



Nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkue toiminnasta

Sanna-Maria Haapala

Alli Hakala

Eden Hurme

OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2020
Sairaanhoitaja

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	TEOREETTINEN VIITEKEHYS	3
	2.1 Tiedonhaku	3
	2.2 Elektronista urheilua pelaava nuori	4
	2.3 Nuorisotyö elektronisessa urheilussa	5
	2.4 Digitaalinen pelaaminen	7
3	OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS, TEHTÄVÄT JA TAVOITE	9
4	MENETELMÄLLISET LÄHTÖKOHDAT	10
	4.1 Laadullinen tutkimusmenetelmä	10
	4.2 Aineiston keruu	10
	4.3 Aineiston analyysi	11
5	TULOKSET	15
	5.1 Nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkue toiminnasta	15
	5.2 Sosiaalisten suhteiden kehittyminen	15
	5.3 Joukkueen pelitaitojen kehittyminen	16
	5.4 Yksilön pelitaidon kehittymisen hyödyntäminen joukkuepelaamisessa	17
	5.5 Yksilön oman kehittymisen kokeminen	17
	5.6 Nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen	18
	5.7 Kokemus joukkueensisäisestä kiusaamisesta	20
6	POHDINTA	21
	6.1 Eettisyys ja luotettavuus	21
	6.2 Tulosten tarkastelu	23
	6.3 Kehittämisen- ja jatkotutkimusehdotukset	24
7	LÄHTEET	25
8	LIITTEET	29
	8.1 Liite 1. Haastattelurunko	29
	8.2 Liite 2. Tiedote	30
	8.3 Liite 3. Suostumuslomake	31
	8.4 Liite 4. Taulukko analyysi prosessista	33

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sairaanhoitaja

HAAPALA, SANNA - MARIA, HAKALA, ALLI & HURME, EDEN:
Nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta

Opinnäytetyö 36 sivua, joista liitteitä 4 sivua
Marraskuu 2020

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää ja kuvata nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta. Tavoitteena oli tuottaa tietoa nuorten kokemuksista nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta erään kaupungin nuorisoyhdistykselle ja lisääntyneen tiedon avulla kehittää edelleen toimintaa. Opinnäytetyön tehtävänä oli selvittää, millaisia kokemuksia nuorilla oli nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta.

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimusmenetelmänä, jossa aineisto kerättiin haastattelemalla nuorisotyön järjestämässä esport joukkuevoiminnassa olevia nuoria yksin ja pareittain. Aineisto analysoitiin aineistolähtöisellä sisällönanalyysillä.

Nuoret kokivat nuorisotyön järjestämän esport joukkuevoiminnan pääosin positiivisena. Nuorten kokemukset nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta ilmeni nuorten sosiaalisten suhteiden oppiminen ja kehittyminen, sekä joukkueen että yksilön pelitaitojen kehittyminen, yksilön oman kehittymisen kokeminen muun muassa kognitiivisissa ja ryhmätyöskentelytaidoissa ja nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen. Negatiivisena kokemuksena nousi kiusaaminen joukkueen sisällä. Johtopäätöksinä voidaan todeta nuorisotyön ja sen järjestämän toiminnan mahdollistamisen merkityksellisyys nuorille. Nuorilla on mahdollisuus pelata muuallakin kuin kotona ja samalla toiminta mahdollistaa monipuolisesti eri vuorovaikutustaitojen kehittymisen. Nuorisotyön järjestämä esport joukkuevoiminnan koettiin olevan monipuolisesti kehittävää ja hyödyllistä vapaa-ajan toimintaa.

Asiasanat: nuori, urheilu, joukkuevoiminta, nuorisotyö

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Nursing and Health Care

HAAPALA, SANNA- MARIA HAKALA, ALLI & HURME, EDEN:
Youth's experiences in e-sports group arranged by youth work

Bachelor's thesis 36 pages, appendices 4 pages
November 2020

The purpose of this thesis was to examine and describe the experiences of youth in esports team program. The aim of the thesis was to produce information of the experiences the youth have in esports team to the youth work and use the information to develop the activity onward.

The study was implemented as a qualitative study. The data for the study was collected through interviewing the youth by themselves and in pairs. The data were then analyzed using an inductive content analysis method.

The results of the youth's experiences were mainly positive. The results which stood up from the collected data after the analysis were youths' experiences on learning and developing on social relations, esports teams and individual's game skill development, the development of an individual's own skills and the experience of support given by the youth workers. Bullying was one negative experience which rose from the analyzed data. The conclusions from this study are importance of the youth work and the youth's opportunity to participate the team activity provided by it. Youth can play games somewhere than at home and at the same time the activity provides development in interaction skills in many ways.

Key words: youth, esports, team activity, youth work

1 JOHDANTO

Esport eli elektroninen urheilu on noussut viime vuosina maailmanlaajuiseksi ilmiöksi. Myös suomalaiset ovat pärjänneet kansainvälisissä turnauksissa hyvin ja ovat voittaneet huomattavia summia rahaa. (Uusitupa. 2019.) Pelaaminen on kuulunut ihmisten ajanvietteisiin kautta aikojen. Muun muassa 1800-luvun loppupuolella Suomen karttaa käytettiin pelialustana, jolloin pelaajat oppivat tunnistamaan tietyt paikat tai maisemat oleellisesti suomalaisuuteen kuuluviksi (Ylänen. 2017.)

Digitaalisen aikakauden myötä pelaamisen eri muodot ovat saaneet paikkansa ihmisten arjessa. Pelien saatavuus on helpottunut ja tänä päivänä pelaaminen tapahtuukin suurimmaksi osaksi verkossa. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopisto tutkii säännöllisesti pelaajabarometrillä suomalaisten pelaamistottumuksia. Vuonna 2018 julkaistun tutkimuksen mukaan 10-75-vuotiaista suomalaisista 76,1 prosenttia pelasi joskus digitaalisia pelejä. Aktiivisia digitaalisia pelaajia tutkimuksen mukaan oli 60,5 prosenttia väestöstä (Kinnunen, Lilja, & Mäyrä, 2018. 2.) Näyttää siltä, että väestön tasolla pelaaminen on hyvin arkipäiväistä ajanvietettä.

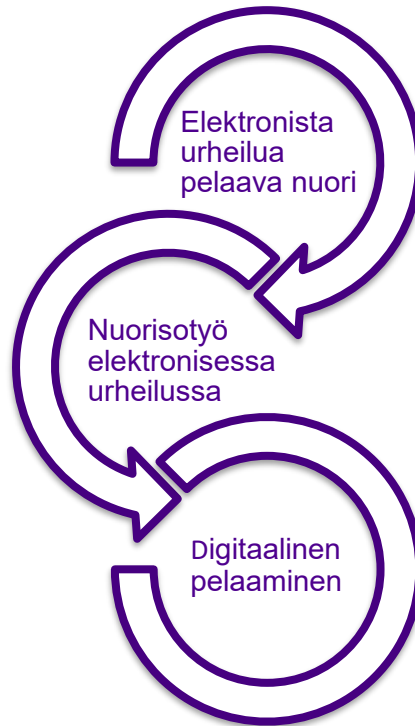
Digitaalinen pelaaminen ammattina on viime vuosina noussut esiin kehittymisensä ansiosta. Kilpapelaaajia on suomen väestöstä 1,8 prosenttia eli noin 30 000 ihmistä. (Kinnunen ym. 2018, 6). Kilpapelaaamisen suosio on selkeästi nousussa ja aina vain nuoremmat tavoittelevat ammattipelaajan uraa. Iso askel ammattipelaamiselle on kehittyneet koulutusmahdollisuudet muun muassa Tampereella Ahlman tarjoaa esport koulutusvaihtoehdon (Ahlman. n.d).

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, millaisia kokemuksia nuorilla oli nuorisotyön järjestämässä esport joukkue toiminnassa. Tavoitteena oli tuottaa tietoa nuorten kokemuksista nuorisotyön järjestämässä esport joukkue toiminnassa työelämätahon toiveesta erään kaupungin nuorisotoimelle ja lisääntyneen tiedon avulla kehittää nuorisotoimintaa edelleen. Opinnäytetyön aihe valikoitui tekijöiden mielestä mielenkiintoisen ilmiön vuoksi. Opinnäytetyö laajensi opinnäytetyön tekijöiden käsitystä tulevina sairaanhoitajina esport joukkue toiminnasta ja siitä, miten merkityksellinen yhteisö voi olla yksilölle

pelaamisen kautta. Tämä lisää tietoisuutta siitä, miten digitaalisuutta tulisi hyödyntää ja kehittää hoitotyössä.

2 TEOREETTINEN VIITEKEHYS

Tässä opinnäytetyössä keskeiset avainkäsitteet ovat elektronista urheilua pelaava nuori, nuorisotyö elektronisessa urheilussa, digitaalinen pelaaminen.



KUVIO. 1 Opinnäytetyön avainkäsitteet.

2.1 Tiedonhaku

Tietoa tähän opinnäytetyöhön etsittiin pääosin Andor-, Cinahl-, Medic- sekä Google scholar-tietokannoista. Hakuja tehtiin suomeksi ja englanniksi. Suomenkielisinä hakusanoina on käytetty esimerkiksi nuori, pelaaminen, digitaalinen pelaaminen, nuorisotyö, digitaalinen nuorisotyö, esport, joukkueurheilu ja elektroninen urheilu. Englannin kielistä hakuja tehtiin sanoilla youth, youthwork, digital youth work, gaming, digital gaming, esport ja electronic sports.

Elektroninen urheilu on ilmiönä uusi, joten tässä opinnäytetyössä pyrittiin käyttämään tuoreita lähteitä. Aikaraja käytetyissä lähteissä on 11 vuotta välillä 2009-2020, lukuun ottamatta teoriakirjallisuutta laadullisesta tutkimuksesta.

Lisäksi tiedonhakuja rajattiin siten, että lähteet olisivat joko suomen- tai englanninkielisiä, luotettavista lähteistä sekä niistä oli saatavilla koko teksti. Tiedonhaku on kuvattu taulukossa 1.

TAULUKKO 1. Tiedonhaku

Ulosottokriteerit	Sisäänottokriteerit
Julkaistu ennen 2009	Julkaistu vuosina 2009–2020
Muun kielinen	Suomen tai englanninkielinen
Lähteen luotettavuus epäselvä	Julkaistu luotettavasta lähteestä
Ei koko tekstiä saatavilla	Koko teksti saatavilla

2.2 Elektronista urheilua pelaava nuori

Suomen laissa nuoreksi määritellään kaikki alle 29-vuotiaat (Nuorisolaki. 21.12.2016/1285). Tutkimukseen osallistuneet nuoret olivat iältään 13-23-vuotiaita. Gentilen (2009, 595) mukaan tämän ikäiset nuoret pelaavat päivittäin digitaalisia pelejä. Tampereen yliopiston teettämän tutkimuksen mukaan 10-19-vuotiaat käyttivät 16,9 tuntia viikossa pelaamiseen. Yli 20-vuotiaat käyttivät pelaamiseen keskimäärin 14 tuntia viikossa. Peli-aika on tullut aikaisemmissa tutkimuksissa esiin negatiivisena ajanvietteenä. (Kinnunen, Taskinen & Mäyrä. 2020, 66; Kinnunen, Taskinen & Mäyrä. 2018, 49.)

Elektroninen urheilu (eng. e-sports) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista urheilua harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin riippuen pelistä ja pelimuodosta. Tavallisimmat elektronisen urheilun pelit ovat tietokoneella tai konsolilla toimivia viihdepelejä (Suomen elektronisen urheilun liitto: Mitä on e-urheilu. n.d.) Näkemysten, kokemusten, vihjeiden ja uusien pelitapojen jakaminen toisten pelaajien kanssa on erityisesti peliharrastajille tyypillinen tapa nauttia pelaamisen sosiaalisuudesta (Kallio, Kaipainen & Myyrä. 2009, 5).

Ammattimaiseen e-urheiluun kuuluu kokonaisvaltaisesta hyvinvoinnista huolehtiminen. E-urheilijan arki koostuu pelaamisen lisäksi säännöllisistä fysiikkaharjoittelusta, ruokavaliosuunnittelusta, unirytmistä sekä joukkue-toimintaa vahvistavista harjoittelusta. Näitä taitoja nuoretkin pääsevät

harjoittelemaan nuorisotyön järjestämässä esport joukkuetoiminnassa (Kuuluvainen & Mustonen. 2020, 19.) Monet peliharrastajat vierailevat myös aktiivisesti pelitapahtumissa. Pelitapahtumissa järjestettävät kilpailut ja turnaukset ovat monien harrastajien ensimmäinen kosketus vakavampaan elektroniseen urheiluun (Suomen elektronisen urheilun liitto: Harrastepelaaminen. n.d).

2.3 Nuorisotyö elektronisessa urheilussa

Nuorisotyöllä tarkoitetaan nuorten kasvun, itsenäistymisen ja osallisuuden tukemista yhteiskunnassa (Nuorisolaki. 21.12.2016/1285). Nuorisotyö määräytyy nuorisolain mukaan nuorten omaan aikaan kohdistuvana toimintana. (Honkasalo, Kiilakoski & Kivijärvi. 2011, 187). Nuorisolain 8§ mukaan kuntaa sitovat nuorisotyön tavoitteet, joita ovat vahvistaa sekä tukea nuorten kasvua ja elinoloja, hyvinvointia ja aktiivista kansalaisuutta. Yksilöllisen nuoren tarpeiden tukemisen lisäksi nuorisotyön tehtävä on vahvistaa nuorten itsetuntoa, itsetuntemusta, ilmaisutaitoa, potentiaalia olla osallisena ryhmissä, oppia toisistaan ja olla osa laajempaa sosiaalista verkostoa (Kiilakoski, Kinnunen, Djupsund & Nieminen. 2015, 56-63; Nuorisolaki. 21.12.2016/1285.)

Kunnallisen nuorisotyön perustehtävä koostuu kuudesta eri osa-alueesta; Nuorisotilatoiminta, nuorten oman toiminnan tukeminen, järjestöjen työn tukeminen, nuorten tieto- ja neuvontapalvelut, ehkäisevä päihde- ja riippuvuustyö sekä erityisnuorisotyö ja muut nuorisotoimen tehtävät (Gretschel. 2012, 166). Nuorisotyö pyrkii olemaan mahdollisimman nuorisokulttuurinen, jolloin toiminta suhteutetaan hauskanpitoon, toimintaan ja oleiluun, ja näin ollen rohkaistaan nuorten omien ryhmien toimintaan ja sosiaaliseen tilanteeseen (Honkasalo ym. 2011, 194-195). Nuorten suhdetta toisiin nuoriin tuetaan tavoilla, jotka tukevat nuorten sosiaalisen taidon ja verkoston kehittymistä (Kiilakoski ym. 2015, 63). Nuorisotyö elää ja mukautuu nuorten tarpeiden mukaan (Forkby & Kiilakoski. 2014, 4). Kunta huomio paikalliset olosuhteet luodessaan edellytyksiä nuorisotyölle ja -toiminnalle järjestämällä nuorille suunnattuja palveluja, tiloja sekä tukemalla nuorten kansalaistoimintaa (Opetus- ja kulttuuriministeriö: Kuntien nuorisotyö. n.d).

E-urheiluun erikoistuneet nuorisotalot ovat yleistyneet ympäri suomea. Tämä tarkoittaa sitä, että tilaan on hankittu pelikoneita yleensä kymmenen tai useampia. Elektronisen urheilun perustamiskustannukset ovat selkeästi suuremmat kuin konsoli- tai mobiilipelaamisen. Pelitietokone itsessään maksaa noin 1000 euroa, jonka lisäksi oheiskustannuksia tulee näytöstä, näppäimistöä, hiirestä, kuulokkeista sekä peleistä. E-urheilu toiminta vaatii lisäksi riittävän suuret tilat ja tarpeeksi hyvän nettiyhteyden (Huttunen. 2014, 20.)

Nuoret suosivat tiekonepeleissä joukkuepelejä, jolloin useampi nuori pääsee kerralla pelaamaan yhdessä. Tämä pelitoiminta tavoittaa myös ne nuoret, joilla on pelaamiseen soveltuva tietokone kotonaan, mutta heillä ei ole mahdollisuutta tai halua tulla samaan tilaan pelaamaan kavereiden kanssa yhdessä. Nuorisotilat, jotka ovat varusteltu pelikoneilla antaa mahdollisuuden harrastaa, vaikka kotiolosuhteissa ei ole mahdollisuutta hankkia pelaamiseen soveltuvaa pelikonetta (Huttunen. 2014, 20.)

Digitaalisen nuorisotyön käsite on noussut ensimmäisen kerran Suomessa keskusteluun kesällä 2012, kun eurooppalaisia nuorisoalan toimijoita kokoontui Verken, eli digitaalisen nuoristyön osaamiskeskuksen kutsumana Suomeen pohtimaan digitalisaation vaikutuksia nuorisotyöhön ja nuorisotyön käytäntöihin. Vielä tuossa vaiheessa digitaalinen nuoristyö terminä ei vakiintunut nuorisotoimialalle. Ajatus jäi kytemään teknologisen kehityksen tuomien haasteiden seurauksena, sillä ne vaativat uudenlaista lähestymistapaa muuttuvaan nuorisotyöhön (Lauha. 2016, 21.) Sittemmin digitaalisen nuorisotyön termi on vakiintunut. Yksinkertaistettuna digitaalinen nuorisotyö terminä tarkoittaa sitä, että nuorisotyössä hyödynnetään ja käsitellään digitaalista mediaa ja teknologiaa. Digitaalisuus nuorisotyössä tulisi ymmärtää paitsi välineenä, myös sisältönä ja toimintaympäristönä. Keskeisin tavoite digitaalisessa nuorityössä on nuorten toimijuuden tukeminen digitalisoituneessa yhteiskunnassa (Kiilakoski ym. 2015, 53: Forkby & Kiilakoski. 2014, 3).

Digitaalisia pelejä pelaamalla nuori oppii digitaalisen median vaikutuskeinoista ja mahdollisuuksista samalla ymmärtäen paremmin kanssapelaajien lähettämien viestien tarkoitusta sekä ilmaisemaan omia ajatuksiaan (Huttunen. 2014, 12).

Digitaalisen nuorisotyön avuksi on tehty erilaisia oppaita avaamaan pelikulttuuria ja siihen liittyvää pelikasvatusta. Esimerkkinä pelikulttuurin avaamiseksi tehdystä yleisteoksesta on Pelikasvattajan käsikirja, joka julkaistiin ensimmäisen kerran vuonna 2012. Vuonna 2018 pelikasvattajan käsikirjasta julkaistiin uusi teoreettisempi painos. Käsikirjat ovat tarkoitettu ensisijaisesti helposti lähestyttäväksi oppaiksi kotikasvattajille kuin ammattilaisillekin (Tossavainen. 2019, 1.)

Pelikasvatuksella pyritään ymmärtämään pelaajan motivaatiota pelaamiseen sekä mentaliteettia, joka kuvaa pelaajan suhtautumista pelaamiseen. Keskeinen käsite pelikasvatuksessa on pelisivistys, joka tarkoittaa pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä. Pelikasvatus pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kuten kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä sekä tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatuksella on elämänhallinnallinen näkökulma. Sillä hahmotetaan ymmärtämään pelaajan hyvinvointia, terveyttä ja ajankäyttöä sekä ehkäistä pelaamisesta mahdollisesti aiheutuvia haittoja, kuten liikapelaamista eli haittapelaamista tai peliriippuvuutta (Mertala & Salomaa. 2019, 15-30.)

2.4 Digitaalinen pelaaminen

Digitaalinen pelaaminen tarkoittaa pelaamista digitaalisilla laitteilla, joita ovat muun muassa tietokone-, konsoli- ja mobiilipelit. Ne ovat iso osa monen ihmisen sosiaalista elämää ja vapaa-aikaa (Kallio ym. 2009, 1-2.) Suosituin pelimuoto vuoden 2018 pelaajabarometrin mukaan oli mobiilipelit ja niiden lisäksi tietokone- ja konsolipelit (Kinnunen ym. 2018, 4). Digitaaliselle pelaamiselle ominaista on se, että pelit vetävät ihmisiä puoleensa, innostavat omien taitojen kehittämiseen ja houkuttelevat palaamaan tietyn pelin pariin aina uudelleen. Hyvin suunniteltu digitaalinen peli tarjoaa pelaajalle palkitsevia ja innostavia toimintaympäristöjä, joiden avulla häntä voidaan kannustaa kehittämään taitojaan ja etenemään pelin sisällä, sekä liikkumaan tai oppimaan uutta (Mustonen & Korhonen. 2019, 4.)

Digitaalinen pelaaminen mahdollistaa kilpailun tietokonetta tai muita pelaajia vastaan. Digitaalisen pelaamisen motiiveina toimii kilpailu muiden kanssa,

haasteiden saavuttaminen, kontrollin hallinta, sosiaaliset suhteet sekä fyysinen mielihyvä. Kuten perinteisessä urheilussa, digitaalisessa pelaamisessa voittaminen ja kilpailu ovat keskeisiä motiiveja (Valkenburg & Piotrowski 2018, 202.) Digitaalisia pelejä pelataan enimmäkseen satunnaisesti sekä niiden viihdyttävyyden takia. Lisäksi tiloilla, paikoilla ja tilanteissa missä pelejä pelataan, on merkittävä rooli pelaamisen merkityksen ja rakenteen kannalta (Kallio ym. 2009, 13.)

Opinnäytetyön tutkimuskohteena olevat joukkueet pelasivat Counter strikea ja Overwatchia. Counter strike: Global Offensive (CS:GO) on Counter strike-pelisarjan uusin versio. Peli kuuluu niin kutsuttuihin räiskintäpeleihin. Räiskintäpelin perusideana on poistaa vastustajat erilaisia aseita käyttäen ja kerätä samalla pisteitä. Räiskintäpelit jaetaan yleisemmin kahteen eri luokkaan; perinteisiin räiskintäpeleihin ja realismia tavoitteleviin räiskintäpeleihin. Esimerkiksi realismia tavoittelevassa räiskintäpelissä pisteytys määräytyy laukauksen osumakohdan ja osuman tuottaman vahingon mukaan (Suomen elektronisen urheilun liitto: peligenret. n.d.) Peliä pelataan reaaliaikaisesti verkossa kahdessa eri joukkueessa, joko poliisien erikoisjoukoissa tai terroristeissa. Kummallakin joukkueella on tavoitteena estää toistensa toiminta (Eurheilu.com: CS:GO – Counterstrike: Global offensive. n.d.) Kaksi yleisintä tilannetta, missä joukkueet yrittävät estää toistensa toiminnan on pommin purkaminen sekä panttivankitilanne (Carlisle. 2009, 53).

Overwatch on joukkuepeli, joka sijoittuu lähitulevaisuuteen. Jokaisessa ottelussa kaksi kuuden hengen joukkuetta pelaa toisiaan vastaan reaaliaikaisesti verkossa. Jokaisen joukkueen jäsen pystyy valitsemaan oman sankarinsa, jolla on oma taustatarina sekä rooli pelissä. Roolit jakautuvat kolmeen eri ryhmään ja jokaisella on oma tehtävänsä pelinkulussa (Playowerwatch.com: Hero. n.d.) Overwatch lukeutuu myös räiskintäpeleihin (Suomen elektronisen urheilun liitto: peligenret. n.d).

3 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS, TEHTÄVÄT JA TAVOITE

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää ja kuvata nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkotoiminnasta. Tutkimuksen kohderyhmänä olivat nuoret, jotka harrastavat nuorisotyön järjestämää esport joukkutoimintaa.

Opinnäytetyön tehtävä:

1. Millaisia kokemuksia nuorilla on nuorisotyön järjestämästä esport joukkotoiminnasta?

Tavoitteena oli tuottaa tietoa nuorten kokemuksista nuorisotyön järjestämästä e-sport joukkotoiminnasta erään kaupungin nuorisotoimelle ja lisääntyneen tiedon avulla kehittää nuorisotoimintaa edelleen.

4 MENETELMÄLLISET LÄHTÖKOHDAT

4.1 Laadullinen tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisella tutkimusmenetelmällä, koska tarkoituksena oli selvittää, millaisia kokemuksia nuoret olivat saaneet esport joukkue toiminnasta. Laadullisessa eli kvalitatiivisessa tutkimuksessa pyritään kuvaamaan ilmiöön liittyviä merkityksiä yksilön näkökulmasta. Tutkimuksessa tähdättiin tuottamaan uutta tietoa ilmiöstä keräämällä aineistoa osallistujien kokemuksista, tulkinnoista, käsityksistä ja kertomuksista (Kylmä & Juvakka. 2007, 16–30.)

4.2 Aineiston keruu

Opinnäytetyön aineisto kerättiin teemahaastattelu tiedonkeräysmenetelmällä. Teemahaastattelua voidaan kutsua puolistrukturoiduksi haastatteluksi. Mertonin, Fiskin ja Kendallin mukaan tämän menetelmän tunnuspiirteitä ovat ne, että tutkija tai tutkijat ovat etukäteen tutustuneet tutkittavaan ilmiöön, sen prosessiin ja kokonaisuuteen (Hirsjärvi & Hurme. 2009, 47.) Ennen haastatteluita opinnäytetyöntekijät kävivät yksittäisillä tapaamiskerroilla tutustumassa nuorisotyön järjestämään toimintaan ja nuoriin.

Tässä opinnäytetyössä on liitteenä haastattelurunko (Liite 1.) ja suostumuslomake (Liite. 3). Haastatteluissa käytettiin teemojen lisäksi strukturoituja kysymyksiä. Kysymykset pyrittiin laatimaan selkeästi, jotta niistä saatiin kattava runko aineiston keruulle. Tutkimukseen laadittiin avoimia kysymyksiä sekä tarvittaessa tarkentavia kysymyksiä, jolla pystyttiin ohjaamaan haastattelua. Alun perin tarkoituksena oli pitää kaksi ryhmähaastattelua kuuden henkilön ryhmille, mutta Suomessa vallinneen poikkeustilan vuoksi nuoria haastateltiin yksin tai pareittain. Haastattelu vaatii haastattelijalta hyvää kuuntelutaitoa, huumorintajua ja selkeää viestintää, eikä hänen luonteenpiirteensä tai muut ominaisuudet saa vaikuttaa toimintaan. Kirjallisuuden mukaan liian suuri ryhmäkoko saattaa tukahduttaa mielipiteet, jos henkilö joutuu odottamaan puheenvuoroavuoroaan liian pitkään tai ryhmä voi jakautua eri alaryhmiksi (Pötsönen & Välimaa. 1998, 6-7.)

Suomessa vallinneen poikkeustilan vuoksi nuorten haastattelu siirtyi maaliskuulta kesäkuulle. Joukkuetoimintaa harrastavat nuoret viettivät kevätkauden päättäjäisiä 3.6.2020. Samassa tilaisuudessa opinnäytetyön tekijät haastattelivat nuoria muun toiminnan ohessa. Nuorisotyöntekijät olivat huolehtineet suostumuslomakkeiden lähettämisen nuorten vanhemmille ennen haastatteluja ja ne tarkistettiin paikan päällä. Osalta nuorista suostumuslomakkeet puuttuivat, jolloin sovittiin, että yhteistyötaho huolehtii lomakkeiden lähettamisestä opinnäytetyöntekijöille ennen aineiston litterointia.

Haastattelut toteutettiin yksilö- ja parihaastatteluina. Nuorilta kysyttiin halukkuutta osallistua haastatteluun yksin tai yhdessä toisen haastateltavan kanssa. Mahdollisuudella yksilöhaastatteluilla haluttiin varmistaa, että nuorilla olisi heille mahdollisimman luontevin tapa olla haastateltavana. Nuoret vaikuttivat innostuneilta haastatteluun pääsystä. Ennen haastattelua puhelimien ääninauhurien toimivuus testattiin. Jokaiselle nuorelle kerrottiin haastattelun alussa, mitä haastattelu pitää sisällään ja, ettei heitä voida tunnistaa haastattelusta sekä äänitteet tullaan hävittämään litteroinnin jälkeen. Haastatteluille oli varattu erikseen huone haastateltavien tutuista nuorisotiloista, jotta muut eivät kuule haastatteluja ja täten vaikuttaa haastateltavien vastaukseen. Haastattelutilanteet pyrittiin pitämään mahdollisimman luontevina, luotettavina ja rentoina, jotta nuorilla olisi helpompi kertoa kokemuksistaan. Haastattelutilanteessa oli kaksi opinnäytetyön tekijöistä, jotka haastattelivat nuoria yksin. Parihaastatteluissa nuoret keskustelivat tasavertaisesti ja kaikki haastattelut sujuivat hyvin.

4.3 Aineiston analyysi

Aineisto analysoitiin aineistolähtöisen sisällönanalyysin avulla. Analyysi tehtiin aineiston keräämisen ja aineiston tekstiksi kirjoittamisen jälkeen. Sisällönanalyysin avulla voidaan analysoida dokumentteja objektiivisesti ja systemaattisesti, joka mahdollistaa tutkittavan ilmiön saamisen tiivistettyyn ja yleiseen muotoon (Tuomi & Sarajarvi. 2018, 103.)

Haastatteluiden jälkeen äänitteet litteroitiin, eli äänitteet kirjoitettiin tekstiksi muokkaamatta haastateltavien puhetta. Haastatteluiden muokkaamattomuus lisää tutkimuksen luotettavuutta (Vilka. 2015, 89). Äänitettyä aineistoa oli yhteensä n. 74 minuuttia. Litteroitua tekstiä tuli yhteensä 24 sivua fontilla Arial ja rivivälillä 1,5. Litteroinnin jälkeen haastattelutiedostot poistettiin ja aineisto luettiin läpi opinnäytetyön tekijöiden kesken. Aineistosta valittiin kaikki alkuperäiset ilmaisut, joka vastasivat tutkimuskysymykseen ”Millaisia kokemuksia nuorilla on nuoristyön esport joukkue toiminnasta”. Kaikki tutkimustehtävään vastanneet alkuperäiset ilmaisut ja niitä kuvaavat pelkistetyt ilmaisut kerättiin yhdeksi tiedostoksi ja jaettiin taulukkoihin. Tätä vaihetta kutsutaan redusoinniksi, eli pelkistämiseksi. Redusoinnin tarkoituksena on ottaa aineistoista pois kaikki tutkimukselle epäolennainen tieto (Tuomi & Sarajärvi. 2018, 91.) Tässä opinnäytetyössä litteroidusta tekstistä valittiin alkuperäisiä ilmaisuja, jotka pelkistettiin alaluokiksi. Taulukossa 2. on kuvattu esimerkki alkuperäisilmaisuiden pelkistämisestä.

TAULUKKO 2. Esimerkki pelkistämisestä

Alkuperäisilmaisu	Pelkistetty ilmaisu
<i>Joukkuepelaamisella pystyy suunnittelemaan heti paljon paremmin ja tarkemmin mitä matsissa tapahtuu ja miten oman joukkueen kanssa edetään.</i>	Joukkuepelaaminen helpottaa pelin etenemisen kulun suunnittelua
<i>Aika paljon oon saanu uusia kavereita ja hyviä kavereita.</i>	Uusien ystävien saaminen toiminnan myötä. Hyvien ystävien saaminen toiminnan myötä.

Pelkistämisen jälkeen seuraava vaihe oli klusterointi, eli aineiston ryhmittely, jossa pelkistetyistä ilmaisuista etsitään samankaltaisuuksia ja ilmaisut ryhmiteltiin niiden yhteneväisyyksien mukaan eri alaluokiksi. Ryhmittely luo pohjan tutkimuksen perusrakenteelle sekä alustavia kuvauksia tutkittavalle ilmiölle (Tuomi & Sarajärvi. 2018, 92.) Alaluokkia varten tehtiin erillinen word-tiedosto,

johon tehtiin taulukko, missä pelkistetyt ilmaiset ryhmiteltiin samankaltaisuuksien mukaan ja niistä muodostettiin alaluokkia. Alaluokat nimettiin aineiston sisällön mukaan. Taulukossa 3. esimerkkejä alaluokkien muodostamisesta.

TAULUKKO 3. Esimerkki alaluokkien muodostuksesta.

Pelkistetty ilmaisu	Alaluokka
Joukkuetovereiden auttaminen	Joukkuetovereiden tukeminen
Joukkuetovereiden neuvominen	
Karttojen läpikäyminen	Pelitoiminnan suunnittelu
Strategioiden suunnittelu	

Ryhmittelyn jälkeisestä vaihetta kutsutaan abstrahoinniksi, eli käsitteellistämiseksi. Tässä vaiheessa aineistosta erotetaan tutkimukselle olennainen tieto ja tiedoista muodostetaan käsitteitä. Alaluokkia yhdistettiin käsitteiden samankaltaisuuksien mukaan ja niistä muodostettiin viisi yläluokkaa. Yläluokat nimettiin aineistosta nousevan ilmiön mukaan. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä ei voi etukäteen määrittää, millaisia luokkia aineistosta muodostetaan ja millaisille luokille on tarvetta, koska se selviää analyysin edetessä (Tuomi & Sarajärvi. 2018, 93.) Tässä opinnäytetyössä ei nähty tarpeelliseksi muodostaa yläluokista edelleen pääluokkia, koska yläluokat vastasivat tutkimuskysymykseen “Millaisia kokemuksia nuorilla on nuorisotyön järjestämisestä esport joukkue toiminnasta.” Taulukossa 4. on kuvattu yläluokkien muodostuminen.

TAULUKKO 4. Yläluokkien muodostuminen

Alaluokka	Yläluokka
Joukkueovereiden tukeminen Yhteenkuuluvuuden tunteminen Avoimen ilmapiirin kokeminen Ystävyyssuhteiden rakentuminen Sosiaalisten suhteiden ja taitojen harjoittaminen	Sosiaalisten suhteiden oppiminen ja kehittyminen
Pelaamisen harjoittelu Pelitoiminnan suunnittelu Pelaamisen reflektointi Kokemuksia joukkueen sisäisestä kommunikoinnista Positiivisen palautteen saaminen Pelaamisen merkityksellisyyden kokeminen Kommunikaation merkityksen kokeminen	Joukkueen pelitaitojen kehittyminen
Yksilöpelaamisen ja joukkuepelaamisen erilaisena kokeminen Yksin pelaamisen epävarmuuden ja tuen puutteen kokeminen Yksilön omien pelitaitojen kehittäminen	Yksilön pelitaitojen kehittymisen hyödyntäminen joukkuepelaamisessa
Turvallisen ympäristön kokeminen Toiminnassa hyvän olon kokeminen Toiminnan maksuttomuus Pelilaitteiden tasavertaisuuden kokeminen Säännöllinen harrastaminen Arjen rytmittäminen Ura- ja koulutusmahdollisuuksien avartuminen Tunnetaitojen kehittyminen Elämänhallinta taitojen oppiminen Huoltajien kanssa kommunikoinnin helpottuminen	Nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen
Tiimityöskentely taitojen kehittyminen ja oppiminen Kognitiivisten taitojen kehittyminen Palautteen antamisen ja saamisen oppiminen	Yksilön oman kehityksen kokeminen
Kokemus joukkueensisäisestä kiusaamisesta	

5 TULOKSET

5.1 Nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta

Nuorten kokemukset jaettiin viiteen yläluokkaan, jotka olivat seuraavat: sosiaalisten suhteiden oppiminen ja kehittyminen, joukkueen pelitaitojen kehittyminen, yksilön pelitaitojen kehittymisen hyödyntäminen joukkuepelaamisessa, yksilön oman kehittymisen kokeminen ja nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen. Yksi alaluokka – joukkueensisäisen kiusaamisen kokeminen – muodostui jo heti aineistoa läpikäydessä niin selkeäksi, että siitä ei ollut enää tarpeen muodostaa yläluokkaa. Nuorten kokemukset joukkuevoiminnasta olivat kiusaamiskokemusta lukuun ottamatta positiivisia.

5.2 Sosiaalisten suhteiden kehittyminen

Merkityksellisinä tekijöinä sosiaalisten suhteiden kehittymisen mahdollistajina olivat joukkueovereiden tukeminen, avoimen ilmapiiriin kokeminen, sosiaalisten taitojen harjoittelu ja ystävyysuhteiden rakentuminen. Nuoret kokivat pelaamisen olevan heille yhdistävä tekijä, jonka kautta he pääsevät viettämään aikaa yhdessä ja tutustumaan erilaisiin ihmisiin. Nuoret kokivat tullessaan avoimiksi ja rennommiksi muiden ihmisten seurassa ja oppivat tulemaan toimeen erilaisten ihmisten kanssa. Joukkuevoiminnan alkuvaiheessa nuoret kokivat jännityksen tunteita vieraiden ihmisten seurassa, tämä kuitenkin helpottui joukkueenjäsenten tutustuessa toisiinsa. Uusiin ihmisiin tutustuminen helpottui muun muassa ohjaajien järjestämien ryhmäytymisten kautta. Uusia ystävyysuhteita oli myös luotu joukkuevoiminnan aikana.

Joukkuehengen rakentumista edesauttoi samassa tilassa pelaaminen ja yhteinen huumorintaju, joka muodostui toiminnan myötä. Samassa tilassa pelaaminen mahdollisti myös sanattoman kommunikaation ymmärtämistä. Ilmeiden ja eleiden lukeminen toimi yhtä tärkeänä kommunikaatiotapana kuin sanat. Negatiivisia tunteita kuten turhautumista ja pettymystä oli helpompi ilmaista elein ja niihin sai tukea sekä vastakaikua.

Haastateltavat kertoivat saaneensa kannustavaa palautetta nuorisotyöntekijöiltä ja joukkueovereilta, joka oli mahdollistanut erilaisten tunteiden näyttämisen sekä opettanut erilaisia vuorovaikutustaitoja. Nuoret kokivat, että virheen tekeminen joukkue toiminnan aikana oli hyväksyttävämpää, kun joukkuekaverit tunsivat toisensa. Avointa ja rentoa ilmapiiriä tuki kokemus siitä, että uskaltaa sanoa omia mielipiteitä ja esimerkiksi, kehitysehdotuksia pelin etenemisen suhteen.

“Ettei välttisi tarvi aina ettiä niitä huonoja asioita toisista, vaan voi niin kun heittää muutaman kehitysidean, ajattelee paremmin positiivisen kautta ja mikä meni hyvin. Siinä kehittyy paljon nopeammin.”

5.3 Joukkueen pelitaitojen kehittyminen

Joukkueen pelitaitojen kehittyminen oli koettu olevan pelaamisen harjoittelemisena, pelitoiminnan suunnittelemisena, pelaamisen reflektomisena, kommunikaation merkityksen kokemisena, positiivisen palautteen saamisena ja pelaamisen merkityksellisyyden kokemisena.

Haastateltavat kokivat, että yhdessä ja samassa tilassa pelaamisen harjoittelu tuki joukkueen sisäistä kommunikaatiota. Joukkueovereiden ilmeiden ja eleiden näkeminen oli koettu kehittävän kykyä reagoida ja vastata eri tunnetiloihin. Pelaamisen reflektointi oli koettu olevan osa kehittymistä, joka mahdollisti uusien strategioiden suunnittelun tuleviin peleihin. Joukkueen toiminnan suunnittelua oli tukenut se, että nuoret tunsivat toistensa vahvuudet pelaajina. Roolien jakaminen pelin sisällä oli koettu tärkeäksi halutun lopputuloksen saavuttamiseksi. Haastateltavat olivat kokeneet saaneensa palautetta ja kannustusta joukkueen sisällä, joka lisäsi luottamusta ja yhteenkuuluvuuden tunnetta.

5.4 Yksilön pelitaidon kehittymisen hyödyntäminen joukkuepelaamisessa

Yksilön oman kehittymisen kokemus nousi yksinpelaamisen ja joukkuepelaamisen erilaisena kokemuksena, yksinpelaamisen epävarmuuden ja tuen puutteen kokemisena sekä yksilön omien pelitaitojen kehittämisenä

Yksilön pelitaidon kehittymisestä oli koettu olevan hyötyä joukkuepelaamisessa. Yksinpelaamisen oli koettu olevan yksilön omien pelitaitojen kehittämistä, oman edun tavoittelua sekä yksi tapa rentoutua. Epätietoisuus, epävarmuus ja tuen puute oli koettu olevan osa yksinpelaamista. Joukkueen merkitys näiltä osin korostui, myös yksilön oman kehittymisen kannalta.

“Jos mä pelaan sitä yksin niin ainoa muuttuva tekijä, mitä mä pystyn muuttamaan on minä itse, mutta jos mulla on siinä joukkue, nii siinä on kuus muuttuvaa tekijää, joita mä sit pystyn muokkamaan ja se antaa siihen heti semmosen edun”

“No se ero et, kun yksin pelaa niin pystyy keskittymään itseensä paljon paremmin ja justiinsa et voi omaa tekemistä parantaa tai tavoitteita tai riippuen pitää hauskaa ja rentoutua.”

5.5 Yksilön oman kehittymisen kokeminen

Yksilön oman pelitaidon kehittyminen koettiin koostuvan pelaamisen harjoittelemisena ja refleктоimisena, pelitoiminnan suunnitteluna, kommunikaation merkityksen kokemisena, positiivisen palautteen saamisena sekä pelaamisen merkityksellisyyden kokemisena.

Haastatteluissa nousi ilmi nuorten kokemukset henkilökohtaisesta kehityksestä. Nuorista osa mainitsi, kuinka joukkueessa toimimisen myötä heidän ryhmätyöskentelytaitonsa olivat kehittyneet tai he olivat pystyneet opettelemaan niitä, joka oli auttanut oman roolin löytämiseen joukkue toiminnassa, että koulumaailmassa. Osalla nuorista oli toiminnassa vastuu rooleja, jonka kautta he kokivat oppineensa johtamistaitoja. Nuoret kokivat pelaamisen edesauttaneen

heitä kielellisessä kehityksessä, etenkin englannin kielen harjaantumisessa. Pelaamisen kautta nuoret kokivat myös oman ongelmaratkaisutaitojen sekä loogisen ajattelun kehittyneen. Näitä kognitiivisia taitoja nuoret olivat pystyneet hyödyntämään muun muassa koulunkäynnissä.

“Kielitaito on paljon parantunut ja varmaan se ryhmätyöskentely justiinsa. Peleissä se on vähän niin, kun pakko toimia ryhmänä, että sä et voi lähteä mitenkään sooloilemaan. Niin se auttaa just koulun käynnissä jos justiinsa on jotain ryhmätoimintaa ja näin sä pystyt siinä ottamaan enemmän roolia ja auttamaan muita.”

Joukkue toiminta sekä pelaaminen olivat nuorten mukaan opettaneet heille positiivista ajattelutapaa sekä olemaan enemmän avoimempia erilaisuudelle ja uusille asioille. Osa nuorista koki positiivisen ajattelutavan kehittävän omaa toimintaa enemmän kuin negatiivinen.

5.6 Nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen

Nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen ilmeni turvallisena ympäristönä, hyvänä olona toiminnassa, tunnetaitojen kehittymisenä, säännöllisenä harrastamisena, toiminnan maksuttomuutena, pelilaitteiden tasavertaisuutena, elämänhallintataitojen oppimisena, arjen rytmittämisenä, uramahdollisuuksien avartumisena ja huoltajien kanssa kommunikoinnin helpottumisena.

Nuoret kokivat nuorisotyön tarjoaman ympäristön turvallisiksi. Nuorisotyöntekijöiden tuki ja läsnäolo olivat merkittäviä nuorille. Nuorisotyöntekijöiden ohjauksella sekä toiminnan valvomisella oli suuri merkitys turvallisen ympäristön luomiseen. Turvallinen ympäristö loi nuorille paikan, jossa he pystyivät olemaan omia itseään. Nuoret kokivat saaneensa näyttää erilaisia tunteitaan ja heidän tunteensa huomioitiin. Nuoret kokivat nuorisotyöntekijän auttavan tunteiden tunnistamisessa sekä niiden hallinnassa. Ryhmähenkeä nostatettiin ja kommunikaation ongelmiin sekä haasteisiin puututtiin nuorisotyöntekijöiden taholta. Nuoren eri tunnetiloja huomioitiin ja näihin

vastattiin tukemalla ja kannustamalla. Osa nuorista koki saavansa keinoja hallita vihan tunnetta.

”Jos huomaa ettei ole hirveen iloinen tai niinku sillee, että ei vaikuta kauheen innostuneelta, niin sanotaan, että mikä on? Vaikka menis huonosti pelit, niin sitten vaan kannustetaan ettei haittaa ja paremmin menee sitten sauraavalla kerralla.”

Nuorisotyöntekijät kävivät nuorten kanssa eri pelikarttoja läpi sekä auttoivat luomaan strategioita pelissä etenemiseen. Nuorisotyöntekijät myös pelasivat yhdessä nuorten kanssa ja he olivat auttaneet keskittymisen kohdentamisessa sekä tarkentaneet yksilöllisesti ohjeita. Nuorisotyöntekijät auttoivat näkemään pelillisesti eri näkökulmia ja haastamaan nuoria. Osa nuorista koki, ettei nuorisotyöntekijällä ollut tarpeeksi aikaa molemmille joukkueille, jota he toivoivat hänelle. Jos joukkueille olisi enemmän aikaa, asioita pystyisi käymään yksityiskohtaisemmin läpi molempien joukkueiden kanssa.

Nuoret nostivat esiin, että toiminnan maksuttomuus oli hienoa asia. Pelilaitteiden tasavertaisuuteen oltiin tyytyväisiä. Nuoret toivoivat myös lisää tiloja toiminnalle sekä turnauksia, mihin voisi joukkueena osallistua.

Elämännhallinnallista näkökulmaa ja merkitystä avattiin nuorille nuorisotyöntekijöiden taholta. Nuorisotyöntekijät auttoivat nuoria elämännhallintataidoissa kuten arjen rytmittämisessä. Haastatteluissa tuli esiin, että jotkut nuoret pelaavat vähemmän aloitettuaan pelitoiminnan. Erityisesti liikunnallisuuteen kannustaminen nousi esiin nuorten haastatteluissa, sekä ergonomiasta huolehtiminen pelatessa. Nuorisotyöntekijän roolimalli sai osan nuorista haluamaan samalle alalle. Nuorten halu auttaa muita näyttäytyi päällimmäisenä syynä alavalintaa pohtiville.

Nuoren ja vanhempien välinen kommunikointi helpottui ohjaajien tuen myötä. Ohjaajat olivat antaneet vanhemmille lisätietoa e-urheilun joukkue toiminnasta ja näin ollen vanhemmat saivat ymmärrystä toiminnan rakenteesta. Nuoret kokivat vanhempien ajattelevan pelitoiminnan olevan hyvää tekemistä sekä pelaaminen oli joillekin nuorille arjen pakokeino, jonka vanhemmat hyväksyivät.

5.7 Kokemus joukkueensisäisestä kiusaamisesta

Vaikka pelitoiminta oli osallistujille enimmäkseen positiivinen kokemus, ilmeni kiusaamista pelitoiminnan alkuvaiheessa. Kiusaaminen ilmeni hännäämisenä, ärsyttämisenä ja nimittelynä. Kokemus kiusaamisesta toi tarpeen todistella pelitaitoja muille nuorille. Kuitenkin ajan kuluessa ryhmähenki joukkue toiminnassa vahvistui ja nuoret oppivat tuntemaan toisensa, jolloin myös kiusaaminen loppui.

6 POHDINTA

6.1 Eettisyys ja luotettavuus

Tutkimuksessa noudatettiin tutkimuksen eettisiä periaatteita, näitä ovat muun muassa itsemääräämisoikeus, ihmisoikeuden kunnioitus, rehellisyys ja luotettavuus (Kylmä & Juvakka. 2007, 147). Tutkimukseen osallistujat koostuivat suurimmaksi osaksi alaikäisistä nuorista. Tutkittavien vanhemmille lähetettiin työelämätahon kautta suostumuslomake nuoren osallisuudesta tutkimukseen. Työelämätaho säilytti allekirjoitetut suostumuslomakkeet tutkimuksen ajan ja sen jälkeen. Jokaisella nuorella sekä nuoren vanhemmalla oli oikeus kieltäytyä tutkimukseen osallistuminen. Nuorella oli oikeus keskeyttää tutkimukseen osallistuminen milloin tahansa (Kohonen, Kuula-Luumi & Spoof. 2019, 9-10.) suostumuslomakkeen lähettäminen työelämätahon kautta tuki tutkittavan anonymiteettiä. Vasta kaikkien suostumuslomakkeiden saamisen jälkeen haastattelut litteroitiin, joka teki tutkimuksesta eettisemmän ja luotettavamman. Opinnäytetyössä on huomioitu 2018 käyttöön otettu Euroopan Unionin yleinen tietosuoja-asetus (Direktiivi 2016/679) sekä sitä tukeva vuonna 2019 käyttöön otettu kansallinen tietosuojalaki (Tietosuojalaki 5.12.2018/1050). Haastatteluiden äänitteet tuhottiin litteroinnin jälkeen.

Tutkimuksen tekemisessä huomioitiin, ettei siinä tule ilmi haastateltavien henkilöllisyys, paikkakunta tai mitään muuta sellaista, joista tutkittavat olisi mahdollista tunnistaa. Pelit, joita haastateltavat nuoret pelaavat, käsitellään teoriaosuudessa. Eettisyyden näkökulmasta tämä on ainoa asia, millä nuoret kategorioidaan. Suurin osa nuorista oli alaikäisiä ja haastattelun aihe on heille tärkeä, tutkijan tuli ottaa huomioon käsitteiden sekä aiheen sensitiivisyys (Hirsjärvi & Hurme. 2009, 132.)

Haastatteluun osallistujille kerrottiin tutkimuksesta kirjallisesti sekä suullisesti yhteistyössä työelämätahon kanssa. Ennen haastattelutilannetta opinnäytetyöntekijät tutustuivat nuorisotyön toimintaan sekä joukkuepelaamiseen. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeistuksen mukaan tutkijan tulee perehtyä ennakkoon tutkittavaan yhteisöön, jolloin vältetään aiheuttamasta tarpeetonta haittaa tutkittaville ja heidän edustamalle yhteisölle

(Kohonen ym. 2019, 8). Toimintaan ennakkoon tutustumisen avulla pyrittiin tulevasta haastattelutilanteesta poistamaan haastateltavien mahdollisesti kokemaa jännitystä. Tutustumiskäynnin aikana nuorille annettiin mahdollisuus esittää kysymyksiä tutkimukseen liittyen.

Osa opinnäytetyön tekijöistä olivat olleet vapaaehtoisina työntekijöinä isossa e-urheilu tapahtumassa, joka lisäsi näkemyksiä elektronisen urheilun merkityksellisyydestä sekä tutkimuksen luotettavuutta. Satoja nuoria ja aikuisia kokoontuivat saman mielenkiinnon kohteen kautta yhteen. Tapahtuman aikana ihmiset ympäri suomen tapasivat toisiaan, vaikka normaalisti arjessa pelikavereiden kanssakäyminen tapahtui internetin välityksellä. Sama ilmiö oli huomattavissa nuorisotyönjärjestämässä esport joukkue toiminnassa. Pelaaminen oli nuorten yhteinen kiinnostuksen kohde, joka yhdisti joukkueenjäseniä.

Tutkimuksia nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämisestä esport joukkue toiminnasta oli haastava löytää ja näin ollen yleistettävyyttä ja siirrettävyyttä jää tältä osin melko heikoksi. Tutkimuksen otos oli pieni, mutta tietyt elementit tukivat tutkimustulosten yleistettävyyttä. Nuorten kokemukset olivat monelta osin samankaltaisia. Opinnäytetyössä kerätty aineisto oli avattu lukijalle yleistettynä. Kerättyä aineistoa ja tutkimustuloksia olisi mahdollista käyttää hyödyksi tulevaisuudessa, koska aineisto perustuu täysin nuorten kokemuksiin. Kokemukset analysoitiin niin, että henkilöitä ei pysty yksilöimään tulosten takaa, mutta yhtenevät kokemukset oli saatu hyvin koottua sekä erilliset tunnistettavat lauseet häivytettyä.

Tutkimuksen luotettavuutta ja uskottavuutta lisää se, että tutkijoita oli kolme. Päädyimme yhdessä tutkimuksen kokonaisuuteen. Koska tutkimus on laadullinen, ovat meidän omat päätelmämme ohjanneet analyysivaiheessa, muut tutkijat olisivat voineet nostaa erilaisia asioita aineistosta. Uskottavuutta tukee myös se, että tutkimuksen koko prosessi on avattu lukijoille, jolloin kuka tahansa muu tutkija voi toteuttaa tutkimuksen samasta aiheesta. Uskottavuutta vahvistettiin haastateltavien riittävällä kuvauksella sekä kerätyn aineiston sisällönanalyysin havainnollistamisella (Liite. 4 Taulukko analyysi prosessista).

Koko tutkimuksen ajan pyrimme olemaan ennakkoluulottomia ja tekemään tutkimuksen mahdollisimman huolellisesti sekä aiheeseen perehtyneesti.

6.2 Tulosten tarkastelu

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää nuorten kokemuksia nuorisotyön järjestämästä esport joukkuevoiminnasta. Haastatteluista nousi, että nuoret ovat kokeneet toiminnan positiiviseksi ja hyödylliseksi. Nuorisotyön ohjaama joukkuevoiminta on antanut nuorille elämänhallinnallisia näkemyksiä, kuten arjen hallintaa sekä terveellisten elämäntapojen ylläpitämistä. Aiemman tutkimustiedon mukaan nuorilla päivittäinen peliaika 14-19 vuotiailla oli negatiivisesti yhteydessä perhesuhteisiin ja koulunkäyntiin (Kinnunen ym. 2018, 49). Tutkimuksessamme nuorisovoiminta elektronisessa urheilussa oli taas edistänyt perhesuhteita, arjen rytmittämistä sekä antanut uramahdollisuuksia. Nuoret kertoivat tullessaan avoimmiksi ja rohkeammaksi kertomaan omia mielipiteitään. Toiminnan kautta luotiin uusia ystävyys-suhteita sekä nuoret oppivat olemaan tekemisissä erilaisten ihmisten kanssa iästä riippumatta.

Yhdysvaltalais-tutkimuksen mukaan amerikkalaiset lapset ja nuoret iältään 8–18-vuotiaat pelaavat digitaalisia pelejä useimmiten 3–4 kertaa viikossa. Tutkimus osoittaa, että kasvaessaan vanhemmaksi nuoret pelaavat digitaalisia pelejä yhä harvemmin, mutta pidempiä aikoja kerrallaan (Gentile. 2009, 594-602.) Vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan kasvaessaan vanhemmaksi nuoret pelaavat digitaalisia pelejä vähemmän (Kinnunen, ym. 2020, 66). Myös meidän haastateltavilla nuorilla tuli ilmi pelaamisen vähentyminen. Varttumisen sijasta peliajan väheneminen oli yhteydessä nuorisotyötoiminnan pelikasvatuksen kautta opittuun arjenhallintaan, jonka kautta peliaikaa pystyttiin hallitsemaan paremmin kuin ennen nuorisotyötoimintaa.

Tässä tutkimuksessa nousi ilmi, kuinka nuoret kokivat muiden kanssa samassa tilassa pelaamisen ja tasa-arvoiset pelilaitteet tärkeinä pelaamisen sekä siinä tapahtuvan kommunikoinnin kannalta. Nuoret kokivat samassa tilassa pelaamisen merkityksellisenä, koska he pystyivät näkemään ja kuulemaan toisensa, joka kehitti heitä tunteiden tunnistamisessa sekä toisten pelaajien

tukemisessa. Samassa tilassa pelaamisen hyödyt korostuivat, kun nuoret joutuivat pitämään etätreenejä keväällä 2020 vallinneen poikkeustilan vuoksi kotoa käsin verkossa. Nuoret kokivat kommunikoinnin vaikeutuvan poikkeustilan vuoksi, koska heillä oli erilaiset laitteet kotona, kuin nuorisotyön tarjoamissa tiloissa. Verkossa nuoret eivät päässeet näkemään toisiaan, toisin kuin lähitreeneissä. Myös Kallion, Mäyrän ja Kaipaisen (2009) tutkimuksessa mainittiin, kuinka tiloilla, paikoilla ja tilanteissa joissa, pelejä pelataan, on vaikutusta siihen, minkä merkityksen pelaaja antaa pelille ja pelin rakenteelle (Kallio ym. 2009. 13). He myös painottivat tutkimuksessaan, kuinka tilallisten ulottuvuuksien merkityksen tutkiminen pelaamisessa olisi tärkeää.

Johtopäätöksinä tutkimuksesta nousee vahvasti esiin nuorisotyön ja sen järjestämisen toiminnan mahdollistamisen merkityksellisyys nuorille. Nuorilla on mahdollisuus pelata muuallakin kuin kotona ja samalla toiminta mahdollistaa monipuolisesti eri vuorovaikutustaitojen kehittymisen sekä aktiivisen harrastuksen.

6.3 Kehittämisen- ja jatkotutkimusehdotukset

Kehittämissuhteina pidämme toiminnan laajentamisen ja olemassa olevien nuorisotilojen yhteistyön jatkumisen esport joukkutoiminnan kautta. Nuorisotyöntekijöitä, joilla on kokemusta esport joukkutoiminnasta ja toiminnan ylläpitämisestä näemme haasteena. Tulevaisuuden nuorisotyöntekijöistä löytyy varmasti enemmän tätä osaamista, mutta tällä hetkellä näemme työntekijöiden löytämisen haasteena.

Jatkotutkimukseksi ehdotamme tutkimusta nuorisotyöntekijöiden kokemuksista toteuttaa esport joukkutoimintaa.

7 LÄHTEET

Ahlman ammatti- ja aikuisopisto. Taide- ja pelilinjat. Esport -linja. Luettu 4.10.2020

Carlisle, P. 2009. Encyclopedia of Play in Today's Society. Vol 1. Los Angeles. E-kirja.

Direktiivi 2016/679/EU. Euroopan parlamentin ja neuvoston asetus luonnollisten henkilöiden suojelusta henkilötietojen käsittelyssä sekä näiden tietojen vapaasta liikkuvuudesta ja direktiivin 95/46/EY kumoamisesta (yleinen tietosuojasetus). Euroopan unionin virallinen lehti 4.5.2016. Luettu 16.2.2020.

Eurheilu.com. Elektronisen urheilun uutissivusto. Luettu 16.12.2019

Forkby, T & Kiilakoski, T. 2014. Building capacity in youth work. Perspective and practice in youth clubs in Finland and Sweden, Youth & Policy. University of Gothenburg. Luettu 16.8.2020

Gentile, D. 2009. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. Psychological Science.

Gretschel, A. 2012. Järki, tunteet ja dialogisuuden haasteet kunnallisen nuorisotyön perustehtävän määrittelyssä – nuoriso-ohjaajien näkökulmasta. Teoksessa: Komonen, K. Suurpää, L. Söderlund, M. (toim.) Kehittyvä nuorisotyö. Nuorisotutkimusseura. Hakapaino. Helsinki.

Honkasalo, V. Kiilakoski, T. Kivijärvi, A. 2011. Tutkijat ja nuorisotyö liikkeellä. Tarkastelussa kaupunkimaisen nuorisotyönkehittämishankkeet. Nuorisotutkimusseura ja tekijät. Helsinki.

Huttunen, T. Nuorisotyö pelaa. Verke. Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus. 2014. Paintek Pihlajamäki Oy. Helsinki.

Hyvärinen, Matti K., Pirjo Nikander, Johanna Ruusuvoori, and Anna Liisa Aho. 2017. Tutkimushaastattelun käsikirja Tampere: Vastapaino.

Kallio, K.P, Mäyrä, F. & Kaipainen, K. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot: digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampereen yliopisto.

Kankkunen, P. & Vehviläinen - Julkunen, K. 2013. Tutkimus hoitotieteessä. Helsinki. Sanoma Pro Oy.

Kiilakoski, T. Kinnunen, V. Djupsund, R. Nieminen, J. 2015. Miksi nuorisotyötä tehdään? Tietokirja nuorisotyön opetussuunnitelmasta. Nuorisotutkimusseura ja tekijät. Helsinki.

Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Pelaajabarometri. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Tampereen yliopisto. Luettu 11.11.2019

Kinnunen, J., Taskinen K. & Mäyrä, F. 2020. Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. Faculty of communication sciences. Tampereen yliopisto.

Kinnunen, J., Taskinen K. & Mäyrä, F. 2020. Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan. Informaationtekniikan ja viestinnän tiedekunta. Tampereen yliopisto.

Kohonen, I., Kuula-Luumi A. & Spoof, S-K. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Helsinki. Luettu 30.10.2019

Kuuluvainen, S. & Mustonen, T. 2019. Ketkä digipelejä pelaavat. Teoksessa: Mustonen, T. Kuuluvainen, S. Joensuu, R. & Korhonen, H. Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus. Sosiaalipedagogiikan säätiö, Helsinki. (Luettu 16.8.2020)

Kylmä, J. & Juvakka, T. 2007. Laadullinen terveystutkimus. 1. painos. Helsinki: Edita Prima Oy.

Lauha, H & Tuominen, S. 2016. Kohti digitaalista nuorisotyötä. Verke. Helsinki. Paintek Pihlajalmäki Oy. Luettu 16.8.2020

Mustonen, T & Korhonen, H. 2019. Pelaamismotivaatiot: Miksi digitaalisia pelejä pelataan? Teoksessa: Tossavainen, T. (Toim.) Pelikasvattajan käsikirja 2. Helsinki: AM Digipaino/ AM print Oy.

Nuorisolaki 21.12.2016/1285. Finlex. Luettu 27.10.2019.

Playoverwatch.com: Hero. Luettu 25.10.2019

Pötsönen, R. & Välimaa, R. 1998. Ryhmähaatattelu laadullisen terveystutkimuksen menetelmänä. Jyväskylän yliopisto. Terveystieteen laitoksen julkaisusarja.

Puusniekka, A. & Saari-Kaunninen, A. 2006. KvaliMOTV -Menetelmäopetuksen tietovaranto (verkkojulkaisu). Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Luettu 30.10.2019

Suomen elektronisen urheilun liitto. Mitä e-urheilu on. Luettu 1.11.2019.

Suomen elektrtoninen urheiluliitto. Harrastepelaaminen. Luettu 13.11.2019.

Suomen elektronisen urheiluliitto. Peligenret: FPS, räiskintäpelit. Luettu 25.10.2020

Suomen sanakirja. 2019. Luettu 1.11.2019.

Tietosuojalaki. 5.12.2018/1050.

Tuominen, S. 2016 Digitaalinen nuorisotyö kiinnostaa Euroopassa. Blogikirjoitus. Verke. Helsinki. 2016. Luettu 16.8.2020

Uusitupa, I. 2019. Suomalaiskaksikko jyräsi jälleen Dota 2:n MM-voittoon, OG-joukkue tienasi 14 miljoonaa euroa. Helsingin Sanomat. Julkaistu 25.8.2019. Luettu 1.11.2019.

Valkenburg, P. & Taylor Piotrowski, J. 2018. Plugged in: How Media Attract and Affect Youth. New Haven: Yale University Press. Luettu 26.5.2020

Valtioneuvosto ja ministeriöt. Opetus- ja kulttuuriministeriö. Kuntien nuorisotyö.
Luettu 16.8.2020.

Vilka, H. 2015. Tutki ja kehitä. 4. Uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.
E-kirja.

Ylänen, H. 2017. Kansakunta pelissä. Nationalismi ja konfliktit 1900- luvun alun
suomalisissa lautapeleissä. Ennen ja nyt. Historian tietosanomat.
Verkkajulkaisu. Luettu 25.10.2019

8 LIITTEET

8.1 Liite 1. Haastattelurunko

Haastattelun teema on tuoda esiin kokemuksia, uusia opittuja asioita sekä toiminnan vaikutuksia nuoriin

Teemat: Kokemukset, pelaaminen ja joukkue-toiminta

Strukturoidut kysymykset:

Kuinka vanha olet?

Teemahaastattelu kysymykset:

Mitä teette tapaamiskerroilla?

Mitä pelaaminen pitää sisällään?

Millaista on pelata yhdessä joukkueen kanssa samassa tilassa?

Mitä eroa on yksin pelaamisella ja joukkue pelaamisella?

Millaisia uusia asioita olet oppinut toiminnan kautta tai sen aikana?

Minkälaisissa asioissa nuorisotyöntekijä auttaa?

Mitä mieltä olette toiminnasta?

Mikä toiminnassa on hausointa?

Miten toimintaa voisi parantaa?

Kuinka teidän vanhempanne suhtautuvat pelitoimintaan?

Millaisia vaikutuksia pelitoiminnalla on ollut koulunkäyntiin ja vapaa-aikaan?

Millaisia mahdollisuuksia tai ideoita pelitoiminta on antanut tulevaisuuden suunnitelmiin?

8.2 Liite 2. Tiedote



TIEDOTE

30.01.2020

Hyvä nuoren huoltaja!

Pyydämme Teitä antamaan suostumuksen nuoren osallisuudesta osallistua opinnäytetyöhömmme. Yhteistyö tahonamme toimii Nuorisotyö X, jossa nuorene osallistuu e-Sport joukkue toimintaan. Opinnäytetyön tarkoitus on tuottaa tietoa nuorten kokemuksista e-Sport joukkue toiminnasta.

Osallistuminen tähän opinnäytetyöhön on täysin vapaaehtoista. Huoltaja tai nuori voi kieltäytyä osallistumisesta tai keskeyttää osallistumisen syytä ilmoittamatta, milloin tahansa. Opinnäytetyölle on myönnetty kaupungilta Y, jonka alaisuudessa nuorisotyö X toimii.

Opinnäytetyö toteutetaan haastattelemalla nuoria ryhmässä. Haastattelijoita on kolme sairaanhoidon opiskelijaa. Ryhmä koostuu nuorista, jotka pelaavat samaa peliä joukkueena. Haastattelu toteutetaan ennakkoon suunniteltujen ja testattujen kysymysten perusteella. Haastattelu kestää 45 minuutin ajan ja tämä tullaan nauhoittamaan kahdella eri nauhurilla.

Opinnäytetyön valmistuttua aineisto hävitetään asianmukaisesti. Aineisto on ainoastaan opinnäytetyön tekijöiden käytössä. Aineisto säilytetään salasanalta suojattuina tiedostoina, kirjallinen aineisto lukitussa tilassa. Noudatamme GDPR-tietosuojasetusta.

Teiltä pyydetään kirjallinen suostumus opinnäytetyöhön osallistumisesta. Opinnäytetyön tulokset käsitellään luottamuksellisesti ja nimettöminä, opinnäytetyön raportista ei yksittäistä vastaajaa pysty tunnistamaan. Opinnäytetyöt ovat luettavissa elektronisessa Theseus tietokannassa, ellei X kaupungin kanssa ole muuta sovittu.

Mikäli Teillä on kysyttävää tai haluatte lisätietoja opinnäytetyöstämme, vastaamme mielellämme.

Sanna- Maria Haapala (AMK) sanna-maria.haapala@tuni.fi

Alli Hakala (AMK) alli.hakala@tuni.fi

Eden Hurme (AMK) eden.hurme@tuni.fi

Tarvittaessa opinnäytetyöstäni lisätietoja antaa myös nuorisotyö X nuorisohjaaja

8.3 Liite 3. Suostumuslomake



SUOSTUMUS

Nuorten kokemuksia e-Sport-joukkue toiminnasta

Olen saanut kirjallista tietoa opinnäytetyöstä, jonka tarkoituksena on tuottaa tieto nuorten kokemuksista e-Sport joukkue toiminnasta sekä mahdollisuuden esittää opinnäytetyöstä tekijöille kysymyksiä.

Ymmärrän, että nuoren osallistuminen on vapaaehtoista ja että minulla tai nuorella on oikeus kieltäytyä siitä, milloin tahansa syytä ilmoittamatta. Ymmärrän myös, että tiedot käsitellään luottamuksellisesti.

Paikka ja aika

Nuoren nimi

Suostun, että nuori osallistuu opinnäytetyöhön:

Suostumuksen vastaanottaja:

Huoltajan allekirjoitus

Opinnäytetyöntekijän allekirjoitus

Nimen selvennys

Nimen selvennys

8.4 Liite 4. Taulukko analyysi prosessista

Alaluokka	Yläluokka
Joukkueovereiden tukeminen Yhteenkuuluvuuden tunteminen Avoimen ilmapiirin kokeminen Ystävyyssuhteiden rakentuminen Sosiaalisten suhteiden ja taitojen harjoittelu	Sosiaalisten suhteiden oppiminen ja kehittyminen
Pelaamisen harjoittelu Pelitoiminnan suunnittelu Pelaamisen reflektointi Kokemuksia joukkueen sisäisestä kommunikoinnista Positiivisen palautteen saaminen Pelaamisen merkityksellisyyden kokeminen Kommunikaation merkityksen kokeminen	Pelitaitojen kehittyminen
Yksilöpelaamisen ja joukkuepelaamisen erilaisena kokeminen Yksin pelaamisen epävarmuuden ja tuen puutteen kokeminen Yksilön omien pelitaitojen kehittäminen	Yksilön pelitaitojen kehittymisen hyödyntäminen joukkuepelaamisessa
Turvallisen ympäristön kokeminen Toiminnassa hyvän olon kokeminen Toiminnan maksuttomuus Pelilaitteiden tasavertaisuuden kokeminen Säännöllinen harrastaminen Arjen rytmittäminen Ura- ja koulutusmahdollisuuksien avartuminen Tunnetaitojen kehittyminen Elämänhallinta taitojen oppiminen Huoltajien kanssa kommunikoinnin helpottuminen	Nuorisotyöntekijöiden antaman tuen kokeminen
Tiimityöskentely taitojen kehittyminen ja oppiminen Kognitiivisten taitojen kehittyminen Palautteen antamisen ja saamisen oppiminen Kiusaamisen kokeminen joukkueen sisällä	Yksilön oman kehityksen kokeminen