



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Avoin ja matalan kynnyksen eSports -toiminta

Toimintamalli Turku Game Academyllä

Lauri Kuusela

Kansalaistoiminnan ja Nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

05 / 2018

www.humak.fi

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja Nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Lauri Kuusela	Sivumäärä 77 ja 7 liitesivua
Työn nimi Avoin ja matalan kynnyksen eSports -toiminta. Toimintamalli Turku Game Academyllle	
Ohjaava opettaja Hanna Kiuru	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Turku Game Academy, Turun kaupungin nuorisopalvelut	
Tiivistelmä <p>Tässä opinnäytetyössä oli tavoitteena kehittämään avoimen ja matalan kynnyksen toimintamallia nuorisoyölliseen elektroniseen urheiluun perustuvalla Turku Game Academyllle. Elektroninen urheilu on digitaalisten pelien kilpapelaaamista. Elektroninen urheilu, eli e-urheilu tai eSports, on maailmanlaajuinen ilmiö, joka tavoittaa vuodessa satoja miljoonia katsojia, peliharrastajia ja eri alojen ammattilaisia. Elektroninen urheilu on muodostunut merkittäväksi viihdeteollisuuden kulttuuri-ilmiöksi, joka tarjoaa nuorille viihdettä, harrastusmahdollisuuksia ja mahdollisia urapolkuja.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana toimii Turku Game Academy ja Turun kaupungin nuorisopalvelut. Nykyisellään Turku Game Academy tarjoaa joukkuepohjaista pienryhmätoimintaa, jossa osallistujilta vaaditaan valmiiksi korkeaa pelillistä taitotasoa ja sitoutumista säännölliseen harjoitteluun joukkueen kanssa. Kehittämistyön tavoitteena oli kehittää toimintamalli, joka tarjoaa nuorille avointa ja matalan kynnyksen e-urheilutoimintaa. Kehittämistyö perustui tutkimuskysymyksiin: miten avointa e-urheilutoimintaa voidaan käyttää nuorisotyön menetelmänä, millaista avointa e-urheilutoimintaa Turku Game Academy voisi järjestää ja miten tehdä e-urheilusta nuorisoyöllistä, avointa ja matalankynnyksen toimintaa? Kehitetyn toimintamallin tavoitteena oli tehdä Turku Game Academyn toiminnasta useammalle nuorelle mahdollinen elektronisen urheilun harrastuspaikka. Kehitetty toimintamalli tarjoaa nuorille harrastuspaikan lisäksi ympäristön, joka tukee tavoitteellista harjoittelua ja terveitä pelitapoja. Toimintamalli yhdistää samalla nuorisotyön ja pelikasvatuksen tiiviiksi osaksi nuorten peliharrastusta.</p> <p>Kehittämistyö oli kvalitatiivinen tutkimus. Laadullisina menetelminä kehittämistyössä käytettiin osallistuvaa havainnointia, benchmarkingia, asiantuntijahaastatteluita ja ideointimenetelmää. Analyysimenetelmänä tutkimuksessa käytettiin teemoittelua. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkittiin Turku Game Academyn perustoimintaa nuorisohjaajan näkökulmasta. Benchmarking -menetelmän avulla selvitettiin miten muut tahot järjestävät avointa pelitoimintaa Suomessa. Näiden toimijoiden hyväksi havaitut toimintamallit pyrittiin siirtämään osaksi opinnäytetyössä kehitettävää avointa pelitoimintaa. Benchmarkingin tuloksia syvennettiin asiantuntijahaastatteluilla, joissa haastateltiin benchmarkingissa tutkitun toiminnan organisoojia. Lopuksi ideointimenetelmän avulla koottiin yhteen Turku Game Academyn ohjaajien näkemyksiä avoimesta matalan kynnyksen eSports -toiminnasta. Ohjaajien näkemysten pohjalta kehitettiin kuvaus toiminnan ideaalitalanteelle ja kuvausta työstettiin sopimaan Turku Game Academyn toiminnan nykyisiin puitteisiin.</p> <p>Tuloksista ilmeni, että nuorten osallistaminen toiminnan suunnitteluun ja toteutukseen on merkittävä osa avoimen pelitoiminnan organisointia. Avoimessa eSports -toiminnassa voidaan hyödyntää nuoria vapaaehtoisia vertaisohjaajina ja osallistaa nuoria avoimen toiminnan suunnitteluun ja organisointiin. Nuoret kokevat arvokkaaksi jakaa omaa osaamistaan muiden nuorten kanssa. Toisilta nuorilta saatu pelillinen opastus tukee myös nuorten tavoitteellista harrastamista. Kerätyn tutkimusaineiston pohjalta kehitettiin kolme toimintamallia Turku Game Academyllle. Ensimmäinen toimintamalli käsittelee avointa ja matalan kynnyksen eSports -toimintaa Turku Game Academyn nykyisillä toiminnan resursseilla. Toinen malli käsittelee toimintaa lähivuosien mahdollisen kasvun näkökulmasta ja kolmas malli käsittelee toimintaa sen ideaalitalanteessa. Kehitetty toimintamallit tarjoavat elektronisesta urheilusta kiinnostuneille nuorille harrastuspaikan, jossa nuori saa vertaistukea harrastukselleen ja välineitä tavoitteelliseen harjoitteluun. Toimintamalli tuo lisäksi nuorisotyön ja pelikasvatuksen tiiviiksi osaksi nuoren harrastusta.</p>	
Asiasanat Nuorisotyö, Pelit, Pelikulttuuri, Elektroninen urheilu, Harrastukset, Osallistaminen	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme in Civic Activities and Youth Work, Bachelor's Degree

ABSTRACT

Author Lauri Kuusela	Number of Pages 77 and 7 attached
Title Open-access and low-threshold eSport-activity. Operation model for Turku Game Academy.	
Supervisor Senior Lecturer, D.Soc.Sc Hanna Kiuru	
Subscriber and/or Mentor Turku Game Academy, Turku Youth Services	
Abstract <p>The purpose of this thesis was to develop open-access and low-threshold operations model for eSports-based youth action. The objective of the operation model is to bring eSports more available as a hobby for young people. Electronic sports, or eSports, are a form of competition using digital games. eSports is a global phenomenon that affects the lives of hundreds of millions of viewers, gaming enthusiasts and professional gamers. eSports has become a significant cultural phenomenon in the entertainment industry, and it offers entertainment, different levels of leisure activities and different career opportunities for youth.</p> <p>The subscriber of this thesis was Turku Game Academy and the Youth Services of the City of Turku. In its present state, Turku Game Academy provides team-based group activities, where the participants are required to have a certain starting level of gaming skills and they are required to commit to a regular training schedule with a team. The objective of the operation model in development is to provide young people with an opportunity to do eSports as a hobby, without the requirements of specific gaming skill or regular commitment to the activity. The model provides young people with a place to get familiar with eSports and an environment that supports goal-oriented training. The operations model also connects youth work and game education as a compact part of the gaming hobby of young people.</p> <p>This thesis is a qualitative study. The study used participatory observation, benchmarking, specialist interviews and a structured workshop as research methods. The participatory observation method focused on the basic operation of Turku Game Academy from the youth workers perspective. Benchmarking focused on other youth organizations way to carry out youth work based open-access gaming activity. The results of the benchmarking process were specified by interviewing the organizers of the gaming activity. Lastly, the workshop connected the views of the Turku Game Academy's instructors and the results of earlier studies and focused on implementing relevant methods as part of the operation model in development.</p> <p>The results indicate that involving young people in planning and implementation process is a significant part of organizing open-access gaming activity. Young people find it important to be able to share their know-how of gaming and eSports. Young people also think that technical instructions provided by other young gamers support their target-oriented training. Thus, the open-access eSports activity can be built around engaging young people in the planning and implementation of the activity, as well as engaging the youth to work as peer instructors in eSports training. The final product of this study is an operation model that introduces three different models for Turku Game Academy's open-access eSports youth action. The final product introduces an operation model for Turku Game Academy at its current resources, a model that considers the potential growth of the organization in the next couple of years, and lastly an operation model of the open-access eSport youth action in its ideal state. The operation models introduce young people with a place for eSport leisure activities, peer support for an eSport hobby and a place where to learn goal-oriented training. The operation models combine youth work and game education as a compact part of gaming and eSport hobby.</p>	
Keywords Youth work, Games, Game culture, Electronic sports, Hobbies, Inclusion	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 CASE: TURKU GAME ACADEMY	8
3 KÄSITTEET	14
3.1 Elektroninen urheilu	14
3.2 LAN-tapahtumat	16
3.3 Pelikasvatus	18
4 PELAAMINEN JA ELEKTRONINEN URHEILU NUORISOTYÖSSÄ	22
4.1 Nuorten peliharrastus	22
4.2 Pelaamisen hyvinvointia edistävät vaikutukset	24
4.3 Nuorisotyöllinen pelitoiminta	25
4.4 Nuorisotyöllinen eSports -toiminta	28
5 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT	33
5.1 Havainnointi	33
5.2 Benchmarking	37
5.3 Haastattelu	39
5.4 Ideointimenetelmä	40
5.5 Analyysimenetelmä	42
6 TULOKSET JA NIIDEN ANALYSOINTI	44
6.1 Nuoriso-ohjaajan rooli eSports -toiminnassa	44
6.2 Nuoret tarvitsevat harrastuspaikkoja ja höntsä -pelaamista	48
6.3 Nuorista vertaisohjaajia	51
6.4 Nuorisotalotoimintaa uusilla työkaluilla	54
6.5 Avoimen eSports -toiminnan sovittaminen TGA:n toimintaan	56
6.6 Yhteenveto	59
7. TURKU GAME ACADEMY: AVOIN JA MATALAN KYNNYKSEN ESPORTS - TOIMINTA	61
7.1 Toimintamalli avoimeen pelitoimintaan	61
7.2 #TGA Crew	62
7.3 #Tiimitiistai	64
7.4 #Peliperjantai	64
7.5 Pelitila resurssien kasvaessa	66
7.6 #TGA InHouse	67
7.7 #Yhteistyötahot	69
7.8 Toiminta ihannetilanteessa	70
8. LOPUKSI	72
LÄHTEET	76
LIITTEET	82

1 JOHDANTO

Helsingin sanomat uutisoi 27.9.2017 elektronisesta urheilusta otsikolla Nuoret miehet ovat hulluna elektroniseen urheiluun – vain jääkiekko kiinnostaa enemmän. Uutisessa käsiteltiin tutkimusta, jonka mukaan 57 prosenttia 18–29 -vuotiaista nuorista miehistä pitää elektronista urheilua melko tai erittäin kiinnostavana. Uutisen mukaan myös perinteiset urheiluseurat ovat kiinnostuneita elektronisesta urheilusta: muun muassa Helsingin IFK, Porin Ässät, sekä Seinäjoen SJK ovat perustaneet elektronisen urheilun joukkueita. (Hakola 2017.) Uutisessa käsitellään tutkimusyrittä Sponsor Insightin tekemää 63 lajin vertailua. Tutkimuksen keräämän 608 vastauksen perusteella elektronisen urheilun suosio on ohittanut muut urheilulajit jääkiekkoa lukuun ottamatta. Elektronisen urheilun suosio on noussut yli 20 prosenttiyksikköä kahdessa vuodessa 18–29 -vuotiaiden nuorten miesten keskuudessa. Tutkimuksen mukaan lajin kiinnostavuus koko väestön kannalta on kasvanut noin seitsemästä prosentista 14 prosenttiin vuosien 2015 ja 2017 välillä. (Sponsor Insight 2017.)

Elektroninen urheilu on digitaalisia pelejä hyödyntävää kilpaurheilua, jossa yksilöt tai joukkueet kilpailevat pelien luomien tavoitteiden ja rajoitusten parissa (SEUL 2018a). Digitaaliset pelit määrittävät kilpailun ehdot ja rajat, pelaajien tehtävänä on hyödyntää pelimekaniikkaa ja annettuja resursseja mahdollisimman tehokkaasti. Elektronisessa urheilussa fyysisen suoriutumisen sijaan merkittävässä roolissa ovat pelaajien strateginen havaintokyky, kyky tehdä nopeita päätöksiä, ryhmätyötaidot, kommunikaatio, sekä itsehillintä. (Tuominen 2015a.)

Elektroninen urheilu kiinnostaa nuoria ja nuoret pelaavat samoissa peleissä, missä kilpaillaan ammattitasolla. Elektroninen urheilu tarjoaa nuoria kiinnostavan harrastusmahdollisuuden, sekä nuorisotyöllisen väylän kohdata nuoria heidän oman kulttuurin ja toimintaympäristön parissa. (Tuominen 2015a.) Elektronisen urheilun käyttäminen nuorisotyön työkaluna mahdollistaa nuoren kohtaamisen ja positiivisen vahvistamisen pelien kautta. Elektroniseen urheiluun pohjautuva työmuoto tarjoaa onnistumisen kokemuksia asiassa, joka on nuorille äärimmäisen tärkeä. Ohjattu harjoittelu joukkueen kanssa tarjoaa nuorille turvallisen

ympäristön harjoitella päätöksentekoa, kommunikointia, ryhmätyötaitoja, sekä itsehillintää. Samalla luodaan pohjaa, jonka avulla joukkueharjoittelun parissa saavutettuja onnistumisia voidaan siirtää nuorten muihin arjen toimintaympäristöihin. (Kuokkanen 2017.)

Vaikka pelaamista ja digitaalisia pelejä on hyödynnetty nuorisotyön välineinä Suomessa jo pitkään, tavoitteelliseen elektroniseen urheiluun perustuvaa nuorisotyötä toteutettavat toimijat ovat harvassa. Toiminnan järjestäminen on haastavaa, sillä se vaatii pelien, e-urheilun ammattikentän moninaisuuden, sekä e-urheilukulttuurin syvää tuntemista. (Kuokkanen 2016.) Olen itse aktiivinen peliharrastaja ja olen seurannut elektronisen urheilun kulttuurin kehittymistä 2010-luvun alusta asti. Olen itsenäisesti opiskellut ja seurannut eri kilpapelioorganisaatioiden kehitystä, haastatteluita, blogeja, sosiaalisia medioita, sekä pelaajien kokemuksia elektronisen urheilun parissa. Käytännön kokemusta olen kerryttänyt viimeisen vuoden aikana toimimalla ohjaajana Turku Game Academyssä, joka toimii nuorisotyöllisenä elektronisen urheilun organisaationa. Tehtäväni kyseisessä organisaatiossa ovat keskittyneet nuorisotyölliseen ohjaamiseen ja nuorten pelilliseen valmentamiseen. Nuorisotyöllisestä elektronisesta urheilusta on toistaiseksi vähän kirjallista materiaalia saatavilla ja tästä syystä olen tuonut oman ammatillisen osaamiseni aktiiviseksi osaksi tämän opinnäytetyön tietopohjaa. Vastavasti opinnäytetyön analyysi- ja tulososioissa päätelmät pohjautuvat vahvasti omiin käytännön kokemuksiini aiheen parissa.

Turussa tavoitteellista nuorten kilpapelitoimintaa järjestää kaupungin nuorisopalvelut Turku Game Academyn muodossa. Turku Game Academy (jatkossa TGA) tarjoaa pelaajilleen ohjausta ja nuorisotyöllistä tukea kilpapelien parissa, sekä paikan jossa harjoitella yhdessä joukkueen kanssa. TGA pyrkii ehkäisemään pelaamiseen liittyviä haittoja tarjoamalla tukea nuorten peliharrastukselle. Toiminnassa keskeisessä asemassa ovat tavoitteellisen harjoittelun ja terveiden pelitapojen edistäminen. (Kuokkanen 2016.) TGA:n nykyinen toiminta on pääasiassa kohdennettua pienryhmätoimintaa, joka pystyy tarjoamaan toimintaa noin 40 nuorelle. TGA järjestämät pelaajahaut ovat keränneet satoja hakemuksia ja TGA saa jatkuvasti tiedusteluja mahdollisuudesta osallistua toimintaan niin nuorilta, nuorten vanhemmilta, kuin nuorten parissa työskenteleviltä ammattilaisilta.

Eriyisesti TGA:n järjestämien avointen pop up -pelipisteiden myötä on havaittu kysyntä paikalle, johon nuoret voisivat kokoontua pelaamaan yhdessä kavereiden kanssa. Nuoret kaipaavat paikkaa jossa päästä kokeilemaan ohjattua e-urheilutoimintaa ilman osaamisvaatimuksia tai velvoitteita joukkueeseen sitoutumisesta. Vastauksena kasvaneeseen kysyntään Turku Game Academy tilasi minulta opinnäytetyön avoimen ja matalan kynnyksen e-urheilutoiminnan kehittämiseksi.

Opinnäytetyöni tavoitteena on vastata tutkimuskysymyksiin: miten avointa e-urheilutoimintaa voidaan käyttää nuorisotyön menetelmänä, millaista avointa e-urheilutoimintaa Turku Game Academy voisi järjestää ja miten tehdä elektronisesta urheilusta nuorisotyöllistä, avointa ja matalan kynnyksen toimintaa? Vastatakseni näihin tutkimuskysymyksiin keräsin kvalitatiivista aineistoa havainnoimalla Turku Game Academyn järjestämää nuorisotyöllistä elektronisen urheilun toimintaa ja nuoriso-ohjaajan roolia kyseisen toiminnan järjestämisessä. Selvitin benchmarking -menetelmällä miten muut toimijat toteuttavat vastaavaa toimintaa Suomessa. Syvensin keräämäni tietoa haastatteleamalla toimintaa järjestäviä asiantuntijoita. Lopuksi käytin ideointimenetelmää, jossa työstin yhdessä TGA:n ohjaajien kanssa ihanne kuvaa TGA:n avoimelle toiminnalle ja sovitimme ideoitavaan toimintaan muilla aineistonkeruumenetelmillä kerättyä tietoa. Kehittämistyössä analyysimenetelmänä käytin teemoittelua. Opinnäytetyöni konkreettiseksi tuotokseksi oli tavoitteena kehittää toimintamalli avoimen ja matalan kynnyksen e-urheilutoiminnan järjestämiseen.

2 CASE: TURKU GAME ACADEMY

Turku Game Academy järjestää ainoana toimijana nuorisotyöllistä tavoitteellista elektronista urheilua 12–29 -vuotiaille nuorille Turussa ja sen lähialueilla. TGA:n toiminnan parissa harjoittelee noin 40 nuorta, kuudessa eri joukkueessa, kolmen eri eSports -pelin parissa. TGA sai alkunsa keväällä 2016 kun Pelittääkö? -kerho perustettiin osaksi Turun kaupungin nuorisopalveluiden toimintaa. Kerho kokosi yhteen digitaalisesta kilpapelamisesta kiinnostuneita yli 15-vuotiaita nuoria, joiden sosiaaliset kontaktit tapahtuivat pääasiassa verkkomaailmassa ja pelien parissa. Nuorten yhteisen kiinnostuksen kohteen myötä Pelittääkö? -kerho muovautui nopeasti kahdeksi Counter Strike: Global Offensive -pelissä harjoittelevaksi joukkueeksi. Joukkueiden muodostumisen myötä Pelittääkö? -kerhon imagoa ryhdyttiin uudistamaan ja toimintaa lähdettiin suuntaamaan kohti ammattimaisempaa kilpapeliorganisaatiota. (Kuokkanen 2016.) Lopullinen muutos Pelittääkö? -kerhosta Turku Game Academyksi tapahtui Oscar Kivikosken (2016) opinnäytetyön osatuotoksena. Opinnäytetyössään Kivikoski käsitteli elektronisen urheilun soveltuvuutta nuorisotyön välineeksi.

TGA sai alkuvuodesta 2017 käyttöönsä oman pelitilan Jyrkkälän nuorisotilasta. Pelitilaan rakennettiin toimintaan osallistuvien nuorten voimin 12 tietokonetta ja konepaikat varusteltiin terveitä pelitapoja edistävällä välineistöllä, kuten säädettävillä pöydillä ja pelituoleilla. Pelitilan aukeamisen myötä Turun nuortenpalvelut kiinnitti TGA:n toimintaan kolme työntekijää, jotka käyttävät muun työn ohella osan työajastaan TGA:n toiminnan kehittämiseen ja tukemiseen. Liityin itse TGA:n toimintaan loppuvuodesta 2016, hieman ennen pelitilan avaamista. Uusi pelitila ja useamman työntekijän kiinnittäminen toimintaan mahdollistivat toiminnan tarjoamisen aikaisempaa suuremmalle määrälle nuoria. TGA:lle tulleen kysynnän perusteella toimintaa laajennettiin kahteen muuhun suosittuun eSports -peliin: League of Legendsiin ja Overwachiin. TGA:n julkinen pelaajahaku keräsi satoja hakemuksia, joiden joukosta noin 50 nuorta hakijaa kutsuttiin valintatilaisuuteen. Valintatilaisuudessa pyrittiin selvittämään nuorten nuorisotyöllisen pelitoiminnan tarvetta ja nuorten pelillisiä taitoja. Valintojen perusteella muodostettiin kaksi uutta joukkuetta molempiin uusiin

peleihin. Samalla molempiin Counter Strike: Global Offensive -joukkueisiin haettiin uusia pelaajia toiminnasta pois jääneiden nuorten tilalle. Pelaajavalintaprosessin myötä TGA:n toiminta on kasvanut noin 40 nuoren ryhmäksi, jossa toimii kuusi pelijoukkuetta, vapaaehtoisia valmentajia, sekä pelimaailman moniosaajia.

TGA:n toiminnan ytimessä on tarjota nuorille mahdollisuus tavoitteelliseen e-urheiluharrastukseen: toiminta tarjoaa turvallisen harjoitteluympäristön joka edistää terveitä pelitapoja ja nuorten hyvinvointia elämän eri osa-alueilla. Nuorten e-urheiluharrastukselle tyypillistä on tavoitteellisen harjoittelun puute. Nuoret käyttävät kohtuuttomia tuntimääriä harjoitteluun minimaalisilla tuloksilla ja nuorten keskuudessa vallitsee harhaluulo pelattujen tuntien suorasta vaikutuksesta pelitaitoon. Harjoittelun selkeiden tavoitteiden puuttumiseen kasvattaa pelissä kehittymiseen tarvittavaa harjoittelu-aikaa. Harjoittelun määrän kasvaminen puolestaan vie aikaa nuorten muilta elämän osa-alueilta, kuten ihmissuhteilta, koululta ja työelämältä, arjenhallinnalta ja esimerkiksi unen määrästä. (Ögland, Nylund, Tukia, Meriläinen & Lounela 2017.) TGA toiminnassaan pyrkii puuttumaan näihin tekijöihin tukemalla nuorten tavoitteellista harjoittelua. Keskeisessä asemassa ovat myös terveiden pelitapojen tukeminen ja pelihaittojen ehkäisy. Terveitä pelitapoja tuetaan keskustelemalla ja välittämällä pelaajille tietoa unen, liikunnan ja terveellisen ruokavalion vaikutuksesta esimerkiksi pelissä keskittymiseen. Pelihaittoja puolestaan ehkäistään tukemalla nuorten peliharrastusta, sosiaalista pelaamista ja pelaajien hyvinvointia myös muissa arjen toimintaympäristöissä. (Kuokkanen 2016.)

TGA:n joukkueet harjoittelevat keskenään online -ympäristössä ja kerran viikossa pelitilassa nuorisotyöntekijän johdolla. Pelillisen harjoittelun tukena toimivat nuorisotyön ammattilaiset, jotka suunnittelevat toimintaan kommunikaatio- ja vuoro-vaikutustaitoja edistävää ohjelmaa, ryhmäytymistä ja sosiaalista vahvistamista. Lisäksi toiminnassa järjestetään erilaista opetusta pelaamisen teoriasta, tietoa terveistä pelitavoista ja elektronisen urheilun ammattiurasta. (Kivikoski 2017.) Harjoittelun lisäksi TGA:n joukkueet osallistuvat aktiivisesti verkossa tapahtuviin ja paikallisiin peliliigoihin, turnauksiin ja pelaamiseen liittyviin tapahtumiin.

Osallistuessaan TGA:n toimintaan nuoret sitoutuvat joukkueessa toimimiseen noin kuuden kuukauden ajaksi. Kuuden kuukauden jakso antaa joukkueelle aikaa kasvaa yhteen ryhmänä ja kehittää joukkueen pelillisiä taitoja ja strategiaa. Sitoutumisjakson tavoitteena on ylläpitää joukkueen tasaista kehitystä. Pelaajien vaihtuessa joukkue palaa aloitusruutuun: ryhmäytymisprosessi ja strategioiden kehittäminen yhdessä joukkueena joudutaan aloittamaan alusta. TGA:n kuuden kuukauden sitoutumisjakso päättyy Assembly lan -tapahtumaan. Lan-tapahtumassa järjestettävä turnaus toimii harjoittelujakson loppukokeena, jossa harjoittelun tuloksia testataan toisia joukkueita vastaan. Kuuden kuukauden jälkeen pelaajilla on mahdollisuus jatkaa joukkueessa tai TGA auttaa pelaajia siirtymään muiden joukkueiden tai peliryhmien pariin.

Joukkue toiminnan lisäksi Turku Game Academyn tavoitteena on viedä pelitoimintaa myös oman organisaation ulkopuolelle. TGA on esimerkiksi järjestänyt pop-up -pelitiloja Turun kauppakeskuksiin ja erinäisiin tapahtumiin, kuten #päättäjäiset -koulunpäättötapahtumaan. Pop-up -pelitiloissa TGA tuo tapahtumapaikalle omat laitteensa ja tarjoaa kävijöille mahdollisuuden haastaa TGA:n pelaajia tai muita kävijöitä lyhyisiin yksi vastaan yksi -tyylisiin otteluihin. TGA:n pop-up -pelitilat ovat keränneet tapahtumissa valtavasti kävijöitä (Kuva 1). Moni kävijöistä on viettänyt suurimman osan tapahtumasta pelipisteellä, joko itse pelaten tai seurausten muiden pelaamista.



Kuva 1: TGA:n pop-up -pelipiste #Päättäjaiset -koulunpäätöstapahtumassa keväällä 2017. (Kuvaaja: Tanja Kuokkanen.)

Moni pelipisteen kävijöistä on myös tiedustellut, onko TGA:lla pelitilaa jossa voisi pelata kavereiden kanssa tai tarjoaako TGA pelitoimintaa joukkueiden ulkopuolella oleville nuorille. Vastaavaa kyselyä avoimesta pelitoiminnasta on tullut niin TGA:n pelaajien lähipiiristä, kuin myös Turun kaupungin nuorisopalveluiden sisältä ja muilta yhteistyötahoilta. TGA:n toiminnassa avointa eSports -toimintaa on toteutettu pohjoismaisen peliviikon aikana. Marraskuussa 2017 vietetyllä peliviikolla TGA tarjosi nuorille mahdollisuuden varata pelitilasta vuoron omalle kavერი-ryhmälle tai joukkueelle. Vuoron yhteyteen TGA tarjosi kävijöille opastusta tavoitteelliseen harjoitteluun ja valmentajia TGA:n omista pelaajista (Kuva 2).



Kuva 2: TGA järjesti avointa eSports -toimintaa Peliviikolla marraskuussa 2017. (Kuvaaja: Tanja Kuokkanen.)

Loppuvuodesta 2017 Turun kaupungin nuortenpalvelut kiinnostuivat laajentamaan TGA:n toimintaa, tavoitteena vastata toiminnan saamaan runsaaseen kysyntään. Tulleen kysynnän perusteella Turkuun kaivataan toimintaa, jossa elektronista urheilua voi harrastaa ilman säännölliseen harjoitteluun ja joukkueeseen sitoutumista. Nuoret kaipaavat kevyempää e-urheilutoimintaa, jossa ei ole pelitaitoihin perustuvia vaatimuksia, mutta jossa samalla kuitenkin edistetään pelaajien pelitaitoja ja tavoitteellista harjoittelua. Vastauksena kasvavaan kysyntään sain opinnäytetyöni tehtäväksi kehittää TGA:lle avointa ja matalan kynnyksen e-urheilutoimintaa. Tavoitteena on kehittää toimintamuoto, jossa nuoret voivat koontua pelaamaan yhdessä kavereiden ja muiden nuorten kanssa, sekä päästä

kokeilemaan ohjattua e-urheilutoimintaa ilman lähtötaso- tai sitoutumisvaatimuksia. Uuden toimintamuodon tulisi hyödyntää TGA:n pelitilaa ja sen luomia puitteita, sekä TGA:ssa jo valmiiksi olevaa e-urheiluosaamista.

3 KÄSITTEET

Tässä luvussa käsitellen opinnäytetyöni kannalta merkittäviä käsitteitä. Avaan elektronista urheilua ja sen historiaa urheilulajina. Käyn läpi lan-tapahtumien merkitystä nuorisotyöllisen elektronisen urheilun ja pelitoiminnan näkökulmasta. Lisäksi luvussa esitellään ja avataan myös pelikasvatuksen merkitystä, sillä pelikasvatus toimii aktiivisena osana nuorten kohtaamista digitaalisten pelien parissa.

3.1 Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu (e-urheilu, e-sports tai eSports) on tietotekniikkaa hyödyntävää urheilua, jossa yksilöt tai joukkueet kilpailevat eri pelien ja pelimuotojen luomien sääntöjen ja asetelmien parissa. Turnauksia ja kilpailuja järjestetään monipuolisesti eri pelialustoille aina tietokoneista konsoleihin ja mobiililaitteisiin. E-urheilussa pelit jakaantuvat useaan eri genreen: ensimmäinen persoonan ammunta- ja pelit (FPS, first person shooter), reaaliaikaiset strategiapelit (RTS, real-time strategy) sekä suuret verkkomonipelit (MOBA, multiplayer online battle arena). Vaikka edellä mainitut peligenret ovat suosituimpia e-urheilun parissa, kilpaurheilua harrastetaan myös esimerkiksi tanssipelien parissa. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2014, 30; SEUL 2018a.)

Vaikka elektroninen urheilu on suhteellisen uusi käsite, digitaalinen kilpapelaminen itsessään ei ole kovinkaan uusi ilmiö. Digitaalisen kilpapelamisen juuret ovat 1950-luvulla, jolloin jo olemassa olevia pelejä, kuten shakki, ruvettiin digitalisoimaan. Ajan saatossa pelit ovat kehittyneet kolikoilla pyörivistä pelihalleista kotikoneiksi ja pelikonsoleiksi, mutta kilpailemisen aspekti on säilynyt. Pelaajat ovat pelaamisen alkuaajoista kilpailleet toistensa kanssa. (SEUL 2018a.) Digitaalisen kilpapelamisen tavoitteellisuus ja nykyisen e-urheilun pohja on kuitenkin 1990-luvun taistelun- ja ammuntapeleissä, kuten Street Fighter ja Doom. Vaikka turnaukset olivat alkuun pääasiassa vaatimattomia, parin sadan hengen yleisöjä

kerääviä kisoja, myös suurempia turnauksia järjestettiin. Esimerkiksi Nintendon maailmanmestaruuskilpailu, joka kiersi Yhdysvalloissa vuonna 1990. (Pitcher 2014; Wingfield 2014.) Elektroninen urheilu kasvoi nykyiseen muotoonsa 2000-luvun alun jälkeen Koreassa, jossa pelikahvilat (PC bang) tarjosivat nopean ja halvan netin kilpapelaaamiselle. Myös Korean valtio osallistui kasvavan kulttuuri-ilmiön tukemiseen luomalla Korean eSports yhdistyksen (Korean E-Sports Association) hallinnoimaan maan elektronista urheilua. Lopullisen läpimurron elektroninen urheilu teki kilpailullisten ilmaisepelien, kuten League of Legends, ilmestymisen myötä. (Mozur 2014; Wingfield 2014.)

Elektronisen urheilun harrastajana voidaan pitää ketä tahansa, joka käyttää digitaalisia pelilaitteita ja pelejä itsensä kehittämiseen. Elektronista urheilua voidaan harrastaa pelaamalla yksin tai pelaamalla toisten henkilöiden kanssa lähiverkossa, pelikonsolilla tai internetin välityksellä. Pelaamisesta kilpailullista tekee kilpailu toista pelaajaa tai pelin luomaa haastetta vastaan. (SEUL 2018a.) Elektronisen urheilun harrastamista ei määritä pelaamiseen upotettu tuntimäärä tai tietty pelaamisen muoto, vaan pelaamisen intensiivisyys, tavoitteellisuus ja pelaajan halu kehittää itseään. (Kuokkanen 2017.)

Elektronisen urheilun kulttuuriin liittyy samanlainen penkkiurheilukulttuuri kuin perinteisempiin urheilulajeihin. Elektronisen urheilun kisoja seurataan tapahtumien katsomoissa, suorana lähetyksenä internetin välityksellä, sekä verkossa säilyvinä tallenteina. Peleillä on omat selostajansa ja analytikkonsa, sekä peleistä lyödään aktiivisesti vetoa. (Harviainen ym. 2014, 30–31.) Elektronisen urheilun suosio kertoo hyvin suosituimpien e-urheilulajien joukkoon kuuluvan, League of Legends -pelin maailmanmestaruuskisojen katsojaluvut: mestaruuskisojen suosituin ottelu keräsi yli 80 miljoonaa yksittäistä katsojaa (Riot Games 2017). E-urheilu on saavuttanut merkittävää mediahuomiota myös Suomessa: e-urheilu osiot ovat löytäneet tiensä valtamedioiden uutispalstoille ja urheilijoiden saavutuksista kirjoitetaan tiiviiseen tahtiin (Yle 2018a). Myös pelilähetykset ovat löytäneet tiensä suomalaisten kotiruuduille, esimerkiksi Yle on lähettänyt Counter Strike: Global Offensive -pelin turnauksia kanavallaan (Yle 2016). Pelien keräämän suosion lisäksi myös itse pelaajat nauttivat fanien suosioista. Huippupelaajat

ovat usein supertähden asemassa turnauksissa ja tapahtumissa. (Harviainen ym. 2014, 31.)

Elektronisen urheilun harrastaminen eroaa ammattipelaamisesta työn näkökulmasta. Ammattipelaaja on osa-aikaisessa tai vakituksessa työsuhteessa yrityksen tai yhdistyksen kanssa (SEUL 2018b). Elektronisen urheilun liikevaihto oli vajaa 700 miljoonaa vuonna 2017 ja liikevaihdon arvioidaan kasvavan 1.5 miljardiin vuoteen 2020 mennessä (Dunn 2017). Ammattitason e-urheilussa liikkuvat siis miljoonapalkinnot. Vuonna 2017 suurimpien palkintopottien joukkoon kuulunut Dota 2 -pelin maailmanmestaruuskisa tarjosi noin 25 miljoonan dollarin kokonaispalkintopotin. Viiden hengen voittajajoukkue nappasi itselleen 10 miljoonan pääpalkinnon. (E-Sports earnings 2017.) Ammattipelaajia löytyy myös Suomesta: tunnetuimpien joukossa Lasse ”Matumbaman” Urpalainen, joka keräsi aiemmin mainitusta Dota 2 -pelin maailmanmestaruusturnauksesta itselleen parin miljoonan palkintosumman. E-urheilun suosioista huolimatta vain harvasta harrastajasta tulee ammattipelaaja. Kuten perinteisessäkin urheilussa, kilpailu pelin huijulla on kovaa ja vain harvalla riittää taitoa menestyä peleissä ammattitasolla. (Visionist 2015.)

3.2 LAN-tapahtumat

LAN-tapahtuma, eli lanit, viittaa englanninkielisen sanaan LAN-party. Lan-tapahtumassa joukko ihmisiä kokoontuu yhteen omien tietokoneiden kanssa viettämään aikaa ja pelaamaan yhdessä. (Harviainen ym. 2013, 28.) LAN termi tulee sanoista Local Area Network, jolla tarkoitetaan lähiverkkoa. Lähiverkossa olevat laitteet voivat kommunikoida keskenään ilman internetiä, välittämällä tietoa reitittimen tai modeemin kautta (Tuominen 2016, 11). Lan-tapahtumat olleet nuorten suosiossa 90-luvulta lähtien. Osasyynä tapahtumien suosiolle oli lähiverkon mahdollistama pienempi vasteaika tietokoneiden välillä, mutta keskeisimpänä syynä toimi kuitenkin lan-tapahtumien sosiaalisuus. Lan-tapahtumat tarjoavat paikan kohdata muita pelaajia, sekä henkilöitä, jotka jakavat saman mielenkiinnon kohteeseen. (Harviainen ym. 2013, 28–29.)

Lan-tapahtumien kesto vaihtelee päivästä useampaan päivään ja niiden kävijämäärät vaihtelevat muutaman hengen kaveriporukasta aina tuhansien kävijöiden kokoisiksi tietokonefestivaaleiksi (Harviainen ym 2013, 29). Kaveriporukan kesken järjestettävien lanien tapahtumapaikkana voi toimia hyvin esimerkiksi kesämökki tai olohuone. Pelaamisen ollessa monelle nuorelle tärkeä harrastus, lan-tapahtumat saattavat yhteen pelaamisesta kiinnostuneita nuoria. Lisäksi kaverit ja yhteisöllisyys ovat tärkeitä syitä osallistua laneille. (Tuominen 2016.) Suomen tunnetuin ja vanhin lan-tapahtuma kulkee nimellä Assembly. Vuonna 1992 ensimmäisen kerran järjestetty Assembly vietti 25-vuotissyntymäpäiväänsä kesällä 2017 ja tapahtuma keräsi noin 8000 kävijää (Sandell, 2017). Assemblyn juuret ovat demo-kulttuurissa, tietokoneella pyörivissä digitaalisissa taideteoksissa. Nykyisellään Assemblyiltä löytyy e-urheilua Suomen mestaruus- ja pohjoismaiden mestaruuskilpailuissa, tapahtumassa opetellaan koodaamista pelien kautta ja analoginen pelaaminen on huomioitu lautapeliin muodossa. Assemblyjen pääjärjestäjä Pekka Aakko painottaakin, että Assembly on sosiaalinen tapahtuma, jossa vietetään aikaa kavereiden kanssa, ei vain istuta tuijottamassa tietokoneen ruutua. Assemblyä isompi lan-tapahtuma löytyy naapurimaasta Ruotsista. DreamHack -nimellä kulkeva lan-tapahtuma kerää vuosittain yli 20 000 kävijää. (Tuominen, 2015; Sandell 2017.)

Suurimmat lan-tapahtumat tarjoavat monipuolisen toimintaympäristön tietokoneista, peleistä ja tietotekniikasta kiinnostuneille. Toiminnan keskiössä oleva pelaaminen tarjoaa runsaasti tekemistä: laneille kokoonnutaan pelaamaan kavereiden kanssa ja ottamaan mittaa toisista e-urheilun parissa. Lan-tapahtumissa on tarjolla runsaasti pelikulttuuriin liittyvää tekemistä, sekä paikalla on usein pelimaailman tunnettuja hahmoja. (Dreamhack 2017.) Vaikka lan-tapahtumien pääpaino on tietokoneissa, tekemistä on tarjolla niin konsoli- kuin mobiilipeleistä kiinnostuneille. Yksin ja kavereiden kanssa pelaamisen lisäksi suuremmissa lan-tapahtumissa on tarjolla mahdollisuuksia kokeilla uusimpia pelejä ja pelialustoja, sekä tutustua vanhempaan pelivälineistöön, eli retropeleihin. Kesän 2017 Assembly lan-tapahtumassa tarjottiin esimerkiksi mahdollisuutta koetella omia motorisia taitoja tanssipelien parissa tai testailla virtuaaliodellisuusteknologiaa. (Assembly 2017.)

Lan-tapahtumaan kokoonnutaan niin pelaamaan kavereiden kanssa, kuin kisaamaan kilpapelien parissa. Lan-tapahtumien kootessa yhteen pelaamisesta kiinnostuneita ihmisiä, tarjoaa se samalla puitteet pelaajien väliselle kilpailulle. Lan-tapahtumissa nykyisin järjestetäänkin elektronista urheilua niin ammattitason, kuin harrastetason turnauksissa. Ammattitason ”pro-turnauksiin” kutsutaan valmiita ammattijoukkueita ja tarjotaan paikkoja avointen esikarsintojen kautta. Ammattilaisturnaukselle tyypillistä on kilpailun kova taso ja suuret rahapalkinnot. (Assembly 2018.) Ammattilaisturnauksia varten tapahtumiin kasataan usein erillinen lava ja katsomo, josta seurata kisaamista. Ammattitason kisoja usein myös streamataan, eli lähetetään reaaliajassa verkkoon ja esimerkiksi Suomessa Yle areenasta on seurattavissa Assembly lan-tapahtuman e-urheiluotteluita (Yle 2018b). Harrasteturnaukset tarjoavat puolestaan paikan elektronisen urheilun uraa rakentaville pelaajille. Harrasteturnaukset ovat kaikille kävijöille avoimia e-urheiluturnauksia, joihin voi osallistua esimerkiksi kaveriporukasta kasatulla joukkueella. Harrasteturnauksiin osallistuvien joukkueiden taso vaihtelee ja ne tarjoavatkin loistavan mahdollisuuden pelaajille ottaa ensiaskeleet kohti elektronisen urheilun parissa kisaamista. (Assembly 2018.)

3.3 Pelikasvatus

Melkein jokainen on pelannut digitaalisia pelejä ainakin kerran. Pelaajabarometri 2015 -tutkimuksen mukaan suomalaisista 75 prosenttia kertoo pelaavansa ainakin jotain digitaalista peliä satunnaisesti (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2016). Digitaalisten pelien pariin voidaan laskea kaikki pelit, joiden pelialustana toimii jokin tietotekninen laite. Digitaalisen pelaamisen piiriin kuuluu siis kaikki tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamisesta aina verkossa tapahtuvaan uhkapelaamiseen ja perinteisempään Pasianssiin asti. Digitaalisia pelejä pelaa viikoittain tai useammin 81,6 prosenttia 10–19 -vuotiaista nuorista ja päivittäin digitaalisia pelejä pelaa puolestaan 52,2 prosenttia. Viikoittain pelaavien osuus 20–29-vuotiaista nuorista on 56,2 prosenttia ja päivittäin pelaavien osuus on 31,4 prosenttia. (Mäyrä ym. 2016.)

Pelaamisen suosiosta huolimatta pelaamista koskevaa keskustelua käydään usein huolinäkökulmasta. Argumentointi on mustavalkoista ja täynnä ennakkosenteiteitä. Pelit ovat varauksetta hyvä tai paha, keskustelijasta riippuen. Julkinen keskustelu on myös osoittanut, että aiheesta puhutaan usein ilman riittävää tietoa tai ymmärrystä. (Harviainen ym. 2013, 10.) Esimerkiksi syksyllä 2017 mediassa uutisoitiin 70 000 suomalaisen nuoren kärsivän pelaamisesta (Tamperelainen 2017). Uutisessa viitataan tutkija Niko Männikön (2017) väitöskirjaan ongelmallisesta pelaamiskäyttäytymisestä. Väitöskirjassaan Männikkö tuo esiin ongelmallisen pelaamisen yhteyden masennukseen ja ahdistukseen, sekä osatutkimuksen jossa havaittiin nuorten ongelmallisen pelaamiskäyttäytymisen esiintyvyydeksi 9,1 prosenttia. Väitöskirjaa koskeva uutisointi ei kuitenkaan huomionnut, että ongelmallisen pelikäyttäytymisen elementtien esiintyvyys oli joko 9,1 prosenttia tai sitä ei esiintynyt lainkaan. Tämä osaltaan kertoo mittausmenetelmän yliherkkyydestä. Samalla uutisointi ei huomionnut tutkijan itsensä pyyntöä tarkastella mitaustuloksia varovaisesti. (Meriläinen 2017.) Pelejä koskevalle uutisoinnilla on tyypillistä korostaa pelaamisen mahdollisia haittoja, kuten pakonomaista pelaamista, yhteyttä masennukseen ja ahdistuneisuuteen. Lisäksi uutisoinnissa usein käsitellään pelaamista todellisesta elämästä irrallisena. (Iltalehti 2017; Iltasanomat 2018.) Todellisuudessa kuitenkin pelit ovat yhtä todellinen osa nuorten elämää kuin mikä tahansa muu harrastus.

Pelikasvatus muodostui välineeksi vastata peleihin liittyviin ennakkoluuloihin ja asenneilmapiireihin. Pelikasvatus on osa laajempaa mediakasvatuksen kokonaisuutta, jonka tehtävänä on edistää pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärtämistä (Harviainen ym. 2013, 10). Pelikasvatuksen keskiössä on pelaaminen ja siihen liittyvien ilmiöiden ymmärtäminen osana yhteiskuntaa ja kulttuuria. Pelikasvatus tarkkailee pelaamista kasvatuksellisesta näkökulmasta ja edistää pelaamisen myönteisiä vaikutuksia ja ehkäisee pelaamiseen liittyviä haittoja. (EHYT 2018.)

Pelien ollessa jokaisen ikäryhmän kuluttama viihteen muoto, myös pelikasvatus on suunnattu koskemaan kaikkia ikäryhmiä. Esimerkiksi monet aikuiset tarvitsevat pelaamiseen liittyvää tietoa toimintansa ja päätöstensä tueksi. Erityisesti pelikasvatuksellista tietoa tarvitaan kasvatus- ja sosiaalialoilla, joissa

tietämättömyys, virheellinen tieto tai perusteeton huoli saattavat vaikeuttaa kasvatustyötä ja pelihaittojen ehkäisyä. (EHYT 2018.) Pelikasvatuksen tietoa tarvitaan esimerkiksi ongelmallisen pelaamisen tunnistamiseen. Usein ei osata erottaa pelaamiseen liittyvien lieveilmiöiden eroa varsinaisesta peliongelma-asta. Pelikasvatus auttaa tunnistamaan keskustelun avulla, milloin kyse on innostumisesta ja sitoutumisesta peliin ja milloin kyse taas ongelmallisesta pelaamisesta. Niska- ja hartiavaivat sekä univaikeudet ovat esimerkiksi ohimeneviä haittoja, jotka ovat ratkaistavissa käytännön toimilla, kuten pelaamisen tauottamisella. Pelaaminen on puolestaan ongelmallista, jos se haittaa pelaajan ihmissuhteita, opiskelua, terveyttä tai taloutta ja pelaamisen vähentäminen on haitoista huolimatta vaikeaa. (Harviainen ym. 2013, 99–101.) Pelikasvatusta tehtävänä tuoda pelien maailma tutuksi ja mahdollistaa toisiaan ymmärtävä vuorovaikutus pelaajan ja kasvattajan välillä. Mielenkiintoisen peliharrastuksen ja uuden pelin luoman innostuksen erottaminen ongelmallisesta pelaamisesta voi olla vaikeaa henkilölle, joka ei tunne pelimaailmaa ja siihen liittyvää kulttuuriympäristöä.

TGA:n toiminnassa pelikasvatus toimii aktiivisena työkaluna niin nuorten kohtaamisessa kuin yhteistyötahojen kanssa toimiessa. Nuorten kohdalla TGA:n toteuttama pelikasvatus keskittyy pelaamisen haittojen ehkäisyyn. Nuorten kanssa keskustellaan esimerkiksi pelien sisällöstä, ongelmallisesta pelaamisesta ja nuorten hyvinvoinnista elämän eri osa-alueilla. Nuorille annetaan välineitä ongelmallisen pelaamisen tunnistamiseen ja samalla vertaistukea peliharrastukselle. Nuorten peliharrastuksen ollessa vielä vieroksuttu aihe monen kasvattajan silmissä, TGA tarjoaa pelaajille pelien maailmaa ymmärtävän aikuiskontaktin. (Kivikoski 2017.)

Pelikasvatus antaa myös näkökulman TGA:n yhteistyötahojen ja sidosryhmien kohtaamiseen. TGA:n yksi perustehtävistä on tehdä pelaamisesta helpommin lähestyttävä aihe nuorten kanssa toimiville. TGA:n toimintaan käy aktiivisesti tutustumassa erityisesti nuorten kanssa toimivia kasvattajatahoja, kuten esimerkiksi nuorisotalojen henkilökuntaa. TGA välittää näille toimijoille tietoa pelien maailmasta ja välineitä peleistä kiinnostuneiden nuorten kohtaamiseen. Myös esimerkiksi TGA:n toiminnassa mukana olevien nuorten vanhemmille on järjestetty

vanhempainilta, jossa tavoitteena oli tarjota kasvattajille välineitä nuoren peliharrastuksen tukemiseen. (Kuokkanen 2017.)

4 PELAAMINEN JA ELEKTRONINEN URHEILU NUORISOTYÖSSÄ

Tämä luku käsittelee nuorisotyöllistä pelitoimintaa. Pelit ovat kasvaneet merkittäväksi osaksi nuorten elämää, sekä vakavasti otettavaksi harrastustoiminnaksi. Avaan tässä luvussa pelaamista harrastustoimintana. Käsittelem pelien toimintaa nuorisotyön välineenä sekä esittelen perinteisemmän pelitoiminnan eroa nuorisotyölliseen elektroniseen urheiluun.

4.1 Nuorten peliharrastus

Nuorten peliharrastusta on pitkään varjostanut vanhempien, opettajien, sekä muiden kasvattajien huoli pelaamisen mahdollisista haittavaikutuksista. Tyypillistä on otsikointi ja keskustelu, joissa pelaamista demonisoidaan eikä nuoren peliharrastusta osata käsitellä kuin omasta huoli -näkökulmasta. Esimerkiksi joulukuussa 2017 paljon keskustelua herättäneessä kirjoituksessa nuorten teknologian ja älylaitteiden käyttöä verrattiin heroisiin käyttöön (Ukkola 2017). Vastaavasti peliharrastuksen yhteydessä on pitkään puhuttu peliriippuvuudesta ja peliaddiktiosta, vaikka kansainvälisessä tautiluokituksessa ongelmalliselle digitaaliselle pelaamiselle vasta haetaan virallista määritelmää (Harviainen ym. 2013, 99). Keskusteluissa ja uutisoinnissa nostetaan usein esiin pelaamiseen käytettävä aika. Ongelmallista pelaamista määrittäessä olennaista on kuitenkin huomioida pelaamisen vaikutus elämän muihin osa-alueisiin. Maailman terveysjärjestön mukaan ongelmalliselle pelaamiselle tyypillistä on heikentynyt kyky hallita pelaamista, pelaamisen priorisointi muiden elämän osa-alueiden ja arkisten toimintojen yli, sekä kykenemättömyys vähentää pelaamista sen negatiivisista vaikutuksista huolimatta. Digipelihäiriössä ongelmallinen käytös on tarpeeksi vakavaa johtaakseen merkittävään henkilökohtaisen, perheensisäisen, sosiaalisen, koulutuksellisen, työhön liittyvän sekä muiden tärkeiden elämän osa-alueiden toimintojen heikentymiseen. Jotta häiriö voidaan todentaa, digipelihäiriöön viittaavien oireiden on ilmentävä jatkuvana ja jaksottaisena noin 12 kuukauden ajan. (Loria 2017; World Health Organization 2018.) Pelaamisen vaikutusten lisäksi pelaamisen konteksti on olennainen: eri elämäntilanteissa olevat ihmiset voivat käyttää vaihtelevasti aikaa

pelaamiseen, ilman että pelaamisella on vaikutusta muihin elämän osa-alueisiin. Esimerkiksi työttömän ja yksinasuvan opiskelijan runsas pelaaminen vaikuttaa eri tavalla pelaajan arkeen kuin perheellisen ja työssäkäyvän runsas pelaaminen. (Mustonen, Kuuluvainen & Niemi 2017, 86–87.)

Pelaamista koskevien ennakkoluulojen ja virheellisen tiedon takia nuorten on vaikea saada tukea peliharrastukselle. Ammattikoulu Prakticumin liikuntakoordinaattori Björn Nylund kuvailee hyvin kasvattajien ja nuorten välistä kuilua pelaamisen ja elektronisen urheilun suhteen: kasvattajat eivät ymmärrä tai näe pelaamisessa ja elektronisessa urheilussa tapahtuvia onnistumisia, joiden vuoksi nuoren harrastamiseen on vaikea samaistua. Perinteisemmässä urheilussa kuten jalkapallossa on helppo erottaa esimerkiksi maalin teko, kun taas hektisestä eSports -pelistä voi olla vaikea saada selvää. (Hiilinen 2015.) Tähän kasvattajien ja nuorten väliseen kuiluun on pyritty vastaamaan pelikasvatuksen avulla, joka tuo nuoren peliharrastuksen lähemmäksi kasvattajaa, mutta pelikasvatuksenkin kentällä riittää vielä paljon työtä. Vaikka nuorten peli- ja eSports-harrastuksen ymmärtäminen voi olla vaikeaa, nuorten harrastamisen tukeminen on silti tärkeää.

Opetus- ja kulttuuriministeriö painottaa raporteissaan harrastamisen merkitystä nuoren elämässä. Harrastuspaikka mahdollistaa kasvokkain tapahtuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen, itseilmaisuuden, sekä harrastaminen monipuolisesti innostaa nuoria kehittämään itseään, omia vahvuuksiaan, sekä sosiaalisia suhteitaan. Harrastaminen voi auttaa ehkäisemään syrjäytymistä ja toimia keinona auttaa syrjäytyneitä nuorta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018.) Opetus- ja kulttuuriministeriö työskentelee parhaillaan harrastustakuun parissa, joka pyrkii lisäämään matalan kynnyksen harrastuspaikkoja ja -palveluita. Harrastamisella voi olla monia esteitä, esimerkiksi harrastuksen kallis hinta, nuoren yksinäisyys ja ulkopuolisuus tai kannustuksen puute. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2017.) Vastaavasti nuoren peliharrastus tarvitsee samaa tukea kuin mikä tahansa muu harrastus. Nuoret tarvitsevat harrastuspaikkoja, muiden harrastajien kohtaamista, sekä kannustusta omalle harrastukselleen. Peliharrastuksen vaatimissa pelilaitteissa on jo valmiiksi korkea hinta ja maksullisten pelipaikkojen lisääntyessä on tärkeää tarjota nuorille myös maksuttomia ja matalan kynnyksen harrastusympäristöjä.

4.2 Pelaamisen hyvinvointia edistävät vaikutukset

Siinä missä mikä tahansa muukin harrastus edistää nuorten hyvinvointia, myös pelaamisella on hyvinvointia edistäviä vaikutuksia. Pelit vievät pelaajan vaihteleviin toimintaympäristöihin, jotka osaltaan kehittävän kognitiivisia taitoja, eli tiedonkäsittelyyn liittyviä toimintoja. (Mustonen ym. 2017, 31–32.) Esimerkiksi nopea-tempoisissa taistelupeleissä vaaditaan käden ja silmän koordinaatiota, nopeita reaktioaikoja, sekä avaruudellista hahmotuskykyä.

Peli edistävät nuorten psykososiaalista hyvinvointia, eli ihmissuhteisiin ja mielen-terveyteen liittyvää hyvinvointia. Pelit tarjoavat mahdollisuuden irtautua arjesta, mielihyvän kokemuksia, sekä mahdollisuuden toimia muiden pelaajien kanssa sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. (Mustonen ym. 2017, 37.) Digitaaliset pelit tarjoavat sosiaalisen toimintaympäristön, jossa sosiaalinen aktiiviteetti on niin itse peleissä, kuin pelien ympärille rakentuvissa yhteisöissä. Pelejä pelataan niin tutujen kuin tuntemattomien kanssa ja peleihin rakentuvat joukkueet, klaanit ja killat saattavat kehittyä hyvinkin tiiviiksi sosiaalisiksi yhteisöiksi, vaikka pelaajat eivät olisikaan toisilleen entuudestaan tuttuja. Sosiaalisuus konkretisoituu erityisesti peleissä, joissa pelaajat toimivat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Joukkuepohjaiset taistelu- ja toimintapelit saattavat vaatia hyvinkin koordinoitua kommunikointia, jotta useasta pelaajasta koostuva joukkue pääsee pelin sisäisiin tavoitteisiin. Monin peleissä parhaiten pärjäävätkin ne ryhmät, jotka pelaavat hyvin yhteen. Monin pelit voivat altistaa pelaajaa sosiaaliselle paineelle, esimerkiksi suosikki peliroolista luopumiselle, mutta se vastaavasti opettaa myös vastuun kantamista ja ryhmän yhteisen edun tavoittelua. (Harviainen ym. 2014; Mustonen ym. 2017.)

Pelaamisen yleisyyden takia pelimaailmaan liittyvä tekeminen näkyy vahvasti reaali- maailman sosiaalisessa toiminnassa. Peleistä puhutaan kavereiden kanssa ja esimerkiksi strategia- ja esittelyvideot ovat suosittua ajanvietettä. Ajankohtaisten pelimaailman ilmiöiden ja tapahtumien tunteminen voi olla edellytys sosiaaliselle kanssakäymiselle tietyissä ryhmissä ja tässä mielessä pelaamattomuus voi toimia sosiaalisesti eristävänä tekijänä. (Harviainen ym. 2013.) Pelit tarjoavat ryhmään kuulumisen kokemuksia myös niille, jotka ovat sosiaalisilta taidoilta

heikompiä tai eivät syystä tai toisesta toimi reaaliaailmassa ryhmien parissa. Pelien sosiaalinen ympäristö tarjoaa mahdollisuuden ystävyysuhteiden käsitteilyyn niin onnistumisine kuin pettymyksineen. Yhä suurempi osa arjen kommunikaatiosta tapahtuu verkon välityksellä, jolloin raja reaaliaailman kavereiden ja peliaailman kavereiden välillä voi olla hyvinkin häilyvä. (Harviainen ym. 2013, 32–38.) Kaveriporukoiden häilyvyyttä edistää myös se, että samoja kavereita voi löytyä niin reaaliaailman kavereista kuin pelikavereita.

4.3 Nuorisotyöllinen pelitoiminta

Tässä opinnäytetyössä käytän käsitettä nuorisotyöllinen pelitoiminta. Pelitoiminnalla tarkoitetaan digitaalisiin peleihin pohjautuvaa nuorisotoimintaa. Nuorisolaissa nuorisotyön tehtäväksi listataan nuorten osallisuuden ja aktiivisen kansalaisuuden edistäminen, tukea nuorten kasvua, itsenäistymistä ja yhteisöllisyyttä, sekä tukea nuorten harrastamista (Nuorisolaki 1285/2016). Nuorisotyöllinen pelitoiminta pyrkii vastaamaan näihin tavoitteisiin hyödyntämällä digitaalisia pelejä ja peleihin liittyvää toimintaa nuorisotyön välineinä.

Nuorisotyöllisessä pelitoiminnassa pelejä voidaan hyödyntää eritasoisesti. Välineellisellä tasolla pelit ja pelilaitteet toimivat keinona houkutellessa kävijöitä esimerkiksi nuorisotalolle ja mahdollistavat nuoren kohtaamisen tälle mielekkään tekemisen parissa. Pelien ja pelilaitteiden hankkiminen toimii nuorten harrastamisen mahdollistajana. Se esimerkiksi antaa nuorelle mahdollisuuden tutustua sellaisiin peleihin ja laitteisiin, mitä nuoren kotiin ei voida välttämättä syystä tai toisesta hankkia. (Harviainen ym. 2013, 82–83.) Pelilaitteet, kuten tietokone ja pelikonsoli, mahdollistavat myös eri teemojen moninaisen käsittelyn. Laitteiston avulla voidaan hyödyntää esimerkiksi tiedon etsintään tai mediasisällön tuottamiseen ja katsomiseen. Pelitoiminnan tasoista välineellisen tason toimintaa kohtaa eniten nuorisotyössä. Monista nuorisotalasta löytyy jokin pelaamiseen tarkoitettu väline.

Nuorisotiloissa pelaamista käytetään pääasiallisesti nuoren kohtaamisen välineenä, keskustelun herättäjänä ja yhteisen toiminnan tarjoajana. Laitteet ja pelit toimivat samalla välineenä nuorten omaehtoisen toiminnan mahdollistamiselle:

digitaaliset pelit toimivat ajanvietteenä ja mahdollisena kavereiden kohtaamisen välineenä, samalla tavalla kuin esimerkiksi biljardipöytää. Vaikka nuoren kanssa pelaaminen voi johtaa merkittäviin tuloksiin, välineellisen tason toiminta on harvoin syvällisesti mietittyä ja tavoitteellista. Toiminnallisen tason tekeminen puolestaan tarjoaa ympäristön moninaisempaan ja syvälliseen nuorisotyöhön. (Tuominen 2015b.)

Toiminnallisen tason pelitoiminnassa pelejä ja pelilaitteita hyödynnetään toiminnan järjestämiseen. Itse toiminta ei ole aina pelaamista, vaikka pelit ovatkin toiminnan keskiössä. Esimerkiksi lan-tapahtumat tarjoavat nuorille mahdollisuuden moninaiseen toimintaan, jossa tekeminen itsessään ei ole aina pelaamista. (Harviainen ym. 2013, 82–83.) Lan-tapahtumien järjestäminen tarjoaa nuorille mahdollisuuden harjoitella vastuun ottamista ja jakamista, tiimityöskentely- ja vuorovaikutustaitoja, sekä itselle tärkeän kulttuurin toteuttamista. Samalla toiminta tarjoaa mahdollisuuden yhdistää esimerkiksi peli- ja mediakasvatuksen teemoja osaksi toimintaa: millaisia pelejä nuoret pelaavat, paljonko laneille pelataan, pitäisikö tapahtumassa huomioida ikärajoja ja pelien sisältöä ja millaisista peliympäristöistä nuoret itse pitävät? Lan-tapahtumat ja esimerkiksi e-urheilutapahtumien kisakatsomot voivat myös houkutella paikalle nuoria, jotka kokevat, ettei perinteisemmällä nuorisotyöllä ole heille tarjottavaa (Tuominen 2016).

Toiminnallisen taso tulee hyvin esiin pelikulttuurin parissa. Pelikulttuurilla tarkoitetaan pelaamiseen liittyviä kulttuurisia ilmiöitä, jotka itsessään eivät aina ole pelaamista. Pelikulttuuriin liittyy esimerkiksi elektronisen urheilun seuraaminen, streamaus (pelaamisen suora lähettäminen verkkoon), pelivideot, peliblogit, peliarvostelut, cosplay (sarjakuvien, elokuvien ja pelimaailman hahmoiksi pukeutuminen ja eläytyminen), pelien modaaminen ja pelien tekeminen. (Verke 2016.) Pelikulttuurin tukeminen nuorisotyössä toteuttaa samoja toiminnallisen tason nuorisotyöllisiä tavoitteita kuin esimerkiksi lan-tapahtumien järjestäminen: se tarjoaa nuorta kiinnostavaa toimintaa ja kulttuuria ja toisten samanhenkisten nuorten kohtaamista. Nuorten osallistaminen toiminnan järjestämiseen edistää myös nuorten osallisuutta, vastuun ottamista, sekä yhteenkuuluvuuden tunnetta. Pelikulttuurin tukeminen voi olla esimerkiksi elektronisen urheilun seuraamiseksi järjestetty kisakatsomo. Pieni naposteltava, tutut kasvot sekä mielekästä

katsottavaa isolta näytöltä toimii käytännössä samalla tavalla kuin nuorten elokuvaillaan järjestäminen. Pelivideot, peliblogit sekä peliarvostelut toimivat samalla tavalla toiminnallisen tason tekemisenä, jonka perustoiminta ei ole pelaamista. Gameplay -videoissa nuoret voivat kuvata pelaamistaan ja lisätä videolle huumoria, erikoisefektejä, kommentointia tai vaikka ohjeita pelissä pärjäämiseen. Peliblogissa nuoret voivat arvostella pelaamiaan pelejä. Toiminta tarjoaa nuorille yhteisöllisyyttä, tarinallisuutta, sisällön tuottamista, vastuun ottamista, osallisuutta sekä yhteisöllisyyttä. (Tuominen 2015c.)

Toimintaympäristöllisen tason pelitoimintalla viitataan toimintaan, jossa nuorten kanssa toimitaan yhdessä digitaalisessa pelimaailmassa. Käytännössä tällä tarkoitetaan toimintaa, jossa nuorisotyöntekijä työskentelee jollakin palvelimella verkossa yhdessä nuorten kanssa. (Harviainen ym. 2013, 82–84.) Toimintaympäristöllisen tason toiminnassa käytettävät verkkopalvelimet ovat mitä vain verkossa sijaitsevia kohtaamisen paikkoja. Esimerkiksi Tampereen seurakunnat ovat käyttäneet Minecraft -peliä toiminnan ja nuorten kohtaamisen alustana (Tampereen ev.lut. seurakunnat 2018). Minecraftissa pelaajat luovat kuutioiden avulla rakennelmia kolmiulotteiseen maailmaan. Eri toimijoiden Minecraft -toiminnassa tarkoituksena on ollut tarjota nuorille toiminta-alusta, jossa kohdata ja toimia ohjaajien kanssa. Nuoret ovat yhdessä ja erikseen rakentaneet toimintaympäristöön järjestäjätahon toimintaan liittyviä asioita. Esimerkiksi seurakunnan toiminnassa nuoret ja ohjaavat ovat yhdessä rakentaneet leirikeskuksia sekä hengellisiä rakennuksia. (Lauha 2014, 39–49.)

Toimintaympäristöllisen tason toiminta tarjoaa pelitoiminnan mahdollisuuden niille nuorille, joille nuorisotilaan saapuminen on syystä tai toisesta vaikeaa. Väli-neellisen ja toiminnallisen tason toiminnassa lähtökohtana on, että toiminta pääasiassa sijoittuu nuorisotiloihin. Vaikka toiminta itsessään kiinnostaisi nuorta, nuorisotiloihin saapuminen voi olla liian suuri kynnyksen toimintaan osallistumiselle. Nuorella voi olla ennakkoluuloja nuorisotilaa kohtaan, tilassa saattaa käydä henkilöitä joita nuori ei halua kohdata tai nuorisotila voi olla fyysisesti liian kaukana nuoren omasta toimintaympäristöstä. (Tuominen 2015b.) Verkkoympäristössä pyörivän toiminnan etuna on nuorten omaehtoisuuden tukeminen. Kun nuorten toiminnan ja kohtaamisen paikka on luotu, nuoret eivät välttämättä tarvitse aina

ohjaajaa toiminnan toteuttamiseen. Nuoret pystyvät ylläpitämään toimintaa myös nuorisotyöntekijän työtuntien ulkopuolella. Toimintaympäristön tason toiminnan etuna on jatkuvasti kehittyvät vuorovaikutukselliset verkkoalustat. Esimerkiksi Discord -sovellus tarjoaa vuorovaikutusalustan jossa nuoret voivat kommunikoida äänen, tekstin ja kuvien avulla. Sovellukseen voi luoda eri peleille tai kiinnostuksen kohteille nimettyjä keskustelu- ja tekstikanavia, joilla nuoret voivat kohdata samoista asioista kiinnostuneita nuoria. (Discord 2018.)

Toimintaympäristöllisen tason toiminnan haasteena on toiminnan maantieteellinen rajoittamattomuus. Välineellisen ja toiminnallisen tason toiminnan keskittyessä pääasiassa nuorisotiloihin. Kävijät rajautuvat pääasiassa maantieteellisesti, jolloin nuorisotyö tavoittaa oman alueensa nuoria. Toimintaympäristöllisen tason toiminnassa kävijöitä on vaikea rajata maantieteellisesti, sillä esimerkiksi Helsingistä käsin pyöritettävään palveluun voi osallistua nuoria Oulusta. Nuorten koko maan laajuinen osallistuminen on tavoiteltava ja hyvä asia. Voi olla kuitenkin hankala perustella ja hankkia rahoitusta alueellisesti pyöritettävälle toiminnalle, joka tavoittaa nuoria koko maan laajuisesti.

Pelitoiminnan järjestäminen harvoin rajoittuu tietyn tason toimintaan, vaan pelitoiminnan tasoissa esiintyy läpileikkaavuutta ja eri osallistujat toimivat eri tasoilla samanaikaisesti. Esimerkiksi lan-tapahtumia järjestettäessä, järjestäjä ryhmä toimii usein toiminnallisella tasolla, kun taas lan-tapahtumaan osallistuvat nuoret toimivat taas välineellisellä tai toimintaympäristöllisellä tasolla. Osallistujat saattavat toimia myös monella tasolla samanaikaisesti, esimerkiksi verkkoon perustetussa nuorisotilassa toiminta on toimintaympäristöllisen tason toimintaa, mutta samalla nuoren kanssa pelaaminen on välineellisen tason toimintaa. (Tuominen 2015b.)

4.4 Nuorisotyöllinen eSports -toiminta

Elektroninen urheilu on kasvanut merkittäväksi osaksi nuorten elämää. Nuoret seuraavat aktiivisesti e-urheilua eri alustoilta ja pelaavat samoja pelejä, joissa kilpaillaan ammattimaisesti. Ammattipelaajia ihannoidaan ja fanitetaan samalla

tavalla kuin perinteisempiä urheilijoita. Nuoret kokevat elektronisen urheilun selkeästi yhtä merkittäväksi harrastukseksi, kuin minkä tahansa muunkin harrastuksen. E-urheilu kiehtoo nuoria ja siihen keskittyvä toiminta sitouttaa nuoria mukaansa vahvasti. Moni nuori haaveileekin kilpapeliturasta ja harjoittelee tavoitteellisesti yksin tai ryhmässä. (Tuominen 2015a; Kivikoski 2016.) Vaikka Suomessa vallitseekin kasvava kiinnostus pelaamista ja pelitoimintaa kohtaan, elektroninen urheilu on vielä varsin uusi ilmiö nuorisotyön kentällä. Nuorisotyöllistä pelitoimintaa järjestetään jo usealla paikkakunnalla, mutta elektroniseen urheiluun perustuvaa nuorisotyötä vain muutamassa paikassa (Kuokkanen 2016). Elektronisen urheilun ollessa todella uusi ilmiö nuorisotyön kentällä, aiheesta on saatavilla todella vähän kirjallista materiaalia. Tässä alaluvussa esitetyt näkemykset perustuvat pitkälti omaan osaamiseeni, käytännön kokemukseen ja tietämykseeni aihepiirin ammattilaisena.

Elektroninen urheilu nuorisotyön muotona on nuorten kilpapeliharrastuksen tukemista. Toiminta keskittyy nuorten kilpapelipaikojen kasvun, kehityksen ja terveiden pelitapojen tukemiseen tavoitteellisen harjoittelun avulla. Elektroniseen urheiluun pohjautuva nuorisotyö eroaa merkittävästi perinteisemmästä pelitoiminnasta. Siinä missä perinteinen pelitoiminta auttaa nuoria tutkimaan mediasisältöjä ja nuoren kohtaaminen tapahtuu pelien luoman mielenkiinnon kohteen kautta, e-urheilutoiminnassa nuoren kanssa toimitaan ammattilaiseksi kehittymisen näkökulmasta. Esimerkiksi perinteisessä pelitoiminnassa nuoren kommunikaation kehittäminen ja sosiaalinen vahvistaminen voi tapahtua kannustamalla pelaamaan sosiaalisesti ja etsimään kavereita pelien parista. Elektroniseen urheiluun pohjautuvassa toiminnassa taas perspektiivinä on joukkueena pärjääminen: tehokas joukkuepelaaminen vaatii pelin sisäistä kommunikointia ja joukkueetovereidensä kanssa yhteen pelaamista. Elektroniseen urheiluun pohjautuva nuorisotyö perustuu usein joukkue toiminnan ympärille. E-urheilusta kiinnostuneista nuorista koostaan joukkueita ja nuorten harrastamista tuetaan tarjoamalla organisaation tuki joukkueiden toiminnalle. Organisaation tuki tekee nuorten kilpapeliharrastamisesta tavoitteellista ja samalla se tarjoaa mahdollisuuden tuoda nuorisotyön tavoitteellisesti ja suunnitelmallisesti osaksi nuorten harrastamista.

Elektroniseen urheiluun pohjautuvassa toiminnassa nuorisotyö yhdistyy harrastamiseen e-urheilun moninaisten vaatimusten kautta. Pelimaailman onnistumisia ja joukkuevoiminnan tuloksia pyritään siirtämään nuorten muihin toimintaympäristöihin parantamalla samalla nuorten elämänlaatua. Joukkueessa toimiminen vaatii esimerkiksi sitoutumista säännölliseen harjoitteluun. Kun nuori oppii toiminnassa noudattamaan säännöllistä treeniaikataulua, nuori voi oppia sitoutumaan myös esimerkiksi koulun aikatauluihin. (Kuokkanen 2017.) Itse pelissä tapahtuva harjoittelu tarjoaa myös ympäristön nuorisotyöllisten tavoitteiden saavuttamiseksi. Peleissä menestyminen vaatii strategista havaintokykyä, kommunikaatiotaitoja, kykyä tehdä nopeita päätöksiä, itsehillintää, sekä joukkueen yhteisen edun tavoittelua (Tuominen 2015a). Nuorisotyön tavoitteiden näkökulmasta pelillisen kommunikoinnin harjoittelu edistää nuorten sosiaalisia valmiuksia ja vuorovaikutustaitoja. Pelissä tapahtuvan kommunikoinnin lisäksi vuorovaikutustaitoja harjoitellaan joukkueen keskeisissä palautekeskusteluissa: miten antaa rakentavaa ja kehittävää palautetta niin onnistumisista kuin epäonnistumisista. Pelissä itsehillintää ja yhteisen edun tavoittelua tarvitaan pelin sisäisten tavoitteiden saavuttamiseksi. Näiden taitojen oppiminen pelissä pyritään siirtämään esimerkiksi arjessa kouluryhmissä tai työyhteisöissä toimimiseen ja epäitsekään käytöksen vahvistamiseen.

Nuorten e-urheilujoukkueiden taustaorganisaatiolla on merkittävä rooli nuorisotyön tavoitteiden ja nuorten ammattimaisen harjoittelun kannalta. Elektronisessa urheilussa itse pelaaminen on vain osa suurempaa kokonaisuutta. Organisaation tehtävänä on ylläpitää pelaajien toimintakykyä arkisessa elämässä, tukea terveitä pelitapoja, sekä toimia mahdollistajana joukkuevoiminnalle. Pelaajien keskuudessa on usein virheellisiä käsityksiä esimerkiksi pelaamiseen käytettävän ajan merkityksestä menestymiselle. Kilpapeluurasta haaveilevat pelaajat saattavat pelata jopa 12 tuntia päivässä kehittyäkseen. Organisoitu, tavoitteellinen ja tehokas harjoittelu vähentävät pelissä kehittymiseen tarvittavaa tuntimäärää. Kun kehittymiseen tarvittava pelimäärä vähenee, pelaajilla on huomattavasti enemmän aikaa muuhun arkiseen elämään. Kun arki sisältää muutakin kuin pelaamista, pelaamiseen liittyvien haittojen riski pienenee. Organisaatiolla on tärkeä tehtävä myös terveiden pelitapojen edistämiseksi, kuten esimerkiksi liikuntaan kannustamisessa. Aktiivinen liikunta parantaa verenkiertoa, lieventää stressiä ja paljon

pelaaville tyypillisiä ranne-, niska- ja selkäongelmia. Liikunnan lisäksi riittävä uni ja terveellinen ruokavalio ovat merkittävä osa terveitä pelitapoja. (Ögland ym. 2017, 71–75 .)

Turku Game Academy on yksi Suomessa toimivista nuorisotyöllisistä elektronisen urheilun toimijoista. TGA tarjoaa digitaalisesta kilpapelaamisesta kiinnostuneille nuorille harrastusmahdollisuuden ja organisaation tuen tavoitteelliselle harjoittelulle. Muita tunnettuja TGA:n kaltaisia nuorisotyöllisiä elektronisen urheilun toimijoita ovat Good Game Squad ja 100k esports (Good Game Squad 2015; 100k esports 2018). TGA:n toiminta perustuu ryhmätoimintaan, jossa nuorista muodostetaan joukkueita harjoittelemaan suosittujen e-urheilupelien parissa. Harjoittelun tukena toimivat vapaaehtoiset valmentajat, jotka kehittävät pelaajien ja joukkueiden pelillisiä taitoja; sekä nuoriso-ohjaajat, jotka edistävät nuorten terveitä pelitapoja ja yhdistävät nuorisotyön osaksi aktiivista harjoittelua. Nuoriso-ohjaaja toimii mukana harjoituksissa ja edistää osaltaan joukkueen vuorovaikutusta ja kommunikointia, sekä ryhmän sosiaalista koheesiota, eli yhteenkuuluvuuden tunnetta. Nuoriso-ohjaaja toimii samalla nuorille aikuiskontaktina, joka ymmärtää pelejä ja on kiinnostunut nuoren peliharrastuksesta. (Kivikoski 2017.)

TGA:n toiminnassa säännöllisellä harjoittelurytmillä pyritään edistämään nuorten elämänhallintaa ja varmistamaan että nuorilla on aikaa myös muulle arjen toiminnalle. Pelitilassa tapahtuvissa harjoituksissa taas varmistetaan, että nuorten arki sisältää myös reaali maailman kohtaamisia, eikä joukkuekavereita kohdata ainoastaan verkossa. Joukkueharjoittelun lisäksi TGA:n joukkueen osallistuvat aktiivisesti lan-tapahtumiin, sekä paikallisiin ja onlineympäristön turnauksiin ja peliliigoihin. TGA on myös järjestänyt harjoitusleirejä, joissa nuoret harjoittelevat tulevia turnauksia varten ja pääsevät viettämään perinteisempää leirielämää esimerkiksi leiriolympialaisten muodossa.

Harjoitteluun ja joukkue toimintaan pohjautuvan nuorisotyön lisäksi Turku Game Academyn toiminnassa nuorisotyölliset arvot ovat monella muullakin tavalla läsnä. TGA:n pelaajien tulee esimerkiksi sitoutua häirinnän ja vihapuheen vastaiseen, non-toxic -käytökseen. Non-toxic -käytöksen tavoitteena on vähentää kilpapelimaailmassa vallitsevaa vihapuhetta ja edistää muiden pelaajien

hyvinvointia pelien parissa. Esimerkkinä non-toxic käytöksestä on aktiivinen kanssapelaajien kehuminen ja positiivisen ilmapiirin ylläpitäminen. Helsingin kaupungin nuorisopalveluiden ja Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry:n tekemän selvityksen mukaan jopa 70 prosenttia 167:stä kyselyyn vastanneesta pelaajasta on joutunut vihapuheen ja häirinnän kohteeksi ja jopa 90 prosenttia vastaajista toivoi, että vihapuheeseen ja häirintään puututtaisiin (Helsingin kaupunki 2018). TGA pyrkii non-toxic -käytöksellä puuttumaan juurikin tämänkaltaiseen ongelmaan. Toimintaan on myös suunniteltu myös moniammatillista yhteistyötä, jonka tavoitteena on tuoda pelaajille tietoa esimerkiksi ergonomisista peliasennoista, liikunnan ja terveellisen ruokavalion merkityksestä paremman pelituloksen saavuttamiseksi, sekä tietoa esimerkiksi oman tietokoneen huollosta ja ylläpidosta.

5 KEHITTÄMISTYÖN MENETELMÄT

Tämän opinnäytetyön kehittämistutkimuksen tavoitteena on kehittää Turun kaupungin nuorisopalveluiden Turku Game Academyllä avointa ja matalan kynnyksen eSports -toimintaa. Kehittämistyössäni pyrin vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Miten avointa e-urheilutoimintaa voidaan käyttää nuorisotyön menetelmänä?
2. Miten tehdä elektronisesta urheilusta nuorisotyöllistä, avointa ja matalan kynnyksen toimintaa?
3. Millaista avointa e-urheilutoimintaa Turku Game Academy voisi järjestää?

Kehittämistyöni on luonteeltaan laadullinen, eli kvalitatiivinen tutkimus. Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on laajentaa tietämystä suppeasti tunnetusta aiheesta ja tuottaa lisätietoa, jotta ilmiötä ymmärrettäisiin paremmin. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015.) Kehittämistyön aineistonkeruumenetelmiksi valitsin havainnoinnin, benchmarkingin, haastattelut, sekä ideointimenetelmän. Uuden toimintamuodon kehittämiseksi havainnoin alkuun TGA:n perustoimintaa. Saatuaani kattavan käsityksen TGA:n perustoiminnasta, kartoitin suomalaisen pelitoiminnan kenttää ja selvitin miten muut pelitoimintaa järjestävät tahot organisoivat avointa pelitoimintaa. Benchmarkingin kohteiksi valitsin Helsingin Pelikeskus Scoren, Hämeenlinnassa sijaitsevan Pelitila Bunkkerin, sekä Torniossa sijaitsevan Pelitalo Serverin toiminnan. Lisäksi järjestin kolme puolistrukturoitua haastattelua, joissa haastattelin näiden kolmen pelitilan toiminnasta vastaavia henkilöitä. Lopuksi kokosin yhteen TGA:n toiminnan havainnoinnista ja muiden toimijoiden toiminnasta kerätyn tiedon ja työstin kerättyä tietoa yhdessä TGA ohjaajien kanssa ideointimenetelmän avulla.

5.1 Havainnointi

Valitsin havainnoinnin kehittämistyön aineistonkeruumenetelmäksi, sillä se antaa välitöntä tietoa havainnointikohteen toiminnasta sen luontaisessa ympäristössä ja aidoissa tilanteissa. Havainnointi antaa tietoa toimintatilanteiden tapahtumista,

sekä esimerkiksi tietoa yksilöiden toiminnasta ja vuorovaikutuksesta toisten kanssa. Samalla havainnointi antaa tietoa, jota esimerkiksi haastattelussa ei välttämättä osata kertoa tai kuvata. (Ojasalo ym. 2015, 114–117.) Havainnointi sopi kehittämistyöni aineistonkeruu menetelmäksi, sillä se pystyy antamaan kattavan kuvan TGA:n pelitoiminnasta.

Toteuttamani havainnointi toteutui kuuden kuukauden aikavälillä, toukokuusta marraskuuhun 2017. Havainnointiprosessissa keskityin neljään kohteeseen: TGA:n perustoimintaan, lan-tapahtumaan, pop-up -pelipisteisiin ja peliviikon avoimeen eSports -toimintaan. TGA:n perustoiminnan havainnointi toimi kehittämistyössäni aktiivisena työkaluna. Kehittämistyön alussa TGA:n toiminta oli vasta alkanut ja elektronisen urheilun ollessa vielä uusi nuorisotyön väline, toiminta kehittyi merkittävästi joka viikko. Puoli vuotta kestäneessä perustoiminnan tarkkailussa havainnointi toimi passiivisena työkaluna, jonka avulla keräsin tietoa nuorisohjaajan roolista e-urheilutoiminnassa. Perustoiminnan havainnointi keskittyi pitkälti TGA:n harjoitusten ja muiden TGA:n ohjaajien suunnittelutyön havainnointiin. TGA:n perustoiminnan havainnoinnin lisäksi toteutin havainnointia erillisten tapahtumien ja toimintakertojen yhteydessä. Erillisiä havainnointikertoja olivat Assembly lan -tapahtuma, keväällä ja syksyllä 2017 toteutetut pop-up -pelipisteet ja marraskuussa toteutettu peliviikon avoin eSports -toiminta.

Havainnointijakson aikana elokuussa 2017 TGA osallistui Assembly lan-tapahtumaan tavoitteena saattaa pelaajien kuuden kuukauden harjoittelujakso päätökseen ja testata joukkueiden kehitystä. TGA tarjosi samalla myös joukkue toiminnan ulkopuolella oleville nuorille mahdollisuuden lähteä mukaan reissuun. Lan -tapahtuma toimi yhtenä ennalta suunniteltuna havainnointikohteena. Lan -tapahtuman tarjoama pelitoiminnan ympäristö muistuttaa vahvasti avointa pelitoimintaa: se tarjoaa monipuolisesti pelaamiseen liittyvää tekemistä ja yhteyden muihin peliharrastajiin. Samalla tapahtumassa järjestettiin pelaamiseen ja elektroniseen urheiluun liittyvää kisaamista. (Assembly 2017.) Tapahtuma tarjosi mahdollisuuden tarkkailla nuorten kokemusta ja toimintaa avointa pelitoimintaa muistuttavassa ympäristössä.

Muita ennalta suunniteltuja havainnointi kertoja olivat pop up -pelipisteet ja peliviikon avoin eSports -toiminta. Pop-up -pelipisteiden toiminnassa keskityin havainnoimaan minkälaiset asiat nuoria kiinnostavat avoimessa ja kilpailullisessa pelaamisessa. Haastepisteillä nuoret haastoivat toisiaan tai TGA:n pelaajia lyhyisiin otteluihin. Havainnointi keskittyi selvittämään nuorten kokemuksia kyseisen toiminnan parissa. Pelipisteiden havainnoinnissa keskityin selvittämään myös millainen on nuoriso-ohjaajan rooli avoimessa toiminnassa. Peliviikon toiminta oli osittain käytännön kokeilu millaista avoin eSports -toiminta voisi olla TGA:n toteuttamana. Havainnointi peliviikolla keskittyi selvittämään nuorten kävijöiden ja TGA:n omien pelaajien kokemuksia toiminnasta. Selvitin miten kävijät kokevat toiminnan, joka tarjoaa kertaluontoista opastusta tavoitteelliseen harjoitteluun ja pelillistä opastusta toisilta nuorilta. Samalla selvitin miten TGA:n pelaajat kokivat toisten nuorten pelillisen opastamisen.

Käyttämäni havainnointimenetelmä oli osallistuva ja strukturoimaton. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija toimii fyysisesti läsnä tutkimustilanteessa. Aktiivisessa osallistumisessa tutkija vaikuttaa läsnäolollaan tutkittavaan ilmiöön, esimerkiksi järjestämällä erilaisten ryhmien toimintaa. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija toimii kahdessa roolissa: hän on aktiivinen osallistuja, mutta samalla seuraa ja tarkkailee toisten toimintaa ja käyttäytymistä. (Anttila 2014.) Strukturoimatonta havainnointia puolestaan käytetään, kun halutaan mahdollisimman paljon ja monipuolista tietoa tutkittavasta asiasta. Tällaista havaintoa ei voida luokitella etukäteen, mutta sen apuna käytetään tutkittavan asian teoriaa. (Anttila 2014; Ojasalo ym. 2015.)

Valitsin havainnoitsijana aktiivisen osallistujan roolin, sillä koin sen antavan parhaiten tietoa nuorten kokemuksista TGA:n e-urheilutoiminnan parissa. Aktiivisena osallistujana tulisin nuorille tutuksi ja koin että aktiivista osallistujaa vierokuttaisiin vähemmän kuin passiivista sivusta seuraajaa. Samalla aktiivinen osallistuminen antaisi ensikäden tietoa toiminnan järjestämisestä nuoriso-ohjaajan perspektiivistä. Pop-up -pelipisteiden osalta koin että aktiivisen osallistujan roolissa nuorten kanssa toimiessa voisi nousta esiin asioita, joita tilannetta tarkkailemalla ei välttämättä tulisi esiin. Aktiivinen vuorovaikutus toimintaan osallistuvan nuoren kanssa tuo helpommin esiin nuorten toiveita ja kokemuksia avoimesta

pelitoiminnasta, kuin nuorten toiminnan seuraaminen sivusta. Havainnointi tekniikkani oli strukturoimaton, sillä kehitystyönkohde ei perustunut valmiiseen toimintamalliin. Koin että TGA:n järjestämän pelitoiminnan kokonaisvaltainen havainnointi antaisi enemmän ja monipuolisempaa tietoa, kuin havaintokohteiden ennalta määrittäminen. Koska TGA:n avoimen pelitoiminnan kehittämiseksi ei ole luotu ennalta tarkkoja raameja, koin monipuolisen tiedon keräämisen olennaisemmaksi kuin havaintokohteiden ennalta luokittelemisen.

Aktiivisesti osallistuvan havainnointimenetelmän käyttö voi antaa paljon ja monipuolista tietoa tutkittavasta ilmiöstä tai asiasta. Menetelmän käytössä on kuitenkin riskinä kontrolliefekti, eli riski että havainnoija läsnäolollaan vaikuttaa tutkittavaan tilanteeseen (Ojasalo ym. 2015). Kontrolliefektin vähentämiseksi toimin TGA:n pelitoiminnassa ohjaajana ja tutustuin nuoriin ennen kuin aloitin havainnointimenetelmän käytön. TGA:n joukkueiden harjoitukset alkoivat alkukevästä 2017 ja toimin harjoituksissa mukana ohjaajana. Käynnistin havainnointiprosessini toukokuussa 2017, kun olin tullut pelaajille ja ohjaajille jo tutuksi. Tällä pyrin ehkäisemään, että toimintaan osallistuvat nuoret tai toiminnan ohjaajat vieroksuivat läsnäoloani. Vastaavasti pop-up -pelipisteittä valitsin aktiivisen osallistujan roolin, jotteivat paikalla olevat uudet nuoret vieroksuisi sivusta seuraavaa ja havaintoja jatkuvasti kirjaavaa ohjaajaa.

Havainnointimenetelmiä käytettäessä tulee muistaa, että ilmiön tulkinnat ovat subjektiivisia. Ihmisen havaintoprosessi perustuu sisäisten mallien, eli skeemojen täydentämiseen. Ulkoinen ärsyke pyritään saamaan vastaamaan jo valmiiksi olevia käsite- ja ajatusmalleja. Tämä johtaa havainnoijan rajoitettuun kokemukseen tilanteesta. (Anttila 2014.)

Aktiivisesti osallistuvan havainnoinnin haasteena on havaintojen aktiivinen kirjaaminen. Toimintatilanteessa voi olla vaikea kirjata muistiin kaikkia havaintoja. Jälkeen päin tehdyissä havaintojen kirjaamisessa on riskinä, että havainnot jäävät puutteellisiksi tai että havainnointitilanteet muistetaan väärin. Osallistuvassa havainnoinnissa riskinä on myös, että havainnoinnin määrä ja laajuus usein supistuvat, mitä pidempään havainnointi tilanne jatkuu. (Anttila 2014.) Varauduin näihin havaintotilanteisiin liittyviin riskeihin osittain varaamalla muistiinpano

välineeksi nopeakäyttöisen puhelinsovelluksen, johon muistiinpanojen kirjaaminen tapahtuu nopeasti ja vaivattomasti. Havainnointitilanteen subjektiivisuuden riski pienentyi osittain, koska havainnointi tilanteissa paikalla toimi aina useampi TGA:n ohjaaja. TGA:n ohjaajat pyrkivät osaltaan aktiivisesti havainnoimaan ja kehittämään TGA:n toimintaa, jonka takia esimerkiksi pop-up -pelitilakertojen jälkeen ohjaajat kertosivat keskenään kyseisellä kerralla tehtyjä havaintoja. Osallistuvan havainnoinnin rikkaus ja haaste on menetelmän monipuolisuus. Havainnointi ei perustu pelkästään verbaaliin vuorovaikutukseen, vaan siinä tulkitaan muun muassa havainnointikohteen käytöstä, eleitä ja ilmeitä. On tärkeää, että tutkija on tietoinen kaikista näistä kanavista, jottei osa olennaisesta informaatiosta jää keräämättä. Samalla tulee kuitenkin varoa liioittelua ja kehon kielen ylitulkintaa. (Anttila 2014.)

5.2 Benchmarking

Benchmarking aineistonkeruumenetelmänä on vertailututkimus, jossa omaa kehittämisen kohdetta verrataan valmiiksi menestyvään vastineeseen. Benchmarkingin tavoitteena on selvittää vertailun kohteen menestyksen syitä ja ottaa omaan käyttöön hyväksi havaittuja toimintatapoja. Benchmarking -menetelmässä tavoitteena ei ole kopioida hyväksi havaittua mallia, vaan soveltaa hyväksi havaittuja käytäntöjä omiin olosuhteisiin ja työkuultuuriin. Oman toiminnan vertaaminen muihin toimijoihin on eduksi toiminnan kehittämiseksi: vertailu kertoo oman toiminnan tason muihin verrattuna ja se valjastaa toisten innovaatiot nopeuttamaan omaa kehitystä. Tieto kilpailijoiden olemassaolosta myös usein kasvattaa kehittymishalukkuutta. Benchmarking -prosessi alkaa oman kehittämiskohteen identifioinnista. Kehityskohteen tunnistamisen jälkeen etsitään sille vertailukohde, eli paikka kehitettävä asia toteutuu paremmin. Tämän jälkeen kerätään järjestelmällisesti tietoa, miten vertailukohde onnistuu kyseisessä asiassa. Lopuksi hankittua tietoa sovelletaan siirtämään hyväksi havaitut käytännöt osaksi omaa toimintaa. (Niva & Tuominen 2005; Ojasalo ym. 2015, 186.)

Valitsin benchmarkingin toiseksi kehittämistyön aineistonkeruumenetelmäksi, sillä se mahdollistaa hyväksi havaittujen toimintamallien soveltamisen osaksi TGA:n toiminnan kehittämistä. Ensimmäisenä aineistonkeruumenetelmänä toteutettu havainnointi auttoi identifioimaan TGA:n toiminnan kehittämiskohteen, eli avoimen e-urheilutoiminnan kehittämisen. Vertailukumppaneiksi valitsin kolme eri puolilla Suomea sijaitsevaa, nuorisotyöllistä avointa pelitoimintaa järjestävää toimijaa. Ideaalitulanteessa benchmarkingin kohteina olisi toiminut avointa nuorisotyöllistä e-urheilutoimintaa järjestäviä tahoja. Haasteeksi kuitenkin osoittautui, että nuorisotyöllistä e-urheilutoimintaa järjestävistä tahoista oli tarjolla äärimmäisen vähän tietoa ja kyseisten toimijoiden toiminta keskittyi samanlaiseen joukkuepohjaiseen toimintamalliin kuin TGA:n perustoiminta.

Valitut benchmarking -kohteet olivat Helsinkiläinen Pelikeskus Score, Hämeenlinnassa sijaitsevan Pelitila Bunkkerin toiminta ja Torniossa sijaitsevan Pelitalo Serverin toiminta. Tutkin benchmarking -kohteiden historiaa, menetelmiä ja toimintamalleja käymällä läpi toimijoiden verkkosivuja, sekä heidän toimintaa koskevia uutisia, haastatteluita, artikkeleita ja blogi -tekstejä. Toteutin benchmarkingin kesä- ja elokuun välisenä aikana. Kartoittaessani benchmarking -kohteiden toimintaa, kehitin samalla yksilöidyt haastattelukysymykset kolmatta aineistonkeruumenetelmää varten. Benchmarkingin kohteet valikoituivat sen perustella, että ne olivat olleet erityisesti Pelikasvattajien verkostossa esillä aloittaessani tätä kehittämistyön prosessia. Pelikasvattajien verkosto on valtakunnallinen asiantuntija- ja ammattilaisverkosto erityisesti lasten ja nuorten digitaalisen pelaamisen parissa toimiville (Peliviikko 2018).

Benchmarking -menetelmä auttaa tuomaan hyväksi havaitut käytännöt osaksi kehitettävää toimintaa ja se auttaa kehittämissprosessia niin, ettei kehittäjän tarvitse keksiä pyörää uudelleen. Benchmarkingin haasteena on kuitenkin tunnistaa vertailukumppanin toiminnasta juuri ne hyvät menetelmät. Riskinä on, että päädytään siirtämään hyvien käytäntöjen mukana myös huonoja käytäntöjä osaksi omaa toimintaa. Haasteena on myös, että vertailukumppaneiden toiminta voi pyöriä täysin erilaisilla resursseilla kuin kehitettävä toiminta, jolloin hyvistä käytännöistä pitää pystyä löytämään ne tekijät, joita voidaan soveltaa omien resursien rajoissa. Pyrin vastaamaan näihin haasteisiin omassa benchmarking -

prosessissani jatkamalla vertailukumppaneiden toiminnan tutkimista myös toisella aineistonkeruu menetelmällä, haastattelulla. Benchmarkingin -prosessin aikana kehitin yksilöidyt haastattelukysymykset, joiden tavoitteena on tarkentaa vertailukumppaneiden toimintaa, sen organisointia, resursseja, tuloksia ja hyväksi havaittuja käytäntöjä.

5.3 Haastattelu

Kehittämistyön kolmantena aineistonkeruumenetelmänä käytin haastattelua. Haastattelukysymykset rakentuivat pitkälti benchmarking -prosessin aikana esiin nousseista aiheista ja kysymysten tavoitteena oli syventää ja selventää benchmarking -menetelmällä kerättyä tietoa. Haastatteluissa selvitettiin esimerkiksi mitä kaikkea toiminta pitää sisällään, miten toiminnan sisältö valikoituu ja millaista osaamista avoimen toiminnan järjestäminen vaatii (Liitteet 1, 2 ja 3). Valitsin haastattelun menetelmäksi, sillä menetelmän luonne tukee vahvasti muita kehittämistyön menetelmiä: se mahdollistaa aiemmin hankitun tiedon syventämisen ja se voi avata uusia näkökulmia aiheeseen (Ojasalo ym. 2015, 106–108). Käyttämäni haastattelumenetelmä oli puolistrukturoitu asiantuntijahaastattelu. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset on laadittu ennakoon, mutta haastattelijä voi vaihdella kysymysten järjestystä ja sanamuotoilua haastattelun etenemisen mukaan (Ojasalo ym. 2015, 108). Asiantuntijahaastattelussa haastattelun kohteet ovat ennalta valittuja alan ammattilaisia. Haastattelun tavoitteena on tuoda esiin ammattilaisten hallussa oleva aiheen erikoistietämys ja osaaminen. (Anttila 2014.)

Haastateltavina ammattilaisina toimivat: Miika Pulkkinen Pelikeskus Scoresta, Lasse Saraste ja Mikko Virta Pelitila Bunkkerista, sekä Marko Pesonen Pelitalo Serveristä. Kyseiset ammattilaiset valikoituivat haastattelun kohteiksi sillä perusteella, että he toimivat benchmarking -menetelmässä tutkittujen pelitoimintojen järjestäjinä muodossa tai toisessa. Haastatteluita toteutettiin elokuussa ja marraskuussa 2017 (Liitteet 1, 2 ja 3). Pelikeskus Scoren edustajan haastattelu toteutettiin kasvotusten elokuussa Assembly lan -tapahtuman yhteydessä. Benchmarking -prosessin aikana selvisi, että Pelikeskus Score on osallistumassa

samaan Assembly -tapahtumaan johon olin osallistumassa TGA:n kanssa. Hyödynsin tapahtuman luoman mahdollisuuden ja sovimme haastattelun tapahtuvan itse tapahtumassa. Pelitila Bunkkerin ja Pelitalo Serverin haastattelut toteutettiin myöhemmin puhelimitse marraskuussa, jolloin haastattelut olivat ajankohtaisemmassa asemassa kehittämistyön etenemisen kannalta.

Asiantuntijahaastattelun haasteena on usein ammattilaisten vaikea tavoitettavuus ja ajan varaaminen pidemmän haastattelun ajaksi (Anttila 2014). Haastattelumenetelmää valitessani olin kuitenkin luottavaisin mielin, että nuorisotyön kentällä ja erityisesti pelikasvattajien parissa vallitsee yleinen halu jakaa hyväksi havaittuja käytäntöjä. Elokuussa toteutettu Pelikeskus Scoren haastattelun kesto oli noin puolitoista tuntia, joten varasin kahteen muuhun haastatteluun saman verran aikaa. Pelitila Bunkkerin haastattelu lopulta kesti kuitenkin vain 50 minuuttia ja Pelitalo Serverin haastattelu noin 33 minuuttia.

5.4 Ideointimenetelmä

Viimeisenä aineistonkeruumenetelmänä käytin muunnelmaa aivoriihi -ideointimenetelmästä. Perinteisesti aivoriihessä 6–12 hengen ryhmä pyrkii ohjaajavetoisesti etsimään erilaisia näkökulmia käsiteltävään ongelmaan. Prosessi alkaa lämmittelystä, jossa pyritään poistamaan osallistujien turhat ennakkoluulot ja ideointia rajoittavat tekijät. Tätä seuraa ideointivaihe, jossa kerätään yhteen avoimessa ideoinnissa tuotettuja ajatuksia. Lopuksi ideoita tarkastellaan kriittisesti ja parhaita jalostetaan eteenpäin. (Ojasalo ym. 2015, 160–161.)

Kehitin aivoriihi -menetelmän pohjalta osallistuvan ja prosessimaiseen keskusteluun pohjautuvan ideointimenetelmän, sillä perinteisen aivoriihi -menetelmän ohjaaminen TGA:n pienelle ohjaajaryhmälle ei arvioni mukaan olisi tuottanut parasta mahdollista tulosta. Kehittämässäni menetelmässä aivoriihen ohjaaja osallistuu itse aktiivisesti ideointi prosessiin. Perustin ideointiprosessin myös enemmän avoimeen keskusteluun, jossa järjestelmällisyyden sijaan osallistujilla oli mahdollisuus tarttua esiin tuotuihin ideoihin ja työstää niitä aktiivisesti eteenpäin. Ideointi työpajaan osallistuivat minun lisäksi TGA:n ohjaajat Tanja Kuokkanen ja

Oscar Kivikoski. Kyseisten ohjaajien kanssa työskentelyn aikana olen todennut molemmilla ohjaajilla olevan erikoisilaatuinen kyky tarttua toistensa ideoihin syvemmällä tasolla ja työstää näitä ideoita eteenpäin. Ideointimenetelmässä pyrin tarttumaan tähän ominaisuuteen ja perustaa ideointiprosessin mahdollisimman paljon avoimeen vuorovaikutukseen.

Aivoriihi -menetelmässä ohjaajalla on merkittävä rooli. Ohjaajan tulee pystyä pitämään tarkka kontrolli ideointiprosessista, kiihdyttää ja rytmittää ideointia, sekä herkkyyttä havaita ideoinnin ongelmat ja ohjata ryhmän työskentelyä. (Ojasalo ym. 2015, 160–161.) Kehittämäni menetelmän haasteena oli ohjaajan aktiivinen osallistuminen ideointiprosessiin, sekä osittain kahden muun osallistujan kyky tarttua toistensa ideoihin. Riskinä prosessiin osallistumisessa oli, että ohjaajan keskittyminen omaan ideointiin estäisi havaitsemasta muiden osallistujien ideoinnin vaikeuksia. Lisäksi riskinä oli, että osallistujien vähäinen määrä jättäisi uusien näkökulmien määrän suppeaksi ja että osallistujat keskittyisivät työstämään syvemmin vain muutamaa ideaa. Pyrin ehkäisemään näitä haasteita kehittämällä ideointi prosessin ensimmäiseksi vaiheeksi toivelista -mallin. Avoimen ideoiden jakamisen sijaan jokainen osallistuja kirjasi itselleen ylös avoimeen e-urheilutoimintaan liittyviä toiveita ja ideoita. Tämä antaisi ohjaajalle aikaa listata ylös omia ideoitaan, sekä muille osallistujille työstää omia ideoita, eikä keskittyä vain toistensa ideoiden työstämiseen.

Ideointimenetelmä toteutettiin joulukuun alussa Turussa Nuorten taide- ja toimintatalo Vimmassa. Alkuun kävin osallistujien kanssa läpi ideointimenetelmän sisällön ja tavoitteet. Esittelin alkuun benchmarking -menetelmän ja haastatteluiden tuloksia laajentaakseni muiden osallistujien näkökulmaa. Ajattelin muiden tahojen toiminnan esittelyn inspiroivan osallistujia ideoimaan kehitettävää avointa toimintaa laajemmin kuin TGA:n sen hetkiseen toiminnan näkökulmasta. Aiempien menetelmien tulosten esittelyn jälkeen osallistujat kehittivät ensin itsenäisesti oman ideaalikuva TGA:n toiminnalle. Ajattelin samalla osallistujien poimivan muiden tahojen toiminnasta hyväksi kokemiaan menetelmiä osaksi ideaalikuvausta. Ideaalikuviensa esittelyn jälkeen työstimme yhteistä ideaalikuvausta poimimalla ideoita jokaisen omista pohdinnoista. Ideaalikuvausten kehittämisen jälkeen tarkkailimme aihetta kriittisesti. Keskustelimme mitä kuvauksesta voitaisiin

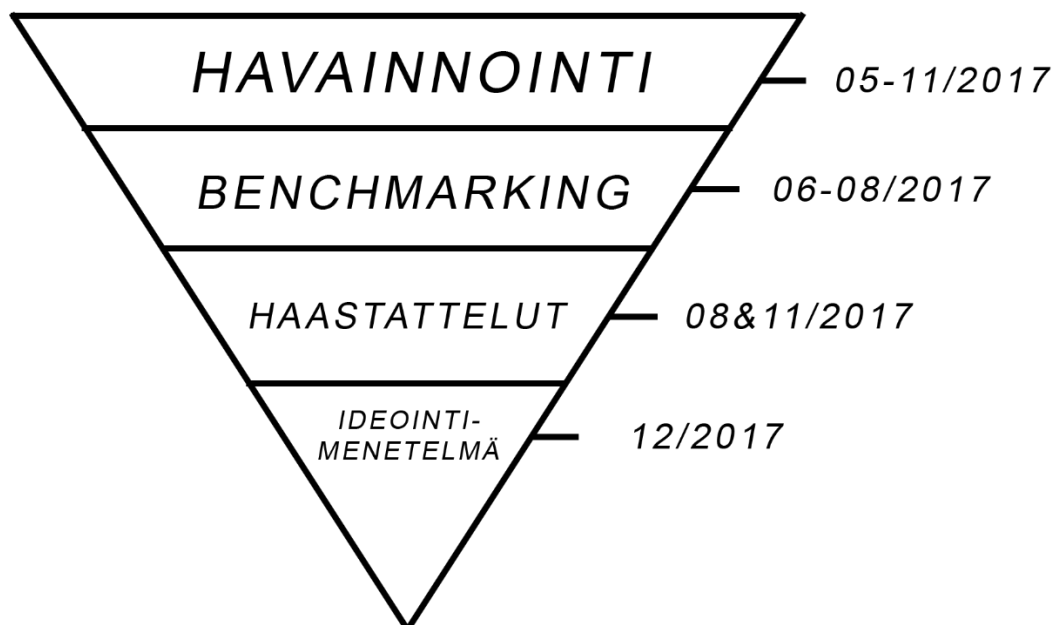
viedä käytäntöön TGA:n sen hetkisten resurssien ja toiminnan puitteiden näkökulmasta. Samalla pohdimme mitkä toimintamallit muiden tahojen toiminnassa sopisivat TGA:lle kehitettävään avoimeen toimintaan. Lopuksi muodostimme yhteisen kuvauksen TGA:n mahdollisesta avoimesta toiminnasta, jossa on huomioitu sen hetkiset TGA:n toiminnan puitteet ja resurssit. Ideointimenetelmässä osallistujat käyttivät kynää ja paperia oman pohdintansa tukena, esimerkiksi itsenäisesti toteutettu ideaalikuvaus toiminnalle kirjattiin ylös paperille. Keräsin osallistujien muistiinpanot itselleni ideointimenetelmän lopuksi. Lisäksi nauhoitin ideointimenetelmässä käydyt keskustelut, jotta pystyisin tarkistamaan niiden sisällön jälkepäin. Toteutetun ideointimenetelmän lopullinen kesto oli noin puolitoista tuntia.

5.5 Analyysimenetelmä

Aineiston analyysimenetelmänä kehittämistyössä käytin teemoittelua. Teemoittelussa aineistosta etsitään tekijöitä jotka yhdistävät tai erottavat aiheita toisistaan. Aineistoa järjestetään aiheiden mukaan ja aiheiden alle kootaan menetelmistä ne kohdat, joissa kyseinen aihe toistuu. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.) Ennen aineistoni analysointia litteroin haastattelut ja ideointimenetelmänä käytetyn aivoriihen. Kokosin yhteen havainnoinnin muistiinpanot ja lajittelin ne havainto kohteiden perusteella TGA:n perustoiminnan havainnointiin, pop-up -pelipisteiden havainnointiin, lan-tapahtuman havainnointiin ja peliviikon avoimen toiminnan havainnointiin. Jaoin ryhmiin benchmarking -menetelmässä tekemäni muistiinpanot toimijoiden mukaan ja liitin haastatteluiden litteroinnit benchmarking -kohteiden yhteyteen, sillä haastatteluiden tehtävänä oli tarkentaa benchmarkingin tuloksia. Lopuksi kokosin yhteen ideointimenetelmän litteroinnin ja menetelmässä syntyneet muistiinpanot.

Analyysimenetelmässäni teemoittelu tapahtui tiedon seulomisen avulla. TGA:n perustoiminnan pitkään kestänyt havainnointi loi laajan tietopohjan nuorisotyölliselle eSports-toiminnalle. Havainnointia seuranneet menetelmät ikään kuin

suodattivat tietopohjaa (Kuvio 1). Jokainen menetelmä karsi ylimääräistä tietoa pois, jättäen jäljelle avoimen eSports -toiminnan kannalta olennaisen tiedon.



Kuvio 1. Tässä opinnäytetyössä käytetyt kehittämistyön menetelmät ja niiden ajankohdat.

Ennen havainnointi -menetelmän teemoittelua jaoin havainnoinnissa tekemäni muistiinpanot kahteen ryhmään: nuorten toimintaa ja kokemuksia koskeviin havaintoihin ja nuoriso-ohjaajan toimintaa koskeviin havaintoihin. Ryhmittelyn tavoitteena oli selkiyttää aineiston analysoinnissa kaksi näkökulmaa: miten nuoret kokevat avoimen toiminnan ja mitä toiminta on nuoriso-ohjaajan perspektiivistä. Nostin havainnointi -menetelmän analysoinnissa nuoriso-ohjaajan näkökulman erilliseksi aiheeksi, sillä aiheen tietoperustaa kootessa TGA:n ohjaaja Tanja Kuokkanen (2017) painotti eSports -toiminnan järjestämisen vaativan ohjaajalta aiheen erityisosaamista. Halusin selvittää tarkemmin millaista erityisosaamista ohjaajalta vaaditaan, jotta kehittämistyön lopullinen tuotos vastaisi paremmin tilaajan tarpeeseen. Muun aineiston teemoittelussa etenin menetelmien käytön kronologisessa järjestyksessä (Kuvio 1). Teemoittelussa kiinnitin erityistä huomiota edellisen menetelmän aineistossa nousseisiin teemoihin. Esimerkiksi benchmarkingin tulosten teemoittelussa kiinnitin erityistä huomiota havainnoinnissa nousseisiin teemoihin.

6 TULOKSET JA NIIDEN ANALYSOINTI

Tässä luvussa esittelen kehittämistyön menetelmillä hankkimiani tuloksia. Tulosten analysointimenetelmänä käytin teemoittelua. Tulosten analysoinnissa jaoin havainnoinnin tulokset kahteen ryhmään: nuorten kokemuksiin ja nuorisiohjaajan kokemuksiin. Benchmarking -menetelmän ja haastatteluiden tulokset käsitelin yhtenä kokonaisuutena, sillä haastatteluiden tavoitteena oli selventää benchmarkingin tuloksia. Lopuksi käyn läpi ideointimenetelmän avulla hankittuja tuloksia. Tulosten analysoinnin pohjalta kehitin tilaajalla lopulliseksi tuotokseksi kuvauksen toimintamallista TGA:n avoimen eSports-toiminnan järjestämiseksi.

6.1 Nuorisiohjaajan rooli eSports -toiminnassa

Tässä alaluvussa käsittelen havainnointimenetelmällä kerättyjä tuloksia nuorisiohjaajan roolista eSports -toiminnan järjestämisessä. Nostin aineiston analysoinnissa erilliseksi havaintoryhmäksi nuorisiohjaajan roolin, sillä aiheen tietoperustaa kootessa TGA:n ohjaaja Tanja Kuokkanen (2017) painotti eSports -toiminnan järjestämisen vaativan ohjaajalta aiheen erityisosaamista. Tavoitteeni oli selventää millaista erityisosaamista ohjaajalta vaaditaan. Ohjaajan roolia koskevan havainnoinnin tuloksia analysoidessa aineistosta nousi kolme pääteemaa:

1. Nuorten keskinäisen vuorovaikutuksen edistäminen.
2. Pelien sekä peli- ja eSports -kulttuurin tunteminen.
3. Nuorten peliharrastuksen tavoitteellisuuden edistäminen.

Nuorten keskinäisen vuorovaikutuksen edistäminen korostui teemana erityisesti TGA:n perustoiminnan havainnoinnista. TGA:n perustoiminnassa ohjaaja toimi alkuun ryhmien muodostamisen parissa. Ohjaaja ryhmäytti uusia pelaajia, edisti pelaajien yhteenkuuluvuuden tunnetta ja auttoi rakentamaan joukkueidentiteettiä. Ohjaaja keskittyi rakentamaan nuorten peliharrastajien joukosta yhtenäisen joukkueen. Aihetta ohjaaja ei käsitellyt perinteisempien ryhmäyttämismenetelmien avulla, vaan kilpapelaamisen näkökulmasta. Parhaiten pärjäävät ne ryhmät, jotka pelaavat yhteen joukkueena (Harviainen ym. 2014). Joukkueen kasvaessa

enemmän yhteen, ohjaajan tehtävissä korostui haastavien vuorovaikutustilanteiden tukeminen. Tällaisia tilanteita olivat esimerkiksi joukkueen pelaajien suorituksista keskustelu ja palautteen antaminen toisille. Ohjaajaa tarvittiin erityisesti fasilitointiin, eli ryhmälähtöisen työskentelyn edistämiseen (Summa & Tuominen 2019). Ohjaaja esimerkiksi opasti rakentavan palautteen antamisessa ja ylläpiti sosiaalisesta eri tasoisten pelaajien tasavertaista asemaa keskusteluissa.

Ohjaajan toiminnassa pelien sekä peli- ja eSports -kulttuurin tunteminen korostui teemana erityisesti pop-up -pelipisteiden toiminnassa. Alkuun useampi nuori seurasi toimintaa sivusta kiinnostuneena, muttei uskaltanut itse mukaan toimintaan. Nuorten saattaminen toiminnan pariin vaati nuorten yksilöllistä kohtaamista. Ensimmäinen helppo kontakti nuoriin tapahtui tiedustelemalla nuorelta, onko hän pelannut koskaan pelipisteellä pelattavaa peliä tai mitä pelejä nuori arjessaan pelaa. Pelien yhdistävien tekijöiden tunnistaminen auttoi kannustamaan nuorta kokeilemaan pelipisteen toimintaa: pelipisteen ja nuoren pelaamien pelien yhteisten piirteiden tunnistaminen vahvisti nuoren kokemusta omista taidoista ja rohkaisi nuorta vastaamaan pelipisteen esittämään haasteeseen. Pelipisteen jonossa tehty yhteinen odotushetki sisälsi usein keskustelua peleistä ja pelikulttuurista. Nuorta kiinnostavan teeman tunteminen auttoi kohtaamaan nuoren häntä kiinnostavassa ympäristössä, joka osaltaan muodosti nuoren ja pelipisteen toiminnan välille syvemmän yhteyden. Kun nuori tunnisti, että pisteellä toimii ohjaajia jotka ymmärtävät nuoren kiinnostusta ja intohimoa, pelipisteen toimintaan osallistumisen ja sosiaalisen kanssakäymisen kynnys laski merkittävästi. Tapahutumien aikana pelipisteen toimintaan useamman kerran osallistuneet nuoret usein laajensivat keskustelun aiheita pelaamisen ulkopuolelle, joka mahdollisti nuoren kohtaamisen entistä syvemmällä tasolla.

Pelipisteen jonossa keskusteltaessa usein myös muut nuoret tunnistivat aiheena olevat pelit ja liittyivät mukaan keskusteluun. Yhteisen kiinnostuksen kohteen tunnistaminen auttoi nuoria toimimaan vuorovaikutuksessa keskenään ja muodostamaan uusia sosiaalisia kontakteja muiden kävijöiden kanssa. Pelitoiminnan organisointi ja suunnittelu vaatii nuorisohjaajalta pelien ja pelikulttuurin tunteista. Pop-up -pelipisteiden keräämieni havaintojen perusteella pelkästään pelitoimintaan osallistumisessa kyseisten aihepiirien edes osittainen tuntemus on

merkittävä työkalu nuorten kohtaamiseen ja nuorten kanssa toimimiseen. Koen että moni nuorista olisi jäänyt osallistumatta pelipisteiden toimintaan, jos paikalla ei olisi ollut ohjaajaa joka pystyy kohtaamaan nuoren tätä kiinnostavan aiheen parissa.

Nuoriso-ohjaajan rooli nuorten peliharrastuksen tavoitteellisuuden edistämässä korostui erityisesti TGA:n joukkue toiminnan havainnoinnissa. Tavoitteellisuuden edistämisen tarve korostui keskusteltaessa joukkueiden uusien jäsenten kanssa. Moni nuorista kertoi haaveilevansa kilpapelipurasta ja harjoittelevansa aktiivisesti uratoiveen edistämiseksi. Aiheesta keskusteltaessa nuorten kanssa kävi kuitenkin ilmi että monelta puuttuu selkeät tavoitteet harjoittelulle ja suunnitelma pelitaitojen edistämiseksi. Tällaisissa tapauksissa pelaamiseen usein upotetaan useita tunteja päivässä minimaalisin tuloksin. Riskinä on kierre, jossa tarvittavan taitotason saavuttamiseksi pelaamiseen käytetään kohtuuton määrä pelitunteja ja samalla elämän muut osa-alueet kärsivät. Nuorten organisoitu, tavoitteellinen ja tehokas harjoittelu vähentää pelaamiseen tarvittavaa tuntimäärää ja vapauttaa enemmän aikaa muihin arjen toimintoihin. (Ögland ym. 2017, 71–72.) TGA:n toiminnassa ohjaajalla oli merkittävä rooli kehittää yhdessä pelaajien kanssa selkeät tavoitteet harjoittelulle. Joukkueiden kanssa käytyjen keskustelujen perusteella nuorilla oli kyky löytää menetelmät tavoitteelliseen harjoitteluun pelin sisällä ja määrittää harjoituksille tavoitteet, mutta nuoret kaipaavat ohjaajaa sanoittamaan nämä ajatukset. Näissä keskusteluissa ohjaajan rooli oli ammentaa nuorista pelillinen tieto harjoittelumenetelmien ja tavoitteiden löytämiseksi. TGA:n ohjaajien toimintaa havainnoidessa harjoiteltavan pelin strateginen osaaminen oli avuksi harjoittelumenetelmien kehittämisessä. Merkittävämmässä roolissa oli kuitenkin kyky ohjata joukkueen keskustelua ja ammentaa joukkueesta vastaukset harjoittelumenetelmien ja tavoitteiden määrittämiseksi.

Joukkueiden toimintaa havainnoidessa kävi myös ilmi nuorten tietämättömyys pelaamisen ulkopuolisten elämän osa-alueiden vaikutuksesta pelaamiseen. Moni nuori oli kuullut terveistä pelitavoista, mutta monella nuorella ei ollut konkreettista käsitystä niiden merkityksestä. Usea nuori TGA:n toiminnassa ei esimerkiksi alkuun vaikuttanut ymmärtävän unen vaikutusta pelaamiseen. Moni nuorista muun muassa kertoi harjoituksissa nukkuneensa edellisenä yönä vain muutamia

tunteja. Ohjaajan tehtäväksi korostui käydä läpi nuorten kanssa unen, liikunnan ja terveellisen ruokavalion merkitystä kehon hyvinvoinnille ja hyvinvoinnin näkymistä konkreettisesti esimerkiksi jaksamisena ja virkeytenä pelitilanteessa. Tämän kaltaisten terveitä pelitapoja ja tavoitteellista harjoittelua edistävien toimintojen vaikutus näkyi konkreettisesti harjoituskauden päättävässä lan-tapahtumassa. Lan-tapahtumille on tyypillistä, että kävijät valvovat aamuyöhön ja nukkuvat myöhään päivällä. Pelipaikat usein täyttyvät virvoitusjuomapulloista ja karkkipapereista. TGA:n pelaajat kuitenkin suuntasivat tapahtumassa hyvissä ajoin nukkumaan, pelaajat itse perustelivat tätä tarvittavan virkeystilan saavuttamisella. Monen pelaajan pelipaikka oli myös varustettu esimerkiksi vesipulloilla tapahtumalle tyypillisten virvoitusjuomapullojen sijaan.

Nuoriso-ohjaajan tehtävät eSports -toiminnan järjestämisessä on monimuotoinen ja laaja kokonaisuus. Tässä alakappaleessa analysoimani teemat ovat vain pintaraapaisu ohjaajan tehtävien moninaisuudesta. Koen avoimen eSports -toiminnan kehittämisen kannalta olennaiseksi kuitenkin korostaa näitä ohjaajalta vaadittujen erityisosaamisen alueita. Toiminnan jatkokehittämisen kannalta olisikin olennaista selvittää mitä kaikkea muuta erityisosaamista ohjaajalta vaaditaan ja miten esimerkiksi saattaa nämä taidot aiheesta tietämättömien nuoriso-ohjaajien pariin. Pelien suosion kasvaessa nuorten keskuudessa erityisesti pelien ja pelikulttuurin tutuksi tekeminen nuoriso-ohjaajille on merkittävä jatkotutkimuksen aihe tulevaisuudessa.

Lan-tapahtumassa toteuttamani havainnointi tuotti odotettua vähemmän tietoa avoimen pelitoiminnan vaikutuksista. TGA:n pelaajien turnausmenestyksen vuoksi tapahtuma sisälsi paljon turnauspelaamista ja valtaosan tapahtuma-ajasta joukkueet käyttivät otteluihin valmistautumiseen tai itse turnauspelien pelaamiseen. Lisäksi ennen tapahtumaa TGA:n joukkueissa oli tapahtunut hiljattain muutoksia ja joukkueen mukana oli uusia jäseniä. Lan-tapahtumassa korostui joukkuehengen ja joukkueidentiteetin kiteytyminen. Tapahtuman aikana pelaajat asetettiin varatulle alueelle joukkueittain, jolloin pelaajien lähin sosiaalinen kontakti oli oman joukkueen jäsenet. Joukkuehengen kehittyminen korostui pelaajien yhteistoiminnassa: pelaajat kävivät joukkueittain syömässä, nukkumassa, katso-massa turnauspelejä ja osallistumassa muuhun tapahtumassa järjestettyyn

toimintaan. Pelaajien joukkueidentiteettiä korostivat pelipaidat, jotka on koristeltu joukkueen ja TGA:n väreillä ja logoilla. Nuorilta tulleessa palautteessa korostuivat lan-tapahtumassa mahdollistunut syvempi yhteys joukkueen pelaajiin. Osa joukkueista käytti tapahtumassa oma-aloitteisesti aikaa joukkueen pelaajien henkisen hyvinvoinnin läpikäymiseen ja moni nuorista koki tämän syventäneen pelaajien välejä. Tässä mielessä lan-tapahtumien tarjoama vapaa pelitoiminta vaikuttaa edistävän ainakin valmiiden ryhmien yhteenkuuluvuuden tunnetta.

6.2 Nuoret tarvitsevat harrastuspaikkoja ja höntsä -pelaamista

Turku Game Academyn pop-up -pelipisteiden ja peliviikon avoimen eSports toiminnan havainnoinnista nousi esiin teemana avoimen ja matalan kynnyksen ”höntsä” e-urheilun tarve. Pop-up -pelipisteiden toiminnassa korostui erityisesti avoimen pelitoiminnan kysyntä: valtaosa pelipisteiden kävijöistä tiedusteli, onko Turussa paikkaa johon voisi tulla pelaamaan? Pop-up -pelipisteiden toteuttamishetkellä Turussa ei ollut valmiita pelitiloja, joissa kävijät olisivat vapaasti voineet käyttää tilan pelilaitteita omaehtoiseen pelaamiseen. Nuorilta puuttuivat täysin peliharrastuspaikat. Pelipisteen kävijöitä vaikutti valtavasti kiinnostavan myös TGA:n toiminta ja tavoitteellinen harjoittelu, mutta toimintaan osallistumisen kynnyksellä vaikutti monelle liian korkealta. Kävijöiden ja TGA:n ohjaajien kanssa käytyissä keskusteluissa nousikin esiin TGA:n joukkue toiminnan valtava osallistumiskynnyks: toiminnassa on epäsäännölliset pelaajahaut, joukkueissa on rajattu määrä paikkoja, pelaajilta edellytetään tiettyä pelillistä lähtötasoa, sekä sitoutumista säännölliseen harjoitteluun.

TGA:n järjestämissä pelipisteissä peliasetelma oli kilpailullinen. Pisteellä pelaajan tehtävänä oli haastaa yksi vastaan yksi otteluun TGA:n pelaaja tai toinen pelipisteen kävijöistä. Kilpailullisesta asemasta huolimatta pelipisteiden toiminnassa korostui pelaajien kannustaminen ja toisten osallistujien auttaminen. Toisilleen entuudestaan tuntemattomat nuoret kannustivat toisia pelaajia peleissä ja hyviä suorituksia juhlivat niin vastakkain pelanneet nuoret kuin yleisössä pelaamista seuranneet. Haastajien vaihtuessa jonottavat nuoret, sekä muut katsojat

innokkaasti opastivat toisilleen pelien komentoja sekä strategioita. Samalla pisteelle osallistuneet nuoret innostuivat keskenään keskustelemaan pelaamistaan peleistä, uusista pelijulkaisuista ja uutisista, sekä muista pelaamiseen tai pelikulttuuriin liittyvistä aiheista.

Keskeisin tulos koko pop-up pelipisteiden havainnointiprosessin ajalta on nuorten pelaajien tarve sosiaaliselle pelaamiselle. Havaintojeni perusteella nuoret tarvitsevat paikan jossa kohdata muita nuoria pelien ja pelaamiseen liittyvän tekemisen parissa. Pelaaminen verkossa voi olla sosiaalista, mutta haasteena on pelihetken ja peliympäristön hektisyys. Nuorten suosiossa olevat otteluihin ja erilaisiin pelieriin perustuvat kilpapelit tarjoavat sosiaalisen kontaktin kanssapelaajista (Mustonen ym. 2017, 39–40). Haasteena kuitenkin on että kanssapelaajat kaatoavat ottelun päätyttyä, ellei nuori näe erillistä vaivaa kontaktin säilyttämiseksi. Pelaaminen mahdollistaa uusien sosiaalisten suhteiden muodostamisen eri ikäisten ja eri kulttuureista tulevien pelaajien kanssa, mutta ilmiön kääntöpuoli on myös mahdollinen (Harviainen ym. 2014, 33–34). Erityisesti nuorten pelaajien kohdalla sosiaalista pelaamista hankaloittaa kielimuuri ja kanssapelaajien tuntematon henkilöprofiili: voi olla vaikea lähestyä pelaajaa jonka ikää tai käyttämää kieltä ei tunne. Havaintojeni perusteella nuoret tarvitsevat tilan, joka tarjoaa puitteet pelaamiselle ja toisten nuorten kohtaamiselle. Samasta tilasta löytyviä nuoria voi kohdata pelien avulla ja pelaajien välisen yhteyden ei tarvitse muodostua yhden erän aikana. Pelitila antaisi nuorille tilaa tutustua toisiinsa pelikerran aikana ja mahdollisesti kohdata pelikavereita myös myöhemmin uudestaan.

Peliviikon aikana TGA tarjosi toiminnan ulkopuolella oleville nuorille mahdollisuutta varata TGA:n pelitilasta vuoro joukkueelle tai kaveriporukalle. Tavoitteena oli tarjota varaajille opastusta tavoitteelliseen harjoitteluun ja pelillistä valmennusta TGA:n pelaajilta. Samalla TGA:n tavoitteena oli testata miten TGA:n joukkue toiminnassa käytettyä valmennusta saisi sovitettua kertaluontoiseen valmennukseen. Peliviikon aikana toteutetut avoimet vuorot peliryhmille osoittivat vahvasti millaista avoin eSports -toiminta voisi olla. Pelivuoron varanneet nuoret pääsivät osaksi samoja teemoja kuin TGA:n joukkue toiminnassa: nuorten kanssa puhuttiin terveistä pelitavoista ja tavoitteellisesta harjoittelusta. Nuoret saivat pelillistä valmennusta ja nuorten kanssa pohdittiin miten harjoitella itsenäisesti.

Samalla toiminnassa saavutettiin pelaamisen avulla nuorisotyön näkökulmasta merkittäviä tuloksia: nuoret kohtasivat samasta aiheesta kiinnostuneita nuoria ja muodostivat uusia sosiaalisia kontakteja. Nuoret oppivat pelissä muun muassa vuorovaikutustaitoja, ryhmätyötaitoja, yhteisiin tavoitteisiin sitoutumista ja yhteisen edun tavoittelua. Pelissä saavutetut onnistumisen kokemukset myös osaltaan edistivät nuorten hyvinvointia. (Harviainen ym. 2014, 32–37; Mustonen ym. 2017, 31–39.)

Peliviikon avoimen eSports -toiminnan kokeilu antoi merkittäviä tuloksia avoimen toiminnan kehittämiseen. Peliviikon avoimeen toimintaan osallistuneet nuoret totesivat toiminnan olleen unelmien täyttymys. Nuoret kertoivat etteivät pelaa harjoittelemaansa peliä tavoitteellisesti, mutta kokivat valmennuksen silti erittäin arvokkaaksi. Nuoret pääsivät pelaamaan tasokkailla koneilla ja oppimaan uusia asioita pelistä, jonka pelaamisesta suuresti nauttivat. Samalla ohjaamassa olleet TGA:n pelaajat kertoivat kokeneensa itsensä arvokkaaksi ja tärkeäksi ja kokivat että oman pelitaidon jakaminen uusille pelaajille oli merkittävä kokemus. TGA:n pelaajien kommenttien perusteella nuorten käyttäminen vertaisohjaajina toimii sosiaalisena vahvistamisena, eli nuorten hyvinvoinnin edistämisenä (Lundbom & Herranen 2011, 6). Vertaisohjaajana nuoret toimivat vastuullisessa tehtävässä, jossa kohdataan ja autetaan toisia nuoria pelien parissa. Vertaisohjaajina nuoret harjoittelevat vastuunottoa, sosiaalisia taitoja ja kehittävät omia vuorovaikutustaitoja. Samalla nuoret saavat mahdollisuuden jakaa omaa osaamistaan ja kokea itsensä tärkeäksi ja arvokkaaksi.

Säännöllisessä avoimessa e-urheilutoiminnassa vertaisohjaajuuden saisi vietyä myös huomattavasti pidemmälle: avoin toiminta mahdollistaa nuorten osallistamisen säännölliseen suunnitteluun ja vastuunottamiseen, jotka sisältävät paljon samoja elementtejä kuin esimerkiksi lan-tapahtuman järjestäminen. Vertaisohjaajat voisivat toimia uusien kävijöiden tukena pelitilan ja pelilaitteiden käytössä, sekä peleihin tutustumisessa. Nuoret voisivat toimia valmentajan asemassa uusille pelaajille ja sosiaalisesti taitavat nuoret puolestaan pystyisivät toimimaan samoissa tehtävissä kuin nuoriso-ohjaaja pop-up -pelipisteiden aikana. Vertaisohjaajien käyttö avoimen toiminnan järjestämiseen vähentäisi nuoriso-ohjaajan taakkaa toiminnan toteuttamisessa ja lisäisi aikaa toiminnan suunnittelulle ja

mahdollistamiselle. Vertaisohjaajat toki pitäisi kouluttaa tehtävänsä ja jokaisen nuoren kohdalla käydä yksilöllisiä keskusteluja siitä millaiset tehtävät kutakin nuorta kiinnostavat.

Pelikerran jälkeisessä keskustelussa toimintaan osallistuneet nuoret olivat kiinnostuneita osallistumaan toimintaan myös jatkossa, mikäli vastaavaa toimintaa järjestetään myöhemmin uudestaan. Näiden kokemusten perusteella koen nuorten tarvitsevan samalla tavalla ”höntsä” e-urheilua, kuin esimerkiksi nuorten liikuntaharrastuksen parista löytyy kilpailullisia ja ”höntsä” -ryhmiä. Kertaluontoiseen valmennuskertaan perustuvalla mallilla on valtavasti kehittämispotentiaalia. Mallia voi käyttää tarjoamaan pelillinen kehittymismahdollisuus niille pelaajille, jotka eivät elämäntilanteensa tai muun syyn takia pysty sitoutumaan joukkueharjoitteluun. Mallista muodostaa kehityspolku: nuori hioo omia taitojaan yksittäisillä valmennuskerroilla, kunnes pystyy hakemaan nuorisotyölliseen e-urheilujoukkueeseen. Joukkueessa nuori oppii toimimaan joukkueen jäsenenä, oppii lisää mekaanisia taitoja ja ryhmätyöskentelyä. Nuorisotyöllisestä e-urheilujoukkueesta nuori autetaan siirtymään ammattuuralla eteenpäin ammatillisten e-urheiluorganisaatioiden pariin. Kertaluontoiset valmennuskerrat tukevat samalla nuorten sosiaalista pelaamista: nuoret voivat löytää muista osallistujista pelikavereita ja muodostaa peliryhmiä.

6.3 Nuorista vertaisohjaajia

Benchmarking -menetelmän tuloksien analysoinnissa aineistosta nousi avoimen pelitoiminnan kehittämisen kannalta kolme merkittävää pääteemaa. Tässä yhteydessä pääteemalla tarkoitan benchmarking kohteiden toiminnassa toistuvia toimintamalleja. Nämä kolme toimintamallia olivat ohjattu ja avoin pelitoiminta, tuki peliryhmien muodostamiseen ja nuorten vertaisohjaajuus.

Benchmarkingin kohteiden toiminnasta korostui ohjatun toiminnan merkitys avoimessa toiminnassa. Pelitalot järjestävät turnauksia, tutustumisiltoja ja muuta toimintaa suosittujen pelin ympärille. Toimintaan osallistumisen kynnyks

laskee, kun tilassa tarjolla toimintaa joka on nimetty nuorelle tärkeän pelin ympärille. Se tarjoaa nuorelle mahdollisuuden tulla tutustumaan muihin kyseisen pelin harrastajiin, löytämään pelikavereita, tai mahdollisuuden tulla näyttämään omaa osaamista kyseisen pelin parissa. Benchmarkingia tarkentavissa haastatteluissa Pelikeskus Scoressa toimiva Miika Pulkkinen painotti ohjatun toiminnan tai teemailtojen merkitystä: teemaillat voi houkuttaa paikalle peleistä kiinnostuneita nuoria, jotka eivät tavallisesti syystä tai toisesta osallistu pelitalon toimintaan. TGA:n pop-up pelipisteitä havainnoidessa osoittautui että peleistä kiinnostuneille nuorille on tyypillistä identifioitua pelien ympärille: nuorten ja pelaajien keskuudessa kuulee usein ilmaisia kuten ”olen overwatch- tai CS-pelaaja”. Tietyn pelin mukaan identifioituminen kertoo omistautumisesta kyseiselle pelille. Vastaavasti perinteisemmän urheilun parissa nuoret usein tunnistautuvat pelin mukaan, esimerkiksi jalkapalloilijoiksi tai pesäpalloilijoiksi. Teemaillat houkuttelee paikalle pelien mukaan tunnistautuvia pelaajia ja madaltaa kynnystä osallistua toimintaan, kun osallistuja tietää minkä pelin pelaajia on toiminnassa paikalla.

Pelikeskus Scoren toiminnassa teemaillat on kehitetty pidemmälle. Toiminnan tavoitteena tukea nuorten peliryhmien muodostumista. Pelikeskus Scoressa järjestää In House -toimintaa, jossa kootaan tietyn pelin pelaajia paikalle ja pelaajista kootaan joukkueita kisaamaan toisiaan vastaan. InHouse -toiminnassa mukana toimii Pelikeskus Scoressa harjoittelevan nuorisotyöllisen e-urheilujoukkueen Good Game Squadin pelaajat. Haastattelussa Pulkkinen kuvailee että joukkueisiin saadaan sotkettua taitavia pelaajia, jotka samalla voivat opettaa paikalle saapuneita pelaajia. Toiminta tarjoaa osallistujille mahdollisuuden tutustua samasta pelistä kiinnostuneisiin nuoriin, löytää uusia pelikavereita, testata ja näyttää omia pelitaitoja. Samalla toiminta tarjoaa mahdollisuuden kehittää omia pelitaitoja ja harjoitella joukkuepelaamista.

Merkittävimäksi yhdistäväksi teemaksi benchmarking -aineistosta nousi nuorten vertaisohjaajuus. Pelikeskus Scoressa, Pelitila Bunkkerissa, sekä Pelitalo Serverissä toimii nuorten vapaaehtoisten toimintaryhmiä, jotka toimivat osana pelitalon toiminnan suunnittelua, toteuttamista ja arviointia. Vapaaehtoisryhmät suunnittelevat pelitalon toimintaa kehittämällä teemailtoja, valitsemalla pelitalon

sopivia pelejä, suunnittelemalla turnauksia, auttamalla kartoittamaan mahdollisia hankintoja ja kehittävät kokonaisvaltaisesti pelitilojen toiminnan sisältöä. Vapaaehtosiryhmät toimivat myös osana pelitilan toiminnan toteuttamista. Vapaaehtoiset auttavat organisoimaan lan-tapahtumia, peli-iltoja ja turnauksia ja toimivat vertaisohjaajina muille pelitilassa vieraileville nuorille. Esimerkiksi Pelikeskus Scoressa vapaaehtoisryhmä Ogeli Gamersin jäsenet vastaanottavat uusia kävijöitä, opastavat pelitilan käytössä ja toimivat pelitolan kävijöiden tukena peli-iltojen aikana. Vapaaehtoisryhmien toiminta muistuttaa pitkälti Turku Game Academyn Peliviikolla toteuttamaa avoimen pelitoiminnan mallia, jossa vapaaehtoiset toimivat vertaisohjaajina toimintaan osallistuville nuorille.

Vapaaehtoisryhmän käyttö avoimen pelitoiminnan suunnittelussa ja toteuttamisessa mahdollistaa nuorisotyön monipuolisen yhdistämisen pelitilojen toimintaan. Vapaaehtoisryhmän muodostaminen tukee nuorten osallisuutta toiminnan suunnittelussa ja toteuttamisessa: nuorten näkemykset toiminnan kehittämisessä tulevat huomioiduiksi ja toiminnasta tulee nuorten näköistä. Vapaaehtoisen rooli sisältää vastuutehtäviä, joissa nuori saa harjoitusta sovittujen asioiden ja aikataulujen noudattamisesta. Ohjelman kuten lan-tapahtumien järjestäminen sisältää paljon organisointitehtäviä, joissa vastuualueiden suuruus vaihtelee monipuolisesti pöytien kasaamisesta aina suunnitteluryhmän johtamiseen asti. Nuorten vertaisohjaajien käyttäminen tekee toiminnasta nuorten näköistä, joka osaltaan myös tarjoaa jokaiselle vapaaehtoiselle nuorelle mahdollisuuden lähteä järjestämään pelitilaan itseään kiinnostavaa tekemistä. Pelitilojen monipuolinen toimintaympäristö mahdollistaa nuorelle eritasoisia vastuualueita ja mahdollisuuden lähteä toteuttamaan nuorta itseään kiinnostavaa toimintaa, oli se sitten tietyn pelin esittelyä ja opettamista, verkkosisällön tuottamista, turnauksen järjestämistä tai esimerkiksi lan-tapahtuman ulkoasun suunnittelua ja toteuttamista.

Pelitilojen käyttämä vertaisohjaajuuden -malli on nuorisotyön näkökulmasta erityisen merkityksellinen nuorten syvemmän kohtaamisen takia. Vapaaehtoiset toimivat vertaistukena nuoren peliharrastuksessa ja toimivat kävijöille kontaktina toiseen nuoreen. Pelikeskus Scoressa toimiva Miika Pulkkinen painotti asiantuntijahaastattelussa pelitilan ensimmäisen kohtaamisen merkitystä: ”Nörttien on tosi vaikea tulla ihmisten ilmoille. On tosi tärkeää miten ne otetaan vastaan kun tulee

enimmäistä kertaa ovesta sisään.” Pulkkinen avasi kokemuksiaan Scoren toiminnan parista: jos nuori otetaan ensimmäisellä kerralla huonosti vastaan, nuori harvoin tulee toista kertaa pelitilaan. Pelikeskus Scoressa pelivuoron varaaminen tapahtuu pelitilan kahvion kautta. Kahvion avulla varmistetaan ensimmäinen kohtaaminen uusien kävijöiden kanssa: vapaaehtoinen tai työntekijä opastaa uutta kävijää tunnusten tekemisessä ja opastaa miten pelitilassa toimitaan. Kahvion ensimmäisen kohtaamisen tavoin vertaisohjaajien tekemä kontakti uusiin kävijöihin laskee pelitilan käyttäjien kynnystä toimia vuorovaikutuksessa muiden kävijöiden kanssa. Kun pelitilassa toimii aktiivisia nuoria jotka ottavat kontaktia kävijöihin, kutsuvat mukaan pelaamaan ja juttelevat peleistä kävijöiden kanssa, myös kävijöiden on helpompi ottaa oma-aloitteisesti yhteyttä muihin kävijöihin. Vertaisohjaajia voidaan tässä mielessä hyödyntää avoimen ja sosiaalisen ilmapiirin kehittämässä.

6.4 Nuorisotalotoimintaa uusilla työkaluilla

Haastatteluiden tavoitteena oli tarkentaa benchmarking -menetelmässä tutkittujen toimijoiden toimintaa. Tavoitteena oli selvittää mitä kaikkea toiminta pitää sisällään ja miten toiminnan sisältö valikoituu (Liitteet 1, 2 ja 3). Haastatteluiden analysoinnissa keskeisiksi teemoiksi nousi avoimen toiminnan tavoite tukea nuorten peliharrastusta ja toiminnan yhteys perinteisempään nuorisotalotyöhön.

Pelikeskus Score, Pelitila Bunkkeri, sekä Pelitalo Serveri tukevat nuorten peliharrastusta tarjoamalla paikan, jossa nuoret voivat vapaasti pelata digitaalisia pelejä, sekä kohdata muita samasta harrastuksesta kiinnostuneita nuoria. Haastattelussa erityiseksi teemaksi nousi avoimen pelitoiminnan tärkeys pelaajien vertaistuen mahdollistamisessa. Kaikki pelaajat eivät välttämättä tunne muita peliharrastajia, jolloin vertaistuen saaminen on vaikeaa. Pelitiloissa toimii usein nuoria, jotka harrastavat pelaamista hyvinkin intensiivisesti. Kyseiset nuoret tietävät mitä peliharrastus merkitsee toiselle pelaajalle ja tarjoavat samalla tukea toisilleen. Haastattelussa nostettiin esiin myös aikuisen rooli nuoren peliharrastuksen tukemisessa. Nuorten huoltajilla saattaa usein olla ennakkokäsityksiä pelaamista

kohtaan tai huoltajat eivät muuten ole kovin kiinnostuneita peliharrastuksesta. Samalla nuorelle on kuitenkin erityisen tärkeää päästä kertomaan itselle tärkeästä harrastuksesta, omista pelillisistä saavutuksista ja kohtaamaan aikuisia, jotka ymmärtävät peliharrastusta ja ovat kiinnostuneita nuoren pelaamisesta. Pelitilojen toiminta tarjoaa nuorelle mahdollisuuden kohdata peleistä ja pelikulttuurista kiinnostuneita aikuisia.

Benchmarking -menetelmässä tutkittujen pelitalojen avoin pelitoiminta vastaa hyvin vertaistuen tarpeeseen. Ne tarjoavat paikan kohdata muita peliharrastajia ja pelaamisesta kiinnostuneita aikuisia. Asiantuntijahaastattelussa Pelikeskus Scoressa työskentelevä Miika Pulkkinen painotti nuorten harrastuspaikkojen merkitystä:

Pitää olla paikka harrastaa sitä sun kavereiden kanssa. Kun vertaa elektronisen urheilun harrastamista jalkapalloon, on tosi tylsää mennä potkimaan pallo yksinään maaliin kentälle. Kun saadaan joukkue ympärille, viisi vastaan viisi, niin se on paljon mukavampaa silloin. Hyvä vertaus on myös tässä: pelaaminen on ihan kivaa kotoona, se on ihan ok pelata yksin himasta, mutta siihen saa eri aspektin, kun sä tuut istumaan kavereiden kanssa viidestään ja pelataan vierekkäin. Siinä tutustuu uusiin ihmisiin ja saat uusia pelikavereita, se on tärkeää.

Pulkkinen näkemystä tukee vahvasti TGA:n toiminnan parissa tekemäni havainnointi nuorten pelaamisesta: nuoret haluavat pelata sosiaalisesti, kohdata muita peleistä kiinnostuneita nuoria ja jakaa peliharrastuksen tuomaa iloa muiden pelaajien kanssa. Kehittämistyön aineistonkeruun hetkellä Turussa asuvat, TGA:n joukkue toiminnan ulkopuolella olevat nuoret, joutuvat tukeutumaan kotoa pelaamiseen, sillä paikkaa peliharrastuksen toteuttamiselle ei ole ollut.

6.5 Avoimen eSports -toiminnan sovittaminen TGA:n toimintaan

Ideointimenetelmänä käytetyn osallistuvan aivoriihen tavoitteena oli hyödyntää TGA:n ohjaajien ammatillista osaamista avoimen toiminnan kehittämiseen. Ideointimenetelmässä osallistujat kehittivät ensin itsenäisesti ihannekuvan TGA:n toiminnalle. Ihanne kuvaa kommentoitiin ja kehitettiin eteenpäin, samalla käyden läpi benchmarking -menetelmässä tutkittujen toimijoiden avointa toimintaa. Lopuksi menetelmässä tarkkailtiin ideointia kriittisesti: ihannekuvien ja benchmarking -menetelmän tuloksia muokattiin sopimaan TGA:n toiminnan puitteisiin ja resursseihin. TGA:n ohjaajien Tanja Kuokkasen ja Oscar Kivikosken kanssa toteutetussa ideointimenetelmässä pääteemoiksi nousi pelitalo -ajatus, ohjattu ja avoin toiminta, elektronisen urheilun näkökulma ja nuorten vertaisohjaatoiminta.

Ideointimenetelmän alussa itsenäisesti toteutettujen TGA:n avoimen toiminnan ihannekuvien yhdistäväksi teemaksi nousi avoimen pelitoiminnan pelitalo. Osallistujat kuvailivat toiminnan ihannetilanteessa tapahtuvan nuorten peliharrastamista varten rakennetussa pelitalossa. Pelitalossa järjestettäisiin toimintaa useana päivänä viikossa ja toimintaan olisi varattu parikymmentä tietokonetta ja useampi pelikonsoli. Pelitalo tarjoaisi myös toiminnallisen tason tekemistä, jossa keskiössä ovat pelit, mutta itse toiminta ei ole pelaamista (Harviainen ym. 2014, 84). Pelitalosta löytyisi ihannetilanteessa myös muita nuortenpalveluita, jotka tarjoavat toimintaa pelivuoroa odottaville nuorille. Ihannekuviissa merkittävässä roolissa oli myös nuorten vastaanottaminen toimintaan. Pelivuoron varaaminen palvelutiskiltä varmistaisi kohtaamisen nuoren kanssa ja esimerkiksi keskustelun pelattavien pelien sisällöstä ja ikärajoista.

Osallistujien ideoinnissa nousi yhteneväksi teemaksi ohjattu avoin toiminta. Eriyisesti teemaillat koettiin tärkeäksi osaksi toimintaa. Nuorelle tärkeän pelin ympärille keskittyvän teemaillan koettiin tuovan paikalle sellaisia nuoria, jotka eivät muuten uskaltautuisi osallistua pelitalan toimintaan. Samalla toiminta tarjoaisi valmiin nuoria yhdistävän tekijän, joka osaltaan helpottaa nuorten välistä kohtaamista. Teemaillan aikana tapahtuvan ohjatun toiminnan koettiin madaltavan nuorten keskinäisen vuorovaikutuksen kynnyksiä. Esimerkiksi pelaajille esitettävä

haaste löytää tilasta pelikaveri, jonka kanssa suorittaa pelin sisällä tehtävä, edistää nuorten välisiä kohtaamisia.

Turku Game Academyn keskittyessä nuorten elektronisen urheilun harrastamisen tukemiseen, ideointimenetelmän osallistajat kokivat tärkeäksi että myös avoin toiminta keskittyisi nuorten tavoitteellisen pelaamisen edistämiseen. Avoin toiminnan eSports -teeman ja siihen liittyvän toiminnan tukena toimisivat TGA:n pelaajat, jotka osaltaan toisivat e-urheiluosaamisen tiiviisti osaksi avointa pelitoimintaa. Mahdollisena toimintamallina voisi toimia esimerkiksi Pelikeskus Scoressa toteutettu InHouse -toiminta. peli-ilta keskittyy tiettyyn eSports -peliin ja mukana pelaamassa ja ohjaamassa toimivat TGA:n pelaajista kyseisen pelin asiantuntijat. Samalla osallistujien kanssa käsiteltäisiin teemoja tavoitteellista harjoittelusta ja terveistä pelitavoista. Elektroninen urheilu tuotaisiin osaksi avointa toimintaa myös järjestämällä suurien kisojen yhteyteen kisakatsomoita ja järjestämällä omia turnauksia pelien ympärille.

Ideointimenetelmässä toiminnan suunnittelun keskeisenä teemana oli nuorten vertaisohjaajuus. Vapaaehtoisten hyödyntäminen toiminnan suunnittelussa ja toteutuksessa osallistaa nuoria monipuoliseen toimintaan, jossa nuorella itsellään on mahdollisuus vaikuttaa pelitilan toiminnan sisältöön. TGA:n ohjaajien kokemusten ja peliviikon avoimen toiminnan havainnoinnin perusteella vertaisohjaajuus oli erityisen merkityksellinen nuorten osallistamisen ja toimintaan sitouttamisen kannalta. Mahdollisuus opastaa toisia pelaajia ja näyttää omaa osaamista itselle tärkeässä pelissä toimii valtavana motivaattorina nuorelle. TGA:n ohjaajien mukaan toiminnan mahdollistama rooli itselle tärkeän pelin asiantuntijana ja vertaisohjaajana myös sitouttaa vapaaehtoisia nuoria poikkeuksellisella tavalla. Vapaaehtoistoiminnan käynnistämisen koettiin onnistuvan tehokkaasti, sillä TGA:n toiminnassa on valmiiksi aktiivisia ja osaavia nuoria. TGA:n ohjaajien kokemusten perusteella kyseisillä nuorilla on intoa ja tahtoa kehittää pelaamiseen liittyvää toimintaa ja toimia toisille nuorille vertaisohjaajan roolissa. Ihanne tilanteessa avoimessa toiminnassa vapaaehtoisryhmän koordinointiin olisi varattu erillinen päivä vähintään joka toinen viikko. Ideointimenetelmän osallistajat esittivät, että vapaaehtoisryhmä kokoontuisi toiminnasta vastaavan ohjaajan kanssa kehittämään ohjelmaa seuraavan kahden viikon ohjattuihin pelikertoihin.

Kokoontumisiin olisi varattu myös aikaa vapaaehtoisryhmän toiminnan kehittämiseen ja tukemiseen.

Ideointimenetelmässä nostettiin esiin myös pelitoiminnan tarjoaminen ulkopuolisille toimijoille. Pelitilaa ja mahdollisuutta avoimeen pelitoimintaan voitaisiin tarjota esimerkiksi työpajanuorille, erityisryhmille sekä muille mahdollisille yhteistyötahoille ja sidosryhmille. Tällöin viikosta tai kuukaudesta tietyt päivät voitaisiin varata yhteistyötahojen toimintaan, jossa ulkopuolinen toimija voisi käyttää pelitilaa toimintansa välineenä. TGA puolestaan tarjoaisi paikalle ohjaajan tai vapaaehtoisen, jolla on osaamista pelaamisen, elektronisen urheilun ja pelikulttuurin parista.

Osallistuvan aivoriihen kriittisessä tarkkailuvaiheessa avoimen pelitoiminnan kehittämisen haasteeksi nousi TGA:n toiminnan nykyiset puitteet. Itse pelitilaa koskeviksi haasteiksi koettiin pelitilan koko ja kaukainen sijainti Turun keskustasta. Nykyisellään TGA:n pelitila koostuu 12 tiiviisti sijoitetusta konepaikasta erillisessä huoneessa Jyrkkälän nuorisotilassa. Jyrkkälän nuorisotila on vaihtelevasti auki, joten esimerkiksi pelivuoron jonottamiseen ei voida hyödyntää pelitilan yhteydessä toimivaa nuorisotilaa. Avoimen toiminnan ja TGA:n joukkueiden mahdollisesti jakaessa pelitilan käytön, avointa toimintaa tulisi järjestää niin että se jättää tilaa TGA:n joukkue toiminnalle. Ideointiprosessin kriittisessä tarkastelussa nostettiin esiin myös pelivuorojen järjestäminen kävijöille: jos kävijä tekee pitkän matkan pelitilaan, eikä pääse itse tai kaverinsa kanssa pelaamaan kyseisellä kerralla, nuori tuskin vierailee pelitilassa uudestaan. Vastaavasti huolenaiheeksi nostettiin jonottamiseen liittyvät aikarajat: jos nuorella on illaksi sovittua harrastusmenoa tai sovittu kotiintuloaika, eikä nuori tiedä kauanko pelitilaan pääsyä tarvitsee jonottaa, nuorelle on suuri kynnyks tulla tarkastamaan jonotilannetta. Kriittisessä tarkastelussa nostettiin myös esiin TGA:n arvot ja periaatteet toimia nuorten e-urheiluharrastusta tukevana ja mahdollistavana toimijana. Avoimen toiminnan täytyy pystyä tarjoamaan harjoittelumahdollisuuksia kokonaisille joukkueille ja peliryhmille. Kun TGA:n pelitilassa on vain 12 konepaikkaa, täysin avoimen peli-illan aikana voi olla vaikea mahduttaa kokonaista viiden tai kuuden hengen joukkuetta, jos paikalla on samaan aikaan useita muutaman nuoren ryhmiä.

6.6 Yhteenveto

Tässä opinnäytetyössä toteutetun kehittämistyön tavoitteena oli kehittää Turku Game Academyn nuorisotyöllistä eSports -toimintaa vastaamaan paremmin nuorten keskuudessa vallitsevaan tarpeeseen avoimelle ja matalan kynnyksen eSports -toiminnalle. Kehittämistyössäni pyrin vastaamaan kysymykseen: miten avointa e-urheilutoimintaa voidaan käyttää nuorisotyön menetelmänä? Tutkimustulosteni perusteella avoin e-urheilutoiminta toteuttaa perinteisiä nuorisotyön tavoitteita nuorten elämänlaadun ja osallisuuden edistämiseksi, käyttäen työkaluinaan digitaalisia pelejä ja pelaamiseen liittyvää toimintaa. Digitaaliset pelit tarjoavat monipuolisen ja monitasoisen toimintaympäristön nuorisotyöllisten teemojen käsittelylle. Yksinkertaisimmillaan pelit toimivat välineellisen tason toimintana, jotka tukevat ja mahdollistavat nuoren peliharrastuksen ja toimivat samanlaisena kohtaamisen välineenä kuin esimerkiksi nuorisotilan biljardipöytä. Samalla pelit kuitenkin tarjoavat mahdollisuuden syvällisempään ja suunnitelmallisempaan toiminnalliseen tai toimintaympäristölliseen tason toimintaan. (Harviainen ym. 2014, 82–84.) Esimerkiksi lan-tapahtuman suunnittelu ja järjestäminen tukee nuorten osallisuuden edistämistä, vastuullisuuden ja arjenhallinnan harjoittelua, sekä mahdollistavat nuorten vertaiskohtaamisen. Samalla kuitenkin toiminnan haasteena on, että pelien syvällisempi hyödyntäminen nuorisotyön välineenä vaatii ohjaajalta laajaa pelien ja pelikulttuurin tuntemusta (Kuokkanen 2016). Esimerkiksi tavoitteellisesti eSports -uraa rakentavan nuoren kanssa keskustelu pelaamisen määrästä ja tavoitteellisesta harjoittelusta vaatii syvempää ymmärrystä e-urheilumaailman harjoittelumentaliteetista. Vastaavasti esimerkiksi onnistumisen kokemusten siirtäminen pelimaailmasta nuoren muihin toimintaympäristöihin on vaikeaa, jos ohjaajalla ei ole realistista käsitystä pelillisen saavutuksen ja onnistumisen merkityksestä nuorelle. Oikealla osaamisella pelit kuitenkin tarjoavat laajan alustan, johon yhdistää teemoja moninaisesti elämän eri osa-alueilta. Esimerkiksi eSports -uraa rakentavan nuoren kanssa voidaan tutkia yhdessä eSports -ammattilaisten harjoittelun sisältöä ja vahvistaa tästä näkökulmasta muita elämän osa-alueita, kuten liikunnan ja unen määrää. Vastaavasti nuoren kanssa voidaan käsitellä myös muita eSports- ja pelimaailman työllistymismahdollisuuksia kuin vain pelaajana toimiminen.

Avoimen nuorisotyöllisen eSports -toiminnan lisäksi kehittämistyössäni käsittelin jatkokysymyksiä: miten tehdä elektronisesta urheilusta nuorisotyöllistä, avointa, sekä matalankynnyksen toimintaa ja millaista avointa e-urheilutoimintaa Turku Game Academy voisi järjestää? Avoimen toiminnan kehittämisen haasteeksi nousi TGA:n rajoitetut resurssit ja nykyisen pelitilan luomat puitteet avoimelle toiminnalle. Opinnäytetyön kehittämistyön tuotoksena kehitin toimintamallin TGA:n avoimeen eSports -toimintaan (Liite 4). Jotta opinnäytetyöni vastaisi kokonaisvaltaisemmin tilaajan tarpeeseen, tuotoksena esitetään kolme toimintamallia. Ensimmäinen malli huomioi TGA:n sen hetkiset resurssit ja toiminnan puitteet. Toinen malli kuvaa toimintaa lähivuosien mahdollisen kasvun näkökulmasta. Kolmas malli esittää lyhyen kuvauksen TGA:n avoimelle eSports -toiminnalle sen ihanne tilanteessa.

Opinnäytetyöni tuotoksissa esitellyt toimintamallit vastaavat tarkemmin ja perustellummin kehittämistyön jatkokysymyksiin. Tiivistettynä e-urheilutoiminnan avoimuus ja matala kynnyks saavutetaan kehittämällä toimintakertoja, jotka eivät vaadi pelaajalta tiettyä lähtötasoa tai säännöllistä sitoutumista. Tärkeää on tarjota nuorille puitteet harrastamiseen, tukea tavoitteellisen harjoittelun kehittämisessä ja tarjota ympäristö josta löytää vertaistukea ja seuraa omalle harrastukselle. Tietyn pelin tai teeman ympärille rakennettu toimintakerta houkuttelee paikalle niitä nuoria, jotka kokevat kyseisen teeman tai pelin itselleen erityisen merkitykselliseksi. Pelin tai teeman tärkeys nuorelle usein houkuttelee paikalle myös niitä nuoria, jotka eivät normaalisti osallistuisi vastaavaan toimintaan. Teemaillat myös maldaltavat osallistumisen kynnystä, sillä osallistuja tietää että paikalla on samasta pelistä tai teemasta kiinnostuneita nuoria. Avoimen toiminnan suunnittelun ja toteuttamisen avain asemassa toimivat vapaaehtoiset vertaisohjaajat, jotka tuovat nuorten näkemykset tiiviiksi osaksi toiminnan suunnittelua. Vertaisohjaajat tarjoavat toiminnan aikana vertaistukea peliharrastuksessa, seuraa peleissä ja opastusta esimerkiksi laitteiden käytössä. Vertaisohjaajatoiminta mahdollistaa nuorten syvällisemmän osallistamisen ja sitouttamisen peli- ja eSports -toimintaan ja mahdollistaa muiden kävijöiden syvällisemmän kohtaamisen.

7. TURKU GAME ACADEMY: AVOIN JA MATALAN KYNNYKSEN ESPORTS -TOIMINTA

Tässä luvussa käsittelen kehittämistyön tuotoksena syntynyttä toimintamallia Turku Game Academyn avoimeen toimintaan (Liite 4). Avaan tuotoksessa esiteltävien käsitteiden ja toimintamallien sisältöä, sekä selostan käsitteiden tarkempaa yhteyttä lopulliseen tuotokseen. Tarkemman kokonaiskuvan selventämiseksi katso opinnäytetyön tuotos (Liite 4).

7.1 Toimintamalli avoimeen pelitoimintaan

Kehittämistyön lopulliseksi tuotokseksi rakentui kolme toimintamallia Turku Game Academyn avoimelle eSports -toiminnalle. Kehittämistyön aikana haasteiksi nousi TGA:n nykyiset puitteet ja rajoitetut resurssit avoimen toiminnan järjestämiseen. Jotta kehittämistyö vastaisi kokonaisvaltaisemmin opinnäytetyön tilaajan tarpeeseen, tuotokseksi rakentui kolme toimintamallia. Ensimmäinen toimintamalli esittelee konseptin avoimen eSports -toiminnan järjestämiseksi TGA:n nykyisillä toiminnan puitteilla. Toinen toimintamalli esittelee konseptin avoimelle eSports -toiminnalle TGA:n toiminnan mahdollisen kasvun puitteissa. Toiminnan mahdollisen kasvun arvioinnissa on käytetty pohjana TGA:n esimiehen ja ohjaajien kanssa käytyjä keskusteluja TGA:n tulevaisuudesta. Kolmas toimintamalli koostaa enemmän yhteen TGA:n ohjaajien kokemuksia toiminnan ideaalitalanteesta valmiin toimintamallin sijaan. Kootut ajatukset toiminnan ideaalitalanteesta olivat niin laajoja, että niiden mahduttaminen selkeään toiminnan konseptiin vaatisi lisätutkimusta tai mahdollisesti toista opinnäytetyötä aiheesta. Mallissa esitetyn kokonaisvaltaisen pelitalo -konseptin kokoaminen voisikin olla kehittämistyön aihe eSports -toiminnan kasvaessa nuorisotyön kentällä.

7.2 #TGA Crew

Kehittämistyön tuotoksena syntyneissä toimintamalleissa yhdistävänä tekijänä toimii ajatus nuorten osallistamisesta toiminnan suunnitteluun ja toteuttamiseen, sekä nuorten toimiminen vertaisohjaajina ja vertaistukena peli- ja eSports-harrastuksen toteuttamisessa. Turku Game Academyn avoimen e-urheilutoiminnan ytimessä toimii nuorista vapaaehtoisista koostuva TGA Crew. Alkuun Crew:n jäsenet koostuvat vapaaehtoisista TGA:n pelaajista, mutta lisää jäseniä haetaan avoimen toiminnan kävijöistä, sekä muista TGA:n verkostoista. TGA Crew:n jäsenet suunnittelevat avoimen e-urheilutoiminnan sisältöä yhdessä nuoriso-ohjaajan kanssa ja toimivat osana toiminnan suunnittelua, toteuttamista ja arviointia. Toiminnassa Crew -jäsenet auttavat luomaan puitteet avoimelle toiminnalle ja toimivat vertaisohjaajan asemassa toimintakertojen aikana. Samalla vapaaehtoiset toimivat vertaistukena muille peliharrastajille, jotka eivät ehkä saa tukea harrastukselleen muissa toimintaympäristöissään.

TGA Crew:n jäsenet koulutetaan vertaisohjaajan tehtävään ja heille annetaan tarvittavat välineet muiden nuorten kohtaamiseen, sekä toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen ja arviointiin. Koulutuksesta voidaan halutessa muokata esimerkiksi TGA Crew LAN -tapahtuma, jossa koulutuksen sisältö yhdistetään lan-tapahtumaan. Lan -tapahtuman avulla uusia Crew jäseniä voidaan tutustuttaa perinteisten tietoteknisten ongelmien ratkontaan, sekä testata uusien jäsenten toiminnan ohjaus- ja suunnittelutaitoja. Uudet jäsenet voidaan esimerkiksi laittaa suunnittelemaan lan-tapahtumaan jokin pelaamiseen liittyvä toimintanumero. Tällöin jäsenet saavat kokemusta toiminnan suunnittelusta ja ohjaamisesta, sekä samalla saavat toisiltaan ideoita erilaisten peliteemaisten iltojen suunnitteluun.

TGA Crew kokoontuu vähintään kahden viikon välein suunnittelemaan avoimen pelitoiminnan ohjelmaa yhdessä nuoriso-ohjaajan johdolla. Kokouksessa suunnitellaan seuraavan kahden viikon toimintakertojen ohjelma, toimintaan tarvittavat välineet, valmistelut, henkilöresurssit, työvuorot, nuorten roolit toiminnan järjestämisessä sekä tarvittava valmistelu-aika ja esimerkiksi toiminnan mainontakanavat. Kokouksen päätteeksi TGA:n pelitila on varattu TGA Crew:n käyttöön vapaalle pelaamiselle.

Vapaa pelaaminen toimii osittain vapaaehtosiryhmän palkitsemisena, mutta toiminnassa tulee huomioida myös ryhmän muusta virkistystoiminnasta. Esimerkiksi TGA Crew:n omat pikkujoulut, elokuvareissut, kokouspullat ja -kahvit ja muut vastaavat eleet toimivat palkitsevina tekijöinä, jotka pitävät yllä mielenkiintoa vapaaehtoistoimintaa kohtaan. Ohjaajan tehtävänä on aktiivisesti myös ylläpitää ryhmän koheesiota, edistää ryhmän keskinäistä vuorovaikutusta ja huolehtia ryhmän kokonaisvaltaisesta toimivuudesta.

Toiminnan suunnittelu ja organisointi sitouttaa ja osallistaa nuoria vapaaehtoisryhmän toimintaan. Mahdollisuus järjestää toimintaa nuorelle itselleen tärkeän pelin parissa toimii erityisen merkittävänä tekijänä nuoren sitouttamisessa vapaaehtoistoimintaan. Samalla nuoret toimivat vastuullisessa tehtävässä ja harjoittelevat toiminnan suunnitteluun ja toteuttamiseen liittyviä taitoja. Käsiteltäviksi teemoiksi nousee esimerkiksi sovitusta aikataulusta tai järjestelyvastuusta kiinni pitäminen. Nuoriso-ohjaajan tehtävänä on ohjata ja mahdollistaa vapaaehtoisryhmän toiminta. Nuoriso-ohjaaja varmistaa viime kädessä, että nuoret ymmärtävät sovittujen tehtävien sisällön ja aikataulun ja nuorten sitoutumisen sovittuun tehtävään. Tässä mielessä TGA:n pelaajat toimivat alkuun merkittävässä roolissa vapaaehtoistoiminnassa: nuoret ja nuorten osaaminen on ohjaajille ennalta tuttua. Samalla ohjaajan tehtävänä huolehtia vapaaehtoisryhmien toimintaan liittyvistä perusasioista, kuten esimerkiksi kaikkien jäsenten tasa-arvoisesta asemasta ryhmässä, sekä kaikkien ideoiden ja kiinnostuksen kohteiden huomiointi. Erityisen tärkeää on varmistaa, että toiminta pysyy vapaaehtoistoimintana: jäsenet osallistuvat itseään kiinnostavaan toimintaan eikä nuoria pakoteta toimimaan itselle epämieluisassa tehtävässä.

#TGA Crew -kertaa voidaan vaihtoehtoisesti vuoroviikoin tarjota TGA:n yhteistyötahoille ja mahdollistaa muiden sidosryhmien tutustuminen pelaamiseen ja elektronisen urheilun maailmaan. Toimintaa voidaan tarjota esimerkiksi työpajaryhmien tai muiden nuorisotilojen vierailukohteeksi. Toiminta itsessään voi olla vapaata pelaamista, ohjattua harjoittelua eSports -pelin parissa tai esimerkiksi tutustumista nuorten suosiossa oleviin peleihin. Vierailukertaa voidaan tarjota myös ammatillisille tahoille tai esimerkiksi vanhemmille, jolloin esittelyn kohteena on TGA:n joukkue toiminta, elektroninen urheilu nuorisotyön välineenä tai

peliharrastus yleisesti. Vierailukerran keskiössä on pelikasvatus: tavoitteena on opastaa eri tahoja pelaamisesta kiinnostuneen nuoren kohtaamisessa ja purkaa pelaamiseen liittyviä ennakkokäsityksiä.

7.3 #Tiimitiistai

TGA tarjoaa nuorista koostuvilla e-urheilujoukkueille ja peliryhmille mahdollisuuden varata TGA:n pelitilasta itselleen pelivuoron. TGA:n nykyisten resurssien toimintamallissa (Liite 4) pelivuoroja voidaan tarjota esimerkiksi kahdeksi tunniksi aikaväleillä 16-18, 18-20 ja 20-22. Pelitilaan mahtuu kaksi joukkuetta harjoittelemaan kerralla, joten päivän aikana toimintaan voi osallistua yhteensä kuusi ryhmää. Peliajat voidaan vaihtoehtoisesti venyttää kolmetuntisiksi aikaväleillä 16-19 ja 19-22, jolloin toimintaa voi osallistua neljä ryhmää päivän aikana.

Varauksen yhteydessä ryhmä ilmoittaa TGA:lle pelin jossa haluaa harjoitella ja joukkueen tai ryhmän oman arvion ryhmän tasosta. Mikäli harjoiteltava peli vastaa TGA:n joukkueiden harjoittelemaa peliä, paikalle tarjotaan TGA:n pelaajista vertaisohjaajaa. Vertaisohjaaja tuo oman pelillisen osaamisensa osaksi joukkueen harjoittelua. Paikalla toimii samalla nuoriso-ohjaaja, joka vahvistaa nuorten välistä kohtaamista ja edistää joukkueiden harjoittelua nuorisotyöllisestä näkökulmasta. Käsiteltäviä teemoja ovat esimerkiksi joukkueen kommunikaatio, miten ja paljonko nuoret harjoittelevat kotona, mitä muuta nuoren elämään kuuluu kuin pelien harjoittelu, sekä unen ja liikunnan merkityksen käsittely pelillisen harjoittelun näkökulmasta. Samalla ohjaaja tuo TGA:n toiminnan ytimessä olevan harjoittelun tavoitteellisuuden osaksi tilaa käyttävän ryhmän toimintaa. Ryhmälle annetaan välineitä tarkkailla omaa harjoittelua tavoitteellisesta näkökulmasta sekä välineitä itsenäiseen harjoitteluun ja kehittymiseen.

7.4 #Peliperjantai

TGA tarjoaa vapaata tai ohjattua pelitoimintaa pelitilassaan. TGA:n nykyisten resurssien toimintamallissa (Liite 4) toimintaa voidaan toteuttaa esimerkiksi perjantaisin kello 16-22 välillä. TGA:n pelitilan 12:sta konepaikasta puolet on

varattavissa ennakkoon netistä 1,5 tunnin pituisina vuoroina. Toinen puoli pelitilan koneista on varattavissa itse pelitilasta #peliperjantaina. Mikäli ennakkoon paikan varannut pelaaja ei saavu paikalle, paikka luovutetaan pelitilassa jonotavalle pelaajalle. Pelivuorot voidaan sijoittaa esimerkiksi ajoille:

Kello 16.00-17.30

Kello 17.30-19.00

Kello 19.30-21.00

Vuoroaan odottavat nuoret voivat käyttää Jyrkkälän nuorisotilaa odotuspaikkana aukioloaikojen puitteissa. Nuorisotilan ollessa kiinni, TGA:n pelitilan edustalla olevaan käytävään varataan istumapaikkoja ja esimerkiksi pelaamista käsittelevää luettavaa tai muuta tekemistä. Kesäaikaan pelivuoron odottamiseen tarjotaan ulkoliikuntavälineitä ja pelitilan edustalla olevaa koripallo- ja jalkapallokenttää.

#Peliperjantaissa tarjolla on ohjattua pelitoimintaa tai täysin vapaata pelaamista. Ohjattu pelitoiminta voi olla teemailtoja tai esimerkiksi ennalta valittuun peliin tutustumista ja peliryhmien muodostamista kyseiseen peliin. Teemoitettu pelaaminen voi olla kisailua eSport -pelissä, jolloin TGA:n pelaajia voi toimia mukana pelissä johdattamassa joukkuetta ja opastamassa pelin parissa. Samalla TGA:n pelaajat voivat antaa kävijöille neuvoja tavoitteelliseen harjoitteluun. Ohjattu pelaaminen voi olla esimerkiksi myös tutustumista peliin jossa on ilmainen kokeiluviikonloppu. #Peliperjantain toiminnassa on mukana nuoriso-ohjaaja joka työllään yhdistää nuorisotyön tavoitteet ja teemat osaksi pelitoimintaa. Nuoriso-ohjaajan apuna toimii yksi tai useampi TGA Crew -jäsen, jotka osaltaan toimivat vertaisohjaajina, opastavat pelien parissa ja auttavat uusia kävijöitä käytännön asioiden kanssa.

#Peliperjantaissa, jossa pelitilaan saapuu uusia kävijöitä jonottamaan pelivuoroa, erityistä huomiota täytyy kiinnittää nuorten kohtaamiseen. Toiminnassa täytyy varmistaa että pelitilaan saapuva nuori kohtaa mahdollisimman pian ohjaajan tai vertaisohjaajan, joka selittää nuorelle miten pelitilassa toimitaan. Nuoren on olennaista tietää miten vuoro varataan, milloin pääsee pelaamaan ja kauanko vuoro kestää. Erityisen tärkeää on että nuorella on tervetullut olo ja nuori tietää jonotilanteen. Nuori kävijä ei käytä palvelua uudestaan, jos hän joutuu ensimmäisellä

kerralla olemaan pidemmän tovin tietämättä miten pelitilassa toimitaan ja saako hän pelivuoroa vai ei. Pelitilaan olisi hyvä esimerkiksi sopia vertaisohjaaja vastaanottamaan uusia nuoria ja kertomaan pelitilan käytännöistä ja sen hetkisestä jono tilanteesta. Jonojen täyttymisestä olisi hyvä myös tiedottaa aktiivisesti sosiaalisessa mediassa tai muissa nuorten seuraamissa viestintäkanavissa. Ohjattujen pelikertojen kanssa voidaan myös käyttää kaikkien konepaikkojen ennakoon varaamista. Tällä varmistetaan, ettei nuori saavu pelitilaan turhaan jonottamaan, jos paikat ovat jo täynnä.

#Peliperjantain tavoitteina yksinkertaisimmillaan tarjota nuorille pelaajille harrastusmahdollisuus. Yhdistämällä tekemiseen TGA:n pelaajien eSport -osaaminen, toiminta sisältää pelillisesti tavoitteellista tekemistä avoimessa ja matalankynnyksen toiminnassa. Tämä luo mahdollisuuden ”hönksä e-urheiluun”. Vertaisohjaajien hyödyntäminen osaltaan osallistaa ja sitouttaa vapaaehtoisia nuoria toimintaan ja luo nuoriso-ohjaajalle väylän käsitellä syvällisempiä nuorisotyön tavoitteita yhdessä vapaaehtoisten kanssa. Nuoriso-ohjaajan tehtäväksi jää yhdistää nuorisotyön tavoitteet pelitoimintaan ja mahdollistaa vapaaehtoisryhmän suunnittelema toiminta.

7.5 Pelitila resurssien kasvaessa

TGA:n pelitila Jyrkkälän nuorisotilassa ei sovellu laajemman avoimen toiminnan järjestämiseen. TGA:n ohjaajat toivat ideointimenetelmässä esiin tilan sijainnin, koon ja palvelumahdollisuuksien tekevän avoimesta toiminnasta vaikeaa. Erityisen haastavaksi koettiin että Pelitila ei toimi jatkuvasti avoinna olevan palvelun yhteydessä. Pelivuoroa jonottaville nuorille ei voida tarjota muita toimintamahdollisuuksia. Samalla TGA:n nykyinen pelitila koettiin liian pieneksi tarjoamaan jonotuspaikka pelivuoroa odottaville.

TGA:n avoin toiminta resurssien kasvaessa sijoittuu monitoimikeskuksen tai muun nuorille palveluja tarjoavan tilan yhteyteen. Pelitilassa on yhteensä vähintään 20 konepaikkaa TGA:n avoimeen e-urheilutoimintaan ja TGA:n joukkue-toimintaan. TGA:n konepaikkojen lisääminen mahdollistaa entistä suuremman kävijämäärän tavoittamisen. Useampi konepaikka tukee nuorten sosiaalista

pelaamista, sillä paikalle mahtuu useampi kaveriporukka samaan aikaan. Samalla konepaikkojen määrän lisääminen kehittää TGA:n perustoimintaa: TGA:n joukkueista useampi pystyy harjoittelemaan samanaikaisesti. Useamman joukkueen harjoittelu samanaikaisesti vapauttaa tilan käyttöä joko joukkueiden lähiharjoitusten lisäämiselle tai tilan käyttöä esimerkiksi sidosryhmien toiminnalle.

Turussa kauppakeskus Skanssissa toimivan Pelitilan kävijälukujen perusteella pelitoiminta houkuttelee paikalle merkittävän määrän nuoria (Pelitila 2018). Pelitilan yhteydessä olevat palvelut saavat käyttäjiä vuoroaan odottavista nuorista. Lisäksi pelitilan toiminnan kiinnostavuus saattaa pelitilan yhteydessä olevien palveluiden pariin sellaisia nuoria, joita kyseiset palvelut eivät tavallisesti tavoita. Perustuen kokemuksiini kauppakeskus Skanssin Pelitilan työntekijänä, avoin pelitoiminta houkuttelee paikalle merkittävän määrän nuoria, joista moni on valmis odottamaan jopa muutaman tunnin omaa pelivuoroaan. Esimerkiksi nuorisotilan perustaminen TGA:n pelitilan yhteyteen mahdollistaa perinteisemmän talotyön toteuttamisen vuoroon odottavien nuorten kanssa. Samalla esimerkiksi nuorisotilan ja pelitilan yhteistyö saattaa nuoria toistensa palveluiden pariin.

7.6 #TGA InHouse

InHouse -toiminta on vahvasti e-urheiluteemaan pohjautuvaa kisailua ja tutustumista eSports -peleihin. InHouse -toiminnassa osallistujista kootaan saman tasoisia sekaryhmiä, jotka harjoittelevat peleissä toisiaan vastaan TGA:n pelaajien ja ohjaajien avustuksella. Tarkoituksena tarjota pelitermein niin sanottu Mix Scrim -kokemus, jossa harjoittelu ja toisiaan vastaan pelaaminen toimii samalla mallilla kuin perinteisemmässä urheilussa joukkueiden väliset harjoitusottelut. Osallistuminen ei vaadi valmista joukkuetta tai peliryhmää, vaan osallistujista kootaan noin samantasoisia joukkueita. Toimintaan voi ilmoittautua yksin tai kavereiden kanssa. Toiminta tarjoaa tavoitteelliseen kehittymiseen pyrkiville nuorille mahdollisuuden harjoitella pelaamista joukkueena toista noin saman tasoista joukkuetta vastaan. Yksin pelatessa verkkoympäristössä joukkueiden halukkuus yhteystyöhön ja kommunikaation vaihtelee, jolloin yksilön harjoittelu keskittyy oman

suorituksen ja pelimekaniikan kehittämiseen. InHouse -toiminnassa pelaajan on mahdollista harjoitella joukkuetaitoja ryhmän kanssa, joka on halukas yhteistyöhön ja kommunikointiin. Osallistuja saa kokemusta joukkueesta pelaamisesta, kehittää omia joukkuepelaamisen taitoja, sekä saa kokemusta eri tasoisten pelaajien kanssa pelaamisesta.

InHouse -toiminta on erityisen merkityksellinen tavoitteelliseen kehittymiseen pyrkiville pelaajille, sillä se tarjoaa joukkueharjoittelun ympäristön ilman lähtöta-sovaatimuksia tai sitoutumista säännölliseen harjoitteluun. Osallistumisen kyn- nys laskee kun järjestäjä kasaa joukkueet ja toimintaan voi osallistua myös kave- rin kanssa. Samalla toiminta tarjoaa ympäristön jossa löytää muista pelaajista uusia kavereita niin peliin kuin pelien ulkopuolelle. Pelaamista paikan päällä seu- raavat TGA:n pelaajat, jotka seuraavat pelejä ja käyvät joukkueiden kanssa läpi pelin tapahtumia. TGA:n pelaajat ohjeistavat osallistujia pelimekaniikoissa ja joukkuepelaamisessa. Nuoriso-ohjaaja puolestaan opastaa nuoria terveiden pe- litapojen edistämässä. Käsiteltäviä teemoja ovat esimerkiksi pelaamisen tavoit- teellisuus, terveet pelitavat, unen ja liikunnan merkitys tehokkaassa harjoitte- lussa, sekä muut nuorten terveitä pelitapoja edistävät teemat.

InHouse -toimintaa voidaan järjestää illan aikana esimerkiksi kahdessa erässä: Ryhmä yksi kello 16-19 ja ryhmä kaksi 19-22. Pelivuoro kestävät kolme tuntia, sillä ne sisältävät useamman pelierän, opetusta pelissä sekä nuoriso-ohjaajan kehittämisen osuuden terveiden pelitapojen edistämiseksi. Tarvittaessa InHouse - toiminta voi koostua myös yhdestä vuorosta, jolloin osallistujilla on enemmän ai- kaa pelaamiselle ja päivän loppuksi voidaan varata aikaa InHouse -toiminnan ke- hittämiseksi yhdessä TGA:n pelaajien kanssa.

InHouse -toimintaan on ennakoilmoittautuminen, jossa varmistetaan osallistujan pelitaso sekä onko hänellä esimerkiksi kavereita mukana. Tällöin pelaajista voi- daan muodostaa ennakkoon tasaisia joukkueita ja osallistuvat kaverukset saa- daan sijoitettua samaan joukkueeseen. TGA:n pelaajat paikkaavat niitä pelaajia jotka eivät saavu paikalle, sekä tasoittavat joukkueiden tasoeroja.

InHouse -toiminnan keskittyessä avoimeen e-urheilutoimintaan, #Peliperjantain -

toiminnasta voidaan vapauttaa enemmän aikaa avoimelle ja vapaalle pelaamiselle. Teemoitettu toiminta on edelleen tärkeä osa #Peliperjantaita, mutta eSports-peleihin pohjautuvaa toimintaan voidaan ohjata InHouse -toiminnan pariin. Tällöin tarjolla on myös enemmän toimintaa viihdepelaamiselle ilman pyrkimystä tavoitteelliseen harjoitteluun peleissä.

7.7 #Yhteistyötahot

Pelaamisen ja elektronisen urheilun kasvaessa pelitoiminnan ympärille kehittyi erilaisia yhteisöllistä toimintaa. Eri pelien ja peleihin liittyvän toiminnan ympärille kehittyi erilaisia harrastusryhmiä. Esimerkiksi Turussa toimiva Turpakellari kokoaa yhteen tappelupeleistä kiinnostuneita pelaajia ja järjestää peli-iltoja tappelupeli -genren ympärille (Turun Taistelupelaajat ry 2016). Peliyhteisöille tyypillistä on korkea kiinnostus pelitoimintaa kohtaan, mutta yleisenä haasteena on harrastuspaikkojen puute. Vastaavasti eri peliyhteisöt ovat kiinnostuneita edistämään kilpapelikulttuuria, mutta paikkoja turnausten järjestämiseen löytyy usein vain lan-tapahtumien yhteydessä.

Parillakymmenellä konepaikalla varustettu pelitilan vastaisi osaltaan peliyhteisöjen harrastuspaikkojen tarpeeseen. TGA:n toiminnan keskittyessä arkipäiville, viikonloppuina pelitilaa voidaan esimerkiksi vuokrata tai tarjota yhteisöille harrastuspaikoiksi tai turnaustiloiksi. TGA:n ollessa osa Turun kaupungin nuorisopalveluiden järjestämää toimintaa, tarjoamalla TGA:n pelitilaa eri harrastusyhteisöjen toimintapaikaksi, Turun kaupunki edistäisi kaupungin harrastusmahdollisuuksia ja tarjoaisi aktivoivaa toimintaa aiempaa suuremmalle määrälle kaupungin asukkaita. Vastaavasti pelitilaa voidaan tarjota esimerkiksi kilpapelioorganisaatioiden harjoitteluleiripaikaksi TGA:n pelaajille suunnattua ammattitason pelivalmennusta vastaan.

7.8 Toiminta ihannetilanteessa

Usealla kymmenellä tietokonepaikalla varustella pelitalo tarjoaa kokonaisvaltaisesti tilaa ja laitteita peli- ja e-urheiluharrastamisen tueksi. Pelitalosta löytyy avoimeen pelitoimintaan oma pelisali, kahvio, sekä toiminnallisen tason tekemiseen puitteet. Pelitalosta löytyy esimerkiksi stream-kulmaus, jossa kävijät voivat seurata eSports -kisoja tai lähettää livekuvaa omasta pelaamisesta verkkoon. Pelitalosta löytyy oma ”bootcamp” -harjoittelutila TGA:n joukkueille. Kyseisestä tilasta löytyy pelipaikkoja kahden joukkueen samanaikaiseen harjoitteluun.

Pelitalossa toimintaa järjestetään seitsemänä päivänä viikossa. Avointa pelitoimintaa on tarjolla aina arki-iltais. Tällöin peliharrastus voidaan toteuttaa turvalisessä ja sosiaalisessa ympäristössä nuoriso-ohjaajien valvonnan alla. Harrastaminen on mahdollista myös niille, joilla ei ole varaa itsenäiseen pelaamiseen vaadittavan laitteiston hankintaan. Pelitalo tarjoaa avoimeen pelitoimintaan oman pelikirjaston, jossa pelejä linkitetään kävijän pelitunnukseen. Pelitunnus on suunniteltu niin, että se huomioi käyttäjän ikärajan ja vapauttaa käyttäjän pelattavaksi tietyn listan pelejä.

Kahtena päivänä viikossa pelitilassa järjestetään ohjattua pelaamista. Toinen kerta keskittyy eSports -teemaan InHouse -toimintaa vastaavalla tavalla ja toinen kerta keskittyy esimerkiksi uuteen peliin tutustumiseen tai muun peliteeman käsitteilyyn. Toiminta perustuu edelleen pitkälti vapaaehtoistoimintaan ja vapaaehtoiset vastaavat toisen teemoitetun peli-illan ohjelmasta ja sen järjestämisestä. Vapaaehtoisten vertaisohjaajien tehtävät keskittyvät järjestämään teemailtoja, sekä toimimaan pelikavereina ja vertaisohjaajina pelitilassa. Vapaaehtoiset tuntevat pelitilan säännöt ja käytännöt ja osaavat auttaa teknisten ongelmien ratkonnassa. Samalla vapaaehtoiset toimivat pelikavereina esimerkiksi uusille ja nuorimmille kävijöille.

Ideaali tilanteessa pelitalo toimii peliharrastamisen monitoimikeskuksena, joka yhdistää saman katon alle monipuolisesti eri harrastusmahdollisuuksia. Pelitalo toteuttaa aktiivisesti yhteistyötä muiden turkulaisten toimijoiden kanssa tarjoten välineistöä ja paikan muiden yhteisöjen harrastamisen tueksi. Pelitalo vie

aktiivisesti myös pelikulttuuria ulos päin järjestämällä esimerkiksi koulutustilaisuuksia kasvatustieteen ammattilaisille ja vanhemmille. Koulutustilaisuuksissa tutustutaan pelaamiseen ja e-urheiluun harrastuksena, käydään nuorten pelitrendejä läpi ja opetetaan nuorten kohtaamiseen pelien parissa. Peli-iltojen tavoitteena on korjata ennakkokäsityksiä ja antaa välineitä pelaamisesta kiinnostuneen nuoren kohtaamiseen.

Avoimen toiminnan ideaalitalanteeksi esitelty pelitalo on liian laaja konsepti käsiteltäväksi tässä opinnäytetyössä tarkemmin. Vastaavaa toimintaa järjestetään jo Suomessa Pelikeskus Scoren toimesta (Pelikeskus Score 2018). Seuraava mahdollinen kehittämistyön kohde voisikin olla avoimeen pelitoimintaan suunnatun pelikeskuksen toiminnan suunnittelu Turkuun.

8. LOPUKSI

Elektronisen urheilun suosio koko väestön keskuudessa on voimakkaassa kasvussa. Sponsor Insightin tekemän tutkimuksen mukaan keväällä 2015 koko väestöstä seitsemän prosenttia piti lajia kiinnostavana, kun taas syyskuussa 2017 jo 14 prosenttia koki lajin kiinnostavaksi. Laji kiinnostaa erityisesti nuoria miehiä: 608 vastausta keränneen kyselyn perusteella 57 prosenttia 18–29 -vuotiaista miehistä piti lajia melko tai erittäin kiinnostavana. Tutkimuksen mukaan vain jääkiekko ohitti elektronisen urheilun suosiossa. (Sponsor Insight 2017.) Elektronisen urheilun suosion kasvaessa myös suomalaisten pelaajien määrä kansainvälisissä suurkisoissa kasvaa, esimerkiksi e-urheilun kärkiliigoihin kuuluvan Overwatch Leaguen joukkueissa pelaa jopa seitsemän suomalaispelaajaa (Nikkilä 2018a).

Elektronisen urheilun suosion kasvaessa myös lajin harrastuspaikkojen määrä on kasvussa. Turussa keväällä 2018 avattiin Evolution Arena nimellä kulkeva pelitalo ja samaan aikaan SJK Esports julkaisi perustavansa oman pelitalon keväällä Seinäjoelle. Yhdistävänä tekijänä näillä pelitaloilla on niiden tarkoitus toimia ”pelaamisen kuntosaleina”, eli tilasta pystyy vuokraamaan itselleen konepaikkoja tai erillistä harjoittelutilaa (Nikkilä 2018b; Hartikainen 2018). Nuorten harrastamisen näkökulmasta harrastuspaikkojen lisääntyminen on tärkeää: pelitalo tarjoaa ympäristön sosiaaliselle pelaamiselle ja vuokrattava laitteisto tuo harrastuksen lähemmäksi esimerkiksi niitä, joilla ei ole varaa oman laitteiston hankintaan. Vaikka harrastusmahdollisuuksien lisääntyminen on ehdottomasti hyvä asia, nuorisotyön näkökulmasta kaupallisten tahojen organisoimana ne esittävät omat haasteensa. Pelipaikan vuokraaminen pitkällä tähtäimellä käy nuorelle kalliiksi ja pelaaminen siirtyy ympäristöön, jossa nuoren peliharrastusta ei välttämättä seuraa kasvattajataho. Kun nuoren pelaaminen siirtyy kodin ulkopuolelle, huoltajan on vaikea toteuttaa nuoren kanssa pelikasvatusta: huoltajan on vaikea seurata pelaamiseen käytettävää aikaa, pelitapoja, pelattavien pelien sisältöä. Saatavalla olevan tiedon perusteella maksullisissa pelitiloissa ei vaikuta olevan erikseen suunniteltu nuoren kohtaamista pelikasvatuksen näkökulmasta: tilan käytöstä maksetaan ja henkilöstö on paikalla palveluita varten, ei kohtaamassa nuoria pelien parissa (Evolution Arena 2018; Seinäjoen Jalkapallokerho 2018). Onneksi kuitenkin kaupallisten tahojen lisäksi myös muut toimijat ovat

kiinnostuneet nuorten peliharrastuksesta: nykyisin Suomen Elektronisen Urheilun Liiton sivuilta löytyy harrastusmahdollisuus -lista, josta löytyy useita peliharrastusta tukevia toimijoita (SEUL 2018c).

Vaikka nuorten peliharrastuspaikkojen määrä Suomessa kasvaa, nuorisotyöllisten toimijoiden järjestämälle harrastustoiminnalle on edelleen erityinen tarve. Tarvitaan toimijoita jotka työssään seuraavat nuorten kokonaisvaltaista hyvinvointia, ei vain pelissä menestymistä. Nuorisotyöllisen harrastustoiminnan tarve näkyy myös nuorten sosiaalisen pelaamisen edistämisessä: nuoriso-ohjaajan koordinoima toiminta saattaa peliharrastuksesta kiinnostuneita nuoria yhteen ja tarjoaa vertaistukea nuoren peliharrastukselle. On myös tärkeää muistaa, ettei peliharrastuksessa ole aina kyse vain pelaamisesta, myös pelaamiseen liittyvä muu toiminta on tärkeää. Lan-tapahtumat, turnausten kisakatsomot, cosplay, pelien tekeminen ja modaaminen, sekä esimerkiksi pelivideoiden kuvaaminen ja jakaminen ovat usealle pelaajalle tärkeä osa peliharrastusta. Vaikka peliharrastusta tukevien muiden tahojen määrä kasvaa, nuorisotyön toimijoiden kannattaa pitää yllä omaa osaamista pelien parissa. Pelit tarjoavat nuorisotyöntekijälle moninaisen työkalun ja toimintaympäristön eri teemojen ja aiheiden käsittelyyn.

Tämän opinnäytetyön tuotoksena kehitetyt toimintamallit on kehitetty vastaamaan Turku Game Academyn avoimen eSports -toiminnan tarpeeseen. Samalla ne toimivat esimerkkinä muille nuorisotyöllisille toimijoille avoimesta eSports -toiminnasta. Kehitetyt toimintamallit vastaavat osaltaan niin nuorten tarpeeseen harrastustoiminnalle kuin nuorisotyön kentällä vallitsevaan tarpeeseen toimintamalleista. Kehittämieni toimintamallien haasteeksi jää työn vieminen käytäntöön. Toiminnan toteuttaminen vaatii edelleen järjestäjältä syvää elektronisen urheilun ja pelimaailman tuntemusta. Toiminnan suunnitteluun ja järjestämiseen voidaan osallistaa nuoria, joilta löytyy toimintaa tarvittavaa osaamista, mutta tällöin toiminnan nuorisotyön ammatillinen puoli jää heikoksi. Tulevien nuorisotyöllistä pelitoimintaa ja elektronista urheilua käsittelevien opinnäytetöiden teemat voisivatkin käsitellä nuoriso-ohjaajan ”sisäänajoa” pelimaailmaan, pelikulttuuriin ja elektroniiseen urheiluun. Kyseiselle aiheelle esiintyy tällä hetkellä jo valmis kysyntä, sillä kasvatusalalla pelaamista pidetään edelleen ”mörkönä” ja pelaamiseen liittyy paljon ennakkoluuloja ja virheellistä tietoa. Pelimaailmaa käsittelevällä tiiviillä ja

innostavalla koulutuksella tai muulla metodilla voitaisiin ehkäistä ennakkoluuloja ja jakaa kasvattaja tahoille välineitä pelaamisesta kiinnostuneiden nuorten kohtaamiseen.

Opinnäytetyön tilaajana toimineen Turku Game Academyn ohjaajat kommentoivat kehittämistyön onnistuneen erinomaisesti. Tilaajan mukaan kehittämistyö antaa arvokasta tietoa niin tilaajalle kuin koko ammattikentälle. Työstä välittyy selkeästi tekijän kattava tietotaito ja kiinnostus kehittämistyön aihetta kohtaan. Tilaajan mukaan kehittämistyön tuloksina syntyneet toimintamallit ovat erittäin hyödynnettävissä Turku Game Academyn toiminnan kehittämiseen. Turun kaupungin nuorisopalveluita edustava nuorisopalvelupäällikkö Minna Saarinen kommentoi opinnäytetyötä seuraavasti:

Opinnäytetyön tilaajan Turun kaupungin nuorisopalveluiden mielestä opinnäytetyön tekijä on onnistunut Turku Game Academy avoimen pelitoiminnan kehittämissuunnitelmassa erittäin hyvin. Opinnäytetyössä on käytetty monipuolisesti erilaisia tutkimusmenetelmiä muun muassa benchmarkkausta muiden vastaavanlaista toimintaa järjestävän kolmen kunnan välillä. Työssä nousee hyvin esiin opinnäytetyön tekijän vahva perehtyneisyys e-Sports toimintaan ja ammattilinen osaaminen sen kehittämiseen nuorisotyöllisenä menetelmänä. Erityiskiitos siitä, kehittämistyössä nousi vahvasti esiin nuorten osallistamisen pelitoiminnan kehittämisessä ja toteuttamisessa. Lisäksi työ korosti vapaaehtoistyön kasvavaa roolia ja merkitystä e-Sports toiminnan järjestämisessä kuten muussakin urheilutoiminnassa. Kehittämistyö nosti esiin kolme erilaista mallia joilla Turun kaupungin tämän hetkistä e-Sports toimintaa voitaisiin kehittää. Opinnäytetyössä esiin nousseita vaihtoehtoja tullaan hyödyntämään kun tämänhetkistä työmuotoa kehitetään nuorisopalveluissa.

Tämän opinnäytetyön kehittämistyön tuloksia on pyritty juurruttamaan osaksi tilaajan toimintaa hankehakemuksen avulla. Joulukuussa 2017 tehdyssä hakemuksessa keskeisessä roolissa toimi TGA Crew -malli, eli nuorten vertaisohjaajien osallistaminen avoimen eSports -toiminnan organisointiin.

Hankehakemuksen hyväksymisestä on tulossa lisätietoa toukokuussa 2018. Kehittämistyön tuloksia on käyty yksityiskohtaisesti läpi TGA:n ohjaajien kanssa kehittämistyössä käytetyn ideointimenetelmän yhteydessä. Opinnäytetyön lopullisia tuloksia on käyty läpi TGA:n ohjaajien kanssa myös erillisissä tapaamisissa. Jotta kehittämistyön tulokset tulisivat laajemmin hyödynnetyiksi nuorisotyön ja pelikasvatuksen toimintakentällä, opinnäytetyö tullaan jakamaan verkossa toimivaan Pelikasvattajien verkostoon. Pelikasvattajien verkosto on asiantuntija- ja ammatillaisverkosto pelien parissa toimiville (Pelikasvattajien verkosto 2018). Virallisen julkaisun jälkeen opinnäytetyöstä tullaan lähettämään kopiot myös kehittämistyössä haastatetuille asiantuntijoille.

Elektronisen urheilun, pelimaailman ja pelikulttuurin ollessa lähellä omaa sydäntäni, tämän opinnäytetyön kirjoittaminen on toiminut mahdollisuutena jakaa ja kasata yhteen omaa osaamistani aiheen parissa. Nuorisotyöllisestä eSports -toiminnasta löytyy edelleen liian vähän materiaalia ja toivon tämän opinnäytetyön osittain avaavan lukijalle pelien moninaisuutta ja tärkeyttä nuorisotyön työkaluina. Samalla toivon tämän opinnäytetyön rohkaisevan muita alan toimijoita jakamaan enemmän omaa osaamistaan muun toimintakentän kanssa.

LÄHTEET

Anttila, Pirkko 2014. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Viitattu 15.2.2018.
<https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/>

Assembly 2017. Ohjelma. Viitattu 15.1.2018.
<http://www.assembly.org/summer17/program/>

Assembly 2018. E-urheilu. Viitattu 15.1.2018.
<http://www.assembly.org/winter18/esport/>

Discord 2018. See how Discord stacks up. Viitattu 10.1.2018.
<https://discordapp.com/features>

Dreamhack 2017. Activities at Dreamhack Summer 2017. Viitattu 15.1.2018.
<https://www.dreamhack.se/dhs17/activities/>

Dunn, Jeff 2017. Competitive video gaming will be a \$1.5 billion industry by 2020, researchers say. Viitattu 6.1.2018. <http://nordic.businessinsider.com/esports-popularity-revenue-forecast-chart-2017-3>

EHYT 2018. Pelikasvatus. Viitattu 9.1.2018. <http://www.pelिताito.fi/new/pelikasvatus/>

E-Sports earnings 2017. The international 2017: Dota 2 Championships. Viitattu 6.1.2018.
<https://www.esportsearnings.com/tournaments/24181-the-international-2017>

Evolution Arena 2018. Viitattu 6.5.2018.
<http://evolutionarena.fi/>

Hakola, Tero 2017. Nuoret miehet ovat hulluna elektroniseen urheiluun – vai jääkiekko kiinnostaa enemmän. Helsingin Sanomat 27/9/2017. Viitattu 26.12.2017. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005385174.html?share=c1791d9f589fd10758f006d8e70fb293>

Good Game Squad 2015. Good Game Squad – Dokumentti. Viitattu 28.4.2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=WiUPztTf7Pw>

Hartikainen, Nico 2018. SJK kokeilee ihan uutta – avaa pelitalon ”kuntosalimalilla”. Viitattu 4.4.2018.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005623523.html>

Harviainen, Tuomas & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 5.1.2018. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Helsingin kaupunki, kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut, Non-toxic -syrjintöiden pelikulttuuri -hanke 2018. Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Viitattu 6.2.2018.

<https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

Hiilinen, Teemu 2015. Prakticum-ammattipiskelijät voivat valita elektronisen urheilun oppiaineeksi. Viitattu 10.4.2018.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/12/20/practicumin-ammattipiskelijat-voivat-valita-elektronisen-urheilun-oppiaineeksi>

Iltalehti 2017. Väitös: Joka kymmenennellä nuorella digipelaajalla oireita ongelmapelaamisesta - tunnistatko hälytysmerkit? Viitattu 7.4.2018.

http://www.iltalehti.fi/digi/201709282200423488_du.shtml

Iltasanomat 2018. Suosittu nettipeli muutti 10-vuotiaan Leon käytöstä dramaattisesti – huolestunut äiti avautui aamu-tv:ssä: pelataanko tätä teilläkin? Viitattu 7.4.2018.

<https://www.is.fi/viihde/art-2000005597362.html>

Kivikoski, Oscar 2016. Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa - eSports-opas vanhemmalle. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

<http://www.theseus.fi/handle/10024/118859>

Kivikoski, Oscar 2017. Turku Game Academyn ohjaaja. Suullinen tiedonanto 28.5.2017.

Kuokkanen, Tanja 2016. Turku Game Academyn ohjaaja. Suullinen tiedonanto 5.12.2016.

Kuokkanen, Tanja 2017. Turku Game Academyn ohjaaja. Suullinen tiedonanto 24.8.2017.

Lauha, Heikki 2014. Nuorisotyö pelaa. Viitattu 10.1.2018.

<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6%88-pelaa.pdf>

Loria, Kevin 2017. "Gaming disorder" may get classified as a mental health condition – here's what that means. Viitattu 20.1.2018.

<http://nordic.businessinsider.com/who-considers-adding-gaming-disorder-to-icd-11-2017-12?r=US&IR=T>

Lundbom, Pia & Herranen, Jatta 2011. Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä. Viitattu 1.5.2018.

<https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2014/12/humak-sos-vahvistaminen-verkko.pdf>

Meriläinen, Mikko 2017. 70 000 ongelmapelaajan jäljillä. Blogikirjoitus. Viitattu 9.1.2018.

<https://mikkomerilainen.com/2017/10/04/70-000-ongelmapelaajan-jaljilla/>

Mozur, Paul 2014. For South Korea, E-Sports is national pastime. Viitattu 18.1.2018.

<https://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>

Mustonen, Terhi & Kuuluvainen, Soila & Niemi, Tuukka 2017. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Sosiaalipedagogiikan säätiö, Helsinki.

Männikkö, Niko 2017. Problematic gaming behavior among adolescents and young adults – relationship between gaming behavior and health. Viitattu 27.4.2018.

<http://jultika.oulu.fi/files/isbn9789526216584.pdf>

Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura 2016. Pelaajabarometri 2015. Lajityyppien suosio. Viitattu 9.1.2018. <http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf>

Nikkilä, Niko 2018a. Overwatch Leaguen avauskausi on puolillaan – katsojamenestystä varjostaa pelaajien kohukäytös. Viitattu 4.4.2018.

<https://eurheilu.com/artikkelit/overwatch-leaguen-avauskausi-on-puolillaan-katsojamenestysta-varjostaa-pelaajien-kohukaytos/>

Nikkilä, Niko 2018b. Evolution Arena -Pelitalo aukeaa maaliskuussa Turussa. Viitattu 4.4.2018.

<https://eurheilu.com/artikkelit/evolution-arena-pelitalo-avaa-ovensakuun-lopulla-turussa/>

Niva, Mikael & Tuominen, Kari 2005. Benchmarking käytännössä: Itsearviointin työkirja – Hyviä periaatteita ja benchmarking-tutkimuksia. Oy Benchmarking Ltd.

Nuorisolaki 21.12.2016/1285

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät: Uudenaista osaamista liiketoimintaan. Sanoma Pro Oy: Helsinki

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2017. Harrastustakuusta totta - Työryhmältä keinot mahdollistaa jokaiselle lapselle ja nuorelle harrastus. Viitattu 10.4.2018.

http://valtioneuvosto.fi/artikkeli/-/asset_publisher/harrastustakuusta-totta-tyoryhmalta-keinot-mahdollistaa-jokaiselle-lapselle-ja-nuorelle-harrastus?_101_IN-STANCE_3wyslLo1Z0ni_groupId=1410845

Opetus- ja kulttuuriministeriö 2018. Jokaiselle lapselle ja nuorelle mahdollisuus mieleiseen harrastukseen -työryhmän raportti. Viitattu 9.4.2018.

<http://minedu.fi/documents/1410845/4449678/Jokaiselle+lapselle+ja+nuorelle+mahdollisuus+mieleiseen+harrastukseen+raportti.pdf/50642077-c9ac-4687-b591-fddfae1246a0>

Pelikasvattajien verkosto 2018. Kuvaus. Viitattu 6.5.2018.

<https://www.facebook.com/groups/pelitoimijat/about/>

Pelikeskus Score 2018. Viikko-ohjelma. Viitattu 2.5.2018.

<http://score.munstadi.fi/toiminta/viikko-ohjelma/>

Pelitila 2018. Instagram päivitys Pelitilan kävijöistä. Viitattu 2.5.2018

<https://www.instagram.com/p/BhKJ4ezFWt4/?taken-by=pelitila>

Peliviikko 2018. Pelikasvattajien verkosto. Viitattu 19.2.2018.

http://www.pelipaiva.fi/index.php?option=com_contact&view=category&id=4&Itemid=133

Pitcher, Jenna 2014. Nintendo World Championship cartridge sells for \$100k on eBay. Viitattu 18.1.2018.

<https://www.polygon.com/2014/2/5/5380924/nintendo-world-championships-cartridge-sells-for-100k-on-ebay>

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006. KvaliMOTV – Menetelmäopetuksen tietovaranto. Teemoittelu. Viitattu 29.4.2018.

http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_3_4.html

Sandell, Ellinoora 2017. 8000 nörttiä jälleen Helsingissä – Seuraa Assemblya suorana Yle Areenassa klo 17.45 alkaen. Viitattu 15.1.2018.

<https://yle.fi/uutiset/3-9755349>

Seinäjoen Jalkapallokerho 2018. OmaSP Gaming House -Pelisali. Viitattu 6.5.2018.

<http://www.sjk.fi/w/omasp-gaming-house--pelisali>

SEUL 2018a. esports. Esittelyteksti. Viitattu 5.1.2018.

<http://seul.fi/esports/>

SEUL 2018b. Ammattipelaaminen. Viitattu 6.5.2018.

<http://seul.fi/esports/ammattipelaaminen/>

SEUL 2018c. Harrastusmahdollisuudet. Viitattu 4.4. 2018.

<http://seul.fi/pelaajille/harrastusmahdollisuudet/>

Sponsor Insight 2017. Esports kasvanut voimakkaasti CS:GO, PUBG, NHL ja Overwatch kärjessä. Viitattu 4.4.2018.

http://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/mediatiedote_elektronisen_urheilun_kasvu_r%C3%A4j%C3%A4hdysm%C3%A4ist%C3%A4_cs_go_kiinnostaa_eniten.pdf

Summa, Terhi & Tuominen, Kalsu 2009. Fasilitaattorin työkirja – menetelmiä sujuvaan ryhmätyöskentelyyn. Viitattu 1.5.2018.

https://www.kepa.fi/sites/kepa.fi/tiedostot/julkaisut/Fasilitaattorin_tyokirja.pdf

- Tampereen ev.lut. seurakunnat 2018. Fisucraft. Viitattu 10.1.2018.
https://tampereenseurakunnat.fi/sivustot/epot/kerhot/minecraft-kerho_netissa
- Tamperelainen 2017. Hurja arvio: jopa 70 000 suomalaista lasta ja nuorta kärsii pelaamisesta. Viitattu 9.1.2018. <https://www.tamperelainen.fi/artikkeli/564507-hurja-arvio-jopa-70-000-suomalaista-lastaj-nuorta-karsii-pelaamisesta>
- Tuominen, Pasi 2015a. Esports nuorisotyöhön. Blogikirjoitus. Viitattu 26.12.2017. <https://www.verke.org/blog/esports-nuorisotyohon/>
- Tuominen, Pasi 2015b. Digitaalinen pelaaminen ja nuorisotyö, osa 2. Viitattu 10.1.2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=cTkI2zMMffQ>
- Tuominen, Pasi 2015c. Digitaalinen pelaaminen ja nuorisotyö, osa 1. Viitattu 6.5.2018.
<https://www.youtube.com/watch?v=sIHGVoDU2QM&t=1564s>
- Tuominen, Pasi 2016. Nuorisotyö lanittaa. Viitattu 10.1.2018.
<https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/09/Nuorisotyö-lanittaa.pdf>
- Turun Taistelupelaajat ry 2016. Turpakellari – tietoa. Viitattu 3.4.2018.
<http://turpakellari.com/tietoa/>
- Riot Games 2017. LOL Esports events by the numbers. Viitattu 6.1.2018.
http://www.lolesports.com/en_US/articles/2017-events-by-the-numbers
- Ukkola, Sanna 2017. Kuin heroiinia lapsellesi. Viitattu 9.4.2018.
<https://yle.fi/uutiset/3-9972316>
- Verke 2016. Pelit kulttuurimuotona ja toimintaympäristönä. Viitattu 27.4.2018.
<https://www.slideshare.net/verkeorg/pelit-kulttuurimuotona-ja-toimintaymparistona>
- Visionist 2015. Elektronisen urheilun ABC, osa 2: elektronisen urheilun joukkueet. Viitattu 6.1.2018.
<https://visionist.fi/2015/09/21/elektronisen-urheilun-abc-osa-2-elektronisen-urheilun-joukkueet/>
- Wingfield, Nick 2014. In E-Sports, video gamers draw real crowds and big money. Viitattu 18.1.2018.
<https://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html?action=click&contentCollection=Technology&module=RelatedCoverage®ion=EndOfArticle&pgtype=article>
- World Health Organization 2018. ICD-11 International Classification of Diseases for Mortality and Morbidity Statistics. Viitattu 20.1.2018.
<https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fpid%2fentity%2f1448597234>

Yle 2016. Yle näyttää maailman suurimman Counter-Strike-turnauksen. Viitattu 6.1.2018.

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/06/08/yle-nayttaa-maailman-suurimman-counter-strike-turnauksen>

Yle 2018a. e-urheilu. Viitattu 6.1.2018.

<https://yle.fi/aihe/elektroninen-urheilu>

Yle 2018b. Assembly Winter 2017. Viitattu 15.1.2018.

<https://areena.yle.fi/1-3923813>

Ögland, Karl & Nylund, Björn & Tukia, Mirka & Meriläinen, Mikko & Lounela, Emilia 2017. esport Kouluttajan käsikirja. Viitattu 1.2.2018.

http://seul.fi/wp-content/uploads/2017/12/esport_book_pages_lowres.pdf

100k esports 2018. Mikä on 100k? Viitattu 28.4.2018

<https://100koo.org/mika-100k/>

LIITTEET

Liite 1: kyselyrunko / haastattelu: Pelikeskus Score (Miika Pulkkinen)

Haastattelun ajankohta 5.8.2018, kesto noin yksi tunti ja 35 minuuttia.

- Millaiset palkalliset henkilöresurssit toiminnassa? Mitä muuta henkilöstöä kuin palkattua mukana toiminnassa?
- Millaisia vastuita ja velvollisuuksia ei-palkallisilla on suhteessa palkallisiin?
- Millä resursseilla toimintaa pyöritetään? Kuka rahoittaa ja miten?
- Miten toiminta resurssien valossa on rakennettu nykyiseen muotoonsa?
- Ogeli Gamers koostuu pelitoimintaan erikoistuneista vapaaehtoisista. Kuinka monella ryhmässä on ammattipätevyys, joka soveltuu nuorisotoiminnan järjestämiseen?
- Ohjaako joku alan ammattilainen ryhmää vai onko ryhmä itseohjautuva?
- Millaisia vastuita ja velvollisuuksia Ogeli Gamersin jäsenillä on?
- Miten olette sitouttaneet jäseniä mukaan toimintaan? Miksi vapaaehtoiset haluavat toimia osana Ogeli Gamersia?
- Ogeli Gamers järjestää peliperjantaita, jossa vapaata pelaamista. Kuvailisitko tarkemmin peliperjantain sisältöä? Millaisia järjestelyitä peliperjantain järjestäminen vaatii?
- Paljonko peliperjantailla on kävijöitä? Vaihtelevatko kävijät vai ovatko kävijät usein samoja?
- Millaisia henkilöresursseja peliperjantain aikana käytetään? Mikä ohjaajat tekevät peliperjantaissa?
- Miksi Ogeli Gamers järjestää avointa toimintaa? Mikä tekee avoimesta toiminnasta merkityksellistä?
- Miten nuorisotyö toteutuu Ogeli Gamersin järjestämässä toiminnassa? Koetteko että nuorisotyö saadaan sujuvasti mukaan toimintaan? Onko joitain asioita, joiden tahtoisitte olevan toisin?
- Miksi avointa nuorisotyöllistä pelitoimintaa pitäisi järjestää?
- Millaisia asioita pitää erityisesti huomioida kun järjestetään nuorisotyöllistä avointa pelitoimintaa?
- Millaisia ohjeita, suosituksia tai vinkkejä antaisitte muille avoimesta nuorisotyöllisestä pelitoiminnasta haaveileville toimijoille?
- Mistä pelitalo Score on saanut alkunsa? Millaisten vaiheiden kautta Score on kasvanut nykyiseen muotoonsa?
- Onko Score yllä pitänyt ennen erilaista toimintaa? Millasia juttuja on jäänyt matkan varrella pois?
- Minkälaista toimintaa yhteistyökumppanit ja yhdistykset järjestävät scoressa?
- Millaista yhteistyötä Score tekee muiden toimijoiden kanssa?
- Mikä on GGS:n rooli pelitalo Scoren toiminnassa?
- Onko GGS pääasiallinen järjestäjä torstain GGS inhouse -toiminnassa?
- Mitä GGS inhouse -toimintaan kuuluu?

- Miten GGS inhouse eroaa perjantain avoimesta pelitoiminnasta?
 - Onko GGS inhousen ja perjantain avoimen pelitoiminnan kävijäryhmä eri?
 - Eroaako GGS inhousen kohderyhmä merkittävästi perjantain avoimen pelitoiminnan kohderyhmästä?
 - Ketkä GGS:n toimijat ovat mukana inhousessa? Onko toiminnassa mukana vain ohjaajat vai myös GGS:n pelaajat? Ovatko osallistuvat pelaajat aina samat vai kierrätetäänkö vuoroja?
 - Miksi GGS järjestää inhouse toimintaa?
 - Miten GGS hyötyy inhouse -toiminnan järjestämisestä?
 - Millaisia resursseja ja suunnittelua inhouse -toiminnan järjestäminen vaatii?
-
- Kuinka paikkaansa pitävät tiedot GGS:n verkkosivuilla on? Millaiset henkilöt resurssit tällä hetkellä on? Mitkä joukkueet kasassa? Mihin joukkueisiin etsitään pelaajia?
 - Mitä GGS:n toiminta sisältää tällä hetkellä? Millaista toimintaa on suunnitteilla?
 - Mistä GGS:n toiminnan resurssit koostuvat?
 - Kuinka paljon yhteistyötä ulkopuolisten tahojen kanssa? Millaista yhteistyötä?
 - Millaista toimintaa toivotte voivanne toteuttaa tulevaisuudessa? Mikä on seuraava kehityssuunta?
-
- Nuorisotyön ja pelaamisen yhdistäminen on tuttu konsepti. Miten konkreettisin esimerkein nuorisotyö näkyy GGS:n toiminnassa? Onko työ enemmän reagoivaa, vai onko toimintaan rakennettu jokin perus malli nuorisotyön näkökulmasta?
 - Koetteko että GGS:n toiminnassa saadaan toteutettua nuorisotyön tavoitteita tarpeeksi? Onko toiminnassa jotakin jota pitäisi erityisesti kehittää nuorisotyön näkökulmasta?
-
- Millaiset ovat GGS:n perus treenit? Onko jokaiselle joukkueelle rakennettu oma ohjelma vai treenaavatko joukkueet samalla kaavalla?
 - Tehdäänkö joukkueille ennalta treeniohjelma, vai suunnitellaanko ohjelma treenien yhteydessä? Kuka suunnittelee treenit?
 - Joukkueet treenaavat ainakin kerran viikossa pelitalolla, kuinka usein joukkueet treenaavat pelitalon ulkopuolella?

Liite 2: kyselyrunko / haastattelu: Pelitalo Bunkkeri (Lasse Saraste & Mikko Virta)

Haastattelun ajankohta 1.11.2017, kesto noin 50 minuuttia.

- Millainen pelitila Bunkkeri on? Onko koneita jaettu kahteen paikkaan vai ovatko Poltinaho ja kirjasto erillisiä toimipisteitä? Paljonko laitteistoa on kokonaisuudessaan?
- Sivuillanne on tarkkaan kuvattu laitteiston sisältö ja pelit. Miten kaluston kasaaminen on rahoitettu? Perustuuko se hankerahoitukseen vai mihin? Tarjoaako toiminnan järjestäjä tunnukset listattuihin peleihin, vai käyttävtkö kävijät omia tunnuksiaan?
- Millaiset palkalliset henkilöresurssit toiminnassa on? Onko toiminnassa muuta henkilöstöä kuin palkalliset? Millaisia työtehtäviä toiminnassa mukanaolevilla on?
- Millaista erityisosaamista toiminnassa olevilla henkilöillä tulee olla? Voiko avointa toimintaa järjestää kuka vain?
- Mitä ohjatut peli-illat pitävät sisällään? Mitä työtehtäviä paikalla olevalla henkilöstöllä on tuolloin? Millaista toimintaa on nuorille tarjolla? Mitä kaikkea muuta Bunkkerin toiminta pitää sisällään?
- Miten toiminnan käytännön järjestelyt hoidetaan? Bunkkerin sivuilla mainitaan että esimerkiksi tietokoneille on kahdet erilaiset tunnukset. Onko tunnukset auki toimintakerran alkaessa, jaetaanko nuorille tiettyjä tunnuksia vai miten koneiden hallinnointi tapahtuu käytännössä? Voivatko nuoret vapaasti asentaa haluamiansa pelejä vai mikä on käytäntö?
- Miten toiminta on kasvanut nykyiseen muotoonsa? Onko toiminta ollut käynnistämävaiheessa erilaista?
- Miten peli-iltojen ja muun toiminnan sisältö valikoituu? Kuinka nuoret osallistuvat toiminnan kehittämiseen ja järjestämiseen?
- Millainen kohderyhmä toiminnalla on?
- Miten tavoitatte kohderyhmän?
- Pystyttekö tarjoamaan koko kohderyhmälle toimintaa?
- Millaisia asioita tulee ottaa huomioon toiminnan kohderyhmää tavoitellessa?
- Miten kohderyhmä on huomioitu toiminnan järjestämisessä? Keräättekö esimerkiksi palautetta toiminnassa?
- Onko toiminnalle muodostunut vakiokävijöitä? Vaihtelevatko kävijät usein ja paljonko uusia kävijöitä toiminnalla on viikossa tai kuukaudessa?
- Millaisten tahojen kanssa toimitte yhteistyössä? Esimerkiksi käyttätkö pelitilaa säännöllisesti jokin erillinen ryhmä tai tarjoatteko tapahtumia tai pelitilaa muille toimijoille?

Liite 3: kyselyrunko / haastattelu: Pelitalo Serveri (Marko Pesonen)
Haastattelun ajankohta 2.11.2017, kesto noin 33 minuuttia.

- Millaiset palkalliset henkilöresurssit toiminnassa on? Onko toiminnassa muuta henkilöstöä kuin palkalliset? Millaisia työtehtäviä toiminnassa mukanaolevilla on?
- Millainen on pelitalo Serveri? Paljonko ja millaista laitteistoa pelitalolla on?
- Onko toimintaan hankittu pelit valmiiksi? Tarjoaako toimija peleihin tunnukset vai käyttävätkö nuoret omia tunnuksia?
- Mitä kaikkea Pelitalo Serverin toiminta pitää sisällään? Millaista avointa pelitoimintaa Serverissä järjestetään? Onko toiminta tarkkaan ohjattua vai vastaako toimintaperiaate enemmän vapaata olemista ja kokeilua?
- Miten toiminnan sisältö valikoituu? Kuinka nuoret osallistuvat toiminnan kehittämiseen ja järjestämiseen?
- Miten Pelitalo Serverin käytännön järjestelyt on hoidettu? Voivatko nuoret esimerkiksi vapaasti ladata koneille ohjelmistoa? Jos toimijalla on valmiita pelitunnuksia koneille, annetaanko tunnukset suoraan nuorille vai huolehtiiko työntekijä tunnuksista? Miten vähennetään ilkeiden riskiä koneilla?
- Millaista erityisosaamista toiminnassa olevilla henkilöillä tulee olla? Voiko avointa toimintaa järjestää kuka vain?
- Millainen kohderyhmä toiminnalla on?
- Miten tavoitatte kohderyhmän?
- Pystytkö tarjoamaan koko kohderyhmälle toimintaa?
- Millaisia asioita tulee ottaa huomioon toiminnan kohderyhmää tavoitellessa?
- Miten kohderyhmä on huomioitu toiminnan järjestämisessä? Keräättekö esimerkiksi palautetta toiminnassa?
- Onko toiminnalle muodostunut vakiokävijöitä? Vaihtelevatko kävijät usein ja paljonko uusia kävijöitä toiminnalla on viikossa tai kuukaudessa?
- Miten kävijät saadaan käyttämään pelitilaa useammin kuin kerran? Onko esimerkiksi ensikertalaisten vastaanottamiseen ja ensimmäiseen kohtaukseen panostettu erityisellä tavalla?
- Millaisten tahojen kanssa toimitte yhteistyössä? Esimerkiksi käyttäkö pelitilaa säännöllisesti jokin erillinen ryhmä tai tarjoatteko tapahtumia tai pelitilaa muille toimijoille?

Liite 4



Malli 1: Turku Game Academyn avoin eSports -toiminta nykyisillä resursseilla

TGA:n pelitila:

Nykyinen pelitila sisältää 12 konepaikkaa Jyrkkälän nuorisotilan ja kirjaston yhteydessä.

Ohjelma:

MA	#TGA Crew tai #TGA Sidosryhmät
TI	#Tiimitiistai
KE	TGA joukkueharjoitukset
TO	TGA joukkueharjoitukset
PE	#Peliperjantai

#TGA Crew

Nuorten vertaisohjaajatoimintaa. Ryhmä kokoontuu säännöllisesti suunnittelemaan avointen pelikertojen kuten #Peliperjantai -toiminnan sisältöä. TGA Crew toimii mukana avoimen toiminnan suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa.

#TGA Sidosryhmät

Mikäli vertaisohjaajatoimintaan osallistuvat nuoret eivät kokoonnu joka viikko, tilaa voidaan tarjota TGA:n sidosryhmien toimintaan. Sidosryhmästä riippuen toiminta voi olla vapaata pelaamista, ohjattua harjoittelua eSports -peliin parissa tai tutustumista eSports- ja pelitoimintaan.

#Tiimitiistai

TGA tarjoaa nuorten peliryhmille ja eSports -joukkueille mahdollisuuden varata pelitilasta harjoitteluvuoroja. Paikalle tarjotaan TGA:n pelaajista ja vapaaehtoisista vertaisohjaajia. Osallistuville ryhmille tarjotaan välineitä tavoitteelliseen harjoitteluun, tietoa terveistä pelitavoista ja pelillistä valmennusta vertaisohjaajilta.

TGA joukkueharjoitukset

Pelitila on varattu TGA:n joukkue toiminnalle.

#Peliperjantai

TGA tarjoaa vapaata tai ohjattua avointa toimintaa pelitilassa. Ohjattu pelaaminen voi olla peleihin liittyviä teemailtoja, turnaustoimintaa tai esimerkiksi tutustumista uusiin ja vanhoihin peleihin. Toiminnan sisällön suunnittelusta vastaa TGA Crew yhdessä nuoriso-ohjaajan kanssa.



Malli 2: Turku Game Academyn avoin eSports -toiminta resurssien kasvaessa

TGA:n pelitila:

Tila sisältää noin 20 konepaikkaa. Pelitila toimii monitoimikeskuksen tai muun nuorten palveluita tarjoavan toimitilan yhteydessä.

Ohjelma:

- MA #TGA Crew tai #TGA Sidosryhmät
- TI #Tiimitiistai
- KE #TGA Joukkueharjoitukset
- TO #TGA InHouse
- PE #Peliperjantai
- LA-SU #Yhteistyötahot

#TGA Crew, #TGA Sidosryhmät ym.

Katso malli 1

#TGA InHouse

eSports -teemaan pohjautuvaa kisaamista ja tutustumista kilpapeleihin. Nuorista kootaan sekaryhmiä harjoittelemaan toisiaan vastaan vertaisohjaajien opastuksella. Toiminnassa käsitellään terveitä pelitapoja ja annetaan välineitä tavoitteelliseen harjoitteluun.

#Yhteistyötahot

TGA vastaa peliyhteisöjen harrastuspaikkojen tarpeeseen tarjoamalla tilaa yhteistyötahojen käyttöön viikonloppujen ajaksi. Tilaa voidaan tarjota esimerkiksi harrastusyhteisöjen toimintapaikaksi tai turnausten järjestämiseen.



Malli 3: Turku Game Academyn avoin eSports -toiminta ideaalitulanteessa

TGA:n pelitila:

Usealla kymmenellä tietokonepaikalla varustettu peliharrastamisen monitoimitalo.

- Toimintaa seitsemänä päivänä viikossa.
- Paikka peliharrastamiselle turvallisessa ja sosiaalisessa ympäristössä nuoriso-ohjaajan valvonnan alla.
- Pelitalo tarjoaa kävijöille pelikirjaston, josta löytyy lainattavaksi monipuolinen pelivalikoima.
- TGA Crew toimii mukana pelitalon toiminnan suunnittelussa, toteuttamisessa ja arvioinnissa. TGA Crew järjestää ohjattua toimintaa vähintään kerran viikossa.
- Mukana pelitalossa toimivat vertaisohjaajat, jotka opastavat säännöissä, laitteiden käytössä ja toimivat mukana peleissä.
- Pelitalosta löytyy oma tila TGA:n joukkue-toimintaan.
- TGA:n harjoittelutilaa tarjotaan nuorten peliryhmille ja joukkueille.
- Harjoittelutilan käytössä tehdään yhteistyötä ammatillisten eSports -organisaatioiden kanssa.

Lauri Kuusela
Avoin ja matalan kynnyksen eSports -toiminta
Toimintamalli Turku Game Academyllä