

**LUOVUUDEN MERKITYS PALLOILULAJIEN PELITILANTEISSA –  
PELITILANNELUOVUUS OSANA VALMENNUSFILOSOFIAA**

Antti Lehto

Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma  
Liikuntatieteellinen tiedekunta  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2024

## TIIVISTELMÄ

Lehto, A. 2024. Luovuuden merkitys palloilulajien pelitilanteissa – Pelitilaneluuvuus osana valmennusfilosofiaa. Liikuntatieteellinen tiedekunta, Jyväskylän yliopisto, Liikuntapedagogiikan pro gradu -tutkielma, 122 s., 3 liitettä.

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää valmentajien näkemyksiä luovuudesta joukkuepalloilulajeissa. Valmentajilta kysyttiin, mitä luovuus on ja miten se tulee huomioida päivittäisessä valmennustoiminnassa, ja voidaanko sen avulla saavuttaa kilpailullista etua. Luovuus on tärkeää joukkuepalloilulajeissa, sillä se parantaa mahdollisuuksia luoda omalle joukkueelle suotuisia pelitilanteita. Vaikeasti ennakoitavissa olevaa pelitapaa tai pelaajaa vastaan on haastavampi pelata.

Tutkimus oli laadullinen sisältäen fenomenologisia piirteitä. Tutkimuksen aineisto hankittiin puolistrukturoituja haastatteluja käyttäen. Haastateltavat valmentajat (n=5) edustivat viittä eri joukkuepalloilulajia, valmentaen tutkimuksen aikana vähintään korkealla kansallisella tasolla. Lajit olivat jääkiekko, futsal, lentopallo, koripallo ja jalkapallo. Aineisto analysoitiin teoriasidonnaisen sisällönanalyysin avulla.

Valmentajat näkivät luovuuden olennaiseksi osaksi edistynyttä pelitilanteiden ongelmanratkaisua ja kognitiivista suorituskkyä, jolla vastustajat kyetään yllättämään. Pelaajien luovuuden tukeminen ja kehittäminen huomioitiin valmennuksessa sekä sosiaalisin että fyysisin keinoin. Sosiaalisia keinoja olivat vuorovaikutus, salliva ilmapiiri, osallistaminen ja pelaajien omistajuuden kasvattaminen. Fyysisiä eli harjoituksellisia keinoja olivat pelinomaisen harjoittelu ja harjoitusympäristön muokkaus. Luovuus koettiin merkittäväksi kilpailuetua tuovaksi tekijäksi korkealla kansallisella tasolla pelatessa. Pelitilaneluovuuden koettiin toimivan parhaiten, kun se sijoitettiin osaksi raamitettua joukkuepelaamista. Raamituksella tarkoitetaan pelistrategiaa tai taktiikkaa, joka jättää tilaa yksilöiden omalle tilanteiden mukaiselle soveltamiselle. Tämä mahdollistaa järjestelmällisen joukkuepelaamisen toteutumisen, sallien samalla yksilölliset, luovat ratkaisut.

Jatkossa olisi tärkeää tutkia tarkemmin sitä, miten luovuus-orientoitunut valmennustyyli vaikuttaa joukkueiden pelaamiseen ja menestykseen. Tätä ajatellen pelaamisen raamittamisen erilaisista malleista olisi hyvä saada tarkempaa tietoa. Huipputason joukkueiden kilpailuedun luomisen malleja olisi myös syytä tutkia enemmän.

Luovuuden sisällyttäminen pelistrategiaan on yksi ratkaisu tilastollisten keinojen (data) hyväksikäytön ja vallalla olevien pelitapojen (meta) luomien haasteiden päihittämiseksi, kilpailuedun luomiseksi suhteessa muihin joukkueisiin. Tutkimus tarjoaa päivittäiseen valmennustoimintaan sopivia keinoja, joiden avulla luovuutta voidaan sisällyttää osaksi omaa valmentamista.

Asiasanat: luovuus, palloilu, valmennus, kilpailuetu, pelinomaisen harjoittelu, pelikäsitys

## ABSTRACT

Lehto, A. 2024. The role of creativity in elite team ball sports context – Creativity as a part of coaching philosophy. The Faculty of Sport and Health Sciences, University of Jyväskylä, Master's thesis in sport pedagogy, 122 pp. 3 appendices.

Aim of the study was to investigate coaches understanding of creativity in team ball sports (TBS) context. The coaches were asked how they see creativity in TBS, how it should be taken into account in daily coaching activities and whether it can be used to achieve a competitive advantage. Creativity is important in TBS, as it improves the chances of creating a competitive advantage in game situations. It is more challenging to play against a game style, or player, which is difficult to predict.

Qualitative research had phenomenological features. The data was obtained using a semi-structured interview frame. Coaches from five different TBS sports, coaching at least at a high national level, were interviewed for the study. The sports were ice hockey, futsal, volleyball, basketball and football. Data was analyzed using a theory-based content analysis method.

Creativity was seen as an essential part of advanced in game problem solving skills, a cognitive performance in which one is able to surprise opponents. The daily annotation of creativity in coaching was divided into social and physical means. Social means were interaction, a permissive atmosphere, inclusion and increased player ownership. Physical training methods were game-like training and modification of the training environment. Creativity was perceived as a significant factor creating a competitive advantage when playing at a high national level. Data demonstrated that the best way to achieve creativity in game was to insert it as a part of framed team play. Framed team play refers to game strategies, or tactics, which leave room for individuals' context specific decision making. This enables systematic team play to be fulfilled, while allowing individual, creative solutions.

Future studies of creativity in team ball sports require analysis of the impact of creativity oriented coaching styles on team play and success. With this in mind, detailed information about different models of framed team play is needed. The models of creating a competitive advantage for top level teams also requires further study.

Incorporating creativity into the game strategy is one solution to overcome the challenges created by the use of statistical means (data) and prevailing game styles (meta). It is one way to create a competitive advantage in relation to other teams. The research offers methods suitable for inclusion into daily coaching activities.

Key words: creativity, team ball sports, coaching, competitive advantage, small sided games, game sense

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

1. JOHDANTO.....	1
2. LUOVUUS URHEILUSSA .....	4
2.1. Luovuus käsitteenä .....	6
2.2. Taktinen luovuus ja älykkyys .....	7
2.3. Pohja luovuudelle luodaan lapsuudessa.....	8
2.4. Luovuuden kehittäminen .....	11
3. PELIKÄSITYS.....	17
3.1. Reunaehtoihin perustuva lähestymistapa.....	20
3.2. Meta osana pelistrategiaa.....	22
4. TARKKAAVAISUUS .....	26
4.1. Huomiointikyvyn haasteet.....	26
4.2. Tarkkaavaisuuden laajuus.....	29
4.3. Kokemuksen ja taidon merkitys .....	30
4.4. Luovuus toiminnanmahdollisuutena .....	33
5. VALMENNUSFILOSOFIA JA VUOROVAIKUTUS .....	36
5.1. Valmentajan minäpystyvyys ja urheilijoiden autonomian tukeminen .....	37
6. TUTKIELMAN TOTEUTUS .....	39
6.1. Tutkimuskysymykset.....	39
6.2. Tutkimusmenetelmät .....	40
6.3. Tutkittavien kuvaus ja aineistonkeruu .....	41
6.4. Aineistonkäsittely ja analyysi .....	42
6.5. Tutkimuksen luotettavuus ja eettiset kysymykset .....	46
7. TULOKSET .....	49

7.1. Valmentajien antamat merkitykset pelitilanteissa ilmenevälle luovuudelle.....	49
7.1.1. Näkemys luovuudesta.....	50
7.1.2. Kokonaisvaltainen valmennus ja kehittyminen.....	54
7.1.3. Pelitilanneluovuuden kognitiiviset prosessit .....	57
7.2. Luovuuden huomiointi päivittäisessä valmennustoiminnassa.....	62
7.2.1. Vuorovaikutus ja ilmapiiri.....	63
7.2.2. Osallistaminen osana pelaajien omistajuuden kasvattamista .....	73
7.2.3. Pelinomainen harjoittelu ja harjoitusympäristön muokkaus .....	77
7.2.4. Nuoruusvaiheen harjoittelun erityispiirteitä .....	85
7.3. Luovuuden merkitys kilpailuedun luomisessa ja haittojen minimointi.....	88
7.3.1. Metan ja datan huomiointi kilpailuedun saavuttamiseksi .....	89
7.3.2. Pelaamisen raamittaminen.....	97
7.3.3. Tuloksellinen autonomia .....	100
8. POHDINTA.....	102
8.1. Valmentajien näkemys pelitilanneluovuudesta .....	102
8.2. Luovuuden edellytysten luominen päivittäisessä valmennustoiminnassa....	104
8.3. Kilpailuedun tavoittelu luovuuden kautta.....	107
LÄHTEET .....	111
LIITTEET	
LIITE 1: Suostumus ja alkuinformaatiolomake	
LIITE 2: Ennen haastattelua annettu käsitteenmäärittely	
LIITE 3: Haastattelun kysymykset	

## 1. JOHDANTO

Ihmisen suorituskyyky urheilussa ei ole vain robottimaista fyysistä liike-energiaa, vaan monimuotoinen psykofyysissosiaalinen kokonaisuus. Kognitiivisin ja psykologisin keinoin lisättävissä olevan suorituskyyvyn hyödyntämisen tarve on etenkin viimevuosina tuntunut lisääntyneen monissa urheilulajeissa (Singh 2022, 9). Luovuus ilmiönä tuo pelikäsitykseen liitoksissa olevia kognitiivisia ongelmanratkaisutilanteita näkyvämmäksi, sillä huomiointi siirtyy kentällä tehtäviin valintoihin. Jotta pelaajat saataisiin toimimaan pelitilanteissa luovasti, tulee luovuuden kehittäminen huomioida valmennuksessa päivittäisessä tekemisessä ja vuorovaikutuksessa (kts kohta 7.2). Samalla voidaan saavuttaa lukuisia muitakin hyötyjä esimerkiksi yhteenkuuluvuuden, yleisen oppimisen ja pelaamisen nautinnollisuuden suhteen (Rasmussen ym. 2019; Rasmussen & Østergaard 2016).

Luovuuden tutkiminen joukkuepalloilulajien kontekstissa vaatii yhdistelemään eri tieteenalojen asiantuntemusta. Yhteiskunnan sosiaaliset normit, urheilijan suorituskyyvyn kognitiiviset ja psykologiset puolet sekä liikuntatieteiden perusteisiin nojaavat joukkuepalloilulajien harjoittelumallit luovat mielenkiintoisen ja moniulotteisen taustan tutkimukselle. Luovuuden kontekstisidonnaisuus, pelikäsityksen ja havainnoinnin lainalaisuudet sekä erilaiset valmennusfilosofiat ovat tässä tutkielmassa käsiteltäviä keskeisiä ilmiöitä. Aiheen ajankohtaisuutta lisää se, että kiinnostus urheilupsykologian keinojen hyödyntämiseen on valmennuksessa lisääntynyt, ja niin sanottu ihmisläheinen valmennus vaikuttaisi tulleen jäädäkseen (Singh 2022, 9).

Palloilulajeissa on tapahtunut lyhyellä ajanjaksolla suuri hyppäys saatavissa olevan tiedon, sen syvyyden ja hyödyntämisen mahdollisuuksien suhteen. On olemassa vahvaa näyttöä siitä, kuinka tilastojen tuoma objektiivinen informaatio voi olla hyödyksi esimerkiksi jalkapalloon liittyvän taktisen ja teknisen osaamisen kehittämiseksi. (Wright ym. 2014) Datasta on saatavissa irti todella tarkasti erilaisia asioita, mitä kentällä kannattaa pyrkiä tekemään ja mitä ei (Perl & Memmert 2018; Ric ym. 2017). Näistä syistä pelitilanneluovuuden ja ennalta-arvaamattomuuden merkitys tulee todennäköisesti vain kasvamaan tulevaisuudessa (Memmert & Roca 2019).

Joukkuepalloilulajit ovat kehittyneet samalla kun pelaajatkin ovat tulleet suorituskyykyisemmiksi ja taitavammiksi. Pelin luonteen muotoutumiseen nykyisen kaltaiseksi

ovat esimerkiksi jalkapallossa vaikuttaneet ympäristölliset tekijät: otteluissa kohdatut erilaiset tilanteet, kilpailujen muoto ja taso sekä vastustajajoukkueiden laatu. (Lago 2009) Jotta pelaaja voi nykypäivänä selvitä ja suoriutua huipputasolla, on hänellä oltava erinomainen motoriikka ja päätöksentekokyky sekä nopea informaation prosessointikyky. On oltava riittävän monipuolinen, jotta kykenisi vastaamaan nykypäivän urheilulajien, esimerkiksi jalkapallon huipputason lukuisiin vaatimuksiin. (Wallace & Norton 2014) Motoristen taitojen monipuolisuus nähdään olennaiseksi osaksi kentällä pärjäämistä, sillä niiden ajatellaan mahdollistavan havainnoimalla kerätyn tiedon nopeamman käsittelyn ja siten nopeamman reagoinnin muuttuviin pelitilanteisiin. (Bishop ym. 2013; Memmert ym. 2013) Motorisesti monipuolisten pelaajien on myös nähty kykenevän tuottamaan enemmän omalaatuisia, luovia ratkaisuja (Furley & Memmert 2015; Weigelt & Memmert 2012).

Luovuus on yleisesti määritelty kyvyksi tuottaa jotain uutta tai odottamatonta (*novel*) ja tilanteeseen sopivaa, hyödyllistä (*appropriate, useful*) (Sternberg & Lubart 1999, 3). Joukkuepalloilulajeissa luovuus on arvokasta, koska se on pelaajien keino yllättää ja toteuttaa odottamattomia tekoja kentällä. Täten luovuus parantaa pelaajan mahdollisuuksia luoda omalle joukkueelle suotuisia pelitilanteita. (Rasmussen & Østergaard 2016) Luovat pelaajat omaavat ennustamattoman tyylin pelata, sillä he sisällyttävät pelitilanteisiin epätyypillisiä liikemalleja, ja näin onnistuvat yllättämään vastustajia (Aggerholm ym. 2011; Hritovski ym. 2012;). Samalla tapaa valmentajat voivat luoda uusia muodostelmia tai tapoja pelata peliä. Luovuus voi siis johtaa parantuneeseen suorituskykyyn ja suoriutumiseen. (Rasmussen & Østergaard 2016) Kempe ja Memmert (2018) esittivät tutkimuksen, jossa havainnollistettiin luovuuden merkitystä maalien tekemisessä huippujalkapallossa. He havaitsivat, että pidemmälle turnauksessa selviytyneet joukkueet olivat luovempia pelissään, kuin aikaisemmin pudonneet joukkueet. Korkeaksi määritetty luovuuden taso kahdessa edeltävässä toiminnassa ennen varsinaista viimeistely-yritystä oli paras ennuste pelimenestykselle. Tutkimus osoittaa hyvin luovuuden merkityksen huipputason urheilussa ja samalla perustelee myös sitä, miksi luovuutta olisi syytä harjoitella. (Kempe & Memmert 2018)

Luovuudesta on rajoitetusti laadullista urheilukontekstiin sijoittuvaa tutkimusta etenkin joukkuepalloilulajeista. Tarkastelukulma on usein ollut enemmän itse luovuuden käsittelyä ilmiönä ilman laadullista, kokemuksellista otantaa. Luovuus on siis urheilukontekstissa vähän tutkittu ilmiö, vaikka viime vuosina sen kompleksinen, moniulotteinen luonne on alkanut aiheuttaa akateemistakin heräämistä etenkin sen joukkuepalloilulajeja kohtaan suuntautuvan

potentiaalin takia (Rasmussen ym. 2020). Luovuutta laadullisesti käsitteleviä, sitä ymmärtämään pyrkiviä joukkuepallolajeihin suuntautuvia tutkimuksia on tähän päivään mennessä löydettävissä ainakin kuusi: Callaghan ym. 2018, Leso ym. 2017, Martin ja Cox 2016, Rasmussen ja Østergaard 2016, Rasmussen ym. 2020 ja Tanggaard ym. 2016.

Näistä kahdessa (Rasmussen 2020; Leso ym. 2017) tutkittiin käsityksiä luovuudesta valmentajahaastattelujen kautta. Leson ym. (2017) tutkimuksessa peliäly yhdistettiin ongelmanratkaisukykyyn, spontaaniuteen, inspiraatioon ja vaistoon, kun taas luovuus yhdistettiin tuntemukseen pelistä, alitajuiseen ja normien vastaiseen, epätavanomaiseen toimintaan. Rasmussenin ym. (2020) tutkimuksessa luovuudesta saatiin muodostettua 15 erilaista kielikuvaa. Näitä kielikuvia käytettiin apuna mallintaessa, kuinka luovuuden avulla voidaan mahdollistaa pelinsisäisten ongelmien ratkaisua, lisätä osallistumista toimintaan, aikaansaada oppimista ja lisätä mahdollisuutta voittaa pelejä eli luoda kilpailuetua.

Joukkueurheilussa valmentajilla voidaan katsoa olevan suurin mahdollisuus vaikuttaa siihen, millaista peliä joukkue pelaa ja millaista tulosta pelaajamateriaali saadaan tuottamaan. Tämä tutkimus pyrkii tuomaan esiin osan siitä, mitä luovuudesta valmentajapiireissä tiedetään, ja miten se ilmiönä ymmärretään. Luovuuden erilaisten käsityksien tutkiminen sisältää potentiaalia tuottaa uutta syvempää ymmärrystä sen rakenteista ja uusia oivalluksia sen hyödyntämiseen (Glăveanu 2011). Tutkielmani kautta halusin myös päästä käsiksi niihin ehkä osittain tiedostamattomiinkin valmennusta määrittäviin piirteisiin, joissa luovuudesta voisi olla hyötyä. Tavoitteena oli muodostaa käytännönläheinen käsitys siitä, miten luovuuden kehittäminen voitaisiin huomioida paremmin päivittäisessä valmennustoiminnassa.



## 2. LUOVUUS URHEILUSSA

Tässä työssä luovuuden kontekstina ovat urheilusuoritukset, etenkin tapahtumat joukkuepalloilupeleissä. Tämä käsittää sekä toiminnan pallon kanssa, että ilman sitä. Esimerkiksi penkkiurheilijan on helppo nähdä luovuus suorituksen lopputuotteena, ja joissain yhteyksissä sen nähdäänkin olevan riippuvainen juuri tästä (Kaufman & Sternberg 2007). Urheilussa luovuus on pääsääntöisesti tuotava esiin, eli jos luova suoritus ei kentällä toteudu varsinaisena tekona, ei se myöskään peliä edistä. Toisaalta on mielekästä myös tutkia pelaajien kykyä luoda, löytää ja nimetä mahdollisuuksia, vaikkeivat ne konkretisoituisikaan kentällä. (Runco 2014) Tällöin on luontevaa tutkia, että miksi näin ei käy.

Olisi helppoa ja lyhytkatseista todeta, että joukkuepalloilulajit kehittyvät hitaasti, sillä useimmat niistä ovat olleet jo niin kauan olemassa. Viimevuosien nopea tietotekniikan kehittyminen on kuitenkin avannut pelaamisen analysointiin tasoja, joita olisi katsottu noituudeksi vielä 30 vuotta sitten. Esimerkiksi pitkän historian omaavan ja perinteikkään lajin, jalkapallon, dynamiikka on muuttunut viimeisenä kolmenakymmenenä vuotena yksilön työskentelyn painotuksesta kohti joukkuetyön arvostusta (Barreira ym. 2015). Tämä on johtanut puolustuksellisten strategioiden kasvavaan käyttöön ja siihen, että pelaajia on keskikentällä nykypäivänä entistä enemmän. Näiden seurauksena myös joukkueiden väliset tasoerot ovat tasoittuneet. (Wallace & Norton 2014) Tilastoja, matematiikkaa ja todennäköisyyksiä, eli *dataa* käytetään niin oman harjoittelun optimoimiseksi kuin vastustajien pelin vaikeuttamiseksi entistä enemmän (Carling ym. 2008; Castellano ym. 2012; Merriam-Webster 2023). Esimerkiksi pelien observoinnin ja analysoinnin työkalujen avulla on mahdollista tutkia yksittäisenkin pelaajan liikehdintää kentällä, ryhmän yhteen pelaamista jossain tietyssä kuviossa sekä joukkueen yleistä pelistrategiaa (Memmert 2011a; Memmert & Roca 2019). Pelaajien sijoittautuminen kentällä ennen pelin ratkaisevia hetkiä saadaan selville sekuntien murto-osissa (Memmert 2017).

Käytännössä kaikki urheilulajit kehittyvät ajan kuluessa: sääntöihin ja pelin sisäisiin taktiikoihin tulee muutoksia, lajien ammattimaistuminen etenee, teknologioiden käyttö lisääntyy, globalisaation vaikutuksille altistutaan, harjoitteluun tulee muutoksia ja pelaajien valikointi tarkentuu alkaen sisältää entistä enemmän fysiologisia, morfologisia sekä motorisiin taitoihin liittyviä vaatimuksia. (Norton & Olds 2001) Pikällä aikavälillä kaikki tämä evoluutio

alkaa näkyä pelin sisällä, jopa lajeissa, jotka ovat pysyneet melko muuttumattomana sääntöjen suhteen pitkän aikaa (Wallace & Norton 2014).

Luovuuden merkitys ja tärkeys on pitkään tunnustettu. Pallopelien parhaita taitajia on luonnehdittu epätavanomaisen luoviksi pelikäyttäytymiseltään (Memmert & Perl 2009). Luovuutta pidetään etenkin korkean tason urheilijoille ratkaisevan tärkeänä ominaisuutena. Se mahdollistaa heille yllätyksellisyyden päätöksentekoa vaativissa tilanteissa, ja siten tehokkaampien, uniikkien ratkaisujen löytämisen. Samalla vastustajan on vaikea ennakoida, mitä seuraavaksi tapahtuu. (Memmert & Roca 2019) Luovuus on olennainen osa urheilijan suorituskykyä. Pelaaja, joka voi tehdä sekä odottamattomia ja siten vaikeammin ennustettavissa olevia ratkaisuja, on kyvykäs tekemään enemmän tilanteisiin sopivia ratkaisuja ja on siten todennäköisesti menestyksekkäämpi pelaaja. (Memmert 2015)

Suurinta osaa joukkuepalloilulajeista pidetään hyökkäyspeleinä (*invasion game*), koska tehtävänä on murtautua toiselle puoliskolle kohtaamaan vastustajat ja murtautua heidän muodostelmistaan läpi siinä määrin, että syntyisi mahdollisuuksia maalintekoon (Ronglan 2003). Nämä kohtaamiset synnyttävät vaikeasti ennustettavia ongelmia, sillä jokaisessa pelitilanteessa on lukuisia mahdollisia muuttujia ja lopputulemia (Rasmussen & Østergaard 2016). Valmennus voi pyrkiä laajasti valmistamaan pelaajiaan tilanteiden varalle, mutta on mahdotonta nähdä yksittäisiä pelitilanteita kovin pitkälle. On siis riittämätöntä tehdä juuri sitä mikä usein toimii, sillä kaikissa pelillisissä ongelmissa ei ole samaa ratkaisua. (Ronglan 2003.) Kuten Sartre (2004, 473, 35) sen sanoi: ”Jalkapallo-ottelussa kaikkeen vaikuttaa ja kaikkea vaikeuttaa vastustajan läsnäolo.” Mikä toimii yhdessä tilanteessa ei todennäköisesti toimi seuraavassa (Rasmussen & Østergaard 2016). Stereotyyppinen, itseään toistava, ennustettava pelityyli menettää vähitellen toimivuuttaan (Aggerholm ym. 2011).

Tässä työssä käytetyt esimerkit ja tutkimukset kohdistuvat pääasiassa joukkuepalloilulajeihin. Niiden avulla voidaan kuitenkin havainnollistaa ihmisen psykofyysistä toimintaketjua muissakin lajeissa sekä arjen askareissa. Täten työ käsittelee myös urheilijan kognitiiviseen suorituskykyyn liittyviä eri ulottuvuuksia, joihin päästään luovuuteen liittyvien tekijöiden kautta hyvin käsiiksi. Joukkuepalloilulajit tarjoavat hedelmällisen pohjan tutkia luovuutta, sillä kompleksina käyttäytymisen ilmiönä sitä tulee tutkia moniulotteisessa ympäristössä, jossa vaihtoehtoja valintojen tekemiselle ilmenee luontaisesti (Davids ym. 2005).

## 2.1. Luovuus käsitteenä

Luovuuden määrittely käsitteenä vaatii riittävän tarkkuuden ja selkeyden saavuttamiseksi määriteltyä kontekstia, sillä esimerkiksi tunnettu psykoanalytikko Freud liitti luovuuden aikoinaan ensiksi mielisairauksiin ja seksiin (Uusikylä 1999, 24-25). Luovuudesta puhutaan monissa yhteyksissä, jolloin kokonaisuuden hahmottaminen helposti vaikeutuu. Usein sitä käytetään esimerkiksi laajoista tieteen ja taiteen aloista puhuttaessa. Koska luovuus käsitteenä on kohtalaisen aihespesifi, sitä tulee tarkastella myös erityisissä aiheyhteyksissä ja tarkoitukseen sopivien menetelmien kautta (Sternberg & Lubart 1992, 5). Tässä työssä konteksti on urheilu ja vielä tarkemmin joukkuepallolajit.

Luovuutta on tutkittu paljon, mutta siitäkään huolimatta itse käsitettä ei ole kyetty kunnolla määrittelemään. Sitä on tarkasteltu sekä kokeellisesti, että teoreettisissa tutkimuksissa ja lopputuloksena on edelleen kymmeniä, ellei jopa satoja toisistaan poikkeavia määritelmiä. Luovuutta on pyritty myös korvaamaan muilla käsitteillä, kuten mielikuvituksella, innovatiivisuudella, ongelmanratkaisukyvyllä ja ideointikyvyllä. Luovuus sanana on kuitenkin kestänyt, sillä usein se on kaikkia edellä mainittua yhdessä. Sitä ei ole kyetty erottamaan yhdeksi erilliseksi havaittavaksi ominaisuudeksi, joka tekeekin siitä käsitteenä erityisen haastavan tutkimuksen kohteen. (Aukeantaus 2007, 24)

Kaiken kaikkiaan luovat saavutukset usein kätkevät taaksensa ihmisten epätavallisia ideoita ja epätyypillistä käyttäytymistä, joihin ei sisälly analyyttisiä tai rationaalisia päätelmiä. Luovuus on liitoksissa kuviteltuihin ja näkymättömiin prosesseihin, ja täten se on toistaiseksi onnistunut välttämään tarkemman tieteellisen sisäänpääsyn. (Memmert 2015)

Luovuus liitetään usein yhteen henkilöön, eli se personoidaan. Puhutaan luovasta henkilöstä ja hänen luovasta luonteestaan, joista on nähtävissä mahdollisuus luovaan lopputulokseen ja toteutukseen. Luova työ on usein jotain uutta ja omaperäistä. Tuotoksen luovuuden asteen määrittää kuitenkin usein historia ja se yhteisö mille työ esitellään. Luovuuden vastakohtaksi voidaan nimetä useasti toistuva, ennalta-arvattava tai normaali. Luovuuden ja näiden vastakohtien eroa määrittää nykyisen ympäristön ja ajankohdan suhde. Se mikä on joskus ollut luovaa, ei enää välttämättä tulevaisuudessa tai jatkossa ole sitä. (Aukeantaus 2007, 24)

Tässä työssä luovuus määritellään siis kyvyksi tuottaa tarkoituksellisesti jotain merkittävästi uutta tai ainutlaatuista. Uutena asiana voidaan nähdä myös jokin harvinainen asia, joka harvinaisuutensa takia tuntuu ainutlaatuiselta. Luovuutta on toimia ennalta odotettua vastoin, mutta tarkoituksenmukaisesti (Memmert 2011a, 2015; Sternberg & Lubart 1999, 3). Samalla tapaa jokin “uusi” voi olla erilaisilla ajanjaksoilla tarkasteltuna luovaa, silloin kun tekoa ei ole vähään aikaan lähihistoriassa todistettu, eli se on odottamatonta ja yllätyksellistä (Aukeantaus 2007; Memmert 2011a, 2015; Sternberg & Lubart 1999, 3).

## **2.2. Taktinen luovuus ja älykkyys**

Laadukkaat ja luovat ratkaisut ovat läheisesti yhteydessä ajattelumalleihin, joissa joko kyetään kehittämään huomattava määrä ratkaisuja yhteen ongelmaan (*divergent thinking*), tai siihen että pyritään löytämään yksi ideaali ratkaisu kuhunkin tilanteeseen (*convergent thinking*) (Guilford 1967; Memmert 2011a).

Divergenttiä ajattelua voidaan käytöksen tasolle siirryttäessä alkaa kutsuaan taktiseksi luovuudeksi (*tactical creativity*). Tällöin tarkastellaan itse teoissa ja ratkaisuissa nähtävää suorituksen yleisyyttä, innovatiivisuutta, tilastollista harvinaisuutta eli esimerkiksi ihan vain sitä, kuinka uniikki ratkaisu on suhteessa tilanteeseen yleensä nähtyyn verrattuna. (Memmert 2011a) Tässä työssä luovuudella sekä sen ilmenemisellä tarkoitetaan juuri kyseistä taktista luovuutta. Taktinen luovuus luo suorana käännöksenä miellelyhtymiä, jotka voivat sekoittaa käsitteen laajempiin joukkueen strategisiin tai taktisiin valintoihin. Tästä syystä käytän taktisesta luovuudesta myöhemmin tässä työssä termiä pelitilanneluovuus tai pelkästään luovuus.

Taktinen luovuus havainnolistuu hyvin, kun mietitään divergentin ajatteluketjun toimintaa osana päätöksentekoprosessia. Pelaaja havainnoi ja odottaa pelikentällä eteen tulevaa tilannetta edellisten kokemusten perusteella. Huomiointikyky suunnataan näiden kokemusten perusteella tiettyihin kohtiin, mitkä pelaaja kokee oleellisiksi. Erilaisia ideoita kerätään ja lopulta niistä yksi valitaan toteutukseen ratkaisuksi tilanteeseen. Kyseessä on moniulotteinen prosessi, jossa lukuisat tekijät kuten motivaatio, harjoittelutausta tai kokemus, voivat vaikuttaa lopputulokseen positiivisesti tai negatiivisesti. (Memmert & Roca 2019) Taktinen luovuus on nykypäivänä suosiossa joukkuepeliin perustuvissa pallopeleissä, sillä valmennukseen osallistuvilla tahoilla on kyky ja mahdollisuus kerätä yhä enemmän tietoa sekä vastustajan pelaamisesta

joukkueena, mutta myös yksilöiden tottumuksista ja liikkeistä. (Carling ym. 2008; Castellano ym. 2012; Wright ym. 2014)

Konvergenttia ajattelua voidaan vastavuoroisesti kutsua taktiseksi älykkyudeksi (*tactical intelligence*). Taktisella älykkyydellä tarkoitetaan käytöksellistä tasoa, jossa toteuttajalla, eli tässä tapauksessa pelaajalla on kyky löytää ideaali ratkaisu spesifissä pelitilanteessa. Ideaalit ratkaisut ovat kuitenkin usein myös niitä odotetuimpia, jolloin vastustajalla on luonnollisesti helpompi mahdollisuus lukea tilannetta oikein, ja tehdä tilanteeseen sopiva vastaliike. (Memmert 2011a) Konkreettisesti luovuus on usein nähty ajatusten ja ratkaisujen joukkona, jotka ovat uudenlaisia ja jopa outoja, mutta nimenomaan sen takia varsin toimivia (Amabile 1983; Sternberg & Lubart 1999). Toisaalta olisi helppo ajatella, että ideaaliratkaisu olisi juuri se, joka parhaiten toimii, oli se luova tai ei. Ideaalilla tässä tulkinnassa kuitenkin tarkoitetaan myös ratkaisun riskittömyyttä: luova ratkaisu voi sisältää suuremman riskin epäonnistua.

Luovuus asetetaan tieteellisessä tarkastelussa ajoittain vastakkain termin älykkyys kanssa. Älykkyys liitetään usein ratkaisuihin, jotka ovat ainoita oikeita ja optimaalisia tapoja tehdä asia, eli konvergentteja. Vastaavasti luovuutta on taito tehdä asioita toisin, ehkä hieman yllättävämpien ratkaisujen kautta päätyä hyvään lopputulemaan. (Memmert 2015)

Luovuudessa katsotaan tärkeiksi 6 erityistä resurssia: älykkyys, tietämys(taito), persoonallisuus, motivaatio, intellektuelli tyyli ja ympäristö. Kaikki nämä mainitut resurssit ovat toisistaan riippuvaisia tilanne-spesifisti. (Sternberg & Lubart 1991) Korkealla älykkyydellä ei katsota olevan suoraa yhteyttä luovuuden kanssa. On kuitenkin todettu, että korkean luovuuden taustalla usein on erinomainen älykkyuden taso. (Memmert 2015) Luovien pelisuoritusten on havaittu olevan yhteydessä myös korkeampiin kouluarvosanoihin jalkapalloa pelaavilla nuorilla (Kovac 1996).

### **2.3. Pohja luovuudelle luodaan lapsuudessa**

Nuoruuden herkkyyksikausiin ja hermoston kehittymiseen liittyvän konsensuksen mukaan luovuutta täytyisi kehittää varhain, lapsuudessa (Memmert 2011b; Milgram 1990). Nykyisen tiedon perusteella luovuuden kehittyminen alkaa hidastua kahdeksan ikävuoden jälkeen. Kyse on hermoston kehittämisestä, ja noin seitsemänvuotiailla on eniten ja tiheiten kehittämispotentiaalia omaavia hermoston synapseja esimerkiksi visuaalisella aivokuorella.

Samalla 8-vuotiailla on suurin lepotilan glukoosin imeytyminen oksipitaalisella aivokuorella. Näillä neurotieteellisillä tekijöillä on nähty olevan vahva yhteys luovuuden kanssa. (Ashby ym. 2002) Nuorilla tehdyissä tutkimuksissa on havaittu, että eri ikäryhmät kuten 7, 10 ja 13-vuotiaat eivät kehity luovassa suorituskävyssä lineaarisesti. Kuten edellä todettiin, tapahtuu suurinta kehitystä seitsemän ja kymmenen ikävuoden välillä. Lapsuuden ja nuoruuden jälkeen herkkyyks luovuuden kehittymiselle heikentyy huomattavasti. (Memmert 2015) Valmentajilla tai opettajillakin olisi hyvä olla tiedossa, että nuorille kannattaa pitää myös sellaisia harjoituksia, jotka antavat luovuudelle tilaa kehittyä. Tällöin divergentti ajattelu kehittyy pelaajan oppiessa toimimaan erilaisissa tilanteissa ja suorittaessa erilaisia ratkaisuja (Memmert 2015).

Harjoittelun pelinomaisuus ja monipuolisuus ovat luovuutta kehittäviä tekijöitä, joita voidaan tavoitella erilaisia pedagogisia keinoja hyödyntymällä (Memmert 2017). Harjoittelun pelinomaista monipuolisuutta voidaan tavoitella esimerkiksi differentiaalioppimisen kautta. Differentiaalioppimisessa tarkoituksena on, että oppija joutuu sopeutumaan erilaisiin muuttuviin tilanteisiin ja ympäristöihin. (Savelsbergh ym. 2010) Differentiaalioppimisen on todistettu olevan myös vallan toimiva tapa kehittää motorisia taitoja ja niiden hyödyntämistä monipuolisesti eri tilanteissa (Schöllhorn ym. 2012).

Differentiaalioppimista voidaan hyödyntää erityisesti urheilussa, jossa harjoitteiden jatkuvalla vaihtelulle on tarvetta ja mahdollisuuksia (Eloranta & Jaakkola 2007). Nuorten ja lasten oppimisen kannalta non-lineaaripedagogiikan opetustyyli tarjoaa kattavan oppijakeskeisen lähestymistavan. Non-linearisessa pedagogiikassa on olennaista ohjata oppimista oppimisympäristöä ja tehtäviä monipuolisesti muokkaamalla. Tällöin oppijan oma havainnointi ja päätöksenteko korostuu harjoittelussa. Non-lineaarinen pedagogiikka soveltuu hyvin koulumaailmaan, jossa toiminnan määrän maksimoiminen nopeasti tehtävää muuttamalla on usein tehokkainta. (Davids ym. 2012; Eloranta & Jaakkola 2007)

TGfU eli *Teaching Games for Understanding* on pelikeskeinen tapa opettaa joukkuepalloilulajeja. Sen tavoitteena on kehittää taktista ymmärrystä pallopelien ideasta sekä pelitilanteiden sujuvuudelle olennaista pelikäsitystä. Näihin tavoitteisiin TGfU:ssa pyritään pelinomaisten viitepelien, pienpelien avulla, joista pikkuhiljaa siirrytään osaamisen lisääntyessä kohti vaativampaa kokonaissuoritusta. TGfU malli korostaa pelikeskeistä harjoittelua, pelin ymmärtämistä prioriteettinä teknisen taidon yli. Vasta sitten kun tekninen taito alkaa rajoittaa pelin oppimista, voidaan siihen alkaa panostaa harjoittelussa enemmän.

Samalla se on oppilaalle motivoivampaa, kun hän tietää suoraan, mitä varten hän taitoaan harjoituttaa. (Bunker & Thorpe 1986) Toisaalta aloittelija oppii ja kehittää perustaitoja tehokkaasti myös perinteisen pelin kautta, eli tekemällä itse sekä havainnoimalla kun muut pelaavat. Aloittelijan kehittymistä rajoittavaksi tekijäksi joukkuepalloilulajeissa usein muodostuu kuitenkin pelivälineen kanssa vietetty aika, jolloin etenkin koulumaailmassa on perusteltua harjoitella kootusti myös teknistä yksilötaitoa. Tällöin myös teknisten perustaitojen kehittymiseen voidaan antaa vinkkejä, jotka ohjaavat taitojen kehittymistä oikeanlaisiksi. Väärin opitusta on hidas oppia pois. Vaihtoehtoisesti voidaan pyrkiä laskemaan pienpelien osallistujamäärää, eli tehdä useampia pelejä niin, että taidollisesti heikommallakin, kokemattomammalla yksilöllä on parempi mahdollisuus osallistua peliin. Mitä enemmän pelaajat pääsevät osaksi pelin tapahtumia ja ratkaisemaan pelin sisällä olevia ongelmanratkaisutilanteita, sitä paremmiksi heidän voidaan ennustaa siinä kehittyvän (Mönkkönen & Paakkari 2009).

Luovuuden kehittämisen katsotaan olevan hitaampaa kuin muiden kognitiivisten taitojen. Pelitilanneluovuutta voidaan nuoruuden herkkyyksikaudella kehittää kuitenkin kohtuullisen nopeastikin. Memmert (2007) tutki tarkkaavaisuutta laajentavan intervention vaikutusta 6–7-vuotiaisiin lapsiin. Puolen vuoden ja 48 opetuskerran (1h/kerta) aikana harjoitteluryhmän luovan suorituskyvyn koettiin kasvaneen selkeästi verrattuna verrokkiryhmään, joka osallistui vain tavanomaisempaan koululiikuntaan. Pelitilanneluovuutta mitattiin yksinkertaisella pelillä, jossa oli tarkoituksena löytää puolustavasta muodostelmasta aukkoja. (Memmert 2007) Pelitilanteiden ratkaisemisen luovalla tavalla ja mielikuvitusta käyttäen on todettu lisäävän harjoitteiden laatua ja niistä nauttimista (Campos 2014). Luovien harjoitteiden tekeminen on yhdistetty myös epäonnistumisen pelon vähenemiseen (Rasmussen & Østergaard 2016). Jalkapallolahjakkuuksilta testillä mitattu luovuuden korkea taso jokapäiväisessä elämässä oli yhteydessä pienempään pelkoon epäonnistumista kohtaan ja samat henkilöt osoittivat myös vähemmän stressiä kaksoisuraansa kohtaan (Kovac 1996).

Nykypäivän lapsilta voi usein puuttua kokemukset kaduilla ja muilla vapaa-ajan alueilla tapahtuneesta vapaasta pelailusta, eli pihapelistä, jonka on kuitenkin nähty olevan tärkeää luovuuden kehittymiselle. (Memmert 2011a; Roth 2005) Tätä voidaan kuitenkin kompensoida osallistumalla nuorena monipuolisesti erilaisiin organisoituihin joukkuepalloilun muotoihin (Memmert 2011a; Roth & Kröger 2011). On todistettu, että yleinen ja monipuolinen harjoittelu (diversification) vaikuttaa suoraan divergentin ajattelun kehittymiseen lapsilla (Memmert &

Roth 2007). On myös olemassa vahvaan näyttöä siitä, kuinka jalkapallon, käsipallon, koripallon ja jääkiekon poikkeuksellisen taitavat ja luovat pelaajat ovat kilpailleet nuorena (ennen ikää 14) useammin ja enemmän ympäristöissä, joissa aikuiset eivät ole heitä valvoneet (Deliberate play). Samoissa ympäristöissä he ovat tottuneet lukuisiin joukkuepallopelien epästrukturoituihin tilanteisiin. Poikkeuksellisen hyväksi katsotut pelaajat ovat myös harjoitelleet kauemmin ja tarkoituksenmukaisemmin (*Deliberate practice*) kuin vähemmän luoviksi katsotut vertaiset. Aikainen pihapelailun aloittaminen (*Deliberate play*) ja harjoituskokemukset ovat tärkeitä tekijöitä luovuuden kehittymisessä. (Memmer 2011a) Tarkoituksenmukaisuudella tarkoitetaan tilanteita, jotka toistuvat usein joukkuepallolajeissa kentällä, esimerkiksi 1 vastaan 1 tilanteet, joissa hyökkääjä pyrkii pääsemään yhden puolustajan ohi tai saavuttamaan merkittävän edun häneen ja maaliin nähden (Ericsson ym. 1993; Macnamara ym. 2014).

Huomattavaa on, että esimerkiksi U10 ikäluokassa pelaajat yrittävät kuljettaa palloa yksin läpi puolustuksen äärimmäisen paljon verrattuna muihin ikäluokkiin. Syyn katsotaan olevan itkeskeisyydessä (*Egocentric*), joka on yleistä tämän ikäisille nuorille. Tämä vaikuttaa oppimiskokemuksiin ja oppimisen prosesseihin: pelaajista tulee itkeskeisempiä oman pelinsä suhteen. Tämä koskee etenkin heitä, joilla on jo siinä iässä kyky ja taito ohittaa suurella todennäköisyydellä toisia. He kuljettavat mielellään tai vetävät itse vapaalle pelaajalle syöttämisen sijasta. (González-Villora ym. 2015) Tämän itkeskeisyyden voidaan nähdä myös automaattisesti tuottavan paljon toistoja nuorille pelaajille esimerkiksi juuri 1 vastaan 1 tilanteista. Toistoja kertyy todennäköisesti erityisesti heille, jotka ovat jo silloin taitavia ja kykeneviä soolosuorituksiin. Joukkue- tai pelikaverit todennäköisesti kokevat hyväksyttävämmäksi sen, että harhautuksissaan todennäköisemmin onnistuva yrittää niitä, kuin että joku ei-niin-taitava yrittää ratkaista peliä omilla suorituksillaan. Tällainen itseään voimistava lumipalloefekti voi jo nuorella iällä vaikuttaa siihen, millaisen pelaajaprofiilin nuori itselleen lopulta harjoittelee.

#### **2.4. Luovuuden kehittäminen**

Luovaa pelikäyttäytymistä voidaan kehittää, mutta siihen ei kuitenkaan ole nykytiedon valossa olemassa yhtä tiettyä tapaa. Yleinen konsensus näyttäisi olevan se, että tasapainoilu monipuolisen vapaan pelailun ja pelinomaisuutta luovan tarkoituksenmukaisesti ohjatun harjoittelun välillä vaikuttaisi toimivan parhaiten (Fardilha & Allen 2019). Luovuuteen urheilukontekstissa perehtynyt tutkija Daniel Memmert (2015) onkin kehittänyt luovuuden



kehittämisestä varten seitsemän kohdan ohjenuoran (TCA – Tactical Creativity Approach, kuva 1). Opas koostuu seitsemästä D:stä.

Vapaa pelailu (Deliberate-Play) tarkoittaa pelailua ilman suurempia ohjeita ja palautetta. Sen on katsottu voivan johtaa useampien erilaisten ratkaisujen ja tekojen yrittämiseen kentällä. Vapaata pelailua ovat usein esimerkiksi erilaiset pihapelit, välitunneilla palloilu tai vapaa-ajalla yksin pallon kanssa ”kikkaileminen”. (Fardilha & Allen 2019; Memmert 2011a, 2015; Roth 2005)

1-Ulotteiset pelit (1-Dimension Games) tarkoittavat esimerkiksi ohjatuissa harjoituksissa tai muuten vain organisoidussa muodostelmassa harjoittelemista. Samanlaisten tilanteiden toistaminen ja jäsentynyt peli voivat lisätä taktisia perustaitoja useissa eri lajeissa ja sitä kautta luovien ratkaisujen hyväksikäyttöä. Pelaajan kohdatessa saman tilanteen useaan kertaan, jäsentyy ratkaisuvaihto laajemmaksi ja yllätyksellisemmäksi. (Hambrick & Oswald 2014; Memmert & Harvey 2010; Memmert 2015)

Monipuolistaminen (Diversification) viittaa siihen, että käytetään ja harjoitetaan useita erilaisia motorisia taitoja 1-ulotteisissa peleissä, mikä voi tukea luovien ratkaisujen syntyä. Esimerkiksi molempien kehon puoliskojen harjoittaminen tasavertaisesti, erilaisten liikkumismuotojen ja rajoitusten käyttäminen sekä sääntöjen muuntelu ovat oivia keinoja luoda peliin erilaisia ulottuvuuksia, joista kertyy erilaisia oppimiskokemuksia. (Memmert 2015; Memmert & Roth 2007; Schöllhorn ym. 2012)

Tarkoituksenmukainen muistaminen (Deliberate Memory) tähtää siihen, että pelaajien tulisi hallita annetun informaation määrää ja laatua. Informaatiotulvan sijaan pyritään tarjoamaan pelaajille vain oleellinen informaatio, jotta työmuistia käytetään vain olennaiseen. (Furley & Memmert 2012; Memmert 2015)

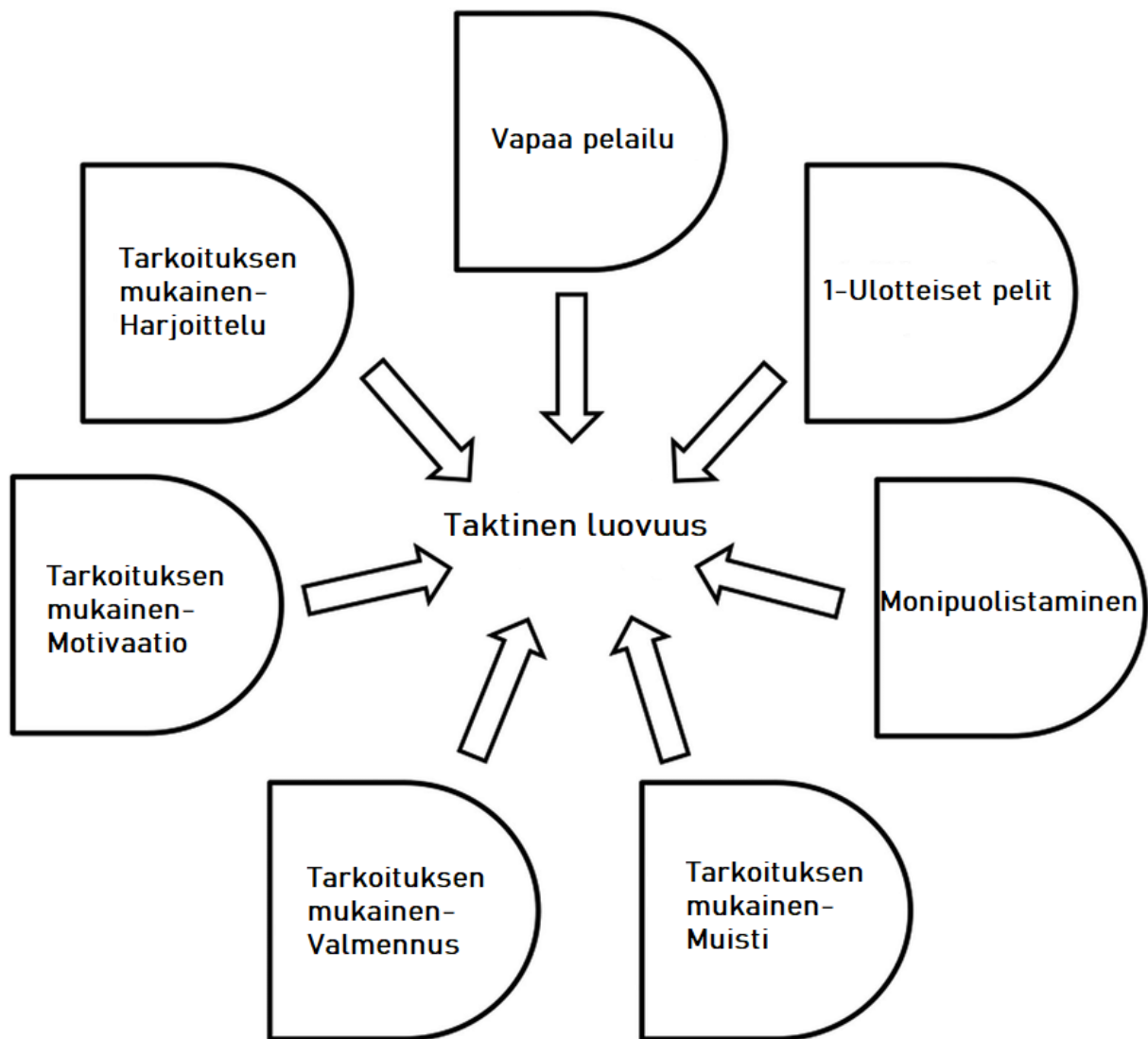
Tarkoituksenmukainen-Valmennus (Deliberate-Coaching) pyrkii siihen, ettei peleissä anneta ohjeita, jotka kaventavat pelaajien huomiota liikaa yhteen asiaan tai suuntaavat sitä peliin varsinaisesti vaikuttamattomaan asiaan. Oppimistilanteissa ei välttämättä kerrota, mitä tehdään väärin, vaan annetaan pelaajan itse huomata mitä voisi tehdä toisin. (Furley, Memmert & Heller 2010; Memmert & Furley 2007; Memmert 2015.)

Tarkoituksenmukaisen-Motivoinnin (Deliberate-Motivation) periaate pyrkii kehittämään erikoisempien ratkaisujen valikoimaa ja niiden käyttämistä antamalla pelaajille 1-ulotteisissa peleissä kannustavaa palautetta erilaisten ratkaisujen kokeilusta (Memmert ym. 2013; Memmert 2015).

Tarkoituksenmukainen-Harjoittelu (Deliberate-Practice) tarkoittaa sitä, että tiettyjen harjoitteiden toistaminen tukee luovienkin ratkaisujen kehittymistä, sillä taitotaso perusasioissa kasvaa. Taitopohjan tulee olla riittävällä tasolla, jotta luovia ratkaisuja kyetään suorittamaan. (Ericsson ym. 1993; Hambrick & Oswald 2014; Memmert 2015) Joukkuepalloilulajeissa esimerkiksi 1 vastaan 1 tilanteiden kohtaaminen on yleistä, ja runsas toisto niistä on myös tarkoituksenmukaista oppia näiden harjoittelua ajatellen.

Ympäristöllä, jossa harrastetaan, pelaillaan ja harjoitellaan, on siis suuri rooli pelitilaneluovuuden kehittymisessä. Monimuotoinen harjoittelu vaatii olosuhteeksi monipuoliset ympäristöt. Esimerkiksi urheilujoukkueiden etsiessä tulevaisuuden pelaajiaan suositaan nuoria, jotka ovat saaneet monipuolisen kokemuspohjan lukuisissa erilaisissa joukkuepalloilulajeissa. (Memmert 2015) Etenkin joukkue- ja mailapeleissä myöhäisen erikoistumisen on nähty edesauttaneen taktisen luovuuden kehittymistä. Usein luovilla pelaajilla onkin siis kokemusta monenlaisista peleistä ja erilaisista harjoitusmenetelmistä, ja he hallitsevat monien liikuntamuotojen taitoja (Ericsson ym. 1993; Macnamara ym. 2014) Mielenkiintoisesti heitä näyttäisi yhdistävän myös se, että nuoruudessa heidän harjoittelunsa ei ole perustunut ainoastaan siihen, että joku on ollut koko ajan antamassa tarkkoja ohjeita (Memmert 2015).

Kuviossa (kuva 1) näkyy seitsemän D:n ohjeistus, joiden noudattaminen kehittää pelitilaneluovuutta joukkue- ja mailapeleissä. D:t ovat kronologisessa järjestyksessä: vapaasta pelailusta alkaen myötäpäivään. Ensimmäiset viisi kohtaa soveltuvat paremmin nuorille ikäryhmille, mutta aikuisten harjoittelussa kaikki kohdat ovat hyödyllisiä periaatteita. (Memmert 2015; Memmert 2017; Memmert & Roca 2019)



KUVA 1. Pelitilaneluovuuden kehittäminen (Tactical Creativity Approach – TCA) (Mukailtu Memmert 2017; Memmert 2015).

Valmentamiseen sisältyy haaste löytää tapoja edistää pelaajien suorituskyykyä erilaisten taktisten muutosten avulla. On kuitenkin valmentajalle mahdoton tehtävä kertoa kaikkia mahdollisia ratkaisuja kulloinkin kyseessä olevaan pelitilanteeseen, ja vielä haastavampaa pelaajille muistaa näitä. Esimerkiksi koripallon NBA:n menestynein valmentaja mestaruuksien määrässä mitattuna, Phil Jackson, saavutti menestystä 1990-luvulla ja 2000-luvun alussa opettamalla pelaajiaan hyödyntämään kolmioita hyökkäyksessä (Triangle offense). Pelaajat opetettiin improvisoimaan tilanteen mukaan ja aina syöttämään vapaalle pelaajalle. (Memmert 2011a) Kyseessä on täydellinen esimerkki pelaamisen raamittamisesta. Pelaamisen raamittamisen ratkaisupankkiin on vuosien saatossa keksitty aina vain nerokkaampia sääntöjä, jotka ohjaavat joukkueen peliä haluttuun suuntaan. Alkujaan ne saattavat kuulostaa

yksinkertaisesti rajoitettavilta, mutta sopeutumisen jälkeen ne alkavat tarjota pelaajille paljon selkeitä mahdollisuuksia toteuttaa itseään, ilman että joukkueen etukäteen sovitut pelisuunnitelmat siitä juuri kärsisivät.

Luovuuden ollessa yksi suoriutumista parantavista tekijöistä, olisi valmentajillekin hyödyksi olla tietoinen sen mahdollisista harjoitettavuus- ja suoritushyödyistä. On ymmärrettävä, mikä ero on harjoitukseen sisällytettävällä luovuudella (training-specific) ja peleissä (match-specific) ilmenevällä luovuudella. Monet valmentajat tuntevat omat pelaajansa melko hyvin. He tietävät suunnilleen, minkälaisia ratkaisuja kukin pelaaja tyypillisesti käyttää tilanteissa. Tällaista tietoa voidaan käyttää luovuutta kehittävien harjoitteiden suunnittelussa. Pelaajia voidaan esimerkiksi hetkellisesti kieltää tekemistä niistä asioista, mitä he useimmiten tekevät. Tämä haastaisi pelaajan löytämään uudenlaisia ratkaisuja eteen tuleviin tilanteisiin. Epätyypillisten ratkaisujen keksimistä voitaisiin edesauttaa käyttämällä avoimia harjoitteita (Open-ended tasks), joissa haasteena on löytää mahdollisimman monta tapaa tehdä jokin asia, esimerkiksi syöttää pallo. Erilaisten sääntömuutosten tekeminen, lajissa vallalla olevien tapojen kyseenalaistaminen ja erilaisilla materiaaleilla pelin luonteen muuttaminen voivat myös edesauttaa erilaisten ärsykkeiden saamista. Tavoitteena on löytää uusia tapoja tehdä asioita ja oppia käyttämään näitä uusia taitoja edun saavuttamiseksi vastustajasta. (Rasmussen ym. 2019) Valmentajat voivat myös kehittää kokonaisuudessaan uusia pelityylejä, kuten jalkapalloseura FC Barcelonan ”Tiki-taka”, jossa äärimmäinen pallonhallinta sekä lyhytsyöttelypeli muodostivat koko pelaamisen rungon (Rasmussen & Østergaard 2016).

Luovuutta ei tulisi nähdä pelkästään suorituskyvystä johdettavana hetkellisenä huippusuorituksena, vaan tulisi ymmärtää, että sen harjoittelu voi tuottaa myönteisiä kokemuksia sekä keholle että mielelle. Esimerkiksi leikkisyys, nautinnollisuus ja yleinen uusien asioiden oppiminen tukevat osaltaan pelaajien kehittymistä (Rasmussen ym. 2019). Rasmussen ja Østergaard (2016) havaitsivat, että luovilla harjoitteilla voidaan tukea U15 jalkapalloilijoiden psykologisia perustarpeita itsemääräämisteorian mukaisten psykologisten perustarpeiden suhteen: autonomian, kyvykkyyden ja yhteenkuuluvuuden suhteen. Monipuolisuus ja luovuus motoristen taitojen käyttämisen suhteen on yhdistetty parempaan psykologiseen ja käytökselliseen sopeutumiseen uusissa tilanteissa (Richard ym. 2018).

Epätavalliset toimintamahdollisuudet voivat toimia tärkeinä luontaisen motivaation lähteinä (Carbonneau ym. 2012). Luovuus pitäisi siis nähdä resurssina, jonka kehittäminen kehittää

ihmisessä myös lukuisia muita osa-alueita, esimerkiksi ruokkii sisäistä motivaatiota ja siten luo myönteisiä tuntemuksia. (Rasmussen ym. 2019; Treffinger ym. 2023) Vastavuoroisesti sisäisen motivaation on nähty lisäävän luovuutta, oppimista ja sinnikkyyttä. (Vasalampi 2017) Uuden kokeilu, luominen ja löytäminen on virkistävää vaihtelua. Kyse on uteliaisuudesta oppia. (Lawrence & Nohria 2001.) Ihmisiä kiehtovat luontaisesti uudet, ennennäkemättömät asiat (Livio 2017).

### 3. PELIKÄSITYS

Pelikäsitys voidaan määrittää yksilön omaksi näkemykseksi sekä kyvyksi ymmärtää ja pelata peliä. Pelikäsitys on kuitenkin todella laaja käsite, josta voidaan puhua monessa eri asiayhteydessä ja eri näkökulmista. Haettaessa aiheesta tietoa voidaan myös käyttää useaa eri termiä, kuten esimerkiksi peliäly (*game intelligence*), pelisilmä, game sense, pelin havainnointi, pelinluku, tilannetaju ja päätöksentekokyky (*decision making*). Käsite jättää paljon tilaa tulkinnalle siitä, mitä pelikäsitys oikeastaan on. Pelikäsitys on suurempi kokonaisuus, eräänlainen sateenvarjokäsite. Etenkin joukkuelajeissa pelikäsitys herää eloon, sillä yksilöiden välinen toiminta ja sen synnyttämät vastavuoroisuussuhteet alkavat vaikuttaa keskenään. Pelikäsitys on taito, josta puhutaan usein luovuuden yhteydessä (Hendry ym. 2018; Leso ym. 2017; Rasmussen ym. 2020). Luovuuden on koettu lisäävän hyvää päätöksentekokykyä (O'Connor 2018).

Pelikäsitys voidaan määritellä yksilölliseksi kyvyksi lukea ja tulkita peliä mahdollisimman nopeasti etujen saavuttamiseksi. Pelaaja kykenee huomioimaan tilanteille olennaiset ominaisuudet ja muuttujat, käyttäen niitä hyödykseen oman joukkueen pelin edistämiseksi. (Viitanen & Lindström 2005) Edellä mainittujen pelin ymmärtämisen ja lukemisen lisäksi Westerlund (1997) lisää osaksi pelikäsitystä myös ratkaisunteen, jossa pelaaja pelikäsitystään hyödyntäen valitsee pelitilanteeseen sopivan ratkaisun. Hyvälle pelikäsitykselle lähtökohtana on pelin ymmärtäminen, mutta koska pelaaja joutuu tekemään yksilönä joukkuetta hyödyntäviä ratkaisuja kentällä, on pelaajan myös osattava lukea käynnissä olevaa peliä tilanteenmukaisesti. (Westerlund 1997) Pelikäsitys on kokemuksista kehittyvä ominaisuus, jolloin yksilö näiden karttuessa pystyy ennakoimaan pelin etenemistä yhä paremmin. Pelaaja alkaa hahmottaa omien pelillisten suoritustensa vaikutusta kokonaisuuteen yhä paremmin, jolloin hänen omastakin pelaamisestaan tulee peliä tehokkaammin edistävää. Pelaaja voi omata kaikki fyysiset ja taidolliset edellytykset pelata peliä korkealla tasolla, mutta jos hän ei kykene siirtämään saavutettuja etuja joukkueen eduksi, on hänen pelikäsityksessään parannettavaa. Ilman hyvää pelikäsitystä ei voi olla kokonaisvaltainen pelaaja eikä huippupelaaja. (Wein 2004)

Pelikäsityksestä puhuttaessa ajaututaan kansainvälisessä kirjallisuudessa usein avaamaan pelikäsityksen luonnetta ekspertin ja noviisin vertailulla. Tällöin verrataan näiden kahden kokemuksen määrään pohjautuvan pelaajatyypin kykyä havainnointiin ja päätöksentekoon (Baker ym. 2003) Eksperttien koetaan saavan etuja pelitilanteisiin muun muassa hyvästä

kyvystään kontrolloida pelivälinettä samaan aikaan kun havainnoivat pelikenttää. Eksperttien katsotaan ennustavan ja tiedostavan sekä joukkuekavereidensa että vastustajien sijainteja kentällä. (Lauder & Piltz 2013, 33–36) Ekspertit keräävät kentältä oikeaa, heille olennaista informaatiota ja omaavat valmiita toimintamalleja eteen tulevien tilanteiden ratkaisemiseksi. Noviiseilla vastavuoroisesti kaikki tämä ottaa enemmän aikaa, sillä valmiita toimiviksi todettuja toimintamalleja ei juuri ole. (Abernethy ym. 1994; Vaeyens ym. 2007) Tällainen laaja pelaajien kokemuksiin, taitoon ja havainnointiin sidoksissa oleva jaottelu korostaa pelikäsitteiden luonnetta pelin kokonaisvaltaista osaamista ja ymmärtämistä selittävänä tekijänä. Edellä mainittujen ominaisuuksien voidaan ajatella olevan sidoksissa toisiinsa, jolloin yhden lisääntyminen todennäköisesti kehittää muitakin alueita.

Pelikäsityksen samankaltaisuus eri lajeissa tarkoittaa pelien rakenteellisia ja pelitilanteiden välisiä yhteyksiä. Rakenteellisuudella tarkoitetaan pelivälineiden, pelikenttien ja maalien ominaisuuksia. Rakenteellisista eroista huolimatta peli-idea voi eri peleissä olla hyvin samankaltainen. Samankaltainen peli-idea tai tavoite pelissä luo kentälle yhtäläisiä ongelmia ja siten ongelmanratkaisutilanteita ratkaistavaksi, huolimatta lajien näennäisestä erilaisuudesta. (Lumela 2007) Pelaaja on pallopelejä pelatessaan usein ongelmanratkaisutilanteissa, joten ongelmanratkaisun voidaan todeta olevan merkittävässä asemassa pelin edistämisen suhteen. Ollakseen hyvä pelaaja, tulisi olla siis myös hyvä ongelmanratkaisija. (Mitchell ym. 2020) Joukkuepallolajissa korostuu pelaamisen kognitiivinen ulottuvuus, sillä pelitilanteissa pitää ratkaista erilaisia ongelmanratkaisutilanteita, joissa pelaajan pitää ajatella mikä olisi joukkueen edun kannalta paras ratkaisu: pelaaja voi esimerkiksi pohtia syöttääkö, mihin syöttää, harhauttaako katseella ennen syöttöä vai jatkaako kuljettamista. (Laakso 2012) Liikesuuntia ja tehtäviä mahdollisia valintoja on rajattomasti.

Useimmissa lajeissa hyökkäyksen tehtävänä on saada luotua puolustukseen aukkoja pelivälinettä liikuttaen. Viimekädessä peliväline on saatava maaliin saakka tai tehtävä piste. Pelikäsite painottuu eri tavalla, jos tavoite on hieman erilainen. Se luonnollisesti vaikuttaa kaikkeen liikehdintään kentällä. Vaikka pelaajamäärät ja kentän koko vaihtelisivat paljonkin, niin joukkuepallolajien samankaltaiset lainalaisuudet kuitenkin säilyvät (Mitchell ym. 2020). Lainalaisuuksilla tarkoitetaan tässä työssä etenkin alempana ja tuloksissa ilmeneviä vahvasti psykologisia ilmiöitä sekä kognitiivisia vaatimuksia, jotka liittyvät tarkkaavaisuuteen, havainnointiin ja ongelmanratkaisuun.

Eri lajien yhteiset lainalaisuudet syntyvät niiden samanlaisista lähtökohdista: välineellinen hyökkäävä pelaaja puolustajaa vastaan tai välineellinen hyökkäävä joukkue puolustavaa joukkuetta vastaan. Yksittäinen pelaaja toimii otteluissa aina neljässä roolissa: välineellinen tai tuttavallisemmin pallollinen hyökkääväpelaaja, pallottomana pelaajana hyökkäyksessä, puolustajana suoraan pallollista pelaajaa vastaan ja puolustajana välineetöntä hyökkääjää vastaan. Joukkueen yhteisen pelikäsitteiden toteuttamisen kannalta voidaan puhua myös jaottelusta neljään sektoriin: järjestelmällinen pelaaminen hyökkäyksessä ja puolustuksessa sekä suunnanmuutos pelaaminen hyökkäyksessä että puolustuksessa. Koulumaailmaan suuntautuvana yksinkertaistettuna ohjeennuorana tämä malli korostaa joukkueen yhteistä, etukäteen harjoiteltua tekemistä. (Lumela 2007)

Joukkuepallolajien yhtenä pääperiaatteena on järjestelmällisyyden periaate. Yksinkertaisuudessaan se tarkoittaa sitä, että pelaajat toteuttavat lähinnä niitä pelitilanneratkaisuja, joita on harjoiteltu. Silloin yksittäiset suoritukset, syötöt, keskitykset ja liikehdinnät onnistuvat suurimmalla todennäköisyydellä. Näiden soveltaminen, eli yksilön omien erilaisten valintojen tekeminen kuuluu myös suurena osana pelaamiseen. Peli ei voi kuitenkaan olla jatkuvaa yksilön soveltamista, sillä tällöin koko joukkueen yhteisen harjoittelun luomaa tietoista ennakkointia tilanteiden suhteen on vaikea hyödyntää. (Lumela 2007.) Korkeammalla tasolla liikuttaessa voidaan olettaa, että nämä asiat ovat jo kunnossa ja kilpailuetua joudutaan hakemaan muualta. Hypoteettisesti voidaan todeta, että sekä soveltamisen että järjestelmällisyyden määrä pelissä kasvaa, mitä korkeammalla tasolla pelataan.

Pelikäsityksen kannalta on oleellista, miten pelaaja ymmärtää peliä kognitiivisesti. Pelaajat voivat välineenhallinnan taidoiltaan olla hyvinkin samaa luokkaa tai toistensa ääripäitä, mutta silti hyvän pelisilmän itselleen kehittänyt pelaaja kykenee erottumaan kentältä edukseen esimerkiksi pallottomana oman liikehdinnän ja pallollisena vapaiden pelaajien löytämisen suhteen. Tällainen pelaaja on todennäköisesti tehnyt asioita eri tavalla ja eri määrän verrattuna pelaajaan, jolla koetaan olevan huonompi pelisilmä. Voidaan jopa olettaa, että pelaajan tekemä harjoittelu on ollut pelinomaisempaa. (Jaakkola 2010)

Vickers (2007) kärjittää harjoittelun kahteen eri kategoriaan: perinteiseen- sekä kognitiivisesti latautuneeseen harjoitteluun. Kognitiivinen harjoittelu tarkoittaa kokonaisvaltaista harjoittelua reaali-ilanteissa, joita itse pelissäkin tulee vastaan. (Vickers 2007) Perinteistä harjoittelua voisi

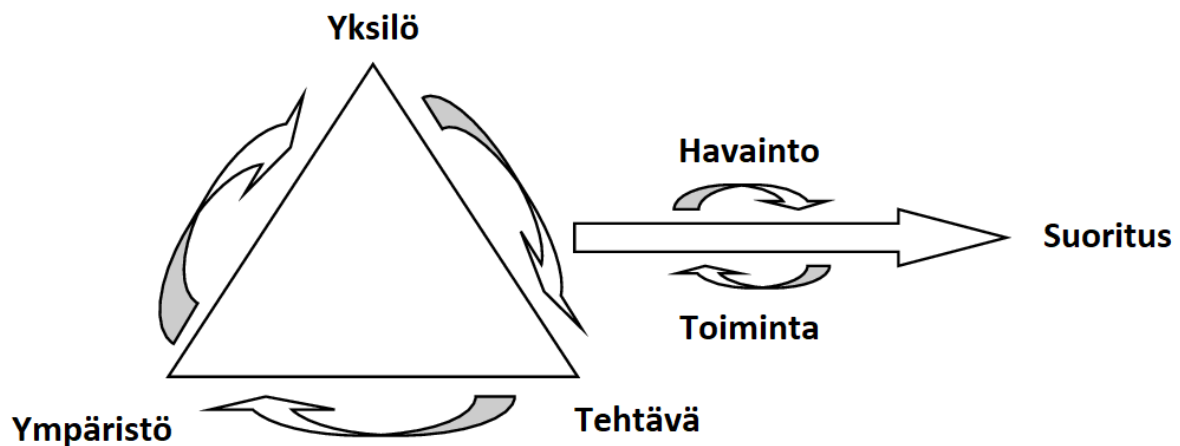


kuvata ikään kuin valmiilla raiteilla liikkumiseksi, jolloin olosuhteet pysyvät muuttumattomina ja osaharjoittelu ei siirry sulavasti osaksi kokonaisuutta (Jaakkola 2010).

### 3.1. Reunaehtoihin perustuva lähestymistapa

Constraints Led Approach (CLA) on yksi, tutkielman aiheeseenkin varsin sopiva tapa selittää sitä, mitä pelikäsityksen aikana tapahtuu, sillä se huomioi pelikäsityksen kompleksisen luonteen, ja sen että asiat tapahtuvat vastavuoroisuussuhteissa.

CLA on osa ekologisen dynamiikan (Ecological Dynamics) teoriaa, joka pyrkii selittämään elävien organismien toimintaa, havainnointia ja kognitiota. Käytännössä se kertoo elävien organismien käytöksen ja kognition syntyvän jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa. Havaitsemme ympäristöä, jotta voimme liikkua. Toisaalta meidän täytyy myös liikkua, jotta voimme havaita. (Gibson 1986) Myös myöhemmin tässä työssä vastaan tulevat käsitteet itsejärjestäytymisestä (self-organization) ja tarjoustusta (affordance) ovat lähtöisin Gibsonin työstä ekologisen psykologian parissa.



KUVA 2. CLA-malli kuviona. (Mukailtu Davids ym. 2008; Uehara ym. 2019)

Yksilö säätelee liikkumistaan aistien avulla, joilla havainnoi ympäristöä. Tehtävän reunaehdot asettavat raamit toiminnalle. Toimintaa ei tapahdu ennen havainnointia. Havainto ja toiminta kulkevat käsi kädessä (kuva 2).

Dynaamisella tarkoitetaan ympäristön muuttuvaa, jatkuvasti elävää luonnetta. Ympäristö elää ja vuorovaikuttaa bilateraalisessa eli vastavuoroisessa suhteessa siellä tarkkailtavana olevaan kohteeseen. (Davids 2008) Esimerkiksi kun jalkapallon pelaaja tekee kentällä jotain, reagoi sekä oma, että koko vastapuolen joukkue siihen käytännössä jollain tapaa. Samalla tapaa kyseinen pelaaja joutuu reagoimaan heihin. Tästä syntyy myös pelikäsityksen kompleksinen ulottuvuus: vaikka CLA:ssa tarkkaillaan yksinkertaistamisen takia aina kerrallaan yhtä "suorittajaa" ja hänen suhdettaan ympäristöön, pitää ymmärtää, että kentällä kaikki vaikuttavat toisiinsa, niin joukkueena kuin yksilöinäkin. CLA:n mukaan kaikki ihmisen liikehdintä muodostuu vuorovaikutuksesta reunaehtojen (Constraints) kanssa (Davids 2008). Suora suomennos käsitteelle olisi rajoite, mutta koska sillä on negatiivinen varaus, sopii edellä mainittu reunaehdot paremmin (Kalaja 2017).

Reunaehdot voidaan jaotella kolmeen kategoriaan: suorittaja, ympäristö ja tehtäväkohtaiset reunaehdot. Suorittaja on tässä asiayhteydessä pelaaja kentällä. Pelaajaan liittyviä reunaehdoja voivat olla fyysisiin ominaisuuksiin ja toiminnallisuuteen liittyvät tekijät: esimerkiksi pituus, voima, taito, mieliala ja motivaatio. Ympäristöön liittyviä reunaehdoja voivat olla fyysiset tai sosiokulttuuriset tekijät: painovoima, sää, kentän materiaali, esteet, normit ja joukkueen ilmapiiri. Tehtäväkohtaisia reunaehdoja ovat säännöt, annettu tehtävä, pelialueet, pelaajien määrä, välineet ja saatavilla olevat informaation lähteet. (Chow 2009) Esimerkiksi non-lineaaripedagogiikka rakentuu reunaehtojen muokkaukselle, jolla pyritään löytämään jokaiseen tilanteeseen juuri kyseiseen hetkeen paras mahdollinen ratkaisu (Kalaja 2017).

Vilar (2012) puhuu reunaehdoja hyödyntäen pelin tasapainotilasta, jossa puolustava joukkue on kyennyt asettautumaan puolustusasemiin pallon alle, keskustan puolelle maalin ja hyökkääjän väliin. Hyökkäävät pelaajat pyrkivät murtamaan tasapainotilaa luomalla epätasapainotiloja omalla liikkeellään suhteessa puolustajiin. Symmetria rikkoontuu, kun hyökkäävä joukkue kykenee saavuttamaan edun jotain reunaehto, esimerkiksi nopeuseroa, taitotasoa tai jopa luovuutta hyödyntäen. Tällöin pelissä taas vallitsee uusi dynaaminen vaihe, joka johtaa puolustavan joukkueen selkeään asetelman muutokseen, tasapainotilasta haavoittuvaiseksi. Vilarin (2012) tutkimuksessa havaittiin, että maaleja edelsi peleissä usein etu, joka saatiin hyökkääjään nopeammasta liikkeestä, ennen pallon saantia ja myös sen jälkeen. Puolustajat, jotka olivat tehokkaampia pitämään maalinsa puhtaana, saavuttivat keskimäärin kovemman keskinopeuden muihin puolustajiin verrattuna. (Vilar 2012) Tällöin nopeus ja taito sekä halu käyttää sitä hyödyksi muodostuivat olennaisiksi yksilöön liittyviksi reunaehdoiksi maalien

synnyssä. Ympäristön reunaehtona tasapainotilan murtaminen hyökkäyksen menestyksekkyyden kannalta on olennaista, ja sen joukkue tekee usein yhdessä, sarjana erilaisia ketjuttuneita suorituksia.

Pelaajan liikkuminen kentällä on siis aina monimutkainen ja monirakenteinen kokonaisuus, jossa tehtävä, ympäristö ja pelaaja vuorovaikuttavat keskenään. Havainto-toiminta kehä (kuva 2) pyörii ympyrää ja peli etenee. (Davids ym. 2008) CLA:n lähestymistapa auttaa huomioimaan kokonaisuuden pelikäsityksessä, sillä se tavallaan kannustaa tekemistä määrittävien reunaehtojen löytämiseen. Luovien ratkaisujen löytämiseksi on mielekästä tutkia, mitkä ovat olennaisimmat reunaehdot, joiden kautta luovuuden ilmenemistä pelisuorituksissa voidaan lisätä.

### **3.2. Meta osana pelistrategiaa**

Metaa voidaan käyttää terminä niin yksilötasolla kuin joukkueetasollakin tehtäviä pelinsisäisiä valintoja tarkasteltaessa. Meta keskittyy pelaajan sekä joukkueen korkeamman tason päätöksentekoon ja korostaa suosittujen strategioiden optimaalista käyttöä yksilön tai joukkueen eduksi (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021). Tällöin myös pyritään käyttämään hyväksi kaikkia vahvuuksia ja eliminoimaan mahdolliset heikkoudet. Meta on odotettavissa oleva tapa pelata peliä, sillä mikä kilpailullinen joukkue ei haluaisi pelata optimaalisella tavalla. (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021) Luovuudesta on mainittu, että se on toimintaa, joka ylittää vastustajan odotukset pelitilanteessa (Aggerholm ym. 2011). Meta auttaa havainnoimaan tarkemmin näitä odotusarvoja osana pelisuorituksia ja isompaa joukkuestrategiaa.

Strategialla tarkoitetaan etukäteen joukkueetasoilla puhuttuja ja sovittuja valintoja, joita noudattaen joukkue pyrkii hyökkäämään tai puolustamaan. Strategia on suunnitelma tavoitteen saavuttamiseksi. Taktiikoilla tarkoitetaan pelinaikaisia ryhmien tai yksilöiden tekemiä valintoja, joilla pyritään saamaan etu vastustajaan nähden. Taktiikat ovat osa strategiaa, askelia tavoitteen saavuttamiseksi. (Grehaigine ym. 1999)

Meta on koettu optimaalinen tai dominoiva strategia kyseessä olevalla ajanjaksolla, mutta siitä johtuen myös odotettu, tiedossa oleva tapa pelata peliä ja tehdä asioita sen sisällä (Kokkinakis 2021). Meta liittyy pelikäsitykseen siinä määrin, että on normaalia sekä hyvän pelikäsityksen mukaista tietää, mitä kentällä todennäköisesti seuraavaksi tapahtuu. Käytännössä meta

käsitteenä laajentaa strategian ja taktiikan käsitteet koskemaan tarkemmin tiettyä optimaalista, lähihistoriaan sidoksissa olevaa odotusarvoa. Samalla meta havainnoi tarkemmin yksittäisten pelaajien tekemisiä suhteessa odotusarvoihin. Meta tuo mukanaan pelaamisen ja valmentamisen kognitiivisen ulottuvuuden, jossa vastavuoroisesti mietitään tarkemmin mitä toinen voisi seuraavaksi tehdä. Näin ollen se soveltuu loistavasti luovuuden konseptin käsittelemiseen ja CLA-lähestymistapaan.

Meta on termi, jonka käyttö on yleistynyt puhekielessä ja popularisoitunut käyttöön muillekin urheilun aloille, todennäköisesti elektronisen urheilun suosion kasvun myötä. Se tulee englannin kielen termistä “metagame”, joka itsessään voi tarkoittaa laajasti useitakin pelinsisäisiä ja -ulkoisiakin asioita (Hemmingsen 2023). Puhekielessä ja tässä työssä termi meta rajoittuu tarkoittamaan pelin strategisia ja taktisia valintoja. Metan epävirallinen akronyyymi “Most Effective Tactics Available” kuvaa myös kohtuullisen hyvin sen merkitystä (Ticak 2022).

Sana “meta” on kreikkalaista alkuperää ja sillä voi itsessään olla lukuisia merkityksiä. Tässä urheilukontekstissa osuvimmat metaa kuvailevat englanninkieliset käsiteparit ovat “among/between” tai “higher/beyond”. (Merriam-Webster 2023) Nämä kuvailevat hyvin termin ymmärrystä nykypäivän puhekielessä: kyseessä on pieni peli, jota käydään varsinaisen pelin sisällä, ja siinä käytetään hyväksi tietoa peliympäristön sisältä ja ulkopuolelta. Hyviä esimerkkejä tästä ovat vastustajan liikkeiden ennakointi edellisten pelattujen pelien perusteella tai toimiminen sen tiedon perusteella, että ajatellaan vastustajan odottavan oman joukkueen tekvän jotain tiettyä. (Kokkinakis 2021) Kilpailuedun saavuttamiseksi joudutaan pohtimaan, mihin suuntaan joukkueen peliä halutaan yksittäisessä kohtaamisessa viedä.

Dutta ja King (1980) kuvailevat vastavuoroista strategisen ennakoinnin ilmiötä loogiseksi ongelmaksiksi. Kun varsinaisia käyttökelpoisia strategisia vaihtoehtoja on vain tietty määrä käytettävissä, on jopa luonnollista, että syntyy molemminpuolinen oletusprosessi, jossa molemmat kilpailevat osapuolet alkavat odottaa toisiltaan jotain tiettyä. Tämä synnyttää eräänlaisen paradoksin ketjun, jossa toistuvasti ajatellaan, mitä toinen osapuoli ajattelee (Kokkinakis 2021; Koppl & Barkley Rosser Jr 2002).

Myös pelin ulkopuoliset asiat, kuten esimerkiksi pelaajien sairastelu tai muut elämänasiat voivat vaikuttaa tehtäviin päätöksiin peliä koskien ja täten metaan. Eli kyse on myös

peliympäristön ulkopuolisista asioista, jotka voivat, tai joilla voidaan vaikuttaa pelin lopputulokseen. (Boluk & LeMieux, 2017; Elias ym. 2012) Viimekädessä lähes kaiken voidaan kokea vaikuttavan siihen, millaiseksi pelin meta muodostuu esimerkiksi yksittäisen pelin kohdalla. Harjoittelu, valmistautuminen, aiemmat joukkueiden kohtaamiset, mediakuva ja kaikki saatavilla oleva informaatio toisista voivat jollain tavalla vaikuttaa pelin sisällä ja sitä ennen tehtäviin valintoihin sekä suorituksiin. (Elias ym. 2012)

Termillä epämeta “off-meta”, voidaan tarkoittaa vanhentunutta tai varsinaisen metan ulkopuoliseksi koettavaa tapaa pelata peliä. Toisaalta tällä valinnalla voi olla myös yllätyspotentiaalia. Se voi myös olla uusi tapa pelata peliä, joka ei ole vielä saavuttanut suosiota muiden keskuudessa ja täten varsinaisen metan statusta. Tätä metan vaihtelua ja heittelyä voidaan kutsua metan stabiliteetiksi (*metagame stability*) tai vanhenemiseksi (*meta staleness*). Tällöin uusi strategia koetaan vanhaa paremmaksi ja se ottaa paikan pelin metana, eli kannattavana tapana pelata peliä. (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021) Esimerkiksi jalkapallossa klassinen vuosikymmeniä suosittu pelaajien pelipaikkoja kuvaava 4-4-2 muodostelma on saanut rinnalleen lukuisia erilaisia muodostelmia, joissa kaikissa on omat etunsa ja haittansa. Nykypäivänä joukkueet tukeutuvat aikaisempaa vähemmän vain yhteen muodostelmaan, ja pyrkivät valikoimaan käytetyn muodostelman omia vahvuuksia ajatellen sekä vastustajan heikkouksia hyödyntäen (PFSA 2023).

Esimerkiksi Harperin (2021) jalkapallon tulevaisuuden suuntia ennakoivassa tutkimuksessa todettiin, että niiden pelaajien, joiden pelipaikan fyysinen kuormitus on muita pelipaikkoja maltillisempi, odotetaan tulevaisuudessa osallistuvan peliin entistä enemmän. Tällöin esimerkiksi keskuspuolustajat osallistuvat hyökkäyksiin enemmän ja maalivahdit rakentavat jalalla peliä alhaalla enemmän. Roolien muuttuminen ja kasvaminen vaatii pelaajiltakin entistä monipuolisempia ominaisuuksia. Kokonaisuudessaan pelaajien odotetaan tulevaisuudessa juoksevan entistäkin enemmän ja nopealla sprinttivauhdilla ja lyhytsyöttelyn määrä tulee myös kasvamaan entisestään. (Harper 2021)

Metaa voidaan soveltaa jokaiseen ympäristöön, jossa on normit, eikä sen hyväksikäytössä ole kyseessä vain voittaminen. Se on enemmänkin pelin uudelleenkeksimistä, missä luodaan oma, itselle toimiva polku menestykseen. Otetaan askel taaksepäin ja pyritään tekemään liikkeitä, jotka muut kokevat vaikeaksi torjua. Pyritään pelaamaan ja toimimaan omilla ehdoilla. (Street 2023)

Valmennusmaailmassa on ollut tapana suosia enemmän tulosten saamista lyhyellä aikatahtämällä kuin sellaisia muutoksia, joiden tulosten ilmenemistä voi joutua odottamaan pitkäänkin. (Collins ym. 2019). Luovuuden nähdään olevan heikosti yhteensopiva nopean menestymisen paineen ja tulosorientoituneisuuden kanssa (Rasmussen 2020). Tällaiset prioriteetit voivat alistaa ja hävittää luovuuteen liitettävää epätavanomaista pelaamista (Rasmussen ym. 2019). Etenkin jos se ei heti tuo tulosta. Pelaajat ja joukkueet puristetaan helposti metamaiseen muottiin, jonka on joskus todettu tuovan tulosta. Metan ja luovuuden synergia herättää kysymyksen, että onko se oikea ratkaisu. Luovuudelle katsotaan esimerkiksi eliittijalkapallossa olevan enemmän tarvetta, kuin on aikaisemmin tunnistettu (Rasmussen 2020). Etenkin parhaassa kehittyvässä iässä olevien nuorten pelaajien, juniorien, kanssa työskentelevien valmentajien sekä yhteisöjen tulee pohtia erilaisia lähestymistapoja, miten tasapainoilla menestymisen paineen ja pitkäjänteisen kehittymisen tarpeen kanssa (Collins ym. 2019).

## 4. TARKKAAVAISUUS

Tarkkaavaisuus on toiminto, joka säätelee kykyämme vastaanottaa aisti-informaatiota. Ihminen ei kykene käsittelemään kaikkea aistien havaitsemaa informaatiota, ja valikoiva tarkkaavaisuutemme säätelee, mitä informaatiota kulloinkin otetaan tietoisuuden käsittelyyn. (Alho ym. 2006, 242). Tässä työssä huomiointikyvyllä tarkoitetaan samaa. Kyetäkseen luoviin ratkaisuihin kentällä, on sillä, miten pelaaja hahmottaa ajan, tilan ja kokonaisuuden suuri merkitys. Tarkkaavaisuus on oleellinen psykologinen ja tilannekohtainen ominaisuus, joka määrittää pelaajan ratkaisujen luovuutta ja onnistumista. Seitsemän D:n ohjeistuksen taustalla on useampia psykologisia prosesseja, jotka vaikuttavat kykyyn toimia luovasti kentällä. (Memmert 2015.)

Tarkkaavaisuus on osa havaintomotoriikkaa, joka tarkoittaa tapahtumasarjaa, jossa yksilö eri aisteja hyödyntäen käsittelee tietoa ympäristöstä sekä itsestään suhteessa siihen. Tätä informaatiota hyödyntäen yksilö pyrkii tuottamaan tilanteeseen sopivan motorisen toiminnan, eli ratkaisemaan tilanteen tuottaman ongelman. Havaitseminen urheilukentän eri tilanteissa on kokonaisvaltainen tapahtuma, jonka kognitiiviset ulottuvuudet jäävät herkästi piiloon. Se on enemmän kuin tiedon keräämistä ja sen siirtämistä keskushermoston käsittelyyn. Eri aistikanavista näköaistin rooli on merkittävin, sillä sen reitti keskushermostossa tavoittaa lähes jokaisen aivoalueen. Näkö voidaan jakaa tarkkaan näköön ja ääreisnäköön. Tarkka näkö antaa nimensä mukaisesti tarkkaa informaatiota kohdistetusti ja ääreisnäkö kerää tietoa ympäristöstä sekä kehon ja raajojen suhteesta. Havainnointiin liittyvää kognitiivisuutta ja päätöksentekoprosessia itsessään ei ole oppimisen kannalta osattu perinteisesti arvostaa, sillä niitä on pidetty pitkälti synnynnäisinä ominaisuuksina. (Jaakkola 2010) Suomessa kognitiivisten taitojen merkitystä osana urheilusuorituksia tai taidon oppimista ei ole vielä paljoa tutkittu. Lajisuorituksilla on Suomessa ollut perinteisesti vahva biomekaaninen painotus, joka on jättänyt kognition merkityksen hieman varjoonsa. (Nummela ym. 2016)

### 4.1. Huomiointikyvyn haasteet

Jos huomiointikyky on suunnattu johonkin tiettyyn kohteeseen, saattaa kyseiseltä tarkkailijalta jäädä helposti huomaamatta suoritukselleen relevantti objekti, vaikka se olisi ihan silmien edessä (Simons 2000). Ilmiöstä puhutaan huomiointikyvyn sokeutena (Inattentional blindness). Puhekielessä samaa tarkoitetaan puhuttaessa putkinäöstä tai tilannesokeudesta.

Onkin huomionarvoista, että Memmert (2015) löytää selkeän yhteyden huomiointikyvyille, taidolle ja luovuudelle lajinomaisesti harjoitelleilla murrosikäisillä teetetyssä tutkimuksessaan: vapaan pelaajan kentältä löytäneet kykenivät löytämään enemmän mahdollisia ratkaisuja annettuun pelitilanteeseen, kuin ne nuoret, jotka olivat ns. sokeita löytämään vapaan pelaajan. (Memmert 2009) Suomalaisille tutumpia termejä käyttäen kyse on siis pelaajan kyvystä hahmottaa ja havainnoida kenttää sekä reagoida suoritukselle relevantteihin tekijöihin ensisijaisesta ärsykkeestä (esimerkiksi pallon kuljetus) huolimatta (Furley ym. 2010; Memmert 2009). Myös Lumelan puhuessa huippupelaajista ja erityisominaisuuksista, tuo hän esiin näiden pelaajien yhteisenä piirteenä taidollisen kapasiteetin välineen hallintaan liittyen, implikoiden että kyky nähdä muita pelaajia ja heidän liikkumistaan on osittain liitännäinen automaation tasoon ensisijaisen toiminnan kohteen suhteen. (Lumela 2007).

Pelaajat kykenevät löytämään luovia ratkaisuja heikommin, mikäli ovat vastaanottaneet huomiointikykyä jyrkästi suuntaavia ohjeita ennen peliä tai sen aikana. Tämä johtuu edellä mainitun lisäksi myös siitä, että huomiointikyvyn rajalliset resurssit keskittyvät tiukasti annetun ohjeen mukaan, eikä luoviin ratkaisuihin enää ole niin paljoa kognitiivista kapasiteettia siten käytettävissä. Esimerkiksi pelkästään käsky merkata mies (man marking), eli yhden tietyn pelaajan puolustaminen, voi johtaa luovien ratkaisujen vähenemiseen yksilön henkilökohtaisessa pelissä. (Memmert & Furley 2007)

Ympäristö tarjoaa pelaajalle paljon enemmän informaatiota, kun hänen kapasiteettinsa kykenee käsittelemään. Pelaaja joutuu käyttämään valikoivaa tarkkaavaisuutta hyväkseen valitakseen keskushermoston tarkempaan käsittelyyn hänelle tilanteessa relevantteja ärsykeitä. Tämä tapahtuu muiden tarjolla olevien ärsykkeiden kustannuksella. Taitaville pelaajille on kehittynyt kyky poimia ympäristöstä mahdollisimman oleellista informaatiota kyseessä olevaa tilannetta varten. Heikommilla suoriutujilla on yleensä enemmän haasteita löytää oikeat vihjeet ja kohteet, joihin kohdistaa tarkkaavaisuutensa sekä huomiointikykyä. Kokonaisuutena tästä ilmiöstä puhutaan huomiointikyvyn keskittämisenä (focus of attention). (Egeth & Yantis 1997; Peh ym. 2011)

Tarkkaavaisuutta voi olla joko tiedostamatonta tai tietoista. Aidoissa ympäristöissä, kuten kilpailutilanteissa tarkkaavaisuus on usein tiedostamatonta. Harjoittelussa se voi olla



tiedostetumpaa, sillä silloin yritetään tietoisesti oppia tekemään jotain tietyllä tavalla, ehkä jopa tarkkojen ohjeiden saattelemana. (Egeth & Yantis 1997; Jaakkola 2010)

Tiedostamattomuuteen ja tiedollisuuteen liittyen onkin oleellista, että urheilijan tekeminen säilyy etenkin kilpailutilanteissa tiedostamattomalla tasolla. Aletaan puhua implisiittisestä sekä eksplisiittisestä toiminnan säätelystä, joka usein selittää urheilijoiden alisuoriutumista. Painetilanteissa toiminnan säätely siirtyy herkästi tiedostetulle eli eksplisiittiselle tasolle, jolloin aletaan tietoisesti kontrolloida liikkeitä. Eksplisiittiselle motoriselle toiminnalle on tyypillistä runsas oman suorituksen prosessointi. Liikkeiden tietoinen kontrollointi kuitenkin johtaa niiden tulemiseen kömpelömmiksi, mekaanisemmiksi ja hitaiksi. (Davids 2008; Jaakkola 2010, 2016; Rendell ym. 2011; Schmidt & Wrisberg 2008) Näin ollen ajatus siitä, että pyrittäisiin tietoisesti tekemään jotain luovaa ja uutta, voi olla mutkikas.

Jaakkolan (2016) sanoin ulkoiset paineet vievät intensiivisesti harjoitellun taidon säätelyn tiedostamattomalta puolelta tietoiselle puolelle. Tämä konkretisoi sanontaa: ”Mieli ja keho ovat yhtä”. Kehon vapausasteidenkin voidaan kokea laskevan, sillä henkilö palautuu osittain kognitiivisen oppimisen alkuvaiheille, jolloin liikkeen edes jonkinlaiseksi suorittamiseksi tarvitaan suurta kognitiivista ponnistelua. Kehon vapausasteilla tarkoitetaan hermolihasjärjestelmän kykyä jäädyttää ja vähentää automaattisesti liikkuvien kehon osien määrää. Samalla se yhdistää eri nivelten toiminta-ajoituksia. Tästä johtuu ilmiö, jossa aloittelijan suorittamat liikkeet näyttävät kömpelöiltä ja kankeilta. Vapausasteiden rajoittaminen on kehon tapa varmistaa, että liike pystytään ylipäättänsä suorittamaan. (Davids 2008; Jaakkola 2010, 2016; Rendell ym 2011; Schmidt & Wrisberg 2008)

Motorista liikettä suorittamassa oleva pelaaja palaa herkästi takaisin aloittelijan, oppijan maailmaan keskittyessään liikaa tiedostaen suoritukseen. Tietoinen liikkeen kontrolli häiritsee liikkeen automaattista toteutusta. Kun suoritusta ei ajatella liikoja, ja sen annetaan kansankielellä tulla ”selkärangasta”, on se tarkempi, taloudellisempi ja tehokkaampi. Liike tulee kuin automaattisesti, refleksinomaisesti. Tällöin jo opittua käytetään tehokkaasti hyväksi. (Jaakkola 2010; Schmidt & Wrisberg 2008; Vickers 2007)

Perinteinen taito-opetus tapahtuu yleensä eksplisiittistä motorista oppimista pitkin, sillä ohjeet ovat usein runsaita sekä todella tarkkoja. Jatkuva palautteenantaminen korostaa eksplisiittistä reittiä, riippuen siitä miten palautteen antaa. Jos palautteen saa muotoiltua ohjattua oivaltamista

hyödyntäen, on oppiminen enemmän implisiittistä ja täten tiedostamatonta, mutta kuitenkin tehokasta itsessään. Rungas ohjeiden ja palautteen määrä on suosittu perinteisessä taidonopetuksessa ja siten usein valmennuksessakin. Tämä johtuu siitä, että on olemassa yleinen uskomus koskien oppijan tietoisuutta omasta nykyisestä suorituksesta ja tavoiteltavasta suorituksesta: koetaan, että oppijan olisi hyvä, ellei olennaista tiedostaa suoritusten ero. Uskotaan, että oppijan tietoisuus tästä edistäisi taidonoppimista. Se kuitenkin saa oppijan liian tietoiseksi omasta tekemisestään, joka ohjaa toimintaa eksplisiittiseen, kehon vapausasteita rajoittavaan suuntaan. (Francesconi 2011; Lola ym. 2012) Ihmiset oppivat asioita eri tavoilla, aisteja eri tavalla hyväksi käyttäen. Yksi opetusmenetelmä harvoin kattaa jokaisen oppijan tarpeita. (Pashler ym. 2008)

Liikkujan tarkkaavaisuus tulisi pyrkiä kohdentamaan oman kehon ulkopuolelle. Mielikuvien käyttäminen tässä on suureksi avuksi. Sama pätee suhteessa aikaan: taitavan liikkujan fokus on tulevaisuudessa, eikä nykyhetkessä. Voidaan ohjata ajattelemaan, mitä suorituksen jälkeen tapahtuu, ei mitä itse suorituksessa tapahtuu. Samalla fokus voidaan ohjata kehon ulkopuolelle, esimerkiksi itse pelivälineeseen. Kokematon liikkuja miettii, miten maila on kädessä laukaisuhetkellä, taitava liikkuja ajattelee mielikuvaa, jossa laukaus viuhuu vauhdilla tiettyyn paikkaan maalia. (Kalaja 2017) Muita urheilupsykologiassa käytettyjä menetelmiä ovat kokonaissuoritukseen tai suorittajan optimaalisiin tunnetiloihin liittyvien avainsanojen käyttö (Jaakkola 2016). Esimerkiksi juoksulajeissa korostetaan paljon rentouden löytämistä, joten avainsanana voisi olla yksinkertaisesti ”rentous”.

#### **4.2. Tarkkaavaisuuden laajuus**

Mitä useampaan eri elementtiin henkilö voi keskittyä yhtäaikaisesti, sitä todennäköisempää on luovan ratkaisun syntyminen, sillä sitä useampi vaihtoehto näiden elementtien yhdistämiselle avautuu (Martindale 1981). Tästä puhutaan käyttäen termiä tarkkaavaisuuden laajuus (breadth of attention), jolla on useita pelitilanteiden havainnointiin liittyviä puolia (Memmert & Furley 2007).

Koska joukkuepallolulajeissa tarvitaan jatkuvaa havainnointia, tarkkaavaisuutta ja suorittamista usean eri motorisen kyvyn hallinnassa sekä päätöksenteossa, on ihmisen kyvyllä jakaa huomiotaan suuri merkitys. Valikoivalla huomiointikyvyllä onkin ilmiönä kaksiteräiseen miekkaan verrattavissa oleva vaikutus. Se sekä auttaa pelaajaa säilyttämään keskittymisensä

häiriötekijöiden kanssa kentällä, mutta myös häiritsee kokonaisuuden hahmottamista usein juuri silloin kun huomiota tulisi kiinnittää usean tekijään yhtä aikaa. (Kasof 1997; Memmert & Furley 2007; Simons 2000) Toisaalta jos taas keskittyminen on liian helpolla häiritävissä, voi urheilijalla olla vaikeuksia suorittaa tavoitteita tai suorituksiaan haluamallaan tavalla (Abernethy 2001).

Roca, Ford ja Memmert (2018) totesivat toiminnallisessa tutkimuksessaan, että kaikista luovimmiksi katsotut pelaajat olivat kentällä sijoittuneet eniten siten, että he olivat jatkuva uhka puolustukselle (jos syöttö olisi tullut). Vastavuoroisesti pelatessaan pallollisena hyökkäystä, luovat pelaajat kykenivät myös löytämään toiset pelaajat kyseisistä “uhka” tiloista. Syyn tähän katsotaan olleen luovien pelaajien laajemmassa havaintokentässä: he kohdistivat katsettaan useammin, lyhyemmin ja informatiivisempiin sijainteihin. (Roca ym. 2018)

Tuoreimpien tutkimusten mukaan jalkapallon pelaajien luovuutta kentällä vaikuttaisi määrittävän erityinen katseenkohdistustapa, joka perustuu runsaaseen määrään nopeita, mutta lyhyitä katseenkohdistuksia. Tällä tapaa pelaajat kykenivät ideoimaan eniten ratkaisuja tilanteisiin. (Roca 2021) Samaa määrällisesti runsasta, mutta lyhytkestoista kentän havainnointia toteuttaen pelaajat eivät kuitenkaan kyenneet varsinaisesti toteuttamaan käytännössä yhtä paljon luovia suorituksia, kuin maltillisemmin informaatiota ympäriltä keränneet pelaajat. Katseen kohdistusta havainnointiin silmien liikkeitä nauhoittavalla laitteistolla. Nämä tulokset haastavat oletuksen, että olisi olemassa yksinkertainen optimaalinen tapa kehittää havainnointia luovuuden kannalta. Ennemmin ne kannustavat pelinomaisten, tilannespesifien harjoitteiden kehittämiseen, missä pelaajalla on mahdollisuus sopeutua havainnoimaan toiminnallisesti, osana oikeita tilanteita. (Zahno & Vater 2023) Täten niillä, joilla keskittyminen omaan suoritukseen ja muiden tekijöiden havainnointiin säilyy parhaiten tilannespesifissä balanssissa, on parhaimmat edellytykset omintakeisiin, odottamattomiin ja hyödyllisiin ratkaisuihin (Memmert & Furley 2007).

### **4.3. Kokemuksen ja taidon merkitys**

Wickens (1992) päätyy ihmisen psykologiaa ja suorituskykyä käsittelevässä kirjassaan puhumaan taidon ja kokemuksen mahdollistamista etulyöntiasemista. Taidokkaat pelaajat kykenevät valitsemaan oleelliset vihjeet kentältä havaittavissa olevasta visuaalisesta informaatiosta, ja näin pystyvät käsittelemään peliin liittyvää tietoa tehokkaammin. Taito ja

kokemuksesta kertynyt laaja tilannekohtainen tietämys ja ratkaisupankki on tallentunut pitkäkestoiseen muistiin ja on sieltä käytettävissä aina kunkin tehtävän ja ongelman ratkaisemista varten. Tämän kokemuksellisen tiedon ja taidon hyödyntäminen mahdollistaa päätöskien tarkemman vastaavuuden aina niihin mahdollisuuksiin ja riskeihin, mitä tilanteeseen liittyy. (Wickens 1992) Ihmisen kerryttämä kokemus ja taitopohja vaikuttavat siis tarkkaavaisuuden suuntautumiseen.

Aistien luomat kognitiiviset edut joukkue- ja palloilulajeissa ovat kiistattomia ja niiden takana on useita syitä. Kokemuksen luoma tietämys todennäköisyyksistä, visuaalisten vinkkien menestyksekkäs tulkitseminen ja ajatuksenjuoksun nopeus automatisoituneiden prosessien kautta ovat pelaajalle eduksi (Williams 1999). Mallien tunnistaminen (Pattern recognition) eli hahmottaminen on kyky havaita pelin kannalta merkityksellisiä asioita kentällä jo aikaisessa vaiheessa. Tällöin yksilöllä on erinomainen taito ja tapa nähdä tilanteeseen liittyviä oikeita asioita nopeasti. (Vaeyens ym. 2007) Myös kyky arvioida tarkasti tilannekohtaisia mahdollisuuksia on suureksi hyödyksi sen vapauttaessa huomion ja havainnoinnin resursseja tärkeimpiin tilanteesta saatavilla oleviin vihjeisiin (Ward & Williams 2003).

Usein suositellaan, että mitä todennäköisempi ratkaisu kentällä jokin on, sitä enemmän huomiota sen toteuttamiseen tai estämiseen tulisi suunnata. Kokeneet ja sitä kautta taitopohjaakin kerryttäneet ammattiurheilijat vaikuttaisivat kuitenkin urheilusta tehdyn huomiointikykytutkimuksen perusteella tekevän juuri toisinpäin. (Memmert 2009; Nougier & Rossi 1999)

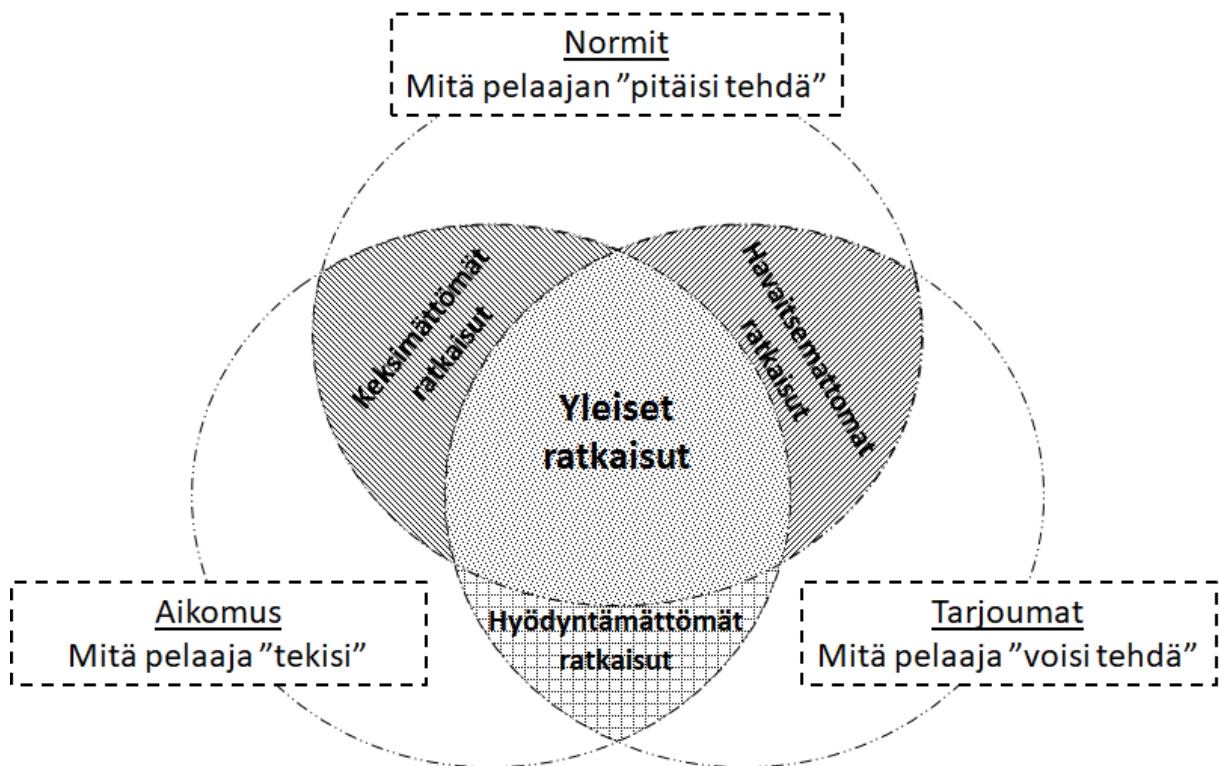
Urheilulajeissa, joissa tilanteisiin liittyy paljon epätietoisuutta eli useimmissa joukkue- ja palloilulajeissa, urheilijat tuntuvat usein hyötyvän ajallisesti suunnatessaan visuaalisen huomiointinsa mahdollisesti tärkeään, mutta odottamattomaan tekijään kentällä. Muutama tutkija onkin lanseerannut näkökulman, jonka mukaan etenkin nopeissa pallopeleissä kokemusta omaavat pelaajat käyttävät tilanteissa hyödykseen odottamattoman ratkaisun ennakointiin perustuvaa strategiaa. (Cereatti ym. 2009; Memmert 2009; Nougier & Rossi 1999) Tämä mahdollistaa pienen etulyöntiaseman, kun visuaalinen näkökenttä on jo osittain valmiiksi tarkennettu keräämään informaatiota odottamattomasta (Pesce ym. 2007). Tämä ennakointi ja huomion keskittäminen perussuorituksen lisäksi moneen muuhun asiaan mahdollistuu vain silloin kun taito, kokemus ja henkilön muut kyvyt ovat vaadittavalla tasolla havaintotoimintojen resurssien irrottamiseksi kokonaisuutta palvelevasti (Memmert 2009; Memmert & Furley

2007). Memmert (2006) esittää, että kokeneet ja taitaviksi joukossaan luokiteltavat urheilijat ovat reaali maailman oikeissa pelitilanteissa vähemmän alttiita huomiointikyvyn sokeudelle, kuin nuoret ja kokemattomamat sekä vähemmän taitavat. Testauksessa käytettiin Simonsin ja Chabrisin alunperin vuonna 1999 kehittämää koripalloilla suoritettavaa Huomiointikyvyn Sokeus (Inattentional Blindness) -testiä (Memmert 2006).

Joka tapauksessa on huomattavaa, että esimerkiksi jopa aikuiset ja kokeneet pelaajat, jotka ovat harjoitelleet taktista päätöksentekoa pitkään ja hartaasti, ovat silti alttiita samoille huomiointikyvyn lainlaisuuksille kuin nuoret ja kokemattomamat. Yksinkertainen huomiointikykyä ohjaava ohje voi saada pelaajan ajautumaan sokeuteen, jolloin kyseinen pelaaja voi esimerkiksi syöttäessä olla huomaamatta vapaana olevaa pelaajaa. (Memmert 2006; Memmert & Furley 2007)

#### 4.4. Luovuus toiminnanmahdollisuutena

Alun perin Gläveanun (2012) ja myös Rasmussenin, Østergaardin & Gläveanun (2019) artikkelissa käytetty kuva 3 havainnollistaa hyvin sitä, minkälaisia mahdollisuuksia pelaajalla on yleisten ratkaisujen (usual actions) lisäksi. Se kertoo osittain myös siitä, kuinka kapasiteetti luovuuteen realisoituu luovana tekona usein vasta ympäristön sen salliessa. Kyse on toiminnanmahdollisuuksien havaitsemisesta ja niiden hyödyntämisestä. (Gläveanu 2012) Mallia on inspiroinut Gibsonin (1986) idea tarjoumista: se on teoria, joka selittää havaitsemista. Ihminen havaitsee, jotta voi toimia ympäristössään. Tällöin havaitsemisesta tulee väline toiminnalle ja näitä tietoisia toiminnan mahdollisuuksia Gibson nimitti affordansseiksi. Suomeksi affordanssi kääntyy toiminnanmahdollisuutena tai tarjoumana (Hyvönen 2011).



KUVA 3. Gläveanun (2012) malli esittää luovuuden dynaamisena toiminnan ominaisuutena, joka ilmenee vuorovaikutuksessa pelaajan ja spesifin tilanteen välillä (Mukailtu Gläveanu 2012).

Urheilussa ja etenkin joukkuepalloilulajeissa ympäröivä ympäristö ohjaa, johtaa ja luo rajat ihmisen liikehdinnälle. Urheiluun sovellettuna, mahdollisena pidetyt, havaitsemattomat (*unperceived*) ratkaisut eivät sovi pelaajan yleensä ilmeneviin aikeisiin. Pelaaja ei tiedosta tai havaitse niiden olemassaoloa, vaikkakin muut saattavat näitä ratkaisuja käyttää ja ne sopivat normeihin. Esimerkiksi kierteen laittaminen palloon voi jäädä etenkin kokemattomalta palloilijalta havaitsematta ja jos ei asiasta tiedetä, ei sitä voida tietoisesti tehdä. (Rasmussen ym. 2019)

Hyödyntämättömät (*unexploited*) ratkaisut kuuluvat pelaajan aikomusperiin, mutta jäävät herkästi toteuttamatta, sillä normit rajoittavat niiden esilletuontia (Rasmussen ym. 2019). Esimerkiksi jalkapallossa kärkipotkua ei juuri näe, vaikka se on usealle lapselle ensimmäinen tapa, jolla palloa oppii potkimaan. Se on kuitenkin todettu myös tehokkaaksi, nopeaksi ja vartenotettavaksi viimeistelykeinoksi viitepelissä nimeltä futsal. (Lapresa ym. 2013) Sen arvostus ei ole kuitenkaan jalkapallossa niin suuri kuin muiden potkutapojen, mikä voi johtua niin kahden äsken vertaillun lajin luonteesta, kuin myös normatiivisesta, kenties alitajuisestikin rajoittavasta lajikulttuurista. Useat pelaajat helposti välttävät sellaisten asioiden tekemistä, mitä ei tunnusteta arvokkaaksi taidoksi. (Rasmussen ym. 2019)

Kuviossa keksimättömät (*uninvented*) ratkaisumahdollisuudet on sijoitettu siten, että ne olisivat pelaajan toiminnassa aikomuksellisia (intention) ja samalla yhteisön hyväksymiä, mutta niitä ei vain ole keksitty vielä. Pelaaja mielellään keksisi jotain uutta ja yhteisön hyväksymää. Keksimättömät ratkaisumahdollisuudet jäävät tarjoumien (*affordance*) ulkopuolelle. Ne eivät mahdu tarjoumien kehän sisään, sillä toimijan tulisi olla näistä tietoinen ja kyetä havaitsemaan ne. Täten ne eivät ole toiminnanmahdollisuus pelaajalle. Pelaaja siis käyttäisi jotain yhteisön sallimaa ratkaisua ongelmaan, jos hänellä semmoinen olisi. Tällaisen luovan ratkaisun keksiminen johtaakin usein sen tunnustukseen: muut alkavat käyttää sitä myös ja yleisten ratkaisujen ja toimintatapojen alue (*Usual actions*) kuviossa laajenee. (Rasmussen ym. 2019)

Sosiaalisen yhteisön ja lajin normit määrittävät paljon luovuuden ilmenemistä. Toteuttaakseen jotain luovaa, pelaajan olisi oheisen kuvan perusteella siis rikottava tai venytettävä jotain rajaa. Usein se raja voikin olla normit, sillä pelaajan on vaikea pakottaa itsestään uusia toiminnanmahdollisuuksia ja aikoja lajin sääntöjen ja omien taitojensa puitteissa. Etenkään jos pelaaja ei tällaista käytöstä tiedostetusti pyri tuottamaan. Normien rajoittamia ideoita pelaajilla kuitenkin varmasti riittää. (Rasmussen ym. 2019) Dewey (1916, 52) mainitsee

koulutusfilosofiaa käsittelevässä teoksessaan, että tapojen muuttaminen tai uusien kehittäminen vaatii ihmiseltä ajatuksellista aloitteellisuutta, tempauksen mukaista toimintaa.

Pelaajien pitäisi siis aktiivisesti pyrkiä muuttamaan tapojaan, tai löytämään uusia. Valmentajien olisi hyvä kannustaa tähän. Luovuuden kannalta on tärkeää, että opimme paremmin ymmärtämään, mikä omaa toimintaa eri tilanteissa ohjaa ja rajoittaa. Näin saamme paremmat mahdollisuudet purkaa tiedostamattomia, ja usein turhia rajoitteita. (Bohm 1998; Davis 1999; Evans 1993; Treffinger ym. 2023)



## 5. VALMENNUSFILOSOFIA JA VUOROVAIKUTUS

Valmennusfilosofian on määritelty sisältävän pääasiassa henkilökohtaisia arvoja, uskomuksia ja periaatteita, jotka auttavat saavuttamaan valmentajan tärkeäksi kokemia tavoitteita (Burton & Raedeke 2008; Cushion & Partington 2016). Uskomukset ja arvot yleensä muovaantuvat ajan ja kokemusten kautta. Tämä luonnollisesti vaikuttaa myös periaatteiden muovaantumiseen valmentajan kehittyessä professiossaan. (Burton & Raedeke 2008; Cushion & Partington 2016; Martens 2023, 4-5) Valmennusfilosofia on henkilökohtainen ja täten yksilöiden välillä poikkeava (Carless & Douglas 2011). Siihen kuuluu osaksi tiedostettuja tai tiedostamattomia henkilökohtaisia tavoitteita, oletuksia, asenteita ja prioriteetteja, jotka ohjaavat päivittäistä valmentamista (Cushion & Partington 2016; Kidman & Hanrahan). Käytännössä jokaisen valmentajan oma valmennusfilosofia heijastaa keinoja ja tapoja, joiden valmentaja uskoo toimivan ja tuovan tuloksia (Cushion & Partington 2016). Kyseessä on tiedon sosiaalisen rakentumisen ohjaama ideologinen näkemys valmentamisesta (Devis-Devis 2006). Joukkuepelien yhteydessä voidaan puhua valmentajan näkemyksistä siitä, kuinka peliä tulisi pelata ja kuinka pelaajat saadaan toteuttamaan tätä tapaa.

Valmennus voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen, joita ovat lajiosaaminen, vuorovaikutusosaaminen sekä valmentajan intrapersonaalinen tietämys. Intrapersonaalinen tietämys on valmentajan kyky itsehavainnointiin ja itseymmärrykseen. (Cote & Gilbert 2009) Robinsonin (2010) mukaan valmentajan vuorovaikutustaitoihin kuuluvat kommunikaation ja kuuntelun taidot, taito tasavertaiseen ja oikea-aikaiseen sekä rakentavaan palautteeseen ja taito ylläpitää sekä luoda turvallista valmennusympäristöä. Valmentajalle on myös hyödyksi säilyttää analyyttinen työote, omata hyvät suunnittelukyvyt, ylläpitää tutkivaa otetta valmennustoiminnassaan ja kehittää omia tietotaitoja valmentamisen suhteen. (Robinson 2010)

Valmentamisen olennaisia osia ovat muun muassa urheilijoiden ymmärtäminen, kommunikaatio heidän kanssaan, motivointi ja yleinen opettaminen. Valmentaja- urheilija -vuorovaikutussuhteiden hallinta ja joukkueen johtaminen kuuluvat myös osaksi menestykseen tähtäävää kokonaisvaltaista valmentamista. (Martens 2023) Vuorovaikutuksella ja sen onnistumisella voidaan nähdä olevan selkeä rooli jokaisen edellä mainitun kohdan saavuttamisessa onnistuneesti. Vuorovaikutustaidot on yleisesti tunnustettu oleellisiksi valmennusprosessiin liittyviksi taidoiksi (Robinson 2010; Hämäläinen 2013). Cote ja Gilbert

(2009, 310) määrittelevätkin valmentamisen moniulotteiseksi, vastavuoroiseksi prosessiksi, joka pohjautuu vuorovaikutukseen.

### **5.1. Valmentajan minäpystyvyys ja urheilijoiden autonomian tukeminen**

Tehokkaat valmentajat opettavat urheilijoilleen erilaisia taitoja ja siten valmistavat heitä suoriutumaan parhaimmalla mahdollisella tasollaan. Valmentajien katsotaan olevan osittain vastuussa myös urheilijan viihtymisestä, motivaatiosta ja luonteen sekä työmoraalin kehittymisestä. Valmentajat, jotka kokevat pystyvänsä vaikuttamaan edellä mainittuihin asioihin haluamallaan tavalla, omaavat korkean minäpystyvyyden. (Chase & Martin 2013, 68-69) Korkean minäpystyvyyden omaavat valmentajat tarjoavat laajemmin omaa osaamistaan urheilijan tueksi esimerkiksi taktisten taitojen, motivaation, luonteen rakentamisen ja tasapuolisen palautteenantamisen osalta. He osoittavat enemmän sitoutuneisuutta valmentamiseen. (Feltz ym. 1999) Minäpystyvyydellä tarkoitetaan ihmisen koettua tunnetta kyetä vaikuttamaan heidän elämäänsä kuuluviin asioihin (Bandura & Wessels 1994). Minäpystyvyys motivaatioon vaikuttamiseen määritellään valmentajien luottamuksena omaan kykyynsä vaikuttaa pelaajien mielialaan ja psykologisiin taitoihin (Feltz ym. 1999). Kun valmentaja kokee itsensä hyvin pystyväiseksi, voi se näkyä joukkueessa monella positiivisella tavalla: urheilijat ovat lähtökohtaisesti tyytyväisempiä kokemukseensa joukkueesta ja joukkueen pelistä, yhteistoiminta kasvaa, joukkueen oma kollektiivinen pystyvyyden tunne nousee ja viimekädessä tulos paranee. (Chase & Martin 2013, 69-70)

Autonomialla tarkoitetaan yksilön tarvetta itsemääräämiseen. Yleensä puhuttaessa autonomiasta tarkoitetaan myös mahdollisuutta tehdä omia valintoja ja ratkaisuja. Yksilöllä on sisäsyntyinen tarve toimijana itse päättää etenkin häntä koskevista asioista, tehdä valintoja ja ohjata omaa käyttäytymistään. (Deci & Ryan 2017, 10–11) Joukkuelajien valmennuksessa voidaan puhua yksilölle annettavasta autonomiasta. Käytännössä yksilö saa siis enemmän vapauksia toteuttaa itseään esimerkiksi kentällä. Urheilussa sekä ulkoinen, että sisäinen motivaatio, esimerkiksi paine suoriutua hyvin, käytännössä kuitenkin aina ohjaa tehtyjä päätöksiä (Deci & Ryan 2017, 483). Ulkoiset motiivit voivat kuitenkin pikkuhiljaa sisäistyä sisäisiksi motivaation lähteiksi, jos yksilö alkaa kokea ne itselleen tärkeiksi (Deci & Ryan 2017, 180). Tulososiossa haastatellut valmentajat puhuvat yksilön vapauksien optimaalisesta määrästä ja paikasta, joka vielä palvelee joukkuetta. Autonomian koetaan siis oikein käytettynä voivan parantaa joukkueen pärjäämistä, luovan tulosta. Käytän tästä nimitystä tuloksellinen

autonomia, sillä kilpaurheiluun vietyä sen avulla ensisijaisesti pyritään luomaan kilpailuetua ja tavoitellaan parempaa tulosta. Jotta tämä mahdollistuu, pyritään autonomille löytämään optimaalinen määrä, jolloin sen hyödyt päihittävät vielä esimerkiksi yksilön soveltamisen joukkuepelille mahdollisesti aiheuttamat ongelmat. Autonomian lisäksi itsemääräämisteorian psykologisiin perustarpeisiin kuuluvat kompetenssi eli pätevyyden kokeminen ja yhteenkuuluvuus: yksilö haluaa tuntea kyvykkyyttä ja kokea kuuluvansa johonkin (Deci & Ryan 2017, 239).

Valmentaja voi toiminnassaan tähdätä valmennusfilosofiaansa sopivan ilmapiirin luomiseen. Ottaen huomioon autonomiaan liitetyt lukuisat hyödyt, voisi esimerkiksi autonomisupportiivisen valmennusilmapiirin luominen olla tavoittelun arvoista. Tällöin valmentaja keskittyy urheilijoiden kuuntelemiseen, tunteiden näyttämisen sallimiseen ja oma-aloitteellisuuden korostamiseen. Kysymyksien esittämiseen kannustetaan, luottamusta pyritään osoittamaan ja palaute annetaan mahdollisimman rakentavalla ja sensitiivisellä tavalla. Autonomis-supportiivisessä ilmapiirissä urheilijoiden itsetunnon ja motivaation omien taitojen kehittämiseen on havaittu nousevan. (Cronin & Allen 2015, 68–69) Luovuus on yhdistetty positiivisiin, kannustaviin ja osallistaviin kehittämisilmapiireihin. (Mills ym. 2014).

Rakentavan palautteen antamisessa on olennaista myös sen ajoittaminen oikein ja muotoilu urheilijan itsenäisyyttä tukevasti (Kärmeniemi 2012). Autonomiaa tukevilla taidoilla pystytään vaikuttamaan positiivisesti muun muassa urheilijoiden itsetuntoon ja motivoimaan heitä omien taitojensa kehittämiseen. (Cronin & Allen 2015, 68–69) Autonomian tukemisen lisäksi on tutkittu, että vuorovaikutuksessa valmentajan tulisi pyrkiä herättelemään urheilijoiden älykkyyttä kannustamalla heitä omaan ajatteluun ja harkintaan, nostaa esiin heidän yksilöllisiä vahvuuksiaan sekä huomioida mahdollinen roolimallina toimiminen pelaajien edessä. (Vella ym 2013, 559)

## 6. TUTKIELMAN TOTEUTUS

Teoreettinen viitekehys rakentui tässä tutkimuksessa siten, että aluksi luovuus määriteltiin käsitteenä ja etenkin vietiin osaksi urheilukontekstia (Aukeantaus 2007; Memmert 2011a, 2015; Sternberg & Lubart 1999, 3). Joukkuepallolajeissa olennainen pelikäsitys yhdistettiin ekologisen dynamiikan teoriaan, jonka avulla voidaan havainnoida tarkemmin luovuutta rajoittavia ja mahdollistavia reunaehtoja (Davids 2008; Gibson 1986). Strategiaan liittyvä meta tuotiin olennaiseksi osaksi viitekehystä ja teoriaa, sillä oletusarvojen koettiin linkittyvän vahvasti luovuuden perimmäisen nykypäivän tarpeen kasvattajan, datan kanssa. (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021; Memmert & Roca 2019) Luovuuden kehittämiseen tulee teoreettinen pohja pitkälti Memmertin (2015) TCA- ohjenuorasta. Tutkimuksessa hyödynnettiin runsaasti aikaisempia teorioita tarkkaavaisuuteen ja huomiointikykyyn liittyen (Egeth & Yantis 1997; Nougier & Rossi 1999; Kasof 1997; Simons 2000; Wickens 1992). Tämä tehtiin siksi, koska luovuus nähtiin vahvasti havainnointiin ja siten pelikäsitykseen liittyvänä pelaamisen ulottuvuutena, jota reunaehtoina ohjaavat myös yhteiskunnan sosiaaliset normit. (Memmert 2015; Glăveanu 2012) Valmennusfilosofian teoreettinen viitekehys selittää valmentajien tekemiä valintoja ja päätöksiä, sekä viimekädessä avaa tiedon, toiveiden ja tavoitteiden välittymisen ensisijaisen reitin merkitystä, ihmisten välistä vuorovaikutusta. (Burton & Raedeke 2008; Cote & Gilbert 2009; Cushion & Partington 2016; Hämäläinen 2013; Martens 2023 4-5; Robinson 2010)

### 6.1. Tutkimuskysymykset

1. Minkälaisen merkityksen valmentajat antavat pelitilanteissa ilmenevälle luovuudelle?
2. Miten valmentajat huomioivat pelitilanneluovuuden osana omaa valmennustoimintaa ja harjoittelun suunnittelussa?
3. Mitä valmentajat kertovat luovuudesta saatavasta kilpailuedusta ja kuinka he pyrkivät minimoimaan sen mahdolliset haitat?

## 6.2. Tutkimusmenetelmät

Tässä tutkielmassa valmentajien käsityksiä pelitilanneluovuudesta lähestytään laadullisen, fenomenologisia piirteitä sisältävän tutkimusotteen kautta. Yhtenä syynä tähän on se, että luovuus ilmiönä on vaikeasti muutettavissa numeroiksi. Samalla kyseinen tutkimusote mahdollistaa oikean arkielämän ilmiöiden sanallistamisen, joka esimerkiksi ihmisten kanssa työskennellessä on tärkeää. Fenomenologinen filosofia on monimuotoinen ja sitä sovelletaan erityistieteisiin hyvin eri tavoilla (Perttula 2012). Tutkimukseeni valitun fenomenologisen otteen tavoitteena on kuvata ihmisen elämään liittyviä asioita koettuina (Laine 2015; Perttula 2012). Fenomenologinen lähtökohta auttaa asettumaan valmentajien asemaan ja pääsemään käsiksi heidän syvempiin näkemyksiinsä tutkittavasta ilmiöstä (Nicholls 2009). Fenomenologiassa näkemykset kumpuavat ihmisten omasta kokemuspohjasta (Metsämuuronen 2006, 92). Pelitilanneluovuus on suhteellisen vähän tutkittu aihe, joten siitä olisi hyvä ensin luoda pätevä, sanallistettavissa oleva konsensus ennen kuin sitä voidaan pyrkiä tutkimaan laajemmilla otoksilla ja esimerkiksi aihetta varten mahdollisesti kehitettävillä kvantitatiivisilla kyselyillä.

Tutkimus eteni laadullisen tutkimuksen perinteitä noudattaen, yhdistellen teoriaa ja empiriaa. Empiria loi edellytykset tutkimuksen tarpeellisuudelle ja teoriasidonnainen lähestymistapa mahdollisti ensinakin tutkittavan ilmiön käsitteellistämisen ja siten riittävän selkeyden ja yhtenäisyyden saavuttamisen haastateltavien näkökulmasta. (Valli & Aaltola 2015, 188-189) Teoriasidonnainen sisällönanalyysi antoi minulle mahdollisuuden käyttää teoriaa pohjana analyysille, analyysin apuna, mutta ei pakottanut perustelemaan tehtyjä nostoja teoriaan viitaten tai siihen perustuen. Täten pystyin myös tulkitsemaan aineistoa enemmän myös sellaisenaan, itsessään arvokkaana tietona. Se toi joustavuutta analyysiin.

Tutkittavat saivat ennen haastattelua lyhyen käsitelmäärittelyn luovuudesta (LIITE 2). Luovuuden käsitteellistämisen ansiosta voitiin olla varmoja, että tutkittavat vastasivat kaikki samoihin kysymyksiin. Laadullinen tutkimus käytännössä toimii siten, että tutkija voi hakea uutta tietoa aineistostaan ja löytää sen avulla uusia näkökulmia, eikä pelkästään todenna ennestään epäilemäänsä sen avulla. Tutkimuksessa ei ollut yhtä suurta teoriaa, vaan useampia pieniä, jotka viimekädessä linkittyivät toistensa kanssa luovuuden ympärille. Tutkimus eteni aineisto- ja ilmiöpohjaisesti, jolloin eri käsitteet ja teoriat toimivat tulkintakehyksinä, jotka mahdollistivat aineiston tulkitsemisen. (Valli & Aaltola 2015, 188-189) Tutkittavista käytetään

heidän valmentamaansa lajiin viittaavaa lyhennettä, joka mahdollistaa lukijoille lajikon­tekstin vaikutuksen arvioinnin sitaatin sanomaa koskien (Taulukko 1).

#### TAULUKKO 1. Lainauksissa käytetyt lyhenteet.

---

L=Lentopallo

F = Futsal

KP = Koripallo

JK = Jääkiekko

JP = Jalkapallo

---

### 6.3. Tutkittavien kuvaus ja aineistonkeruu

Tutkittaviksi valikoitui viiden eri palloilulajin valmentajia, joita kaikkia yhdisti valmentaminen joko korkealla kansallisella tai kansainvälisellä tasolla. Korkealla tasolla tarkoitetaan tässä tapauksessa vähintään toiseksi korkeinta kansallista sarjatasoa. Lajit olivat jalkapallo, futsal, lentopallo, koripallo ja jääkiekko. Eri lajien valmentajia haastatteleamalla pyrin saamaan laajan yleiskatsauksen luovuuden perimmäiseen luonteeseen osana joukkuepalloilulajeja, ja halusin osittain välttää liiallista yksittäisen lajin lainalaisuuksiin menemistä.

Korkean tason valmentajien valitsemisen tarkoituksena oli saada selville ajankohtaisin ja laajin tieto, mitä suomalaisella palloilulajien huippu-urheiluvalmennuksella on tarjota. Tiedon kerääminen huippu-urheilun parista todennäköisesti myös korostaa kilpailuedun merkitystä valmentajien tekemissä valinnoissa: kaikki valmentajien toiminta tähtää viimekädessä voittamiseen (Collins 2019, 5). Tämä voi mahdollistaa saadun tiedon käyttämisen esimerkiksi valmentajien koulutuksessa tai itseopiskelumateriaalina. Tavoitteena oli saada haastatteluista irti myös paljon käytännön esimerkkejä, jotta asiaa olisi helpompi ymmärtää ja lukijan olisi mahdollista kehittää omaa osaamistaan. Samalla tulosteksti myös herää enemmän eloon, mikä mahdollisesti lisää mielenkiintoa tutkittavaa ilmiötä kohtaan.

Toteutin kolme haastattelua kasvotusten valmentajien kanssa ja äänitin ne tallentimella. Loput kaksi haastattelua toteutin etänä, Zoomissa tallentamalla. Haastatteluista kolme tehtiin keväällä 2021 ja kaksi keväällä 2023. Kaksi haastattelua tehtiin Liikuntatieteellisen tiedekunnan tiloissa ja yksi kyseisen valmentajan päätoimisen seuran tiloissa. Valmentajista kaksi löysin tutkimukseen tuttavien suosittelemana ja kriteerit täyttävinä henkilöinä. Loput kolme muuta

haastateltavaa kontaktoin tutkimuksessa vielä edustamattomista, tutkimukseen sopivista joukkuepalloilulajeista. Kriteereinä oli joukkuepalloilulajin pääsarjatasen seuran tai vähintään toiseksi korkeimman sarjatasen valmentaminen joko Suomessa tai ulkomailla ja vähintään 10 vuoden valmennuskokemus. Lähestyin kaikkia haastateltavia ensin sähköpostilla. Haastateltavien anonymiteetin säilyttämiseksi heidän tarkkaa ikäänsä tai asuinpaikkakuntaansa ei tutkielmassa raportoida. Näillä tiedoilla ei koeta olevan selkeää informaatioarvoa asetettujen tutkimusongelmien selvittämisessä. Haastateltavien keski-ikä oli yli 30 vuotta ja keskimäärin heillä oli valmennuskokemusta selvästi yli 10 vuotta. Kaikki haastateltavat olivat miehiä.

Haastattelut toteutettiin teemahaastatteluina, käyttäen apuna puolistrukturoituja kysymyksiä (LIITE 3: Haastattelun kysymykset). Tutkielman tekijä laati haastattelurungon ja kysymykset itse. Suurin osa kysymyksistä muodostui teoriakatsauksessa esiin nousseiden teemojen pohjalta. Haastatteluissa esitetyt kysymykset on muodostettu teorian pohjalta kiinnostaviksi nähdystä asioista. Teemahaastattelun joustava luonne mahdollisti tarkentavien kysymysten esittämisen tai asian selventämisen kesken haastattelun. Lopulta tarkentavia kysymyksiä tarvittiin haastattelutilanteissa hyvin vähän, sillä osallistujat tuottivat kattavia vastauksia jo laadittujen kysymysten pohjalta.

Koska valmennusfilosofiat ovat henkilökohtaisia ja sisältävät subjektiivisia näkemyksiä (Carless & Douglas 2011), ei haastateltujen valmentajien linjauksia voi ajatella absoluuttisina ohjeennoorina, joiden mukaan asioita tulisi välttämättä tehdä. Ne voivat kuitenkin tarjota kehittyvälle valmentajalle suuntaa oman tekemisen tueksi. Luovuuden tutkimus urheilun ja etenkin joukkuepalloilulajien (TBS – Team Ball Sports) kehityksessä on viime vuosina nostanut päätään kansainvälisesti (Rasmussen 2020), mutta Suomessa vastaavaa tutkimusta ei ole juuri tehty.

#### **6.4. Aineiston käsittely ja analyysi**

Keskimäärin haastattelut kestivät noin tunnin, ja yhteensä haastattelutallenteita kertyi noin seitsemän tunnin edestä. Haastatteluista kertyi litteroitua tekstiä 90 A4 sivun verran (Times New Roman 12pt, riviväli 1,5) ja koko aineisto käsitti yhteensä noin 22000 sanaa. Suoraa aineiston redusointia, eli epäolennaisen karsimista ei tarvinnut juurikaan tehdä, vaan aineiston tiivistyminen tapahtui ennemminkin vähitellen ryhmittelyprosessin edetessä. Valmentajien runsas kokemus ja tietotaito valmennuksesta saattoi osaltaan vaikuttaa siihen, että saatu aineisto

oli suurelta osin tutkimusaiheen mukaista ja suoraan käyttökelpoista. Myös valmentajille etukäteen esitetty “luovuus urheilukontekstissa” -käsitteen määrittely (LIITE 3) onnistui jossakin määrin todennäköisesti minimoimaan haastatteluissa helposti ilmenevää poukkoilua ja rönsyilyä.

Analyysimenetelmäksi valikoitui teoriasidonnainen sisällönanalyysi. Syynä valintaan oli teoriasidonnaisen lähestymisen mahdollistama teorian ja aineiston vuoropuhelu. Analyysissä pystyttiin käyttämään teoriaa apuna, mutta analyysi ei pohjaudu suoraan teoriaan. Teoriasidonnainen analyysi jää laadullisen tutkimuksen analyysimuotojen vertailussa aineistolähtöisen ja teorialähtöisen analyysin väliin, sillä se yhdistelee molempia. Se pyrkii ratkaisemaan puhtaan aineistolähtöisen asetelman tieteellisiä, ihmisen ennakkoluulojen kontrollointiin liittyviä ongelmia (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109-110).

Tutkielmassa olennaisiksi nähdyt pää- ja alaluokat muodostettiin aineistoista aikaisemman tiedon ohjatessa prosessia. Aikaisemman tiedon vaikutus tässä prosessissa on haastavaa poistaa täysin, sillä olemassa oleva tieto ohjaa ihmisen toimintaa helposti alitajuisestikin sekä eklektisesti, eli valikoivasti omaksuttuja asioita hyödyntäen. Teoriasidonnainen sisällönanalyysi eteni käytännössä siten, että aineiston analyysivaiheessa edettiin enemmän aineistolähtöisesti, mutta analyysin loppupuolella teoria alkoi ohjata uuden tiedon muodostumista tai olemassa olevan täydentymistä. Teoriasidonnaisessa analyysissä aikaisemman tiedon vaikutus on siis nähtävissä, mutta tarkoituksena ei ole verrata aineistoa teoriaan. Ennemminkin aineistosta pyritään teoriaa ja jo olemassa olevaa tietoa hyödyntäen aukomaan uusia ajatusuria. Päättelyn logiikka oli tässä työssä abduktiivinen, sillä aineistolähtöisyys ja valmiit mallit ohjasivat ajatteluprosessia, jolloin aineisto yhdistyi teorian kanssa välillä luovastikin. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109-110)

Uuden tiedon muodostumista ohjasi jo olemassa oleva tietämys, sillä tieto rakentuu itsensä päälle. Tavoitteena oli siis täydentää jo olemassa olevaa tietoa tai huolellisesti yhdistellen luoda jotain uutta. Näin ollen teoreettisen viitekehyksen merkitys korostuu teoriasidonnaisen työn lopputuloksessa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 112)

Ryhmittelin aineiston noudattaen teoriasidonnaista sisällönanalyysiä. Ryhmittelin aineiston merkitysyksiköt luokkiin niiden samaan teemaan sopivuuden mukaan, sen sijaan että tehty teoriakatsaus olisi suoraan vaikuttanut luokkien muodostumiseen. Eli käytännössä vastauksien



samankaltaisuus ja samankaltainen sisältö muodostivat luokkia. Tieto teorian olemassaolosta ja aikaisempi tietämys aiheesta kuitenkin todennäköisesti alitajuisesti väkisinkin ohjasi muodostuneita pää- ja alaluokkia, sekä niihin poimittuja asioita, jolloin ei voida puhua puhtaasti aineistolähtöisestä sisällönanalyysistä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109). Teoriakatsauksessa enemmänkin saatiin taustatietoa sille, minkälaisia kysymyksiä valmentajille olisi olennaista esittää, ja samalla se herätti ajatuksia sitä kohtaan, minkälaisista asioista haluaisin saada juuri heiltä näkemystä. Teoria myös ohjasi lopullisten pääluokkien muodostumista ja abstrahointia, eli käsitteellistämistä. Abstrahoinnissa edetään alkuperäisdatan käyttämistä kielellisistä ilmauksista teoreettisiin käsitteisiin ja johtopäätöksiin. (Tuomi & sarajärvi 2018, 125) Eli käytännössä teoria oli vahvasti mukana tutkimuksen alku- sekä loppupuolella, ei niinkään aineiston redusoinnissa ja klusteroinnissa (ryhmittely), sillä niitä toteutettiin pitkälti aineistolähtöisyyden ehdoilla, eikä teoria rajoittanut kyseisiä prosesseja.

Mitä myöhemmin teoria otetaan päättelyä ohjaamaan, sitä lähempänä induktiivista päättelyä ollaan. Induktiivinen päättely on ominaista aineistolähtöiselle analyysille, ja tarkoittaa sitä, että yksittäisestä havaintojoukosta muodostetaan yleistys. Tällöin teoria ei “keskustele” aineiston kanssa tai osallistu siitä muodostuvien käsitysten muodostukseen koko ajan. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 107-113) Kokonaisuudessaan tutkimus on aina keskustelua aiempien kirjoittajien kanssa, ei vain uusien tuloksien esittämistä, joten abstrahoinnin edetessä yhteenvetoon ja pohdintaan alkavat löydökset täydentää alun perin pohjana ollutta teoriaa (Valli & Aaltola 2015).

Aineistoin analysoinnin ensimmäisessä vaiheessa tavoitteena oli koko aineiston lukeminen ja haltuunotto, jonka jälkeen siirryin vastausten kysymyskohtaiseen tarkasteluun. Vähitellen tematisoinnin edetessä luokkia alkoi muodostua aineistosta, kun saman asiasisällön omaavat lainaukset sijoitettiin niitä vastaaviin alaluokkiin. Tematisoinnilla tarkoitetaan aineiston ryhmittelyä teemoittain ja mielenkiintoisten sitaattien esille nostoa (Valli & Aaltola 2015). Aluksi luokat luonnollisesti hakivat vielä muotoaan ja samalla lainauksetkin saattoivat vaihtaa paikkaansa luokasta toiseen. Valmentajien vastaukset tiettyyn kysymykseen sisälsivät usein moniin eri luokkiin sopivia asioita. Valmentajat saattoivat tuottaa eri kysymyksissä viimekädessä eri luokkiin ja teemoihin sopivia vastauksia. Aluksi käytin avuksi värikoodausta, mutta yksi suuri tekstiedosto ja lainauksien siirtely siellä tuntui toimivan tässä työssä paremmin.

Seuraavassa analyysin vaiheessa muodostin ensimmäisen vaiheen alaluokista yhdeksän eri pääluokkaa, ja niiden alle joko kaksi tai kolme alaluokkaa. Pääluokat ja niihin kuuluvat alaluokat on esitetty taulukossa 2. Pääluokasta oikealle on listattu kaikki kyseisen pääluokan alle kuuluvat alaluokat. Järjestin pääluokat tutkimuskysymyksien alle, mikä mahdollisti sen, että tulokset voitiin kirjoittaa tutkimuskysymyksien mukaisesti.

TAULUKKO 2. Tutkimusaineistosta muodostetut pää- ja alaluokat.

<b>Pääluokka</b>	<b>Alaluokka 1</b>	<b>Alaluokka 2</b>	<b>Alaluokka 3</b>
<b>Ideologia</b>	Näkemyks luovuudesta	Kokonaisvaltainen valmennus	Kokonaisvaltainen kehittyminen
<b>Harjoittelu</b>	Pelinomainen harjoittelu	Harjoitusympäristön muokkaus	Vapaa pelailu
<b>Kognitiiviset prosessit</b>	Ongelmanratkaisu	Vaihtoehdot	Havainnointi
<b>Vuorovaikutus</b>	Tilanteenmukainen vuorovaikutus	Ohjattu Oivaltaminen	
<b>Ilmapiiri</b>	Salliva ilmapiiri	Joukkuehenki	Joukkue- ja organisaatiokulttuuri
<b>Pelaajien omistajuus</b>	Osallistaminen	Itsensä johtaminen	Pelaajatuntemus
<b>Meta</b>	Kilpailuetu	Data	Pelin evoluutio
<b>Pelaamisen raamittaminen</b>	Pelin peruseriaatteet	Tuloksellinen autonomia	
<b>Tason merkitys</b>	Lyhytkatseinen tulosorientoituneisuus	Metan kopiointi	Hetkellinen menestyminen

Lopulta muodostin suuresta tekstitiedostosta, jokaisen pääluokan alle tematisoidut omat tulostiedostot, joissa pyrin aluksi omin sanoin pohjustamaan ja avaamaan valmentajien antamia vastauksia. Ryhmittelin aineistoa vielä tässäkin vaiheessa, kun tehdyt luokat joko muuttivat

nimiään, yhdistyivät tai lainauksien huomattiinkin sisällöllisesti edustavan paremmin jotain toista luokkaa. Samalla yhdistelin pienimpiä luokkia muihin luokkiin ja karsin myös muutamia pois, koska koin niiden tutkimusarvon vähäiseksi. Lopulta abstrahoinnin vaiheessa yhdistelin tulososioon teoriaa taustoittamaan niille paikoin, kun sitä teoriaosuudesta saatavilla oli. Joiltain kohdin täydensinkin teoriaa, jotta lukijalle ei tulisi tulososiossa tuntemattomia käsitteitä vastaan.

Haastateltavien suorien ilmausten eli sitaattien tehtävä voi eri tutkimuksissa vaihdella, ja on usein tutkijasta riippuvaista, miten ne asetetaan osaksi tutkimusta. Se, millainen analyysi- ja esittämistapa on valittu antaa luonnollisesti raamit sille, miten sitaatteja käyttää tuloksia esitellessään. Sitaatit voivat parhaillaan elävöittää ja kuvata aineistoa sekä perustella tutkijan tekemiä tulkintoja. (Eskola & Suoranta 1998, 176) Sitaatit ovat tulleet suoraan ammattivalmentajien suusta, joten työssä on läpinäkyvyyden lisäämiseksi tehty valinta, joka mahdollistaa lukijalle monin paikoin suoraan analyysin alkulähteille pääsemisen. Valli ja Aaltola (2015, 204) toteavat kyynisesti, että sitaatteja eivät lue todennäköisesti muut kuin työn tarkastajat, jos hekään. Tässä työssä tehty arvovalinta on ollut päinvastainen tähän nähden, ja lähtökohta on ollut, että mikäli valmennuksesta kiinnostunut työtä lukee, häntä nimenomaan kiinnostaisi kuulla, miten oman lajinsa ammattivalmentajat ovat ajatuksensa muotoilleet.

## **6.5. Tutkimuksen luotettavuus ja eettiset kysymykset**

Ennen haastattelua tutkittavat allekirjoittivat suostumuslomakkeen (LIITE 1), jossa kerrottiin osallistumisen vapaaehtoisuudesta ja oikeudesta keskeyttää tutkimus milloin tahansa. Haastateltavilla oli halutessaan mahdollisuus saada lisätietoja tutkimuksesta koko tutkimusprosessin ajan esimerkiksi sähköpostitse. Haastatteluista saatavat henkilökohtaiset tiedot, kuten nimi, ikä ja yhteystiedot tulivat vain tutkijan käytettäväksi ja hävitin ne tutkimusprosessin loputtua. Poistin aineistosta kaikki haastateltavien henkilöllisyyteen liittyvät tunnisteet, kun toteutin aineiston ryhmittelyä. Olin huolellinen siinä, ettei tutkittavien anonymiteetti vaarannu missään vaiheessa tutkimusprosessia, eikä tulosten raportoinnista voi tunnistaa tutkittavien henkilöllisyyttä. Vaikka tutkimuksen aihe ja haastattelujen sisällöt eivät olleet erityisen sensitiivisiä, on anonymiteetin säilyttäminen tutkimuseettisesti tärkeää. Tarkoituksena oli luoda mahdollisimman rauhallinen ja luottamukseen perustuva haastatteluympäristö, missä haastateltavan ei tarvitse pelätä minkään sanomansa henkilöitymistä ja julkitulemista, vaan voi suoraan kertoa asioista, niin kuin ne aidosti kokee ja

ymmärtää. Tämä voi osaltaan lisätä tutkimuksen luotettavuutta, jos ulkoinen paine sanoa asioita tietyn sosiaalisesti hyväksytyin kaavan mukaan vähenee.

Tutkittavien suhteellisen pienen määrän vuoksi tulokset eivät edusta luotettavasti koko suomalaisen valmentajakunnan näkemyksistä asioista. Suomalaiset valmentajat toki käyvät läpi osittain samoja lajikoulutuksia ja -tilaisuuksia, sekä myös seuraavat lajinsa uusia tuulia. Tältä pohjalta voidaan olettaa, että tutkimustulokset antavat ainakin viitteitä siitä, mitä kyseisten lajien korkean tason suomalaisvalmentajat luovuudesta pelitilanteissa ajattelevat. Yksilöllistä vaihtelua ja näkemyseroja kuitenkin luontaisesti esiintyy varmasti paljonkin, joten tutkimusta ei voida tällaisenaan pitää yleisenä kertomuksena siitä, kuinka asiat käytännössä valmentajien mukaan ovat. Tutkimuksen siirrettävyys (*transferability*), eli tutkimuksen tulosten päteminen muissa vastaavissa tilanteissa on täten kohtalainen, mutta ehdottomasti samoja tuloksia ei voida kaikissa tilanteissa odottaa (Kylmä & Juvakka 2007, 129). Saadessaan riittävästi kuvailevaa tietoa tutkimuksen osallistujista ja ympäristöstä, lukija voi myös itse arvioida tulosten siirrettävyyttä (Lincoln & Cuba 1985; Kylmä & Juvakka 2007, 129).

Aineiston riittävyttä voidaan arvioida esimerkiksi saturaatioon eli aineiston kylläntymiseen perustuen. Kun aineisto alkaa toistaa itseään, jo pienestäkin aineistosta voidaan tehdä tulkintoja. (Tuomi & Sarajärvi 2018) Kysymysten puolistrukturoidun luonteen takia valmentajat ajautuvat puhumaan usein samoista asioista, mutta täysin eri nimityksillä ja sanankääntein. Saturaatiota siis ilmenee tutkimuksessa, sillä eri valmentajilta on ilman tietoista tähän pyrkimistä saatu samansuuntaisia kannanottoja, jotka muodostavat yhteneviä toistuvia teemoja. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 101) Valmentajien samansuuntaiset vastaukset mahdollistivat luonnollisesti myös pääluokkien ja alaluokkien muodostamisen. Jokaisen luokan tulee esiintyä aineistossa vähintään kahdesti ennen kuin voidaan puhua aineiston itseään toistavuudesta (Tuomi & Sarajärvi 2018, 100).

Tutkimusasetelmassa haettiin siis samuutta tai yhdenmukaisuutta aineistosta siinä määrin, että on mielekästä muodostaa luokkia. Yhdenmukaisuuksien löytyminen mahdollistaa niin vertailua teorian ja aineiston välillä kuin löydöksiä esittelemistä yleisempänä konsensusena asiasta. Tutkimusta tarkastellessa tulee huomioida, että se käsittelee aihetta, josta on poikkeuksellisen rajoitetusti edeltävää tutkimusta. Tietojeni mukaan luovuutta on käsitelty laadullisesti valmentajien haastatteluja hyödyntäen vain kahdessa tutkimuksessa aiemmin (Rasmussen 2020; Leso ym. 2017). Urheilukontekstissa luovuuden tutkimus on perustunut

usein ulkopuolisen suorittamaan pelaajien havainnointiin, josta on päädytty johtopäätöksiin. Näitä tehtyjä johtopäätöksiä käytän tässäkin tutkimuksessa teorian pohjana (Esim. Memmert 2015; 2017).

Refleksiivisyyttä noudattaen, tutkijan on oltava tietoinen omista lähtökohdistaan tutkimuksen tekijänä, ja niiden mahdollisista vaikutuksista saataviin tuloksiin (Kylmä & Jurvakka 2007, 129). Tämän tiedosta olen pyrkinyt toimimaan avoimesti, etsien tietoa tutkimusta koskevasta aihepiiristä mahdollisimman laajasti ja systemaattisesti, välttäen etenkin pelkästään tutkimuksen sanomaa tukevien lähteiden etsimistä. Tutkijan oman mielenkiinnon voidaan kuitenkin nähdä viimekädessä ohjaavan suurta osaa tutkimusprosessista, esimerkiksi aiheenvalinnasta haastateltaville esitettyihin kysymyksiin. Tutkimuksen läpinäkyvyyttä ja vahvistettavuutta (*dependability, auditability*) lisää se, että edellä toteutusosiossa tutkimusprosessin eri vaiheet ja eteneminen on pyritty kuvaamaan tarkasti (Yardley 2000). Vahvistettavuudesta puhuessa tulee huomioida, että laadullisessa tutkimuksessa todellisuuksia on monia, sillä toinen tutkija ei päädy samasta aineistosta ja prosesseista huolimatta samaan tulokseen. Erilaiset tulkinnat eivät merkitse luotettavuusongelmaa, vaan niiden nähdään lisäävän ennemminkin ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä. (Kylmä & Jurvakka 2007, 129; Malterud 2001)

Mahdolliseen ymmärrykseeni aiheesta ja tavasta käsitellä sitä voi vaikuttaa koulutukseni liikuntapedagogiikan pääaineessa: opettajuudessa pedagogian ja siten vuorovaikutuksen merkityksen voidaan nähdä korostuvan. Pitkät sivuaineeni psykologiassa ja terveystiedossa ovat suunnanneet käsitystäni urheilijasta ja hänen suorituskyvystään kokonaisvaltaisemmaksi, psykofyysissosiaaliseksi kokonaisuudeksi. Koen itseni luovuusmyönteiseksi, joka lienee luontaista, koska aiheesta aloin tutkimusta tekemäänkin. Oma luontainen kiinnostus ja taipumus tehdä asioita hieman toisin ja kulkea omaa polkua on näkynyt elämässäni ennenkin, ja saattoi lopulta ohjata tämänkin aiheen pariin.

Uskottavuuden (*credibility*) lisäämiseksi olen pyrkinyt tutkimuksessani hyödyntämään teoriatriangulaatiota (Kylmä & Jurvakka 2007, 128). Triangulaatiossa on tavoitteena hahmottaa tutkimuksen kohteena olevaa ilmiötä useasta eri näkökulmasta, sillä laadullisessa tutkimuksessa lähtökohtana on oletus todellisuuden moninaisuudesta (Lincoln & Cuba 1985). Tässä työssä teoriatriangulaatio toteutuu siten, että hyödynsin useita teoreettisia näkökulmia tutkimusaineiston tulkinnassa luovuuden ilmiön ymmärtämiseksi (Tuomi & Sarajärvi 2002).

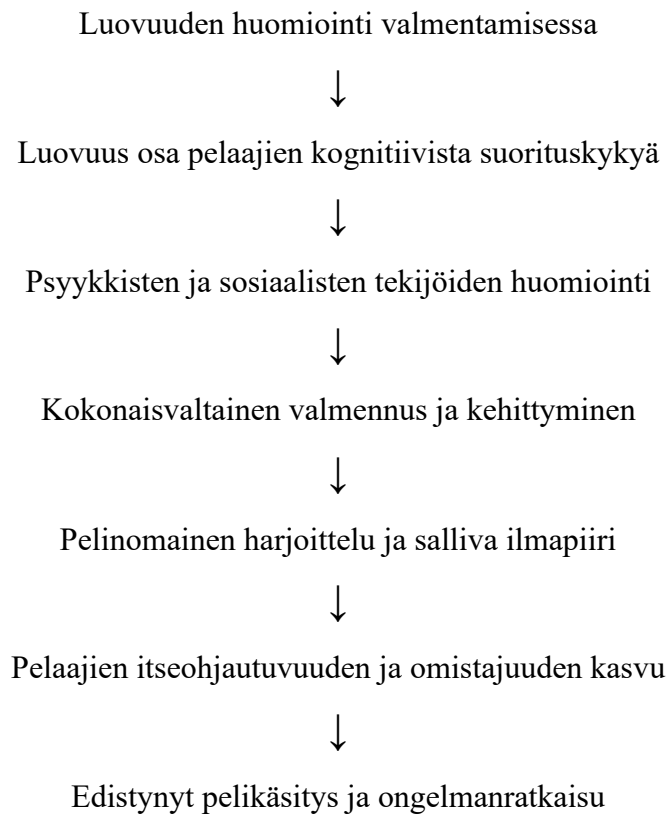
## 7. TULOKSET

### 7.1. Valmentajien antamat merkitykset pelitilanteissa ilmenevälle luovuudelle

Valmentajat yhdistivät luovuuden osaksi valmennuksessa tehtäviä ideologisia päätöksiä siitä, kuinka peliä tulisi yksilönä sekä joukkueena pelata. Luovuus nähtiin myös osaksi kokonaisvaltaista valmennusta ja kokonaisvaltaista pelaajien kehittymistä. Kokonaisvaltaisuudella tarkoitetaan tässä työssä asioita, jotka tulee huomioida urheilijan kokonaisvaltaisen suorituskyvyn optimoimiseksi, eli käytännössä psyykkisten ja sosiaalisten tekijöiden huomiointia fyysisen harjoittelun lisäksi.

Puhuessaan luovuudesta, valmentajat näkivät sen olevan olennainen palanen pelikentällä eteen tulevia ongelmanratkaisutilanteita ratkottaessa. Ongelmanratkaisuun palloilupeleissä liittyy aina myös käytettävissä olevat vaihtoehdot ja niiden havainnointi, eli pelikäsityksen rooli korostuu. Käytännössä puhutaan siis kognitiivisista taidoista, tavoista lukea peliä oikein.

Kuvassa 3 mallinnetaan ihmisläheistä, luovuuteen kannustavaa valmennustyyliä, jossa kognitiivisten tekijöiden huomiointi mahdollistaa pelikäsityksen ja siten ongelmanratkaisukyvyyn kehittymistä. Vuorovaikutus ja asioiden sanallistaminen on suuressa osassa. Kuva 3 on yhteenvetoa tutkimuskysymykseen 1 liittyvistä valmentajien kertomista asioista, jotka on laitettu aikajärjestykseen loogisen polun muodostamiseksi. Edeltävän asian mahdollistaessa aina seuraavan portaan toteuttamisen.



KUVA 3. Luovuuden polku pelikäsityksen ja ongelmanratkaisukyvyyn kehittämiseksi.

### 7.1.1. Valmentajien näkemys luovuudesta

Valmentajien näkemykset ja kokemukset luovuudesta vaihtelivat. Kuten teoriakatsauksestakin tuli ilmi, on luovuus käsitteenä vaikea määriteltävä (Aukeantaus 2007, 24). Valmentajat yhdistivät luovuuden moneen eri elementtiin niin kentällä kuin sen ulkopuolellakin, ja näkemykset siitä, mitä se omassa lajissa oikeasti on, vaihtelivat. Viimekädessä näkemyksissä saavuttiin lähelle valmentajien valmennusfilosofiaa, ideologisia näkemyksiä itse pelistä, sen valmentamisesta ja siitä mikä valmentajille on pelissä tärkeää niin lyhyellä kuin pitkällä aikavälillä. Valmentajien näkemykset myötäilevät valmennusfilosofian kuuluvaa oletusta siitä, kuinka heidän toiminnassaan korostuvat ne asiat, jotka he itse kokevat toimiviksi. (Cushion & Partington 2016).

*”Mulla itselläni on semmonen idea, että koitan just hakea paljon uudenlaisia ratkaisuja peliin kaikilta eri näkökulmilta. Ja kuten tuossa määritelmässäkin oli, niin pystyy hakemaan uusia ratkaisuja. On ennalta-arvaamattomia tilanteita. Joka*

*tässä meidän lajissa tarkoittaa vaan sitä, että näkee asioita vähän nopeammin... ainut tapa miten kaikki lajit menee eteenpäin on se, että löydetään uusia ratkaisumalleja ja se peli nousee niinku uudelle tasolle.” (L)*

Valmentajat yhdistivät luovuuden pelaajien pelinlukuun, harhauttamiseen, uudenlaisiin ratkaisuihin ja nopeuteen. Luovuus nähdään osaksi pelikäsitteiden suurta kokonaisuutta, jossa tilanteisiin liittyvät lukuisat muuttujat vaikuttavat toistensa kanssa vuorovaikutuksessa. Tämä myötäilee CLA-mallin lähestymiskulmaa pelikäsitteistä dynaamisena ja bilateraalisenä suhteena, jossa ympäristö, tehtävä ja pelaaja toimivat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa (Davids 2008). Harhauttamalla pelaaja pyrkii järjestyttämään ympäristön tasapainotilaa, eli vastustajajoukkueen puolustusasetelman symmetriaa, luodakseen itselleen ja omalle joukkueelleen edun. Tavoitteena on ajaa peli uuteen dynaamiseen vaiheeseen, jossa vastustava joukkue on haavoittuvaisempi. (Vilar 2012) Reunaehtoina voidaan tällöin nähdä olevan esimerkiksi yksilön motivaatio harhauttamiseen, suorituksen hallinnan taustalla oleva henkilökohtainen taito ja sosiokulttuuriset normit (Chow 2009). Jos kyseinen harhautus perustuu yllätyksellisyyteen, voidaan se nähdä luovana, sillä silloin sitä ei syystä tai toisesta odoteta. (Memmert 2015). Yllätyksellistä voi olla esimerkiksi voimassa olevaksi koettua metaa vastoin pelaaminen, eli “off-meta” ratkaisu (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021). Tällöin se voi olla myös hieman normien vastainen (Glăveanu 2012).

*”Peli itsessään on semmoista, että se on jatkuvaa kamppailua puolustuksen ja hyökkäyksen välillä ajan ja tilan voittamisesta. Se on mun mielestä yks luovuuden osa-alue, että sä osaat huijata, sä ymmärrät sitä kokonaisuutta...mä ite ajattelen luovuutta isona kokonaisuutena. Se viisikko tai yksittäinen pelaaja tunnistaa, kun vastustajan pakka hajoaa...siitä rikkontuneesta pelistä pitäis pystyä rakentamaan se hetki, jolloin se peli voitetaan” (JK)*

Valmentajat näkevät luovuuden yhtenä tapana painottaa tuloksellista vastuuta pelaajien tekemistä valinnoista. Käytännössä voidaan puhua pelaajan kyvystä soveltaa kaikkia taitojaan joukkueen eduksi. Pelaajille annetaan autonomiaa, jotta he käyttäisivät sitä hyödyksi ja joukkueen eduksi.

Valmentajat haluavat korostaa oma-aloitteellisuutta ja antaa luottamusta, jotta pelaajilla olisi paremmat edellytykset esimerkiksi juuri kyseiseen luovuuteen kentällä. Autonomiaa tukeva



valmennustyyli sisältää mm. edellä mainittuja tapoja pyrkiessään luomaan pelaajia enemmän tukevaa ilmapiiriä. Tavoitteena on itsetunnon nostaminen omien taitojen suhteen ja motivaation nostaminen omien taitojen oma-aloitteisen kehittämisen suhteen. (Cronin & Allen 2015, 68–69).

*”Vaikka taktiikka ja pelitapa sun muu ohjaa, siellä jää aika paljon vastuuta sille pelaajalle...Se ei ole vain mitään hienoja temppuja siellä kentällä, vaan se myös edesauttaa sitä joukkueen pelaamista, että sillä pelaajalla on vastuu tehdä ns. luovia ratkaisuja. Ehdottomasti on pelillisesti ja tuloksellisesti arvoa.” (F)*

*“---Valmentaja voi tehdä parhaansa harjoituksissa, peleissä mutta ne pelaajat ratkaisee sen siellä kentällä...heille pitää antaa sitä vastuuta siitä tekemisestään. Luovuus on mun mielestä yks hyvä semmoinen osa-alue, että jos sitä pystyy kehittään, voi valmentajana luottaa enemmän siihen, että pelaajat pystyy ratkaiseen yllättäviä tilanteita, kun kaikkeen ei pysty joukkuetta valmentajana valmistamaan.” (JP)*

Luovuuteen linkittyy niin paljon eri ominaisuuksia, että se on arkikielessäkin vaikeasti hahmoteltavissa, vaikka konteksti olisikin selvillä.

*”Miten se pelaaja pystyy niitä kaikkia taitojaan yhdistämään juuri siinä tietyssä yksittäisessä hetkessä. Se tuntuu hirveän monimutkaiselta, kun siihen linkittyy niin paljon niitä asioita. Mut en tiää onko se loppujen lopuksi niin monimutkaista ku siitä halutaan ajatella.” (JK)*

Luovuudesta puhutaan paljon myös sekoitettuna ihan vain käsitteeseen taito tai sen alakäsitteenä. Samalla se nähdään osaksi jokaista tilannetta ja osana pelissä eteen tulevia päätöksentekotilanteita. Ongelmanratkaisu ja siihen liittyvä päätöksentekokyky ovatkin pelaamisen sujuvuutta pitkälti määrittäviä tekijöitä, joita ei herkästi piiloon jäävinä kognitiivisina ominaisuuksina ole aina osattu arvostaa (Jaakkola 2010; Mitchell ym 2020).

*”---Onks se sitten sitä luovuutta vai sitä että sulla on vain hirveästi taitoa.” (L)*

*”Jokaista tilannetta pitää pelata tietyllä tavalla luovuuden ehdoilla. Meneekö se sitten taidon määritelmän luokkaan, onko siinä luovuutta.” (JK)*

*”Tilanteenmukaista nopeaa päätöksentekoa” (F)*

Valmentajat toivat esiin, että suomalaiset pelaajat ovat perustasoltaan ja ominaisuuksiltaan hyviä, mutta absoluuttisten huippuyksilöiden suhteen jäädään hieman jälkeen kansainvälisestä tasosta. Puhutaan yksittäisistä hetkistä, joissa ei saada tehtyä riittävästi etua tuottavaa ongelmanratkaisua. Kempen ja Memmertin (2018) tutkimuksessa pisimmälle turnauksessa edenneet joukkueet esittivät eniten luovuutta viimeisissä syötöissään ennen maalintekoyritystä, eli muutamassa pelin yksittäisessä hetkessä. Tämän tutkimuksen viitekehyksiä mukaillen ongelmaan voisi hakea vastausta luovuuden kehittämiseen liittyvän TCA-mallin eri kohtien täyttymisestä (Memmert 2015; Memmert 2017). Yksilötaitojen kehittyminen ei toteudu niin optimaalisesti kuin luovuuden kannalta olisi suotavaa. Harjoittelussa käytettäneen aikaa enemmän joukkuetaktiikoihin, joka taas kansainvälisessä vertailussa erottaa Suomen edukseen.

*”Jos ajatellaan vaikkapa suomalaista pelaajakehitystä tällä hetkellä jääkiekossa niin me ollaan monesti taidollisesti, lajiteknilisesti ihan hyviä, ei siinä mitään, pystytään oleen ihan maailman huippumaita. Viisikkotaktiikoissa ja joukkuetaktiikoissa ollaan hyviä. Sitten jos katotaan nuorten mm-kisoja, niin mikä sen sitten erottaa sen kovan kansainvälisen huipun ja suomalaisen huipputason, niin monesti ne on ne pelin yksittäiset hetket.” (JK)*

Luovuus voi valmentajien mielestä olla myös itsestään selviä, tavanomaisia asioita, mutta hieman toisin tai oikea-aikaisesti toteutettuna.

*”Joten se on niiden pelaajien päätös siinä (hyökkäysalueella/murtautumistilanteessa): onko se luovuutta, onko se täysin uusi ratkaisu syöttää sisäsyörjäsyöttö pakkien välistä niin ei missään tapauksessa, mutta sitten taas toisaalta ne on niitä asioita mitä sulle ei ole erikseen opetettu tai kukaan ei siinä hetkessä sano eli se on sun oma päätös. Mä voisin sen tälleen kansankielellä tohon luovuuden sisälle pistää.” (JP)*

Fyysinen toiminta kentällä on se, mitä lajeista usein nähdään, jolloin luovuuskin helposti asettuu fyysisiin, taidon sekoittaviin raameihin (Kaufman & Sternberg 2007; Runco 2014). Kognitiiviset, ulospäin herkästi näkymättömät prosessit tai taidot ovat kuitenkin myös osa urheilua, ja niillä voidaan luoda se ratkaiseva etu muuten tasaväkisissä tilanteissa (Williams 1999). Valmentajien näkemykset luovuudesta korostavat kilpaurheilun kognitiivisen suorituskyvyn puolta, tehokasta päätöksentekokykyä ja ongelmanratkaisua pelitilanteissa.

*“---mä yhdistän luovuuden niin voimakkaasti taitoon, ongelmanratkaisukykyyn, että mulle taito ja luovuus on vähän niinku sama asia. ja mä en näe taitoa niinkään sellaisena fyysisenä niinku meidän lajissa se on joku fyysinen suoritus jota arvostellaan. Mun mielestä se taito on niinku tehokkuutta siinä pelihetkessä, ratkoa se tilanne joukkueelle edullisella tavalla. Se tehokkuus suhteessa vastustajaan määrittelee aina sen, meidän lajissa mun mielestä.” (JK)*

### **7.1.2. Kokonaisvaltainen valmennus ja kehittyminen**

Haastateltujen valmentajien mukaan yleisen kokonaisvaltaisen valmennuksen ja joukkueen pelin valmennuksen, strategia ja taktiikat antavat raamit sille, miten pelaaja voi omaa luovuuttaan pelissä hyödyntää. Kokonaisvaltaisella valmennuksella tarkoitetaan tässä yhteydessä valmentajien näkemystä siitä, kuinka laajalla skaalalla valmennuksella voidaan huomioida erilaisia pelaamiseen vaikuttavia tekijöitä. Valmennus ei ole pelkästään patistamista tekemään erilaisia fyysisiä liikeharjoituksia yksilönä ja joukkueena, vaan myös esimerkiksi sillä, miten tavoitteet ilmaisee ja sanoo ääneen, on merkitystä joukkueen suoriutumisen kannalta. Valmennus pohjautuu vuorovaikutukseen ja urheilijasuhteiden hallinta sekä joukkueen johtaminen ovat osa menestykseen tähtäävää kokonaisvaltaista valmennusta (Cote & Gilbert 2009, 310; Martens 2023). Haastatellut valmentajat korostivat sitä, että joukkueen kokonaisvaltaisen pelistrategian muodostuminen myös säätelee paljon sitä, minkä verran mihinkin asioihin on syytä panostaa. Luovuus eli tässä tapauksessa soveltaminen tai yllätyksellisyys, millä nimellä asiasta haluaakaan puhua, voi olla olennainen osa joukkueen peli-ideologiaa, jos valmentaja kokee sen tulosta tuovaksi elementiksi (Cushion & Partington 2016). On osittain valmentajien pystyvyyden tunteeseen liitoksellista, mihin kaikkeen he kokevat pystyvänsä vaikuttamaan (Feltz ym. 1999).

*“mikä on valmennuksen pelaamisen ideologia ja pelifilosofia...ne on merkittävä osa siinä, kuinka paljon luovuutta pääsee käyttämään pelaaja, kuinka paljon siihen jää tilaa, että voidaan soveltaa. Miten se valmentaja sen rakentaa.... Jos sulla on koko joukkueen pelaamisen yksi isoimpia periaatteita se, että me halutaan olla meidän pelaaminen ois niinku sä oisit viidakossa, se on ennalta-arvaamatonta ja aina vaarallista. Niin se on se ajatus kaikessa mitä sä teet.” (KP)*

Valmentajat toteavat, että halutessaan luovuutta voidaan lisätä useiden, varsinaisesti peliin liittymättömienkin keinojen avulla. Vuorovaikutuksella ja kommunikaatiolla voidaan pelaajien hetkittäistä suoriutumista ja pitkäjänteistä kehittymistäkin ohjata haluttuun suuntaan. Kokonaisvaltaisella kehittämisellä tarkoitetaan valmentajien näkemyksiä siitä, kuinka lopulta luovuuteen johtavien asioiden kautta voidaan kehittyä pelaamisen lisäksi monella muullakin sektorilla (Rasmussen & Østergaard 2016; Rasmussen ym. 2019; Treffinger ym. 2023). Luovuutta voidaan lähestyä myös täysin pelin ulkopuolisten asioiden kautta antamalla vapauksia esimerkiksi muissa pelaamisen ulkopuolisissa aktiviteeteissa.

*“Se tietyllä tavalla ohjaa myös sitä mielikuvaa siitä, että minkälaisena se pelaaminen halutaan nähdä tässä ympäristössä. Valmentajahan voi ruokkia sitä. Esim kaikki videopalautteet niin nehan on sun käsissä. Henkilökohtaiset ja joukkuepalautteet. Sä pystyt ohjaamaan sitä, että mitä tässä meidän ympäristössä arvostetaan ja nostetaan esiin.” (KP)*

*“Ite tykkään tehdä paljon asioita myös siellä kentän ulkopuolella ja antaa pelaajille tehtäviä, vapauksia. Jos on sauma, ettei tarvii tai ei ole mahdollista fyysisen kuorman takia pitää lajitreenejä, niin sitten tehdään asioita usein (yhdessä), tykkään ite tehdä sen jonkun leikin kautta tai jotain muuta semmoista yhdessä tekemistä, vaikka siinä ois jokin fyysinenkin tavoite. Jos me ei olla pelikentällä niin mä tykkään tuoda siihen jotain ihan muuta kuin kilpaurheilua tai jalkapalloa siihen asiaan mukaan.” (JP)*

Luovuus voi olla valinta, jota tavoitellaan. On joukkueesta ja valmentajasta kiinni, kuinka potentiaalisesti sen hyöty nähdään muiden asioiden joukossa.

*“jos se valmentaja arvostaa sitä luovuutta, niin sitten sen täytyy pystyä sitä myös heille opettamaan. Sitä ei voi vaatia, jos sitä ei itse opeta tai valmenna. Kuinka paljon sä lähet sitä luovuutta valmentamaan tai kuinka isoksi sä nostat sen siellä prioriteettilistalla, niin sitten se on siitä valmentajasta itsestään kiinni, että kuinka se näkee sen kokonaisuuden.” (JP)*

Luovuus linkitetään osaksi kokonaisvaltaisia näkemyksiä kehitymisestä niin pelaajana, ihmisenä ja valmentajana. Myös odotukset lajien jatkuvalla kehitymiselle ja siinä kiinni pysymiselle tulevat ilmi. Luovuus yhdistetään pelaajien omaan reflektiokykyyn ja kykyyn sietää epäonnistumisia ja oppia niistä. Luovuus nähdään olennaiseksi myös juuri sen takia, että sen luonne kannustaa ajattelemaan itse ja tekemään täten enemmän omia harkittuja ratkaisuja. Luovuuden nähdään kannustavan itseohjautuvuuteen. Se on osittain vastakkaista monelle muulle urheilijan arjen asialle: huippu-urheilussa pelaajat saavat monta asiaa annettuna ja valmiiksi pureskeltuna. Urheilijoiden oman ajattelun ja harkinnan herättelemine on tutkimuksissa havaittu hyödylliseksi. (Vella ym 2013, 559)

*“...pelaajien pitäisi olla itseohjautuvia. Sit me tullaan lätkämaailmaan, missä sulle kerrotaan monelta tuut, mitä teet oheisissa, mitä teet treeneissä, mitä teet jään jälkeen, monelta bussi, monelta syömään. Mä en usko, että sillä tavalla saadaan hirveän itseohjautuvia urheilijoita, koska siitä puuttuu se ajattelun kehittäminen, ja sosiaaliset keinot... viestin pitäisi olla kokoajan tosi selkeä siihen suuntaan, että se ruokkisi sitä kokeilua, uskallusta, rohkeutta. Mutta myös rehellistä arviointia omasta suorittamisestaan...tulee välillä haasteita siitä, ettei pelaajille ole kehittynyt rehellistä itsearviointikykyä omista taidoistaan. Se urheilija pitää saada ajattelemaan itsenäisesti. Virheet ei saa tuhota sua. Sisäisen puheen pitää kuitenkin olla positiivista ja rohkaisevaa.” (JK)*

Luovuus puhuttelee valmentajien näkemyksiä lajien kehitymisestä ja myös kehitymisestä valmentajana. Koetaan, että uusiin juttuihin kannattaa aina kannustaa ja ideoida uusia ratkaisuja vanhoihinkin ongelmiin. Luovuus koetaan osaksi intohimoa lajia kohtaan, itselähtöisenä kehittymisen haluna, jossa etsitään koko ajan korkeampaa tasoa, jolla päihitetään muut.

*“---varsinkin omassa lajissa huvittaa semmoinen, kun kysytään että mihin peli on menossa vaikka 10 vuoden päästä niin joku on silleen, että ei se kyllä tästä enää*

*mihinkään muutu. Jos ihmiset menee kuuhun jollain raketilla niin kyllä se lentopallokin siitä ehkä vähän vielä muuttuu. On ollut silmiä avaavaa nähdä miten ihmiset eri maissa ajattelee tätä lajia. Se on avannut ainakin itelle tosi paljon uusia ideoita päässä. Kannattais ehdottomasti vain kannustaa uusiin juttuihin, ideoida kaikkea mahdollista. Se luovuus on käytännössä sitä, että jos sä oot tosi kiinnostunut siitä pelistä ja aina etit sen uuden levelin jollekin asialle“ (L)*

### **7.1.3. Pelitilanneluovuuden kognitiiviset prosessit**

Pelaajia voidaan valmentaa ja harjoituttaa pelitilanteisiin useilla eri tavoilla. Yksi yleisimmistä ja nykypäivän valmennuksessakin trendaava tapa on harjoitella pelinomaisesti. Pelinomaistakin harjoittelua voidaan toteuttaa monipuolisesti esimerkiksi differentiaalioppimisesta, non-lineaaripedagogiikasta tai TGfU:sta vaikutteita ottaen (Bunker & Thorpe 1986; Eloranta & Jaakkola 2007; Savelsbergh ym. 2010). Esimerkiksi Non-lineaari pedagogiikkaan perustuvassa harjoittelussa oppijan oma havainnointi ja päätöksenteko korostuu (Davids ym. 2012; Eloranta & Jaakkola 2007). Olennaista on harjoitella mahdollisimman paljon niistä tilanteissa, mitä pelissäkin tulee vastaan. (Hambrick & Oswald 2014; Memmert & Harvey 2010; Memmert 2015) Luovuus nähdään näissä tilanteissa ongelmanratkaisuna, jossa kyetään yllättämään vastustaja. Luovuuden on koettu lisäävän hyvää päätöksentekokykyä ongelmanratkaisutilanteissa. (O'Connor 2018).

Erilaiset pelitilanteet tuovat pelaajan eteen asioita havainnoitavaksi. Pelaaja havainnoi tilanteesta erilaisia vaihtoehtoja, mitä voisi kyseisessä tilanteessa tehdä (Jaakkola 2010; Laakso 2012). Tilanteesta muodostuu ongelmanratkaisutilanne, jossa pelaajan tekemillä päätöksillä voi olla useita peliä edistäviä seurauksia tai toisinpäin. Usein pelaajat odottavat toisiltaan tiettyjä ratkaisuja. Korkealla pelaamisen tasolla osataan odottaa jo odottamattomiksi oletettujakin ratkaisuja. Syntyy meta, jossa pelaaja edelleen voi tehdä itse parhaaksi katsomiaan ratkaisuja. Pelin sisällä on niin sanottu "mindgames" käynnissä koko ajan. (Kokkinakis 2021; Koppl & Barkley Rosser Jr 2002)

*"Ite ajattelen sitä silleen, että koska yksikään pelitapahtuma ei ole identtinen, jokainen tapahtuma mitä ollaan tekemässä on ainutkertainen. Ikinä ei ole yhtä ja*

*samanlaista liikettä ongelmanratkaisuun, mikä on pelissäkin läsnä kokoajan. Unique situations demand unique solutions...hyvä luovuus on kyky ratkoa ongelmia, mitä kaikki pelitilanteet oikeastaan loppupeleissä on.” (JK)*

*”Periaatteessa niitä (mindgames) tilanteita on aina niissä kaikissa taisteluissa. Meidän lajissa (lentopallo) syöttäjä vastaan vastaanottaja, passari vastaan torjuja, hyökkääjä vastaan torjuja, hyökkääjä vastaan puolustaja. Ne on semmosia minitaisteluita siellä pelin sisällä. Sitä omaa luovuutta pitää käyttää näissä taisteluissa.” (L)*

Luovuutta voi olla myös soveltaa osaamistaan tilanteen vaatimalla tavalla. Eteen tuleva ongelma ratkaistaan ratkaisulla, johon tilanne tavallaan pakottaa. Tilanteen reunaehdot puristavat pelaajasta ratkaisun, jonka löytäminen ratkaisupankista voi vaatia luovuutta.

*”Futsalissa meillä on monta kymmentä opeteltua erikoistilannetta. Niin sitten tavallaan sen antaja, joka laittaa sen pallon peliin. Niin mä en tiedä onko se luova ratkaisu, mutta jos se vastustaja usein lähtee futsalissa lukemaan sitä meidän kuviota. Tai koittaa ne ensisijaiset vaihtoehdot tukkia, niin osais sen sitten siitä vähän soveltaa ja laittaa sen siitä jonnekin ihan muualle, minne jää vapaa pelaaja. Eikä just sinne minne on vaikka niinku opeteltu.” (F)*

Pelaajien ongelmanratkaisukyvyyn nähdään kehittyvän, kun pelaaja asetetaan tilanteisiin, missä on useampia erilaisia vaihtoehtoja, mitä voi tapahtua. Eli käytännössä kaikki pelinomaiset pelitilanteet ovat tällaisia. Pelaajia tulisi kannustaa etsimään uusia, itselle toimivia tapoja ratkoa pelikentän ongelmia.

*”Pitäis enemmän pystyä ruokkimaan sitä ongelmanratkaisukykyä niille pelaajille, miten ne pystyy itsenäisesti tekemään niitä ratkaisuja. Minkälaisia erilaisia oivalluksia ne löytää, kun ne erehtyy kokeileen ja onnistuu.” (JK)*

Ongelmien ratkomiseen voi kehittää toimivia tapoja, jotka pakottavat pelaajia reflektoimaan omia suorituksia osana joukkueen pelaamista. Käytännössä tilanne voidaan jälkikäteen käydä läpi, jolloin kerrotaan, mikä oli oma idea siinä ja mikä oli oma toteutus. Tavoitteena on päästä paremmin selville siitä, mitä pelikaverit haluaisivat tehdä ja miten itse voi auttaa siinä.

*“meillä on käytössä semmoiset harjoitussalin 3 yksinkertaisinta ohjetta mistä lähdetään liikkeelle. Mene joka pallon perään, käytä aina ääntä tilanteissa ja englanniksi solution thinking, eli niinku ratkaisujattelua. Joka käytännössä tarkoittaa, että mitä ikinä tapahtuukaan kentällä, on aina joku mikä on sun idea ja mikä on sun toteutus. Se voi olla +, -, ++, -- ja idea on se, että koitetaan saada kaikki samalle linjalle siitä, että saadaan niitä + solutioneja” (LP)*

Ongelmia ja niiden ratkaisuja edeltää vaihtoehtojen maailma. Jos valikoimaa on paljon ja vaihtoehdot ovat nopeasti, sujuvasti hyödynnettävissä, on se luonnollisesti kilpailuetua luova positiivinen asia. Jos näitä vaihtoehtoja ja eteen tulevia ongelmia kyetään nimeämään valmennuksessa jälkikäteen, luo se mahdollisuuksia kehittyä. Toisaalta liika tietoisuus omista rajoitteista tai mahdollisuuksista tietyissä tilanteissa voi vaikeuttaa pelaajien tekemistä. Liika tietoisuus on tyypillistä eksplisiittiselle motoriselle toiminnalle. (Davids 2008; Jaakkola 2010; Jaakkola 2016; Rendell ym. 2011; Schmidt & Wrisberg 2008)

*”Sulla tulee joku tilanne vastaan ja sulla (pelaajalla) saattaa olla siihen joku 10 erilaista ratkaisumallia ja jollain muulla ehkä 2 tai 1 ratkaisumallia. Onhan se etu, jos pystyt sieltä valikoimaan sopivan nopeasti” (L)*

*“Mutta kyllä me paljon harjoitellaan silleen, että vaikka ois tiettyi taktisia juttuja mitä toteutetaan, niin sulla on silti vaihtoehtoja. Jos vaikka ajatellaan, että meillä on 10 pelinavaamismallia hypoteettisesti, niin opetellaan vaikka kolmea samaan aikaan, jotta myöskään se vastustaja ei pysty tukkimaan sitä aivan täysin. Ja myös sitten se joukkue joutuu vähän pohtimaan, että mitä näistä kannattais missäkin tilanteessa hyödyntää.” (F)*

Valmentajat kokevat, että jos samoja pelissä ilmeneviä vaihtoehtojen valintatilanteita kohdataan harjoittelussakin, luo se pelaajille valmiita tapoja suoriutua eteen tulevista ongelmista. Kun kyseisiä valintatilanteita on kohdattu joukkueharjoittelussakin riittävän usein, oppii joukkuekin toimimaan yksilön tekemien valintojen ympärillä yhtenäisemmin. Pelikäsitykseen liittyvä järjestelmällisyyden periaate toteutuu (Lumela 2007). Yksilön tekemät valinnat eivät välttämättä enää yllätä omaa joukkuetta samalla tapaa. Joukkue kykenee ennakoimaan oman toimintansa seurauksia paremmin.



*”Pelin sisällä sitä toivoo usein, että se pelaaja valitsis jonkun vaihtoehdon, mitä on opeteltu paljon. Sen sijaan, että lähtis ihan sooloilemaan vastoin meidän pelaamisen periaatteita. Vois valmentajan kanssa enemmän vuorovaikuttaa niistä, että keksittäis jotain uutta, että miten niitä pelissä tulevia ongelmia vois ratkoa...Pelissä on paljon vaihtoehtoja mitä tehdä niissä(tilanteissa), niin omalla tavalla niitä pitäisi olla harjoituksissakin” (F)*

Harjoittellessa pelaaja lähtökohtaisesti pyrkii tiedostetusti oppimaan jotain uutta, tai harjaannuttamaan jo opittua. Uuden opettelu voi vaatia kognitiivista ponnistelua, joka johtaa tiedostetumpaan oman tekemisen ajatteluun. Harjoittellessa pelaajan oma tarkkaavaisuus suhteessa ympäristöön onkin usein tiedostetumpaa, sillä ohjeetkin ovat usein tarkempia. Liikkumisen prosessointi johtaa tietoiseen liikkeiden kontrolliin, joka kangistaa suorituksia. (Davids 2008; Egeth & Yantis 1997; Jaakkola 2010) Tämän tulisi harjoittellessa kuitenkin olla myös hyväksyttävää, mutta se ei välttämättä silti ole kaikille luontaista. Harjoittellessa tulisi viestiä, että pelaaja saa altistua heikkouksiensa läpinäkyvyydelle.

*“Osahan pelaajista ahdistuu siitä, että heille tarjooa mahdollisuuksia, jos he eivät ole siihen tottuneet. Koska se rasittaa heidän ajatteluaan, ja jos he joutuu ajattelemaan ja käsitteleen informaatiota, se tarkoittaa monesti sitä että heidän toiminta hidastuu, heistä tulee kömpelömpiä. Mikä tarkoittaa, että he on liian tietoisia tekemisestään. Se hidastaa heidän pelaamistaan ja heikkoudet näkyvät kaikille.” (JK)*

Havaitakseen tehtävissä olevat vaihtoehdot, tulee ympäristöä ensin havainnoida ja löytää ne. Valmentajien vastauksissa korostui havainnoinnin ja siihen liittyvien tekijöiden vaikutus pelaajan potentiaaliseen luovuuteen. Perustaitojen korkean tason nähtiin myös olevan liitoksissa luovuuteen. Luovuuden harjoittelun teoriantkin mukaan taitopohjan tulee olla riittävällä tasolla, jotta luovia ratkaisuja kyetään suorittamaan. (Ericsson ym. 1993; Hambrick & Oswald 2014; Memmert 2015).

Mitä vähemmän resursseja pelaaja joutuu käyttämään perusasioihin, mm. välineenhallintaan, sitä enemmän niitä koetaan olevan käytössä kaikkeen muuhun. Tämä on tunnistettu myös

huippupelaajien erityisominaisuudeksi. (Lumela 2007; Memmert & Furley 2007; Memmert 2009)

*”Siinä pelaajien luovuus tulee yksittäisissä hetkissä mielestäni siitä, että se havainnointi ja ennakointikyky on kovalla tasolla. Tarkoittaa nyt sitä, että pelaaja pystyy kokoajan havainnoimaan ympäristöä. Sulla on vahva lajiosaaminen, et sä pystyt pitää katseen ylhäällä, pystyt kerään sitä informaatiota ympäriltäsi, sulla ei mene energiaa ja keskittymistä siihen missä se sun peliväline. Silloin sulle jää enemmän aikaa ratkoa niitä tilanteita.” (JK)*

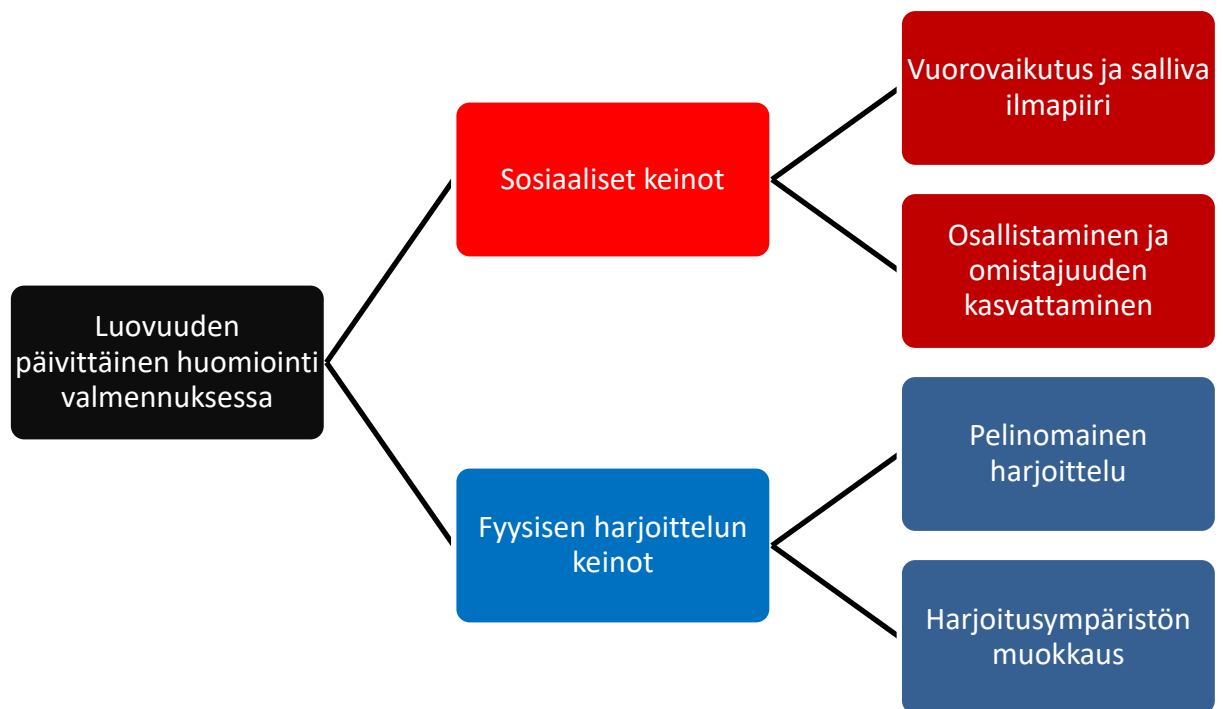
Havainnointi, ennakointi ja päätöksentekoketju korostuvat pelitilanneluovuudessa. Pelkästään fyysisistä taidoista puhumisen sijaan pelaajien kognitiiviset ominaisuudet ja kyvyt vaikuttaisivat enemmän selittävän luovuutta. Pelikentällä tapahtuvan havaitsemisen on katsottu olevan tapahtuma, jonka kognitiiviset ulottuvuudet jäävät herkästi huomioimatta (Jaakkola 2010). Luovuuden kehittymisen onkin katsottu olevan hitaampaa, kuin muiden kognitiivisten taitojen (Memmert 2007). Valmentajien vastauksia mukaillen tämä voisi johtua juuri siitä, että toiset kognitiiviset taidot muodostavat pohjan luovuudelle.

*” Mun mielestä kaikki aina liittyy niihin luoviin hetkiin. Pallollinen pelaaja tunnistaa puolustavassa pelaajassa jotain. Mitäänhan pelissä ei tapahdu ilman havainnointia, ennakointia ja päätöksentekoketjua. Siinä mun mielestä kuitenkin aina liikutaan sen luovuuden lähteillä. ” (JK)*

## 7.2. Luovuuden huomiointi päivittäisessä valmennustoiminnassa

Valmentajat kokivat, että luovuuden huomiointi osana valmennustoimintaa tapahtuu etenkin vuorovaikutuksen kautta. Mahdollistaakseen pelitilanneluovuuden esiintymisen joukkueessaan, valmentajat peräänkuuluttivat ilmapiirin merkitystä ja etenkin sen sallivuutta. Valmentajat puhuivat etenkin tilanteenmukaisen vuorovaikutuksen mahdollisista vaikutuksista ja ohjatusta oivaltamisesta. Myös joukkuehengellä ja joukkue- sekä organisaatiokulttuurin luonteella koettiin olevan merkitystä siinä, miten luovuuteen suhtaudutaan.

Kuva 4 on yhteenvetoa tutkimuskysymykseen 2 vastaavista valmentajien kertomista asioista. Luovuuden huomiointi on jaettu sosiaalisiin ja fyysisiin keinoihin. Johtajuus kuuluu osaksi pelaajien omistajuutta. Valmentajat toteavat, että omistajuutta lisäämällä, esimerkiksi osallistamalla pelaajia enemmän päivittäiseen toimintaan on mahdollista saavuttaa positiivisia hyötyjä niin luovuuden kuin muidenkin asioiden suhteen. Valmentajat puhuvat etenkin pelaajien oman johtajuuden lisäämisestä, vastuunotosta oman harjoittelun, kehittymisen ja suorituskyvyn suhteen. Vuorovaikutuksen ja sallivan ilmapiirin merkitys korostuu, jos luovuutta halutaan valmennustoiminnassa mahdollistaa. Kuva 4:n asioiden lisäksi pelaajatuntemus on valmentajille myös suuri voimavara, jonka avulla he voivat tehdä strategisia päätöksiä esimerkiksi luovuuden hyödyntämisen suhteen.



KUVA 4. Luovuus yksinkertaistettuna päivittäisessä valmennustoiminnassa.

Valmentajat muodostavat luovuuden fyysisen harjoittelun rungon pelinomaisen harjoittelun, harjoitusympäristön muokkauksen ja nuoruuden pihapelienväyryksille. Nuoruuden pihapelejä ei Kuva 4:ssä ole, sillä ne ovat enemmänkin nuoruuden kehitykseen suunnattu ohje. Kuva 4:n yhteenveto sopii kaikille ikäluokille.

### 7.2.1. Vuorovaikutus ja ilmapiiri

Pelitalanneluovuus on moniulotteinen ilmiö, jonka toteutuminen on riippuvainen esimerkiksi ympäristöstä, normeista ja havaitsemisesta itsessään (Glăveanu 2012; Rasmussen ym 2019). Vuorovaikutuksen määrällä, laadulla ja sävyllä oli valmentajienkin mielestä mahdollisuus vaikuttaa pelaajien suoriutumiseen niin luovien suoritusten suhteen, mutta myös muiden pelaamiseen liittyvien tekijöiden parantamiseksi. Se ei ole sinänsä yllättävää, sillä vuorovaikutus ja sen kaikki eri muodot ovat oleellinen osa valmennusprosessia (Hämäläinen 2013; Robinson 2010).

Vuorovaikutus auttaa muun muassa oman joukkueen pelitapahtumien ennakoinnissa. Näin se mahdollistaa luonnollisesti enemmän ennalta sovittujen joukkuetaktiikoiden suorittamista,

jonka päälle voidaan soveltaa myös ennalta sopimattomia asioita. Ennen kaikkea ymmärrys omien joukkueovereiden toiveista, tavoitteista ja aikeista kasvaa. Kaikkeen kuitenkin vaikuttaa vastustajan läsnäolo (Sartre 2004, 473, 35), sillä dynaamisessa bilateraalissa systeemissä joukkueiden voidaan nähdä reagoivan jatkuvasti toisiinsa (Davids 2008).

*”Kyllähän aina kun se peli tapahtuu joukkueena, niin siinä ollaan vahvasti vuorovaikutuksessa sen oman joukkueen ja ennen kaikkea vastustajan mukaan. ...pitää soveltaa sitä omaa tekemistä sen mukaan mitä muutkin siellä kentällä tekee, niin se vaatii luovuutta” (F)*

Pelikäsityksestä puhutaan pelin lukemisena. Vuorovaikutuksen nähdään olevan myös taitoa lukea ja siten ennakoida toisten liikkeitä. Ekologisen dynamiikan teoriaa (Gibson 1986) mukaillen pelaajat havainnoivat vastustajien ja joukkueovereiden liikkumista kentällä, jotta voivat itse tehdä haluamansa liikkeen. Toisaalta pelaajan täytyy myös itse tehdä oma liikkeensä, jotta oma joukkue voi sen havaita ja reagoida siihen (Gibson 1986). Valmentajat puhuivat pelaajien kyvystä onnistua lukemaan toistensa liikkeitä. Pelaajat onnistuvat lukemaan tilanteita ja vastustajia onnistuneesti. Osa tästä tapahtuu ilman verbaalista vuorovaikusta, osa sen avulla. Yhteinen harjoitteluhistoria, kokemukset (Wickens 1992) ja ymmärrys pelin metasta auttaa entisestään tekemään oikeita (Elias ym. 2012), välillä luoviakin päätöksiä kentällä.

*”Ehkä se luovuus syntyy siitä, kun se peli on jonkinnäköinen vuorovaikutus ihmisten välillä. Esim kuinka paljon sellaisia vuorovaikutushetkiä pelaajalla on ollut. On se sitten jääkiekko tai muita lajeja, mutta joillakinhan meistä on vain parempi kyky lukea toisia ihmisiä tietoisesti tai tiedostamatta. Sitten ne pelitilanteet, jotkut pelaajat pystyy lukemaan niitä tehokkaammin pelin kannalta. Sä joudut lukemaan vastustajaa, miten sovellat taktiikkaa, onko se luovuutta sitten siinä tilanteessa” (JK)*

*”Kun sun pitää kuitenkin jokaisessa tilanteessa vuorovaikuttaa sen oman joukkueen ja vastustajan kanssa siellä kentällä. Vaikka siellä oiskin ne tietyt pohjat ja kuviot siellä taustalla, mutta niissä on aina sadottain vaihtoehtoja mihin ne voi johtaa.” (F)*

Keskustelun toisten joukkueen jäsenten kanssa katsotaan mahdollistavan yhtenäisemmän ajatuksenjuoksun pelikentällä. Joukkuekavereiden liikkeiden onnistunut ennakointi ja aavistaminen luontaisesti sujuvoittaa joukkuepeliä. Järjestelmällisyyden periaate toteutuu yhdessä harjoittelun kautta (Lumela 2007). Valmentajat kokevat, että vuorovaikutuksella voidaan järjestelmällisyyttä voimistaa entisestään.

*“Kun puhutaan siitä joukkuetreenistä siinä kentällä tai sitten palaverieista tai mistä vaan, niin käydään niitä asioita läpi ja pyydetään pelaajilta siihen omaa panosta. Että miten he tykkäis tehdä näitä, miten he näkee näitä asioita ja miten niitä voitais yrittää joukkueetasolla tuoda sinne käytäntöön. Jotta ne vähän ymmärtäis sitä toistensa ajatustenjuoksua. (JP)*

Vuorovaikutuksella voidaan vaikuttaa molempiin suuntiin, eli niin negatiivisesti kuin positiivisestikin suorituksiin. Usein halutaan jopa olla ihan hiljaa, jos kaikki menee niin kuin pitää ja lopputulos vaikuttaa positiiviselta. Informaatiovirta pyritään pitämään maltillisena, sillä liiat ohjeet voivat sekoittaa pelaajan huomiointikyvyn (Memmert 2006; Memmert & Furley 2007). Valmentajien vuorovaikutuksessa vaikuttaisi olevan merkityksellistä etenkin sen tilanteenmukaisuus. Tilanteenmukainen vuorovaikutus kuvastaa sitä, kuinka olennaista on kommunikoida oikeanlaisia viestejä oikea-aikaisesti, saadakseen haluttuja asioita aikaan. Sillä on merkitystä, mitä sanotaan, missä yhteydessä ja milloin. Luovuuden kehittämisen teoriassakin tämä huomioidaan 7D:n ohjeistuksessa tarkoituksenmukaisen muistin kohdassa: annetun informaation määrää ja laatua tulisi pyrkiä hallitsemaan (Furley & Memmert 2012; Memmert 2015). Palautteen antamisessa sen ajoittaminen oikein on todettu tärkeäksi tekijäksi (Käärmeniemi 2012).

*“Onko valmentajalla kykyä siihen vaikuttaa, joo varmasti henkiseen olotilaan. Itikki monesti kokeillu, että onko omalla rauhallisuudella mikä merkitys. Kovalla henkisellä pumpaamisella, mikä on merkitys. Taktisten asioiden painottaminen mikä on merkitys. Ehkä sitä pitää pystyä aistimaan, mitä se joukkue myös kaipaa, siinä hetkessä, siinä tilassa. Onko se väsynyt, tarviiko se vähän energiaa.” (JK)*

*“Mitä tiiviimmiksi saat ne puheenvuorot mitä joukkueelle esität, sitä varmempi voit olla, että mitä sä sanot ja yrität valmentaa ja opettaa menee perille. Välillä sitten ei sano mitään, vaan antaa sen harjoitteen tehdä sen työn.” (JP)*

Valmentajat korostavat perusasioiden toteutumisen tärkeyttä. Kun perusasiat on harjoitettu hyvin, voidaan niihin halutuista muutoksista viestiä eteenpäin nopeasti ja yksinkertaisesti. Jo etukäteen harjoitelluista asioista on yksinkertaista muistuttaa. Toisaalta valmentajat haluavat myös luottaa tehdyn harjoittelun onnistumiseen ja pelaajien omaan kykyyn toteuttaa halutunlaista peliä, silloin kun sen aika on. Toivottu, idealistinen tilanne on, että mitään ei tarvitsisi sanoa. Luovuudenkin kehittymisen kannalta on todettu, että etenkin harjoittelun ei pitäisi perustua jatkuvaan tarkkojen ohjeiden noudattamiseen (Memmert 2015). Käytännössä harjoittelussa tulisi siis olla myös mahdollisuuksia toteuttaa itseään.

*“Ja sit tullaan siihen, että millä keinoilla, millä viestinnällä saadaan vähän muistutettua niitä omia tärkeitä juttuja, minkä pitää olla läsnä pelissä. Jotta me voidaan menestyä. Se pohja pitää olla kunnossa, että se kestää. Mä oon vähän kahden vaiheilla, että kannattaisko valmentajan puhua mitään pelipäivänä tai pelin aikana. Et sit se ois enemmän niinku se tietynlainen rauha ja niinku keskittyminen siihen, että se kaikki mitä on harjoitettu, niin pitäis kyllä näkyä.” (JK)*

*”Valmentajalle se paras hetki on se, kun pystyn pitämään turpani kiinni ja pojat pelaa peliä.” (L)*

Valmentajien yksi tehokkaista keinoista viestiä asioita pelaajille on yksinkertaisesti kertoa, mitä peliltä halutaan. Kerrotaan heille, mitä halutaan tapahtuvan sen sijaan, että kerrottaisiin, mitä ei haluta tapahtuvan. Samalla voidaan pyrkiä vähentämään jo tapahtuneiden asioiden moittimista, ja suunnata sekin energia rakentavasti tulevaisuuteen. Avoin ja mahdollisimman saumaton kommunikaatio pelaajiston ja valmennuksen välillä nopeuttaa pelin kehittämistä. Valmiiden vastausten antamista voi pyrkiä välttämään. Sen sijaan voidaan ohjata pelaajiakin ajattelemaan itse, ja hieman johdatella vastausten äärelle eli ohjata pelaajia oivaltamaan. Tällöin varsinaista oppimista voi tapahtua suuremmalla todennäköisyydellä. Tällainen lähestymistapa myötäilee autonomis-supportiivisen valmennusilmapiirin piirteitä (Cronin & Allen 2015, 68–69).

*“Lähtökohtaisesti on se, että pyrkii enemmän puhumaan niistä asioista mitä haluaa tapahtuvan ja vähän vähemmän niistä mitä ei haluta tapahtuvan. Vähän vähemmän ehkä sanoa negatiivisen kautta, esim että ei tehdä tätä. Vaan mielummin silleen, että mitä halutaan tapahtuvan. Aika hyvä semmoinen nyrkkisääntö koutsamisesta,*

*että jos ei ole ihan varma jostain, niin pitää sit vaan turpansa kiinni niin on melkein parempi.” (L)*

*“Silloin kun valmistelen harjoitusta ne on 1-2 asiaa mihin niissä treeneissä keskitytään. Ja kun annan palautetta niin annan palautetta niistä asioista. Pyrin omissa ohjeissani korostamaan haluttuja asioita ja tekoja. Sen sijaan että kertoisin mitä nyt tehtiin väärin vai mitä nyt pitää välttää. Koska uskon siihen, että jos me toistetaan asioita mitä me halutaan tehdä ja miten me halutaan ne tehdä, ne on ne jotka jää pyöriin sinne päähän, ne on ne jotka pikkuhiljaa lukittuu sinne takaraivoon. Jos kielletään asioita, sanotaan että älä liiku tuonne, älä juokse pystyyn, se helposti jää päälle.” (JP)*

Haastatellut valmentajat eivät halunneet asettaa itseään liikaa pelaajiston yläpuolelle, vaan päinvastoin toivoivat, että pelaajat olisivat mahdollisimman paljon mukana joukkueen pelaamisen kehittämisessä. Molemminpuolinen vuorovaikutus tämän suhteen nähtiin yhtenä avaintekijänä. Valmentajan vuorovaikutustaitoihin tulee kuulua kyky ylläpitää ja luoda turvallista valmennusympäristöä, jossa molemminpuolinen kommunikaatio mahdollistuu (Robinson 2010).

*“Sitä mä toivon että sellainen kynnys sen pelaajiston ja valmennusstaffin välillä ois mahd pieni. Se ois avoin se suhde ja pystyttäis kommunikoimaan ja jutteleen asioista. Tuodaan ne epäkohdat esiin silloin kun ne havaitaan, se helpottaa niiden läpikäyntiä.” (JP)*

Valmiiden vastausten antamista pyrittiin välttämään, vaikka sitä todennäköisesti kuitenkin aina jonkin verran tapahtuu. Kentälle ohjeiden huutaminen nähtiin osana tätä ilmiötä. Välillä valmennuksenkin fokus siirtyy mikromanageroinnin puolelle, jossa pyritään ohjaamaan jokaista pelisuoritusta. Valmentajat tiedostivat kuitenkin, että esittämällä oikeita kysymyksiä, voidaan pelaajia ohjata oivaltamaan. Luovuuden kehittämisen teoriassakin on huomioitu, että oppimistilanteissa ei tulisi aina kertoa suoraan, mitä tehdään väärin (Furley, Memmert & Heller 2010; Memmert & Furley 2007; Memmert 2015).



*“Pyrin välttämään pelaajille huutamista kaukaloon. Ja epäonnistun siinä joka pelissä. Se valmentajan huutaminen sinne kaukaloon on yhtä tyhjän kanssa. Se turha ohjeiden huutaminen, luistele karvaa syötä, sitä yritän välttää. Suoritustilanteessa annettavia ohjeita pyrin välttämään. Ja valmiita vastauksia pelaajille. Enemmänkin saada sitä ajatteluprosessia käyntiin.” (JK)*

*”Ohjeet tietenki myös. Välillä voidaan mennä myös semmosella ihan rautalankamallilla. Kerrotaan mitä halutaan, kerrotaan mitä toivotaan. Ja lähetään tekeen sitä. Välillä voidaan mennä enemmän semmosen ohjatun oivaltamisen kautta, välillä annetaan enemmän saumaa niille pelaajille keksiä sitä, luoda sitä harjoitetta siinä samalla ku se etenee.” (JP)*

Valmentajat tiedostavat haasteelliseksi pelaajien oman reflektointikyvyn kehittämisen. Liika tietoisuus omasta toiminnasta voi olla negatiivista (Francesconi 2011; Lola ym. 2012). Nähdään, että pelaajien tulisi toisaalta pystyä terveellä tavalla itseohjautuvasti kehittämään omaa pelaamistaan.

*“semmoinen virheiden rehellinen arviointi ja oman osaamisen rehellinen arviointi. Miten minä pelaan, mitä voisין muuttaa mun toiminnassa. Niin nää ei oo ehkä ihan semmoisella tasolla, kuin ajattelisin että ammattilaisurheilussa pitäis nykypäivänä olla. Kannustetaan virheisiin, mut sit pitäis ennen kaikkea kannustaa myös siihen, että okei mä kokeilin tätä, nopea analysointi harjoituksen aikana, että mitäs mä muutan. Ei tehdä kumminkaan liian tietoiseksi omasta toiminnasta, mutta sais niitä ajattelemaan ja löytämään niitä erilaisia malleja siihen, että miten eri tavoin voidaan niitä tilanteita voittaa. Sen sijaan että aina kerrotaan mitä tehdä.” (JK)*

Valmentajien vastauksista kävi ilmi, että ilmapiiri on yksi isoimmista tekijöistä, mihin he voivat selkeästi vaikuttaa luovuuden mahdollistamisen ja aikaansaamisen suhteen. Oikeanlaisen, luovuutta tukevan ilmapiirin ja sallivan ympäristön koettiin olevan asia, johon on syytä panostaa monesta eri syystä. Samalla se on osa jokapäiväistä tekemistä, ja sillä on potentiaalia vaikuttaa positiivisesti luovuuden lisäksi moneen muuhunkin suorituskykyä lisäävään tai heikentävään asiaan.

Valmentajat kannustivat pelaajia tutkimaan erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja ja kokeilemaan uutta. Epäonnistumisesta ei haluta tehdä tabua, jota ei saa tapahtua. Valmentajat realisoivat sen, että ilman erehtymisiä ei tapahdu tehokasta oppimista. Salliva ilmapiiri kuvasti haluttua tilaa, jonka joukkueessa suotaisiin vallitsevan. Se sallii ja kannustaa uuden kokeilemiseen, yrittämiseen ja hyväksyy epäonnistumisen mahdollisuuden.

*”Mahdollisimman avoimesti tarkastelee sitä lajia ja uudenlaisia ratkaisumalleja. Sallitaan erilaisten juttujen testailu. Ilmapiirin pitäisi olla semmoinen, että sen pitäisi kannustaa siihen, että niitä uusia juttuja voisi tehdä. Mä puhun beginners mindistä, joka on oikeastaan paluu siihen pikkutyttöön/poikaan, joka aloitti lentopallon, ja semmoseen hetkeen, ettei ole mitään ylpeyttä eikä olla turhan jumissa siihen, että näin pitää pelata.” (L)*

*”Sä et voi olla luova ellet sä oo kokenut ja erehtynyt.” (JK)*

Salliva ilmapiiri nähtiin mahdollistavana tekijänä, joka toteutuessaan ohjaa pelaajien ajattelua automaattisestikin itselähtöisempään suuntaan. Tällöin pelaajat alkavat tehdä enemmän omia valintoja. Valmentajat tiedostivat oman mahdollisuutensa vaikuttaa ilmapiiriin muodostumiseen.

*”Kuinka hyvin itsekin pystyy sitä asiaa tuomaan siinä esiin, millaisen ympäristön on pystynyt ite luomaan siihen, onks siel turvallista ikään kuin käyttää sitten sitä omaa luovuutta ja tuoda niitä omia ajatuksia esiin. Tommoiseen tilanteeseen itse pyrkii, et ne pelaajat uskaltais tehdä sitä ja silloin mä toivon, että sieltä tulis sitten sitä luovaa ajattelua, sitä omatoimista proaktiivista tekemistä” (JP)*

Sallivan ilmapiiriin suurimpia vaikutuksia nähtiin olevan se, että sen kautta pelaajia saataisiin näkyvämmiin ymmärtämään virheiden tekemisen tarpeellisuus osana kehittämisprosessia. Valmentajat kokivat, että huippu-urheiluympäristö ohjaa helposti tekemään asioita, joissa pelaaja on jo hyvä. Tällöin pelaajan kokonaisvaltainen kehittyminen voi kärsiä.

*“---isoin työ sillä valmentajalla on saada pelaaja ja joukkue ymmärtämään se, että ilman virheitä tai epäonnistumista sitä kehitysprosessia ei ole. Mä en ite tajunnut sitä pelaajana ollenkaan, tai vasta tosi myöhään. Aina haki semmoista*

*täydellisyyttä, mikä johti siihen että usein harjoitteli asioita missä oli jo ennestään hyvä. Pelaajat pitäis saada ymmärtämään, että ne haastais sitä omaa taitotasoaan. Ei myöskään se, että tekee 50 epäonnistumista, vaan enemmän se, että aiheuttaako se sun sisällä minkäänlaista prosessia” (JK)*

Valmentajat kokivat äärimmäisen tärkeäksi sen tavan, jolla asioista puhutaan ja miten niitä käsitellään. He kokivat, että asioita ja esimerkiksi epäonnistumisia tulee pystyä käsittelemään, mutta se tulee hoitaa rakentavalla tavalla.

*“Vois vaikka nähdä, että jos opetellaan jotain juttua, ja se pelaaja syöttääkin sen nyt jonnekin, minne ei ole suunniteltu. Ja sit se valmentaja huutaa sille naama punaisena, niin todennäköisesti se yksilö ei sitä kauheen mielellään, sitä ns luovaa syöttöä uudestaan anna. Et myös semmoinen luovuuden salliva ilmapiiri.”(F)*

*“Jos pelaajalla on kyky toteuttaa jokin asia, ja näin ei jostain syystä kuitenkaan tapahdu. Pitää pystyä toteamaan pelaajalle mitä on tapahtunut. Jos Non-negotiables ei toteudu niin on oikein antaa palaute, joka kohdistuu siihen, että nyt tää ei mennyt niin kuin piti. Kaikki muu palaute tulisi antaa silleen, että viet asiaa eteenpäin. Feed forward. Seuraavaksi/ ensi kerralla näin jne.” (KP)*

Salliva ja positiivinen ilmapiiri osallistaa pelaajia ottamaan vastuuta ja motivoi pelaajaa tuomaan täyden panoksensa joukkueen käytettäväksi. Salliva ilmapiiri käytännössä tarkoittaa, että ympäristössä ymmärretään yksilöiden erilaisuus, erilaiset oppimisen tavat ja virheiden tekemisen rooli osana oppimista. Valmentaja voi käyttää myös autonomiaa tukevia taitoja, joilla voidaan lisätä urheilijan itsetuntoa ja sisäistä halua kehittyä yksilönä sekä joukkueena (Cronin & Allen 2015, 68–69). Valmentajat tiedostavat, että hyvä ilmapiiri ei ole itsestäänselvyys. Joukkueen jäsenet voivat itse yhdessä vaikuttaa siihen, millaiseksi se muotoutuu. Joukkuehenki vaikuttaa osaltaan siihen, millaiseksi ilmapiiri muodostuu. Salliva ilmapiiri voidaan nähdä joukkueen pärjäämistä pitkällä aikavälillä määrittävänä reunaehtona: kun se kyetään luomaan ja säilyttämään, on pelaajilla potentiaalia saada itsestään enemmän irti. Tehokkaat valmentajat opettavat pelaajilleen taitoja, jotka auttavat heitä pelaamaan parhaalla mahdollisella tasollaan (Chase & Martin 2013, 68-69). Joukkueetasolla ilmapiirin merkityksen opettaminen voidaan nähdä tällaiseksi tiedostamisen arvoiseksi asiaksi.

*“Myös semmoinen vuorovaikutteinen ilmapiiri, et se ei myöskään ole niin, että valmentaja käskee aina mitä tehdään. Vaan se ilmapiiri on semmoinen, ne pelaajatkin pystyy kokeilemaan uutta ja ideoimaan uutta, niin siellä harjoituksissa, peleissä kuin niiden ulkopuolellakin. Ja tuomaan niitä ideoita esiin. Sosiaalisia keinoja, kuuntelun taidot nousee esiin valmentajilla.” (F)*

*“Harjoituksissa kyllä se joukkueen kulttuurin luominen, jos siinä kulttuurissa on ok kokeilla, ja jos se kokeilu ei onnistu niin siitä ei suututa. Vaan enemmänkin, että sitä sponsoroidaan ja kannustetaan. Peleissäkin riippuen tilanteesta ja tasosta ja panoksista, niin kyllähän pelihinkin voi tehdä ihan samalla lailla checklistejä. Eli oon täälläkin käyttänyt checklistejä, että on ihan asioita mitä haluan nähdä virallisissa peleissä. Jotain uusia juttuja.” (L)*

*“Psykologisesti turvallisessa ympäristössä ihmisellä on mahdollisuus parasta potentiaaliaan. Jokaista arvostetaan yksilönä riippumatta peliajasta, roolista tai mistään. Ja se tulee joka suunnalta, organisaatiolähtöisesti ja pelaajilta toiselle.” (KP)*

*“Mä toivon että siellä on myös semmonen iloinen ilmapiiri, että siellä on mukava olla. Jengi haluaa tulla sinne treeneihin. Haluaa olla keskenään, niillä on hauskaa keskenään. Se vahvistaa niiden sitoutumista siihen tekemiseen, se vahvistaa niiden motivaatiota harjoitteluun...Esim palautteenanto ottelun aikana on todella erilaista jos joukkue voi hyvin vs jos voidaan pahoin. Pystytään ottaa sitä korjaavaa palautetta paremmin vastaan, kun tiedetään että tää tehdään tän joukkueen parhaan takia eikä hyökätä ketään yhtä henkilöä vastaan.” (JP)*

Ilmapiiriin voidaan vaikuttaa pienillä asioilla, esimerkiksi kuuntelemisen taidoilla. Jotkin asiat toimivat paremmin joissain toisissa joukkueissa. Olennaista lienee kuitenkin yrittää löytää jotain, mikä toimii. Tämä viestii myös pelaajille sitä, että joukkueen ilmapiiri on tärkeä asia mihin halutaan panostaa ja jokaisen tulisi kiinnittää huomiota.

*“Me ollaan esimerkiksi ennen treenejä, ihan vaan semmoisena fiiliksen nostatuksena niin, on ollut joku sellainen tanssiliikerinki, pistetään joku hölmö biisi, jokainen tulee vetään jonku oman liikkeen ja tekee sen perässä. Välillä on*

*esimerkiksi tehty niin että pistetään joku semmoinen haippibiisi soimaan ja jokainen tekee vuorotellen jotain tuuletuksia.“ (JP)*

Valmentajien sanomisista voidaan tulkita, että organisaatiokulttuurilla on paljon potentiaalia vaikuttaa organisaatiossa pelaavan joukkueen kulttuuriin ja siten ilmapiiriin, vaikka pelaajat vaihtuisivatkin. Organisaatiotasolla kyetään pidempiaikaisesti vaalimaan niitä asioita, mitä halutaan jatkossakin nähdä. Toki saman voi olettaa toimivan myös negatiivisesti organisaatiota vastaankin, kun sinne pesiytyvistä asioista tai siihen liitettävistä mielleyhtymistä ei päästä niin vain eroon. Joukkuekulttuuri periytyy herkästi organisaatiolähtöisesti ja siihen liitettävistä mielleyhtymistä.

*“Jos joku ulkopuolinen tulee kattoon sitä treeniä, niin sillä pitäis olla semmoinen fiilis että mikäs porukka tää oikeen on. Olla semmoinen joukkue, mis on vähän jotain sähköä ja jotain mitä muilla ei ole. Mutta kyllä se kaikki lähtee siitä, että sen joukkueen ilmapiirin pitää olla myös tosi kova. Se ilmapiiri ja pelin pitäis olla semmoista että ihmiset haluaa nähdä sitä ja jopa niinku vastustajat haluaa tulla mukaan.“ (L)*

*“Organisaatiot, jotka ovat pystyneet joukkuepalloilulajeissa pisimpään säilyttämään korkean tason, niiden yhteinen suuri nimittäjä on äärimmäisen kova sisäinen vaatimustaso. Eli oma standardi, ei niin että se tulee valmentajalta vaan se tulee niiltä urheilijoilta. Sen synnyttää toki yhdessä se organisaatiokulttuuri ja moni muu asia.“ (KP)*

Joukkueen pelaajien kokema merkityksellisyys pelaamisessa ja joukkueen edustamisessa kumpuaa valmentajien mielestä pitkälti joukkueen sisältä. Joukkue itse luo ilmapiirinsä, mutta siihen koetaan vaikuttavan joukkue- ja organisaatiokulttuureista periytyvien asioiden. Ilmapiiriä voidaan tietoisesti luoda, mutta jatkossa sen vakiintuessa, ohjaa se alitajuisesti joukkueen käyttäytymistä niin peleissä kun niiden ulkopuolellakin.

*“... -Kyllähän se on paljon myös tällainen mindset-kysymys ja sitten se myös tietysti kaikissa kulttuureissa, lajikulttuuri tuo tiettyjä asioita, mutta joukkueen sisäinen kulttuuri, organisaation kulttuuri mitä siellä arvostetaan? Jos mietitään vaikka jotain lätkäjoukkueita niin niillä on ollut joillakin tämmösiä että tää on*

*taitokiekkoa ja tässä on paljon sitä sellaista. Se on yks asia mikä alitajuisesti ohjaa myös sitä käyttäytymistä.“ (KP)*

*“Toivottavasti harjoitussali on semmoinen paikka mihin on tosi mielekästä ja hauska tulla. Hauska tulla treeneihin. Se on stimuloivaa, mielenkiintoista ja nautinnollista, merkityksellistä. Se joukkue kokee, et nyt ollaan niinku jossain ison äärellä. Tehdään jotain hienoa. Nykyään voisi ajatella silleen, että se vuosi kannattais aina aloittaa semmoisella ajatuksella, että mitä jos tehtäis niinku paras vuosi ikinä. Miksei vain tehtäis aivan huikee vuosi yhdessä.“ (L)*

Merkityksellisyyden luominen toimintaan koettiin menestymisen kannalta olennaisena. On kuitenkin haastavaa luoda sellaista merkityksellisyyttä, joka yhdistäisi kaikki pelaajat joukkueessa. Se nähdään ideaalina, jota kohti olisi hyvä pyrkiä. Sen onnistumisen nähdään tarjoavan pitkäkestoisen menestymisen avaimet.

*“Ilmapiirissä pitää olla semmoinen tunne, että sillä päivittäisellä toiminnalla on merkitystä kaikille. Ei pelkästään se, että saat sen 100 tonnia pelaamisesta, että pelaat jääkiekkoa ja oot helvetin hyvin palkatussa ammatissa ja se raha on se juttu. Vaan et sillä pitää joku isompi merkitys, joku yhteys, miksi tätä tehdään. Koska ilman semmoista ilmapiiriä, mun mielestä se menestyminen on tosi vaikeeta. Tai voi se tapahtuu kerran sattuman kautta, mut sit taas se halu, et se tapahtuu vuosi toisensa jälkeen. Niin siinä pitää olla semmoista kulttuuria. Niin että merkitsee jotain laittaa toi pelipaita päälle, mennä tuonne pelaamaan.“ JK*

### **7.2.2. Osallistaminen osana pelaajien omistajuuden kasvattamista**

Valmentajat nostivat haastatteluissa esiin näkökulmaa pelaajien omasta vastuusta. He puhuivat omistajuudesta, eli pelaajalähtöisestä itsensä ja muiden kehittämisestä parempaan suuntaan. Olennaisena nähtiin omien näkemysten esiintuominen ja niiden harjoittelu etukäteen. Tällä he asettavat mittasuhteisiin sitä, kuinka paljon valmentajalla oikeasti on aikaa ja mahdollisuuksia vaikuttaa luovuuden käsitteen alla ilmeneviin asioihin. Valmentajan minäpystyvyyden ollessa korkealla tasolla, kykenee hän tarjoamaan pelaajille koko tietämyksensä esimerkiksi taktisten taitojen opettamisen sekä motivaation ja luonteen rakentamisen suhteen (Feltz ym. 1999). Tällöin valmentaja tietää, että kykenee opettamaan itse tiedostamiaan olennaisia peliin

vaikuttavia taitoja pelaajille. Valmentajan pystyvyyden tunne voi siis suuresti edistää joukkueen peliä, sillä silloin hän uskaltaa tarttua haasteisiin, jotka voivat aluksi vaikuttaa vaikealta toteuttaa (Chase & Martin 2013, 69-70). Valmentajat lähtökohtaisesti pitivät luovuuden huomiointia pelaamisessa ja kommunikointia sen merkityksestä tärkeänä. Jos pelaajat eivät tiedä luovuudesta tai sitä ei tiedosteta tarpeeksi, on se huono lähtökohta odottaa muutoksiakaan sen suhteen.

Valmentaja voi antaa eväitä omistajuuden kasvuun jakamalla vastuuta ja osallistamalla pelaajia joukkueen pelin kehittämiseen. Antamalla pelaajille autonomiaa ja vastuuta, heidän omistajuus omasta tekemisestä kasvaa. Samalla pelaajien omaehtoisesta oppimista voi tukea ja kannustaa. Kannustetaan ajattelemaan hieman itse ja heitetään palloa pelaajille.(Furley, Memmert & Heller 2010; Memmert & Furley 2007; Memmert 2015).

*“Valmentajan pitäis pyrkiä lisäämään omistajuutta, eli toimimaan sillä tavalla, että sen pelaajan oma omistajuus omasta kehityksestä kasvaa-- Omistajuus on kaikista tärkein myös vanhemmilla urheilijoilla, silloin syntyy pysyvää ymmärrystä ja pysyvää oppimista. Nykyaikana kaikki tieto on saatavilla pelaajille itselleenkin. Mitä enemmän voit tukea pelaajan omaehtoista tekemistä, sitä parempi lopputulos.” (KP)*

*“Kuinka hyvin itsekin pystyy sitä asiaa tuomaan esiin, millaisen ympäristön on pystynyt itse luomaan siihen, onko siellä turvallista ikään kuin käyttää sitten sitä omaa luovuutta ja tuoda niitä omia ajatuksia esiin. Se on joka tapauksessa semmoinen ajatus tai tommoiseen tilanteeseen itse pyrkii, et ne pelaajat uskaltais tehdä sitä ja silloin mä toivon, että sieltä tulis sitten sitä luovaa ajattelua, sitä omatoimista proaktiivista tekemistä, että ne pystyis ja uskaltais ajatella” (JP)*

Käytännössä valmentajat kuvasivat omistajuuden olevan pelaajien omaa kiinnostusta tekemisestä ja siten kehittymistään kohtaan. Se on omaehtoista kehittymiseen pyrkimistä, jossa reflektoidaan esimerkiksi tehtyjä ratkaisuja tai suorituksia pelikentällä.

*”Vaikka niiden pelitekojen ja suoritusten pohjalta se pelaaja osais vaikka pelien välissä jotain ideoida. Ja katsoa sitä pelaamista, että miten jostain tilanteesta ois voinut selvitä.” (F)*

*“--miten ne pystyy itsenäisesti tekemään niitä ratkaisuja. Minkälaisia erilaisia oivalluksia ne löytää, kun ne erehtyy kokeileen ja onnistuu. Sen sijaan että valmentaja kertoo sulle kokoajan, että miten sä ratkaiset niitä tilanteita.” (JK)*

Valmentajat tiedostivat, etteivät he voi tarjota pelaajille kaikkia vastauksia. Pelaajan tulisi kyetä ja oppia käyttämään pelaamisen vapauksiaan joukkueen hyväksi tavalla tai toisella. Pelaaja lähtökohtaisesti itse pyrkii löytämään keinoja kehittääkseen pelaamistaan parempaan suuntaan.

*”--ja myös sillä, että se valmentaja ei aina ole siinä huutamassa, että mitä pitäis tehdä. ” (F)*

*“Pelaajasta se toki aina lähtee. Kannettua vettä kaivossa, jos sitä joku yrittää väkisin saada aikaan.” (KP)*

Pelaajien vastuu omasta tekemisestä, rehellinen suhtautuminen omaan pelaamiseen ja sen reflektointi ovat asioita, joita valmentajat toivoivat näkevänsä pelaajilta. Kokeileva työote oman kehittymisen edistämiseksi, omaehtoisuus ja oman itsensä johtajuus ovat asioita, jotka nousivat esiin valmentajien puheista. Pelaajien älykkyyttä tulisi herätellä kannustamalla heitä enemmissä määrin omaan ajatteluun ja harkintaan (Vella ym 2013, 559).

*“Mutta ne on pieniä juttuja, mitä sä voit sen pelin aikana saada sinne kentälle. Sitä on valmentajana vähän nöyrytnyt siihen myös, että silloin tavallaan annetaan niiden pelaajien tehdä ne ratkaisut siellä. Sen takii yritän koutsaa paljon johtajuutta pelaajille, kaikki pystyis olla vastuussa siitä omasta tekemisestään, ja sitten meillä on vielä erikseen johtavia pelaajia, joilta toivoo, että ne vois olla vastuussa siitä yhteisestä päätöksenteosta siellä kentällä silloin kun se valmentaja ei siihen itse pysty sieltä sivurajalta.” (JP)*

*“Mitä mä koitan täällä, mutta ihan kokonaisuudessakin, niin johtajuuden luomista, oman ajattelun luomista. Todella kriittistä ajattelua ongelmiin. Siihen varmaan niinku enemmän, et jengi pystyisi ite toteuttaan asioita siellä kentällä.” (L)*



Tilannekohtainen oikea toiminta on vaikeasti ennustettavissa. Jää pelaajan itsensä harteille oppia tekemään oikeanlaisia, tilanteisiin sopivia, omia ratkaisuja. Oikeanlaisten ratkaisujen itselle löytäminen on osa pelaajan omaa pelikäsitystä ja kokonaisvaltaista pelaajana kehittymistä (Wein 2004; Westerlund 1997).

*“Et jos on hyvin valmennettu joukkue niin se pystyy aika hyvin puolustamaan semmoiset hyvin valmenneet hyökkäyskuviot, mut sitten ne pelaajien yksittäiset ratkaisut niissä tilanteissa, kun siellä aukeaa jotain mahdollisuuksia ja sitten se kyky tehdä niitä pelaajan omia ratkaisuja.” (JP)*

Yksi valmentajien käyttämistä keinoista oli pelaajien osallistaminen päivittäiseen joukkueen tekemiseen. Samalla syntyy tunne siitä, kuinka joukkueena tehdään asioita yhteisen päämäärän eteen. Syntyy tunne omasta mahdollisuudesta vaikuttaa ja tehdä asioita, joka oletettavasti näkyy kovempaa yrittämisen haluna. Ulkoiset motiivit siirtyvät sisäisiksi motivaation lähteiksi ja pärjäämisestä tulee yksilölle itselleenkin tärkeä asia (Deci & Ryan 2017, 180). Osallistamalla pelaajia tekemiseen he saavat myös automaattisesti enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa, tehdä omia valintoja ja ratkaisuja. Yksilön sisäsyntyinen tarve itsemääräämiseen toteutuu (Deci & Ryan 2017, 10-11).

*“Esimerkiksi nuorten 18-vuotiaiden maajoukkueessa, meillä oli semmoinen perinne, että joka kesä yks hyökkäysjuttu on sellainen, jonka pelaajat saa kehittää. Ja ne saa raamit siihen, että minkälainen joukkue meillä on ja minkä tyyppisiä pelaajia. Mikä vois olla semmoinen mikä vois tuoda jonkun hyvän lisän meille. Se ei ole edes, olennaista kuinka paljon sitä käytetään. Kulkee käsikädessä siinä omistajuuden kanssa. Pitää syntyä tunne siitä, että tämä ei ole valmentajan egoprojekti, vaan tämä on meidän juttu.” (KP)*

Valmentajat näkivät, että niin pelaajien ja kuin valmentajan persoona vaikuttaa siihen, mitä henkilöiden kyvyistä on otettavista irti tai millaista käyttäytymistä voi odottaa. Liikkuma- ja kehittymisvaraa on luontaisesti moneen eri suuntaan, mutta jotkin asiat ovat toisille luontaisempia toteuttaa, niin kentällä kuin sen ulkopuolellakin. Se on samalla valmentamisen haaste, mutta myös resurssi, jonka mahdollinen hyöty on hyvä tiedostaa. Valmentajan pelaajatuntemus mahdollistaa sen, että pelaajista saadaan se suorituskyky irti mitä otettavissa on.

*“Tää on paljon myös persoonakysymys. Osa on luonnostaan sellaisia ihmisiä, että ne on taipuvaisia siihen, että ne haluavat kokeilla erilaisia asioita.” (KP)*

*“Se että kun niille pelaajille antaa autonomiaa, antaa sen mahdollisuuden vaikuttaa asioihin, niin että se hyödynnettäis. Mä ymmärrän sen, että se riippuu vähän persoonasta, se riippuu vähän siitä mihin ne on tottunu.” (JP)*

Valmentamisen haasteeksi mainittiin pyrkimys ymmärtää ja tunnistaa erilaisia pelaajatyyppejä ja saada ne toimimaan sulavasti yhdessä, joukkueena.

*Pitää kuitenkin ymmärtää, että meitä on toisenlaisiakin. Esim entinen maajoukkuevalmentaja Henrik Dettman kysyi pelaajilta aina yhden kysymyksen, että mitä tämä peli on sulle. Yks vastaus oli se, että se on kamppailua mies miestä vastaan, toinen vastas, että se on shakkia. Kolmas oli sitä mieltä, että se on itsensä toteuttamista ja sitä luovuutta. Tämä on se valmentamisen haaste.” (KP)*

### **7.2.3. Pelinomainen harjoittelu ja harjoitusympäristön muokkaus**

Kun valmentajilta kysyttiin luovuuden kehittämisestä, esiin nousi useita eri tapoja, kuinka pienillä ja isommillakin asioilla harjoittelussa voi saada positiivista, haluttua muutosta aikaan. Valmentajat kuvasivat kokonaisvaltaisesti harjoittelutapoja, jotka kehittävät muiden ominaisuuksien lisäksi myös luovuutta. Luovuus nähtiin selkeästi osana isompaa, pelinomaisuuteen ja pelikäsitteeseen liittyvää kokonaisuutta. Valmentajat nostivat esiin myös useita konkreettisia esimerkkejä, miksi mitäkin asiaa tulisi tehdä.

Valmentajat yhdistivät luovuuden kehittymisen ylipäättänsä paremmaksi pelaajaksi kehittämiseen, sillä ne ominaisuudet, jotka johtavat luovuuteen, ovat lähtökohtaisesti kokonaisvaltaisesti pelaajaa kehittäviä. Esimerkiksi pelikäsitteestä puhuttaessa ekspertin erinomainen kyky havainnointiin ja päätöksentekoon voidaan nähdä pelaamisen tehokkuudelle olennaisena ominaisuutena, joka määrittää sitä onko hän peruspelaaja vai huippupelaaja (Wein 2004).

*”Koko harjoittelu on oikeastaan sitä, että periaatteessa sinä opit lukeen niitä erilaisia kaavoja (patterns), mitä siinä pelissä käytännössä tapahtuu. Ja pystyt reagoimaan niihin aina vain nopeammin ja nopeammin.” (L)*

Luovuuden harjoittelu haluttiin nähdä kokonaisvaltaisena sopeutumisenä pelin ärsykkeisiin. Luovuuden kehittäminen ylipäättänsä koettiin hyväksi tavoitteeksi harjoittelun suhteen. Käytännössä valmentajat halusivat nähdä luovuuden yhtenä pelikäsitystä määrittävänä tekijänä: erinomaisen pelikäsityksen voidaan nähdä ennustavan erinomaista ongelmanratkaisua ja päätöksentekoa, jopa luovaa sellaista, jos sellaiselle tilanteessa on tarve. Aikaisempi tutkimus tukee tätä näkökulmaa. (Hendry ym. 2018; Leso ym. 2017; Rasmussen ym. 2020; O’Connor 2018).

*”Harjoittelun pitäisi perustua siihen (Luovuuden kehittämiseen). Pelaajien informaation käsittelykykyyn ja päätöksentekoon...se harjoittelukin on sanana turha suomessa. Se antaa vähän väärän käsityksen siitä, mitä sillä harjoittelulla pyritään tekemään. Ihmisenä me totutetaan itsemme tekemään jotakin. Ollaan hirveän sopeutuvaisia. Harjoittelu on kans semmoista. Sähän sopeutat sun kehoasi, aivoja, itseäsi sen pelin vaatimuksiin.” (JK)*

Valmentajat nostivat esiin kokonaisvaltaisemman, pelinomaisen otteen itse harjoittelussakin. Harjoitusympäristöjä muokkaamalla ja asettamalla pelaajaa ongelmaratkaisutilanteisiin voidaan pakottaa pelaajaa erilaisiin ratkaisuihin, kuten differentiaalioppimisessa on tapana (Savelsbergh ym. 2010).

Pelinomaisen harjoittelun hyötyjä lähestyttiin sen vastakohtaan, suljetun tekniikka- ja tilanneharjoittelun heikkouksien kautta. Toisaalta 7D –mallin mukaan tarkoituksellinen tiettyjen harjoitteiden toistaminen tukee luovienkin ratkaisujen kehittymistä, sillä perustaidon kasvaessa helpottuvat vaativammatkin suoritukset (Ericsson ym. 1993; Hambrick & Oswald 2014; Memmert 2015). Pelinomaisemman harjoittelun koettiin lisäävän pelaajan itsenäistä tarvetta ratkoa eteen tulevia ongelmia.

*”Mä en ite hirveästi usko suljettuun tekniikkaharjoitteluun, sillä se antaa valmiita malleja siihen nähden mitä se itse peli on. Pelissä valmiit toistuvat mallit ovat vähissä. Sen takia pitäisi olla lajiharjoittelussa ykkösprioriteetti, että valmentaja*

*luo harjoitusympäristön sillä tavalla, että pelaajalla on mahdollisuus ratkoa ongelmia itsenäisesti.” (JK)*

Luovuuden katsottiin kehittyvän pelinomaisen harjoittelun kautta luontevasti, sillä silloin pelaaja harjoittelee myös mahdollisimman autenttisissa tilanteissa, samojen varsinaisessa pelissä vuorovaikuttavien haasteiden kanssa. Päästään harjoittelemaan samaa ongelmanratkaisua, kuin mitä pelissäkin on tiedossa. 7D ohjeistuksessa pelinomainen harjoittelu koostuu 1-ulotteisten pelien ja tarkoituksenmukaisen harjoittelun yhdistämisestä: toisto pelitilanteista johtaa kyseisten pelitilanteiden pelaamisen harjaantumiseen (Hambrick & Oswald 2014; Memmert & Harvey 2010; Memmert 2015).

*”Valmentajan tehtävä on luoda sinne ongelmia ja tehtäviä ja vähän sääntöjä sekä rajoituksia. Mutta pelaajan luovuutta ja älykkyyttä pitäisi kehittää siten että hän joutuu itse niitä pelissä kohtaamiaan ongelmiaan joko yksin, parin kanssa tai viisikkona ratkaisemaan. Tällä tavalla näkisin luovuutta harjoitettavan kaikista parhaiten. Jos sä et niitä ongelmia ratko harjoituksissakaan, niitä on tosi vaikea ratkoa peleissäkään.” (JK)*

*”--eikä niin vain ole semmoisia treenejä, että ideana on syöttää tuonne ja syöttää tuonne. Vaan ideana on, että jos se tapahtuu pelillisissä tilanteissa paljon, harjoittelu, niin mä näkisin että se kehittää niin yksilönä kuin joukkueena sitä luovuutta.” (F)*

Korostettu puhe pelinomaisemman harjoittelun merkityksestä ei poista perustaitoja ja tuntumaa hiovien drillien hyödyllisyyttä kokonaisuudessa. Kun puhutaan joukkueharjoittelusta, on valmentajien mukaan olennaista kuitenkin käyttää aikaa tehokkaasti hyödyksi ja harjoitella sellaisia asioita, joita ei yksin tai kaverin kanssa juuri pysty harjoittelemaan. 7D ohjeistuksessa tämä toteutuu joukkueharjoittelun kohdassa (1-ulotteiset pelit). Kohdatessa joukkueena samoja tilanteita yhä uudelleen, harjaantuu toiminta niin yksilönä kuin joukkueenakin juuri näissä harjoitelluissa tilanteissa (Hambrick & Oswald 2014; Memmert & Harvey 2010; Memmert 2015).

*”Vaan silloin kun pitää sitä aikaa käyttää hyväksi, ja kun on ihmisiä kokoontunut harjoittelemaan joukkueena, niin siinä hetkessä ne tilanteet mitä harjoitellaan tai*

*valitaan sinne, niin niiden pitää olla semmosia, mitä toistuu myös itse pelissä.”*  
(JK)

Suljetummalla ja rajoitetummalla drilliharjoittelulla on valmentajien mukaan myös oma paikkansa. Niillä voidaan spesifisti harjoitella tiettyjä tilanteita ja kasvattaa mahdollisesti ratkaisupankkia näitä tilanteita varten. Teorian 7D ohjeistuksessa tämä toteutuu tarkoituksenmukaisen harjoittelun toistolla, joka korostaa perusasioiden taitotason hiomista paremmaksi (Ericsson, Krampe & Tesch-Römer 1993; Hambrick & Oswald 2014; Memmert 2015). Kun sama tilanne kohdataan useasti eristetyssä ympäristössä, on pelaajan hieman helpompi löytää tapoja ratkaista tilanne, sillä paine ei ole samalla tavalla läsnä kuin pelitilanteissa. Lopulta suoritus voidaan siirtää osaksi kokonaissuoritusta.

*”---Pelaajan on pakko tehdä jokin haluttu asia, harhautus tjsp. Samalla se pelaaja oppii löytämään erilaisia keinoja päästä ohi. Jos se harhauttaa helpotettua 1v1, niin todennäköisesti siinä käy silleen, että ku se harjoite etenee ja toistoja tulee, niin se puolustava pelaaja osaa myös pikkuhiljaa lukea pikkuhiljaa sitä paremmin. Jolloin se alkaa ottaa sen tietyn harhautuksen pois ja tällöin hyökkääjä joutuu taas mukautumaan siihen ympäristöönsä ja löytään niitä uusia keinoja päästä ohitse.”* (JK)

Pelinomaisen harjoittelun yksi hyöty tulee siitä, että se kykenee toisintamaan painetta, tunnetta ja muita ympäristöllisiä tekijöitä, jotka vaikuttavat suoritukseen. Tällöin urheilija käytännössä harjoittelee myös esimerkiksi säilyttämään toiminnansäätelynsä implisiittisellä tasolla. (Davids 2008; Jaakkola 2010; Jaakkola 2016; Rendell ym. 2011; Schmidt & Wrisberg 2008). Pelinomaisissa tilanteissa urheilija opettelee sopeutumaan tilanteiden luomaan henkiseen paineeseen ja käsittelemään sitä.

*”Ne taidot mitä siinä pelissä tarvitaan, ne liittyy aina siihen, että sun pitää pystyä lukemaan sitä ympäristöä. Sitä vastustajaa, sitä joukkuekaveria. Sen pitäisi olla se lähtökohta sille harjoittelulle. Vähintään jonkilainen henkinen olo tila siitä, että joutuu käsittelemään sitä henkistä painetta siitä mikä tulee pelissä.”* (JK)

Valmentajat nimeävät pelinomaisen hyökkäys- ja puolustuspelaamisen harjoittelun toteuttamisesta ristiriitaisuuksia, jotka voivat selittää suoriutumista erilaisissa rooleissa.

Hyökkäyksen harjoittelun katsotaan turhan usein olleen epäpelinomaista, verrattuna puolustuksen harjoitteluun.

*“Musta sillä on iso ero, että harhautatko sä tötsän 1000 kertaa vai ihmisen. Jääkiekossa on usein opetettu kiekollisia taitoja ilman vastustajaa. Puhutaan, että puolustavan pelaajan on niin paljon helpompi pelata kiekollista vastaan. Mutta sitten me kuitenkin aina opetetaan se puolustava pelaaja oikeeseen pelitilanteeseen. Puolustavan pelaajan harjoittelu on aina perustunut siihen, että se on pelinomaista. Monesti ollaan käytetty runsaasti aikaa kiekollisen pelaajan hyökkäysominaisuuksiin harjoitteissa, jotka ei sellaisenaan toistu koskaan pelissä. Epäsuhta harjoittelun jaksottelussa oman kokemuksen mukaan vähän kiistanalainen.” (JK)*

Samalla kun pelaaja asetetaan tilanteisiin, joissa on tehtävä erilaisia ratkaisuja, on luovuuden kannalta myös hyödyllistä laittaa pelaajaa tilanteisiin, missä hän saa täysin toteuttaa itseään. Toisaalta nämäkään asiat eivät ole toisiaan poissulkevia. Olennaista on, että pelaajalla on erilaisia potentiaalisia ratkaisumahdollisuuksia ja pelaaja saa itse tehdä päätöksiä. Harjoitusympäristö ohjaa pelaajaa tietynlaiseen toimintaan.

*“Hyvän harjoitteen mittari on se, että kuinka monta itsenäistä päätöstä pelaaja joutuu tekeen kiekollisena sen yhden yksittäisen harjoitussession aikana.” (JK)*

Valmentajien sanomisista voidaan tulkita, että mitä vähemmän rajoitteita pelaajille ympäristön puolesta tarjotaan, sitä enemmän siellä on mahdollisuuksia toteuttaa itseään. Pelaajille tulisi tarjota aika ja tila, jossa rajoitteet on kyetty minimoimaan, ja uuden kokeiluun olisi kannustetta. Hyödyllisiä löydöksiä voisi kokeilla viedä itse peliin.

*“Mä näkisin että se luovuus harjaantuu semmosissa tilanteissa missä niitä rajoitteita ei oo hirveesti. Missä ne pelaajat saa sen sauman tehdä/harjoitella niitä omia ratkaisuita --- välillä se voi helpottaa, että muutetaan lajin sääntöjäkin vähän, annetaan ehkä vielä enemmän vapauksia niin saattaa löytyä jotain uusia ratkaisuja, mitkä voidaan tuoda niiden lajin sääntöjen sisälle ja toteuttaa mahdollisesti pelissä. Harjoitteet missä vapauksia on paljon eli niitä mahdollisia ratkaisujakin on mahdollisimman paljon.” (JP)*

Valmentajien ohjeennuora harjoitteiden nopeamman sisään pääsemisen mahdollistamiseksi on yksinkertaistaa ja rajoittaa alkuun, mutta nopeasti pyrkiä lisäämään varsinainen vastustaja, jotta pelinomaisuus konkretisoisi kokonaisuuden. Harjoitteiden aloittaminen yksinkertaisesta ja kasvattaminen kohti varsinaista peliä luo potentiaalia pelaajien uuden oivaltamiselle. Ensin pyritään eristetyksi ottamaan jokin taito tai tapa tehdä asia haltuun, jota voidaan sitten pyrkiä viemään pelinomaisempaan tilanteeseen.

*“Mennään esimerkiksi koko ajan vapaampaan peliin jostain vähän tiukemmista säännöistä, aluerajoituksista. Katotaan saadaanko me sitä mitä me oltiin erikseen siinä harjoittelemassa tapahtumaan silloin kun ei ole niitä rajoitteita ja pakotteita, ja sitten samalla pystyyks ne keksiin siinä sitten muita ratkaisuja sille siinä vaiheessa, kun heitä ei enää rajoiteta millään muulla kuin esimerkiksi lajin säännöillä.” (JP)*

*“Käytännössä iso osa, lähes kaikki meidän, tai mun teetättämistä harjoituksista perustuu siihen, että siellä on paljon ratkaisumahdollisuuksia. Ehkä ihan alkuun, kun tulee uutta asiaa, niin se saatetaan käydä niin että ei ole kuin käytännössä yksi ratkaisumahdollisuus, mutta sit siihen koitetaan nopeasti tuoda se vastustaja. Hahmottamisen helpottamiseksi.” (F)*

Tavoite luonnollisesti ohjaa harjoitteiden suunnittelua. Harjoitteiden rajoitteilla ja säännöillä on helppo siirtää harjoituksen tavoitetta erilaisiin pelaamisen yksityiskohtiin, niin joukkue- kuin yksilöharjoittelussakin. Harjoitus voi fyysisesti olla samanlainen kuin ennen, mutta verbaalisten ohjeiden, toiveiden ja tavoitteiden asettelulla voidaan vaikuttaa paljon siihen, millaista toimintaa itse harjoitteessa lopulta tapahtuu. Usein on myös hyödyllistä kommunikoida pelaajien kanssa siitä, mihin suuntaan harjoitetta olisi hyvä viedä. Valmentajan tulee käyttää hyödykseen päivittäin lukuisia vuorovaikutustaitoihin kuuluvia puolia: kommunikaation ja kuuntelun taitoja, palautteen antamisen taitoja ja taitoja valmennusympäristön ilmapiirin luomisen suhteen (Robinson 2010).

*“Harjoituksissa se liittyy siihen itse harjoituksen suunnitteluun, mietitään mikä on tavoite ja sen jälkeen me luodaan sinne sääntöjä ja raameja. Periaatteessa kaikki perusjutut millä voi ikään kuin manipuloida harjoitetta. Ohjeet tietenki myös.”*

*Kerrotaan mitä halutaan, kerrotaan mitä toivotaan. Välillä voidaan mennä enemmän semmosen ohjatun oivaltamisen kautta, välillä annetaan enemmän saumaa niille pelaajille keksiä sitä, luoda sitä harjoitetta siinä samalla kuin se etenee.” (JP)*

Valmentajat nostivat esiin yhdessä harjoittelun merkitystä ongelmanratkaisutilanteissa, jotta luovuus ja soveltaminen saadaan luontevaksi osaksi joukkuepelejä. Tällöin ne saadaan osaksi joukkuepelin järjestelmällisyyden periaatetta: joukkuekaverit tulevat tietoisemmiksi toistensa mahdollisista soveltamisen yrityksistä pelin aikana (Lumela 2007).

*“Jalkapallossa ollaan siinä joukkuemuodossa...sitten ne pystyy keskenään löytämään sitä kemialla niissä tilanteissa, koska vaikka jos puhutaan syötöstä, niin se vaatii aina sen, että se vastaanottaja on mukana siinä tilanteessa. Mahdollisesti se vaatii sen, että se kolmas pelaaja on tehnyt sen tilan, liikkunut pois, vienyt pakin pois, ja joku täyttää sen tilan ja se eka kundi ymmärtää vielä syöttää sen sinne oikeeseen aikaan. Jos halutaan joukkueen luovuutta kehittää, niin pelaajien pitää yhdessä tehdä niitä asioita, että se saadaan sinne itse käytäntöön.” (JP)*

Valmentajat nostivat esiin myös varhaisen nuoruuden monipuolisen vapaan pelailun tärkeyden. Teorianosuuden 7D ohjeistuksessa se on myös tunnistettu yhtenä merkittävimpänä luovuutta kehittävästä tekijänä (Fardilha & Allen 2019; Memmert 2011a, 2015; Roth 2005).

*”Myös varmasti yksilönä (luovuus kehitettävissä)...varmasti myös jollain tavalla luovaksi pelaajaksi kehittyä sillä, että läpi elämänsä pelaa paljon kaikkea ja monipuolisesti.” (F)*

*“Sillä tavalla harjoitettavissa, että tällainen ei strukturoitu piha-höntsä pelaaminen on sellainen asia joka sitä selkeästi edistää. Eli ne jotka on tehneet paljon sitä omaehtoista pelaamista. Ja sen ei tarvi olla edes oma laji, vaan se voi olla, että on pelattu tossulätkää tai futista tai mitä tahansa.” (KP)*

Kannustamalla ja luomalla ympäristö sellaiseksi, missä pelaaja on jatkuvasti läsnä ja mukana erilaisissa tilanteissa pelaaja oppii hyödyntämään toteutettavissa olevia mahdollisuuksia monipuolisesti hyväkseen. Hassuttelulla, rentoudella ja ennakkoluulottoman sallivan asenteen



avulla pelaajat kykenevät heittäytymään ja täten kokeilemaan itselle uusia ratkaisuja. Harjoittelutyötylien vaihtelu toimii myös motivointina ja piristeenä, jolla voidaan parhaassa tapauksessa pelinomaisesti testata äsken opittuja asioita. Tästä harjoitusten lopuksi toteutettava vapaa peli on hyvä esimerkki.

*“Millaisia? No siis aivan laidasta laitaan. Aika hulluista ideoista ja ihan siis yksilöharjoittelusta, että kokeillaas tällaista vaikka juomatauolla, ihan siihen asti että tehdään vaikka joukkueiden pelejä, missä on kannustimia erilaisiin juttuihin.”*  
(L)

*“Kyl mä lähtisin niistä (pelinomaisista) harjoitteista. Pelihän on leikkiä ja lapsi oppii luovaksi kun se leikkii. Vuorovaikutuksen näen siinä tärkeänä. Mielestäni niitä yksilötaitoja kehität silloin parhaiten, kun on pallollinen ja palloton. Kun on hyökkäävä pelaaja ja puolustava pelaaja. Ja jonkunnäköinen kilpailu ja kisa tai leikki. Et se leikkimielisyys on tärkeä osa sitä harjoittelua, ihan millä tasolla tahansa.”* (JK)

*“Näkisin että sen luovuuden kanssa ja siihen luovuuteen rohkaisemiseen on paljon hyötyä siitä, että tehdään ihan jotain siihen itse lajiin liittymättömiä asioita, ja niissä korostetaan sitä (luovuutta) ja pyritään saamaan luovuutta esiin---”* (JP)

Valmentaja voi viestiä harjoittelun vapauksia ja haastavuutta eteenpäin pelaajille. Jotkin harjoitteet vaativat enemmän keskittymistä esimerkiksi uusiin sovittuihin asioihin, jolloin pelaajan oma yksilökohtainen pelaaminen voi kärsiä siitä. Vaikka huomio on oman kehon ulkopuolella, on käynnissä vahva kokonaisuuden prosessointi: esimerkiksi “olenko oikeassa paikassa” tai “pitikö nyt syöttää tuonne” voivat kuvata pelaajien tuntemuksia näissä tilanteissa. Toiminnansäätelystä tulee eksplisiittistä, kankeaa ja hidasta, joka on uuden opettelussa kuitenkin normaalia (Davids 2008; Jaakkola 2010; Jaakkola 2016; Rendell ym 2011; Schmidt & Wrisberg 2008). Viestimällä ja ennakoimalla eteenpäin näitä tuntemuksia, voidaan pelaamiseen saada enemmän rentoutta, jolloin suoriutuminenkin voi parantua. Harjoitteille voidaan nimetä ja asettaa erilaisia tasoja, jolloin tähän opetetut pelaajat tietävät heti, millaista toimintaa on luvassa, ja millaista tekemistä heiltä odotetaan. Tasoilla voidaan viestiä esimerkiksi sitä, mihin pelaajan tulee harjoitteessa keskittyä ja kuinka paljon.

*“Mutta kyl me käytetään erilaisia tasoja siinä, että kuinka paljon jossain harjoitteessa tulee asiaa, mitä se pelaaja joutuu ajatella. Joten siitä voi olla myös hyötyä, että ne ohjeet on joskus vähän löyhemmät. Ja sä jätät pelaajalle, ketjulle enemmän mahdollisuuksia toteuttaa itseään. Se voi olla motivoivaa. Voi saavuttaa flow tilan, ettet joudu kauheasti käsittelemään informaatiota, samaan aikaan kun pelaat. Joten välillä esim harjoituksissa on osia, mitkä ei ole niin tiukasti ohjeistettuja kuin toiset.” (F)*

#### **7.2.4. Nuoruvaiheen harjoittelun erityispiirteitä**

Valmentajien mielestä nuoruuden harjoittelua ja pelejä tulisi toteuttaa selkeästi eri perusteilla kuin ammattilaisurheilua. Pelaamisen ja harjoittelun tulisi nuorena sisältää enemmän vapauksia ja itsensä toteuttamista. Toisaalta monet nuoret ovat tähän luonnostaankin taipuvaisia ulkoapäin asetettuja sääntöjä ja raameja uhmaavan kasvuvaiheensa takia, jota myös suorana suomennoksena voidaan itsekeskeisyydeksi (Egocentric) kutsua (González-Villora ym. 2015). Valmentajat puhuvat hetkellisen menestymisen ilmiöstä, jossa kaikki tähtää juuri seuraavan pelin voittamiseen, jolloin tehdyt valinnat esimerkiksi harjoittelun suhteen eivät välttämättä ole pitkäkestoisesti hedelmällisiä pelaajien optimaalisen kehittymisen kannalta. Hetkelliseen menestymiseen panostaminen nuoruusiässä pelaajien kehitysvaiheessa ohjaa pelaajakehittymisen fokusta mahdollisesti liikaa pois asioista, joiden kehittyminen olisi tärkeää tulevaisuutta ajatellen. Sama ongelma on tiedostettu Collinsin ym. (2019) tutkimuksessa.

*“junioripuolella se tulos ei sais ohjata sitä pitkää peliä, mitä niiden lasten ja nuorten kanssa tehdään. Siellä mä kannustaisin enemmän siihen pelaajien luovuuteen. Ja sitten ku se pyramidi nousee sitä kärkeä kohti, niin sitten aletaan puhua voittavasta jääkiekosta. Mun mielestä sitä hetkellistä menestymistä pitäis alkaa mittaamaan vasta sitten kun tullaan ammattilaisurheiluun. Sitä aikaisemmin sillä hinnalla millä hyvänsä voittamisella ei ole sijaa. Jos halutaan niitä pelaajia kehittää. Ne virheet kannattaa tehdä nuorempana, se tuo kuitenkin kokemuksia huonoista hetkistä ja miten niistä nousee. Ammattilaistasolla liikutaan yksittäisen pelin voittamisen, äärimmäisen menestysnälkäisen ympäristön kanssa. Edustuksen valmennuksessa tehdään harjoitteita, mitä en tekis mistään hinnasta nuoruvaiheen pelaajille.” (JK)*

Lyhytkatseinen tulosorientoituneisuus kääntyy herkästi haitaksi myös aikuisiän huippu-urheilussa, sillä yksipuolinen oman kapeahkon roolin hoitaminen voi näivettää pelaajan osaamisen melko kapeaksi.

*“Jos me kokoajan totutetaan pelaajat liigatasolla siihen, että sä saat valmiita vastauksia jne. Sä oot 30v ja sä yhtäkkiä huomaat, että yksittäisessä tilanteessa sulla on huonommat taidot kuin silloin kun sä tulit liigaan. Se tapahtuu aika monelle, se tapahtui itellekin. Ja sitä tapahtuu. Kun katot tuossa 30v äijiä niin niiden pelivälineen hallintataidot on oikeasti aika suppeat, kun heitä on totutettu siihen, että sä pelaat taktisesti äärimmäisen kurinalaisesti. Sun harjoittelu on aika yksipuolista. Sä monotonisesti pelaat peliä sun vahvuuksien kautta. Et kehitä sun heikkouksia. Koska se peli monesti vaatii ammattilaistasolla sitäkin. Me tehdään siitä harjoittelusta liian yksipuolista. Ollaan kadotettu omalla toiminnalla se luovuus itsestämme. Mitä ois voinu vaikka sen 10v aikana kehittää.” (JK)*

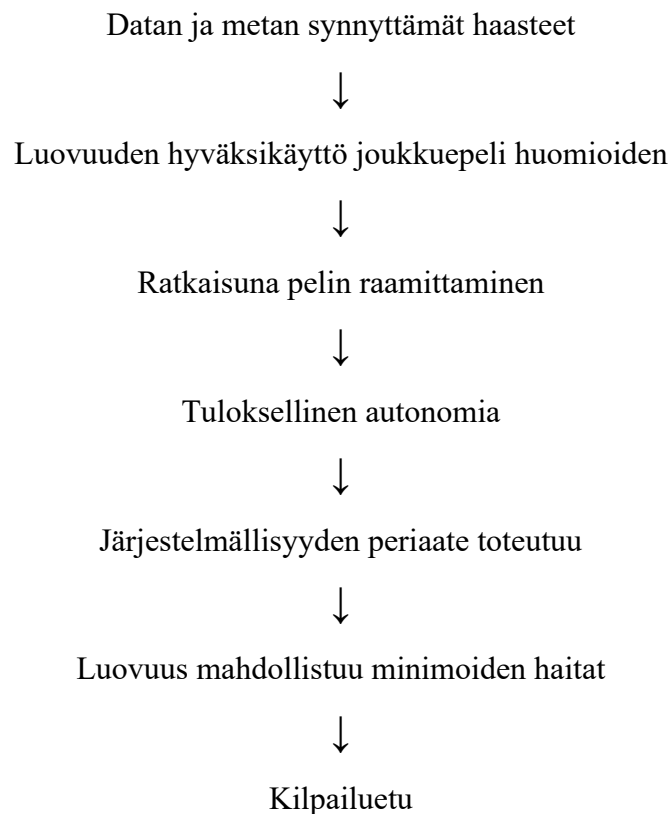
Vaikka valmentajat haluavatkin pääsääntöisesti sävyttää luovaa päätöksentekoa pelaajille ja harjoituttaakin sitä pelinomaisissa harjoituksissaan, varjostaa korkeita sarjatasoja ja ammattilaisurheilua tietynlainen lyhytkatseisuus. Valmentajat kokevat, että usein parempia tuloksia lyhyellä aikavälillä on mahdollista saada keskittymällä rajoitetusti tiettyihin pelitilanteisiin tai taktiikoihin. Eli käytännössä harjoitella perusasioita kuntoon rajoitetussa ympäristössä. Tällaisten prioriteettien on todettu olevan luovuutta näivettäviä (Rasmussen ym. 2019). Käytännössä tällä tavalla voidaan 7D: mallin ohjeistuksesta täyttää muutama kohta, mutta vapauksia tai mahdollisuuksia kehittää heikkouksiaan se ei pelaajille juuri tarjoa. Luovuuden laajempi tietoinen harjoittaminen onkin ristiriitaisen aikaa vievää, etenkin suhteutettuna huippu-urheilun kiivaaseen tulospaineeseen, jossa kehitystä halutaan saavuttaa päivätasolla (Memmert 2007). Luovuudelle koetaan selkeää tarvetta huippu-urheilussa, mutta käytännössä sen tavoittelu mahdollistuu siellä heikosti. Luovuuden kehittämisen on nähty sopivan heikosti toimimiseen päivittäisen menestymisen paineen alla. (Rasmussen 2020)

*“Mikä on tärkeätä. Ammattilaisjäädiekossa se aika käytetään siihen, mikä palvelee eniten voittamista. Koitetaan mahdollisimman lyhyessä ajassa saamaan mahdollisimman hyvä vaikutus, vaikka tiedostaen samalla sen, että se on aika lyhyt aikainen vaikutus pelaajien kehittämisen kannalta, heidän pitkällä omalla polullaan. Eli keskitytään asioihin jotka tois sen voiton lyhyellä tähtämellä.*

*Ammattilaisurheilussa näin. Yks kausi se on niin hektinen, silloin on ehkä hyödyllisempää tehdä asioita, joissa sitä ratkaisumahdollisuuksien valikoimaa kavennetaan, jotta siitä pelistä saadaan kurinalaisempaa.” (JK)*

### 7.3. Luovuuden merkitys kilpailuedun luomisessa ja haittojen minimointi

Valmentajat tiedostivat luovuuden potentiaalin kilpailuetua luovana tekijänä. Data ja meta määrittävät uudenlaista kilpailuedun syntymistä, jossa olennaista on myös tiedostaa oman joukkueensa materiaali, ja se mihin aikaa halutaan panostaa. Minimoidakseen luovuuden mahdolliset haitat ja toisaalta luodakseen luovuudelle tilaa kentällä, valmentajat käyttävät hyödykseen pelaamisen raamittamista. Pelaamisen raamittaminen mahdollistaa autonomian tuloksellisuuden, samalla minimoiden liian autonomian haittoja. Olennaista on myös varmistaa, että tietyt pelin peruseriaatteet kentällä toteutuvat. Kuva 5 havainnollistaa luovuuden optimaalista polkua kilpailuedun saavuttamiseksi ja täten yhteen vetää tutkimuskysymys 3:n vastauksia. Siinä luovuuden haitat pyritään minimoimaan tavoittelemalla tuloksellista autonomiaa ja käyttäen hyväksi pelaamisen raamittamista. Kuvion tasot ovat ylhäältä alaspäin etenevä looginen jatkumo, missä edellinen kohta mahdollistaa seuraavan toteutumisen.



KUVA 5. Kilpailuedun tavoittelu luovuuden kautta.

### 7.3.1. Metan ja datan huomiointi kilpailuedun saavuttamiseksi

Data ja metan muodostuminen kulkevat käsi kädessä. Nykypäivän datan saatavuus mahdollistaa uuden metan tunnistamisen entistä paremmin ja entistä tarkemmassa sekä pienemmässä muodossa. Pieniä peliin vaikuttavia asioita kyetään huomioimaan entistä tehokkaammin ja siten kopioimaan osaksi omankin joukkueen peliä. (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021) Meta elää koko ajan omaa elämäänsä, sillä ns. voimassa olevan metan yleistymisen vaikuttaa taas siihen, kuinka sitä vastaan pyritään luomaan jotain uutta ja toimivaa. Se on omalla tavallaan kivi-paperi-sakset tyyppinen kierre, jossa hallitsevan metan syrjäyttäminen voi kuitenkin tapahtua suurellakin viiveellä.

*”Mitä korkeammalla tasolla ja mitä parempia pelaajia vastaan pelataan, siellä on semmoinen pikku peli pelin sisällä kokoajan menossa. Mitä paremmalle tasolle mennään, sitä enemmän se vain vaatii vain hurjempia ja hurjempia uusia ideoita, että se tuntuu luovalta sen jälkeen.” (L)*

*”Onko se sitten luovuutta onks se jotain muuta mutta joka tapauksessa omat päätökset siellä mitkä vähän poikkeaa siitä joukkuetaktiikasta, niin ne on ne mitkä usein ratkaisee ne pelit.“ (JP)*

*”Sitten kun joukkuepuolustukset on parempia niin on valtava asia, että sä pystyt kaverille ostaan sen kymmenyksen lisää aikaa.” (KP)*

Luovuudesta saatava kilpailuetu liittyy läheisesti dataan ja metaan, sillä jälkimmäisistä molemmat määrittävät luovuuden toimivuutta. Data voi esimerkiksi kertoa, mitä tehdään kentällä harvoin ja toimivatko nämä harvoin tehdyt asiat millä todennäköisyydellä. Meta vastavuoroisesti voi määrittää sitä onko usein kentällä tehdyt asiat muodostuneet tehokkaaksi, trendaavaksi pelityyliksi, jota useimmat joukkueet jo käyttävät. Kilpaurheilussa kaikki tähtää pelaamisen tehokkuuteen, toimivuuteen ja siten voittamiseen. Tämä synnyttääkin tehokkaasti uusia, luovia tapoja pelata peliä.

*”Jos sulla on periaatteisiin sisällytettynä useampia erilaisia mahdollisuuksia ratkaista tilanteita, tekee se käytännössä siitä skouttaamisesta aika hankalaa.*

*Toisaalta jos sulla on 48 pelikuviota, jotka menee aina samalla tavalla, ja kun tuo huudetaan se menee aina näin. Niin jossain vaiheessa niihin pääsee käsiksi.” (KP)*

*“Mulla on semmonen henkilökohtainen missio: lentopallovallankumous. Eli yksinkertaisesti vain tuhota kaikki semmoinen vanhanaikainen ajattelu, että näin ollaan aina tehty. Noh minkä takia, no sen takia koska me ei tiietä.” (L)*

Valmentajat kokevat metojen synnyn lähtevän tarpeesta tehdä jotain toisin, sillä muuten ei pärjätä tarpeeksi hyvin. Pyritään pelaamaan vallalla olevaa pelityyliä vastaan siten, että omat mahdollisuudet voittoon paranisivat (Street F 2023).

*“Isoimmat innovaatiot syntyvät keskikastin joukkueissa, ne, jotka on pienemmällä budjetilla joutuu miettimään, että mistä ne saa kilpailuedun suhteessa, että ne vois pärjätä jättiläisille. Eikä ne varmaan siltikään tuu pärjäämään, kun vain satunnaisesti, mutta ne pystyy nostamaan prosentuaalista mahdollisuutta pärjätä. Maksimoidakseen omat resurssit, pitää yrittää miettiä jotain mikä pystyis haastaa vallalla olevat trendit. Siitä pelin evoluutio syntyy aina.” (KP)*

Muuttamalla jotain sellaisissa tilanteissa, jotka toistuvat pelissä eniten, voidaan jopa luoda itselle uudenlainen pelityyli. Jos tämä tapa toimii, yleistyy se todennäköisesti muidenkin joukkueiden tekemisessä (Hemmingsen 2023; Kokkinakis 2021).

*“Jos koripallossa on 90 pallonhallintaa per joukkue per peli, niin niitä on silloin 180 yhteensä siinä pelissä. Jolloin myös roolinvaihtoja on 180. Jos sä mietit sitten siinä, miten synnyttää metoja, niin ensimmäinen lähtökohtahan pitää olla siinä, että mitkä asiat toistuvat kaikista useiten siinä pelissä.” (KP)*

Vaikka oma pelityyli olisi vastustajalle täysin tiedossa, niin se ei ole aina voiton tae. Vaikka tietäisikin mitä vastustaja tekee, voi sitä vastaan olla edelleen vaikea pelata, jos vastustaja pelaa riittävän hyvin. Myös pieni oman pelin palasien sekoittaminen voi riittää, etenkin kun tasoerot ovat pienet. Oma tekemistään ei kannata myöskään liikaa sekoittaa. Vaikka vastustajalla usein on paljon dataa käytettävissään, ei siihen voi aina suuresti adaptoitua. Pelin raamit on hyvä pitää samoina. Luovuus tässä suhteessa ei voi toimia itseisarvona. Hyvän tuloksen saaminen on aina

tasapainottelua näiden seikkojen keskellä. Luovuuden käyttäminen on väline, mikä voi auttaa vastustajan voittamisessa.

*“Aika pitkälle me ollaan tänä vuonna päätetty että pärjätään sillä, että tehdään sitä mitä meidän vastustajat tietää, että me tehdään. Mutta silti se toimii tosi hyvin. On muutamia hetkiä, jolloin me tehdään vähän jotain muuta. Ei sillä oo oikeastaan hirveästi väliä, että vastustaja tietää mitä me tehdään, jos me tehdään se tosi hyvin. Esim toi joukkue jota vastaan me nyt pelataan(semifinaaleissa), niin me ollaan hävitty tiukat pelit, ja oikeastaan just nyt me niinku haetaan muutamaa eri ratkaisua niihin tilanteisiin, muutamiin erän loppuihin. Pientä sekoitusta.” (L)*

*“10-15 peliä kun on pelattu liigassa, niin jokainen vastustaja tietää miten pelataan ja mitkä ne isot kuviot sitten on. Siinä alkaa sitten se kilpajuoksu siitä, että kuka pystyy sen oman paketinsa pelaamaan paremmin, ja sitten että kun tulee niitä virheitä pelissä, niin kuka pystyy siinä sitten hyödyntämään ne hetket.” (JK)*

Valmistautumisen vastustajien kohtaamiseen voi erään valmentajan mukaan tiivistää yhteen lauseeseen. Kilpailuetua lyhyellä aikavälillä haettaessa on olennaista keskittyä siihen, mikä joukkueen harjoittelussa on tärkeää juuri sillä hetkellä.

*“Win anagrammi = whats important now” (KP)*

Yksilöiden tekemien ratkaisujen merkitys pelien ratkaisemisen suhteen kasvaa, kun vastustaja on paremmin valmistautunut. Valmentajat korostavat pelaajien henkistä valmistautumista, jotta he kykenisivät saamaan itsestään parhaan irti oikeassa paikassa.

*“Jos se vastustaja on hyvin valmennettu, siellä pystytään alkaen eliminoimaan niitä meidän uhkia, ne on pystynyt kattoon videolta asioita, ne tietää lähtökohtaisesti miten me joukkueena hyökätään, miten me joukkueena murtaudutaan, mutta nimenomaan silloin se on niistä pelaajista kiinni, ja se on sitten täysin heidän ansiota kun ne keksii niitä ratkaisuja miten haavoittaa puolustusta, joka odottaa meiltä tiettyjä juttuja mitä me ollaan joukkueena harjoiteltu.” (JP)*



*“---ja tiedetään nyt jo, että miten ne pelaa. Ne tietää tasan tarkkaan miten me pelataan, minkälaisii pelaajia meillä on, miten me halutaan pelata. Sithän se alkaa se kissahiiri-leikki, silleen että me koitetaan klassisesti pelaa sitä omaa peliämme, niin paljon paremmin kuin mitä he pelaa. Sit tullaan semmoseen henkimaailman juttuihin, valmistautumiseen. Että miten henkilökohtaisesti valmistautuu henkisesti ja psyykkisesti. Tottakai pitää myös fyysisesti valmistautua. Mutta ennen kaikkea sä oot henkisesti valmis pelaan sellaista peliä, suoritustila yms. Se on ehkä se valmentajan ykkösjuttu. Tässä vaiheessa kautta ku on pelattu 50 peliä. 10 peliä jäljellä.” (JK)*

Monipuolisuus ja joustavuus joukkueen taktiikoissa ja pelisuunnitelmissa tekevät sitä vastaan pelaamisen todella haastavaksi.

*“Jos vastustaja koittaa täysin lukea jonkun meidän tehokkaan kuvion, niin sehän jättää meille auki jotain muita vaihtoehtoja. Joukkueen pelitapa ei saa olla liian kankea. Et siellä on tilaa uudelle. Meidän kuviot on tuplaantuneet kauden aika ja pelitapa kehittynyt. Ollaan joukkueena opittu uutta ja opittu pelaamaan erilaisia vastustajia vastaan ja hyödyntämään niitä tilanteita ehkä monipuolisemmin. Sä pystyt valmistamaan sitä joukkuetta etukäteen siihen, että vastustaja saattaa tehdä näin ja näin ja lukea tätä juttua. Silloin voi tehdä jotenkin toisin. Myös ennakointi siinä ohjeistuksessa.” (F)*

Valmentajat kuvailevat tapahtumia peleissä valintojen tekemisenä, joissa poiketaan joukkuetaktiikoista. Kun on monipuolisesti erilaisia tapoja päättää tilanteita, on oikeiden vastavalintojen tekeminen vastustajalle vaikeampaa. Tällaisessa hyvin rajoitteisessa tilanteessa etu siirtyy pallolliselle, sillä palloton joutuu silloin puolustaessaan reagoimaan suoritukseen, tai ennakoimaan tilanteeseen sopivan oikean vastatoimen. Molemminpuolinen oletusprosessi käynnistyy (Dutta & King 1980).

*“Se peruspaletti meidän joukkueessa on jo sellainen, että sieltä löytyy kaikenlaista. Koittaa keksiä uusia malleja sinne kokoajan. Ja mitä paremmin se toimii, niin sitä hankalampi sitä vastaan on pelata. Vaikka sä tiedät että ne tekee näin, mut sitte se todellisuus on silti, että sen pysäyttäminen on tosi hankalaa. Sen pysäyttäminen vaatii jotain valintaa, ja jos sä teet väärän valinnan niin sä et pysäytä sitä.” (L)*

*“Jos miettii itse pelin sisällä siellä niiden pelaajien kohdalla, niin se että välillä pystyy poiketa siitä joukkuetaktiikasta, niin nehän on usein niitä voittavia tekoja.”*  
(JP)

Valmentajat tunnistavat epämetamaisen pelin potentiaalin luoda kilpailuetua. Haasteena on sulauttaa uudet toimivat tavat pelata peliä mahdollisimman tehokkaasti oman joukkueen pelitapaan. Niiden toimimisen aikaikkuna voi olla lyhyt, joten joskus joukkueet saattavat myös pantata näitä ratkaisuja tärkeimpiin peleihin, esimerkiksi pudotuspeleihin. Tulee myös huomioida, että samoja ratkaisumalleja saatetaan pian myös käyttää omaa joukkuetta vastaan. Kaikki uusi ei myöskään aina toimi, joten tulee olla tarkka, mihin aikaansa käyttää. On ajanhukkaa harjoitella lähtökohtaisesti huonoja ideoita, ja hyvienkin ideoiden hyvä toteutus vaatii joukkueelta ja pelaajilta tietoista panostusta. Näin ollen valmentajan tietty rohkeus ja sallivuus uusien asioiden suhteen voi osoittautua tärkeäksi, joukkueen muista erottavaksi tekijäksi. Joukkueelle voidaan myös pyrkiä luomaan vahvaa identiteettiä, tietynlaista pelityyliin liittyvää tekemistä, joka on hieman erilainen kuin muilla. Tällöin tästä voi muodostua hieman metasta poikkeava, kilpailuetua luova tekijä.

*“Ensinnäkin jos sun oma joukkue pääsee, sinne aallonharjalle ns. Niin tekeeks sitten vähän jotain toimivaa tapaa ennen kuin muut tekee sitä. Niin sehän kannattaa huomioida ja huomioida siinä alkuvaiheessa. Tulee mieleen esimerkki, futsalin se vaihtosääntö on vähän muuttunut. Meidän joukkue alkoi hyödyntämään sitä, niin että siitä saatiin etua. Sillä pystyttiin vähän huijaan vastustajaa vaihtamaan siellä pelin sisällä. Ite pystytään toteuttamaan sitä uutta, mutta nyt ollaan siinä tilanteessa, että pitää huomioida myös, että se vastustaja voi alkaa tekeen ihan sitä samaa juttua. Se ei olekaan enää meidän oma juttu.”* (F)

*“Jos löydät toimivia luovia ratkaisuja, niin ne luo sulle kilpailuetua. Ja varmasti sun tehot nousee eri osa-alueilla. Ylipäänsä se mun idea on ollut semmoinen, että se pelityyli muodostuis semmoiseksi. Ylipäänsä jo ihan peruspeli muodustuis semmoiseksi, että sitä vastaan on vaikea kilpailla. Se on pikkaisen erilainen kuin muilla. Niin siksi äijät treenaa esim siten että meidän hyökkäysnopeus on vähän nopeampi kuin monella muulla. Jokainen pelaaja käyttää vähän nopeampia passeja*

*joka suuntaan.. Et mitä ikinä tapahtuukaan. Niin sitten se on semmoinen kilpailuetu.” (L)*

Luovuus nähdään keinona ohittaa metan jäykistämä pelijärjestelmä. Tekemällä asioita välillä eri tavalla voidaan yksinkertaisimmillaan yllättää vastustaja ja luoda kilpailuetua.

*“Mut jos sä haluat valmentajana tehdä sitä eroa, luoda kilpailuetua niin silloin mun mielestä se luovuus on siinä erityisasemassa, että sä pystyt tekemään asioita eri tavalla, keksimään uusia juttuja mitä muu ei oo keksinyt... käytännön tasolla se, että sä tuot jotain uutta siihen sun valmentamiseen mitä muut ei todennäköisesti tekis, se on mahdollisuus luoda sitä kilpailuetua, kun on kaikki data käytännössä saatavilla” (JP)*

*“Miksi halutaan olla luova. Yksi näkökulma on se että jos me tehdään muutoksia, on se että me keksitään keino olla parempi, keksitään keino olla tehokkaampi, keksitään keino olla parempi vastustaja jollekin. Ei itsestään vaan sen takia, että tehdään jotain erilaista. Joskin jos ideoit, niin jotkut jutut on vain helvetin huonoja. Sitten pitää vaan päästä niistä nopeesti irti. Koska niistä ei ole mitään kilpailuetua. Sen takia keksittäis jotain, että siitä tulisi kilpailuetua.” (L)*

Nykyisin dataa on käytössä pelien analysoimiseen melkeinpä rajoittamattomasti. Sitä voidaan käyttää hyväksi monellakin eri tavalla. Se voi vahvistaa jo tehtyjä havaintoja, mutta sen avulla voidaan myös tehdä uusia löytöjä tai havaita muuten pimentoon jääneitä asioita. On mahdollista saada selville hyvinkin yksityiskohtaisesti, miten muut joukkueet pelaavat. Ja sama data on muilla käytössä omasta joukkueesta (Wright, Carling & Collings 2014.) On oleellista huomioida tämä seikka, mutta on tärkeää huomioida myös kaikki ne muut asiat, mitkä peliin vaikuttavat. Ajankäytön optimointi alkaa muodostua tärkeäksi. Käytetäänkö aikaa oman joukkueen oman pelin kehittämiseen, vai muiden peliä vastaan pelaamiseen? Kannattaako kaikkea toimivaa edes yrittää kopioida? Kannattaako kenties luoda ihan oma, hieman muista poikkeava pelitapa? Vai tulisiko kuitenkin rakentaa mahdollisimman toimiva kokonaisuus niistä palasista, mitä jo hallussa on? Valmentajan valmennusfilosofia määrittää pitkälti sitä, millä keinoin hän uskoo saavansa joukkueensa menestymään. (Cushion & Partington 2016).

*“Data antaa jonkinnäköistä suuntaa. Joko se kertoo, että tunne on väärässä tai sitten se vahvistaa sitä, että tunne oli oikea. Että se pelistä jäänyt tunne, että vitsi me pelattiin hyvin. Miltäs nää pelit näytti, mehän mitataan sitä peliä: hyvä pelihän suomalaisessa jääkiekossa tarkoittaa sitä, että vastustajalla on vähän maalipaikkoja, ollaan vähän menetetty kiekkoa ja toisinpäin ollaan onnistuttu luomaan maalipaikkoja omalla pelillä ja onnistuttu riistämään kiekkoja. Pidetty pelivälinettä hallussa, onnistuneita syöttöketjuja. Kaikkee tämmöstä. Sitten jos me näillä mittareilla mitataan sitä peliä, niin se kertoo, että oliko se tunne oikea.” (JK)*

*“On tosi tarkkaa dataa tietokoneohjelmilla, tilastoilla ja kaikilla saatavissa. Löytyy appi, mistä mä saan minkä tahansa lentopallopelejä, mikä on pelattu maailmassa, niin saan sen huomenna ladattua. Pystyy seuraamaan ihan mistä tahansa kaikkia pelejä. Sitä dataa on vähän liikaakin siinä suhteessa.” (L)*

Pelkkä copy-paste ei valmentamisessa yleensä toimi parhaalla mahdollisella tavalla. Kaikkea ei voi kopioida, mitä muu tekevät. Sitä rajoittavat useat eri asiat, esimerkiksi oman joukkueen pelaajamateriaali ja käytössä olevat resurssit.

*“Mut se mitä siinä pitää huomioida valmentajana on myös se että miten se siihen omaan ympäristöön sopii. Sitäkin näkee, että katotaan että joku huippujengi pelaa tosi nätisti, sitä aletaan ihannoida, se halutaan tuoda siihen omaan tekemiseen mutta sitten pitää miettiä onko se tarpeellista, onko se mahdollista sillä omalla pelaajamateriaalilla... kannattaa aina se oma ympäristö ottaa huomioon siinä, että miten näitä uusia muoti-ilmiöitä pelityyleissä, taktisessa tekemisessä tuo omaan ympäristöön.” (JP)*

*“Kuinka paljon käytetään aikaa oman konseptin harjoitteluun vs kuinka paljon harjoitellaan pelaamaan sitä vastaan mitä vastustaja tekee--- Sä voit yrittää tehdä sitä mikä on tilastollisesti toiminut, mutta jos sulle ei ole niitä palikoita millä sä voit tehdä sitä tehokkaasti, niin et sä pärjää. Jalkapallossa jos sulla on Chelsea, jonka budjetti on 10x se mitä sun joukkueella, niin jos sä yrität pelata samalla tavalla kuin ne, mutta huonommilla palikoilla, niin ei se toimi.” (KP)*

Datan kasvanut määrä johtaa vääjäämättä myös siihen, että toimivia pelityylejä kopioidaan ja kyetäänkin kopioimaan entistä paremmin. Samalla se on johtanut myös siihen, että pelaajakehitys pyrkii täyttämään kulloisenkin metan tarpeita. Pelaajilta odotetaan ja toivotaan semmoisia ominaisuuksia, mitkä sopivat pinnalla olevien pelityylien tarpeisiin. Tämä on johtanut lajien jopa voimakkaaseenkin evoluutioon, jossa tiettyjen roolien erityistaitajille on alati enemmän kysyntää. (Harper 2021; Norton & Olds 2001; Wallace & Norton 2014) Metat leviää, ja samalla tulee todella arvokkaaksi oppia löytämään tapoja pelata tehokkaasti kulloinkin voimassa olevaa metaa vastaan. Samalla ei toimiviksi todetut pelitavat häviävät käytöstä nopeammin.

*“Vuosikymmenittäin muuttuu aika paljonkin peli. 30-vuotisen elämäni aikana oon nähnyt sen hetken, kun se informaation määrä on räjähtänyt käsiin, et miten nykyään esim Suomessa jo aladivarijoukkueilla on käytössä eri data-analyysisovelluksia. Se on kehittänyt ja nopeuttanut sitä, että miten tämmöset meta jutut leviää. Jos on ammattitaitoa ja jaksat nähdä sen vaivan, että skouttaat vastustajat hyvin, niin jos semmoinen hyvään lentoon päässyt joukkue ei pysty kehittään sitä peliään, luomaan sinne jotain sopivaa arvaamattomuutta sinne niin se otetaan aika nopeaa kiinni se etu nykypäivänä” (JP)*

Valmentajat kokivat, että heidän edustamissaan joukkuelajeissa on vielä lukuisia konkreettisesti pelaamiseen liittyviä toimia, joiden voi nähdään kehittävän peliä eteenpäin. On tärkeää, että pelaajien ymmärrys näistä mahdollisuuksista edelleen kasvaa.

*“Futsalissa nyt viimevuosina vastustajat avaa peliä jatkuvasti maalivahdin avulla, koska silloin saa pelin helposti auki. Valmentajana tulee huomioida, et onks toi semmonen juttu, mitä meidän joukkueen kannattais tehdä. Pitäiskö meidän alkaa kehittää maalivahteja siihen suuntaan että ne pystyis jalalla avaan sitä peliää. Siihen on todnäk syynsä, että joukkueet alkaa tekemään asioita tietyllä tyylillä. Sit on valmentaja sen eessä, et onks toi semmonen juttu mitä meidänkin kannattaa alkaa tehdä.” (F)*

*”Lentopallossa on lajina aika paljon mahdollisuutta vielä tehdä erilaisia tilanteita. Koko pelin peruspaletti ei tule niin paljon muuttumaan, mutta pelaajat tulee*

*ymmärtämään siellä pelin sisällä sellaisia tilanteita, joita voi pelata eri tavalla.”*  
(L)

### 7.3.2. Pelaamisen raamittaminen

Vaikka tavoitteena olisi luova, vapaampi ja yllätyksellisempi pelitapa, ei sitä voida lähteä toteuttamaan joukkuepelin kustannuksella. Joukkuepelin menestyksekkäs toteutuminen vaatii ympärilleen paljon yhdessä sovittuja ja opittuja asioita, jotka ovat enemmän tai vähemmän samat joka pelissä (Lumela 2007). Haastatellut valmentajat kutsuivat näitä asioita pelin peruseriaateiksi ja pelaamisen raameiksi. Näillä tarkoitetaan niitä raameja, minkä ympärille pelaajat saavat autonomiaa toteuttaa itseään. Niitä joukkuepelin palasia, jotka mahdollistavat tai johtavat viimekädessä tilanteeseen, jossa pelaaja pääsee toteuttamaan omaa luovuuttaan, tekemään oman ratkaisunsa.

*“Luova pelaaminen voi olla hyvinkin strukturoitua, että siinä on selkeät periaatteet, jotka vain toistuvat erilaisissa tilanteissa. Se voi ulospäin näyttää siltä, että eihän tuosta saa mitään selkoa. Me tiedetään itse mitä tehdään. Toinen menee korille toinen kaarelle. Syöttäjällä on se malli, että näin, ja saa itse tehdä sen syöttövalinnan tilanteen mukaan. Sitten ku se puretaan vaikka nauhalta, niin sä voit osoittaa sormella, että tässä toimittiin tällä periaatteella ja tässä tällä periaatteella. Se saa näyttämään sen pelaamisen luovalta, koska se näyttää vastustajalle siltä, että noi tekee ton saman jutun, mutta se on vähän erilainen joka kerta”* (KP)

*“Tärkeintä että se pelaaja pystyy luovasti hoitamaan tilanteet ja sille on työkaluja annettu siihen myös taktisesti. Sillä on useampi vaihtoehto. mut loppujen lopuksi ne peliteot perustuu futsalissa hyvin usein ennalta sovittuihin ja opeteltuihin kuvioihin. Mitkä vaatii vähän niinku neljän pelaajan yhteistyön. Aina ne ei jätä kauheasti tilaa myöskään luovuudelle sinänsä. Ne jättää tilaa ehkä valita niistä, mutta sit jos tehään jotain niin se vaatii vähän niinku, että kaikki tekee sitä samaa. Jotta se on tehokasta.”* (F)

Periaatteita voidaan keksiä monenlaisia ja ne ovat parhaimmillaan yksinkertaisia, helposti opittavia oman joukkueen pelaamista määrittäviä raameja.

*“Periaatteena esim espanjalaisessa jalkapallossa on, että aina ensimmäinen syöttö eteenpäin kun me saadaan pallo. Sehän on yks periaate, mut se voi rakentua monella eri tavalla. Sulla on silti tieto ja ymmärrys siitä, että mihin suuntaan toimintaa viedään. ” (KP)*

*Puolustetaan sisältä ulospäin, halutaan hyökätä ulkopuolelta sisälle. Puolustusalueella kiekollisen pelaajan pysäyttäminen, kun pysäytetty apu tulee lähelle. Keskialueella vauhti nousee. “Pysytään tiiviinä viisikkona, ja tullaan sieltä laitoja kohti. Tokihan se ei aina onnistu, kun pelin virtaus on mitä on. Mutta tommoisista asioista sitä rakennetaan. Itse ajattelen sitä peliä enemmän, että pitää olla selkeä raami ja ideologia, että miten me halutaan sitä peliä pelata.” (JK)*

Pelaamisen raamit tarjoavat myös tilannekohtaista joustoa. Olennaista on, että kaikki pelaajat tietävät, mihin pyritään. Tällöin joukkue kykenee pelaamaan joukkuepeliään tehokkaasti.

*“Ja myös esim jos halutaan luoda niitä kolmioita, joissa palloa liikutellaan, niin ei sitä etukäteen päätetä, miten se menee askel askeleelta, vaan se ympäristö määrää sen.” (KP)*

*“Eli valmentaja voi valmentaa joukkuetta hyvin valmistautunutta joukkuetta vastaan antamalla tilaa sille luovuudelle, sitä harjoitetaan, niitten harjoitusten aikana ja siihen kannustetaan myös niissä peleissä niissä tilanteissa, niissä pelinvaiheissa, missä se sen valmentajan mielestä on tarpeellista ja hyödyllistä. Loppupeleissä pelaajat tekee sen ratkaisun ja saa sen tuloksen tai ei saa sitä tulosta.” (JP)*

Valmentajat käyttivät pelaamisen raameja määrittäessään hyödyksi paljon dataa. Raameja ja pelin ideologiaa pyrittiin muokkaamaan datan kertomien asioiden mukaan, kuitenkin omaan pelityyliin luonnollisesti sovittaen. Eri lajeista voidaan kertoa runsaasti esimerkkejä aiheeseen liittyen.

*“Raameista esimerkkinä meidän syöttöpelaaminen on sellaista, että me koitetaan keksiä erilaisia keinoja, että miten me saadaan pallo irti verkolta.--- Se aikalailla menee silleen, että mitä enemmän torjujia vastassa niin sitä vähemmän sulle tulee*

*hyökkäystehoa. Sillä perusteella me pelataan mahdollisimman nopeeta peliä ja luodaan tilanteita missä ei ole yleensä hirveästi kahta kättä enempää tai kolmea kättä enempää vastassa. Se kumpi voittaa hyökkäyksen, niin voittaa melkein aina ottelun. Me halutaan käyttää nopeutta siihen hyökkäyksen nostattamiseen.” (L)*

Kaikesta vapaus- ja luovuusmyönteisyydestä huolimatta valmentajat korostivat selvästi myös pelin peruseriaatteiden noudattamisen tärkeyttä. Puhutaan asioista, joiden toteutumisesta ei juuri edes neuvotella. Joukkue ei voi yhtäkkiä muuttaa kaikkea, mitä on eniten harjoitellut. Valmentajien puheesta saa kuvan, että tilaa luovuudelle on enemmän tietyissä ratkaisutilanteissa, mutta varsinainen pelinrakenteluvaihe on vahvasti strukturoitua. Tämä sopii hyvin yhteen sen kanssa, että kun ollaan hyökkäämässä tai kaukana omasta maalista, on virheiden tekemiseen enemmän varaa. Valmentajat puhuvat “niistä tilanteista”, eli ilmeisesti lajikohtaisesti on osoitettavissa tiettyjä, tarkkojakin pelin tilanteita, missä pelaajan omaa luovuutta olisi hyvä löytyä.

*“Periaatteiden kautta pelaaminen on sellainen minkä koen itse luovuuden kannalta tärkeäksi. On tiettyjä asioita, jotka eivät ole neuvoteltavissa. Asiat, jotka on aina pakko tehdä, jotta joukkuepeli toimisi. Luovuus ei tarkoita sitä, että heitetään free willy käyntiin, että teettä mitä teettä. Pelaamisen mallien kautta pitää syntyä oman pelaamisen identiteetti. Oman pelaamisen periaatteet. Sä voit harjoitella sitä tätä ja tuota, mutta jos sä samalla hyppäät täysin pois oman pelaamisen identiteetistä, joka on sun kivijalka ja jota sä oot harjoitellut tuntimäärällisesti eniten, niin vihkoon menee.” (KP)*

Etenkin ammattilaisurheilussa halutaan korostaa sitä, että kurinalaista tekemistä helpottaa se, kun luovuus kytetään sovittamaan raameihin ja mahdollisimman oikeisiin paikkoihin.

*“Mutta täytyy myös muistaa, en myöskään lähtis pitään ennen peliä palaveria, missä vaan rohkeasti kannustaisin koittamaan kaikkea. Se on loppujen lopuksi myös aika tärkeää tehdä asioita taktisesti. Oikein ja säntillisesti. Balanssi.” (F)*

*“Toinen kysymys on se, miten hyvin se valmentaja pystyy ikään kuin motivoimaan sen joukkueen siihen omaan ja yhteiseen taktiikkaan, ja luottamaan siihen, että sen kautta me luodaan ne tilanteet, missä me saatetaan tarvita se välähdys sitä*



*luovuutta, joka tekee meistä entistä tehokkaampia. Tällä kaavalla me ollaan kaikkein suorituskykyisimpiä. Haitat tulee siinä vaiheessa, jos se pelaajisto ei syystä tai toisesta toteuta sitä joukkuetaktiikkaa ja kaikki alkaa taikomaan omiaan, niin siinä vaiheessa tarvitaan todella poikkeuksellisen hyviä yksilöitä, että sillä voi nykyfutiksessa pärjätä.” (JP)*

### **7.3.3. Tuloksellinen autonomia**

Valmentajat tiedostavat, että autonomian ja vapauksien antaminen pelaajille on parhaimmillaan todella palkitsevaa niin tuloksien kuin pelaajien tyytyväisyydenkin kannalta (Rasmussen & Østergaard 2016). Toisaalta he tiedostavat sen mahdolliset ongelmakohdatkin. Haittojen välttämiseksi ja autonomian sisällyttämiseksi peliin jouhevasti he käyttävät pelin raamittamista. Tiettyjä kehyksiä, jotka mahdollistavat tietyissä tilanteissa enemmän autonomiaa. Tuloksellisella autonomialla tarkoitetaan autonomian määrää ja sen toteutumisen aikaa sekä paikkaa kentällä, joka on tuloksen kannalta vielä positiivinen. Joukkuepelin raamittamisen yhteydessä lupa autonomialle voi muuntautua luovaksi pelisuoritukseksi. Valmentajat tavoittelevat toiminnassaan sellaista autonomian määrää, joka palvelee vielä joukkueena pärjäämistä.

*“Ammattilaisurheilussa se luovuus, mun mielestä siihen pitää jonkinnäköiset raamit luoda. Että missä pelitilanteissa on hyväksyttävää, esimerkiksi syvällä hyökkäysalueella sen pitäisi pohjautua luovuuteen ja siinä hetkessä sen tilanteen ratkomiseen. Tietyt lainalaisuudet voi olla siinä hyökkäyspelissä, että se on kestävää tuloksen kannalta. Kun tulee se hetki ratkoa se peli, sitä ei ratkota niinku jonkun kaavan tai taktiikankaan kautta. Sitten ku puhutaan ihan tuloksen tekemisestä. Mut myös se liiallinen luovuus ja epäortodoksimainen pelaaminen voi johtaa siihen, että se tulos on liian negatiivinen meidän kannalta, koska se taas tuottaa ei haluttuja asioita, jotka hyödyttää vastustajaa.” (JK)*

Tuloksellinen autonomia muodostui, kun pelaajien vapauksien ja luovuuden yhteydessä valmentajat puhuivat myös autonomian hyödyistä, korostaen kuitenkin, että sitä ei voi olla rajattomasti. Tietty määrä autonomiaa on valmentajien mielestä vain hyvästä. Kun sitä on sopivasti, sillä on suuri potentiaali parantaa luovuutta ja siten tulosta, ja täten sitä voidaan kutsua “tulokselliseksi autonomiaksi”. “Sopiva” määrä autonomiaa ei kuitenkaan ole kovin

yksinkertainen asia, vaan se voi vaihdella paljon niin pelaajasta, joukkueesta ja muusta kontekstista riippuen. Todennäköisesti jokainen valmentaja ja joukkue joutuu itse löytämään omaan pelitapaansa sopivan raamituksen ja ohjeistuksen, joiden perusteella pelaajat soveltavat autonomian määrään liittyvää liikkumisvaraa.

*“Autonomialla ei ole mitään merkitystä, jos se ei palvele joukkuetta. Joukkueen pelaamisen kehittyminen on aina se konteksti mihin kaikkea pitää verrata. Yksilön toiminta on alisteinen joukkueen toiminnalle. Haasteena on se, jos valmentaja ei nää että se pystyy asettaan raameja sille.” (KP)*

*“Kaikessa vapaudessa on aina se, että se riippuu siitä miten sen käyttää ja missä se raja menee. Toinen ääripää on se, että sovitaan kaikki tilanteet ihan pirun tarkasti kokoajan että mitä toteutaan ja mitään muuta ei saa koskaan tehdä. Ja toisaalta se toinen ääripää on se, että tuossa on pallo, pelatkaa. Mulla on semmoinen idea siitä, että mä annan raamit ja pelaajat värittää sinne millä väreillä ne haluaa, mutta niiden raamien pitää olla selkeät siinä.” (L)*

*“(pelaajien autonomia) on semmoinen asia minkä kanssa painitaan sitten taas monesti ammattilaisurheilussa. Siinä ollaan niinku veitsenterällä pelissä kokoajan siinä, että mikä on niinku hyväksyttävää luovuutta ja mikä on hyväksyttävää epäortodoksimaista pelaamista. Versus taas vaikka tietyt taktiset valinnat, mitä siitä seuraa---” (JK)*

## 8. POHDINTA

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää valmentajien näkemyksiä pelitilaneluovuudesta joukkuepalloilulajeissa. Valmentajien vastaukset kertovat siitä, minkälainen asema luovuudella on heidän valmennusfilosofiassaan, joka puolestaan määrittää pitkälti valmentajien toimiviksi kokemia keinoja harjoittelun ja pelitilanteiden ohjaamisessa (Cushion & Partington 2016). Aiemmissa tutkimuksissa luovuuden harjoittelusta on saatu muodostettua pohjaa antava konsensus, 7D-malli (Memmert 2017), jota kuvattiin myös tämän tutkielman teoriaosassa. Siitä, miten kentällä toimivat ammattivalmentajat luovuuden näkevät, on olemassa hyvin vähän aikaisempaa tutkimustietoa. Tavoitteena oli löytää käytännönläheisiä toimintatapoja ja näkemyksiä jalkautettavaksi esimerkiksi valmentajien kouluttamisessa hyödynnettäväksi.

Tutkimuksen suurempi anti suuntautuukin todennäköisesti kehittämishaluisille pelaajille ja valmentajille kertomuksena huippuvalmennuksen kohtaamista haasteista ja sekä tarjotuista mahdollisista ratkaisuista niihin. Tutkittaessa jalkapallovalmentajien käsityksiä päätöksentekokyvystä on huomattu, että kun erilaisia kokemuksia ja ymmärryksiä asiasta kerätään yhteen, auttaa se kehittämään esimerkiksi harjoittelua käytännössä (O'Connor ym. 2018). Kehittyvä valmentaja voi valikoida ja omaksua laajasta aineistosta omaan tekemiseensä monipuolisesti sopivia erilaisia tapoja hoitaa asioita. Samalla voidaan miettiä sitä, mihin suuntaan omaa valmennusfilosofiaa halutaan viedä ja millä perusteilla.

Luovuus ohjaa valmentajien ja pelaajien ajatusta huomioimaan enemmän sitä, mitä lainalaisuuksia hyödyntäen vastustaja tulee kentällä toimimaan. Jotta pelaajat saataisiin toimimaan luovemmalla tavalla, tulee valmennuksen huomioida päivittäisessä tekemisessään ja etenkin vuorovaikutuksessaan asioita, joiden avulla voidaan saavuttaa lukuisia muitakin hyötyjä esimerkiksi joukkueen ilmapiirin, harjoittelun ja pitkäjänteisen kehittymisen kannalta.

### 8.1. Valmentajien näkemys pelitilaneluovuudesta

Valmentajat näkivät luovuuden mahdollisuutena pelikäsitteiden ja siten ongelmanratkaisukyvyyn parantamiseksi (Kuva 3). Luovuus liitettiin vahvasti osaksi pelikäsitteistä. Yksittäisen pelaajan luovuus vaikuttaisi olevan taito, jolle muut kognitiiviset taidot kuten pelikäsite ja ongelmanratkaisu muodostavat pohjan, fyysisten taitojen mahdollistaessa idean toteuttamisen mahdollisimman sulavasti.

Luovuudesta on kuitenkin pitkä matka pelikäsityksen ja ongelmanratkaisun varsinaiseksi parantamiseksi. Luovuutta ei voi vain toivoa tai käskää tapahtuvan. Tullaan valintojen eteen, mitä omassa valmentamisessa halutaan painottaa. Voidaan myös kysyä, että millaisessa otteessa valmentaja haluaa joukkuettaan pitää, ja paljonko vapauksia pelaajille sallii. Mitkä ovat ne keinot, joilla valmentaja kokee saavuttavansa parasta menestystä lyhyellä aikavälillä, mutta toivottavasti jossain määrin myös pitkällä ajanjaksolla. *“mikä on valmennuksen pelaamisen ideologia ja pelifilosofia...ne on merkittävä osa siinä, kuinka paljon luovuutta pääsee käyttämään pelaaja, kuinka paljon siihen jää tilaa, että voidaan soveltaa.” (KP).*

Korkealla sarjatasolla kilpailu on kovaa ja lyhytkatseinen tulosorientoituneisuus usein ohjaa keinoihin, jotka ovat luovuuden kannalta negatiivisia. Tämän tutkimuksen otannan perusteella pitkäjänteisemmällä, oman peli-ideologian rakentavalla otteella tuntuisi olevan paljon positiivisempi kaiku valmennuksessa. Pitkäjänteisyyteen ei kuitenkaan aina tarjota aikaa, vaan tuloksia voidaan seurajohdon ja joukkueen fanien puolesta vaatia heti.

Valmentajan tulee kokea pystyvänsä luomaan uusi toimivampi tapa harjoitella ja pelata, jotta hän voi lähteä muovaamaan ympäristöä palvelemaan tätä tavoitetta. Huomion pitää tällöin ulottua myös urheilijan kokonaisvaltaista suorituskykyä palvelevasti, sosiaaliset tarpeet ja kognitiiviset lainalaisuudet huomioiden. Tällöin valmentajan kokemus omasta pystyvyydestään herkästi määrittää sitä, kuinka paljon esimerkiksi uusia asioita hän joukkueelle lähtee opettamaan (Feltz ym. 1999).

Luovuutta voidaan upottaa valmennukseen eri tavoin mukaan. Edellä mainitut ilmapiirin ja ympäristön muokkaukset ovat kokonaisvaltaisia, useisiin eri asioihin vaikuttavia valintoja. Valmentaja voi kulkea kyseistä tietä luovuuden tuomiseksi esiin luontaisesti, ympäristön synnyttämänä, ja peruspelitavan mahdollistamana. Vaihtoehtoisesti luovuus voi sisältyä osaksi valmentajan omaa työkalupakkia, jossa eri joukkuestrategioita ja taktiikoita käytetään oikea-aikaisesti ja yllätyksellisesti joukkueen eduksi. Joukkuelajeissa on viimekädessä vaikea määrittää sitä, milloin luovuus tulee pelaajilta ympäristön mahdollistamana ja milloin se tulee siitä huolimatta, yksilön omasta puhtaasta aloitteellisuudesta kokeilla jotain uutta. Todennäköisyyksiä ilmenemiselle voidaan kuitenkin nostaa monin jo mainituin keinoin.

Luovuuden merkitystä on kaikkienensa vaikea nostaa liian isolle jalustalle muihin pelaamista määrittäviin perusasioihin ja tekijöihin verratessa. Tämä tutkimus keskittyi käsittelemään luovuutta perusteellisesti, tuoden sen kokonaisvaltaisia, yksilön autonomiaan ja pelitilanteiden metaan sidoksissa olevia hyötyjä välillä korostetustikin esiin. Luovuus ei kuitenkaan sellaisenaan toimi pelaamista määrittävänä päätekijänä, vaan se on enemmän pieni pelitavan sekaan upotettavissa oleva lisävivahde. Jotain pitää kentällä toistaa ensin paljon, jotta jokin asia näiden rinnalla on lopulta erilaista, luovaa ja yllättävää. Samalla on vaikea nähdä, että pelaaminen olisi koko ajan luovaa ja ennalta-arvaamatonta, vaikeasti ennustettavissa olevaa. Hatusta heitettyä luovuudesta on suoraa hyötyä 1% ajan pelistä ja loput 99% on pyrkimystä päästä tilanteisiin, jossa luovuus voisi tuoda tarvittavan eron. Jos luovuus kuitenkin onnistuu tuomaan sen viimeisen kilpailuedun millä lopulta voitetaan, voidaan sen todeta olevan tavoittelun arvoista. Luovuuden epäsuorat hyödyt ovat vaikeasti ennustettavissa, ja niitä voisi verrata esimerkiksi autonomian laaja-alaisiin, ihmisen perustarpeita ja käytöstä ohjaaviin piirteisiin.

Olellista on, että valmennus tiedostaa luovuuden mahdollisuudet esimerkiksi suhteessa metan vakinaistumisen ja siten pelitapojen odotusarvojen hyödyntämiseen. Luovuus on yksi työkalu lisää valmentajan työkalupakkiin. Selkeät rytmivaihdokset, pelitavan muuttaminen lennosta ja koko joukkueen ennalta-arvaamaton liikehdintä laittavat vastustajan varpailleen, varautuvaiseksi ja ylireagoivaksi. Tällöin vastassa oleva joukkue ei voi enää luottaa siihen, että joukkue toimii kaavamaisesti, vaan joutuu varautumaan enemmän muutoksiin. Riippuen hieman lajista, jo muutoksiin varautuminen potentiaalisesti kuluttaa vastustavan joukkueen resursseja. Vastustaja ei tällöin voi varautua pelaamaan yhtä tiettyä pelitapaa vastaan, vaan jakamaan valmistautumisaikaansa huomioimaan laajemmin erilaisia muutoksia. Vaihtoehtoisesti vastustaja voi alistua keskittymään myös vain oman pelinsä parantamiseen, sillä toisen joukkueen strategioiden pois pelaamisesta on tehty työlästä ja vaikeaa.

## **8.2. Luovuuden edellytysten luominen päivittäisessä valmennustoiminnassa**

Vuorovaikutuksen määrä, aika ja paikka säätelee osaltaan päivittäistä yhteistoimintaa ja -ymmärrystä joukkueen tavoista harjoitella ja pelata. Salliva ilmapiiri mahdollistaa ja kannustaa myös pelaajia vaikuttamaan, sekä luo kaikille parhaimmillaan optimaaliset olosuhteet olla oma itsensä ja tämän kautta tavoitella menestystä joukkueena. Autonomian lainalaisuuksia mukailien urheilijat antavat itsestään enemmän toimintaan, kun kokevat joukkueessa olon

itselleen tärkeäksi, merkitykselliseksi. *“Ilmapiiirissä pitää olla semmoinen tunne, että sillä päivittäisellä toiminnalla on merkitystä kaikille.”* (JK). Merkityksellisyys voi syntyä monen eri asian yhteisvaikutuksesta. Urheilijan on hyvä tuntee itsensä tärkeäksi joukkueen tavoitteiden saavuttamisen kannalta. Yhteisöllisyys näyttelee tässä suurta osaa. Kuuluminen johonkin ja jonkin osana oleminen on osa yksilön perustarpeita, jotka ohjaavat käytöstä päivittäin (Deci & Ryan 2017, 239).

Valmentajien vastauksista voidaan vetää yhteen (Kuva 4), että monipuolisesti toteutettu pelinomainen harjoittelu vaikuttaisi vastaavaan suurimpaan osaan luovuuden kehittämistä koskevista harjoituksellisista kysymyksistä. Muokkaamalla pelinomaisia harjoitteluympäristöjä eri tavoin, voidaan harjoittelussa painottaa eri asioita. Valmentamisen haasteet korkealla tasolla kumpuavat vaatimustasosta, jossa pelaajilta odotetaan paljon. Virheiden sietäminen, niistä oppiminen, oppimisprosessin ruokkiminen ja palautteenantaminen ovat osa päivittäistä vuorovaikutusta pelaajien kanssa. Luovuuden kannalta on haastavaa, että samalla kun tulisi olla salliva kokeilua, yrittämistä ja erehtymistä kohtaan, tulisi pelaajilta odottaa myös oppimista tekemistä virheistään: *“...aiheuttaako se sun sisällä minkäänlaista prosessia”* (JK). Sisäinen virheen käsittelyn prosessi ei välttämättä näy minnekään, mutta se on myös asia, mitä valmentajat pelaajiltaan vaativat. Ammattilaistasolla valmentajat haluavat pelaajien ottavan mahdollisimman paljon proaktiivista otetta omasta sekä joukkueen kehittymisestä, refleктоivan itsenäisesti ja porukassa tekemiään valintoja sekä tuovan täyden oman panoksensa joukkueen käytettäväksi. Valmentajan on hyvä nostaa näitä asioita esiin, jotta ne tulevat kaikille selviksi. Vaatimukset ja tunteukset tulee sanallistaa, itsestäänselvyyksinä niitä ei voida pitää.

Omistajuus, itsensä johtajuus ja siten oma-aloitteellinen itsensä kehittäminen ovat asioita, joita valmentajat pelaajien fyysisten taitojen ulkopuolisilta taidoilta erityisesti toivovat. *“Sen sijaan että aina kerrotaan mitä tehdä.”* (JK). Valmentajien keinona lisätä edellä mainittuja ovat mahdollisimman avoin vuorovaikutus sekä aktiivinen pelaajien päivittäiseen toimintaan osallistaminen. Osallistamalla pelaajia osaksi päivittäistä toimintaa ja esimerkiksi pelin kehittämistä saadaan heidät tiukemmin osaksi joukkueen identiteettiä, ja saavat he samalla enemmän autonomiaa vaikuttaa asioihin. Osallistamisen voidaan nähdä valjastavan pelaajan panoksen maksimaalisesti joukkueen käyttöön. He alkavat kokea joukkueen hyvinvoinnin ja pärjäämisen enemmän omaksi asiakseen, jonka eteen halutaan tehdä töitä. Ulkoisesta motivaatiotekijästä muotoutuu osa sisäistä motivaatiota (Deci & Ryan 2017, 180). Autonomian

voidaankin nähdä olevan olennainen luovuuteen liitettävä tekijä, sillä usein luovat ratkaisut sisältävät itsemääräämistä parhaimmillaan: pelaaja valitsee itse oman valintansa ja ratkaisunsa perustuen omiin kokemuksiinsa, mieltymyksiinsä ja käsitykseensä tilanteesta.

Mitä vähemmän rajoitteita pelaajille kyetään ympäristön puolesta asettamaan, sitä enemmän on mahdollisuuksia toteuttaa itseään. Varsinainen peli on lajista riippumatta itsessään varsin rajoitteetonta lajin sääntöjen puolesta, ainakin siinä määrin, kun niitä luovuuden harjoittelun kannalta voidaan hyödyllisesti tulkita. Pelin sisällä kuitenkin vallitsevat joukkuepelin tavoitteiden, ilmapiirin, tulospaineen ja kulttuurin luomat rajoitteet käytökselle. Tämän takia on myös aiheellista harjoitella korostetun paineettomammassa ympäristössä, pelinomaisen harjoittelun lisäksi.

Esimerkiksi vuorovaikutuksen kautta voidaan luoda edellytyksiä uuden kokeiluun ja yrittämiseen. Valmentajien mukaan totutusta muotista ulospääsemiseksi pelaajat voivat kaivata kannustusta siitä, että erilaisten asioiden yrittäminen on sallittua ja kannustettavaa. Vuorovaikutuksen laatu, määrä, aika ja paikka joukkueelta, valmentajalta ja yhteisöltä toimii keinona uudenlaisen tekemisen ilmapiirin saavuttamiseksi. *“Sä pystyt ohjaamaan sitä, että mitä tässä meidän ympäristössä arvostetaan ja nostetaan esiin.” (KP)*. Luovuuden ja yleisen oppimisen ilmapiirin kannalta pelaajille välittyvän viestin tulisi olla virheistä oppimiseen kannustava, eteenpäin vievä ja kehittämiseen niin yksilönä kuin joukkueena suuntaava.

Mielenkiintoisena nostona tuloksista on syytä mainita nuorten harrastamiseen ja harjoitteluun herkästi siirtyvä liiallinen menestymisen mittaaminen. Etenkin silloin kun harjoittelussa aletaan valmentajalähtöisesti käyttämään äärimmäisiä keinoja lyhytaikaisen menestymisen saavuttamiseksi, on syytä olla huolissaan. Hetkellisen menestymisen mittaaminen on sisäänrakennettua huippu-urheilun korkealla tasolla, mutta nuorisourheilun eri kehitysvaiheissa sitä ei tulisi olla liikaa, sillä se ajaa pelaajien fokusta kokonaisvaltaisesti pelaajana kehittymisen ja myös esimerkiksi luovuuden kehittymisen kannalta väärin asioihin. *“Edustuksen valmennuksessa tehdään harjoitteita, mitä en tekis mistään hinnasta nuoruusvaiheen pelaajille.” (JK)*. Menestyminen on varmasti sellainen asia, mitä nuoretkin mielellään varhain lähtevät tavoittelemaan, koska se opitaan huomaamatta idoleilta, mediasta ja kasvattajilta. Osittain se on myös sisäsyntyistä, sillä ihmisen perustarpeisiin kuuluu olla hyväksytty ja kokea pätevyyttä (Deci & Ryan 2017, 239). Harva lähtee kilpailuihin mielellään häviämään. Tulee kuitenkin huomioda millä keinoilla tulokset saavutetaan. Harjoittelu voi parhaimmillaan olla

pitkäkestoisesti ja monipuolisesti kehittävää, virikkeellistä ja nautinnollista, joka saa nuoren pysymään harrastuksessa kiinni. Heikkoudet kehittyvät ja herkkyyksia käytetään tehokkaasti hyödyksi. Hyvät tulokset seuraavat perässä.

Koska ammattilastason harjoittelussa tavoitellaan voittoa joskus melkein millä keinolla tahansa, siirtyy harjoittelun fokuskin usein kurinalaiseen pelaamiseen, missä peliä ajaututaan pelaamaan vain vahvuuksien kautta. Ongelma on, että innokkaat valmentajat saattavat voitonnälässään kopioida asioita huipputasolta junioritekemiseen. Tämä tulisi huomioida valmentajien koulutuksessa. Nuorten motoristen taitojen, pelikäsityksen, ongelmanratkaisukyvyyn ja viimekädessä luovuuden kehittymisen kannalta on olennaista, että vapaampi, leikkimielinen ja pelinomainen harjoittelu säilyy osana nuorten harrastustoimintaa. Tulos ei saa ohjata tekemistä liikaa, sillä silloin ilmapiiri herkästi tukahduttaa kokeilemisen ja erehtymisen opettavaisen kehän. Virheet on hyvä tehdä nuorempana, koska huipulla ne pyritään minimoimaan. Toisaalta korkealle tasolle ei myöskään ole mitään asiaa, ellet ole yrittänyt, kokeillut, erehtynyt ja oppinut.

### **8.3. Kilpailuedun tavoittelu luovuuden kautta**

Luovuus koettiin tutkimuksessa kilpailuetua potentiaalisesti synnyttävänä taitona (Kuva 5). Koska luovuus muuntautuu edistyneeksi pelikäsitykseksi ja parantuneeksi ongelmanratkaisukyvyksi (Kuva 3), alkaa se myös tuottaa itsessään kilpailuetua, kun se saadaan sisällytettyä mukaan pelitapaan (Kuva 5). Luovuus nähtiin tavoittelun arvoiseksi asiaksi: *“Jos löydät toimivia luovia ratkaisuja, niin ne luo sulle kilpailuetua.”* (L) Luovuuden tavoittelun sisällyttäminen joukkueen pelaamiseen koettiin kuitenkin sisältävän asioita, jotka ovat osittain ristiriidassa joukkueen kurinalaisen pelaamisen suhteen. Vastaukseksi tähän ongelmaan nimettiin pelaamisen raamittaminen, jossa kurinalaiseen joukkuepelityyliin kytetään sisällyttämään tiloja, vaiheita ja raameja, joiden puitteissa yksilö voi enemmän toteuttaa luovuuttaan, tehdä omia joukkuepelistä täysin tai osittain riippumattomia ratkaisuja. Käytännössä raamittamisessa on kyse strategistaktisista suunnitelmista, joissa on korostetusti huomioitu yksilöiden tarve ja mahdollisuus omiin ratkaisuihin sekä valintoihin. Pelaamisen raamittaminen johti autonomian käsitteen muokkaukseen. Valmentajat halusivat puhua tuloksellisesta autonomiasta: pelaamisen raamittamista hyväksikäyttäen löytää pelin aikaisen autonomian tason, jossa siitä on vielä kilpailullista hyötyä joukkueelle. Autonomian käsitteessä



tästä tekee hankalan se, että yksilön itsemäärääminen ja sen toteutuminen on laaja ilmiö, joka vaikuttaa myös näkymättömiin prosesseihin yksilön sisällä.

Kaikesta päätellen halutaan tavoitella kaikkea sitä positiivista, mitä autonomia tuo mukanaan, mutta välttää siihen liittyviä ongelmakohtia: “*Autonomialla ei ole mitään merkitystä, jos se ei palvele joukkuetta.*” (KP). Ongelmakohtat ovat yksilöiden vapauksiin liittyviä puolia, jotka voivat tuloksen tekemiseen kaikin keinoin tähtäävässä kilpajoukkueurheilussa tuoda mukanaan myös ei toivottuja seurauksia. Esimerkiksi pyrkimys kurinalaiseen tekemiseen, joukkueen jäsenten tasa-arvoisuus, valmentajan auktoriteetin säilyminen ja valmentajan pelivision toteuttaminen voivat olla sellaisia tilanteita, joissa autonomian rajojen kokeilu voi joutua vastakkain joukkueen edun kanssa. Joukkueurheilussa järjestelmällisyyden periaatteen tulee toteutua, ja luovuus saadaan siihen osaksi raamittamalla pelaamista siten, että sille on kentällä tietyt ajat, paikat ja tilanteet nimettävissä. Tällöin joukkue voi myös yhdessä harjoitella jotain yllätyksellistä, uutta tapaa pelata tilanteita. Metaa mukailien joukkue voi yhdessä löytää uusia tapoja pelata peliänsä menestyksekkäästi, ilman tukeutumista vallalla oleviin käytänteisiin.

Luovuudesta saatava kilpailuetu voidaan nähdä osittain riippuvaiseksi siitä, millä tasolla pelaajat ovat ja kilpailu tapahtuu. Matalammalla tasolla pelatessa erinomainen taso pelaamisen perusasioissa riittää usein voittamiseen. Mitä korkeammalla tasolla pelataan, sitä enemmän luovuutta kentällä kilpailuedun luomiseksi olisi hyvä olla, sillä perusratkaisujen mainiokaan toistaminen ei aina riitä edun saavuttamiseksi. Toisaalta lyhytkatseinen tulosorientoituneisuus johtaa huippu-urheilussa siihen, että etua pyritään saavuttamaan nopeasti lähinnä viilaamalla perusasioita kuntoon. Tällainen lähestyminen yleensä ennemminkin eliminoi luovuutta, kuin mahdollistaa sen. Harjoitteluilmapiiiristä tulee herkästi virheitä minivoiva, ja pelaajat omiin jo saavutettuihin vahvuuksiinsa kahlitseva. Toisaalta menestyvän metan kopiointiakaan ei katsota toimivaksi ratkaisuksi, jos joukkueessa ei ole tarvittavia palasia sen toteuttamiseen.

Luovuuden kannalta CLA (*Constraints Led Approach*) kykenee huomioimaan kokonaisvaltaisen valmennuksen ja kokonaisvaltaisen pelaajana kehittymisen osa-alueita. Esimerkiksi valmennuksen kannalta voidaan löytää tekijöitä, joilla melkein jokaista reunaehtoja osa-alueita kyetään valjastamaan luovuuden lisäämiseksi pelisuorituksissa, mikäli se valmentajan peli-ideologiaan sopii. Pelaajan motivaatiota voidaan suunnata pelaamaan yllätyksellisemmin esimerkiksi tarjoamalla mielikuvia: ”*pelaaminen ois niinku sä oisit viidakossa, se on ennalta-arvaamatonta ja aina vaarallista.*” (JK). Ympäristön reunaehdoista

ilmapiirillä ja normeilla sekä niiden murtamisella on suuri merkitys rohkeudelle yrittää ja kokeilla erilaista. Annetuilla tehtävillä voidaan monella tapaa pyrkiä kanavoimaan luovuutta ulos, etenkin harjoittelutilanteissa.

Sanonta ”Jos teet asioita samoin kuin muut, saat lähtökohtaisesti samanlaisia tuloksia kuin muutkin.” sopii hyvin kuvaamaan luovien suoritusten luonnetta. Joskus erottuaakseen joukosta, luodakseen etua muihin, on tehtävä asioita eri tavalla: *”Maksimoidakseen omat resurssit, pitää yrittää miettiä jotain, mikä pystyis haastaan vallalla olevat trendit.”* (KP). Datan ja metan määrittämässä huippu-urheilun maailmassa tämä ei aina ole yksinkertaista, sillä perustelu voi olla haastavaa. ”Miksi ei tehtäisi sitä, minkä on todistettu ennenkin toimivan”. Metan tarjoama vastaus tähän on, että juuri siitä syystä, koska muutkin tietävät sen toimivan, ja osaavat sitä odottaa. Jos suurin osa joukkueista pelaa jokseenkin samalla tavalla, pelaa suurin osa joukkueista myös samanlaista pelisysteemiä vastaan. Voidaan olettaa, että joukkueet oppivat pelaamaan hyvin tällaista pelitapaa vastaan. Ajankäytön tehokkaan hyödyntämisen näkökulmasta on haastavaa, jos yksi joukkue löytää erilaisen toimivan tavan pelata peliä. Sitä vastaan pelaamisen harjoitteluun ei välttämättä edes kannata käyttää aikaa, sillä se on esimerkiksi runkosarjassa yksi-kaksi peliä muiden joukossa. Tällöin erilaisuudesta voi muodostua joukkueelle kilpailuetu, jos sitä pystytään toteuttamaan riittävän hyvin ja laadukkaasti. Metan suhteen pitää tiedostaa, että sille on varmasti syynsä, miksi jostakin pelityylistä tai tavoista pelata tulee metaa. Joskus jokin asia on niin tehokasta, että vaikka sen vastustajat suunnilleen etukäteen tiedostavat ja tietävät, toimii se siitä huolimatta. Voi jopa olla, että pelaamisen raamittaminen toimii kyseisissä tapauksissa poikkeuksellinen hyvin, sillä etua ei kyetä kopioimaan tai saamaan kiinni.

Verrattuna normaaleihin joukkueurheilulajeihin, elektronisen urheilun ympäristöt esiintyvät metan suhteen kuin pienoismalleina tai akvaarioina: peli muuttuu päivityksien myötä nopeammin ja peliin tulee sääntömuutoksiakin täten useammin. Muutoksia on helpompi tarkkailla ja havainnoida, sillä ne ovat nopeita ja usein selkeää liikehdintää. Samalla syy-seuraussuhteet ovat kohtuullisen läpinäkyviä: asia x vaikutti siihen, miksi nyt pelataan tavalla y. Tämä kaikki vaikuttaa myös metan nopeampaan ja radikaalimpaan muutokseen. Aina kun peli muuttuu johonkin suuntaan sen ympäristöjen ja pelin itsensä luomien sääntöjensäkin suhteen, asettaa se kaikki etsimään sitä tuoreinta kilpailuetua luovaa tekijää. Tavallisissa joukkueurheilulajeissa muutokset metan suhteen eivät usein ole niin radikaaleja, sillä useimmilla joukkueurheilulajeilla on pitkä historia, jonka varrelle lajin kehitys tasaisemmin

asettuu. Viimevuosina etenkin datan kasvanut määrä ja saatavuus on todennäköisesti ajanutkin useiden urheilulajien peliä “metamaisempaan” suuntaan strategisten ja taktisten muutosten suhteen.

Yleisesti ottaen haastatellut valmentajat tuntuivat olevan “luovuusmyönteisiä”, joka myös ehkä heijastaa suomalaisen valmennuskulttuurin nykypäivän eetosta: on selkeästi otettu hieman etäisyyttä perinteiseen autoritääriseen valmennuskulttuuriin, jossa äärimmäisellä kurinalaisuudella luodaan tulosta. Pelaajia halutaan kuunnella enemmän, kannustetaan vuorovaikutukseen ja ollaan myönteisempiä myöntämään vapauksia pelijärjestelmien ja taktiikoiden sisällä sekä ulkopuolella. Siinä missä kouluissa ollaan nykyään oppilaslähtöisempiä, ollaan ammattivalmennuksessa pelaajalähtöisempiä.

Tutkimuksen rajoitteiksi voidaan mainita haastateltujen valmentajien pieni lukumäärä ja se, että haastateltavat edustivat vain miessukupuolta. Myös käytettyjen käsitteiden moniulotteinen määrittely aiemmassa tutkimuksessa (luovuus, pelikäsitys) ja aiheen laajuus tuottivat haasteita tutkimuksen toteutukseen. Valmentajien edustamat viisi eri lajia saattoivat tuoda mukanaan ennalta-arvaamattomia tekijöitä tutkimukseen, joita ei välttämättä kyetty täysin huomioimaan, kuten valmennuskulttuurien vaihtelu lajien välillä. Aiheen laajuuden takia jokaista asiaa ei esimerkiksi teoriassa ole varmasti kyetty avaamaan niin hyvin, kuin suppeammassa enemmän fokuoituneessa tutkimuksessa olisi voitu. Aiheen laajuuteen todennäköisesti johti se, että aihetta oli ennestään niin vähän tutkittu, joten valmista mallia tutkimuksen toteuttamiselle ei ollut.

Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista nähdä tutkimuksia, missä tutkitaan korostetusti luovuus-orientoituneen valmennustyylin vaikutusta joukkueen pelaamiseen ja pärjäämiseen. Samalla voisi olla antoisaa kartoittaa tietyn lajin metan kehittymistä jollain tietyllä ajanjaksolla, sekä löytää syitä sille, miksi kehitys tapahtuu kyseiseen suuntaan. Myös pelaamisen raamittamisen erilaisista malleista olisi hyvä saada tarkempaa, kokoavampaa tietoa esimerkiksi yhden lajin puitteissa. Huipputason joukkueiden kilpailuedun luomisen malleja, vahvuuksia, joilla he kokevat erottuvansa toisistaan olisi myös mielenkiintoista tutkia enemmän.

## LÄHTEET

- Abernethy, B., Burgess-Limerick, R., & Parks, S. (1994). Contrasting approaches to the study of motor expertise. *Quest*, 46(2), 186-198.
- Abernethy, B. (2001). Attention. In R. N. Singer, H. A. Hausenblas, & C. Janelle (Eds.), *Handbook of research on sport psychology* (pp. 53- 85). New York: Wiley
- Alho, K., Salmi, J., Degerman, A., & Rinne, T. (2006). Tarkkaavaisuus ja aivotoiminta. In H. Hämäläinen, M. Laine, O. Aaltonen, & A. Revonsuo (Eds.), *Mieli ja aivot: kognitiivisen neurotieteen oppikirja* (pp. 242-251). Kognitiivisen neurotieteen tutkimuskeskus, Turun yliopisto.
- Ashby, F. G., Valentin, V. V., & Turken, A. U. (2002). Emotional cognition: From brain to behaviour.
- Aukeantaus, Peik. 2007. *Olenko luova? Kirja kerrallaan*, Helsinki
- Aggerholm, K., Jespersen, E., & Tore Ronglan, L. (2011). Falling for the feint—an existential investigation of a creative performance in high-level football. *Sport, Ethics and Philosophy*, 5(3), 343-358.
- Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of personality and social psychology*, 45(2), 357.
- Bandura, A., & Wessels, S. (1994). Self-efficacy (Vol. 4, pp. 71-81). Na.
- Baker, J., Cote, J., & Abernethy, B. (2003). Sport-specific practice and the development of expert decision-making in team ball sports. *Journal of applied sport psychology*, 15(1), 12-25.
- Barreira, D., Garganta, J., Castellano, J., Machado, J., & Anguera, M. T. (2015). How elite-level soccer dynamics has evolved over the last three decades?: input from generalizability theory. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 15(1), 51-62.
- Bishop, D. T., Wright, M. J., Jackson, R. C., & Abernethy, B. (2013). Neural bases for anticipation skill in soccer: an fMRI study. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 35(1), 98-109.
- Bohm, D. (1998). *On creativity*. London: Routledge
- Boluk, S., & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. U of Minnesota Press.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1986). The curriculum model. *Rethinking games teaching*, 7-10.
- Burton, D., & Raedeke, T. D. (2008). *Sport psychology for coaches*. Human Kinetics.

- Callaghan, J., Moore, E., & Simpson, J. (2018). Coordinated action, communication, and creativity in basketball in superdiversity. *Language and Intercultural Communication*, 18(1), 28-53.
- Campos, D. (2014). On creativity in sporting activity: With some consequences for education. *FairPlay, Revista de Filosofía, Ética y Derecho del Deporte*, (4), 52-80.
- Castellano, J., Casamichana, D., & Lago, C. (2012). The use of match statistics that discriminate between successful and unsuccessful soccer teams. *Journal of human kinetics*, 31, 137-147.
- Carbonneau, N., Vallerand, R. J., & Lafrenière, M. A. K. (2012). Toward a tripartite model of intrinsic motivation. *Journal of personality*, 80(5), 1147-1178.
- Carless, D., & Douglas, K. (2011). Stories as personal coaching philosophy. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 6(1), 1-12.
- Carling, C., Reilly, T., & Williams, A. M. (2008). *Performance assessment for field sports*. Routledge.
- Cereatti, L., Casella, R., Manganelli, M., & Pesce, P. (2009). Visual attention in adolescents: Facilitating effects of sport expertise and acute physical exercise. *Psychology of Sport & Exercise*, 10, 136-145.
- Chase, M. A., & Martin, E. (2013). Coaching efficacy beliefs. In *Routledge handbook of sports coaching* (pp. 68-80). Routledge.
- Chow, J. Y., Davids, K., Button, C., Rein, R., Hristovski, R., & Koh, M. M. T. H. (2009). Dynamics of multi-articular coordination in neurobiological systems.
- Cronin, L. D., & Allen, J. B. (2015). Developmental experiences and well-being in sport: The importance of the coaching climate. *The Sport Psychologist*, 29(1), 62-71.
- Collins, D., MacNamara, Á., & Cruickshank, A. (2019). Research and practice in talent identification and development—Some thoughts on the state of play. *Journal of Applied Sport Psychology*, 31(3), 340-351.
- Côté, J., & Gilbert, W. (2009). An integrative definition of coaching effectiveness and expertise. *International journal of sports science & coaching*, 4(3), 307-323.
- Cushion, C., & Partington, M. (2016). A critical analysis of the conceptualisation of ‘coaching philosophy’. *Sport, education and society*, 21(6), 851-867.
- Davids, K., Renshaw, I., Pinder, R., Araújo, D., & Vilar, L. (2012). Principles of motor learning in ecological dynamics: a comment on functions of learning and the acquisition of motor skills (with reference to sport). *Open Sports Sciences Journal*, 5(s1), 113-117.

- Davids, K., Button, C., & Bennett, S. (2008). Dynamics of skill acquisition: A constraints-led approach. *Human kinetics*.
- Davis, G. A. (1999). Barriers to creativity and creative attitudes. *Encyclopedia of creativity*, 1, 165-174.
- Devis-Devis, J. (2006). 1.3 Socially critical research perspectives in physical education. *Handbook of physical education*, 37.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education - an introduction to the philosophy of education*. New York, NY: The Free Press.
- Dutta, B. K., & King, W. R. (1980). Metagame analysis of competitive strategy. *Strategic Management Journal*, 1(4), 357-370.
- Egeth, H. E., & Yantis, S. (1997). Visual attention: Control, representation, and time course. *Annual review of psychology*, 48(1), 269-297.
- Elias, G. S., Garfield, R., & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of Games*. MIT Press.
- Eloranta, V. & Jaakkola, T. (2007). *Core-Based Motor Teaching*. Teoksessa J. Liukkonen, Y.V. Auweele, B. Vereijken, D. Alfermann & Y. Theodorakis (toim.) *Psychology for Physical Educators. Student in Focus. 2. painos*. Champaign, IL. Yhdysvallat: Human Kinetics.
- Ericsson, K. A., Krampe, R. T., & Tesch-Römer, C. (1993). The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological review*, 100(3), 363.
- Eskola, J., & Suoranta, J. (1998). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino.
- Evans, J. R. (1993). Creativity in MS/OR: Overcoming barriers to creativity. *Interfaces*, 23(6), 101-106.
- Fardilha, F. D. S., & Allen, J. B. (2019). Defining, assessing, and developing creativity in sport: a systematic narrative review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1-24.
- Feltz, D. L., Chase, M. A., Moritz, S. E., & Sullivan, P. J. (1999). A conceptual model of coaching efficacy: Preliminary investigation and instrument development. *Journal of educational psychology*, 91(4), 765.
- Furley, P., & Memmert, D. (2015). Creativity and working memory capacity in sports: working memory capacity is not a limiting factor in creative decision making amongst skilled performers. *Frontiers in Psychology*, 6, 115.
- Furley, P. A., & Memmert, D. (2012). Working memory capacity as controlled attention in tactical decision making. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 34(3), 322-344.

- Furley, P., Memmert, D., & Heller, C. (2010). The dark side of visual awareness in sport: Inattention blindness in a real-world basketball task. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 72(5), 1327-1337.
- Francesconi, D. (2011). Implicit and Explicit Learning in Motor Cognition: Issues for Movement Education. *International Journal of Sport & Society*, 2(1).
- Gibson, J. J. (1986). *The ecological approach to visual perception*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Glăveanu, V. P. (2011). Is the lightbulb still on?: social representations of creativity in a western context. *International Journal of Creativity and Problem Solving*, 21(1), 53-72.
- Glăveanu, V. P. (2012). What can be done with an egg? Creativity, material objects, and the theory of affordances. *The Journal of Creative Behavior*, 46(3), 192-208.
- González-Villora, S., García-López, L. M., & Contreras-Jordán, O. R. (2015). Decision making and skill development in youth football players. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 15(59).
- Gréhaigne, J. F., Godbout, P., & Bouthier, D. (1999). The foundations of tactics and strategy in team sports. *Journal of teaching in physical education*, 18(2), 159-174.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: Random House.
- Hambrick, D. Z., Oswald, F. L., Altmann, E. M., Meinz, E. J., Gobet, F., & Campitelli, G. (2014). Deliberate practice: Is that all it takes to become an expert?. *Intelligence*, 45, 34-45.
- Harper, D., Sandford, G. N., Clubb, J., Young, M., Taberner, M., Rhodes, D., ... & Kiely, J. (2021). Elite football of 2030 will not be the same as that of 2020: What has evolved and what needs to evolve?. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*, 31(2), 493-494.
- Hemmingsen, M. (2023). What is a Metagame?. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1-16.
- Hendry, D. T., Williams, A. M., & Hodges, N. J. (2018). Coach ratings of skills and their relations to practice, play and successful transitions from youth-elite to adult-professional status in soccer. *Journal of Sports Sciences*, 36(17), 2009-2017.
- Hristovski, R., Davids, K., Passos, P., & Araujo, D. (2012). Sport performance as a domain of creative problem solving for self-organizing performer-environment systems. *The Open Sports Sciences Journal*, 5(1).
- Huusko, M., & Paloniemi, S. (2006). Fenomenografia laadullisena tutkimussuuntauksena kasvatustieteissä. *Kasvatus*, 37(2), 162-173.
- Hyvönen, Pirkko (2011). *Affordanssi*. Viitattu 27.2.2024.  
[https://prezi.com/v\\_o3xlxaa9uw/affordanssi/](https://prezi.com/v_o3xlxaa9uw/affordanssi/)

- Hämäläinen, K. (2013). Valmennusosaamisen käsikirja 2013. Helsinki: Suomen Olympiakomitea.
- Jaakkola, T. (2016). Taidon oppiminen rakentuu havainnon, toiminnan ja ympäristön vuorovaikutukselle. *Liikunta & tiede*, 53(2-3), 32-39.
- Jaakkola, T. (2010). Liikuntataitojen oppiminen ja taitoharjoittelu. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kalaja, S. (2017). Non-lineaarisen pedagogiikan lyhyt oppimäärä. Viitattu 22.10.2023. <http://www.valmennustaito.info/taito/non-lineaarisen-pedagogiikan-lyhyt-oppimaara/>
- Kasof, J. (1997). Creativity and breadth of attention. *Creativity Research Journal*, 10(4), 303-315.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (2007). Creativity. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 39(4), 55-60.
- Kempe, M., & Memmert, D. (2018). “Good, better, creative”: the influence of creativity on goal scoring in elite soccer. *Journal of sports sciences*, 36(21), 2419-2423.
- Kidman, L., & Hanrahan, S. J. (2011). *The coaching process* (3rd ed.). London: Routledge.
- Kokkinakis, A., York, P., Patra, M., Robertson, J., Kirman, B., Coates, A., ... & Block, F. O. (2021). Metagaming and metagames in Esports. *International Journal of Esports*.
- Koppl, R., & Barkley Rosser Jr, J. (2002). All that I have to say has already crossed your mind. *Metroeconomica*, 53(4), 339–360.
- Kovac, T. (1996). On the profile of the young soccer talents: A preliminary study. *Studia Psychologica*, 38(1), 63.
- Kylmä, J., & Juvakka, T. (2007). Laadullinen terveystutkimus.
- Laakso, T. (2012). Palloilu. Teoksessa A. Sääkslahti, J. Hakamäki, E. Holopainen, T. Laakso, H. Lemmetty, S. Luukkonen, S. Paukku, & J. Puttonen (toim.) *Kirja liikunnasta*. Helsinki: Sanoma Pro, 48–73.
- Lago, C. (2009). The influence of match location, quality of opposition, and match status on possession strategies in professional association football. *Journal of Sports Sciences*, 27(13), 1463-1469.
- Laine, T. (2015). Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.) *Ikkunoita tutkimusmetodeihin: 2, Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. 4. uudistettu painos*. Jyväskylä: PS-Kustannus, 29–51.
- Lapresa, D., Álvarez, L., Arana, J., Garzón, B., & Caballero, V. (2013). Observational analysis of the offensive sequences that ended in a shot by the winning team of the 2010 UEFA Futsal Championship. *Journal of sports sciences*, 31(15), 1731-1739.



- Lauder, A. & Piltz, W. (2013). *Play practice. Engaging and developing skilled players from beginner to elite*. Champaign (IL): Human Kinetics.
- Lawrence, P. R., & Nohria, N. (2001). *Driven: How human nature shapes our choices*.
- Leso, G., Dias, G., Ferreira, J. P., Gama, J., & Couceiro, M. S. (2017). Perception of creativity and game intelligence in soccer. *Creativity Research Journal*, 29(2), 182-187.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. sage.
- Livio, M. (2017). *Why?: What makes us curious*. Simon and Schuster.
- Lola, A.C., Tzetzis, G.C. & Zetou, H. (2012). The Effect of Implicit and Explicit Practise in the Development of Decision Making in Volleyball Serving. *Perceptual and Motor Skills* 114 (2), 665–678.
- Lumela, P. (2007). *Pallopien perusteita. Teoksessa P. Heikinaro-Johansson & T. Huovinen. Näkökulmia liikuntapedagogiikkaan*. Helsinki: WSOY, 331-348.
- Macnamara, B. N., Hambrick, D. Z., & Oswald, F. L. (2014). Deliberate practice and performance in music, games, sports, education, and professions: A meta-analysis. *Psychological science*, 25(8), 1608-1618.
- Malterud, K. (2001). Qualitative research: standards, challenges, and guidelines. *The lancet*, 358(9280), 483-488.
- Martens, R., & Vealey, R. S. (2023). *Successful coaching*. Human kinetics.
- Martindale, C. (1981). *Cognition and consciousness*. p. 372
- Martin, J., & Cox, D. (2016). Positioning steve nash: a theory-driven, social psychological, and biographical case study of creativity in sport. *The Sport Psychologist*, 30(4), 388-398.
- Memmert, D., & Roca, A. (2019). Tactical creativity and decision making in sport. *Anticipation and Decision Making in Sport*, 201-214.
- Memmert, D. (2017). Coaching tactical creativity in team sports. In *Perspectives on athlete-centred coaching* (pp. 36-46). Routledge.
- Memmert, D., Lemmink, K. A., & Sampaio, J. (2017). Current approaches to tactical performance analyses in soccer using position data. *Sports medicine*, 47(1), 1-10.
- Memmert, D. (2015). *Teaching Tactical Creativity in Sport : Research and Practice*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Memmert, D., Hüttermann, S., & Orliczek, J. (2013). Decide like Lionel Messi! The impact of regulatory focus on divergent thinking in sports. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(10), 2163-2167.

- Memmert, D. (2011a) Sports and Creativity. In: Runco MA, and Pritzker SR (eds.) Encyclopedia of Creativity, Second Edition, vol. 2, pp. 373-378 San Diego: Academic Press.
- Memmert, D. (2011b). Creativity, expertise, and attention: Exploring their development and their relationships. *Journal of sports sciences*, 29(1), 93-102.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2010). Identification of non-specific tactical tasks in invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 15(3), 287-305.
- Memmert, D. (2009). noticing unexpected objects improves the creation of creative solutions— inattentional blindness influences divergent thinking negatively. *Creativity Research Journal*, 21, 1-3.
- Memmert, D., & Perl, J. (2009). Game creativity analysis using neural networks. *Journal of sports sciences*, 27(2), 139-149.
- Memmert, D. (2007). Can creativity be improved by an attention-broadening training program? An exploratory study focusing on team sports. *Creativity Research Journal*, 19(2-3), 281-291.
- Memmert, D., & Roth, K. (2007). The effects of non-specific and specific concepts on tactical creativity in team ball sports. *Journal of sports sciences*, 25(12), 1423-1432.
- Memmert, D., & Furley, P. (2007). “I spy with my little eye!”: Breadth of attention, inattentional blindness, and tactical decision making in team sports. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 29(3), 365-381.
- Memmert, D. (2006). The effects of eye movements, age, and expertise on inattentional blindness. *Consciousness & Cognition*, 15, 620-627.
- Merriam-Webster.com. “data” viitattu 27.2.2024, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/data>
- Merriam-Webster.com. “meta” viitattu 10.10.2023, <https://www.merriam-webster.com/dictionary/meta>
- Metsämuuronen, J. (2006). Laadullisen tutkimuksen käsikirja. International Methelp.
- Milgram, R. M. (1990). Creativity: An idea whose time has come and gone. *Theories of creativity*, 215-233.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2020). Teaching sport concepts and skills: A tactical games approach. *Human Kinetics*.
- Mönkkönen, J., & Paakkari, J. (2009). Opettajien kokemukset pelikeskeisestä palloilunopetuksesta:" ensiks pelataan, sitten huomataan ongelmat ja katotaan mitä niille saatas aikaseks".

- Nicholls, D. (2009). Qualitative research: Part two-methodologies. *International journal of therapy and rehabilitation*, 16(11), 586-592.  
<https://www.magonlinelibrary.com/doi/abs/10.12968/ijtr.2009.16.11.44939>
- Norton, K., & Olds, T. (2001). Morphological evolution of athletes over the 20th century. *Sports Medicine*, 31(11), 763-783.
- Nummela, A., Aarresola, O., Mononen, K., & Paavolainen, L. (2016). Urheilijan polun huippuvaihe: menestykseen vaikuttavat tekijät sekä tutkimus-, kehittämis- ja asiantuntijatoiminnan painopisteet 2013-2018. Jyväskylä: Kilpa- ja huippu-urheilun tutkimuskeskus. KIHUn julkaisusarja nro, 51.
- O'Connor, D., Wardak, D., Goodyear, P., Larkin, P., & Williams, M. (2018). Conceptualising decision-making and its development: a phenomenographic analysis. *Science and Medicine in Football*, 2(4), 261-271.
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles: Concepts and evidence. *Psychological science in the public interest*, 9(3), 105-119.
- Peh, S. Y. C., Chow, J. Y., & Davids, K. (2011). Focus of attention and its impact on movement behaviour. *Journal of science and medicine in sport*, 14(1), 70-78.
- Perttula, J. (2012). Mikä tekee kokemuksen tutkimisesta fenomenologista? -fenomenologisen ajatteluni kehityspolkuja. Teoksessa L. Kiviniemi, K. Koivisto, T. Latomaa, M. Merilehto, P. Sandelin & T. Suorsa (toim.) *Kokemuksen tutkimus III. Teoria, käytäntö, tutkija*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus, 319–336.
- Pesce, C., Tessitore, A., Casella, R., Pirritano, M., & Capranica, L. (2007). Focusing of visual attention at rest and during physical exercise in soccer players. *Journal of Sports Sciences*, 25, 1259-1270.
- Perl, J., & Memmert, D. (2018). Key performance indicators. *Modelling and simulation in sport and exercise*, 146-166.
- PFSA. (2023). 15 Most used football formations in the modern era. <https://thepfsa.co.uk/football-formations/> viitattu 10.11.2023.
- Rasmussen, L. J. T., Glăveanu, V. P., & Østergaard, L. D. (2020). Exploring the multifaceted role of creativity in an elite football context. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 12(2), 256-271.
- Rasmussen, L. J., Østergaard, L. D., & Glăveanu, V. P. (2019). Creativity as a developmental resource in sport training activities. *Sport, Education and Society*, 24(5), 491-506.

- Rasmussen, L. J. T., & Østergaard, L. D. (2016). The creative soccer platform: New strategies for stimulating creativity in organized youth soccer practice. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(7), 9-19.
- Rendell, M. A., Farrow, D., Masters, R., & Plummer, N. (2011). Implicit practice for technique adaptation in expert performers. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 6(4), 553-566.
- Ric, A., Torrents, C., Gonçalves, B., Torres-Ronda, L., Sampaio, J., & Hristovski, R. (2017). Dynamics of tactical behaviour in association football when manipulating players' space of interaction. *PloS one*, 12(7), e0180773.
- Richard, V., Lebeau, J. C., Becker, F., Inglis, E. R., & Tenenbaum, G. (2018). Do more creative people adapt better? An investigation into the association between creativity and adaptation. *Psychology of Sport and Exercise*, 38, 80-89.
- Robinson, P. E. (2010). *Foundations of sports coaching*. Routledge.
- Roca, A., Ford, P. R., & Memmert, D. (2021). Perceptual-cognitive processes underlying creative expert performance in soccer. *Psychological Research*, 85, 1146-1155.
- Roca, A., Ford, P. R., & Memmert, D. (2018). Creative decision making and visual search behavior in skilled soccer players. *PloS one*, 13(7), e0199381.
- Ronglan, L. T. (2003). Ballspill er problemløsning. Hvilke didaktiske implikasjoner har det? [Ballgames are problem solving. What didactic implications does this have?]. *Moving Bodies—mennesket i bevægelse*, 1, 91-111.
- Roth, K., & Kröger, C. (2011). *Ballschule. Ein ABC für Spielanfänger*, 4.
- Roth, K. (2005) *Taktiktraining [Training of Tactics]*. In A. Hohmann, M. Kolb & K. Roth (eds.), *Handbuch Sportspiel [Handbook of Sport Games]* (pp. 342–349). Schorndorf: Hofmann.
- Runco, M. (2014). *Creativity: Theories and themes: Research, development, and practice* (2nd ed.). Amsterdam: Academic Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford publications.
- Sartre, J. P., & Sheridan-Smith, A. (2004). *Critique of dialectical reason* (Vol. 1). Verso.
- Savelsbergh, G. J., Kamper, W. J., Rabijs, J., De Koning, J. J., & Schöllhorn, W. (2010). A new method to learn to start in speed skating: a differential learning approach. *International Journal of Sport Psychology*, 41(4), 415.
- Schöllhorn, W., Hegen, P., & Davids, K. (2012). The nonlinear nature of learning-A differential learning approach. *The Open Sports Sciences Journal*, 5(1).

- Simons, D. J., & Chabris, C. F. (1999). Gorillas in our midst: Sustained inattention blindness for dynamic events. *Perception*, 28, 1059-1074
- Simons, D. J. (2000). Attentional capture and inattention blindness. *Trends in cognitive sciences*, 4(4), 147-155.
- Singh, R. (2022). *Sports psychology*. KK Publications.
- Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2008). *Motor learning and performance: A situation-based learning approach*. Human kinetics.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1992). Buy low and sell high: An investment approach to creativity. *Current Directions in Psychological Science*, 1(1), 1-5.
- Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). The concept of creativity: Prospects and paradigms. *Handbook of creativity*, 1, 3-15.
- Street, F. (2023). *The Metagame: Think One Step Ahead*. Latticework Publishing. Viitattu 20.10.2023. <https://fs.blog/the-metagame/>
- Tanggaard, L., Laursen, D. N., & Szulevicz, T. (2016). The grip on the handball—a qualitative analysis of the influence of materiality on creativity in sport. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 8(1), 79-94.
- Ticak, M. (30.9.2022). Meta-meaning. Grammarly blog. <https://www.grammarly.com/blog/meta-meaning/>
- Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Stead-Dorval, K. B. (2023). *Creative problem solving: An introduction*. Routledge.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Tuomi, J., & Sarajärvi, A. (2002). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Uehara, L., Button, C., & Davids, K. (2019). Sport expertise development and the constraints-led approach: a review exemplified by the case of brazilian soccer. *Conexões*, 17, e019001-e019001.
- Uusikylä, K. (1999). Luovuuden neljä elementtiä. Teoksessa K. Uusikylä & J. Piirto (toim.) *Luovuus. Taito löytää, rohkeus toteuttaa*. Juva: ATENA kustannus, 56-77.
- Vaeyens, R., Lenoir, M., Williams, A. M., Mazyn, L., & Philippaerts, R. M. (2007). The effects of task constraints on visual search behavior and decision-making skill in youth soccer players. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 29(2), 147-169.
- Valli, R., & Aaltola, J. (2015). *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. 4. uudistettu painos*. Jyväskylä: PS-Kustannus.

- Vasalampi, K. (2017). Itsemääräämisteoria. Teoksessa K. Salmela-Aro & JE. Nurmi (toim.) Mikä meitä liikuttaa. Motivaatiopsykologian perusteet. Jyväskylä: PS-kustannus, 54-65.
- Vickers, J. N. (2007). Perception, cognition, and decision training: The quiet eye in action. Human Kinetics.
- Viitanen, M., & Lindström, J. (2005). Opeta ymmärtämään- auta oivaltamaan. Helsinki: SLU-paino.
- Vilar, L., Araújo, D., Davids, K., & Button, C. (2012). The role of ecological dynamics in analysing performance in team sports. *Sports Medicine*, 42, 1-10.
- Vella, S. A., Oades, L. G., & Crowe, T. P. (2013). The relationship between coach leadership, the coach–athlete relationship, team success, and the positive developmental experiences of adolescent soccer players. *Physical education and sport pedagogy*, 18(5), 549-561.
- Wallace, J. L., & Norton, K. I. (2014). Evolution of World Cup soccer final games 1966-2010: Game structure, speed and play patterns. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 17(2), 223-228.
- Ward, P., & Williams, A. M. (2003). Perceptual and cognitive skill development in soccer: The multidimensional nature of expert performance. *Journal of sport and exercise psychology*, 25(1), 93-111.
- Weigelt, M., & Memmert, D. (2012). Goal-side selection in soccer penalty kicking when viewing natural scenes. *Frontiers in psychology*, 3, 312.
- Wein, H. (2004). Developing Game Intelligence in Soccer. Auburn, MI; Data Reproductions.
- Westerlund, E. (1997). Jääkiekko. Teoksessa A. Mero (toim.), A. Nummela & K. Keskinen Nykyaikainen urheiluvalmennus. Jyväskylä: Mero Oy, 527–544.
- Wickens, C. D. (1992). Engineering psychology and human performance. New York: HarperCollins.
- Davids, K., Williams, A. M., & Williams, J. G. (2005). Visual perception and action in sport. Routledge.
- Williams, A. M., & Grant, A. (1999). Training perceptual skill in sport. *International Journal of Sport Psychology*, 30, 194–220
- Wright, C., Carling, C., & Collins, D. (2014). The wider context of performance analysis and its application in the football coaching process. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 14(3), 709-733.

- Yardley, L. (2000). Dilemmas in qualitative health research. *Psychology and health*, 15(2), 215-228.
- Zahno, S., & Vater, C. (2023). Creativity and gaze behaviour in football. *Current Issues in Sport Science (CISS)*, 8(2), 044-044.

## LIITTEET

### LIITE 1: Suostumus ja alkuinformaatiolomake

#### Tutkimuksen aihe ja tavoite

Pro gradu- tutkielman aihe on Luovuuden merkitys joukkuepallolajien pelitilanteissa - valmentajien näkemyksiä luovuudesta. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää valmentajien yleisiä näkemyksiä, käytäntöjä ja kokemuksia tutkittavaan ilmiöön liittyen. Vääriä tai oikeita vastauksia ei ole. Ennen haastattelun aloitusta haastateltavalle annetaan tiivis määritelmä käsitteestä luovuus.

#### Aineistonkeruun toteuttaminen

Haastateltavien tiedot anonymisoidaan ja tunnistamiseen johtavat tai muuten arkaluonteiset tiedot salataan. Aineisto tätä tutkielmaa varten kerätään haastatteluiden kautta. Haastattelu toteutetaan puolistrukturoituna ja sen kesto pyritään pitämään 60 minuutissa. Puolistrukturoidulla haastattelulla tässä tutkielmassa tarkoitetaan haastattelua, jossa haastattelun pohjana toimii etukäteen tehty kysymyslista, joihin haastateltava voi vastata mahdollisimman vapaasti ja omin sanoin.

Haastattelu nauhoitetaan ääninauhalle tai etänä toteutettaessa videolle zoomissa, jonka jälkeen haastattelu tallennetaan salasanalla suojattuun tietokoneeseen. Haastattelunauha tullaan myös muuttamaan kirjalliseen muotoon. Haastateltavan ja haastattelussa esille tulevien muiden henkilöiden nimet poistetaan tai muutetaan peitenimiksi. Tarvittaessa muutetaan ja poistetaan myös muita henkilötunnistetietoja (esim. paikkatiedot, muut erisnimet), jotta haastateltavan tunnistaminen aineistosta ei ole mahdollista. Ääninauha tuhotaan sen jälkeen, kun haastattelu on kirjoitettu tekstitiedostoksi.

#### Haastateltavan oikeudet ja yksityisyyden turvaaminen

Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Haastateltavalla on oikeus keskeyttää osallistuminen tutkimukseen milloin vain, sekä oikeus kieltäytyä vastaamasta hänelle esitettyyn kysymykseen. Haastatteluun osallistumisen peruuttamisesta ei tule seuraamuksia haastateltavalle. Haastateltavalla on oikeus saada lisätietoa tutkimuksesta koko tutkimusprosessin ajan. Haastattelusta saatavat mahdolliset haastateltavan henkilökohtaiset



tiedot tulevat ainoastaan tutkijan käyttöön, ja ne hävitetään viimeistään tutkimusprosessin loputtua. Haastattelusta saatavasta aineistosta tullaan poistamaan kaikki haastateltavaan liittyvät tunnisteet. Koko tutkimusprosessi toteutetaan siten, ettei tutkittavien anonymiteetti vaarannu missään vaiheessa tutkimusprosessia

### Suostumus haastatteluun osallistumisesta

Olen perehtynyt tämän tutkimuksen tarkoitukseen ja sisältöön, kerättävän tutkimusaineiston keräämismenetelmiin ja käyttöön, sekä haastateltavien oikeuksiin. Suostun osallistumaan tutkimukseen annettujen ohjeiden mukaisesti. Voin halutessani peruuttaa tai keskeyttää osallistumiseni tai kieltäytyä haastatteluun osallistumisesta missä vaiheessa tahansa. Haastatteluni ja kerättyä aineistoa saa käyttää sellaisessa muodossa, jossa yksittäistä tutkittavaa ei voida tunnistaa.

### **LIITE 2: Ennen haastattelua annettu käsitteenmäärittely**

#### Luovuuden merkitys palloilulajien pelitilanteissa – valmentajien näkemyksiä luovuudesta

Koska luovuus käsitteenä on kohtalaisen aihespesifi, sitä tulee tarkastella myös erityisissä aihe yhteyksissä ja tarkoitukseen sopivien menetelmien kautta (Sternberg & Lubart 1992, 5).

Luovuutta on pyritty myös korvaamaan muilla käsitteillä, kuten mielikuvituksella, innovatiivisuudella, ongelmanratkaisukyvyllä ja ideointikyvyllä. Käsite on kuitenkin kestänyt, sillä usein se on kaikkia edellä mainittua yhdessä. (Aukeantaus 2007, 24) Luovuus on siis eräänlainen yläkäsite, johon liittyvää pelillistä tapahtumaa tai ratkaisua voidaan vielä tarkemmin kuvata eri adjektiiveilla, kuten yllätyksellinen, omaperäinen, epäortodoksinen, odottamaton jne. (Sternberg & Lubart 1999, 3).

Luova työ on usein jotain uutta ja omaperäistä. Tuotoksen luovuuden asteen määrittää kuitenkin usein historia ja se yhteisö mille työ esitellään. Luovuuden vastakohtaksi voidaan nimetä useasti toistuva, ennalta-arvattava tai normaali. Luovuuden ja näiden vastakohtien eroa

määrittää nykyisen ympäristön ja ajankohdan suhde. Se mikä on joskus ollut luovaa, ei enää välttämättä tulevaisuudessa tai jatkossa ole sitä. (Aukeantaus 2007, 24.)

Luovuus on siis kyky tuottaa tarkoituksellisesti jotain merkittävästi uutta tai ainutlaatuista, tilanteeseen sopivaa ja siten hyödyllistä. Uutena asiana voidaan nähdä myös jokin harvinainen asia, mutta joka harvinaisuudestaan johtuen tuntuu ainutlaatuiselta. Luovuutta on toimia ennalta odotettua vastoin tarkoituksellisesti (Mimmert 2011, 2015; Sternberg & Lubart 1999, 3). Samalla tapaa merkittävästi uusi voi olla erilaisilla ajanjaksoilla tarkasteltuna luovaa, jos kyseistä tekoa ei ole vähään aikaan historiassa todistettu, eli se on odottamatonta. (Aukeantaus 2007; Mimmert 2011, 2015; Sternberg & Lubart 1999, 3.)

Konkreettisesti luovuus onkin usein nähty ajatusten ja ratkaisujen joukkona, jotka ovat uudenlaisia ja jopa outoja, mutta nimenomaan siitä johtuen varsin toimivia (Amabile 1983; Sternberg & Lubart 1999).

Amabile, T. M. (1983). The social psychology of creativity: A componential conceptualization. *Journal of personality and social psychology*, 45(2), 357.

Aukeantaus, Peik. 2007. Olenko luova? Kirja kerrallaan, Helsinki

Mimmert, D. (2015). *Teaching Tactical Creativity in Sport : Research and Practice*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Mimmert, D. (2011) *Sports and Creativity*. In: Runco MA, and Pritzker SR (eds.) *Encyclopedia of Creativity*, Second Edition, vol. 2, pp. 373-378 San Diego: Academic Press.

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1992). Buy low and sell high: An investment approach to creativity. *Current Directions in Psychological Science*, 1(1), 1-5.

Sternberg, R. J., & Lubart, T. I. (1999). The concept of creativity: Prospects and paradigms. *Handbook of creativity*, 1, 3-15.

### **LIITE 3: Haastattelun kysymykset**

Taustatiedot

Laji

Ikä

Valmennuskokemus vuosina

Valmennuskokemus samassa seurassa

1. Kuinka näkisit luovuuden lajissasi, onko sille sijaa/ paikkansa/ tarvetta?
2. Osaatko nimetä asioita tai tilanteita, missä haluaisit nähdä pelaajien omaa luovuutta sovellettavan enemmän?
3. Voitko antaa jonkin esimerkin luovasta toiminnasta kentällä lajissasi?
4. Onko luovuus mielestäsi harjoitettavissa yksilönä tai joukkueena? Miten?
5. Minkälaiset harjoitteet tukisivat mielestäsi parhaiten pelaajien ja joukkueen luovuuden potentiaalin hyödyntämistä?
6. Teetätkö näitä tarkoituksellisesti pelaajille? Miksi? Millaisia?
7. Luovuus voidaan nähdä osaksi yksilön sekä joukkueen suorituskykyä. Minkälainen vastuu valmentajalla on mielestäsi yksilöiden kehityksen suhteen?
8. Millaisilla valmennuksellisilla ja sosiaalisilla keinoilla voitaisiin tukea uuden kokeilua harjoituksissa tai peleissä?
9. Lajit ja pelaajat kehittyvät. Eri ajanjaksoille ja dynastioille on määritettävissä tiettyjä usein toistuneita ja toimineita kaavoja. Jossain vaiheessa ennen toiminut asia ei enää välttämättä toimikaan, koska sitä aletaan odottaa. Etenkin nykypäivänä tietoa, dataa ja informaatiota joukkueiden sekä yksilöiden pelityyleistä on tarjolla paljon. Millä tapaa valmentaja voi mielestäsi valmistaa joukkuetta ja yksilöitä kohtaamaan vastustajia, jotka todennäköisesti tietävät olennaisia osia joukkueen sekä yksilöiden pelityyleistä?

10. Peleihin ja lajeihin muodostuu aikakausittain useita tiettyjä toimivia tapoja pelata peliä, jotka alkavat toistua eri joukkueiden sekä yksilöiden ratkaisuisissa ja pelityyleissä. Tätä voidaan kutsua pelidynamiikaksi tai META:ksi (most effective tactics available). Tuleeko valmentajan huomioida META: muodostuminen? Millä tapaa?

11. Minkälaisia mahdollisuuksia tai haittoja näet yksilön autonomian ja pelivapauden lisäämisessä suorituskyvyn kannalta?

12. Normaalioloissa voidaan olettaa, että joukkueharjoitteluun, peleihin valmistautumiseen ja pelaajien sekä valmentajan yleiseen yhteiseen aikaan on rajallinen määrä aikaa käytettävissä. Ja vaikkakin aikaa olisi loputtomasti, olisi pelaajilla vaikeuksia omaksua kaikkea. Aika on resurssi, jota ei haluta tuhjata. (Tehokkuusajattelu) Joudutko jättämään joitain asioita vähemmälle huomiolle valmennuksessa? Millaisia asioita? Millä perustein asioita karsitaan? Millaisiin asioihin tulisi mielestäsi käyttää enemmän aikaa, jos mahdollista?

13. Minkälaisilla säännöillä, ohjeilla tai raameilla ohjaat joukkueen peliä haluamaasi suuntaan harjoituksissa ja peleissä?

14. Muuttuuko valmentaminen jollain tapaa, kun joukkue kohtaa huonoja tuloksia? Tai hyviä?

15. Onko olemassa joitain ohjeita tai tapoja sanoa asioita, joita pyrit välttämään?

16. Joukkueiden sosiaalinen ilmapiiri poikkeaa toisistaan. Ilmapiiri rakentuu mm. Joukkueessa vallitsevasta kulttuurista, sen historiasta ja sitä jatkavista sekä rakentavista yksilöistä. Luonnollisesti valmentajalla on suuret mahdollisuudet vaikuttaa tähän. Kuvaile ilmapiiriä, minkä haluaisit joukkueessasi vallitsevan. Voiko tästä olla hyötyä pelaajien suoriutumisen kannalta? Millaista?

17. Vapaa sana. Tuleeko aiheesta mieleen jotain muuta mitä haluaisit sanoa?