

TIETOA JA SUOSITUKSIA ESPORTS- TOIMINTAAN KUNNALLISESSA NUORISOTYÖSSÄ

SISÄLTÖ

ALKUSANAT	2
MITÄ ON ESPORTS?	3
MIKSI ESPORTSIA NUORISOTYÖSSÄ?	5
MITEN NUORET MUKAAN TOIMINTAAN?	7
MITÄ TOIMINNASSA KANNATTAA HUOMIOIDA?	9
MITÄ TOIMINTAAN VAADITAAN?	11

ALKUSANAT

Esports on valloittanut maailmaa ilmiönä. Samalla siitä on tullut yksi suosituimmista nuorten harrastuksista maailmanlaajuisesti. Ilmiö näkyy myös meillä Suomessa ja se on omalta osaltaan muokannut 2000-luvun nuorisokulttuuria. Nuorisokulttuurisesti merkittävänä ilmiönä esportsin pitäisi kiinnostaa myös nuorisotyötä. Esports on lajina ja harrastuksena niin tuore, että sen määrittely tarkasti on vielä häilyvää. Nuorisotyöllisestä näkökulmasta esports on työkaluna ja toimintamuotona uudenlainen tapa tehdä asioita, jotka ovat tuttuja perinteisemmistä nuorisotyön muodoista ja välineistä.

Kanuuna ja Verke haluavat tässä tietopakettissa avata esportsia käsitteenä ja sen merkitystä kunnallisessa nuorisotyössä. Tätä julkaisua varten on haastateltu eri organisaatioiden nuorisotyön ammattilaisia, jotka ovat työssään tekemisissä esportsin kanssa. Suuri kiitos vielä heille!

Juha Leskinen & Pasi Tuominen 2020

MITÄ ON ESPORTS?

Electronic sports, esports, elektroninen urheilu ja e-urheilu, kaikki tarkoittavat samaa ilmiötä. Yksinkertaisesti esports on digitaalisten pelien kilpailullista pelaamista. Kilpailullinen asetelma ei yksin tee pelaamisesta elektronista urheilua, mukana pitää olla myös tavoitteellisuutta ja rakenteellisuutta.

Nuorelle esports voi olla kilpailullista pelaamista kaveriporukan kesken tai rentoa taitojen hiomista lempipelin parissa läksyjen jälkeen. Tämän toiminnan pitää kuitenkin olla pitkäjänteistä ja tavoitteellista, jotta sitä voi kutsua esportsiksi. Tavoitteellisuus näkyy myös joukkueen tai yksilön kehittämisestä kokonaisvaltaisesti tarkasteltuna, ei vain sijoitusten tai tulostaulujen vinkkelistä. Esports on pitkälle vietynä tarkasti suunniteltua pyrkimystä maailman parhaiden joukkoon, aina ammattilaiseksi asti.

Perinteisen urheilun lailla esports on hyvin monimuotoista. Esports sisältää yksilöpelaamista ja joukkuepelaamista, verkossa pelattavia pelejä ja saman katon alla pelattavia pelejä. Peleissä kilpailaan muita pelaajia tai joukkueita vastaan muun muassa erävoitoista, pisteistä tai ajasta.

Esportsin ympärille on syntynyt perinteisten urheilulajien tavoin fanikulttuureja, oheistuotteita ja tiettyjen pelien, pelaajien tai joukkueiden kautta rakentuneita yhteisöjä. Tätä kulttuuria ilmentävät myös muut pelimaailmasta tutut ilmiöt, kuten pelivideot ja pelistriimit. Striimaaminen voi olla tärkeä kanava esports-ammattilaiselle pitää yhteyttä faneihinsa erilaisten kisatapahtumien ulkopuolella.

Esportsin vetovoimaisuudesta kertoo se, että tapahtumat saavuttavat jo suurempia yleisöjä kuin perinteiset urheilulajit. Tämän seurauksena esports ei ammattitasolla - tai muutenkaan - ole pelkkää pelaamista. Tukitoimintoja ja auttavia käsiä tarvitaan paljon. Esports on moniammatillinen ilmiö.

- **Esports on digitaalisten pelien kilpailullista ja tavoitteellista pelaamista.**

- **Pelata voi verkossa tai paikallisesti, yksin tai joukkueena pelistä riippuen.**

- **Huvin vuoksi, kilpailullisesti tai ammattimaisesti tapahtuvaa kilpapelelaamista.**

- **Sosiaalista ja yhteisöllistä tekemistä.**

- **Esports on rinnastettavissa perinteisiin urheilulajeihin.**

- **Suosittua ajanvietettä monelle nuorelle joko itse pelaten tai seuraamalla otteluita, joukkueita ja pelaajia.**

- **Esports tarvitsee monenlaisia toimijoita.**

- **Fanikulttuuri on tärkeä osa esportsia.**

MIKSI ESPORTSIA NUORISOTYÖSSÄ?

Suurin osa nuorista pelaa ainakin joskus jotakin digitaalista peliä. Nuorisotyön on hyvä pysyä mukana pelimaailman trendeissä. Pelejä ja pelaamista voi hyödyntää nuorisotyöllisesti sekä yksilöiden että ryhmien kanssa työskennellessä.

Pelaaminen on luonnostaan sosiaalista ja yhteisöllistä. Pelaaminen on hyvä väylä ystävyysuhteiden rakentamiselle ja sosiaalisten taitojen kehittämiseksi. Peleissä tapahtuvien onnistumisten ja pettymysten käsittely opettaa nuorille tärkeitä tunnetaitoja. Ohjatussa toiminnassa nuori voi vahvistaa suhdettaan muihin nuoriin, turvallisiin aikuisiin, lähialueeseen ja siellä sijaitseviin palveluihin.

Esports-toiminta lähtee usein liikkeelle avoimesta pelitoiminnasta. Nuorten kehittyessä pelaajina ohjaaja voi tuoda pelaamiseen mukaan tavoitteellisuutta. Tavoitteellisuuden myötä toiminnassa voidaan käsitellä esimerkiksi elämänhallintataitoja, yhteistyökykyä ja hyvinvoinnin merkitystä peleissä pärjäämisessä. Esports-toiminnan avulla pelaamiseen voidaan kytkeä sellaisia tavoitteellisen ja suunnitelmallisen toiminnan rakenteita, joita nuori voi hyödyntää arjessaan.

Nuorisotyö mahdollistaa nuorten omaehtoista tekemistä tukemalla nuorten omia joukkueita, tarjoamalla harjoitustiloja, laitteistoa tai peliseuraa. Nuoret saattavat tarvita apua myös käytännön järjestelyjen



kanssa. Nuorilla voi olla epärealistisia kuvia ammattitason e-urheilusta eikä heillä välttämättä ole tahoja, jolta saisi tarvittavaa lisätietoa. Nuorisotyöllä on tässäkin mahdollisuus toimia nuorta tukevana voimavarana.

Kulttuurisesta näkökulmasta esports on nuorisotyöllisesti merkittävää vaikkapa tapahtumien, henkilöiden ja tekemisen kautta. Nuoret voivat toimia monella tapaa esportsin ympärillä. He voivat olla mukana esimerkiksi tapahtumien järjestämisessä tai tuoda omaa luovuuttaan esiin tekemällä selostuksia ja pelivideoita. Nuorisotyön kautta tuetaan positiivisen pelaamisen kulttuurin edistämistä, jossa kaikki ovat tervetulleita toimintaan ja ovat samanarvoisia. Tämä on erityisen tärkeää, jotta kaikilla olisi yhdenvertainen ja turvallinen kokemus pelien parissa.

- **Nuorisotyö reagoi nuorisokulttuurin muutoksiin.**

- **Tietämys peleistä ja pelikulttuurista on sekä nuorelle että nuorisotyöntekijälle sosiaalista pääomaa.**

- **Joukkuepelaaminen kehittää tunne- ja yhteistyötaitoja sekä sosiaalisia taitoja.**

- **Yhteisössä pelaaminen tarjoaa nuorelle tilaisuuden vahvistaa suhdetta muihin nuoriin, turvallisiin aikuisiin, lähialueeseen ja ympäröivään yhteiskuntaan.**

- **Avoimesta pelitoiminnasta voi kehittyä osalle nuorista tavoitteellisempaa esports-toimintaa.**

- **Esports tarjoaa ympäristön nuorten omaehtoiselle toiminnalle ja vastuurooleille.**

- **Esports-toiminta nuorisotyössä voi olla myös kisakatsomon pystyttämistä, striimaamista ja tapahtumien järjestämistä.**

MITEN NUORET MUKAAN TOIMINTAAN?

Esports sopii kaikille siitä kiinnostuneille nuorille ja toimintaa voi sovittaa omaan nuorisotyölliseen työmuotoon sopivaksi. Esports-toimintaa voi hyödyntää avoimessa toiminnassa, ryhmätoiminnassa ja yksilötyössä. Tavoitteellisella pelaamisella on paljon annettavaa nuorisotyöllisesti, vaikka tavoitteena ei olekaan maailman huipulle pääseminen.

Verkossa tapahtuva esports-toiminta voi tavoittaa ne nuoret, jotka eivät pysty tai halua osallistua kasvokkain järjestettävään toimintaan. Parhaimmissa tapauksissa verkossa järjestetty, ohjattu aktiviteetti on toiminut kannustimena nuorille siirtyä nuorisotiloille, kun ohjaaja ja mahdollisesti muut nuoret ovat ensin tulleet tutuiksi verkon välityksellä.

Nuorten omilla joukkueilla on erilaisia tarpeita. Nuorten omille joukkueille voi olla hyvinkin haasteellista löytää yhteisiä harjoitustiloja. Mikäli organisaatiolla on oma pelitila, voi sitä mahdollisuuksien mukaan tarjota nuorten ryhmien käytettäväksi, oman toiminnan ulkopuolella. Näin myös pelitilan käyttöaste kasvaa.

Osallisuuden näkökulmasta nuoret voivat järjestää tapahtumia toisilleen. He voivat alusta lähtien olla mukana suunnittelemassa, rakentamassa ja kehittämässä peli- ja esports-toimintaa.

Nuorilla saattaa olla erilaisia mielenkiinnon kohteita esporttiin liittyen, jolloin yhteinen tekeminen, vastuunjako ja vertaistuki tapahtuu luontaisesti. Nuoret voivat löytää tiensä mukaan esports-toimintaan muista nuorisotyön muodoista. Esimerkiksi etsivän nuorisotyön pelaajataustainen nuori voi olla kiinnostunut esportsista. Häntä voidaan ohjata eteenpäin pienryhmätoimintaan, jossa järjestetään esports-tapahtumaa. Samoin nuoria voi ohjata ja osallistaa vertaisohjaaja-toimintaan, työharjoitteluihin pelitiloilla tai valmennukselliseen rooliin.

- **Esports on yksi pelitoiminnan muoto.**
- **Esportsia voi hyödyntää nuorisotyön eri työmuodoissa.**
- **Verkkovälitteisesti kynnys osallistua on matala nuoren taustasta riippumatta.**
- **Nuorten omatoimisten ryhmien tukeminen.**
- **Monia osallistamisen mahdollisuuksia.**
- **Muista nuorisotyön muodoista ohjaaminen esports-toiminnan pariin.**
- **Vertaistoimintaa ja -ohjausta kannattaa hyödyntää.**

MITÄ TOIMINNASSA KANNATTAÄ HUOMIOIDA?

Esports-toiminnassa, kuten muussakin tavoitteellisessa toiminnassa, työtä täytyy tehdä kärsivällisesti ja riittävin resurssein. Pelaajien ja joukkueiden kehitys vie aikaa ja sitä täytyy tukea suunnitelmallisesti. Esports nuorisotyössä on nuorisotyöllisten tavoitteiden toteuttamista, ei urheilullisten. Työntekijän rooli on tukea ja ohjata nuoria.

Ennen nuorisotyöllisen esports-toiminnan aloittamista on hyvä kartoittaa paikallisia ja kansallisia esports-toimijoita, jotta pelaajapolun seuraavat askeleet ovat selvillä. Esports kunnallisessa nuorisotyössä sijoittuu pelaajapolun alkupäähän, ja toiminta tapahtuu nuorisotyön tavoitteet edellä. Nuorilla voi olla hyvin erilaiset lähtökohdat peliharrastuksen aloittamiseen. Haasteena voi olla esimerkiksi sosioekonomisen taustan vaikutus tai sukupuoleen kohdistuvat ennakkoluulot. Nuorisotyöllisestä näkökulmasta on tärkeää tasoittaa kaikkien nuorten mahdollisuuksia harrastaa tai aloittaa esports-toiminta. Esports-työtä tekeväle ohjaajalle on lisäksi eduksi, mikäli hän tuntee esportsin ammatillista puolta. Tärkeämpää on kuitenkin ymmärtää erottaa ammattimainen esport-toiminta nuorisotyöllisestä toiminnasta.

Hyväksi e-urheilijaksi tullakseen pelaajan on harrastettava kokonaisvaltaisesti. Elämäntapoihin, liikuntaan, ravintoon ja lepoon liittyvät opit ovat pitkälti samoja kuin perinteisissä urheilulajeissa. Esports-toimintaa suunniteltaessa kannattaa huomioida muutkin osa-alueet kuin pelaaminen ja välineet. Yhteistyökumppaneiden ja oman organisaation monipuolista osaamista kan-



nattaa hyödyntää alusta alkaen. Esimerkiksi pelaajien teknisen osaamisen kehittäminen voi järjestyä yhteistyökumppanin taholta, jolloin nuorisotyöllinen asiantuntijuus (esimerkiksi ryhmädynamiikan tukeminen) jää nuorisotyöntekijälle.

Joukkueiden muodostaminen on oma haasteensa varsinkin nuorten ollessa pelaajina taidoiltaan kovin eritasoisia. Yksi toimiva ratkaisu on selvittää etukäteen hieman pelaajien taitotasoa ja minkälaisia rooleja he haluavat pelissä pelata. Samalla voi muodostaa kuvan nuoresta, minkälaista tukea hän mahdollisesti tarvitsee tai kuinka hän toimii ryhmän (joukkueen) jäsenenä. Nuori saattaa sanoa haluavansa pelata joukkueessa, mutta todellinen kiinnostus ja tarve on päästä keskustelemaan esportsista ja oppia mekaanisia pelitaitoja.

Esports-toiminnassa on hyvä ottaa huomioon, että kaikki hakukkaat eivät välttämättä mahdu mukaan. Siksi olisi hyvä olla jo etukäteen mietittynä tavat, millä joukkueet muodostetaan ja mitä voidaan tarjota jokaiselle toiminnasta kiinnostuneelle. Tarkoituksena on tarjota tasapainoisia joukkueita ja muuta toimintaa, jossa kaikilla on mukava pelata ja kehittyä. Tällöin toiminta on myös nuorille mielekkäämpää ja heidän on helpompi sitoutua siihen.

- **Esports nuorisotyössä nuorisotyöllisin tavoittein.**

- **Ammatillisen puolen tuntemus on hyvästä.**

- **Kunnallinen nuorisotyöllinen esports-toiminta on pelaajapolun alkupäässä, se ei ole ammattilaistasoista toimintaa.**

- **Ohjaajan on tärkeää hahmottaa pelaajapolkuja, jotta nuorta voidaan ohjata hänen halutessaan eteenpäin harrastuksessa.**

- **Hyödynnä yhteistyökumppaneita voimavarana.**

- **Huomio joukkueiden toimivuuteen.**

MITÄ TOIMINTAAN VAADITAAN?

Esports-toiminta voi olla hyvin erilaista eri organisaatioilla. Tarvittavat resurssit määräytyvät aina toiminnan mukaan ja parhaassa tapauksessa ne skaalautuvat sitä mukaa, kun toiminta kehittyy. Suunnitelmallinen toiminta on helposti perusteltavissa oman organisaation sisällä sekä toimintaan osallistuville nuorille.

Esports-toiminta vaatii pelaamiseen soveltuvaa laitteistoa, toimivat verkkoyhteydet ja yhteisymmärryksen esihenkilöiden sekä tietohallinnon kanssa siitä, että laitteilla pystytään pelaamaan ja toteuttamaan pelitoimintaa. Perinteiset organisaatioiden hallintoverkot harvoin soveltuvat pelaamiseen ilman asetusten muokkaamista. Yleensä on tarpeellista järjestää oma verkkoyhteys pelaamiselle.

Yhteyksien ja välineiden lisäksi on tärkeää mitoittaa ja tarvittaessa jakaa toimitila oikein. Pelipaikkojen määrä, toiminnan muoto ja kävijät määrittelevät, minkälainen tila on soveltuva. Ilmanvaihtoon pitää kiinnittää huomiota, sillä pelaajat ja pelilaitteet tuottavat lämpöä. Pelitilasta on hyvä olla erillään tila rennolle oleskelulle sekä pieni paikka, missä käydä ryhmäkeskusteluja esimerkiksi joukkueen kesken.

Tilojen ja välineiden lisäksi tärkeä resurssi on työntekijät. Osaamisen lisäksi työntekijälle itselleen tärkeä resurssi on esihenkilön tuki ja ymmärrys esports-toimintaa kohtaan. Tällöin työntekijällä on käytettävissä tarvittavat aikaresurssit, jotka riittävät myös toiminnan suunnitteluun. Samalla työntekijän ja toiminnan tarpeet ymmärretään koko organisaatiossa. Oikein mitoitettut resurssit takaavat nuorille mielekkään ja vetovoimaisen toiminnan, joka on myös organisaation nuorisotyöllisten tavoitteiden mukaista.

- **Laitteisto, yhteydet ja tilat riittäviksi toimintaa varten.**
- **Toimintaan oikein mitoitettut ohjaajaresurssit.**
- **Esihenkilöiden monipuolinen tuki on tärkeää vielä suhteellisen tuoreessa peli- ja esports-toiminnassa.**
- **Toiminta on muokattavissa organisaatioon sopivaksi.**
- **Hyvin suunniteltu ja toteutettu toiminta vetoaa nuoriin ja tekee toiminnasta mielekästä myös työntekijöille.**

Kannattaa tutustua Suomen elektronisen urheilun liittoon

<https://seul.fi/>

Liiton sivuilla on paljon tietoa esimerkiksi koulutuksesta, harrastusmahdollisuuksista, esteettömyydestä, yhdenvertaisuudesta, peleistä ja tapahtumista.

Opetus- ja kulttuuriministeriö

VERKE



Kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus