



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Yhteisöllinen pelaaminen

E-urheilutoiminta nuorisotyössä

Jirko Karttunen & Roope Litmanen

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

Arvioitavaksi jättämisaika 09 / 2017

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Jirko Karttunen & Roope Litmanen	Sivumäärä 30 ja 30 liitesivua
Työn nimi Yhteisöllinen pelaaminen – E-urheilu toiminta nuorisotyössä	
Ohjaava(t) opettaja(t) Anita Saaranen-Kauppinen	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Kuopion nuorisopalvelut, Jari Väänänen	
Tiivistelmä <p>Toiminnallisen opinnäytetyömme tarkoituksena oli luoda nuorisotyöllinen tavoitteellinen elektronisen urheilun joukkuepelaamis -konsepti, jota Kuopion nuorisopalveluiden alla toimiva Pelitalo Muikku voi myöhemmin hyödyntää toiminnassaan. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus toteutettiin keväällä 2017. Opinnäytetyömme on kehittämistyötä ”Pelissä Mukana” -hankkeeseen, jossa luotiin Pelitalo -konsepti Kuopion nuorisopalveluille. Pelitalo Muikku on digitaaliseen pelaamiseen erikoistunut nuorisotila, joka sijaitsee Kuopiossa Petosen kaupunginosassa.</p> <p>Työkalunamme käytimme nuorten suosimaa Counter Strike: Global Offensive -tietokonepeliä. Halusimme tuoda esille digitaalista pelaamista työmuotona ja osoittaa elektronisen urheilun sosiaalisesti vahvistavien elementtien olevan samankaltaisia kuin perinteisessä urheilussa. Kokosimme joukkueen kyseisestä pelistä kiinnostuneista nuorista, ja harjoittelimme Pelitalo Muikussa sekä verkovälityksellä kolmen kuukauden ajan yhteensä kaksi kertaa viikossa.</p>	
Asiasanat E-urheilu, digitaaliset pelit, nuorisotyö, pelaaminen, pelikulttuuri, toimintamallit	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Civic activities and youth work

ABSTRACT

Author Jirko Karttunen & Roope Litmanen	Number of Pages 30 + 30
Title Communal gaming – eSports activities in youth work	
Supervisor(s) Anita Saaranen-Kauppinen	
Subscriber and/or Mentor Youth services of Kuopio, Jari Väänänen	
Abstract <p>The purpose of our active thesis was to create an electronic sports team -concept for Pelitalo Muikku. which functions are under Kuopio's youth services Our thesis is development work for "Pelissä Mukana" -project, where the Pelitalo concept was created for the youth services of Kuopio. Pelitalo Muikku is a youth center, which specializes in digital gaming. It is located at Petonen district at Kuopio.</p> <p>As a main tool of our work, we used the digital game Counter Strike: Global Offensive, which is popular among youth. We wanted to disclose digital gaming as a tool of work and prove that electronic sports social enforcing elements parallelize to traditional sports. We gathered our team with the youth, who had interest in the game and we practiced at Pelitalo Muikku and online altogether two times a week.</p>	
Keywords electronic sports, digital games, youth work, playing (games and sports), game culture, operation models	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Nuorisotyö ja digitaalinen pelaaminen	6
1.2 Counter Strike: Global Offensive	7
2 TIETOPERUSTA	8
2.1 Elektroninen urheilu	8
2.1.1 Liikunta	10
2.1.2 Uni ja ravinto	10
2.1.3 Psykkisyys	11
2.2 InSoGa- malli	11
2.2.1 Sosiaalisen pelaamisen mentaliteetit	12
2.2.2 Satunnaisen pelaamisen mentaliteetit	12
2.2.3 Sitoutuneen pelaamisen mentaliteetit	13
2.3 Pienryhmätoiminta ja sosiaalinen vahvistaminen	14
3 TOTEUTUKSEN LÄHTÖKOHDAT	14
3.1 Tavoitteet	15
3.2 Sitouttaminen	15
3.3 Ryhmäyttäminen	16
4 TOTEUTUKSEN KUVAUS	18
4.1 Harjoitusten sisältö	19
4.2 Ampumisen ja kranaattien heiton harjoittelu	20
4.3 Pelaajaroolit	21
5 TULOKSET	21
5.1 Ryhmän vaiheet	22
5.2 Ryhmädynamiikka	23
6 ARVIOINTI	24
6.1 Tilaajan näkökulma	24
6.2 Ammattialan näkökulma	25
6.3 Konseptin itsearviointi	26
LIITTEET	31

1 JOHDANTO

Toiminnallisessa opinnäytetyössämme kehitämme Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden Pelissä mukana -hankkeen alla toimivan Pelitalo Muikun toimintaa. Pelitalo Muikku on digitaaliseen pelaamiseen erikoistunut nuorisotila, joka sijaitsee Petosen vapaa-aikatilán, Pinarin yläkerrassa. Pelitalo tarjoaa nuorten käyttöön 13 pelitietokoneita ja uutuuksena HTC VIVE Vr virtuaalilasit. Tietokoneilla voi pelata pelitalon tarjoamaa Overwatch -peliä tai omia pelejä ohjaajien suostumuksella (Po1nt.fi 2017.) Opinnäytetyömme tarkoituksena on luoda nuorisotyöllinen, tavoitteellinen elektronisen urheilun konsepti, jota Pelitalo Muikku voi myöhemmin hyödyntää toiminnassaan. Opinnäytetyössämme käytimme Pelitalon tiloja ja välineistöä. Nuoret toivat itse mukanaan omat henkilökohtaiset pelivälineet kuten hiiren, hiirimaton, näppäimistön ja kuulokkeet. Pelitalolla on panostettu pelaamiskokemusten parantamiseen myös pelinäyttöjen ja -tuolien muodossa. Näyttöjen katselupintojen kääntyvyys ja pelituolien ergonomisuus lieventävät pelaamisen haittoja kuten niska- ja selkikipuja. Pelitalo Muikun tilat sopivat loistavasti juuri elektroniseen urheiluun.

Keskitymme myös osoittamaan, että digitaalisesta joukkuepelaamisesta syntyvä yhteisöllisyys rinnastuu perinteiseen joukkueurheiluun. Elektronisen urheilun kasvu ja laajuus ovat nuorisotyölle vielä aika uutta ja mahdollisuuksia sen käyttöön ei vielä tiedetä. Nuoret pelaavat samoja pelejä kuin ammattilaiset ja katsovat myös itse paljon ammattilaispelaajien pelaamista. Tästä voidaan päätellä, että osaa nuorista kiinnostaa kasvavissa määrin elektroninen urheilu. E-urheilu tarjoaa nuorisotyölle uudenlaisen väylän tarjota nuorille harrastuksia (Tuominen, 2015.) Nuorisotyöllisen E-urheilu-konseptin tarkoituksena on osoittaa, että pelaamisella on myös positiivisia sosiaalisia vaikutteita. Pelaamisella on helppo saada kontakti nuoreen, jonka sosiaaliset suhteet painottuvat enemmälti pelimaailmoihin. Pelaamiseen on helppo yhdistää turnaus- ja pienryhmätoimintaa matalalla kynnyksellä (Pulkinen, 2014, 17.)

1.1 Nuorisotyö ja digitaalinen pelaaminen

Nuorisotyö, eli nuorten oman ajan käyttöön kohdistuva aktiivisen kansalaisuuden edistäminen, itsenäistymisen tukeminen, sosiaalinen vahvistaminen sekä nuoren kasvun tukeminen voidaan yhdistää pelaamiseen monipuolisesti siinä missä muihin menetelmiin. (Hernesniemi & Huttunen 2013, 82.) Digitaalinen pelaaminen on tietokoneiden, konsolien tai älypuhelimien kautta tapahtuvaa pelaamista. Pelaaminen on alati kasvava trendi ja sen ympärille on kehittynyt pelaamisen kulttuuri. Digitaalista pelikulttuuria pidetään usein jatkumona leikeille ja peleille, joita lapset ja nuoret ennen pelasivat ulkona. Ennen leikit ja pelit kehittävät sosiaalisia taitoja ja antoivat kasvuympäristön pelikenttineen ja leikkipuistoineen. Ne antoivat myös lapselle ja nuorelle tavan ilmaista itseään. Tämä kaikki on digitaalisuuden myötä siirtynyt digitaaliseen ympäristöön tietokoneiden ja konsolien ääreen (Harviainen & Meriläinen 2013, 8.) Digitaalinen nuorisotyö antaa nuorille mahdollisuudet uudenlaisiin osallisuuden kokemuksiin, sekä vaikuttamisen tapoihin (Lauha & Tuominen, 2016, 15).

Digitaaliseen pelaamiseen erikoistuvia nuorisotiloja on alkanut ilmaantua ympäri Suomea. PC-pelaaminen antaa mahdollisuudet laajempaan pelivalikoimaan, sekä sillä tavoitetaan nuoria, jotka eivät pelaa konsoleilla. PC-pelaaminen nuorisotalolla antaa myös nuorille mahdollisuuden tulla pelaamaan kavereiden kanssa samaan tilaan. Kaikilla nuorilla ei ole edes varaa hankkia pelitietokonetta (Pulkkinen, 2014, 20.) Nuoret pelaavat pelejä ja seuraavat pelikulttuuria nykyään paljon. Digitaalinen pelaaminen antaa nuorisotyölle aivan uuden toimintaympäristön pelien parissa. Nykyisin sosiaalistuminen ei välttämättä vaadi kavereiden kanssa kaupungilla oleskelua, vaan se voi olla myös ajanviettoa digitaalisessa maailmassa. Pelaaminen on harrastus siinä missä muutkin harrastukset ja sosiaalista seuraa pelaamiseen löytyy omasta kaveriporukasta ja myös tuntemattomista ihmisistä internetin välityksellä (Lehtonen, Marjomaa & Tossavainen 2013, 52).

Digitaalisen pelaamisen vahvuudet ovat kulttuurinen merkitys, yhteisöllisyys ja lättömyys. Lättömyydellä tarkoitetaan sitä, että pelaaminen ei rajoitu iän mukaan vaan kaikki pelaavat. Digitaalisia pelejä on lukematon määrä, joten ne vaativat ja kehittävät monenlaisia uusia taitoja, sekä tukevat ja laajentavat oppimista. Myös fyysiset taidot ja tiedollisen osaaminen kehittäminen ovat olleet tarkastelussa useissa tutkimuksis-

sa. Tutkimuksista on löytynyt monia positiivisia vaikutuksia. Näistä esimerkkejä ovat parantuneet silmän ja käden koordinaatio, reaktioaikojen parantuminen ja tilan hahmotuskyvyn parantuminen. Tällaisia taitoja kehittyä esimerkiksi toiminta- ja taistelupeleissä (Meriläinen 2013, 32.)

1.2 Counter Strike: Global Offensive

Counter Strike: Global Offensive (CS:GO) on tiimityöskentelyä vaativa ensimmäisen persoonan ammuntapeli (FPS = First Person Shooter). Helppo seurattavuus, jännittävyys ja vauhdikas tapahtumien muutos auttavat FPS-pelejä nostamaan suosiotaan elektronisen urheilun parissa (Visionist 2015.) CS:GO -pelissä terroristit ja poliisit taistelevat vastakkain monissa eri tehtäväkartoissa ja pelimuodoissa. Peliä voi pelata ns. rennosti, mutta taidoista voi myös ottaa mittaa kilpailullisessa pelimuodossa. Kilpailullinen pelimuoto oli Counter Strike -pienryhmämme ensisijainen työkalu. Kilpailullisessa pelimuodossa viisi poliisia taistelee viittä terroristia vastaan. Terroristit voittavat kierroksen, jos he saavat räjäytettyä pommin tai eliminoitua kaikki poliisit. Poliisit voittavat kierroksen, jos he saavat estettyä pommin räjähtämisen tai eliminoitua kaikki terroristit. Voittoon tarvitaan 16 kierrosta 30:stä, yksi kierros kestää 1:55 minuuttia, jos joukkueet pelaavat tasapelin eli molemmat saavat 15 kierrosvoittoa, joudutaan silloin pelaamaan kuuden kierroksen jatkoaikojä voittajan selviämiseen saakka. Kierroksen aikana poliisien on tarkoitus jakautua ja suojata pommipaikkoja, kun taas terroristit yrittävät hyökätä. Kun 15 kierrosta on pelattu, vaihtavat joukkueet puolialia (Ojalehto, Viljanen, 2015.)

Counter Strike:n kilpailullinen pelimuoto koostuu useista yksilösuorituksista, mutta vaatii tiivistä tiimityöskentelyä sekä nopeaa taktikointia. Perustelemme työkaluvalintaamme sillä, että kyseinen peli on erittäin suosittu nuorten keskuudessa ja siinä tarvitaan tiivistä yhteistyötä. Olettamamme on se, että yhteisöllisyyttä edistävä joukkueurheilumalli, joka toimii esimerkiksi tavallisessa urheilussa kuten salibandy tai jääkiekko, toimii myös E -urheilussa. Counter Strike: Global Offensive on ikärajaltaan K-16 peli. Lähdimme siitä olettamasta, että nuori omistaa kyseisen pelin. Kuvaohjelmalaki (710/2011) määrää, että ”Ohjelman voi julkisesti esittää enintään kolme vuotta ohjelmalle luokiteltua ikärajaa, 7, 12 tai 16 nuoremmalle silloin, kun lapsi on 18 vuotta

täyttäneen seurassa”. Nuorilla on ryhmässämme läsnä vähintään kaksi turvallista aikuista, joten sovelsimme toiminnassamme kolmen vuoden joustoa. Ryhmämme kaikki nuoret olivat yli 16-vuotiaita- Lisää infoa CS:GO pelistä Löytyy Youtube -videopalvelusta Pelituki –kanavan Pelitukitutoriaalista osasta 3, joka käsittelee juurikin kyseistä peliä. Linkki videoon löytyy lähteistä (Pelituki, 2017). CS:GO pelin karttaesittelyjä löytyy Youtube -videopalvelusta “Yle E-urheilu” -kanavalta (Yle, 2015).

2 TIETOPERUSTA

Tässä luvussa käymme keskeisimmät käsitteet opinnäytetyöhön liittyen. Esittelemme mitä E-urheilu, kuinka isosta ilmiöstä on kysymys ja mitä osa-alueita E-urheilussa täytyy ottaa huomioon, jotta pelaamisesta ei koituisi haittoja. Esittelemme olemassa olevia pelaamisen mentaliteetteja, sekä millaiset mentaliteetit voidaan yhdistää E-urheilulliseen toimintaan. Käymme läpi pienryhmätoiminnan määritelmät ja kerromme mitä se meidän opinnäytetyössämme tarkoittaa.

2.1 Elektroninen urheilu

E-urheilu on digitaalisten pelien pelaamista kilpaa verkon välityksellä. Varsinkin nuorten ja nuorten aikuisten piirissä E-urheilu on saavuttanut suuren suosion. E-urheilu terminä kuvaa mitä tahansa eri pelin kilpailullista pelaamista millä tahansa digitaalisella alustalla, joita yleisesti ovat tietokoneet, konsolit ja mobiililaitteet.

Yleinen kiistelty aihe on juurikin termistä “urheilu”, koska E-urheilun itse pelisuoritukselta puuttuu fyysinen kilpaileminen. Urheiluksi e-urheilua uskallamme väittää sen kilpailullisen ja motoristen elementtien vuoksi. E-urheilua voi joko harrastaa yksin tai porukassa, ja siitä on myös mahdollista hankkia itselleen ammatti. E-urheilu syntyi jo vuonna 1990 (SEUL eSports 2017.) Se on kasvanut vasta tällä vuosikymmenyksellä räjähdysmäisesti ja viidessä vuodessa katsojakunta onkin laajentunut vuoden 2012 aikaisesta 58 miljoonasta innokkaasta seuraajasta jo 145 miljoonaan intoilijaan. Li-

säksi vuonna 2017 satunnaisesti E-urheilua seuraavia katsojia oli 190 miljoonaa jo innokkaiden seuraajien lisäksi (Newzoo 2017.) E-urheilu on kasvamassa bisneksenä, ja työllistyminen alalle on tulevaisuudessa helpompaa E-urheilussa liikkuvien kasvavien rahasummien vuoksi. Suurimman turnauksen palkintopotti on ollut yli 21 miljoonaa dollaria, ja kokonaisuudessa vuonna 2017 E-urheilussa rahaa liikkui 465 miljoonaa dollaria (Newzoo, 2017.) E-urheiluun on tullut useita eri ammattikuntia, eivätkä mahdollisuudet työllistyä E-urheiluun rajoitu enää pelkästään pelaamiseen, esimerkiksi hierojat, joogaohjaajat, psykologit, valmentajat ja ravitsemusterapeutit ovat työllistyneet lajin pariin. On tarpeellista tiedostaa E-urheilun kaupallisuus ja bisneksen laajuus. Opinnäytetyössämme nuorisotyö voi toimia ponnahduslautana nuoren työllistymiselle lajin pariin.

Kasvattajia, kuten vanhempia ja opettajia huolestuttavat pelaamisen haitat, jotka voivat vaikuttaa lasten ja nuorten kehitykseen ja hyvinvointiin. Pelit voivat aiheuttaa haittoja, kuten päänsärkyä, niska- ja hartiavaivoja, univaikeuksia, arjen hallinnan heikkenemistä ja pelin ulkopuolella olevan elämän vähentymistä. Kuitenkaan yksittäisten merkkien huomioiminen ei riitä vaan pitää katsoa kokonaiskuvaa. Onko pelaaminen oikeasti mennyt ongelmalliselle asteelle? Liiallisen pelaamisen merkkejä ovat esimerkiksi levottomuus ja ärtyisyys, velvollisuuksien hoitamatta jättäminen, vuorokausirytmien sekoittuminen ja pelin ulkopuolisten sosiaalisten suhteiden pois jääminen (Silvennoinen 2013, 99 -103.) Stereotyyppioissa vieläkin kuvataan pelaajia "nörteiksi", jotka istuvat koko päivän sisällä pelaamassa videopelejä. Onneksi pikkuhiljaa nämä ennako-olettamukset alkavat hälvetä ja varsinkin E-urheilu käsitteenä on paljon laajempi ja harjoittelu ulottuu pelaamisen lisäksi myös muihin elämän osa-alueisiin. E-urheiluun kuuluu yleisesti terveelliset elämäntavat samoin tavoin kuin perinteisessä urheilussa. E-urheilussa on huomioitava itse pelaamisen lisäksi fyysinen harjoittelu, pelaamisen ergonomia, riittävä uni ja ravinto, sekä pelaamisen psykologinen puoli ja yleinen hyvä mielenterveys.

2.1.1 Liikunta

Liikunnalla on positiivinen vaikutus nuoren kasvulle ja kehitykselle. Liikunta kehittää motorisia taitoja, kehittää tuki- ja liikuntaelimestöä, kehittää liikuntataitoja, parantaa painonhallintaa, auttaa opettamaan vuorovaikutustaitoja ja auttaa luomaan sosiaalisia suhteita. Liikunnallisten tottumuksien omaksuminen nuorena parantaa todennäköisyyttä siihen, että henkilö myös aikuisiällä harrastaa aktiivisesti liikuntaa (Fogelholm, 2011, 76-87.) Fyysisellä kunnolla on positiivisia vaikutuksia pelaamiseen ja itse pelisuoritukseen, ja E-urheilijan päivittäisestä harjoitusmäärästä keskimäärin tunti on erilaista fyysistä harjoittelua, kuten kuntosaliharjoitteita, lenkkeilyä tai lihashuoltoa (Kari T, & Karhulahti 2016.) Myös ergonomiasta on pidettävä hyvää huolta pelaamis-harratuksessa. Pelaajille tavanomaisia fyysisiä haittoja ovat niska-, hartia ja ranne-kivut. Haittoja voidaan ehkäistä asettelemalla tietokoneen näyttö, pöytä ja tuoli sopi-ville korkeuksille, ottamalla pelaamisesta taukoja ja venyttelemällä niska, sekä har-tiaseutua. Nuorille olisikin hyvä opettaa terveellisiä pelaamistottumuksia haittojen eh-käisemiseksi (Meriläinen, 2016.)

2.1.2 Uni ja ravinto

Unen positiivinen merkitys hyvinvointiin ja aivojen toimintakykyyn on ollut jo pitkään tiedossa. Unen tehtävänä on auttaa aivoja palautumaan, oppimaan sekä ylläpitämään kognitiivisia toimintoja. Unella, ja varsinkin unen puutteella on merkitystä ihmisen fysiologiaan, jaksamiseen ja tunteisiin sekä mielialoihin (Suomen Terveysliikun-tainstituutti, 2017.) Unenpuute näkyy välillisesti pelisuoritukseen heikentyneenä kes-kittämiskykenä, hitaampana oppimisena sekä motivaation puutteena. Parhaimman tuloksen harjoittelusta saa nukkumalla riittävästi, unohtamatta terveellistä ravintoa. Esimerkiksi epäterveellisen energijuoma-sokeripommin juominen kohottaa energia-tasoa hetkellisesti, mutta pian energiatasojen laskettua, pelaaja on alttiimpi hermos-tumaan eikä keskittyminen tai oppiminen ole enää samalla tasolla. Jirko Karttunen teki havainnon huonon ravinnon vaikutuksesta pelisuoritukseen joukkueensa kanssa harjoitellessa; joka kerta, kun joukkueen kanssa käytiin syömässä raskaampaa ravin-toa, ilmapiiri oli negatiivisempi eivätkä harjoitukset sujuneet aivan toivotulla tavalla.

2.1.3 Psykkisyys

E-urheilussa on huomioitavaa myös sen psyykkinen puoli. E-urheilu voi joillekin osoitautua paljon kaivatuksi motivaatioksi, harrastukseksi ja keskittymisen kohteeksi. Vaikka pelien pelaaminen työkseen kuulostaa stressittömältä, myös E-urheilussa pitkät harjoituspäivät, kilpailusta aiheutuva stressi ja mahdollinen julkimo-status voivat vaikuttaa negatiivisesti mielenterveyteen (Takethis 2017.) Psykologi Mia Stellberg luennollaan Nordic eSports Academy:ssä (2017) kertoi työstään E-urheilu joukkue Astralixsen kanssa. Joukkue oli tunnettu siitä, että he pärjäsivät hyvin, kunnes he tiukan paikan tullen murtuivat paineiden vaikutuksesta. Stellberg kertoi joukkueella olleen tapana harjoitella liian paljon, joka oli stressaavaa eikä palautumiselle jäänyt aikaa. Myös asenteessa oli parannettavaa ja joukkue olikin jo lähellä hajoamista. Kun itse pelaamisharjoittelua vähennettiin, ja siihen otettiin mukaan myös psyykkinen harjoittelu ja riittävä palautuminen, tulokset paranivat huomattavasti.

2.2 InSoGa- malli

InSoGa –mallin mukaan pelaamisen voi jakaa yhdeksään pelaamimentaliteettiin. Kolme niistä kuvaa sosiaalista pelaamista, kolme satunnaista ja kolme sitoutunutta pelaamista. Nämä eivät sulje toisiaan pois. Mallin tarkoituksena ja tavoitteena on tarjota väline digitaalisen pelaamisen arkeistamiseen (Kallio, Kaipainen & Mäyrä 2009, 7.) Näistä malleista on apua nuorten pelaamisen tutkimiseen. Nuori, joka on sitoutunut pelaaja voi myös olla todella sosiaalinen pelaaja. E-urheilussa meidän mielestämme tärkeinä mentaliteetteina pidämme sosiaalisen pelaamisen ja sitoutuneen pelaamisen mentaliteetteja.

2.2.1 Sosiaalisen pelaamisen mentaliteetit

Kaikissa kulttuureissa toistuu sama tapa. Pelaaminen on ajanviettoa muiden kanssa. Tutkimuksessa on huomattu, että sosiaalinen tapa pelata antaa perheille uuden tavan yhdessä ololle. Vanhemmat pelaavat lastensa kanssa ja isovanhemmat tykkäävät seurata lastenlastensa pelaamista. Sosiaalinen pelaaminen on tilannekohtaista. Silloin tärkeämpi tekeminen menee pelaamisen edelle ja pelaaminen ei ole niin säännöllistä. Poikkeuksiakin on, nuoret saattavat pelata lähes päivittäin kaveriporukoidensa kanssa. Yleisesti voidaan sanoa, että intensiteetti jää alhaiseksi, kun puhutaan sosiaalisesta pelaamisesta. Sosiaalisen mentaliteetin omaavat pelaajat voidaan jakaa kahteen ryhmään: pelkästään sosiaalisten syiden takia pelaavat ja sosiaalisten syiden lisäksi myös muista syistä pelaavat. Sosiaalisen mentaliteettiin liittyvä suhde sitoutuneisiin mentaliteetteihin on epäselvä. Elämän muutoksen myötä uppoutuja voi siirtyä helposti sosiaaliseen pelaamiseen, mutta myös sosiaalisesta pelaajasta voi tulla uppoutuja kiinnostuksen lisääntyessä pelimaailmoja ja –hahmoja kohtaan. Tällaiset rajapinnat antavat erinomaisen mahdollisuuden ylittää ne ongelmat, joita pelaajien tyyppitelemiseen liittyy (Kallio ym. 2009, 7-9.)

2.2.2 Satunnaisen pelaamisen mentaliteetit

Satunnainen pelaaminen voi olla sekä digitaalista että ei-digitaalista. Tämä pätee myös sosiaaliseen pelaamiseen. Motivaatio satunnaiseen pelaamiseen löytyy arjesta. Sillä irtaudutaan töistä, joko kesken työpäivän tai sen jälkeen. Pelaamisesta on voinut tulla uusi rutiini jonkun vanhan harrastuksen tilalle. Ajan tappaminen oli myös yksi koettu syy pelaamiseen. Intensiteetti vaihtelee pituuden, säännöllisyyden ja keskittymisen osalta. Aikaa tapetaan joskus enemmän joskus vähemmän. Keskittyminen ei ole pelkästään pelaamisessa vaan samalla saatetaan tehdä jotain muutakin, kuten katsella televisiota tai hoitaa kotiaskareita. Rentoutuminen on myös satunnaisen pelaamisen mentaliteetti. He pelaavat silloin kuin heillä ei ole muuta tekemistä. Pelaaminen on heille vastapainoa työlle. Rentoutujat pelaavat yleensä yksin tai tuntemattomien kanssa. Pelisessiot ovat yleensä pitkiä iltaisin tai öisin. Pelivalinta rentoutujille on yleensä jo ennalta tuttu peli. Osa rentoutuvista pelaajista on entisiä peliharrastajia.

Rentoutumis –mentaliteetilla on siis selkeä rajapinta sitoutuneeseen pelaamiseen (Kallio ym. 2009, 9-10.)

2.2.3 Sitoutuneen pelaamisen mentaliteetit

Sitoutunut pelaaminen tarkoittaa, että peleillä ja pelaamisella on keskeinen rooli. Sitoutuneen pelaamisen mentaliteetit on jaettu kolmeen ryhmään: hauskanpito, viihde ja uppoutuminen. Sosiaalisia ja rentoja pelaajia lähellä oleva mentaliteetti on luokiteltu hauskanpidoksi. Pelaajat ovat yleensä nuoria. Heillä on yleensä paljon vapaa-aikaa ja vähän velvollisuuksia. Pelaamista on paljon ja pitkän aikaa ilman keskeytyksiä. He pelaavat yksin sekä kavereitten kanssa, niin verkossa kuin samassa tilassa-kin. Osa heistä keskittyy pelaamiseen kokonaisvaltaisesti, kun taas toisilla siihen kuuluu myös pelin ulkopuolinen vuorovaikutus (Kallio ym. 2009, 10-11.)

Uppoutuminen on melkein kuin vastakohta hauskanpidolle. Uppoutujat keskittyvät pelaamiseen täysin ja pelimaailmat ovat yhtä tuttuja paikkoja kuin reaali maailmakin. Sosiaalisissa suhteissa uppoutujia on monenlaisia. Jotkut pelaavat vain yksin ja toiset puolestaan haluavat pelata yhdessä, yleensä verkossa. Vanhempien uppoutujien pelitila on yksityisempi kuin nuorempien. Keskittyminen pelaamiseen on erittäin intensiivistä, joka on enemmänkin toisessa maailmassa elämistä kuin pelaamista. Uppoutujat pelaavat yleensä läpi vain muutaman pelin vuodessa. Muutoin pelaaminen on satunnaista, sosiaalista tai ihan vain hauskanpitoa (Kallio ym. 2009, 11.)

Viihdepelaaminen yhdistää kahden edellisen mentaliteettien elementtejä yhteen. Pelit viihteenä ovat rinnastettavissa musiikkiin, elokuvaan ja niin edelleen. Pelaamisen intensiteetti on matalampi kuin sitoutuneessa ja uppoutuneessa mentaliteetissa, koska viihdepelaamiseen yleensä varataan oma aika. Toiset viihdepelaajat pelaavat yksinään, kun taas osa pelaa juurikin yhdessäolon takia. Pelaaminen on siis sosiaalista viihdettä, jolloin rajapinta sosiaalisten mentaliteettien kanssa on selkeä. Kiinnostus peleihin on viihdepelaamisessa kuitenkin vahvempaa kuin sosiaalisessa pelaamisessa (Kallio ym. 2009, 11.)

2.3 Pienryhmätoiminta ja sosiaalinen vahvistaminen

Opinnäytetyömme toiminnallinen osuus on sosiaalisesti vahvistavaa pienryhmätoimintaa, joka painottuu yhteisöllisyyden luomiseen digitaalisen pelaamisen avulla. Pienryhmätoiminnan tarkoituksena sosiaalisen vahvistamisen lisäksi on kehittyä ryhmästä joukkueeksi, jonka jälkeen pystyttäisiin suuntaamaan kohti yhtenäisiä tavoitteita. Nuorisotyöllinen pienryhmätoiminta on kouluinstituution ulkopuolella tapahtuvaa epävirallista kasvatusta, jota eivät ohjaa kirjoitetut ja viralliset asiakirjat kuten opettajilla koulussa. (Soanjärvi 2011, 100.) Pienryhmätoimintamme on sosiaalisesti vahvistavaa toimintaa. Sosiaalinen vahvistaminen on tärkeä, pääasiassa ehkäisevän työn muoto, jolla tuetaan elämänhallinnan taitoja monella eri osa-alueella kokonaisvaltaisesti (Mehtonen 2011, 13).

3 TOTEUTUKSEN LÄHTÖKOHDAT

Nuorten suosiossa olevat tietokonepelit ovat yleensä joukkuepelejä. Joukkuepeleissä yleensä viehättää juurikin kavereiden kanssa pelaaminen. Tällöin ryhmätoiminnan järjestäminen on todella helppoa (Pulkkinen, 2014, 20.) Ryhmän kokoamisen lähtökohtia ovat: Nuoren sitoutuminen ja motivaatio, CS:GO pelin tuntemus, halukkuus kehittyä E-urheilijaksi, sekä halukkuus kehittyä yksilönä sekä joukkuepelaajana.

Ryhmä tullaan kokoamaan Pelitalo Muikun aktiivisista kävijöistä. Tavoitteena on saada ryhmään viidestä kymmeneen nuorta. Kun ryhmä saadaan kasaan, on tärkeää keskustella joukkueen kanssa tavoitteista, lähtökohdista ja kehittämisen kohteista. Pelaamisessa joukkueen sosiaaliset suhteet tiivistyvät ja joukkueen jäsenet muovautuvat yhteisöksi (Meriläinen, 2013, 33). Tuloksia ja toteutuksen arviointi löytyvät luvuista 5 ja 6.

3.1 Tavoitteet

Toiminnan tavoitteena on kehittyä joukkueena CS:GO -pelissä ja toiminnan aikana saada nuoret ryhmäytettyä tiiviiksi porukaksi, joka toteutuksen jälkeen haluaisi mahdollisesti edetä kohti uusia tavoitteita. Yksi tavoite voisi esimerkiksi olla kehittyminen joukkueena ammattilaisiksi asti. Tavoitteisiin sisältyy niin henkilökohtainen kehitys, että joukkueen kehitys. Perimmäinen ohjaajien tavoite, kuten monissa nuorisotyöissä pienryhmissä, onkin tehdä ohjaajat tarpeettomiksi. Tarkoituksena on toteuttaa ryhmän kokoontumiskerrat maanantaisin noin neljän tunnin harjoituksina ja keskiviikkoisin verkon välityksellä samainen määrä. Pasi Tuominen kirjoittaa blogissaan (2015): "Nuoriso-ohjaajan ei tarvitse heittäytyä valmentajaksi tai olla välittömästi elektronisen urheilun guru." Meidän ohjaajien ensimmäisenä prioriteettina ei ole toimia valmentajina vaan mahdollistaa yhteisöllisyyttä edistävää pienryhmätoimintaa. Ohjaajilla on kuitenkin vankka kokemus elektronisen urheilun seuraamisesta, sekä tietämys itse työkalusta.

3.2 Sitouttaminen

Jotta ryhmä pystyisi edes pyrkimään tavoitettamme kohden, on ensisijaisen tärkeää saada jokainen jäsen sitoutumaan toimintaan. Ryhmälle on siis luotava konkreettinen tavoite, jota varten nuoret harjoittelevat ja pelaavat joukkueena. Suunnitelmissamme on, että harjoitukset tulevat päättymään johonkin LAN-pelitapahtumaan, jossa nuoret pääsevät ottamaan mittaa muista suomalaisista joukkueista. LAN tulee sanoista Local Area Network, joka tarkoittaa paikallista verkkoa. Paikallinen verkko mahdollistaa tietokoneiden välisen yhteyden ilman yhteyttä maailmanlaajuiseen verkkoon.

Nykyisin useissa pelitapahtumissa on yleensä omat turnausformaattinsa ammattipelelaajille ja rennoille pelaajille. Koska toiminnallinen osuutemme tulee olemaan aika lyhyt, suunnittelemme nuorten joukkueen osallistuvan rennompaan (casual) turnaukseen. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että vastustajat olisivat vasta-alkajia. Olemme tutkineet LAN-pelitapahtumien mahdollisuuksia ja esimerkiksi Oulussa järjestettävä melkein tuhannen asiakkaan LAN-tapahtuma "Vectorama" järjestetään kesäkuun alussa ja kyseisellä tapahtumalla olisi hyvä turnaus, johon joukkueemme voisi osallis-

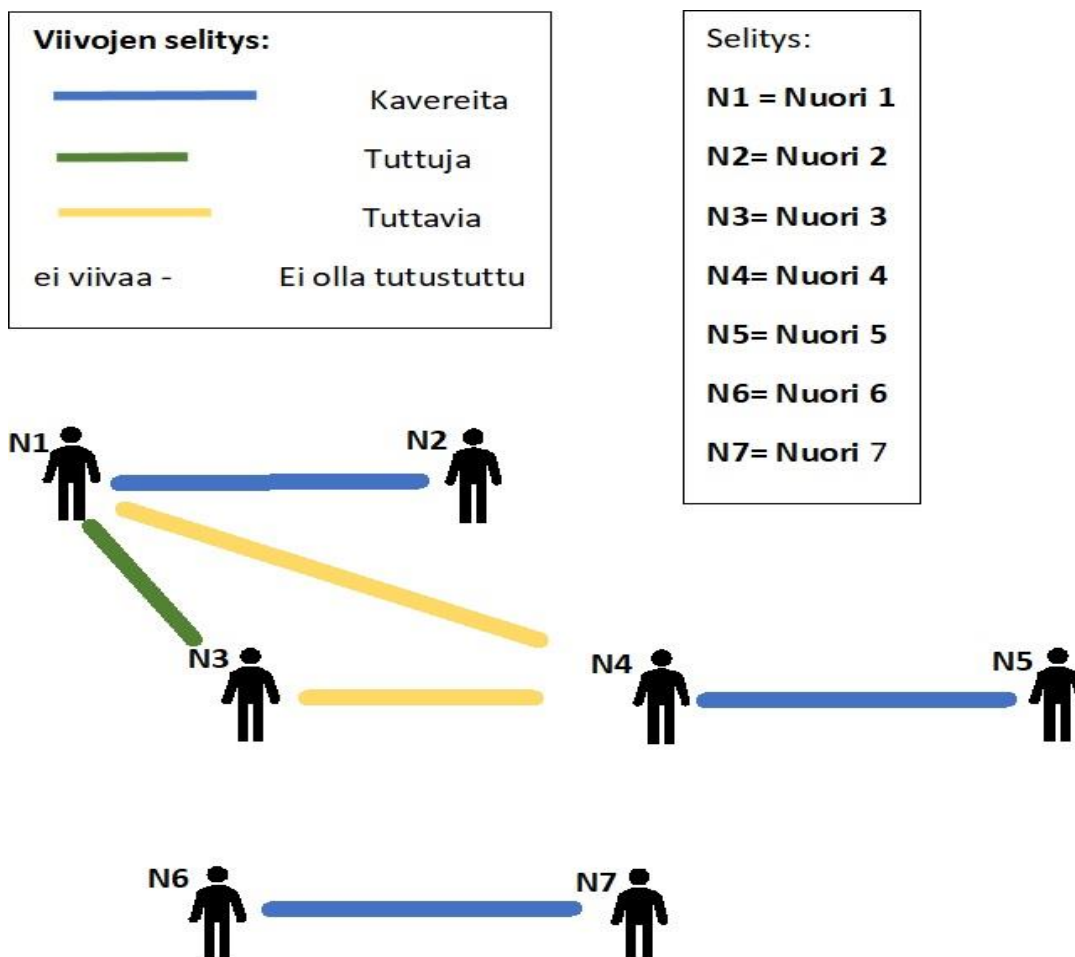
tua. Tällä yhteisellä tavoitteella pyrimme saamaan ryhmän sitoutumaan toimintaan. Teemme Kuopion nuorisopalveluille avustushakemuksen Vectorama LAN-reissun kustannuksista. Avustushakemuksesta saimme myös avustuspäätöksen (Liitteet 2 ja 3).

3.3 Ryhmäyttäminen

Vertailukohtia tavoitteisiin ja ryhmäyttämiseen saamme Helsingin nuorisoasiainkeskuksen pelitalolta vuonna 2011 käynnistetystä poikien peliryhmästä. Nuorten ryhmäyttämisessä ja sosiaalisessa vahvistamisessa käytetään pelaamista. Toiminnan kautta pyritään saamaan nuori yhteisölliseksi ja pelaamaan sosiaalisesti muiden kanssa, eikä vain yksin kotona. Nuorisotyön kannalta tällainen peliryhmä saa ja antaa mahdollisuuden sitouttaa sellaisia nuoria toimintaan, joita ei välttämättä muuten nuorisotyöllisten työmuotojen kautta tavoiteta. Peliryhmässä on huomattu nuorten sosiaalisten taitojen sekä verkostojen vahvistuvan. Helsingin poikien ryhmä -malli osoittaa digitaalisen pelaamisen mahdollisuudet ja hyödyt nuorisotyölliseen tukemiseen (Marjeta, 2014, 71-73.) Toiminnassamme kiinnostus E-urheiluun on myös yksi tekijä, joka tulee saamaan nuoria toimintaan mukaan. Ryhmäyttämisen pääkohtia toiminnassa on sosiaalinen vahvistaminen ja joukkueemme kehittyminen yhteisöksi, joilla on sama päämäärä ja tavoite, jota kohti kaikki pyrkivät. Yhteisöllisyys näkyy pelaamiseen liittyvissä yhteisöissä.

Pelaamista kuvataan usein yksinäisten ajanvietteeksi, mutta näin se ei ole. Se on sosiaalista kanssakäymistä pelin sisällä muiden pelaajien kanssa, joista syntyy yhteisöjä. Tämä on selkeästi nähtävissä moninpeleissä, joissa pelaaja on vuorovaikutuksessa muiden tuntemattomien pelaajien kanssa. Pelejä pelataan omien kavereiden kanssa, mutta myös pelien kautta tutustuminen tuntemattomiin voi luoda kaverisuhteita. Pelaaminen on viihteen muoto, joka tuo elämään sisältöä pettymyksineen ja onnistumisineen (Meriläinen 2013, 33-35.) Helsingin peliryhmässä oli huomattu sosiaalisten verkostojen vahvistuvan. Päädyimmekin toiminnassamme seuraamaan sosiaalisten suhteiden syntymistä ryhmädynamiikka -kaavioilla. Ryhmädynamiikka -kaaviossa kuvaamme nuorien välisiä suhteita termeillä: "kaveri", "tuttu", "tuttava" ja "ei olla tutustuttu". Tutun ja tuttavien eron määrittelemme näin: Tutun kanssa voisi

jäädä kadulla törmätessä vaihtamaan kuulumisia, mutta tuttavain kanssa luultavasti vain tervehtisi. Tuttu on yleisempää peliseuraa kuin tuttava. Ryhmän alkutilanne näkyy alla olevassa ryhmädynamiikka -kaaviossa.



Liite 1: Alkutilanne. Alkutilanteen ryhmädynamiikka -kaavio tehtiin nuorten kanssa käydyn avoimen keskustelun pohjalta.

4 TOTEUTUKSEN KUVAUS

Opinnäytetyömme toiminnallinen osuus alkoi 27.3.2017, jolloin kokoontuimme nuorten kanssa ensimmäistä kertaa Pelitalo Muikussa, kun olimme saaneet vakinaistettua joukkueessa olevat nuoret Pelitalon kävijöistä. Tarkoituksena oli saada ryhmä käyntiin mahdollisimman nopeasti, jotta tapaamiskertojen määrää saadaan kasvatettua. Muut ryhmän kokoontumiskerrat olivat välillä 27.3 - 29.5 ja ryhmä tapasi Pelitalo Muikussa yhdeksän kertaa ja verkon välityksellä myös yhdeksän kertaa. Ryhmän kokoontumiskerrat toteutettiin maanantaisin 3-4 tuntia Pelitalo Muikun tiloissa ja keski- viikkoisin 2-3 tuntia verkon välityksellä Pelitalo Muikun Teamspeak3 -serveriä kommunikointiin apuna käyttäen. Teamspeak on puhe- ja viestintäohjelmisto, jonka avulla voidaan keskustella reaaliaikaisesti (Teamspeak, 2017). Verkon välityksellä tarkoitetaan, että nuoret pelaavat kotoaan käsin ja ohjaajat olimme mukana seuraamassa pelikertoja omilta tietokoneiltamme. Harjoittelussa koimme tärkeäksi, että kerran viikossa pääsisimme kaikki osallistujat yhteen tilaan ja keskittymään kokonaisvaltaisesti harjoittelun kohteeseen. Harjoitukset Pelitalolla antoivat myös tasa-arvoiset harjoitusmahdollisuudet niille ryhmäläisille, joilla ei ole kunnollista tietokonetta käytössä kotonaan. Verkossa olevat kerrat antavat jouston varaa, jolloin päivän pystyy sopimaan joukkueen kesken, eikä sen tarvinnut välttämättä aina olla aluksi sovittu keski- viikko. Verkossa olevat kerrat antoivat myös nuorille mahdollisuuden treenata omissa tutuissa ympäristöissään.

Painotamme, että pelaajana kehittyessä on muistettava myös muut elämän osa- alueet. Kuten E-urheilu osiossa käytiin läpi, riittävä uni, ravinto, liikunta ja ergonomi- asta huolehtiminen vaikuttavat positiivisesti aivotoimintaan sekä välillisesti pelisuori- tukseen. Korostamme myös rauhallisuuden merkitystä ja hermojen hillitsemistä pe- laamisharrastuksessa. Suoritus kärsii keskittymisen herpaantuessa. Pyrimme seu- raamaan nuorten käyttäytymistä pelin aikana, jolloin huomaamme kuinka nuoret rea- goivat pelin sisällä tuleviin pettymyksiin ja onnistumisiin. Tämän kehitystä käydään enemmän läpi tulokset -osiossa. Harjoittelu kilpapelamisessa näkyy taitojen moni- puolisuutena ja syvyytenä, tällöin hyvät pelaajat alkavat erottua massasta. Pelaajat

erikoistuvat usein eri taitoihin, jolloin erikoistuminen johtaa pelaajien eri rooleihin (Ojalehto & Vuorela, 2015.)

4.1 Harjoitusten sisältö

Harjoitusten sisältöön suunnittelimme yksilö-, että tiimityöskentely -harjoitteita. Jokaiselle maanantain harjoituskerralle oli oma harjoitteluteemansa ja keskiviikkoisin ker tasimme maanantaina harjoiteltuja asioita. Harjoittelimme nuorten kanssa kranaattien oikeaoppista käyttöä tiimin taktisesta näkökulmasta, minkälaisia erilaisia pelaajaroo leja on ja kuinka pelata niitä, miten sijoittautua erilaisissa tilanteissa, oikeaoppista kommunikointia ja kuinka ampua tarkasti sekä kontrolloida pelin aseiden rekyyliä. Koska ryhmässä oli seitsemän henkilöä, toinen ohjaaja ohjasi tiimityöskentely -harjoitteita, sillä aikaa toinen ohjaaja pitää yksilö -harjoitteita muille ryhmäläisille. Pe laajat vaihtavat paikkoja aina pelien jälkeen. Mahdollisuuksien mukaan pelasimme myös kuukausittain ystävyysotteluja muita pelaajatiimejä vastaan ja testasimme opit tuja metodeja.

Kilpailullinen peliformaatti on yleisin harjoitusmuoto, jota käytimme toiminnassamme. Peliformaatin perusteet olemme esittäneet kappaleessa 1.2. Counter Strike: Global Offensiveä pelataan kilpailullisesti tässä peliformaatissa. Pelimuodossa on seitsemän virallista karttaa, joihin kävimme taktiikoita läpi ennen peliä ja muut harjoitukset pai nottuvat juuri tämän kilpailullisen pelimuodon kehittämiseen. Opittuja taktiikoita tes tattiin muita pelaajia vastaan. Kilpailullista pelimuotoa harjoiteltiin CS:GO -pelin sisäl le rakennetussa Matchmaking -muodossa, sekä FACEIT-palvelun kautta. Matchma king on CS:GO:n oma kilpailullisen pelimuodon tasoon perustuva järjestelmä, joka hakee mahdollisimman tasaiset vastustajat automaattisesti pelin välityksellä. FACEIT on verkkosivusto, joka tarjoaa paremman ympäristön kilpailullista muotoa pelaaville pelaajille. FACEIT -harjoitusympäristö on kokonaisuudessaan laadukkaampi ja ky seisessä harjoitusympäristössä on vähemmän huonosti käyttäytyviä pelaajia. Emme hankkineet maksullisia FACEIT -tilejä, koska veloituksen versio palvelusta sopi meidän käyttötarkoitukseen tarpeeksi hyvin.

4.2 Ampumisen ja kranaattien heiton harjoittelu

Counter Strike: Global Offensive pelissä tärkeitä yksilötaitoja ovat ampuminen, kranaatit ja sijoittautuminen. Ampumisen tärkeys johtuu siitä, että jokaisella pelin aseella on oma rekylikuvionsa, joka pitää osata ulkoa. Tällöin ampuminen on tarkempaa ja tehokkaampaa. Rekylikuvio tarkoittaa hajontaa, mikä tapahtuu, kun aseella ammutaan sarjatulta. Aselajeja pelissä on neljä: Pistoolit, konepistoolit, kiväärit ja raskaat aseet. Ampumisharjoittelussa keskitytään oman pelaajaroolin käyttämään yleisempään aseeseen. Jokaisen pelaajan tulisi hallita kaikki aseet keskitasoisesti ja oman roolinsa ase lähes täydellisesti.

Kranaattien heittäminen tärkeys näkyy varsinkin joukkueen taktiikoiden toteuttamisessa. Esimerkiksi savukranaatin on osuttava oikeaan kohtaan, että se suojaa joko hyökkäyksessä tai puolustaessa. Pelissä on kranaatteja viittä erilaista. Niistä tärkeimpiä ovat valo-, savukranaatit sekä polttopullo. Pelissä on myös sirpalekranaatti ja harhautuskranaatti. Harhautuskranaatti räjähtäessään matkii äänellään asetta, joka sinulla on silloin pelissä käytössä.

Kun ryhmän muut jäsenet ovat pelaamassa kilpailullista pelimuotoa toisen ohjaajan ohjattavana, muut pelaajat voivat harjoitella esimerkiksi 1vs1 tilanteita, joko ohjaajaa tai toista nuorta vastaan, riippuen paikalla olevien nuorten määrästä. Käytämme myös hyväksi Steam -yhteisön luomia harjoitus -karttoja, jotka ovat luotu tietyn osa-alueen kehittämistä varten. Jossakin harjoitus -kartoissa voi harjoitella aseiden rekylikuviota ja taas toisessa kartassa voi harjoitella kranaattien heittopaikkoja. Kranaattien heittoa voimme käydä harjoittelemassa Pelitalo Muikun omalla Counter Strike: Global Offensive –palvelimella. Kranaattien heittoharjoittelussa apuna käytettiin myös sothatwemaybefree.com palvelua, jossa kranaattien heittopaikat löytyvät karttakohtaisesti.

4.3 Pelaajaroolit

Pelaajaroolit täydentävät toisiaan ja yleisiä pelaajarooleja CS:GO -joukkueessa on yleisesti viittä erilaista. Tärkein on pelin sisäinen johtaja, joka kertoo joukkueelle mitä taktiikoita käytetään ja mitä milläkin kierroksella tehdään. Pelin sisäinen johtaja on joukkueen aivot, joka miettii jatkuvasti mitä vastustajalla voi mahdollisesti olla mielessä. Tarkka-ampuja on pelaaja, joka pelaa mahdollisuuksien mukaan tarkkuuskivääriä. Tukipelaajan tarkoituksena on kranaattien heittäminen joukkueen hyväksi, etenkin kärkipelaajan hyväksi, jonka tehtävänä on mennä ensimmäisenä ja eliminoida hyökkääjää tai puolustusta. Selkäänpuukottaja on pelaaja, jonka tarkoituksena on kerätä tietoa vastustajan sijainneista, rajoittaa heidän liikkumistaan sekä pelata itsensä vastustajille epämieluisaan paikkaan (Ojalehto & Vuorela 2015.) Joukkueeseen voi kuulua myös valmentajia, kuten meillä kuului. Valmentajat eivät saa keskustella pelaajien kanssa muulloin kuin taktisten aikalisien aikana. Taktisia aikalisiä voi yleensä virallisessa CS:GO -ottelussa ottaa kaksi kappaletta, yhden kummallakin puolella.

5 TULOKSET

Tuloksissa käymme läpi, ryhmän vaiheita kokoamisesta nykyhetkeen, kuinka ryhmä kehittyi yksilö-, että joukkueetasolla ja miten nuoret sitoutuivat toimintaan. Tuloksia olemme arvioineet ryhmädynamiikka -kaavioilla, omien havaintojemme perusteella ja nuorilta saamiemme kirjallisen sekä suullisen palautteen avulla. Jokaisesta ryhmän kokoontumiskerrasta on myös kirjoitettu raportti. Raporteista nähdään kertojen aikataulu, toteutus ja lyhyt huomioitavaa osio. Niistä näkyy myös osallistujien määrä, sekä harjoituspelien tulokset. Raporttien kautta pystymme hyvin seuraamaan joukkueen kehitystä, nuorten motivaatiota ja mahdollisia kehittämiskohteita tulevaisuutta ajatellen. Raporteista pystytään käymään läpi nuorten omia kokemuksia ryhmätöinnasta. Raporteissa nuorista käytetään termejä N1, N2, N3, N4, N5, N6 ja N7. Raporttien lisäksi kerättiin tietoa myös nuorten joukkueena vapaa-ajalla pelattavista peleistä. Kaikki raportit löytyvät liitteistä Ryhmädynamiikka -kaavioiden jälkeen (Liitteet 11-22). Ryhmän vaiheet toiminnassa esittelemme seuraavassa alaluvussa.

5.1 Ryhmän vaiheet

Ryhmän kokoaminen onnistui suunnitellusti. Saimme joukkueeseen 7 nuorta, joista kaikki olivat kiinnostuneita ja motivoituneita E-urheilusta. Nuorista N1, N2 ja N3 olivat innokkaita pelitalolla kävijöitä hyperhiihtoloman CS:GO -turnauksen jälkeen ja heidän pyytäminen joukkueeseen oli todella vaivatonta. Näiden nuorten tuttavapiirien kautta ryhmäämme osallistuivat myös N4 ja N5. N6 oli aktiivinen talolla kävijä ja hänen mukanaan joukkueeseen liittyi myös N7. Muitakin halukkaita nuoria ryhmäämme oli, mutta aikataulun takia nämä nuoret eivät pystyneet osallistumaan. Päätimme siis aloittaa toiminnan seitsemän nuoren kanssa. Ryhmä ei kuitenkaan pysynyt alkupe- räisessä koostumuksessaan, koska yksi nuorista (N2) päätti poistua ryhmästä. Syyk- si nuori ilmoitti vähäisen kiinnostuksen kyseistä peliä kohtaan, eikä joukkuepelaami- nen enää motivoinut.

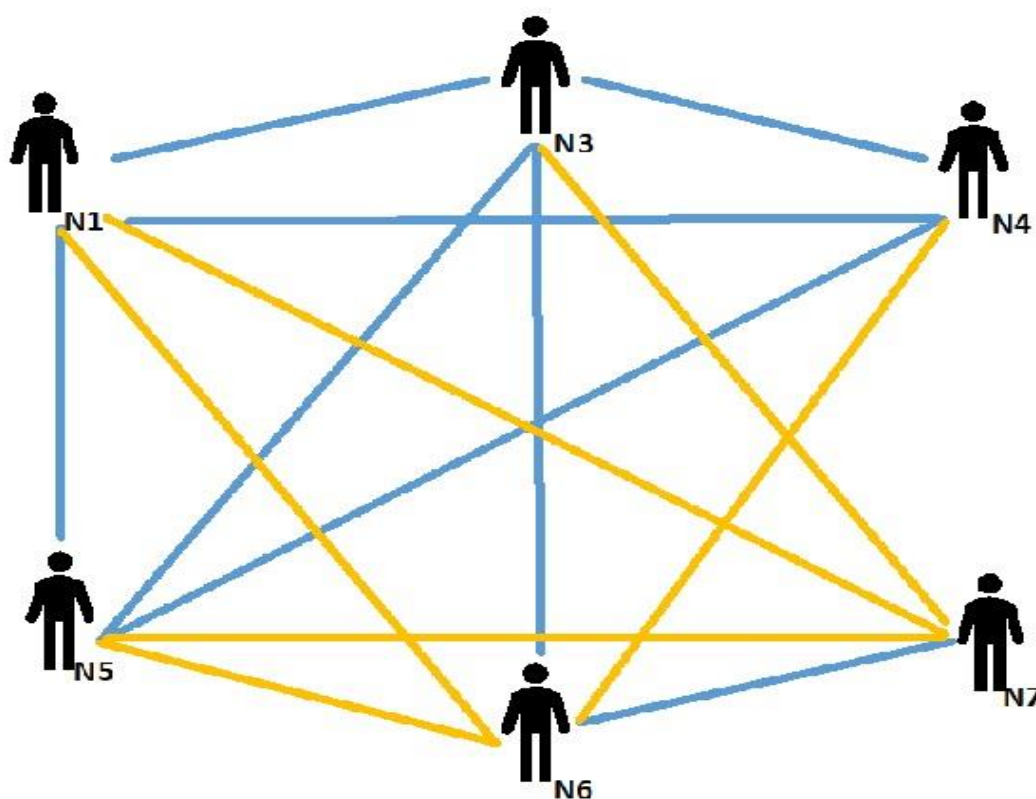
Kun joukkue alkoi tiivistyä ja pelaajaroolit alkoivat osua kohdalleen, joukkueen kehi- tyskin alkoi näkyä vauhdikkaammin. Nuorten kehityksen tukipilareina olivat nuorten tietämys ja kokemus pelattavasta pelistä. Pieni tasoero oli huomattavissa nuorten välillä, muttei niin suurta, että se olisi jarruttanut joukkueen harjoittelua. Kehityksen alussa emme kokeneet tarpeelliseksi panostaa niin paljon perusasioihin, vaan pys- tymme nuorten kanssa aloittamaan käytännössä heti joukkueelle tärkeistä osa- alueista kuten yksilö- ja tiimityöskentely. Koimme heti alusta asti tärkeänä, että nuo- ret ottavat vastuuta omatoimisesta harjoittelusta. Pyrimme ohjaajina antamaan enemmän tilaa nuorten yksilö- ja joukkueharjoitteluun keskiviikon kerroilla. Nuorten omat pelaajaroolit alkoivat löytyä muutamien harjoituskertojen jälkeen ja pystyimme miettimään ryhmässä joukkueen kokoonpanoa.

Löysimme jokaiselle nuorelle joukkueessa sopivan roolin. Nuorilta kysyttäessä, mikä on ollut suurin oppimiskokemus ryhmässä, kaikki nostivat esille joukkuepelaaja- na kehittymisen. Yksilön kehityksessä huomasimme rauhallisuuden ja keskittymisky- vyn parantuneen huomattavasti jokaisella nuorella. Aggressiivisuus lieveni, ääni ei enää kohonnut kuollessa, turhat nyrkin heristelyt jätettiin pois ja turhautuminen jouk- kuetovereihin vähentyi. Nuoret ymmärsivät pelin onnistuvan paremmin, kun keskitty- olennaiseen, eikä turhaan hermostu pelille tai itselleen. Yksilön kehittyminen omassa

roolissaan heijastuu suoraan joukkuepelaamisen kehittymiseen. Kun oma rooli on tiedossa, joukkuetta varten pelaaminen on tehokkaampaa.

5.2 Ryhmädynamiikka

Alustava ryhmädynamiikka -kaavio tehtiin heti ryhmän alettua avoimen keskustelun pohjalta. Toiminnan keskivaiheilla, jokainen nuori sai itse täytettäväksi oman ryhmädynamiikka -kaavion ja sai itse määrittellä suhteensa muihin ryhmän nuoriin asteikolla: "Kavereita", "tuttuja", "tuttavia" ja "ei tunneta". Tutun ja tuttavan eron olemme määritelleet alaluvussa 3.3. Näistä kaavioista saimme selville, ketkä eivät vielä olleet kunnolla tutustuneet toisiinsa. Tätä pyrittiin korjaamaan sillä, että nuoret, jotka eivät vielä tunteneet, laitettiin samaan harjoituspeleihin, jotta tutustumista tapahtuisi pelin välityksellä. Nuorten omat kaaviot löytyvät liitteistä (Liitteet 5-10). Keskivaiheen ryhmädynamiikka -kaaviosta näemme, että nuoret eivät vielä olleet täysin valmis joukkue.



Liite 4: Keskivaiheen ryhmädynamiikka -kaavio. Tehty nuorten omien kaavioiden pohjalta.

Vectoraman aikana huomasimme ryhmän olevan paljon tiiviimpi, mitä oletimme. Tämä johtui siitä, että nuorten omien ryhmädynamiikka -kaavioiden perusteella tutustumista ei vielä niin paljoa ollutkaan, mutta tapahtumassa joukkueen sisällä tunnelma oli todella vapautunutta ja ilmapiiri oli yleisesti erittäin lämminhenkistä. Nuoret itse kertoivat turnauksen jälkeen meiningin olevan todella hyvä ja turnaus meni hyvin. Vectoraman jälkeen kysyimme palautetta joukkueen WhatsApp-ryhmässä. Tässä pari suoraa lainausta nuorilta itseltään; "Kaikki meni hyvin. Eipä oikein moitittavaa. Sain paljon uusia kavereita, jotka tunteen hyvin jo nyt" ja "Oma mielipide tähän tiimiin ja yhteishengen rakentamiseen on kaiken puolin positiiviset. Lanit sytytti mun cs motin kovemmin ku mikään koskaan kun näin että meillä on oikeasti hyvä tiimihenki on hyvä ja paranee kun pelataan enemmän yhdessä. tutustunu uusiin kavereihin. Ja tiimin ansiosta mäki osun parempi ":D" "

6 ARVIOINTI

Tässä luvussa käymme tilaajan, ammattialan ja meidän näkökulmasta läpi opinnäytetyön onnistumista. Tilaajan näkökulman arvioimisessa käymme teoreettisesti läpi tilaajan hyödyt ja opinnäytetyön antamat mahdollisuudet. Ammattialan näkökulmasta tuomme esille E-urheilun näkyvyyden tärkeyttä nuorisotyössä. Itsearvioinnissa käymme läpi konseptia, tavoitteita ja kehittämisen kohteita. Koemme tärkeänä kehitystyön menevän eteepäin tulevaisuuden nuorisotyöllisen E-urheilun kenttää ajatellen.

6.1 Tilaajan näkökulma

Opinnäytetyömme luo Kuopion nuorisopalveluille toimintamallin, jota seuraamalla nuorisopalvelut voivat kehittää omaa toimintaansa digitaalisen pelaamisen parissa, sekä tuoda E-urheilua esille nuorisotyöllisenä työmuotona. E-urheilullisen toiminnan kasvaessa nuorisopalvelut saavat myös paljon näkyvyyttä tällaisen toiminnan aktivoimisesta. Toimintamallia voi myös käyttää peliryhmiin, joilla ei ole tavoite E-

urheilussa. Joukkueen kehittyminen ja sosiaalisuuden vahvistaminen ovat hyviä tavoitteita.

Samalla myös Pelitalo Muikku nuorisotilana saa näkyvyyttä ja on edelläkävijä muihin Kuopion nuorisotaloihin verrattuna digitaalisessa pelaamisessa, sekä E-urheilutoiminnassa. Toimintamallin avulla E-urheilullinen toiminta saa näkyvyyttä nuorisopalveluiden sisällä. Tämä voisi tulevaisuudessa mahdollistaa esimerkiksi nuorisotilojen omien joukkueiden väliset peliturnaukset. Pelissä mukana -hankkeen nuorisotyöllisiin toimintoihin sisältyy mm. mahdolliset Kuopion kaupungin nuorisotilojen väliset peliturnaukset (Hyväri, Kukkurainen & Rantanen, 2016, 7.) Tilaajan näkökulmasta opinnäytetyömme vie Pelissä mukana -hankkeen ja Pelitalo Muikun tavoitteita eteenpäin.

6.2 Ammattialan näkökulma

Onnistuimme kehittämään hyvän pohjan nuorisotyölliselle E-urheilulliselle pienryhmätoiminnalle, sekä jalostamaan sitä kokemustemme pohjalta. Toivomme, että Kuopion nuorisopalvelut ottaa konseptimme käyttöön ja jatkavat sen kehittämistä. Opinnäytetyömme toimii ammattialamme ponnahduslautana Kuopion E-urheilutoiminnassa. Valtakunnallisesti E-urheilullista nuorisotyöllistä toimintaa on vielä kohtalaisen vähän, mutta Helsingissä kunnostautunut Good Game -Squad -organisaatio on kehittänyt nuorisotyöllisen elektronisen urheilun konseptia eteenpäin parin vuoden ajan (Kilpailukeskus Score, 2017.) E-urheilutoiminta toimii myös loistavana välineenä verkostojen luomisessa yli ammattialojen. Kuten Luvussa 2 käymme läpi, E-urheilussa työllistyy monia eri ammattialoja.

6.3 Konseptin itsearviointi

Ennako-olettamana oli, että E-urheilullinen joukkuepelaaminen on yhtä yhteisöllistä kuin perinteinenkin joukkueurheilu. Ryhmädynamiikka kaavioista sekä omien havaintojemme perusteella uskallamme väittää, että asia on juurikin näin. Ryhmän kehittyminen alkutilanteesta tähän päivään on mielestämme ollut positiivista seurattavaa. Nuorista on tullut yksilöiden sijaan joukkue. Nuoret ovat luoneet uusia tuttavuuksia ja jopa kaverisuhteita. Saimme kasaan oikeanlaisen nuorisoryhmän toimintaa varten. Heistä oli huomattavissa oikeanlaisia pelaamisen mentaliteetteja, kuten sitoutuneen ja sosiaalisen pelaamisen mentaliteetteja.

Joukkueen tavoitteet ja kehitys loivat yhteisöllisyyttä nuorten välille. Ryhmädynamiikka -kaaviot ovat hyvät tapa seurata ryhmän kehityksen kulkua. Kaavioiden avulla pystytään seuraamaan kaverisuhteiden kehittymistä joukkueen sisällä. Nuoret ovat myös sisäistäneet, kuinka paljon omistautumista E-urheilu tarvitsee. He myös sisäistävät tiedon siitä, että joukkueen kokoonpanomuutokset ovat mahdollisia. Jos pelaaja ei osoita tarpeeksi hyvää motivaatiota, niin varapelaajan paikka voi olla oikea vaihtoehto. Joskin meidän nuorisotyöllisessä E-urheilu ryhmässämme kierrätimme pelaajia mahdollisimman tasaisesti ottaen huomioon myös joukkueeseen jo kehittyneet pelaajaroolit. Tavallisesti CS:GO -joukkueessa pelaajia ei kierrätetä, vaan kokoonpanossa on viisi pelaajaa, mahdollinen vara-pelaaja ja valmentaja.

Todella tärkeänä koimme ryhmän päättymisen Vectoramaan. Vectorama toimi sekä sitouttavana tekijänä, että mahdollisti nuoret harjoittelemaan yhdessä ja keskittymään joukkueen kehitykseen yhteisen tavoitteen pohjalta. LAN-tapahtuma oli mielestämme myös tärkeä sosiaalisten suhteiden kannalta. Ryhmädynamiikka kaavioista näemme, ettei kaikki olleet toisilleen vielä edes tuttuja ennen Vectoramaa. Tapahtumassa kuitenkin näimme, että kaikki pystyivät toimimaan hyvin yhteen ja kannustuksia kuului jokaiselta jokaiseen suuntaan.

Harjoituskertojen määrää olisi hyvä lisätä ainakin kahteen Pelitalolla tapahtuvaan kertaan. Samoissa tiloissa tapahtuva harjoittelu oli kehitykselle antoisampaa ja luonnollisesti myös yhteisöllisempää. Esimerkiksi kaveria voi käydä vähän taputtamassa olkapäästä onnistuneen pelisuorituksen jälkeen, mitä verkkoympäristössä ei voi teh-

dä. Verkkoympäristössä tapahtuva harjoittelu ei myöskään sitouttanut nuoria niin paljon kuin Pelitalolla harjoittelu. Harjoitusten lisäksi olisi hyvä ehdottaa, että nuoret pelaavat enemmän yhdessä myös vapaa-ajallaan. Tämä nopeuttaa joukkueen kehittymistä. Kaksi kertaa viikossa Pelitalolla tapahtuva harjoittelu mahdollistaisi erilaisten ohjattujen harjoitteiden, kuten fyysisen kunnon ylläpidon ja kehittämisen. Nyt jätimme ajanpuutteen vuoksi pelaamisen ulkopuolella olevat osa-alueet pois.

Nordic eSports Academyssä (2017) Jirko Karttunen tutustui E-urheilu valmentaja Ville Tuomistoon, joka kertoi heidän vastaavasta nuorisotyöllisestä Counter Strike -joukkueestaan. Tuomisto vinkkasi hyvänä ideana tulevia E-urheilu ryhmiä varten pelaajasopimusten laatimisen nuorten kanssa. Pelaajasopimukseen voisi kuulua esimerkiksi koulunkäynnin asiallinen hoitaminen ja vastineeksi siitä nuoret saisivat käyttöön Pelitalon tilat ja mahdolliset kustannukset tuleviin LAN-tapahtumiin. Nuorille voisi myös luoda terveellistä elämäntapaa ja E-urheilua tukevat harjoitusohjelmat, joihin voisi kuulua fyysistä harjoittelua, psyykkistä harjoittelua sekä mahdollisesti jopa ravitsemusneuvontaa.

LÄHTEET

Fogelholm M.: Lapset ja nuoret. Kirjassa: Fogelholm M, Vuori I, Vasankari T, toim. Terveysliikunta. 2. uud. p. Helsinki: Duodecim, 2011.

Kilpailukeskus Score 2017. Good Game -Squad. Viitattu 28.8.2017. Ei päivytystietoa. <http://score.munstadi.fi/good-game-squad/>

Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko 2013. Johdanto. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 20.7.2017. Ei päivytystietoa. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Pelikasvattajan-ka%CC%88sikirja.pdf>

Hernesniemi, Sonja & Huttunen, Tero 2013. Pelit nuorisotyössä ja ryhmätoiminnassa. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 20.7.2017. Ei päivytystietoa. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Pelikasvattajan-ka%CC%88sikirja.pdf>

Hyväri, Sanna, Kukkurainen Ville & Rantanen Heli 2016. Press Start -Nuorisotyötä pelinkehittämisen keinoin. Humak opinnäytetyö. Viitattu 28.8.2017 https://publications.theseus.fi/bitstream/handle/10024/108483/Hyvari_Kukkurainen_Rantanen.pdf?sequence=1

Kallio Kirsi Pauliina, Kaipainen Kirsikka & Mäyrä Frans 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Koskimaa Raine, Mäyrä Frans, Sotamaa Olli, Suominen Jaakko (toim.) 2009 Pelitutkimuksen vuosikirja. Viitattu 27.8.2017 Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-kaikki.pdf>

Kari, T., & Karhulahti, V. (2016). "Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports." International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations, 8 (4), 53-66. <https://www.jyu.fi/ajankohtaista/arkisto/2017/02/tiedote-2017-02-23-13-58-20-331668>

Lauha Heikki & Tuominen Suvi (toim.) Kohti digitaalista nuorisotyötä, Helsinki 2016. Viitattu 27.8.2017 <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/10/Kohti-digitaalista-nuorisotyota-1.pdf>

Lehtonen Mikael, Marjomaa Heikki & Tossavainen Tommi 2013. Pelit kodin arjessa. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 5.2.2017. Ei päivytystietoa. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Pelikasvattajan-ka%CC%88sikirja.pdf>

Marjeta Anna-Laura. 2014. Poikien peliryhmä. Teoksessa H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke, 71-73. Viitattu 8.3.2017. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6-pelaa.pdf>

Mehtonen, Tuija & Lundbom, Pia (toim.) & Herranen, Jatta (toim.) 2011. SOSIAALINEN VAHVISTAMINEN KOKEMUKSINA JA KÄYTÄNTEINÄ. Helsinki. Humanistinen Ammattikorkeakoulu. Viitattu 4.9.2017.

Meriläinen, Mikko 2013. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 5.2.2017. Ei päivitystietoa. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Pelikasvattajan-ka%CC%88sikirja.pdf>

Meriläinen, Mikko 2016. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. MLL Mannerheimin lastensuojeluliitto. Viitattu 27.7.2017 Ei päivitystietoa. http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/lapset_ja_media/digitaalinen-pelaaminen/pelihaitat-ja-niiden-ehkaisy/

Newzoo. The Free Preview of The Global Growth of Esports Trends, Revenues, and Audience Towards 2017. Viitattu 27.7.2017 Ei päivitystietoa https://cdn2.hubspot.net/hubfs/700740/Reports/Newzoo_Preview_Report_Global_Growth_of_Esports_Report_FINAL_2.0.pdf

Nordic eSports Academy 2017. <http://www.nordicesports.academy/>

Ojalehto "Zeikko" Jaakko, Vuorela Ulla Counter- Strike- joukkueen roolitus. YLE 2015. Päivitetty 28.1.2015. Viitattu 4.8.2017 <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/11/26/counter-strike-joukkueen-roolitus>

Pelituki 2017. Pelitukitutoriaali: Johdatus digitaalisiin peleihin. Osa 3: CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive). Viitattu 28.3.2017 <https://www.youtube.com/watch?v=3yljHn4pMYM&list=UUpVBSr4jMyzxViT4PuJwmDQ>

Point.fi- Nuorten portaali. 2017. Pelitalo Muikku. Viitattu 15.7.2017 Ei päivitystietoa <http://www.po1nt.fi/fi/kunnat/kuopio/pelitalo-muikku/>

Pulkkinen, M. 2014. Pelien hyödyntäminen nuorisotalolla. Teoksessa H. Lauha (toim.) Nuorisotyö pelaa. Verke, 17-20. Viitattu 19.7.2017. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Nuorisoty%C3%B6%88-pelaa.pdf>

Silvennoinen, Inka 2013. Pelihaitat ja niiden ehkäisy. Teoksessa Harviainen, Tuomas J. & Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi (toim.) 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Viitattu 20.7.2017 Ei päivitystietoa. <https://www.verke.org/wp-content/uploads/2016/01/Pelikasvattajan-ka%CC%88sikirja.pdf>

SEUL eSports 2017. Viitattu 3.8.2017 Ei päivitystietoa. <http://seul.fi/esports/>

Soanjärvi Katariina 2011. Mitä on ammatillinen nuorisotyö? Nuorisotyön villiä kenttää kesyttämässä. Viitattu 27.8.2017. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/27118/9789513943370.pdf>

Sothatwemaybefree 2017. Päivitetty 23.4.2017. <http://sothatwemaybefree.com/>

Takethis. Pros Explain How Esports Have Affected Their Mental Health 2017. Viitattu 1.8.2017 Ei päivitystietoa.

<http://www.takethis.org/2017/05/pros-explain-how-esports-careers-have-affected-their-mental-health/>

TeamSpeak Systems GmbH 2017. Viitattu 20.7.2017 Ei päivitystietoa.

<https://www.teamspeak.com/en/teamspeak3.html>

Terveysverkko. Suomen Terveysliikuntainstituutti OY 2017. Viitattu 27.7.2017 Ei päivitystietoa. <http://www.terveysverkko.fi/tietopankki/terveysliikunta/uni/>

Tuominen 2015. Blogi: Esports nuorisotyöhön. Viitattu 22.2.2017

<https://www.verke.org/blog/esports-nuorisotyohon/>

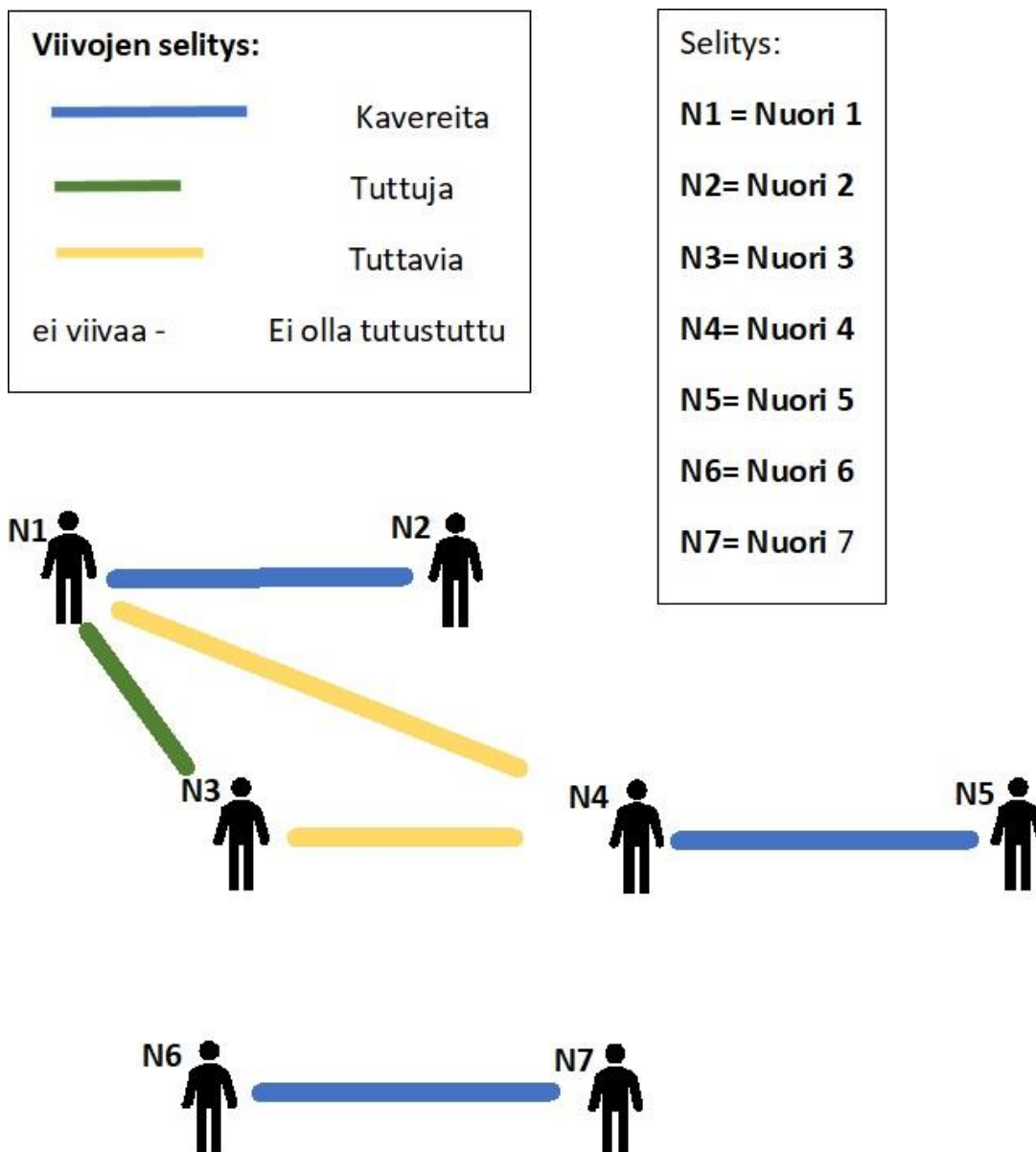
Viljanen Kim, Ojalehto "Zeikko" Jaakko CS:GO-opas katsojalle. YLE 2015. Julkaistu Helsinki 30.07.2014, päivitetty 15.06.2015. Viitattu 19.7.2017

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/07/30/csgo-opas-katsojalle>

Visionist 2015. Jimm's julkaisee "elektronisen urheilun ABC" -juttusarjan. Verkkoartikkeli. Viitattu 19.7.2017 <https://visionist.fi/2015/09/15/jimms-julkaisee-elektronisen-urheilun-abc-juttusarjan/>

LIITTEET

Liite 1: Ryhmädynamiikka -kaavio: Alkutilanne



Liite 2: Avustushakemus

Saapunut: ___ / ___ 20__

Hakemus osoitetaan nuorisopalveluille, Vuorikatu 27, 70100 Kuopio

Hakijayhteisö, -ryhmä			
Pelitalo Muikku / Pelaamisesta yhteisöllisyys opinnäytetyö (CSGO -peliryhmä)			
Vastuuhenkilöt: Jirko Karttunen & Roope Litmanen			
Nimi Jirko Karttunen & Roope Litmanen		Puh. xxxxxxxxxxxx	
Osoite Pyörönkaari 19, 70820		E-mail jirko.karttunen@humak.edu	
Hankkeen tarkempi kuvaus, tavoite ja kohdentaminen			
<p>Suunnittelimme opinnäytetyö-ryhmämme päättyvän LAN-pelitapahtumaan, jossa nuoret pääsisivät ottamaan mittaa muista suomalaisista joukkueista. LAN-tapahtuma on erittäin hyvä keino saada nuoret sitoutumaan opinnäytetyöhöme yhteisen tavoitteen kautta. Reissu olisi peliryhmämme loppuhuipennus ja olemme jo puhuneet nuorten kanssa, että koitamme järjestää reissun mahdollisuuksien mukaan. Yhteinen reissu vahvistaa nuorten keskinäisiä sosiaalisia suhteita, ja mahdollistaa myös kontaktit vertaisiinsa Oulussa. Reissu on samalla myös mainosta Pelitalo Muikun toimintaa ajatellen. Kaikki seitsemän ryhmämme nuorta ovat osoittaneet suurta kiinnostusta mahdollista reissua kohtaan.</p> <p>Peli, jota ryhmämme pelaa on viiden henkilön joukkuepeli, joten tarvitsemme seitsemän nuoren ja kahden opiskelijavalmentajan lisäksi vielä yhden ohjaajan reissullemme mukaan. Tällöin saamme kaksi kokonaista joukkuetta. Ohjaajat/valmentajat ovat mukana mahdollistamassa reissun sekä tekemässä nuorten kokemuksesta onnistuneen. Kustannuksia kertyy ainoastaan lipusta, matkakuluista sekä ohjaajien ruokakuluista. Nuoret ovat luvanneet kustantavansa ainakin omat ruokansa yms. kustannukset.</p> <p>LAN –tapahtuma järjestettäisiin Oulussa 8-11.kesäkuuta, ja paikkoja sinne on tuhannesta lipusta jäljellä noin 140. Tapahtuman lipunmyynti loppuu 12. päivä kesäkuuta.</p>			
Anottava summa 600 euroa			
Pankkiyhteys XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX			
Toteutumisajankohta ja –paikka			
8-11.kesäkuuta Oulussa			
Osallistujamäärät Yhteensä 10 henkilöä (Seitsemän nuorta, kolme ohjaajaa)			
7-10-v.	10-18-v. (5)	yli 18-v. (2)	Aikuiset ohjaajat(3)

Talousarviossa avustuksiin tarkoitettu määräraha on käytettävissä koko vuoden. Määräraha myönnetään ensisijaisesti hankkeisiin, joilla edistetään nuorten osallisuutta ja tuetaan sosiaalista vahvistamista ja muuta nuorisotoimintaa aktivoiviin ja hyödyntäviin kohteisiin. Hakemuksen yhteydessä tulee antaa hankkeen kokonaistalousarvio (menot ja tulot). Ennen anomuksen jättämistä on suotavaa olla yhteydessä päätöksen tekevään henkilöön. Yhteydenotto selkiinnyttää/nopeuttaa hankkeen käsittelyä ja päätöksentekoa (nuorisopalveluiden päällikkö, jari.vaananen@kuopio.fi).

Myönnetty avustus palautetaan, jos hanke ei toteudu tai jos tukea käytetään muuhun kuin anottuun tarkoitukseen.

Hakijan tulee pyydettyäessä antaa viranhaltijalle tämän tarpeelliseksi katsomia lisätietoja hankkeesta.

Kuluselytys on tehtävä viimeistään yhden (1) kuukauden kuluessa tilaisuuden, tapahtuman tms. toteutumisesta.

Tuen saanti edellyttää tiliselvitystä sekä kopioita maksetuista laskutositteista.

Hankkeen talousarvio (erillinen liite tarvittaessa, täytä huolellisesti)

Menokohde	Menot euroa	Tulokohde	Tulot euroa
Liput 10x kpl (normaalisti 35e kappale, määräalennuksella saa lipun 29euron kappalehintaan)	290		
Matkakustannukset meno (Kuopio-Oulu kaksi autoa)	120		
Matkakustannukset paluu (Kuopio-Oulu kaksi autoa)	120		
Ruokakustannukset ohjaajille kolmelle päivälle	70		
Yhteensä	600		
Lisäselvityksiä			
(Liput normaalisti 35e kappale, määräalennuksella saa lipun 29euron kappalehintaan)			
(Laskimme ruokakuluihin ohjaajille yhden aterian / päivä)			
Yhteistyökumppanit			

Allekirjoitus/nimenkirjoittajat Jirko Karttunen & Roope Litmanen

Paikka ja päiväys: Pelitalo Muikussa, 18/4/2017

Liite 3: Avustuspäätös / Nuorten peliryhmä

Avustukset 1 § / 2017

Avustuspäätös / Nuorten peliryhmä

Selostus ja perustelu	Pelitalo Muikun nuorten peliryhmä suunnittelee Oulussa 8.-11.6.2017 järjestettävään LAN- pelitapahtumaan osallistumista. Tapahtumaan on osallistumassa 7 nuorta, 2 opiskelijavalmentajaa sekä yksi ohjaaja. Ohjaaja sekä valmentajat ovat mukana mahdollistamassa nuorille onnistuneen LAN-reissun.
Päätös	Päätän myöntää nuorten peliryhmälle 550 € avustusta käytettäväksi 8.-11.6.2017 järjestettävän LAN- tapahtuman osallistumismaksuihin ja matkakustannuksiin. Avustus maksetaan tositteita vastaan nuorten toimintaryhmät avustuksesta.
Toimivallan peruste	<p>Palvelualuejohtajan päätös 3.3.2011 8 § avustusten myöntämisoikeudesta ja kasvun ja oppimisen palvelualueen toimintasääntö 16 §.</p> <p>Jari Väänänen nuorisopäällikkö</p> <p>Asiakirja on allekirjoitettu koneellisesti Kuopion kaupungin asianhallintajärjestelmässä. Allekirjoituksen oikeellisuuden voi todentaa kirjaamosta.</p> <p>Valmistelija Tarja Marin-Hakkarainen, puh. +358 44 718 2665 etunimi.sukunimi(at)kuopio.fi</p>
Liitteet	<p>nuoret pelissä Liite A kuntalainmukainen oikaisuvaatimus</p>
Tiedoksianto	Päätös on lähetetty tiedoksi sähköisesti Jirko Karttuselle ja Roope Litmaselle
Tiedoksi	<p>Kaupunginhallitus Kasvun ja oppimisen palvelualue palvelualuejohtaja Pekka Vähäkangas</p>
Nähtävänäolo	Päätös on yleisesti nähtävänä 30.4.2017 Kasvun ja oppimisen palvelualueella, Vuorikatu 27, piharakennus

Liite A Kuntalain mukainen oikaisuvaatimusohje

Oikaisuvaatimusoikeus

Päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen.

Oikaisuvaatimuksen saa tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianosainen) sekä kunnan jäsen.

Oikaisuvaatimusviranomaisen

Kuopion kaupungin kasvun ja oppimisen lautakunta

Postiosoite	Vuorikatu 27, 70100 KUOPIO
Käyntiosoite	Vuorikatu 27
Puhelin	017 18 2111
Faksi	017 18 4210
Sähköposti	kirjaa- mo.kasvujaoppiminen(at)kuopio.fi

Oikaisuvaatimusaika ja sen alkaminen

Oikaisuvaatimus on tehtävä **14 päivän kuluessa** päätöksen **tiedoksisaaennista**. Kunnan jäsenten katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, kun pöytäkirja on asetettu yleisesti nähtäväksi. Asianosaisen katsotaan saaneen päätöksestä tiedon, jollei muuta näytetä, seitsemän päivän kuluttua kirjeen lähettämisestä, saantitodistuksen osoittamana aikana tai erilliseen tiedoksisaaentitodistukseen merkittynä aikana. Tiedoksisaaentipäivää ei lueta oikaisuvaatimusaikaan.

Oikaisuvaatimuksen sisältö ja toimittaminen

Oikaisuvaatimuksesta on käytävä ilmi vaatimus perustetun ja se on tekijän allekirjoitettava.

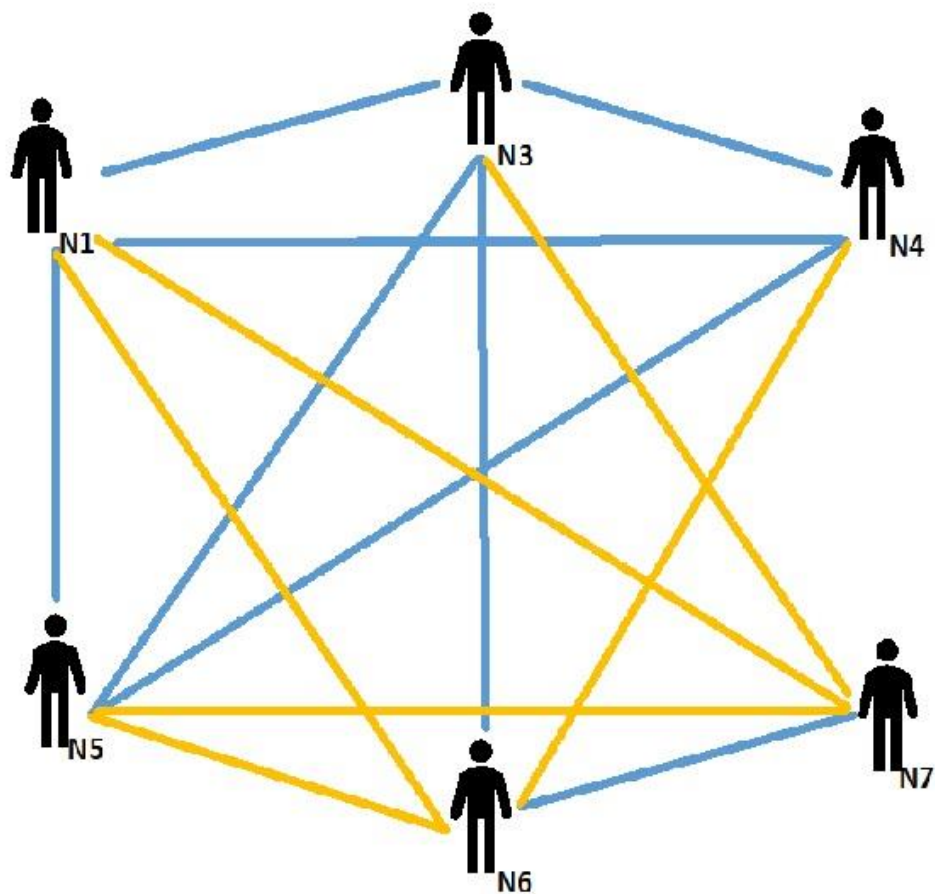
Oikaisuvaatimuksen voi toimittaa myös telekopiona (faksina) tai sähköpostina. Sähköistä asiakirjaa ei tarvitse täydentää allekirjoituksella, jos asiakirjassa on tiedot lähettäjistä, eikä asiakirjan alkuperäisyyttä tai eheyttä ole syytä epäillä.

Oikaisuvaatimus on toimitettava oikaisuvaatimusviranomaiselle viimeistään määräajan viimeisenä päivänä ennen viraston virka-ajan päättymistä tai mikäli määräajan viimeinen päivä on pyhäpäivä tai muu sellainen päivä, jona työt virastoissa on keskeytettävä, ensimmäisenä arkipäivänä sen jälkeen.

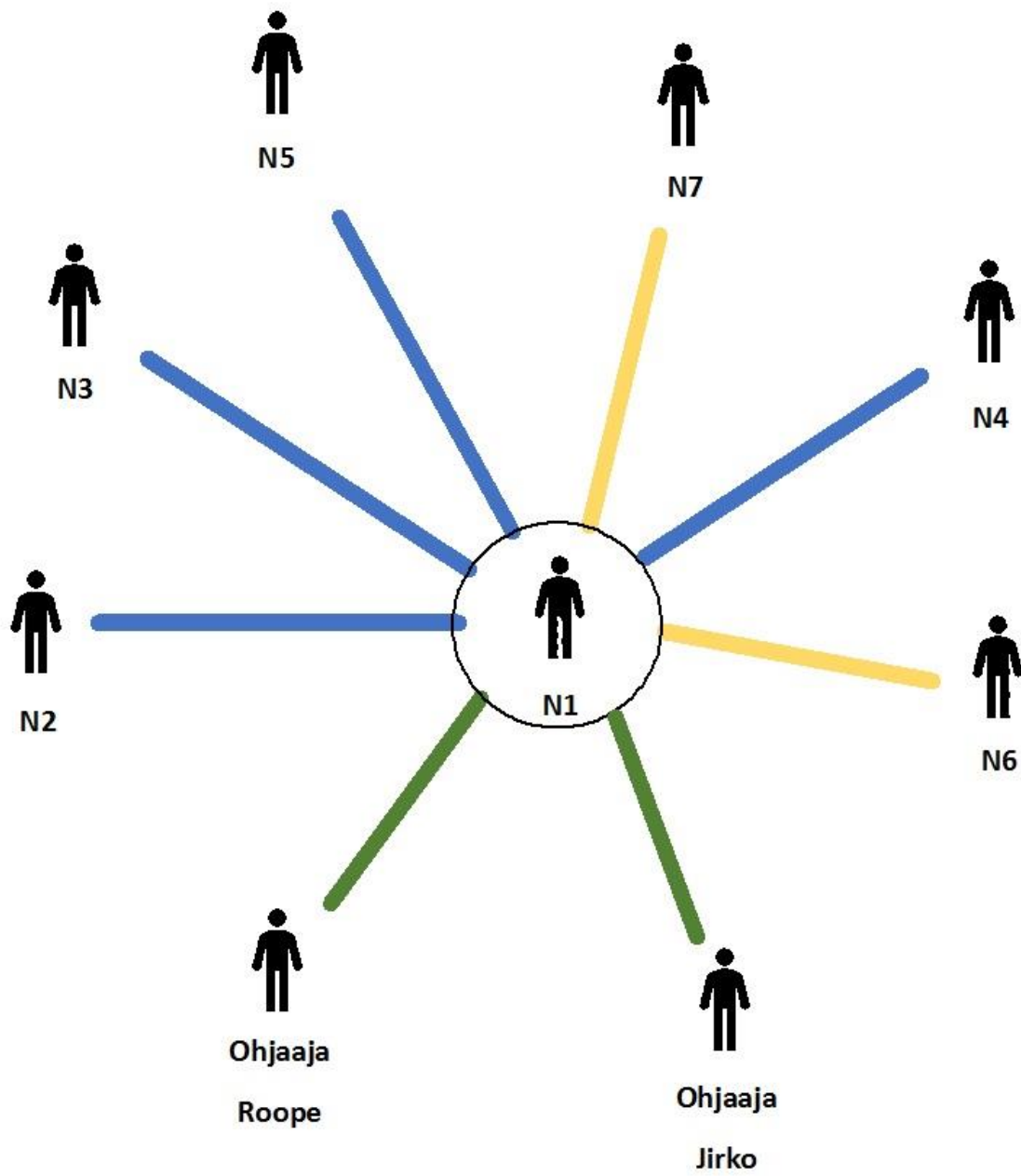
Sähköisen viestin (faksin tai sähköpostin) katsotaan saapuneen viranomaiselle silloin, kun se on viranomaisen käytävissä vastaanottolaitteessa tai tietojärjestelmässä siten, että viestiä voidaan käsitellä.

Oikaisuvaatimus toimitetaan aina omalla vastuulla. Postiin asiakirjat on jätettävä niin ajoissa, että ne ehtivät perille ennen oikaisuvaatimusajan päättymistä.

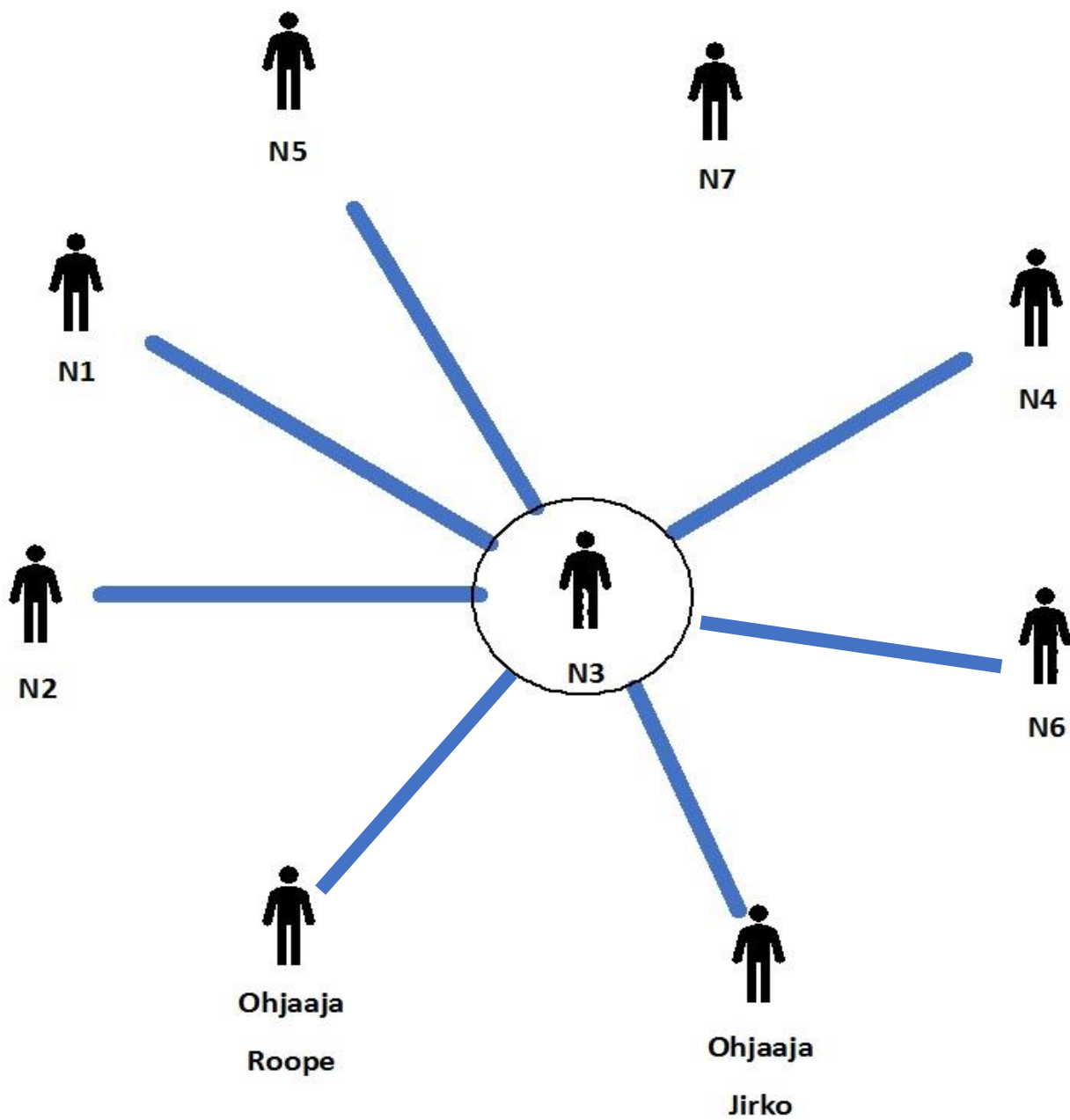
Liite 4: Keskivaiheen ryhmädynamiikka -kaavio.



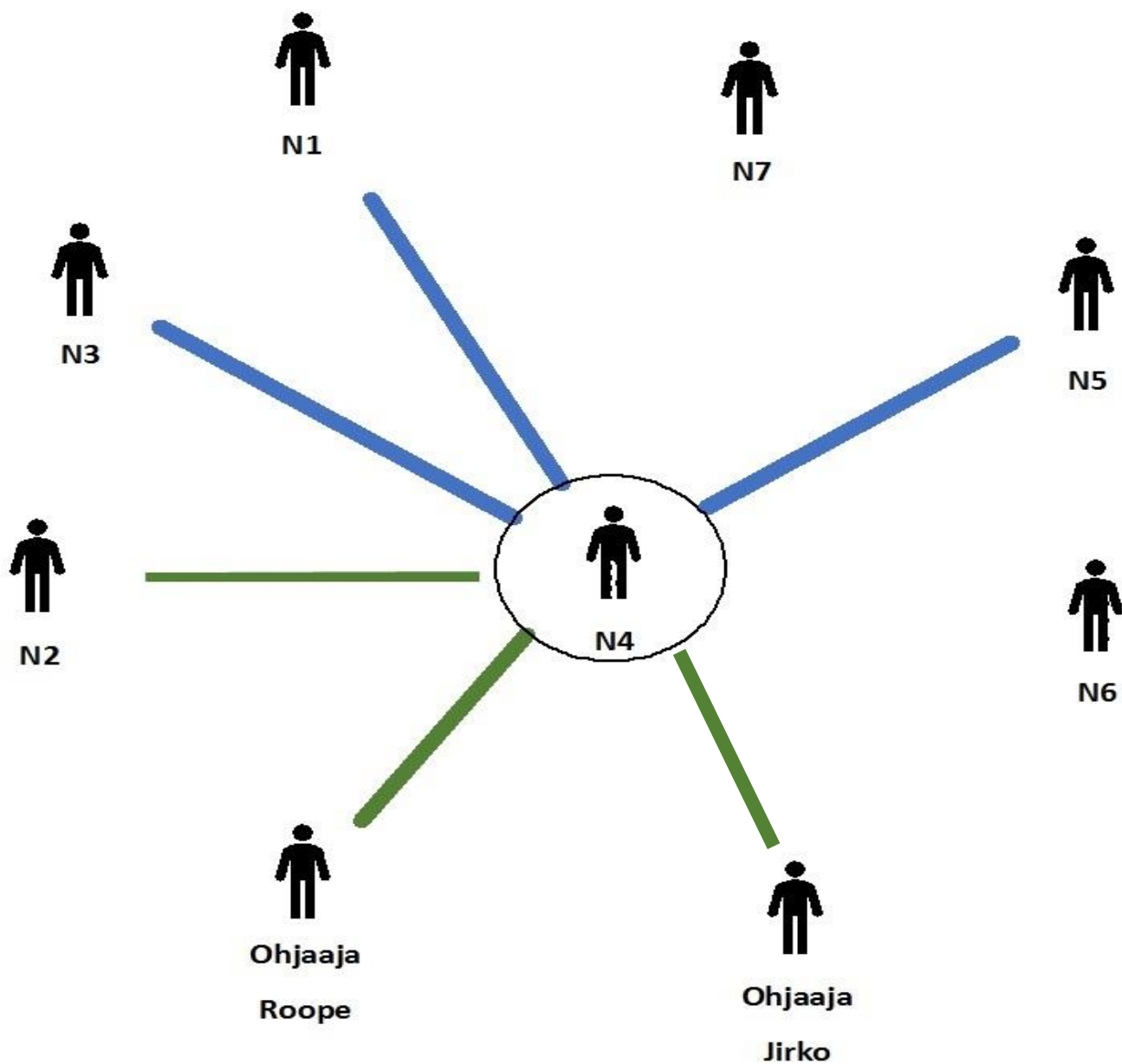
Liite 5: N1 Ryhmädynamiikka -kaavio



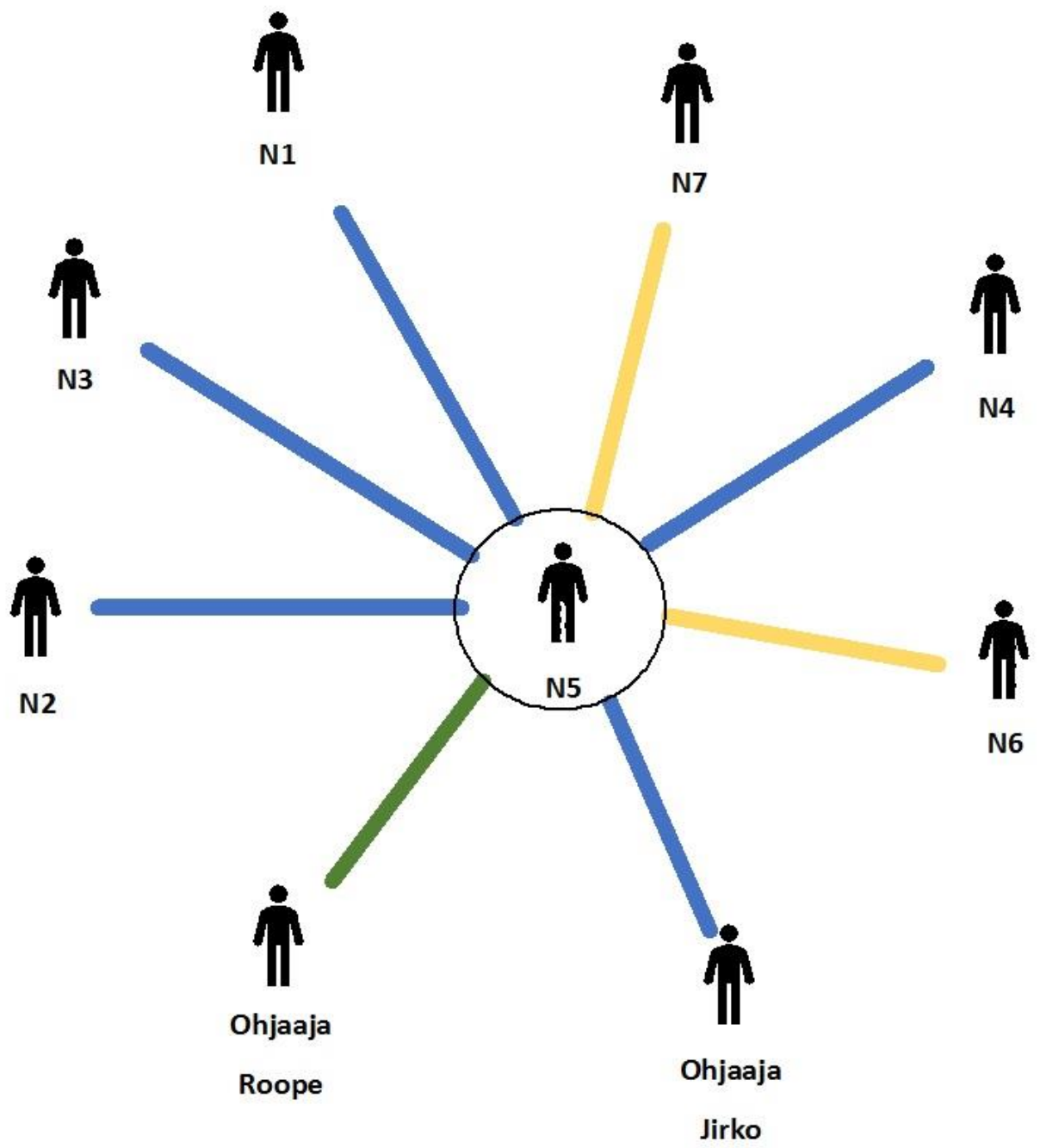
Liite 6: N3 Ryhmädynamiikka -kaavio



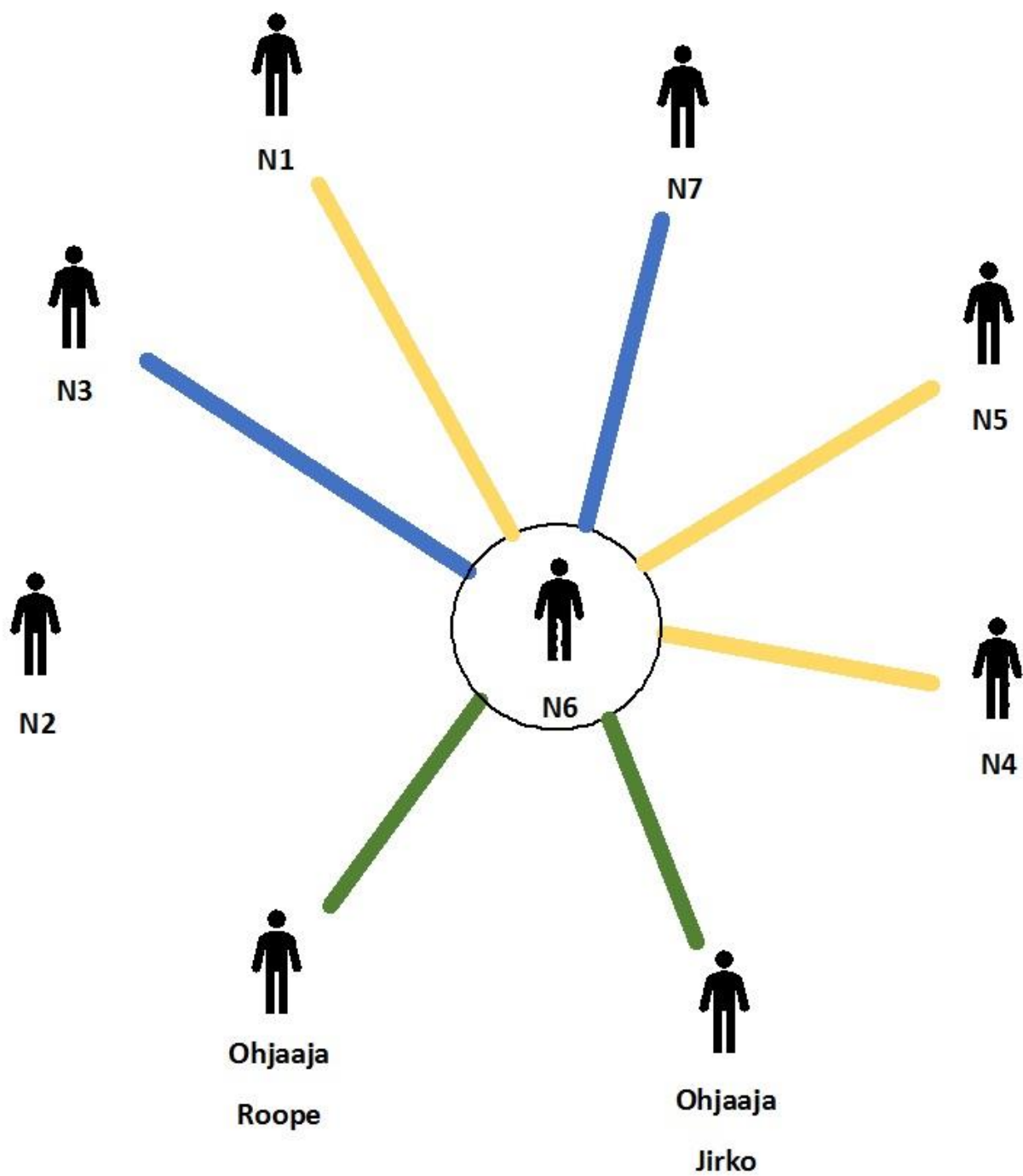
Liite 7: N4 Ryhmädynamiikka -kaavio



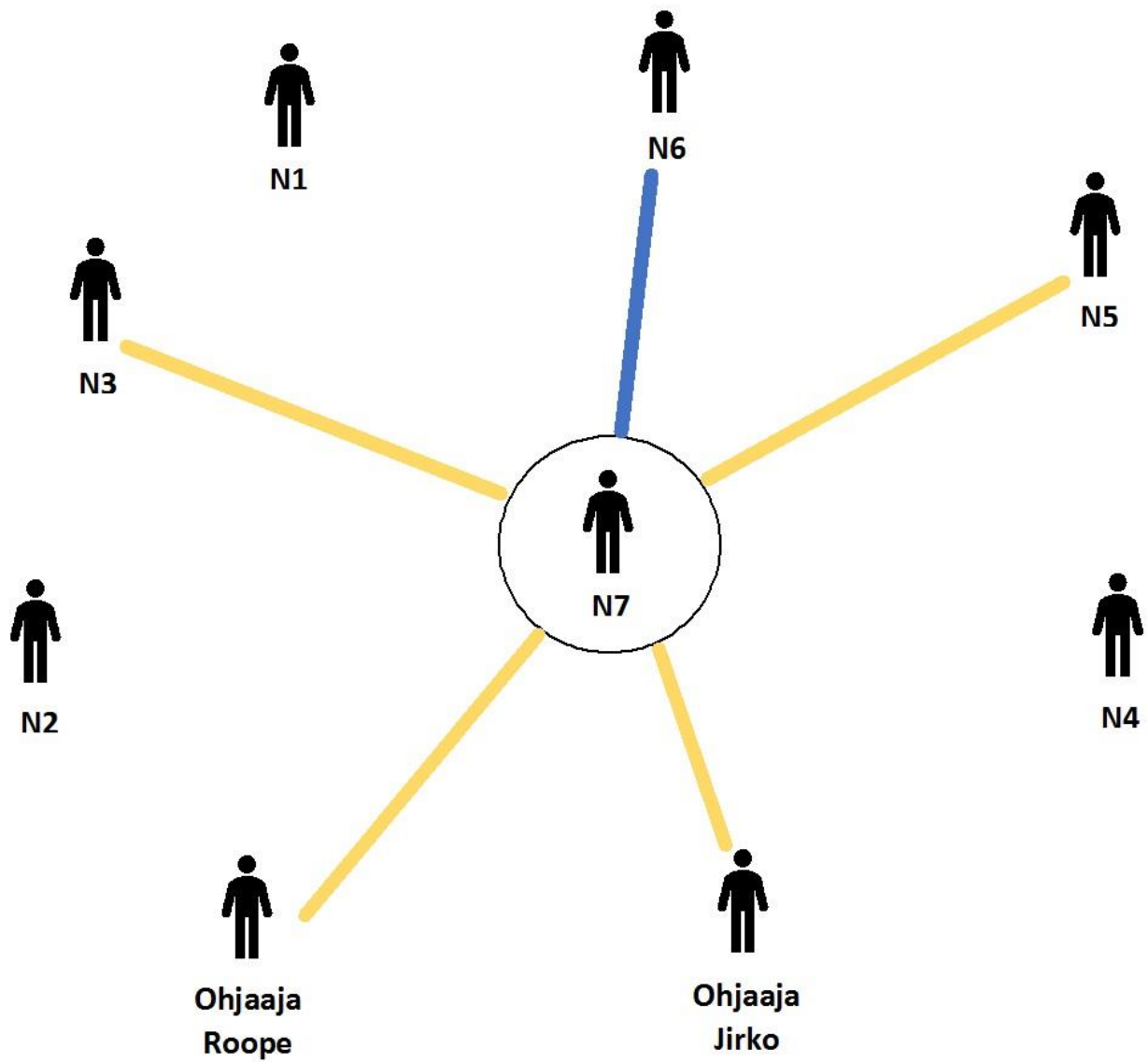
Liite 8: N5 Ryhmädynamiikka -kaavio



Liite 9: N6 Ryhmädynamiikka -kaavio



Liite 10: N7 Ryhmädynamiikka -kaavio



Liite 11: Raportti 27 ja 28.3.2017 Aloituspäivä

Aikataulu:

Kommunikaatio ja pelaajaroolit

17.30 - 18.00

Setup + Kahvit

18.00 - 18.30

Miraget smoket, warmup.

18.30 - 20.30

Pelit - kommunikaatioharjoitus

Raportti:

Osallistujia: N1, N3, N4, N5, N6, N7. Poissa N2

Ohjaajat: Jirko, Roope, (Juho)

Ryhmä alkoi 17:30, jolloin nuoret saapuivat paikalle ja laittoivat koneensa pelikuntoon asentamalla omat hiiret ja näppäimistöt, sekä omat asetukset kohdilleen. Kaksi nuorta saapui hieman myöhässä, joten jouduimme joustamaan hieman aikataulusta. Alustuksessa kahvitelimme ja kävimme läpi ryhmäläisten nimet sekä aikaisemman pelitaustan. Haimme myös tuntumaa siihen, mitä tavoitteita ryhmällä on. Kahvitelun jälkeen aloitimme Mirage kartan savukranaattien heitto harjoituksen. Kun savut oli harjoiteltu, menimme pelaamaan kaksi kilpailullista peliä kyseisessä kartassa:

1.pelin kokoonpano N1, N3, N4, N6 ja N7 Tulos: 16-12 voitto (MM)

2.pelin kokoonpano N1, N3, N4, N5 ja N7 Tulos: 16-4 voitto (MM)

Huomioitavaa: Kaikki nuoret vaikuttavat todella kiinnostuneilta ja motivoituneilta ryhmää kohtaan. He ovat sanavalmiita, osaavat ja uskaltavat kertoa kehitysehdotuksiaan tai mitä jo osaavat. Ryhmällä on ohjaajien mielestä loistavat lähtökohdat E-sport tyyliseen pelaamiseen.

Keskiviikko:

harkkapeli 16-4

nuoret pelaa omatoimisesti pari peliä.

1.peli 15-0 vastustaja luovutti. (16-0) (Faceit) Mirage

2.peli 16-6 voitto (Faceit) Mirage

Liite 12: Raportti 3 ja 5.4.2017

Paikalla:

Ohjaajat: Jirko, Roope, Juho

N1, N2, N3, N4, N5. Poissa N6 ja N7

Nuoret: N1, N2, N3, N4, N5. Poissa N6 ja N7

Aikataulu:

16:30-17:15 Omien paikkojen valmistelu sekä Nuke -kartan savukranaattien harjoittelu

17.15-17:40 lämmittely

17.40-19.30 harjoituspelit Nuke kartassa

1.Peli (MM) 16-7 voitto Nuke

kokoonpano: N1, N2, N3, N4, N5

Tauko kahveeta

2.Peli (MM)19.10 16-4 voitto Nuke

kokoonpano: N1, N2, N3, N4, N5

20.00 Lopuksi kerrottiin keskiviikon suunnitelmista kotipelaamisen osalta.

Huomioita: Yksi nuorista ilmoitti olevansa kipeä. Toinen nuori ei ilmoittanut mitään. Koska nuoria on 5 voivat he pelata täytenä nuorten joukkueena eikä ohjaajien tarvinnut järjestää tällä kerralla ylimääräistä treeniohjelmaa. Lisätietoina tuli etteivät tämän kerran 5 nuorta ole täysin tuttuja toisilleen. Kommunikointi pelin sisällä on parantunut, mutta toisten kuunteluun ja kommunikointiin tarvitaan lisää tarkkuutta.

N1 ja N2 ovat tunteneet lapsuudesta asti

N4 ja N5 ovat olleet jo pidempään kavereita (N4 on tuttava N3 ja N1 kanssa)

N3 on tutustunut N1:een Cs:go pelin kautta. He olivat tutustuneet gyostage ta-
pahtumassa.

N3 ja N4 tuntevat toisensa lukiosta (Tuttavia)

N6 ja N7 ovat kavereita

Keskiviikko 5.4 16.30 online kerta

Keskiviikko kerran tarkoituksena on, että nuoret ovat mahdollisimman omatoimisia pelejen/ lämmittelyn suhteen.

aikataulu

16.30 nuoret paikalle

16.45 Mirage kartan ct puolen Peruspaikkojen katsaus

17.15 lämmittely

1.peli kokoonpano: N1, N2, N3, N4, N5

Mirage 4-0 terroristi puolella luovutusvoitto (MM)

2.Peli kokoonpano: N1, N2, N3, N4, N5

Mirage (MM) voitto 16-11

Samalla N6 ja N7 harjoittelevat Nuke -kartan savukranaatit, mitkä kävimme talolla läpi maanantaina, sekä 2v2 ohjaajia vastaan 15-15

3. Peli kokoonpano N1, N3, N4, N6 ,N7

Nuke (MM) voitto 16-11.

Liite 13: Raportti 10 ja 12.4.2017

Läsnäolijat: N1, N2, N3, N4, N5, N6, N7

Ohjaajat: Jirko, Roope, Juho

Aikataulu:

16:30-17-45: Setupit kuntoon, Overpass kartan smoket ja takut haltuun

17.45: 1.Peli kokoonpano: N1, N2, N3, N6, N7 Tulos (MM): 16-7 Voitto

18.45: 2.peli kokoonpano: N2, N4, N5, N6, N7 Tulos (MM): 16-8 Voitto

Huomioitavaa: Pelit alkavat luonnistua jo useilla eri kokoonpanoilla ja pelaajaroolitkin alkavat selventyä. Pelin sisäisessä kommunikaatiossa on kehitettävää. N3 on positiivinen ja kannustava muita kohtaan, vaikka ei oma pelivuoro olisikaan.

Keskiviikko

Läsnäolijat: N1, N2, N3, N4, N5, N6, N7 (N3 ja N6 myöhässä)

Ohjaajat: Roope ja Jirko

Aikataulu

16:30 paikalle

16.45: 1.peli kokoonpano N2, N4, N5, N6, N7. Mirage (MM) 16-9 Tappio.

18.00: 2. Harkkapeli N1:n kaverin joukkuetta vastaan Mirage 16-6 tappio. Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6

19.30 lopetus.

Huomioitavaa: Jo ennen online kerran alkua N1 ja N5 suunnittelivat taktiikoita ryhmän whatsappissa. Pojat ottivat ensimmäisen tappion hyvin ja keskustelimme keskimäärin 30 min kehittämiskohteista ja pelistä hyvissä ja rennoissa tunnelmissa. Toinen tappio tuntui nuoria enemmän masentavan, mutta tästä lähdetään rakentamaan uudestaan. N5:ltä hyvä kommentti → meidän pitää treenata joukkueena enemmän kuin maanantaina ja keskiviikkona.

Liite 14: Raportti 17 ja 19.4.2017

Aikataulu:

16.30 Paikalle

16.30- 17. Nuke Ct puolen holdien katsominen läpi.

17.00-17.30 Train smoket

17.30- Pelit

1.peli 16-4 Voitto kokoonpano: N1, N2, N3, N5, N6

2.peli 4-16 tappio kokoonpano N1, N2, N3, N5, N6

Huomioita: Nuoret ovat hyvin ehdotelleet, mitä haluavat ryhmäkerroilla käydä läpi. Tänäänkin Nuken ct holdit olivat nuorten ehdottama aihe. Tämä maanantain kerta poikkesi muista maanantain kerroista, koska emme päässeet käyttämään Pelitalo Muikun tiloja. Tämä kerta siis toteutettiin todella samalla lailla kuin keskiviikon kerrat.

Keskiviikko:

läsnäolijat: N1, N3, N4 ,N5, N6, N7 (N7 myöhässä)

Aikataulu

16.30-17: Nuoret paikalle ja harjoittelu toiveet

17-18.40: Harjoitukset/ treenipelit toiveiden mukaan.

Harjoituspeli kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6 (MM) 16-13 tappio Mirage.

Mirage mid control ct side ja b stratti

Tämä päivä toteutetaan nuorten toiveiden mukaan. Harjoitellaan läpi käytyjä karttoja ja niitä osa-alueita, joita nuoret haluavat läpi käydä. N5 on aloittanut ottamaan täysikäisenä roolia joukkueen taktiikoista ja joukkueen edistymisestä. Todella paljon harjoiteltiin ja harjoittelun jälkeen oli rennompaa oleilua ennen kuin nuoret menivät pelaamaan.

Liite 15: Raportti 24 ja 26.4.2017

Läsnäolijat: N1, N3, N4, N5, N6

Aikataulu: Mappi inferno

16.30: nuoret laittavat koneensa valmiiksi

17.00: harjoituksen inferno kartassa, smoket, valot, molotovit +taktiikat Bsitien haltuunotto

18.00: 1.peli. Kokoonpano N1, N3, N4, N5, N616-14 (MM) voitto

tauko

2.peli. Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6 (MM)

16-8 inferno voitto

Huomioitavaa:

Tällä kertaa laitoimme nuoret miettimään omia suhteitaan toisensa kanssa tauon aikana, omien kokemustensa perusteella A4 ryhmädynamiikka lappujen avulla muuttujia ovat

suoraviiva – kaveri

lyhyt ja tiivis katkoviiva- tuttuja

katkoviiva pitkillä väleillä- tuttavია

ja ilman viivaa -ei tunneta.

Pelit sujuvat taas ja tämä kerta oli todella positiivisen oloinen. Kommunikaatio alkaa toimia toivomallamme tavalla ja ryhmä tiivistyy koko ajan enemmän ja enemmän. Huomioitavaa on myös se, että N2 päätti poistua ryhmästä vähäisen motivaation takia, peli ei enää kiinnosta niin paljon kuin ennen eikä joukkuepelelaaminen motivoi.

Keskiviikko Online

Läsnäolijat: N1 N3 N4 N5 N7 (N7 vasta toiseen peliin, N6 poissa)

Katsottiin de_inferno A-site sekunnin tarkat taktiikat ja melkein kahden tunnin harjoittelun jälkeen ne tuntuivat olevan hallussa. Taktiikat toimivat hyvin ja henki oli korkealla. Ensimmäisessä pelissä Jirko oli tuuramaassa, kun N6 ei töiltään kerinnyt paikalle ja N7:lla oli päivitykset koneessa kesken.

Ensimmäisen pelin lukemat: Voitto 16-10 de_inferno Kokoonpano: N1, N3, N4, N5 ja Jirko

Toinen peli oli haastava, ja hieman turhautumista kuului ilmassa N3 ja N5 turhautuivat omaan pelaamiseen, vaikka N7 yrittikin pitää tunnelmaa positiivisena. Pelin tiimellyksessä epäiltiin vastustajilla mahdollista wallhack-koodaria. Ilmapiiri oli kuitenkin yleisesti hyvä.

Lukemat: Tappio 16-13 Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N7

Liite 16: Raportti 2 ja 3.5.2017 (Poikkeuksellisesti Ti ja Ke)

Läsnäolijat: N1, N3, N4, N5, N6, N7

Pelaustreenit. Nuoret omatoimisesti harkkapeliä harkkapelin jälkeen.

1.peli kokoonpano: N1, N3, N5, N6, N7 Tulos: Inferno, Faceit 16-5 voitto.

2.peli kokoonpano: N1, N3, N4, N6, N7 Tulos: Mirage Faceit 14-16 Tappio.

Keskustelujen jälkeen pelatut pelit:

3.peli kokoonpano: N1, N4, N5, N6, N7 Tulos Overpass 16-8 Voitto.

4.peli kokoonpano: N1, N4, N5, N6, N7 Tulos Train 11-4 Voitto.

huomioitavaa: Kommunikointi on huomattavasti parempaa kuin alussa. Turhat huutelut pelin aikana on vähentynyt huomattavasti, jolloin pelistäkin on tullut sujuvampaa toista peliä lukuunottamatta. Toisessa pelissä johtoasema antoi hyvän olon tunteen ja kommunikointi oli hieman haastavaa. Ingame leaderia ei kuunneltu kunnolla, joka johti huonoihin ja hävittyihin kierroksiin. Treenin lopuksi oli 40 minuuttia todella hyvää keskustelua kommunikaation parantamisehdotuksista. Kehitysehdotuksina oli henkilökohtaiset treenit, sekä pelien jälkeen käytävät keskustelut, jossa tuodaan esille henk. koht. kehityskohteet.

Keskiviikko:

läsnäolijat: N1, N4, N5, N7

Kartta Cache.

Aluksi katsotaan kartan smoket ja sitten aloitimme nuorten kanssa miettimään taktiikoita ja perus puolustusasetelmia. Terroristi puolen taktiikoita katsottiin 18.38 asti, joka jälkeen nuoret saivat jäädä katsomaan lisää taktiikoita ja jakamaan ne poissaolleille.

Liite 17: Raportti 8 ja 10.5.2017

läsnäolijat: N1, N3, N4, N5, N6

Aikataulu:

16.30: Keskustelu lanit, harjoitukset,

17.00: Henk. koht. treenaaminen.

18.00: Harkkapelit Lan-kokoonpanolla N1, N3, N4, N5, N6

1.peli: Cache (MM): 5-1 tilanteessa csgo serverit kaatuivat.

2.peli: Cache(MM): 3-4 tappioasemassa csgo serverit kaatuivat.

3.peli Cache (faceit): 22-20 tappio.

CS:GO serveriyhteys ongelmien vuoksi harkkapelit eivät onnistuneet suunnitellusti.

Tänään normaalin karttatreenin sijaan keskityttiin keskustelemaan tulevasta Lan-reissusta, sekä treenissä keskityttiin yksilökohtaisiin treeneihin. Alun keskustelu sujui hyvissä tunnelmissa ja joukkueen tavoitteet Lan-tapahtuman turnaukseen alkaa olla selvillä. 3. pelin jälkeen kävimme läpi 5.kohdan huomiot peleistä.

Keskustelun aiheet: ASIALISTA 8.5.2017

1. LANIJUTSKAT JA TREENAAMINEN

-JOUKKEET

-KÄYTÄNNÖNJUTUT (TREENAAMINEN)

-LUPALAPUT ALAIKÄISILLE JA INFOT MUUTENKIN

2. HENK.KOHT KEHITYS

N4: Roolin omaksuminen - Pelaamalla roolia

N6: SPRAYMAALI KOULU - AIMBOTZ spraycontrol ja normi + pikku vinkit

N1 ja N5 (N3) - TAKTIIKAT

N3 - Roolin omaksuminen - pelaamalla roolia

N7 - SPRAY CONTROL & MAPTUNTEMUS - Prefireharjoitukset ja samat kuin N6:lla

3. TIIMIKEHITYS

KAVERILLE TILAN ANTAMINEN

GAMELEADERIN KUUNTELEMINEN

PAIKANVAIHDON INFOAMINEN

4. RÄSTIT

CACHE: N3, N6, N7

INFERNO B: N6, (N7)

5.HUOMIOT

- Enemmän vielä tilaa, spectatet ei puutu liikaa!
- Antiecoilla ei sooloilua!
- Tradet alussa

+Kuri on jo parempi

+Paremmiin annetaan kamulle tilaa

+Tradet lopussa

Keskiviikko:

Läsnäolijat: N1, N3, N4, N5, N7

Tämän keskiviikon kerta on kokonaan nuorten omatoimisuutta. Ohjaajina olemme paikalla jos kysyttävää tulee. Nuoret treenaavat itsenäisesti ja he olivatkin järjestäneet itselleen treenimatsin klo. 17:15. Tämän kerran tarkoituksena on osoittaa, että joukkueemme nuoret osaavat olla omatoimisia ja pystyvät harjoittelemaan myös omalla ajallaan ilman ohjaajien ”jatkuva” ohjausta.

Liite 18: Raportti 15 ja 17.5.2017

Maanantai:

Aikataulu:

16:30 nuoret paikalle

16:30-18 Käytännön juttuja laneihin liittyen, sekä lämmittely

18:00 harkkapelit

19:38 keskustelua

Maanantain harjoitukset alkoivat tärkeimmillä asioilla lan -tapahtumaan liittyen. Kävimme nuorten läpi käytännön juttuja läpi, kuten lippuasiat ja matkakirjeet. Matkakirjeet annettiin nuorille mukaan ja lupalaput tulee toimittaa viim. 29.5

Kun olimme käyneet nämä asiat läpi, niin pääsimme treenaamiseen kiinni. Nuoret lämmittelivät omaa tahtiaan ja sitten siirryttiin ensimmäiseen harkkapeleihin.

1.peli kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N7 tulos: 13-16 Train tappio.

2.peli kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6 tulos: 16-1 Cache voitto.

Pelien jälkeen keskusteltiin pelien parannus kohdista ja keskusteltiin myös siitä, miten joukkue on kehittynyt yksilötasolla että joukkueena.

Keskiviikko:

Toteutimme samalla tavalla kuin viimeksi. Nuoret eivät saaneet joukkueesta harjoitusten aikaan paikalle viittä pelaajaa, joten harjoitusaika käytettiin henk.koht kehitystavoitteisiin.

1.peli Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6. 16-3 voitto train (Faceit)

Liite 19: Raportti 22 ja 24.5.2017

Maanantai:

Läsnäolijat: N1, N3, N4

Maanantain harjoituksissa kävimme läpi erikarttojen retakeja nuorten vähäisyyden takia. Nuoret lämmittelivät aluksi n.30min ja sitten aloitettiin retakejen harjoittelu nuoret vs ohjaajat. Kävimme myös läpi lan-tapahtumaan liittyviä ilmoittautumisia. Puhuimme myös kapteenin valinnasta. Paikalla olevat nuoret pelasivat myös keskenään yhden harkka pelin. Siitä ei oteta tilastomerkintöjä, koska joukkue ei ollut täysi.

Keskiviikko:

Nuorten omat treenit. Paikalla: N1, N4, N5, N6, N7

1.peli Overpass (MM) 16-13 voitto.

Liite 20: Raportti 29.5

Maanantain kerralla keskustelemme asialistalla olevat asiat lävitse ennen treenaamisen aloittamista.

Asialista:

-Kapteeni ”Ottaa ohjat käsiinsä ja pitää huolta joukkueen kehittämisestä/ harjoittelusta. Äänestyksessä nuoret valitsivat kapteenikseen N5”

-Lan-tapahtuma käyttäytyminen/säännöt/yleistä/tavoite - Yleisellä tasolla läpi käynti.

-Kyydit

-Treenaaminen/Motivaatio – Motivaatio tulee olemaan suuressa osassa enne lan-tapahtumaa ja joukkueen jatkoa ajatellen.

-Joukkueen jatko – Oma tärkeytensä pitää näyttää ja osoittaa, että haluaa olla joukkue toiminnassa mukana. Joukkueurheilussa muutoksen ovat arkipäivää.

Aikataulu:

16:30 nuorten setupit kuntoon.

17:00 Asialista läpi ja warm up.

17:30 Treenipelit

1. Treenipelin aikana kävimme kapteenin kanssa keskustelua joukkueen tulevaisuudesta/ treeneistä/ kehittämiskohteista.

1.peli Train (Faceit) kokoonpano: N1, N3, N4, N6, N7 Tulos: Overtime 31-28 Tappio.

Pelistä voidaan nostaa esille nuorten keskittyminen loppuun asti ja pelin pituuskin osoittaa sen, että kaikki yrittivät parhaansa ja kukaan ei suostunut jättämään kesken.

2.peli Train (Faceit) kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6 Tulos: 16-11 Voitto. Suvereeni suoritus, mikäs tässä.

Maanantain kerran jälkeen alkoi nuorten omatoiminen harjoittelu Vectorama - tapahtumaan saakka.

Liite 21: Raportti Vectorama

Vectorama Torstai 8.6

Nuorille turhautumista tuotti CsGo casual turnauksen viivästyminen. Useat viivästykset kiristivät tunnelmaa, mutta pelien jälkeen tilanne olikin jo todella rauhallinen ja kaikki olivat hyvällä mielin.

1.Peli 16-7 Voitto Cache Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6

2.Peli 16-2 Voitto Cache Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N7

3.Peli Luovutusvoitto!

JATKOON!!!

Perjantai 9.6

Jatkopelit paras 3:sta:

1.Peli 16-9 Tappio Cache Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6

2.Peli 15-15 Jatkoaika Train. 19-15 Jatkoaikavoitto. Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6

3.Peli 16-11 Tappio Nuke. Kokoonpano: N1, N3, N4, N5, N6

2 tappiota tarkoittaa, että tipumme pois turnauksesta. Lopputuloksena kuitenkin 16. parhaan joukkoon pääseminen ja tuloksena 4 karttavoittoa 1 Luovutusvoitto ja 2 karttatappiota. N7 ei pelannut jatkopeleissä omasta tahdostaan. Hän halusi seurata pelejä ja olla kannustusjoukoissa.

Huomioita: N1:lla rautaisempi ote IGL!

Nuorten huomioita turneesta: Pääosin kaikilla todella hyvä meininki ja nuorten mielestä turnaus meni hyvin. IGL- "paremminkin olisi voinut mennä, mutta ihan jees". Tippuminen kylläkin harmittaa, mutta osa nuortenkin odotuksista ylittyi.

Liite 22: Nuorten vapaa-ajalle pelatut pelit joukkueena

Kokoonpano: N1, N2, N3, N4, N5

16-12 Overpass voitto (18.4 Nuorten omalla vapaa-ajalla)

Liite 23: Matkakirje Vectoramaan

Arvoisa kotiväki!

Nuorene on osallistunut Pelitalo Muikun Counter Strike: Global Offensive joukkueeseen. Tarkoituksena on ollut kehittyä joukkueena ja tarjota nuorille mahdollisuus osallistua nuorisotyöllisen E-sports joukkueen kehittämiseen.

Ryhmän vuorot alkavat nyt ollakin lopullaan ja tarjoamme nuorelleen mahdollisuutta Kuopion nuorisopalveluiden kustantamana (Matkat ja tapahtumaliput) lähteä mukaan Vectorama -tapahtumaan. Vectorama on Oulussa 8.6-11.6 järjestettävä LAN-tapahtuma, jonne menemme ottamaan mittaa taidoistamme rennossa hengessä.

Lisätietoa löydätte Vectoraman kotisivuilta: <http://vectorama.info/>

Ota mukaan: Ruokarahaa! Tilaa kyydeissä ei ole paljoa, joten keskittyminen pakkaamiseen on tärkeää. Pyydämme tutustumaan Vectoraman ensikertalaisen oppaaseen, jonka löydät Vectoraman sivuilta. Sivuilta löytyy muunmuassa paukkausohjeet: <http://vectorama.info/opas/ensikertalaisen-opas/>

Huomautamme, että nuoret ovat vastussa omista tavaroistaan ja pelivälineistään. Pelitalo Muikulla ei ole mahdollisuutta tarjota osallistujille tietokoneita.

Aikataulu:

8.6/10:00 – Lähtö Petosen Vapaa-ajan keskuksen edestä (Pelitalo Muikku). Pyörönkaari 19, 70820 Kuopio.

8.6/n. 13:00 – Paikalla Oulussa.

8-11.6/ Tapahtuma

11.6/ n.13:30- Takaisin Kuopiossa. Petosen Vapaa-ajan keskuksen edessä.

Jos on kysymyksiä, voit olla yhteydessä:

Jirko Karttunen, XXXXXXXXXX,

Roope Litmanen, XXXXXXXXXX, roope.litmanen@hotmail.com

Vectorama -tapahtuma on osa Jirko Karttusen ja Roope Litmasen opinnäytetyötä Pelitalo Muikulle. Alla oleva lupalappu on tuotava viimeistään 29.5 Pelitalolle harjoitusten aikaan. Yli 18-vuotiaat eivät tarvitse vanhemmilta allekirjoitusta.

Nuoreni saa lähteä mukaan Vectorama -tapahtumaan ja saa luvan olla Jirko Karttusen, Roope Litmasen tai Mikko Hoffrenin kyyditsemässä autossa.

Nuorella on pelikäyttöön soveltuva tietokone.

Huoltajan/Huoltajien yhteystiedot (nimi ja puh.num.):

Huoltajan/ Huoltajien allekirjoitus/allekirjoitukset (1.riittää):
