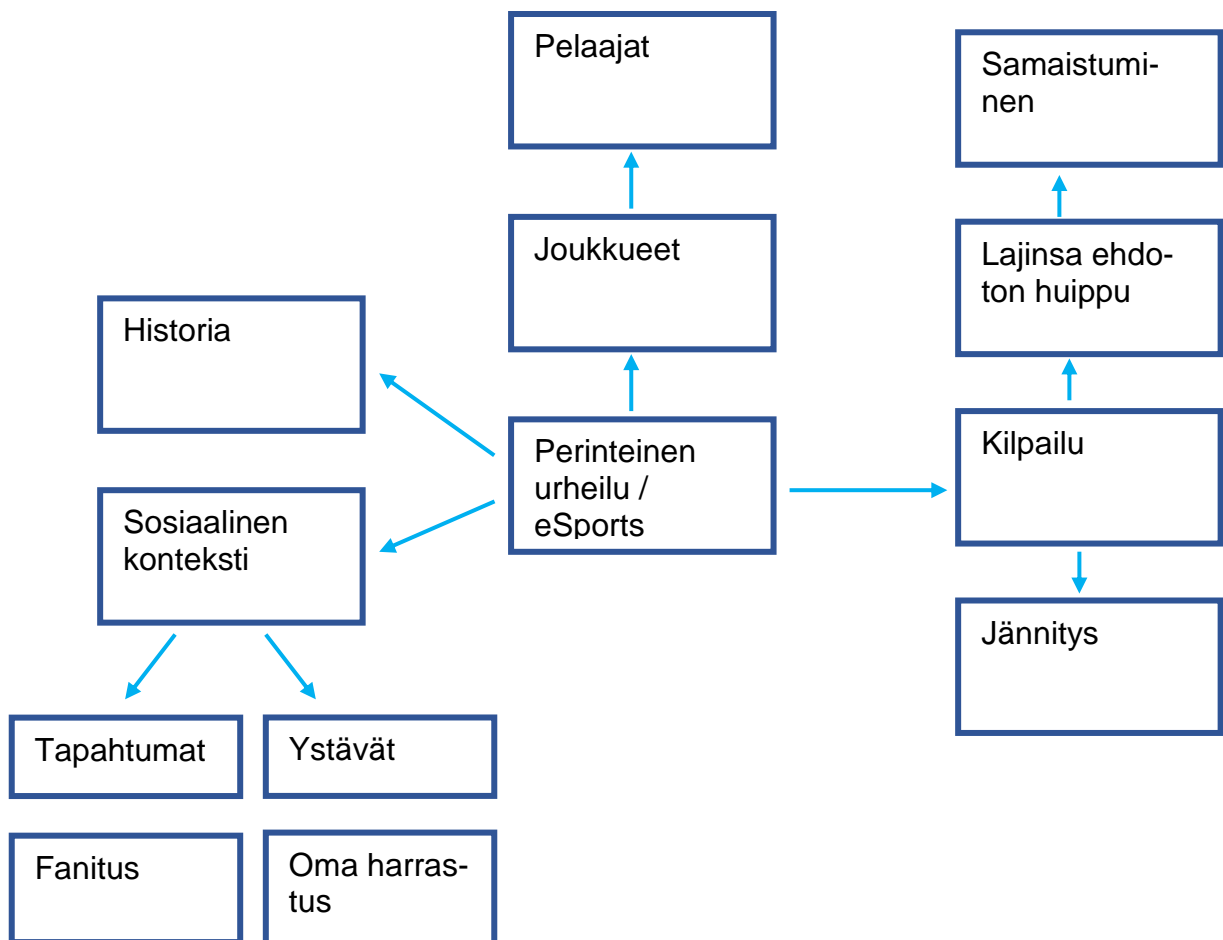
2. Urheilu ja elektroninenurheilu ilmiönä

Urheilu ilmiönä koostuu erilaisista komponenteista (kuvio 1). Näitä ovat esimerkiksi lajin tunnettuus, lähestyttävyyys, kannatettavien henkilöiden tai joukkueiden vastakkainasettelu, jännitys, historia, ihailu, viha ja samaistuminen. Näiden pohjalta saadaan sosiaalinen konteksti. Sosiaalisella kontekstilla tarkoitan sitä, miten se esiintyy ihmisten elämässä sosiaalisena tekijänä. Tällaisia asioita ovat esimerkiksi erilaiset tapahtumat ja ystävät, jotka liittyvät mahdollisesti vain urheilun ympärillä tapahtuvaan toimintaan, vaikka harrastusmielessä. (Tiihonen, 1990, 90–91.) Mielestäni sosiaalinen konteksti ja muut edellämainitut asiat luovat mille tahansa ilmiölle mahdollisuuden rakentaa ympärilleen vahvan yhteisön, joka ajaa sen toimintaa eteenpäin.

Perinteisellä urheilulla ja eSportsilla on siis yhteistä paljon. Ilmiönä ne molemmat voidaan nähdä pyrkivän samanlaisiin raameihin. Ne ovat säännöiltään helppoja lähestyä ja harrastaa itse, jolloin ruohonjuuritaso eli seuraajat ja katsojat on helppo saada mukaan seuraamaan lajin ehdottoman huipun kamppailua, jonka kautta pelaajat ja joukkueet saavat ihailua ja niihin halutaan samaistua.

Kaikkeen urheiluun ja sen seuraamiseen on yleensä liitettävissä tietynlaisia stereotyyppioita ja tietynlaisia arvoja. Esimerkiksi jalkapalloon voidaan liittää niin vahva fanaattisuus, että siitä on kehittynyt jalkapallohuligaaneja, jääkiekossa puhuttaessa yleisesti nousee esille nuuskan käyttö. Ovatko kaikki eSportsia harrastavat sitten nörttejä?

Kuvio 1



© Juho Borre 2016

Perinteisissä joukkueurheilun lajeissa joukkueiden toiminta pyörii vahvasti seurojen ympärillä ja joukkueet on jaettu eritasoinen divisiooniin, josta voi nousta aina seuraavaan. Esportsissa pelattavan pelin sisään on rakennettu oma ranking -järjestelmä, joka pisteyttää yksittäiset pelaajat ja valmiiksi rekisteröidyt joukkueet sen mukaan, kuinka hyviä nämä ovat. Tämän perusteella peli hakee muita pelaajia tai joukkeitä, jotka vastaavat tätä tasoa vastuksiksi tasaisten pelien aikaansaamiseksi.

Peleissä, jotka ovat luoneet ympärilleen eSports toimintaa, on mahdollista pelata yksin joukkueessa, jolloin peli hakee muita yksinpelaajia, jotka myös etsivät sillä hetkellä peliä joukkueen muodostamiseksi. Joukkueiden muodostus tapahtuu myös ranking-pisteytyksien kautta. On myös mahdollista muodostaa omia rekisteröityjä joukkueita, jolloin joukkueen menestys ratkaisee vastustajien tason ja vastustajiksi tulee vain muita valmiita joukkueita (Warr, 2014). Valmiita joukkueita ei siis voi tulla vastaan, jos hakee pelejä yksin, koska toisella joukkueella olisi mahdollinen etulyöntiasema kommunikaatiossa ja oman joukkueen rutiinien tuoma etu. Eli siinä, missä perinteisissä joukkuelajeissa tarvitaan pelaamiseen tietty paikka, aika ja pelaajat, elektronisessa pelaamisessa ei näitä tarvita, vaan kaikki on saatavilla vuorokauden ympäri verkossa. Tämän kaltainen toimintamalli mahdollistaa siis myös hiljaisempien ja arempien yksilöiden osallistumisen toimintaan.

Perinteisissä joukkuelajeissa on pelattu jo useamman vuosikymmenen ajan maailmanmestaruuskilpailuja, joissa eri maat ovat vastakkain omilla joukkueillaan. Tähän eSports ei ole vielä pystynyt, koska toiminta ei ole vielä niin koordinoitua kansainvälisesti, vaan toiminta on jakautunut eri mantereille omiin liigoihinsa. Esportissa vahvasti mukana olevia alueita ovat Eurooppa, Pohjois-Amerikka, Etelä-Korea ja Kiina. Alueita, jotka ovat nousemassa mukaan eSportsiin, ovat Etelä-Amerikka, Taiwan ja Turkki.

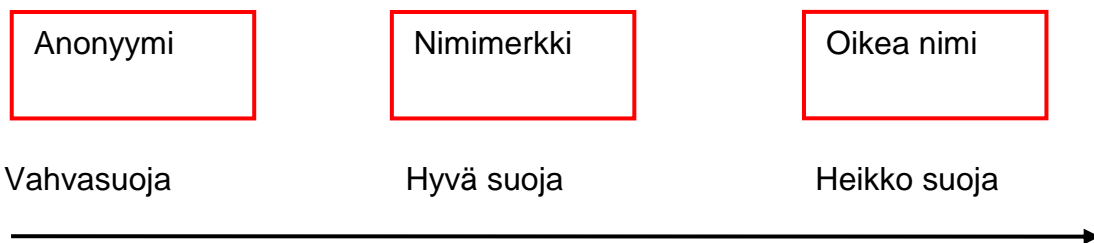
Lyhyen olemassaolonsa aikana eSportsiin on syntynyt pelikohtaisia laajalti tunnettuja pelaajia, niin kutsuttuja legendoja. Aivan kuten jalkapallolla on Ronaldo, on Starcraftilla Boxer ja League of Legendsillä Faker. Internetin ollessa suuri vaikuttaja eSportsin syntymiselle, viitataan pelaajiin yleensä heidän pelaanimillään eli nimimerkeillä, joilla he esiintyvät peleissä. Pelaajia esiteltäessä esitellään heidät kuitenkin Etunimi "Pelinimi" Sukunimi (Esim. *League Championship Series (LCS)* lähetykset).

2.1 Internet toiminnan alueena

Verkossa toimittaessa on hyvä ymmärtää anonymiteetin eritasot (Kuvio 2). Anonymiteetillä on eritasoja verkossa paikasta riippuen. Joillain alustoilla voidaan keskustella täysin anonymisti vailla mitään nimimerkkejä tai muita tunnuksia. Tämä voi aiheut-

taa jo keskustelun kannalta ongelmia, koska keskustelua seuraavat eivät voi tunnistaa, onko esimerkiksi kysymyksen esittäjä sama, joka esittyy myöhemmin vastaajien joukossa. Tätä kutsutaan vahvaksi suojaksi. Toinen aste on nimimerkki. Nimimerkki on yleensä tiliin liitetty tunnus, joka vaatii kirjautumisen palveluun. Näin pyritään takaamaan, että henkilö on sama joka kerta. Nimimerkki takaa hyvän suojan käyttäjälleen. Oikealla nimellä toimiminen verkossa voi tuoda oikeaa painoarvoa sille, mitä henkilö tahtoo sanoa. Samalla se riisuu täysin henkilön anonymiteetin antamasta suojasta ja sisällön luoja voidaan yhdistää kaikkialla itse julkaisijaan. (Huttunen & Merikivi, 2011, 48.)

Kuvio 2



(Huttunen & Merikivi 2011, 48)

Anonymiteetin antama suoja verkkopeliympäristössä madaltaa kynnystä *fleimaamiseen*. Sana johtaa juurensa englannin kieleen *to flame* ja sillä tarkoitetaan toisen kimppuun hyökkäämistä kirjoittaen tai verbaalisesti (Mungeam, 2011, 2). *Fleimaaminen* on asia, jota pelien tekijät ja eSports-yhteisö eivät katso hyvällä ja sitä on koitettu kitkeä pois monilla eri tavoilla. Kitkemisen yleisin teko on *bännätä* eli poistaa kyseiset pelaajaprofiilit kokonaan. *Riot Games*, joka ylläpitää tunnettua eSports peliä *League of Legends*, on lähestynyt ongelmaa uudella tavalla palkkaamalla erilaisia tutkijoita parantamaan huonosti käyttäytyvien pelaajien toimintaa. Tämä on johtanut erilaisiin toimintamalleihin, jotka ovat parantaneet koko peliyhteisön yhteishenkeä ja toimintaa, pelaajien poistamisen sijaan. Näitä ovat esimerkiksi häiriökäyttäytymisestä tehtyjen ilmoitusten näyttäminen huonosti käyttäytyvälle pelaajalle, jonka jälkeen osa pelaajista on ymmärtänyt oman kielenkäyttönsä olevan heikkoa ja muita loukkaavaa. (MIT Game Lab, 2013.)

Tässä on mielestäni myös nuorisotyön näkökulmasta hyvä paikka opettaa, kuinka käyttäytyä verkossa. Oli kyseessä sitten foorumit, uutistoimitusten kommentointiosio tai peli. Valmennuksen aikana on helppo puuttua erilaisiin tilanteisiin, joissa näitä rikeitä voisi tapahtua. Netiketin opettaminen kuitenkin luokkatiloissa tai nuorisotalolla voi olla haastavaa ilman konkreettista tilannetta. Toisaalta myös huonon käytöksen kohdistuessa tilanteessa olevaan nuoreen on helppo käydä keskustelua, kuinka pelaaminen voi tuoda tunteet pintaan joillakin pelaajilla herkemmin ja kuinka kyseisessä tilanteessa tulisi toimia. Anonymiteetin luomasta suojastakin on helppo puhua verran tosielämän tilanteisiin, vaikka ei välttämättä tuntisi kadulla vastaan kävelevää ihmistä, esimerkiksi siten, kuinka moni meistä menisi kertomaan kasvotusten tälle, että toivoo tämän kuolevan.

2.2 Kaikki pelaaminen ei ole kilpailullista

Nykyisessä pelien kirjossa on todella paljon valinnanvaraa kaikenlaisille pelaajille. Kaikki pelaaminen ei siis keskity nykypäivänä eSports ilmiön ympärille. Siinä missä eSports peleissä pelataan 1-5 hengen joukkueilla ja tarkoituksena on voittaa toinen samansuuruinen joukkue, on olemassa myös suuri määrä pelejä, joita voi pelata yksin tai tuhansien muiden ihmisten kanssa (Griffiths, Davies, Chappell, 2003, 82).

Näitä muita pelejä yhdistää suurelta osalta tarinan kerronta. Ne toimivat uutena tapana kokea tarinoita. Vanhassa tarinan kerronnassa tarinalla on alku, keskiosa ja loppu. Tässä uudessa pelien tuomassa mallissa tarina voi noudattaa tätä vanhaa kaavaa tai tehdä tarinasta interaktiivisen, jossa tarinan maailma muuttuu pelaajan tehdessä eteen tulevia valintoja, jotka puolestaan vaikuttavat siihen, millainen päätös tarinalla on. (Alexander, Levine, 2008, 1.) Nämä seikat tekevät tarinan kerronnallisista peleistä kiehtovia. Pelaaja itse asettuu päähahmon rooliin, jolloin tarinasta tulee intensiivisempi ja ympäröivää maailmaa voi myös tutkia itse vapaasti, joten ympäröivä maailma ei jää vain tarinan kokijan oman mielikuvituksen varaan.

MMORPG – pelit (*massively multiplayer online role-playing games*) ovat pelejä, jotka keskittyvät tarinan kerronnalliseen toimintaan erittäin suurissa maailmoissa. Tarinan loppua kohden vaaditaan yleensä kymmenien ihmisten joukkueita, joilla taistellaan

pahaa vastaan. Näissä peleissä on myös paljon hahmoja, joita pelaajat eivät voi ohjata vaan niitä kutsutaan kauppiaksi, jotka ovat tarinan keronnalle tärkeitä henkilöitä tai normaaleja kylien ja kaupunkien asukkeja. Poiketen edellisestä yhdenpelaajan tarinan kerronnallisesta maailmasta nojaa *MMORPG* – pelit vahvasti pelaajien väliin interaktioon niin tarinan ja hahmon edistymisessä kuin kaupankäynnissä.

Peleissä, joita pelataan kilpailumielessä, on heikosti tai ei lainkaan minkäänlaista taustatarinaa. Tällaiset pelit keskittyvät selkeästi kilpailulliseen pelaamiseen ja kertovat, millä tasolla olet kyseisessä pelissä.

2.3 ESportsin synty

Elektroniseen urheiluun tai eSportsiin on ensimmäisen kerran viitattu vuonna 1999 Verkkopelaaja liiton (*Online Gamers Association OGA*) aloittaessa toimintansa. Samana vuonna Britanniassa Britannian ammattitietokonepelaajien yhteisö haki mestaruuskilpailuiden ohella (*UK Professional Computer Gaming Championship UKPCGC*) Britannian urheiluvalluustolta päätöstä kilpapelaaamisen hyväksymisestä urheiluna, mutta hyväksyntää ei annettu. (Wagner, 2006.)

Länsimainen ja itämainen eSports syntyivät eri tavoilla ja näin ollen niiden kulttuuritkin eroavat toisistaan. Länsimaissa eSports on lähtenyt liikkeelle *first person shooter* (FPS) – pelien verkkopelaamisen kilpailullistumisesta. Tämä on myös johtanut siihen, että minkäänlaista akateemista keskustelua tai tutkimusta ei ole tehty pelaamisesta tai kilpaurheilusta. Yritykset aloittaa keskustelu aiheesta on pyyhitty pois sillä perusteella, että kaikki urheilullinen pelaaminen olisi silmitöntä räiskintää, joka ei voisi kehittää ketään millään tapaa. Länsimainen eSports onkin kehittynyt pitkälti oman pelaaja ja katsoja piirin kasvaessa. (Wagner, 2006.)

FPS peleistä pelatuin ja tunnetuin on Valven julkaisema *Counter Strike* – pelisarja. Peli perustuu sille asetelmalle, että vastakkain ovat terroristijoukot ja terrorismin vastaiset joukot. Pelaaminen tapahtuu erilaisissa kentissä joita kutsutaan ”mapeiksi”, karttakäsittelen mukaan. Näissä mapeissa voi olla erilaisia tehtäviä, joita ovat esimerkiksi: panttivankien pelastus, pommin virittäminen ja *deathmatch*. Panttivankien pe-

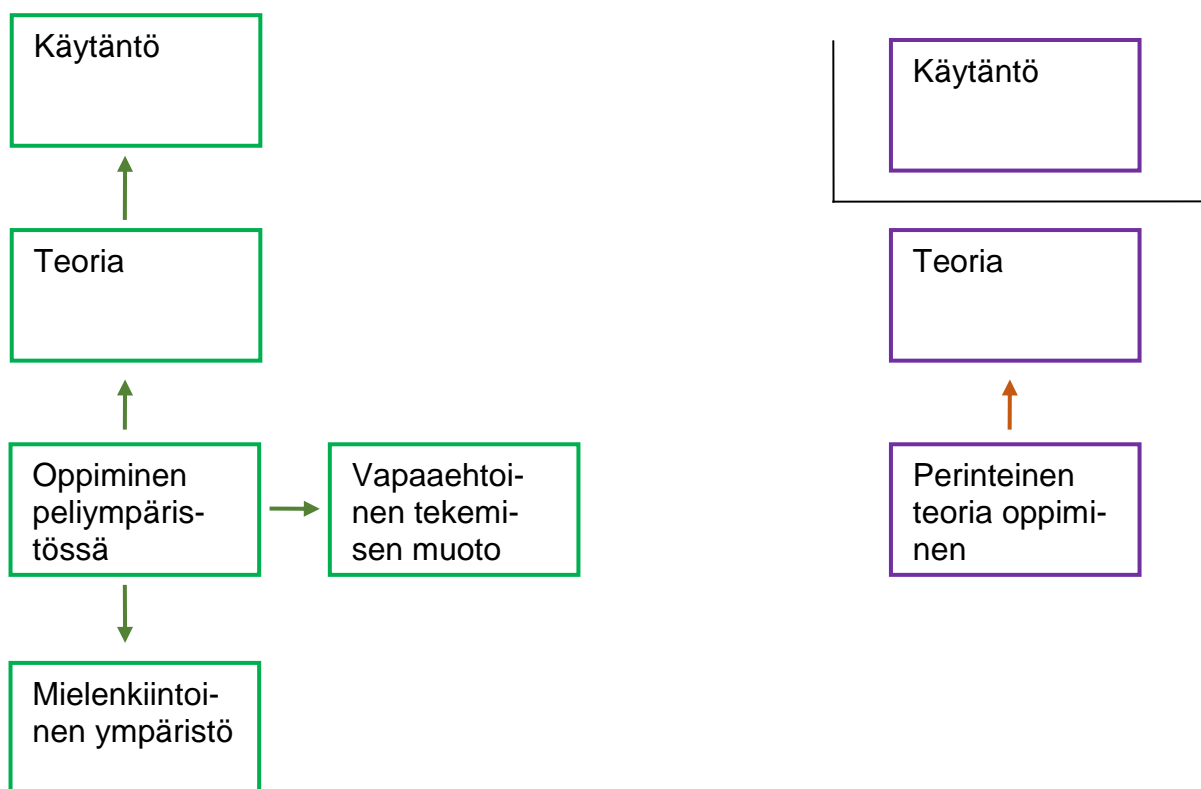
lastuksessa ja pommin virittämisessä peli loppuu, jos vastustajapuolen kaikki pelaajat tapetaan tai tehtävä saadaan suoritettua aikarajan puitteissa. Jos ajan loputtua molemmilla puolilla on pelaajia, puolustava joukkue voittaa. Pommin virittämiseen liittyvässä tehtävässä terroristit ovat onnistuneet virittämään pommin ennen ajan loppumista. Kierros loppuu siihen, että pommi räjähtää tai vastapuoli onnistuu purkamaan sen ennen räjähdystä.

Itämainen eSports-kulttuuri on lähtöisin Etelä-Koreasta ja se alkoi 1990 – luvun puolivälissä televisiotoiminnan vapauttamisesta, joka johti myös nopeaan verkkoyhteyksien kehittämiseen. Televisioon syntyi siis paljon vapaata esitysaikaa ja tätä ruvettiin täyttämään verkkopelaamisella. Länsimaista poiketen korealaiset pitivät enemmän massiivisista usean pelaajan verkkoroolipeleistä (*Massively Multi-user Online Role Playing Games* MMORPG). Tähän aikaan ei vielä ollut sittemmin maailman laajuiseen suosioon noussutta World of Warcraftia (WoW), vaan näytettiin esimerkiksi korealaisista Lineage – peliä. Toinen suosittu peligenre oli reaaliaikaiset strategiapelit (*Real time strategy games* RTS). 90 – luvun loppupuolella Pohjois – Amerikassa julkaistut RTS pelit Starcraft ja Warcraft nousivat nopeasti pelaajien ja katsojien suosioon ja tämän ympärille rakennettiin lisää television toimintaa, joka mahdollisti jo 2000 – luvun alussa pelaajien nousemisen kansallisten legendojen asemaan. (Wagner, 2006.)

RTS-peleille tyypillisiä ovat erilaiset rodut, jotka taustatarinan mukaan kilpailevat eri planeetoiden tai alueiden hallinnasta. Pelit tapahtuvat symmetrisillä kartoilla, tämä takaa kaikille pelaajille saman määrän resursseja. Tavallisesti RTS-peleissä resursseja on kaksi, pääresurssi, joka on verrattavissa rahaan, ja toinen erikoisempi ja hankalammin tai hitaammin hankittava toinen resurssi, joita vaaditaan teknologian tai parempien yksiköiden hankkimiseen. RTS-pelien päätavoitteina on tuhota vastustajan kaikki rakennukset. Rakennukset on yleensä rakennettu päärakennuksen ympärille, joka on yleisesti vaatimuksena resurssien keräämiselle. Näitä alueita kutsutaan ”baseiksi” (base – viittaa englannin kieliseen sanaan tukikohdasta). RTS-pelaajien vahvuudet voidaan jakaa myös kahteen alueeseen: *micro-* ja *macro-*pelaamiseen. Micro-pelaamisella tarkoitetaan pelaajan kykyä hallita yksittäisiä joukkoja kentällä tehokkaasti ja macro-pelaamisella tarkoitetaan kykyä hallita beissien rakennusta ja joukkojen tuottamista jatkuvasti muun pelaamisen taustalla.

Pelaamisen yleistyttyä on pelejä ruvettu tutkimaan oppimisen alustana. Heti aluksi on kuitenkin todettava, että kaikki pelaaminen ei ole kehittävää, mutta peleistä voidaan tehdä opettavia tai opetuslustoja. Opetusalustoiksi tehdyt pelit ovat kuitenkin yleensä epäonnistuneet sen takia, että ne on tehty akateemikkojen ja tutkijoiden toimesta, jotka eivät välttämättä ymmärrä pelien teon taidetta ja sitä, kuinka peli tulisi rakentaa. Tämä johti siihen, että peleistä tuli liian oppimispainotteisia vailla tarinaa tai kontekstia. Peleissä, joissa voimme oppia asioita, on vahva konteksti, joka on sidottu pelinmaailmaan. Selvitäkseen tässä uudessa maailmassa on pelaajan opittava maailmalle asetetut säännöt. Tällöin oppiminen on mielenkiintoisaa ja relevanttia omalle menestykselle annetussa maailmassa. Näin voidaan siis yhdistää teoria, oppiminen ja käytäntö, joka on tehokkaampi tapa oppia kuin teorian oppiminen oppitunnilla, joka on täysin irrallaan tapahtumapaikasta (Kuvio 3). (Van Eck, 2006, 3-4.)

Kuvio 3



3 Tutkimusmenetelmät ja aineisto

Tutkimusmenetelmänä asiaa lähestyttiin toimintatutkimuksen näkökulmasta. Tiesimme jo toimintaa aloitettaessa, että eSports valmennusta on tehty jo ainakin Helsingin pelitalolla. Toimintaa oli harjoitettu Helsingissä jo jonkin aikaa ja Satakunnan alueella toimiva Satakunta eSports oli aloittamassa toimintaansa. Halusimme nyt tietää, olisiko se mahdollista tai kannattavaa pienemmässä mittakaavassa. Haluttiin siis selvittää toimintatutkimuksen kautta, onko eSports toimiva väline nuorisotyössä Helsinkiä pienemmässä kaupungissa. Ja sitä, mitä kaikkea sillä voi tehdä ja kuinka sitä voisi kehittää. (Heikkinen, Rovio & Syrjälä, 2006.) Tutkimus tapahtui valmennuksen kautta viiden nuoren ryhmälle, jolta keräsin tietoa omien havaintojeni lisäksi haastatteleamalla nuoria heidän omista kokemuksistaan ja havainnoistaan valmennus-sessioiden yhteydessä. Tein itselleni muistiinpanoja haastatteluiden aikana nuorten vastauksista. Suoritin siis samalla laadullista tutkimusta haastatteluiden muodossa.

Toimintatutkimus oli mielestäni sopivin työväline tässä tapauksessa, koska kyseessä on ilmiönä ja toiminnan muotona niin uusi asia, että sen muokkaaminen toimivaksi työvälineeksi nuorisotyössä pitää sitä kehittävän henkilön osata havainnoida tilannetta ja toimintaa nuorisotyöllisestä näkökulmasta ja eSportsin näkökulmasta ja osata liittää niitä toisiinsa. Tällöin on hyvä, että tutkija ei ole ulkopuolinen vaan on osa tutkimusta, jolloin toimintaa voidaan ohjata muutosinterventiolla. Toimintatutkimus ei erottele teoriaa ja käytäntöä, vaan katsoo molempien olevan yhtä tärkeitä asioita jotka ovat kolikon kääntöpuolilla. (Heikkinen, 2015). Tästäkin näkökulmasta tarkasteltuna toimintatutkimus on sopiva työväline tekemälleni työlle, koska sen tarkoituksena on kehittää ja hyödyntää jo olemassa olevaa toimintaa ja vanhaa teoriaa sekä samalla pyrkii rakentamaan sen päälle uutta toimintaa.

Toiminnallinen tutkimukseni pyrkii vastaamaan kysymykseen: voidaanko eSportsia käyttää nuorisotyön välineenä?

Aineisto on kerätty suureksi osaksi haastatteluiden kautta, koska eSports on ilmiönä niin uusi, että siitä on hankala löytää mitään kirjallisuutta tai tutkimuksia. Tästä syystä opinnäytetyöni sisältää normaalia enemmän omaa pohdintaani ja havainnointia. Valmentamalleni ryhmälle olen esittänyt kysymyksiä valmennuskertojen lopussa, joissa olen kerännyt tietoa haastatteluiden muodossa ja näin kerännyt siis laadullista tietoa. Haastatteluissani valmennettavieni kanssa olen pyrkinyt selvittämään, onko valmennuksessa ollut jotain, mitä nuoret toivoisivat lisää, tai parannettavaa ja käynyt keskustelua siitä, mitä he ovat huomanneet oppineensa valmennuksen kautta.

Muut haastatteluni olen kohdistanut omalla lähialueellani toimivien henkilöiden haastatteluun, jotka ovat tehneet samanlaista toimintaa jo pidempään ja omistavat aiheeseen liittyvän vahvan taustan. Tästä esimerkkinä *Good Game Squadin* valmentajat Lauri Laaja ja Joonas Vastamäki, joilla on vahva tausta eSportsista pelaajina ja toimivat tällä hetkellä valmentajina. Olen myös pyrkinyt myös löytämään haastatteluistani pohjalta yhteisiä näkemyksiä perinteisen urheilutoiminnan ja eSports toiminnan välillä tuodakseni näitä kahta lähemmäksi toisiaan.

Aineistoni kirjallinen osuus koostuu pitkälti tutkimusmenetelmäoppaista, urheilukulttuurista, eSportsia ja pelaamista käsitteleviä uutisia tai tutkimusjulkaisuja. Näillä lähteillä olen pyrkinyt tuomaan esille niitä mahdollisuuksia ja etuja, mitä eSports toiminnalla on ja miksi niin tulisi tehdä.

3.1 Ohjaaminen ja valmennus

Ohjatessani nuorten ryhmää jouduin pohtimaan normaalin ohjaamisen ja valmentamisen eroja. Keskustelin ohjaamisen ja valmentamisen eroista Sport Club Vantaan joukkuevoimistelovalmentaja Oona Meriälän kanssa, joka on ansioitunut seitsemän vuoden valmennusurallaan useilla kilpasarjojen Suomenmestaruusmitaleilla. Keskustelussa tuli ilmi, että valmentaminen on huomattavasti intohimoisempaa ohjaamiseen verrattuna. Tämä tarkoittaa paneutumista kaikkiin pieniinkin yksityiskohtiin ja syvem-

pää suhdetta valmennettavaa lajia kohtaan. Siinä, missä normaalissa nuorisotalo ohjauksessa nuoret ovat enemmän sitoutuneita paikkaan ja ihmisiin, on valmennuksessa yleensä kyse yksilön kehittämisestä. Yksilön kehittämisen kautta kasvaa myös muu joukkue ja ryhmän kehityksen kannalta olisikin siis tärkeää, että asioita käsitellään yksilöiden ja joukkueen kanssa. Tämän avulla tuetaan yksilön ja joukkueen kasvua.

Normaaleissa ohjaustilanteissa on ennalta sovittuja tavoitteita, joista nuori tai ohjattava ei välttämättä ole tietoinen. Nuorisotyössä näitä ovat esimerkiksi nuoren auttaminen löytämään omat ratkaisunsa ongelmatilanteissa eikä suorien vastausten antaminen ongelmatilanteeseen, nuoren ongelmien kohtaaminen, valistavat toiminnat. Valmennuksessa kuitenkin tavoitteet asetetaan yhdessä tai ne annetaan valmentajan puolelta ja tätä kautta toiminta on paljon määrätietoisempaa ja valmennettavan omaan kehitykseen pyrkivää. Kaikkien osapuolten ollessa tietoisia tavoitteistaan, on ryhmässä toimivien henkilöiden helpompi kehittyä yksilöinä, joiden kautta ryhmä taas kehittyy. Samaa kautta kehittyy myös toiminta ja mihin sillä halutaan pyrkiä, koska niin valmennuksessa kuin ohjauksessakin toimintaan osallistuminen perustuu osallistujien vapaaehtoisuuteen. Vapaaehtoisuudesta huolimatta Meriälä kokee valmennustoiminnan olevan sitovampaa, koska paikalle saavutaan oman kehittymisen takia.

Omassa ryhmässäni tavoite oli asetettu Helsingin nuorisopalveluiden järjestämään Well played –turnaukseen. Mahdollinen toinen tavoite oli harjoitella helmikuussa Tampereella järjestettävään LanTrek –turnaukseen. Aloittaessani valmennuksen turnaukseen oli kahdeksan viikkoa aikaa, joten valmennuskertoja oli vain muutama. Tämä johti siihen, että valmennukseni tuli keskittyä jo olemassa oleviin vahvuuksiin ja suurempien heikkouksien tai puutteiden paikkaamiseen. Kaikki pienet mekaniikan viilaukset ja suuri osa uusien asioiden opettelusta sai jäädä. Suurimpia ongelmia, joita paljastui heti ensimmäisellä valmennuskerralla, oli heikko kommunikaatio. Noin puolet valmennukseen käytetystä ajasta kului siihen, että sain joukkueeni puhumaan jokaisen harjoitusottelun läpi. Lähellä turnausta kommunikaatio rupesikin jo sujumaan ja se näkyi tuloksissa.

Normaalisti tämän lajin joukkueissa on yksi tai kaksi johtajaa ja satunnaisia tehtäviä, joita on annettu muille. Omassa joukkueessani kommunikaation hiljaisuuden keskeltä

nousi esiin yksi ääni, joka tuntui luontaisesti johtavan muuta joukkuetta, näin joukkueelle löytyi niin kutsuttu kapteeni. En lähtenyt aikarajani takia kertomaan tästä joukkueelleni mitään vaan annoin sen tapahtua luonnollisesti. Syy, miksi en kertonut tätä joukkueelleni oli, että ennen tasavertaisena toiminut ryhmä olisi saanut johtajan, joka on nimitetty joukkueen ulkopuolelta. Joukkueen jäsenet olisivat voineet kokea olevansa eriarvoisia, jonka selvittämiseen ei aika välttämättä riittäisi. Tämä antoi myös jokaiselle joukkueenjäsenerille mahdollisuuden oppia omista virheistään ja kasvaa joukkueena sen sijaan, että syyn voisi siirtää nimittämäni johtajan syyksi. Valmentajan kuuluisi olla osa joukkuetta eikä sen ulkopuolinen toimija. Koin kuitenkin tässä vaiheessa, että siirtyessäni valmentamaan jo olemassa olevaa joukkuetta en ollut vielä päässyt varsinaisesti osaksi joukkuetta.

Ohjauksessa ja valmennuksessa myös valmentajan suhde valmennettaviin on erilainen kuin ohjauksessa. Valmennuksessa yksilön kehittymisen esteenä voi olla valmennuksen ulkopuolella olevia asioita. Jotta valmentaja voisi auttaa näissä asioissa, tulee tämän olla kiinnostunut myös valmennettavien muusta elämästä, että voisi auttaa näitä kehittymään. Valmennuksessa välit valmennettaviin ovat läheisemmät näiden kehittymisen takia, kun taas perinteisessä ohjauksessa pyritään olemaan läsnä itse tilanteessa ja tukena tarvittaessa. (Meriälä, 2015.)

Suhteeni valmennettaviin kehittyi valmennuksen aikana nopeasti. Ensimmäinen valmennuskerta meni varsin ”virallisissa” tunnelmissa, mutta jo toisella kerralla osa valmennettavista oli kiinnostunut minusta henkilönä, jolloin tutustumista suoritettiin yksipuoleisen kysymyspatteriston avulla. Tästä eteenpäin joukkueen sisäinen kulttuuri alkoi kehittyä, valmennettavien omat persoonallisuudet alkoivat kuulua ja ryhmän sisäinen huumori alkoi kehittyä ja vain harvoin tarvitsi tuoda esille perinteistä nuorisohjaajan roolia ja puuttua asioihin, koska asiat sujuivat hyvässä hengessä.

Joukkueen nopeaan kehitykseen vaikuttivat joukkeen jäsenten hyvä pohjatieto pelistä ja vahva halu kehittyä. Suurimpia ongelmia joukkueen tasossa oli joukkueen kyky toimia joukkueena, eikä vain yksilöinä, ja kommunikaation puute. Puuttamalla tähän, saatiin kommunikaation kautta yksilösuorituksista varmempia ja turvallisempia, koska joukkueen muiden jäsenten antaman tiedon perusteella siitä saatiin suunnitelmallista ja se johti aina johonkin, joka edisti voittamista pelkän näyttävän tempun sijaan. Val-

mennuksen aikana toin esille myös tiettyjä huomioita, joihin kukaan joukkueesta ei ollut kiinnittänyt huomiota esimerkiksi se, että erilaisia joukkuekokonaisuuksia pitää pelata erilailla, jotta voisi voittaa. Sisäistettyään tämän tiedon rupesivat joukkueen jäsenet myös itsekriittisiksi sen suhteen mitä pelasivat ja kuinka, joka johti parempiin joukkueena suoritettaviin kokonaisuuksiin.

Harjoitusten jälkeen suorittamissa kyselyissäni, joissa kysyin nuorilta mitä nämä olivat oppineet tänään, mikä meni heiden mielestään hyvin ja oliko jotain mitä he kokivat, että voisi parantaa tai mitä he halusivat oppia seuraavalla kerralla. Vastauksissa painottui yleensä sillä kerralla opeteltujen asioiden tärkeys kokonaisuutta ajatellen, mutta loppua kohden nuoret mainitsivat kommunikaation tärkeyden vaikka itse en olisi sitä painottanutkaan (Joukkueen haastattelut 2015).

Meriälä (2015) kertoi myös omassa työssään huomanneen, että laji määrittää suureksi osaksi, minkälaisia persoonia ainakin kilpailevalle tasolle hakeutuu. Kaikilla tuntuu olevan tarve kehittää itseään ja kokevat samanlaisia asioita tärkeäksi, jolloin joukkueen sisäisiä ristiriitoja syntyy harvoin. Omasta kokemuksestani voin yhtyä Meriälän kokemukseen lajin vaikutuksesta sen harrastajiin. Vaikkakin peleissä, joissa yksilösuorittaminen voi viedä pelaajan pitkällekin, voi tälläisen persoonan kanssa tulla hetkellisesti ongelmaksi se, miten saada tämmöinen henkilö pelaamaan joukkueen kanssa yhteen.

3.2 Erot ja yhtäläisyydet perinteisen urheilu- ja eSports valmennuksen välillä

Haastattelin myös GGS:n valmentajia eSportsin valmentamisesta Lauri "LaatuLate" Laajaa ja Joonas "Lamoracke" Vatamäkeä. *Good Game Squad* (GGS) on Helsingin pelitalon alla oleva eSports toimintaan keskittynyt projekti, jossa joukkueet kerääntyvät kerran viikossa pelitalolle saamaan valmennusta. Haastatteluista korostui joukkueen sisäisen kommunikaation tärkeys menestykselle. Kommunikaatiolla ei tarkoitettu ainoastaan sujuvaa tiedonsiirtoa henkilöltä toiselle, vaan siinä huomioidaan myös, miten annetaan palautetta ja mitä saadulla tiedolla voidaan saada aikaan. Nuorisotyöllisiksi termeiksi käännettynä harjoitellaan hyviä keskustelutapoja, kuullun ymmär-

tämistä ja saadun tiedon hyödyntämistä nykyhetkeen. Eli siinä missä perinteisessä valmennuksessa keskitytään pelkästään suoritukseen, eSports valmennuksessa keskittyä välillä pelkästään kommunikaation parantamiseen, joka heijastuu parempina tuloksina. Tämä tarkoittaa myös sitä, että joukkuepelien välillä valmentajalla ei välttämättä tarvitse olla substanssiosaamista pelistä, jonka joukkuetta valmentaa. (Laaja & Vastamäki, 2016.)

Kommunikaatio eSportsin joukkuepeleissä on yleensä rakennettu kahden tai kolmen pelaajan ympärille, jotka toimivat johtajan roolissa. Kaikille pelaajille on kuitenkin jaettu omat vastualueensa, joista nämä huolehtivat pelin aikana. Näin nämä johtajahahmot, tai pelimaailmassa kutsutut *shotcallerit*, ottavat vastaan tiedon ja tekevät päätöksiä, mitä joukkueen tulisi tehdä seuraavaksi. (Laaja, 2016.) Kommunikaation tulisi olla myös vuorovaikutuksellista pelaajien ja valmentajan välillä, eli jos pelaajien mielestä jonkin voisi tehdä paremmin tai jokin valmennus tavassa vaikuttaa negatiivisella tavalla pelaajiin, tulisi tästä keskustella. Lopputuloksena voidaan oppia jotain uutta tai saadaan toiminnasta mielekkäämpää molemmilla osapuolille, joka puolestaan parantaa kehitysympäristöä molemmille osapuolille. (Laaja & Vastamäki, 2016)

Vaikka kyse on elektronisesta urheilusta, joka tapahtuu verkossa, on valmentaminen kuitenkin parhaimmillaan kun kaikki ovat samassa tilassa. Oleminen samassa tilassa mahdollistaa paremman kommunikaation ja toisen ymmärtämisen, koska ei tarvitse olla vain pelkän äänen painotteiden varassa siitä kuinka toinen reagoi siihen mitä sanotaan. Arviointi on tärkeä osa mitä tahansa kehitystä, joka edellyttää vuorovaikutteista keskustelua tapahtuneista suorituksista missä tahansa lajissa. Arviotavissa suorituksissa tulee kiinnittää huomiota niin hyviin kuin huonoihinkin suorituksiin, joita tulee parantaa, jolloin voidaan antaa palautetta positiivisen kautta, joka taas puolestaan motivoi valmennettavaa suoritamaan paremmin tulevaisuudessa. (Laaja & Vastamäki, 2016; Meriälä 2016.)

Joukkuehenki on tärkeässä osassa pelaajien motivaatiota ja joukkueen jatkuvuutta mietittäessä. Tiivis joukkue kannustaa toisiaan toimimaan paremmin, tiiviissä joukkueessa kehittyy myös yleensä oma kommunikaation kieli, joka on tehokkaampaa kuin nuoremmilla joukkueilla, jotka eivät ole vielä niin tietoisia toistensa vahvuuksista ja

heikkouksista. Joukkueilla, joille on kehittynyt oma kieli, on ikään kuin oma merkistö, jonka vain yleensä joukkueessa tiiviisti olevat ymmärtävät. Joukkueen ollessa tarpeeksi pitkään yhdessä, voi siitä tulla perheeseen verrattavissa oleva tukiverkko, jossa voidaan käsitellä myös pelaajien henkilökohtaisessa elämässä tapahtuneita asioita ja käydä niitä läpi. Pelaajien ymmärtäessä tiiviin joukkueen merkityksen omalle kehitymiselle ja menestykselle, suhtaudutaan näissä tilanteissa oikealla kiinnostuksella myös henkilökohtaisiin asioihin. (Laaja & Vastamäki, 2016.)

3.3 Joukkueen toiminta

Valmennettavan ryhmäni ensimmäinen päätavoite oli harjoitella Helsingissä järjestettävää *Well Played* –turnausta varten. Turnaus oli Helsingin nuorisoasiankeskuksen järjestämä ja sinne tuli joukkueita ympäri Suomea. Turnauksessa kovimmaksi vastukseksi koettiin etukäteen Helsingin omat joukkueet Good Game Squad (GGS), joita oli valmennettu ammattilaisten toimesta jo noin puolen vuoden ajan.

Joukkueeni koki aluksi vastustajansa paperilla ylivertaisina ja mahdottomina voittajia, mutta turnauksen lähestyessä heräsi itseluottamus omaan osaamiseen ja joukkueeseen. Vastustajien ylivertaisuuden tunne johtui suurelta osalta heidän valmentajistaan, jotka olivat joukkueen piiriissä tunnettuja entisiä ammattipelaajia. Tapahtuman ensimmäisenä päivänä joukkueeni tulos kolmesta ottelusta oli kaksi voittoa ja yksi tappio. Otteluista kaksi oli Helsingin GGS joukkueita vastaan joista yksi voitto ja tappio. Ensimmäinen peli, jonka joukkueeni pelasi, oli tappio, joka osaltaan laski joukkueeni taistelutahtoa. Joukkueeni pystyi kuitenkin ylittämään tämän henkisen esteen ennen seuraavaa ottelua käymällä läpi tappion synnyttämiä tunteita ja löytämällä taas luoton omaan osaamiseen yksilöinä ja joukkueena. Luotto omaan osaamiseen ja joukkuepeliin oli asia, jota olin pyrkinyt lyhyen valmennuksen aikana käymään läpi. Tämä koostui sellaisista muodostelmista, joiden heikkoudet ja vahvuudet oli helppo ymmärtää ja niiden ympärillä oli helppo pelata. Ehkä juuri se oli asia, johon joukkueeni pystyi nojaamaan ensimmäisen pelin tappion jälkeen.

Seuraavat kaksi ottelua olivatkin voittoja, isolla marginaalilla. Lieneekö ensimmäinen tappio mennyt sitten jännityksen tai alkukankeuden piikkiin isolla areenalla, mutta nämä kaksi seuraavaa peliä eivät enään muistuttaneet ensimmäistä. Kaikki tapahtui niin kuin oli harjoiteltukin. Toinen GGS-joukkuekin kaatui päivän viimeisessä ottelussa mallikkaasti turnausta edeltävistä peloista huolimatta, tämä toimi myös turnauksen jälkeen suurena voiman lähteenä kaikille joukkueen pelaajille. Se, kuinka ranking-järjestelmässä kaukana edellä oleva joukkue voitettiin, tuntui valmennettavilleni uskomattomalta saavutukselta.

Kysyin joukkueeltani toisen ottelun jälkeen, kuinka he mielestään onnistuivat palaamaan omalle tasolleen. Vastauksena sain, että he päättivät ottaa rennommin ja valita peliin semoisia hahmoja joilla kokivat olevansa vahvimmillaan. Tämä yhdistettynä siihen, että he päättivät pitää enemmän hauskaa, kuin suorittaa johti parempiin tuloksiin. Ensimmäinen ottelu meninkin siis enemmän suorituspainneiden piikkiin.

Tämän kaltaisten tapahtumien järjestäminen nuorille on erinomainen uusi tapa järjestää toimintaa siten, että se on ulospäinkin näyttävää ja huomiota herättävää. Vaikka toiminta voi olla tietämättömälle kaikkea muuta kuin mitä nuorisopalveluiden tulisi järjestää, on toiminta perusteltavissa nuorisotyön ja yhteiskunnan näkökulmasta. Yhteiskunnallisesta näkökulmasta ennen kaikkea sen takia, että Suomessa ei ole seuroja tai yhdistyksiä, jotka järjestäisivät tämän tyyppistä toimintaa, jossa kohteena olisivat nuoret. (Miika Pulkkinen, 2016.)



(Kuva Well Played turnauksesta, kuvaaja Jenni Lappalainen ©)

4 ESports nuorisotyön muotona

Kaikki urheilu lähtee usein harrastamisesta. Harrastamisen muotona voidaan siis pitää normaalia niin sanottua ”*casual*” – pelaamista eli pelaamista hovin vuoksi ilman tarkempaa päämäärää tai vain itsensä kehittämisen vuoksi vailla tarkoitusta kilpailla. Näin ollen nuorisotyössä pelaamisen harrasteluokka olisi pelitalotoiminta, jonne tulla pelaamaan kavereiden kanssa. Tästä yhdessä pelaamisesta voi syntyä kipinä pelata vakavammalla tasolla. Tällaisella *casual*-tasolla tapahtuvaa pelaamista tapahtuu jo joissain kaupungeissa järjestettävässä pelitalotoiminnassa, jolla tavoitellaan sellaisia nuoria nuorisopalveluiden piiriin, jotka eivät muuten kohtaisi nuorisotyötä.

Pelaamisen vienti vakavammalle tasolle vaatii toki nuorisopalveluilta resursseja. Onko toiminta nuorten itsensä vetämä kerho, jossa kehitys tapahtuu täysin nuorten omalla vastuulla, vai onko nuorisopalveilla resursseja järjestää säännöllisellä aikataululla toimintaa nuorille valmennuksen merkeissä?

ESports on toimintana myös sellaista, että sillä ei ole suomessa nuorisopalveluiden ulkopuolella juuri muita toiminnan järjestäjiä, joiden kohderyhmänä olisivat nuoret lukuun ottamatta satunnaisia paikallisia aloittavia palveluita kuten 100k eSports. Nuorisotyö pyrkii toimintana tavoittamaan nuoret. Jotta se saavuttaisi kohderyhmänsä, täytyy sen mennä sinne missä he ovat. Näin ollen eSports on looginen toimintamalli, jonne nuorisotyön tulisi laajentua. Nuorisotyö on myös viimeaikoina laajentunut pelitalotoimintaan pitkälti siitä syystä, että suurin osa nuorista pelaa ja nuorille halutaan tarjota paikka, jossa se voi tapahtua yhteisöllisesti osana nuorisotyötä. Tällä hetkellä myös eSportsissa pelaajat ovat Suomen nuorisolain määritetyn ikäisiä alle 29 -vuotiaita (nuorisolaki § 2). paria poikkeusta lukuunottamatta. Poiketen näin muista urheilulajeista joissa pelaajan elinkaaret ovat paljon pidempiä.

Toiminnalle saadaan tavoitteellisuutta järjestämällä turnaustapahtumia nuorisopalveluiden välillä. Näin saadaan aina jonkinlainen maali, johon toiminta tähtää ja on näin ollen tarkoituksellista. Samalla voidaan luoda näkyvyyttä nuorisotyölle, koska tapahtumat tuppaavat olemaan vaatimattomillaankin näyttävän näköisiä. Tapahtumat tuot-

tavat myös osallistujille uusia kokemuksia ja tuovat varmasti myös uutta osaamista ja kokemuksia järjestäjille. Tapahtumat toimisivat myös nuorisotalojen omat rajat ylittävänä toimintana, jolloin nuorisopalveluilla kauttamaan olisi enemmän yhteistyötä.

Nuorisotyön yrittäessä tavoittaa mahdollisimman monta nuorta omalta toiminta-alueeltaan, olisi eSports-toiminta luontainen jatkumo olemassa olevalle pelitalotoiminnalle. Toiminta on kuitenkin sen muotoista, että se kiinnostaisi nuoria, jotka eivät muuten kokisi tarvetta olla minkäänlaisessa yhteydessä nuorisopalveluiden toimintaan.

Jos nuorisopalveluilla on olemassa olevaa pelitalotoimintaa, sillä on valmiudet myös tarjota eSports-toimintaa osana sen palveluita. Mielestäni ainoa suuri kynnyskysymys onkin, löytyykö toiminnalle valmentajaa. Henkilöä, joka olisi kiinnostunut aiheesta, paneutunut asiaan ja valmiudet toimia valmentajana. On kuitenkin ymmärrettävää, että nykyisessä taloudellisessa tilanteessa ei ole mahdollista palkata henkilöä vain valmentajaksi. Tässä kohti voidaankin miettiä, voisiko nuorisopalvelut ja saman kunnan tai kaupungin liikuntapalveluista löytyä henkilö, jolla olisi kokemusta valmentamisesta. (Miika Pulkkinen, 2016.) Tässäkin toiminnassa tulee muistaa, että se on osa nuorisopalveluiden suorittamaa toimintaa, joka pohjautuu täysin nuorten vapaaehtoisuuteen. Tämä tarkoittaa sitä, että toiminnan tulee olla nuorille mielekästä ja ryhmä voi toimia vain niin pitkään kuin sillä on osallistujia.

Oma joukkueeni koostui täysin maahanmuuttajista. Vaikka kaikki eivät olleet samasta maasta tai kulttuurista, he tulivat toimeen keskenään hyvin. Etenkin ryhmähengen kasvaessa tuli ryhmästä tiiviimpi. Henkilön arvostus tuntuikin tulevan enemmän pelissä tapahtuvista suorituksista. Valmennuksessa pyrittiin ohjaamaan tilanteita enemmän koko ryhmän toiminnaksi. Tällöin heikoista suorituksista tuli ryhmässä tapahtuva haasteet ja onnistumiset olivat enemmän ryhmässä koettavia tapahtumia, joissa painopiste saattoi olla jollain yksittäisellä pelaajalla. Näin saatiin onnistumisen kokemuksia kaikille joukkueen jäsenille.

4.1 Sosiaalinen vahvistaminen ja eSports

Sosiaalisella vahvistamisella tarkoitetaan nuorille suunnattuja toimenpiteitä elämätaitojen parantamiseksi ja syrjäytymisen ehkäisemiseksi (Nuorisolaki 2§, kolmas momentti). Sosiaalinen vahvistaminen on varhaista tukea ja toimenpiteitä, joita kohdistetaan syrjäytymisvaarassa oleviin ja erityistä tukea tarvitseviin nuoriin, nuorten ryhmiin sekä riskitilanteisiin ja – alueisiin. Näillä toiminoilla pyritään tukemaan nuoren elämönhallintaa. (Lundbom & Herranen, 2011.) Pelillistyminen aiheuttaa myös lieveilmiöitä, joista osana on nuorten syrjäytyminen pelimaailmaan oikeasta maailmasta. ESports-toiminta on loistava tapa saattaa nuoria takaisin normaalin sosiaalisen toiminnan pariin sen kautta.

Haastattelin Hyvinkään nuorisotoimen pelitalotoiminnan vetäjää Jenni Lappalaista (2016) yleisesti pelaamisesta nuorisotyön muotona ja kuinka hyvin se sopii sosiaaliseen vahvistamiseen. Lappalaisen mukaan arkemme on pelillistymässä. Tällä Lappalainen tarkoittaa, että mahdollisuuksia pelaamiseen on jatkuvasti mobiilipelaamisen muodossa ja erilaisten pelien määrä markkinoilla on kasvanut kaikille pelialustoille. Sana nörtti kuvaa enää heikosti pelaajia. Pelaajakunta on monipuolistunut.

Pelitalotoiminta vetää puoleensa huomattavasti erilaisempaa nuorisoa kuin normaalit nuortenillat. Pelitalolle uskaltavat paljon arkaluontoisemmat ihmiset, jotka ovat nimenomaan kiinnostuneet pelaamisesta. Nämä nuoret ovat yleensä aluksi toiminnassa mukana yksin, mutta tutustuvat uusiin ihmisiin pelaamisen kautta, sama peli yhdistää. Nuorilla, joilla on hankaluuksia sosiaalisissa tilanteissa, ei välttämättä ole ongelmia kommunikoida pelimaailmassa. Tämä voi johtua siitä, että nuori osaa asettautua pelissä hahmonsa rooliin tai ei koe kommunikaatiota pelin lävitse niin suurena haasteena. Näin nuori voi oppia toimintamalleja erilaisiin sosiaalisiin tilanteisiin (Lappalainen, 2016).

Helsingin valmennustoiminnassa olevien nuorten vanhemmilta on tullut hyvää palautetta. Esimerkkinä yksi vanhempi, joka oli ollut huolissaan siitä, kun oma jälkikasvu istuu yksin huoneessaan koneellaan, eikä pidä minkäänlaista ääntä. Liittyttyään mukaan valmennustoimintaan, on jälkikasvu alkanut puhumaan huoneessaan, joka on aiheuttanut suurta huojennusta vanhemmissa. Tästä voidaan myös päätellä, että ky-

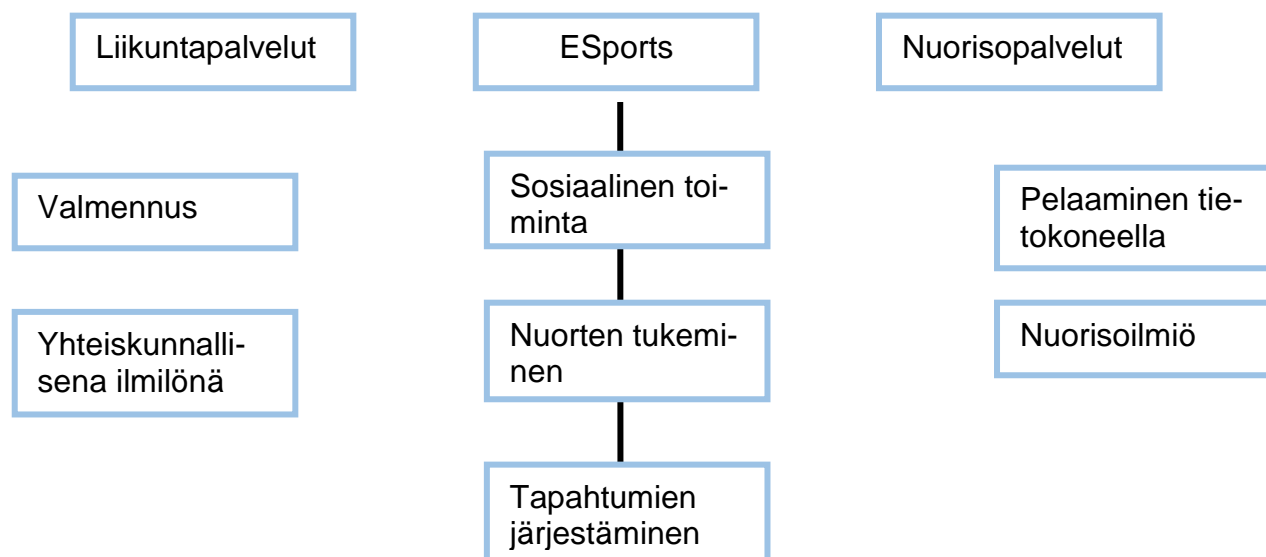
seessä ollut nuori on myös ymmärtänyt kommunikaation merkityksen (Laaja & Vastamäki, 2016). Pelitoiminnalla voidaan siis antaa nuorille konkreettisiä esimerkkejä siitä, mitä on ryhmässä kehittyminen ja kuinka tärkeää on saada tietoa ja mitä sillä voidaan tehdä.

Kuten kaikessa muussakin harrastustoiminnassa, niin myös eSports toiminnassa nuori saa siitä uuden harrastuksen. Harrastustoiminnalle yleistä on ajautuminen sosiaalisiin ja uusiin tilanteisiin, joka on nuoren kehittymisen kannalta hyvä, koska näin oppii kohtaamaan uusia tilanteita. Kilpailullisessa ympäristössä toimiminen auttaa myös kohtaamaan tunteita. Monilla, etenkin aloittelevilla, pelaajilla on suuria paineita liittyen pelaamiseen ja omaan menestykseen. Tämä tunne puolestaan estää osaltaan kunnollisen keskittymisen peliin ja on haitaksi omalle kehitykselle. Asiana tämä kyseessä oleva jännitys on helposti käsiteltävissä joukkueena tai yksilövalmennuksessa, joka voi myös auttaa tulevaisuudessa esimerkiksi esiintymistilanteissa. Molemmille tilanteille yhteistä on kuitenkin esiintyminen yksilönä tai ryhmänä. (Pulkkinen, 2016.)

4.2 ESportsin sijoittaminen palveluna

Vaikka eSports toimintana sisältää elementtjä nuorisotyöstä ja perinteisestä urheilusta, ei se silti täytä mitään merkkejä ollakseen osa vain toista. Ilmiönä eSports näytetään paljolti globaalina nuorisotrendinä, mutta samaan aikaan sisältää paljon elementtejä perinteisestä urheilusta yhteiskunnallisena ilmiönä ja valmennuksessa. Myös urheilun yhdistäminen sen arkkiviholliseen tietokoneella pelaamiseen, se voi aiheuttaa harmaita hiuksia usealle urheiluharrastajalle. ESports on vahvemmin mielestäni liitettävissä nuorisopalveluiden toimintaan, koska se liittyy niin vahvasti digitaaliseen nuorisotyöhön ja pelitalotoimintaan, joka on edellytyksenä sen harjoittamiselle. Tarkastelen eSportsin sijoittumista näiden palveluiden välille kuviossa 4.

Kuvio 4



© Juho Borre

Esportsin ollessa näin monimuotoista, palvelun tarjoaminen vain jommallekummalle olisi väärin. Ihannetilanteessa toiminta kehittyisi nuoriso- ja liikuntapalveluiden välisenä yhteistyönä, jossa molempien osaamisalueet yhdistyvät.

E-Sports voidaan myös liittää digitaaliseen nuorisotyöhön, jossa digitaalisia pelejä ja verkkoa voidaan käyttää nuorisotyöllisin menetelmin. Pelejä voidaan käyttää nuorisotyössä välineenä, toiminnallisesti tai toimintaympäristönä. Välineenä pelit ja niille vaadittavat välineet ovat olemassa nuorisotalolla ja niitä voidaan spontaanisti käyttää esimerkiksi nuorta lähestyttäessä. Tällainen toiminta ei aina ole tavoitteellista. Toiminnallisessa mallissa toiminta on rakennettu pelaamisen ympärille ja se on aina tavoitteellista. Toiminta ei aina ole kuitenkaan itse pelaamista vaan sen ympärillä voi olla myös toimintaa. Toimintaympäristöllisessä toiminnassa toiminta tapahtuu täysin pelimaailman sisällä. Tästä esimerkkinä voitaisiin pitää nuorisopalveluiden ylläpitämää peliserveriä, jossa kohtaaminen tapahtuu täysin pelimaailman sisällä ja nuorten

ja ohjaajien ollessa fyysisesti täysin eri paikoissa. Toimintaympäristöllinen toiminta on ainakin jossain määrin tavoitteellista, jotta mielenkiinto sitä kohtaan pysyisi ylhäällä. (Pasi Tuominen, 2016.)

Näistä toiminnoista eSports on ehdottomasti toiminnallista, koska toiminta on vahvasti nuorista lähtöistä ja se rakentuu pelaamisen ympärille. Tavoitteet ovat selkeästi pelaamisessa ja itsensä kehittämisessä, mutta siinä samalla opitaan paljon muuta, kuten kommunikaatiota ja kohdataan nuori lähemmin.

4.3 Nuorisotyön ja eSportsin tulevaisuus suomessa

Tullakseen näkyvämmäksi toiminnaksi tulisi eSportsin muovautua samanlaiseen rakenteeseen kuin suuret urheilulajit, kuten jääkiekko ja jalkapallo. Tällä tarkoitan, että alalle pitäisi tulla mukaan toimijoita, jotka ovat kaupungista erillään olevia yhdistyksiä tai yrityksiä. Tämänkaltaista toimintaa järjestää jo Satakunta eSports, joka järjestää valmennus- ja turnaustoimintaa alueellisesti olematta suoraan minkään kaupungin tai kunnan alainen toimija (<http://www.100koo.org/> 2016).

Toinen suuri tiennäyttjä on *RCTIC* eSports, joka on yksi maamme tunnetuimmista ja menestyneistä elektronisen urheilun saralla menestyneistä toimijoista. Lyhyesti kuvattuna *RCTIC* on organisaatio, joka ylläpitää joukkueita ja pelaajia eri peleistä saman katon alla ja hakee näille sponsoreita. Pelaajat kisaavat joukkueina *RCTIC* nimien alla ja ovat töissä siellä. Tämä rakenne on tuttu myös muualla maailmassa, jossa eSports toiminta on isosti esillä. Joukkue palkkaa pelaajia joukkueisiinsa ja näitä joukkueita voi olla useassa eri pelissä. Mutta pelaajat ovat eri henkilöitä jokaisessa joukkueessa. Pelaajat tekevät päivittäin töitä eli pelaavat, saavat valmennusta ja valmistautuvat eritavoin tuleviin koitoksiin. Joukkueen menestyminen on kaikkien etu. Niin kuin missä tahansa muussakin urheilussa, jos joukkue ei menesty, se ei saa tuloja ja kuolee pois.

5 Johtopäätökset

Tekemäni työn perusteella voin todeta, että eSports on työmuoto, joka soveltuu nuorisotyöhön. Toiminta perustuu vahvasti yhteiskunnassa toimimisen ja normaalin elämän kannalta tärkeille arvoille, kuten toimiminen yhteisönä tai joukkueena, kommunikointi ja itsensä kehittäminen. Vaikka eSports on ilmiönä uusi, on se kuitenkin hyvin verrannollinen jo olemassa oleviin urheilukulttuureihin. Tällä hetkellä yhteiskunnallinen kulttuurimme ei välttämättä olisi vielä valmis hyväksymään tietokoneella pelaamista urheilun muotona. Vaikuttaa silti mielestäni vahvasti siltä, että eSports on tullut jäädäkseen yhteiskuntaamme. Siinä, missä tällä hetkellä tietokoneella pelaamisen ennustetaan katoavan kokonaan tietotekniikan kehittyessä, on eSports toiminta erilaista. Se keskittyy yhteiskunnallisena toimintana enemmän urheilun kanssa samoihin asioihin, kuten yhteisöllisyyteen ja sitä seuraavan yleisön viihdyttämiseen.

Toimintamuotona joukkueen valmentaminen oli mielestäni erittäin antoisaa. Se antoi mahdollisuuden olla suuressa roolissa joukkueen jäsenten kehitymisessä yksilöinä ja joukkueena. Samalla viiden hengen ryhmän valmentaminen on henkilömäärältään ja ohjaussuhteeltaan huomattavasti intiimimpi kuin normaaleissa nuorisotyön ohjaustilanteissa. Se mahdollisti myös syvempää keskustelua ajankohtaisista aiheista, olivatpa ne sitten ajankohtaisia tai tärkeitä yhteiskunnallisesti tai sitten nuorten omaa elämää koskevia. Tällöin päästiin niihin tavoitteisiin, joihin pyritään perinteisellä nuorisotyöllä uuden menetelmän keinoin.

Suurin haaste mielestäni on se, mistä löytää tämän kaltaiselle toiminnalle ohjaajat. Vaikka ohjaajaksi kelpaakin nuoriso-ohjaaja, jolla on tietoa ja taitoa kyseisestä pelistä, niin onko heitä riittävästi? Vaikka osa valmennuksesta on samaa mitä kaikissa muissakin joukkuelajeissa. Olisi hyvä, jos valmennuksessa olisi mukana myös joku, joka ymmärtää pelin toimivuuden nopeamman kehittymisen vuoksi. Yksittäisen pelin voitto tai häviö voi johtua niin monesta asiasta, että sitä ei voida aina vierittää kommunikaation tai joukkue toiminnan syyksi. Vika voi olla valmentamani pelin kontekstissa, valittujen hahmojen huonosta synergiasta vastustajajoukkueeseen nähden tai siinä, kuinka näitä hahmoja pelin edetessä kehitetään. On siis tarpeen, että henkilö tietää ja on oikeasti kiinnostunut aiheesta kyetäkseen valmentamaan sitä peliä, mikä

on valittu eSports toiminnan kohteeksi. Tämä on olennaista, ei pelkästään valmennuksen toimivuuden kannalta, vaan valmentajan ja valmennettavien suhteen kannalta. Valmennettavien ymmärtäessä enemmän pelistään, ei valmentajan tarvitse välttämättä olla peliin keskittynyt vaan voidaan keskittyä enemmän muihin ongelmiin kuin pelimekaniikoihin. Pelimekaniikoilla tarkoitetaan valmentamani pelin yhteydessä esimerkiksi sitä, että kuinka tietyllä hahmolla tulisi pelata toisia hahmoja vastaan ja missä järjestyksessä hahmojen eri kykyjä tulisi käyttää.

Valmentajan rooli valmennustilanteessa on antaa joukkueelleen palautetta siitä, mitä tehdään hyvin sekä missä on mahdollista kehittyä. Valmentajan tulisi myös tukea pelaajan ja joukkueen kehittymistä ja muodostumista tiiviimmäksi joukkueeksi. Valmentaja toimii ikään kuin joukkueen kasvattajana, joka on osa joukkuetta ja josta pelaajat voivat hakea tukea. Koen itse saavuttaneeni nämä valmentajalle ominaiset roolit hyvin ainakin annettuun aikaan nähden.

Haastatteluiden pohjalta huomasin myös, että eSports on hyvä tapa konkreettisesti saada nuoret huomaamaan mitä he ovat oppineet. Omassa esimerkissäni kommunikatio oli asia, joka tuli esiin haastatteluvastauksena kysyttäessä, mitä he kokivat oppineensa. Nuoret eivät siis pelkästään tiedostaneet, mikä heidän toiminnassaan oli ennen vialla. He myös osasivat kertoa, mikä on tärkeää ja mitä sillä saadaan aikaan. Kehittymistä siis tapahtui henkilö- ja joukkuetasolla.

Pelaaminen sopii nuorille sukupuoleen katsomatta. Esimerkiksi Hyvinkään pelitalotoiminnassa on ollut sen alusta asti tyttöjä mukana ilman tytöille erikseen suunnattua toimintaa (Lappalainen 2016). Naispelaajien noustessa peleissä kilpatason huipulle saattaa naispelaajien määrä nousta huomattavasti uusien esikuvien noustessa julkisuuteen (esim. Aftonbladet, 16.2.2015, eSportspedia, 2016).

Kuinka kauan eSports pysyy nuoristyön ylläpitämänä Suomessa, on mielestäni auki. Siihen vaikuttaa eri toimijoiden kasvu ja halu vaikuttaa. *RCTIC*:in ja Satakunta eSportsin kaltaisten toimijoiden kasvaessa ja uuden samankaltaisten toimijoiden ilmesytyessä voidaan päästä jonkinlaiseen Suomen sisäiseen kilpailulliseen toimintaan, jota esiintyy jo muissa urheilulajeissa. ESports-kentän kehittyessä voi olla, että nuorisopalveluiden toiminta tulee keskittymään eSportsin tuomaan sosiaalisen vahvistami-

sen osa-alueisiin tai sitten se tulee kilpailemaan yhdessä muiden alan toimijoiden kanssa.

LÄHTEET

100koo <http://www.100koo.org/> (Viitattu 1/2016)

Aftonbladet 16.2.2015 <http://esport.aftonbladet.se/esport/team-property-signs-female-cs-go-team/>

Alexander Bryan, Alan Levine, Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre, EDUCAUSE 2008 <http://edchnm.gmu.edu/courses/ctch792sp10/wp-content/uploads/2010/01/Web-2.0-Storytelling.pdf>

Griffiths, Mark D., Davies, Mark N.O, Chappell, Darren, Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming, 2003

https://www.researchgate.net/profile/Mark_Griffiths2/publication/10843353_Breaking_the_stereotype_the_case_of_online_gaming/links/5501e9890cf2d60c0e6278c5.pdf

Heikkinen, Rovio & Syrjäjä 2006, Toiminnasta tietoon toiminta tutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat Helsinki: Kansanvalistusseura

Heikkinen Hannu L.T 2015, Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1, Jyväskylä: PS-kustannus

Huttunen, Merikivi, 2011. Sähköä ilmassa Helsinki: Unigrafia

LCS lähetykset <https://www.youtube.com/user/LoLChampSeries>

Lundbom, Pia ja Herranen Jatta, Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä toim, Humanistinen ammattikorkeakoulu – HUMAK Helsinki 2011

www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/38289/978-952-456-114-3.pdf?sequence=1#page=15

MIT Game Lab, 2013, Play Nice: the Science and Behavior of Online Games, (Viitattu 12/2015) <https://www.youtube.com/watch?v=nbYQ0AVVBGU>

Mungeam, Frank, Commentating on the News: How the degree of Anonymity Affects Flaming Online

http://web02.gonzaga.edu/comltheses/proquestftp/Mungeam_gonzaga_0736M_1011_1.pdf

Nuorisolaki <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2006/20060072> (Viitattu 1/2016)

Tiihonen, Arto 1990, Urheilu Kertomuksena Jyväskylän yliopisto

<http://www.miksiliikun.fi/wp-content/uploads/2014/07/JALKAPALLOKULTTUURI.pdf>

Tuominen, Pasi Digitaalinen pelaaminen ja nuorisotyö, osa 2, Verke

<https://www.youtube.com/watch?v=cTKI2zMMffQ>

Van Eck, Richard, EDUCAUSE Review, vol. 41, no. 2 (March/April 2006)

<http://edergbl.pbworks.com/w/file/47991237/digital%20game%20based%20learning%202006.pdf>

Wagner, Michael G. 2006 - On the Scientific Relevance of eSports

http://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf

Warr, Philippa Dote Night: How Does Dota 2 Matchmaking Work 2014

<https://www.rockpapershotgun.com/2014/09/10/dota-2-matchmaking-dote-night/>

Julkaisemattomat Lähteet

Joukkueen haastattelut 10/2015 - 2/2016

Laaja, Lauri & Vastamäki, Joonas 2/2016, Good Game Squad (GGS), eSports Valmennus

Lappalainen, Jenni 2/2016, Hyvinkään nuorisopalvelut, Pelillistyminen, pelitalotoiminta

Meriälä, Oona 11/2015 Sport Club Vantaa, joukkuevoimistelovalmentaja ja kilpasarjojen vastuovalmentaja, haastattelu valmennuksesta

Pulkkinen, Miika 2/2016, Helsingin Pelitalo, Pelitalotoiminta ja eSportsin kehitys Suomessa

LIITTEET