

**E-urheilun valmentajakurssi JAMKin
koulutustarjontaan**
Selvitys suunnitellun opintojakson tarpeellisuudesta

Joonas Kemppainen
Henri Tuovila

Opinnäytetyö
Toukokuu 2016
Luonnontieteiden ala
Tradenomi (AMK), tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

Tekijä(t) Kempainen, Joonas Tuovila, Henri	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä Toukokuu 2016
	Sivumäärä 52	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi E-urheilun valmentajakurssi JAMK:n koulutustarjontaan Selvitys suunnitellun opintojakson tarpeellisuudesta		
Tutkinto-ohjelma Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma		
Työn ohjaaja(t) Niko Kiviaho		
Toimeksiantaja(t) Jyväskylän ammattikorkeakoulu		
<p>Tiivistelmä</p> <p>Elektroninen urheilu on kasvava genre, jossa raha- sekä katsojamäärät tulevat ennusteiden mukaan tuplaantumaan kahden vuoden sisään. Kuten perinteinenkin urheilu, vaatii myös elektroninen urheilu taakseen osaavia valmentajia. Toimeksiantajalla, Jyväskylän ammattikorkeakoululla, on suunnitteilla järjestää lähitulevaisuudessa kurssi elektronisen urheilun valmennukseen liittyen. Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa Jyväskylän alueen opiskelijoiden elektronisen urheilun tuntemusta ja selvittää heidän kiinnostustaan tulevaa kurssia kohtaan.</p> <p>Teoreettisessa viitekehyksessä paneuduttiin elektronisen urheilun perusteisiin, kuten määritelmään, historiaan sekä nykytilanteeseen. Teoriapuoleen kuului myös valmennusosio, jossa käytiin läpi elektronisen urheilun valmennusta ja pyrittiin vertaamaan sitä perinteisten urheilulajien valmennukseen. Tutkimusosiossa menetelmänä käytettiin kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta. Tutkimus toteutettiin web-pohjaisella Webropol-kyselylomakkeella.</p> <p>Kyselyä jaettiin Stage142-tapahtumassa sekä sosiaalisen median kautta Jyväskylän ammattikorkeakoulun nykyisille opiskelijoille. Kyselyyn vastasi kaikkiaan 61 henkilöä. Kyselyn keskeiset tulokset osoittivat, että Jyväskylän alueen opiskelijoilla oli hyvä tietämys elektronisesta urheilusta ja että kiinnostusta Jyväskylän ammattikorkeakoulun järjestämää kurssia kohtaan löytyi. Vastaajilta saatiin myös useita ehdotuksia kurssin sisältöä varten.</p>		
<p>Avainsanat (asiasanat) E-urheilu, kilpapelaaaminen, valmentaminen, Jyväskylän ammattikorkeakoulu, JAMK, kvantitatiivinen tutkimus, web-kyselylomake</p>		
Muut tiedot		

Author(s) Kempainen, Joonas Tuovila, Henri	Type of publication Bachelor's thesis	Date May 2016 Language of publication: Finnish
	Number of pages 52	Permission for web publication: x
Title of publication eSports coach course to course selection at JAMK Feasibility study		
Degree programme Business Information Systems		
Supervisor(s) Kiviaho, Niko		
Assigned by JAMK		
Abstract <p>Electronic sports is a growing genre in which the number of viewers and amount of money will double in two years according to predictions. Like traditional sports, electronic sports also requires skillful coaches. The thesis was assigned by JAMK University of Applied Sciences, which is planning to organize a course in coaching electronic sports in the near future. The aim of the present study was to examine how well students in the Jyväskylä area know electronic sports and whether they would be interested in a course in coaching electronic sports.</p> <p>The theoretical framework concentrated on the fundamentals of electronic sports, such as its definition, history and current situation. The theoretical framework also includes a section on coaching, where the coaching of electronic sports is discussed and compared to coaching of traditional sports. The research method of the present study was quantitative. A web-based Webropol questionnaire was used to gather the data.</p> <p>The questionnaire was distributed in the Stage142 event and through social media to the current students of JAMK. A total of 61 people completed the questionnaire. The results of the questionnaire indicated that students in the Jyväskylä area knew electronic sports very well and that they were interested in a course in coaching electronic sports organized by JAMK University of Applied Sciences. The respondents also presented various suggestions about the possible contents of the course.</p>		
Keywords/tags (subjects) eSports, coaching, JAMK, competitive gaming		
Miscellaneous		

Sisältö

1	Johdanto	4
2	Tutkimusasetelma	5
	2.1 Toimeksiantaja ja tutkimuksen tausta	5
	2.2 Tutkimusmenetelmät	6
	2.3 Näkökulma ja perustelut	6
	2.4 Tehtävä ja tavoite	7
	2.5 Tiedonhankinta.....	7
	2.6 Tutkimuskysymykset	7
3	Elektroninen urheilu	9
	3.1 Elektronisen urheilun määritelmä.....	9
	3.2 Elektronisen urheilun alalajit.....	10
	3.3 E-urheilun lähtökohdat ja historia.....	13
	3.4 Kasvu ja tulevaisuuden näkymät	15
4	Valmennus	19
	4.1 Valmennuksen määritelmä	19
	4.2 Valmentajan tehtävät.....	20
	4.3 Valmennustyyli.....	21
	4.4 Valmennuksen hyödyt.....	23
5	Tutkimusote ja tutkimuksen toteutus	25
6	Tutkimustulokset.....	27
	6.1 Vastaajien perustiedot	27
	6.2 Elektronisen urheilun tunnettuus	30
	6.3 Elektronisen urheilun harrastaminen.....	30
	6.4 Pelatut pelit	32
	6.5 Kenen kanssa vastaajat ovat pelanneet?	33

6.6	Mielipide pelien muuttumisesta kilpailullisiksi	35
6.7	Mielipide JAMKin suunnittelema kurssista	36
6.8	Mitä sisältöä vastaajat kurssille haluaisivat?	37
6.9	Kiinnostus suunniteltua kurssia kohtaan	37
6.10	Valmennettava joukkue	38
6.11	Elektronisen urheilun parissa valmentaminen.....	39
7	Tutkimuksen luotettavuus	41
8	Johtopäätökset.....	43
	Lähteet	46
	Liitteet	50
	Liite 1. Web-kyselylomake	50

Kuviot

Kuvio 1. Turnausvoittojen vuosittainen kokonaismäärä vuosilta 1998–2015	17
Kuvio 2. Twitch.tv-palvelun käyttäjämäärät ja verkkoliikenne (Gasselman 2015)	18
Kuvio 3. Kyselyyn vastanneiden henkilöiden ikäjakauma	28
Kuvio 4. Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma	29
Kuvio 5. Millä tasolla vastaajat ovat pelanneet?	31
Kuvio 6. Mitä pelejä vastaajat ovat pelanneet?	33
Kuvio 7. Kenen kanssa vastaajat ovat pelanneet?	34
Kuvio 8. Mielenpide pelien muuttumisesta kilpailullisiksi	35
Kuvio 9. Mielenpide suunnitellusta kurssista	36
Kuvio 10. Kiinnostus suunniteltua kurssia kohtaan	38
Kuvio 11. Onko vastaajilla valmennettavaa joukkuetta?	39
Kuvio 12. Oletko toiminut valmennustehtävissä?	40

Taulukot

Taulukko 1. Vastaajien ikäjakauma	27
Taulukko 2. Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma	28
Taulukko 3. E-urheilun tunnettuus vastaajien keskuudessa	30
Taulukko 4. Millä tasolla vastaajat ovat pelanneet?	31
Taulukko 5. Kenen kanssa vastaajat ovat pelanneet?	34
Taulukko 6. Mielenpide pelien muuttumisesta kilpailullisiksi	35
Taulukko 7. Mielenpide JAMKin suunnittelemaasta kurssista	36
Taulukko 8. Kiinnostus suunniteltua kurssia kohtaan	37
Taulukko 9. Onko vastaajilla valmennettavaa joukkuetta?	38
Taulukko 10. Oletko toiminut valmennustehtävissä?	39

1 Johdanto

Elektroninen urheilu eli e-urheilu on erittäin voimakkaasti kasvava genre, jossa liikkuvat isot raha- sekä katsojamäärät. Vuonna 2014 elektronisen urheilun harrastajia oli noin 89 miljoonaa, ja vuonna 2017 luvun odotetaan nousevan 145 miljoonaan (The Esports economy will generate at least \$465 million in 2017, 2015). Newzoon artikkelin mukaan e-urheilun yhteenlasketut tulot vuonna 2014 liikkuivat 194 miljoonassa Yhdysvaltain dollarissa. Vuonna 2017 elektronisen urheilun rahamäärän uskotaan liikkuvan 465 miljoonassa Yhdysvaltain dollarissa, joten vuosittainen kasvu rahamäärässä on merkittävä. (Global esports market report 2016.)

Aiemmin mainitut luvut osoittavat selkeästi sen, että elektronisen urheilun markkinoilla olisi tilaa menestyjille. Rahamäärät genressä vain kasvavat, kuten myös katsojaluvut. On hyvä, että Suomessakin pikkuhiljaa herätään e-urheiluun uskottavana kilpailullisena lajina, mutta olemme kuitenkin paljon perässä esimerkiksi länsinaapurimme Ruotsia. Ruotsissa pelaamisesta on tullut sosiaalisesti hyväksyttävämpää kuin Suomessa. Tämä näkyy esimerkiksi Counter Strike: Global Offensive -pelin tilastoissa. Maailman 35 parhaaseen joukkueeseen mahtuu peräti neljä ruotsalaisjoukkuetta, joista kaksi on top5-tilastossa. Suomalaisia joukkueita ei tähän tilastoon mahdu yhtäkään. (CS:GO rankings 2016.)

Jyväskylän ammattikorkeakoulu suunnittelee lähitulevaisuudessa järjestävänsä elektronisen urheilun valmentajakurssin. Korkeakoulun järjestämä elektroniseen urheiluun liittyvä kurssi on merkittävä askel elektronisen urheilun edistämiseen Suomessa. Tämä edistää genren tunnettuutta ja ennen kaikkea sitä, että e-urheilu on ottamassa jalansijaa merkittävänä kilpailullisena lajina myös kotimaassamme. Kurssin yhtenä ajatuksena on antaa elektronisen urheilun valmentajalle avaimia menestyksekkääseen valmennukseen.

Urheilulajista riippumatta valmentajan rooli joukkueessa on merkittävä. Valmentajan tehtäviä on muun muassa roolittaa pelaajien toimintaa joukkueessa, suunnitella harjoitusten sisältöä sekä hioa pelin aikana käytettäviä strategioita. Kurssin ideana ei siis ole kouluttaa yksittäisiä pelaajia vaan joukkueen valmentajaa. (Yip 2014.)

Opinnäytetyön tarkoituksena on kyselyn kautta kartoittaa, mikä on elektronisen urheilun tunnettuuden nykytila, minkä koulutusalan opiskelijat osoittavat kiinnostuksensa kurssia kohtaan, sekä toimia rekrytointina kurssia varten.

2 Tutkimusasetelma

2.1 Toimeksiantaja ja tutkimuksen tausta

Toimeksiantajana opinnäytetyölle toimii Jyväskylän ammattikorkeakoulu (JAMK). Jyväskylän ammattikorkeakoulu on kansainvälinen korkeakoulu, jossa opiskelijoita on 8500 ja henkilökuntaa 700 (Tietoa JAMKista).

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa elektronisen urheilun tunnettuutta JAMKin nykyisten opiskelijoiden sekä Stage142-verkkopelitapahtuman osallistujien keskuudessa sekä selvittää heidän kiinnostuksensa elektronisen urheilun valmentajakurssia kohtaan. Opinnäytetyössä käydään myös läpi elektronisen urheilun perusteita, kuten määritelmää, historiaa, nykytilannetta ja kasvua. Lisäksi pohditaan tulosten pohjalta, miksi tällainen kurssi tulisi JAMKille saada, eli mitkä sen hyödyt ovat ammattikorkeakoululle.

2.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmänä opinnäytetyössä käytetään kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta. Teimme web-pohjaisen Webropol-kyselyn, jota levitettiin opiskelijoille sosiaalisessa mediassa. Sosiaalisen median kautta jaettu kysely tavoitti JAMKin tietojenkäsittelyn nykyisiä opiskelijoita sekä Stage142-verkkopelitapahtumaan osallistuneita henkilöitä. Kyselylomakkeesta saaduilla vastauksilla voidaan tehdä päätelmiä elektronisen urheilun tunnettuuden, kiinnostavuuden sekä kurssin tarpeellisuuden suhteen.

2.3 Näkökulma ja perustelut

Niin absurdilta kuin se joidenkin mielestä kuulostaakin, niin tietokonepelaaminen on tulevaisuudessa yhtä seurattua tai jopa seurattumpaa kuin muukin urheilu. Nyt, kun ilmiö on suhteellisen tuore, olisi siihen hyvä lähteä heti alkuvaiheessa tosissaan mukaan. Mitä aiemmin Suomessa päästään panostamaan elektroniseen urheiluun, sitä suuremmat mahdollisuudet siinä on menestyä. On tärkeää, että JAMK olisi yhtenä korkeakouluna viemässä genreä eteenpäin. Aihetta alettiin tutkia siitä näkökulmasta, että jos elektronisen urheilun kurssi järjestettäisiin, kuinka moni olisi kiinnostunut osallistumaan siihen.

Ruotsissa ammattilaisena pelaaminen on sosiaalisesti hyväksyttävämpää kuin Suomessa, joten siinä mielessä Ruotsi on meitä elektronisessa urheilussa edellä. Suomen yksi tunnetuimmista Counter Strike -pelaajista, Aleksis "Allu" Jalli, kertoo Nyt-lehden haastattelussa: "Taito ei ole Suomessa ongelma, vaan asenne. Täällä ei osata toimia yhdessä eikä ehkä haluta tarpeeksi menestystä. Ruotsissa pelaajat oppivat, että on käyttäytyttävä, jos haluaa päästä pitkälle. Menestys ei tule hopealautasella, sen eteen on tehtävä töitä." (Kellokoski 2015.) Ihmisten asenteita genreä kohtaan pitäisi siis saada muutettua. JAMKin tulevaisuudessa järjestämä elektronisen urheilun valmentajakurssi voisi toimia tässä yhtenä suunnannäyttäjänä.

2.4 Tehtävä ja tavoite

Opinnäytetyön tavoitteena on saada tietoa siitä, onko JAMKin suunnittelema kurssille kysyntää. Vastaus tavoitteeseen saadaan jaettavan web-kyselyn vastausten pohjalta. Tavoitteena on myös kartoittaa opiskelijoiden mielipiteitä siitä, mitä kurssin tulisi sisältää ja missä muodossa se olisi paras järjestää. Jos JAMK olisi suunnannäyttäjänä elektronisen urheilun kouluttamisessa, se saisi erittäin paljon näkyvyyttä sekä Suomen sisällä että rajojen ulkopuolellakin.

2.5 Tiedonhankinta

Alusta alkaen ymmärrettiin, että kyseisestä aiheesta on varsin vähän kirjallisia lähteitä. Elektroninen urheilu on verrattain tuore aihe, josta löytyy kyllä paljon artikkeleita internetistä, mutta laajempaa lähteistöä, kuten kirjoja, aiheesta löydettiin rajallisesti.

Jo tiedonhaun alussa huomattiin, että erilaisia internet-lähteitä elektroniseen urheiluun on suuret määrät. Opinnäytetyön aiheena oli kuitenkin käsitellä elektroniseen urheiluun liittyvää valmennusta, joka on elektroniseen urheiluun itseensä verrattuna vieläkin tuorempi asia. Pääasiassa elektronisen urheilun valmennukseen liittyvät lähteet olivat perinteisen urheilun valmennuskirjoja ja muutamia nettiartikkeleja. Ero perinteisen urheilun valmennuksen ja elektronisen urheilun valmennuksen välillä ei ole mitenkään suuri, joten valmennuskirjat perinteisen urheilun puolelta toimivat mainioina lähteinä työlle.

2.6 Tutkimuskysymykset

Tutkimusongelma:

- Onko JAMKin suunnittelema valmennuksen kurssille tarvetta?

Alaongelmat:

- Millainen tunnettuus elektronisella urheilulla on JAMKin opiskelijoiden keskuudessa?
- Minkälainen olisi kiinnostavan kurssin sisältö?
- Millaiset valmennukselliset asiat painottuvat elektronisessa urheilussa?

3 Elektroninen urheilu

3.1 Elektronisen urheilun määritelmä

Suomen elektronisen urheilun liitto eli SEUL määrittelee elektronisen urheilun seuraavasti: “Elektroninen urheilu (eng. eSports tai e-sports) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua.”. Elektronista urheilua eli e-urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin sen mukaan, minkälainen peli- ja pelimuoto on kyseessä. Tavallisimmat elektronisen urheilun pelit ovat pelejä, joita pelataan konsoleilla tai tietokoneilla. Pelit itsessään jakautuvat useaan eri tyyliin eli genreen. (eSports n.d.)

Elektroninen urheilu ja perinteinen videopelaaminen ovat kaksi eri asiaa. Perinteisessä videopelaamisessa pelaaja pelaa kelloa vastaan tai yrittää saada mahdollisimman hyvät pisteet jossain tietyssä pelissä ilman, että yrittää voittaa toista henkilöä. Kun taas puhutaan elektronisesta urheilusta, pelataan peliä, johon liittyy muitakin pelaajia ja jossa kaikki tekeminen vaikuttaa siihen, minkälaiset mahdollisuudet kansapelaajalla on voittoon. Elektronisen urheilun suurin ero normaaliin urheiluun on, etteivät fyysiset ominaisuudet ole niin suuressa roolissa kuin perinteisissä urheilulajeissa. (esports eXplained 2012.)

Kilpapelaminen

Suomen elektronisen urheilun liitto määrittelee ammattipelaajaksi sellaisen henkilön, joka harjoittaa kilpapelamista koko- tai osa-aikaisesti työkseen. Jos käyttää paljon aikaa siihen, että kehittää itseään elektronisessa urheilussa, voi harrastus muuttua nopeastikin ammattipelaamiseksi. Kilpapelamisessa voi tienata myös isoja summia hieman pelistä riippuen. Parhaimmat ja menestyneimmät elektronisen urheilun kilpapelajat ansaitsevat vuositasolla satoja tuhansia euroja. (Ammattipelaaminen n.d.)

Kilpapelajaalla, joka pelaa osa- tai kokoaikaisesti pelejä työkseen, on yleensä takana jokin yritys tai organisaatio. Organisaatiot ovat tukemassa pelaajaa tarjoamalla hänelle valmennusta sekä rahallista korvausta, minkä turvin kilpapelaja voi harjoitella tulevia turnauksia varten. Ammattipelaajien kulut katetaan markkinointi- ja sponsoroitituloilla, eli sponsorit maksavat organisaatiolle korvausta näkyvyydestä. Näin ollen turnauksissa pelaaja pukeutuu yrityksen tai organisaation vaatteisiin tuoden näkyvyyttä organisaatiolle sekä toimintaa rahoittaville sponsoreille. (Mt.)

Harrastepelaaminen

Harrastepelaaminen voi olla hyvinkin samantyyppistä kuin kilpapelaaaminen: voidaan pelata yksin tai isommassa porukassa vastustajia vastaan joko netissä tai verkkopelitapahtumissa. Kuitenkin ensisijainen syy pelaamiselle on sen viihdearvo, kun taas kilpapelaaamisessa pelaajalla on takanaan taho, joka maksaa pelaamisesta palkkaa. Toisin sanoen kilpapelaaaminen on työtä ja harrastepelaaminen huvia. (Mt.)

3.2 Elektronisen urheilun alalajit

Elektronisessa urheilussa kilpaillaan monenlaisissa eri peleissä joko yksilö- tai joukkueetasolla. Pelit jakautuvat erilaisiin alalajeihin eli genreihin. Kilpailullisessa pelaamisessa suosituimpia ja tärkeimpiä ovat kolme eri genreä, RTS (real time strategy), FPS (first person shooter) ja MOBA (multiplayer online battle arena). (Mitä on e-sports?n.d.)

RTS (real time strategy)

RTS-pelit eli reaaliaikaiset strategiapelit löivät läpi 90-luvun lopussa, kun julkaistiin peli nimeltä StarCraft: Brood War. Kun räiskintäpelit (FPS, first person shooter) keskittyvät nopeisiin reflekseihin, RTS-pelit vaativat tarkkaa harkintaa ja kauaskatseista suunnittelua. RTS-genreä voitaisiin näin ollen karkeasti verrata nykyaikaiseen shakkiin. RTS-peleille ominaista on, että pelissä on erilaisia rotuja, joilla on omat uniikit

joukot ja kyvyt, joita pelaaja voi käyttää hyödykseen. StarCraft tarjosi lähes rajattoman potentiaalin käyttää hyödykseen strategiaa pelin etenemiseen, joten tämä oli omiaan luomaan elektronisen urheilun nousua. (Edwards 2013.)

Pelit on yleensä kuvattu niin sanotusta lintuperspektiivistä eli ylhäältä alas. Tämä helpottaa pelaamista, koska RTS-peleissä joudutaan hallitsemaan yhtäaikaisesti tukikoh-
taa, joukkoja ja resursseja. Näin ollen pelaaja näkee tiettyyn etäisyyteen lukitusta nä-
kymästä mahdollisimman laajasti pelin kokonaistilanteen. (Klappenbach 2016.)

RTS-pelejä, joita pelataan nykyään elektronisessa urheilussa, ovat:

- StarCraft II
- Age of Empires II

FPS (first person shooter)

FPS-pelit (suom. ensimmäisen persoonan ammutapelit) on kuvattu päähenkilön nä-
kökulmasta. Tyypillisesti kuvakulmasta näkee kaiken, mitä henkilö pelissä tekee. Omi-
naista FPS-peleille on, että kuvaruudussa näkyvät myös henkilön kädet, jolloin näh-
dään, mitä asetta tai esinettä päähenkilö kantaa milläkin hetkellä. Pelaajan tulee kul-
jettaa hahmoaan pelissä eteen- ja taaksepäin sekä sivuttaissuunnassa käyttäen pe-
liohjainta. Eteenpäin ohjaaminen kuljettaa hahmoa maiseman läpi, yleensä simuloi-
den oikeaa kävelyä, joten "kamera" tekee pientä sivuttaisliikehdintää edettäessä. Pe-
leille ominaista on myös tuoda realismia lisäten äänitehosteita, kuten hengitystä ja
askelten ääniä. (First Person Shooter n.d.)

FPS-peleissä on muutamia eri pelitiloja, tehtävä- ja moninpelitiloja. Elektronisessa ur-
heilussa pelataan moninpelitilaa, jolloin useat eri pelaajat pelaavat samaa peliä inter-
netin tai lähiverkon yli jakaen saman peliympäristön. Moninpelitilassa voidaan pelata
useaa erilaista pelimuotoa. Pelimuodot vaihtelevat pitkälti pelattavan pelin mukaan.
Perinteisesti pelimuodot FPS-genren peleissä ovat tyyliä, joissa joukkueet sotivat toi-

siaan vastaan, kunnes toinen joukkue on saanut tuhottua toisen. On kuitenkin olemassa erikoisempiakin pelimuotoja, kuten lipunryöstöä, tukikohdan suojelua yms. Nykyään suosituimmat elektronisessa urheilussa pelattavat FPS-genren pelit ovat Counter Strike -sarja, Call of Duty -sarja ja Halo-sarja. (Mt.)

MOBA (multiplayer online battle arena)

MOBA on genrenä verrattain uusi. Tarkkaa hetkeä genren synnylle on vaikeaa rajata, mutta yleisesti ajatellaan, että RTS-genren peli Warcraft 3 oli suuressa osassa MOBA-genren synnyssä. Warcraft 3 -peli piti sisällään kenttäeditorin, jonka avulla pelaajat pystyivät rakentamaan omia kenttiään. Tämä työkalu loi käytännössä kokonaan uuden kommuunin itsetehtyjen kenttien ympärille. Yksi kenttä nautti kuitenkin ylivoimaisesti suurinta suosiota, Defence of the Ancients (DotA). DotA oli juuri MOBA-genren peli, vaikka kyseistä genreä ei oltu vielä silloin määritelty. DotA:n suosio kuitenkin kasvoi niin suureksi, että suuret peliyhtiöt lähtivät rakentamaan omia versioitaan kyseisestä pelistä, ja näin syntyi MOBA-genre. (Multiplayer Online Battle Arena 2015.)

MOBA-genren peleissä pelaaja yleensä hallinnoi yhtä sankaria, joka on osa yhtä kahdesta mahdollisesta joukkueesta. Sankareita on useita kymmeniä erilaisia, ja jokaisella sankarilla on omat uniikit kyvyt. Tehtävänä on toimia osana joukkuetta ja puolustaa omaa tukikohtaansa vastustajan joukkueelta. Yleensä yksi joukkue koostuu viidestä eri pelaajasta. Pelaajat voivat suhteellisen vapaasti liikkua ympäri karttaa, mutta MOBA-peleille ominaista on, että kartalla on tietyt linjat, missä itse taistelut tapahtuvat. Se joukkue, joka tuhoaa ensimmäisenä vastustajajoukkueen tukikohdan, voittaa. (Mt.)

Nykyisin suosituimmat MOBA-genren pelit ovat Dota 2, League of Legends, Smite ja Heroes of the Storm. MOBA-genren peleissä liikkuvat myös tällä hetkellä suurimmat rahasummat etenkin turnausten palkintorahoja tarkasteltaessa. Esimerkiksi Dota 2 -

pelissä jaettiin vuonna 2015 hieman reilu 30 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria palkintorahoina. (Te 2011; Overall eSports stats for 2015; Top games of 2015.)

3.3 E-urheilun lähtökohdat ja historia

Kaikki alkoi jo 80-luvulla, kun videopeleistä tuli pienimuotoinen ilmiö. Tällöin pelaaminen keskittyi pääosin pelihallityyppisiin peleihin, kuten Tetrikseen. Jo näissä ensimmäisissä peleissä alkoi syntyä kilpailua. Tällöin kilpailu keskittyi lähinnä toisten pelaajien ennätysten rikkomiseen. Ei kestänyt kuitenkaan kauaa, kun ensimmäiset turnaukset syntyivät. Vuonna 1980 Atari järjesti ensimmäisen kilpailullisen videopelitaapahtuman, Space Invaders -turnauksen. Tapahtuman kävijämäärät kipusivat yli kymmeneen tuhanteen kävijään. Voikin todeta, että tämä kyseinen turnaus ja monet muut myöhemmin järjestetyt ovat olleet siemen elektronisen urheilun synnylle. (Edwards 2013; Djuricic 2015.)

1990-luvun vaihteessa turnaukset pelihalli- sekä konsolipeleille alkoivat kasvaa kovaa vauhtia. Yritykset, kuten Nintendo sekä Blockbusters, hyppäsivät kelkkaan mukaan ja alkoivat sponsoroida niin sanottuja maailmanmestaruuskisoja. Kilpailullinen pelaaminen oli tässä vaiheessa vielä niin alussa, että turnauksissa nähtiin sarjoja lapsillekin. Vuonna 1993 ilmestyi "Doom"-niminen peli, joka toi pelaamiseen mukaan FPS-genren. Doomien mukana tuli myös mahdollisuus moninpeliin internetin välityksellä. Pelaajien kilpailullinen henki sekä tekniikan kehittyminen kiihdyttivät elektronista urheilua eteenpäin. (Edwards 2013; Djuricic 2015.)

Vuotta 2000 lähestyessä nähtiin henkilökohtaisten tietokoneiden yleistymisen. Näiden mukana nähtiin ensimmäiset todelliset peliturnaukset. Vuonna 1997 järjestettiin "Red Annihilation" -turnaus, jossa pelattiin FPS-genren peliä, Quakea. Kyseistä turnausta pidetään perinteisesti ensimmäisenä oikeana elektronisen urheilun turnauksena yli 2000 pelaajan osallistujamäärällään. Turnauksen palkintona voittajalle

oli Ferrari, joka oli aikaisemmin Quake-pelin pääkehittäjän omistuksessa. (Edwards 2013.)

Vain hieman Red Annihilation -turnauksen jälkeen perustettiin ensimmäinen merkittävä pelaamisen liiga, Cyberathlete Professional League (CPL). Alussa CPL-liigan tarjoamat palkinnot eivät olleet kovin suuria. "The Frag" -nimiset turnaukset tarjosivat alussa tuotepalkintoja ja myöhemmin "The Frag 2" -turnauksessa oli 15,000 \$:n palkintopotti. Näillä summilla CPL ei vielä erottunut juurikaan muista järjestäjistä.

Vuonna 2000 tämä kuitenkin muuttui. CPL-liigan järjestämä "The Razer" -turnaus tarjosi Quake 3 -pelissä 100,000 \$:n palkintopotin. Turnauksen voittaja, Johnathan "Fatal1ty" Wendel, kuittasi turnauksen voitosta 40,000 \$. CPL ei ollut ainoa kelkkaan hypännyt järjestäjä, sillä myös useita muita lupaavia turnauksia ja liigoja alkoi syntyä, kuten ESL (1997), joka on nykyisin yksi maailman suurimmista liigoista. (Syrota 2011.)

Tähän aikaan kilpailullinen pelaaminen sijoittui pääosin FPS- ja urheilugenren peleihin sekä joihinkin arcade-peleihin. 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun vaihteessa nähtiin kuitenkin ensimmäinen paljon suosiota kerännyt RTS-genren peli, Starcraft. FPS-pelien keskittyessä nopeisiin reflekseihin toi Starcraft markkinoille aivan erilaisen näkemyksen. Pelin melkein rajattomat strategiset mahdollisuudet toivat uusia ulottuvuuksia pelaamiseen, ja myöhemmin pelistä tulikin yksi elektronisen urheilun tärkeimpiä voimavaroja. (Edwards 2013.)

2000-luvun vaihteessa e-urheilu alkoi todella kasvamaan ja luomaan itselleen vankkaa pohjaa. Tiettyjen pelien ja sitä mukaa myös turnausten suosio kasvoi huimasti. Vuonna 2000 nähtiin kahden merkittävän maailmanlaajuisen turnausjärjestäjän, World Cyber Games(WCG) ja Electronic Sports World Cup (ESWC), tuleminen, joiden turnaukset järjestetään vuosittain. Jo ensimmäisessä Samsungin sponsoroimassa WCG:n järjestämässä turnauksessa pelattiin useita pelejä ja palkintopotti kipusi 200,000 \$:iin. Nämä turnaukset ovat määrittäneet suunnan elektronisen urheilun tulevaisuudelle. (Edwards 2013; Syrota 2011.)

Vuonna 2002 starttasi vielä nykypäivänäkin yksi suurimmista elektronisen urheilun liigoista, Major League Gaming (MLG). MLG:n pelitarjonta on laaja, FPS-peleistä RTS-peleihin. Palkintorahat ovat vuosien saatossa kasvaneet satoihin tuhansiin euroihin. Vuonna 2006 MLG oli myös ensimmäinen turnaus, jota näytettiin televisiossa Yhdysvalloissa "Halo 2" -pelin muodossa. Vielä tällöin kokeilu ei kuitenkaan saanut niin paljoa kannatusta, että televisiointi olisi jatkunut pitemmällä tähtäimellä. Nykyisin MLG-turnaukset, kuten kaikki muutkin suurimmat turnaukset, näytetään pääosin erilaisten suoratoistopalveluiden kautta internetissä. Katsojamäärät ovat kasvaneet hurjaa tahtia, nykyisin puhutaan jo useista miljoonista katsojista ja taakse jäävät myös perinteiset urheilutapahtumat. (Edwards 2013.)

Elektronisen urheilun tapahtumat eivät ole kuitenkaan aina sujuneet mallikkaasti. Tekniikan kehitys on osaltaan auttanut elektronisen urheilun kasvua, mutta on tuonut mukanaan myös ongelmia. Yhtenä esimerkkinä voidaan mainita vuonna 2004 järjestetyn "The Cyber X Games" -turnaus Las Vegasissa. Tapahtumaa markkinoitiin valankumouksellisena turnauksena monelle pelille yli 600,000 \$:n palkintopotilla. Tapahtuma oli kuitenkin huonosti organisoitu, ja verkko-ongelmat koituivat lopulta niin pahoiksi, että osa turnauksesta jouduttiin perumaan. Lopulta suuri osa palkintorahoista jäi jakamatta, ja useat pelaajat sekä joukkueet matkustivat Las Vegasiin asti turhaan. (Syrota 2011.)

3.4 Kasvu ja tulevaisuuden näkymät

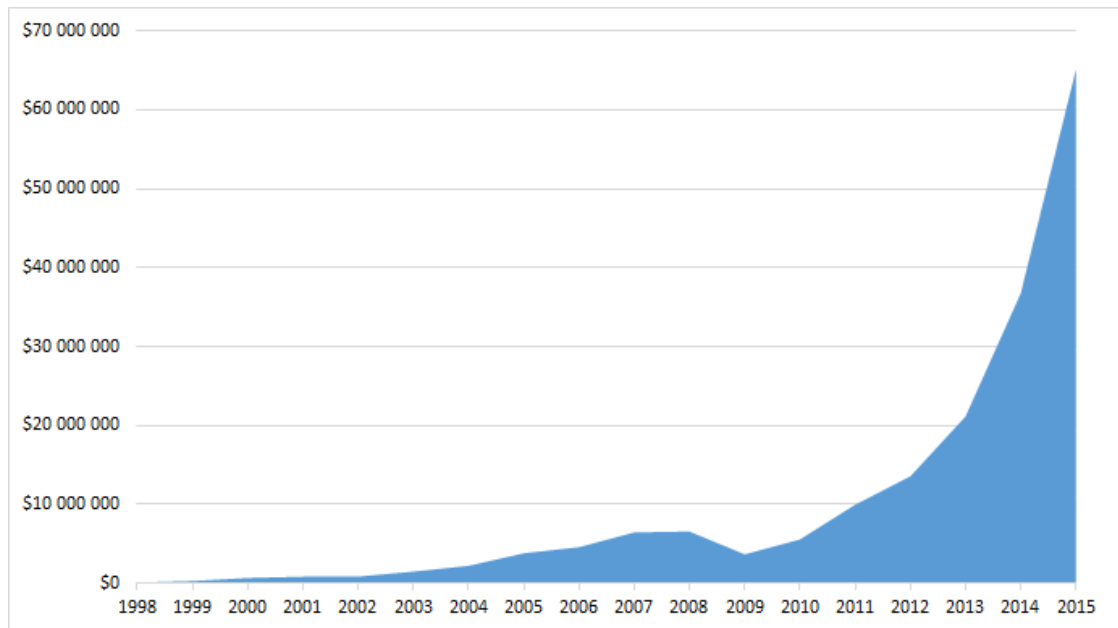
Maailmanlaajuisesti 205 miljoonaa ihmistä seuraa tai harrastaa elektronista urheilua tällä hetkellä Newzoon artikkelin mukaan. Nämä elektronisen urheilun seuraajat/harrastajat voidaan jakaa neljään eri kategoriaan, joista satunnaiset seuraajat ovat suurin ryhmä, 117 miljoonaa ihmistä. 56 miljoonaa ihmistä seuraa elektronista urheilua aktiivisesti, ja 19 miljoonaa seuraa säännöllisesti kilpapelamista ja osallistuu myös

itse amatööritasolla turnauksiin. Lisäksi on 13 miljoonaa ihmistä, jotka sekä osallistuvat sekä itse pelaamiseen että seuraamiseen aktiivisesti. (The Global growth of Esports 2015.)

Markkinat ja niiden kasvu

Optimistisimmat ennusteet näyttävät SuperDatan tekemän ennusteen mukaan huikeaa kasvua muutaman vuoden sisällä elektronisen urheilun saralla. Tämän päivän elektronisen urheilun markkinat liikkuvat 748,8 miljoonassa, kun taas vuonna 2018 markkinoiden koon uskotaan olevan jo 1,9 miljardissa Yhdysvaltain dollarissa. (Gaudiosi 2015.) Rauhallisemman arvion kasvusta tehnyt Newzoo on ennustanut markkinoiden kasvavan yli miljardiin Yhdysvaltain dollariin vasta vuonna 2019 ja laskee markkinoiden koon olevan nykyisellään 325 miljoonassa dollarissa. Se, miksi arviot poikkeavat näinkin radikaalisti toisistaan, riippuu siitä, mitä markkinoiden kokoon lasketaan mukaan. SuperData sisällyttää arvioihinsa myös optimistisemmän Aasian markkinoiden kasvun sekä elektronisen urheilun vedonlyöntimarkkinat. Peter Warman, Newzoon toimitusjohtaja, kertoo artikkelissa, että heidän mielestään vedonlyöntimarkkinoita ei tulisi sekoittaa elektronisen urheilun markkinoihin, koska raha ei tule e-urheilun talouteen. (Takahashi 2016.)

SuperDatan laskelmien mukaan markkinoiden liikevaihdosta suurin osa tulee eri yritysten sponsori- ja markkinointimaksuista. Sponsorointi ja markkinointi kattaa 78 prosenttia rahaliikenteestä, ja rahamääräisesti mitattuna tämä tarkoittaa 578,6 miljoonaa dollaria. 7 prosenttia eli 55,8 miljoonaa tulee vedonlyöntimarkkinoista, joka sivuuttaa vain hieman peleissä jaettavia palkintopotteja, jotka olivat arvoltaan 53,8 miljoonaa (~7 %) Yhdysvaltain dollaria. Pienemmissä ja amatööriturnauksissa liikkui markkinoista rahaa 27,7 miljoonaa (4 prosentin edestä), 17 miljoonaa (2 %) erilaisten hyödykkeiden muodossa ja 15,9 (~2 %) miljoonaa lipputuloina. (Gaudiosi 2015.) Kuvio 1 havainnollistaa elektronisen urheilun turnausvoittojen kasvua vuosien 1998–2015 aikana.



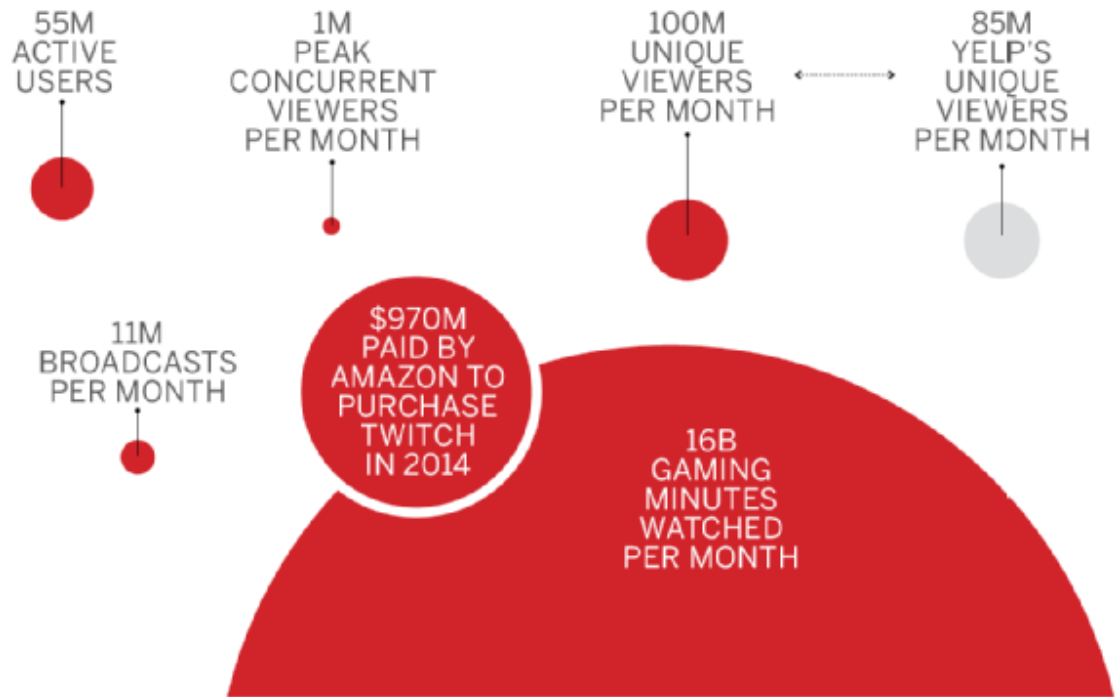
Kuvio 1. Turnausvoittojen vuosittainen kokonaismäärä vuosilta 1998–2015

Seuraajat/katsojat

Seuraavan parin vuoden sisään pelkät katsojamäärät kasvavat SuperDatan ennusteiden mukaan 240 miljoonaan katsojaan. Kasvua vauhdittavat erilaiset mobiilialustoille tehdyt sovellukset ja elektroniselle urheilulle tarkoitettut televisiolähetykset. (Llamas 2015.)

Twitch

Suoratoistopalvelu Twitch on yksi suurimmista yksittäisistä tekijöistä elektronisen urheilun nykyiseen kasvuun liittyen. Twitch on palvelu, jolla on 55 miljoonaa käyttäjää. Videopalvelun sivuilla voi katsella suoratoistovideoita kilpapeleistä ja turnauksista. Twitchissä voi myös seurata niin suosituimpien kilpapelaaajien kuin harrastajienkin suoratoistovideoita. (Casselmann 2015.)



Kuvio 2. Twitch.tv-palvelun käyttäjämäärät ja verkkoliikenne (Gasselman 2015)

Kuten yllä oleva kuvio osoittaa, on Twitch.tv merkittävä kanava elektroniselle urheilulle. Aktiivisia käyttäjiä palvelulla on 55 miljoonaa. Palvelussa katsotaan 16 miljardia minuuttia videoita, ja uniikkeja katselijoita palvelussa on 100 miljoonaa kuukaudessa. (Mt.)

4 Valmennus

4.1 Valmennuksen määritelmä

Hyvä valmennus ei ole vain valmentajan vuorovaikutusta valmennettavan suuntaan. Payne (2006) kertoo kirjassaan, että valmentaminen on vuorovaikutteinen prosessi valmentajan ja valmennettavan välillä. Hyvä valmentaja kuuntelee valmennettavaa, joskus jopa enemmän kuin puhuu itse. (Mt. 2.)

Terminä valmennus voidaan määritellä esimerkiksi sen tuottaman lopputuloksen mukaan. Valmennus voi keskittyä joko fyysiseen tai psyykkiseen puoleen. Tärkeimpänä tavoitteena on toiminnan kehittäminen, eli henkilöä tai joukkuetta autetaan saavuttamaan tavoitteensa. Valmennus voi kohdistua henkilöön, joukkueeseen, projektiin yms. (Coaching n.d.)

Alla on listattu Business Balls -sivuston (Mt.) määrittelemät asiat, joihin valmennuksella yleensä tähdätään:

- Uusien asioiden oppiminen
- Taitojen parantaminen ja kehittäminen
- Henkilökohtaisen menestyksen löytäminen
- Tavoitteiden saavuttaminen

4.2 Valmentajan tehtävät

Valmentajan tehtävät määräytyvät melko paljon valmennettavan lajityypin mukaisesti. Kuitenkin valmennuksen perusteet pysyvät aina jotakuinkin samoina. Perinteisten urheilulajien valmennustehtäviä ja tyylejä voidaan soveltaa suoraan sekä hieman muokaten myös elektronisen urheilun parissa. (Yip 2014.)

Perinteisesti valmentajan tehtäviin kuuluu kehittää valmennettavan fyysisiä ja psyykkisiä taitoja sekä asennoitumista valmennuksen eri osa-alueisiin, kuten harjoitteluun ja itse kilpailemiseen. Jotta valmentaja pystyy toimimaan ammattitaitoisesti, täytyy hänellä olla perusteellinen kuva valmennettavasta lajista. Tämän lisäksi on hyvä tietää perusteet itse valmennuksesta, johon kuuluvat esimerkiksi urheilupsykologiset asiat. On myös tärkeää tuntea hyvin valmennettavat henkilöt ja heidän yksilölliset piirteensä. Ilman tätä tuntemusta on valmentajan erittäin vaikeaa kehittää yksilöllisiä valmennusmenetelmiä, mikä tarkoittaa sitä, että valmennus ei voi tuottaa parasta mahdollista tulosta. (Mero, Nummela & Keskinen 1997, 337.)

Vaikka edellä mainitut asiat olisivat kunnossa, ei valmentaja saa missään nimessä unohtaa oman toiminnan kehittämisen tärkeyttä. Kuten kaikki muutkin alat, myös valmentaminen kehittyy koko ajan. Valmentajan on hyvä kulkea niin sanotusti silmät ja korvat auki ja pyrkiä etsimään uusia menetelmiä oman valmentamisen kehittämiseksi. On kuitenkin hyvä muistaa, että monesti itselle sopivan linjan toteuttaminen tuottaa parhaimmat tulokset, joten ei kannata lähteä sokeasti ottamaan ulkopuolelta tulevia vaikutteita. Valmentajan on tärkeää luottaa täydellisesti omiin kykyihinsä ja tehdä rohkeasti omat päätökset. (Mts. 337–338.)

Itse valmennustyössä valmentaja valitsee oman linjansa käsitellä valmennettavia. Nuoremmille henkilöille valmentaja on yleensä auktoriteetin edustaja, ja itse valmennus on melko suoraa opettamista ja kasvattamista. Vanhempien valmennettavien

kanssa valmentajalla on enemmänkin yhteistyöhön perustuva suhde, jossa valmentajan tehtävät muuttuvat kasvattamisen sijaan enemmänkin neuvoa antaviksi sekä henkistä tukea tarjoaviksi. Varsinkin pitkäaikaisissa valmennussuhteissa on tärkeää, että valmentajan ja valmennettavan välillä on avaramielisyyttä, jotta mahdolliset kiistatilanteet eivät johda välirikoon, joka taas häiritsee valmennettavan optimaalista kehitystä. (Mts. 338.)

4.3 Valmennustyyli

Analyyttinen valmentaminen

Analyttisessä valmentamisessa valmentaja keskittyy pelin laadun seuraamiseen katsoamalla pelattujen pelien tallenteita ja tekemällä niistä huomioita tulevia pelejä varten. Analyttinen valmentaja voi viedä joukkueen peliä merkittävästi parempaan suuntaan, ja tällä on myös välittömiä vaikutuksia siihen, miten joukkue jatkossa pelaa. Hän voi toimia myös pelin sisäisen valmentajan kanssa yhteistyössä, jolla on enemmän ymmärrystä itse pelistä. Näin ollen hän saa yksityiskohtaista tietoa havainnointiansa pohjalle. Analyttinen ja pelin sisäinen valmentaja auttavat siis pelaajia päätöksissä, joita he tekevät pelin aikana. (Yip 2014; Belmont 2016.)

Analyttinen valmentaminen toimii minkä tahansa genren pelissä. Valmentaja pystyy pilkkomaan satoja harjoiteltuja tunteja pieniin palasiin, jotka tuovat informaatiota joukkueen pelin kehittämiseen. (Yip 2014.)

Henkinen valmentaminen

Useat pelaajat ovat julkisesti todenneet, että heidän mentaalipuolensa on puutteellinen ja sen tuomat ongelmat ovat havaittavissa niin harjoittelussa kuin kilpailullisessa menestyksessäkin. Henkiseen valmentamiseen liittyy tälläkin hetkellä vielä stigma,

jossa ajatellaan, että ainoastaan kyseisistä ongelmista kärsivien pelaajien tulisi ha-
keutua henkisen valmentamisen piiriin. Pelaajien tulisi kuitenkin olla aina kehittä-
mässä itseään uusin keinoin, riippumatta pelaamisen sujuvuudesta ja menestyksen
määrästä. (Yip 2014.)

Mikään ei ole turhauttavampaa kuin oman suorittamisen tason laskeminen stressistä
tai muista henkisen puolen ongelmista johtuen. Oikean mielentilan saavuttaminen ei
ole varsinkaan huipputasolla aina niin yksinkertaista. Henkinen valmentaja voi auttaa
pelaajaa erilaisin keinoin rentoutumaan ja keskittymään täysillä omaan tekemiseen.
(Mt.)

Tiimipohjaisissa peleissä on tärkeää, että pelaajien väliset suhteet toimivat. Yleensä
yhtenäisyys ja ilmapiiri ovat hyviä niin kauan kun menestystä tulee ja suurempia on-
gelmiä ei ole. Ongelmatilanteissa kuitenkin voi tulla ongelmia kommunikaatiossa ja
rakentavassa neuvottelussa. Monesti nämä ongelmat johtavat suoraan pelaajavaih-
doksiin, koska ajatellaan, että kyseinen kokoonpano ei voi toimia yhdessä. Monesti
olisi kuitenkin tärkeämpää, että kokoonpano pidettäisiin kasassa ja ongelmiin haet-
tisiin ratkaisuja yhdessä. Henkinen valmentaja voi tällaisissa tilanteissa opastaa tii-
miä löytämään yhteisen sävelen, jolloin monesti välttyään radikaaleilta muutoksilta.
(Mt.)

Ylen verkkosivuilla julkaistu Teemu "Wabbit" Hiilisen kirjoittama artikkeli kertoo 33-
vuotiaan Weldon Greenin mietteitä elektronisen urheilun henkisestä valmennuk-
sesta. Green on opiskellut urheilupsykologiaa Suomessa vuodesta 2010 alkaen. Hän
toimii myös League of Legends -pelin parissa ammattijoukkueiden valmentajana.
Green sanoo artikkelissa, että kaikki lähtee keskittymisestä. Hänen mielestään inten-
siivinen kahden tunnin harjoittelu toimii huomattavasti kehittymisen näkökannalta
paremmin kuin esimerkiksi päämäärätön kuuden tunnin harjoittelu ilman kunnollista
keskittymistä. (Hiilinen 2016.)

Green ei ole itse toiminut koskaan ammattipelaajana, joten itse pelillisiin suorituksiin eli taktisiin tai teknisiin ominaisuuksiin hän ei puutu. Green painottaa eritoten keskittymisen tärkeyttä pelin aikana, jolla pelaaja pystyy löytämään itsestään parhaan potentiaalin. Toisin sanoen Greenin opetusmenetelmät ovat erilaisia meditaatiomenetelmiä. (Hiilinen 2016.)

Fyysinen/urheilullinen valmentaminen

Kuten voidaan olettaa, elektronisessa urheilussa fyysinen harjoittelu ei ole pääosassa oikeastaan koskaan. Loukkaantumiset ja ylläsitukset ovat kuitenkin arkipäivää myös elektronisen urheilun maailmassa. Pelaajat ovat kuitenkin arvokkaita voimavaroja, ja heistä täytyisi huolehtia asianmukaisesti. (Yip 2014.)

4.4 Valmennuksen hyödyt

Onko valmennuksesta eSportsissa hyötyä? Red Bullin julkaisemassa nettiartikkelissa asia esitetään ytimekkäällä tavalla: "Jos olet viettänyt 10 000 tuntia lempipelisi parissa ja näet edelleen ammattilaisten tekevän asioita joita hädin tuskin ymmärrät, vaikutat toistaiseksi olevan kaukana seuraavasta askeleesta tullaksesi parhaaksi. Miksi siis viettäisit toiset 10 000 tuntia tehden samat virheet uudestaan ja uudestaan oppiaksesi niistä, kun sinulla voisi olla henkilö vierelläsi joka osoittaa tekemäsi virheet sinulle?". (Higgins 2015.)

Valmentajalla on elintärkeä rooli sekä pelaajan itsensä että tiimin keskuudessa. Riippuen valmentajan tyypistä hänen roolinsa vaihtelee vahvuuksien mukaan. Valmentajan pääasiallinen tehtävä ei ole luennoida pelaajille, vaan edistää oppimista huomauttamalla nykyisistä oppimismahdollisuuksista ja kääntämällä epäonnistumiset oppimiskokemuksiksi. Valmentajan avulla pelaajalle annetaan tukea, joka johtaa nopeampiin ja jalostetumpiin muutoksiin. Muutokset tulevat huolellisesta suunnitte-

lusta ja kaikkien eri osapuolten keskustelun tuloksena. Kun organisaatio palkkaa joukkueelleen valmentajan, voi se silloin keskittyä omaan tekemiseensä tietäen, että pelaajien etu on ajettuna. (Mt.)

Valmentajien tarkempi hyöty mitataan yleensä voitoilla ja tappioilla. Valmentajan hyöty on tehdä pelaajat paremmaksi, joten tämä ei kuitenkaan välttämättä nopealla aikataululla muuta tilannetta. Se, miten valmennuksen hyödyt näkyvät pelaajissa, saattaa näkyä pieninä yksityiskohtina läpi vuoden. Toisin sanoen joukkueen häviäminen ei tee valmentamisesta huonoa, eikä voittaminen korreloi aina erinomaiseen valmennukseen. Valmentaminen on monimutkaista dynamiikkaa organisaation henkilöstön kanssa. (Yip 2014.)

Valmennuksen hyöty on ensisijaisesti yksilöiden ja joukkueen paremmaksi saaminen. Valmentamisessa valmentaja on se henkilö, joka pystyy näkemään tapahtuneet muutokset sekä yksilöissä että joukkueessa ja reagoimaan niihin. Lisäksi hänen vastuullaan on kaiken tapahtuvan toiminnan sujuminen sekä vastuu koko joukkueesta. Valmentaja varmistaa kaiken toiminnan koko kaudeksi ja hän tekee suunnitelmat harjoittelusta ja kaikesta muusta toiminnasta. Näin hänelle jää aikaa tärkeimpään eli joukkueen ja pelaajien harjoittelun havainnointiin. (Vasarainen & Hara 2005, 44–45.)

5 Tutkimusote ja tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyön tutkimusote oli määrällinen eli kvantitatiivinen tutkimus. Kvantitatiivisen tutkimuksen lähtökohdat ovat luonnontieteissä ja sitä käytetään paljon yhteiskunta- ja sosiaalitieteissä. Keskeisiä piirteitä kvantitatiivisessa tutkimuksessa ovat johtopäätökset ja teoriat aiemmista tutkimuksista, hypoteesien esitys, käsitteiden määrittäminen ja kohderyhmän valinta. Tuloksia tulkittaessa on keskeistä muodostaa muuttujat taulukkomuotoon ja käsitellä aineistoa tilastollisessa muodossa. Päätelmiä tehtäessä on tärkeää perustaa päätelmät tilastolliseen analysointiin esimerkiksi prosenttitaulukkoja avuksi käyttäen. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 135–136.)

Yksi määrällisen tutkimuksen oleellisimmista vaiheista on perusjoukon määrittäminen eli sen, mikä on tutkimuksen kohteena oleva ryhmä, jolta haluttuja tietoja halutaan kerätä (Perusjoukko n.d.). Kyselyn vastaajiksi haluttiin ensisijaisesti henkilöitä, joilla olisi kiinnostusta sekä mahdollisuuksia osallistua JAMKin järjestämälle elektronisen urheilun valmentajakurssille. Kyselyn kohdentaminen halutuille vastaajille osoitautui kuitenkin käytännössä mahdottomaksi, sillä kiinnostusta vastaavaa kurssia kohtaan oltiin vasta tutkimuksen avulla selvittämässä ja potentiaalisten vastaajien määrittäminen tutkijoiden toimesta ilman parempaa asiantuntemusta olisi ollut riskialtista tutkimuksen lopputuloksen kannalta. Otokseen olisi voinut valikoitua tutkijoiden valinnan kautta henkilöitä, jotka eivät olisi vastanneet haluttua perusjoukkoa. Käytössä ei ollut myöskään mitään rekisteriä tai yhteystietolistaa, jota olisi voitu hyödyntää perusjoukon määrittämisessä ja kyselyn levittämisessä.

Tutkimus toteutettiin web-pohjaisella Webropol-kyselylomakkeella. Kyselylomake sisälsi yhteensä 13 kysymystä, joista 12 oli monivalintakysymyksiä ja yksi avoin kysymys. Monivalintakysymyksillä saatiin yleistä tietoa vastaajista sekä heidän suhteestaan eSportsiin, ja avoimella kysymyksellä haettiin vastaajien ideoita tulevaa kurssia kohtaan. Kysymysten avulla saatiin vastauksia tutkimuskysymyksiin eli siihen, onko

JAMKin suunnittelema kurssille tarvetta, millainen tunnettuus elektronisella urheilulla on opiskelijoiden keskuudessa sekä minkälainen olisi kiinnostavan kurssin sisältö.

Kyselyn alkupäässä haettiin yleistä tietoa vastaajista, ikää, sukupuolta ja tämän hetkistä koulutusala. Kyselyn loput kysymykset hakivat vastausta elektroniseen urheiluun liittyen. Elektroniseen urheiluun liittyvät kyselyt etenivät siten, että ensin haettiin vastausta siihen, kuinka moni tuntee elektronisen urheilun. Seuraavat kolme kysymystä liittyivät siihen, millä tasolla vastaajat ovat osallistuneet elektroniseen urheiluun ja minkä pelin/pelien parissa. Kyselyn loppuilla kysymyksillä kartoitettiin vastaajien kiinnostusta elektronisen urheilun valmennukseen painottuvaa kurssia kohtaan sekä ehdotuksia sen mahdolliseksi sisällöksi.

Toimeksiantajan ehdotuksesta aineiston keräämisessä hyödynnettiin juuri kyselyn toteutushetkellä ajankohtaisena ollut JAMKin järjestämä Stage142-verkkopelitapahtumaa. Kyselyä jaettiin kyseisen tapahtuman Facebook-sivulla ja siitä tiedotettiin myös paikan päällä, mikä tekee perusjoukon tarkan määrittämisen käytännössä mahdolliseksi, sillä kenellä tahansa on ollut mahdollisuudet vastata kyselyyn. Kyselyyn vastanneet edustavat tässä tapauksessa näytettä perusjoukosta, koska tutkimukselle ei ollut mahdollisuutta määrittää perusjoukkoa ja sitä kautta otantamenetelmin valittua otosta. Näytettä kutsutaan itsevalikoituneeksi näytteeksi, sillä kyselyä ei kohdennettu millekään tietylle perusjoukolle, ja siihen vastanneet ovat tehneet päätöksen kyselyyn vastaamisesta ja sitä kautta näytteeseen kuulumisesta itse (Taanila 2013). Kyselylomake tavoitti arviolta 250 henkilöä sosiaalisen median kautta, ja kyselyyn vastasi kaiken kaikkiaan 61 vastaajaa eri oppilaitoksista, jolloin vastausprosentin voidaan arvioida olevan noin 25 %. Kysely avattiin lisäksi 66 kertaa ilman vastauksen jättämistä. Jos ajatellaan, että kysely on tavoittanut ainoastaan sekä kyselyyn vastanneet että kyselyn avaamisesta huolimatta vastaamatta jättäneet, edustavat he ns. perusjoukkoa ja muodostavat näytteen, jolloin vastausprosentti on 48 %. Vastaajien

joukossa oli ammattiopiston, lukion, ammattikorkeakoulun sekä yliopiston opiskelijoita, jotka sijoittuivat ikänsä puolesta 16:n ja 31:n väliin.

6 Tutkimustulokset

6.1 Vastaajien perustiedot

Kyselyyn vastanneista opiskelijoista ikäjoukoltaan suurin olivat 24–27-vuotiaat, johon kuului 23 henkilöä eli 38 prosenttia vastaajista. Vastaajista 54 oli miehiä ja 7 naisia. Koulutusaltaltaan suurin osa vastaajista oli ammattikorkeakoulun ICT-alan opiskelijoita 22 vastauksella.

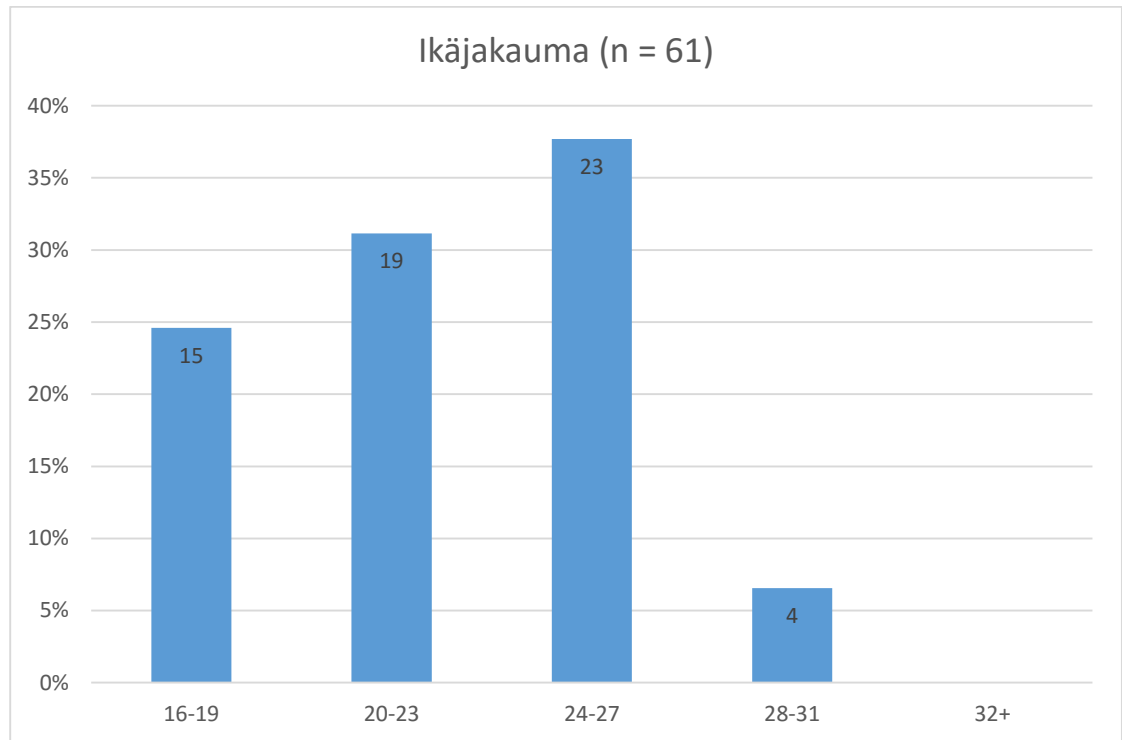
Ikäjakauma

Ensimmäisellä kysymyksellä selvitettiin, miten vastaajat jakoutuivat ikäluokittain.

Taulukko 1. Vastaajien ikäjakauma

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
16–19	25 %	15
20–23	31 %	19
24–27	38 %	23
28–31	7 %	4
32 +	0 %	0
	Yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Kyselyyn vastanneista opiskelijoista 16–19-vuotiaiden joukkoon kuului 15 vastaajaa (24,5 prosenttia), 20–23-vuotiaiden joukkoon kuului 19 henkilöä (31 prosenttia), suurin määrä vastaajista kuului 24–27-vuotiaisiin 23 vastauksella (38 prosenttia), 28–31-vuotiaisiin vastasi kuuluvansa 4 henkilöä (6,5 prosenttia) ja yli 32-vuotiaisiin ei tullut yhtään vastaajaa (ks. kuvio 2).



Kuvio 3. Kyselyyn vastanneiden henkilöiden ikäjakauma

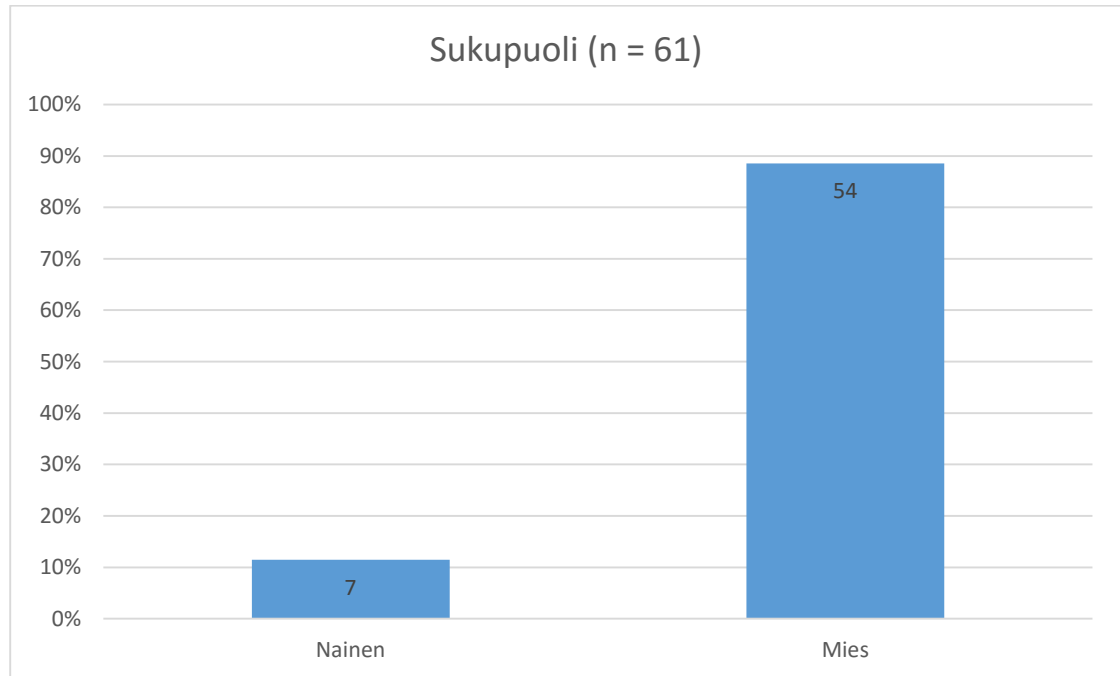
Sukupuolijakauma

Kyselylomakkeen toisella kysymyksellä selvitettiin, miten vastaajat jakautuivat sukupuolittain.

Taulukko 2. Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Nainen	11 %	7
Mies	89 %	54
	Yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Kyselyyn vastanneista henkilöistä ylivoimaisesti suurin osa oli miehiä 54 vastauksella (89 %). Vastanneista naisia oli 7 kappaletta (11 %) (ks. kuvio 3).



Kuvio 4. Kyselyyn vastanneiden sukupuolijakauma

Koulutus

Kyselylomakkeen kolmannella kysymyksellä selvitettiin, miltä koulutusasteelta ja -alalta vastanneet opiskelijat olivat. Koulutusta koskevaan kysymykseen vastasi 98 prosenttia vastaajista eli 60 henkilöä 61:stä.

Kyselyyn vastanneista opiskelijoista suurin osa oli ammattikorkeakoulun opiskelijoita 38 vastauksella (62 %). Ammattikorkeakouluopiskelijat jakautuivat seuraavasti: ICT-ala 22 vastausta, liiketalouden ala 9 vastausta, tekniikan alan opiskelijoita oli 2, ja 1 vastasi opiskelevansa sosiaali- ja terveysalan opintoja. 4 henkilöä vastasi opiskelevansa ammattikorkeakoulussa mutta ei tarkentanut koulutusalaansa. Toiseksi eniten vastauksia tuli lukiolaisilta, 8 vastausta (13 %). Kolmanneksi eniten vastauksia oli ammat- tiopiston opiskelijoilta, joista tieto- ja viestintätekniikan, sähkö- ja automaatiotekniikan sekä autoalan koulutuksiin kaikkiin tuli yksi vastaus. Loput 4 ammat- tiopistosta

olevaa vastaajaa eivät tarkentaneet alaansa. Yliopistosta kyselyyn oli vastannut 4 vastaajaa. Loput kolme vastaajaa laittoivat vastaukseksi ”Jokin muu”.

6.2 Elektronisen urheilun tunnettuus

Kyselylomakkeen neljännessä kysymyksessä selvitettiin e-urheilun tunnettuutta vastaajien keskuudessa.

Taulukko 3. E-urheilun tunnettuus vastaajien keskuudessa

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Kyllä	100 %	61
En	0 %	0
	Yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Kyselyssä kysyttiin ”Tiedätkö, mitä eSports eli elektroninen urheilu on?”. Vastausvaihtoehtoina olivat ”Kyllä” ja ”En”. Kyselyyn osallistuneesta 61 henkilöstä kaikki vastasivat kysymykseen ”Kyllä”. Näin ollen elektronisen urheilun tunnettuus vastaajien keskuudessa oli 100 prosenttia.

6.3 Elektronisen urheilun harrastaminen

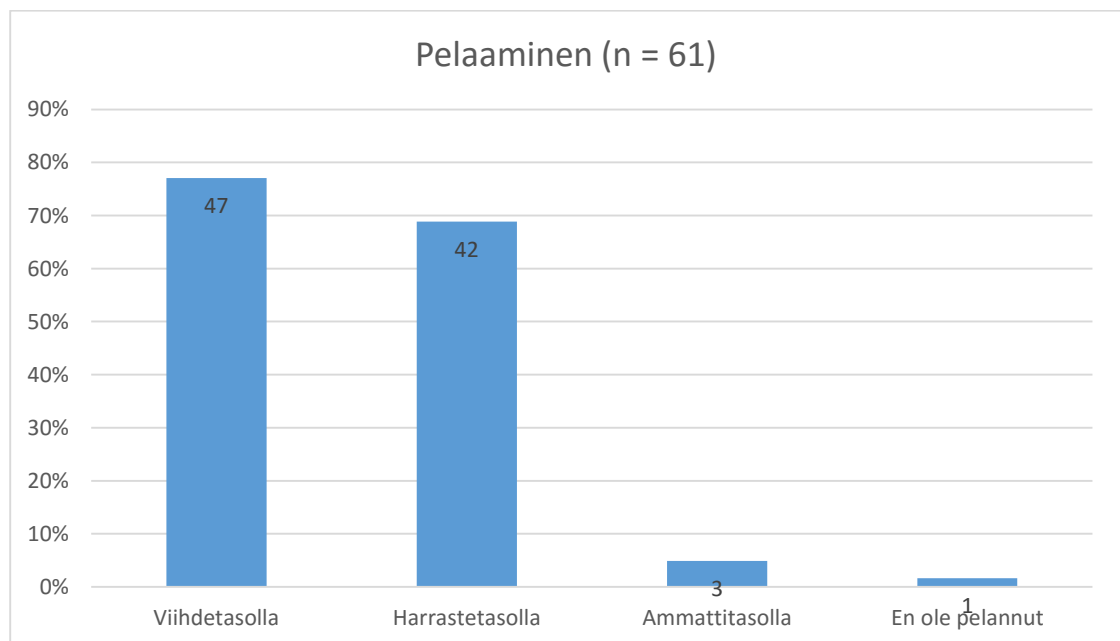
Kilpailullisten pelien pelaajat voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: viihde-, harraste- sekä ammattitasoon. Viihdetasolla pelaamisessa tärkeintä on hauskanpito eikä niinkään voittaminen. Harrastetasolla pelataan voitonhakuisesti. Ammattitasolla pelaajat saavat sponsori- /palkkatuloa pelaamisestaan.

Kyselylomakkeen viidennellä kysymyksellä selvitettiin, ovatko vastaajat pelanneet kilpailullisesti pelattavia pelejä ja jos ovat, niin millä tasolla.

Taulukko 4. Millä tasolla vastaajat ovat pelanneet?

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Viihdetasolla	77 %	47
Harrastetasolla	69 %	42
Ammattitasolla	5 %	3
En ole pelannut	2 %	1
	Vastaajia yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Vastausvaihtoehtoja pystyi valitsemaan useampia, joten vastausten kokonaismäärä on suurempi kuin vastaajien. Suurin osa vastauksista tuli "Viihdetasolla"-vaihtoehtoon 47 vastauksella, jolloin vastaajista 77 % oli pelannut tällä tasolla. Toiseksi eniten vastattiin kohtaan "Harrastetasolla", ja tähän tuli 42 vastausta (69 %). Vastanneiden keskuudessa oli myös 3 henkilöä (5 %), jotka vastasivat pelanneensa ammattitasolla. Vastaajista yksi (2 %) ei ollut pelannut millään näistä tasoista. (ks. kuvio 4).



Kuvio 5. Millä tasolla vastaajat ovat pelanneet?

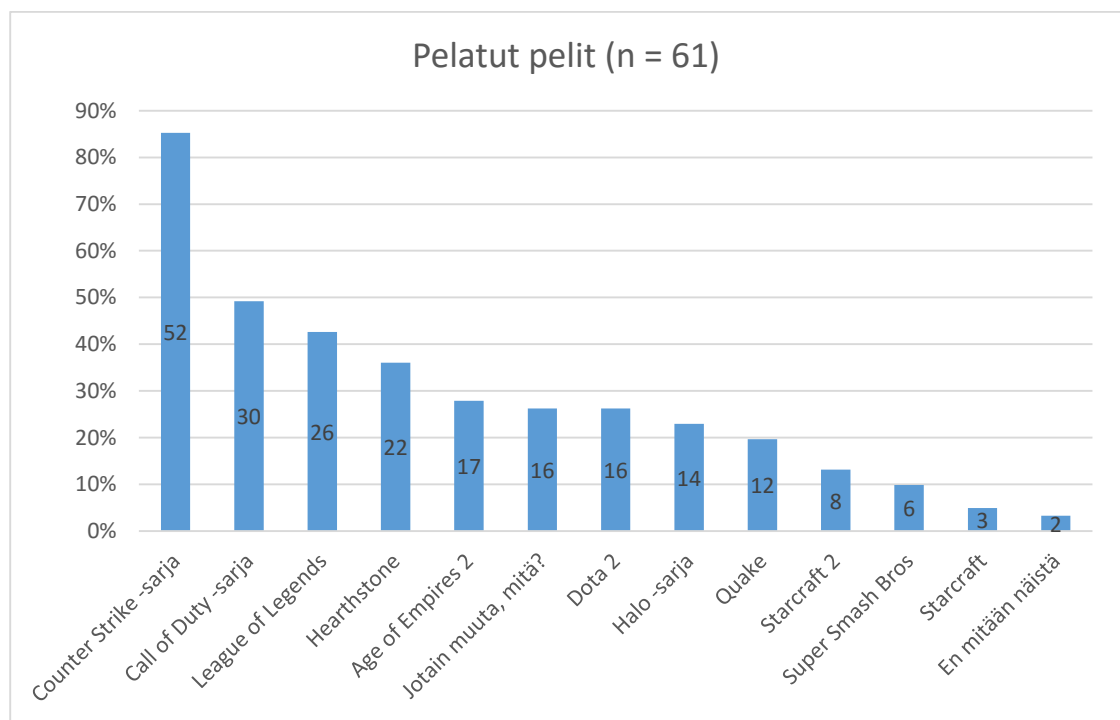
6.4 Pelatut pelit

Kyselyssä kuudes kysymys oli monivalintakysymys, jossa selvitettiin, mitä pelejä vastaajat ovat pelanneet. Vastauksia pystyi valitsemaan useampia, joten vastausten kokonaismäärä on suurempi kuin vastaajien.

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Counter Strike -sarja	85 %	52
Call of Duty -sarja	49 %	30
League of Legends	43 %	26
Hearthstone	36 %	22
Age of Empires 2	28 %	17
Jotain muuta, mitä?	26 %	16
Dota 2	26 %	16
Halo -sarja	23 %	14
Quake	20 %	12
Starcraft 2	13 %	8
Super Smash Bros	10 %	6
Starcraft	5 %	3
En mitään näistä	3 %	2
	Yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Suosituin peli 52 vastauksella oli Counter Strike -sarja. Toiseksi pelatuin peli oli Call of Duty –sarja, johon tuli 30 vastausta. League of Legends sai 26 vastausta ja oli kolmanneksi pelatuin peli. Neljänneksi eniten vastauksia tuli Hearthstoneen (22 vastausta), viidentenä oli Age of Empires 2 -peli (17 vastausta), Dota 2 oli kuudentena (16 vastausta), Halo-sarja seitsemäntenä (14 vastausta), Quake kahdeksantena (12 vastausta), Starcraft 2 yhdeksäntenä (8 vastausta), Super Smash Bros kymmenentenä (6 vastausta) ja Starcraft yhdenätoista (3 vastausta). “En mitään näistä” -vaihtoehtoon tuli 2 vastausta (ks. kuvio 5).

Vaihtoehtona oli myös vastata ”Jotain muuta peliä, mitä?”, ja tähän kysymykseen vastauksia tuli 16 kappaletta. Vastaukset: Guild Wars 1&2, World of Tanks, Team fortress 2, Heroes of Newerth, Rainbow6:Siege, Battlefield, Warcraft 3, Battlefield 2, propilkki 2, World of Warcraft, NHL, Destiny, World of Warcraft, Warcraft III: Frozen Throne, Diablo II/III +Expansions, Smite, Heroes of the storm, Battlefield 3, Battlefield 4, osu!, rocket league, World of tanks.



Kuvio 6. Mitä pelejä vastaajat ovat pelanneet?

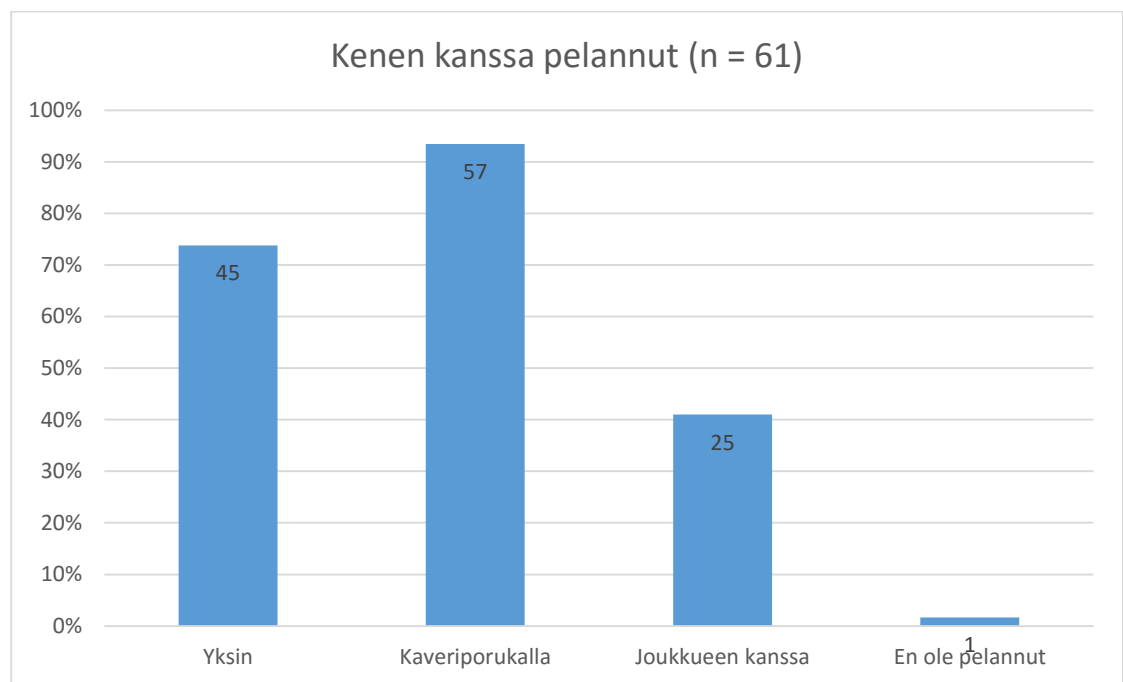
6.5 Kenen kanssa vastaajat ovat pelanneet?

Kyselylomakkeen seitsemäs kysymys selvitti, kenen kanssa vastaajat ovat peliä/pelejä pelanneet. Kysymykseen vastasi 100 % vastaajista eli kaikki 61 vastaajaa. Vastauksia pystyi valitsemaan useampia, joten vastausten kokonaismäärä on suurempi kuin vastaajien.

Taulukko 5. Kenen kanssa vastaajat ovat pelanneet?

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Yksin	74 %	45
Kaveriporukalla	93 %	57
Joukkueen kanssa	41 %	25
En ole pelannut	2 %	1
	Vastaajia yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Vastaajista 57 oli pelannut peliä/pelejä kaveriporukalla (93 %), yksin pelanneita vastaajia oli 45 vastausta (74 %) ja joukkueen kanssa vastasi pelanneensa 25 henkilöä (41 %). Yksi vastaajista vastasi "En ole pelannut" (~0,02 %). (Ks. kuvio 6.)



Kuvio 7. Kenen kanssa vastaajat ovat pelanneet?

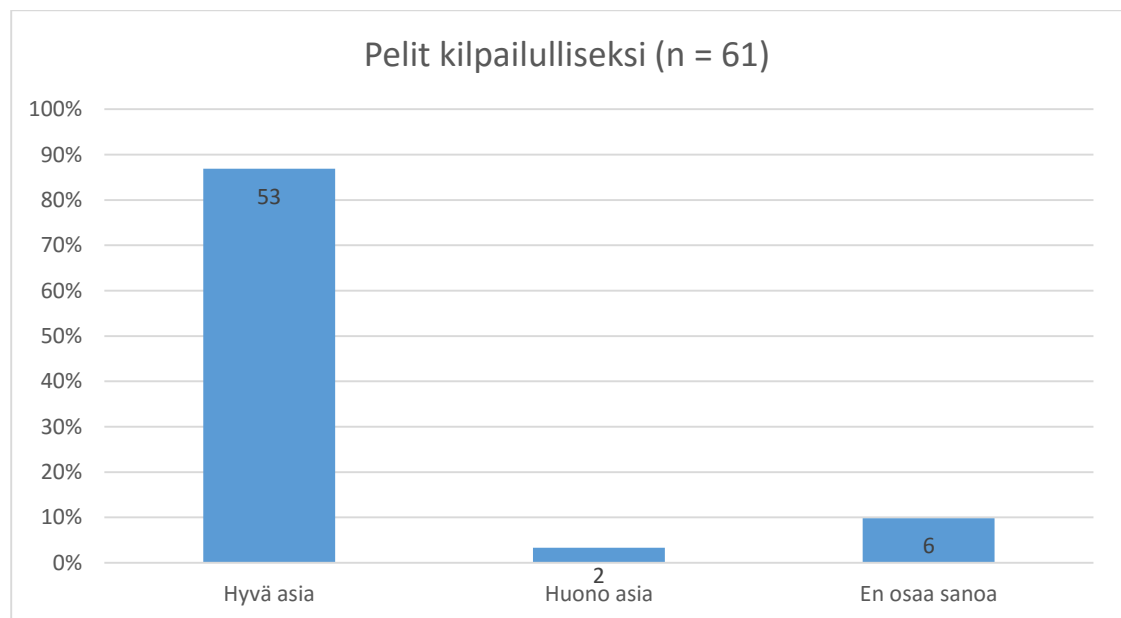
6.6 Mielipide pelien muuttumisesta kilpailullisiksi

Kyselylomakkeen kahdeksannessa kysymyksessä selvitettiin vastaajilta, mitä mieltä he ovat pelien muuttumisesta kilpailullisiksi.

Taulukko 6. Mielipide pelien muuttumisesta kilpailullisiksi

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Hyvä asia	87 %	53
Huono asia	3 %	2
En osaa sanoa	10 %	6
	Vastaajia yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Hyvänä asiana pelien muuttumista kilpailullisiksi piti 53 vastaajaa (87 %), 6 vastaajaa (10 %) ei osannut sanoa mielipidettään ja huonona tätä piti 2 henkilöä (3 %) (ks. kuvio 7).



Kuvio 8. Mielipide pelien muuttumisesta kilpailullisiksi

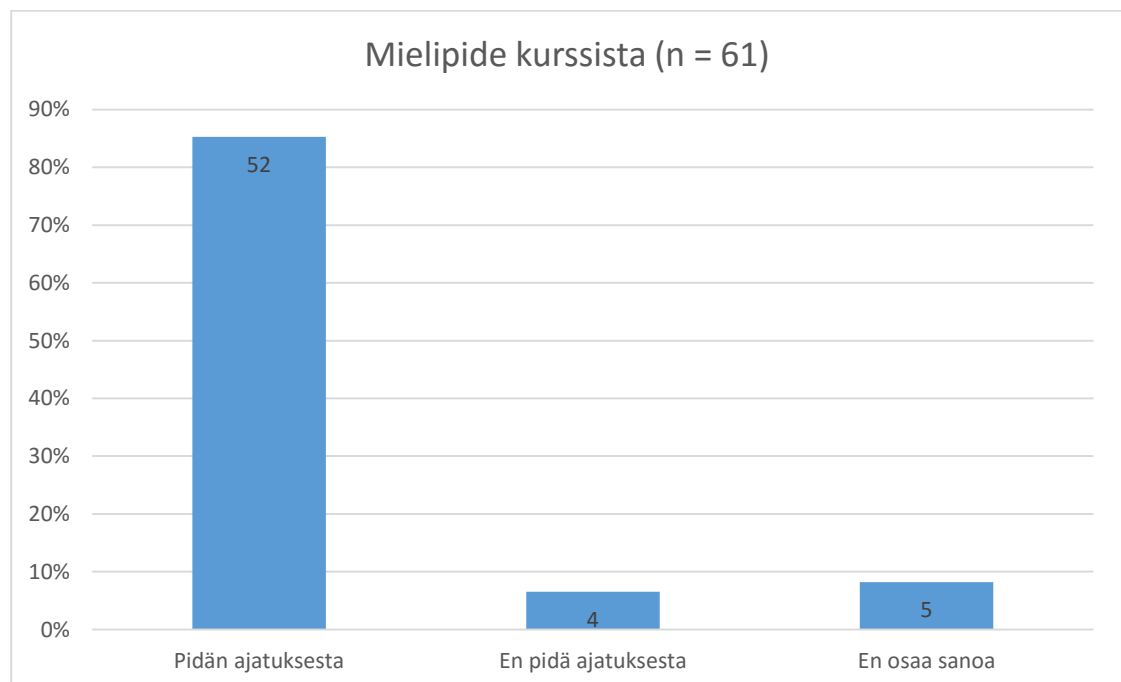
6.7 Mieli pide JAMKin suunnittelema kurssi

Kyselylomakkeen yhdeksäs kysymys selvitti vastaajien mieli pidettä kurssi eli sitä, pitävätkö vastaajat suunniteltua kurssia hyvänä asiana.

Taulukko 7. Mieli pide JAMKin suunnittelema kurssi

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Pidän ajatuksesta	85 %	52
En pidä ajatuksesta	7 %	4
En osaa sanoa	8 %	5
Vastaajia yhteensä:		61
Ohitettuja:		0

Vastaajista 52 (85 %) piti ajatusta suunnitellusta kurssi hyvänä, 5 henkilöä (8 %) ei osannut sanoa mieli pidettään ja 4 (7 %) vastasi, ettei pidä ajatuksesta (ks. kuvio 8).



Kuvio 9. Mieli pide suunnitellusta kurssi

6.8 Mitä sisältöä vastaajat kurssille haluaisivat?

Kyselylomakkeen kymmenes kysymys oli avoin kysymys, jolla haettiin vastaajilta ehdotuksia kurssin sisältöä varten. Vastauksia saatiin useista eri näkökulmista. Vastaajien toiveena oli, että kurssi sisältää yleissivistävää tutustumista elektronisen urheilun maailmaan. Toivottiin myös, että kurssille saataisiin alan ammattilaisia kertomaan e-urheilusta. Useammassa vastauksessa oli toiveena että kurssi sisältäisi tietoutta keuhonhuollon, ravinnon sekä psyykkisen puolen merkityksestä elektronisessa urheilussa. Psyykkisen puolen avainsanana oli etenkin paineen alla suoriutuminen. Kaikista 61 vastaajasta 16 vastasi avoimeen kysymykseen.

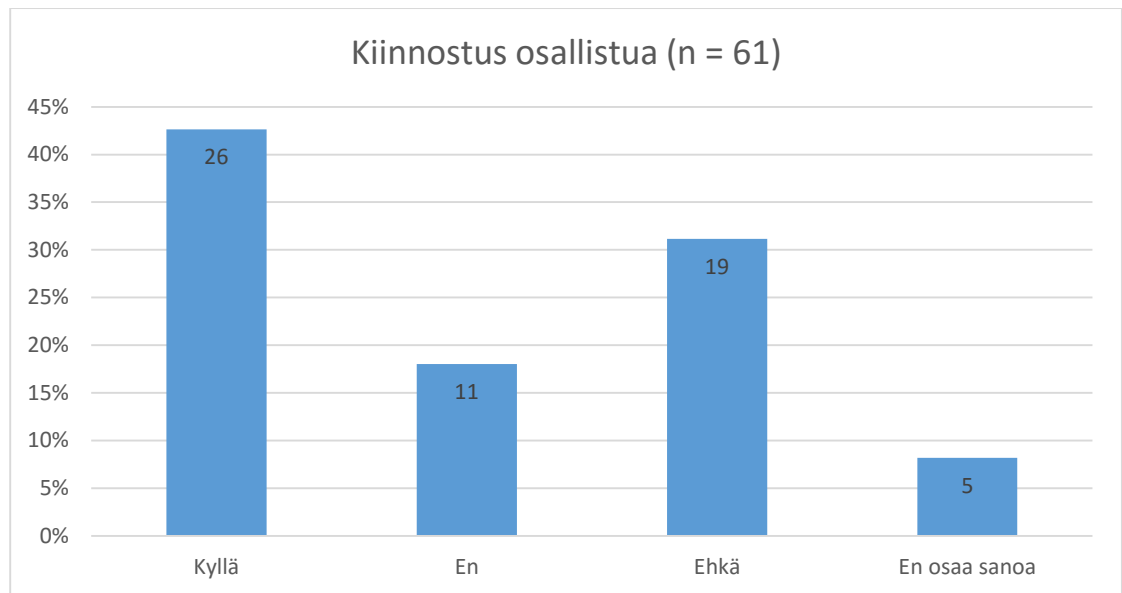
6.9 Kiinnostus suunniteltua kurssia kohtaan

Kyselylomakkeen yhdestoista kysymys selvitti vastaajien kiinnostusta osallistua suunnitellulle kurssille, jos sellainen järjestettäisiin.

Taulukko 8. Kiinnostus suunniteltua kurssia kohtaan

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Kyllä	43 %	26
En	18 %	11
Ehkä	31 %	19
En osaa sanoa	8 %	5
	Vastaajia yhteensä:	61
	Ohitettuja:	0

Vastaajista 26 (43 %) osoitti kurssia kohtaan kiinnostuksensa vastaamalla kyllä. 19 (31 %) vastasi, että olisi ehkä kiinnostunut osallistumaan kurssille. 11 (18 %) vastasi ”en”, ja loput 5 vastaajaa eivät osanneet sanoa mielipidettään (ks. kuvio 9).



Kuvio 10. Kiinnostus suunniteltua kurssia kohtaan

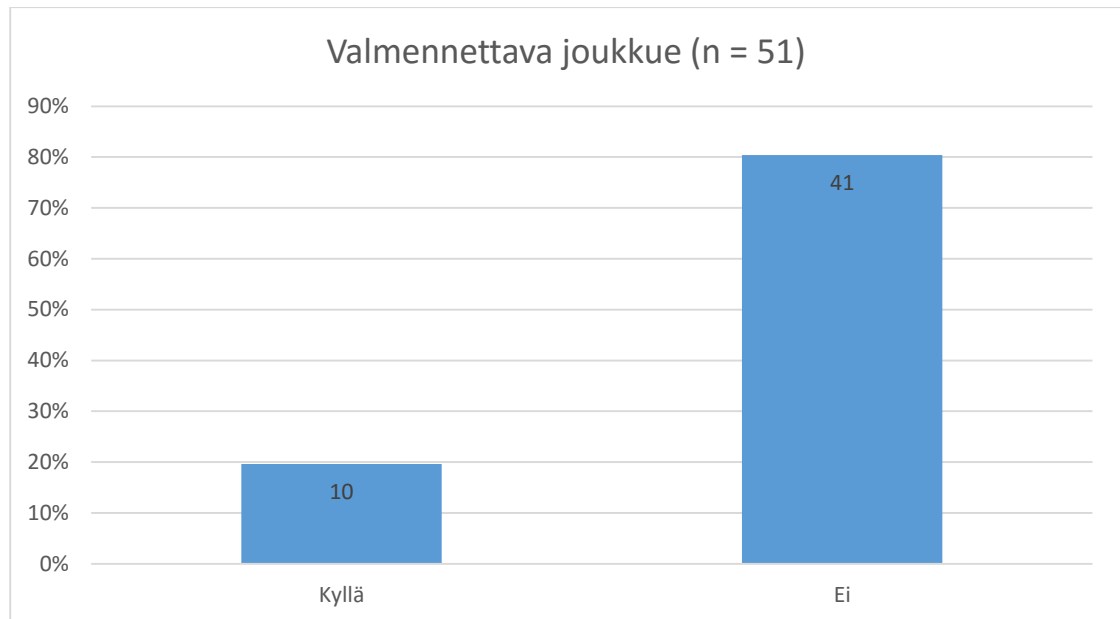
6.10 Valmennettava joukkue

Kyselylomakkeen kahdennellatoista kysymyksellä haettiin vastausta siihen, oliko vastaajien joukossa henkilöitä, joilla on jo olemassa oleva joukkue, jota voisi valmentaa.

Taulukko 9. Onko vastaajilla valmennettavaa joukkuetta?

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Kyllä	20 %	10
Ei	80 %	41
	Yhteensä:	51
	Ohitettuja:	10

51 vastaajasta 10 (20 %) vastasi kysymykseen ”kyllä” ja 41 (80 %) ”ei”. Vastaajista 10 ohitti kysymyksen. (Ks. kuvio 10.)



Kuvio 11. Onko vastaajilla valmennettavaa joukkuetta?

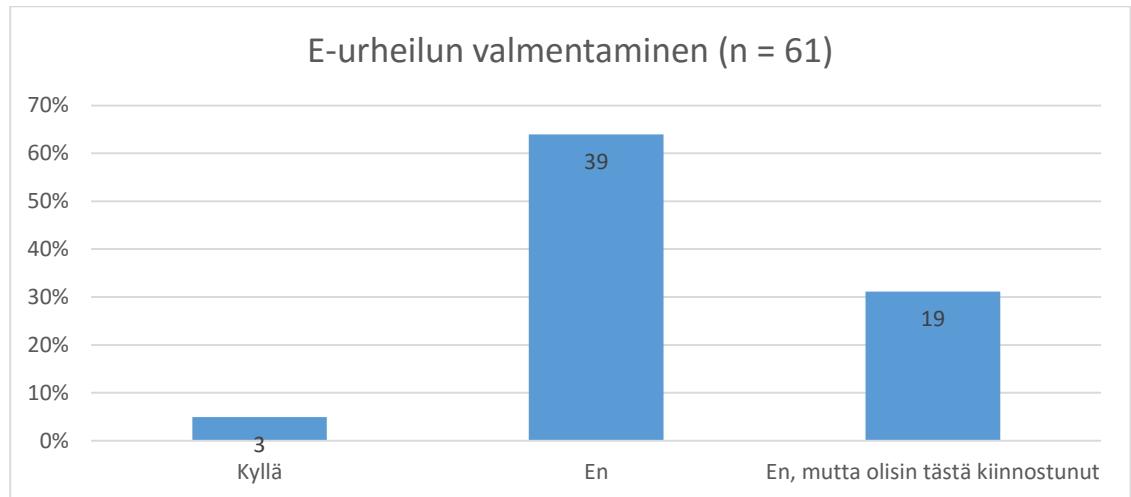
6.11 Elektronisen urheilun parissa valmentaminen

Kyselyn viimeisessä kysymyksessä selvitettiin, onko kukaan vastaajista valmentanut elektronisen urheilun parissa.

Taulukko 10. Oletko toiminut valmennustehtävissä?

Vastausvaihtoehdot	% vastaajista	Vastausmäärä
Kyllä	5 %	3
En	64 %	39
En, mutta olisin tästä kiinnostunut	31 %	19
Vastaajia yhteensä:		61
Ohitettuja:		0

Vastaajista 3 (5 %) vastasi kysymykseen, että ovat toimineet elektronisen urheilun parissa valmentajana, 39 (64 %) vastasi, ettei ole toiminut valmentajana, ja 19 (31 %) vastaajaa ilmoitti, ettei ole toiminut valmentajana mutta olisi tästä kiinnostunut (ks. kuvio 11).



Kuvio 12. Oletko toiminut valmennustehtävissä?

7 Tutkimuksen luotettavuus

Tieteellistä tutkimusta tehtäessä on aina arvioitava tutkimuksen luotettavuutta. Keskeisiä luotettavuuden arvioinnin käsitteitä määrällisessä tutkimuksessa ovat reabiliateetti ja validiteetti. Reabiliateetti mittaa tutkimustulosten pysyvyyttä eli sitä, voidaan uusintatutkimuksella saada samoja tuloksia kuin jo toteutetulla. Validiteetti voidaan jakaa kahteen alalajiin: ulkoinen validiteetti mittaa tulosten yleistettävyyttä ja sisäinen validiteetti puolestaan arvioi, kuinka hyvin tutkimuskysymykset mittaavat tutkimuksen kohteena olevaa aihetta. (Kananen 2010, 128–130.)

Näytteen perusteella ei voida tehdä yhtä luotettavia yleistyksiä perusjoukkoon kuin otantamenetelmin valitulla otoksella, sillä näytteen suhdetta perusjoukkoon ei voida tarkasti määrittellä (Taanila 2013). Siksi tämän tutkimuksen luotettavuutta ulkoisen validiteetin eli yleistettävyyden näkökulmasta heikentää lisäksi perusjoukon jääminen määrittelemättömäksi, ja näin ollen tutkimustuloksia voidaan pitää ainoastaan suuntaa antavina. Toisaalta kyselyä jaettiin sen aihepiiriin keskeisesti liittyvässä verkopelitapahtumassa, joten voidaan olettaa, että vastaajat ovat pääsääntöisesti olleet vähintäänkin harrastepelaajia ja että asiantuntemusta kyselyyn vastaamiseksi on näin ollen ollut riittävästi. Vastaajat ovat todennäköisesti olleet potentiaalisia e-urheilun valmentajakurssille osallistujia harrastuneisuutensa ja jo olemassa olevan kiinnostuksen perusteella, joten varovaista yleistämistä vastaavaan joukkoon on mahdollista tehdä.

Tutkimuksen tavoitteena oli vastata tutkimusongelmaan eli saada tietoa siitä, onko JAMKin suunnittelema kurssille kysyntää. Vaikka tutkimustulosten tieteellistä arvoa voidaan luotettavuuden näkökulmasta pitää hieman kyseenalaisena, vastaavat ne varsin hyvin tutkimuksen tarkoitusta ja tavoitetta. Toimeksiantajan näkökulmasta haluttu tieto saatiin kyselyn avulla esiin, ja sitä voidaan hyödyntää halutussa tarkoituksessa suunnitteilla olevan kurssin kysynnän arvioinnissa ja sisällön suunnittelussa.

Tutkimus on toistettavissa samoilla tutkimuskysymyksillä ja -menetelmällä, joskin sen kohdentaminen täysin samoille vastaajille on mahdotonta määrittelemättömän perusjoukon ja itsevalikoituneen näytteen vuoksi. Reabiliteettia voidaan arvioida myös tulosten ajallisen pysyvyyden näkökulmasta (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). E-urheilun ollessa vielä melko tuore ja voimakkaasti kasvava ilmiö on sen suosion pysyvyyttä toistaiseksi mahdotonta ennustaa. Taustateoriaan pohjaten suosio ei näytä olevan ainakaan laskusuuntainen, ja siksi kiinnostus e-urheilun valmentajakursseja kohtaan olisi todennäköisesti myöhemmin toteutetussa tutkimuksessa jo esiteltyihin tuloksiin verrattuna suurempi.

8 Johtopäätökset

Tutkimuskysymykset:

- Onko JAMKin suunnitteleman valmennuksen kurssille tarvetta?
- Millainen tunnettuus elektronisella urheilulla on JAMKin opiskelijoiden keskuudessa?
- Minkälainen olisi kiinnostavan kurssin sisältö?
- Millaiset valmennukselliset asiat painottuvat elektronisessa urheilussa?

Kaikkiin tutkimuskysymyksiin saatiin vastaus kyselylomakkeen tulosten ja teoreettisen viitekehyksen pohjalta. Pääkysymyksenä oli JAMKin suunnitteleman kurssin tarpeellisuus, eli jos kurssi järjestettäisiin, olisiko sille kiinnostuneita osallistujia. Vastaus tähän saatiin kyselyn vastauksista. Toisella ja kolmannella tutkimuskysymyksellä haettiin kyselylomakkeen kautta vastausta siihen, kuinka hyvin opiskelijat tällä hetkellä e-urheilun tuntevat ja minkälainen heidän mielestään kiinnostavan kurssin tulisi olla. Neljänteen kysymykseen vastataan teoreettisessa viitekehysessä.

Tällä hetkellä Suomessa ei juuri missään oppilaitoksessa opeteta e-urheilua eikä sen valmennusta. Genren räjähdysmäisen kasvun takia tarvetta tälle kuitenkin olisi, ja kuten perinteisessäkin urheilussa, ilman valmennusta lajissa on vaikea tulla parhaaksi. Tutkimuksessa kysyttiin, että jos elektronisen urheilun valmentamiseen liittyvä kurssi järjestettäisiin, kuinka moni tästä olisi kiinnostunut. Vastauksista voidaan todeta, että kiinnostusta kurssia kohtaan löytyy, sillä 61 vastaajasta 41 % vastasi kyllä ja 31 % vastasi ehkä olevansa kiinnostunut suunnitellusta kurssista. Näin ollen kaikista vastaajista yhteensä 72 % osoitti kiinnostusta kurssia kohtaan, joten ensimmäiseen kysymykseen voidaan vastata, että tarvetta kurssille olisi. Vastauksista kävi myös ilmi, että 3 henkilöä (5 %) on jo toiminut e-urheilun valmentajana jossain muodossa, ja 10

vastaajista (16 %) kertoi, että heillä olisi myös olemassa joukkue, jota he voisivat valmentaa.

Toisella tutkimuskysymyksellä haettiin tietoa siitä, millainen tunnettuus e-urheilulla on opiskelijoiden keskuudessa. Tällä haettiin vastausta siihen, vaatisiko genre itsessään markkinointia tullakseen tutuksi, vai onko e-urheilu opiskelijoiden keskuudessa jo tunnettu aihe. Kyselyn vastauksista voidaan selkeästi todeta, että 16–31-vuotiaiden keskuudessa e-urheilun tunnettuus on erinomainen, sillä 61 vastaajasta kaikki vastasivat tietävänsä, mitä e-urheilu on. Kysely laitettiin levitykseen sosiaalisen median kautta, jossa yhtenä kohderyhmänä oli Stage142-verkkopelitapahtuman osallistajat ja toisena JAMKin opiskelijat. Yleistä päätelmää e-urheilun tunnettuudesta ei tästä voida kuitenkaan tehdä, koska iso osa vastaajista oli Stage142-verkkopelitapahtuman kautta, jossa osallistajat ovat e-urheilun harrastajia.

Kolmannella kysymyksellä haluttiin selvittää, millainen olisi vastaajien mielestä kiinnostavan kurssin sisältö. Kysymyslomakkeessa oli avoin kysymys, johon pystyi vapaasti vastaamaan toiveita kurssin sisältöön liittyen. Kysymyksessä ei viitattu siihen, että kurssi tulisi olemaan valmentajaa ohjaava, koska haluttiin täysin avoin mielipide siitä, millainen kurssin tulisi vastaajien mielestä olla. Vastausten perusteella voidaan tulla johtopäätökseen, että kiinnostavan kurssin sisältö on laaja-alainen katsaus elektronisen urheiluun, jossa käytäisiin läpi esim. paineen alla pelaamista sekä virkeänä ja keskittyneenä pysymistä kehonhuollon ja oikeanlaisen ravinnon avulla. Toiveena on myös saada elektronisen urheilun ammattilaisia kertomaan oma näkökulmansa e-urheiluun. Kurssia ei siis kannata rajoittaa pelkästään valmentajaa ohjauksiksi vaan myös perusasioita sisältäväksi kokonaisuudeksi, josta hyötyvät kaikki elektronisesta urheilusta kiinnostuneet.

Neljänten eli viimeiseen tutkimuskysymykseen vastattiin teoriaosuudessa. Elektronisen urheilun valmennuksessa voi tiettyyn pisteeseen asti soveltaa aivan hyvin pe-

rinteisten urheilulajien valmennustyyliä ja periaatteita. E-urheilussa on tärkeää painottaa valmennusta fyysisen harjoittelun sijaan enemmän henkiseen sekä strategiseen puoleen. Fyysisessä valmennuksessa korostuvat liikkuvuuden ylläpito ja pelaamista haittaavien vammojen ennaltaehkäisy. Painotettavat valmennukselliset asiat vaihtelevat myös hieman peligenren mukaisesti. RTS- ja MOBA-genren peleissä strateginen puoli painottuu entisestään, kun taas FPS-genren peleissä esimerkiksi reaktiokyvyn tärkeys tuo painopistettä hieman fyysisen valmennuksen puolelle.

Lähteet

Ammattipelaaminen. N.d. Suomen elektronisen urheilun liiton luoma määritelmä e-urheilun ammatipelaamiselle. Viitattu 3.2.2016.
<http://seul.fi/esports/ammattipelaaminen/>

Belmont, S. 2016. Becoming a Professional League of Legends Analyst. Artikkelit Slingshot Esports -verkkosivustolla. Viitattu 23.3.2016.
<https://medium.com/slingshot-esports/becoming-a-professional-league-of-legends-analyst-f84977d4d78b#.o1kbbkot6h>

Casselmann, B. 2015. Resistance is futile: eSports is massive ... and growing. Artikkelit ESPN-verkkosivustolla. Viitattu 15.3.2016.
http://espn.go.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing

Coaching. N.d. Business Balls -sivuston määritelmä valmennuksesta. Viitattu 6.4.2016. <http://www.businessballs.com/coaching.htm>

CS:GO rankings. 2016. Gosugamersin laatima listaus. Viitattu 16.2.2016.
<http://www.gosugamers.net/counterstrike/rankings>

Djuricic, I. 2015. History of eSports. Bloggartikkeli Zengaming-blogissa. Viitattu 15.3.2016. <http://blog.zengaming.co/article/history-of-esports/>

Edwards, T. 2013. Esports: A Brief History. Artikkelit Adanai-verkkosivustolla. Viitattu 15.2.2016. <http://adanai.com/esports/>

eSports. N.d. Suomen elektronisen urheilun liiton luoma määritelmä elektroniselle urheilulle. Viitattu 2.2.2016. <http://seul.fi/esports/>

eSports eXplained. 2012. Video Extelevision-sivustolla. Viitattu 24.2.2016.
<http://www.extelelevision.com/esports-explained/>

First Person Shooter. N.d. Määritelmä Techopedia-verkkosivustolla. Viitattu 3.3.2016.
<https://www.techopedia.com/definition/241/first-person-shooter-fps>

Gaudiosi, J. 2015. Global Esports revenues to surpass \$1.9 billion by 2018. Markkinatutkimus Fortune-lehden verkkosivustolla. Viitattu 6.3.2016.
<http://fortune.com/2015/10/28/global-esports-revenues-nearing-2-billion/>

Global esports market report: Revenues to jump to \$463M in 2016 as us leads the way. 2016. Newzoon julkaisema artikkeli. Viitattu 13.2.2016.
<https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>

Higgins, C. 2015. The eSports coaching revolution is here. Artikkel Redbull-verkkosivustolla. Viitattu 10.4.2016.
<http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331756379479/the-esports-coaching-revolution-is-here>

Hiilinen, T. 2016. Hyvä valmentaja auttaa menestymisessä. Artikkel Ylen verkkosivustolla. Viitattu 10.3.2016. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/03/17/hyva-valmentaja-auttaa-menestymisessa>

Hirsjärvi, S., Remes, P., Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Kananen, J. 2010. Opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja 111.

Kellokoski, M. 2015. Tämä 23-vuotias suomalainen on ässä Counter Strikessa – ja kilpapelaaamisen supertähti. Nyt-lehti 31.7.2015. Viitattu 2.2.2016.
<http://nyt.fi/a1438221430826>

Klappenbach, M. 2016. Top 25 Best Real Time Strategy Games for the PC. Listaus About Tech -verkkosivustolla. Viitattu 6.3.2016.
<http://compactiongames.about.com/od/topgames/ss/Top-Real-Time-Strategy-Games.htm>

Llamas, S. 2015. E-sports market brief update 2015-2016, superdata research. Markkinatutkimus Slide Share –verkkosivustolla. Viitattu 22.3.2016.
<http://www.slideshare.net/StephanieLlamas/e-sports-market-brief-update-2015-2016superdata-research>

Mero, A., Nummela, A. & Keskinen, K. 1997. Nykyaikainen urheiluvalmennus. Jyväskylä: Mero.

Mitä on e-sports? Elektronisen urheilun alkeet pähkinänkuoressa. N.d. Artikkelit Xtv-verkkosivustolla. Viitattu 5.2.2016. <http://www.xtv.fi/artikkelit/mita-e-sports-elektronisen-urheilun-alkeet-pahkinankuoressa-eurheilu>

Multiplayer Online Battle Arena. 2015. Wiki-artikkeli Giant Bomb -verkkosivustolla. Viitattu 2.4.2016. <http://www.giantbomb.com/multiplayer-online-battle-arena/3015-6598/>

Overall eSports stats for 2015: Top games of 2015. Listaus e-urheilun turnauspalkkioista pelikategorioittain. Viitattu 23.2.2016. <http://esportsearnings.com/history/2015/games>

Payne, V. 2006. Coaching for High Performance. Yhdysvallat: AMACOM Books.

Perusjoukko. N.d. Tietoa tilastoista: Käsitteet ja määritelmät. Tietopankki Tilastokeskuksen verkkosivustolla. Viitattu 2.5.2016. <http://www.stat.fi/meta/kas/perusjoukko.html>

Saaranen-Kauppinen, A., Puusniekka, A. 2006. Reliabiliteetti. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 25.4.2016. http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L3_3_2.html

Syrota, L. 2011. eSports: A Short History of Nearly Everything. Artikkelit Team Liquid -verkkosivustolla. Viitattu 25.2.2016. <http://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-of-nearly-everything>

Taanila, A. 2014. Kyselytutkimuksen luotettavuus. Blogijulkaisu 30.4.2014. Viitattu 2.5.2016. <https://tilastoapu.wordpress.com/2012/03/13/kyselytutkimuksen-luotettavuus/>

Takahashi, D. 2016. Esports market to grow 43% to \$463M in 2016 and reach \$1.1B by 2019. Artikkelit Venturebeat-verkkosivustolla. Viitattu 6.3.2016. <http://venturebeat.com/2016/01/25/esports-market-to-grow-43-to-465m-in-2016-and-reach-1-1b-by-2019/>

Te, Z. 2011. An introduction to MOBA. Blogikirjoitus Black Panel -verkkosivustolla. Viitattu 4.3.2016. <http://blackpanel.com.au/2011/11/01/an-introduction-to-moba/>

The Esports economy will generate at least \$465 million in 2017. 2015. Newzoon julkaisema artikkeli. Viitattu 12.2.2016. <https://newzoo.com/insights/articles/esports-economy-will-generate-least-465-million-2017/>

The Global growth of Esports. 2015. Ilmainen katsaus Newzoon tuottamasta tutkimuksesta. Viitattu 10.2.2016. https://images.eurogamer.net/2014/dan.pearson/Newzoo_Preview_Images_Global_Growth_of_Esports_Report_V4.pdf

Tietoa JAMKista. N.d. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Viitattu 3.3.2016. <http://www.jamk.fi/fi/Tietoa-JAMKista/>

Vasarainen, J., Hara, A. 2005. Nuorten valmentaminen joukkuelajeissa. Helsinki: Edita.

Yip, R. 2014. Coaching in Esports: A Comprehensive Look. Artikkelit Liquid Dota -sivustolla. Viitattu 1.2.2016. <http://www.liquiddota.com/forum/dota-2-general/462152-coaching-in-esports-a-comprehensive-look>

Liitteet

Liite 1. Web-kyselylomake

1. Kysymys

Ikä? *

- 16-19
- 20-23
- 24-27
- 28-31
- 32+

2. Kysymys

Sukupuoli? *

- Nainen
- Mies

3. Kysymys

Tämän hetkinen koulutusalasasi? *

Valitse ▼

4. Kysymys

Tiedätkö mitä eSports eli elektroninen urheilu on? *

- Kyllä
- En

5. Kysymys

Kilpailullisten pelien pelaajat voidaan jakaa kolmeen kategoriaan: viihde, harraste- sekä ammattitasoon. Viihdetasolla pelaamisessa tärkeintä on hauskanpito, eikä niinkään voittaminen. Harrastetasolla pelataan voitonhakisesti. Ammattitasolla pelaajat saavat sponsori- / palkkatuloa pelaamisestaan.

Oletko itse pelannut kilpailullisesti pelattavia pelejä? (voit valita useamman vaihtoehdon) *

- Viihdetasolla
- Harrastetasolla
- Ammattitasolla
- En ole pelannut

6. Kysymys

Mitä kilpailullista peliä/pelejä olet pelannut? (voit valita useamman vaihtoehdon)

- Counter Strike -sarja
- Call of Duty -sarja
- Halo -sarja
- League of Legends
- Dota 2
- Starcraft
- Starcraft 2
- Hearthstone
- Super Mash Bros
- Quake
- Age of Empires 2
- En mitään näistä

Jotain muuta peliä, mitä?

7. Kysymys

Oletko pelannut peliä/pelejä yksin, kaveriporukalla vai osana joukkuetta? (voit valita useamman vaihtoehdon)

- Yksin
- Kaveriporukalla
- Joukkueen kanssa
- En ole pelannut

8. Kysymys

Mitä mieltä olet siitä, että tietokone- ja konsolipelien pelaamisesta on tullut kilpailullista? *

- Hyvä asia
- Huono asia
- En osaa sanoa

9. Kysymys

Mitä mieltä olet siitä jos Jyväskylän Ammattikorkeakoulu lähtisi järjestämään elektroniseen urheiluun liittyvää kurssia? *

- Pidän ajatuksesta
- En pidä ajatuksesta
- En osaa sanoa

10. Kysymys

Vapaaehtoinen kysymys:

Minkälaisessa muodossa haluaisit JAMK:in järjestävän elektronisen urheilun kurssin? Mitä toivoisit kurssin sisältävän?

11. Kysymys

Jos Jyväskylän ammattikorkeakoulu järjestäisi elektronisen urheilun valmentajuuteen ohjaavan kurssin, olisitko kiinnostunut osallistumaan tälle kurssille? *

- Kyllä
- En
- Ehkä
- En osaa sanoa

12. Kysymys

Jos vastasit edelliseen kysymykseen kyllä/ehkä, onko sinulla joukkuetta jonka valmentajana voisit toimia?

- Kyllä
- Ei

13. Kysymys

Oletko toiminut elektronisen urheilun parissa valmentajana? *

- Kyllä
- En
- En, mutta olisin tästä kiinnostunut