

# Uudet Elektroniset Urheilijat

Fenomenografinen tutkimus kuudesluokkalaisten  
elektronista urheilua koskevista käsityksistä

Hannu Ulvinen  
Kasvatustiede, Luokanopettajakoulutus  
Lapin Yliopisto  
Kevät 2018

## Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta

Työn nimi: Uudet Elektroniset Urheilijat

Tekijä: Hannu Ulvinen

Koulutusohjelma/oppiaine: Kasvatustieteen maisterintutkinto

Työn laji: Pro gradu -työ\_x\_ Laudaturtyö\_\_ Lisensiaatintyö\_\_

Sivumäärä: 58 (3 liitettä)

Vuosi: 2018

### Tiivistelmä:

Tutkimuksessa kuvattiin Oulun alueen kuudesluokkalaisten kokemuksia elektronisen urheilun ilmiöstä. Tutkimus oli laadullinen tutkimus ja se toteutettiin käyttämällä fenomenografista metodia. Aineisto kerättiin haastattelulomakkeilla Oulun alueen kolmesta peruskoulun kuudennesta luokasta, jotka valittiin satunnaisesti. Oulun kaupungilta ja oppilaiden huoltajilta pyydettiin tutkimusluvat. Tutkimushenkilöitä oli 31 oppilasta.

Tutkimuksen teoriaosuudessa avattiin videopelien sekä elektronisen urheilun käsitettä ja niihin läheisesti liittyviä teorioita. Ihmisen motivaation tarkastelu hahmottaa syitä pelaamisen taustalla. Tieto ja todellisuus luovat näkökulman videopelien virtuaaliselle todellisuudelle. Elektronisen urheilun aikaisemmat tutkimukset antoivat suunnan tutkimuksen rakentumiselle.

Tutkimusavaruus rakentui kuudesta kategoriasta. Peleistä kiinnostumattomat ja peleistä kiinnostuneet eivät koe elektronista urheilua tärkeäksi, mutta peleistä kiinnostuneet pelaavat kuitenkin pelejä. Elektronisen urheilun joukkue- ja persoonakuluttajat sekä kaksi kilpapelaaajaryhmää kokevat elektronisen urheilun osana heidän arkea. Kilpapelaaajat osoittivat myös halukkuutensa osallistua kilpailuihin ja turnauksiin.

Tutkimus selitti elektronisen urheilun ilmiötä Oulun alueella ja toi esiin ilmiön merkityksen kuudesluokkalaisten arjessa. Tutkimuksen perusteella oppilaiden tulevaisuuden näkemyksiä tulisi korottaa lisää. Koska pelaaminen ja sen ympärillä tapahtuva kilpailu nähdään varteenotettavana aktiviteettina, koululla tulisi olla tulevaisuuteen valmentavana instituutioonäkemys elektronisen urheilun vaikutuksista heidän urakehityksessään. Jatkotutkimusmahdollisuudet ovat syvällisen haastattelun toteutuksessa ja laajemman kyselyn toteuttamisessa valtakunnallisesti. Mielenkiintoista olisi kuulla myös liikunnanopettajien ja pelituottajien käsityksiä.

Avainsanat: Elektroninen urheilu, fenomenografia, laadullinen tutkimus, videopelit, virtuaalitodellisuus.

Muita tietoja:

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi \_x\_

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi \_\_

# Sisällys

<b>1 Johdanto</b> .....	5
<b>2 Teoreettinen viitekehys</b> .....	7
2.1 Tieto, tiede ja todellisuus.....	7
2.2 Ihminen ja motivaatio .....	8
2.3 Viestintä ja kulttuuri .....	10
2.4 Virtuaalitodellisuus .....	12
2.5 Videopelit ja leikki .....	14
2.6 Videopelit yksin ja yhdessä .....	15
2.7 Elektroninen urheilu .....	17
2.8 Miksi elektronista urheilua seurataan? .....	19
<b>3 Tutkimuksen toteutus</b> .....	21
3.1 Tutkimusilmiön hahmottaminen ja tutkimuskysymykset .....	21
3.2 Tutkimusmenetelmän valinta .....	23
3.2.1 Menetelmävalinnan lähtökohta .....	23
3.2.2 Kvalitatiivinen ja kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä ...	24
3.2.3 Kvalitatiivisten metodien vaihtoehdot .....	25
3.3 Fenomenografinen ote .....	26
3.4 Aineisto .....	28
3.4.1 Aineistonkeruumenetelmä.....	28
3.4.2 Aineiston hankinnan toteutus .....	30
3.4.3 Aineiston kysymysten perustelu.....	31
3.5 Analyysi.....	33
3.6 Tutkimuseettiset kysymykset .....	35
3.7 Tutkimuksen validius ja reliaabelius .....	35
<b>4 Tutkimustulokset</b> .....	38
4.1 Alustava ryhmittely .....	38

4.2	Kielteisesti suhtautuvat (ryhmä C) .....	39
4.3	Pelaamismyönteiset (ryhmä B) .....	40
4.4	Myönteisesti suhtautuvat (ryhmä A).....	41
4.5	Kilpailuhenkiset (ryhmä AB).....	42
4.6	Elektronisen urheilun kuluttajat (ryhmä AC).....	43
4.7	Kuvausavaruus .....	45
<b>5</b>	<b>Pohdinta</b> .....	<b>47</b>
5.1	Yhteenveto.....	47
5.2	Tulosten tarkastelua.....	48
5.3	Johtopäätöksiä ja jatkotutkimusaiheita.....	50
	Lähteet .....	53
	Liitteet	

## 1 Johdanto

Videopelit kulkevat koululaisten mukana taskussa jo ensimmäisestä koulupäivästä alkaen. Ne ovat muuttaneet muotonsa parissa vuosikymmenessä fyysisistä muovinkappaleista digitaalisiksi sovelluksiksi, jotka ladataan mukaan alle minuutissa. Koulupäivän jälkeen pelit voivat jatkua joko tietokoneen tai konsolin parissa, kavereiden kanssa tai ilman. Kaverit voivat olla mukana fyysisesti samassa tilassa tai he voivat osallistua pelaamiseen internetyhteyden välityksellä. Kommunikaatio onnistuu sovellusten viestipalvelujen kautta tai puhumalla ääniyhteyden kautta. Tilanteet ja tapahtumat luovat kokemuksia, jotka jaetaan eteenpäin. Pelaamisen ympärille on syntynyt kulttuuri, joka löytää kasvavan yleisönsä yhä nuoremmasta sukupolvesta.

Globalisaation myötä trendit, viihdesovellukset ja ilmiöt rantautuvat myös Suomeen yhä kiihtyvämällä tahdilla. Videopelit ovat kasvaneet 2000-luvun merkittäväksi kulttuuri- ja markkinatalousilmiöksi. Samalla tavoin kuin rock-musiikki tai elokuvat, se on 1970-luvulta asti nousut väheksytyin alakulttuurin asemasta suurimmaksi viihdeteollisuuden alaksi (Anderson 2007). Elektronisesta urheilusta on virallisesti alettu puhua vasta muutama vuosi sitten, vaikka ilmiönä se on lähes yhtä vanha kuin videopelit itse. Koska videopelit ovat suurimmaksi osaksi luotu tarjoamaan kokemus, joka edellyttää käyttäjältä osallistumista ja suoriutumista, sen ympärille on näin syntynyt myös kilpailuja. Sähköisen viestinnän ja elektroniikan nopeuskasvu on mahdollistanut pelaajan oman pelikokemuksen jakamisen sosiaalisessa mediassa jopa reaaliaikaisesti. Aikaisemmin keittiönpöydällä kavereiden kanssa järjestetyt kilpailut ovat alkaneet laajentua laajoille areenoille, jota kuka tahansa voi seurata omasta

kännykästään. Myös suuret pelifirmat ja julkaisijat ovat huomanneet elektronisen urheilun merkityksen ja alkaneet sijoittaa yhä suurempia resursseja sen ylläpitoon.

Mielenkiintoni elektronista urheilua kohtaan alkoi keskustellessani oppilaiden kanssa heidän harrastuksistaan. Kuudennella luokalla monilla tuntui olevan runsaasti tietoa ja kokemusta erilaisista joukkueista ja pelaajista. Elektronisen urheilun hyväksyminen puolustusvoimien urheilukouluun oli yksi merkittävä tekijä (Yle 2017), joka herätti mielenkiinnon tutkimusta kohtaan, samoin kuin suomalaisten menestys nimekkäimmissä peliturnauksissa, jossa palkintorahat kulkevat miljoonissa. Vielä muutama vuosi sitten ammattipelaajan nimike kuulosti epäilyttävältä, mutta nykyään se nähdään mahdollisuutena, jos taitoja löytyy. Pelkästään elektronisen urheilun uutisointi on yleisradion arkistoinnin pohjalta kasvanut viimeisten kahden vuoden aikana eksponentiaalisesti. Muutos on varmaa ja ajan hermolla tulee pysyä, jotta yhteiskunta voi vastata tulevaisuuden haasteisiin ja mahdollisuuksiin.

Tässä tutkimuksessa kuvaan kuudesluokkalaisten kokemuksia elektronisen urheilun ilmiöstä. Jotta tutkimusilmiö ei jäisi ilman taustaselvitystä, käsittelen siihen kuuluvat tärkeimmät ilmiöt tutkielman teoriaosuudessa. Tämän jälkeen esittelen myös tutkimuksessa käyttämäni fenomenografisen menetelmän vaihtoehtoiseen. Tuloksista kuvautuu hierarkkinen jakaantuminen kuudesluokkalaisten kesken. Tutkimus tekee tärkeitä havaintoja elektronisen urheilun osuudesta kuudesluokkalaisten arjessa. Oppilaiden tietämys ilmiöstä tuo runsaasti teorian tukemana pohdintaan erilaisia näkökulmia ja avaa sen kautta mahdollisuuksia uusille jatkotutkimusideoille.

## 2 Teoreettinen viitekehys

Tieteen teko vaatii toimiakseen ymmärrystä tiedosta ja todellisuudesta. Koska elektroninen urheilu käsittelee pelejä ja niiden virtuaalitodellisuutta, tarkastelen teoreettisessa viitekehyksessä todellisuuden luonnetta ja sen pohjastamana myös virtuaalista todellisuutta. Tutkimuksen kohdistuessa ihmisiin tarkastelen myös ihmisen olemusta ja niitä motivaatiotekijöitä, jotka ohjaavat hänen toimintaansa. Elektroninen urheilu sisältää usein vahvan sosiaalisen näkökulman ja sen ympärille kehittyä myös omanlaisia käytäntöjä, joita käsittelem myös teorian viestintäosiossa. Lopuksi avaan elektronisen urheilun kehitystä ja ilmiötä, sekä sen viimeisimpiä tutkimuksia, jotka kytkeytyvät tutkimuksen toteutukseen ja tulosten käsittelyyn.

### 2.1 Tieto, tiede ja todellisuus

Ihmisen ympärillä on valtavasti tietoa, jota joudutaan jäsentämään ja organisoimaan. Myös ihmisen välittömän todellisuuden ympärillä on tietoa, joka ei välttämättä koskaan edes kosketa häntä. Tiedon tarkkaa määrittelyä on yritetty filosofien kanssa jo vuosia, eikä täyteen yksimielisyyteen ole vielä päästy. Pellervo Oksala (Juntunen, Mehtonen, Oksala & Wilenius 1987, 48) toteaa, että suppean määritelmän mukaan tieto on perusteltu oikea käsitys asioista tai todellisuudesta. Vaikka tämä sopii hyvin moniin arkipäivän tilanteisiin, tiedon laajempi käsite tuo kuitenkin ongelmia määrittelyn syvemmissä tarkastelussa. Markus Lammen-

ranta (1993, 125) toteaa tiedon problematiikan olevan osa tapaa määrittää tietämystä luonnonlajitermiksi. Siksi hän toteaa tiedon tarkoituksen olevan informaation jakamisessa.

Toivo Salosen (2001, 34) mukaan tiede jakautuu kolmeen tasoon. Ensimmäisessä tasossa varmennetut väitteet ja konkreettinen tutkimus tuottavat ja muuttavat uutta kokemusta. Toinen taso käsittää teoriaa, jossa ne väittämien kautta sovitetaan toisiinsa. Tämä tuottaa johtopäätöksiä, joka taas tuottaa ennustettavuutta väittämille. Kolmannessa tasossa sijaitsee filosofinen taso, jossa teorit arvioidaan ja niiden mielekkyyttä ja edellytyksiä käsitellään. Filosofisella tasolla tieteellisen tiedon rajoja pohditaan ja sillä tasolla tiede joutuu suhteuttamaan itseään muihin kulttuureihin ja tiedostamaan omat maailmankatsomukselliset painotukset sekä arvostukset. Mika Kiikeri ja Petri Ylikoski (2004, 18 - 19) toteavat, että tieteen määrittäminen tarkasti ja spesifisti ei ole mahdollista. Samoin kuin tiedon olemus, tiede on aina kontekstiin sidottu. Tieteelle voi antaa suppean määritelmän tai sitten asiasidonnaisen määritelmän.

Todellisuus on ympärillämme ja määrittelee olemassaoloamme. Ontologia tutkii olemuksen olemistapaa ja pyrkii vastaamaan sitä koskeviin kysymyksiin. Avaruudellinen ja tilallinen oleminen, kuten esineet ja henkilöt, ovat helposti mielletävissä. Kuitenkin asiat, kuten valkoisuus, väärämielisyys ja keskellä, eivät ole olemassa fyysisessä maailmassa, vaan ne ovat yläkäsitteinä ajateltu olemaan. Todellisuudessa on tällöin reaalin näkökulma ja ideaalinen näkökulma. Ideaalinen kuvaa käsitteellistä maailmaa matemaattisine arvoineen ja siihen liitetään myös esteettiset ja eettiset arvot. Reaalinen maailma käsittää materiaalisen ja elollisen. Realismi filosofisena suuntauksena korostaa näkemystä, että ulkomaailma ja todellisuus ovat olemassa havaitsijasta riippumatta. (Juntunen ym. 1987, 74 – 75.)



## 2.2 Ihminen ja motivaatio

Ihminen on monimuotoinen olio, joka joutuu suhteuttamaan olemustaan ympäristön kanssa. Reijo Wilenius (Juntunen ym. 1987, 13 - 15) kuvaa ihmistä fysikaaliseksi ja elolliseksi olennoiksi, joka pystytään purkamaan mekaanisiin tekijöihin kuten sisäelimiin ja luustoon. Henkisenä järjestelmänä ihminen on kykeneväinen omaan tajuntaansa ja kykenee käsittelemään ajatuksiaan ja tunteitaan. Sosiaalisena järjestelmänä ihminen kykenee hahmottamaan ympäristöään ja kehittämään itseään vuorovaikutuksen kautta. Tietoisuus itsestä ja vuorovaikutus ympäristön kanssa mahdollistaa aistimisen, mieltämisen ja tiedostamisen. Tiedostamisella ihminen tavoittelee todellisuuden lainalaisuuksia ja käsittämällä ja käsitteellistämällä hän ilmaisee oleellisia ilmiöitä. Sivistys- ja kulttuuriominaisuudet mahdollistavat ihmisen psyykkisen kasvun suurempaa potentiaalin, kuin ilman niitä. Tietoisuuden hahmottamisella ihminen pyrkii totuudellisuuteen käsitteellistämällä todellisuutta ympärillään. Sosiaalisen ympäristön vaikutuksesta Wilenius toteaa, että ihminen on kykenevä myös vääristämään totuutta, tahdon alaisesti tai ilman. Ihmisen totuuteen pyrkimyksistä tiede on kehittynein ilmaisun kyky, jonka avulla tiedostettua todellisuutta on mahdollisuus käyttää omiin tarkoituksiin.

Ihminen omaksuu tietoa valtavasti ja nopealla tahdilla. Vaikka tieto jostain asiasta olisikin henkilön itsensä mielestä ajan tasalla, se voidaan kuitenkin kyseenalistaa uudella tiedolla.

Arie Kruglanski ja Anna Sheveland (2013) erottavat kaksi tekijää ihmisen tiedon muodostamisessa. Ensimmäisenä on kognitio, jossa uusi tieto rakentuu aikaisemman ja nykytiedon kanssa. Tämä on suhteessa tiedostettuun todisteeseen, jotka taas itsessään ovat syntyneet aikaisemmasta tiedosta. Aikaisemmin luotu tieto myös luo oletuksia, joka vaikuttaa myös uuden tiedon omaksumiselle eri konteksteissa. Toinen tekijä on motivaatio. Omaksumukseen uutta tietoa henkilön tulee nähdä aikaa ja vaivannäköä. Tiedon prosessoinnin kesto ihmisen arvioinnissa ja siihen vaikuttavat ennako-oletukset vaikuttavat tiedon hankintaan ja omaksumiseen. Ryhmässä toimiessaan ihmiset ovat erilaisia. Toiset voivat olla

aktiivisia toimijoita ja toiset passiivisempia. Aktiivisuus riippuu niin ryhmän luonteesta kuin itse toimijasta. Ryhmän olemusta on kuvattu jaetuksi todellisuudeksi. Ryhmässä toimijat ovat usein hakemassa hyväksyntää. Henkilöt, jotka hakevat ryhmästä hyväksyntää, ovat usein mukana ryhmän puolustamisessa mukana. Samalla he ovat määrittelemässä sen sosiaalisia asenteita ja käyttäytymistä. (Kruglanski & Seveland 2013, 16 – 26.)

Sisäinen motivaatio aktivoi ihmiselle halun tekemiselle, josta hän saa nautintoa tai palkkiota. Tekeminen on itsessään positiivista tai aihe mielenkiintoista. Ulkoisessa motivaatiossa tekemisen halu syntyy ulkoisista tekijöistä. Vaikka ulkoinen motivaatio perinteisesti luokitellaan negatiivisiin piirteisiin, Nathan Hall ja Markus Dresel (2013) kertovat, että niillä voi olla positiivisia vaikutuksia oppimiseen ja käyttäytymiseen. Ulkoisen ja sisäisen motivaation lisäksi yksilön toimintaa ohjaa heidän mukaansa motiivi, joka on henkilön persoonaan kuuluva piirre. Motiivi usein kestää pidempään kuin motivaatio, joka saattaa vaihtua hetkessä. Tavoitemotiivi kuvaa henkilön tarvetta saavuttaa tai voittaa joku haaste. Henkilö pyrkii työskentelemään nopeasti ja käy yli esteitä tai muita tavoitteita pystyäkseen saavuttamaan ja ylläpitämään asettamansa suorituskyvyn. Tavoitteen asettaminen mahdollistaa toivon menestykselle, mutta myös pelon epäonnistumiselle. Ensimmäisessä tapauksessa menestystä toivova motiivi ohjaa yksilöä tavoittelemaan onnistumista ja täten sitoutuu työhön. Toisessa tapauksessa epäonnistumisen pelko johtaa yksilön passiivisuuteen, jossa he välttävät yrittämistä epäonnistumisen pelossa. (Hall & Dresel 2013.)

Tavoiteorientaatiot ohjaavat yksilön toimintaa hänen itselle asettamien mieltymyksen mukaan. Tavoiteorientaation tavoitteet rohkaisevat yksilöä toimiin, jotta halutut lopputulokset saavutetaan. Tavoitteet muodostavat laajan rakennelman jossa yksilön taidot, tiedot ja keinot ovat kohdennetussa käytössä. Yksilö myös kykenee asettamaan tavoitetason, johon hän pyrkii. Tavoitetaso tarjoaa myös mahdollisuuden reflektoida yksilön nykyistä tasoa ja tason tekemisiä tavoitetasoon. Tavoitteet voi näin jakaa tavoiteltaviin tasoihin ja tavoiteltaviin tasoihin. Tavoitteiden ylläpitämisessä mukana on usein mielenkiinto, intressi, joka määritel-

lään vuorovaikutteiseksi suhteeksi yksilön ja objektin välillä. Persoonallinen mielenkiinto ohjaa yksilön tavoitteita pitkällä aikavälillä, kun taas hetkellinen mielenkiinto ohjaa tavoitteita ja motivaatiota lyhyellä aikavälillä. (Hall & Dresel 2013.)

### 2.3 Viestintä ja kulttuuri

Ihmisten välinen vuorovaikutus tapahtuu kommunikaation ja viestinnän avulla. Osmo Wiion (1994) toteaa ihmisen olevan monimutkainen järjestelmä, jonka vuorovaikutustapaan vaikuttavat ympäristö, perintötekijät ja näiden alakategorioihin kuuluvat sosiaalinen ympäristö, asenteet, muisti ja oman kehon toiminta. Kun ihminen on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa, se tapahtuu informaation avulla. Viestinnässä on aina informaatio lähettäjä, vastaanottaja, informaatio itsessään, sekä informaatio kanava. Ulkoiset tekijät voivat myös häiritä viestintätapahtumaa, jolloin informaatio voi muuttua alkuperäisestä tarkoituksestaan. Yksikertainen viestintä esimerkiksi kahden ihmisen välinen puhelu on avoin viestintäjärjestelmä. (Wiio 1994, 31 – 36, 75.)

Semiotiikka on Dominic Strinatian (1995) mukaan tiede, joka tutkii merkkejä ja merkityksiä. Materiaalista todellisuutta ei semiotiikassa voida ottaa koskaan itsestään selvänä. Todellisuus rakentuu aina ihmisen ympärille, kun hän jäsentää sitä kulttuurisen merkitysjärjestelmän kautta. Informaatio ei semiotiikassa ole koskaan puhdasta, koska merkitysjärjestelmä tekee siitä merkityksellistä. Vaikka semiotiikan mukaan todellisuus itsessään on olemassa objektiivisesti, sen tiedostaminen tapahtuu aina merkitysten koodauksen kautta. (Strinati 1995, 109 – 110.)

Ihminen on vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa lähes koko elämänsä. Pitkällä aikavälillä ihmiset vaihtavat käsityksiään merkityksistä ja löytävät yhteisiä intressejä eri asioille ja tavoille, jotka löytävät pysyvemmän elementin heidän arjessaan. Philip Smith (2001, 3 - 5) kuvaa kulttuuria abstraktina, irrallisena ilmiönä materiaalista, teknologiasta ja sosiaalisista rakennelmista, vaikka vuorovaikutusta niiden välillä usein onkin. Kulttuuri ymmärretään kehärakenteena, joka kat-

taa uskomuksia, arvoja, symboleita, merkkejä ja ilmauksia. Smith painottaa kulttuurin autonomiaa, koska sitä ei voi käsittää pelkkänä peilinä sitä muokkaaville tekijöille.

Populaarikulttuurin määritelmä on haastavaa, koska sen määrittelemisen on aina John Storeyn (2012,) mukaan riippuvaista perinteisestä kulttuurista tai valtakulttuurista. Sen määrittely lähtee yleensä siitä, että suuri ryhmä ihmisistä suhteessa populaatioon nauttii jostain kulttuurista. Populaarikulttuuri on myös määritelty vähäisempänä kulttuurina, joka ei vastaa korkeakulttuurin määritelmiä, koska se vaatii enemmän taitoa ja panostusta. Kuitenkin osa populaarikulttuurin tutkijoista painottaa ihmisten näkökulmaa populaarikulttuurin määrittäjänä. Viimeaikainen postmoderninen näkökulma hylkää korkeakulttuurin ja populaarikulttuurin vastakainasettelun ja katsoo, että ihminen tulee välittömämmäksi osaksi kulttuurin tuottamista kulutusyhteiskunnan kehikossa. (Storey 2012, 5 – 12.)

Michael Ryan (2010) toteaa ihmisten identiteetin muotoutuvan kulttuurin ympärillä. Ihmiset itsessään vahvistavat sitä kulttuuria, johon he kokevat kuuluvansa. Varsinkin yhteiskunnassa, jossa taustoiltaan ja etnisyydeltään eri ihmiset elävät keskenään, yhteisöjä syntyy yhteisten elintapojen kautta. Kun ryhmän sisäinen yhteisö luo vahvaa keskinäistä identiteettiä, kehittyy alakulttuuria. Alakulttuurin on populaarikulttuurin alle sijoittuvaa eräänlaisena vastakulttuurina, joka pyrkii vastustamaan valtakulttuuria. Vaikka se yleisesti mielletään nuorille ominaiseksi kulttuuriksi, sitä voivat edustaa myös eri vähemmistöihin kuuluvat ryhmät. (Ryan 2010, 83, 87 – 89.)

## 2.4 Virtuaalitodellisuus

Teknologian kehittyessä huimaa vauhtia, ohjelmointi ja alituisesti nopeutuva tietotekniikka mahdollistavat yhä tarkempien ja massiivisempien ohjelmien teon. Kehityksen ja tuotannon myötä myös uuden tekniikan hinta on laskenut ja mahdollistanut sen saatavuuden yhä suuremmalle yleisölle. Teknologian kehityk-

sessä mukana pysyminen on yhä enenemässä määrin ehto työllisyydelle ja tuotavuudelle. Sen vuoksi sen omaksuminen osaksi arkea on käynyt sekä edulliseksi, mutta myös välttämättömäksi. Sami Salmenkiven (2012) mukaan nykyihminen elää digitaalisessa vallankumouksessa, jossa on mukana suurin osa ihmiskunnasta. Todellisen maailman fyysinen olemus yhdistyy digitaaliseen maailmaan, kun fyysisillä paikoilla on omat digitaaliset tilansa. Arkipäiväistyminen näkyy digitaalisuuden oletusarvossa; yhteyttä siihen ei huomaa, ennen kuin sitä ei yhtäkkiä ole. Todellisen maailman mukana kulkevaa digitaalista maailmaa kutsutaan myös digikerrostumaksi. Siihen kuuluvat esimerkiksi karttasovellus, joka ilmoittaa haluttavan osoitteen, tai vierailtavan kaupan digitaalisen verkkosivuston. (Salmenkivi 2012, 12 – 13.)

Koska tietokoneet ja ohjelmat perustuvat matemaattiseen laskemiseen, niillä voidaan luoda tarkkoja simulaatioita, jotka kuvastavat todellisuudesta tunnistettavia esineitä ja asioita. Michael Heimin (1993) mukaan toisin kuin elokuva ja tavallinen video, virtuaalisen todellisuuden kanssa voidaan olla vuorovaikutuksessa. Tapahtumana hiiren liikuttaminen ja näppäimien naputtaminen vaihtaa ainoastaan kuvia näytöllä. Niiden visuaalinen ilme ja esittävyys näytöllä kuitenkin antavat mielikuvan paperille kirjoittamisesta ja dokumentin käsittelystä ”työpöydällä”. Näitä esitettävyyksiä ei luo tietokone, vaan ihminen itse. Kun puhutaan virtuaalisen todellisuuden tarkemmasta luomisesta, käytössä ovat kolmiulotteisuutta simuloiva näyttö ja kolmiulotteista ääntä tuottavat kaiuttimet. Ärsykepohjaiset simulaatiot mahdollistavat virtuaalisen todellisuuden esitettävyyden. Laitteina ne parhaiten tunnetaan simulaattoreina. Ensimmäiset simulaattorit kehitettiin Yhdysvaltojen ilmavoimien lentäjäkoulutukseen. Suljetussa, lentokoneen ohjaamo muistuttavassa tilassa ikkunoista näkyy virtuaalinen todellisuus, joka kuvastaa lentokenttää. Todellisuudessa simulaattori sijaitsee hallin sisällä. Ohjaajan käytäessä ohjaimia hän kuljettaa ”lentokonetta” läpi kiitotien ja lähtee nousuun. Virtuaalisessa todellisuudessa kuvastuva tapahtuma yhdistyy näin todellisen maailman koettuun maailmaan. (Heim 1993, 110 – 113.)

Zhai Philip (1998) lisää, että ihmisen tietokoneella antamat komennot muuttuvat ärsyketasolla, kun simulaatio antaa kuvausta virtuaalisesta todellisuudesta. Ta-

vallisessa komennuskäytössä, kun näyttö kuvaa tekstinkäsittelyohjelmaa, tietokoneen ja käyttäjän välillä on selkeä vuorovaikutusoletus, jolloin komennot eivät lisää vaikutelmaa toisesta ulottuvuudesta. Kun näytölle kuvastuu kolmiulotteinen maailma, vuorovaikutusoletus heikkenee ja käyttäjän antamat komennot siirtyvät oletuksena suoraan virtuaalitodellisuuteen. (Zhai 1998, 1 – 3.)

Kari Kuuti (2011, 76 - 77) toteaa artikkelissaan, kuinka tietokoneen käyttöliittymän hallinta muuttuu huomaamattomaksi operaatioksi. Kun tietokoneen käytön aloitus vaatii tekoja, ne hioutuvat rutiinilla ja käytöllä operaatioiksi, jotka eivät vaadi erillistä suunnittelua tai harkintaa. Operaation sisäistäminen ei kuitenkaan ole ehdollistumista. Jos omaksuttu toiminta ei toteudu toivotulla tavalla, käyttäjä palaa takaisin alkuperäiseen tekoon.

## 2.5 Videopelit ja leikki

James Findlayn (2014) mukaan leikki on älyllistä toimintaa, joka on kehittynyt ihmisille aistin omaisesti. Leikkiessään lapset käyttävät kognitiivista toimintaa tehdäkseen sääntöjä, keksivät teemoja sekä asettavat rajoja. Lapset kehittävät yhdessä tarinaa, jossa he sopivat yhdessä, mihin tarina johtaa ja minne he yhdessä rakennetussa fiktiivisessä maailmassa kulkevat. Leikin edetessä he jakavat kokemuksia ja tietoa niille, jotka sitä kaipaavat. Symbolinen leikki kehittää lasten taitoja käyttää esineitä ja ideoita esittämään jotain muuta. Symbolinen ja representaatioajattelu kehittyy juuri leikin avulla. (Findlay 2014, 13 – 17.)

Leikki voi saada alkunsa usein paikkaan tai aikaan riippumatta. Seth Giddingsin (2014) kirjoittaa, kuinka leikki valtaa usein lapsen materiaalisen ja kuvitteellisen maailman. Digitaalinen maailma ei suoraan poikkea leikistä, koska leikki on kuvailtu jokseenkin irrallisena todellisesta maailmasta. Moni lapsille suunnattu viihdemedialle on usein leikkisää. Kun lukijat ja katsojat kokevat fiktiivisen maailman, he omaksuvat taipumuksen hyväksyä fiktiivisiä hahmoja ja paikkoja osana kuvitteellista todellisuutta. Videopeleille on tyypillistä tarjota fiktiivinen maailma, jota pelaajat voivat tutkia ja hahmottaa. Virtuaalinen ja todellinen maailma sekoittuvat

tässä vaiheessa keskenään. Pelaajan hektinen seikkailu voi tapahtua sekä todellisessa maailmassa leikin kautta tai seikkailupelin kautta virtuaalisessa maailmassa. (Giddings 2014, 8 – 11.)

Videopelien kehitys on lähtenyt liikkeelle teknologian kehityksen myötä. Pelien grafiikka on tarkentunut ja pelien sisältö laajentunut. James Newman (2004) toteaa kirjassaan, kuinka videopelien määritelmä on usein hankalaa, koska niiden tyypit ja lajit vaihtelevat suuresti. Ero videonpelin ja interaktiivisen viihteen välillä voi olla esimerkiksi niiden erilaisessa kerrontatyyliissä; toinen kertoo tarinan pelimekaniikan kautta, toinen on sarja kuvia, joiden etenemisestä katsoja päättää. Yleisesti pelien katsotaan tarjoavan audiovisuaalisen käyttöliittymän, jossa käytetään pelimekaniikkaa ja tarinaa. Ne tarjoavat pelaajalle virtuaalitodellisuuden, jossa pelaaja voi pelimekaniikan kautta kokea pelikokemuksen. Pelien tyylit tai niitä määrittävät kategorisoinnit ovat myös nykyään vain suuntaa-antavia, koska pelit yhä useammin sekoittavat kategorioita keskenään. Pelkän roolipelin ja toimintapelin lisäksi markkinoilta löytyy toimintaroolipelejä sekä toimintapelejä, joilla on roolipelin elementtejä sisällään. (Newman 2004, 11 – 15.)

## 2.6 Videopelit yksin ja yhdessä

Videopelien pelaaminen mielletään yleensä yksinäiseksi aktiviteetiksi. Useat tutkimukset ovat keskittyneet juuri yksittäiseen pelaajaan, jolloin sosiaalisen ympäristön vaikutus on jäänyt vähäiseksi tai jopa huomiotta. Kuitenkin viimeaikoina on huomattu, että pelikokemuksia jaetaan ja pelaajat auttavat toisia hankalissa tilanteissa. He luovat fanitaidetta pitämistään peleistä ja keskustelevat niistä verkkosivuilla ja keskenään. Pelaajat ovat osana pelikulttuuria niin virtuaalisessa pelitodellisuudessa kuin keskenään fyysisessä todellisuudessa. (Newman 2004, 145 - 149.)

Margariga Romero (2013) mukaan ensimmäiset tietokonepohjaiset pelit olivat yksinpelejä, koska tietokoneiden nopeus ei mahdollistanut monimutkaisempien oh-

jelmien suorittamista. Pong oli ensimmäinen tietokonepeli, joka mahdollisti kahden pelaajan pelin. Moninpelien kehitys pysyi 70- ja 80- luvuilla lähes samalla tasolla, kunnes internetin yleistyminen teki 90-luvulla moninpelaamisesta mielekäästä. 1993 Doom-pelin suosio toi verkkopelaamisen uudelle aikakaudelle ja massiivimonipelit seurasivat heti perässä 2000-luvulla. Massiivimonipeli mahdollisti satojen pelaajien pelata yhteisessä pelimaailmassa keskenään. Nick Yee (2014, 16 - 17) jatkaa, kuinka arvioitu internetin pelimarkkina Euroopassa arveltiin saavuttaneen huippunsa 2004. Myöhemmin julkaistu massiivimonipeli World of Warcraft peli rikkoi nämä arviot kirkkaasti ja saavutti lopulta jopa kuuden miljoonan pelaajan rajan.

Nick Yeen (2006) tekemän tutkimuksen mukaan verkkopelejä (online games) pelaavat pääasiassa miehet. Esimerkiksi kaikista verkkoroolipelaajien pelaajista vain 20 % on naisia. Verkkopelejä pelatessaan 70 % kyselyyn vastaajista ilmoittivat, että he pelaavat kaverin kanssa. Syyt pelaamiseen vaihtelevat peleittäin, mutta tärkeimmiksi syiksi pelaajat ilmoittivat menestyksen, sosiaalisen interaktion ja peliin sitoutumista, immersiota. Menestyjät haluavat usein valtaa tai voimakeinoja pelejä pelatessaan. Sosiaalista interaktiota etsivät pelaajat haluavat samastua muihin pelaajiin. Peliin sitoutuvat pelaajat haluavat olla osa pelin tarinaa tai narratiivia. Edellä mainitut syyt eivät ole toisiaan poissulkevia. Menestystä hakevat pelaajat eivät siis ole oletusarvoisesti antisosiaalisia, vaan he painottavat enemmän menestykseen tähtääviä elementtejä. Verkkopelejä pelataan myös silloin, kun halutaan irtautua esimerkiksi stressaavasta todellisesta elämästä ja paeta videopelien maailmaan. Jos pelaajalla on masennus oireita, on mahdollista, että pelaaminen muuttuu ongelmalliseksi, kun oikean elämän ongelmat jäävät ratkaisematta. (Yee 2014, 25 – 35.)



## 2.7 Elektroninen Urheilu

Juho Hamari ja Max Sjöblom (2017) määrittelevät elektronisen urheilun urheiluksi, jonka ensisijaiset urheilulliset näkökulmat saavat alustan elektronisista järjestelmistä; Pelaajien ja tiimien informaation syöttö yhdessä elektronisen urheilun informaation tuoton kanssa on hallintoa ihmisen ja tietokoneen välisessä käyttöliittymässä. Käytännönläheisemmin sillä tarkoitetaan kilpailuhenkistä videopelaamista, joka on koordinoitu erilaisten organisaatioiden, tiimien ja turnaus-ten kautta, jonka rahoituksen taustalla ovat usein sponsorit. (Hamari & Sjöblom 2017, 3 - 4) Elektronisen urheilun suosio on kasvanut valtavasti viime vuosina. Vuonna 2013 arviottiin, että elektronista urheilua seurasi yli 70 miljoonaa ihmistä. (Warr 2014.)

Vaikka elektroninen urheilu yleisesti on mielletty yhtenäiseksi kulttuuriseksi ilmiöksi taloudellisesta näkökulmasta, Michael Wagnerin (2006) mukaan erot itäisen ja läntisen kulttuurin välillä ovat selvät. Yhdysvalloissa ja Euroopassa ensimmäiset peli "klaanit", pelaajien luomat joukkueet ja yhteisöt, alkoivat ilmestyä 1993 ja sen jälkeen ne alkoivat järjestää keskinäisiä turnauksia. Ensimmäisen persoonan räiskintäpelit, fps-pelit ("first person shooters") olivat suosituimpia erityisesti länsimaiden keskuudessa. Itäisessä kulttuurissa erityisesti Etelä-Koreassa kasvoi merkittävä peliyhteisö nopeasti kehittyneen laajakaistainfrastruktuurin myötä. Länsimaiden sijaan Etelä-Koreassa suosittiin enemmän massiivimoninpelejä sekä tosiaikastrategiapeliejä fps-pelien sijaan. Etelä-Koreassa elektronisen urheilun esittäminen kansallisessa ja paikallisessa televisiossa teki siitä merkittävän kulttuurisen ilmiön, jossa elektronisen urheilun pelaajat saivat perinteisten urheilijoiden tapaisen tähti-statuksen ja faniseurannan. (Wagner 2006.)

Emma Witkowski (2009) kirjoittaa artikkelissaan, kuinka elektroninen urheilu hakee vielä laajempaa hyväksyntää omalle kategorisoinnilleen. Moni kyseenalaistaa usein elektronisen urheilun "urheilullisuuden", vaikka urheilu itsessään ei ole helposti määriteltävissä yhteen sääntöön tai tarkasti rajattavaan määritelmään. Vaikka toteutus ja alusta vaihtelevat, yhtäläisyydet löytyvät kilpailukyvyistä, yksilö-

ja tiimisuorituksista, yhteisesti sovituista säännöistä, voittamisesta ja häviämisestä. Tietoisuus oman kehon toiminnasta korostuu myös; pelkästään tietoon ja strategiaan nojaava pelaaminen ei paranna pelaajan suoritusta. Pitkät tauot kilpailutason pelaamisessa näkyvät heikentyneenä kilpailukyknä. (Witkowski 2009.)

Hamari ja Sjöblom keskittyvät määritelmässään elektronisen urheilun ”elektroniseen” näkökulmaan. Pelkästään keskittyminen kognitiiviseen ja fyysiseen ominaisuuteen ei vielä anna elektroniselle urheilulle riittävää kategorisointia heidän mukaansa. He lisäävät, että urheilutapahtuma, joka välittyy katsojalle, ei tapahdu fyysisessä maailmassa, vaan virtuaalisessa todellisuudessa. Pelaaja toimii fyysisesti elektronisen käyttöliittymän kautta, joka johtaa tapahtumiin virtuaalisessa todellisuudessa, joka määrittäyty peliä pelatessa. (Hamari & Sjöblom 2017, 5.)

Juho Hamari ja Jonna Koivisto (2015) kirjoittavat artikkelissaan pelillistämisestä kertoessaan kyselytutkimuksensa tuloksista. Pelillistämällä tarkoitetaan teknologiaan liitettävää ilmiötä tai ominaisuutta, joka palkitsee käyttäjää motivoitumaan kohti eri aktiviteetteja, kuten pelejä. Se käsittää sisällään esimerkiksi tulostaulukot, saavutukset, palautteen ja selvät tavoitteet. Sosiaalisteknologisena ilmiönä sillä on mahdollisuus tuottaa nautintoa ja elämyksiä yhteisöjen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. He havaitsivat odotusten mukaisesti, että pelillistäminen tarjoaa käyttäjille hyödykkeitä ja nautintoja. Tuloksista kävi kuitenkin ilmi, että nauttimisen haku tapahtuu vähemmän tietoisesti ja päättäväisesti kuin hyödyllisyyden haku. Sosiaalisen ympäristön vaikutus on ohjaamassa enemmän asenteita, kuin itse haluttua käyttöä. Pelaajien nautinnon haku ohjaa käyttöä, mutta heidän asenteisiinsa vaikuttavat hyödyllisyys ja sosiaaliset aspektit, jotka vuorostaan vaikuttavat käytettävyyden tarkoitukseen. (Hamari & Koivisto 2015.)

Pelillistämistä tutkittaessa Thomas Weiss ja Sabrina Schiele (2013) havaitsivat eskapismiin lisäksi haastavuuden hakemisen olevan lisäksi yksi tekijä elektronisen urheilun kontekstissa. Heidän haastavuusmääritelmänsä käsitti juuri tarpeen menestyä saadakseen sosiaalista tunnustusta ja hyväksyntää. Sosiaalisten suhteiden merkitys ei tuloksissa näkynyt merkittävänä tekijänä, vaan se näyttäytyi enemmän sosiaalisen statuksen luomisena kiinteiden suhteiden luomisen sijaan.

Myös pelaamisen ja kilpailun hauskuus ei heidän tutkimuksessaan korreloinut suoraan, joten he pohtivat sen merkitsevän kilpailullisen pelaamisen vievän erilaisen merkityksen kilpailullisten pelaajien elämässä. (Weiss & Schiele 2013.)

Ammattipelaajat ovat vasta viimeisen vuosikymmenen aikana kyenneet elättämään itsensä pelaamisella. Peliteollisuuden kasvaessa ja pelaajien palkkojen kasvaessa myös heidän sitoumuksensa pelaamaansa peliin ja joukkueeseen kasvavat. Elektroninen urheilu on vielä alkutekijöissä pelaajien oikeuksien suhteen verrattuna perinteisiin urheilijoihin, Hunter Bayliss (2015) kirjoittaa artikkelissaan. Elektronisen urheilun pelaajilla ei ole hänen mukaansa syntynyt yhtä vahvoja liittoja, jotka ajaisivat heidän etujaan. Pelaajat voidaan vielä korvata helposti pelaajaorganisaatioissa, jolloin heidän neuvottelumahdollisuutensa ovat vielä heikot. Elektronisen urheilun kasvupaineet ovat luoneet myös uusia paineita liiton kehittämiseksi ja rakentumiselle varsinkin kaikista suosituimpien elektronisten urheilupelien joukossa (Hester 2018).

## 2.8 Miksi elektronista urheilua seurataan?

Urheilun seurannan tutkinta keskittyy usein niihin motivaatiotekijöihin, jotka määrittelevät miten, milloin ja miksi ihmiset seuraavat urheilua. Normaaliin urheiluun verrattuna elektroninen urheilu tuo uusia näkökulmia seurannan ulottuvuuksiin. Koska elektroninen urheilu tapahtuu tietokoneympäristössä, sen levitys ja seuranta tapahtuu usein sähköisten medioiden kautta, joka tuo sen tutkimuksen mediatutkimuksen ja viestinnän pariin. (Hamari & Sjöblom 2017, 6 – 7.)

1959 Elihu Katz loi uutta avautuva kommunikaatio ja mediatutkimuksen alueella. Aikaisemmin median kuluttaja oli nähty passiivisina tiedon vastaanottajina, joihin informaatio suuntautuu yksipuolisesti. Katz teorisoi ”uses & gratification” teoriasaan, että ihmiset tekevät tietoisin valinnan siitä, miten he käyttävät mediaa. Eri median käyttöön vaikuttavat ihmisten kulloiset tarpeet, samalla tavalla kuin kahvilassa asiakas päättää, mitä hän haluaa juuri sillä hetkellä tilata. (Griffin 2012.)

Vaikka urheilu on ollut mukana ihmisen historiassa ainakin ensimmäisistä vuoden 776 eaa. olympialaisista lähtien, sen suosion taustoista on tehty tutkimuksia vasta viime vuosikymmeninä. Yleisinä aiheina viimeaikaisimmissa tutkimuksissa ovat eskapismi, myötäeläminen voitoissa, draama, urheilijoiden taitojen seuranta, sosiaalinen interaktio ja estetiikka (Trail 2001). Elektronisessa urheilussa Hamari ja Sjöblom löysivät katselemisen suurimmiksi motivaatiotekijöiksi eskapismin, tiedon hakemisen pelattavista peleistä, uutuudenviehätyksen ja elektronisen urheilun pelaajien aggressiivisuuden. Heidän tutkimuksensa käsitti 888-vastaajaa eri ikäluokista. (Hamari & Sjöblom 2017.)

## 3 Tutkimuksen toteutus

### 3.1 Tutkimusilmiön hahmottaminen ja tutkimuskysymykset

Elektroninen urheilu on aihealueena valtava. Se kattaa alleen useita eri aihealueita, jotka haarautuvat omiksi alakategorioiksi. Ensimmäinen on elektronisen urheilun käyttöväline, videopelit. Pelit voi purkaa itsessään mekaanisiin tekijöihin, jotka sisältävät pelaajien lisäksi pelin sisäiset sääntörakenteet. Videopelit voi myös nähdä visuaalisesta näkökulmasta. Ne tarjoavat virtuaalisen mallin todellisuudesta, joka on täynnä esteettisiä ja merkityksellisiä symboleita. Se tarjoaa taidetutkimukselle oman aihealueen.

Elektronisen urheilun toinen merkittävä aihealue on urheilu itsessään. Perinteisellä urheilulla on laaja tutkimusalue, joka kattaa fyysisen ja psyykkisen suorituskykymittauksen laajan kirjon. Ihmisen biologinen olemus tulee urheilututkimuksissa valokeilaan.

Sekä videopelit, että urheilu ovat ihmisen toiminnan tuotosta. Ilmiöinä ne eivät esiinny ilman ihmistä, joten niiden tutkimisessa keskitytään myös ihmiseen itseensä. Eri henkilöiden välinen vuorovaikutus luo pohjaa sosiaaliselle toiminnalle, joka avaa uudet näkökulmat sosiaalisen interaktion tutkimiseen. Vuorovaikutus pitkällä aikavälillä mahdollistaa myös kulttuurin syntymisen.

Tutkimuksen rajauksessa näkökulmani kiinnittyi juuri niihin nuoriin pelaajiin, jotka saavat aloittaa suosittujen videopelien pelaamisen kahdestatoista ikävuodesta eteenpäin. Suomessa ikäraajat asettavat itsenäiset kuvaohjelmaluokittelijat, joiden koulutuksesta vastaa Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja

kuvaohjelmayksikkö (MEKU 2018). Statista (2018) markkinakysely-yhtiön elokuussa 2017 teettämän kyselyn mukaan yhdeksän suosituimman pelattujen elektronisten urheilupelien listalta löytyy kolme, jotka soveltuvat 12 vuotiaalle.

Peliteollisuuden nousun ja pelaamisen yleistymisen nuorten keskuudessa on avannut uusia uramahdollisuuksia nuorille pelaajille. Nuorilla pelaajilla on mahdollisuus ottaa osaa kilpailuihin ja turnauksiin. Perinteisen urheilun ilmiö ”nuorista lupauksista” alkaa yhä näkyvämmiin saada lisää piirteitä elektronisen urheilun alueella. Harrastuksena alkanut pelaaminen alkaa saada ammattimaisia piirteitä, kun viihdepelaaminen alkaa saada harjoittelun piirteitä. Pelaaminen huvin vuoksi alkaa muuttua enemmän paremman tuloksen saavuttamiseksi. Koska elektronisen urheilun joukkueet ja järjestöt palkkaavat ja varaavat alle 18-vuotiaita seuroihinsa ”ennakkoon”, se nousee kuitenkin esille potentiaalisena uravaihtoehtona opiskelevalle nuorelle. Tutkijan kannalta mielenkiintoista on siksi tutkia, miten nuoret opiskelijat kokevat elektronisen urheilun tarjoamat uramahdollisuudet.

Opetuksen järjestämisessä tulee aina nähdä ympäröivän maailman ilmiöt, jotta koulu kykenee varautumaan muuttuvaan ympäristöön. Koska videopelit ja elektroninen urheilu kasvattavat suosiotaan, päädyin rajaamaan tutkimusaiheeni elektronisen urheilun ilmiöön. Koska monien suosittujen pelien ikäraja kulkee kahdessatoista ikävuodessa, päätin rajata tutkimukseni koskemaan peruskoulun kuudennen luokan oppilaita. Oulun alue valikoitui tutkimusaineiston hankinta-alueeksi, koska se tarjosi helpon saatavuuden peruskoulujen lukuisuuden vuoksi. Tutkittavien oppilaiden anonymiteetin suojelemiseksi tutkimusmateriaalia ei hankittu muiden kuntien alueelta. Aineiston hankkiminen pienempien kuntien alueelta voisi paikallistaa tutkimuksessa toimineita kouluja.

Edellä mainittujen rajausten jälkeen asetun tutkimukselleni yhden pääkysymyksen:

1. Millaisia käsityksiä peruskoulun kuudennen luokan oppilailla on elektronisesta urheilusta?

Pääkysymystä tarkennan kahdella alakysymyksellä:

1.1. Miten hyvin oppilaat tuntevat elektronisen urheilun ilmiön?

1.2. Miten motivoituneita oppilaat ovat seuraamaan ja osallistumaan elektroniseen urheiluun?

## 3.2 Tutkimusmenetelmän valinta

### 3.2.1 Menetelmävalinnan lähtökohdat

Tutkimuksen luonne lähti kehittymään tutkimusideasta, tutkimuskysymyksen hahmottumisesta ja aikaisempien tutkimusten luoman kokonaiskuvan kautta. Oma mielenkiinto elektronisen urheilun ympärillä johdatti lukemaan aiheesta enemmän. Mielenkiintoiseksi tutkimukseksi osoittautui Juho Hamarin ja Max Björblomin (2017) Tampereen yliopistossa tehty tutkimus elektronisen urheilun seuraamisen syistä. He olivat valinneet menetelmäkseen MSSC:n (Motivations Scale for Sports Consumption), joka keskittyi laajamittaiseen määrälliseen kyselytutkimukseen. Tutkimuksen pohdinnassa he viittasivat elektronisen urheilun suosion kasvuun ja yleistymiseen tavallisen urheilun rinnalla. Koska ilmiö on lähtenyt kehittymään vasta viime vuosikymmenen aikana, laadullista tutkimusta ei sen ääreltä juuri löydy.

Tutkimuksen kehittyessä ja tutkimussuunnan tarkentuessa keskiöön nousi ihminen ja hänen ympäristönsä, mukaan lukien pelaaminen. Vaikka pelien rakentuminen ja ihmiselle rakennettu mekanismi olisi mielenkiintoinen näkökulma elektronisen urheilun tutkimiselle, tutkimuksen tarkastelukohteeksi nousee ihminen. Sirkka Hirsjärvi ja Helena Hurmes (2008, 16 - 19) kuvaavat ihmistutkimuksen lähtökohdissaan ihmisen kykyä symboloida maailmaa. Ihminen ei ole heidän mukaan mekaaninen malli, vaan orgaaninen muuttuja, joka kykenee heijastamaan

omaa toimintaansa avoimeen systeemiin, jonka osaa hän on. He näkevät todellisuuden sosiaalisena konstruktiona, jossa ehdotonta totuutta ei voi tavoittaa. Tutkija on osa sosiaalista todellisuutta ja siten tutkimusprosessia, jolloin tutkimuksesta tulee kontekstuaalista. Tutkimus on myös tällöin arvosidonnaista, koska valtakelijät vaikuttavat tieteeseen.

### 3.2.2 Kvalitatiivinen ja kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä

John Creswell (2009, 12 - 13) mukaan kvantitatiivinen (määrällinen) tutkimus pyrkii etenemään yleisestä yksityiskohtaiseen. Sen tarkoitus on etsiä syy-suhteita ja määrittelee luokat ennen tutkimuksen alkua. Tarkkuuden, luotettavuuden ja yleistettävyyden kautta määrällinen tutkimus pyrkii ennustamaan ja luomaan tarkkaa ymmärrystä. Creswell hahmottaa kaksi aineistonhankintastrategiaa määrälliselle tutkimukselle. Kyselytyyppisen tutkimuksen otos-tyyppiseksi trendien hahmottajaksi, jossa staattisilla kysymyksillä haetaan yleistys suuremmasta populaatiosta. Kokeellisessa tutkimuksessa pyritään määrittelemään jonkin tarkan ratkaisumenetelmän vaikutusta lopputulokseen. Pertti Alasuutari (2011, 34) myös lisää, että klassisessa koeasetelmassa kvantitatiivinen tutkimus testaa hypoteesia, jossa tutkitaan riippuvan ja riippumattoman muuttujan suhdetta toisiinsa. Tyypillisesti mukana on testimuuttujia, jotka auttavat hahmottamaan toimintalogiikkaa tai matemaattista kaavaa.

Sirkka Hirsjärvi, Pirkko Remes ja Paula Sajavaara (2004, 130 - 131) kertovat, että filosofisesti kvantitatiivinen tutkimus rakentuu realistiseen ontologiaan, joka taas rakentuu heidän mukaan objektiivisesti todettavista tosiasioista. Metodologiaa ohjaa loogisen positivismin filosofia, jonka mukaan tieto perustuu suorista aistihavainnoista ja loogisesta päättelystä, joihin havainnot perustuvat. Kvantitatiivinen tutkimus alkaa aiempien johtopäätösten ja teorioiden tarkastelulla. Havainnot kerätään numeerisesti mitattavaan muotoon, jolloin tilastollisten analyysien avulla voidaan luoda uutta teoriaa, jota testataan edelleen ja kokeillaan sen kestävyyttä ja tieteellistä merkitystä.



Kvalitatiivisen tutkimuksen näkökulmana on kuvata todellista elämää. Todellisuus muodostuu moninaisista osista, joita ei voi mielivaltaisesti rajata toisistaan. Tutkijan on myös tiedostettava oma arvolähtökohtansa ja subjektiivisuutensa tutkimuksen teossa. Väittämien todentamisen sijaan tutkijan on tarkoitus löytää ja paljastaa tosiasioita paikaan ja aikaan sitoutuen. (Hirsjärvi ym. 2004, 152.)

Jorma Kanasen (2017, 35 - 36) mukaan kvalitatiivisessa tutkimuksessa luodaan tiedon keruun avulla ymmärrystä ongelmaan. Kvalitatiivinen tutkimus ei pyri yleistämään, vaan se antaa mahdollisuuden ilmiön hyvälle kuvaukselle. Tarkoitus on pyrkiä ymmärtämään ja kuvailemaan tutkittavaa ilmiötä. Analyysi kulkee kvalitatiivisessa tutkimuksessa kokoajan läsnä.

Kvalitatiivista ja kvantitatiivista tutkimusta on perinteisesti pyritty erottamaan toisistaan vahvasti. Yhä useammin näitä tutkimuksia käytetään toistensa täydentämiseen ja soveltamiseen. Karkeasta jaottelusta on usein päätettyä tarkastella tutkimusotteita ideaalinäkökulmasta, jossa kvalitatiivinen ratkaisee arvoituksia ja kvantitatiivinen on luonteeltaan luonnontieteen koeasetelma. (Alasuutari 2011) Tutkijat eivät resurssisyistä usein syvenny monistrategisiin menetelmien yhdistämiseen, koska monet tutkijat erikoistuvat joko kvalitatiiviseen tai kvantitatiiviseen metodologiaan (Creswell, 2009, 19). Monet tutkijat haluaisivat suoraan luopua vastakkainasettelusta ja keskittyä tutkimustyössä metodologioiden yhdistämiseen. Koska terminologiasta on ollut hankala luopua, eroja on korostettu enemmänkin tutkimuskäytänteillä ja periaatteellisilla kysymyksillä. (Hirsjärvi ym. 2004, 126.)

### 3.2.3 Kvalitatiivisten metodien vaihtoehdot

Kvalitatiivisen tutkimuksen metodeista etnografiassa tullaan elämään ilmiön luo ja havainnoimaan sen toimintaa. Narratiivisessa tutkimuksessa tutkittavien kertomat tarinat ja tapahtumat muodostavat aineiston. Grounded theory -tutkimuksessa pyritään luomaan teoriaa tulkitusta aineistosta. Case- tutkimus on haasteellinen, usein monimenetelmällinen tutkimus, jossa pyritään saamaan syvä ja

monipuolinen kuva ilmiöstä. Fenomenologinen tutkimus pyrkii tutkimaan useita henkilöitä, joiden kautta löydetään yhdistäviä tekijöitä. Kehittämistutkimuksessa on tarkoitus tuottaa muutosta, esim. yrityksessä. Toimintatutkimuksessa sen sijaan pyritään luomaan muutosta usein ihmisen toimintaan. (Creswell 2009, 12 - 13; Kananen 2017, 42 – 43.)

Sisällön analyysiä käytetään runsaasti laadullisessa tutkimuksessa. Sisällön analyysi on tekstianalyysiä, joka pyrkii tuottamaan tiivistetyn kuvauksen tutkittavasta ilmiöstä. Lähtökohtaisesti tutkija valitsee aineistosta aihealueet, joihin hän keskittyy. Koodaamisella tutkija kykenee luomaan työkalut aineiston tarkastelulle. Näillä työkaluilla aineisto voidaan järjestää kolmella tavalla. Luokittelulla kiinnostavat asiat tuodaan laskelmallisesti esiin. Teemoittelulla teeman rajausta tuo tekstistä esiin rajauksen painottamat asiat. Tyypittelyllä saadaan aineistosta selitykset ilmiöiden taustavaikuttajista. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 95 – 96.)

Tulkintavaiheessa otetaan huomioon tutkimuskysymys suhteessa analyysiin. Myös tulosanalyysiä tarkastellaan tutkittavien kielellisten ilmausten näkökulmasta. Kyselyssä käytettyjä kielellisiä ilmauksia tarkastellaan saatuihin vastauksiin, jotta voidaan nähdä, ovatko tutkittava ja tutkija ymmärtäneet toisensa. (Hirsjärvi ym. 2004, 213 – 214.)

Thomas Carney (1972, 26) toteaa, että sisällön analyysin parhaimpia piirteitä on sen muokkautuvuus. Hänen mukaansa se mahdollistaa niin paljon kuin sitä käyttävä tutkija saa siitä irti. Myös harjoituksella on merkitystä sisällön analyysin käytössä. Sitä ei voi käyttää suorana, kertakäyttöisenä työkaluna, vaan se vaatii aktiivisen toimijan.

### 3.3. Fenomenografinen ote

Koska tutkimus painottuu ihmisten ilmiöiden ymmärtämiseen, suuntautuminen tapahtuu enemmän kvalitatiivisen metodologian alueelle. Tutkimuksen pyrkimykseksi tulee tällöin ymmärtämään ilmiötä tutkijan subjektiivisen tulkinnan

kautta. Terttu Gröhin (1992, 7) kuvailee Ference Martonin Ruotsissa kollegoineen kehittämää fenomenografiaa tutkimusotteeksi, joka tarkastelee juuri toisen asteen näkökulmaa, eli sitä käsitystä, joka ihmisellä on jostain ilmiöstä hänen näkökulmastaan; lähtökohtana on haastatella juuri ihmistä ja kuvailla ne laadulliset variaatiot, jotka tutkija aineistosta havaitsee. Anna ja Tapio Nummenmaan mukaan (1997, 68) fenomenografinen tutkimus on kiinnostunut ihmisten arkiajatelusta. Kun tutkittavat kertovat omista käsityksistään, he kertovat juuri siitä todellisuudesta, josta heillä on tietoa.

Fenomenografiaa ja fenomenologiaa pidetään usein läheisinä tutkimustapoina. Ne omaavat toisilleen yksilöllisiä piirteitä, jonka vuoksi ne on syytä eritellä. Fenomenologia ei erityisemmin erottele ensimmäistä ja toista näkökulmaa ilmiöiden tarkastelussa. Fenomenologia pyrkii olemaan enemmän metodologinen suuntaus fenomenografian keskittyessä sisällön merkitykseen. Fenomenologia pyrkii löytämään ilmiöiden olennaista olemusta fenomenografian keskittyessä ilmiön käsitysten eroihin. (Gröhn 1992, 11 – 12.)

Sirkka Ahosen (1994, 114, 121) mukaan ihminen on fenomenografian mukaan rationaalinen olento, joka muodostaa ilmiöstä käsityksiä. Fenomenografia on kiinnostunut tutkittavien henkilöiden tavoista käsittää ympäröivää maailmaa. Se on Ahosen mukaan usein aikaan ja paikkaan sijoittuvaa ja muuttuu lyhyessä aikavälissä. Tutkijan on kvalitatiivisesti pyrittävä kuvaamaan tutkimushenkilöiden käsitykset heidän omista lähtökohdista.

Tuula Pukkala (2006, 22) kertoo väitöskirjassaan, että tutkittavien kertomat kokemukset eivät ole koskaan täysin vastaavia oikeasti tapahtuneiden kokemusten kanssa. Hänen kertomiseensa vaikuttavat niin tutkija, tutkittavan aineistonkeruuhetkellä vaikuttava elämäntilanne ja sosiaalisesti tai kulttuurisesti sopivaksi kerrottava tieto. Koska hän ei tutkimuksessaan kyennyt vastaamaan tutkimuskysymykseen avioliittojen kestävyydestä fenomenografian ensimmäisen asteen näkökulmasta, hän vastasi siihen käyttämällä toisen asteen näkökulmaa.

Michael Uljens (1989) on erotellut kolme kuvauskategoriasta tapaa, joilla yksittäisen tutkimushenkilön käsityksiä voidaan suhteuttaa tutkimusotteen yleiseen ajattelutapaan. Sahi Salme (2006) ja Annikki ja Pertti Järvinen (2000) ovat kuvanneet kategorioita Uljensia (1989) mukailleen seuraavasti:

1. Horisontaalisessa kategoriassa sijoitetaan kaikki tutkimusilmiötä kuvaavat näkökulmat samalle tasolle samanarvoisina.
2. Vertikaalisessa kategoriassa yksittäisten ihmisten tai ihmisten käsitykset sijoittuvat keskinäiseen nousevaan järjestykseen yleisellä asteella, ei paremmuusjärjestykseen.
3. Hierarkkisessa kuvauskategoriassa pyritään selvittämään eri käsitysten kehittyneisyyden tasoa verrattuna muihin. Käsitykset voivat olla rakenteeltaan tai sisällöltään toisistaan poikkeavia ja kehittyneempiä.

(Järvinen 2000; Salme 2006; Uljens 1989)

### 3.4 Aineisto

#### 3.4.1 Aineistonkeruumenetelmä

Laadullisessa tutkimuksessa on tarkoitus kerätä aineistoa, joka muuttuu ja ilmenee tutkimuksessa tekstinä. Tarkoituksena on, että tutkimukseen osallistuvat henkilöt voivat vastata itsenäisesti ja parhaansa mukaan. Menetelmällä on tällöin tarkoitus saada selville ne prosessit, jotka ovat luomassa ilmiötä sellaiseksi kuin se ilmenee. Osallistuva tutkija saapuu tukittavien luokse ja on osana kentällä, jossa tutkittavat elävät. Harkinnanvaraisella otannalla tutkija rajaa aineiston hankinnan juuri tutkimukselle oleellisiin tutkittaviin. Rajaus tapahtuu tutkijan rakentaman teoreettisen perustuksen kautta. (Eskola & Suoranta 1996, 11 – 13.)

Aineiston keräämiseksi löytyy useita vaihtoehtoja, joista tässä tutkimuksessa päädyin strukturoituun lomakehaastatteluun, joka sisältää pääasiassa avoimia kysymyksiä. Kyselyssä kerätään harkittu otanta juuri kuudesluokkalaisista. Kysymykset ovat aina samat kaikilla. Kontrolloidussa kyselyssä tutkija on henkilökohtaisesti läsnä kyselyssä jakamassa lomakkeet ja vastaamassa mahdollisiin kysymyksiin. Avoimilla kysymyksillä on tarkoitus saada kvalitatiivinen ulottuvuus tutkimukseen, jotta elektronisen urheilun ilmiötä pystytään ymmärtämään oppilaiden keskuudessa. Avoimet kysymykset mahdollistavat oppilaiden tuoda omat käsityksensä esille, jolloin niitä voidaan käsitellä fenomenograafisen analyysin avulla.

Kyselyn etuina ovat suuri perusjoukko, jolta aineistoa voi kerätä. Haittoina ovat väärinymmärryksen mahdollisuus, vastaajien kato ja vastausten rehellisyys (Hirsjärvi ym. 2004, 184). Vaikka ongelmia kyselyn toteutuksesta löytyy, tässä tutkimuksessa sen tuoma harkittu otanta antaa kuitenkin resurssien puitteissa mahdollisuuden tuloksellisen aineiston muodostumiselle tutkimuskysymystä ajatellen. Lomakehaastattelulla henkilöt voidaan yhtenä esimerkkinä tyypitellä kvalitatiivisiin luokkiin (Tuomi & Sarajärvi 2003, 77). Strukturoiduilla kysymyksillä ilmiön alkuperää ja ympäristön hahmottamista voidaan päätellä kvalitatiivisessa tutkimuksessa. Tyypittelyn hahmottuminen antaa luokittelulle mahdollisuuden tuoda ilmiölle selityksiä. (Kananen 2017, 94.)

Michael Pattonin (2002, 344 - 346) kuvaa strukturoitujen avointen kysymysten olevan haastattelumuotona hyvä tapa saada samasta ilmiöstä tietoa useilta henkilöiltä. Kohdennetut avoimet kysymykset antavat ihmisten yksilöinä vastata heidän sanojensa mukaan tutkimusilmiöön.

Myös avoin haastattelu oli yksi vaihtoehto tutkimuksen toteutukselle. Haastattelussa tutkittavilta kysytään tutkittavasta aiheesta. Haastattelun suurin etu on sen joustavuudessa ja mahdollisuudessa saada erittäin runsaasti syventävää tietoa. Haittapuolena on aikaresurssi. Tutkijalla on rajalliset resurssit toteuttaa useaa haastattelua, jolloin tutkittavan perusjoukon otos jää pieneksi. (Hirsjärvi ym. 2004, 194 - 195) Koska tutkimuksen tarkoitus on saada kuvaa myös elektronisen urheilun ilmiön tunnettavuudesta, sitä ei toteuteta avoimen haastattelun keinoin.

Puhtaasti kvantitatiivisessa kokeellisessa tutkimuksessa elektronisen urheilun ilmiötä olisi pitänyt havainnoida suoraan kontrolloidussa ympäristössä, jotta tuloksia varten olisi saatu numeraalisesti luotettava tieto (Hirsjärvi ym. 2004, 125). Koska aika- ja toteutusresurssit olisivat kasvaneet suuriksi, totesin suoran havainnoinnin olevan ongelmallista, jonka vuoksi sitä ei toteutettu.

### 3.4.2 Aineistohankinnan toteutus

Aineiston hankinta toteutettiin 12.2. – 23.2.2018. Aineisto kerättiin kolmesta Oulun kaupungin peruskoulun luokasta. Koulu ja luokat valittiin satunnaisesti tutkimukseen suostuneista kouluista ja se teetettiin kuudennen luokan oppilaille. Tutkimuksen toteuttamiseen hankittiin Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalveluilta lupa (liite 2.), josta toimitettiin kopiot tutkimukseen osallistuneiden koulujen rehtoreille. Ennen tutkimukseen aloittamista oppilaiden huoltajilta pyydettiin myös tutkimusluvat. Tutkimuksen aihe ilmoitettiin ennakkoon oppilaille ja heidän huoltajilleen, mutta kyselyn sanataarkkaa sisältöä ei kerrottu (liite 3.). Tämä valittiin sen vuoksi, ettei vastauksia sovittaisi keskenään oppilaiden kesken ja mahdolliset tutkimusaiheeseen liittyvät yhteydet eivät ole suunniteltuja vaan syntyvät tutkimushetkellä luonnostaan. Oppilaille myös ilmoitettiin erikseen, että osallistuminen on vapaaehtoista. Opettajat järjestivät tutkimukselle soveltuvan aikataulun ja se toteutettiin myös heidän hyväksynnällä.

Koska kyseessä oli lomakehaastattelu, joka koostui avoimista kysymyksistä, kysely toteutettiin paperilomakkeilla. Kyselyn tapahtuessa tutkija oli myös itse paikalla toteuttamassa tutkimusta, poikkeuksena neljä vastaajaa, jotka toteuttivat tutkimuksen samana tutkimuspäivänä opettajan valvonnassa. Opettaja sai tässä tapauksessa ohjeistuksen tutkimuksen toteutuksesta. Ennen aloitusta oppilaille kerrottiin tutkimuksen aihe, sekä mahdollisuus kysyä tarkentavia kysymyksiä tarvittaessa. Kyselyn aikana oppilaat eivät keskustelleet vastauksista keskenään, vaan vastasivat niihin itsenäisesti.

Osa oppilaista, jotka olivat palauttaneet suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta, eivät tutkimuksen alkaessa kuitenkaan halunneet osallistua. Tämän vuoksi he jäivät tutkimuksen ulkopuolelle. Tutkimuslupahakemuksia, jotka sallivat tutkimukseen osallistumisen, on kuusi ylimääräistä kaikista vastaajista. Tutkimukseen osallistumisesta kieltäytyi viisi oppilasta. Kuusi oppilasta osallistui tutkimukseen ja he toimittivat suostumuksen jälkikäteen. Ne, joilla ei ollut tutkimuslupaa tutkimuksen toteutuksen aikana, eikä aikomusta tai halua osallistua, eivät osallistuneet tutkimukseen.

Vastaajia oli yhteensä 39. Näistä 8 hylättiin aineiston keruun yhteydessä väärinymmärrysten vuoksi. Väärinymmärrykset koskivat perinteisen urheilun sekoittamisesta elektronisen urheilun kanssa, jotka tulivat ilmi oppilaiden palauttaessa vastauksia, jolloin tutkija kykeni havaitsemaan erheen. Kokonaisuudessaan tutkimukseen hyväksytyjen vastausten määrä on 31.

### 3.4.3 Aineiston kysymysten perustelu

Tutkimuksen tarkoitus on löytää vastaukset tutkimuskysymyksiin ja ongelmaan. Teoria ja tutkimusote määrittivät kysymyksien laatimisen ja niiden kautta rakentui tutkimuslomake (liite 1). Koska kyseessä oli kuudennen luokan oppilaat, tutkimuskysymysten laajuus pidettiin yhden tutkimuslomakesivun mittaisena, jotta oppilaille olisi aikaa miettiä vastauksia omaan tahtiin varatun ajan puitteissa.

#### 1. Ikä?

län kartoittamisella on tarkoitus saada varmistus oppilaiden kuulumisesta tutkimukselle asetettuun 12-ikävuoden rajaan, joka toimii ikärajana suosituille elektronisille urheilupeleille.

## *2. Sukupuoli?*

Sukupuolen kartoituksella voidaan saada tietoa ilmiön jakautumisesta sukupuolten välillä.

## *3. Seuraatko elektronista urheilua? Miksi?*

Seurannan kartoituksella tiedustellaan suoraan ilmiön tunnettavuutta. Terminä elektroninen urheilu selvitettiin oppilaille noin viikko ennen tutkimuksen aloitusta ja kerrattiin tutkimuksen aloituksen yhteydessä. Lisäkysymys ilmiön tunnettavuudesta hakee mahdollisia syitä seurannan tarkoituksiperistä.

## *4. Mitä joukkueita tai pelaajia seuraat ja missä peleissä?*

Joukkueiden ja pelaajien tiedustelulla on tarkoitus hahmottaa ilmiön tunnettavuuden syvempää taustaa ja kartoittaa ilmiön luonnetta tutkimushenkilöiden kontekstissa.

## *5. Mistä asioista juttelet esimerkiksi kaverin kanssa, kun puhut elektronisesta urheilusta?*

Tiedustelulla haetaan vastaajien puheaiheita heidän ystäviensä kanssa, kun aiheena on elektroninen urheilu. Tarkoitus on selvittää, miten sosiaalinen ympäristö näkyy tutkimusilmiössä ja sen kontekstissa.



*6. Pelaatko samoja pelejä kuin seuraamasi elektronisen urheilun pelit vai pelaatko muita pelejä?*

Kysymyksellä on tarkoitus hahmottaa pelien osallisuutta tutkimushenkilöiden elämässä ja niiden suhdetta elektroniseen urheiluun.

*7. Pelaatko itse huvin vuoksi vai harjoitteletko ollaksesi kilpailukykyinen?*

Pelaamisen luonteen tiedustelulla on tarkoitus hahmottaa sen merkitystä tutkimushenkilöille.

*8. Voisitko tulevaisuudessa pelata kilpailussa ja turnauksissa? Miksi?*

Tiedustelulla on tarkoitus selvittää tutkimushenkilöiden näkemystä heidän halukkuudesta osallistua ympäristöön, joka on itsessään kilpailuhenkinen. Peliturnaukset ja kilpailut ovat olennainen osa ammattimaista elektronista urheilua ja selvitys tutkimushenkilöiden tulevaisuusnäkymistä.

### 3.5 Analyysi

Aineiston analyysi alkaa esitöistä. Ensimmäisenä vastausmateriaali tarkistetaan virheellisyyksien ja puuttuvien tietojen varalta. Tarvittaessa tietoja voidaan täydentää kyselyin ja haastatteluin (Hirsjärvi ym. 2004, 209). Esitöiden jälkeen aineiston analyysille tulee valita menetelmä. Pertti ja Annikki Järvisen (2000) mu-

kaan fenomenografia ei tutki ilmiöiden objektiivisen oikeaa olemusta, vaan ihmisten käsitystä ilmiöstä. Tutkimusotteessa korostuu kaksi perspektiiviä. Ensimmäisessä tutkija omaksuu roolinsa ympäröivän maailman havaitsijana. Toisessa keskitytään tutkittavien käsityksiin ympäröivästä maailmasta. Fenomenografiassa käsittäminen erotetaan kahteen aspektiin. Mitä-aspekti ohjaa kohteen fyysistä ja psyykkistä tiedostamista. Kuinka-aspekti kuvastaa sitä mekanismeja, joka rajaa kohteen ajattelua. Käsitteiden määrittelyllä fenomenografia kykenee ilmiöiden olemusten tarkasteluun. Tutkijaa kiinnostaa erityisesti käsitteellistämistapojen ja ajattelun muotojen taso. Tutkittavien vastausten variaatio luokitellaan fenomenografiassa kuvauskategorioiksi, jotka itsessään luovat tutkimustuloksia. (Järvinen & Järvinen 2000, 86.)

Fenomenografinen tutkimusote alkaa perspektiivin valinnalla, joka tässä tutkimuksessa on elektronisen urheilun ilmiö. Seuraavaksi kerätään kirjallisuusaineisto teoreettiseen viitekehykseen ja rajataan aihe. Haastattelujen jälkeen aloitetaan tekstin analyysi, jossa kuvaukset lajitellaan ryhmiin ja lopuksi luodaan kuvauskategoria. (Järvinen & Järvinen 2000, 86 – 87.)

Tuula Pukkala (2006, 42 - 46) oli omassa väitöskirjassaan jakanut fenomenografisen analyysinsä neljään vaiheeseen. Ensimmäisessä vaiheessa hän kokosi ilmaisuja ja käsityksiä, joita hänen tutkimushenkilönsä olivat aineistoon kertoneet. Näkemykset alkoivat hahmottua tässä vaiheessa ja hän kykeni luomaan merkityskoosteita aineiston pohjalta. Toisessa vaiheessa hän loi tekijöitä, jotka ilmenivät merkityskoosteista. Tarkoitus oli tässä vaiheessa löytää ryhmiä ja teemoja. Kolmannessa analyysivaiheessa hän loi merkityskategoriat löytämiensä yhtäläisyyksien ja samankaltaisuuksien mukaan. Neljännessä kategoriassa hän loi merkityskategorioiden pohjalta fenomenografiaan kuuluvat kuvauskategoriat niiden sisältöjen mukaan.

Tässä tutkimuksessa on tarkoitus käyttää fenomenografian analyysiä ja tuottaa sen avulla tutkimusanalyysistä kuvauskategoria.

### 3.6 Tutkimuseettiset kysymykset

Tutkimuseettiset kysymykset alkavat jo tutkimusaiheen valinnasta. Tutkijan on tiedostettava, onko hänen tekemänsä tutkimus yhteiskunnalle merkityksellistä tai vain vähäisesti merkityksellistä. Merkityksetön tutkimus on itsessään poissulkeva tekijä. Tutkijan tulee myös välttää plagiointia, eikä vähätellä toista mahdollista tutkijaa. Tutkimuksen raportointi ei saa olla harhaanjohtavaa, eikä mahdollisia määrärahoja saa käyttää väärin. (Hirsjärvi ym. 2004, 25 - 28) Kun kyseessä on henkilöihin kohdistuva tutkimus, tutkijan tulee pohtia tutkimuksen eettistä näkökulmaa. Informointi, tutkimukseen suostumus ja luottamuksellisuus ovat tärkeimpiä eettisiä periaatteita. Lisäksi paikalliset normit ja käyttäytymiskulttuuri on syytä huomioida tutkimusta toteutettaessa. (Hirsjärvi & Hurme 2008, 19 – 20.)

Tutkimus tehtiin hyvien tieteellisten käytäntöjen mukaan. Tutkijalla on salassapitovelvollisuus kaiken kerätyn materiaalin käsittelyssä. Tutkimukseen osallistuminen oli vapaaehtoista. Tutkimuslupa pyydettiin sekä Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalveluilta, rehtoreilta ja oppilaiden huoltajilta, josta he pystyivät kieltäytymään. Tutkittavat vastasivat kyselyyn anonyymisti eli nimettömästi. Heitä ei yksilöidä tutkimuksessa, eikä heidän vastauksistaan voi julkaistussa tutkimuksessa erottaa yksittäisiä henkilöitä.

### 3.7 Tutkimuksen validius ja reliabelius

Reliabelius tarkoittaa perinteisesti tutkimustulosten toistettavuutta. Varsinkin kvantitatiivinen tutkimus nojaa tulosten luotettavuudessa juuri siihen. Kahden arvioijan tulisi päästä samaan tulokseen samalla aineistolla ja analyysilla. Myös kahdella rinnakkaismenetelmällä tulisi päästä samaan tulokseen. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa reliabelius on johtanut eri näkemyksiin. Toistettavuuteen pitää suhtautua varauksella, kun tutkimus tiedostaa tutkijan osana tulkintaa ja analyysia. Validiteetti on tutkimuksen arvioinnissa tarkoittamassa mittaria tai menetelmää, joka mittaa tutkimuksen pätevyyttä. Ennustevalidiudesta on tarkoitus

kyetä ennustamaan tuloksia alkuperäisen tutkimuksen pohjalta. (Hirsjärvi ym. 2004, 216 – 217.)

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkija tekee tutkimusta omasta näkökulmastaan, jolloin kahden arvioijan käsitys kolmannen sanomasta on lähtökohdaltaan erilainen. Tutkijan on siksi kvalitatiivisen tutkimusta tehdessä kerrottava tarkkaan niistä vaiheista, jotka johtavat tutkimustulokseen. Reliaabelius tulee näin esille tutkijan toiminnasta. Validiteetti syntyy uskottavuudella ja luotettavuudella. Tutkittavat pääsevät tarvittaessa tutustumaan tutkijan tulkintoihin (Hirsjärvi & Hurme 2008). Validiteetin luonne määräytyy kuitenkin aina tutkijayhteisön yleisesti hyväksytyin ja sovitun käytännön mukaan (Eskola & Suoranta 1996, 166).

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tutkijan subjektiivisuus on tärkeässä asemassa, joka tutkijan pitää tiedostaa jo tutkimuksen tekoa harkitessa. Jokainen päätös tutkimuksessa käytettävistä työkaluista ja menetelmistä on hänen päätöksensä tuotoksia. Kvalitatiivisen tutkimuksen analyysivaihetta ei voida erottaa luotettavuuden arvioinnista, toisin kuin kvantitatiivisessa tutkimuksessa. Tutkimuksen luotettavuuden käsitteistöä on pyritty muokkaamaan ihmistieteille sopivimmiksi. Uskottavuudella on pyritty kuvaamaan tutkijan käsitysten vastaavuutta suhteessa tutkittavien omiin käsityksiin. Vaikka yleisesti tutkimustuloksia ei voida toistaa sellaisenaan tutkijan subjektiivisuuden ja sosiaalisen ympäristön monimuotoisuuden vuoksi, tutkimustuloksia voidaan siirtää toiseen tutkimukseen erikseen määriteltävien rajausten puitteissa. Tutkimuksessa huomioitujen ennustamattomien ennakkoehtojen lisäävät tutkimuksen varmuutta. Vahvistettavuus saadaan tarkastelemalla tulkintoja, jotka ovat samankaltaisia tutkittavan ilmiön kanssa. (Eskola & Suoranta 1996, 164 – 168.)

Kun tieteellistä julkaisua lähdetään arvioimaan, sen tarkastelussa erotellaan yleensä todellisuuskäsitys, joka on arvioinnin lähtökohtana. Eskola ja Suoranta (1996) käyttävät Abraham Kaplanin (1964) termiä rekonstruoitu logiikka, kun he kuvaavat realistista luotettavuusnäköalaa. Realistisessa luotettavuusnäköalassa tarkastellaan aineiston rekonstruoitua logiikkaa, joka kuvaa tutkimuskäytänteitä niin tarkasti kuin mahdollista ja pyrkii heijastamaan tutkimuskohdetta totuudenmukaisesti. Tutkimusaineisto on osana tutkimusprosessia ja kulkee analyysin

mukana arviointiin asti, jolloin sitä myös arvioidaan aineiston pätevyyden, toistettavuuden ja ristiriidattomuuksien näkökulmasta. Relativistinen luotettavuusnäky-  
mässä aineisto muodostuu omaksi todellisuudekseen, irrallaan siitä todellisuu-  
desta, josta se kerättiin. Luotettavuutta ei haeta siitä, mitä todellisuudessa tapah-  
tui, vaan siitä, mitä tutkimusaineisto kertoo lukijalle. Luotettavuuden pätevyys  
syntyy tutkimustekstin johdonmukaisuudesta ja sen pätevyyttä haetaan tutkitta-  
vien orientaatioista. Tutkittavien oman näkemysten peilaaminen tutkimustuloksiin  
antaa niille luotettavuutta relativistisessa luotettavuusnäky-  
mässä. (Eskola & Suo-  
ranta 1996, 168 – 174.)

## 4 Tutkimustulokset

### 4.1 Alustava ryhmittely

Tutkimustulosten purkaminen lähti vastausten kartoituksesta ja niiden sisältämistä kuvauksista ja merkityksistä. Koska tutkimus tapahtui strukturoiduilla kysymyksillä, teema on tässä tapauksessa asetettu kysymysten kautta. Pelkistäminen tapahtuu näin suoraan fenomenografian analyysiä käyttämällä. Lähdin tutkimuksen aluksi ryhmittelemään elektronisen urheilun merkityksestä tutkimushenkilölle. Vastausten perusteella aineisto jakautui kahtia: Niihin, joille elektroninen urheilu on jossain määrin tunnettu ja kiinnostava aihealue, ja niihin, joilla ei ole mitään kiinnostusta elektronista urheilua kohtaan. Osalle niistä, joilla ei ollut kiinnostusta elektronista urheilua kohtaan saattoivat satunnaisesti pelata muita pelejä. Päätin tämän havainnon perusteella ryhmitellä vastaajat kolmeen merkityskategoriaan.

*Kuvio 1. Elektronisen urheilun kiinnostavuutta kuvaava tulosavaruus*

Elektronisen urheilun kiinnostavuus		
Analyysillä havaittu ryhmittely	Havaintojen perusteella vastaajien ryhmittely	
Elektroninen urheilu ja pelaaminen kiinnostavat ( <b>Ryhmä A</b> )	15 vastaajaa	Tyttöjä: 0
		Poikia: 15
Elektroninen urheilu ei juuri kiinnosta, mutta pelaaminen kiinnostaa ( <b>Ryhmä B</b> )	8 vastaajaa	Tyttöjä: 7
		Poikia: 1
Elektroninen urheilu ja pelaaminen eivät kiinnosta ( <b>Ryhmä C</b> )	8 vastaajaa	Tyttöjä: 8
		Poikia: 0

## 4.2 Kielteisesti suhtautuvat (ryhmä C)

Ryhmän C vastaukset olivat kyselyn kaikissa kohdissa negatiiviset elektronista urheilua ja pelaamista kohtaan. Negatiivisuus ei tarkoita tässä tapauksessa vihamielisyyttä tai inhoa, vaan he eivät koe elektronista urheilua kiinnostavaksi ilmiöksi heidän elämässään. Vastaus ensimmäiseen kysymykseen oli kaikkien ryhmän C kohdalla samankaltainen.

*Seuraatko elektronista urheilua?*

*C1: ”En ikinä”*

*C2: ”En, koska se ei kiinnosta minua”*

*C3: ”En ollenkaan.”*

*C4: ”En seuraa ollenkaan.”*

*C5: ”En seuraa.”*

*C6: ”En koska se ei kiinnosta minua”*

*C7: ”En seuraa, koska ne eivät kiinnosta”*

*C8: ”En. En ole kiinnostunut”*

Vastaaja C7 oli selventänyt, että kokee pelit tylsinä.

*Mistä asioista juttelet esimerkiksi kaverin kanssa, kun puhut elektronisesta urheilusta?*

*”C7: En oikein mistään koska pelit ovat tylsiä.”*

Vastaaja C2 tarkensi pelaavansa hovin vuoksi, jos pelaisi ollenkaan.

*Pelaatko itse hovin vuoksi vai harjoitteletko ollaksesi kilpailukykyinen?*

*”C2: en pelaa, mutta jos pelaisin pelaisin hovin vuoksi.”*

Koska ryhmän C vastausaineisto oli hyvin suoraviivaista, analysointi ei tuota sen osalta laajempaa tietoa. Se kuitenkin tarjoaa arvokkaan näkökulman tutkimuksen kokonaisuuden kannalta.

### 4.3 Pelaamismyönteiset (ryhmä B)

Ryhmän B vastasivat ryhmän C tavoin, ettei elektroninen urheilu kiinnosta heitä. Ryhmän B vastaajat kuitenkin vastasivat, että pelaavat huvin vuoksi. Vastaukset olivat tämänkin ryhmän kohdalla hyvin lähellä toisiaan.

*Pelaatko itse huvin vuoksi vai harjoitteletko ollaksesi kilpailukykyinen?*

*B1: "pelaan huvinvuoksi."*

*B2: "en pelaa kummankaan vuoksi. En pelaa."*

*B3: "Pelaan itse ihan huvin vuoksi"*

*B4: "Pelaan huvin vuoksi"*

*B5: "Jos pelaan, niin pelaan huvin vuoksi."*

*B6: "Pelaan huvin vuoksi, silloin kun on aikaa."*

*B7: "Pelaan huvin vuoksi"*

*B8: "Huvin vuoksi."*

Vastaaja B2 vastasi, ettei pelaa huvin vuoksi. Aikaisemmassa kohdassa hän kuitenkin ilmoitti pelaavansa puhelin pelejä, jotka tutkijana tulkitseen huvin vuoksi pelaamiseksi.

*Pelaatko samoja pelejä kuin seuraamasi elektronisen urheilun pelit vai pelaatko muita pelejä?*

*B2: "En pelaa muuta kuin jotain puhelin pelejä."*

Kaksi vastaajaa kertoivat, etteivät suoraan seuraa elektronista urheilua, mutta vastauksista kävi ilmi, että sen seuraamisen jossain tilanteessa on mahdollista

*Seuraatko elektronista urheilua? Miksi?*

*B4: En oikeastaan yhtään. Ei minua kiinnosta. Vain yksi peli on hyvä. Joskus kokeilen jotain*

*B7: En hirveästi seuraa.*



*Mistä asioista juttelet esimerkiksi kaverin kanssa, kun puhut elektronisesta urheilusta?*

*B7: Jos juttelen niin juttelen siitä kuinka huonoja tai hyviä pelaajat ovat siinä.*

Ryhmän B jäsenillä oli pelaamiseen positiivinen asenne, vaikka he eivät juuri jutelleet muiden ihmisten kanssa elektronisesta urheilusta. Vastaaja B8 mainitsi pelaamistaan peleistä Growtopian ja MovieStarPlanetin, jotka ovat sosiaalisia mobiilipelejä. Kilpailu ei tullut esille ryhmän B vastaajien keskuudessa.

#### 4.4 Myönteisesti suhtautuvat (ryhmä A)

Ryhmä A suhtautui positiivisesti sekä elektroniseen urheiluun sekä pelaamiseen. Seuraamisen syiksi mainittiin seuraamisen kiinnostavuus. Myös saman pelin pelaaminen oli yksi syy seurata elektronista urheilua. Kaikki ryhmän A vastaajat kertoivat pelaavansa samaa peliä kuin seuraamansa elektronisen urheilun pelit.

Vastaajien tietämys elektronisen urheilun joukkueista ja urheilijoista tuli hyvin vastauksista esille. Mainituista peleistä neljässä toimii aktiivinen turnausaikataulu eri järjestäjien kautta. Mainittuja pelejä olivat:

- Counter Strike: Global Offensive
- Fortnite
- League of Legends
- Overwatch
- Gota
- Osu!

Myös eri elektronisen urheilun joukkueita mainittiin erikseen:

- FaZe Clan (Eurooppalainen)
- ENCE eSports (Suomalainen)
- Cloud9 (Yhdysvaltalainen)
- EnVyUs (Eurooppalainen)

Lisäksi elektronisen urheilun pelaajista mainittiin seuraavat:

- Yhiira
- Ninja
- Cookiezi
- allu

Ryhmän A selkein jako tapahtuu kilpailuhengessä. Kuusi pelaaja ilmaisi jonkin asteista kiinnostusta kilpailuhenkistä pelaamista kohtaan ja loput yhdeksän ilmaisivat itse pelaavansa enemmän huvin vuoksi, eivätkä osoittaneet kiinnostusta kilpailuja tai turnauksia kohtaan. Kilpailuhenkisten ja tavallisten pelaajien sisäisissä dynamiikoissa löytyi myös jakavia tekijöitä. Ryhmän A jäsenet on seuraavaksi jaettu kilpailuhenkiseen AB ryhmään ja ei-kilpailuhenkiseen AC ryhmään.

#### 4.5 kilpailuhenkiset (ryhmä AB)

Ryhmän kaikki jäsenet ilmaisivat mahdollisuuden kilpailuhenkiselle pelaamiselle tulevaisuudessa. Tämän ryhmän sisältä löytyi erottava tekijä kilpailuhenkisyyden halukkuuden voimakkuudesta. Kaksi ryhmän jäsentä totesivat halukkuuden olevan mahdollista.

*Voisitko tulevaisuudessa pelata kilpailuissa ja turnauksissa? Miksi?*

*AB2: "Ehkä. En omasta mielestäni ole VIELÄ tarpeeksi hyvä."*

*AB1: "ehkä, koska pidän hieman kilpailumielisestä pelailusta."*

AB2 ja AB1 eivät maininneet kavereita merkittävänä tekijänä elektronisen urheilun seurannassa, joten he irtautuvat kilpailuhenkisten ryhmästä tässä kohtaa omaksi yläluokaksi **Hiljaiset kilpapelajat**.

Muut ryhmän AB vastaajat olivat suoremmin valmiita kilpailuihin ja turnauksiin. He myös mainitsivat kavereiden kanssa keskustelun yhtenä tekijänä elektronisen urheilun seurannassa.

*Voisitko tulevaisuudessa pelata kilpailuissa ja turnauksissa? Miksi?*

*AB3: "Kyllä sillä tykkään kilpailla ja olla turnauksissa mukana."*

*AB4: "Joo koska olen hirmu hyva"*

*AB5: "En yhtään tiää mutta kovasti haluaisin"*

*AB6: "Voisin jos pelaisin enemmän kilpailullisesti ja Harjoittelisin"*

Tämän ryhmän yläluokaksi muodostui **Potentiaaliset kilpapelajat**.

#### 4.6 Elektronisen urheilun kuluttajat (ryhmä AC)

Ryhmän AC vastaajat eivät pitäneet kilpailuja ja turnauksia potentiaalisina tavoitteina tulevaisuutta ajatellen. Yksi ryhmän jäsenistä totesi pelaavansa sekä hovin vuoksi, että ollakseen kilpailukykyinen, mutta ei halunnut osallistua turnauksiin tai kilpailuihin. Toinen totesi myös olevansa vähän kilpailukykyinen, mutta myönsi kilpailun tuovan liikaa paineita. Tutkijana näin tämän enemmän yrityksenä parantaa pelin sisäisiä taitoja ja paremmuuden hakua itsensä kautta, kuin paremmuuden hakua verrattuna toisiin pelaajiin.

*Voisitko tulevaisuudessa pelata kilpailuissa ja turnauksissa? Miksi?*

*AC1: "en koska en haluaisi pelata missään turnauksissa"*

*AC2: "En ole varma. Tykkään enempi kasuaalisesta pelailusta."*

*AC3: "en koska pelaan jääkiekkoa."*

*AC4: "En, koska en pelaa niin tosissaan."*

*AC5: "en"*

*AC6: "En koska en ole kiinnostunut niistä."*

*AC7: "En, koska siihen tarvitaan harjoittelua tuhansia tunteja."*

*AC8: "En, haluan harjoitella rauhassa ja omaan tahtiin"*

*AC9: "En, koska minulla olisi liikaa paineita."*

Ryhmän AC vastaajista kaikki paitsi yksi mainitsi elektronisen urheilun olevan keskustelun aiheena kavereiden kanssa. Vastaajista kuitenkin lähti erottumaan seurannan kohteen luonne. Toiset vastaajista kokivat yksittäisten pelaajien seuraamisen olevan heidän tapansa seurata elektronista urheilua. Joukkueita ei mainittu tai ne jätettiin vastauksissa tarkoituksella pois omien intressien mukaan.

*Mitä joukkueita tai pelaajia seuraat ja missä peleissä?*

*AC1: "en seuraa mitään joukkuetta mutta seuraan eri pelaajia kun he pelaavat Fortniteä"*

*AC4: "Seuraan pelaajaa ninja fornitessä"*

*AC5: "Yhiita, gota.io"*

*AC6: "Seuraan Fortnite pelaajia ja en seuraa montaa pelaajaa."*

*AC8: "en mitään joukkueita, mutta erimaalaisia fornite ja league of legend pelaajia"*

Nämä vastaajat sijoitin yläluokkaan **Elektronisen urheilun persoonakeskeiset kuluttajat.**

Toiset vastaajista taas mainitsivat joukkueiden olevan heidän seurannan kohteenaan. Muutama vastaaja lisäsi myös pelaajan tähän seurannan piiriin.

*Mitä joukkueita tai pelaajia seuraat ja missä peleissä?*

*AC2: "Seuraan enää. Katson myös satunnaisesti pelejä."*

*AC3: "FaZe joukkuetta ja en seuraa yksinäisesti yhtä pelaajaa, mutta CS:GO Katson kun FaZe pelaa. mutta yhtä Pelaajaa Srutaan jonka nimi o Ninja hän Pelaa Fortniteä"*

*AC7: "Seuraan FaZe nimistä Joukkuetta ja Suomalaisia CS:Go pelaajia. esim. allu"*

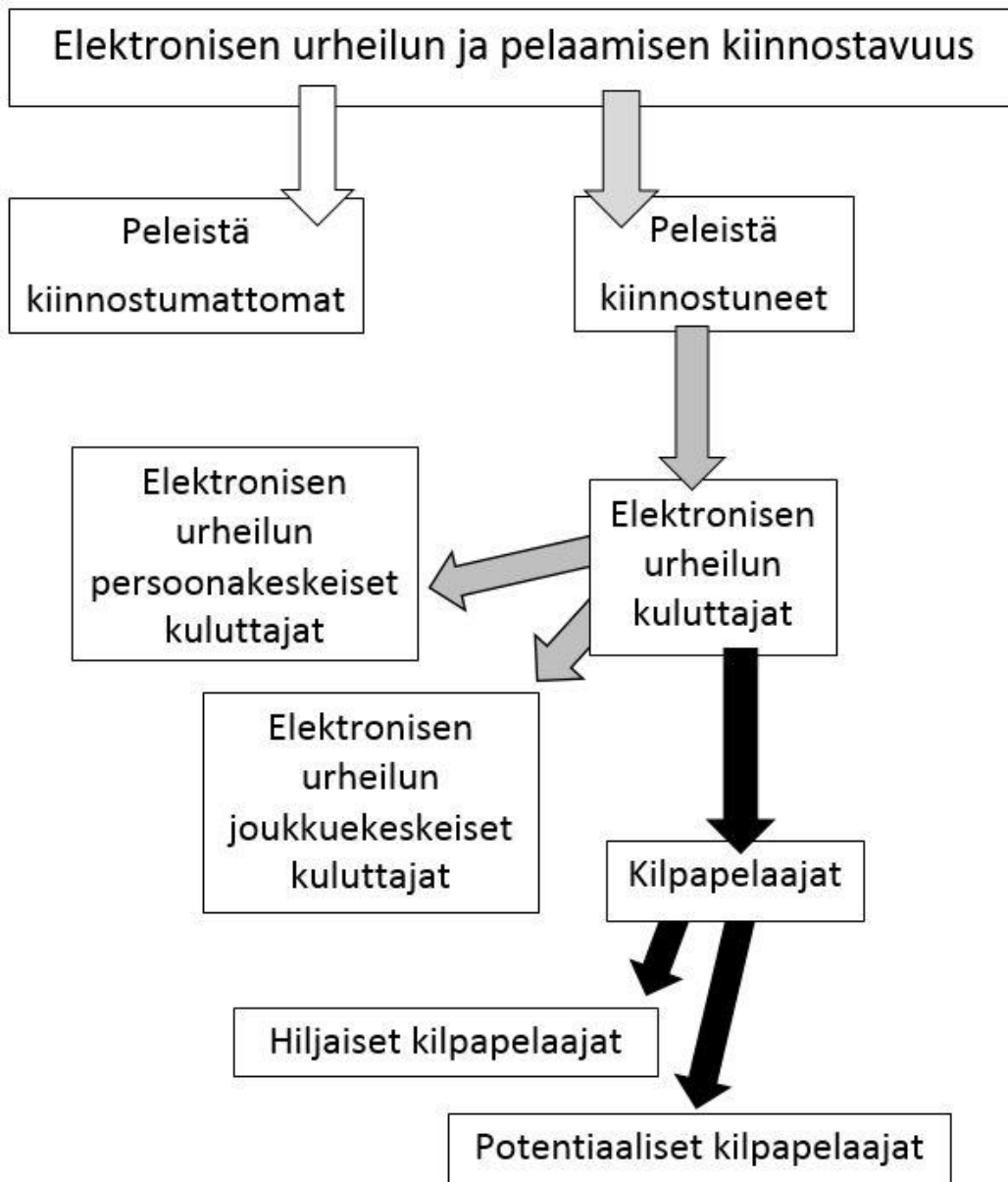
*AC9: "Ence ja FaZe Counterstrike global offensivessa"*

Näitä vastaajia nimesin yläluokkaan **Elektronisen urheilun joukkuekeskeiset kuluttajat**. Ryhmän AC muista vastauksista ei löytynyt Ryhmän A kannalta merkittäviä poikkeavia vastauksia, jotka olisivat vaatineet erillisen kategorian muodostuksen tai kategorian uudelleen organisoimnin.

#### 4.7 Kuvausavaruus

Aineiston kaikki 31 harkittua otetta käsitellään seuraavassa taulukossa. Yläkategoriaksi muodostuu **Elektronisen urheilun ja pelaamisen kiinnostavuus**. Tästä erottuu ensimmäisenä ryhmä C, joka kuvataan termillä **Peleistä kiinnostumattomat**. Seuraavaan kategoriaan kuuluu ryhmä B, jota kuvataan termillä **Peleistä kiinnostuneet**. Viimeiseen kategoriaan tulevat A ryhmän vastaajat, jotka jakautuvat neljään ryhmään: **Elektronisen urheilun persoonakeskeiset kuluttajat, Elektronisen urheilun joukkuekeskeiset kuluttajat** ja niiden sisällä **Hiljaiset kilpapelajat, Potentiaaliset kilpapelajat,**

Koska eri ryhmät alkoivat löytää paikkansa, niiden perusteella rakentuu tutkimusaineistoa kuvaava kuvauskategorioiden kokonaisuus, joka kuvataan kuviossa 2.



*Kuvio 2. Tutkimuksen kuvauskategorioiden kokonaisuus*

Merkityskategorioista muodostui hierarkkinen kuvauskategoria, jossa kiinnostavuuden intensiivisyys kulkee pelaamisen ja kulutuksen kautta kohti kilpapelaamista.

## 5 Pohdinta

### 5.1 Yhteenveto

Tutkimuksen pääkysymys oli:

1. Millaisia käsityksiä peruskoulun kuudennen luokan oppilailla on elektronisesta urheilusta?

Pääkysymystä tarkennettiin kahdella alakysymyksellä:

1.1. Miten hyvin oppilaat tuntevat elektronisen urheilun ilmiön?

1.2. Miten motivoituneita oppilaat ovat seuraamaan ja osallistumaan elektroniseen urheiluun?

Ilmiön kokemus näkyy vastaajien kuvauskategorisoinnissa (kuvio 1.). Peleistä kiinnostumattomat eivät koe sitä merkittävänä asiana, koska elektroniselle urheilulle tyypillinen pelaaminen ja elektronisen urheilun seuranta ei kiinnostanut heitä. Aineistosta ei ilmennyt ainuttakaan tapausta, jossa seurantaa olisi tapahtunut, mutta pelaamista ei.

Peleistä kiinnostuneet ovat elektronisen urheilun kokemishierarkiassa pidemmällä. Vaikka he eivät koe elektronista urheilua mielenkiinnon kohteeksi, he pelaavat kuitenkin muita pelejä ja ovat siten lähempänä sitä pelikulttuuria, joka yhdistää kaikkea elektronista pelaamista.

Elektronisen urheilun persoona- ja joukkuekuluttajat pelaavat elektronisen urheilun pelejä ja seuraavat siihen kuuluvia pelaajia ja joukkueita. He ovat tutkimusil-

miön kannalta pääryhmä, joka on omaksunut ilmiön omaan arkielämäänsä. Persoonaa- ja joukkuekuluttajien erottava tekijä on ilmiötä kohdentavissa seurantarhmissä. Heillä on kuluttajina eri kiinnostuksen painopiste, vaikka he eivät tutkimustulosten näkökulmasta ole kaukana toisistaan.

Kilpapelajaajat ovat mielenkiintoinen ryhmä siitä syystä, että heitä löytyy tutkimuksesta suhteellisen paljon näinkin nuorten pelaajien keskuudesta. Vaikka kyse onkin potentiaalista eikä varmistetusta kilpailuaktiviteetista, se kuitenkin antaa ilmiölle tulevaisuuteen tähtäävän näkökulma. Elektroninen urheilu nähdään kuudennella luokalla mahdollisena aktiviteettina. Monista vastauksista kuvastuu vastaajien ymmärrys kilpailemisen luonteesta; ilman harjoittelua ei pärjää.

## 5.2 Tulosten tarkastelua

Elektronista urheilua on tutkittu paljon viime vuosina erilaisista lähtökohdista. Lee Farquar ja Robert Meeds (2007) havaitsivat tutkiessaan fantasia urheilupelien käyttäjiä, että heille tilastollinen hallinta oli tärkeä saavutus. Perinteisestä urheilusta nauttivat olivat löytäneet internetin avulla keinon jatkaa harrastuksesta nauttimista uusien keinoin. Lan-Ying Huang ja Ying-Jiun Hsieh (2011) havaitsivat tutkimuksessaan, että lojaalisuus peleissä näkyy kiinnostuksena pelimaailmaan oikein rakennetun pelimaailman ja suunnittelun kautta. Erilaiset tutkimusnäkökulmat ovat tuoneet esille elektronisen urheilun monimuotoisuutta. Koska leikeistä, leikkimielisestä kilpailusta ja pelaamisesta kiinnostutaan nuorena, oman tutkimukseni tarkoitusperänä oli juuri tarkastella elektronista urheilua siitä ikäryhmästä, jolla on siihen mahdollisuudet osallistua ja toimia.

Fenomenografisessa tutkimuksessa tarkoituksena on tarkastella tutkittavaa ilmiötä ja saada käsitys siitä, miten tutkittavat henkilöt sen ymmärtävät (Uljens 1989). Tutkimuksen toteutuksella oli juuri tarkoitus hakea niitä käsityksiä, joita kuudesluokkalaisilla elektronisesta urheilusta oli. Haastattelulomakkeiden kohdennetut kysymykset antoivat heille selvän ja vapaan tavan tuoda oman näkemysensä ja tietämyksensä ilmiöstä esille. Käsitysten hajaannus ja hierarkkisuus



kuvastui kuvauskategorioiden kokonaisuudeksi kuviossa 2, joka luo visuaalisen representaation kuudesluokkalaisten ilmiön ymmärryksestä.

Teoriaosuudessa käsitelty intressi ja lisäkysymyksen motivaatio näkyvät tutkimustuloksissa elektronisesta urheilusta kiinnostuneiden joukossa. Ilman mielenkiintoa aiheeseen, oppilaat olisivat tuskin pystyneet paikan päällä suoraan nimetä elektronisen urheilun pelatuimpia verkkopelejä sekä niissä kilpailevia joukkueita ja pelaajia. Kilpailijoiden suhtautuminen myönteisesti kilpailuun heijastaa Nick Yee:n (2006) tutkimusta, jossa pelaamisen yhtenä motivaatiotekijänä on menestyksen hakeminen.

Yee:n (2006) tutkimus näkyy osaltaan myös tutkimustulosten sukupuolijakaumassa. Pelkästään pojat olivat kiinnostuneita elektronisesta urheilusta ilmiönä, vaikka pelaamisesta olikin kiinnostunut seitsemän tyttöä. Vaikka tässä tutkimuksessa ei keskitytä sukupuolijakaumaan suhteessa tutkimusilmiöön, se antaa kuitenkin lisätutkimusmahdollisuuksia niiden tekijöiden hahmottamiseksi, jotka ovat läsnä ohjaamassa nuorten mieltymyksiä elektronisen urheilun näkökulmasta.

Tutkimus toteutui aineistonkeruun jälkeen palanen kerrallaan. Teoriaosuuden tarkoituksena oli avata videopelien monimutkaiset näkökulmat. Median tuotteena ne käsittävät valtavan alan eri erikoisaloja, jotka sulautuvat kulutustuotteeksi, jotka valtaavat sekä lasten, että aikuisten ajasta yhä enemmän ja enemmän. Teoriaosuus on tiivistetty, mutta käy läpi laajan alueen tieteitä, jotka mahdollistavat elektronisen urheilun toteutumisen. Tarkoitus on tarjota lukijalle perusta, joka antaa pohjan aineiston käsittelylle.

Tutkimusotteen valinta oli haastava. Ilmiön selvitetävyyden vuoksi valittu haastattelulomake ei ole perinteisin laadullisen tutkimuksen aineistonhankintamenetelmä. Se tarjosi kuitenkin harkitun otannan, joka fenomenografisen analyysin kautta loi kuvan tutkimusongelman vastaamiseksi. Aineiston hankinta jätti kysymyksen tutkimuksen luotettavuudesta, koska 8 haastattelulomaketta jouduttiin hylkäämään. Perustelut hylkäämiselle kuitenkin kerrottiin ja tutkimuksen toteuttamisesta kerrotaan yksityiskohtaisesti tutkielmassa.

Tutkimustulokset löytävät teoriaosuudesta tukea ja vahvistusta. Tulevaisuus muuttuu nopeasti teknologisen kehityksen myötä ja oppilaitoksilla on kiire pysyä perässä. Tutkimuksen tukeminen ja toteuttaminen antavat hyvät eväät kuitenkin sen kohtaamiseen.

### 5.3 Johtopäätöksiä ja jatkotutkimusaiheita

Tulevaisuuteen tähtäävät elektronista urheilua koskevat tutkimukset luovat uusia näkökulmia ilmiön ymmärtämiseksi. Digitalisaation mukana tuoma arjen verkostoituminen tuo lisää mahdollisuuksia ja mediakanavia, joiden kautta ihmiset voivat osallistua elektroniseen urheiluun ja pelaamiseen. Verkostoitumisen kautta syntyneet ryhmät, joukkueet ja organisaatiot ovat tuoneet pelaamisen ammattimaiselle tasolle ja se etsii nyt sijaansa perinteisen urheilun rinnalla. Elektroninen urheilu on noussut merkittäväksi kuluttajien voimistamaksi markkinaksi, joka vie digitaalista elektroniikkateollisuutta eteenpäin (Seo 2013). Kalle Jonasson & Jesper Thiborg (2010) näkevät, että elektroninen urheilu voi kulkea kolmeen mahdolliseen suuntaan. Ensimmäisessä skenaariossa elektroninen urheilu jää osaksi vastakkaiskulttuurista suhteessa perinteiseen urheiluun. Toisessa skenaariossa se nähdään yhdenvertaisena ja samaistettavana perinteiseen urheiluun. Kolmannessa skenaariossa elektroninen urheilu ottaa perinteisen urheilun paikan vakiintuneena ja vallitsevana urheilun muotona. Edellä mainitut skenaariot ovat spekulatioita, mutta Jonassonin ja Thiborgin (2010) mukaan kehittyvänä ilmiönä elektronisesta urheilusta pitää käydä keskustelua, jos se haluaa saada hyväksyntää suuremmilta urheiluorganisaatioilta. Perinteisen urheilun ja elektronisen urheilun väliltä löytyy samansuuntaisia motivaatiotekijöitä kilpailun tavoitteellisuudessa, taitojen kehityksessä, sekä kilpailujen seurannan nauttimisesta visuaalisen median välityksen kautta (Lee & Schoenstedt 2011). Virtuaalinen todellisuus on näin mahdollistanut samanlaisen kuluttajatottumuksen syntymisen erilaisessa kokemusympäristössä. Kehittyvänä ilmiönä sen tavoitettavuus kuluttajien keskuudessa kohdentuu myös nuoriin kuluttajiin.

Moni elektronisen urheilun pelaaja ei tiedä paljoa oikeuksistaan ja heidät nykyisten organisaatorakenteiden vuoksi on helppo irtisanoa. Koska pelaaminen ja elektroninen urheilu ylittää kansallisia rajoja, sovellettavat lait voivat olla erilaisia pelaajien kotimaasta (Hollist 2015). Koska ammattimainen pelaaminen hakee vielä rajojaan, sen tuoma varmuus tulevaisuuden työllistävänä tekijänä jää kyseenalaiseksi. Pelaajilta odotetaan melkein uhrautumista pelaamiselle ilman todellista sananvaltaa tai työvarmuutta. Tässä tutkimuksessa elektronisen urheilun persoona- ja joukkuekuluttajista löytyi niitä, jotka totesivat kilpapelaamisen vaativan runsaasti aikaa ja harjoittelua, johon he itse eivät olleet valmiita. Heiltä löytyi näin ymmärrystä kilpailullisen pelaamisen vaatimuksista ja asettavat näin odotuksiaan sen mukaan. Pitkittäistutkimuksella olisi mielenkiintoista selvittää, miten nuorten mieltymykset ja näkemykset elektronisen urheilun alueella muuttuvat. Myös koulun tulisi tiedostaa elektronisen urheilun luomat tulevaisuusnäkökulmat. Koska nuoret joutuvat hakemaan paikkaansa muuttuvassa yhteiskunnassa, heille tulisi tarjota realistiset näkökulmat elektronisen urheilun olemuksesta ja tilasta.

Tulevaisuuteen valmistautuminen vaatii kuitenkin lisää tietoa. Suomessa elektronisen urheilun seuroja on muutamia (SEUL 2018) ja aktiivisuus luultavasti vain lisääntyy. Näistä seuroista SJK on pääasiallisesti perinteinen urheiluseura, joka on laajentanut toimintaansa elektroniseen urheiluun. Mielenkiintoista olisi tällöin nähdä, miten koulussa urheilu ja elektroninen urheilu voisivat toimia yhdessä. Liikunnan opettajat ja valmentajat joutuvat opettamaan liikunnan tärkeyttä kaikille oppilaille. Joukkuehengen ja aktiivisuuden yhdistäminen virtuaalisen todellisuuden ja fyysisen todellisuuden välillä olisi luultavasti haastava, mutta myös palkitseva tekijä. Tutkimuksen yksi vastaaja totesi elektronisen urheilun kuluttajana jättävänsä siinä kilpailemisen väliin jääkiekkoharrastuksen vuoksi. Liikuntatuntien yhdeksi mahdolliseksi yhdistäväksi tekijäksi elektronisen urheilun ja perinteisen urheilun välillä voisi olla opit strategian rakentumisesta ja joukkueena toimimisesta. Opettajilta olisi hyvä kysyä mielipiteitä heidän omista valmiuksista elektronisen urheilun integroinnista liikunnantunteihin. Myös liikuntarajoitteisille oppilaille elektroninen urheilu voi tarjota aktiivisen virtuaalisen ympäristön, jossa he pääsevät toteuttamaan itseään ja luomaan tavoitepäämääriä omien kykyjensä

mukaan. Pelinkehittäjiltä voisi myös haastattelujen ja kyselyiden avulla saada näkemystä liikunnallisen aktiviteetin ja pelimaailmassa tapahtuvan aktiviteetin mahdollisesta yhdistämisestä.

Jatkotutkimuksien kannalta olisi mielenkiintoista tutkia syvällisemmällä haastattelututkimuksella koululaisten pelaamistapoja tai toteuttaa valtakunnallinen kysely tutkimusaiheeseen liittyen. Myös tuloksista ilmenneitä kulutusmieltymyksiä olisi mielenkiintoista tutkia elektronisen urheilun käytön näkökulmasta. Persoonakeskeisten ja joukkuekeskeisten kuluttajien mieltymysten selvittäminen voisi tuoda lisätietoa nuorten sosiaalisen ympäristön ja mieltymysten jakamisen suhteista. Myös kilpapelaaajien jakautuminen hiljaisiin ja potentiaalsiin pelaajiin avaa näkökulmia ja jatkotutkimusmahdollisuuksia kaverisuhteiden vaikutuksista kuluttavien medioiden luonteeseen ja kilpailuhengen syihin. Kulutuksen luonteen kehittymistä syrjäytymisen näkökulmasta olisi syytä myös tutkia lisää. Nuoret voivat fyysistä todellisuutta paeta virtuaaliseen maailmaan, joka ei välttämättä ole heidän hyvinvoinnin kannalta aina paras vaihtoehto. Jotta tulevaisuudessa voidaan puhua elektronisen urheilun asemasta perinteisen urheilun rinnalla, sen positiiviset ja negatiiviset ilmiöt tulee kartoittaa hyvin. Uusi tieto mahdollistaa tuloksellisemman keskustelun ja luo paremmat edellytykset kehityksen oikealle suunnalle.

## Lähteet

- Ahonen, S. (Saari, S. Syrjälä, L., Syrjäläinen, E.) (1994). Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Alasuutari, P. (2011). Laadullinen tutkimus 2.0 (4. uud. p.). Tampere: Vastapaino.
- Anderson, Nate. (2007) <https://arstechnica.com/gaming/2007/08/gaming-to-surge-50-percent-in-four-years-possibly/> (15.4.2018)
- Bayliss, H. A. (2016). Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players. Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice, 22 (2), Article 5. <https://scholarlycommons.law.wlu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1421&context=crsj> (11.5.18)
- Carney, T. F. (1972). Content analysis: A technique for systematic inference from communications. London: Batsford.
- Creswell, J. W. (2009). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (3. ed.). Los Angeles: Sage Publications.
- Eskola, J. & Suoranta, J. (1996). Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Farquhar, L. K., & Meeds, R. (2007), "Types of fantasy sports users and their motivations", Journal of Computer-Mediated Communication, 12 (4), 1208-1228. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1083-6101.2007.00370.x> (12.5.18)
- Findlay, J. W. (2014) Play Intelligence. New York: University Press of America.
- Giddings, S. (2014). Gameworlds: Virtual media and children's everyday play. New York: Bloomsbury.
- Griffin, E. (2012) A first look at Communication Theory. Eight Edition. New York: McGraw-Hill Companies.

- Gröhn, T. & Jussila, J. (1992). Laadullisia lähestymistapoja koulutuksen tutkimuksessa. Helsinki: Yliopistopaino.
- Hall, N. C. Dresel, M. (2013) Motivation. Teoksessa Goetz, T. & Hall, N. C. (toim.) Emotion, Motivation, and Self-Regulation: A Handbook for Teachers. Bingley: Emerald Group Publishing Limited, 57-90.
- Hamari, J. & Koivisto, J. (2015), "Why do people use gamification services?", International Journal of Information Management, 35 (4), 419-431.
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? Internet research, 27(2) (forthcoming). Doi: 10.1108/IntR-04-2016-0085
- Heim, M. (1993). The metaphysics of virtual reality. Oxford: Oxford University Press.
- Hester, B. (2018). Two Esports Player Associations in Works For 'Overwatch' and 'CS: GO'. The Rolling Stone. <https://www.rollingstone.com/glixel/news/two-esports-player-associations-in-works-w517880> (11.05.18)
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. (2008). Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.
- Hirsjärvi, S. Remes, P. Sajavaara, P. (2004). Tutki ja Kirjoita. Helsinki: Tammi
- Hollist, K. E. (2015). Time to be grown-ups about video gaming: the rising eSports industry and the need for regulation. Arizona Law Review, 57, 823-844. <http://arizonalawreview.org/pdf/57-3/57arizlrev823.pdf> (12.5.18)
- Huang, L.-Y. & Hsieh, Y.-J. (2011), "Predicting online game loyalty based on need gratification and experiential motives", Internet Research, 21 (5), 581-598. <https://search-proquest-com.ezproxy.ulapland.fi/docview/900084031/fulltextPDF/B65D2312E644C1EPQ/1?accountid=11989> (12.5.18)

- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287-299. <https://www.tandfonline.com.ezproxy.ulapland.fi/doi/abs/10.1080/17430430903522996> (12.5.18)
- Juntunen, M., Mehtonen, L., Oksala, P., Wilenius, R. (1987). *Johdatus filosofiseen ajatteluun* (5. supist. p.). Jyväskylä: Atena kustannus.
- Järvinen, P. Järvinen, A. (2000), *Tutkimustyön metodeista*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino.
- Kananen, J. (2017). *Laadullinen tutkimus pro graduna ja opinnäytetyönä*. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kansallisen audiovisuaalisen instituutin mediakasvatus- ja kuvaohjelmayksikkö, 2018. Helsinki <https://kavi.fi/fi/meku/ikarajat> (2.4.2018)
- Kaplan, A. 1964. *The conduct of inquiry*. New York: Crowell.
- Kiikeri, M. & Ylikoski, P. (2004). *Tiede tutkimuskohteena: Filosofinen johdatus tieteen tutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kruglanski, A & Sheveland, A. (2013) *The Role of Epistemic Motivations in Knowledge Formation*. Teoksessa S. Kreitler (toim.) *Cognition and motivation: Forging an interdisciplinary perspective*. New York: Cambridge University Press, 1-15.
- Kuuti, K. (2011) *Toiminta teoria*. Teoksessa A. Oulasvirta, (toim.) *Ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutus*. Helsinki: Gaudeamus, 62-87.
- Lammenranta, M. (1993). *Tietoteoria*. Helsinki: Gaudeamus.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39-44. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ954495.pdf> (12.5.2018)
- Newman, J. (2003). *Videogames*. London: Routledge.

- Nummenmaa, A & Nummenmaa, T. (1997). Toisen asteen näkökulma. (toim.) Julkunen, M. Opetus, oppiminen, vuorovaikutus (2. uus. p.). Helsinki: WSOY.
- Patton, M. Q. (2002). Qualitative research & evaluation methods (3rd. ed.). Thousand Oaks California: Sage.
- Pukkala, T. (2006). Millaiset avioliitot kestävät?: Pitkässä parisuhteessa eläneiden käsitykset pysyvän avioliiton avaimista. Acta Universitatis Lapponiensis 106. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Romero, M. (2013) Psychological factors on collaborative gaming. Teoksessa Y. Baek (toim.) Psychology of Gaming. New York: Nova Science Publishers, 121-134.
- Ryan, M., Ingram, B. & Musiol, H. (2010). Cultural studies: A practical introduction. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Sahi, S. (2006). Neuro linguistic program oppimisen ja opettamisen menetelmänä: Fenomenografinen analyysi kuusamolaisten nuorten "mielen kielellinen ohjaaminen" -sovellukselle antamista merkityksistä tupakkavalistuksessa. Acta Universitatis Lapponiensis 99. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Salmenkivi, S. & Poikolainen, L. (2012). Digitaalitetodellisuus: Seuraava murros on täällä. Helsinki: Talentum.
- Salonen, T. (2001). Tieteenfilosofia. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Seo, Y. (2013), "Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy", Journal of Marketing Management, 29 (13-14), 1542-1560. <https://www.tandfonline-com.ezproxy.ulapland.fi/doi/abs/10.1080/0267257X.2013.822906> (12.5.2018)
- SEUL (Suomen elektronisen urheilun liitto). (2018). <http://seul.fi/esports/ammattipelaaminen/> (2018)



- Smith, P. (2001). Cultural theory: An introduction. Malden, Mass.: Blackwell.
- Statista, 2018. Number of players of selected eSports games worldwide as of August 2017 (in million). <https://www.statista.com/statistics/506923/esports-games-number-players-global/> (15.4.2018)
- Storey, J. (2012). Cultural theory and popular culture: An introduction (6th ed.). New York: Pearson.
- Strinati, D. (1995). An introduction to theories of popular culture. London: Routledge.
- Trail, G. & James, J. (2001), The Motivation Scale for Sport Consumption: Assessment of the Scale's Psychometric Properties. Journal of sport behavior, 24 (1), 108-127.
- Tuomi, J. Sarajärvi, A. (2003) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi
- Uljens, M. (1989). Fenomenografi: Forskning om uppfattningar. Lund: Studentlitteratur. [https://www.researchgate.net/publication/320930512\\_Fenomenografi\\_-\\_forskning\\_om\\_uppfattningar](https://www.researchgate.net/publication/320930512_Fenomenografi_-_forskning_om_uppfattningar) (02.05.2018)
- Wagner, M. (2006), "On the scientific relevance of eSport", in Proceedings of the 2006. International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. Las Vegas, Nevada: CSREA Press, 437-440. [https://www.researchgate.net/profile/Michael-Wagner12/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Michael-Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf) (02.05.2018)
- Warr, P. (2014), "eSports in numbers: Five mind-blowing stats", Red Bull. <http://www.redbull.com/en/esports/stories/1331644628389/esports-in-numbers-five-mindblowing-stats> (15.4.2018)
- Weiss, T. (2013). Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs. Electronic Markets, 23 (4), 307-316.

- Wiio, O. A. (1994). Johdatus viestintään (6., uud. laitos.). Helsinki: Weilin+Göös.
- Witkowski, E. (2009), "Probing the Sportiness of eSports". Teoksessa J. Christophers & T. Scholz, (toim. ) eSports Yearbook 2009. Norderstedt, Germany: Books on Demand GmbH, 53-56.
- Yee, N. (2014). Proteus Paradox, The: How Online Games and Virtual Worlds Change Us-And How They Don't. New Haven, CT: Yale University Press.
- Yee, N. (2006). Motivations of Play in Online Games. CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775 <http://nickyee.com/daedalus/archives/pdf/3-2.pdf> (21.4.2018)
- Yle, 2017 <https://yle.fi/uutiset/3-9869780> (15.4.2018)
- Zhai, P. (1998). Get real: A philosophical adventure in virtual reality. Boston: Rowman & Littlefield

## *Liite 1. Lomakehaastattelun kysymykset:*

Tutkimuslomake Elektronisesta Urheilusta. Voit vastata paperin toiselle puolelle, jos tila ei riitä.

Ikäsi? \_\_\_\_\_

Sukupuoli? \_\_\_\_\_

Seuraatko elektronista urheilua? Miksi?

---

---

---

Mitä joukkueita tai pelaajia seuraat ja missä peleissä?

---

---

---

Mistä asioista juttelet esimerkiksi kaverin kanssa, kun puhut elektronisesta urheilusta?

---

---

---

Pelaatko samoja pelejä kuin seuraamasi elektronisen urheilun pelit vai pelaatko muita pelejä?

---

---

---

Pelaatko itse hovin vuoksi vai harjoitteletko ollaksesi kilpailukykyinen?

---

---

---

Voisitko tulevaisuudessa pelata kilpailuissa ja turnauksissa? Miksi?

---

---

---

Kiitos vastauksesta!

## Liite 2. Oulun kaupungin myöntämä tutkimuslupa



**Oulun kaupunki**  
Perusopetus- ja nuorisajohtaja  
Marjut Nurmivuori  
Sivistys- ja kulttuuripalvelut  
Perusopetus- ja nuorisopalvelut

**Tutkimuslupapäätös § 18/2018**

09.02.2018 OUKA/1412/07.01.04.02/2018

### Asia

### Tutkimuslupa, Ulvinen

Asianosainen

Ulvinen Hannu

Selostus asiasta

Tarkoitus on tutkia elektronisen urheilun ilmiötä Oulun alueen kuudennen luokan oppilaiden keskuudessa. Tutkimus toteutetaan kyselylomakkeilla Oulun alueen kolmessa peruskoulun luokassa. Koulut ovat [REDACTED]

Tutkimuksen aikataulu: kevät 2018

### Päätös perusteluineen

Myönnän luvan tutkimuksen tekemiseen hakemuksen mukaisesti.

Allekirjoitus

Marjut Nurmivuori  
Perusopetus- ja nuorisajohtaja  
puh. 044 703 9767

Ilmoitus otto-oikeutetulle viranomaiselle

Ei  Kyllä

Otto-oikeusviranomainen: Sivistys- ja kulttuurilautakunta

Tiedoksiantaminen

Hannu Ulvinen

### *Liite 3. Tutkimuslupahakemus oppilaiden huoltajille*

#### **Tutkimuslupahakemus**

Hei! Olen luokanopettajaopiskelija Lapin yliopistosta ja teen pro gradu- tutkielmaani varten kyselyä elektronisesta urheilusta Oulun alueen kouluissa. Tutkimus tehdään kuudennen luokan oppilaille ja se toteutetaan kyselylomakkeella heidän koulullaan.

Oppilaat vastaavat kyselyyn nimettömästi. Julkaistussa tutkielmassa heidän vastauksistaan käsitellään niin, etteivät heidän henkilöllisyydet tule esille. Tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista, mutta toivon siihen osallistumista tutkimuksen luotettavuuden parantamiseksi. Tutkimus tehdään hyvien tieteellisten käytäntöjen mukaan. Tutkijalla on salassapitovelvollisuus tutkimuksen suorituksesta ja kaiken kerätyn materiaalin käsittelyssä.

Tutkielma julkaistaan keväällä 2018 Lapin Yliopistolla. Jos kysyttävää ilmenee, minuun voi ottaa yhteyttä sähköpostitse: haulvine@ulapland.fi

terveisin, Hannu Ulvinen

Saako oppilas \_\_\_\_\_ osallistua  
tutkimukseen?

(laita rasti valitsemasi vaihtoehdon viereen, jätä toinen tyhjäksi)

Kyllä \_\_\_\_\_

Ei \_\_\_\_\_

Huoltajan allekirjoitus:

\_\_\_\_\_ Päivämäärä: \_\_\_\_\_

Nimenselvennys: \_\_\_\_\_