

**ELEKTRONISEN URHEILUSEURAN PERUSTAMIS- JA
TOIMINTASUUNNITELMA**

Lehto Miikka
Pimiä Niko

Opinnäytetyö
Liikunta ja vapaa-aika
Liikunnanohjaaja (AMK)

2019

Liikunta ja vapaa-aika
Liikunnanohjaaja (AMK)

Tekijät	Miikka Lehto & Niko Pimiä	Vuosi	2019
Ohjaaja	Petteri Pohja		
Toimeksiantaja	Santasport Lapin Urheiluopisto		
Työn nimi	Elektronisen urheiluseuran perustamis- ja toimintasuunnitelma		
Sivu- ja liitesivumäärä	73 + 12		

Opinnäytetyömme keskittyy uuden elektronisen urheiluseuran perustamiseen ja sen toimintasuunnitelmaan. Tavoitteena on luoda yksityiskohtainen suunnitelma, jonka avulla voimme perustaa seuran. Täysin erilaisella toimintamallilla toimiva elektroninen urheiluseura antaa lapsille ja nuorille mahdollisuuden tehdä lajista tavoitteellisen harrastuksen siinä missä muistakin perinteisistäkin urheilulajeista. Tämä edesauttaa nuorten kasvua ja kehitystä. Tutkimustavoitteena oli selvittää, onko Rovaniemellä kysyntää elektroniselle urheiluseuralle ja onko seuran perustaminen kannattavaa.

Opinnäytetyössä kerromme lyhyesti, mitä tarkoittaa elektroninen urheilu, käymme läpi seuratoiminnan kannalta oleellisia asioita, selvitämme mitä seuran perustaminen vaatii ja tutkimme, minkälainen kysyntä rovaniemeläisillä nuorilla on elektroniseen urheiluun ja seuraan liittymiseen. Tutkimusaineistoa olemme keränneet muun muassa Olympiakomitean verkkomateriaaleista, Suomen elektronisen urheilun liiton nettisivuilta ja aiheeseen liittyvästä kirjallisuudesta.

Opinnäytetyön toteutustapana käytimme toiminnallista opinnäytetyötä, jossa yhdistimme projektityyppisen ja tuotekehityksellisen opinnäytetyön. Tällä tavoin pystyimme tutkimuksessaamme luomaan seuralle toimintasuunnitelman ja käyttämään yhtenä selvitystyökaluna kyselytutkimusta.

Kyselytutkimuksessa kysyimme rovaniemeläisiltä nuorilta pelaamiseen liittyviä intressejä, heidän halukkuuttansa liittyä seuraan sekä ajatuksia seuran toiminnasta. Nuorten lisäksi olimme kiinnostuneet heidän huoltajiensa tietoisuudesta elektronisesta urheilusta ja siitä, antaisivatko he lapsensa osallistua elektroniseen urheiluseuraan. Kyselytutkimukseen osallistui 391 nuorta. Näistä 13–19-vuotiaita oli 365 kappaletta, joka on 7,5 prosenttia kaikista rovaniemeläisistä 13–19-vuotiaista nuorista. Näiden nuorten huoltajista 80 vastasi kyselyyn.

Tuloksista käy ilmi, että nuoret käyttävät vapaa-aikaansa pelaamiseen ja osa heistä on halukkaita liittymään elektroniseen urheiluseuraan, sekä lähes kaikki huoltajat antaisivat lapselle luvan liittyä seuraan. Tuloksista tehdyistä johtopäätöksistä selviää, että seuran perustaminen Rovaniemelle on realistista.

Avainsanat

elektroninen urheilu, perustaminen, seuratoiminta

Author	Miikka Lehto & Niko Pimiä	Year	2019
Supervisor	Petteri Pohja		
Commissioned by	Santasport Lapin Urheiluoipisto		
Subject of thesis	Foundation and action plan for an Electronic Sports club		
Number of pages	73 + 12		

The thesis concentrates on the foundation of a new electronic sports club and its action plan. The objective is to create a detailed plan, which helps the establishment of a club. An electronic sports club, which has a completely different operating model provides an opportunity for the youth to make gaming an actual goal-directed hobby such as traditional sports. The growth and improvement of the youth is supported by this kind of a hobby. The research objective was to find out if there is a demand for an electronic sports club in Rovaniemi and is it profitable to establish the club.

In the thesis electronic sports and the main parts of club activity are explained. The requirements for the establishment of an electronic sports club is also clarified and a research is done on how many youngsters are interested in electronic sports and joining a club in Rovaniemi. The Finnish Olympic committee, Finnish sport governing body and literature related to the subject is used as research material among other things.

This study was a functional thesis, where project and product development styles were combined. With those, an action plan for the club could be created and a survey used as a research method.

In the survey the youngsters were asked about their interest on gaming, joining the club and thoughts about the content of the club activity. In addition, the guardians' knowledge concerning electronic sports was studied and if they would let their youngsters join an electronic sports club. Altogether 391 youngsters answered the survey, which included 365 youngsters aged between 13 and 19. This is 7.5 per cent of all youngsters aged 13–19 from Rovaniemi. Also 80 guardians answered the survey.

According to the results, youngsters use part of their free time for gaming and some of them are willing to join an electronic sports club, and also almost all of their guardians would give them a permission to join the club. According to the results it is realistic to establish an electronic sports club in Rovaniemi.

Key words club activity, electronic sports, foundation

Key words club activity, electronic sports, foundation

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	9
2	E-URHEILU	11
2.1	E-urheilun määritelmä	11
2.1.1	First Person Shooter	13
2.1.2	Real-Time Strategy	13
2.1.3	Multiplayer Online Battle Arena	14
2.1.4	Battle Royale	15
2.2	E-urheilun leviäminen maailmalla	16
2.2.1	E-urheilun ja videopelaamisen historia	16
2.2.2	E-urheilun maailman tapahtumat	17
2.2.3	E-urheilun Suomen tapahtumat	19
2.3	Kansainväliset ja kansalliset lajiliitot	20
2.4	E-urheiluseurojen toiminta	21
2.4.1	Tunnetuimpia e-urheiluseuroja maailmalla ja Suomessa	22
3	SEURAN PERUSTAMINEN	24
3.1	Askeleet seuratoiminnan perustamiseen	24
3.2	Seuratoiminnan malli	26
3.3	Seuran toimintasuunnitelma	28
3.3.1	Nykytilan arviointi ja strategian suunnittelu	29
3.3.2	Vuosisuunnittelu	30
4	PERUSTAMIS- JA TOIMINTASUUNNITELMAN TOTEUTUS	32
4.1	Toteutuksen suunnitteluprosessi	32
4.2	Kyselytutkimusten toteutus	33
4.2.1	13–19-vuotiaat kohderyhmänä	34
4.2.2	Kohderyhmiin yhteydenotto	34
4.2.3	13–19-vuotiaiden kysymysten perustelut	34
4.2.4	Huoltajien kysymysten perustelut	36
4.3	Kyselytutkimusten tulokset	38
4.3.1	Yläkoulujen oppilaiden tulokset	38
4.3.2	Toisen asteen opiskelijoiden tulokset	44
4.3.3	Huoltajien tulokset	50

4.4	Johtopäätökset.....	56
4.4.1	13–19-vuotiaiden kyselyiden johtopäätökset.....	56
4.4.2	Huoltajien kyselyn johtopäätökset	59
4.4.3	Perustamis- ja toimintasuunnitelman sisältö.....	62
5	POHDINTA	64
5.1	Opinnäytetyön prosessin arviointi	64
5.2	Tulosten eettisyys ja luotettavuus	65
5.3	Opinnäytetyön hyödynnettävyys	66
5.4	Tuotoksen arviointi.....	67
5.5	Oman osaamisen kehittyminen.....	68
5.6	Jatkokehitysajatukset ja tulevaisuuden näkymät	68
	LÄHTEET	70
	LIITTEET.....	74

KUVIOLUETTELO

Kuvio 1. E-urheilun top 5 pelit maailmalla (Esports Earnings 2019a).....	12
Kuvio 2. Tyypillinen MOBA-kartta (Kraneis & Rantala 2018, 37)	15
Kuvio 3. Videopelaamisen ja e-urheilun kehittyminen.....	16
Kuvio 4. DreamHack Summer 2019, Jönköping (Flickr 2019).....	18
Kuvio 5. Perustamiskirjan malli (Suomen Palloliitto 2019)	25
Kuvio 6. Seuratoiminnan malli (Suomen Olympiakomitea 2019, 1)	26
Kuvio 7. Suunnitteluprosessin vaiheet (Yhdistystoimijat 2019)	29
Kuvio 8. Ikäjakauma.....	39
Kuvio 9. Sukupuoli	39
Kuvio 10. Videopelien pelaaminen vapaa-ajalla.....	40
Kuvio 11. Nuorten suosimat pelit	41
Kuvio 12. Eri pelilaitteiden käyttö	41
Kuvio 13. E-urheilu harrastuksena	42
Kuvio 14. E-urheiluseuraan liittyminen.....	42
Kuvio 15. Joukkueen kokoonpano	43
Kuvio 16. Harjoitusten viikkomäärä.....	43
Kuvio 17. Yhden harjoituskerran pituus	44
Kuvio 18. Harjoitusten sisältö.....	44
Kuvio 19. Ikäjakauma.....	45
Kuvio 20. Sukupuoli	45
Kuvio 21. Pelaaminen vapaa-ajalla.....	46
Kuvio 22. Pelien suosio.....	47
Kuvio 23. Pelilaitteiden suosio	47
Kuvio 24. E-urheilu harrastuksena	48
Kuvio 25. E-urheiluseuraan liittyminen.....	48
Kuvio 26. Joukkueen kokoonpano	49
Kuvio 27. Harjoituskertojen määrä viikossa	49
Kuvio 28. Yhden harjoituskerran pituus	50
Kuvio 29. Harjoitusten sisältö.....	50
Kuvio 30. E-urheilun tunnettuus.....	51
Kuvio 31. E-urheilun julkisuus.....	51
Kuvio 32. Huoltajien lasten ikäjakauma	52
Kuvio 33. Pelaavien lasten lukumäärä	52
Kuvio 34. Huoltajien mielipide lapsen tai nuoren pelaamista kohtaan.....	53

Kuvio 35. Lapsen osallistuminen e-urheiluseuran toimintaan	53
Kuvio 36. Seuran toiminnan sisältö	54
Kuvio 37. Harjoituskertojen määrä viikossa	55
Kuvio 38. Yhden harjoituskerran kesto	55
Kuvio 39. Seuramaksun suuruus vuositasolla.....	56
Kuvio 40. Vapaa-ajalla pelaavat tytöt ja pojat	57

KÄYTETYT LYHENTEET JA TERMIT

E-urheilu	elektroninen urheilu
ESL	Electronic Sports League, elektronisen urheilun liiga
FPS	First Person Shooter, ensimmäisen persoonan ammun- tapeli
IeSF	International eSports Federation, kansainvälinen e-ur- heilun kattojärjestö
LAN	Local Area Network, lähiverkko
MOBA	Multiplayer online battle arena, taisteluareenamonipeli
RTS	Real-Time Strategy, reaaliaikainen strategiapeli
SEUL	Suomen elektronisen urheilun liitto
SKL	Suomen kilpapelamisen liitto

1 JOHDANTO

Elektroninen urheilu (myöhemmin e-urheilu) on räjähdysmäisesti kasvava urheilulaji, joka on saavuttanut Suomessa toiseksi suosituimman lajin tittelin 18–29-vuotiaiden miesten keskuudessa (Nikkilä 2019). Lajin suuresta suosiosta kertoo, että lajia harrastaa Suomessa vähintään useita tuhansia ihmisiä. Tästä porukasta on hyvin vaikea määrittää kilpapelaaajien osuus, koska laji on vielä seuratoiminnaltaan vasta-alkaja. (Suomen Olympiakomitea 2017.) Ensimmäisen suomalaisen e-urheilun joukkueen perusti helsinkiläinen HIFK vuonna 2016. Tästä on alkanut muidenkin muutamien urheiluseurojen kiinnostus perustaa e-urheilun joukkue, kuten SJK. (Vaarala 2017.)

Opinnäytetyömme aiheena on elektronisen urheiluseuran perustamis- ja toimintasuunnitelma, jonka pohjalta luomme suunnitelmalle kirjallisen tuotoksen. Seuran perustamisen ideana on luoda Rovaniemen lapsille ja nuorille tavoitteellinen harrastus, jossa he voivat yhdistää pelaamisen ja toiminnallisuuden. Virallisena terminä käytettävän yhdistyksen sijaan käytämme termiä seura, koska se on yksimönistä yhdistyksen kutsumanimistä, sekä se antaa käsiteltävästä aiheesta selkeämmän kuvan.

Valitsimme aiheen, koska innokkaina urheilijoina ja pelaajina haluamme olla mukana tekemässä pioneerityötä e-urheilun ja sen seuratoiminnan parissa. Tavoitteena on mahdollistaa e-urheilun kasvu Rovaniemellä perustamalla tänne uudenlainen e-urheiluseura. Lisäksi e-urheilu opinnäytetyön aiheena Lapin AMKissa on uusi ja samalla erittäin ajankohtainen aihe.

Opinnäytetyön tavoitteena on luoda elektronisen urheiluseuran perustamis- ja toimintasuunnitelma. Tavoitteena on tehdä perustamissuunnitelma siihen pisteeseen, että se on tulevaisuudessa toteutettavissa. Kartoituskyselyn kautta tutkimustavoitteena on saada laaja ja kattava otos rovaniemeläisten nuorten kiinnostuksesta elektronista urheiluharrastusta kohtaan.

Seuratoiminnalla voimme luoda nuorille tavoitteellista toimintaa seuran kautta, jolloin kyse ei ole enää pelkästään pelaamisesta. Tällöin toimintaan sisältyisi sosiaalista kanssakäymistä ja kommunikointitaitojen kehittämistä, psyykkisiä ja fyysisiä harjoitteita sekä itse pelaamisen harjoittelua.

Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää urheiluseuran perustamiseen vaadittavat asiat, ottaa selvää elektronisen urheiluseurojen tilanne Suomessa ja maailmalla. Loimme kartoituskyselyn Rovaniemen yläkoulujen oppilaille, toisen asteen opiskelijoille sekä heidän huoltajilleen. Kyselyn tarkoituksena oli selvittää rovaniemeläisten nuorten kiinnostusta e-urheilun harrastamista kohtaan, sekä heidän huoltajiensa suhtautumista e-urheilun harrastusta kohtaan.

Toteutustapana meillä on toiminnallinen opinnäytetyö, jossa yhdistyvät projektityyppinen- ja tuotekehityksellinen opinnäytetyö. Valitsimme toiminnallisen opinnäytetyön, koska se antaa meille mahdollisuuden luoda uuden urheiluseuran perustamiseen toimintasuunnitelman ja mahdollistaa kyselytutkimuksen käytön selvitystyössä.

Toiminnallinen opinnäytetyö on yksi vaihtoehto tutkimukselliselle työlle. Työ voi olla projektityyppinen, jolloin mukana on työelämälähtöinen toimeksiantaja. Tällainen opinnäytetyö voidaan tehdä yksin tai ryhmässä monialaisesti tai vain omaan alaan liittyvänä. Projektityyppinen työ tukee parhaimmillaan kehittävästi jo olemassa olevaa työyhteisöä. Koska projektissa on mukana työelämälähtöinen toimeksiantaja, tulee projektin molempien osapuolten sitoutua yhteisiin tavoitteisiin. Tämän ansiosta tavoitteisiin päästään sovituissa aikatauluissa sekä sovituilla resursseilla. Projektiprosessin keskeinen arviointikriteeri on projektisuunnitelman teko ja siinä pysyminen. (LapinAMK 2019.)

Toisena toiminnallisena opinnäytetyönä voidaan toteuttaa tuotekehityksellinen hanke. Tällöin opinnäytetyössä keskitytään uuden tuotteen suunnitteluun tai jo olemassa olevan kehittämiseen. Raportointi keskittyy tuotekehityshankkeessa koko kehittämistyön kuvaamiseen tuomalla esille työn kaikki vaiheet. (LapinAMK 2019.)

Opinnäytetyössä otamme selvää uuden urheiluseuran perustamisen käytännön asioista sekä laadimme sen pohjalta seuran toimintasuunnitelman. Haemme tietoa eri lajien seuroista ja olemassa olevista elektronisen urheilun seuroista. Lisäksi teemme kartoituskyselyn rovaniemeläisille nuorille, millä pyrimme saamaan lisää selvyyttä seuran kannattavuudesta Rovaniemellä. Raportissa keskitymme teoreettiseen viitekehikseen ja kehittämistyön vaiheiden kuvaamiseen sekä kartoituskyselyn tuloksien läpikäymiseen. Tuotoksena laadimme elektronisen urheiluseuran perustamis- ja toimintasuunnitelman keskipitkällä tähtäimellä.

2 E-URHEILU

2.1 E-urheilun määritelmä

E-urheilulle ei ole määritelty varsinaista yleistä termiä, minkä takia sitä kutsutaan e-urheiluksi, kilpapelamiseksi tai ammattipelamiseksi. E-urheilu on nykyaikainen urheilumuoto, jossa käytetään tietotekniikkaa hyväksi. Tietotekniikan avulla ihmiset pystyvät kehittämään ja harjoittamaan henkisiä ja fyysisiä kykyjään (Wagner 2006). Tätä urheilumuotoa harrastetaan niin yksin kuin joukkueessa, mikä riippuu täysin pelistä ja pelimuodosta. Yleisimmin e-urheilupelit ovat tietokoneella tai konsoleilla pelattavia pelejä. (Wagner 2006; SEUL 2018b.)

E-urheilussa käytettävät tietokoneet ovat ulkopuoleltaan samankaltaisia kuin kotona tai työpaikalla. Pelikoneen ja normaalin tietokoneen erottavat pelikoneen sisä rakenteet, jotka pystyvät korkeampiin ja tehokkaampiin suorituksiin. (Athow 2016.) Pelikoneita myös koristellaan useasti erilaisilla ledivaloilla.

Pelikonsoli on pelaamiseen käytettävä laite, joka yhdistetään televisioon tai pelejä pelataan itse laitteen avulla. Pelikonsolin käyttö tapahtuu siihen tehdyllä peliohjaimella. Tyypillisimpiä konsoleita ovat Sonyn valmistama Playstation, Microsoftin tekemä Xbox ja Nintendo Switch. (Computer Hope 2019.)

Monelle pelaaminen on pelkästään ajanvietettä ja pelaajat pelaavatkin vain omaksi ilokseen yksin tai yhdessä kavereiden kanssa. E-urheilussa tarkoitus on kehittää itseään tai joukkuettaan, jolloin voidaan puhua tavoitteellisesta harrastamisesta (Rönkä 2018, 28). E-urheilua voi harrastaa kuka tahansa, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta (SEUL 2018b). Kotona pelaamisen ja harrastepelaamisen erot eivät ole järin suuria, mutta tavoitteen asettelu ja itse tavoitteet tekevät pelaamiseen suuren eron. Peliharrastus muuttuu kilpapelamiseksi, kun pelaajat pelaavat toisiaan ja pelin asettamaa haastetta vastaan kilpailullisessa tilanteessa (SEUL 2018b).

Kilpapelaminen on rinnastettavissa normaaliin urheiluun sen tavoitteellisuuden kautta, sillä myös e-urheilussa tulee kehittää itseään säännöllisellä harjoittelulla sekä osallistua sarjoihin ja turnauksiin (Martončik 2015). Martončikin (2015) mukaan Griffiths, Davies, & Chappel (2003) kertovat teoksessaan e-urheilupelaajien

keskittyvän pelkästään yhteen peliin, johon he erikoistuvat harjoittelemalla säännöllisesti sekä osallistumalla kilpailuihin. Monet e-urheilijat kuuluvat johonkin pelinsisäiseen joukkueeseen, joka harjoittelee yhdessä samassa paikassa tai etänä.

Nykyaikana suosituimmat pelit pyörivät taistelun ja strategian ympärillä. Neljä seuraavaa pelimuotoa ovat selkeästi suurimman huomion ja rahamäärän alla (Kuvio 1). Nämä pelimuodot ovat First Person Shooter (myöhemmin FPS), Real-Time Strategy (myöhemmin RTS), Multiplayer Online Battle Arena (myöhemmin MOBA) ja Battle Royale. (Esports Earnings 2019a.)



Kuvio 1. E-urheilun top 5 pelit maailmalla (Esports Earnings 2019a)

2.1.1 First Person Shooter

FPS eli ensimmäisen persoonan ammuntopelit ovat pelejä, joissa pelaajan hahmoa kuvataan hänen silmiensä kautta. Tätä kautta pelaaja voi kuvitella itsensä pelihahmonsa kenkiin. Nimensä mukaisesti FPS-peleihin kuuluu vihollisten ampuminen, mutta itse peliin kuuluu myös paljon muita elementtejä. FPS luokitellaan ammuntopelien luokkaan, joka kuuluu toimintapelien yläluokkaan. FPS-pelien monipuolisuudesta luokittelu ei ole yksiselitteistä, sillä pelaamiseen kuuluu myös hahmon kehittäminen. Hahmon kehittämisen myötä FPS-peleissä on myös elementtejä roolipeleistä. (Discover Esports 2017; Kraneis & Rantala 2018, 28–29.)

Nyky maailman suosituin FPS-peli pelaajamäärällisesti on ammuntopeli Counter-Strike: Global Offensive (myöhemmin CS:GO) (Kuvio 1). E-urheilussa CS:GO:a pelataan siten, että kaksi viiden hengen joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan. Joukkueet pelaavat vuorollaan terroristien ja suojelupoliisien puolella, yrittäen estää vastapuolen joukkueen voittamista. (Kraneis & Rantala 2018, 32–33.)

2.1.2 Real-Time Strategy

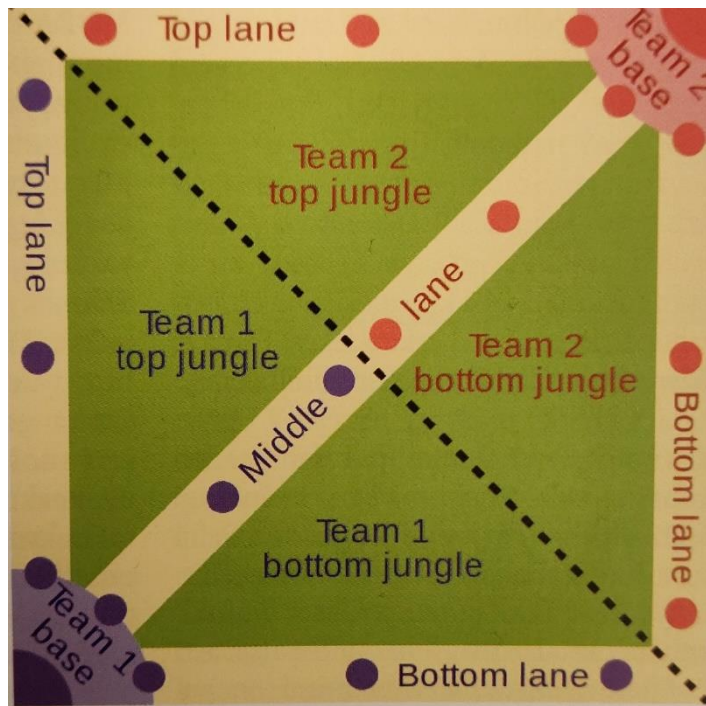
Reaaliaikainen strategiapeli eli RTS on noussut yhdeksi suosituimmaksi pelimuodoksi. RTS-pelimuoto on tyyliltään lähimpänä vuoropohjaista strategialautapeliä, mutta RTS-peliä ei pelata vuoroissa vaan yhtäaikaisesti. Pelin kulku muodostuu tyypillisesti erilaisten materiaalien keräämiseen, joiden avulla pelaaja pystyy rakentamaan itselleen tukikohtaa sekä joukkoja. Eri resurssien myötä pelaajan joukot ja tukikohta vahvistuvat, jolloin hän pystyy paremmin hyökkäämään vastustajan kimppuun tai vastaavasti puolustautumaan vastustajan hyökkäyksiltä. (Discover Esports 2017; Kraneis & Rantala 2018, 60.)

Korkeimman suosion RTS-peleistä on saanut StarCraft 2 (Kuvio 1). Tässä pelissä asettuu kaksi pelaajaa toisiaan vastaan, tarkoituksenaan kerätä toista pelaajaa paremmat joukot ja tuhota hänet. (Hartikainen 2015.) Peliltään StarCraft 2 on suhteellisen nopeatempoinen peli, koska yksi peli kestää vain 15–25 minuuttia (Nieminen 2017, 50). Pelaajat saavat valita pelin alussa kolmesta eri rodusta haluamansa rodun, jota ne lähtevät sitten kehittämään. Tästä peli lähtee liikkeelle aggressiivisella tai passiivisella pelitavalla aina vastustajan kukistamiseen asti. (Hartikainen 2015.)

2.1.3 Multiplayer Online Battle Arena

MOBA tarkoittaa suomeksi taisteluaarenapeliä. Tämä pelimuoto on saanut lähtönsä RTS:stä. Niin kuin muidenkin pelityylien tapaan, MOBA sisältää monia eri pelityylien osia. MOBA-peli on helppo tunnistaa siitä, että pelaaja ohjaa vain omaa hahmoaan kehittämällä tämän erilaisia taitoja ja taikvoja osana joukkuettaan. Pelin tavoitteena on tuhota joukkueensa kanssa vastustajajoukkueen tukikohta. Tukikohdan tuhoamiseen riittää yleensä yhden tietyn rakennuksen tuhoaminen. Tärkeänä elementtinä pelissä on oman hahmon kehittäminen, joka edesauttaa joukkueen toimintaa ja vahvistaa sitä. Yksittäinen hahmo ei kuitenkaan ole niin ylivoimainen, etteikö joukkue olisi yhtä heikko kuin sen heikoin pelaaja. Tiimityöskentely ja vuorovaikutus ovat erityisen suuressa roolissa MOBA-peleissä. (Discover Esports 2017; Kraneis & Rantala 2018, 37.)

Maailman suosituin peli on MOBA-peli nimeltä Defense of the Ancients 2 (myöhemmin Dota 2) (Esports Earnings 2019a). MOBA:n tyypilliseen pelitapaan Dota 2:ssa vastakkain asettuu kaksi viiden hengen joukkuetta. Jokaisella pelaajalla on oma hahmonsaa ja hahmoilla on omat taitonsaa sekä hahmoluokkansa. Pelaajat voivat valita hahmonsaa 115 hahmoluokasta, joista jokainen hahmo on erilainen ja jokaisella on erilaiset taidot. Hahmoja yhdistää aina jokin yhteinen tekijä. Hahmot ovat luokiteltu kahteen eri luokkaan. Luokat ovat niin sanotusti tukijoukot ja hyökkäävät joukot. Hyökkäävät hahmot vahvistuvat ottelun edetessä ja ovat taisteluiden etupäässä. Tukijoukot nimensä mukaisesti tukevat hyökkääjiä. Dota 2:ssa ja muissa MOBA-peleissä kartat ovat hyvin saman tyyppisiä. Ylhäältä katsottuna kartta on neliön mallinen ja ristikulmasta halkaistuna puoliltaan identtiset (Kuvio 2). Pelialueelle on sijoitettu myös erilaisia olioita ja muita asioita, joiden avulla joukkueet pystyvät kehittämään itseään ja joukkuettaan. Näiden avulla vahvistetaan omaa joukkuetta, jotta pystyttäisiin tuhoamaan vastustajan joukot sekä tukikohta.



Kuvio 2. Tyypillinen MOBA-kartta (Kraneis & Rantala 2018, 37)

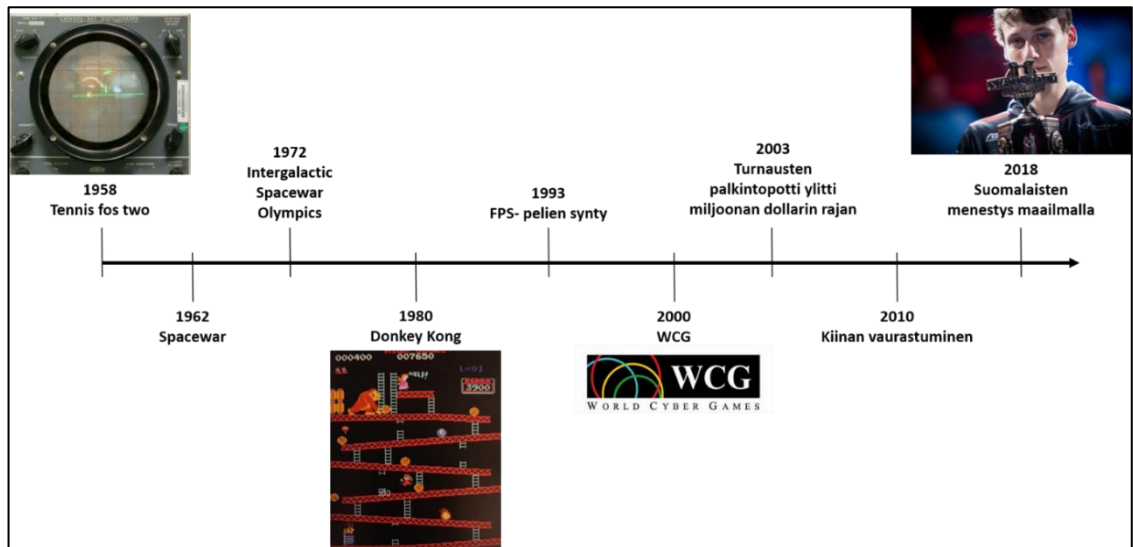
2.1.4 Battle Royale

Battle Royalen idea tulee japanilaisesta elokuvasta, jossa joukko ihmisiä taistelevat toisiaan vastaan tietyn alueen sisällä. Battle Royale -pelimuoto yhdistää selviytymis- ja ammuntopelien pelityylit. Pelimuoto sisältää muun muassa pelimaailman tutkimista, resurssien keräämistä, aseiden etsintää ja toisten pelaajien kohtaamisia.

Ideana on yksin tai joukkueena aloittaa sattumanvaraisesta paikasta pelikartalla ilman mitään tarvikkeita. Samanaikaisesti pelissä on kymmeniä muita pelaajia tai joukkueita ja tavoitteena on olla viimeinen pelaaja tai joukkue hengissä. Tunnetuimmat Battle Royale -pelit ovat Fortnite ja PlayerUnknown's Battleground, joissa molemmissa sata pelaajaa laskeutuvat saarelle ja taistelevat toisiaan vastaan selviytyäkseen viimeiseksi hengissä olevaksi. (Kraneis & Rantala 2018, 74; Hornshaw 2019.)

2.2 E-urheilun leviäminen maailmalla

Vuonna 1958 syntyi oivallus, että teknisiä laitteita voi käyttää muuhunkin kuin työntekoon. Fyysikko William Higinbotham kehitti oskilloskoopille pelin nimeltä Tennis for two (Kuvio 3). (Rantala 2017; Kraneis & Rantala 2018, 10.) Tämä peli herätti ajatukset tietokonepohjaisesta pelaamisesta. Tästä alkeellisesta kaksinpelistä ei kulunut kauaakaan, kun Massachusettsin teknillisessä yliopistossa kehitettiin Spacewar-avaruustaistelupeli. Peli oli niin suosittu, että se levisi sadoille tuhansille pelaajille sekä siitä järjestettiin turnauksia. Kuuluisin näistä kaikista turnauksista oli Intergalactic Spacewar Olympics. Kuuluisaksi turnauksen teki se, että siitä kirjoitettiin Rolling Stone -lehteen. Tätä turnausta voidaankin pitää e-urheilun äitinä. (Rantala 2017; Consolazio 2018; Kraneis & Rantala 2018, 10.)



Kuvio 3. Videopelaamisen ja e-urheilun kehittyminen

2.2.1 E-urheilun ja videopelaamisen historia

Nykyisen e-urheilun kehityksen kannalta merkittävää oli FPS-pelimuodon syntyminen, jossa peliä ohjattiin oman hahmon näkökulmasta. Pohjois-Amerikan ja Euroopan kilpapelamisen syntyminen yhdistetään usein ensimmäisiin FPS-peleihin. Vuonna 1993 julkaistu Doom ja myöhemmin 1996 julkaistu Quake toivat FPS-pelimuodon pelaajien ulottuviin. Vuonna 1999 julkaistiin ensimmäinen ver-

sio kuuluisasta Counter-Strikestä, joka on vielä nykyaikanakin keskeinen osa läntisen pallonpuoliskon e-urheilua. (Wagner 2006, 1–2; Rantala 2017; Kraneis & Rantala 2018, 15–18.)

Itäisen pallonpuoliskon e-urheilu lähti käyntiin Koreasta, kun siellä tarvittiin lisää täytettä alati kasvavaan laajakaistaverkon infrastruktuuriin. Korealaiset suosivat FPS-pelien sijaan RTS-pelejä, kuten Blizzard Entertainmentin vuonna 1998 julkaisemaa Starcraftia. Korean laajakaistaverkon kehittyminen edesauttoi turnausten televisiointia. Starcraft-pelin pelaajat saivat erityisen paljon kuuluisuutta, joka johti osittain myös kulttimaisten ihailijakerhojen syntymiseen. World Cyber Games (myöhemmin WCG) on pyrkinyt vuodesta 2000 tuomaan läntisen ja itäisen e-urheilun yhteen järjestäen kansainvälisiä kilpatapahtumia. WCG:n pyrkimyksistä huolimatta itä ja länsi ovat pysyneet lähes täysin itsenäisinä ekosysteemeinä ja jatkavat kasvua erillään. (Wagner 2006, 2; Kraneis & Rantala 2018, 19.)

Viimeisen vuosikymmenen aikana e-urheilu on lähtenyt räjähdysmäisesti nousuun muun muassa katsojamäärien ja rahapalkintojen osalta. Tähän osallisena on Twitch-suoratoistopalvelu, joka antoi katsojille mahdollisuuden seurata turnauksia maksutta reaaliajassa. Aikaisemmin e-urheilua seurasivat toiset pelaajat ja satunnaiset katsojat. Twitchin reaaliaikaiset lähetykset turnauksista ja tapahtumista antavat kaikille vähänkään lajista kiinnostuneille mahdollisuuden seurata huippupelaajien pelaamista. (Consolazio 2018; Kraneis & Rantala 2018, 21.)

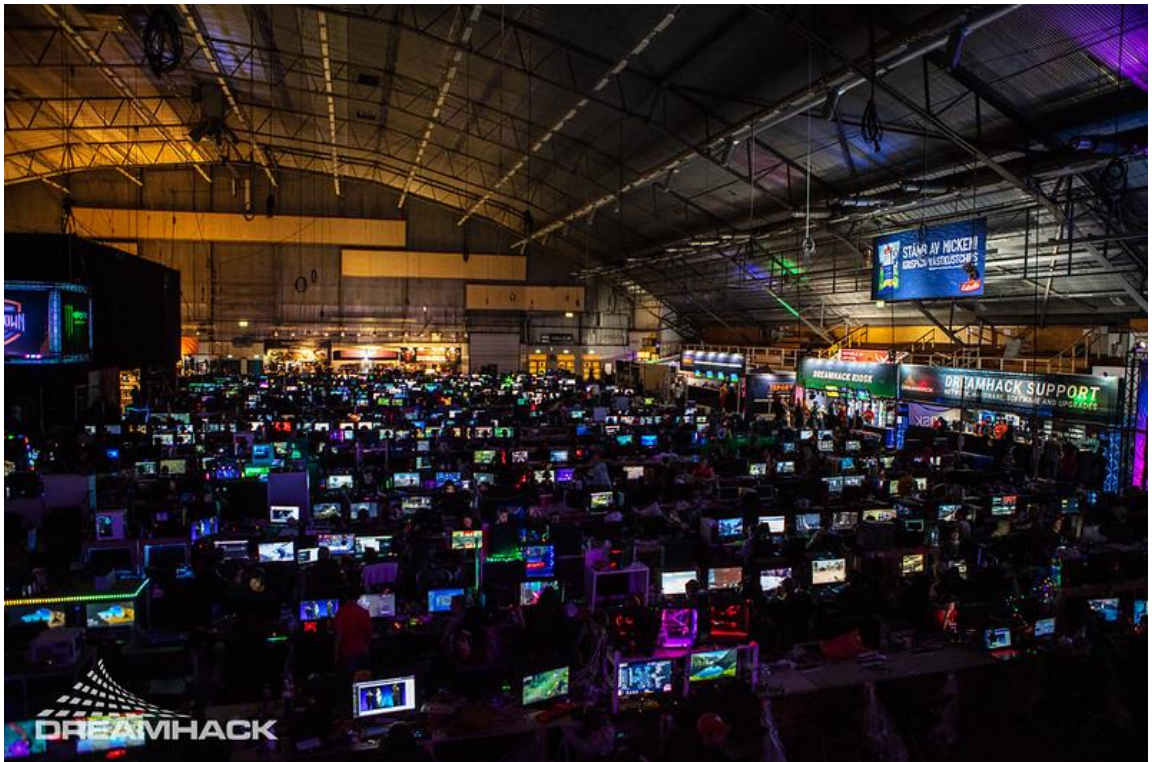
E-urheilun nousuun liittyvät myös Kiinan vaurastuminen vuonna 2010 ja Youtube. Kiinan bruttokansantuotteen nousu mahdollisti keskiluokkaisten pääsyn yhä parempiin laitteisiin ja nopeampaan internetiin. Youtube osaltaan tarjosi pelaajille alustan, jonne he voivat ladata omia pelivideoitaan muiden katsottavaksi. Nykyään pelivideot ovat Youtuben katsotuimpien listalla jatkuvasti. (Kraneis & Rantala 2018, 20–21.)

2.2.2 E-urheilun maailman tapahtumat

E-urheilun jättitapahtumat ovat saaneet alkunsa intohimoisista pelaajista, jotka kokoontuivat ajoittain samaan paikkaan pelaamaan. Pelivälineet tuotiin samaan tilaan ja ne kytkettiin samaan lähiverkkoon. Näin pelaajat pääsivät samaan lähiverkkoon (myöhemmin LAN) ja pystyivät pelaamaan yhdessä erilaisia pelejä. LAN-kulttuuri sai syntynsä ja ilmiön kasvaessa pelaajien lukumäärät kasvoivat

muutamasta kaverista yli sadan hengen tapahtumiin. (Kraneis & Rantala 2018, 94.) Nykyään suurimmat LAN-tapahtumat tuovat yhteen tuhansia pelaajia. Tapahtumissa alettiin järjestää pieniä peliturnauksia, jotka suuren osallistujamäärien kasvaessa nousivat massiivisiksi turnauksiksi. Kiinnostuksen kasvaessa media ja sponsorit lähtivät LAN-tapahtumien mukaan, mikä auttoi huomattavasti e-urheilun kasvua omana lajinaan. Pienten turnausten voittopalkinnot ovat kasvanneet jo miljooniin euroihin, ja turnauksia seuraa useampi miljoona katsojaa ympäri maailmaa. (Rönkä 2018, 20–21.)

Maailman suurin LAN-tapahtuma DreamHack Jönköping (Kuvio 4) järjestetään kaksi kertaa vuodessa Ruotsin Jönköpingissä (Kraneis & Rantala 2018, 99). DreamHack on kasvanut niin suureen mittakaavaan, että sitä on alettu kutsua digitaaliseksi festivaaliksi. Vuonna 2015 tapahtumassa 23 425 yksilöllistä tietokonetta liitettiin samaan verkkoon. (JKPG.com 2019.) Suosion myötä DreamHack on laajentunut myös Eurooppaan ja Pohjois-Amerikkaan. Vuonna 2018 se järjestettiin 11:ssä eri paikassa. (Kraneis & Rantala 2018, 99; Rönkä 2018, 70.)



Kuvio 4. DreamHack Summer 2019, Jönköping (Flickr 2019)

Electronic Sports League (myöhemmin ESL) tunnetaan maailman suurimpana e-urheilun turnaus- ja tapahtumajärjestäjänä sekä e-urheiluyhtiönä. ESL perustettiin vuonna 2000 Saksassa, jossa se pitää edelleen omaa toimistoaan. Tunnetuimpia ESL:n järjestämiä tapahtumia ovat ESL One -turnaukset, joissa kovimmat pelaajat ottavat mittaa toisistaan titteliin ja rahapalkintojen toivossa. Intel Extreme Masters -turnaussarjat ovat toinen ESL:n tuottamia sarjoja, jotka muodostuvat useista turnauksista ja koko kauden päättävästä maailmanmestaruusturnauksesta. Lisäksi ESL tuottaa lukuisia pienempiä turnauksia ja sarjoja, joihin kaikki pelaajat voivat osallistua taidosta riippumatta. ESL oli myös ensimmäinen yhtiö, joka otti dopingin vastaiset säännöt mukaan toimintaansa vuonna 2015. (Kraneis & Rantala 2018, 100–101; Rönkä 2018, 71–72; ESL 2019a.)

Palkintopottien suuruutta ajatellen The International -turnaus on selvästi ykkössi-jalla. The International (myöhemmin TI) on vuosittain pelattava Dota 2 -pelin arvostetuin ja tärkein turnaus, jonka voitosta kaikki pelin pelaajat haaveilevat. Ensimmäisen kerran TI järjestettiin vuonna 2011, joka samalla toimi Dota 2 -pelin kansainvälisenä julkaisutilaisuutena. Tällöin palkintopotti oli sen ajan suurimpia, 1,6 miljoonaa dollaria. Myöhemmin TI on kasvanut entuudestaan, mutta vaikuttavimpana on ollut sen palkintopotin räjähdysmäinen kasvu viime vuosina. Rahapalkinnon suuruuteen on vaikuttanut myös pelaajien oma panos sitä kohtaan. (Kraneis & Rantala 2018, 105.) Vuonna 2019 tehtiin taas uusi ennätys, sillä palkintopotti kohosi reiluun 30 miljoonaan dollariin, joista voittajajoukkue sai yli 14 miljoonaa dollaria. Kaksi suomalaispelaajaa sisältävä joukkue on voittanut himoitun turnauksen kaksi kertaa peräkkäin vuosina 2018 ja 2019. (Palvaila 2019; Uusitupa 2019.)

2.2.3 E-urheilun Suomen tapahtumat

Siinä missä maailman turnaukset lähtivät liikkeelle kellareissa pidettävistä pienistä kaveriporukan LAN-peleistä, ovat Suomen eri tapahtumat saaneet saman alun. Ensimmäiset kaverukset ovat pitäneet LAN-iltoja kotona ja siitä laajentuneet kouluihin ja siitä nykyään isoihin messuhalleihin. Suomen tapahtumat verrattuna maailmalle ovat paljon maltillisempia ja tarjoavat myös aloitteleville joukkueille mahdollisuuden osallistua tapahtumiin. (Rönkä 2018, 20–21, 62.)

Suomessa järjestettävät e-urheilun tapahtumat ovat pääsääntöisesti isoja LAN-tapahtumia, jonka yhteydessä pidetään isompia turnauksia. Suomen suurimpia LAN-tapahtumia ovat Assemblyt Helsingissä ja LanTrek Tampereella. Edellä mainitut tapahtumat ovat kävijämääriltään tuhansien kokoisia. (Kraneis & Rantala 2018, 94; Rönkä 2018, 62–63.) E-urheilun suosion kasvaessa ja tunnettuuden levittyessä, Suomessakin on alettu pitämään yksittäisiä isoja turnauksia sekä e-urheiluliigoja eli niin sanotusti normaalia sarjatoimintaa. Suomalaista e-urheiluliigaa on pidetty vuodesta 2015 ja liiga on jaettu vuodessa kahteen eri kauteen (Rönkä 2018, 67). Suomen ensimmäinen ja suurin yksittäinen e-urheilun turnaustapahtuma pidettiin 2019 vuoden syyskuussa Hartwall-areenalla. Tapahtuma kantaa nimeä Arctic Invitational ja se oli yhden päivän mittainen tapahtuma, jossa pelattiin CS:GO -turnaus neljän ennalta valittujen joukkueiden kesken. Turnauksessa jaettiin palkinnoksi tähän asti Suomen suurin palkintopotti, joka oli suuruudeltaan yhteensä 100 000 euroa. (Hartwall Areena 2019.)

2.3 Kansainväliset ja kansalliset lajiliitot

Lajiliittoja on kansainvälisiä ja kansallisia liittoja. Laajasti ajatellen lajiliitot muodostuvat kuin pyramidit. Pyramidin huipulla on kansainvälinen liitto, jonka tehtävänä on kehittää lajia yleisesti. Lajin edunvalvonta ja maailmanmestaruuskisojen järjestäminen ovat kansainvälisen liiton tehtäviä. Kansainvälisestä liitosta toisena tulee kansallinen liitto, joka voi koostua maanosaliitoista, alueliitoista tai piireistä. Kansallisen lajiliiton tarkoitus on hallinnoida lajia omassa valtiossaan. Suomessa lajiliitot ovat yhdistysmuotoisia yhdistyksiä siinä missä monet seuratkin. Tästä pyramidia alaspäin mentäessä tulee mukaan seurat. (Norros 2011, 66–69.)

International eSports Federation (myöhemmin IeSF) toimii e-urheilun kansainvälisenä liittona. Liitto pyrkii jatkuvasti mainostamaan e-urheilua urheilulajina kieli-, rotu- ja kulttuurimuurien ylitse. IeSF järjestää vuosittain maailmanmestaruuskisat eri peleissä. Nykyaikana IeSF:ään kuuluu 46 jäsenmaata, joista yksi on myös Suomi. Kattojärjestö on sitoutunut järjestämään kansainvälisiä turnauksia, laajentamaan jäsenmaiden lukumäärää sekä vakiinnuttamaan standardit tuomarointiin, pelaajiin, lisenseihin, titteleihin ja kilpatapahtumiin. (IeSF 2019.)

Suomessa e-urheilun lajiliittoina toimivat Suomen elektronisen urheilun liitto (myöhemmin SEUL) ja Suomen kilpapelaamisen liitto (myöhemmin SKL). SEUL

on suomalaisen kilpaurheilun keskusjärjestö. SEUL:n tehtävänä on kehittää ja tuoda esiin e-urheilua ja jäsentensä toimintaa. Lajiliitto on perustettu vuonna 2010 ja sen tavoitteena on toiminnallaan nostattaa lajin tunnettuutta ja arvostettavuutta harrastusta kohtaan. (SEUL 2018c; Suomen kilpapelaaamisen liitto 2019.)

SKL perustettiin 1. kesäkuuta 2018, jolloin kolme organisaatiota; HAVU Gaming, Helsinki REDS ja ENCE eSports irtautuivat SEUL:sta ja muodostivat uuden liiton. Ensisijainen pyrkimys on mahdollistaa suomalaisen kilpapelaaamisen kasvun. Lisäksi kilpapelaaamisen liiton tavoitteena on kehittää e-urheiluseurojen toimintaedellytyksiä, auttaa ammattilaiseksi tähtäävien pelaajien kehitystä, tuoda e-urheilun mahdollisuudet liikeyrityksille ja nostaa e-urheilun viihdearvoa. (Nikkilä 2018; Suomen kilpapelaaamisen liitto 2019.)

2.4 E-urheiluseurojen toiminta

E-urheiluseurat ovat nykyaikana ennemminkin organisaatioita ja niitä rahoittavat yleensä yksi tai useampi sponsori. Sponsoritulot tulevat mainos- ja tuotemyynnistä. (SEUL 2018a.) Nykyiset e-urheiluorganisaatiot ovat lähteneet aikojen alussa liikkeelle siitä, että kaveriporukat ovat perustaneet omat klaaninsa. Tästä kehityksen myötä ja rahan liittyessä toimintaan mukaan klaanit ovat muodostuneet pikkuhiljaa e-urheiluorganisaatioiksi. (Rönkä 2018, 56.) E-urheiluorganisaatiot valitsevat pelaajansa jo olemassa olevista pelaajista. Pelaaja saatetaan tulla valituksi hänen suoriuduttuaan turnauksessa hyvin, hänellä on jokin erityistaito pelissä tai sitten koko joukkue on vanha hyvin pelaava joukkue ja se otetaan organisaation siipien alle. (Rönkä 2018, 54–55.)

Monesti huippupelaajat solmivat organisaatioiden kanssa työsuhteen. Tällöin organisaatiossa pelaaminen tarkoittaa sitä, että pelaamisesta saadaan rahaa. Rahaa saadaan sponsoreista, turnauksista sekä palkasta. Koska monet pelaajat ovat nuoria, he eivät välttämättä ymmärrä sopimuksensa sisältöä. Tämän takia nuoria pelaajia on helppo hyväksikäyttää ja organisaatio hyötyy sopimuksesta enemmän kuin pelaaja itse organisaatiossa olemisesta. (Ruonakoski 2018; Rönkä 2018, 54–55.) Organisaatiosta on myös valtavasti höytyä ammattipelaajalle, sillä se tuo harjoitteluun mukaan tavoitteellisuuden ja suunnitelmallisuuden.

Lisäksi organisaatio toimii pelaajan taustatukena maksaen matkakustannuksia sekä muita mahdollisia kuluja. (SEUL 2018a.)

E-urheilujoukkueisiin kuuluvat pelkästään kokoonpanossa olevat pelaajat, eikä varsinaisia vaihtopelaajia tai farmijoukkueita ole olemassa. Suomessa tähän ongelmaan on jo lähdetty etsimään ratkaisua. Oulussa operoiva Hercules Esports tukee nuorisotyötä edistämällä harraste- ja kilpapelaaamista. Hercules pyrkii tarjoamaan kaikille mahdollisuuden kokeilla, harrastaa ja kilpailla omalla tasollaan. Syksyllä 2019 tapahtuva KameOn-turnaus on suunnattu pelkästään alle 20-vuotiaille ja siihen on ilmainen sisäänpääsy, jotta osallistumiskynnys olisi mahdollisimman pieni. (Hercules Esports 2019; KameOn 2019.)

Toinen hyvä esimerkki on Tampereella tapahtuva e-urheiluun kohdistuva kehitys. Vuonna 2019 Tampereella on alettu kehittämään e-urheiluun harrastus-, kilpailu- ja koulutusympäristöä. Mittavaan projektiin on lähtenyt mukaan monet paikalliset seurukset kuten salibandyseura Classic, yleisseurat Tampereen NMKY ja Tampereen Pyrintö sekä pesäpalloseura Manse PP. Lisäksi Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto, Varalan Urheiluopisto ja Tampereen kaupunki ovat mukana tukemassa tätä projektia. Tavoitteena on parantaa e-urheilun asemaa, ymmärryksen lisääminen ja tukea sen kasvua. Muun muassa Varalan Urheiluopistossa on alkanut tammikuussa 2019 e-urheiluun keskittyvä junioritoimintaa. (Gynther 2018; Varalan Urheiluopisto 2019.)

2.4.1 Tunnetuimpia e-urheiluseuroja maailmalla ja Suomessa

Tunnettuja e-urheiluseuroja on lukuisia määriä ympäri maailmaa. Yksiä tunnetuimpia ovat hollantilainen Team Liquid, yhdysvaltalainen Cloud9, englantilainen Fnatic, ruotsalainen Ninjas in Pyjamas, kiinalainen Newbee ja tanskalainen Astralis. (Ranker Games 2018; Esports Earnings 2019b.)

Monella seuralla on useampi joukkue, joista jokainen keskittyy vain tiettyyn peliin. Hyvä esimerkki on Team Liquid, jolla on 14 joukkuetta 14 eri peliin. Jokaisessa joukkueessa on vain kokoonpanoon kuuluvat pelaajat, ilman vaihtopelaajia. (Team Liquid 2019.) On myös olemassa organisaatioita, jotka keskittyvät vain yhteen peliin yhdellä joukkueella. Yksi tällainen on yhtenä maailman parhaimpana CS: GO joukkueena tunnettu Astralis. (ESL 2019b.)

SEUL on listannut tunnettuja suomalaisia e-urheiluseuroja omille sivuilleen. Seurat ovat ENCE, HAVU Gaming, SJ Gaming, Helsinki REDS, Team Gigantti ja NYRRIKKI Esports. Selvästi suosituin ja seuratuin seura on ENCE, kun alkuvuodesta 2019 ENCE nousi maailman kärkeen CS:GO -pelissä tullessaan toiselle sijalle arvostetussa IEM Katowice Major -turnauksessa. (SEUL 2018a; Rönkä 2019.)

3 SEURAN PERUSTAMINEN

3.1 Askeleet seuratoiminnan perustamiseen

Yhdistystä voidaan kutsua monilla eri nimillä, kuten seura, klubi, osasto ja kerho. Seuran tunnusmerkkeinä pidetään kolmea merkkiä. Ensimmäinen on vähintään kolmen jäsenen läsnäolo. (Loimu 2010, 23; Repo 2018, 4; Patentti- ja rekisterihallitus 2019b.) Jäseninä voivat olla ihmiset tai vaihtoehtoisesti oikeushenkilöt, kuten muita rekisteriin merkittyjä yhdistyksiä.

Toinen tunnusmerkki on, että seuralla tulee olla jokin aatteellinen tarkoitus. Esimerkiksi urheilutoiminta- ja harrastusyhdistykset. (Repo 2018, 4; Patentti- ja rekisterihallitus 2019b.) Kolmantena seuran toiminta on tarkoitettu pysyväksi. Tämä tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että perustetun yhdistyksen ajatellaan toimivan pitkään, eikä sille ole ajateltu mahdollista lakkauttamista tulevaisuudessa. (Loimu 2010, 23; Repo 2018, 4; Patentti- ja rekisterihallitus 2019b.)

Seura voi olla rekisteröity yhdistys (ry) tai rekisteröimätön yhdistys. Rekisteröity yhdistys on viranomaisen tarkastama ja hyväksymä. Lisäksi rekisteröity yhdistys on oikeuskelpoinen ja se voi omistaa omaisuutta sekä saada avustuksia. Yhdistys täyttää määrätyt vaatimukset, jonka jälkeen se merkitään yhdistysrekisteriin, jota ylläpitää Patentti- ja rekisterihallitus. Rekisteröimätöntä yhdistystä ei ole rekisteröity ja sen toiminta on hieman vapaampaa kuin rekisteröidyllä yhdistyksellä. Rekisteröimättömyys tarkoittaa myös sitä, että yhdistys ei voi omistaa varallisuutta eikä voi saada avustuksia. Rekisteröidyt ja rekisteröimättömät yhdistykset ovat melkein samankaltaisia, muutamaa eriäväisyyttä lukuun ottamatta. (Loimu 2010, 25–28; Repo 2018, 5.)

Seuran perustaminen on ajankohtaista, kun luonnolliset henkilöt eli ihmiset haluavat perustaa seuran, oikeushenkilöt haluavat yhdistyä liitoksi tai rekisteröimätön seura haluaa rekisteröityä. Näissä kolmessa tapauksessa menettely on samanlainen. (Fred ym. 2012, 15–16.) Ennen perustavaa kokousta on hyvä pohtia, pystyykö seuran perustamaan jo olemassa olevan seuran alle vai täysin omaksi seuraksi. Perustamista ajatellen pidetään perustava kokous, joko paikallisesti, puhelimen kautta tai internetin välityksellä. Perustavassa kokouksessa päätetään seuran perustamisesta ja sen jäseneksi tulemisesta. Lisäksi sovitaan seuralle

nimi ja säännöt sekä valitaan puheenjohtaja, hallitus ja toimihenkilöt. (Fred ym. 2012, 15–16; Suomen Palloliitto 2019.)

Seuran perustaminen vaatii sen rekisteröimistä. Seuran voi perustaa henkilöt, jotka ovat täyttäneet 15 vuotta ja ovat sääntöjen mukaisesti äänioikeutettuja jäseniä (Patentti- ja rekisterihallitus 2019b). Perustamismenettely ja säännöt tulee täyttää yhdistyslain vaatimukset. Seuran rekisteröinti itsessään on suhteellisen yksinkertaista. (Suomen Palloliitto 2019). Rekisteriin merkitsemiseen kuuluva käsittelymaksu on kerrottu selkeästi Patentti- ja rekisterihallituksen sivuilla. Perustamisilmoituksen käsittelymaksu on sata euroa. (Patentti- ja rekisterihallitus 2019a.)

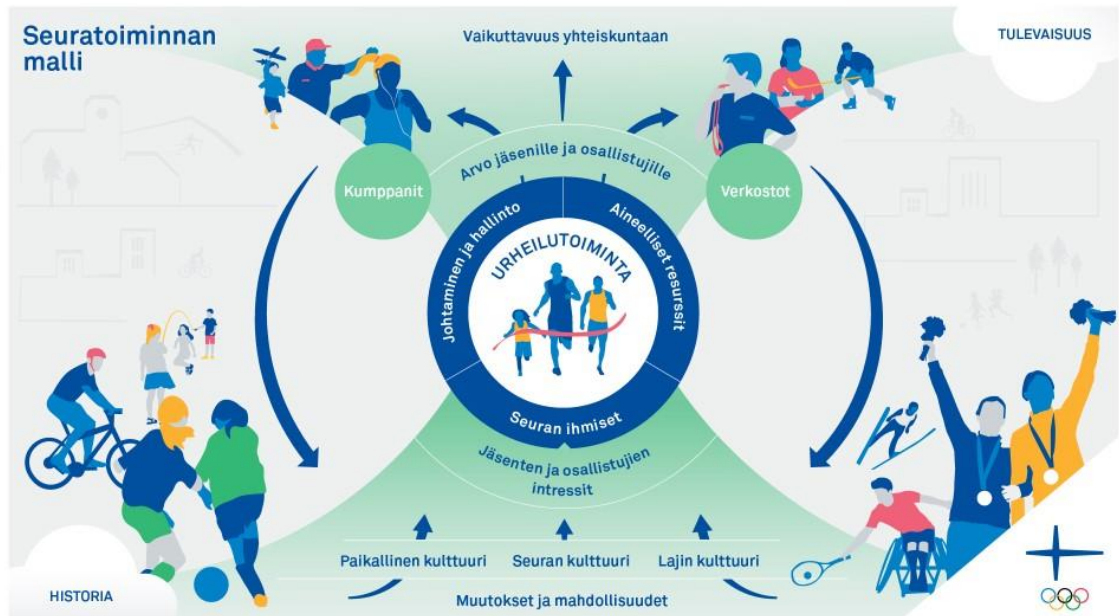
Yhdistyslaissa on säädetty määrämuoto, jonka mukaan rekisteriin perustettava seura luodaan. Seuran tulee tehdä perustamiseen sopimuskirja, nykyisin perustamiskirja. Perustamiskirjan allekirjoittavat vähintään kolme luonnollista henkilöä tai oikeushenkilöä, ja siinä tulee olla ilmoitettuna, että he perustavat tämän seuran, liittyvät seuran jäseneksi ja hyväksyvät seuran säännöt (Kuvio 5). (Yhdistyslaki 503/1989 2:7 §; Fred ym. 2012, 16.) Suomessa on laadittu urheiluseuroille omat toimintasäännöt Suomen Olympiakomitean toimesta. Näistä toimintasäännöistä käy ilmi, minkälaista toimintaa seuran tulee tuottaa paikallisesti sekä antaa jokaiselle mahdollisuuden osallistua sen toimintaan. (Suomen Olympiakomitea 2018, 1.)

<p>Perustamiskirja</p> <p>Me allekirjoittaneet olemme tänään perustaneet _____ -nimisen yhdistyksen, liittyneet siihen jäseniksi ja hyväksyneet sille oheiset säännöt.</p> <p>_____ ssa _____ kuun _____ päivänä 20__</p> <p>_____</p> <p>vähintään kolmen jäseneksi aikovan henkilön allekirjoitukset (jokaisen nimen selvennykset)</p>

Kuvio 5. Perustamiskirjan malli (Suomen Palloliitto 2019)

3.2 Seuratoiminnan malli

Suomen Olympiakomitea on luonut uuden seuratoiminnan mallin, jonka avulla seurat pystyvät jäsentämään ja kehittämään omaa toimintaansa. Malli antaa lisäarvoa seuran jäsenille ja osallistujille, sekä osoittaa laajemmin toiminnan vaikuttavuutta (Kuvio 6). Seuratoiminnan malli tuo laajasti esille sen, mitä kaikkea nykyaikainen seuratoiminta pitää sisällään. (Suomen Olympiakomitea 2019, 1.)



Kuvio 6. Seuratoiminnan malli (Suomen Olympiakomitea 2019, 1)

Seuratoiminnan mallin alaosaan olevat muutokset ja mahdollisuudet kertovat seuran erilaisista toimintaympäristöistä. Muutoksia ja mahdollisuuksia ovat esimerkiksi muiden paikallisten seurojen vähentyminen tai lisääntyminen. (Suomen Olympiakomitea 2019, 1.) Uutta urheiluseuraa perustaessa tulee ottaa huomioon seuran lähialueet, koska samankaltaisen seuratoiminnan puute luo omalle seuralle laajemmat mahdollisuudet. Mikäli lähialueella on jo samanlaista seuratoimintaa, voi uuden seuran perustaminen luoda muutosta omalla toiminnallaan ja samalla mahdollistaa lähialueen kehittymistä.

Seuraavassa vaiheessa tulee ottaa seuran toiminta-alue huomioon, minkälaista kulttuuria seura toiminnallaan harjoittaa. Seuran kulttuurilla voi avata seuran omia

arvoja, asenteita ja toimintaperiaatteita. Yhdenvertaisuus on suomalaisessa kulttuurissa erityisen tärkeä arvo, joka urheiluseuran kannattaa muistaa. (Suomen Olympiakomitea 2019, 1.)

Kolmanneksi seuran tulee ottaa huomioon jäsentensä toiveet ja kiinnostuksen kohteet, koska seuran toiminta kohdistuu heihin. Hyvä keino saada selville jäsenten intressejä on jäsenkyselyt, joiden pohjalta seuran hallitus voi tehdä päätöksiä seuratoiminnan tulevaisuudesta. Lisäksi seura voi myös pitää mielessä seuran ulkopuolelle kuuluvat ihmiset, joille se voisi järjestää esimerkiksi tapahtumia. (Suomen Olympiakomitea 2019, 2.)

Mallin sydämenä on seuran urheilutoiminta, jota ympäröi seuran ihmiset, aineelliset ja aineettomat resurssit sekä seuran hallinto. Seuralla tulee olla käsitys siitä, mitä polkuja se tuottaa jäsenilleen ja mitä valmennusta tai ohjausta se pitää sisällään. Tärkein resurssi seuralle on sen ihmiset. Jäsenten yhteisöllisyydestä ja yhteenkuuluvuudesta huolehtiminen on ensisijaisen tärkeää seuralle, jotta jäsenet pysyvät mukana seuratoiminnassa. Aineellisilla resursseilla luodaan puitteet jäsenille ja osallistujille, ja ne on hyvä olla samassa linjassa seuran toiminnan kanssa. Toimiva hallinto pitää huolen siitä, että seuran toiminta pysyy vakaalla pohjalla ja sitä voidaan toteuttaa. Toiminnan kehityksen kannalta on syytä keskittyä johtoon ja hallintoon, sillä ne ovat loppu peleissä vastuussa seuran kehityksestä. (Suomen Olympiakomitea 2019, 2.)

Aktiivisella seuratoiminnalla seuralle muodostuu ympärilleen oma tukiverkosto eri yhteistyökumppaneista ja -verkostoista. Kumppaneiden ja verkostojen avulla seura luo ja saa itselleen lisäarvoa yhteistyön kautta. (Suomen Olympiakomitea 2019, 2–3.)

Näistä kaikista elementeistä muodostuu Suomen Olympiakomitean seuratoiminnan malli, joka ei kulje lineaarisesti yhtä viivaa pitkin vaan kehässä alhaalta ylöspäin ja ylhäältä alaspäin. Tämä kehä ilmentää seuratoiminnan jatkuvuuden ja kehittyvyyden. Jatkuvan kehityksen kannalta seuran toiminnan muutokseen tulee reagoida avoimesti ja joustavasti. (Suomen Olympiakomitea 2019, 3.) Seuratoiminnan malli antaa suuntaviivat uusille ja vanhoille seuroille, joiden avulla kehittyminen pysyy yllä.

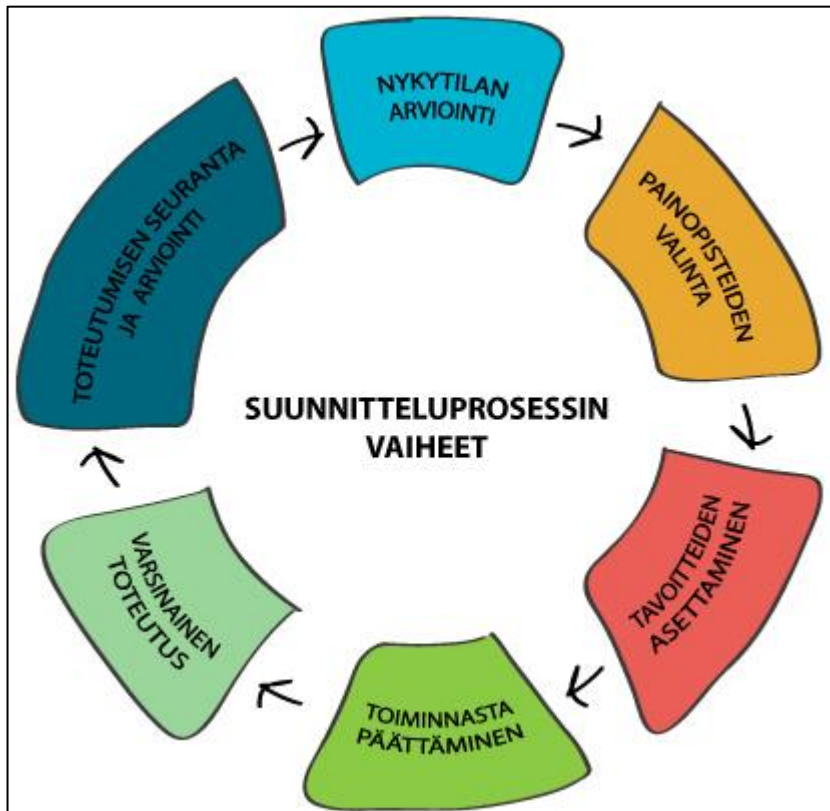
3.3 Seuran toimintasuunnitelma

Seura laatii joka vuosi uuden toimintasuunnitelman, joka nojaa seuran perustamisvaiheessa tehtyihin sääntöihin (Bäckström 2017; Hämäläinen & Lempinen 2018, 10–11; Yhdistystoimijat 2019). Seuran säännöt ohjaavat seuran toimintaa ja ovat seuran tukipilari. Tämän takia toimintasuunnitelma on sääntömääräinen ja se tulee hyväksyttäväksi virallisessa kokouksessa (Bäckström 2017; Hämäläinen & Lempinen 2018, 45; Yhdistystoimijat 2019). Vaikka toimintasuunnitelma on luotu johtamisen tueksi, on se myös tarkoitettu seuran sidosryhmille (Bäckström 2017). Kun seura on luonut sääntöihinsä tarkoituksen, voi se omalla toiminnallaan toteuttaa tarkoitustaan (Hämäläinen & Lempinen 2018, 10–11). Tätä vuosittaista toimintasuunnitelmaa ohjaa myös pidemmän ajan tavoitteet (Hämäläinen & Lempinen 2018, 43).

Toimintaa kehittävä ja hyvässä vireessä oleva seura suunnittelee ja kehittää toimintaansa uudelleen ja uudelleen tarkoituksensa toteuttamiseksi. Tämä tarkoittaa sitä, että toimintasuunnitelmat pyrkivät olemaan vuosi toisensa jälkeen uudensuunnitelmiksi, vaikka tarkoitus on aina sama. Sen takia on ajoittain hyvä pysähtyä miettimään, onko määritelty tarkoitus ajantasainen vai tulisiko sitä muuttaa. (Hämäläinen & Lempinen 2018, 44.)

Uuden toimintasuunnitelman suunnittelun ajoitus on tärkeää ja tulisikin ajoittaa vuosikiertoon. Tällöin uuden suunnitelman laatiminen tulisi aloittaa jo vuoden loppupuolella, jotta uuden suunnitelman toteuttaminen pystytään aloittamaan heti uuden vuoden alusta. (Bäckström 2017; Hämäläinen & Lempinen 2018, 48.)

Kuviossa 7 on kuvattu toimintasuunnitelman sisältöä sekä suunnitteluprosessin kulkua. Itse suunnitteluun kannattaa ottaa mukaan mahdollisimman paljon eri sidosryhmiin kuuluvia henkilöitä. Tällöin suunnitelmaan pääsee vaikuttamaan ne henkilöt, jotka toteuttavat tätä toimintasuunnitelmaa. (Loimu 2005, 159–160; Bäckström 2017.)



Kuvio 7. Suunnitteluprosessin vaiheet (Yhdistystoimijat 2019)

3.3.1 Nykytilan arviointi ja strategian suunnittelu

Seuran nykytilaa voi mitata ja arvioida monella eri tavalla. Hyväksi todettu tekniikka on analyysin tekeminen eri osa-alueista. Menestystekijäanalyysi, ympäristöanalyysi, jäsenanalyysi, yhteistyökumppaneiden analysointi ja SWOT-analyysi ovat kaikki toimivia menetelmiä selvittää seuran nykytilannetta. Edellä mainitut analyysit ottavat huomioon eri osa-alueita seuran ympärillä ja jokainen niistä tuo oman arvonsa nykytilan arviointiin. Hyvä menetelmä nykytilannetta miettiessä on myös käydä läpi mitä ennen on tehty, mitä nyt tehdään ja mitä halutaan tulevaisuudessa tehdä. (Loimu 2005, 160–163, 167, 170.)

Strategian suunnitteluun tulee sisällyttää seuran visio, perustehtävä eli missio, seuran arvot ja järjestöidea, sekä lisäksi asettaa keskipitkän tähtäimen päämäärät. Visio ja perustehtävä luodaan siten, että sen aikajänne kantaa noin kymmenen vuoden päähän. Päämäärät on hyvä suunnitella muutaman vuoden päähän. (Loimu 2005, 174.)

Visio kertoo lyhyesti ja ytimekkäästi seuran pitkän tähtäimen tavoitteen ja se kannattaa olla innostava, selkeä, tulevaisuuteen suuntaava ja haastaa seuran jäseniä. Perustehtävä vastaa kysymykseen: ”Miksi olemme olemassa?”, tarkoituksena ilmaista seuran tehtävä. (Loimu 2005, 175–178; Hämäläinen & Lempinen 2018, 43.) Lisäksi perustehtävää miettiessä tulee ottaa huomioon seuran jäsenet ja se, mihin jäsenten tarpeisiin seura pyrkii panostamaan. Seuran arvot kuvaavat sen toimintaa ja ne on hyvä miettiä useammalta eri kantilta, jotta ne eivät olisi liian suppeita. Arvoja suositellaan olevan useammasta eri osa-alueesta, joka edesauttaa seuran toimintaa pidemmällä tähtäimellä. (Loimu 2005, 178–183.)

Järjestöidea tarkoittaa lähes samaa kuin liikeidea, sillä se vastaa kysymyksiin mitä, kenelle ja miten. Se selventää seuran palvelut ja tuotteet ja tuo esille, miten niillä ratkaistaan asiakkaiden ongelmia, sekä yleisesti tiedottaa seuran toimintatavoista. Päämäärät suunnitellaan keskipitkällä tähtäimellä ja ne ovat seuran tavoitteita saavuttaa sovitut asiat tietyn ajan sisällä, yleensä kahden tai kolmen vuoden päästä. Päämäärät kuvaavat tietyn ajanjakson jälkeistä toivottua tilaa. Niiden lukumäärä on hyvä pitää sopivan tiiviinä, jotta seuran resurssit riittävät niiden saavuttamiseen. (Loimu 2005, 188–191.)

3.3.2 Vuosisuunnittelu

Päämäärien päättämisen jälkeen mietitään tavoitteita, jotka vastaavat päämäärien saavuttamiseen. Tavoitteiden tulee olla joko objektiivisesti tai subjektiivisesti mitattavia. Objektiivinen mittaus tarkoittaa mittaajasta riippumatonta mittausta, kuten seuran jäsenmäärän kasvua. Subjektiivinen mittaus on ihmisen omakohtaista tulkintaa, joten se on hieman epämääräisempi. Subjektiivista mittaria käytetään usein yhteistyön ja hallituksen työnteon kehittämiseen. Tavoitteiden pitää haastaa tarpeeksi, jotta niiden eteen tehdään töitä, mutta niiden pitää olla saavutettavissa olevia. Tavoitteet pitää myös hyväksyttää seuran muiden jäsenten kesken, jotta jokainen varmasti tekee töitä niiden saavuttamiseen. Lisäksi tavoitteiden tulee olla sopivia seuran perustehtävää ajatellen ja siten edesauttaa päämäärän saavuttamisessa. Tavoitteiden määrittelyn jälkeen pitää miettiä keinot, joilla tavoitteet voidaan saavuttaa. Järkevien tavoitteiden kohdalla keinojen selvittäminen on yksinkertaista. (Loimu 2005, 191–193.)

Toimintasuunnitelman viimeisessä vaiheessa seuran johtohenkilöt kokoavat kaiken esille tulleen asian ja laativat siitä omalla tapaa kirjallisen toimintasuunnitelman. Tässä on tärkeää, että lopputuotos kuvaa mahdollisimman laajasti vuodelle asetettuja tavoitteita, painotuksia ja toimintoja. (Bäckström 2017.) On myös hyvin tärkeää kuvata toimenpiteiden aikataulutus kirjallisesti, jotta ne pysyvät tallessa ja toimia tehdään ajallaan. Paperille kirjoittaminen myös selkeyttää aikataulua ja siitä on helppo tarkistaa mitä tehdään seuraavaksi. Aikataulun voi tehdä kerralla koko vuodeksi, mutta vähintään puolen vuoden ajalle. (Loimu 2005, 196–197.)

4 PERUSTAMIS- JA TOIMINTASUUNNITELMAN TOTEUTUS

Vuonna 2018 saimme ajatuksen tehdä opinnäytetyön e-urheilusta. Vielä alkuvaiheessa emme olleet varmoja siitä, mitä aiheesta tulisimme selvittämään ja min-kälaisen tuotoksen siitä saisimme. Omien intressien ja ajatusten pyörittelyn jäl-keen tulimme lopputulokseen siitä, että tuotoksemme olisi e-urheilun seuran pe-rustamis- ja toimintasuunnitelma.

Työskentelymme opinnäytetyön parissa sai mielestämme parhaimman alun mitä se voisi saada, kun opinnäytetyöaiheiden esittämisseminaarissa yliopettajamme ja moni kanssaopiskelijamme naurahti kuulleessaan aiheemme. Saimme niin sa-notusti mustan lampaan maineen. Tämä ei kuitenkaan meitä hidastanut, vaan päinvastoin saimme lisävoimaa näyttää muille, mistä e-urheilu on oikein kotoisin.

4.1 Toteutuksen suunnitteluprosessi

Aloitimme prosessin kyselytutkimuksen laatimisella, koska olimme todella kiin-nostuneita näkemään rovaniemeläisten nuorten kiinnostuksen e-urheilua koh-taan ja halusimme varmistaa kyselyn pysymisen aikataulussa. Tämän lisäksi ha-lusimme todistaa itsellemme, että saisimme kyselyymme enemmän kuin kymme-nen vastausta.

Kyselyn aloittaminen mahdollisimman aikaisin, kyselyn esittämistavalla sekä oi-keilla kysymysvalinnoilla pystyisimme saamaan mahdollisimman paljon vastauk-sia. Kyselytutkimusten tulosten sekä tietoperustan avulla mahdollistamme tarvit-tavan tietomäärän keräämisen seuran perustamis- ja toimintasuunnitelman luon-tia varten.

Kyselytutkimuksista saatavan tiedon avulla saamme seuran toimintasuunnitel-maan mahdollisten harrastajien omia ajatuksia, ja mahdollistamme jo seuran suunnitteluvaiheessa sen, että seuratoimet ovat harrastajien näköisiä eikä vain meidän omia näkemyksiämme. Seuran arvot tulevat osittain nuorten antamista vastauksista, että mitä he haluaisivat toiminnan pitävän sisällään. Tuloksia hy-väksikäyttäen pystymme suunnittelemaan seuran toimintaa nuorten ja heidän huoltajiensa haluamaan suuntaan sekä valitsemaan toiminnallemme oikeanlaiset laitteet. Lisäksi tulokset antavat viitteitä huoltajien maksuvalmiudesta harrastusta kohtaan, ja niiden avulla pystymme arvioimaan yhden kauden kestoa ja hintaa.

4.2 Kyselytutkimusten toteutus

Elektronisen urheiluseuran perustamisessa on omat riskinsä, joten halusimme saada kyselyn avulla tukea sen kannattavuudesta. Aluksi tarkoituksena oli käydä kouluissa vierailulla, esitellä tutkimuksemme ja suorittaa kyselyt paikan päällä reaaliajassa. Mutta jo ensimmäisen yläkoulun rehtori totesi meille, koulujen olevan hyvin kiireisiä ja eivätkä voisi antaa meille pyytämäämme vierailuaikaa. Joten päätimme suorittaa kartoituskyselyn internetissä, jotta tavoittaisimme kohderyhmämme parhaiten, siihen olisi mahdollisimman vaivatonta vastata ja tulosten vertailu olisi yksinkertaista. Tämä vaihtoehto osoittautui erittäin toimivaksi, sillä vastausten määrä ylitti odotukset.

Kohderyhmämme oli rovaniemeläiset nuoret ja heidän huoltajansa. Laadimme nuorille ja heidän huoltajilleen omat erilliset kyselyt, koska halusimme saada vastaukset eri aihealueisiin. Kyselyiden kannalta oli tärkeää selvittää, mihin kysymyksiin halusimme vastaukset, joten suoritimme pilotoinnin molempien kyselyiden osalta. Pilottikyselyihin vastasi kahdeksan nuorta ja kuusi huoltajaa. Pilotointivaiheen jälkeen muokkasimme molempia kyselyitä saatujen palautteiden perusteella.

Nuoriin kohdistettu kysely keskittyi heidän pelaamiseensa, mielenkiintoon e-urheiluseuraan liittymisestä ja mitä toimintaa nuoret haluaisivat seurassa järjestettävän. Nuorten kysely (Liite 1) sisälsi 12 kysymystä, joista viisi suljettua kysymystä, kuusi monivalintakysymystä ja yksi kysymys vapaalle sanalle.

Huoltajille kohdistettu kysely keskittyi heidän ajatuksiinsa nuorten pelaamista kohtaan, mitä mieltä he olisivat nuoren liittymisestä e-urheiluseuraan ja minkälaisia harjoitteita seurassa pidettäisiin sekä paljonko huoltajat olisivat valmiita maksamaan harrastuksesta vuositasolla. Huoltajien kysely (Liite 2) sisälsi 13 kysymystä, joista kaksi suljettua kysymystä, seitsemän monivalintakysymystä, kaksi vapaasti vastattavaa kysymystä, yksi mielipidekysymys asteikolla 0–100 ja yksi kysymys vapaalle sanalle.

Nuorille tehdyt kyselyt on eritelty yläkouluihin ja toisen asteen kouluihin. Kyselyiden tulokset eivät ole kuitenkaan ikäsidonnoisia, vaikka kyselyt itsessään on tehty kouluasteittain. Kyselyihin vastasi myös nuorempia koululaisia, mutta heidän vähäinen määränsä ei vaikuta ratkaisevasti tuloksiin ja niiden vertailuun.

4.2.1 13–19-vuotiaat kohderyhmänä

Kyselyn kohderyhmä koostui 13–19-vuotiaista nuorista. Alle 18-vuotiaisiin kohdennetun tutkimuksen tulee antaa riittävästi tietoa tutkimuksesta nuorelle ja hänen huoltajilleen. Alaikäisen huoltaja antaa suostumuksen tutkimukseen, joskin suostumuksen pitää perustua myös nuoren omaan tahtoon ja mielipiteeseen. Eri-tyistapauksissa 15 vuotta täyttänyt nuori voi antaa itsenäisen suostumuksen tutkimukseen, mutta sekin vaatii ilmoituksen huoltajalle. (HUS 2019.)

Rovaniemen kaupunki antaa hyväksynnän alaikäiseen koululaiseen kohdistettuun tutkimukseen. Haimme kaupungilta tutkimuslupaa tammikuussa 2019 ja saimme myöntävän päätöksen (Liite 3) helmikuussa 2019. Lisäksi Lapin koulutuskeskus REDU vaati heille lähetettäväksi oman tutkimuslupahakemuksen. Haimme myös heiltä tutkimuslupaa ja saimme myöntävän päätöksen (Liite 4) maaliskuussa 2019. Hyväksytyt tutkimusluvut mahdollistivat alaikäisille kohdennetun kartoituskyselyn toteuttamisen.

4.2.2 Kohderyhmiin yhteydenotto

Otimme yhteyttä koulujen rehtoreihin puhelimitse ja sähköpostin välityksellä. Saimme kaupungilta hyväksytyt tutkimusluvan, mutta koulun rehtorilla on vielä oikeus kieltäytyä kyselyn pitämisestä. Meidän kohdallamme kaikki rehtorit, joihin otimme yhteyttä, ottivat kyselyn hyvillä mielin vastaan.

Sovimme rehtoreiden kanssa tekevämme valmiin viestin oppilaille sekä huoltajille, mihin liitimme linkit kyselyihin. Tämän viestin rehtorit tarkistivat ja laittoivat sen omien järjestelmien kautta oppilaille ja huoltajille. Yläkouluissa käytetään viestintäjärjestelmänä Wilmaa. Wilman kautta lähetetyt viestit osoittautuivat toimivaksi tavaksi saada mahdollisimman moni nuori ja heidän huoltajansa vastaamaan kyselyyn. Lapin koulutuskeskus REDU jakoi kyselyt oman StudentaPlus-järjestelmänsä kautta, joka on Wilmaa vastaava järjestelmä.

4.2.3 13–19-vuotiaiden kysymysten perustelut

Ensimmäisessä kysymyksessä kysyttiin vastaajan ikää. Kyselyn tuloksien kannalta iän selvittäminen antaa valmiin tietopohjan seuran perustamista ja sen ikä-

ryhmiä ajatellen. Lisäksi tämä antoi meille mahdollisuuden kohdentaa seuratoimintaa tietyille ikäryhmille ja saimme tietoa siitä, minkä ikäiset ovat kiinnostuneet pelaamisesta seuratasolla.

Toisessa kysymyksessä halusimme tietää vastaajien sukupuolen, mutta se ei kuitenkaan ole missään vaiheessa ratkaisevassa asemassa tuloksiin nähden. Sukupuoli selvitettiin myös, että saisimme paremman käsityksen pelaamisesta kiinnostuneiden poikien ja tyttöjen määrästä. Pystyimme myös vertailemaan tyttöjen ja poikien välistä kiinnostusta e-urheiluharrastusta kohtaan.

Kolmas kysymys kysyi, pelaavatko vastaajat videopelejä vapaa-ajalla. Kysymyksen kyllä-vastanneet antoivat meille tarkemman otannan pelaamisesta kiinnostuneista. Lisäksi tulokset kertoivat sen, kuinka iso prosenttimäärä vastanneista nuorista pelaavat vapaa-ajallaan.

Neljäs kysymys tarkentui siihen, mitä peliä vastanneet nuoret pelaavat. Kysymys oli monivalintakysymys, johon olimme laittaneet suosituimpia pelejä valmiiksi sekä vaihtoehdon, jos nuoret pelaavat jotain muuta peliä. Monivalintakysymyksessä vastauksia voi antaa useampia, joten vastausmäärä kasvoi suuremmaksi kuin osallistujamäärä. Tulokset antoivat meille tarkempaa suuntaa siihen, mitä pelejä seurassa voisi pelata sekä näyttää meille mitkä pelit ovat nuorison suosiossa.

Viidennessä kysymyksessä kysyttiin millä laitteella vastaajat yleensä pelaavat. Tuloksien perusteella pystyimme huomioimaan seuran perustamisvaiheessa ja toimintasuunnitelmassa, mille pelilaitteille seuralla on tarvetta.

Kuudes ja seitsemäs kysymykset koskivat e-urheiluharrastusta. Nämä kysymykset olivat varsin olennaisia e-urheiluseuran perustamista ajatellen. Kuudennesta kysymyksestä saimme yleisen mielipiteen harrastusta kohtaan ja seitsemännestä selvisi seuran potentiaalinen jäsenmäärä.

Kahdeksannessa kysymyksessä kysyimme minkälaisessa joukkueessa nuori haluaisi pelata. Kysymyksellä halusimme nähdä nuorten mielipiteen siitä, onko sukupuolella merkitystä sekä voiko seura sisältää niin sanottuja sekajoukkueita.

Yhdeksäs ja kymmenes kysymys koski harjoitteluiden määrää ja pituutta. Yhdeksännen kysymyksen tuloksien avulla tarkentui mahdollisten treenikertojen viikkomäärä ja kymmenennen kysymyksen tuloksien avulla yhden harjoituskerran keston.

Kysymys 11 kysyi, mitä nuoret haluaisivat tehdä seuran harjoituksissa. Tulokset antoivat meille lisää materiaalia seuratoiminnan kannalta, jolloin pystymme tuottamaan mahdollisimman laadukasta ja mielekästä valmennusta.

Viimeinen kysymys oli vapaa sana, johon nuoret saivat antaa palautetta kyselystä. Kysymykseen sai myös kirjoittaa vapaasti omia ajatuksia pelaamisesta, seurasta tai ylipäätään e-urheilusta. Tulosten kannalta kysymys ei ollut tärkeimmästä päästä, joskin se antoi vastaajille vapauden tuoda oma mielipide esille, mikä taas saattoi tuoda meille uusia ideoita seuraa ajatellen. Kysymystä ei käsitelty tuloksissa, vaan vastaukset ja niistä tehdyt havainnot tuotiin esille johtopäätökset otsikon alla.

4.2.4 Huoltajien kysymysten perustelut

Huoltajien ensimmäisessä kysymyksessä kysyimme ovatko he kuulleet elektronisesta urheilusta. Kysymyksellä haluamme tietää ovatko vanhemmat tietoisia e-urheilusta sekä kuinka valveutuneita huoltajat ovat tästä nykyajan trendistä. Kysymyksen avulla saamme käsityksen siitä, ymmärtävätkö huoltajat aiheetta, josta olemme kyselyä tekemässä. Samalla pystymme kartoittamaan tiedolla sitä, olisiko huoltajille tarvetta pitää oppitunti e-urheilusta.

Toinen kysymys on jatkokysymys ensimmäiseen kysymykseen. Kysyimme edellisen kysymyksen kyllä-vastaajilta mistä he ovat e-urheilusta kuulleet. Tällä halusimme selvittää tiedon alkuperää ja katsoa kuinka moni huoltaja on kuullut e-urheilusta lapsiltaan.

Kolmas kysymys on: Mihin ikäluokkaan lapsesi kuuluu/ kuuluvat? Kysymyksen avulla pystymme kartoittamaan sitä, minkä ikäisten huoltajat ovat kysymyksiimme vastanneet sekä yhdistämään huoltajien vastaukset oikeaan ikäryhmään nuoria ajatellen. Vastaukset auttavat meitä myös näkemään minkä ikäisten vanhemmat ovat e-urheilu myönteisimpiä.

Neljännellä kysymyksellä tiedustelimme kuinka moni perheen lapsista pelaa. Kysymyksellä saamme hieman käsitystä siitä, pelaavatko kaikki perheen lapset vai ovatko huoltajat asettaneet jonkinlaisia ikärajoituksia pelaamiselle. Kysymys oli vain oman mielenkiintomme vuoksi, jolla ei tuloksia ajatellen ole hirveän suurta merkitystä.

Viides ja kuudes kysymys ovat hyvin olennaisia kysymyksiä tuloksien kannalta. Kysymykset koskevat huoltajien mielipidettä lasten ja nuorten pelaamista kohtaan. Vastausten avulla näemmä huoltajien mielipiteen pelaamisesta sekä kuinka avoimia huoltajat ovat pelaamista kohtaan. Kuudennen kysymyksen avulla halusimme saada perustelut sille, miksi huoltajat hyväksyisivät tai eivät hyväksyisi lapsensa pelaamista.

Seitsemännessä kysymyksessä kysyimme tietävätkö huoltajat mitä pelejä heidän lapsensa pelaavat. Kysymyksellä halusimme saada informaatiota vanhempien valveutuneisuudesta lapsiaan kohtaan tietäen mitä lapset pelaavat. Lisäksi vastauksista pystymme näkemään minkälaisia pelejä vanhemmat antavat lapsiensa pelata.

Kahdeksas kysymys ratkaisee kannaltamme hyvin paljon, sillä se tukee ajatus- tamme e-urheiluseuran perustamisesta. Kysymys menee: Antaisitko lapsesi osallistua e-urheiluseuran toimintaan? Tämän avulla näemmä huoltajien mielipi- teen uudenlaisen harrastuksen luomisesta.

Yhdeksännellä kysymyksellä halusimme kuulla huoltajien mielipiteen seuran toi- minnasta. Kysymys on monivalintakysymys, jossa on vielä vapaan sanan mah- dollisuus omille ajatuksille. Vastauksista saamme uusia ajatuksia seuratoimintaa varten sekä tukea omiin ajatuksiimme.

Kymmenes ja yhdestoista kysymys koskevat harjoitteluiden viikkomäärää sekä yksittäisen harjoituskerran pituutta. Vastausten avulla pystymme kartoittamaan harjoituskertojen viikkomäärän sekä kuinka kauan yhdet harjoitukset voisivat kes- tää. Tuntimäärän selvittäminen auttaa myös saamaan käsityksen huoltajille sopi- vasta peliajasta.

Kahdestoista kysymyksemme oli, että kuinka paljon huoltaja olisi valmis maksa- maan nuoren harrastuksesta vuodessa. Vastausten avulla pystymme luomaan

seuratoiminnalle rahallisia raameja. Samalla pystymme kartoittamaan vastauksista huoltajien sitoutuneisuutta lajia kohtaan.

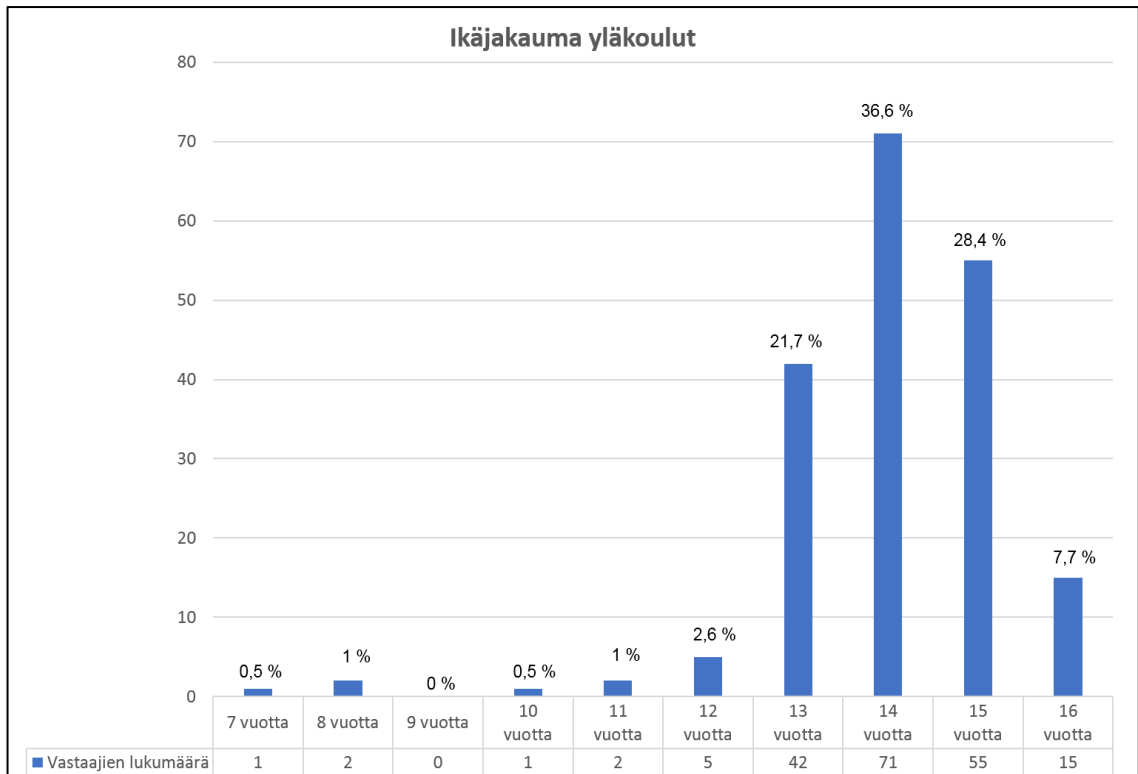
Viimeinen kohta kyselyssä on vapaan sana. Kysymykseen vanhemmat saivat kirjoittaa omia ajatuksiaan, antaa palautetta kyselystä tai esittää meillä jatkokysymyksiä. Monet myös kirjoittivat lisää informaatiota oman perheen toiminnasta pelaamisen kannalta. Vastaukset antavat meille lisää ajatuksia sekä kannustaa meitä tulevaa toimintaa ajatellen. Vastauksia ei käydä läpi tuloksissa, vaan niitä käsitellään tarkemmin pohdinnassa.

4.3 Kyselytutkimusten tulokset

Otoksen suuruus oli kokonaisuudessaan 471 vastausta, joista 195 yläkouluista, 196 toisen asteen kouluista ja 80 nuorten huoltajista. Kyselyt eriteltiin omiin osiinsa, jotta niiden tarkastaminen olisi helpompaa. Tulokset käytiin läpi omaan: yläkoulut, toisen asteen koulut ja huoltajat. Tuloksissa piti huomioida, ettei kaikkiin kysymyksiin ollut pakko vastata. Tämä näkyi myös vastausten määrissä, jotka eroavat hieman toisistaan. Tuloksissa käytiin läpi jokainen kysymys ja sen tulokset.

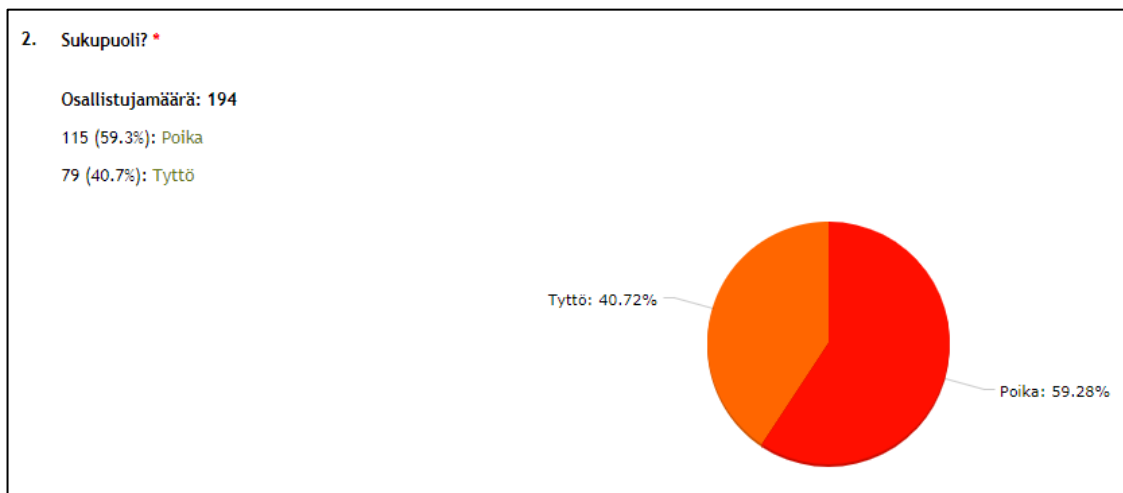
4.3.1 Yläkoulujen oppilaiden tulokset

Kysely suoritettiin keväällä 2019, joten vastanneiden yläkoululaisten ikäjakauma oli 13–16 vuotta. Kyselyyn vastasi myös muutama alle 13-vuotias, mutta heidän vähäinen lukumääränsä ei vaikuttanut ratkaisevasti tuloksiin. Oppilaista 194 vastasi ensimmäiseen kysymykseen, jossa kysyttiin heidän ikäänsä (Kuvio 8). Heistä 13-vuotiaita oli 21,7 prosenttia, 14-vuotiaita 36,6 prosenttia, 15-vuotiaita 28,4 prosenttia, ja 16-vuotiaita 7,7 prosenttia. 7–12-vuotiaiden vastauksia oli yhteensä 5,6 prosenttia. Yksi oppilas jätti vastaamatta kysymykseen.



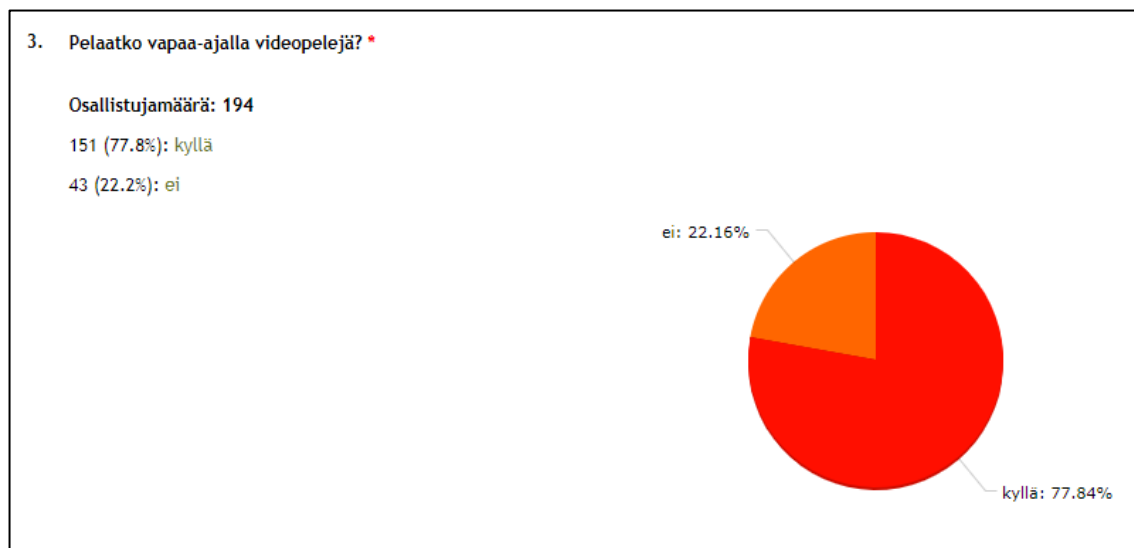
Kuvio 8. Ikäjakauma

Toisena kysymyksenä kysyimme sukupuolta (Kuvio 9). Sukupuoli-kysymyksen vastasi 194 oppilasta, joista 59,3 prosenttia oli poikia ja 40,7 prosenttia oli tyttöjä. Yksi oppilaista jätti vastaamatta sukupuolikysymyksen.



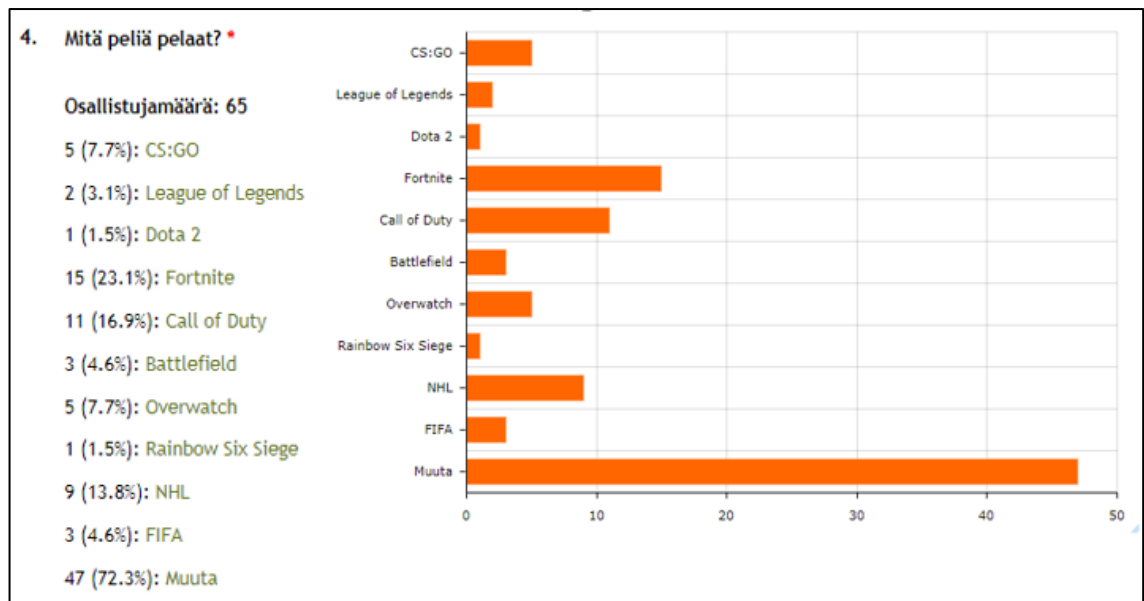
Kuvio 9. Sukupuoli

Kuviosta 10 näimme vastaukset kysymykseen videopelien pelaamisesta vapaa-ajalla. Kysymykseen vastasi 194 oppilasta. Vastanneista 77,8 prosenttia kertoi pelaavansa videopelejä ja 22,2 prosenttia ettei pelaa vapaa-ajalla.



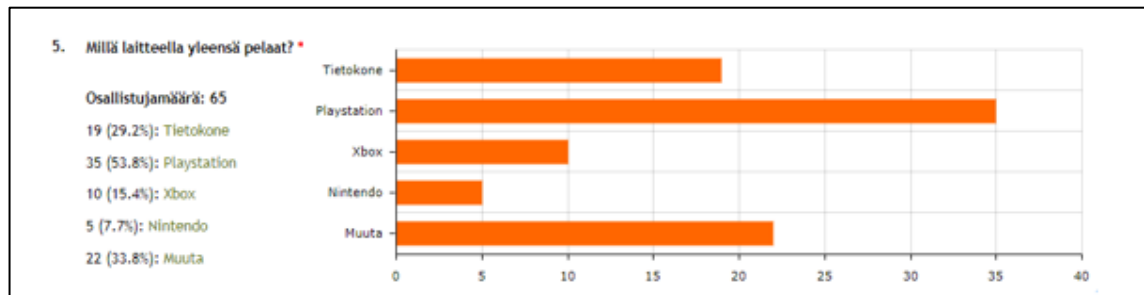
Kuvio 10. Videopelien pelaaminen vapaa-ajalla

Neljäs kysymys oli ensimmäinen monivalintakysymys (Kuvio 11). Kysymyksen vastausmäärä oli 102, vaikka osallistujamäärä oli 65. Kysymyksen prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Valmiina olevista peleistä suosituin oli Fortnite (23,1 %), toiseksi suosituin Call of Duty (16,9 %) ja kolmanneksi suosituin oli NHL (13,9 %). Tästä seuraavat pelit olivat Overwatch, CS:GO, FIFA, Battlefield, League of Legends, Dota 2 ja Rainbow Six Siege. Oppilaista 72,3 prosenttia vastasi pelaavansa myös jotain muuta peliä. Muista peleistä suosituimmat olivat Apex Legends (36,9 %), Grand Theft Auto V (21,5 %) ja Minecraft (12,3 %).



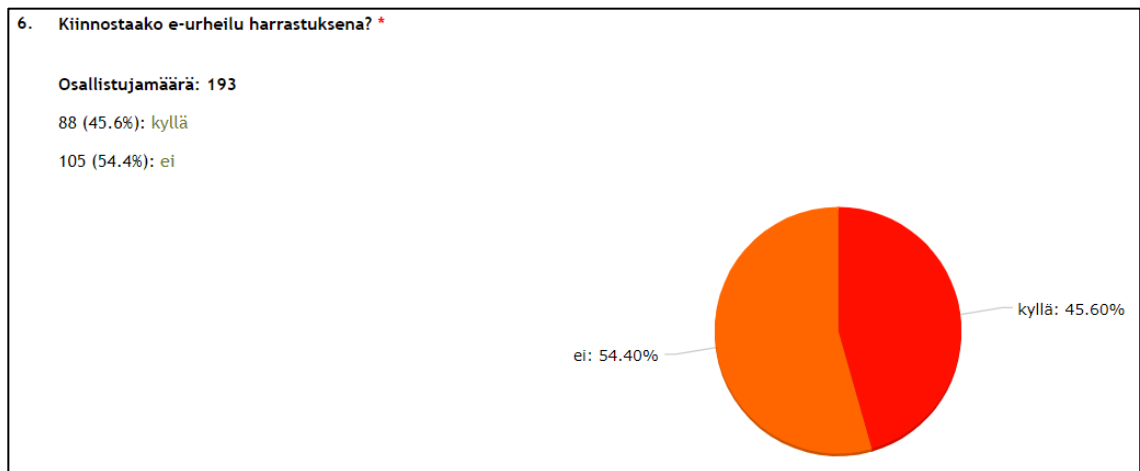
Kuvio 11. Nuorten suosimat pelit

Viides kysymys tarkentui oppilaiden suosimiin pelilaitteisiin. Osallistujamäärä oli 65 ja vastausmäärä oli 91 (Kuvio 12). Vastausten prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Playstation-konsolia kertoi käyttävänsä 53,8 prosenttia, tietokonea 29,2 prosenttia, Xbox-konsolia 15,4 prosenttia ja Nintendoa 7,7 prosenttia. Vastausvaihtoehtoon muuta vastasi 33,8 prosenttia.



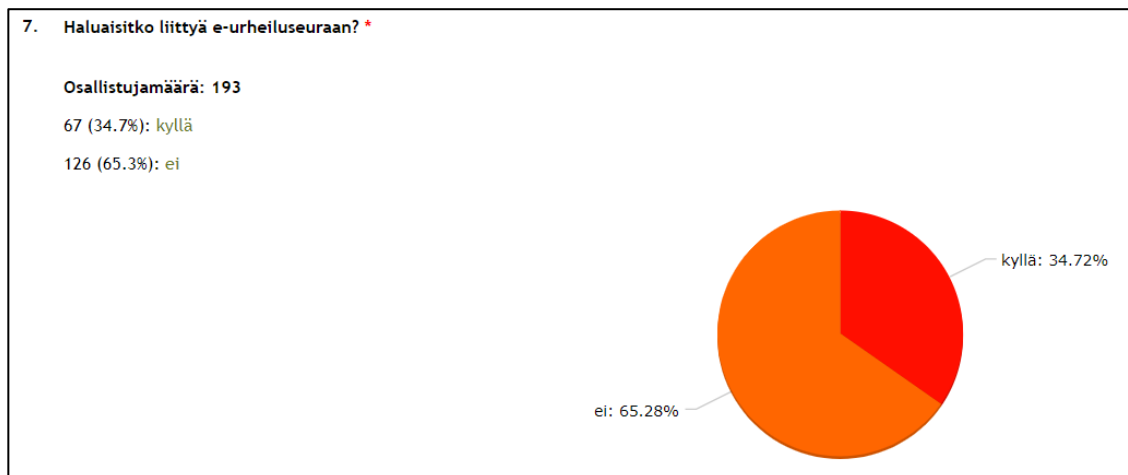
Kuvio 12. Eri pelilaitteiden käyttö

Kuudes kysymys kartoitti oppilaiden kiinnostusta e-urheiluun harrastuksena (Kuvio 13). Osallistujamäärä ja vastausmäärä olivat molemmissa 193. E-urheilu harrastuksesta kiinnostuneita oli 45,6 prosenttia ja ei-kiinnostuneita 54,4 prosenttia.



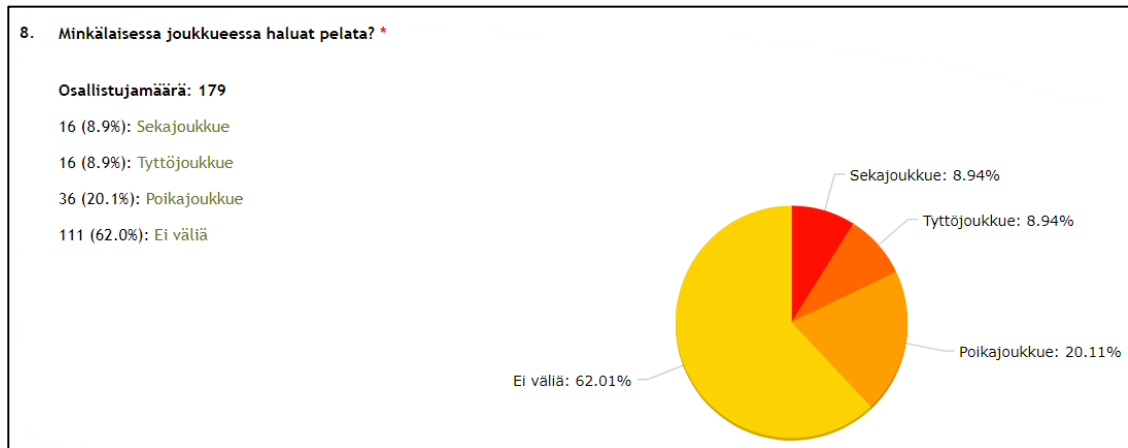
Kuvio 13. E-urheilu harrastuksena

Seitsemännessä kysymyksessä halusimme tarkentaa vastaukset e-urheilun harrastamisesta e-urheiluseuraan liittymiseen (Kuvio 14). Vastauksien määrä oli 193. Oppilaista 34,7 prosenttia olivat kiinnostuneita seuraan liittymisestä ja 65,3 prosenttia eivät olleet kiinnostuneita.



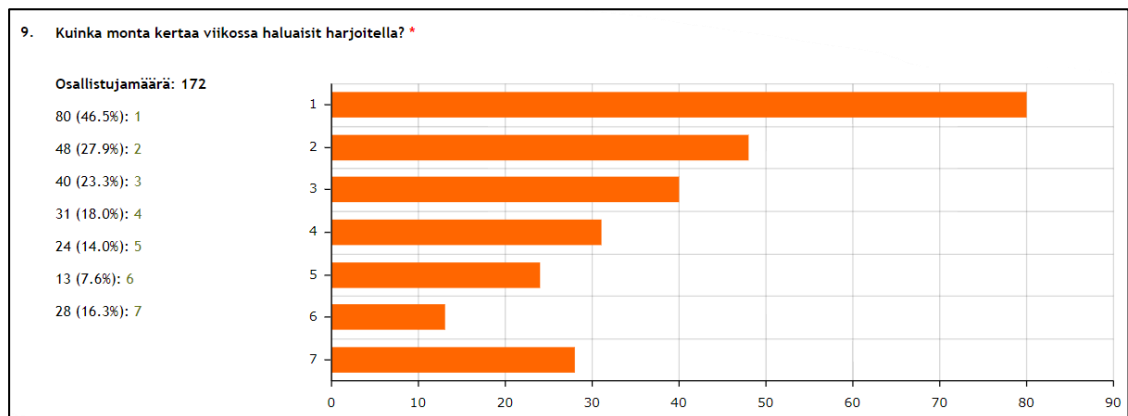
Kuvio 14. E-urheiluseuraan liittyminen

Kyselyn kahdeksas kysymys kysyi oppilaiden ajatuksia joukkueen kokoonpanosta. Kuviosta 15 näkyy mitä mieltä oppilaat olivat siitä, ovatko joukkueet poika-, tyttö- vai sekajoukkueita. Kysymykseen vastasi 179 oppilasta. Suurimmalle osalle (62,01 %) ei ollut väliä joukkueen kokoonpanolla. Loput vastasivat haluavansa joko poika-, tyttö- tai sekajoukkueen.



Kuvio 15. Joukkueen kokoonpano

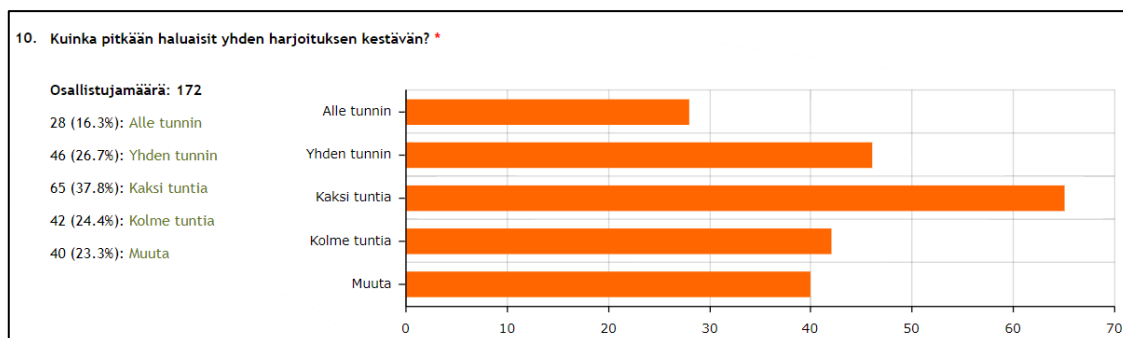
Yhdeksännessä kysymyksessä halusimme tietää oppilaiden mielipiteitä harjoitusten viikoittaisesta määrästä (Kuvio 16). Kysymyksen osallistujamäärä oli 172, mutta vastausmäärä oli 264, koska oppilaille annettiin mahdollisuus vastata useampaan kohtaan. Vastausten prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Prosenttiluvut jakautuivat seuraavasti: 46,5 prosenttia yhden kerran viikossa, 27,9 prosenttia kaksi kertaa viikossa, 23,3 prosenttia kolme kertaa viikossa, 18 prosenttia neljä kertaa viikossa, 14 prosenttia viisi kertaa viikossa, 7,6 prosenttia kuusi kertaa viikossa ja 16,3 prosenttia seitsemän kertaa viikossa.



Kuvio 16. Harjoitusten viikkomäärä

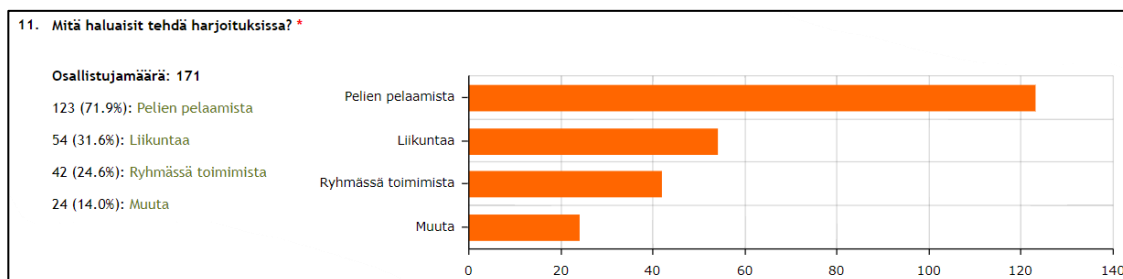
Kyselyn kymmenes kysymys oli yhden harjoituskerran pituudesta. (Kuvio 17). Kysymyksen osallistujien määrä oli 172 ja vastauksien määrä 221, prosenttiluvut

viittasivat osallistujamäärään. Prosenttiluvut jakautuivat seuraavasti: 16,3 prosenttia alle tunti, 26,7 prosenttia yksi tunti, 37,8 prosenttia kaksi tuntia, 24,4 prosenttia kolme tuntia ja 23,3 prosenttia jotain muuta.



Kuvio 17. Yhden harjoituskerran pituus

Yhdestoista kysymys käsitteli harjoitusten sisältöä. Kuvioista 18 näkee oppilaiden vastaukset sisällöstä. Osallistujamäärä oli 171 ja vastausmäärä 243, prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Pelien pelaamista harjoituksissa vastasivat 71,9 prosenttia nuorista, liikunnan mukaan tuominen harjoituksiin 31,6 prosenttia, ryhmätoimintaa 24,6 prosenttia ja jotain muuta 14 prosenttia.

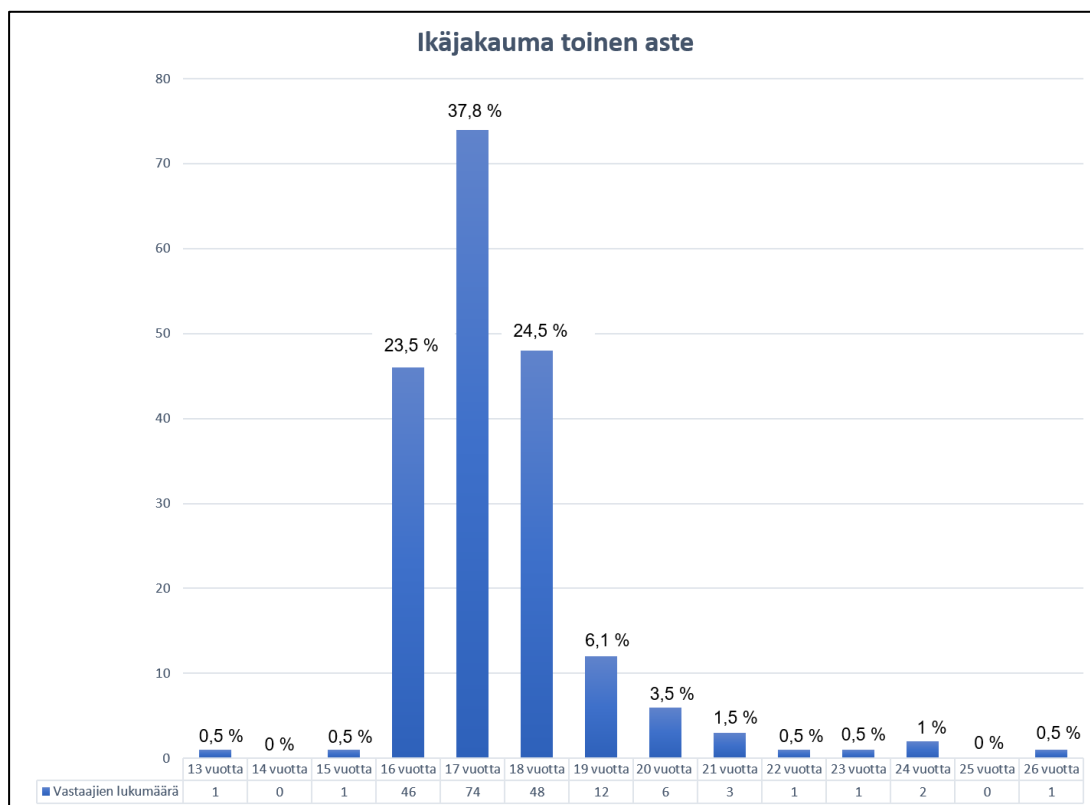


Kuvio 18. Harjoitusten sisältö

4.3.2 Toisen asteen opiskelijoiden tulokset

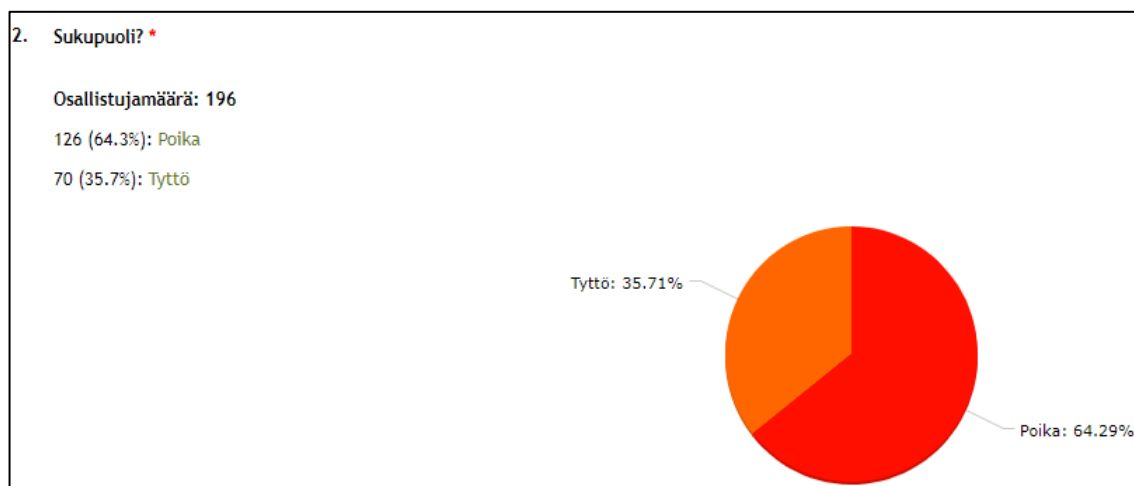
Toisella asteella olevilta opiskelijoilta keräsimme vastauksia yhteensä 196 kappaletta. Toisen asteen opiskelijoiden ikäjakauma on yleisesti 15–19-vuotiaat. Kysely pidettiin keväällä, joten vastanneiden alaikä oli 16 vuotta. Vastanneiden joukkoon oli päätyneet kaksi alle 16-vuotiasta, mutta tämä ei vaikuta kyselyn lopputuloksiin. Toisella asteella voi opiskella myös vanhempia opiskelijoita. Tämä näkyy kuvioista 19 ikähaitarin kasvaessa 26 ikävuoteen asti.

Toisen asteen opiskelijoista korkeimman vastausprosentin antoivat 17-vuotiaat (37,8 %). Tästä seuraavaksi eniten vastasivat 18-vuotiaat (24,5 %) sekä 16-vuotiaat (23,5 %). 13–15-vuotiaita vastaajia oli yhteensä prosenttien verran. 19-vuotiaita vastaajia oli 6,1 prosenttia. Loput vastaajista olivat 20–26-vuotiaita ja heitä oli yhteensä 7,5 prosenttia.



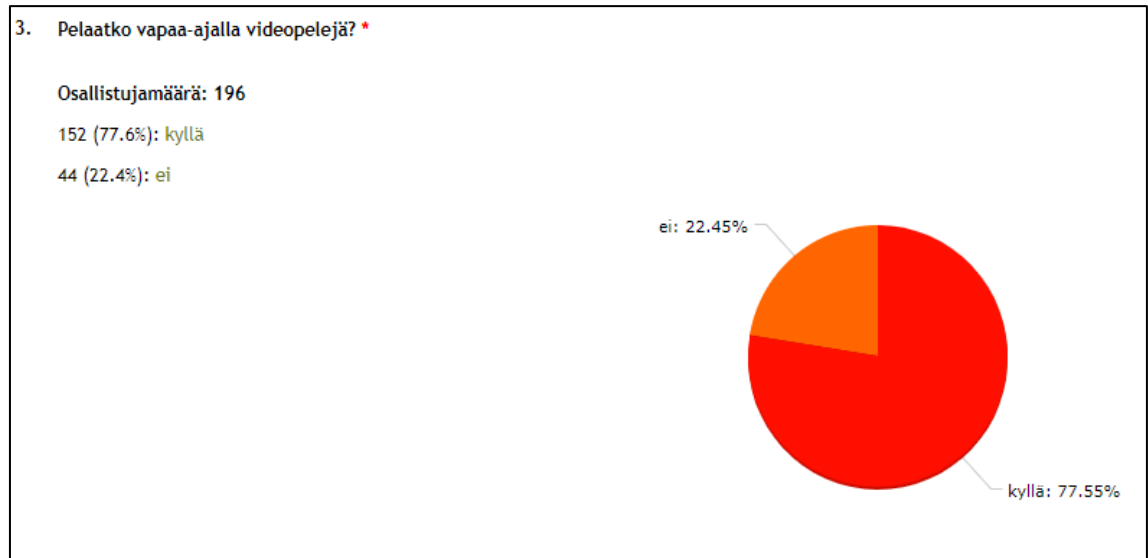
Kuvio 19. Ikäjakauma

Toisena kysymyksenä oli sukupuolen selvittäminen (Kuvio 20). Vastauksia oli 196, joista poikia oli 64,3 prosenttia ja tyttöjä 35,7 prosenttia.



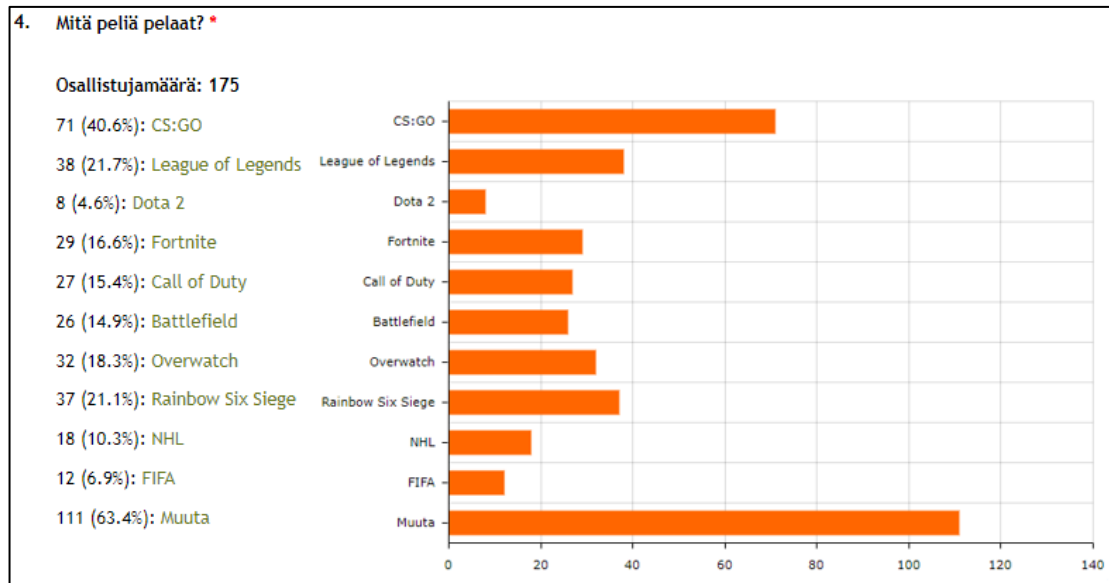
Kuvio 20. Sukupuoli

Kolmannessa kysymyksessä kysyimme kiinnostusta vapaa-ajalla pelaamiseen. Kysymykseen vastasi 196 opiskelijaa (Kuvio 21). Nuorista suurin osa (77,6 %) pelasivat vapaa-ajalla ja loput sanoivat, etteivät pelaa vapaa-ajalla (22,4 %).



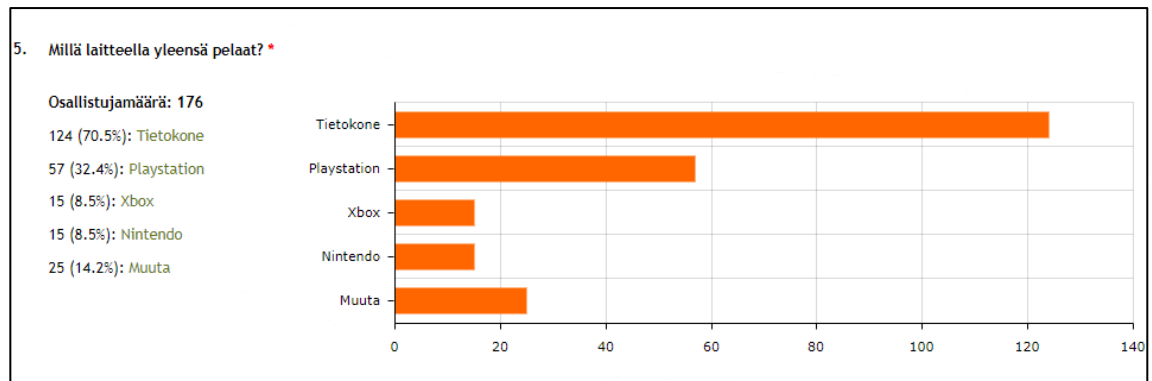
Kuvio 21. Pelaaminen vapaa-ajalla

Seuraava kysymys tiedusteli nuorilta, mitä pelejä he pelaavat. Kysymykseen osallistui 175 nuorta (Kuvio 22). Eniten vastauksia saivat CS:GO (40,6 %), League of Legends (21,7%) ja Rainbow Six Siege (21,1%). Kaikki kärki kuusikossa olevaa peliä ylsivät yli 15 prosentin tulokseen. Tämän lisäksi vastaajista 63,4 prosenttia vastasivat pelaavansa myös joitain muita pelejä, kuin listassamme. Näistä kolme suosituinta peliä olivat Apex Legends, PlayerUnknown's Battle Grounds ja Grand Theft Auto V.



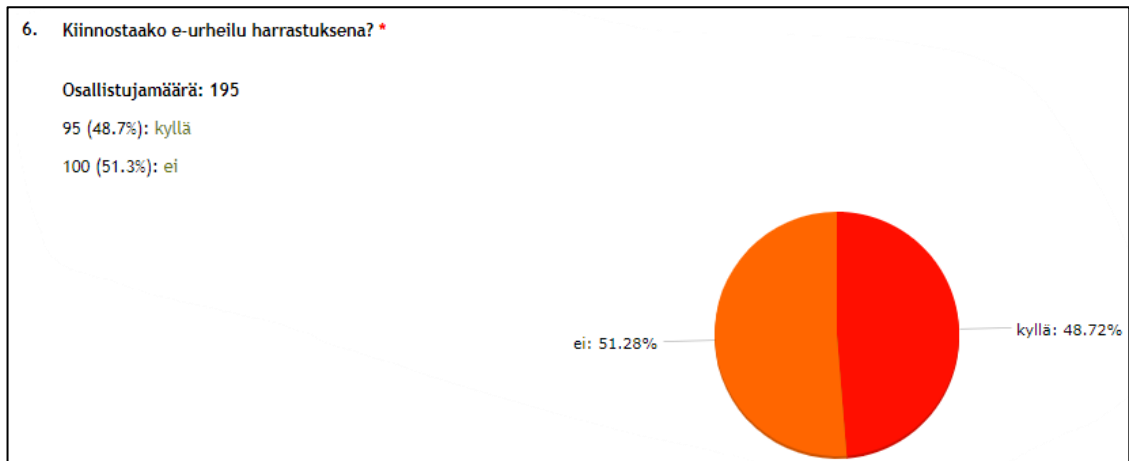
Kuvio 22. Pelien suosio

Pelitedusteluiden jälkeen kysyimme, millä laitteella nuoret pelaavat (Kuvio 23). Kysymykseen osallistui 176 nuorta ja suosituin laite oli tietokone (70,5 %). Toiseksi eniten vastauksia sai Playstation (32,4 %). Xbox sekä Nintendo saivat 8,5 %. Vastausvaihtoehto muu sai 14,2 % vastauksista, missä yleisin vastaus oli en millään tai laitteistona vastauksista löytyi puhelin.



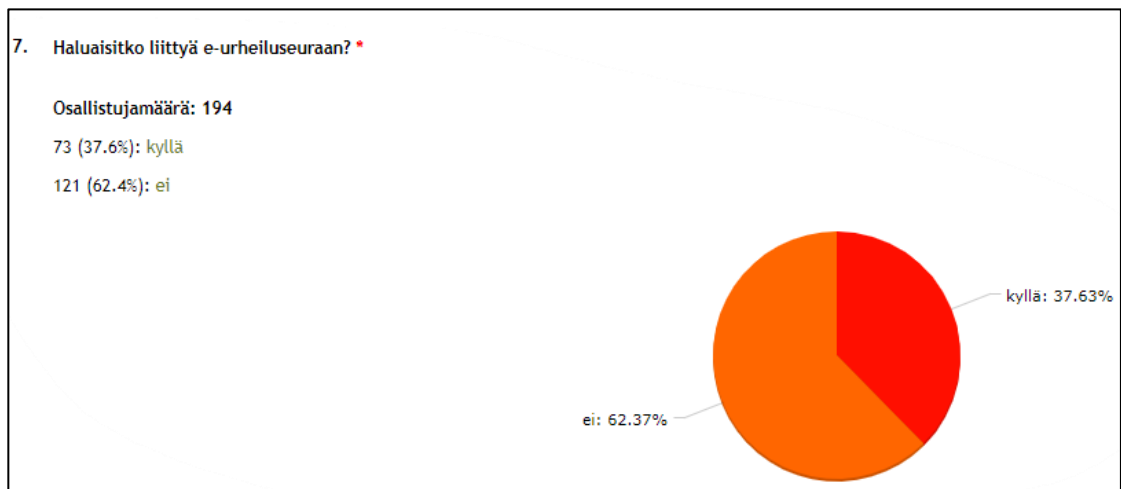
Kuvio 23. Pelilaitteiden suosio

Kuudentena kysymyksenä meillä oli kiinnostus e-urheiluharrastusta kohtaan (Kuvio 24). Vastaaaja oli 195 ja niistä 48,7 prosenttia olivat kiinnostuneita ja 51,3 prosenttia eivät olleet kiinnostuneita.



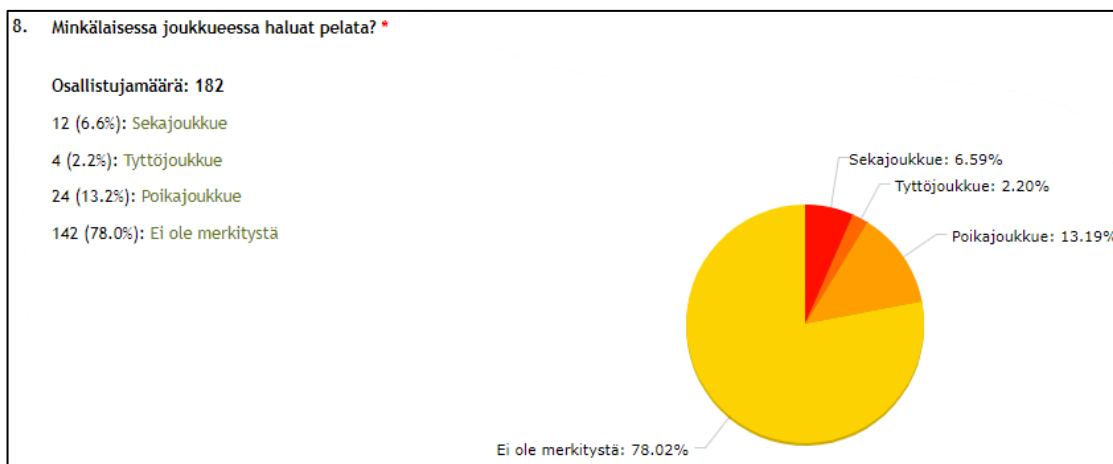
Kuvio 24. E-urheilu harrastuksena

Seitsemäs kysymys nuorille oli, haluaisivatko he liittyä e-urheiluseuraan (Kuvio 25). Vastaajamääräksi saimme kysymykseen 194, joista 37,6 prosenttia vastasi kyllä ja 62,4 prosenttia vastasi ei.



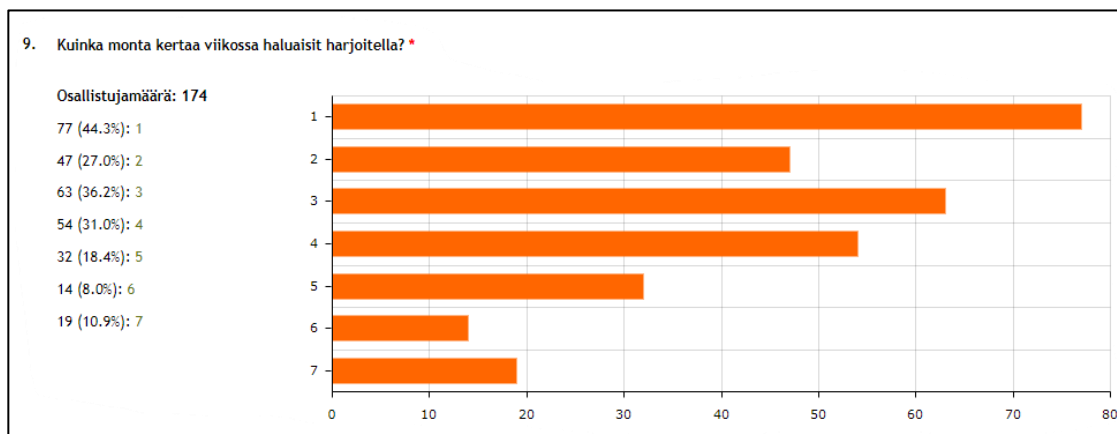
Kuvio 25. E-urheiluseuraan liittyminen

Kahdeksas kysymys liittyi siihen, että minkälaisessa joukkueessa nuoret haluaisivat pelata (Kuvio 26). Osallistujamäärä oli 182. Nuorista 78,02 prosenttia vastasi, että joukkueen kokoonpanolla ei ole merkitystä. Loput halusivat joko poika-, tyttö- tai sekajoukkueen.



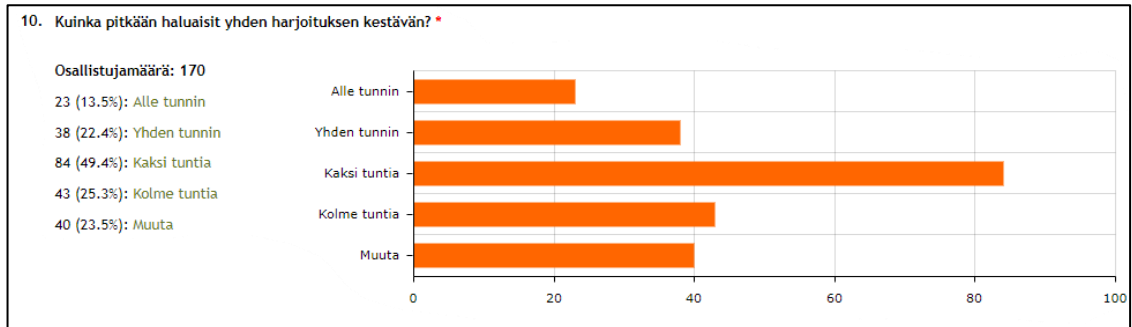
Kuvio 26. Joukkueen kokoonpano

Joukkueen selvittelyiden jälkeen tiedustelimme viikoittaisten harjoittelukertojen määrää (Kuvio 27). Osallistujamäärä kysymykseen oli 174 kappaletta. Prosentit jakautuivat suurimmasta pienimpään seuraavasti: 44,3 prosenttia yhden kerran viikossa, 36,2 prosenttia kolme kertaa viikossa, 31,0 prosenttia neljä kertaa viikossa, 27,0 prosenttia kaksi kertaa viikossa, 18,4 prosenttia viisi kertaa viikossa, 10,7 prosenttia seitsemän kertaa viikossa ja 8,0 prosenttia kuusi kertaa viikossa.



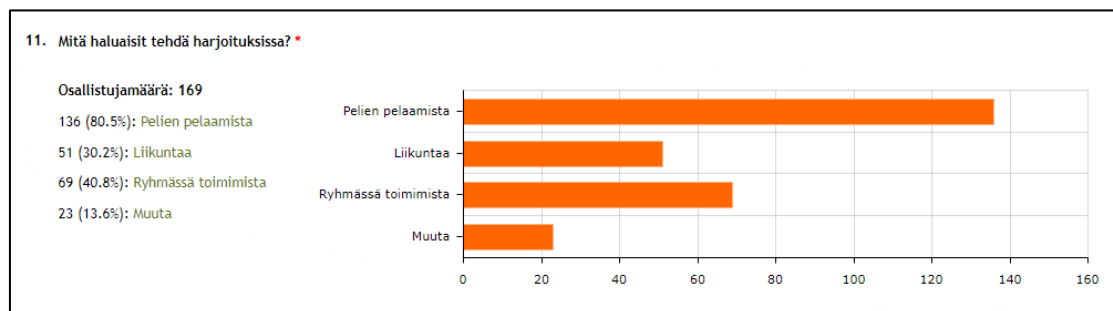
Kuvio 27. Harjoituskertojen määrä viikossa

Kymmenes kysymys oli monivalintakysymys ja se käsitteli harjoitusten pituutta (Kuvio 28). Osallistujia oli 170 ja vastausmäärä 228 kappaletta. Prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Neljään vastausvaihtoehtoon vastattiin seuraavasti: Alle tunti 13,5 prosenttia, yksi tunti 22,4 prosenttia, kaksi tuntia 49,4 prosenttia, kolme tuntia 25,3 prosenttia ja muuta 23,5 prosenttia.



Kuvio 28. Yhden harjoituskerran pituus

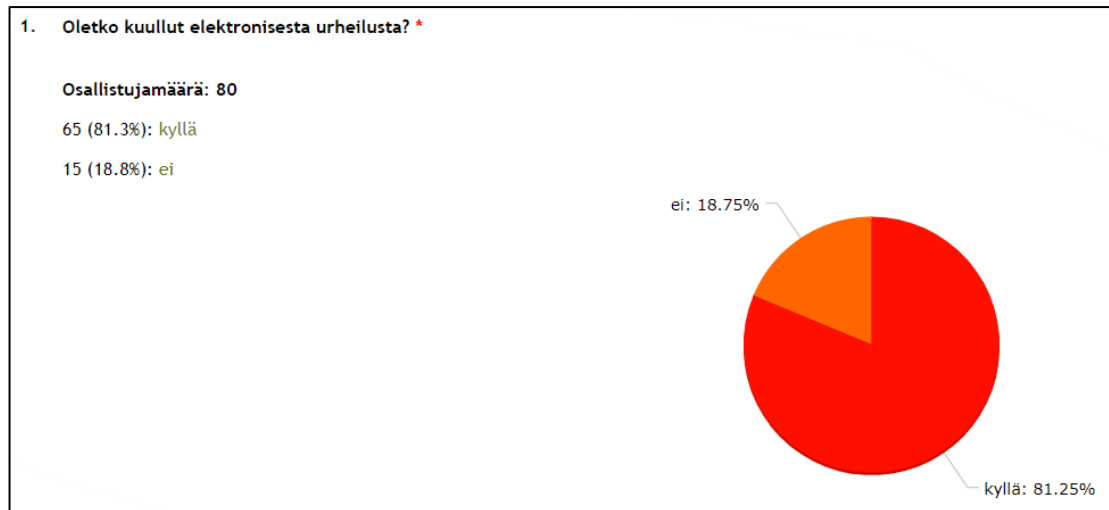
Yhdestoista kysymys oli, että mitä nuori haluaisi tehdä harjoituksissa (Kuvio 29). Vastaukseen osallistui 169 opiskelijaa ja monivalintakysymyksen vastausten määrä oli 279. Prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Nuorista suurin osa (80,5 %) kannatti pelien pelaamista. Liikunta, ryhmässä toimimista ja muuta saivat myös hyvät määrät vastauksia. Vaihtoehto pelien pelaamista sai 80,5 prosenttia, liikunta 30,2 prosenttia, ryhmässä toimimista 40,8 prosenttia ja muuta 13,6 prosenttia.



Kuvio 29. Harjoitusten sisältö

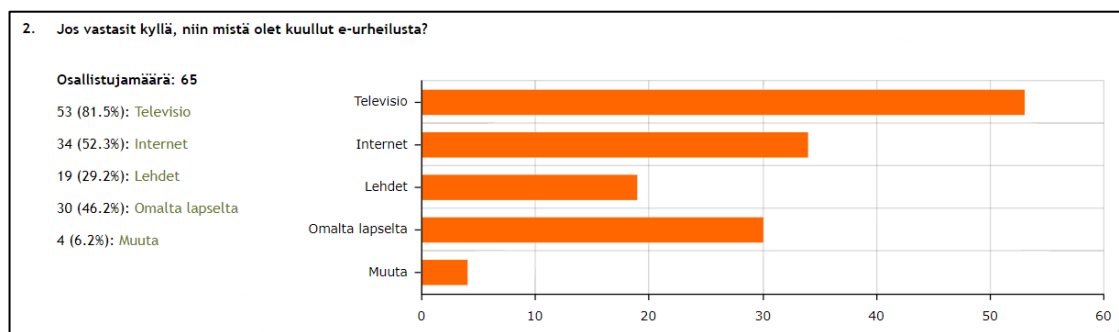
4.3.3 Huoltajien tulokset

Huoltajille suunnatun kyselyn ensimmäinen kysymys oli, ovatko he kuulleet e-urheilusta (Kuvio 30). Osallistujamäärä oli 80 huoltajaa, joista 65 kappaletta (81,3 %) oli kuullut e-urheilusta ja 15 kappaletta (18,8 %) ei.



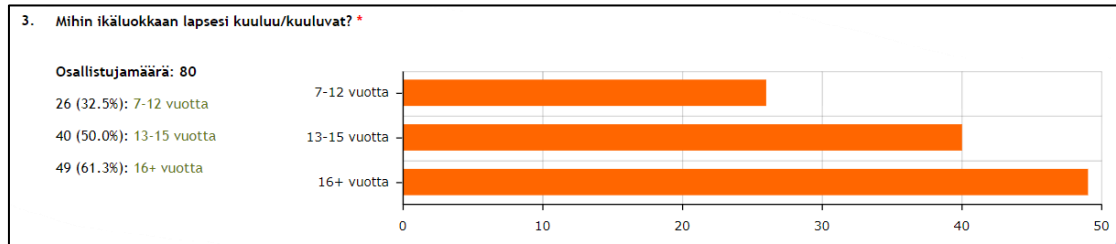
Kuvio 30. E-urheilun tunnettuus

Toinen kysymys tarkensi ensimmäisen kysymyksen vastauksia, mistä huoltajat olivat e-urheilusta kuulleet (Kuvio 31). Kysymyksen osallistujamäärä oli 65 ja vastausten määrä 140. Prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Huoltajista 81,5 prosenttia olivat kuulleet e-urheilusta televisiosta, 52,3 prosenttia internetistä, 29,2 prosenttia lehdistä, 46,2 prosenttia omalta lapselta ja 6,2 prosenttia jostain muualta. Muuta-vastanneet olivat kuulleet e-urheilusta radiosta, töissä tai omalta puolisoilta.



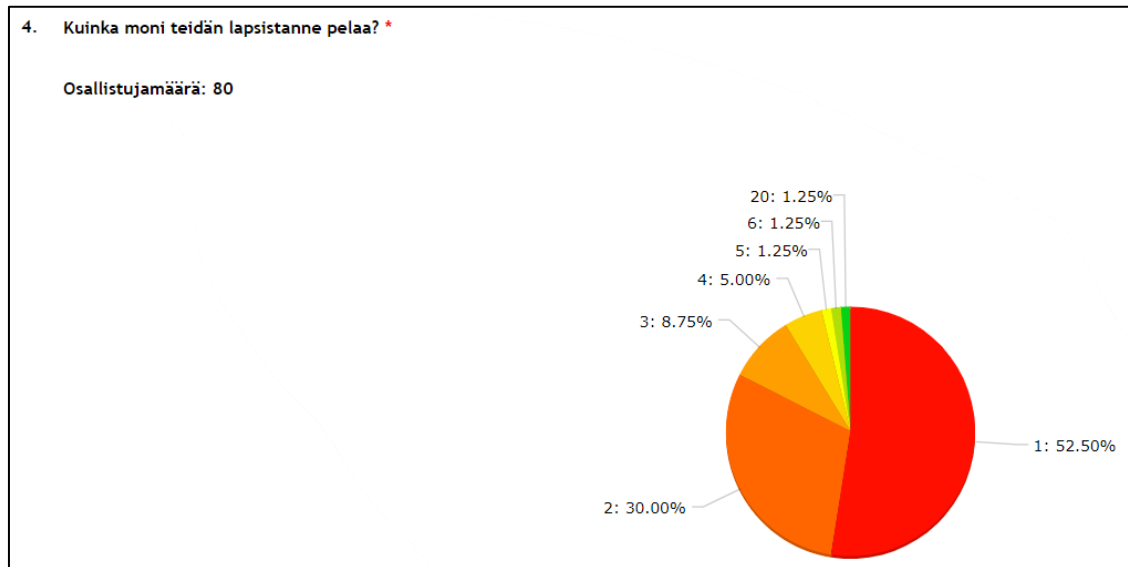
Kuvio 31. E-urheilun julkisuus

Kolmannessa kysymyksessä huoltajat kertoivat mihin ikäluokkaan heidän lapsensa kuuluvat (Kuvio 32). Osallistujamäärä oli 80 ja vastausmäärä 115. Prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Huoltajien lasten ikäluokat jakautuivat seuraavasti: 7–12 vuotta 35,5 prosenttia, 13–15 vuotta 50 prosenttia ja yli 16-vuotiaat 61,3 prosenttia.



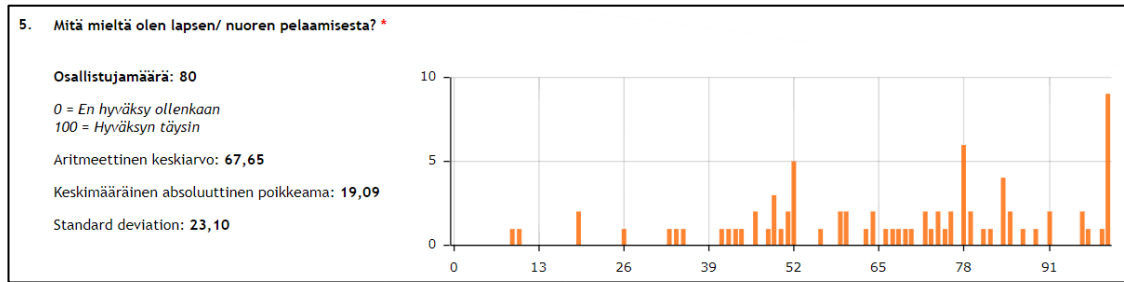
Kuvio 32. Huoltajien lasten ikäjakauma

Neljäs kysymys oli pelaavien lasten lukumäärästä yhdessä perheessä (Kuvio 33). Kysymyksen osallistujien määrä oli 80. Perheessä pelaavien lasten lukumäärät jakautuivat seuraavasti: yksi lapsi 52,50 prosenttia, kaksi lasta 30 prosenttia, kolme lasta 8,75 prosenttia, neljä lasta 5 prosenttia, viisi lasta 1,25 prosenttia, kuusi lasta 1,25 prosenttia ja kaksikymmentä lasta 1,25 prosenttia. Perheessä pelaavien lasten lukumäärä oli pääosin 1–2 lasta.



Kuvio 33. Pelaavien lasten lukumäärä

Viidennessä kysymyksessä kartoitimme huoltajien hyväksyntää lastensa pelaa- mista kohtaan (Kuvio 34). Osallistujamäärä oli 80. Aritmeettinen keskiarvo eli yleinen keskiarvo oli 67,65, kun: 0 = en hyväksy ollenkaan ja 100 = hyväksyn täysin. Keskimääräinen absoluuttinen poikkeama oli 19,09 ja standard deviation eli keskihajonta 23,10.

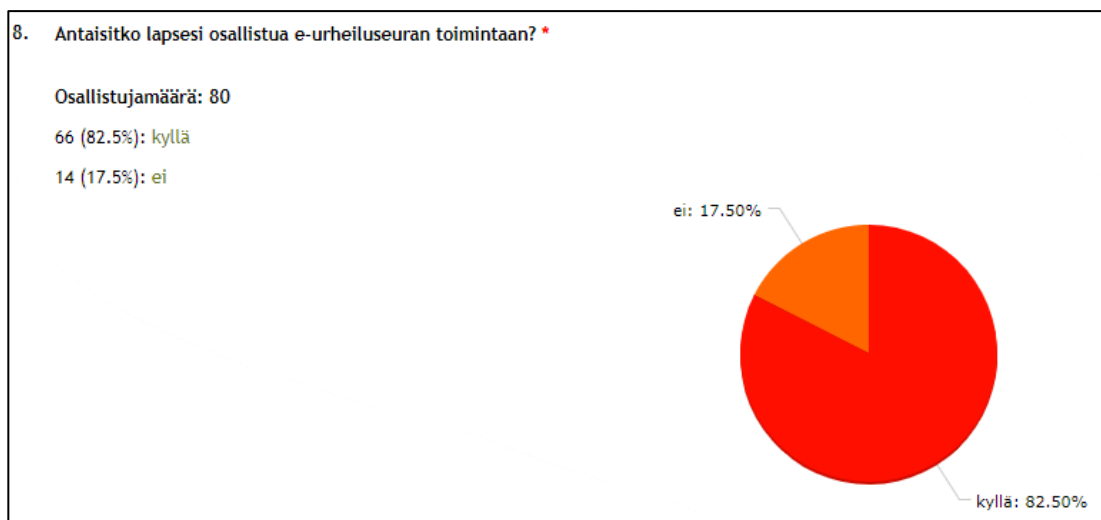


Kuvio 34. Huoltajien mielipide lapsen tai nuoren pelaamisesta kohtaan

Kuudennessa kysymyksessä huoltajat perustelivat vastauksensa viidenteen kysymykseen. Näistä 79 vastauksesta 21 huoltajaa hyväksyi täysin lapsensa pelaamisen ja 49 huoltajaa hyväksyi osittain lapsensa pelaamisen. Seitsemän huoltajaa eivät hyväksyneet ollenkaan lapsensa pelaamista ja kaksi vanhempaa kertoi, etteivät heidän lapsensa pelaa pelejä ollenkaan.

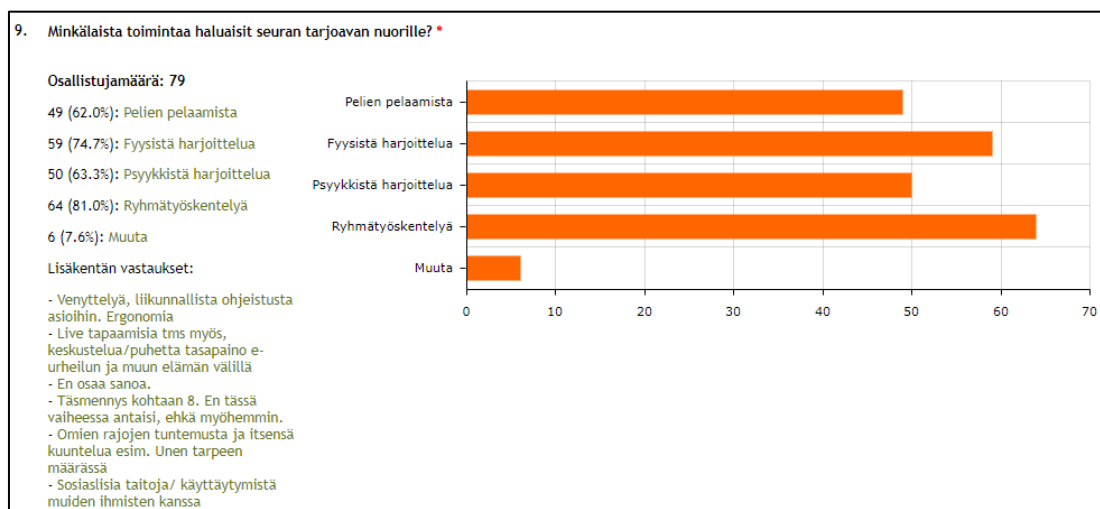
Seitsemäs kysymys keskittyi huoltajien tietämukseen siitä, mitä heidän lapsensa pelaavat. Vapaavalintaiseen kysymykseen vastasi 58 huoltajaa. Vastauksien perusteella 47 huoltajaa (81 %) tiedostivat mitä pelejä heidän lapsensa pelaavat ja valvoivat pelien ikärajoituksia. Huoltajista 11 kappaletta (19 %) valvoivat lapsensa pelaamista, mutta eivät olleet täysin varmoja peleistä ja niiden ikärajoituksista.

Kahdeksas kysymys tiedusteli, antaisivatko huoltajat lapsiensa osallistua e-urheiluseuran toimintaan (Kuvio 35). Vastanneista huoltajista 82,5 prosenttia antaisivat lapsensa osallistua toimintaan ja 17,5 prosenttia ei antaisi.



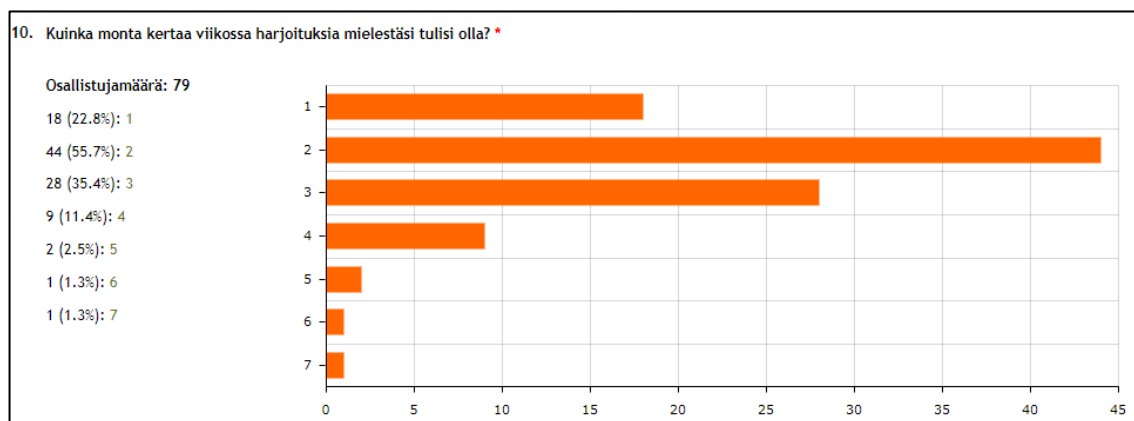
Kuvio 35. Lapsen osallistuminen e-urheiluseuran toimintaan

Yhdeksäs kysymys oli, minkälaista toimintaa huoltajat haluaisivat seuran tarjoavan nuorille (Kuvio 36). Osallistujia kysymykseen oli 79 ja vastausten määrä 228, prosenttiluvut viittasivat osallistujamäärään. Vastaukset muodostuivat ryhmätyöskentelylle 81 prosenttia, fyysiselle harjoittelulle 74,7 prosenttia, psyykkiselle harjoittelulle 63,3 prosenttia, pelien pelaamiselle 62 prosenttia sekä muulle 7,6 prosenttia. Muuta-kohdassa huoltajat kirjoittivat venyttelyä, liikunnallista ohjeistusta asioihin, ergonomiaa, live-tapaamisia, keskustelua e-urheilusta, keskustelua tasapainoisesta e-urheilusta muun elämän välillä, omien rajojen tuntemusta ja itsensä kuuntelua, unentarpeen määrä sekä sosiaalisia taitoja.



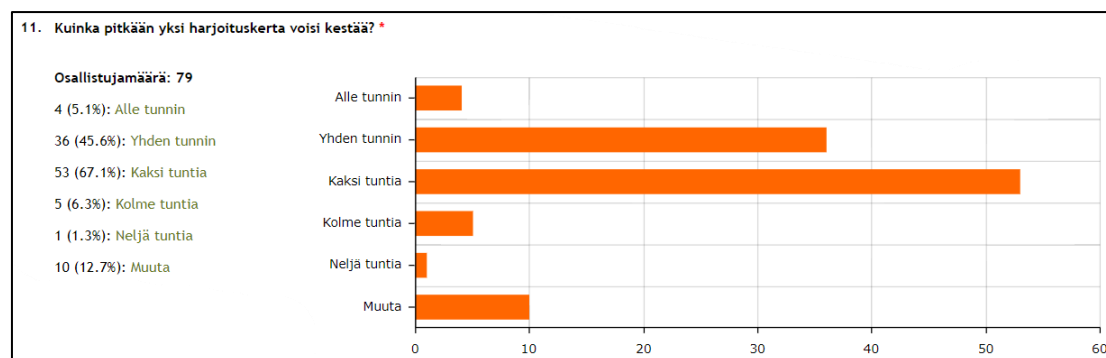
Kuvio 36. Seuran toiminnan sisältö

Kymmenennessä kysymyksessä kysyimme, että kuinka monta kertaa viikossa harjoitteluita tulisi olla (Kuvio 37). Osallistujia kysymykseen oli 79 kappaletta. Vastausvaihtoehdoista kaksi kertaa viikossa sai 55,7 prosenttia, kolme kertaa 35,4 prosenttia, yhden kerran 22,8 prosenttia. Muiden harjoituskertojen vastausmäärä oli yhteensä 16,5 prosenttia.



Kuvio 37. Harjoituskertojen määrä viikossa

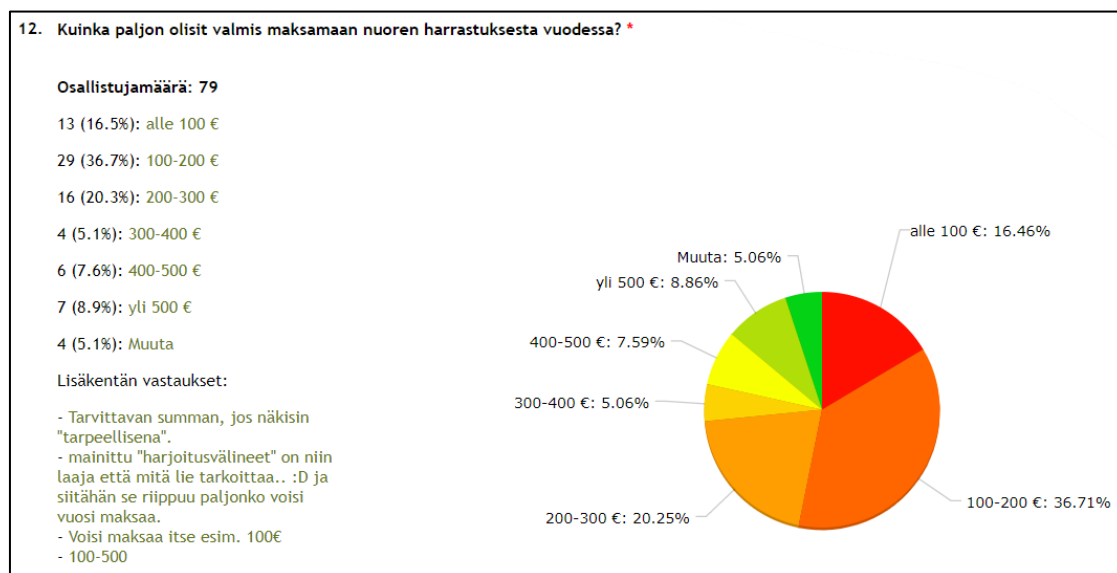
Yhdennessätoista kysymyksessä kartoitimme huoltajien ajatuksia yhden harjoituskerran pituudesta (Kuvio 38). Osallistujamäärä kysymykseen oli 79 ja vastausmäärä 109. Prosenttiluvut viittasivat osallistujien määrään. Huoltajista 5,1 prosenttia vastasi alle tunnin, 45,6 prosenttia yhden tunnin, 67,1 prosenttia kaksi tuntia, 6,3 prosenttia kolme tuntia, 1,3 prosenttia neljä tuntia ja 12,7 prosenttia jotain muuta. Muuta-vastanneet vastasivat yhden ja kahden tunnin välillä sekä toivat esille, että harjoituskerran pituuden kesto riippuisi viikoittaisten harjoituskertojen määrästä.



Kuvio 38. Yhden harjoituskerran kesto

Kahdennessatoista kysymyksessä kysyimme huoltajien valmiuksia maksaa e-urheilun harrastamisesta seurassa (Kuvio 39). Huoltajista 79 vastasivat kysymykseen. Huoltajien valmiudet kausimaksun suuruuteen 16,5 prosenttia oli valmis maksamaan alle 100 euroa vuodessa, 36,7 prosenttia 100–200 euroa vuodessa, 20,3 prosenttia 200–300 euroa vuodessa, 5,1 prosenttia 300–400 euroa vuo-

dessa, 7,6 prosenttia 400–500 euroa vuodessa, 8,9 prosenttia yli 500 euroa vuodessa ja 5,1 prosenttia jotain muuta. Muuta-vastanneet toivat esille, että he ovat valmiita maksamaan tarvittavan summan, sekä yksi huoltaja toi esille harjoitusvälineiden merkityksen kausimaksun suuruuteen.



Kuvio 39. Seuramaksun suuruus vuositasolla

4.4 Johtopäätökset

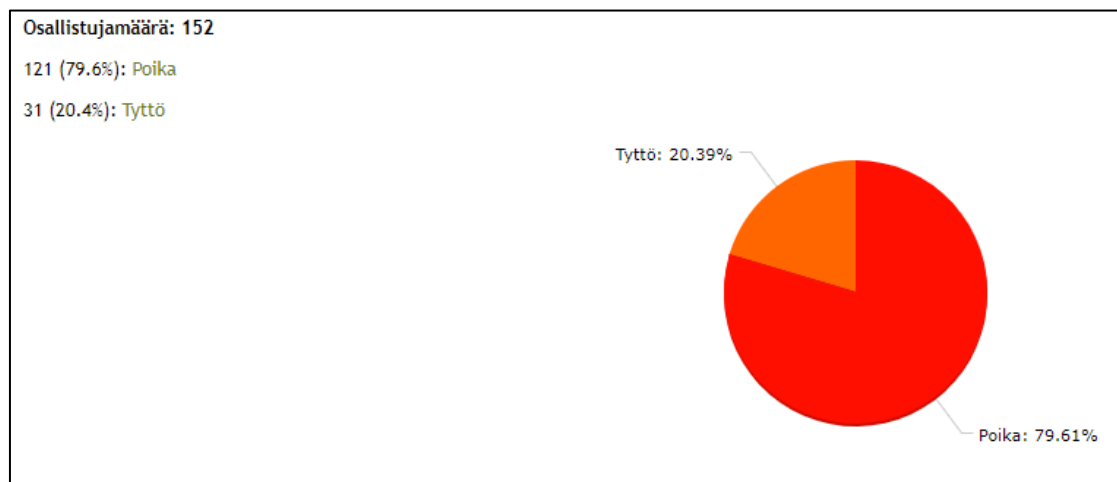
Nuorilta saatujen vastausten lukumäärä oli 391 ja huoltajien lukumäärä 80, mikä antoi opinnäytetyöllemme lisää luotettavuutta määränsä vuoksi. Kyselyt olivat suunnattu eri kohderyhmille, joten kävimme nuorten kysely ja huoltajien kyselyn erikseen läpi, jotta niiden läpikäyminen olisi selkeämpää. Lopuksi teimme johtopäätökset seuran perustamis- ja toimintasuunnitelmaan, jossa yhdistyvät kaikista kyselyistä saadut tulokset ja johtopäätökset, ja mitkä vaikuttivat tuotoksen syntyyn.

4.4.1 13–19-vuotiaiden kyselyiden johtopäätökset

Kyselyiden ikäjakauma jakaantui hyvin, mikä antoi meille laajemman otannan e-urheilusta kiinnostuneista nuorista. 13–19-vuoden ikä on nuorelle juuri sitä aikaa, milloin hänellä alkaa pelaaminen kiinnostaa enemmän. Kyselyiden tuloksista kävi ilmi poikien ja tyttöjen kiinnostus kyselyn aiheeseen. Vastajien perusteella e-urheilu ja pelaaminen aiheena kiinnostaa enemmän poikia kuin tyttöjä, sillä

enemmistö vastaajista oli poikia. Olimme silti positiivisesti yllättyneitä tyttöjen osallisuuden määrästä, yläkoulun kyselystä oli 79 tyttöä (40,7 %) ja toisen asteen kyselystä 70 tyttöä (35,7 %). Voidaan siis todeta, että e-urheilu ja videopelaaminen ovat eri-ikäisiä ja sukupuolia yhdistävä tekijä.

Vastausten perusteella suurin osa nuorista käytti vapaa-aikaansa videopelien parissa. Vertailimme myös tyttöjen ja poikien osuutta vastauksissa. Lähes kaikki kyselyyn vastanneet pojat pelasivat videopelejä vapaa-ajallaan (93,9 %), ja tytöistä reilu puolet (54,4 %). Tarkastelimme myös vielä toisen asteen tyttöjen ja poikien osuuksia vapaa-ajalla pelaamiseen. Tytöistä melkein puolet ja pojista lähes kaikki pelasivat vapaa-ajalla. Tämän pystymme toteamaan, kun valitsemme kyselystä kaikki kyllä-vastanneet henkilöt. Tytöistä 20,4 prosenttia ja pojista 79,6 prosenttia pelasi vapaa-ajalla (Kuvio 40).



Kuvio 40. Vapaa-ajalla pelaavat tytöt ja pojat

Kolmannen, neljännen ja viidennen kysymysten tulokset kuvasivat hyvin nykyäikää. Nuoret käyttävät omaa vapaa-aikaansa pelaamiseen ja yhä harvempi nuori ei pelaa. Yläkouluista 22,2 prosenttia oppilaista ja toiselta asteelta 22,4 prosenttia opiskelijoista eivät pelaa videopelejä vapaa-ajallaan. Pelien kirjo on erittäin laaja sotapeleistä urheilu- ja tanssipeleihin. Eri pelilaitteita käytetään laajasti, mutta tietokone on selvästi suosituin peliväline. Konsolit ovat myös hyvin suosittuja nuorten keskuudessa. Seuran laitehankintoja ajatellen tietokoneet ovat luultavasti ensimmäisten joukossa, mikä on seurausta kyselyiden tuloksista.

Kuudennesta ja seitsemännestä kysymyksestä saimme selkeän käsityksen, kuinka montaa nuorta kiinnosti e-urheilu harrastuksena ja e-urheiluseuraan liittyminen. Kuudennen kysymyksen tulokset kertoivat, että noin puolta nuorista kiinnosti e-urheilu harrastuksena ja toinen puoli halusi pitää sen vapaa-ajan toimintana. E-urheiluseura on vielä niin uusi käsite nykyaikana, joten nuoret eivät välttämättä tiedä, mitä e-urheilun harrastaminen seurassa tarkoittaa. Tämä voi olla yksi syy, minkä takia tulokset ovat jakautuneet kahtia. Toinen syy voi olla myös se, että osa haluaa pitää pelaamisen omana vapaa-ajan toimintana eivätkä yksinkertaisesti halua liittyä seuraan. Seuran perustamisen kannalta tärkein kysymys oli seitsemäs kysymys, jonka tulokset olivat erittäin positiiviset. Reilu kolmasosa nuorista olivat halukkaita liittymään e-urheiluseuraan, ja tulosten turvin voimme lähteä vakavasti miettimään seuran perustamista Rovaniemelle.

Yhdeksännen, kymmenennen ja yhdennentoista kysymysten tulokset yllättivät positiivisesti, koska nuoret olivat vastanneet niihin järkevästi ja ajatuksen kanssa. Missään vaiheessa ei tullut esille, että joku olisi tahallaan vastannut mitä sattuu. Tuloksista saatiin hyviä viittauksia siitä, miten seuran harjoituksia voidaan lähteä suunnittelemaan ja toteuttamaan. Harjoituskertojen määrä viikossa vaihteli tuloksissa, joskin suosituimmaksi nousi kerran viikossa tapahtuvat harjoitukset. Valtaosa nuorista oli sitä mieltä, että kaksi tuntia on sopiva aika yhdelle harjoituskerhalle. Pelaamisen, liikunnan ja ryhmätoiminnan lisäksi nuoret kertoivat myös omia ideoitaan, joita seura voisi toteuttaa harjoituksissa. Näitä ideoita olivat muun muassa strategian selvittämistä, taktiikoiden opettelua, ongelmanratkaisua ja ryhmätoimintaa. Nuoret selvästi tiedostavat e-urheiluharrastuksen vaativan myös muutakin kuin pelkkää pelaamista.

Nuorten kyselyiden vapaa sana -osioon tuli valtava määrä palautetta, osa positiivista, osa negatiivista ja osa rakentavaa palautetta sekä osa täysin turhaa. Suurin osa vastauksista oli täynnä nuorten vitsailua ja peleihin liittyvää slangia, mutta tämä oli jo tiedostettua ennen kyselyiden lähettämistä. Halusimme silti antaa nuorille mahdollisuuden kertoa oman mielipiteensä vapaasti, ja se tuotti tulosta. Yläkoulun 65 vastauksesta noin kolmasosa ja toisen asteen 51 vastauksesta kolmasosa oli järkeviä ja ajatuksen kanssa tuotettuja palautteita. Monet nuoret kertoivat vielä erikseen haluavansa mukaan seuratoimintaan ja heidän ydinviestinsä voidaan kiteyttää seuraavasti: mielenkiintoista, kivaa, mahtavaa, hienoa, erittäin

kiinnostavaa, liittyisi mielellään seuraan ja rovaniemeläisen e-urheilun tukemisen mahtavuus.

Nuoret antoivat myös rakentavaa palautetta viitaten kyselyyn ja e-urheiluseuran toimintaan. Osa kyselyn kysymyksistä olivat pakollisia, vaikka nuori oli vastannut aiempaan kysymykseen, ettei pelaa videopelejä ja e-urheilu ei kiinnosta. Jatkoa ajatellen kehittämissideana on tehdä kyselystä laajempi pilotointi ja valita pilotti-henkilöiksi myös sellaisia henkilöitä, jotka eivät ole lainkaan kiinnostuneita käsiteltävästä aiheesta. Näin voimme saada enemmän rakentavaa palautetta jo pilotointivaiheessa ja tehdä tarvittavat muokkaukset ajoissa ennen varsinaista kyselyä. Seuratoimintaan liittyvä palaute liittyi seurassa pelattaviin peleihin ja niiden valintaan aina pelin suosion mukaisesti. Kaikki palautteet ovat äärimmäisen tärkeitä sekä meille että seuralle.

Yllätyimme positiivisesti kyselyiden kokonaisvastausmäärästä, vaikka lähdimme tavoittelemaan realistisesti yhteensä noin sataa vastausta kaikista kolmesta kyselystä. Loppulukemiksi tuli yläkouluista 195, toiselta asteelta 196 ja huoltajilta 80 vastausta. Saimme kyselyymme vastauksia kaiken kaikkiaan 13–15- sekä 16–19-vuotiailta nuorilta koko Rovaniemen ikärakenteeseen verraten 7,5 prosenttia. Rovaniemen ikärakenne vuonna 2017 oli 13–15 vuoden ikäisillä 1915 henkilöä sekä 16–19-vuotiaita 2923 henkilöä (Rovaniemen kaupunki 2019, 21). Kun laskeimme kyselystä suurimman vastausjoukon, on se 13–19-vuotiaat ja heitä on 365 kappaletta. Kyselyn tulokset voidaan kiteyttää yhden nuoren vapaaseen saan kirjoitettuun kommenttiin: ”Good game, well played”.

4.4.2 Huoltajien kyselyn johtopäätökset

Suurin osa kyselyyn vastanneista huoltajista on kuullut e-urheilusta aikaisemmin, joko television, internetin, lehtien tai oman lapsen kautta. Osa myös kertoi kuulleensa aiheesta töissä tai puolisoilta. Nykyaikana myös vanhemmat ihmiset tiedostavat e-urheilun olemassaolon ja sen vaikutukset lapsiin ja nuoriin, mikä on hyvä asia lajin kannalta. Monella huoltajalla on lapsi tai lapsia, jotka pelaavat vapaa-ajallaan. Kyselymme kannalta on tärkeää, että huoltajat tietävät mihin aiheeseemme kysymykset liittyvät. Tämä antaa vastauksille todellisemman arvon, koska huoltajien ei tarvitse arvailla mitä aihe koskee.

Kyselyn tuloksien perusteella huoltajat ovat nykyaikana enemmän myöntämielisiä oman lapsen pelaamista kohtaan, mikä edesauttaa lajin kasvua. On myös olemassa huoltajia, jotka eivät pidä pelaamista hyvänä asiana ja kokevat sen enemmänkin negatiivisena tekijänä lapsen elämässä. Pelaaminen kun passivoi lasta niin paljon. Nykyajan huoltajat osaavat kuitenkin antaa lapsille ja nuorille tilaa pelaamiseen ja pyrkivät ainoastaan rajoittamaan ruutuaikaa ja mitä pelejä pelataan. Peleillä on omat ikärajoituksensa ja niitä tulee kunnioittaa, vaikka monet huoltajat eivät sitä aina ymmärrä tai tajua huomioida. Suurin osa seitsemänteen kysymykseen vastanneista huoltajista osasivat kertoa, mitä pelejä heidän lapsensa pelaavat. Tästä voidaan päätellä, että huoltajat tiedostavat mitä lapsi tekee pelatesaan ja valvovat sitä. Kaikki eivät ole täysin perillä mitä pelejä lapsi pelaa, mutta seuraavat silti hänen pelaamistaan.

Huoltajat kokevat, että pelaamisella on omat positiiviset vaikutuksensa lapsen tai nuoren elämään. Esille tuli muun muassa sosiaalinen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa, englannin kielen taito karttuu, tieto- ja viestintätaidot paranevat, yhteistyötaidot karttuvat, koordinaatiokyky kasvaa ja häviön myötä pettymyksen sietokyky kasvaa. Huoltajat ovat selvästi huomanneet, että pelaamisella on hyviäkin puolia eikä pelkästään negatiivisia vaikutuksia. Monen mielestä pelaamisen ja e-urheilun voi mahdollistaa järkevästi lapsen tai nuoren arkeen ilman pahempia konflikteja. Kaksi huoltajaa kertoi olevansa huolissaan nykyaajan lasten pelaamisen paljoudesta ja jatkuvasta peliajan rajoittamisesta. Huoltajan huoli lapsen passivoitumisesta ja ajankäytöstä on luonnollista.

E-urheiluseuran perustamisen kannalta yksi tärkeitä kysymyksiä oli saada huoltajien mielipiteet seuraan liittymisestä, koska siinä huoltajat antavat osittaisen suostumuksensa lapsensa liittymisestä e-urheiluseuraan. Kaikki huoltajat vastasivat kysymykseen ja heistä 82,5 prosenttia antaisivat lapsen liittyä seuraan, joskin osa hieman varauksella. Tulokset antavat meille selvän viestin siitä, että huoltajat eivät ole ainakaan estämässä lasten ja nuorten liittymistä e-urheiluseuraan.

Huoltajat saivat kertoa oman mielipiteensä siitä, mitä toimintaa he haluaisivat seuran tarjoavan nuorille. Kysymyksen valmiit valinnat olivat pelien pelaamista, fyysistä harjoittelua, psyykkistä harjoittelua ja ryhmätyöskentelyä, sekä jotain muuta. Neljään ensimmäiseen vaihtoehtoon tuli tasaisesti vastauksia. Lisäksi

huoltajat toivat esille ergonomian tärkeyden, e-urheilun ja muun elämän tasapainon, rajojen tuntemusta, unen ja levon tarpeen ja sosiaalisten taitojen tärkeyden. Vastaukset tuovat lisää varmuutta meidän omiin ajatuksiimme seuran toiminnan sisällöstä. Huoltajat ymmärtävät kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin tärkeyden ja haluavat sen tulevan esille harjoitusten aikana.

Huoltajien ja nuorten vastauksissa on yllättävän paljon samankaltaisia huomioita ja tämä on todella positiivinen huomio, joka tukee seuran toiminnan luomista. Vaikka huoltajat vastasivatkin tasaisemmin eri vastausvaihtoehtoihin verraten nuorten vastauksiin, saattaa se johtua vain nuoruuden kokemattomuudesta. Nuoret eivät välttämättä hoksaa ajatella niin laajasti kokonaisuutta. Tämä on yksi e-urheiluseuran tärkeimmistä vaiheista, koska toiminnan sisältö tulee olla lasten ja nuorten elämää tukevaa sekä nuoria itseään kiinnostavaa toimintaa.

Huoltajien ajatus harjoituskertojen viikkomäärästä on hieman korkeampi kuin nuorilla. Huoltajat haluavat, että nuoret harjoittelisivat kaksi tai jopa kolme kertaa viikossa. Harjoittelun kestosta huoltajat ja nuoret ovat lähes yhtä mieltä. Molempien vastauksissa korkeimmat vastaukset olivat kaksi tuntia tai yksi tunti. Nämä tulokset kertovat meille vanhempien olevan suopeita e-urheilu harrastusta kohtaan ja antaisivat lastensa harjoitella sitä lähes yhtä usein kuin joitain muitakin lajeja. Vastaukset tukevat myös meidän omia ajatuksiamme siitä, kuinka monta kertaa harjoitukset olisivat viikossa ja kuinka pitkään harjoitukset voisivat kestää.

Kyselyssä halusimme kartoittaa huoltajien valmiuksia kausimaksujen suhteen. Vastausten tuloksissa on hajontaa 100–500 euron välillä, joskin ne kallistuvat enemmän 100–200 euron suuntaan. Kausimaksun suuruuden kysyminen antaa meille lisää arviota minkä kokoista maksua seuralle voisi muodostaa, koska sitä on todella vaikea ennakoida. Lisäkenttään tuli myös huomioita siitä, että osa huoltajista ovat valmiita maksamaan tarvittavan summan. Tästä voidaan päätellä, että huoltajille tärkeämpää on toiminnan sisältö kuin maksun suuruus. Tarkoituksena on saada luotua mahdollisimman matalan kynnyksen seuratoimintaa, jotta se tukisi myös huoltajien ajatuksia seuraa kohtaan.

Viimeisen vapaansanan kysymyksessä kommentit olivat keskimäärin turhia tulosiamme ajatellen. Joukossa oli kuitenkin muutamia rakentavia kommentteja. Näistä yhdeksän vastausta oli selkeästi kehittävää ja rakentavaa palautetta ky-

selyyn tai seuratoimintaa liittyen. Seuran toimintaan liittyvien toiveiden pääajatuksset ovat riittävä fyysinen harjoittelu, sosiaalisten taitojen harjoittelu ja ryhmätyöskentelyn riittävyys sekä yhdessäoloa yleisesti.

Jatkoa ajatellen palautetta saimme saatetekstin osalta, sillä se voisi olla osuvampi. Tämä huomio tuli yhdeltä huoltajalta, joten kaikki muut ovat tietävästi ymmärtäneet käsiteltävän aiheen saatetekstistä. Jatkossa tulemme ottamaan saatteen enemmän huomioon, jotta väärinkäsityksiltä vältyttäisiin kokonaan. Lisäksi muutaman vanhemman tietämättömyys aiheitamme kohtaan herätti ajatuksen siitä, että kyselyyn voisi liittää yhteystiedot, jotta aiheesta tietämättömät voisivat ottaa yhteyttä ja kysyä selvennystä aiheeseen liittyen. Loput vapaan sanan vastauksista olivat yleistä palautetta urheiluharrastamisesta ja osittain aiheen ulkopuolelta, osa ei ollut ollenkaan kiinnostuneita e-urheilusta ja toivat sen tässä vaiheessa ilmi.

4.4.3 Perustamis- ja toimintasuunnitelman sisältö

Teimme perustamis- ja toimintasuunnitelman kirjalliseen muotoon, joka mukailee ohjekirjan tyyliä. Tekstien lisäksi lisäsimme suunnitelmaan kuvia ymmärtämisen tueksi. Kyselyiden tulosten perusteella seuran toimintasuunnitelman sisältöön tulivat seuran toimintamalli, seuran arvot, käytännön toiminta, laitteisto ja varusteet sekä kaudet ja kausimaksut. Lisäksi toimintasuunnitelmaan kuuluvat seuran visio sekä organisaatio ja vastuuhenkilöiden roolit.

Seuran toimintamallin ajatuksena on luoda toiminta lähemmäksi tavanomaista urheiluseuran toimintaa, jossa yhteen joukkueeseen kuuluu useampi pelaaja eikä pelkästään ne, jotka ovat pelin sisällä olevassa kokoonpanossa. Seuran toimintamalliin saatiin tukea kyselyiden tuloksista, joissa lähes kaikki vastanneista nuorista kertoivat käyttävän vapaa-aikaansa pelaamiseen. Kyselyihin vastanneiden nuorten määrän suuruus mahdollistaa myös tämänkaltaisen toimintamallin toteuttamisen.

Kyselyiden tulokset vaikuttivat seuran arvojen syntymiseen. Nuorten ja huoltajien vastauksista kävi ilmi ryhmätyöskentelyn ja itsensä kehittämisen tärkeys, joten sisällytimme ne seuran arvoihin. Meille tasa-arvo on erittäin tärkeä elementti seuran toiminnassa, joten olemme huomioineet sen tuotoksen toteutuksessa ottamalla huomioon vastanneiden mielipiteet.

Seuran käytännön toiminnassa meidän, nuorten ja huoltajien ajatukset kohtasivat. Käytännön toiminnassa huomioidaan pelaajan kokonaisvaltainen hyvinvointi, eli harjoituksissa tehdään pelaamisen lisäksi fyysisiä ja psyykkisiä harjoitteita. Pelattavien pelien valinnat tulivat nuorten antamista vastauksista, mitä pelejä he pelaavat eniten ja millä laitteella he pelaavat. Seuran toimintaan vaikuttavat suuresti kauden pituus ja kausimaksut. Huoltajien vastaukset kausimaksun suuruudesta vaihtelivat, mutta valtaosa olivat valmiita maksamaan tarvittavan summan, kunhan sen määrä on perusteltua.

Seuran visio syntyi tietoperustan ja meidän omien ajatuksiemme yhteistuloksena. Niissä näkyvät seuran unelmat ja keskipitkän tähtäimen tavoitteet. Tiedonhankinnan avulla selvitimme, mitä seuran organisaatio ja vastuuhenkilöiden roolit pitävät sisällään, ja kirjoitimme suunnitelman oman seuran organisoinnista.

5 POHDINTA

5.1 Opinnäytetyön prosessin arviointi

Opinnäytetyön aihetta valittaessa olivat vastakkain frisbeegolf ja e-urheilu. Näistä kahdesta aiheesta pohdimme, että kummasta on meille enemmän hyötyä tulevaisuudessa ja päädyimme valitsemaan e-urheilun. Mietimme pitkään e-urheilun eri aihealueita ja huomasimme, että ammattipelaamisen ja kotona pelaamisen välillä on kuilu, johon halusimme lähteä tekemään muutosta. Päätimme luoda uudenlaisen toimintamallin e-urheilun seuratoimintaan, mikä tukee lasten ja nuorten pelaamista harrastetasolla. Opinnäytetyön toteutustapa yhdistyi meidän omaan ideaamme ja muutamien ohjaavien keskusteluiden jälkeen pääsimme lopputulokseen, että luomme oman elektronisen urheiluseuran perustamis- ja toimintasuunnitelman.

Prosessin täsmälliseen kulkuun vaaditaan tarkoin laadittua aikataulutusta, jotta päästään haluttuihin tavoitteisiin. Meidän prosessimme alkoi keväällä 2018 opinnäytetyön suunnitelman ja aikataulun luonnilla. Molemmilla oli yhteinen tavoite saada opinnäytetyö valmiiksi viimeistään syksyllä 2019. Laadimme tälle reilun vuoden mittaiselle ajanjaksolle erilaisia välietappeja, joista osaan oli ajallisesti hieman enemmän joustovaraa kuin toisilla. Tämän takia kaikkiin määriteltyihin välietappeihin ei ajan puitteissa päästy, mutta joustavan aikataulutuksen myötä kaikki työt tuli ajallaan tehtyä. Prosessin loppupuolella kiristimme aikataulutusta ja loimme tiukempia päätepisteitä, joihin piti päästä ajallaan. Hyvin suunnitellun ja joustovaraa pitävän aikataulutuksen myötä saimme opinnäytetyömme valmiiksi sovittuun aikaan syksylle 2019.

Yleisesti ryhmätyössä jaetaan tehtävät jäsenten kesken. Keskinäisessä yhteistyössämme ei tarvinnut tehdä tehtävienjakoa tai roolitusta, koska täydensimme toisiamme omien vahvuuksiemme ja heikkouksiemme kautta. Työskentelyämme auttoi myös se, että teimme kaikki työt yhdessä samassa paikassa ja samaan aikaan. Työskentelymme sekä ajatustapamme poikkeavat toisistaan aiheuttaen jatkuvaa keskustelua ja haastamista työn sisällöstä, joiden avulla pääsimme yhteiseen lopputulokseen, joka miellytti molempia.

E-urheilu opinnäytetyön aiheena aiheutti hilpeyttä ja hämmennystä ympärilämme ja läheistemme kesken, mikä vaikutti myös meidän omaan luottamukseemme opinnäytetyön vakavuudesta. Jatkoimme työskentelyä aiheen parissa ja jonkin ajan jälkeen läheisemme oppivat ymmärtämään aiheen vaikuttavuuden liikunnan alalle. Ympärillä olevien ihmisten ja läheisten tuki antoi valtavasti lisää energiaa jatkaa eteenpäin, kun epäilykset ja negatiiviset ajatukset nousivat pintaan. Ohjaavan opettajan ammattimainen ohjaus antoi myös paljon oppimiskokemuksia ja tietoa.

Yhdeksi tavoitteeksi opinnäytetyölle asetimme perustamis- ja toimintasuunnitelman tekemisen siihen pisteeseen, että se on tulevaisuudessa toteutettavissa. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi meidän tuli ottaa selvää e-urheilun nykytilanne suomessa, seuran perustamiseen vaadittavat vaiheet sekä suomalaisessa seuratoiminnassa käytettävän toimintamallin piirteet. Toisena tavoitteenamme oli saada kyselytutkimuksen kautta laaja ja kattava otanta rovaniemeläisten nuorten kiinnostuksesta e-urheiluharrastusta kohtaan.

Mielestämme pääsimme kyselytutkimuksen tavoitteeseen, koska löysimme oikean kanavan tavoittaa kohderyhmämme ja aiheen uutuudenarvo edesauttoi vastausmäärän saamisessa. Kyselytutkimusten vastausten avulla saimme lisää voimaa ensimmäisen tavoitteemme saavuttamiseen, koska saimme valtavan määrän informaatiota seuran perustamisen kannattavuudesta Rovaniemelle. Lisäksi laajan tiedonhaun kautta selvitimme kaiken tarpeellisen seuran perustamis- ja toimintasuunnitelman luontia varten, jonka myötä suunnitelmista tuli opinnäytetyömme tuotos.

5.2 Tulosten eettisyys ja luotettavuus

Opinnäytetyömme luotettavuus perustuu lähteidemme luotettavuuteen. Lähteiden luotettavuutta ja laadukkuutta olemme pystyneet harjoittamaan koko opintojemme ajan. Lähteen luotettavuuden pystyy toteamaan kirjoittajan tietoisuudella sekä päiväyksellä. Näiden lisäksi lähteen luotettavuus paranee, kun useampi lähde pitää sisällään saman asian. Opinnäytetyössämme olemme käyttäneet omasta mielestämme vain luotettavia lähteitä. Olemme pystyneet perustelemaan

lähteistä hankittua tietoa sillä, että samaa tietoa käsitellään useammassa eri lähteessä. Tämän lisäksi olemme viitanneet useasti samaan aiheeseen useammalla eri lähteellä.

Kyselytutkimuksemme eettisyys muodostuu Rovaniemen kunnan ja Rovaniemen koulutuskuntayhtymän myöntämiin tutkimuslupiin pitää kysely yläkoululaisille sekä toisen asteen opiskelijoille. Tämän lisäksi kysely on pidetty täysin anonyyminä ja tuloksia ei pysty yhdistämään yksittäiseen henkilöön. Tulokset on käyty läpi joukkona ja yksittäisiä vastauksia ei ole käyty missään vaiheessa läpi. Tuloksia ei ole myöskään jaettu mihinkään ja niitä käsiteltiin luottamuksellisesti.

Luotettavuutta kyselytutkimuksellemme tekee sen suuri vastausotanta. Kaiken kaikkiaan kyselymme vastasi 471 henkeä. Kysely oli rajattu oikealle kohderyhmälle, eikä siihen päässyt vastaamaan kukaan kohderyhmän ulkopuolinen henkilö.

5.3 Opinnäytetyön hyödynnettävyys

Eniten opinnäytetyöstä on hyötyä meille itsellemme, sillä saamme valmiin tuotoksen seuran perustamista varten. Opinnäytetyötä voivat hyödyntää myös muiden lajien uudet seurat, vaikka se onkin tässä tapauksessa kohdistettu e-urheiluun. Seuran perustamiseen liittyvä tieto on kaikille sama. Nykyiset olemassa olevat e-urheiluseurat voivat muokata oman seuransa toimintaa meidän tuotoksemme avulla, koska se poikkeaa nykyisten e-urheiluseurojen toiminnasta. Lisäksi muiden paikkakuntien e-urheiluseurat voivat hyödyntää kyselytutkimuksen toimintamallia, jos seurat haluavat kartoittaa oman alueensa nuorten kiinnostusta peliharrastusta kohtaan.

Opinnäytetyön toimeksiantaja Lapin Urheiluopisto hyötyy tutkimuksesta välillisesti, sillä kyselytutkimusten tulokset antavat viitteitä myös urheiluakatemialle ja sen toiminnalle. Kyselytutkimuksen ja urheiluakatemian kohderyhmänä ovat samanikäiset nuoret. Tulevaisuudessa seuran perustamisen jälkeen Lapin Urheiluopisto pystyy tekemään yhteistyötä seuran kanssa ja auttamaan nuoria kasvamaan ja kehittymään e-urheilussa.

5.4 Tuotoksen arviointi

Seuran toimintasuunnitelman luontiin liittyy useampi eri osa-alue, jotka kaikki tulee olla kirjoitettuna suunnitelmassa. Tiedonhaun avulla löysimme useasta eri lähteestä vinkkejä ja neuvoja toimintasuunnitelman tekemiseen. Huomasimme eri toimintasuunnitelmien pitävän sisällään samoja asioita, mutta olevan kuitenkin aina seurakohtaiset. Loimme oman toimintasuunnitelmamme käyttäen apuna lähteistä poimittuja otsikoita, kuten seuran missio, visio ja tavoitteet. Toimintasuunnitelmaa tehdessä osaamisemme seuratoimintaa kohtaan kehittyi ja pystyimme näkemään seuran tulevaisuuden paremmin.

Perustamis- ja toimintasuunnitelman loimme asiakirjamuotoon, jossa perustamissuunnitelma on tuotu ohjemuotoisesti esille ja ohjeistuksen alle kirjoitettu omat kokemuksemme käsiteltävästä tilanteesta. Ohjemuotoon päädyimme, koska omasta mielestämme tällä tavoin lukijan on helppo ymmärtää jokainen vaihe. Numeroiduista vaiheista jokaisella lukijalla on helppo seurata itse, että missä vaiheessa hän on menossa. Omien kokemusten kertominen tuo lukijalle vertaistukea sekä mahdollisen toisen näkemyksen, miten asian voi tehdä.

Liitimme toimintasuunnitelman perustamissuunnitelman asiakirjaan, koska seuralla ei ole vielä omia nettisivuja, joissa on tapana tuoda seuran toimintasuunnitelma esille. Tekstistä halusimme tehdä mahdollisimman helppo- ja selkeälukuisen, mistä käy ilmi seuraan vaikuttavat tekijät ja asiat.

Vaikka suunnitelmamme on tälle työlle osaltaan valmis, ei se silti ole niin valmis, että pystyisimme perustamaan seuran. Tähän vaikuttavat pari muuttujaa, jotka ovat kolmannen jäsenen puuttuminen sekä mahdollisesti täysin uuden seuran perustaminen ilman olemassa olevan seuran tukea. Perustamissuunnitelman vieminen viimeiseen vaiheeseen toisi enemmän konkreettisuutta seuranperustamista ajatellen. Kolmannen henkilön ja mahdollisen organisaation saaminen taustalle mahdollistaisi e-urheiluseuran tarkemman organisaation määrittelyn. Näiden tukihenkilöiden avulla pystyisimme määrittämään tarkemmin resursseja sekä niihin kuuluvat seuratoimet. Viimeiseksi näiden kaikkien puutteiden täytyessä pystyisimme luomaan seuralle talousarvion, jonka pohjalta muodostuisi seuralle seuramaksut.

5.5 Oman osaamisen kehittyminen

Parin kanssa tehty opinnäytetyö vaatii jo lähtökohtaisesti hyvät ryhmätyöskentelytaidot. Reilun vuoden yhdessä oleminen opinnäytetyön parissa kehitti meissä molemmissa taitoa kunnioittaa ja kuunnella toista ihmistä. Vaikka itsellään olisi tunne siitä, että asian kuuluu mennä jotenkin, niin toinen henkilö voi olla täysin eri mieltä. Toinen ihminen voi nähdä ja kokea asian eri tavalla. Opinnäytetyömme opetti meitä molempia työskentelemään tiiviimmin toistemme kanssa ja kuuntelemaan sekä hyväksymään toisen mielipiteitä. Oppimisen kautta syntyy yhteisiä päätöksiä ja parempi yhteinen tuotos, kuin yksin tehdessä. Hyväksynnän oppimisen rinnalla palautteen vastaanottaminen kehittyi sekä vastavuoroisesti rakentavan palautteen antaminen kehittyi. Parin oikeanlainen ja hyvällä maulla haastaminen rikastaa yhteistä työtä todella paljon.

Yleinen tietämyksemme e-urheilusta oli hyvällä tasolla ennen opinnäytetyöprojektin aloittamista. Projektin loppuvaiheessa tietämys kehittyi erinomaiselle tasolle. Kiinnostavan aiheen ympärillä pyöriminen ja tiedon lisääminen ei tuntunut työnteolta. Tietoa tarttuu silloin todella helposti ja sitä niin sanotusti hengittää itsensä sisään. E-urheilutietämyksen lisääntymisen lisäksi opimme seuran perustamiseen vaadittavat vaiheet. Ennen opinnäytetyötä emme olisi osanneet perustaa seuraa, mutta nyt kun tiedämme kaikki vaadittavat vaiheet, niin seuran perustaminen on selkeämpää. Pelkkä tietämys siitä kuinka seura perustetaan ei kuitenkaan riitä vaan on olennaista tietää, miten seuran toimintasuunnitelma rakennetaan sekä mitä sen tulisi pitää sisällään.

5.6 Jatkokehitysajatukset ja tulevaisuuden näkymät

Seuraavat askeleet opinnäytetyön jälkeen ovat seuran perustamiseen vaadittavan kolmannen henkilön rekrytointi, alustavan kokouksen järjestäminen, seuran sääntöjen laatiminen ja perustamisilmoituksen tekeminen Patentti- ja rekisterihallitukseen. Virallisen perustamisen jälkeen tarkistetaan seuran toimintasuunnitelma ja muokataan sitä tarvittaessa. Seura pyrkii saamaan yhteyden kyselytutkimuksen nuoriin, jotka ilmoittivat olevansa halukkaita liittymään seuran jäseniksi, sekä aloittaa uuden seuran ja sen toiminnan markkinoinnin Rovaniemen kunnan alueella. Markkinoinnin tavoitteena on saada seuralle jäseniä ja toimihenkilöitä.

Lisäksi seuran tulee aloittaa yhteistyökumppaneiden, tilojen ja laitteiden kartoitus sekä hankinta.

Opinnäytetyöprosessin yhteydessä olemme luoneet itsellemme työpaikan Lapin urheiluopistolle, jossa kehitämme e-urheilutoimintaa. Tulevaisuutta ajatellen nykyinen toimintamme vankistaa työtämme urheiluopistossa ja täten olemme askeleen lähempänä seuran perustamista. Kun oikea aika koittaa, perustamme seuran ja samalla jatkamme urheiluopiston e-urheilutoiminnan kehittämistyötä. Tietämyksen ja osaamisen kartuttua pystymme laajentamaan toimintaympäristöämme ensin kansallisesti ja myöhemmin kansainvälisesti.

“We aren’t only doing something that already exists. We are creating something completely new.”

- Miikka Lehto & Niko Pimiä

LÄHTEET

Athow, D. 2016. Workstation vs Gaming vs Desktop: Which PC is for you? Viitattu 12.9.2019. <https://www.techradar.com/news/computing/pc/workstation-vs-gaming-vs-desktop-which-pc-is-for-you-1325863>.

Bäckström, A. 2017. Toimintasuunnitelman laatiminen. Viitattu 23.9.2019. <https://finfamiliaatu.fi/laatukasikirja/toimintasuunnitelman-laatiminen/>.

Computer Hope 2019. Console. Viitattu 12.9.2019. <https://www.computer-hope.com/jargon/c/console.htm>.

Consolazio, D. 2018. The History Of Esports. Viitattu 16.9.2019. <https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports/>.

Discover Esports 2017. What are the game types? Viitattu 13.9.2019. <https://discoveresports.com/what-are-the-game-types/>.

ESL 2019a. We Are ESL. Viitattu 18.9.2019. <https://about.eslgaming.com/about-us/>.

ESL 2019b. CS:GO World Ranking by ESL. Viitattu 19.9.2019. <https://www.eslgaming.com/worldranking/csgo#/>.

Esports Earnings 2019a. Game Rankings. Viitattu 13.9.2019. <https://www.esportsearnings.com/games>.

Esports Earning 2019b. Team Rankings. Viitattu 19.9.2019. <https://www.esportsearnings.com/teams>.

Flickr 2019. DHS19 | LAN. Viitattu 14.10.2019. <https://www.flickr.com/photos/dreamhack/albums/72157709094820927>.

Fred, M., Hokkanen, H., Jehkonen, A., Lundén, A., Oikarinen, H., Strand, T. & Tienhaara, P. 2012. Yhdistystoiminta 2000 -luvulla. Helsinki: Työväen Sivistysliitto.

Gynther, M. 2018. Tampereella satsataan tosissaan elektroniseen urheiluun, mukaan on lähtenyt myös moni perinteinen urheiluseura – Tästä uudessa hankkeessa on kyse. Viitattu 19.9.2019. <https://www.aamulehti.fi/a/201294588>.

Halila, H. & Riitesuo, R. 2003. Urheilun yhdistystoiminnan perusteet. Helsinki: Suomen Liikunta ja Urheilu.

Hartikainen, N. 2015. Starcraft 2 -opas katsojille. Viitattu 13.9.2019. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/01/29/starcraft-2-opas-katsojille>.

Hartwall Areena 2019. Arctic Invitational. Viitattu 17.9.2019. <https://hartwallarena.fi/fi/arctic-invitational>.

Hercules Esports 2019. Meistä. Viitattu 19.9.2019. <https://hercules.gg/about-us/>.

Hornshaw, P. 2019. The history of Battle Royale: From mob to worldwide phenomenon. Viitattu 13.9.2019. <https://www.digitaltrends.com/gaming/history-of-battle-royale-games/>.

HUS 2019. Ihminen tutkimuksen kohteena. Viitattu 24.9.2019. <https://www.hus.fi/tutkijalle/tutkimuslupa/kohteena-ihminen/Sivut/default.aspx>.

Hämäläinen, J. & Lempinen, M. 2018. Toiminnan suunnittelu ja hallinto yhdistyksessä. Helsinki: Kauppakamari.

leSF 2019. About leSF. Viitattu 16.9.2019. <https://www.ie-sf.org/iesf/>.

JKPG.COM 2019. DreamHack Summer. Viitattu 18.9.2019. <https://jkpg.com/en/jonkoping-huskvarna/dreamhack-summer/>.

KameOn 2019. Kotona 2019 -messuilla pääsee kilpailemaan CS:GO:ssa, Overwatchissa ja Fortniteissa – Voittajille luvassa lahjakortteja. Viitattu 19.9.2019. <https://kameon.gg/kotona-2019-messuilla-paasee-kilpailemaan-csgossa-overwatchissa-ja-fortnitessa-voittajille-luvassa-lahjakortteja/>.

Kraneis, S. & Rantala, K. 2018. KAIKKI E-URHEILUSTA. Keuruu: Urheilumuseo.

LapinAMK 2019. Opinnäytetyön toteuttaminen. Viitattu 24.9.2019. <https://www.lapinamk.fi/fi/Opiskelijalle/Opinto-opas,-AMK-tutkinto/Opinnaytetyoohje/Opinnaytetyon-toteuttaminen>.

Loimu, K. 2005. Johda yhdistyksesi menestykseen: Puheenjohtajan käsikirja. Helsinki: WSOYpro Oy

Loimu, K. 2010. Yhdistystoiminnan Käsikirja. 4.painos. Helsinki: WSOYpro Oy.

Martončik, M. 2015. e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? Viitattu 12.9.2019. https://kundoc.com/download/e-sports-playing-just-for-fun-or-playing-to-satisfy-life-goals_5afcb31ad64ab23fc20e6e21.html.

Nieminen, J. 2017. Turnausjärjestäjän opas 2017. Viitattu 13.9.2019. <https://seul.fi/wp-content/uploads/2017/12/SEUL-Turnausjarjestajan-opas-2017-aukeamittain.pdf>.

Nikkilä, N. 2018. SEULista irtautuneet perustivat sen rinnalle uuden Suomen Kilpapelamisen Liiton. Viitattu 16.9.2019. <https://eurheilu.com/uutiset/seulista-irtautuneet-perustivat-sen-rinnalle-uuden-suomen-kilpapelamisen-liiton/>.

Nikkilä, N. 2019. Sponsor Insight: E-urheilu nousi suomalaisten nuorten miesten ykköslajiksi – Taakse jäi Suomen kansallislaji. Viitattu 23.9.2019. <https://eurheilu.com/uutiset/sponsor-insight-e-urheilu-nousi-suomalaisten-nuorten-miesten-ykkoslajiksi-taakse-jai-suomalaisten-kansallislaji/>.

Norros, O. 2011. Urheiluliigan organisointi. Helsinki: WSOYpro Oy.

Palvaila, J. 2019. Uskomatonta! Jesse "JerAx" Vainikka ja Topias "Topson" Taa-vitsainen voittivat toisen peräkkäisen Dota 2 -maailmanmestaruuden. Viitattu 18.9.2019. <https://yle.fi/urheilu/3-10937607>.

Patentti- ja rekisterihallitus 2019a. Uuden yhdistyksen perustamisilmoitus. Viitattu 1.11.2019. https://www.prh.fi/fi/yhdistysrekisteri/yhdistyksen_perustajalle/yhdistyksen_perustamisilmoitus.html.

Patentti- ja rekisterihallitus 2019b. Yhdistyksen perustajalle. Viitattu 20.9.2019. https://www.prh.fi/fi/yhdistysrekisteri/yhdistyksen_perustajalle.html.

Ranker Games 2018. The World's Greatest eSports Teams. Viitattu 19.9.2019. <https://www.ranker.com/list/best-esports-teams/ranker-games>.

Rantala, K. 2017. E-urheilun lyhyt oppimäärä. Viitattu 12.9.2019. <https://urheilunopas.wordpress.com/2017/10/19/eurheilun-lyhyt-oppimaara/>.

Repo, K. 2018. Yhdistystoiminnan perusteet. Viitattu 20.9.2019. <https://docplayer.fi/105044993-Yhdistystoiminnan-perusteet.html>.

Rovaniemen kaupunki 2019. Tilinpäätös ja toimintakertomus 2018. Viitattu 2.10.2019. <https://www.rovaniemi.fi/loader.aspx?id=ade83408-04bb-4426-9198-5a50d61b89fb>.

Ruonakoski, E. 2018. Jesse Vainikka on nuori mies, joka on netonnut pelaamisella reilut 2,8 miljoonaa euroa – näin videopeleistä kasvoi miljardibisnes, jossa tienataan enemmän kuin yritysjohdossa. Viitattu 19.9.2019. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/jesse-vainikka-on-nuori-mies-joka-on-netonnut-pelaamisella-reilut-2-8-miljoonaa-euroa-nain-videopeleista-kasvoi-miljardibisnes-jossa-tienataan-enemman-kuin-yritysjohdossa/7082614#gs.44tumx>.

Rönkä, O. 2018. E-urheilun Käsikirja. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Rönkä, O. 2019. ENCEstä ei ollut Astraloksen kaatajaksi – huikea major-taival päättyi kakkossijaan. Viitattu 19.9.2019. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/03/03/encesta-ei-ollut-astraloksen-kaatajaksi-huikea-major-taival-paattyi>.

SEUL 2018a. Ammattipelaaminen. Viitattu 19.9.2019. <https://seul.fi/e-urheilu/ammattipelaaminen/>.

SEUL 2018b. Mitä on e-urheilu. Viitattu 12.9.2019. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>.

SEUL 2018c. SEUL. Viitattu 16.9.2019. <https://seul.fi/seul/>.

Suomen kilpapelaamisen liitto 2019. Suomen kilpapelaamisen liitto. Viitattu 16.9.2019. <https://www.skl.gg/>.

Suomen Olympiakomitea 2017. E-urheilijat mukaan Suomisportiin - kasvava laji vaatii hyvät työkalut. Viitattu 23.9.2019. <https://www.olympiakomitea.fi/2017/05/02/e-urheilijat-mukaan-suomisportiin-kasvava-laji-vaatii-hyvät-tyokalut/>.

Suomen Olympiakomitea 2018. Toimintasäännöt. Viitattu 19.9.2019. <https://www.olympiakomitea.fi/uploads/2018/10/seurojen-mallisaannot-2018.pdf>.

Suomen Olympiakomitea 2019. Seuratoiminnan malli. Viitattu 20.9.2019. https://www.olympiakomitea.fi/uploads/2019/03/eca40189-seuratoiminnan-mallin_esittely_pitka-versio.pdf.

Suomen Palloliitto 2019. Seuran perustaminen ja jäsenhakemus. Viitattu 20.9.2019. <https://www.palloliitto.fi/jalkapalloperhe/piirit/keski-suomi/seuran-perustaminen-ja-jasenhakemus>.

Team Liquid 2019. Players. Viitattu 19.9.2019. <https://www.teamliquid.com/players#sc2>.

Uusitupa I. 2019. Suomalaiskaksikko jyräsi jälleen Dota 2:n MM-voittoon, OG-joukkue tienasi 14 miljoonaa euroa. Viitattu 18.9.2019. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000006215870.html>.

Vaarala, N. 2017. Elektroninen urheilun katsojaluvut ja tuotot paisuvat. Viitattu 23.9.2019. <https://www.satakunnankansa.fi/kotimaa/elektronisen-urheilun-katsojaluvut-ja-tuotot-paisuvat-200167855>.

Varalan Urheiluopisto 2019. Tampereen e-urheilu kilpailu-, harrastu- ja koulutusympäristö. Viitattu 19.9.2019. <https://varala.fi/tampereen-e-urheilu/>.

Wagner, M. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. Viitattu 12.9.2019. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports.

Yhdistyslaki 26.5.1989/503.

Yhdistystoimijat 2019. Toimintasuunnitelma. Viitattu 23.9.2019. <https://www.yhdistystoimijat.fi/toiminnot/asiakirjat/toimintasuunnitelma/>.

LIITTEET

- Liite 1. Kartoituskysely nuoret
- Liite 2. Kartoituskysely nuorten huoltajat
- Liite 3. Rovaniemen kaupungin tutkimuslupapäätös
- Liite 4. REDU:n tutkimuslupapäätös

Liite 1. Kartoituskysely nuoret 1(3)

E-urheilu Rovaniemellä

Hei! Olemme Lapin Ammattikorkeakoulun opiskelijoita, liikunnan ja vapaa-ajan puolella. Teemme opinnäytetyötä elektronisesta urheilusta ja siihen koskevasta seuratoiminnasta. Kysely tehdään täysin anonymisti ja luottamuksellisesti. Tuloksia ei käsitellä yksilöllisesti vaan joukkona, ja pelkästään opinnäytetyötä varten. Tuloksia ei jaeta kolmannelle osapuolelle.

Haluaisitko sinä tulevaisuuden urheilijaksi? Osallistu kyselyyn ja mahdollista e-urheiluseuran perustaminen Rovaniemelle.

1. Ikä *

 vuotta

2. Sukupuoli? *

Poika

Tyttö

3. Pelaatko vapaa-ajalla videopelejä? *

kyllä

ei

4. Mitä peliä pelaat? *

Voit valita useamman vaihtoehdon

CS:GODota 2NHL

Call of Duty

Overwatch

League of LegendsFortniteFIFA

Battlefield

Rainbow Six Siege

Joku muu, mikä? (Kirjoita vain yksi peli)

Liite 1. Kyselykartoitus nuoret 2(3)

5. Millä laitteella yleensä pelaat? *

Voit valita useamman vaihtoehdon

Tietokone

Playstation

Xbox

Nintendo

Joku muu, mikä?

6. Kiinnostaako e-urheilu harrastuksena? *

Harrastukseen kuuluu viikoittainen harjoittelu. Pelaamista sekä pelaamisen ympärille kuuluvaa aktiviteetteja.

kyllä

ei

7. Haluaisitko liittyä e-urheiluseuraan? *

Seuran toiminta tapahtuu Rovaniemellä.

kyllä

ei

8. Minkälaisessa joukkueessa haluat pelata? *

Sekajoukkue

Tyttöjoukkue

Poikajoukkue

Ei ole merkitystä

Liite 1. Kartoituskysely nuoret 3(3)

9. Kuinka monta kertaa viikossa haluaisit harjoitella? *

Voit valita useamman vaihtoehdon

<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	4
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	7

10. Kuinka pitkään haluaisit yhden harjoituksen kestävän? *

Voit valita useamman vaihtoehdon

<input type="checkbox"/>	Alle tunnin	<input type="checkbox"/>	Yhden tunnin	<input type="checkbox"/>	Kaksi tuntia	<input type="checkbox"/>	Kolme tuntia
<input type="checkbox"/>	Joku muu, kuinka kauan?	<input type="text"/>					

11. Mitä haluaisit tehdä harjoituksissa? *

Harjoitteluun voi kuulua esimerkiksi pelien pelaamista, liikunnallisia aktiviteetteja ja ryhmässä toimimista. Voit valita useamman vaihtoehdon.

<input type="checkbox"/>	Pelien pelaamista	<input type="checkbox"/>	Liikuntaa	<input type="checkbox"/>	Ryhmässä toimimista
<input type="checkbox"/>	Jotain muuta, mitä?	<input type="text"/>			

12. Vapaa sana.

Kiitos vastauksistasi!

Liite 2. Kartoituskysely nuorten huoltajat 1(3)

E-urheilun kartoituskysely Rovaniemellä

Sivu 1

Hei! Olemme Lapin Ammattikorkeakoulun opiskelijoita, liikunnan ja vapaa-ajan puolella. Teemme opinnäytetyötä elektronisesta urheilusta ja siihen koskevasta seuratoiminnasta. Kysely tehdään täysin anonymisti ja luottamuksellisesti. Tuloksia ei käsitellä yksilöllisesti vaan joukkona, ja pelkästään opinnäytetyötä varten. Tuloksia ei jaeta kolmannelle osapuolelle.

Haluaisimme saada tietoa vanhempien ajatuksista elektronisen urheilun harrastusta kohtaan. Kyselyn tarkoituksena on kartoittaa vanhempien mielipiteitä ja käsitystä e-urheilusta. Osallistu kyselyyn ja mahdollista e-urheiluseuran perustaminen Rovaniemelle.

1. Oletko kuullut elektronisesta urheilusta? *

Elektroninen urheilu on videopelien pelaamista kilpailullisesti.

- kyllä
- ei

2. Jos vastasit kyllä, niin mistä olet kuullut e-urheilusta?

- Televisio
- Internet
- Lehdet
- Omalta lapselta
- Jokin muu, mistä?

3. Mihin ikäluokkaan lapsesi kuuluu/kuuluvat? *

- 7-12 vuotta
- 13-15 vuotta
- 16+ vuotta

4. Kuinka moni teidän lapsistanne pelaa? *

5. Mitä mieltä olen lapsen/ nuoren pelaamisesta? *

En hyväksy ollenkaan

Hyväksyn täysin

Liite 2. Kartoituskysely nuorten huoltajat 2(3)

6. Perustele vastauksesi kysymykseen: 5. Mitä mieltä olet lapsen/nuoren pelaamisesta? *

7. Mitä pelejä lapsesi pelaa?

Ei haittaa, vaikka et tiedä. Kysymys on vapaaehtoinen.

8. Antaisitko lapsesi osallistua e-urheiluseuran toimintaan? *

kyllä

ei

9. Minkälaista toimintaa haluaisit seuran tarjoavan nuorille? *

Voit valita useamman vaihtoehdon.

Pelien pelaamista

Psykkistä harjoittelua

Fyysistä harjoittelua

Ryhmätyöskentelyä

Jotain muuta, mitä?

10. Kuinka monta kertaa viikossa harjoituksia mielestäsi tulisi olla? *

Voit valita useamman vaihtoehdon.

1

2

3

4

5

6

7

Liite 2. Kartoituskysely nuorten huoltajat 3(3)

11. Kuinka pitkään yksi harjoituskerta voisi kestää? *

Harjoitusten teemat vaihtuvat aika ajoin. Voit valita useamman vaihtoehdon.

Alle tunnin

Kaksi tuntia

Yhden tunnin

Kolme tuntia

Jokin muu, mikä?

Neljä tuntia

12. Kuinka paljon olisit valmis maksamaan nuoren harrastuksesta vuodessa? *

Vuosimaksu mahdollisesti sisältää seuraavia asioita: Pelilisenssin, harjoitusvälineet, turnauksen/ turnauksia kaudelle, vakuutuksen, valmentajien kulukorvaukset.

alle 100 €

300-400 €

100-200 €

400-500 €

200-300 €

yli 500 €

Joku muu, kuinka paljon?

13. Vapaa sana.

Kiitos vastauksistasi!

Liite 3. Rovaniemen kaupungin tutkimuslupapäätös 1(3)



Rovaniemen kaupunki
 Palvelualuepäällikkö Koulutuspalvelut
 Tutkimuslupapäätös

Ote viranhaltijapäätöksestä
 18.02.2019

1 (3)
 § 27

Tämä asiakirja on sähköisesti allekirjoitettu Rovaniemen kaupungin asianhallintajärjestelmässä.

ROIDno-2019-37
Tutkimuslupa Lehti Miikka ja Pimiä Niko

Lapin ammattikorkeakoulussa liikunnanohjaajiksi opiskelevat Miikka Lehto ja Niko Pimiä hakevat tutkimuslupaa AMK:n opinnäytetyötä varten. Opinnäytetyön kyselyn kohdejoukkona ovat Rovaniemen yläkoulu ja lukioikäiset opiskelijat. Kyselyn tarkoituksena on kartoittaa nuorten kiinnostusta videopelaamista kohtaan. Kyselyn tulokset voivat mahdollistaa elektronisen urheiluseuran perustamisen Rovaniemelle sekä mahdollistaa nuorille uuden harrastuksen aloittamisen, jossa kohtaavat sekä liikunta että pelaaminen. Tämän lisäksi tarkoituksena on saada koulun kautta kysely myös vanhemmille, jotta tutkimukseen saataisiin tieto huoltajien mielipiteistä ja käsityksistä pelaamisesta sekä elektronisen urheiluseuran toiminnasta. Tutkimus suoritetaan sähköisenä kyselynä, joka pystytään lähettämään nettilinkin kautta esim. Wilma-viestillä. Kyselyssä ei kysytä henkilöiden yksityistietoja sekä vastaukset käsitellään joukkovastauksina. Opinnäytetyön vastaava opettaja on lehtori Petteri Pohja.

Päätöksen peruste

Tutkimusluvan myöntämisen peruste:

1. Hakijat sopivat käytännön järjestelyistä koulujen kanssa
2. Hakijat toimittavat lyhennelmän tutkimusraportista ao. kouluille

Päätös

Miikka Lehdelle ja Niko Pimiälle myönnetään em tutkimuslupa.

Tiedoksi

Miikka Lehti, Niko Pimiä, Rovaniemen kaupungin yläluokkien koulujen ja lukioiden rehtorit

Allekirjoitus

Kai Väistö, palvelualuepäällikkö

Otteen oikeaksi todistaa

Rovaniemi
 18.02.2019

Mervi Pöykiöniemi
 iltapäivätoiminnan koordinaattori

Liite 3. Rovaniemen kaupungin tutkimuslupapäätös 2(3)



Rovaniemen kaupunki
 Palvelualuepäällikkö Koulutuspalvelut
 Tutkimuslupapäätös

Ote viranhaltijapäätöksestä
 18.02.2019

2 (3)
 § 27

Tämä asiakirja on sähköisesti allekirjoitettu Rovaniemen kaupungin asianhallintajärjestelmässä.

Oikaisuvaatimus
 § 27

Oikaisuvaatimusohje

OIKAISUVAATIMUSOHJE

Oikaisuvaatimusoikeus

Päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen. Oikaisuvaatimuksen saa kuntalain 137 §:n mukaan tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianosainen) sekä kunnan jäsen. Oikaisuvaatimuksen voi tehdä tarkoituksenmukaisuus- tai laillisuusperusteella.

Oikaisuvaatimusaika ja sen alkaminen

Oikaisuvaatimus on tehtävä 14 päivän kuluessa päätöksentiedoksisaannista. Oikaisuvaatimus on toimitettava Rovaniemen kaupungin kirjaamoon määräajan viimeisenä päivänä ennen kirjaamon aukioloajan päättymistä. Asianosaisen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, seitsemän päivän kuluttua kirjeen lähettämisestä. Käytettäessä tavallista sähköistä tiedoksiantoa asianosaisen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, kolmantena päivänä viestin lähettämisestä. Kunnan jäsenen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon seitsemän päivän kuluttua siitä, kun pöytäkirja on nähtävänä yleisessä tietoverkossa. Tiedoksisaantipäivää ei lueta oikaisuvaatimusaikaan.

Oikaisuvaatimuksen muoto ja toimittaminen

Oikaisuvaatimus on tehtävä kirjallisesti. Oikaisuvaatimus on tekijän, laillisen edustajan tai asiamiehen allekirjoitettava. Siinä tulee mainita tekijän, ja jos hän ei ole allekirjoittaja, myös allekirjoittajan nimi, osoite, asuinkunta sekä puhelinnumero, johon asiaa koskevat ilmoitukset voidaan toimittaa. Jos oikaisuvaatimus päätös voidaan antaa tiedoksi sähköisenä viestinä, yhteystietona pyydetään ilmoittamaan myös sähköpostiosoite.

Oikaisuvaatimuksessa on mainittava päätös, jota vaaditaan oikaistavaksi sekä vaatimuksen sisältö ja perusteet. Oikaisuvaatimukseen on liitettävä asiakirjat, joihin tekijä vetoaa vaatimuksensa tueksi, jollei niitä ole aikaisemmin toimitettu viranomaiselle.

Oikaisuvaatimus on toimitettava oikaisuvaatimusviranomaiselle ennen oikaisuvaatimusajan päättymistä. Jos määräajan viimeinen päivä on pyhäpäivä, itsenäisyyspäivä, vapunpäivä, joulukuun- tai juhannusaatto tai arklauantai, oikaisuvaatimuksen saa tehdä ensimmäisenä arkipäivänä tämän jälkeen. Muutoshakemus on tehtävä viimeistään määräajan viimeisenä päivänä ennen viraston aukioloajan päättymistä. Mikäli oikaisuvaatimus lähetetään postitse, on se jätettävä postiin niin ajoissa, että se ehtii perille viraston aukioloaikana ennen oikaisuvaatimusajan päättymistä. Sähköisen asiakirjan (telekopio tai sähköposti) tulee olla määräaikaan viranomaisen käytettävissä vastaanottolaitteessa tai tietojärjestelmässä siten, että viestiä voidaan käsitellä.

Oikaisuvaatimuksen voi toimittaa myös faksina tai sähköpostitse. Sähköistä asiakirjaa ei tarvitse täydentää allekirjoituksella, jos asiakirjassa on tiedot lähettäjältä eikä asiakirjan alkuperäisyyttä tai eheyttä ei ole syytä epäillä. Oikaisuvaatimuksia, jotka

Liite 3. Rovaniemen kaupungin tutkimuslupapäätös 3(3)



Rovaniemen kaupunki
Palvelualuepäällikkö Koulutuspalvelut
Tutkimuslupapäätös

Ote viranhaltijapäätöksestä
18.02.2019

3 (3)
§ 27

Tämä asiakirja on sähköisesti allekirjoitettu Rovaniemen kaupungin asianhallintajärjestelmässä.

sisältävät arkaluonteisia henkilö- tai salassa pidettäviä tietoja, ei suositella lähetettäväksi sähköpostitse tai sen liitteenä.

Oikaisuvaatimus lähetetään aina lähettäjän omalla vastuulla.

Oikaisuvaatimuksen maksu

Oikaisuvaatimuskäsittely on maksutonta.

Oikaisuvaatimusviranomaisen ja yhteystiedot

Oikaisuvaatimusviranomaisen: Rovaniemen kaupunki, Koulutuslautakunta

Postiosoite: PL 8216, 96101 Rovaniemi

Käyntiosoite: Hallituskatu 7, Rovaniemi

Sähköpostiosoite: kirjaamo(at)rovaniemi.fi

Telefax: (016) 322 6450

Puhelin: (016) 3221

Virka-aika: ma - pe kello 8.00 - 16.00

Pöytäkirja

Päätöstä koskevia pöytäkirjanotteita ja liitteitä voi pyytää Rovaniemen kaupungin kirjaamosta.

Postiosoite: PL 8216, 96101 Rovaniemi

Käyntiosoite: Hallituskatu 7, Rovaniemi

Sähköpostiosoite: kirjaamo(at)rovaniemi.fi

Telefax: 016 322 6450

Puhelin: 016 3221

Virka-aika: ma - pe kello 8.00 - 16.00

Pöytäkirjan tarkastus- ja allekirjoituspäivä sekä pöytäkirjan verkkoon julkaisupäivä esitetään kunkin pöytäkirjan allekirjoitussivulla.

Liite 4. REDU:n tutkimuslupapäätös 1(2)



Lapin koulutuskeskus REDU
Santasport Lapin Urheiluopisto

Hakemus / Päätös

REDU C 14/19
UOPI C 6/19

Tutkimuslupahakemus ja päätös

Tulosalue / toimintayksikkö	Lapin koulutuskeskus REDU Santasport Lapin Urheiluopisto	
Tutkimuksen tai selvityksen nimi	Kyselytutkimus Rovaniemeläisille nuorille ja heidän vanhemmilleen elektronisesta urheilusta ja seuratoiminnasta.	
Tutkimuksen tekijät yhteystietoineen	Nimi Miikka Lehto	[REDACTED]
	Nimi Niko Pimiä	[REDACTED]
Toimeksiantaja	Lapin Ammattikorkeakoulu	
Organisaatio, tutkinto tai muu, mihin tutkimus sisältyy (esim. lopputyö, pro gradu, väitöstutkimus tai muu vastaava)	Liikunnanohjaaja -tutkinnon opinnäytetyö (AMK)	
Tutkimuksen tavoitteet	Kartoittaa Rovaniemeläisten yläkoulu- ja 2. asteen opiskelijoiden kiinnostusta pelaamista kohtaan ja sen muuttamisesta säännölliseksi harrastukseksi. Vanhempien osalta tutkimuksen tarkoituksena on selvittää heidän mielenkiintoa nuoren peliharrastukseen ja sen tukemiseen.	
Tutkimuksen kohderyhmä	Rovaniemeläiset 2.asteen opiskelijat ja heidän vanhemmat.	
Tutkimuksen lähestymistapa, aineiston käsittelyn tarkennus tai muu vastaava tieto	Lähestymistapa nettikyselynä, jossa myös aineisto käsitellään.	
Selvitys aineiston/tietojen käsittelystä ja säilytyksestä sekä kerätyn aineiston ja tietojen hävittämisestä tutkimuksen valmistuttua	Aineistot käsitellään joukkona ja täysin anonyymisti. Henkilötietoja ei kerätä. Aineistot säilytetään opinnäytetyön prosessin ajan ja niistä tehdään raportti. Opinnäytetyön valmistuttua aineistot hävitetään.	
Organisaatio ja ohjaavat opettajat, professorit tai muut ohjaavat asiantuntijat yhteystietoineen	Lapin Ammattikorkeakoulu Ohjaava opettaja: Petteri Pohja, lehtori [REDACTED]	
Tutkimussuunnitelman hyväksymispäivämäärä oppilaitoksessa	18.02.2019 Hyväksytty tutkimussuunnitelma liitetään hakemukseen.	
Suunnitelma tutkimuksen ja sen tulosten valmistamisen aikataulusta	Opinnäytetyö valmistuu syksyllä 2019.	
Tieto siitä, miten ja milloin (arvio aikataulusta) tulokset toimitetaan REDUlle	Tulokset toimitetaan vuoden 2019 lopulla.	
Salassa pidettävät tiedot	Salassa pidettäviä tietoja ei saa sisällyttää, ilmaista tai liittää julkaistavaan (julkiseen) opinnäytetyöhän, pro graduun, väitöskirjaan tai muuhun vastaavaan. Salassa pidettävät tiedot tulee esittää erillisessä liitteessä ja niiden salassapidosta tulee mainita siinä erikseen erikseen.	

Liite 4. REDU:n tutkimuslupapäätös 2(2)



Lapin koulutuskeskus REDU
Santasport Lapin Urheiluoipisto

Hakemus / Päätös

REDU C 14 / 19
UOPI C 6 / 19

Sitoumukset	<p>Sitoudun siihen, etten käytä saamiani tietoja tutkittavan tai hänen läheisensä vahingoksi tai halventamiseksi taikka sellaisten etujen loukkaamiseksi, joiden suojaksi on säädetty salassapitovelvollisuus, enkä/emmekä luovuta saamiani henkilötietoja sivullisille.</p> <p>Tutkijana olen tietoinen lainsäädännön, erityisesti tietosuojalainsäädännön (EU-tietosuojasetus 2016/679 ja sitä tarkentava kansallinen lainsäädäntö) henkilötietojen käsittelyn määritelmästä sekä käsittelylle asettamista vaatimuksista sekä vastuustani tietojen lainmuokaisesta käsittelystä. Lisätietoa näistä antaa REDUn tietosuojavastaava tai Tietosuojavaltuutetun toimisto.</p> <p>Tietosuojavaltuutetun tehtävänä on neuvoa, ohjata ja valvoa henkilötietojen käsittelyä. Tietosuojavaltuutetun toimisto on antanut muun muassa ohjeet "Tietosuoja ja tieteellinen tutkimus henkilötietolain kannalta" ja Henkilötietojen käsittely suostumuksen perusteella".</p> <p>Jos tutkimuksessa käsitellään luonnollisten ja elossa olevien henkilöiden tietoja siten, että henkilö on tunnistettavassa suoraan tai välillisesti, siitä muodostuu henkilötietopohjainen tutkimusrekisteri, täytetään hakemuksen liitteeksi EU:n Tietosuoja-asetuksen mukainen tietosuojaseloste.</p> <p>Sitoudun siihen, että en ilmaise tutkimuksen yhteydessä käytettävissä olleita luottamuksellisia tietoja sivullisille. Edellä mainittu sitoumus tarkoittaa tutkimuksen yhteydessä saamieni tietojen vaihtolo- ja salassapitovelvollisuutta.</p>	
Tutkimusluvan hakijoiden allekirjoitukset	Paikka ja aika	Allekirjoitus ja nimenselvennös
	Paikka ja aika	Allekirjoitus ja nimenselvennös

Käsittelymerkinnät ja päätös

REDUn koulutuspäällikön lausunto erikoissuunnittelija Erkki Jääskön lausunto	Lapin urheiluakatemiassa (LUA -johtoryhmän näkemys) halutaan olla vahvasti mukana rakentamassa elektronisen urheilun (eSports) kehittämisessä ja edistämässä laajempaan e-urheilijan polun rakentamista osana Lapin urheiluakatemiaa. Oheinen tutkimuslupa ja sen sisältämä kysehtutkimus tuovat tutkittua tietoa konkreettisille kehittämistoimenpiteille (esim. E-urheilun yläkoululeirit).	
UOPin koulutuspäällikön lausunto	<i>Erkki Jääskö</i>	
Tutkimuksen yhteyshenkilöt REDU, UOPI	<i>Erkki Jääskö, Ritva Pekkala</i>	
Päätös tutkimusluvan myöntämisestä	<input checked="" type="checkbox"/> Tutkimuslupa myönnetään <input type="checkbox"/> Hakijan tulee toimittaa valmis raportti tutkimuksen valmistuttua. Muut ehdot: <input type="checkbox"/> Tutkimuslupaa ei myönnetä Perustelut	
	Paikka ja aika	Rehtoreiden allekirjoitus
	<i>Rovaniemi 4.3.2019</i>	<i>Tajoto Arkko</i> <i>Ritva Pekkala</i>



Liite: Hyväksytty tutkimussuunnitelma

post Saija Niemelä-Pentti
kuntayhtymän johtaja

Jakelu Tutkimusluvan hakija/hakijat (alkuperäinen) / *skannattu*
Koulutus- tai palvelupäällikkö
Rehtori