

GOOD GAME SQUAD
KILPAPELAAMISTA NUORILLE

Elja Kaartinen
Opinnäytetyö, kevät 2017
Diakonia-ammattikorkeakoulu
Sosiaalialan koulutusohjelma
Sosionomi (AMK)

TIIVISTELMÄ

Kaartinen, Elja. Good Game Squad – Kilpapelaamista nuorille. 2017, 50 s., 4 liitettä. Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, Sosionomi (AMK)

Opinnäytetyönä kehitettiin palvelu, jossa yhdistetään kilpapelaaminen ja nuorisotyö. Kilpapelaamista harrastaville pääkaupunkiseudulla asuville nuorille tarjotaan palvelun myötä mahdollisuus harrastaa omaa lajia muiden samanhenkisten nuorten kanssa. Palvelussa luotiin seuramuotoinen yhteisö, jossa toimii nuorten tukena kilpapelaamisen ammattilaisia, jotka valmentavat nuoria pelaamiseen liittyvissä asioissa. Nuorten tukena on myös nuorisotyöntekijöitä, jotka huolehtivat nuorten hyvinvoinnista pelitilanteiden ulkopuolella.

Tavoitteena oli kokeilla, miten nuorisotyötä voisi tehdä käyttämällä välineenä kilpapelaamista, joka on uusi ja kasvava ilmiö etenkin nuorten poikien keskuudessa. Pelaamista harrastaville nuorille ei ole aiemmin ollut olemassa tavoitteellista nuorisotyön tuottamaa harrastetoimintaa. Opinnäytetyön myötä on olemassa malli, jonka avulla voidaan tarjota pelaaville nuorille paikka, jossa he pääsevät muiden nuorten kanssa sosiaaliseen kanssakäymiseen pelien parissa, ovat osana suurempaa kokonaisuutta ja kokevat onnistumisen sekä yhteisöllisyyden kokemuksia.

Kilpapelaaminen on ilmiönä uusi asia ja sosiaalialalla siitä on palveluja vielä vähän. Ilmiötä on myös ehditty tutkia erittäin vähän. Minulla itselläni on paljon kokemusta kyseiseltä alalta ja tässä projektissa sekä omat että työelämän intressit pääsivät kohtaamaan. Sain pyynnön kehittää palvelua työelämän yhteistyötaholta vuoden 2014 syksyllä. Opinnäytetyön toiminnallinen toteutus tapahtui puolen vuoden aikana vuonna 2015.

Tuloksena syntyi Good Game Squad -niminen kilpapelaamisen organisaatio, joka tarjosi yhteensä kahdellekymmenelle nuorelle harrastetoimintaa puolen vuoden ajan ja kasvaa sekä jatkaa toimintaansa vieläkin Helsingin nuorisoasiainkeskuksen alaisena vakituisena toimintana.

Asiasanat: pelaaminen, kilpapelaaminen, nuorisotyö, seuratoiminta

ABSTRACT

Kaartinen, Elja. Good Game Squad – Esports For Youth. 2017, 50 p., 4 appendices. Language: Finnish. Diaconia University of Applied Sciences, Degree Programme in Social Services. Degree: Bachelor of Social Services

In this thesis the object was to develop a service where youth work and eSports are combined. We provide a platform for young players, who live in the capital area, to practice their own hobby with likeminded people. We created a sportsclub, where there are esports professionals who work as coaches helping the young players. Youth workers worked as support staff for the players, with non-gaming related problems.

The goal was to try out, how to use esports as a tool for youth work. Esports is a new phenomenon, which is becoming ever so popular especially amongst young boys. There wasn't any activity that had a goal provided by the youth work for youth who have gaming as their hobby. With the thesis done, there is a model for providing a platform for youth who have gaming as their hobby, where they get to have social relations with games, are part of a greater entity and also get to feel being a part of something and have the feeling of succeeding.

Esports is a new phenomenon and the social field has few services using it as a tool. The phenomenon hasn't also yet been well researched. I have a lot of experience in the field and my and the social work fields interests were same. I got a request to develop a service in the fall of 2014. The actual work happened between the year 2015 spring to fall.

As a result an esports organization called Good Game Squad was born, which provided service for twenty players for half a year and it is still working and growing as part of the Helsinki city youth centers regular action.

Keywords: Gaming, Esports, Youth Work, Club Activities

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 NUORISOTYÖ JA VAPAA-AIKA	3
2.1 Nuorisotyön tehtävä	3
2.2 Nuorten harrastaminen.....	5
2.3 Dropout-ilmiö nuorilla	6
3 KILPAPELAAMINEN JA SEURATOIMINTA	7
3.1 Kilpapelaaaminen.....	7
3.2 Ryhmätoiminta	9
3.3 Seuratoiminta	10
4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET.....	13
5 SUUNNITTELU.....	15
5.1 Toimintaympäristö ja kohderyhmä.....	15
5.2 Suunnitteluprosessi	16
5.3 Toimintasuunnitelma	17
6 TOTEUTUS.....	20
6.1 Resurssit	20
6.2 Toiminnan käynnistys.....	21
6.4 Työntekijöiden rooli	24
6.5 Toiminta.....	24
6.6 Assemblyt.....	27
6.7. Konfliktitilanteet	28
6.8 Arvioinnin tulokset	28
7 LOPPUARVIOINTI.....	29
7.1 Haastattelut pelaajien kanssa.....	29
7.2 Missä onnistuimme.....	32
7.3 Missä olisi parantamisen varaa	33
7.3 Itsearviointi	33

8 POHDINTA	34
8.1 Eettisyys	34
8.2 Luotettavuus	35
8.3 Ammatillinen kasvu	35
8.4 Johtopäätökset ja jatkokehittämissuhteet	37
LÄHTEET	38
LIITE 1: Hakemus	40
LIITE 2: Haastattelukysymykset hakutilaisuudessa	42
LIITE 3: Loppuhaastattelun kysymykset	43
LIITE 4: Aikataulu	44

1 JOHDANTO

Digitaalinen pelaaminen on suuressa suosiossa nuorten keskuudessa ja suosio jatkaa kasvamistaan. Vuonna 2015 alle 20-vuotiaista nuorista 50 % pelasi digitaalisia pelejä päivittäin. Tutkimuksessa tutkittiin myös, mitä pelejä pelattiin eniten. Joka päivä tai vähintään kerran viikossa pelattavista peleistä suosituimpia olivat ampumis- ja strategiapelit (Pelaajabarometri 2015, 25–29). Helsingin Nuorisosiainkeskus (jatkossa Nuorisosiainkeskus) on tehnyt pelitoimintaa Helsingissä vuodesta 2007 lähtien Pelitalon kautta. Nykyään nuorten käytössä on ympäri Helsinkiä 100 Pelitalon järjestelmässä olevaa pelikonetta. Pelitoimintaa on siis järjestetty Helsingissä jo pitkään. Se on kuitenkin keskittynyt lähinnä vapaaseen pelaamiseen eikä kilpapelamiseen.

Viimeisen kahden vuoden aikana kilpapelaminen on alkanut nousta suuren yleisön tietoisuuteen. Turnauksia on voinut seurata Ylen tv-kanavalta. Suomalaiset turnaukset ja joukkueet ovat saaneet suurta näkyvyyttä.

Nuorisotyön näkökulmasta haastavaa elektronisessa urheilussa on löytää keinoja, joilla voidaan tukea nuoren kehitystä pelaajana, mutta myös löytää tasapaino harjoittelun ja opiskelun tai työn välillä. Suomalaisia peliorganisaatioita on vähän ja toimintaan mukaan pääseminen vaatii kovia pelisuorituksia, joiden saavuttaminen on pitkän työn tulos. Nuorisotyön näkökulmasta kilpapelitoiminnan edistäminen osana nuorisopalveluiden muuta pelitoimintaa voisi toimia linkkinä, jolla tarjottaisiin nuorille mahdollisuuksia syventää omaa harrastustaan (Tuomisto 2015, 93).

Tarve nuorisotyölliselle kilpapelioorganisaatiolle on lähtöisin ammattilaisten tekemistä havainnoista. Suomessa on paljon nuoria kilpapeliharrastajia, jotka haluavat pelata tavoitteellisesti ja kehittyä omassa lajissaan. Heille ei ole tarjolla mahdollisuuksia kokeilla pelaamista joukkueessa tai saada valmennusta. Ei ole ole-

massa tahoja, joka tarjoaisi näille nuorille toimintaa. Perinteisesti kilpapelijoukkueet syntyvät kaveriporukasta, joka alkaa yhdessä pelata, harjoitella ja osallistuu turnauksiin. Kaikilla pelaajilla ei ole kuitenkaan pelikavereita, joilla olisi samat tavoitteet kilpapeliamisen suhteen. Tähän tarpeeseen projekti yrittää tarjota vastausta.

Yhteistyötä tehtiin Nuorisosiainkeskuksen Pelitalon, eri yritysten sekä suomalaisten kilpapelioorganisaatioiden kanssa. Käytimme Pelitalon tiloja viikoittain harjoitteluun. Yritysyhteistyö näkyi projektissa sponsoroinnin muodossa. Suomalaisien kilpapelioorganisaatioiden kanssa tehtiin yhteistyötä nuorten pelaamisen jatkumahdollisuuksien takaamiseksi.

2 NUORISOTYÖ JA VAPAA-AIKA

2.1 Nuorisotyön tehtävä

Vuoden 2006 nuorisolain 1. pykälässä kerrotaan, että lain tarkoitus on tukea nuorten kasvua ja itsenäistymistä, edistää nuorten aktiivista kansalaisuutta ja nuorten sosiaalista vahvistamista sekä parantaa nuorten kasvua ja elinoloja. Tavoitteen toteuttamisessa lähtökohtina ovat yhteisöllisyys, yhteisvastuu, yhdenvertaisuus ja tasa-arvo, monikulttuurisuus ja kansainvälisyys, terveet elämäntavat sekä ympäristön ja elämän kunnioittaminen (72/2006.)

Vuoden 2006 nuorisolain 2. pykälässä nuorisotyö määritellään seuraavasti: Nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta. Nuorisotyöllä myös pyritään ohjaamaan nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta (72/2006.) Määritelmässä korostuu nuorten oman ajankäytön ohjaaminen siten, että nuorista kasvaa aktiivisia kansalaisia (Soanjärvi 2011, 25).

Kirjassa Miksi nuorisotyötä tehdään? Viljami Kinnunen listaa nuorisotyön tehtäviä. Nuorisotyön tehtävä on vahvistaa nuoren itsetuntoa, itsetuntemusta ja ilmaisutaitoa. Nuoret kohdataan yksilöinä ja tuetaan positiivisen minäkuvan kehittymistä. Nuorisotyö ohjaa nuoria terveellisten elämäntapojen pariin ja yhteisö- ja yhteiskuntakiinnittyyneisyyteen. Henkilökohtaisen, yksittäisen nuoren tarpeiden tukemisen lisäksi nuorisotyön tehtävä on vahvistaa nuorten mahdollisuuksia toimia ryhmissä, oppia yhdessä ja nauttia toisten ikäistensä seurasta. Ohjaajalähtöisen toiminnan lisäksi nuorisotyössä tuetaan nuorten omien ryhmien toimintaa. Nuorten suhdetta toisiin nuoriin tuetaan toimimalla tavoilla, jotka tukevat nuorten sosiaalisen taidon ja verkoston kehittymistä. Luotettavan, nuorta kuuntelevan ja kasvua tukevan ohjaajakontaktin tarjoamisen lisäksi nuorisotyö toimii yhteis-

työssä muiden nuoren elämään liittyvien kasvattajien kanssa. Nuorisotyö vahvistaa nuorten sukupolven toimintamahdollisuuksia vanhempien sukupolvien kanssa (Kinnunen 2015, 61–62.)

Ammatillinen nuorisotyö perustuu kasvatukseen ja nuorten kohtaamiseen. Nuorisotyöntekijät tekevät kasvatustyötä, jossa keskeistä on nuorten kohtaaminen. Nuoren kohtaaminen voi olla myös nuorisoryhmän kohtaamista. Ammatillisen nuorisotyön ydin on dialogisessa kasvatussuhteessa nuorison ja nuorisotyöntekijän välillä. Nuorisotyön menetelmissä on huomioitava ryhmien ohjaamisen rinnalla yhä enenevässä määrin myös yksittäisen nuorten ohjaaminen. (Soanjärvi 2011, 130–131.)

Nuorisotyölle on määritelty viisi funktiota. Resursointi- ja allokontifunktion eli yhteiskunnan nuorille osoittamiin voimavaroihin ja niiden suuntaamiseen vaikuttamisen, sosialisatiodfunktion eli nuorten liittämisen kulttuurin, yhteiskunnan ja lähiyhteisön jäseniksi, personalisaatiodfunktion eli nuorten inhimillisen kasvun ja oppimiskokemusten mahdollistamisen sekä kompensatiodfunktion eli nuorten sosialisatiossa ja personalisaatiossa ilmenevien puutteiden tasoittamisen ja vaikeuksien korjaamisen. (Suurpää & Söderlund 2012, 29.)

Nuorisotyö lähtee ihannetapauksessa liikkeelle nuorten tarpeista. Se pyrkii tunnistamaan ne kuhunkin aikaan ja paikkaan ankkuroituvat kulttuurit ja ilmiöt, jotka säätelevät ja rajaavat nuorten mahdollisuuksia osallistua erilaisiin toimimisen, elämisen ja olemisen tapoihin. Nuorisotyö voi toimia myös aikaansa edellä. Se voi tehdä ammatillisia avauksia, joilla nuorten arkista toimintaa ja ajattelua luotetaan. Samoin laajemmat kulttuuriset muutokset näkyvät nuorisotyön kentällä, niin teknologisista muutoksista nuorten elämän vahvistuvaan ylijajaisuuteen ja monikulttuurisuuteen. (Komonen, Suurpää & Söderlund 2012, 11.)

Kilpapeläminen nuorisotyön muotona on rajoja rikkovaa. Se yhdistää luontevasti sekä verkossa tapahtuvaa että fyysistä toimintaa. Se mahdollistaa myös uudenlaisen yhteistyön harrastajayhteisöjen, järjestöjen, kuntien, seurakuntien ja kau-

pallisten toimijoiden kesken. Työmuodolla on mahdollista tavoittaa sellaisia nuoria, jotka eivät välttämättä muuten olisi nuorisopalveluiden piirissä. eSports -toiminta saattaa olla jopa kipinä nuorelle lähteä mukaan kerhoon tai nuorisotalolle. (Tuominen 2015, 88).

Kilpapelaminen toimii nuorille yhtenä pelikulttuurin muotona. Pelit ja eSports kiinnostavat nuoria paljon, ja he pelaavatkin paljon samoja pelejä, joissa kilpailaan ammattimaisesti. Elektroninen urheilu tarjoaa nuorille vetovoimaisen harrastuksena nuorisotyöllisen väylän, jonka avulla on mahdollista kohdata nuoria heidän oman kulttuurinsa parissa. Kasvatuksellisuus ja tuki ovat hyviä lisiä eSports -harrastuksessa. Tämän lisäksi nuorisotyö voi tukea järjestämällä nuorelle eSports -tiimille vaikkapa harjoittelupaikan, valmentajan tai laitteistoa. (Tuominen 2015, 88.)

2.2 Nuorten harrastaminen

Nuoret valitsevat vapaa-ajan viettotapansa usein henkilökohtaisten ominaisuuksiensa tai sosiaalisten suhteidensa mukaan. Vapaa-ajan valinnat saattavat myös edistää nuorten syrjäytymistä. Ne, jotka harrastavat paljon, saavat sosiaalisia ja kulttuurisia taitoja sekä tukea identiteettinsä rakentamiselle, mikä auttaa heitä myöhemmin elämässään selviytymään passiivisia ikätovereitaan paremmin. Nuorten vapaa-ajan viettoon annetuilla paikoilla, mahdollisuuksilla ja ohjauksella voidaan siis vaikuttaa nuorten aikuistumiseen joko myönteisesti tai kielteisesti. Vapaa-ajan viettotavoilla on nuorille erityinen merkitys, sillä ne vaikuttavat ystävyys-suhteiden ja verkostojen luomiseen, omaan identiteetin kehittämiseen, sukupuoli-identiteetin muodostamiseen, vanhemmista irrottautumiseen ja aikuistumiseen, ammattiin oppimiseen sekä oman arvomaailman ja maailmankuvan rakentamiseen (Helve 2009, 250.)

Harrastukset ja sosiaaliset suhteet luovat luottamusta ja auttavat nuoria juurtumaan oman yhteisönsä arvomaailman ”syvärakenteisiin”. Yhteisöllisyys ja osallistuminen lisäävät myös luottamusta yhteiskunnan instituutioihin ja auttavat näin nuorten juurtumista (Helve 2009, 267.)

Harrastusryhmissään lapset ja nuoret voivat oppia paitsi omaan harrasteeseen liittyviä perustaitoja, myös harrasteen ulkopuolella arvokkaita osaamisen aloja tai ominaisuuksia. Harrastustoiminta voi parhaimmillaan tarjota elämyksellisiä yhdessä tekemisen kokemuksia, turvallisia onnistumisia ja epäonnistumisia, mahdollisuuksia osaamisen ja vahvuuden kokemiseen sekä tukea niin nuorilta kuin aikuisiltakin (Kivelä & Lempinen 2010, 29).

2.3 Dropout-ilmiö nuorilla

Urheiluharrastuksen lopettanutta kutsutaan kansainvälisissä julkaisuissa sanalla ”dropout”. WSOY:n Ison Tietosanakirjan (1995, 193) mukaan dropout tarkoittaa poispudonnutta, varsinaisesti yliopistosta tai lukiosta tai sosiaalisesta kilpailusta eroon jäänyttä. Kalliopuska, Miettinen ja Nykänen (1995,1) pelistä putoamisesta puhuessaan tarkoittavat dropoutilla nuoren urheiluharrastuksen enakoimatonta ja eri tekijöistä johtuvaa lopettamista (Ärling 2003, 8.)

Nuorten vapaa-aikatutkimuksen mukaan etenkin nuorilla pojilla harrastumisaktiivisuus laskee 15-ikävuoden jälkeen. Tutkimuksen mukaan 10–14-vuotiaista nuorista 89 %:lla on jokin harrastus. Harrastamisessa näkyy notkahdus viidentoista ikävuoden korvella. Erityisen rajusti vähenee poikien harrastaminen. Alle 15-vuotiaista pojista harrastus on useammalla kuin yhdeksällä kymmenestä, mutta 15–19-vuotiaista enää 75 %:lla. Harrastamisen mahdollisuudet eivät ole tasapuolisia, vaan viidennes nuorista kokee taloudellisten mahdollisuuksien rajoittavan harrastamista. Paremmiin toimeentulevien perheiden nuoret osallistuvat seuraliikuntaan enemmän kuin huonommin toimeentulevien (Kivelä & Lempinen 2010, 41–43.) Helsingissä jostain harrastuksesta on joutunut lopettamaan 11-vuotiaista 22 %, 15-vuotiaista 32% ja 17-vuotiaista jo 39% (Keskinen 2012, 50).

Jotakin oleellista nykynuorten harrastamisesta kertoo se, että harrastus muuttuu helposti liian vakavaksi, kuten seuraavat lainaukset kertovat: ”Muut olivat liian kilpailuhenkisiä, vakavia, itse halusin vain pitää hauskaa”, ”Rakastin harrastustani, mutta en halunnut kilpailla” (Keskinen 2012, 51.)

3 KILPAPELAAMINEN JA SEURATOIMINTA

3.1 Kilpapelaaminen

Esports, electronic sports, elektroninen urheilu tai kilpapelaaminen on digitaalista kilpapelaamista. Kaksi pelaajaa tai tiimiä pelaavat samaa peliä ja ottavat mittaa toisistaan. Pelistä riippuen pelaajien määrä, voittamisen ehdot ja pelaamisen rajat vaihtelevat. Turnauksissa ja liigoissa on aivan samat periaatteet kuin missä tahansa muussakin urheilussa. Samasta pelistä voi olla erilaisia kilpailumuotoja, aivan kuten tenniksessä, kelkkailussa tai juoksussa (Tuominen Pasi 2015, 87). Suomessa ei ole yhtä vakiintunutta termiä tälle ilmiölle. Ilmiöstä käytetään Suomessa termejä elektroninen urheilu, kilpapelaaminen ja eSports. Selvitin asiaa tekemällä Twitterissä harrastajien keskuudessa kyselyn siitä, mitä termiä he käyttäisivät, jos he puhuisivat yleisesti omasta lajistaan/harrastuksestaan. Kyselyyn vastasi 38 henkilöä ja heistä 39 % vastasi eSports, 47 % kilpapelaaminen ja 13 % elektroninen urheilu.

Eri digitaaliset pelit määrittelevät kilpailun ehdot ja rajat. Jokaisessa pelissä on erilaiset säännöt ja pelaajan haasteena on hyödyntää kyseisessä pelissä olevia pelimekaniikkoja ja annettuja resursseja mahdollisimman tehokkaasti. Pelaajan fyysinen voima näyttää pientä osaa, mutta pelaajalta kysytään kuntoa, pelien ja turnausten usein venyessä pitkiksi. Kunnon lisäksi pelaajat tarvitsevat hyvää strategista havaintokykyä, kommunikaatiotaitoja, kykyä tehdä nopeita päätöksiä paineen alla, ryhmätyötaitoja sekä itsehillintää (Tuominen Pasi 2015, 87.)

Suomen elektronisen urheilun liiton määritelmän mukaan kilpapelaaminen on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronisen urheilun harrastaja on henkilö, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta kehittyäkseen pelaajana. Pelaaminen voi tapahtua yksin tai toisen henkilön kanssa lähiverkossa tai Internetissä. (SEUL 2013.) Kilpapelaaminen on urheilullinen aktiviteetti, missä ihmiset parantavat psyykkisiä ja fyysisiä kykyjään tietoteknisin välinein (Wagner 2006, 4).

Tässä projektissa keskityimme kahteen peliin. Molemmat ovat viiden hengen joukkueissa pelattavia tietokonepelejä. Toinen peleistä on League of Legends (jatkossa LoL), joka kuuluu Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) -genreen. MOBA:t ovat monen pelaajan taisteluareenapelejä, joita pelataan areenalla, joka on sama jokaisessa yksittäisessä pelissä. Areena on jaettu kolmeen eri linjaan ja viidakkoon, joille pelaajat asettuvat taistelemaan toista joukkuetta vastaan. Kukin pelaaja ohjaa yhtä fantasiahahmoa, joka kehittyy pelin edetessä. Tavoitteena kummallakin joukkueella on tuhota vastustajan tukikohta. Pelissä tarvitaan hyviä kommunikaatiotaitoja, strategista ajattelukykyä ja joukkuepelitaitoja.

Counter Strike: Global offensive (jatkossa CS:GO) on First Person Shooter eli FPS -peli. FPS-pelit ovat ampumapelejä, joissa pelaajan kuvakulma on sama kuin pelihahmon kuvakulma. Tavoitteena on ampumalla voittaa vihollinen. Kilpailullisessa muodossa CS:GO:ta pelataan viiden hengen joukkueissa. Toinen joukkue pelaa poliiseina ja toinen joukkue terroristeina. Terroristien tavoitteena on virittää pommi pommipaikalle, ja poliisien tehtävänä on estää tämä. Voittaja on se, joka ensimmäisenä saa voitettua kuusitoista erää. Puolet vaihtuvat, kun viisitoista erää on pelattu. Menestyksen kannalta oleellisia taitoja ovat kommunikaatio, hyvät refleksit sekä strateginen ajattelu.

Kilpapelaaminen on tällä hetkellä erittäin ajankohtainen maailmanlaajuinen ilmiö. Molempien genrejen pelit, jotka valitsimme, ovat tuottaneet voittoa eri yrityksille, kuten sponsoreille, pelinkehittäjille ja joukkueille maailmanlaajuisesti miljardi dollaria vuonna 2015. Katsojaluvut suurimmissa turnauksissa ovat paljon suuremmat kuin tavallisten urheilulajien vastaavissa kilpailuissa. Vuoden 2014 LoL:n maailmanmestaruuskilpailujen finaalia katsoi internetin välityksellä yhteensä 27 miljoonaa henkeä. Vertailun vuoksi esimerkiksi NBA koripalloliigan finaalia katsoi 15,5 miljoonaa henkilöä. (Kauwelo & Sunrise Winter, 2-3).

3.2 Ryhmätoiminta

Ryhmän voi käsittää joukkona, joka liittyy yhteen saavuttaakseen tavoitteen. Ryhmät ovat olemassa jonkun syyn takia. Ihmiset liittyvät ryhmiin, jotta voivat saavuttaa tavoitteita, joita eivät voisi itse saavuttaa (Johnson & Johnson 2014, 5.) Elämänlaatua voidaan suoraan verrata ryhmien toimivuuteen. Suurin osa aktiviteeteista ja sosiaalisesta kanssakäymisestä tapahtuu ryhmissä, joten ryhmädynamiikalla on suuri vaikutus elämäämme. Ryhmädynamiikan ymmärtäminen on siis tärkeä työkalu, jonka avulla voimme parantaa elämänlaatua ja tehdä elämästä merkityksellisempää, koska sen avulla osaamme rakentaa toimivampia ryhmiä elämän joka osa-alueella. (Johnson & Johnson 2014, 12.) Ryhmään kuulumisen, siinä toimimisen ja toiminnasta hyötyminen ovat kasvun ja kehittymisen kannalta olennaisia. Ryhmää voidaan käyttää elämän ja arjen hallinnan taitojen oppimiseen. (Kivelä & Lempinen 2010, 3).

Kokemusten mukaan on mahdollista parantaa nuorten elämänlaatua, itsenäisyyden kokemista ja arjen hallinnan taitoja sekä vähentää heidän hyvinvointiinsa kohdistuvia vaaroja. Tähän on mahdollista päästä käyttämällä muiden elämähallinnan lisäämiseen tähtäävien työmuotojen tukena pitkäkestoista, ammatillisesti ohjattua nuorten ryhmätoimintaa (Kivelä & Lempinen 2010, 7.) Ryhmätoiminnassa on keskeistä paitsi toiminta ja siitä oppiminen, myös itse ryhmässä olominen ja ryhmätoiminnan prosesseille altistuminen ja niistä oppiminen (Kivelä & Lempinen 2010, 28).

Ilman herkistymistä ja motivoitumista ei aitoa osallistumista synny. Herkistäminen tarkoittaa puuduttavaa arkipäiväänsä elävien ihmisten herättelemistä, heidän tietoisuutensa koskettamista. Herätellään tiettyjä intressejä, eli saadaan ihmisten huomio kiinnittymään johonkin sellaiseen toimintaan, jonka he kokevat subjektiivisesti, oman elämänsä kannalta, arvokkaaksi ja merkitykselliseksi. Silloin heissä herää tarve saada lisää informaatiota elämästään, suhteestaan historiaansa ja ympäristöönsä. Ihmisten varsinaisen toimintaan motivoitumisen perustana ovat sitten heidän omat kulttuuriset vaateensa ja tarpeensa; mitä ihmiset itse tahtovat. Toiminta perustuu aina vapaaehtoisuuteen (Kurki, 2002, 71.)

Innostaa voidaan metodisesti monella tavalla, ja tärkeimmät toimintamuodot ovat erilaiset kasvatukselliset, kulttuuriset ja taiteellisen ilmaisun aktiviteetit sekä sosiaalinen ja vapaa-ajan virkistysellinen toiminta. Kaikkien näiden sosiokulttuuristen aktiviteettien tavoitteena on edistää ihmisten liittymistä yhteen, yhteisöllistä dialogia ja oppimista tekemällä ja kokemalla (Kurki 2002, 72.)

3.3 Seuratoiminta

Terveiden sosiaalinen aspekti on riippuvainen sosiaalisista verkostoista ja niissä kanssakäymisessä. Sosiaalinen kanssakäyminen sisältää myös joukkueessa olevien sosiaalisten verkostojen määrän ja laadun. Urheiluseurat tarjoavat urheilumahdollisuuksien lisäksi myös sosiaalisen ympäristön. Urheiluseuratoimintaan osallistuminen kartuttaa sosiaalista pääomaa sosiaalisen kanssakäymisen ja osallistumisen myötä. (Kokko 2010, 39-40.)

Urheiluseurojen aktiviteetit vaikuttavat lasten ja nuorten kollektiivisen identiteetin kehittymiseen pidemmällä aikavälillä. Monet lapset ja nuoret ovat esimerkiksi saaneet elinikäisiä ystäviä urheiluseuratoiminnan myötä. He ovat myös oppineen sosiaalisuuteen liittyviä taitoja kuten itsetuntoa, tiimityöskentelytaitoja, sääntöjen noudattamista sekä miten tulla toimeen erilaisten nuorten kanssa. (Kokko 2010, 40.)

Suomessa on noin 9000 aktiivista liikunta ja urheiluseuraa, joista valtaosa tarjoaa toimintaa myös nuorisolle. 1990-luvun puolivälissä kerätyn aineiston mukaan noin kaksi kolmasosaa seuroista tarjosi toimintaa alle 15-vuotiaille, ja yli 70 prosenttia arvioi nuorisokasvatuksen sävyttävän toimintaa vähintään melko paljon. (Koski 2008, 301.)

Kaiken kaikkiaan liikuntatoiminnalla ja sen ympärille muodostuvalla yhteisöllä voi olla arvokas merkitys lapsen tai nuoren identiteetin rakennusprosessissa. Sillä voi olla käyttöä myös syrjäytymisen ja muunlaisen riskikäyttäytymisen ehkäisyssä, kansanterveydellisistä vaikutuksista puhumattakaan. Liikuntaan ja urheiluun sisältyy huikeita mahdollisuuksia. Aikuisten tehtävänä on pitää suunta

terveenä ja mielekkäänä. Organisoitu urheilutoiminta tarjoaa yhteiskunnalle keinon, jolla nuoria sosiaalistetaan yhteiskuntaan ja sen arvomaailmaan. Sosiaalistamisen tavoitteena lienee yhteiskuntakelpoisten kansalaisten kehittäminen. Tämä pitää sisällään terveyden, työkyntöisuuden ja henkisen tasapainon. Urheiluseuroissa toimivien ohjaajien koulutuksessa esiin nousee kasvatuksellinen ulottuvuus eli miten nuoresta kasvaa parempi ihminen. Esille nousevia teemoja ovat esimerkiksi toisten huomioiminen, käytöstavat, myönteinen ajattelu, täsmällisyys, tasapuolisuus, itsenäistyminen, omatoimisuus, vastuuntunto, urheilulliset ja terveet elämäntavat, joissa erityisesti ravinto, hygienia ja päihteiden käyttö ovat esillä (Koski 2008, 304, 306, 309.)

Jos tiivistää seuratoiminnan pyrkimykset nuorten osalta, näyttää selvältä, että tavoitteena on urheilullisten tavoitteiden lisäksi tuottaa yhteiskuntaa palvelevia aktiivisia ihmisiä, jotka kantavat vastuunsa oman elämänsä projektista. Tällaisia kansalaisia jälkimoderni yksilöllistynyt yhteiskunta kaipaa. Nämä nuoret kasvavat itseohjautuvuuteen ja sitä kautta oman elämänsä hallintaan. Yhteiskunnan kaipaama sosiaalinen kontrolli näyttäytyy heissä itsekontrollina (Koski 2008, 315.)

Suomesta ei ole ennakkotapausta kilpapelaamisen parissa tehtävästä seuratoiminnasta eikä siitä siis ole olemassa tutkimustietoa, joten käytän lähteenä juuri julkaistua yhdysvaltalaisista tutkimusta, jossa tutkittiin ammattikorkeakoulujen kilpapelaamisen joukkueiden toimintaa.

Kauwelo ja Sunrise Winter tekivät tutkimusta Yhdysvalloissa nuorista, jotka pelaavat korkeakoulujensa joukkueissa. Haastatteluissa kävi ilmi, että kilpapelijoukkueen osana oleminen oli sekä "hauskaa" sekä "innostavaa", kun puhuttiin pelaamisesta. Eri pelaajat antoivat erittäin tarkkoja kuvauksia siitä, mitä pelaaminen merkitsee heille ja heidän yhteisölleen. Toistuvana teemana haastatteluissa nähtiin, kuinka tärkeänä osana nuoret pitivät kilpailuissa halua voittaa: voittaminen on hauskaa. Osalle pelaajista toiminta oli hauskaa, koska he pääsivät harjoittelemaan joukkueensa kanssa useita kertoja viikossa kilpailuun valmistautumisen aikana. Joillekin itse kilpailut olivat se hauska osuus, ja jotkut nauttivat strategioiden suunnittelusta. Kaikkia näitä pidettiin miellyttävänä osana kilpapelaamista. Eräs pelaajista kertoi, että oman korkeakoulun edustaminen joukkueessa oli "Kuin

pääsisi toteuttamaan unelmaansa” (Kauwelo & Sunrise Winter 2016, 7.) Projektimme lopussa tekemissämme haastatteluissa samat teemat nousivat esiin. Etenkin kavereiden kanssa pelaaminen koettiin olevan hauska ja mahtava kokemus. Lisäksi yhdessä pelaaminen kilpailuissa koettiin hyväksi kokemukseksi.

Samassa tutkimuksessa kysyttiin myös, miten valmentajat vaikuttavat. Kautta linjan valmentajat nähtiin johtajina. Erään koulun oppilaat pitivät tärkeänä sellaisen valmentajan läsnäoloa, joka tietää pelistä. Eräällä tavalla valmentaja tarjoaa struktuuria ja fokusta. Valmentaja antaa palautetta eikä vain kritiikkiä. Eräs pelaajista mainitsi, että pelaaminen yksin tai ystävien kanssa ei ollut tarpeeksi tavoitteellista, jotta hän olisi voinut kehittyä pelaajana paremmaksi. Toinen pelaaja sanoi, että kavereiden kanssa pelatessa ei voi keskustella strategioista eikä voi käydä läpi virheitä ja on harvinaista, että reflektoidaan omaa pelaamista. Valmentajista sanottiin myös, että johtajuuden lisäksi he voivat olla apuna kognitiivisesti pelaajille, jotka tarvitsevat apua pelaamisen aikana (Kauwelo & Sunrise Winter 2016, 9.)

Tutkimuksen haastatteluista kävi ilmi, kuinka tärkeää oli yhteisön hyväksyntä nuorista kilpapelaaajina. Sitä edesauttoi kaveripiirin kiinnostus ja ison samanhenkisen joukkueoveripiirin syntyminen. Itsetunto ja identiteetti pelaajina vahvistuivat, kun heidät oli valittu Yhdysvaltojen ensimmäiseen korkeakoulun kilpapelijoukkueeseen. Jo pelkästään valitseminen ennennäkemättömään korkeakoulun peliohjelmahan kohotti suuresti nuoren itsetuntoa. Taitotasosta riippumatta valituksi tulemisesta tuli suuri ylpeyden aihe (Kauwelo & Sunrise Winter 2016, 11.)

4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyön ensisijainen tarkoitus oli kehittää malli, jossa voidaan yhdistää olemassa olevat nuorisotyön toimintatavat ja elektroninen urheilu. Toiseksi tarkoituksena oli selvittää, onko tällaiselle toiminnalle tarpeeksi kysyntää pääkaupunkiseudulla. Päämääränä oli myös kehittää uusi toimintamalli, joka vastaa uuteen elektronisen urheilun ilmiöön ja sitä harrastavien nuorten tarpeisiin. Pää tarkoitukseen kuului myös saada elektronisen urheilun ammattilaiset sekä nuoret samaan paikkaan, jolloin syntyisi oppimisen kokemuksia ja ammattilaiset pääsisivät välittämään omaa tietotaitoaan eteenpäin.

Toissijaisesti tarkoituksena oli opinnäytetyöllä osoittaa elektronisen urheilun olevan varteenotettava harrastus nuorille ja, että siihen tulisi kiinnittää huomiota ammatillisella tasolla. Tahdoimme myös tarjota sellaisille nuorille harrastustoimintaa, jotka eivät olisi muuten nuorisotyön piirissä ja samalla tarjota heille konkreettisen paikan tulla harrastamaan elektronista urheilua muiden samanhenkisten nuorten kanssa.

Tavoitteeksi asetettiin nuorten itsetunnon ja identiteetin vahvistaminen oman harrastuksensa kautta. Tähän liittyen haluttiin antaa onnistumisen kokemuksia. Tavoitteena oli myös mahdollistaa uusien sosiaalisten siteiden muodostuminen. Haluttiin tuoda yhteen samanhenkisiä nuoria, jotka eivät muuten kohtaisi. Nuoret tulisivat oppimaan ryhmätyöskentely- ja kommunikaatiotaitoja pelatessaan joukkueissa sekä opettelisivat toimimaan ongelmatilanteissa.

Laajemmassa kontekstissa tavoitteena oli saada juurrutettua toimintatapa kaupungin nuorisotyöhön sekä näyttää, että tällaiselle toiminnalle on tarvetta pääkaupunkiseudun alueella.

Henkilökohtaisina tavoitteina oli opetella tekemään seuramuotoista nuorisotyötä ja yhdistää oma osaamiseni elektronisen urheilun ja nuorisotyön saralta. Tavoitteenani oli opetella projektiluontoista työtä, johon kuuluisi henkilöitä eri osa-alueilta, niin nuoria, vapaaehtoisia kuin sosiaalialan ammattilaisia. Opettelisin myös,

miten toimitais mediassa ja pitäis esityksiä sosiaalityön ja elektronisen urheilun ammattilaisille.

5 SUUNNITTELU

5.1 Toimintaympäristö ja kohderyhmä

Projektin kohderyhmänä olivat aktiiviset nuoret peliharrastajat pääkaupunkiseudulta ja lähialueilta, joilla ei ole ollut mahdollisuutta päästä mukaan suomalaiseen kilpapeliyhteisöön. Projektista hyötyivät pelaajat, valmentajat, suomalainen kilpapeliyhteisö sekä yhteistyökumppanit. Pelaajat saivat projektista onnistumisen kokemuksia, mahdollisuuden päästä pelaamaan kilpailullisesti, uusia kontakteja ja sosiaalisia suhteita. Valmentajat pääsivät jakamaan eteenpäin omaa tietotaitoaan ja edesauttamaan suomalaista kilpapeliyhteisöä. Yhteisö sai uusia joukkueita ja näiden joukkueiden mukana leviävät pelaajien keskuudessa eteenpäin vastuullisen tekemisen periaatteet. Yhteistyökumppanit saivat projektin myötä positiivista näkyvyyttä.

Projektin tavoitteena oli tarjota pääkaupunkiseudulla asuville 15–25-vuotiaille nuorille peliharrastajille mahdollisuus osallistua seuratoimintaan ja antaa turvallinen mahdollisuus harrastaa tavoitteellista elektronista urheilua. Seuratoiminnassa nuoret luovat uusia sosiaalisia suhteita ja oppivat sosiaalisia taitoja toimiessaan joukkueena. Tavoitteena oli myös luoda nuorille tavoitteellinen ja kannustava harjoitusympäristö. Pelitoiminnan ohessa nuorille opetettiin elämänhallinnallisia taitoja ja hyviä pelitapoja. Perinteinen urheilu ja liikunta kuuluvat myös nuorten elektronisen urheilun harrastajien harjoitteluohjelmaan.

Yhteiskunnallisella tasolla projektin tavoitteena oli tuoda esille kilpapelaamisen positiivisia puolia ja näyttää kilpapelaamisen olevan varteenotettava harrastusmahdollisuus. Samalla pyrittiin lievittämään julkisessa keskustelussa esiintyvää negatiivista suhtautumista pelaamiseen. Helsingin Sanomien artikkelissa lastenpsykiatri Jaana Wessman kertoo, että joka kolmannen hänen hoitoonsa tulevan lapsen kohdalla keskustellaan pelaamisesta. Vanhemmat sanovat usein, että ”Varmaan jos se pelais vähemmän niin ongelmia ei olisi.” (Talouselämä 2016). Pelaaminen nähdään epäsosiaalisena toimintana, joka on haitallista lapsen ja

nuoren kehittymiselle. Halusimme tuoda esille vaihtoehtoisen viestin pelaamisesta osoittamalla esimerkkiä siitä, kuinka pelaaminen voi olla tavoitteellista, sosiaalista toimintaa. Projektin aikana etsittiin keinoja saada toiminnan piiriin sellaisia nuoria, jotka eivät muuten löytäisi tietään nuorisotyön palveluiden pariin.

Itse Well Played -hankkeen tavoitteena on, että puolivuotisen kokeilun jälkeen on olemassa malli siitä, mikä on nuorisotyöllinen elektronisen urheilun joukkue ja mitä sen toteuttamiseen vaaditaan. Sen pohjalta hankkeen tavoitteena on, että kolmen vuoden kuluttua ympäri Suomea toimisi tämän projektin tuloksena syntyneitä toimintamallia käyttäviä kilpapelijoukkueita.

5.2 Suunnitteluprosessi

Viimeiset kolme opiskeluuni liittyvää harjoittelua olen suorittanut eri sosiaalialan palveluissa, jotka liittyvät pelaamiseen. Edellä esittämäni teemat ovat nousseet esille näiden harjoitteluiden aikana. Etenkin viimeisessä kahdessa harjoittelussa olin tekemisissä nuorisoalan toimijoiden kanssa, joilla oli jo aiempaa kokemusta kilpapelipaamisen ilmiöstä.

Olen kartuttanut omaa ammatillista osaamistani pelien parissa ja tavoitteenani olisi, että pelitoiminta työllistäisi minut tai että voisin olla työssäni tekemisissä pelien kanssa jollakin muulla tavalla. Olen toiminut viimeiset kaksi vuotta aktiivisesti mukana suomalaisessa kilpapelilyhteisössä ja pelaaminen on minulle tärkeä harrastus. Olen mukana The Group ry:n hallituksessa. The Group järjestää pelitapahtumia nuorille ja on mukana suomalaisessa kilpapelilyhteisössä. Olen ollut myös selostajana RCTIC eSports organisaatiossa, Ylellä sekä Finnish Esports Leaguessa. Olen siis monella tavalla tekemisissä kilpapelipaamisen kanssa.

Projektin idea on lähtöisin Well Played -hankkeesta. Well Played -hanke oli Helsingin kaupungin innovaatorahaston rahoittama hanke, jonka tehtävänä oli kouluttaa pelaamiseen perehtyneitä ammattilaisia ja etsiä uusia toimintamalleja pelaamisen parissa tehtävään nuorisotyöhön. Hanke toimi Nuorisoasiainkeskuksen alaisena. Hankkeen myötä olisi nuorisotyöllisen kilpapelioorganisaation mallia tarkoitus levittää muuallekin Suomeen ensimmäisen kokeilun jälkeen. Puhuessani

projektista tarkoitan nuorisotyön kentällä toimivaa kilpapelamisen organisaatiota. Hankkeesta puhuessani tarkoitan Well Played -hanketta.

Produktimuotoiset opinnäytetyöt suunnataan aina jollekin rajatulle kohderyhmälle, koska ne voivat osallistaa, ohjeistaa tai opastaa vain rajallista ihmisryhmää. Kohderyhmän rajausta suunniteltaessa on keskeistä miettiä, mihin ongelmaan produktiolla halutaan vaikuttaa ja keitä tämä ongelma koskee. Myös työelämän yhteistyökumppanin toiveet sekä opinnäytetyölle asetetut tavoitteet vaikuttavat kohderyhmän rajaukseen (Airaksinen & Vilka 2004, 38).

Suunnittelu aloitettiin vuoden 2014 syksyllä yhdessä työelämän yhteistyökumppanin kanssa. Olin harjoittelussa paikassa, jonne projektia tulaisiin tekemään. Suunnitelmaa jalostettiin yhdessä tulevien vapaaehtoisten sekä työntekijöiden kanssa, jotta projektin toteuttamisessa kaikki olisivat samoilla linjoilla. Projektin aikataulu on kirjattu liitteeseen (LIITE 4).

5.3 Toimintasuunnitelma

Projekti oli pilottiprojekti. Toimintamallina käytettiin kokeilevaa työtettä. Aikaisemmin tällaista toimintaa ei ole toteutettu pelaamisen yhteydessä. Pääsimme projektin aikana kokeilemaan erilaisia käytäntöjä ja kehittämään uusia toimintamalleja. Onnistumisen edellytyksenä oli hyvä kommunikaatio kaikkien projektissa mukana olevien välillä. Jokaisen työvaiheen jälkeen reflektioimme yhdessä, kuinka onnistuimme ja miten asian voisi tehdä tulevaisuudessa paremmin.

Projektiin sitoutuneet henkilöt olivat valmentajat, nuorisotyönohjaaja, videodokumentin tekijä sekä minä. Kaikki sitoutuivat olemaan projektissa mukana alusta projektin päätökseen.

Oma osuuteni projektissa oli ideoiminen ja projektisuunnitelman laatiminen ennen projektin aloittamista. Sen jälkeen tehtävänäni oli kerätä valmennustiimi ja sen sekä nuorisotyönohjaajan kanssa suunnitella, miten toimintaa lähdetään to-

teuttamaan. Tästä eteenpäin huolehdin organisaation tiedotuksesta. Tein hake-
muskaavakkeet ilmoittautumista varten (LIITE 1), sosiaalisen median profiilit ja
hallinnoin niitä. Kun hakuprosessi alkoi, otin vastaan hakemuksia ja lajittelin niitä.
Kun hakuaika päättyi, tein yhdessä valmentajien kanssa valinnat siitä, ketkä pää-
sevät try-out tilaisuuteen ja ketkä eivät. Try-out tilaisuudessa johdin tapahtuman
kulkua ja haastattelin pelaajia yhdessä valmentajien kanssa. Ennen haastattelua
oli laadittu haastattelukysymykset (LIITE 3). Haastatteluissa toimin kirjurina ja kir-
jasin kaikki haastattelujen vastaukset ylös. Kun toiminta alkoi toimin koordinaat-
torina. Aloitin jokaisen treenikerran käymällä läpi edellisen viikon kuulumiset yh-
dessä pelaajien kanssa ja kerroin, jos oli jotain tiedotettavaa. Toimin organisa-
ation johtajana. Jaoin tietoa eri osilta toisille. Johdin myös vapaaehtoisten ja mui-
den työntekijöiden yhteistyötä ja huolehdin siitä, että heillä on kaikkea tarvittavaa.
Olin myös mukana palaverissa ennen ja jälkeen harjoitusten, jossa käytiin läpi
kaikkien työntekijöiden ja valmentajien kanssa edellisen ja tulevan viikon asiat.

Lähtötilanteena toiminnalle oli kokoelma ideoita siitä, mitä toiminta voisi olla. En-
simmäisenä oli hankittava projektin työntekijät. Valmentajien saaminen mukaan
oli iso osa projektin onnistumisesta. Valmentajien oli oltava omassa lajissaan asi-
antuntijoita ja heidän motivaationsa oli oltava linjassa hankkeen kanssa. Tunsin
jo entuudestaan kolme mahdollista valmentajaa LoL:n ja CS:GO:n parista ja toi-
voin heidän lähtevän mukaan projektiin. Nuorisohjaajan työnkuvaan liitettäisiin
tässä projektissa mukana oleminen. Graafisen suunnittelijan toivoin mukaan
aiempien kontaktien kautta ja videokuvaaja oli jo aikaisemmin tekemässä Well
Played -hankkeelle töitä.

Seuraava vaihe olisi alustavan toimintaidean kirjoittaminen auki. Oli hahmotel-
tava, miten toimintaa tullaan tekemään ja miten se toteutetaan sekä miksi toimin-
taa tehdään. Tämä oli tehtävä, jotta pystyttäisiin näyttämään yhteistyökumppa-
neille työn tärkeys ja saada tilat käyttöön. Tässä kohdassa, ensimmäistä kertaa,
alkoi projektin toteutus hahmottua.

Tärkein vaihe olisi projektin julkaiseminen. Viesti toiminnasta oli saatava eteen-
päin kohderyhmälle, jotta saisimme pelaajia joukkueisiin. Tekisimme projektille
omat nettisivut Pelitalon nettisivujen alle, jossa kertoisimme toiminnasta ja miten

siihen voi hakea mukaan. Tämän jälkeen levittäisimme tietoa toiminnasta sosiaalisessa mediassa Twitterin ja Facebookin kautta.

Seuraava vaihe olisi pelaajien valinta joukkueisiin. Suunnittelimme valitsevamme hakemusten perusteella 40 parhaiten sopivaa pelaajaa valintatilaisuuteen, jossa valitsisimme lopulta 20 pelaajaa mukaan joukkueisiin.

Tästä eteenpäin joukkueet kokoontuisivat maanantaisin harjoittelemaan Pelitalolle. Valmentajat suunnittelisivat harjoitukset ja huolehtisivat joukkueiden pelillisestä kehityksestä. Minulle ja nuoriso-ohjaajalle kuuluisivat yleisemmät toimintaan liittyvät asiat. Olisimme mukana aloittamassa harjoituksia kertoen kuulumi- set, ohjaisimme pelaajia toimintatavoissa, keräisimme valmentajilta palautteen jne. Joka maanantai harjoitusten jälkeen pidettäisiin yhteinen palautepalaveri, jossa viikon tapahtumat ja asiat puitaisiin ja kirjattaisiin ylös. Täällä tavalla saat- taisiin joka viikko käsiteltäviä mahdolliset ongelmakohdat ja seurattua joukkueiden kehitystä. Toiminnan suunnittelu ja toteutus olisivat valmentajalähtöistä. He kes- kittyisivät joukkueiden pelilliseen ohjaamiseen. Valmentajilla olisi tietotaito niin valmentamisesta kuin peleistäkin ja heille tulisi tarjota parhaat mahdollisuudet ja- kaa oma tietonsa nuorille.

Nuorisoasiainkeskuksen Hapen Pelitalon tiloissa joukkueiden harjoitteluun tarvit- taisiin 20 tietokonetta, jotka riittäisivät neljän joukkueen tarpeisiin. Projektin ai- kana joukkueiden turnauksiin osallistuminen ja mahdollisten matkojen toteutus kustannettaisiin. Tavoitteena olisi osallistua kesän Assembly tietokonepelitapahtuman harrasteturnauksiin, joihin projektin ensimmäinen osa päättyisi.

6 TOTEUTUS

6.1 Resurssit

Projektissa oli mukana kymmenen henkilöä: Minä, nuoriso-ohjaaja, neljä vapaaehtoista valmentajaa, graafinen suunnittelija, valokuvaaja sekä kaksi työntekijää Well Played -hankkeesta.

Nuoriso-ohjaajan toimenkuvaan kuului yhteydenpito nuorten ja näiden vanhempien kanssa, nuorisotyöllinen ohjaaminen sekä nuorten ryhmäyttäminen, ryhmädynamiikan ylläpito ja konfliktitilanteiden ratkaiseminen. Nuoriso-ohjaaja oli mukana harjoituksissa tukemassa nuoria ja oli tavoitettavissa myös harjoitusten ulkopuolella. Nuoriso-ohjaajan oli oltava pelikulttuurissa mukana ja tunnettava kilpapelaamisen kenttää. Projektissa nuoriso-ohjaajana toimi Miika Pulkkinen, joka on järjestänyt Helsingissä pelitoimintaa yli viisi vuotta ja vastaa nykyään Nuorisoasiainkeskuksen alueellisen pelitoiminnan kehittämisestä. Pulkkinen on myös järjestänyt turnauksia ja LAN-tapahtumia Suomessa. Lyhenne LAN tulee sanoista Local Area Network, eli lähiverkko. LAN-tapahtumissa kokoonnutaan yhdessä muiden tietokonepelaamista harrastavien kanssa samaan paikkaan pelamaan yhdessä.

Vapaaehtoisina valmentajina toimi neljä entistä ja nykyistä elektronisen urheilun ammattilaista ja puoliammattilaista. Heillä on kokemusta pelaamisesta huipulla, valmentamisesta ja toimimisesta elektronisen urheilun organisaatiossa. Valmentajat mahdollistavat toiminnan, joten heidän tukemisensa on tärkeä osa projektin onnistumista. Vapaaehtoiset tekevät työtä oman motivaation ja elämäntilanteen mukaan. Vapaaehtoisten toimenkuvaan kuului viikoittaisten harjoitusten suunnittelu ja toteutus sekä pelaamiseen ja joukkueessa toimimiseen liittyvä ohjaus. Projektin alussa valmentajat tekivät valinnat pelaajista, jotka otettiin joukkueeseen.

Graafinen suunnittelija oli mukana projektissa luomassa sille graafisen ilmeen. Hän suunnitteli logon, nettisivut, eri sosiaalisen median palveluiden ulkonäön

sekä tiimeille paidat. Graafinen ilme oli tärkeä osa projektin viestinnän onnistumisesta. Graafinen suunnittelija oli palkattu mukaan Well Played -hankkeen rahoituksella.

Yksi henkilö oli mukana dokumentoimassa toimintaa videomuotoon. Hän tuotti toiminnasta videon, jolla voidaan markkinoida toimintaa projektin jälkeen eteenpäin.

Kaksi työntekijää Well Played -hankkeesta oli mukana auttamassa toiminnan järjestämisessä, huolehtivat tiedotuksesta Nuorisoasiainkeskuksen sisällä ja auttoivat markkinoinnissa ammatillisissa yhteistyökuvioissa.

Harjoittelu tapahtui maanantaisin Helsingin nuorisoasiainkeskuksen nuorten toimintakeskus Hapen toimipaikassa Pelitalon tiloissa. Käytössämme oli 30 tietokonea, ja tila oli varattu meille koko päiväksi joka viikko.

6.2 Toiminnan käynnistys

Teimme Pelitalon nettisivuille oman osion projektiamme varten, jossa kerroimme projektista ja jonne laitoimme hakuohjeet. Markkinointiin käytimme Twitteriä ja Facebookia. Näiden kanavien kautta saimme tavoitettua suuren osan nuorista, jotka pelaavat valitsemiamme pelejä. Tätä kautta saimme yhteyden sellaisiin nuoriin, jotka eivät vielä ole nuorisotyön piirissä. Markkinointi onnistui erittäin hyvin. Tavoitimme nuoria ympäri Suomea ja projekti herätti kiinnostusta niin ammattilaisten kuin nuorten parissa.

6.3 Vapaaehtoisten rooli

Projektissa pelaajien valmentajina toimivat henkilöt olivat vapaaehtoisia. Projektin alussa he olivat mukana valitsemassa pelaajia hakemuksien perusteella mukaan valintaprosessiin. Valintatilaisuudessa he olivat mukana haastatteluissa työntekijöiden kanssa ja tekivät päätökset siitä, ketkä pääsivät mukaan projektiin.

Kun toiminta alkoi, he vastasivat pelaajien kanssa tehtävästä työstä pelien parissa. Tähän kuului maanantaisissa harjoitteluissa joukkueiden ohjaaminen pelillisissä asioissa ja pelaajien asioiden käsittely yhdessä minun ja nuorisohjaajan kanssa.

Nuorisotyön tehtävänä oli saada molempien osapuolien intressit kohtaamaan ja antaa paikka vuorovaikutukselle nuoren ja vapaaehtoisen välille. Tässä toteutuu nuorisotyön socialisaatiofunktio. Ammattilaiset olivat osa jo olemassa olevaa kilpapelikulttuuria ja nuoret pääsevät heidän avustuksellaan sisälle tähän kulttuuriin.

Vapaaehtoiset kuitenkin innostuivat omasta roolistaan niin, että tekivät työtä pelaajien kanssa myös maanantaisien harjoitusten ulkopuolella. He olivat mukana seuraamassa joukkueiden harjoituksia viikon aikana. Saimme siis vapaaehtoiset hyvin sitoutettua mukaan toimintaan, sillä he innostuivat omasta roolistaan niin paljon, että he halusivat panostaa enemmän projektiin kuin mitä alun perin olimme ajatelleet.

Aluksi projektissa toimi viisi valmentajaa. CS:GO valmentajina olivat Juha "aNGeldusT" Kurppa, Ville "VILZU" Valonen sekä Ville "gaslipstick" Leppänen. Nämä kolme olivat pelanneet samassa joukkueessa Counter-Strike Source -pelissä, joka on aikaisempi Counter-Strike-peli. Joukkue, jossa valmentajat olivat pelanneet, on ollut yksi Euroopan parhaimpia. Tunsin Juhan aikaisemman projektin myötä ja pyysin häntä lähtemään mukaan valmentajaksi. Hän suostui lähtemään valmentamaan ja sai houkuteltua mukaansa vanhat joukkuekaverinsa. League of Legendsissa oli alussa kaksi valmentajaa, Lauri "LaatuLate" Laaja sekä Mika "Ruhtinas Raaka" Ilmonen. Lauri oli pelannut Suomen yhdessä parhaista joukkueista ja oli siirtynyt sen valmentajaksi myöhemmin. Mika oli mukana suunnitteluvaiheessa, mutta päätti jäädä pois valmentamisesta. Mika oli ollut mukana valmentamassa Euroopan parasta LoL-joukkuetta vuoden 2014 maailmanmestaruuskisoissa, jossa joukkue ylsi neljännelle sijalle. Tunsin Mikan ja Laurin aikaisemmin ja kysyin heitä mukaan projektiin.

Projektin puolella välissä valmentajien joukkoon tuli vielä kaksi uutta valmentajaa. Joonas "Lamoracke" Vastamäki oli etsinyt mahdollisuuksia päästä valmentamaan League of Legends -joukkuetta, mutta ei ollut löytänyt hyvää paikkaa kokeilla valmentamista. Hän tuli itse paikalle kysymään, olisiko mahdollista päästä valmentamaan. Joonas oli pelannut Suomen huipulla ja hänellä oli erittäin suuri motivaatio, joten otimme hänet mukaan. CS:GO:n puolella meillä kävi vierailemassa sen hetken Suomen parhaimpiin lukeutuva pelaaja Tom "stonde" Glad, joka oli juuri pelannut sinä vuonna maailman suurimmassa CS:GO-turnauksessa. Juha oli kutsunut hänet käymään ja kertomaan nuorille, millaista oli sillä hetkellä huipulla pelaaminen. Vierailun myötä Tom halusi jäädä mukaan valmentamaan ja antamaan omaa osaamistaan nuorille. Projektin loputtua puolen vuoden jälkeen meillä oli yhteensä seitsemän aktiivista valmentajaa.

Valmentajat asettivat projektin alussa omat tavoitteensa toiminnalle, joukkueille ja yksittäiselle pelaajalle. Kysyin valmentajilta heidän mielipiteitään tavoitteista. Toiminnan tavoitteena olisi ennaltaehkäistä nuorten syrjäytymistä tarjoamalla heille yhteisö, jossa he tuntevat yhteenkuuluvuutta. Tavoitteena oli myös opettaa nuorille sosiaalisia taitoja, kuten kommunikaatiota. Projektin valitut pelit ovat joukkuepelejä, joissa tarvitaan toimivaa kommunikaatiota pelaajien välillä, jotta päästään tavoitteeseen. Näitä opittuja taitoja nuori voi hyödyntää tulevaisuudessa työelämässä ja koulumaailmassa. Yhtenä tavoitteena toiminnalla oli levittää suomalaiseen kilpapeliyhteisöön vastuullisen tekemisen malleja pelaajien myötä. Suomalainen kilpapeliyhteisö on pieni ja samat toimintatavat ovat pysyneet siellä pitkään. Menestyäkseen yhteiskunnassa, se tarvitsee uusia ideoita nuorilta pelaajilta ja tämä toiminta voi vastata tähän tarpeeseen.

Joukkueille valmentajat antoivat tavoitteeksi kestävyuden, itsenäistymisen ja kilpailullisen tavoitteen. Tärkein tavoite joukkueella oli pysyä yhdessä. Pyrimme luomaan joukkueille edellytykset pitkäkestoiseen toimintaan yhdessä tarjoamalla ammattimaista valmennusta ja tilat, joissa joukkueet voivat kokoontua harjoittelemaan. Halusimme myös luoda joukkueiden jatkuvuudelle mahdollisuuden itsenäistämällä joukkueet. Pärjätäkseen turnauksissa oli joukkueiden harjoiteltava myös omatoimisesti. Parhaassa tapauksessa voisimme siirtää joukkueemme eteenpäin omasta toiminnastamme jollekin elektronisen urheilun organisaatiolle,

joka voi antaa mahdollisuuden joukkueille päästä pelaamaan isommissa turnauksissa. Kolmas tavoite joukkueille oli yksilöllinen kilpailullinen tavoite joukkueen tasosta riippuen.

Yksittäisille pelaajille tavoitteena oli ymmärtää, että pelimenestykseen vaikuttaa muukin kuin pelaaminen. Pelkällä pelaamisella ei tule paremmaksi pelaajaksi, vaan siihen vaikuttavat myös muut elämän osa-alueet, kuten hyvä fyysinen kunto, riittävä lepo sekä elämänhallinta ylipäättänsä. Toisena tavoitteena pelaajille oli itsensä kehittäminen. Pelaajalla pitää olla halu kehittyä, jotta hänestä voi tulla parempi ja haluamme kannustaa tähän. Kolmantena tavoitteena oli kehittää peliälyä. Valmentajilla on pitkä kokemusta pelistä ja pelaajat voivat hyödyntää sitä oman pelaamisensa kehittämisessä. On hienoa nähdä, että kilpapeliammatillaiset haluavat tuoda toiminnassa esille kasvatuksellisia asioita ja lähtökohtaisesti edistää nuorten hyvinvointia.

6.4 Työntekijöiden rooli

Työntekijöiden, eli minun ja nuorisotyön-ohjaajan tehtävänä projektissa oli varmistaa vapaaehtoisten viihtyminen ja heidän kanssaan maanantaisten harjoitusten valmistelu etukäteen. Työntekijöiden vastuulla oli myös huolehtia, että vapaaehtoiset saivat syödäkseen harjoitusten yhteydessä. Tärkeimpänä tehtävänä oli tarjota pelaajille tukea pelin ulkopuolisissa ongelmissa ja tukea heidän toimintaansa joukkueen sisällä ja koko organisaatiossa. Nuorille tarjottiin turvallinen paikka harjoitella ja heitä ohjattiin esimerkiksi mediakasvatuksellisissa asioissa ja joukkueiden välisten ongelmien ratkomisessa.

6.5 Toiminta

Pelaajien hakuprosessi projektiin oli kolmivaiheinen. Ensimmäisessä vaiheessa kaikki halukkaat lähettivät hakemuksen sähköpostilla. Olimme tehneet etukäteen kysymyspohjan, jonka mukaan hakijat laativat hakemuksensa. Hakemuksia tuli yhteensä 150 kappaletta, noin 75 kumpaankin peliin.

Kävimme läpi kaikki hakemukset valmentajien kanssa. Valmentajat toivat haku-prosessiin omat mielipiteensä pelillisistä seikoista, ja nuorisotyönohjaaja ja minä katsoimme hakemuksia nuorisotyölliseltä kannalta. Halusimme ottaa mukaan sellaisia pelaajia, jotka pystyvät toimimaan ryhmässä ja sitoutumaan joukkueisiin puolen vuoden ajaksi. Valitsimme molemmista peleistä 20 sopivinta ehdokasta seuraavaan vaiheeseen.

Kutsuimme paikan päälle valintatilaisuuteen 20 mielestämme parasta ehdokasta kummastakin pelistä. Nuoret olivat kaikki kotoisin pääkaupunkiseudulta ja iältään 16–22 vuotiaita. Tilaisuus järjestettiin Pelitalolla. Molemmille peleille järjestettiin oma tilaisuutensa. Esittelimme alussa projektin toimintaa ja henkilökuntaa. Sen jälkeen pelaajat saivat tehtäväkseen muodostaa neljä omasta mielestään tasa-vertaista joukkuetta sekä valita joukkueelleen johtajan. Tässä tehtävässä pystyimme katsomaan, minkälaisia ryhmätaitoja pelaajilla on. Pystyimme havainnoimaan, kuka aloittaa kokoamaan joukkuetta ja kuka menee ryhmän mukana. Tämän jälkeen laitoimme joukkueet pelaamaan keskenään vastakkain. Pelien aikana pystyimme seuraamaan, miten pelaajat toimivat pelissä ja miten heidän kommunikaationsa sujui.

Haastattelimme kaikki pelaajat yksi kerrallaan. Haastatteluissa halusimme selvittää, kuinka motivoituneita pelaajat olisivat sitoutumaan projektiin ja kuinka hyvin he pystyvät toimimaan joukkueen jäsenenä.

Pelaajien valinnoissa painoivat haastattelu sekä pelilliset taidot. Halusimme saada mukaan pelaajia, joilla olisi parhaat edellytykset kehittyä pelaajina, jotka pystyisivät sitoutumaan joukkueisiin koko projektin ajaksi ja jotka osaisivat toimia ryhmässä.

Eräs pelaaja osoitti hyviä pelillisiä taitoja ja edellytyksiä kehittyä pelaajana, mutta ei vakuuttanut pelin ulkopuolella omalla käyttäytymisellään. Pohdimme, vaikuttaisiko hänen käyttäytymisensä joukkueen yhteishenkeen vai pystyisikö hän mukautumaan tilanteeseen. Kyseinen pelaaja oli nuorimmasta päästä valituista ja uskoimme hänellä olevan eniten kehittymisen varaa niin pelissä kuin pelin ulko-

puolellakin. Päätimme yhdessä valmentajien kanssa antaa hänelle mahdollisuuden. Laitoimme hänet pelaamaan parina vanhemman ja rauhallisemman pelaajan kanssa. Molemmat pelaajat pelaavat kahta eri roolia samassa paikassa ja voivat vaihtaa rooleja keskenään.

Järjestely toimi ja lopulta päädyttiin siihen, että pelaajat vaihtoivat rooleja, jotta vanhempi pelaaja pystyisi keskittymään paremmin tiimin johtamiseen. Onnistuimme tarjoamaan nuorelle ympäristön, jossa hän voi kehittyä tiimityöskentelyssä. Kehitystä tapahtui, kun annoimme siihen mahdollisuuden.

Valittuamme pelaajat joukkueisiin alkoivat harjoittelut. Maanantain harjoittelujen runko oli suunniteltu etukäteen ja se koostui aina ensin henkilökunnan ja valmentajien puolen tunnin yhteisestä palaverista, jossa käytiin läpi, mitä sen päivän harjoituksissa tehtäisiin. Palaverissa käsiteltiin myös joukkueiden edellisen viikon aikaisia tapahtumia. Mikäli viikolla oli tapahtunut jotain, mihin henkilökunnan pitäisi puuttua, niin mietimme yhdessä parasta lähestymistapaa asian ratkaisemiseksi.

Palaverin jälkeen oli yhteinen aloitus henkilökunnan ja pelaajien kanssa. Pelaajat saivat tulla aikaisemmin paikalle lämmittelemään. Yhteisessä aloituksessa käytiin läpi jokaisen joukkueen viikon kuulumiset ja tiedotusasiat. Valmentajat kertoivat, mitä joukkueet lähtisivät tekemään sillä kerralla. Mikäli joukkueiden kanssa pitäisi jutella etukäteen, heidän kanssa menttiin erikseen selvittämään asioita. Ensimmäisellä kerralla jokainen joukkue kokoontui valmentajan ja jonkun henkilökunnan jäsenen kanssa miettimään yhteisiä tavoitteita. Tällä haluttiin saada joukkueille suunta, mitä tavoitella. Jokainen pelaaja sitoutuisi tavoitteisiin ja antaisi oman panoksensa joukkueen hyväksi.

Ensimmäisellä kerralla sovittiin myös yhteisistä pelisäännöistä. Harjoituksiin tullaan ajoissa, viikolle sovitaan väliharjoittelusta aina maanantain lopussa, jos ei pääse harjoituksiin, siitä ilmoitetaan ajoissa sekä yleisestä etiketistä, miten peleissä, sosiaalisessa mediassa ja julkisesti organisaation edustajana käyttäydytään.

Joukkueilta oletettiin, että he ottavat vastuun omasta harjoittelustaan toiminnan ulkopuolella. Pelaajilla oli vastuu itsensä ja joukkueen kehittymisestä. Tähän kannustettiin joukkueiden yhdessä laatimilla säännöillä. Ohjasimme nuoria myös siihen, että he jatkaisivat oman harrastuksensa parissa, vaikka siirtyisivät eteenpäin organisaatiosta. Parhaassa tapauksessa nuori löytäisi oman innostuksensa pelaamiseen projektista ja jatkaisi harrastustaan pitkään ilman organisaation tukea. Ensimmäisillä kerroilla kaikki joukkueet laativat yhdessä joukkueelle tavoitteet valmentajan kanssa ja päättivät myös osatavoitteesta, kuten yhden strategian oppimisesta viikossa, turnaukseen osallistumisesta tai voitosta turnauksessa sekä siitä, miten näihin tavoitteisiin päästäisiin. Valitettavasti emme työntekijöinä kirjanneet sääntöjä, mikä oli virhe meidän osaltamme. Puhuimme säännöistä usein maanantain harjoituksen aloituksessa. Nuoret olivat vapaaehtoisesti mukana ja heille sitoutumisen kannustimena oli puolen vuoden työn jälkeen saavutettava Assembly tietokonefestivaaleille meneminen ja siellä turnaukseen osallistuminen. Tämä oli iso kannustin tehdä työtä oman joukkueen eteen.

Jokainen harjoituskerta kesti yhteensä neljä tuntia. Jokainen joukkue toimi oma-toimisesti valmentajan kanssa ja harjoitteli joukkueen kanssa yhdessä sovittuja asioita. Jokaisella joukkueella oli omat kehityskohtansa, mutta yleisesti alussa jokainen joukkue keskittyi parantamaan omia kommunikaatiotaitoja joukkueen sisällä.

Harjoituksien lopussa joukkueet sopivat yhdessä, miten he jatkaisivat viikon aikana harjoittelua ja valmentajat antoivat viikolle yhden teeman, mihin harjoituksissa keskityttäisiin. Henkilökunta ja valmentajat pitivät vielä yhdessä palaverin, jossa käytiin läpi harjoituksien tapahtumia, seuraavan viikon suunnitelmia sekä käytiin vielä läpi missä oli onnistuttu ja missä ei.

6.6 Assemblyt

Assemblyt ovat kaksi kertaa vuodessa järjestettävä tietokonefestivaali eli LAN-tapahtuma, jossa järjestetään turnauksia eri peleissä. Olimme asettaneet kesän

2015 Assemblyt projektin tavoitteeksi ja päätökseksi. Tapahtumassa joukkueemme osallistuivat amatööriturnauksiin organisaation nimen alla. Olimme ostaneet tapahtumaan jokaiselle pelaajalle oman paikan.

Tarkoituksena tapahtumaan osallistumisessa oli antaa joukkueille tavoite, johon tähdätä, sekä selkeä lopetus projektille. Halusimme myös tarjota pelaajille kokemuksen yhdessä pelaamisesta tapahtumassa ja siitä, minkälaista on olla yhdessä ja kannustaa muita pelisuorituksissa. Samalla tahdoimme tuoda esille hyvää käytöstä turnauksissa.

Kaikki joukkueet olivat tyytyväisiä omaan suoritukseensa ja loppuhaastattelujen (LIITE 3.) mukaan Assemblyt olivat erittäin positiivinen kokemus kaikille pelaajille. Onnistuimme siis projektimme loppuhuipennuksessa erittäin hyvin.

6.7. Konfliktitilanteet

Kohtasimme projektin aikana joitakin konfliktitilanteita, joihin piti puuttua henkilökunnan puolesta. Mietimme yhdessä valmentajien kanssa, miten voisimme parhaiten toimia näissä tilanteissa. Jokaisen ongelmatilanteen kohdalla kävimme yhdessä läpi, mitä oli tapahtunut ja mitä tekisimme purkaaksemme tilanteen. Keskustelut käytiin aina yhdessä ennen kuin juttelimme nuorten kanssa. Tällä keinolla saimme päätettyä parhaan mahdollisen toimintatavan tilanteen suhteen.

6.8 Arvioinnin tulokset

Arviointi perustui pelaajien kokemukseen projektista sekä omaan arviointiin. Arviointi toteutettiin pelaajien haastatteluilla, jotka tehtiin projektin lopussa. Palaute pelaajilta oli kautta linjan erittäin myönteistä. Olimme onnistuneet tavoitteissamme, eli sosiaalisten kontaktien luomisessa, mielekkään toiminnan tarjoamisessa ja laadukkaan harrastustoiminnan mallin kehittämisessä uudessa toimintaympäristössä. Onnistuimme myös sitouttamaan valmentajat toimintaan.

7 LOPPUARVIOINTI

7.1 Haastattelut pelaajien kanssa

Projektin päätteeksi Assemblyjen jälkeen haastattelin kaikki pelaajat yksitellen puolistrukturoituna haastatteluna. Minulla oli valmiiksi laadittuna kysymykset haastattelua varten (LIITE 3). Haastatteluissa kerättiin pelaajien omakohtaisia kokemuksia projektista ja etenkin kehitysehdotuksia. Halusimme myös saada selville, mitä positiivisia vaikutuksia projektissa mukana olemisella oli ollut pelaajille. Haastatteluista saatu materiaali on jaettu kahteen osaan pelien mukaan. Käsittelem materiaalia molempien pelien osalta samaan aikaan ja mainitsen, mikäli näiden välillä on eroavaisuuksia. Haastattelut kirjattiin ylös samalla, kun niitä toteutettiin.

Nuorten odotukset projektista oli täytetty tai ylitetty. Moni oli ollut innoissaan heti haettuaan projektiin. Eräs haastateltavista mainitsi, kuinka hienoa oli, että oli saanut puoli vuotta pelattua samalla porukalla. Moni oli saanut uusia kavereita projektin aikana.

Usealta pelaajalta kuultiin samanlaista palautetta erittäin suoraan:

On tutustunut moniin ihmisiin, paljon helpommin kuin aikaisemmin.

On saanut paljon kavereita, joilla on sama intohimo.

On saanut hyviä kavereita tuntemattomista ja on oppinut olemaan sosiaalisempi.

On saanut uusia pelikavereita ja on saanut kontakteja esportsin sisällä ja on tutustunut eSportsin tekijöihin.

LoL:n puolelta toisen valmentajan puuttuminen oli isoimpia puutteita. Toinen alkuperäisistä valmentajista päätti, ettei pysty sitoutumaan valmentamiseen ja jätti projektin. LoL:n puolella kaivattiin myös enemmän ja nopeampaa reagointia joukkueen sisäisiin ongelmiin. CS:n puolella ainoita asioita oli valmentajien isompi

vaikuttaminen maanantain ulkopuolisissa harjoituksissa. Muuten ei nuorilta saamamme palautteen mukaan ollut puutteita projektin osalta

Suurin osa oli saanut tietää pelin oman Facebookryhmän kautta ja osa Twitterin kautta ja osa kuullut kaverilta. Suurin osa olisi toivonut pidempää ajanjaksoa try-outeille. Toiveena oli pidempi try-out, jotta pystyttäisiin paremmin löytämään samanhenkistä porukkaa. Lisäksi toivottiin, että olisi haettu ennemminkin valmiita joukkueita kuin yksittäisiä pelaajia.

LoL:n puolella oli pidetty kommunikaatiossa auttamisessa ja kuinka valmentajat ovat auttaneet koko joukkuetta. Valmentajia kiitettiin siitä, kuinka paljon aikaa he olivat laittaneet valmentamiseen ja kuinka heiltä on voinut kysyä asioita, jos jotain on ollut mielen päällä. Toisen valmentajan saapuminen oli hyvä asia. Parannettavaa valmentamisessa olisi enemmän yhteen teemaan keskittymisessä viikon aikana ja isompaan kokonaisuuteen keskittymisessä muuten. Huonoa oli se, että oli vain yksi valmentaja ja pelaajaongelmien ratkaisemisen kesti usein pitkään.

Valmentajille annettiin hyvää palautetta asiantuntijuudesta ja ajankohtaisesta tiedosta. Hyvää oli myös kritiikin antaminen oikealla tavalla. Myös siitä pidettiin, että toiminta oli tavoitteellista. Apua on aina saanut, jos on kysynyt. Parannettavaa olisi ollut siinä, että valmentajat olisivat voineet olla enemmän mukana ensimmäisellä viikolla. Iso parantamisen toive oli myös se, että valmentajat olisivat voineet olla enemmän mukana muutenkin kuin maanantaisin.

Kysyimme mitä olisi voitu käsitellä enemmän. Valmentamiselta toivottiin enemmän pelin pienten yksityiskohtien käsittelemistä ja tiimin keskeisen kemian luomiseen ja ylläpitämiseen.

Harjoituksissa parasta oli, että pystyi pääsemään omaan joukkueeseen ja pystyi juttelemaan asioista joukkueena ja ratkomaan ongelmia. Oli kivaa, kun koki olevansa osa organisaatiota ja kun kuuli muistakin joukkueista. Tärkeää oli myös pitää hauskaa yhdessä sekä päästä arjesta irti pelaamaan. Aina oli ollut hyvä fiilis tulla paikalle pelaamaan.

*On jumalaton etu, kun näkee jokaisen jätkän joka viikko.
 Ei tullut kertaakaan fiilistä, että maanantai olisi pakkopulla.
 Kenelläkään ei Suomessa ole samanlaista mahdollisuutta.
 Maanantaisin oli hyvä, että käydään viime viikon asiat läpi.
 Tulisin useammin kuin vain maanantaina.
 Tilasta sanottiin, että se oli riittävä hyvä.*

Assemblyista sanottiin, että ne olivat tosi hauskaa ja vaikka putosikin turnauksessa kokemus oli erittäin hyvä. Oli hyvä olla porukkana ja tunti olevansa osa yhtä jengiä.

*Oli uskomatonta, kun porukka hurrasi takana oman pelin aikana.
 GGS:llä oli hyvä yhteishenki.*

Moni pelaaja sanoi kehittyneensä tiimipelaajana erittäin paljon.

Ei vain mieti omaa pelaamista pelkästään.

Sai intoa etsiä lisätietoa pelistä.

Projektiin pääsyn myötä on saanut motivaatiota kehittyä.

On ruvennut ajattelemaan enemmän omaa pelaamista ja käyttämään siihen aikaa.

Joissain tilanteissa huomaa valmentajien vinkkien auttavan ja ne kumpuavat jostain alitajunnasta.

Pari pelaajaa sai kiteytettyä omin sanoin projektin tavoitteet yhteisöllisyydestä, tavoitteellisuudesta ja nuorille hyvän harrastuksen tarjoamisesta. Voimme tästä päätellä onnistuneemme erittäin hyvin.

Pääsee irrottautumaan arjesta maanantaisin. Hyvä harrastus. Pääsee näkemään kavereita.

On saanut lisää elämäkokemusta. On saanut kavereita ja se on kivaa. On oppinut kommunikaatiosta. On saanut kerrottua nuoremmille juttua.

Tavoitteelliset projektit auttavat elämässä. Projektissa pitää tulla toimeen muiden kanssa, kun on sama tavoite pitkäaikaisesti. Auttaa tulevaisuudessa myös, jos päättyy projektiluontoiseen työhön.

7.2 Missä onnistuimme

Onnistuimme projektin aikana kehittämään uuden toimintamallin, jolla voidaan vastata nuorten tarpeeseen päästä harrastamaan kilpapelaamista vakavasti matalalla kynnyksellä. Pystyimme luomaan turvallisen ympäristön, jossa voi harrastaa omaa lajiaan ilmaiseksi. Nuoret saivat uusia kavereita muista samanhenkisistä nuorista. He kokivat onnistumisen kokemuksia yhdessä oman joukkueensa kanssa.

Saimme sitoutettua vapaaehtoiset valmentajat toimintaan ja tarjottua heille tilaisuuden päästä antamaan tietojaan eteenpäin mielekkäässä ympäristössä. He saivat onnistumisen kokemuksia nuorten kanssa toimiessaan sekä hyvän harrastuksen. Valmentajat saivat uusia haasteita projektista ja monen kipinä pelata itse kilpaa syttyi uudestaan.

Saimme projektilla herätettyä kiinnostusta pelaamiseen liittyen niin elektronisen urheilun piirissä, kuin mediassa. Projekti on luonut positiivista kuvaa pelaamisesta harrastuksena ja saanut lievitettyä vanhempien huolta pelaamisesta. Olemme myös edustaneet menestyksellisesti sosiaalialaa pelaamisen saralla. Pääsin puhumaan Assemblyjen ARTtech seminaarissa projektistamme ja osallistuin Vierumäellä kilpapelaamisen ja urheilun yhdistämistä käsittelevään seminaariin puhuen siitä, miten nuorisotyötä ja kilpapelaamista voi yhdistää.

Saimme ulkopuolista palautetta projektin onnistumisesta monelta eri taholta. Toiminnastamme tehtiin monia haastatteluja ja esittelyjä eri medioissa ja sosiaalisessa mediassa meidän näkyvyyttämme arvostettiin. Brändimme tunnetaan ympäri Suomea ja se edustaa hienosti nuorisotyötä elektronisen urheilun saralla. Suurin kunnianosoitus oli Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen meille myöntämä Vuoden 2015 nuorisotyöllinen teko -palkinto. Suomen elektronisen urheilun liitto

asetti meidät ehdolle vuoden 2015 suomalaiseksi elektronisen urheilun joukkueeksi. Ehkä suurin saavutus kuitenkin oli, että projekti koettiin niin hyväksi, että siitä tuli Helsingin kaupungin vakituista toimintaa.

7.3 Missä olisi parantamisen varaa

Alussa halusimme ottaa joukkueisiin mukaan pelaajia, jotka ovat taitotasoltaan melko hyviä. Pelaajat olivat myös iältään vanhempia. Tämä päätös ei lopulta ollut paras mahdollinen. Meillä ei ollut näille pelaajille nuorisotyöllisenä tahona niin paljon annettavaa kuin nuoremmille pelaajille. Puolen vuoden jälkeen osa vanhemmista pelaajista halusi jatkaa eteenpäin, kun meillä ei ollut heille enää tarjottavaa. Päätimme ottaa heidän tilalle mukaan nuorempia pelaajia, joille meillä olisi tarjottavaa niin pelissä kuin nuorisotyön kannalta.

7.3 Itsearviointi

Opinnäytetyöni käytännön osuus on henkilökohtaisesti yksi hienoimpia asioita, mitä olen saanut aikaan. Sain yhdistettyä oman harrastukseni ja oman ammatillisen osaamiseni yhdessä projektissa. Olin jo aiemmin suunnannut harjoittelujeni myötä tekemään töitä nuorisotyön ja pelaamisen parissa. Nyt sain siihen mahdollisuuden ja pääsin toteuttamaan alusta asti jotain, mistä lopulta tuli pysyvää. Sain lyhyessä ajassa järjestettyä kasaan tiimin, joka pystyi yhdessä toteuttamaan näin ison projektin ja jonka jäsenet olivat mukana omasta intohimostaan. Projektin ansiosta sain tarjota monelle nuorelle jotain, mitä ei aikaisemmin ollut olemassa.

8 POHDINTA

8.1 Eettisyys

Ammattilaisen tulee kunnioittaa asiakassuhteen luottamuksellisuutta ja varjella asiakkaansa yksityisyyttä noudattamalla työtään sääteleviä salassapitosäännöksiä (Talentia ry 2013, 8).

Haastattelut olivat vapaaehtoisia kaikille osallistujille ja jokainen osallistuja tiesi, mihin tarkoitukseen haastatteluja tulaisiin käyttää. Olin kertonut jo aiemmin koko projektin olevan osa minun opinnäytetyötäni ja haastattelujen yhteydessä kerroin vielä, että haastatteluilla haluan kerätä palautetta siitä, miten haastateltavat olivat kokeneet projektin ja antamaan siitä palautetta.

Kaikkien haastateltavien vastaukset kirjattiin nimettöminä ja haastattelut tehtiin luottamuksellisina minun ja haastateltavan välillä. Haastattelujen muistiinpanoja ei ole luovutettu muille ja tietoja ei anneta muihin tarkoituksiin kuin vain tämän opinnäytetyön tekemiseen. Työssäni haastateltavia ei mainita nimellä, vaan jokaiselle taataan anonymiteetti.

Sosiaalialan ammattilaisen on tärkeä tunnistaa omat ammatilliset ja henkilökohtaiset rajansa. Jokainen työntekijä on itse avainasemassa oman jaksamisensa edistämiseksi esimerkiksi niin, että hän ottaa puheeksi työpaikan työtilanteen yhteisissä kokouksissa sekä esimiehen kanssa. Työyhteisön hyvinvointi on kaikkien etu ja heijastuu myös asiakkaan kohtelussa. Ammattitaitoon kuuluu omasta itsestä huolehtiminen myös työntekijänä (Talentia 2013, 31). Vaikka projekti oli iso ja raskas tehdä, onnistuin saamaan aikaan jotain erittäin hienoa. Jälkeenpäin ajateltuna tämän kokoinen opinnäytetyö olisi vaatinut vähintään kaksi päävastuullista henkilöä, jotta työtaakka olisi ollut sopiva.

8.2 Luotettavuus

Haastattelut suoritettiin yksilöhaastatteluina käyttäen puolistrukturoitua haastattelumallia ja niihin osallistuivat kaikki nuoret. Haastattelut toteutettiin yhtenä harjoittelukertana Assembly-tapahtuman jälkeen. Haastateltaville oli kerrottu etukäteen, milloin haastattelut tapahtuvat ja mitä aihetta haastattelut käsittelevät. Jokaiselta haastateltavalta kysyttiin samat kysymykset, jotta saataisiin varteenotettavaa tietoa haastateltavilta. Jokainen haastateltavan vastaukset kirjattiin sanasta sanaan haastattelun aikana.

Annoin mahdollisimman paljon tilaa haastateltavien omalle äänelle. Tilanne oli rento ja pyrin pitämään koko haastattelutilanteen sellaisena, että saisin mahdollisimman todenmukaista palautetta ja että haastateltavat kertoisivat omista kokemuksistaan. Aineistosta kokosin toistuvat teemat yhteen ja nostin esille haastateltavien omia kommentteja, jotka kiteyttivät näitä teemoja hyvin

8.3 Ammatillinen kasvu

Vuoden 2006 nuorisolain 2. pykälässä nuorisotyö määritellään seuraavasti. Nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta. Nuorisotyöllä myös pyritään ohjaamaan nuorten oman ajan käyttöön kohdistuvaa aktiivisen kansalaisuuden edistämistä samoin kuin nuorten sosiaalista vahvistamista, nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukemista sekä sukupolvien välistä vuorovaikutusta (72/2006).

Opinnäytetyöni on vastannut nuorisotyölle annettuihin vaatimuksiin. Olemme luo-
neet nuorille paikan, jossa heidän sosiaaliset taitonsa vahvistuvat ja tuemme heidän itsenäistymistä mielekkään tekemisen kautta. Nuorisotyön tulee myös ohjata ja vahvistaa nuorten mahdollisuuksia toimia ryhmissä, oppia yhdessä ja nauttia toisten ikäistensä seurasta. Ihannetapauksessa nuorisotyö lähtee nuorten tar-

peista ja pystyy tunnistamaan kuhunkin aikaan liittyvät ilmiöt ja vastaamaan niihin. Pystyin opinnäytetyölläni vastaamaan näihin nuorisotyölle asetettuihin vaatimuksiin ja opinnäytetyön seurauksena pystyimme vastaamaan uuteen ilmiöön uuden toimintamallin kehittämisen myötä (Kinnunen 2015, 61).

Kilpapelamista ei ole vielä hyödynnetty nuorisotyön välineenä kovinkaan paljon, joten pääsin toteuttamaan uraa uurtavaa projektia. Tällä nuorisotyön kentällä pystyy saavuttamaan nuoria oman kulttuurin parissa ja ammattitaitoisten työntekijöiden ja vapaaehtoisten on helppo päästä nuorten kanssa samalle tasolle ja kokoontua yhteisen intohimon äärelle.

Projektin toteuttaminen oli iso urakka, joka kesti yli puoli vuotta ideasta projektin päättämiseen. Projektin aikana pääsin moneen erilaiseen rooliin. Toimin projektin johtajana, tiedottajana, sosiaalisen median hallitsijana ja nuorten ohjaajana. Projekti oli täynnä oppimisen kokemuksia. Opin hahmottamaan laajoja kokonaisuuksia käytännön tasolla. Pääsin hallitsemaan organisaatiota, johon kuului yhteensä yksitoista työntekijää ja kaksikymmentä nuorta. Sosiaalisen median puolella hallinoin projektin tilejä niin Facebookissa kuin Twitterissäkin. Molemmat saivat suurta huomiota heti projektin alusta lähtien. Tuotin sisältöä näille molemmille kanaville. Organisaation sisällä toimin johtajana maanantain harjoituksissa ohjaten niin valmentajia kuin nuoria.

Koen hallitsevani projektiluontoisen työtavan tämän opinnäytetyöprosessin jälkeen. Toimin niin tiimin johtajana kuin jäsenenä. Olin alusta asti luomassa uutta kokonaisuutta. Sosiaalialalla on nykyään erittäin paljon projektiluontoista työtä tarjolla ja uusia ilmiöitä joko tutkitaan tai lähdetään ratkomaan projektien keinoin. Projekteilla pystytään nopeasti vastaamaan kentällä esiintyvään uuteen ilmiöön. Uskon projektiluontoisen työn sopivan minulle ja opinnäytetyöprosessin myötä olen saanut arvokasta kokemusta, jotta voin työelämässä tehdä projektiluontoista työtä. Ymmärrän ja minulla on kokemusta, miten projektia kehitetään, johdetaan ja toteutetaan pidemmällä aikavälillä. Opinnäytetyön myötä koen oman sosionomin kompetenssin, etenkin kehittämis- ja innovaatio-osaamisen saralla, olevan erittäin hyvä. Kykenen innovatiiviseen ongelmanratkaisuun ja verkostotyöhön,

osaan suunnitella, toteuttaa ja arvioida kehittämishankkeita (Sosiaalialan AMK-verkosto 2016).

Projektin jälkeen minua pidetään yhtenä suomalaisista ammattilaisista nuorisotyön ja elektronisen urheilun alalla. Olen päässyt kouluttamaan sosiaalialan ammattilaisia aiheesta ja ollut seminaarin paneelissa Vierumäellä. Koen, että opin näytetyöprosessini aikana olen kerryttänyt itselleni tarpeeksi tietoutta aiheesta, jotta voin sanoa olevani sen suhteen ammattimainen osaaja. Myös ulkopuolinen palaute on tukenut tätä kokemusta.

8.4 Johtopäätökset ja jatkokehittämissuhteet

Projektin myötä Helsingin kaupungin nuorisoasiainkeskus sai uuden vakituisen toimintamuodon, jolla saadaan uusi asiakasryhmä sitoutettua nuorisotyön piiriin ja jolle voidaan tarjota mielekästä tekemistä. Nuoret saivat itselleen kokemusta ryhmässä toimimisesta, uusia kavereita, saivat onnistumisen kokemuksia ja pääsivät harrastamaan itselle mielekästä toimintaa turvallisessa ympäristössä. Nuoret saivat vahvistusta oman identiteetin kasvuun pelaajana ja sitä myötä omasta harrastuksesta tuli tärkeä osa elämää, jonka myötä heillä on merkityksellistä tekemistä jatkossakin, vaikka he eivät enää olisi osa projektia. Osa nuorista on siirtynyt projektista eteenpäin, mutta osa on jatkanut harrastusta ja saavuttanut isompia asioita uusissa haasteissa pelaamisen parissa. Osa pelaa uusissa joukkueissa on päässyt jopa pelaamaan isoihin turnauksiin.

LÄHTEET

- Helve, Helena 2009. Nuorten vapaa-aika, luottamus ja sosiaalinen pääoma. Teoksessa Mirja Liikanen (toim.) Arjen ilot ja valinnat. Helsinki: Gaudemus. 250, 267
- Johnson, David & Johnson, Frank 2014. Joining together: group theory and group skills. Essex: Pearson.
- kansalaisuuteen kasvamiseen. Teoksessa Seppo Sivonen (toim.) Yhteisö kehittämisen kentällä. Sosiaalipedagoginen lähestymistapa yhteistyöhön ja kansalaisuuteen kasvamiseen. Joensuu: Joensuun yliopisto 67-83
- Karvinen, Juho; Ermi, Laura & Mäyrä, Frans 2016. Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kauwelo, Sky & Sunrise Winter, Jenifer 2016. Collegiate E-sports as work or play. Honolulu: University of Hawai'i at Manoa
- Keskinen, Vesa 2012. Nuoret Helsingissä 2011. Helsinki: Helsingin kaupunki tietokeskus. 50-5
- Kiilakoski, Tomi; Kinnunen, Viljami & Djupsund, Ronnie 2015. Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Humanistinen ammattikorkeakoulu. 60-61
- Kivelä, Valtteri & Lempinen, Juho 2010. Arki hallintaan: nuorten ryhmätoiminnan ohjaaminen. Turku: KOTA - Lasten ja nuorten hyvinvointi ry.
- Kokko, Sami 2010. Health promoting sports club: youth sports clubs' health promotion profiles, guidance and associated coaching practice, in Finland. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Koski, Pasi 2008. Liikunnan ja urheilun seuratoiminta nuorisotyössä. Teoksessa Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä: menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 299-319.
- Kurki, Leena 2002. Sosiaalipedagoginen lähestymistapa yhteistyöhön ja

- Nieminen, Juha 2008. Vastavoiman hahmo – nuorisotyön yleiset tehtävät, oppimisympäristöt ja eetos (toim.) Teoksessa Komonen, Katja; Suurpää, Leena & Söderlund, Markus. Kehittyvä Nuorisotyö. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- SEUL 2013. eSports. Viitattu 22.4.2015. <http://www.seul.fi/esports/>
- Soanjärvi, Katariina 2011. Mitä on ammatillinen nuorisotyö?. Jyväskylä Jyväskylän yliopisto
- Sosiaalialan korkeakoulutettujen ammattijärjestö Talentia ry Ammattieettinen lautakunta 2013. Arki, arvot, elämä, etiikka. Sosiaalialan ammattilaisen eettiset ohjeet. Helsinki: Talentia ry.
- Talouselämä 2016. Tutkija HS:ssä: Monet pitävät lasten runsasta pelaamisena ongelmana, mutta todellisuudessa ongelma onkin aivan muualla. (Viitattu 2.2.2017) <http://www.talouselama.fi/uutiset/tutkija-hs-ssa-monet-pitavat-lasten-runsasta-pelaamisena-ongelmana-mutta-todellisuudessa-ongelma-onkin-aivan-muualla-6575771>
- Telama, Risto 2000. Teoksessa Mari Miettinen (toim.) Haasteena huomisen hyvinvointi - Miten liikunta lisää mahdollisuuksia? Jyväskylä: Liikunnan ja kansanterveyden edistämissektori (LIKES), 55-80.
- Timperi, Janus 2011. Kilpapelaamisen ekosysteemi ja sen vaikutus pelaajien kilpailumotivaatioon. Helsinki: TIEKE Tietoyhteiskunnan kehittämiskeskus ry.
- Tuominen, Pasi 2015. Esports nuorisotyöhön. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Verkko nuorten kokemana ja kertomana. Helsinki: Verke.org, 88-87.
- Tuomisto, Ville 2015. eSports toiminta nuorisotyöllisestä näkökulmasta. Teoksessa Heikki Lauha (toim.) Nuorisotyö Pelaa. Helsinki: Verke org, 93-97.
- Wagner, Michael G. 2006. On the Scientific Relevance of eSports (Viitattu 17.3.2017) https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports Viitattu 28.11.2016
- WSOY:n Iso Tietosanakirja. 1995. Helsinki, Porvoo, Juva: WSOY, 193.

Ärting, Kai 2003. Kaikki pelaa – ohjelmassa mukana olleiden lopettaneiden ja jatkaneiden jalkapallon pelaajien sisäinen motivaatio ja tavoiteorientaatio. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

LIITE 1: Hakemus

Otsikoi sähköpostiviesti seuraavasti:

Peli (League of Legends tai Counter Strike) - Nimesi.

Esim. League of Legends - Matti Meikäläinen.

Lähetä sähköpostiviesti osoitteeseen:

Vastaa sähköpostiviestissä vapaamuotoisesti seuraaviin kysymyksiin:

Perustiedot

1. Nimi?
2. SummonerName/steamian nickname?
3. Sukupuoli?
4. Ikä?

Persoonallisuus ja harrastukset

- 1) Oletko kykenevä sitoutumaan pidempiaikaiseen esports-hankkeeseen?
- 2) Kuinka paljon kykenet käyttämään viikossa harjoitteluun? (sopiiko maanantai?)
- 3) Muut harrastukset?
- 4) Varusmiespalveluksesi ajankohta?
- 5) Miten kuvailisit itseäsi? Kuinka ystäväsi kuvailisivat sinua?
- 6) Minkälaisen roolin omaksut parhaiten esim. koulussa tehtävissä ryhmätöissä?
- 7) Kuvaile itseäsi pelissä käytettävillä termeillä.
- 8) Mikä on tavoitteesi pelaamisen saralla?
- 9) Miten peliä tulisi sinun mielestäsi pelata?

Pelaaminen / pelihistoria

- 1) Paljonko arvelisit sinulta liikenevän projektille aikaa viikossa? Mitkä viikon
- 2) Kerro lyhyesti omasta pelihistoriastasi?
- 3) Paljonko pelaat viikossa?
- 4) Onko sinulla mahdollisuus harjoitella kotona mikrofonia käyttäen?
- 5) Löytyykö pelaamisesta videoita, streamia tms.?
- 6) Onko joukkueeseen hakemassa kavereitasi? Nimi / Nick?

Mitä odotat hankkeelta / treenaamiselta / valmentajilta?

Lisätiedot:

LIITE 2: Haastattelukysymykset hakutilaisuudessa

Mitkä ovat sinun tavoitteet vuoden sisällä?

Mitkä tavoitteet kolmen vuoden sisällä?

Mitä odotat projektilta?

Mitä odotat tiimiltä?

Mitä ongelmia tiimin sisällä voisi tulla?

Mitä ajattelit tehdä oman joukkueen pärjäämisen eteen?

Kun tulee ongelma, mitä teet ongelmatilanteessa?

Jos oma pelaaminen ei suju, mitä teet silloin?

LIITE 3: Loppuhaastattelun kysymykset

Organisaatio

- 1) Onko organisaatio vastannut odotuksia? Olisitko kaivannut jotain enemmän organisaatiolta?
- 2) Mitä mieltä olit hakuprosessista?
- 3) Mistä sait tietää projektista?
- 4) Mitä parannettavaa olisi hakuprosessissa?

Valmentaminen

- 1) Mikä on ollut hyvää?
- 2) Mitä voisi parantaa?
- 3) Mikä on ollut huonoa?
- 4) Mihin on käytetty liikaa aikaa?
- 5) Mitä olisi voitu käsitellä enemmän?

Harjoitukset

- 1) Mikä on ollut hyvää?
- 2) Mikä on ollut huonoa?
- 3) Mitä mieltä olet tilasta ja laitteista?

Assemblyt

- 1) Miten sinulla meni?

Oma pelaaminen

- 2) Oletko kehittynyt?
- 3) Onko projektista ollut apua?

Sosiaaliset puolet

- 1) Onko projekti auttanut muuten kuin pelillisesti?

Vapaa sana

LIITE 4: Aikataulu

Ideapaperi

19.1.2015

Tiimin kerääminen

Tammikuu 2015

Palaveri valmentajien kanssa

3.2.2015

Suunnitelma

4.2.2015

Hakemus valmiina

17.2.2015

Graafisen ilmeen luonti

Maaliskuu 2015

Projektin julkistaminen

20.2.2015

Hakemuksien skreenaus

9.3.2015

Try-out tilaisuudet

23.3.2015 ja 30.3.2015

Ensimmäinen kerta

8.4.2015

Assemblyt

29.7.-1.8. 2015

Loppuhaastattelut

Syyskuu 2015

Projektin lopettaminen

7.11.2015