

VUOROVAIKUTUS E-URHEILUJOUKKUEISSA

Perttu Leppä & Hermanni Salomaa

Liikuntapedagogiikan pro-gradu

Liikuntatieteellinen tiedekunta

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2022

TIIVISTELMÄ

Leppä, P. & Salomaa H. 2022. Vuorovaikutus e-urheilujoukkueissa. Liikuntatieteellinen tiedekunta, Jyväskylän Yliopisto, liikuntapedagogiikan pro gradu – tutkielma, 81 s, 4 liitettä.

Tämän opinnäytteen tarkoituksena oli perehtyä siihen, millaista vuorovaikutusta e-urheilujoukkueissa esiintyy ja miten vuorovaikutus vaikuttaa e-urheilujoukkueen toimintaan. Tutkimusaineisto kerättiin syksyllä 2021 haastatteluiden avulla. Haastattelimme viittä (5) pelaajaa ja kahta (2) valmentajaa, jotka ovat ammattilaisia e-urheilussa. Haastattelut noudattivat puolistrukturoidun ja teemahaastattelun menetelmiä. Kuusi haastattelua toteutettiin etäyhteydellä TeamSpeak3 – ohjelmalla ja yksi Jyväskylän yliopiston tiloissa. Analyysimenetelmäksi valitsimme laadullisen aineistolähtöisen sisällönanalyysin. Haastatteluaineistoa kertyi yhteensä 150 sivua 12 fontilla ja 1,5 rivivälillä. Sisällönanalyysin tuloksena muodostui 23 alaluokkaa, 3 yläluokkaa ja yksi pääluokka. Kolme yläluokkaa olivat vuorovaikutustaidot ($n = 126$), ryhmän kiinteys ($n = 151$) ja palaute ($n = 230$). Näitä yhdistävä pääluokka on vuorovaikutus joukkueessa ($n = 507$). Kaikki alaluokat yhdistyivät joihinkin kolmesta yläluokasta.

Haastateltavat korostivat vuorovaikutustaidoista kuuntelun ja tunnetaitojen merkitystä. Tunnetaitojen merkityksen koettiin oleva tärkeä erityisesti pelisuorituksen aikana, kun taas kuuntelun koettiin olevan tärkeää keskusteluissa pelisuoritusten jälkeen. Myös yksilöiden joukkueurheilutausta nousi esille haastatteluissa ja sen koettiin olevan tärkeä osa vuorovaikutustaitojen kehitystä. Ryhmän kiinteyttä edistäviksi asioiksi koettiin yksilöllinen voitonhalu, positiivisen ilmapiirin luominen joukkueen sisälle sekä yhteisen toimintakulttuurin luominen. Voitonhalu koettiin yhdeksi isoimmaksi tekijäksi, mikä yhdistää pelaajia toteuttamaan asioita joukkueena. Positiivinen ilmapiiri auttaa joukkuetta suoriutumaan paremmin. Joukkueen yhteinen toimintakulttuuri auttaa positiivisen ilmapiirin luomisessa. Palautteen tärkeimmiksi kohdiksi nousivat rakentavan palautteen ajankohta, positiivisen palautteen merkitys sekä argumentoinnin taito. Rakentavan palautteen ajankohdalla koettiin olevan tärkeä merkitys, joka voi pahimmassa tapauksessa heikentää pelisuoritusta. Positiivisen palautteen merkitys korostui erityisesti hyvän ilmapiirin ylläpitämisessä sekä siinä, että positiivista palautetta voisi antaa enemmän pienistä asioista. Argumentoinnin taito korostui keskustelutilanteissa, kun mietitään yhdessä peli- ja ongelmanratkaisutilanteita.

Tämän tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää erityisesti e-urheilujoukkueiden valmentamisessa mutta myös yleisesti koko e-urheilukentällä, kun kyse on pelaajien ja valmentajien henkilökohtaisesta kehitymisestä. Jatkossa olisi mielenkiintoista nähdä tutkimuksia, joissa tutkitaan tarkemmin valmentajan ja valmennettavan vuorovaikutussuhdetta e-urheilussa. Myös pelaajien ja valmentajien ominaisuuksista olisi tärkeää saada lisätutkimuksia.

Asiasanat: e-urheilu, kilpapelaaaminen, vuorovaikutus, palaute, ryhmän kiinteys

ABSTRACT

Leppä, P. & Salomaa H. 2022. Interaction in esports teams. Faculty of Sport and Health Sciences, University of Jyväskylä, Master's thesis, 81 pp. 4 appendices.

The aim of the study was to learn what kind of interaction happens in esports teams and how it affects the performance of the esports team. The data was collected in Jyväskylä in fall 2021. We interviewed five (5) players and two (2) coaches, who are professionals in esports. The interviews followed the methods of semi-structured and thematic interviews. Six of the interviews were conducted remotely with TeamSpeak3 – program and one was conducted on the premises of the University of Jyväskylä. We chose qualitative data-driven content analysis as our method of analysis. The interview material accumulated a total of 150 pages in 12 fonts and 1,5 line spacing. As a result of the content analysis, 23 subcategories, 3 upper categories and one main category were formed. The three upper classes were interaction skills (n = 126), group cohesion (n = 151), and feedback (n = 230). The main category connecting these is the interaction in the team (n = 507). All subclasses merged into some of the three upper classes.

Interviewees emphasized the importance of listening and emotional skills in interaction skills. The importance of emotional skills was felt to be important especially during game performance, while listening was felt to be important in discussions after game performance. The background of team sports of individuals was also highlighted in the interviews and was felt to be an important part of the development of interaction skills. The individual's desire to win, the creation of a positive atmosphere within the team and the creation of a common operating culture were perceived as factors that promote the group's cohesion. The desire to win was perceived as one of the biggest factors that unites players to accomplish things as a team. A positive atmosphere helps the team perform better. The team's common operating culture helps to create a positive atmosphere. The most important points of the feedback were the timing of constructive feedback, the importance of positive feedback and the ability to argue. The timing of constructive feedback was felt to be important, which can, in the worst case, degrade game performance. The importance of positive feedback was especially emphasized in maintaining a good atmosphere and in the fact that more positive feedback could be given on small things. The skill of argumentation was emphasized in discussion situations when thinking about game and problem-solving situations together.

The results of this study can be used especially in the coaching of esports teams but also in the esports field in general when it comes to the personal development of players and coaches. In the future, it would be interesting to see studies that look more closely at the interaction between coach and trainee in esports. Further research on the characteristics of players and coaches would also be important.

Key words: esports, competitive gaming, interaction, feedback, group cohesion

TUTKIELMASSA KÄYTETYT LYHENTEET

- DotA 2 Lyhenne sanasta Defense of the Ancients. Kyseessä on strategiapeli, jossa kaksi viiden pelaajan joukkuetta yrittävät tuhota vastustajajoukkueen päärakennuksen, samalla puolustaen omaansa.
- CS:GO Lyhenne sanasta Counter-Strike: Global Offensive. Taktinen ensimmäisen persoonan ammuntopeli, jossa kaksi viiden pelaajan joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO.....	1
2 E-URHEILU.....	3
2.1 E-urheilu käsitteenä.....	3
2.2 E-urheilun historiaa.....	5
3 VUOROVAIKUTUS JOUKKUEURHEILUSSA.....	8
3.1 Vuorovaikutus käsitteenä.....	8
3.2 Vuorovaikutus ryhmässä.....	8
3.2.1 Ryhmän kehitysvaiheet.....	10
3.2.2 Vuorovaikutus joukkueessa.....	11
3.3 Vuorovaikutustaidot.....	13
3.3.1 Palautteenanto.....	14
3.3.2 Kuuntelu.....	16
4 VUOROVAIKUTUS OSANA VALMENNUSTA.....	18
5 RYHMÄN KIINTEYS.....	20
5.1 Kiinteys ryhmän suoritusta tukemassa.....	20
5.2 Kiinteys haitallisena tekijänä.....	21
5.3 Ryhmän kiinteyden edistäminen.....	23
6 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMAT.....	27
7 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN.....	28
7.1 Tutkimuksen metodologiset lähtökohdat.....	28
7.2 Esiymmärryksemme tutkimuskohteesta ja kiinnostuksemme aiheeseen.....	29

7.3	Tutkimuksen osallistujat ja aineiston kerääminen.....	30
7.4	Sisällönanalyysi.....	31
7.5	Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys.....	34
8	TULOKSET	37
8.1	Tutkimuksen analyysikehys	37
8.2	Vuorovaikutustaidot	38
8.2.1	Keskustelutaidot	39
8.2.2	Tunnetaidot.....	42
8.2.3	Valmentajan ja pelaajan suhde	44
8.3	Ryhmän kiinteys.....	45
8.3.1	Joukkueen kiinteys	46
8.3.2	Joukkueen ilmapiiri	47
8.3.3	Valmentaja kiinteyden edistäjänä.....	49
8.4	Palaute	51
8.4.1	Palautteenanto.....	52
8.4.2	Valmentajan auktoriteetti	54
8.4.3	Palautteen ajankohta	56
8.4.4	Positiivinen palaute	59
9	POHDINTA.....	61
9.1	Tutkimustulosten yhteenveto.....	61
9.2	Tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusaiheet	70
	LÄHTEET	72
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

E-urheilu on uudenlainen kilpailu ja viihde katsojille, jossa yksilöt tai joukkueet pelaavat suuren yleisön edessä (Railsback & Caporusso 2019). Siinä ammattilaiset joutuvat äärimmäisen kovan paineen alle heidän pelatessaan suurien yleisömassojen edessä. Näin ollen koetukset kohdistuvat selkeästi heidän hienomotorisiin taitoihinsa, sillä napinpainallusten merkitys voi olla millisekunneista kiinni. Ennen kaikkea tiukoissa tilanteissa mitataan pelaajien hermoja ja luottamusta omiin joukkueetovereihin. E-urheilijat korostavat vuorovaikutusta yli teknisten taitojen, kuten tähtäämisen tai peliällyn (Nielsen & Hanghøj 2019, 541). Pelitilanteet muuttuvat koko ajan, joten pelaajien pitää pystyä viestimään nopeasti ja tarkoituksenmukaisesti (Kiourti 2019).

E-urheilun tunnettavuus on lisääntynyt viime vuosien aikana ja kilpapelaamisesta on tullut yhä vakavampaa. Kilpapelioorganisaatioiden määrä on kasvanut maailmanlaajuisesti, joka on lisännyt työpaikkoja monien eri alojen asiantuntijoille. Joissain joukkueissa tai organisaatioissa puhutaan valmennustiimeistä ja taustalta löytyy myös pelin ulkopuolisia asioita hoitava ryhmä. Toimivien organisaatioiden ja joukkueiden perustana toimii niiden sisäinen vuorovaikutus. Dynaamisesti ja nopeasti muuttuvien organisaatioiden toimintaympäristön tulee olla joustava ja avoin. Tämä vaatii nopeaa tiedonkulkua sekä organisaation sisällä toimivien henkilöiden jatkuvaa yhteistyötä (Puusa ym. 2014, 14).

Olemme molemmat harrastaneet joukkueurheilua useiden vuosien ajan eri joukkueissa erilaisten valmentajien valmennuksessa. Perttu on toiminut viiden vuoden ajan suorituskykyvalmentajana e-urheilun parissa ja Hermanni on seurannut e-urheilumaailmaa aktiivisesti useamman vuoden ajan. Näin ollen molemmilla meistä on ollut paljon erilaisia valmentajia ja valmennettavia, joka on saanut meidät pohtimaan vuorovaikutuksellisia tekijöitä e-urheilussa. Liikunnanopettajakoulutus on myös lisännyt meidän molempien kiinnostustamme aiheeseen. Liikunnanopettajakoulutuksen lisäksi Hermanni on hyväksytty opiskelemaan liikuntapsykologian kansainvälistä maisterivaihetta, joka on vahvasti yhdistettävissä e-urheilumaailmaan.

Tieteenfilosofinen lähtökohta tutkimuksessamme on fenomenologis-hermeneuttinen, sillä tutkimuksen tarkoituksena on tutkia haastateltavien kokemuksia. Fenomenologisessa ja hermeneuttisessa lähestymistavassa tärkeimpiä käsitteitä ovat kokemukset, merkitykset ja yhteisöllisyys. Fenomenologiassa on tarkoituksena tuoda esille yksilön kokemuksia, joista ilmenee henkilön suhde toisiin ihmisiin, kulttuuriin ja luontoon (Alasuutari 2011, 56–60).

Tutkimuksen tutkimusote on kvalitatiivinen eli laadullinen. Valitsimme laadullisen menetelmän, koska tarkoituksena oli saada syvempi ymmärrys siitä, millaista vuorovaikutusta e-urheilujoukkueissa esiintyy. Tämän lisäksi halusimme saada esille mitkä tekijät vaikuttavat vuorovaikutukseen. Toteutimme tutkimuksen puolistrukturoituna teemahaastatteluna saadaksemme joustavasti selvitettyä e-urheilussa toimivien valmentajien ja pelaajien kokemuksia mahdollisimman monipuolisesti. Haastattelu antaa haastattelijalle mahdollisuuden toistaa kysymyksen, oikaista väärinkäsitykset ja selventää ilmausten sanamuotoja sekä käydä avointa keskustelua haastateltavan kanssa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85).

Tutkimuksessa pyrimme selvittämään haastateltavien kokemusten avulla, millaista vuorovaikutusta e-urheilujoukkueissa esiintyy sekä miten se vaikuttaa joukkueen toimintaan. Tavoitteenamme on herättää keskustelua ja luoda syvempää pohdintaa sekä tietoa vuorovaikutuksesta e-urheilussa. Analyysimenetelmänä on sisällönanalyysi, jonka valitsimme, koska sisällönanalyysissä tarkoituksena on tuoda esille yhtäläisyydet ja erot sekä kuvata niitä tiivistetysti. Sisällönanalyysi menetelmällä voidaan analysoida aineistoa systemaattisesti sekä objektiivisesti (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117–120).

Kuvailemme aluksi kirjallisuuskatsauksessamme e-urheilua eri tulokulmista, jotta lukija saisi kuvan siitä, mitä e-urheilu on. Vuorovaikutus on mielestämme äärimmäisen tärkeä osa joukkueurheilua ja e-urheilujoukkueiden toiminnassa on erittäin paljon yhtäläisyyksiä perinteisen joukkueurheilun kanssa.

2 E-URHEILU

2.1 E-urheilu käsitteenä

E-urheilulle on olemassa monta erilaista määritelmää, joista puuttuu yksityiskohtaisuus (Pedraza-Ramirez ym. 2020). Esimerkiksi, e-urheilu on määritelty kilpailullisena videopelien pelaamisena, jossa kilpaillaan toisia pelaajia vastaan palkinnoista tai pokaaleista (Ruvalcaba ym. 2018). Karhulahden (2017) tutkimuksessa mainitaan Korean elektronisen urheilun liiton (KeSPA) määrittely, jossa e-urheilua kuvataan vapaa-ajan toiminnaksi verkossa, jossa osallistujat kilpailevat toisiaan vastaan voitosta ja häviöstä. Karhulahden mukaan e-urheilu sisältää luonteeltaan urheilun piirteitä kuten kilpailu, taitovaatimukset, fyysinen tarkkuus ja eettinen soveltuvuus. Mutta mikä tekee asiasta vaikeamman, on se, että e-urheilu perustuu kaupallisiin tuotteisiin, joita hallinnoivat yksityiset pelintekijät. Karhulahti toteaaakin, että e-urheilu on urheilullistettua kaupallista pelaamista.

Hamari ja Sjöblom (2017, 213) määrittelee e-urheilun urheilumuodoksi, joka tapahtuu ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutuksessa käyttöliittymän avulla. Tässä määritelmässä e-urheilu nähdään urheilumuotona, vaikka voidaan väittää, ettei e-urheilu sisällä samanlaista fyysistä rasitusta kuin perinteiset urheilulajit, kuten jalkapallo, tennis tai koripallo. Myös Euroopan neuvoston (2001) mukaan sana 'urheilu' viittaa kaikkiin liikuntamuotoihin, joilla satunnaisen tai organisoidun osallistumisen avulla pyritään ilmaisemaan tai parantamaan fyysistä kuntoa ja henkistä hyvinvointia, muodostamaan sosiaalisia suhteita tai saavuttamaan tuloksia kilpailun kaikilla tasoilla. Pedraza-Ramirez ym. (2020) esittää, että e-urheilun fyysiset lajivaatimukset (esim. energiankulutus, fyysinen rasitus) sekä e-urheilijoiden harjoittelu voidaan nähdä samanlaisena aktiviteettina kuin jousiammunta, ammunta, bridge tai shakki (Schwarz ym. 2003; Troubat ym. 2009), jotka kaikki tunnustetaan urheiluksi kansainvälisen olympiakomitean toimesta. Kansainvälinen olympiakomitean (IOC) mukaan e-urheilua voidaan pitää urheiluna, mutta sitä rajoittaa sen vähäinen fyysinen aktiivisuus ja heikot organisaatorakenteet (Kemp ym. 2020).

Fyysinen aktiivisuus määritellään luuston lihasten tuottamana kehon liikkeenä, joka vaatii energiaa (WHO 2017). Keskeistä on myös energiankulutuksen muutos lepotilaa suuremmaksi (Fogelholm 2011, 20). Fyysistä aktiivisuutta käytetään yleensä pääpiirteensä urheilun määritelmässä (Euroopan neuvosto 2001). Tämä johtaa eriäviin mielipiteisiin siitä, ovatko tietyt aktiviteetit kuten shakki, darts, pokeri, snooker tai e-urheilu ollenkaan urheilua. Euroopan neuvoston (2001) urheilun määritelmän mukaan olisi helppo päättää, että e-urheilu ei ole urheilua, koska se ei sisällä erityistä fyysistä aktiivisuutta (Hallman & Giel 2018). E-urheilussa suuressa roolissa ovat pienet lihakset, eli hienomotoriikka, kun taas perinteisessä urheilussa käytetään suurempia lihasryhmiä eli karkeamotoriikkaa (Jenny ym. 2017). Toisaalta esimerkiksi Saksan olympiaurheiluliitto on hyväksynyt shakin urheilulajiksi, vaikka se ei sisällä juurikaan fyysistä aktiivisuutta (Hallman & Giel 2017). Hallman ja Giel (2018) käyvät läpi Saksan Olympiaurheiluliiton kolme edellytystä, jotka aktiviteetin tulee täyttää, jotta se hyväksytään urheilulajiksi:

1. Urheilulajin pitää sisältää jonkinlaista fyysistä aktiivisuutta
2. Urheilulajin pitäisi välittää eettisiä arvoja, kuten reilu peli, yhtäläiset mahdollisuudet sekä ihmisen koskemattomuutta
3. Urheilulajissa tulee olla olemassa selkeät organisaatorakenteet

Saksan olympiaurheiluliitto on hyväksynyt shakin urheiluksi, joten ilmeisesti fyysinen aktiivisuus shakkia pelatessa riittää täyttämään vaatimukset. Muita lajeja mitkä on hyväksytyt urheiluksi Saksan olympiaurheiluliiton toimesta ovat biljardi, keilaus, curling, darts, ratsastus ja minigolf, kun taas ammattilaisnyrkkeilyä ei, koska se rikkoo eettisten arvojen välittämistä. (Hallman & Giel 2017; Spiller 2010). Toisaalta amatöörinyrkkeily, ammunta ja miekkailu ovat hyväksytyjä lajeja (Kühl 2016). Vaikka e-urheilua ei lasketa Saksassa urheiluksi, tunnustetaan sen merkitys maassa. Vuodesta 2020 ulkomaisten pelaajien on helpompaa hankkia viisumi, joka mahdollistaa pelaamisen Saksassa. (German Games Industry Association 2020).

Käsitteelle e-urheilu löytyy monta erilaista kirjoitustasua niin suomen kuin englannin kielestä. Pedraza-Ramirez ym. (2020) toteavat terminologian e-urheilun ympärillä olevan epäselvää. Tämän vuoksi myös me koemme tärkeäksi selventää terminologiaa, jotta se olisi yhtenäinen

tulevaisuudessa. Pedraza-Ramirez ym. (2020) erittelee määritelmässään e-urheilun selvästi videopelaamisesta:

E-urheilu on satunnaista tai organisoitua kilpailutoimintaa pelaamalla tiettyjä videopelejä, jotka tarjoavat pelaajalle ammatillista ja/tai henkilökohtaista kehitystä. Tätä käytäntöä helpottavat elektroniset järjestelmät, joko tietokoneet, konsolit, tabletit tai matkapuhelimet, joilla joukkueet ja yksittäiset pelaajat harjoittelevat ja kilpailevat verkossa ja/tai paikallisverkkoturnauksissa ammatti- tai amatööritasolla. Pelit perustuvat ranking-järjestelmiin ja kilpailuihin, ja niitä säätelevät viralliset liigat. Tämä rakenne antaa pelaajille tunteen olla osa yhteisöä ja helpottaa hienomotorisen koordinoinnin ja havaintokognitiivisten taitojen asiantuntemuksen hallintaa erityisesti, mutta ei yksinomaan, korkeammalla suorituskyvällä. (Pedraza-Ramirez ym. 2020.)

Tämän määritelmän mukaan jokainen videopeli ei ole e-urheilua, mutta jokainen e-urheilupeli on videopeli. Videopelejä kuten Super Mario Bros., The Sims tai Grand Theft Auto voidaan pelata satunnaisesti ja joissain tapauksissa myös organisoiduissa turnauksissa. Tämän tyyllisissä peleissä ei kuitenkaan ole ranking-järjestelmää eikä kilpailut ole virallisen tahon säätelemiä. (Pedraza-Ramirez ym. 2020.)

Tässä tutkimuksessa käytämme Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL ry) sivuilla käytettävää suomenkielistä kirjoitusasua; elektroninen urheilu, lyhennettynä e-urheilu. Toinen suomen kielessä käytettävä termi on kilpapelaaaminen.

2.2 E-urheilun historiaa

E-urheilun synnyn ajankohdasta on monia eri näkemyksiä. Bhattin (2021) mukaan ensimmäinen e-urheilutapahtuma oli vuonna 1972 Stanfordin yliopistolla, missä oppilaat kilpailivat pelaten Spacewar nimistä videopeliä. Toinen erityinen tapahtuma mikä nousee esille, on First National Space – turnaus, joka pidettiin 10,000 osanottajan voimin New Yorkissa vuonna 1980. Kyseinen turnaus näytettiin suorana tv-lähetyksenä, jonka myötä e-urheilun seuraaminen kotisohvalta oli syntynyt. (Bhatt 2021.) Karhulahden (2017) mukaan reaaliaikaista

strategiapeliä StarCraftia pidetään ensimmäisenä isona e-urheiluvideopelinä. Viime vuosien aikana e-urheilusta on tullut yhä tunnetumpaa ja sen suosio on kasvanut ennennäkemättömällä tavalla tietotekniikan ja viihteen maailmassa. Fanit ja paikan päällä pidettävät tapahtumat ovat olleet tärkeä osatekijä kasvulle. (Railsback & Caporusso 2019.)

Vaikka e-urheilun historia ulottuu videopelikauden alkuun, viime vuosina e-urheilu on nopeasti kypsynyt ammattimaiseksi toimialaksi, joka on valloittanut suuren ja kasvavan yleisön: vuonna 2017 katsotuin e-urheilutapahtuma saavutti 75,5 miljoonan katsojan huipun, kun saman vuoden NBA-finaalia katsoi vähän reilut 20 miljoonaa ihmistä. (Railsback & Caporusso 2019.) Kilpailullinen pelaaminen, paremmin tunnettuna e-urheilu on kasvattanut suosiotaan kovalla vauhdilla (Pedraza-Ramirez ym. 2020). Kaksi pääsyötä sen kasvulle ovat parantunut teknologia ja kilpailun tason nousu (Jenny ym. 2017; Heaven 2014). Kilpailu on hurjaa, e-urheilutapahtumajärjestäjä Martin Wyattin mukaan puhutaan eliittitason suorittamisesta (Heaven 2014). Suosiolla ja kasvulla on erittäin tärkeä rooli määrittäessä e-urheilua niille, joille ala on vielä tuntematon (Railsback & Caporusso 2019).

Videopelien historian perusteella e-urheilu voidaan luokitella kahteen aikakauteen: arcade eli pelihallien -aikakauteen ja internet - aikakauteen. Varhaisen arcade -aikakauden aikana (1980-luvulta 1990-luvulle) suosittuja e-urheilupelejä olivat NBA Jam ja Virtua Racing. Muut e-urheilupelit saivat suosionsa internetin kehittyessä lähiverkkojen (LAN) kautta. Lähiverkko tekniikan eli LAN-tekniikan kehittyminen muutti e-urheilun pelaamistavan pelaamisen konetta vastaan, toista ihmistä vastaan pelaamiseksi. (Griffiths, Davies ja Chappell, 2003.) Myöhemmin e-urheilun historiassa joukkueena pelattavien pelien suosio on astunut valokeilaan jättämällä taakseen yksin pelattavat pelit (Railsback & Caporusso 2019).

Yksi suosituimmista e-urheilupeleistä on League of Legends (lyh. LoL), jolla oli vuonna 2013 yli 70 miljoonaa rekisteröitynyttä pelaajaa. 32 miljoonaa heistä oli kuukausittain aktiivisia pelaajia. (Snider 2013.) Lokakuussa 2013 LoLin mestaruuskilpailut keräsi 8,5 miljoonaa samanaikaista katsojaa onlinessa. Kyseinen katsojamäärä vastasi samana vuonna pelatun jääkiekon National Hockey Leaguen (NHL) Stanley Cup finaalin ratkaisuoittelun seuranneiden ihmisten lukumäärää. Maailmanlaajuisesti vuonna 2014 yli 70 miljoonaa ihmistä seurasi e-

urheilua internetin tai television kautta. (Wingfield 2014.) Kempin ym. (2020) viimeisimmän tiedon mukaan kilpapelaminen tai niin kutsuttu e-urheilu on nouseva ilmiö, jolla on jo 454 miljoonaa fania ympäri maailmaa.

Perinteisiin yhdysvaltalaisiin urheilulajeihin verrattuna e-urheilu on noussut yleisömäärissä jo toiseksi USA:ssa, jättäen taakseen liigat kuten NBA (National Basketball Association, NHL (National Hockey League) ja MLS (Major League Soccer). Pelkästään Yhdysvalloissa e-urheilun katsojamäärän on arvioitu nousevan 84 miljoonaan vuoteen 2021 mennessä. Yleisömääriä toistaiseksi kuitenkin hallitsee NFL (National Football League) 141 miljoonan katsojan voimin. (Kemp ym. 2020.)

E-urheilutapahtumat eivät ainoastaan kiinnitä fanien ja katsojien huomiota, sillä ne myös houkuttelevat valtavia tuloja. E-urheilun kehittyessä niin ikään palkintopotit ovat kasvaneet. (Bhatt 2021; Railsback & Caporusso 2019.) Vuoden 1972 Spacewar turnauksen palkintona oli ilmainen 12-kuukauden mittainen tilaus Rolling Stone -lehteä (Bhatt 2021). Vuonna 1999 palkintopottien keskiarvo oli alle 100 000 dollaria, kun taas vuonna 2015 se nousi yli 600 000 dollariin per e-urheilutapahtuma (Railsback & Caporusso 2019). 2019 vuoden isoin palkintoraha oli 15,6 miljoonaa dollaria, joka jaettiin Dota 2-pelin The International mestaruusturnauksessa Shanghaissa (Bhatt 2021). Vuonna 2021 The International –turnauksen palkintopotti nousi yli 40 miljoonan dollarin, josta voittajajoukkue sai 18,2 miljoonaa dollaria (Takahashi 2021).

E-urheilu on siirtymässä kohti jäseneltyä ja tuottoisaa liiketoimintamallia, jossa pelaajat on ohjattu ammattilaisliigoihin ja turnauksiin. Esimerkiksi keväästä 2018 alkaen NALCS (North American League of Legends Challenger Series) muutti liigajärjestelynsä muotoa siten, että liigapaikka jokaiselle joukkueelle sarjassa maksaa 10 miljoonaa dollaria. (Railsback & Caporusso 2019.) National Association of Collegiate Esportsin mukaan maailmassa on yli 170 jäsenkoulua, jotka tarjoavat yli 16 miljoonan dollarin e-urheilu apurahoja. Se on eksponentiaalinen hyppy yhdistyksen perustamisesta heinäkuussa 2016, jolloin vain seitsemällä korkeakoululla ja yliopistolla oli yliopisto- ja e-urheiluohjelmia. Lisäksi maailmanlaajuiset sponsoritulot yksin vuonna 2020 olivat lähes 637 miljoonaa dollaria. (Bhatt 2021.)

3 VUOROVAIKUTUS JOUKKUEURHEILUSSA

3.1 Vuorovaikutus käsitteenä

Vuorovaikutus on hyvin laaja käsite. Se pitää sisällään yksilöiden, yhteisöjen, organisaatioiden sekä kulttuurien välistä vuorovaikutusta (Mönkkönen 2007, 15). Vuorovaikutuksesta on kirjoitettu jo noin yli 2500 vuotta, ja edelleen käsitteenmäärittelyssä on vaihtelevuutta. Sen sanotaan olevan prosessi, jossa lähde lähettää viestin vastaanottajalle jonkin kanavan kautta. Määritelmän tarkoituksena on asettaa rajoja ja keskittää huomio johonkin tarkempaan. Vuorovaikutusta kuvataan myös tilanteena, missä ihmiset kollektiivisesti luovat ja säätelevät sosiaalista todellisuutta. (Trenholm & Jensen 2008, 4–5.) Kauppilan (2006, 19) mukaan vuorovaikutuksen tärkeimpiä kehittäjiä ovat perhe, koulu ja ystävät.

Sosiaalisella vuorovaikutuksella tarkoitetaan erilaisissa ympäristöissä tapahtuvaa ihmisten välistä toimintaa. Onnistunut sosiaalinen vuorovaikutus vaatii sitä, että ymmärtää toisten odotukset. (Kauppila 2006, 19–20.) Hyvän vuorovaikutuksen sisältöön kuuluu positiivinen sosiaalinen kontakti, jonka syntymiseen vaikuttaa se, että toinen osapuoli tulkitsee toisen viestin tai kontaktipyrkimyksen myönteiseksi (Kauppila 2006, 70).

Vuorovaikutustaitoja voidaan jakaa tarkempiin taitoihin ja niistä keskeisimpiä ovat: keskustelutaidot, neuvottelutaidot, esiintymistaito, yhteystyö- ja yhteistoimintataidot, viestintätaidot, ryhmä- ja tiimityötaidot ja empatiataito (Kauppila 2006, 24).

3.2 Vuorovaikutus ryhmässä

Ihmisryhmiä on tulkittu aikojen saatossa monella eri tapaa. Ryhmän voi määritellä sen jäsenten lukumäärän mukaan. Ryhmä on olemassa silloin, kun kaksi tai enemmän määrittelee olevansa ryhmän jäseniä. (Brown 1988; Johnson & Johnson 1991.) Ryhmän tulee olla myös merkityksellinen sen ryhmän jäsenille, jotta se täyttää ryhmän tunnusmerkit (Turner 1987). Ryhmän jäsenet ovat vuorovaikutuksessa keskenään, yleensä jollain aikavälillä ja ryhmän koko

on sellainen, että sen jäsenet pystyvät kommunikoimaan toistensa kanssa kasvotusten (Homans 1951, 82–86; Johnson & Johnson 1991). Yksilön osalta ryhmän jäsenyyteen liittyy se, että yksilö tietää kuuluvansa ryhmään, hän on tietoinen muista ryhmän jäsenistä ja siitä, että hän voi toiminnallaan vaikuttaa ryhmän tavoitteiden saavuttamiseen (Johnson & Johnson 1991; Kataja ym. 2011, 15). Useimmiten ryhmän syntyminen tapahtuu ihmisten yhteisten kiinnostuksen kohteiden tai tarpeiden johdosta. Ryhmän sisällä jäsenet hyötyvät toisistaan, sillä he jakavat joko aineellisia tai aineettomia resursseja toisilleen ryhmässä. (Kauppila 2006, 85.)

Ryhmä on käsite, tai teoreettinen rakenne, jossa vain sen yksittäiset ihmiset ovat aitoja. Teoreettisen rakenteen olemassaoloa ei voida suoranaisesti havaita, se voidaan vain päätellä käyttäytymisestä. Tästä syystä ei ole ihme, että sosiaalisuuden tutkijoilla on ollut kautta historian vaikeuksia päästä yhteisymmärrykseen siitä, mikä todellisuudessa on ryhmien luonne. (Carron ym. 2012, 5.) Ryhmät kuitenkin vaikuttavat meihin läpi elämän. Synnymme perheryhmiin, leikimme ja opimme ystävä- ja kouluryhmissä sekä vietämme aikuisena todella paljon aikaa työryhmissä. (Kauppila 2006, 85; Niemistö 2007, 9–10; Trenholm 2017, 178.)

Ryhmän toimintaa voi kuvata jäävuorimallin mukaan. Jäävuoren pinnan yläpuolella, eli jäävuoren näkyvällä osalla, kuvataan ryhmän tavoitteita, sääntöjä, hallittua vuorovaikutusta ja toimintaa. Jäävuoren pinnan alapuolella, sen näkymättömällä osalla, kuvataan ryhmän sisältämiä arvoja, asenteita, arvostuksia ja tunteita. Vuorovaikutus on nonverbaalista ja tapahtuu pienemmissä ryhmissä. Jäävuoren näkyvä osa on pienempi kuin näkymätön ja näitä voi kutsua myös käsitteillä tietoinen ja tiedostamaton. (Lintunen & Rovio 2009, 17–18.) Vuorovaikutuksessa osapuolet vaikuttavat toisiinsa. Yksilöt vastaavat toistensa käyttäytymiseen siten, miten he ovat toista tulkinneet. Osapuolet eivät reagoi toistensa tekoihin, vaan siihen, minkä merkityksen he ovat teolle antaneet. Erilaiset merkitykset aiheuttavat väärinkäsityksiä ja ristiriitoja. (Niemistö 2007, 16–19.) Vuorovaikutus ryhmän yksilöiden välillä on perusta tiedonvaihdolle, palautteenannolle, toiminnan ohjaamiselle, muiden vakuuttamiselle, ryhmän kontrolloinnille ja sääntöjen sekä menettelytapojen luomiselle. (Hirokawa ym. 2003, 1–2).

3.2.1 Ryhmän kehitysvaiheet

Ryhmän syntymisprosessi, eli ryhmäytyminen ei tapahdu hetkessä. Oleellista ryhmäytymisessä on ryhmän jäsenten keskinäinen tunteminen, vuorovaikutus, luottamus ja viihtyminen. Ryhmäytymisellä tarkoitetaan pitkäkestoista tapahtumaketjua, johon kuuluu ryhmän synty ja sen kehitys. Kun ryhmän jäsenet oppivat tuntemaan toisensa, ryhmäytyminen alkaa. (Aalto 2000, 15–24.)

Ryhmän kehitysvaiheista puhuttaessa ei voi olla noteeraamatta Tuckmanin (1965) ryhmän kehitysvaiheita kuvaavaa jaottelua. Hänen mukaansa ryhmällä on eri kehitysvaiheita: muotoutumis-, kuohunta-, normittamis- ja toteuttamisvaihe. Tuckman ja Jensen (Tuckman & Jensen 1977) lisäsi vielä viidennen kehitysvaiheen, lopettamisvaiheen.

Ryhmän ensimmäinen kehitysvaihe on *muotoutumisvaihe* (engl. forming). Muotoutumisvaiheessa ryhmän jäsenet etsivät omaa paikkaansa ryhmässä testaamalla ja koettelemalla toisiaan. Ryhmän jäsenet yrittävät sopeutua ryhmään, jolloin he yrittävät ottaa selvää säännöistä, joiden mukaan toimia. Sopeutuminen, rajojen testaaminen ja keskinäinen riippuvuus muodostavat ensimmäisen ryhmän kehitysvaiheen, muotoutumisen. Ryhmäsuhteita ja riippuvaisuutta alkaa muodostua ryhmän jäsenten välille. Jäsenet voivat tuntea olonsa myönteisen kiinnostuksen lisäksi jännittyneeksi, varovaiseksi tai jopa torjuvaksi. Vasta kun ryhmän jäsenet ovat sopeutuneet tilanteeseen riittävästi, voi ryhmä toimia vapautuneesti yhteisen tehtävän suunnassa. (Salmi ym. 2009, 90–92; Tuckman 1965, 1977, 90–92.)

Toinen ryhmän kehitysvaihe sisältää ristiriitoja ja vastakkainasettelua ryhmän jäsenten välillä. Kehitysvaihetta kutsutaan ryhmän *kuohuntavaiheeksi* (engl. storming), jolloin ryhmän jäsenet ovat rohkeampia ja avoimempia omista mielipiteistään, joka johtaa ristiriitoihin. Alkuvaiheen ryhmähenki katoaa, vuorovaikutus on väittelyä eriävien mielipiteiden kesken ja ryhmä on jakautunut erilaisiin alaryhmiin. Ryhmän jäsenissä esiintyy pettymystä ja tyytymättömyyttä. Yksilöllisyyttä ilmaistaan konfliktien avulla, ryhmän yhtenäistävää vaikutusta vastustetaan ja sisäistä ryhmärakennetta ei pääse syntymään. (Salmi ym. 2009, 90–92; Tuckman 1965, 1977.)

Ryhmän kuohuntavaihetta seuraa normien muodostuminen. Tätä kehitysvaihetta kutsutaan *normittumiseksi* (engl. norming). Ryhmän sisäinen hajaantuminen on selvitetty ja parantunut vuorovaikutus luo yhteenkuuluvuuden tunnetta. Jännitteitä ja ristiriitoja pyritään ratkaisemaan

ryhmän jäsenten kesken. Ryhmä luo yhteisiä sääntöjä ja toimintanormeja sekä selkeyttää tavoitteitaan. Ryhmän jäsenet löytävät omat roolinsa ryhmässä ja ilmapiiri vapautuu. Ryhmän kehityksen kannalta olisi tärkeää, että ryhmän jäsenet voisivat ilmaista omia tulkintoja ja mielipiteitä avoimesti. (Salmi ym. 2009, 90–92; Tuckman 1965, 1977.)

Normittamisvaiheen jälkeen alkaa *toiminnan ja suorittamisen vaihe* (engl. performing). Ryhmän rakenteelliset ongelmat on selvitetty, rooleista pystytään joustamaan tarvittaessa ja ne ovat ryhmän suorituskykyä edistäviä. Ryhmän jäsenet kykenevät suoriutumaan ja kantamaan vastuun omista tehtävistään. Ryhmä pystyy työskentelemään yhdessä ja ilmapiiri on avoin. Jäsenet pystyvät ratkomaan yhdessä erilaisia ristiriitoja ja kykenevät yhteiseen päätöksentekoon. Ongelmanratkaisun välineenä toimii vuorovaikutus ryhmän jäsenten välillä. (Salmi ym. 2009, 90–92; Tuckman 1965, 1977.)

Kun ryhmän toiminta on saatu päätökseen, on kyseessä viides kehitysvaihe, *lopettamisvaihe* (engl. adjourning). Se sisältää roolien päättymisen, toiminnan loppumisen ja riippuvuuden vähenemisen. Prosessi voi olla stressaava, varsinkin jos ryhmän hajoamista ei ole suunniteltu. Kun ryhmän toiminta lähenee loppuaan, voi se nostaa esille myös huojennusta, surua tai haikeutta. Tunneilmaisusta voi päätellä sen, että ryhmästä on tullut tärkeä sen jäsenelle. Erotyöskentely voi olla hyvinkin tärkeää, jotta jäsenet voivat alkaa suuntautua kohti uusia ryhmiä ja haasteita. (Salmi ym. 2009, 90–92; Tuckman & Jensen 1977.)

3.2.2 Vuorovaikutus joukkueessa

Urheilujoukkueen voi määritellä ryhmänä, jossa on kaksi tai enemmän jäsentä, joilla on yhteinen tekijä, tavoite ja tehtävä, ja jotka jakavat samat kokemukset. Heillä on jatkuvaa vuorovaikutusta ja samoja näkemyksiä ryhmästä sekä ovat toisistaan riippuvaisia. Joukkueessa toimiminen tarjoaa monipuolisia sosiaalisia tilanteita harjoitella vuorovaikutustaitoja (Lumpkin 2010). Joukkueurheilussa yksilöt ovat vuorovaikutuksessa erilaisten persoonien kanssa ja oppivat huomioimaan toisia ihmisiä (Nurmi ym. 2014). Yksilöt, jotka ovat tietoisia omista tunteistaan ja arvostavat vuorovaikutusta sekä ihmissuhteita, tarttuvat helposti muiden yksilöiden tunteisiin (Hathfield ym. 1994). Myönteisten tunneilmauksien ilmaisu parantaa oman joukkueen suoritusta ja heikentää vastustajan mahdollisuuksia (Moll ym. 2010).

Jäsenet pitävät itseään ryhmänä, eli tässä tapauksessa urheilujoukkueena. Urheilujoukkueiden jäsenille voittaminen on yksi tärkeimmistä yhdistävistä tekijöistä. Yhteisiä kokemukset, kuten voittaminen ja häviäminen, ovat myös yksi urheilujoukkueille ominaisista yhteisistä tekijöistä. (Carron ym. 2012, 14.) Yksilön jo aiemmin koetut kokemukset vaikuttavat myös hänen elämänsä myöhemmissä vaiheissa (Aarresola ym. 2015. 3–17).

Ryhmä on siis joukko ihmisiä, jotka kommunikoivat toistuvasti keskenään. Siihen kuuluu sen verran vähän ihmisiä, että jokainen heistä voi kommunikoida keskenään, eikä vain toissijaisesti vaan myös kontaktissa kasvokkain. Toimintakulttuuriin, joka ryhmään syntyy, vaikuttaa jokainen ryhmän jäsen tuomalla omat opitut tavat mukaan ryhmän toimintaan (Rovio 2020, 313). Tänä päivänä ryhmät voivat toimia kuitenkin myös ilman kasvokkaikontaktia. Esimerkiksi virtuaaliset ryhmät toimivat sähköisesti, eivätkä ryhmän jäsenet välttämättä edes tapaa toisiaan koskaan. (Kauppila 2006, 85.) Pienemmissä joukkueissa kommunikointi ja palaute ovat suoraa ja kaikki ovat samanarvoisia. Suuremmissa joukkueissa on enemmän hierarkkinen järjestelmä, jossa viestit välittyvät esimerkiksi valmennusjohdon ja kapteeniston yhteistyön avulla. (Trenholm 2017, 178–179.)

Ryhmät, kuten joukkueet, kehittyvät ajan myötä. Ryhmäytymisen kehittymistä voidaan seurata punnitsemalla joukkueen kehittymistä. (Trenholm 2017, 178.) Wheelanin (2009) mukaan ryhmän kasvaessa sen kiinteys ja joukkueen sisäisten suhteiden läheisyys heikkenevät. Ryhmän on myös hitaampaa kehittyä, kun se on suurempi (Wheelan 2009). Pienimmissä joukkueissa on helpointa kehittää yhteisymmärrykseen pääsemistä ja sitoutumista joukkueen yhteisiin tavoitteisiin. Isoimmissa ryhmissä liian suuret resurssit aiheuttavat sen, että joukkueen tehtäväsuuntautuneisuus, sosiaalinen yhtenäisyys ja kyky kilpailla hankaloituvat voimakkaasti. (Widmeyer ym. 1990, 70–71.) Joukkueen sisällä on siis järkevää jakaa ryhmää välillä pienryhmiin, sillä se lisää pelaajien välistä keskinäistä vuorovaikutusta. Esimerkiksi parityöskentely on myös varteenotettava toimintavaihtoehto ryhmien sisällä, sillä se lisää sosiaalista toimintaa, keventää ilmapiiriä ja lisää vuorovaikutusta. (Kauppila 2006, 113.)

Joukkuelajeissa on myös otettava huomioon se, että joukkueen sisällä on kilpailua saman joukkueen jäsenten kesken. Joka tapauksessa myös yksilölajeissa joukkueiden sisällä esiintyy

kilpailua edustuspaikoista. Näin ollen joukkuekavereilla voi olla vaikutusvaltaisempi rooli mitä tähän päivään asti olemme kuvitelleet. (Pensgaard & Roberts, 2002.) Urheilijat, jotka pyrkivät joukkueeseen testileireillä kauden alussa eivät ole vielä osa ryhmää, vaan he ovat enemmänkin osa yksilöiden muodostamaa kokoelmaa. Kootuista yksilöistä vuorovaikutuksen avulla taas syntyy toimiva joukkue. (Trenholm 2017, 178.)

3.3 Vuorovaikutustaidot

Ihmissuhteet rakentuvat, kun ihmiset ovat tekemisissään toistensa kanssa ja vaikuttavat toisiinsa. Toimivien ihmissuhteiden rakentaminen, työskentely ryhmissä sekä ristiriitojen rakentava käsitteleminen kuuluvat ihmissuhdetaitoihin. (Talvio & Klemola 2017, 61–62.) Vuorovaikutustaitojen luullaan usein olevan synnynnäisiä, mutta todellisuudessa niitä voi systemaattisesti opetella ja harjaannuttaa. (Talvio & Klemola 2017, 18). Tunne- ja vuorovaikutustaitojen avulla voidaan ehkäistä ristiriitoja ja luoda oppimisilmapiiri, joka tukee sekä oppijaa että opettajaa. (Heikinaro-Johansson & Klemola 2007, 149). Tunteet ja mielialat vaikuttavat toimintaamme. Yksilö, jolla on optimistinen ja hyväntuulinen mieliala, on valmiimpi auttamaan muita mutta myös valmiimpi ottamaan riskejä. Tunteet ovat tärkeä osa päätöksentekoa, erityisesti aikapaineen alla, jolloin tunteet viestivät eri vaihtoehtojen miellyttävyydestä ja epämiellyttävyydestä. (Paavilainen 2020, 236.)

Kuuselan (2005) mukaan tunne- ja vuorovaikutusoppimisella tarkoitetaan toimintaa, jonka aikana ymmärretään ja sovelletaan erilaisia taitoja, tietoja sekä asenteita, joita hyödyntämällä voidaan parantaa ihmisen sosiaalista sekä psyykkistä hyvinvointia. Tätä voidaan kutsua myös sosioemotionaaliseksi oppimiseksi, joka voidaan jakaa viiteen eri osa-alueeseen; *minätietoisuudeksi, itsensä johtamiseksi, sosiaalisesti tietoisuudeksi, ihmissuhdetaidoiksi ja vastuulliseksi päätöksenteoksi* (Talvio & Klemola 2017, 18.) Minätietoisuus määritellään tunteiden ymmärtämisenä ja hallintana. Tätä voi esimerkiksi olla omien tunteiden, arvojen, heikkouksien ja vahvuuksien tunnistaminen. Itsensä johtaminen nähdään tavoitteenasetteluna ja toteuttamisena, joka voi olla omien tunteiden ja käyttäytymisen säätelyä omien tavoitteiden saavuttamiseksi. Sosiaalinen tietoisuus on empatian kokemista ja osoittamista toisia kohtaan. Ihmissuhdetaitoihin kuuluu myönteisten ihmissuhteiden rakentaminen ja ylläpitäminen sekä

ryhmissä työskentely ja ristiriitojen rakentava käsittely. Vastuullinen päätöksenteko on eettisesti kestävien ja rakentavien valintojen tekemistä. (Talvio & Klemola 18–19.)

Sosioemotionaaliseen oppimiseen voi soveltaa Gordonin (2006) tunne- ja vuorovaikutustaitoja. Hyvä vuorovaikutussuhde sisältää erilaisia työkaluja. Näitä ovat mm. *minäviestit, kuuntelun taidot, kompastuskivien välttäminen, kuuntelulle vaihtaminen, molemmat voittavat -menetelmä* ja *arvoristiriitojen käsittelytaidot*. (Gordon 2006.) Talvio ja Klemola (2017, 96) lisäsi tähän myös *aktiivisen minän kuuntelemisen*. Minäviestit toimivat itsensä ilmaisun ja ongelmaan tarttumisen työkaluina. Kasken ja Kuuselan (2020, 122) mukaan valmennettavien hyökkäävä käyttäytyminen ja itsensä puolusteleminen vähenevät, jos pulmatilanteissa käytetään ongelmaan tarttuvia minäviestejä. Toisen ihmisen kuuntelu aktiivisesti tai passiivisesti kuuluu kuuntelun taitoihin ja kompastuskivien välttämiseen. Kuuntelulle vaihtaminen on taas minäviestien ja kuuntelun vuorottelua. (Gordon 2006.) Urheilijan kuunteleminen ja tunne siitä, että hän saa olla päättämässä asioista, lisäävät hänen motivaatiotaan (Kaski & Kuusela 2020, 123). Erilaisten ongelmatilanteiden ratkaisemiseen tarvittavia työkaluja ovat molemmat voittavat -menetelmä ja arvoristiriitojen käsittelytaidot. (Gordon 2006.) Aktiivisen minän kuunteleminen on soveltaa kuuntelun taitoa niin, että henkilön minätietoisuus lisääntyy (Talvio & Klemola 2017).

3.3.1 Palautteenanto

Didaktisista apukeinoista palautteenanto on selkeästi tärkeimmästä päästä (Jaakkola 2009, 342–343). Palautteen antaminen ja vastaanottaminen kuuluvat hyviin vuorovaikutustaitoihin. Palautteenanto on isossa roolissa, sillä ilman rakentavaa palautetta urheilijan on hyvin vaikea kehittyä. (Kaski 2006, 43.) Vansteenkisten ja Decin (2003) tutkimusartikkelissa tutkittiin urheilijoiden motivaatiota menestymisen ja palautteenannon mukaan. Urheilijat, jotka voittivat, olivat luonnostaan motivoituneempia, kuin hävinneet. Kun taas hävinneet, jotka saivat positiivista palautetta, kokivat olevansa motivoituneempia kuin hävinneet, joilta positiivinen palaute jäi saamatta. (Vansteenskiste & Deci 2003.)

Palaute voi olla positiivista eli toisin sanoen myönteistä tai kriittistä. Palautteen tarkoituksena tulisi aina kohdistua urheilijan käyttäytymiseen eikä urheilijan henkilökohtaisiin ominaisuuksiin. Myönteisen palautteen tarkoitus on kannustaa ja lisätä luottamusta tuomalla urheilijan onnistumiset esiin. Kriittisen, eli rakentavan ja korjaavan palautteen avulla pyritään viestimään urheilijalle tieto siitä, miten hänen toivotaan toimivan tai käyttäytyvän. Rakentava ja korjaava palaute sisältävät havaintoja ja tietoa tehdystä suorituksesta. (Kaski 2006, 44–46.) Positiivinen palaute lisää todennäköisemmin sisäistä motivaatiota, jos; (a) palaute koetaan rehellisenä; (b) onnistuminen johtuu ponnisteluista tai strategiasta, ei niinkään taidoista; (c) se korostaa itseohjautuvaa kehitystä ja oppimista; (d) standardit positiivisen palautteen saamiseksi ovat selkeitä, täsmällisiä eivätkä liian korkeita (Henderlong & Lepper 2002). Lundinin (2021) mukaan sanan ”hyvä” käyttäminen kehuna on mielekästä henkilökohtaisella tasolla ja sitä voidaan pitää tehokkaana ja positiivisena tapana kehittää palautteen saajan identiteettiä.

Carpentierin & Mageaun (2016) tutkimuksessa palautteenantoa tarkasteltiin kahdella eri tavalla. Muutosorientoidun palautteen (change-oriented feedback) avulla pyritään kehittämään heikkouksia, kun taas edistämisorientoidun palautteen (promotion oriented feedback) tarkoitus on tähdätä vahvistamaan jo hyviä osa-alueita. Harjoituksien aikana saadun muutosorientoidun palautteen laadulla on valtava vaikutus siihen millaisena urheilijat kokevat harjoittelun. (Carpentier & Mageau 2016.) Kehitystä ei tapahdu, ellei palautetta anneta yksityiskohtaisesti suorituksesta, jolla viitataan siihen, että palaute henkilökohtaisella tasolla ei ole tehokasta, jos se ei ole tavoitteisiin suuntautunutta, eikä näin ollen edistä taitojen kehittymistä. (Mouratidis, ym. 2008.) Mitä enemmän urheilijat saavat palautetta, sitä enemmän heidän autonominen motivaationsa, itseluottamuksensa sekä tyytyväisyys heidän valmentaja-valmennettava suhteessa kasvaa (Carpentier & Mageau 2016).

Myös edistämisorientoidun palautteen laadulla on positiivinen merkitys urheilijoiden itseluottamukseen, autonomian kokemiseen ja pätevyyden tuntemiseen (Carpentier & Mageau 2016). Jaakkolan (2009, 341–344) mukaan palautetta voi antaa lopputulospalautteena tai suorituksen laadusta. Lopputulospalaute ei ole välttämättä ole aina tarpeellista urheilijan kehittymisen kannalta, sillä hänen sisäinen palautteensa on voinut jo tarjota hänelle saman tiedon (Jaakkola 2009, 341–344). Urheilija kerää sisäistä palautetta suorituksensa aikana omin aistihavainnoin (Jaakkola 2009, 341–345). Oma sisäinen palaute ei välttämättä vaadi erityistä

arviointia, koska tämä voi olla esimerkiksi näköhavainto siitä, meneekö pallo maaliin tai syöttö kohti joukkuekaveria. Ulkopuolisen antama palaute voi olla tarpeen, jos sisäisen palautteen tulkinta on urheilijalle haastavaa. (Schmidt & Lee 1999, 324–325.) Palautteenantoon voi vaikuttaa myös palautteen antajan sen hetkinen tunnetila. Tunnelatauksien myötä annetut viestit voivat olla usein hyvin epäselviä, mistä johtuen väärinymmärryksiä syntyy usein. (Gordon 2006, 96–98.)

Vaikka olemme hiljaa, näkymättömät viestit ympäröivät meitä, värit innostavat, äänet rauhoittavat, toisten ihmisten tuoksut, ulkonäkö ja kosketus viehättävät tai etovat (Trenholm 2017, 107). Sanaton viestintä voi näkyä myös esimerkiksi ilmeiden, asentojen ja eleiden muodossa. Sen merkitys vuorovaikutustilanteessa on usein suurempi kuin sanallisen viestinnän, sillä ilmeet, asennot ja eleet voivat helposti lähettää todella vahvoja viestejä. Sanaton ja sanallinen viestintä ovat hyvässä vuorovaikutuksessa yhdenmukaisia. (Kauppila 2006, 32–33.)

3.3.2 Kuuntelu

Kuunteleminen pitää sisällään erilaisia taitoja. Niitä ovat muun muassa puheen havaitsemisen taidot, taidot nonverbaalisten viestien havaitsemiseen ja tulkitsemiseen, joihin kuuluu esimerkiksi merkitysten ymmärtäminen sekä ilmeiden, eleiden, äänen sävyjen ja muiden sanattomien viestien havaitsemista ja tulkitsemista. (Valkonen 2003, 44.) Kuunteleminen on ehdottomasti yksi tärkeimmistä vuorovaikutustaidoista. Sen avulla voidaan viestiä ja osoittaa empatiaa, kunnioitusta sekä aitoutta kuunneltavaa kohtaan. (Lintunen & Kuusela 2009, 186.) Kasken (2006, 38–39) mukaan kuuntelemisen tarkoitus on pyrkiä ymmärtämään toisen viesti.

Kuuntelu voidaan jakaa aktiiviseen ja passiiviseen kuunteluun. Passiivinen kuuntelu rohkaisee toista puhumaan hiljaisuuden avulla, mutta ei tyydytä tarvetta vuorovaikutteisesta viestinnästä. Aktiivisella kuuntelulla urheilija saa kokemuksen siitä, että häntä kunnioitetaan ja ymmärretään. Kun kuuntelijalla on aito kiinnostus toista osapuolta kohtaan, on kyse aktiivisesta, vuorovaikutteisesta kuuntelusta. (Gordon 2006). Toista ihmistä kuuntelemalla voimme lisätä ja kehittää sosiaalista tietoisuuttamme sekä ihmissuhdetaitoja. Ymmärtääksemme toista ihmistä paremmin on häntä pystyttävä vain kuuntelemaan. Kuuntelu

vaatii kuuntelijalta taitoa antaa toiselle tilaa puhua ja olla läsnä. Käytännössä kuuntelijan ei tarvitse siis tehdä muuta kuin sulkea oma suunsa. Kuuntelun yksi tärkeimmistä piirteistä on se, että kuuntelija keskittyy toiseen ihmiseen ja eikä touhua samanaikaisesti mitään muuta. Kuunnellessa toista kasvojen tulisi minimoida häiriötekijät, kuten esimerkiksi sulkea teknologiset laitteet (Kimsey-House ym. 2011). Opimme ymmärtämään syvemmin toista ihmistä ja hänen kokemuksiaan vain häntä kuuntelemalla (Talvio & Klemola 2017, 107–110).

Kuunteleminen voi ilmentyä reflektomisena eli vastaamalla ja kysymällä jatkokysymyksiä, mutta myös sanattomasti ilmein tai elein. Tällaisia sanattomia eleitä ja ilmeitä ovat muun muassa silmiin katsominen, rintamasuunnan kääntäminen puhujaan, muun tekemisen lopettaminen sekä nyökkäämällä. Näitä asioita tehden kuuntelija kannustaa puhujaa puhumaan ja jatkamaan kertomustansa. Hyvä kuuntelija jaksaa odottaa, vaikka puhujalla olisi kertomuksessaan pidempiäkin taukoja ja osoittaa kunnioitusta keskeyttämättä toista. (Talvio & Klemola 2017, 107–110.) Parhaimmillaan kuunteleminen on molemminpuolista ja kuunneltava johdatellaan tekemään ratkaisut itse. Joukkueurheilussa on erityisen tärkeää, että urheilijat omaavat kuuntelemisen taidon. (Kaski 2006, 38–39.) Virtuaalisessa ympäristössä viestintä pohjautuu valmiiksi sovittuihin ja opittuihin rakenteisiin sekä käytänteisiin (Raappana & Valo 2015). Korkealla tasolla e-urheilussa viestintää yksinkertaistetaan nopeuttaakseen sitä (Himmelstein ym. 2017). Pelaajat pystyvät tulkitsemaan paljon tästä tyypitetystä viestinnästä etukäteen jaetun ymmärryksen vuoksi. Relevanttia tietoa odotetaan kerrottavan automaattisesti, jolloin pelillinen viestintä keskittyy enemmän asioiden ilmoittamiseen. (Tang ym. 2012.) Kun tietoa jaetaan automaattisesti, tehokkuus näyttää parantuvan (Stout ym. 1999).

4 VUOROVAIKUTUS OSANA VALMENNUSTA

Valmennus perustuu pohjimmiltaan vuorovaikutukseen ja se on onnistuneen valmennussuhteen edellytys, joka on myös yksi tärkeimmistä johtamisen välineistä (Jalonen & Lampi 2012, 91). Ihmisten välisellä vuorovaikutuksella on merkittävä yhteys käyttäytymiseen. Urheilussa valmentajat ovat juuri niitä avainhenkilöitä, jotka pyrkivät vaikuttamaan urheilijaan positiivisesti kaikin keinoin. Esimerkiksi valmentajien tavoitteena on luoda urheilijalle ympäristö, jossa he voivat hankkia onnistumisia vaativia teknisiä-, taktisia-, ja strategisia taitoja sekä yksilöllisesti että joukkueen jäsenenä. (Kauppila 2006, 19–26; Talvio & Klemola 2017; Tiikkaja 2014.) Toimiva vuorovaikutus vaatii vaivannäköä sekä pelaajalta että valmentajalta (Kaski 2006, 31–37). Valmentajan ja urheilijan välistä toimivaa suhdetta varten ei kuitenkaan tarvitse opetella mitään rakettitiedettä. On kaikki kaikessa, että urheilija tuntee itsensä kuulluksi, hänet huomioidaan yksilöllisesti ja valmentaja osoittaa välittävänsä hänestä. Suhteessa on myös tärkeää, että valmentaja on oikeudenmukainen ja tukee jokaisen urheilijan henkilökohtaista kehittymistä. Eniten haasteita valmentajan ja valmennettavan välisessä suhteessa luovat valmentajan kyvyt vuorovaikutukseen erilaisten ihmisten kanssa. (Tiikkaja 2014, 125.) Heikot vuorovaikutustaidot voivat aiheuttaa haastavia tilanteita valmentajan ja valmennettavien välille (Côté ym. 2010).

Asiantuntemusta selvittäneet tutkimukset osoittavat, että valmentajan ammattitaitoon kuuluu harjoittelu- ja kilpailutilanteissa organisointi- ja vuorovaikutustaidot. Valmennusprosessiin vaikuttavia tekijöitä ovat urheilijan ja valmentajan persoonallisuus, kehitystaso sekä erilaiset taustatekijät. (Côté ym. 1995a.) Keskeinen tekijä valmentajan ja urheilijan suhteessa on avoimuus, jonka avulla urheilija voi olla oma itsensä ja ilmaista omia mielipiteitään rohkeasti. Kahdensiväliset kohtaamiset ja oikeudenmukaisuus toimivat luottamuksen rakennusaineina. Valmennussuhteessa luottamus perustuu sekä läheisyyteen että sitoutumiseen. (Tiikkaja 2014, 123,127.) Valmentajat, jotka laittavat urheilijoiden edut omien etujen edelle osoittavat välittämistä ja huolehtimista. Näin toimien he tuovat esille kiinnostuksensa urheilijaa kohtaan ja luovat sosiaalista ilmapiiriä, jossa urheilijoiden luottamus valmentajaan kasvaa. Samantapaiset yhteiset tunteet positiivisessa läheisyydessä kuten luottamus ja kunnioitus

tulevat usein esille kirjallisuudessa valmentajan-valmennettavan suhteisiin liittyen. (Jowett 2007.)

Valmentaja on urheilijalle todella merkittävä henkilö, sillä hän voi vaikuttaa valtavasti valmennettavan itseluottamukseen sekä itsetuntoon. Useat maailman eliittitason urheilijat korostavat valmentajan roolin tärkeyttä tukemisessa ja itseluottamuksen nostamisessa. (Pensgaard & Roberts 2002.) Hämäläisen (2003, 102) mukaan pelkkä valmentajan läsnäolo voi lisätä urheilijan turvallisuuden tunnetta sekä itsevarmuutta. Valmentamisen lisäksi johtaminen ja opettaminen pitävät sisällään hyvin paljon samoja asioita ja niihin kaikkiin palautteenanto liittyy vahvasti (Tiikkaja 2014, 17). Valmentaja voi parhaimmillaan antamallaan palautteella saada urheilijan tuntemaan osaamisen iloa ja saada urheilijan huomaamaan, että valmentaja löytää hänen hyviä puoliaan (Hämäläinen 2003, 102). Valmennustilanteessa usein prioriteettina on keskittyä mahdollisimman tehokkaasti fyysisten osa-alueiden kehittämiseen, joka voi johtaa siihen, että urheilijoiden kuuntelemiseen jää hyvin vähän aikaa. Joukkueen psyykkisen terveyden edistämiseksi kuuntelun lisääminen on erittäin toimiva vaihtoehto. (Lintunen & Kuusela 2009, 187.) Valmentajan ja valmennettavan suhteessa palautteen on määritelty olevan tiedon välittämistä urheilijalle tämän suorituksen vastaamista odotuksia kohtaan (Carpentier & Mageau, 2013). Widmeyerin ja Ducharmen (1997) mukaan yhteisten tavoitekeskusteluiden avulla valmentajien on helpompaa antaa palautetta valmennettavilleen ja näiden keskustelujen avulla myös positiivinen vaikutus heidän väliseensä suhteeseen, urheilijan itseluottamukseen sekä sisäiseen motivaatioon. Alfermannin ym. (2005) uskoivat, että urheilijat, jotka kilpailevat korkeammilla tasoilla kokevat saavansa valmentajaltaan enemmän huomiota ja ohjeita. Heidän tutkimuksensa kuitenkin osoitti, että eri tasoilla kilpailleet urheilijat kokivat valmentajan käytöksen ja häneltä saadun huomion samalla tavalla. (Alfermann ym. 2005.)

5 RYHMÄN KIINTEYS

5.1 Kiinteys ryhmän suoritusta tukemassa

Jokaisessa ryhmässä koetaan jossain määrin kiinteyttä ja yhteenkuuluvuutta. Ryhmän kiinteys onkin merkittävä pienryhmäominaisuus, joka voi vaikuttaa helpolta sanalta ymmärtää, mutta se ei ole täysin yksiselitteinen (Carron ym. 2012, 259–271). Vastoinkäymisten kohtaaminen yhdessä kuvastaa ryhmän kiinteyttä. Yhdessä koetut haasteet testaavat ryhmän yhtenäisyyttä ja ne auttavat ryhmää myös suoriutumaan myöhemmissä haasteissa. (Rovio 2009, 156–158.) Ryhmän kiinteydellä, eli koheesiolla, tarkoitetaan ”dynaamista prosessia, joka ilmenee ryhmän pyrkimyksenä pysyä koossa ja yhtenäisenä suorittaessa ryhmän perustehtävää. Se myös näkyy tyytyväisyyden kokemuksina siitä, että ryhmä tyydyttää jäsentensä tunnetarpeita” (Carron, ym. 1998.) Evansin ja Dionin (2012) sekä Aoyagi ym. (2005) mukaan ryhmän kiinteys ja suorituskky korreloi positiivisesti keskenään.

Ryhmän kiinteys koostuu neljästä perusominaisuudesta (Carron ym. 2012, 259–271). Näistä ensimmäinen piirre on moniulotteisuus. Ryhmän kiinteyteen ja koossapysymiseen vaikuttaa monet tekijät, jotka vaihtelevat ryhmästä riippuen. Ryhmä voi pärjätä hyvin harjoittelussa ja peleissä, vaikka jäsenten välillä ei olisi hyviä ystävyysuhteita. Toinen piirre, dynaamisuus, kertoo ryhmän kiinteyden muuttuvan kaiken aikaa. Vaikka ryhmä olisi aiemmin ollut kiinteä, se ei tarkoita sitä, että se olisi sitä aina. Tekijät, jotka yhdistävät ryhmän jäseniä ryhmän muodostumisvaiheessa, voivat olla erilaisia pidemmälle kehittyneissä ryhmissä. Kun ryhmä muodostuu, sen kiinteys syntyy tehtävän kautta. Kun tehtävää suoritetaan, ryhmän jäsenten välille syntyy tunnesiteitä, joilla tarkoitetaan ryhmän sisäisiä ”henkilökemioita”. Menestyminen vaikuttaa ryhmän kiinteyteen ja monesti menestymättömyyteen sisältyy paineita ryhmän sisäisessä toiminnassa. (Rovio 2009, 156–158.)

Kolmas piirre ryhmän kiinteydessä liittyy sen tehtävään, jota kutsutaan tehtäväkoheesioksi (engl. task cohesion). Jokainen ryhmä muodostuu sen yhteisen tehtävän tai päämäärän ympärille, jonka takia sen ryhmän jäsenet kokoontuvat. Tarkoitus tai tehtävä on ryhmän kiinteyden ensisijainen asia, joka pitää ryhmän koossa. Neljäs piirre perustuu ryhmän

sosiaalisiin suhteisiin, jota kutsutaan sosiaaliseksi koheesioksi (engl. social cohesion). Myönteiset tunnesuhteet ryhmän jäsenten välillä ovat toinen ryhmää koossapitävä voima. Nämä myönteiset tunnesuhteet kehittyvät usein ajan myötä, ryhmän elinkaaren aikana. (Rovio 2009, 156–158.)

Kiinteys ja ryhmän suoritus ovat vastavuoroisessa yhteydessä keskenään. Ryhmän suoritus edistää kiinteyttä ja kiinteys edistää ryhmän suoritusta. Ryhmän suoritukseen vaikuttavat myös tehtävä- ja sosiaalinen kiinteys, joten molempien piirteiden edistäminen on perusteltua. (Rovio 2020, 322–324.) Carron ym. (2002) mukaan naisryhmillä kiinteyden ja suorituksen välinen yhteys on suurempi kuin miesryhmillä. Jos naiset kokevat, että ryhmän kiinteys ei ole riittävä, näkyy se myös suorituksessa. Tutkimuksessa todetaan, että miehet keskittyvät tehtävän suorittamiseen ryhmän kiinteydestä huolimatta. Tämä näkyy silloin, jos tehtävän suorittaminen ei onnistu yksilöllisesti, keskitytään kuitenkin ryhmän menestymiseen. Tutkimuksen mukaan ryhmän kiinteyteen tulisi kiinnittää erityistä huomiota naisryhmien osalta. Eroja ei löytynyt erilaista yhteistyötä vaativien lajien kiinteyden ja suorituksen välillä. Kiinteyden ja suorituksen välinen yhteys on positiivinen, riippumatta siitä vaatiiko laji paljon (esim. jalkapallo) vai vähän (esim. keilailu) yhteistyötä ryhmän jäsenten kesken. (Carron ym. 2002.)

Useat empiiriset tutkimukset osoittavat, että joukkueurheilussa tehtävä- ja sosiaalinen koheesio edistävät suorittamistasoa (Carron ym. 2002). Joukkueen ilmapiirillä ja joukkueen kiinteydellä on suuri yhteys taitojen kehitykseen. Korkean koheesion kokeneet urheilijat kokevat saavansa valmentajaltaan enemmän ohjeita ja sosiaalista tukea. Heidän mielestään valmentajat ovat näin ollen vähemmän autoritäärisiä. (Alfermann ym. 2005.) Pienryhmissä on useimmiten suurempi koheesio kuin suurryhmissä, jota hyödynnetään valmennuksessa melko vähän. Pienryhmissä olevien jäsenien välinen vuorovaikutus on helpompaa kuin suurryhmissä. (Widmeyer ym. 1990.)

5.2 Kiinteys haitallisena tekijänä

Ryhmän kiinteyden on todettu olevan tärkeä asia ryhmän toiminnan kehittymisen näkökulmasta. Merkitys on tiedostettu ja tunnustettu, mutta myös väärinymmärretty. Aina

ryhmän kiinteys ei johda parempaan suoritukseen ja ole pelkästään myönteinen asia. Ryhmän kiinteyden vaikutukset voivat olla myös haitallisia ryhmän toiminnalle. (Rovio 2009, 169–174.) Esimerkiksi Hardyn ym. (2005) kyselytutkimuksen mukaan sosiaalisen kiinteyden yhteydessä todettiin enemmän haitallisia tekijöitä kuin tehtäväkiinteyden yhteydessä. Haitallisia tekijöitä olivat heikompi tehtävän suorittaminen sekä tehtävään keskittyminen ja sitoutuminen. Suorituksen arviointi oli myös heikompaa. Myös konflikteja ja eristetyksi joutumista oli enemmän sosiaalisesti kiinteillä ryhmillä. (Hardy ym. 2005.)

Hoigaard ym. (2006) toteaa sosiaalisen laiskottelun olevan yhteydessä ryhmän korkeaan sosiaaliseen kiinteyteen, alhaiseen tehtäväkiinteyteen ja normien puuttumiseen. Yksilön työpanos heikkenee ryhmässä, jos hän uskoo, ettei hänen työpanoksensa näy ryhmän kasvaessa (Deaux ym. 1993, 194; Helkama ym. 2015, 246). Sosiaalisesti kiinteässä ryhmässä sosiaaliseen laiskotteluun puututaan vähemmän. Ryhmän tunne yksimielisyydestä säilyy, jos sosiaalinen laiskottelu jätetään huomioimatta. (Naylor & Brawley 1992, Rovion 2009 mukaan.)

Itsetuntoa suojelevan käyttäytymisen (engl. self-handicapping) on todettu olevan yhteydessä ryhmän kiinteyteen. Jos ryhmän sosiaalinen kiinteys on korkea, urheilijat, jotka suojelevat voimakkaasti itsetuntoaan, esittivät enemmän itsetuntoa tukevia selityksiä. Näitä olivat myötäilevät tai puolustavat näkökulmat niistä asioista, mitkä haittasivat hyvää suoritusta kuten esimerkiksi työ, sää, henkilökohtaiset asiat, flunssa jne. (Carron & Prapavessis 1994.) Rovio (2009, 169) tulkitsee Carronin & Prapavessisin (1994) tutkimusta siten, että ryhmän tehtäväkiinteyden ollessa matala, itsetuntoa tukevia selityksiä esitettiin vähän. Carron ja Prapavessis (1994) kuitenkin toteaa tutkimuksessaan, että ne urheilijat, joilla on korkea itsetuntoa suojeleva käyttäytyminen, kokivat ryhmän tehtäväkiinteyden matalammaksi. Hänen mielestään tämä olisi ennakoivaa itsetunnon suojelua heiltä, joilla itsetunnon suojelu on suurta. Epäonnistuessa, urheilijan mukaan se johtuu ryhmän alhaisesta tehtäväkiinteydestä, jolloin urheilijan itsetunto ei kärsi suuresti. Suorituksen onnistuminen taas tapahtui matalan tehtäväkiinteyden rajoissa, jolloin urheilijan itsetunto parantuu. (Carron & Prapavessis 1994.)

Kiinteys on yhteydessä yhdenmukaisuuden paineeseen eli konformismiin, deindividuaatioon eli yksilöllisyyden kadottamiseen ja ryhmäajatteluun. Normit, joilla yhdenmukaistetaan ryhmän

toimintaa, voivat olla myös haitallisia. (Paskevich, Estabrooks, Brawley & Carron, 2001, 472–494.) Konformistisessa ryhmässä on heikosti yksilöllisyyttä ja poikkeavuuksia. Mitä suurempi ryhmäkoko, sen suurempi paine yhdenvertaisuudelle. Yksilöt myötäilevät enemmistön mielipiteitä. Vaikka oma mielipide olisikin päinvastainen, saatetaan silti ilmoittaa olevansa samaa mieltä muiden kanssa. Ryhmän yhtenäisyyden ylläpitämisestä voi syntyä vahva piilonormi, joka voi johtaa yksilöiden deindividuaatioon. Yksilö joutuu miettimään käytöstään ryhmässä, jos olet liikaa eri mieltä asioista, joudut eristetyksi ja liikaa samaa mieltä oleminen johtaa deindividuaatioon. (Rovio 2009, 171–172.) Rovion (2002) ja Rovion ym. (2004) mukaan sosiaalisen kiinteyden kohotessa paine yhdenmukaisuuteen, ryhmäajatteluun ja –polarisaatioon kasvaa. Ryhmän suoritusten arviointia heikensi kolme em. tekijää. Myös heikkojen suoritusten arviointiin syntyi painetta sosiaalisesti kiinteässä ryhmässä. Konformismi, ryhmäajattelu ja –polarisaatio selittävät miten ryhmälle voi syntyä harhaluulo todellisuudesta, eli joukkoharha. Tällä tarkoitetaan ryhmän suoritustason arvioimista korkeammalle tasolle kuin se todellisuudessa on, jolloin suoritustaso heikkenee entisestään, kun harjoittelua ei kovenneta. (Rovio 2009, 170.)

Rovion (2002) ja Rovion ym. (2004) mukaan ei voida suoraan päätellä sitä, että ryhmässä tulisi edistää tehtäväkiinteyttä ja vähentää sosiaalista kiinteyttä, vaikka jälkimmäinen voi vaikuttaa ryhmän toimintaan haitallisesti. Käytännön ohjaustyössä tehtävä- ja sosiaalista kiinteyttä on mahdotonta erottaa toisistaan, koska ne harjoitteet, joilla tehtäväkiinteyttä edistetään, heijastuvat myös sosiaaliseen kiinteyteen ja toisinpäin. Ryhmän kiinteyttä tulee pyrkiä kasvattamaan, mutta yhdenmukaisuuden paine tulee ottaa huomioon. Ryhmän suoritusta on jatkettava kriittisesti koko ajan. (Rovio 2002; Rovio ym. 2004.)

5.3 Ryhmän kiinteyden edistäminen

Ryhmän kiinteyden edistämiseksi on monia eri tapoja. Erilaisia asioita, mitä tulee ottaa huomioon ryhmän kiinteyttä edistäessä ovat ryhmän tehtävä, erilaiset ryhmän kehitysvaiheet, luonne sekä ryhmän jäsenten yksilöllisyys. Urheilujoukkueessa valmentaja on suuressa roolissa, kun ryhmän kiinteyttä edistetään. Esimerkiksi juuri aloittanut ryhmä tarvitsee erityistä huomiota turvallisuuden luomiseen ja tehtävän selkiyttämiseen. Pitkän aikaa toiminut ryhmä

tarvitsee kriittistä arviointia erilaisten rooli-, tehtävä- ja työnjakojen osalta tai sitä, miten luovuus tai vahvuudet ovat ryhmällä käytössä. (Rovio 2009, 174–176.) Kimin ja Cruzin (2016) tutkimuksen mukaan harjoitteilla, joilla pyritään rakentamaan joukkueen taitoja, luottamusta ja myönteisiä suhteita joukkueen kesken, voivat johtaa parempaan sosiaaliseen ja tehtäväkiinteyteen. Useat tutkimukset toteavat urheilijan palkitsemisen liittyvän positiivisesti ryhmän kiinteyteen (Cruz & Kim 2017; Higinio ym. 2022; Kim & Cruz 2016).

Ryhmän ensimmäinen kiinteyttä edistävä tekijä on sen tehtävä. Jos tehtävä epäonnistuu, voi ryhmä jopa hajota ja lopettaa toimintansa. Ryhmän tehtävän on oltava selkeä sen valmentajalle, ryhmälle sekä sen yksilöille ja sitä on jatkuvasti selkiytettävä. Ryhmälle tulee luoda tehtävää koskevat tavoitteet ja yksilöille omansa. Työnjakoa tulee selkeyttää ja kaikkea näiden tekijöiden suorittamista tulee arvioida kriittisesti. Kun arvioidaan tehtävää ja suorittamista, ryhmän ei tarvitse olla yhtenäinen ja jakaa samat mielipiteet. Vasta kun suoritetaan ja toimitaan, ryhmän tulee olla yhtenäinen. (Rovio 2009, 176.) Bloomin ym. (2003) tutkimuksessa valmentajat määrittivät joukkuehengen luomista (team building) käyttäen sanoja ryhmädynamiikka, ryhmäkoheesio, joukkueen kemia, luottamus ja toverillisuus. Valmentajista tuntui, että joukkuehengen luominen lähensi ryhmän sisäisiä suhteita luoden yhteisiä tavoitteita sekä ryhdistäen yksilöitä toimimaan tavoitteiden mukaisesti. Joukkuehengen syntyminen edellyttää, että joukkueelle luodaan sellainen ympäristö, jossa kaikkien on helppo olla oma itsensä. Valmentajien osuus joukkuehengen luomisessa on helpottaa, tukea sekä valvoa joukkueen toimimista kohti sovittuja tavoitteita yhteisten sääntöjen puitteissa. Kaiken kaikkiaan joukkuehengen luominen on koko kauden mittainen projekti, jonka on tarkoitus parantaa ryhmän koheesiota. (Bloom ym. 2003.)

Ryhmän luonne vaikuttaa myös kiinteyden edistämiseen, erityisesti siihen missä sen painopiste on. Koululuokalla, vapaa-ajan ryhmällä tai urheilujoukkueella ryhmän kiinteyden painopiste on eri asioissa. Ryhmän jäsenten yksilöllisyys tulee ottaa myös huomioon, sillä jotkut voivat tarvita rohkaisua erilaisissa vuorovaikutustilanteissa, toiset taas rauhoittelua. Kiinteyden edistämisen lähtökohta on, että tuntee ryhmän ja sen yksilöt sekä tätä kautta osaa huomioida yksilöllisiä tarpeita. (Rovio 2009, 174–176.) Valmentajan aktiivinen osallistuminen ja viestintä monipuolisissa harjoitteluluolosuhteissa voi auttaa ryhmää muodostumaan yhtenäisemmäksi. (Kim & Cruz 2016). Kiinteyden edistäminen tulisi tapahtua sosiaalisen sekä tehtäväkoheesio-

kautta. Huomiota tulisi kiinnittää turvallisuuteen, yksilölliseen tilaan, vuorovaikutukseen ja palautteenantoon, ryhmän sääntöihin, tehtävän selkeyteen ja tavoitteellisuuteen. Ryhmän valmentajan ja sen jäsenten tulisi pyrkiä pohtimaan näitä asioita säännöllisesti, jotta ryhmän kiinteys edistyisi. Säännölliset ryhmäistunnot luovat tilaa toiminnan suuntaamiselle ja eri tekijöiden arvioimiselle. Tämä on kuitenkin vain tukitoiminto, jonka ei tulisi viedä liikaa aikaa tehtävältä. Toimintaa ja sen arviointia tulee olla oikeassa suhteessa, koska molempia tarvitaan. (Rovio 2009, 174–176.)

Sarpira ym. (2012) sekä Jowettin ja Chaundyn (2004) mukaan sosiaalinen kiinteys on yhteydessä demokraattiseen valmennustyyliin, positiiviseen palautteeseen sekä harjoitteluun ja ohjaamiseen. Yleisesti ottaen valmentajan tulee osata tasapainotella erilaisten johtamistyylien välillä ja samaan aikaan pyrkiä painottamaan harjoittelun ja sosiaalisen tuen tärkeyttä parantaakseen ryhmän sosiaalista kiinteyttä (Kim & Cruz 2016). Turvallisessa ryhmässä yksilö tuntee olonsa hyväksytyksi. Hän pystyy sanomaan mielipiteensä asioihin, ilman että häntä vähätellään tai pilkataan. Riittävä turvallisuuden tunne takaa sen, että yksilö pystyy sitoutumaan ryhmän toimintaan. Jokaisella ryhmän jäsenellä tulisi olla oma yksilöllinen tilansa, jonka kautta hän voi suorittaa tehtävänsä ryhmän rajoissa. Nämä kaksi asiaa korostuvat erityisesti ryhmän kehityksen alkuvaiheessa. Turvallisen ryhmän luomiseen vaikuttavat ryhmän jäsenten osallistuminen sekä rajojen ja pelisääntöjen yhteinen sopiminen. (Rovio 2009, 175.) Rovion mukaan pelisääntöjen, eli normien, luominen on tärkeää, jotta ryhmän toiminta on mahdollista. Selkeät pelisäännöt yhdenmukaistavat ryhmän toimintaa ja niillä voidaan vaikuttaa ryhmän tapaan käsitellä erilaisia asioita. Turvallisuuden tunne ja yhteenkuuluvuus edistyvät vain silloin, jos yhteisistä säännöistä pidetään kiinni ja niiden mukaan toimitaan. Pelisääntöjen toimivuutta tulee arvioida jatkuvasti ryhmän toiminnan ja kehityksen edetessä. (Rovio 2009, 176.)

Ryhmän vuorovaikutuksen tulisi olla rehellistä ja avointa. Jokaista ryhmän jäsentä tulisi kuunnella. Palautteen antamiseen tulisi luoda selvät pelisäännöt, eikä sen tulisi ikinä kohdistua henkilöön vaan tekoon tai asiaan. Jokainen ryhmä kohtaa vuorovaikutukseen liittyviä ongelmia, joiden kohtaaminen ja käsitteleminen vaikuttavat ryhmään dynaamisesti. Tämä on ryhmän kykyä muuttua, jolloin se osaa vastata erilaisiin haasteisiin. Kun ryhmä onnistuu käsittelemään haasteita tyydyttävästi, edistää se ryhmän kiinteyttä. Tämä vaatii sen, että vuorovaikutus ja palaute ryhmän sisällä ovat toimivia työkaluja. (Rovio 2009, 175.) Kim ja Cruz (2016)

viittaavat tutkimuksessaan siihen, että jos valmentajat haluavat parantaa pelaajiensa tyytyväisyystasoa, heidän tulisi korostaa pelaajiensa suorituskyvyn kehittämistä asianmukaisen, järjestelmällisen taitojen ja tekniikoiden harjoittamisen avulla sekä säännöllisesti mitata ja arvioida näitä taitoja suoritusten edistymisen määrittämiseksi. Aoyagin ym. (2005) mukaan valmentajat voivat saada enemmän hyötyä keskittymällä pelaajien tyytyväisyystason nostamiseen, kuin että he keskittyisivät suoraan ryhmän kiinteyden kasvattamiseen. Samassa tutkimuksessa todetaan, että pelaajan korkea tyytyväisyystaso korreloi positiivisesti ryhmän kiinteyden kanssa.

6 TUTKIMUKSEN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMAT

Tutkimuksen tarkoituksena on ymmärtää ja löytää vuorovaikutukseen liittyviä tekijöitä e-urheilussa pelaajien ja valmentajien kokemusten avulla.

Tarkastelemme e-urheilussa esiintyvää vuorovaikutusta ja sen merkitystä seuraavin kysymyksin.

Tutkimuskysymykset:

1. Millaista vuorovaikutusta e-urheilujoukkueessa esiintyy?
2. Miten se vaikuttaa joukkueen toimintaan?

7 TUTKIMUKSEN TOTEUTTAMINEN

7.1 Tutkimuksen metodologiset lähtökohdat

Tieteenfilosofinen lähtökohta tutkimuksessamme on fenomenologis-hermeneuttinen, sillä tutkimuksen tarkoituksena on tutkia haastateltavien kokemuksia. Fenomenologisessa ja hermeneuttisessa lähestymistavassa tärkeimpiä käsitteitä ovat kokemukset, merkitykset ja yhteisöllisyys. Fenomenologiassa esille tuodaan yksilön kokemuksia, joista ilmenee henkilön suhde toisiin ihmisiin, kulttuuriin ja luontoon. (Alasuutari 2011, 56–60.)

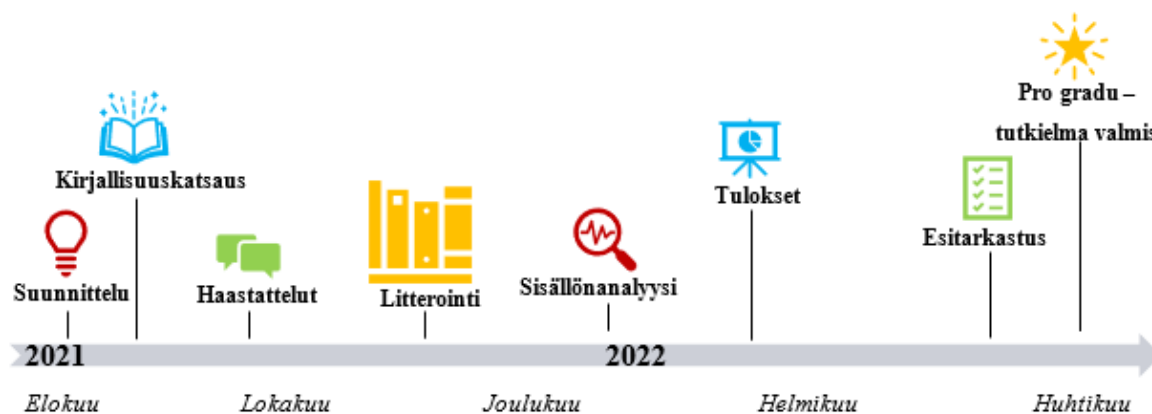
Tutkimuksen tutkimusote on kvalitatiivinen eli laadullinen. Valitsimme laadullisen menetelmän, koska tarkoituksena oli saada syvempi ymmärrys siitä, millaista vuorovaikutusta e-urheilujoukkueissa esiintyy. Tämän lisäksi halusimme saada esille mitkä tekijät vaikuttavat vuorovaikutukseen. Haastattelu antaa haastattelijalle mahdollisuuden toistaa kysymyksen, oikaista väärinkäsitykset ja selventää ilmausten sanamuotoja. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85.)

Analyysimenetelmänä on sisällönanalyysi, jonka valitsimme, koska sisällönanalyysissä tarkoituksena on tuoda esille yhtäläisyydet ja erot sekä kuvata niitä tiivistetysti. Sisällönanalyysi menetelmällä voidaan analysoida aineistoa systemaattisesti sekä objektiivisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117–120.)

Tässä osassa kuvaamme miten toteutimme tutkimuksen vaihe vaiheelta. Ensimmäisenä kuvaamme tutkimukseen osallistujat ja aineiston keruun. Tämän jälkeen käymme tarkemmin lävitse tutkimuksessa käyttämämme menetelmän ja sen, miten päätimme lähteä lähestymään tutkimusta. Lopuksi käymme läpi aineiston käsittelyä ja analyysiä sekä tarkastelemme tutkimuksemme luotettavuutta ja eettisyyttä.

Tutkimusprosessimme lähti liikkeelle suunnittelulla. Ajatukset olivat hyvin pitkälti selvät, että tutkimus tullaan tekemään e-urheiluun liittyen. Tämän jälkeen aloimme työstämään kirjallisuuskatsausta e-urheilusta sekä vuorovaikutukseen liittyvistä tekijöistä. Haastateltavien

rekrytointi oli muutaman kuukauden mittainen projekti, jonka jälkeen saimme pidettyä haastattelut todella reippaalla tahdilla. Prosessimme jatkui litteroinnilla, josta siirryimme suoraan sisällönanalyysiin. Litteroinnin ja sisällönanalyysin parissa tunteja vierähti rutkasti, sillä aineistomme oli laaja, mutta ennen kaikkea todella rikas.



KUVIO 1. Tutkimusprosessi

7.2 Esiymmärryksemme tutkimuskohteesta ja kiinnostuksemme aiheeseen

Pertulla on viiden vuoden kokemus suorituskykyvalmennuksesta e-urheilussa. Hän toimii tällä hetkellä valmentajana kilpapelioorganisaatiossa nimeltä KOVA. Valmennettavia on vuosien varrelta kertynyt useita kymmeniä eri peleistä, pelaajien taitotason vaihdellessa hupipelaajasta aina maailman kärkipelaajiin. Hän on myös itse pelannut useita eri pelejä nuoruudesta asti. Pertun kandidaatin tutkielma käsitteli pienten ryhmien ryhmäytymistä urheilussa.

Hermannilla on kertynyt kokemusta e-urheilun parista enimmäkseen aktiivisen seuraamisen kautta. Tämän lisäksi Hermannilla on harrastellut enemmän ja vähemmän kasuaalia pelaamista ystäviensä kanssa, jonka myötä hänelle on muodostunut melko kokonaisvaltainen kuva e-urheilusta. Yleisesti joukkueurheilusta ja joukkueessa toimimisesta Hermannilla on vahva tausta jääkiekon ja muiden urheilulajien parista. Kandidaatin tutkielman aiheena Hermannilla oli 'Valmentajan ja valmennettavan välinen vuorovaikutus joukkueurheilussa'.

Kiinnostuksemme aiheeseen juontaa juurensa omien kiinnostuksen kohteiden kautta. Ennen aineiston hankintaa olimme molemmat kiinnostuneita e-urheiluun liittyvistä tutkimuksista, joita opintojemme alussa oli tehty hyvin vähän. Tämän tiedostaen ajattelimme, että voisimme saada hyvässä tapauksessa uutta tietoa e-urheilua kehittäen. Tiedostimme, että meillä oli jo jonkinlainen esikäsitys joistain asioista ennen aineiston hankintaa, jonka vuoksi pyrimme keräämään ja tulkitsemaan aineistoa mahdollisimman objektiivisesti.

7.3 Tutkimuksen osallistujat ja aineiston kerääminen

Haastattelimme miespuolisia 24–30-vuotiaita e-urheiluammattilaisia. Haastateltavina oli kaksi valmentajaa ja viisi pelaajaa, joista kaksi pelaa Defense of the Ancients 2 (DotA 2) - peliä ja loput viisi haastateltavaa olivat Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) - pelin puolelta. Valitsimme tutkimuskohteeksi näiden pelien ammattilaiset, koska ne ovat eniten esillä olevat pelit Suomessa ja koska näiden pelien pelaajiin ja valmentajiin meillä oli mahdollisuus saada yhteys omien taustojemme avulla. Valintojamme haastateltavista ohjasi se, että ketkä olivat halukkaita haastatteluun. Lähestyimme haastateltavia joko puhelimitse tai sähköpostitse. Mikäli henkilöt suostuivat alustavasti tai olivat kiinnostuneita tutkimukseemme osallistumisesta, lähetimme heille sähköpostin kautta sähköisen esitietolomakkeen (LIITE 1.) Esitietolomakkeen avulla kartoitimme muun muassa iän, sukupuolen sekä lajitaustan.

Rekrytointivaiheessa lähestyimme yhteensä kymmentä e-urheilijaa tai valmentajaa, joista seitsemän lähti tutkimukseen mukaan. Rekrytointivaiheessa selvitimme myös, miten mahdollisilla haastateltavilla on kiireitä. Esimerkiksi selvitimme heidän aikataulujaan turnausten ja pelien osalta, jotta heillä todennäköisimmin olisi aikaa haastatteluun. Ajallisesti haastattelut sijoittuivat kuitenkin keskelle kilpailukautta, jonka takia osa kontaktoiduista ei päässyt haastatteluun. Teimme yhdelle pelaajalle pilottihaastattelun, jossa saimme kokemusta haastattelutilanteesta. Haastattelu onnistui niin hyvin, että päädyimme käyttämään sitä aineistossa. Pilottihaastattelun avulla lisäsimme ja teimme muutamia pieniä muokkauksia haastattelurunkoon (LIITE 2).

Haastattelut noudattivat puolistrukturoidun ja teemahaastattelun menetelmiä. Teemahaastattelu eli puolistrukturoitu haastattelu on avoimuudessaan lähellä syvähaastattelua. Teemahaastattelussa edetään etukäteen päätettyjen tiettyjen keskeisimpien teemojen ja niihin liittyvien tarkentavien kysymysten varassa. Etuna teemahaastattelussa on se, että sen aikana kysymyksiä voidaan tarkentaa ja niihin voidaan syventyä haastateltavien vastausten perusteella. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 84–89.)

Haastattelut pidimme aina yhdessä, jotta haastattelutilanteet pysyisivät mahdollisimman samanlaisina. Haastatteluissa HS toimi päähaastattelijana ja PL observoi esitellen lisäkysymyksiä. Yksi haastatteluista pidettiin Jyväskylän yliopiston tiloissa ja loput 6 haastattelua pidimme Teamspeak 3 – sovelluksessa etänä salatulla kanavalla. Teamspeak 3 soveltui haastateltaville todella helpoksi vaihtoehdoksi, sillä he käyttivät kyseistä sovellusta päivittäin. Lähes kaikki haastateltavat olivat siis haastatteluiden aikana kotonaan, joka mahdollisti rennon ja vapaan keskustelun. Paikan päällä pidetty haastattelu äänitettiin kahdella nauhurilla ja Teamspeak 3 – sovelluksessa pystyimme nauhoittamaan haastattelut automaattisesti. Valmentajille ja pelaajille oli suunniteltu erilliset haastattelurungot, joita käytimme apuna ja suunnan näyttäjänä haastatteluissa. Valmentajien haastattelut kestivät 80 ja 69 minuuttia, pelaajien keskimäärin 93,4 minuuttia (47–167min).

7.4 Sisällönanalyysi

Analyysimenetelmäksi valitsimme laadullisen aineistolähtöisen sisällönanalyysin, litteroinnin ja aineistoon tutustumisen ja sen tutkimisen myötä. Sisällönanalyysia on mahdollista käyttää kaikissa laadullisissa tutkimuksissa ja johon suurin osa laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmistä perustuu tavalla tai toisella (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103–104).

Haastatteluaineistoa meille kertyi 150 sivua 12 fontilla ja 1,5 rivivälillä. Haastattelujen litteroinnin yhteydessä poistimme kaikki haastateltavien anonymiteettiä uhkaavat tekijät, kuten esimerkiksi joukkueiden, pelaajien tai valmentajien nimet. Litteroinnissa jätimme pois merkityksettömät äännähdykset kuten “öö” tai “hmm”. Olimme huolellisia litteroinnin sanatarkkuuden kanssa. Sanatarkalla litteroinnilla voi olla iso merkitys tutkimuksessa, koska

on tärkeää tietää mitä haastateltavat sanovat ja miten he kuvaavat kokemuksiaan. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 120–123).

Aloitimme analyysin perehtymällä litterointiaineistoon huolellisesti. Tässä vaiheessa aineistoa kertyi myös tutkimuskysymyksen ulkopuolelta, koska alkuun meillä oli useampia tutkimuskysymyksiä. Tämän takia aineistoa kertyi suuri määrä, joka oli syy sille, miksi päätimme rajata tutkimuskysymyksemme koskemaan pelkästään vuorovaikutusta ja siihen vaikuttavia tekijöitä. Tunnistimme aineistosta tutkimuskysymyksen kannalta tärkeimmät osat ja jaoinne oleellisen sisällön analyysiyksiköiksi. Analyysiyksikkö voi olla yksittäinen sana, lause tai lausuma tai ajatuskokonaisuus, joka voi sisältää useita lauseita (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122). Nämä analyysiyksiköt toimme suorina lainauksina Exceliin ja muodostimme näistä pelkistämällä eli *redusoimalla* pelkistettyjä ilmauksia. Pelkistämällä tiivistimme lainaukset omin sanoin ja poistimme niistä epäolennaiset asiat (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122–123). Esimerkki pelkistämisestä on esitetty taulukossa 1.

TAULUKKO 1. Esimerkki aineiston pelkistämisestä

Analyysiyksikkö	Pelkistetty ilmaus
”Mun mielestä se lähtee niistä pelaajista se ammattimaisuus ja kuinka paljon haluaa oikeasti menestyä ja pärjätä.”	5.14 Ammattimaisuus joukkueissa lähtee pelaajista
”No kyllä me pelien jälkeen keskustellaan asioista ja sitten just niinku harjoitusotteluissa niitten virheiden läpikäyminen sen kesken pelin.”	7.24 Pelien jälkeen asioiden korjaus, harjoitusotteluissa pelin aikana
”Sitten ne pienetkin turhautumiset niinku äänensävyssä ja kaikessa näkyy heti kaikille muille.”	4.63 Turhautuminen näkyy muille

Pelkistämisen jälkeen aloimme luokittelemaan aineistoa alaluokkiin etsimällä pelkistetyistä ilmauksista yhtäläisyyksiä. Tätä vaihetta kutsutaan ryhmittelyksi eli *klusteroinniksi*. Samaa

asiaa tarkoittavat ilmaukset ryhmitellään ja yhdistetään luokaksi, jolle nimetään käsite, joka kuvaa kyseisen luokan sisältöä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 124.) Esimerkki alaluokkien muodostamisesta on esitetty taulukossa 2.

TAULUKKO 2. Esimerkki alaluokkien muodostamisesta

Pelkistetty ilmaus	Alaluokka
1.115 Ilmapiiri ja kulttuuri liittyvät vahvasti toisiinsa	Joukkueen ilmapiiri
4.26 Avoimen ilmapiirin luominen	
3.26 Uutena pelaajana haastateltava otettiin hyvin vastaan joukkueeseen	
5.34 Palautteenannon aika ja paikka	Palautteen ajankohta
6.30 Virheiden korjaus keskellä treenipelejä	
2.45 Kokenut opetti, että palautetta on hyvä antaa mutta ohjasi miettimään palautteen ajankohtaa	

Tästä jatkoimme siten, että yhdistelimme alaluokkia yläluokkiin ja tästä edelleen yhteen isoon pääluokkaan, joka yhdistyy meidän tutkimuskysymykseemme. Alussa meillä oli enemmän pääluokkia, mutta koska aineistoa kertyi niin suuri määrä, päätimme rajata tutkimustamme ja keskittyä vain yhteen. Aineiston klusteroinnin jälkeen seuraa aineiston *abstrahointi*, jossa pyritään erottamaan olennainen tieto ja muodostaa tämän tiedon kautta teoreettisia käsitteitä (Tuomi & Sarajärvi 125). Klusterointi nähdään osana abstrahointia (Tuomi & Sarajärvi 2018, 125). Yhdistelimme luokituksia niin kauan kuin se oli mahdollista, jolloin pelkistetyistä ilmauksista muodostui 23 alaluokkaa, 3 yläluokkaa ja yksi pääluokka. Tämä pääluokka toimii tässä tapauksessa myös yhdistävänä luokkana tutkimuskysymykseemme. Esimerkki luokkien muodostumisesta on esitetty taulukossa 3.

TAULUKKO 3. Esimerkki luokkien muodostamisesta

Alaluokka	Yläluokka	Pääloukka
Keskustelutaidot	Vuorovaikutustaidot	Vuorovaikutus joukkueessa
Tunnetaidot		
Kaikkien kanssa toimeen tuleminen		
Valmentajan ja pelaajan suhde		
Joukkueen ilmapiiri	Ryhmän kiinteys	
Joukkueen kiinteys		
Yhteiset pelisäännöt		
Valmentaja kiinteyden edistäjänä		
Palautteenanto	Palaute	
Palautteen vastaanotto		
Kannustava palaute		
Itsereflektio		

7.5 Tutkimuksen luotettavuus ja eettisyys

Tutkimuksen luotettavuus. Tutkimustoiminnassa on tarkoituksena pyrkiä välttämään virheitä ja yksi hyvä keino siihen yksittäisessä tutkimuksessa on tutkimuksen luotettavuuden arviointi. Tutkimusmenetelmien luotettavuutta käsitellään metodikirjallisuudessa yleensä validiteetin (tutkimuksessa tutkitaan sitä, mitä on luvattu) ja reliabiliteetin (tutkimustulosten toistettavuus) käsitteitä apuna käyttäen. Kyseisten käsitteiden käyttöön on syytä suhtautua kriittisesti laadullisen tutkimuksen piirissä, sillä ne ovat syntyneet määrällisen tutkimuksen piirissä ja vastaavat lähinnä vain määrällisen tutkimuksen tarpeisiin. Useissa laadullisen tutkimuksen oppaissa suositellaan aiemmin mainittujen käsitteiden hylkäämistä tai korvaamista tutkimuksen luotettavuutta arvioitaessa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 158–160.) Niinkään sanoilla tai käsitteillä ei loppu peleissä ole niin suurta merkitystä vaan tärkeintä on se, mikä sisältö niille annetaan (Eskola & Suoranta 2005 teoksessa Tuomi & Sarajärvi 2018, 161).

Uskottavuus. Eskolan & Suorannan (1998, 211; Tuomi & Sarajärvi 2018, 162) mukaan uskottavuudella kuvataan sitä, että vastaavatko tukijoiden tekemät käsitteellistäminen sekä tulkinta tutkittavien käsityksiä. Tarkan aineiston analyysin avulla pyrimme vastaamaan tähän mahdollisimman hyvin. Kuvaamme analyysiämme tarkasti luvussa kuusi. Molemmat meistä luki aineiston useampaan kertaan ja toteutimme kaikki analyysissä tehdyt sisällönanalyysin vaiheet huolellisesti myös lopuksi tarkistaen. Palasimme myös vielä myöhemmin aineistomme analyysin pariin, jotta näkisimme mahdollisesti asioita eri tulokulmista. Tämän lisäksi saimme tukea ja näkökulmia tulkintoihin graduohjaajaltamme sekä kahdelta muulta yliopiston lehtorilta, joten aineiston analyysi ei perustunut pelkästään meidän kahden omiin tulkintoihin. Uskottavuutta lisää myös se fakta, että tutkijoita tässä tutkimuksessa oli kaksi yhden sijasta. Molemmat meistä osallistuivat luokittelun ja tulkintojen tekemiseen. Tutkimuksen uskottavuutta lisää huomattavasti se, että tiedonantajat arvioivat tulosten ja johtopäätösten osuvuutta, sillä lähetimme tutkielman esitarkastusvaiheessa tiedonantajille, jotta he voivat kommentoida tuloksia ennen tutkielman valmistumista. Tutkimukseen osallistuneiden riittävä kuvaus sekä arvio kerätyn aineiston totuudenmukaisuudesta ovat myös tutkimuksen uskottavuutta vahvistavia tekijöitä (Parkkila ym. 2000, Tuomen & Sarajärven 2018, 162 mukaan). Kuvaamme luvussa kuusi tutkimukseemme osallistuneita henkilöitä, jotka oli harkitusti valittu tiedostaen heidän ammattimaisuutensa. Samaisessa luvussa kuvaamme myös tutkimuksen toteuttamisen ja luvussa seitsemän tutkimuksen tulokset mahdollisimman tarkasti ja otimmekin tulosten esittelyyn suoria lainauksia aineistosta.

Eettisyys. Tieteen etiikaksi kutsutaan tietynlaista tutkimuksen ja etiikan välistä yhteyttä, jossa tutkija tekee ratkaisuja siten, että eettiset kannat vaikuttavat niihin. Tästä syystä on erityisen tärkeää pohtia, millaisia keinoja tutkija voi tai saa käyttää tutkimusta tehdessään. Tätä näkökulmaa painotetaan monissa säännöissä ja sopimuksissa, jotka koskevat tutkimusetiikkaa. (Tuomi ym. 2018, 147–150.)

Tutkimuksessamme otimme huomioon ihmistieteisiin luettavien tutkimusalojen eettiset periaatteet, joita ovat tutkittavien itsemääräämisoikeuden kunnioittaminen, tutkittavien henkisen, taloudellisen ja sosiaalisen vahingoittamisen välttäminen. Tämä lisäksi noudatimme yksityisyyden ja tietosuojan periaatteita. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 7–8.)

Kvalitatiivisessa, eli laadullisessa tutkimusstrategiassa tutkittavat ja tutkijat ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Näin ollen kaikki haastattelut ovat haastateltavien ja haastattelijoiden yhteistyön ja vuorovaikutuksen tulosta. Haastattelijat voivat omalla käytöksellään esimerkiksi vahvistaa haastateltavaa. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 75–77, 87–90.) Tässä tutkimuksessa kuitenkin ilmeet ja eleet jäivät kaikissa paitsi yhdessä haastattelussa pois, sillä yhtä haastattelua lukuun ottamatta haastattelut pidettiin etänä nauhoittaen. (KTS s. 26.) Joka tapauksessa esimerkiksi haastattelijan sanavalinnoilla ja äänenpainolla voi olla merkitystä haastateltavaan (Tuomi & Sarajärvi 2018, 87–90). Koska aihe on melko läheinen molemmille tutkimuksen tekijälle, saattavat haastattelijan arvot tai käsitykset asioista heijastua vastauksiin.

Haastattelijoiden koulutustaustalla voi olla myös merkitystä, sillä liikuntapedagogiikka voidaan yhdistää urheilumaailmaan. Näin ollen tutkimuksen tekijöiden tulkintoihin tässä tutkimuksessa saattoi vaikuttaa kummankin tutkijan koulutustausta, sillä kokemuksia ja näkökulmia on sekä opettamisen että valmentajan roolista. Urheilutaustan lisäksi kummatkin tutkijat ovat olleet myös valmentajan pestissä. Lepällä (PL) löytyy valmennustaustaa koripallon, jalkapallon sekä e-urheilun parista. Salomaalla (HS) puolestaan valmennuskokemukset ovat tulleet jääkiekon, jalkapallon ja luistelun parista. Pyrimme vahvasti objektiivisuuteen sekä haastattelu- että analyysivaiheessa, vaikka tiedostimme, että joissain kohdissa aiemmat omat kokemuksemme saattoivat ohjata tulkintojamme. Ja koska puhtaan objektiivista tietoa ei ole olemassa, on tämänkin tutkimuksen tuottama tieto tutkijoiden subjektiivisesti tuottamaa tulkintaa (Tuomi & Sarajärvi 2018, 147–150).

8 TULOKSET

8.1 Tutkimuksen analyysikehys

Aineistolähtöisen sisällönanalyysin tuloksena meille muodostui 23 alaluokkaa, 3 yläluokkaa ja yksi pääluokka, joka toimi myös yhdistävänä luokkana. Kolme yläluokkaa ovat vuorovaikutustaidot, ryhmän kiinteys ja palaute. Kaikkia näitä yhdistävä pääluokka on vuorovaikutus joukkueessa. Kaikki alaluokat yhdistyivät joihinkin kolmesta yläluokasta. Kuviossa 2 on havainnollistettu kolme eri yläluokkaa ja niiden sisällä olevien alaluokkien suhteet, joiden sisältöä kuvaamme tarkemmin taulukkoa seuraavissa alaluvuissa.



KUVIO 2. Eri luokat havainnollistettuna.

8.2 Vuorovaikutustaidot

Vuorovaikutustaidot ovat yksi kolmesta yläluokasta tässä tutkimuksessa. Yhteensä vuorovaikutustaidot saivat vähiten (126) mainintoja haastatteluiden yhteydessä. Tämä tulos voi johtua siitä, että meidän puolistrukturoidussa haastattelurungossamme ei suoranaisesti ollut kysymyksiä erikseen vuorovaikutustaidoista. Tämä yläluokka koostui seitsemästä eri alaluokasta, joista eniten mainintoja saivat keskustelutaidot (33), valmentajan ja pelaajan suhde (28), tunnetaidot (21) ja kaikkien kanssa toimeen tuleminen (17). Keskustelutaidot, tunnetaidot ja kaikkien kanssa toimeen tuleminen nousi esille kuudessa seitsemästä haastattelusta. Valmentajan ja pelaajan suhde nousi esille jokaisessa haastattelussa. Kolme pienintä alaluokkaa ovat kokonaisvaltainen valmennus (14), kielitaito (7) ja asioiden käsitteleminen (6). Nämä mainittiin enintään kolmessa haastattelussa. Kuviossa 3 on havainnollistettu eri alaluokat ja miten paljon mainintoja alaluokat saivat suhteessa toisiinsa.



KUVIO 3. Vuorovaikutustaidot havainnollistettuna.

8.2.1 Keskustelutaidot

Keskustelutaidoista puhuttaessa haastatteluista nousee esille erilaisia asioita, kuten pelitilanteiden läpikäynti keskustelun avulla, milloin ja kuka aloittaa keskustelun sekä se millaisena haastateltavat näkee erilaiset keskustelijat. Tuloksia läpikäydessämme yhdistimme kuuntelutaidot keskustelutaitoihin, koska koemme, että kuuntelu on yksi tärkeä osa keskustelutaitoja.

Pelitilanteiden läpikäyntiä tapahtuu joko ennen peliä tai sen jälkeen, jolloin on aikaa käydä keskustellen läpi eri näkökulmat. Tällä ei tarkoiteta suoranaisesti palautteenantoa, jolloin palautetta annetaan yksittäiselle pelaajalle tai pelaajille. Palautteenantoon liittyvät asiat käymme läpi tulososion myöhemmässä osassa. Kyseessä on enemmänkin pohdintaa ja ongelmanratkaisua erilaisista hypoteettisista tilanteista mitä pelissä voi tulla eteen.

”Mä saatan tuoda vaikka omaa näkökulmaa ja sitten toinen pelaaja vaikka tuo omaa näkökulmaa ja sitten keskustellaan siitä asiasta ja sitten loppujenlopuksi valmentaja sanoo, että ootte molemmat oikeassa ja väärässä että nää voi mennä molemmiin päin” – Haastateltava 5

”Tietysti ajoittainhan tulee siis niinku erimielisyyksiä ja niitä niinku puntaroitiin” – Haastateltava 1

Keskustelua pelitilanteista tapahtuu välillä myös pelien aikana, vaikka haastateltavat olivat sitä mieltä, että pelissä tilanteiden läpikäynti voi olla pelille jopa haitallista.

”Sit meillä alkaa uus kierros, niin sit me puhutaa viel niinku siit menneestä, niin se on niinku aika turhaa, et siitä pitäs päästä irti” – Haastateltava 3

Haastateltavilta nousi esille erilaiset keskustelijat ja keskustelutaitojen merkitys. Keskustelulle tarvitaan aloittaja, henkilö, joka nostaa joukkueen erilaiset ongelmat esille. Sama henkilö on usein sellainen, joka kannustaa keskusteluun. Kaikki keskusteluun osallistuvat henkilöt eivät

ole kuitenkin yhtä aktiivisia. Erityisen tärkeää olisikin saada mielipide esille myös niiltä, jotka eivät omaa mielipidettään tuo aktiivisesti esille.

”Semmonen ihminen, joka yleensä saa aikaa ne keskustelut ja must tuntuu et se on ollu aika kriittinen asia, niinku monelle mun tiimistä, et siel on selkeesti se keskustelun aloittaja, joka on aina innostanu ja kannustanu siihen keskusteluun.” – Haastateltava 1

”Koska miten eri joukkueissa on ollu, nii yksilöinä on ihmisii, jotka puhuu ihan liikaa suhtees siihen mitä tarvitsee ja sit on taas niitä, jotka on tosi hiljasii.” – Haastateltava 2

Suomalaisten pelaajien keskustelutaidot nousivat esille eri haastateltavilla. Koettiin, että suomalaiset eivät uskalla sanoa asioista tai jos uskalletaan, niin ulosanti on vajavaista. Kansainvälisissä joukkueissa nousi myös ammattimaisuus esille suurempana tekijänä kuin suomalaisissa joukkueissa. Kielimuuri koettiin ristiriitaiseksi, osa pelaajista ei kokenut kielellä olevan merkitystä, kun taas osa koki sen vaikeuttavan yksityiskohtaisten asioiden läpikäyntiä niin, että kaikki varmasti ymmärtävät mistä on kyse.

”Koska siis varsinki suomalaisissa persoonissa on hyvin pitkälti se, että ei uskalleta sano asioista. Tai sit jos uskalletaan, nii sit se yleensä sanotaan jotenki tosi tönkösti.” – Haastateltava 2

”Vielä siitä ammattimaisuudesta, niin tuntuu, että se on niinku vielä enemmän ammattimaisempaa kuin Suomi-jengeissä.” – Haastateltava 5

”Kielimuuria ei oo, kaikki puhuu tosi hyvin enkkua.” – Haastateltava 5

”Ehkä ainakin aluks saatto olla vaikutusta kielellä, ku ei se ihan niin luonnostaa tullu sitku suomen kieli. Varsinki jossain pelissä, jos halua selittää nii ei se ihan niin helposti mee ja siin voi olla tämmöstä et ite luulee et selittää sen hyvin mut toinen ei saa siit kiinni nii hyvin.” – Haastateltava 4

”Eka asia niinku kansainvälisis joukkueis on se, että pitää ymmärtää mitä se toinen sanoo, vaikka siin on pieni kielimuuri välillä. Tai ite koen sen ainaki sillee, et se oli tosi vaikee ymmärtää toista ihmistä, tai se tuo persoonan iha eri tavalla esille, jos se puhuu vierasta kieltä, ku jos se puhuis omaa kieltä.” – Haastateltava 2

Kuuntelutaidot ovat tärkeä osa pelaajien keskustelutaitoja. Pelaamisen kontekstissa erityisen tärkeää se on pelitilanteissa, joissa informaatiota tulee kuuloaistin kautta paljon ja josta pitäisi osata suodattaa ne tärkeimmät asiat. Keskustelutaitojen kontekstissa kuuntelu nousi esille aitona kuunteluna, eli taitona kuunnella toista, ei vastataksaan, vaan ymmärtääksään toista. Toinen asia mikä nousi esille, oli kuullun asian sisäistäminen ja se, että ei puhu toisen päälle.

”Aito kuuntelu ehkä vielä, se ei oo sitä, että sä vaan pidät korvat auki ja sit annat toisen sanoo, vaan oot sillei okei, minkä takia toi sanoo noin.” – Haastateltava 1

”Meillä oli tosi iso ongelma, että puhetta oli kyllä, mut sit, ku sitä on liikaa nii porukka ei vastaanottanu kaikkee mitä sanotaan.” – Haastateltava 2

”Priorisoitas sitä, et kuunnellaan aina, ku joku avaa suunsa ja ei puhuta päällekkäin.” – Haastateltava 2

Haastateltavat kokivat, että pelaajan joukkueurheilutausta näkyy pelaajan keskustelutaidoissa ja joukkueena toimimisessa. Erilaiset joukkueurheilulajit, kuten jalkapallo, koripallo tai jääkiekko antavat hyvät sosiaaliset valmiudet toimia joukkuekilpailussa myös e-urheilun puolella. Jokaisella haastateltavalla on ollut lapsuudessa tai nuoruudessa jonkin tason joukkueurheilutausta, tason vaihdellessa harrastuspohjaisesta toiminnasta aina kilpatasolle asti. Jokainen haastateltava koki, että joukkueurheilutausta on jossain määrin auttanut myös e-urheilun parissa.

”Siellä on niitä 18-vuotiaita pelaajia, jotka on niinku kotiluolassa kehittyne niinku iha huipputasolle, niinku sen pelaamisen suhteen. Mutta sitten en kyl usko, että niiden sosiaaliset taidot on kehittyne millää tavalla samalle tasoon.” – Haastateltava 1

”On se varmasti siis siin mieles just opettanu eri asioita ja mitkä on ollu näkyviä nykyäänki. Just se et pakko siin on tulla kuitenkin toimeen ku joukkueessa ollaan.” – Haastateltava 4

”No tottakai siis mitä enemmän kokeilee asioita niin sitä enemmän löytää sen oman juttunsa. Osa sitä kasvamista.” – Haastateltava 5

”Joukkueurheilutausta on niinku tosi hyvä ensikosketus siihen, mitä se joukkueessa toimiminen voi olla sitte myöhemmin.” – Haastateltava 1

8.2.2 Tunnetaidot

Haastatteluissa tunnetaidot nousivat esille niin eri vuorovaikutus- kuin pelitilanteissa. Haastateltavilta nousi esille erityisesti turhautuminen ja sen aiheuttamat ongelmat eri peli- ja keskustelutilanteissa. Myös itsevarmuus ja ryhmän korkea vireystila nousi esille suorituksissa. Turhautuminen on haastateltaville tuttu tunne, joka vaikuttaa heidän mukaansa niin omaan yksilölliseen sekä ryhmän suoritukseen.

”Sitten ne pienetkin turhautumiset niinku äänensävyssä ja kaikessa näkyy heti kaikille muille.” – Haastateltava 4

”Plus se, että jos joku toinen alkaa osoittaa mieltään ihan turhaan vaikei niinku ole peli vielä hävitty.” – Haastateltava 7

”Todella turhauttava olotila, niin siinä aina sanoo jotain mitä ei tarkota” – Haastateltava 3

Haastateltavat ovat tunnistaneeet myös itsevarmuuden ja liian korkean vireystilan aiheuttavan ongelmia joissain tilanteissa. Jos pelaaja onnistuu tiukassa tilanteessa, itsevarmuus voi aiheuttaa liiallista riskinottoa tai sydämen syke on niin korkealla, ettei pysty kunnolla keskittymään seuraavassa tilanteessa. Joukkueen liian korkea vireystila voi taas johtaa esimerkiksi keskittymiskyvyn hetkelliseen heikkenemiseen.

”Aina kun sä voitat semmotteen tilanteen mitä sun ei kuulu tai jonku tiukan klutsin niin siin nousee aina ne kierrokset ja sykkeet ja sillo yleensä, no se pause on aika suositeltavaa ottaa ... jos mä onnistun niin mä veikkaan et mä oon sillee tosi niinku hyperaktiivinen ja semmonen tosi niinku confident” – Haastateltava 3

”Mulle saattaa tulla vähä vauhti päälle, saattaa ehkä vähän virheitäkin myös silloin, muistan yhen edelleen missä mulle tuli tosi iso onnistuminen ja sitte hirvee vauhti päälle ja sit mä pelasin ens erän ihan sillee et siin ei ollu niinku mitää järkee.” – Haastateltava 3

”Sä meet siihen hypeen niin vahvasti mukaan, et sil keskittymisel ei ehkä oo enää nii paljoo sulle välii vaan se on enemmänki sitä hypehypee” – Haastateltava 1

”Se niinku johtaa monesti siihen että, tää niinku mun kokemuksen mukaa se johtaa se ylienergisyyys siihen, että ei ehkä oo enää niin tilanteen tasalla” – Haastateltava 1

Esille nousi myös haastateltavien erilaisia toimintatapoja, miten he toimivat erilaisten tunteiden kanssa, jos kyseiset tunnetilat vaikuttavat pelisuoritukseen. Tunnetaitojen merkitys korostuu myös palautteen vastaanottotilanteissa, erityisesti jos palautteen vastaanottaja pyrkii puolustelemaan toimintaansa.

”... välillä pitäs olla vähä aktiivisempi tai niinku pitäs niinku vielä enemmän harrastaa sitä ja sit ehkä vähä karsii niit kaikist pahimpii. Et sit ku tulee se turhautuminen nii pitäs mielummi sen mikin mutella ... mielummi just sillee et sit ku peli on menny ohitte puoltuntii vetää happee ja sen jälkee mennää puhuu koska sit se on paljo semmosta järkevämpää.” – Haastateltava 3

”Monesti mun kohdalla mä huomaan tietosesti niinkun vaan työntäväni sitä pois, et mä en niiku halua mukaan siihen, koska mä koen et se ei auta mua. Ja sit mä koitan niinku toleroida sitä sillee, että oikeastaan kaikki tunnemaailma niinku vähä sillee mä käännän niinku voluumin alaspäin ja se on sit niinku et superinnostukset ja superepäonnistumiset niin ei ne tunnu enää nii pahalta.” – Haastateltava 1

”Jos se tunnereaktio on aina ensin, et ehän mä tee noin tai sillee se puolustus niinku nousee. Nii sit siitä ihmisestä, joka halua sanoo sen kritiikin, nii sil on taas ens kerral aina vaikeempi

sanoo se seuraava asia, mitä se toivois, että se tekis paremmin tai kertoo siitä, et mitä sä oot tehny hyvin ... kaikki tommonen negatiivinen kuitenkin aina työntää meidän niinku intressiä tehdä sitä asiaa uudelleen.” – Haastateltava 1

8.2.3 Valmentajan ja pelaajan suhde

Haastatteluissa nousi esille valmentajan ja pelaajan välinen vuorovaikutus ja mitä se sisältää. Haastateltavat näkivät valmentajan henkilönä kenelle voi puhua erilaisista asioista, ei pelkästään pelisuorituksista. Haastateltavat kokivat myös pelaajatuntemuksen ja keskinäisen luottamussuhteen rakentamisen tärkeäksi. Pelaajatuntemus nousee tärkeäksi osaksi myös pelisuorituksissa, erityisesti niissä tilanteissa, kun pelaajat alkavat turhautumaan ja virheiden määrä alkaa nousemaan. Haastatteluissa tuli esille myös valmentajan vuorovaikutustaitojen tärkeys ja se, millä lailla valmentaja viestii eri asioista.

”Sulla on periaatteessa semmoinen ihminen, kelle sä pystyt käydä avautumassa ja sanotaan, että jos on jotain pelillisiä tai sitten pelin ulkopuolisia asioita.” – Haastateltava 7

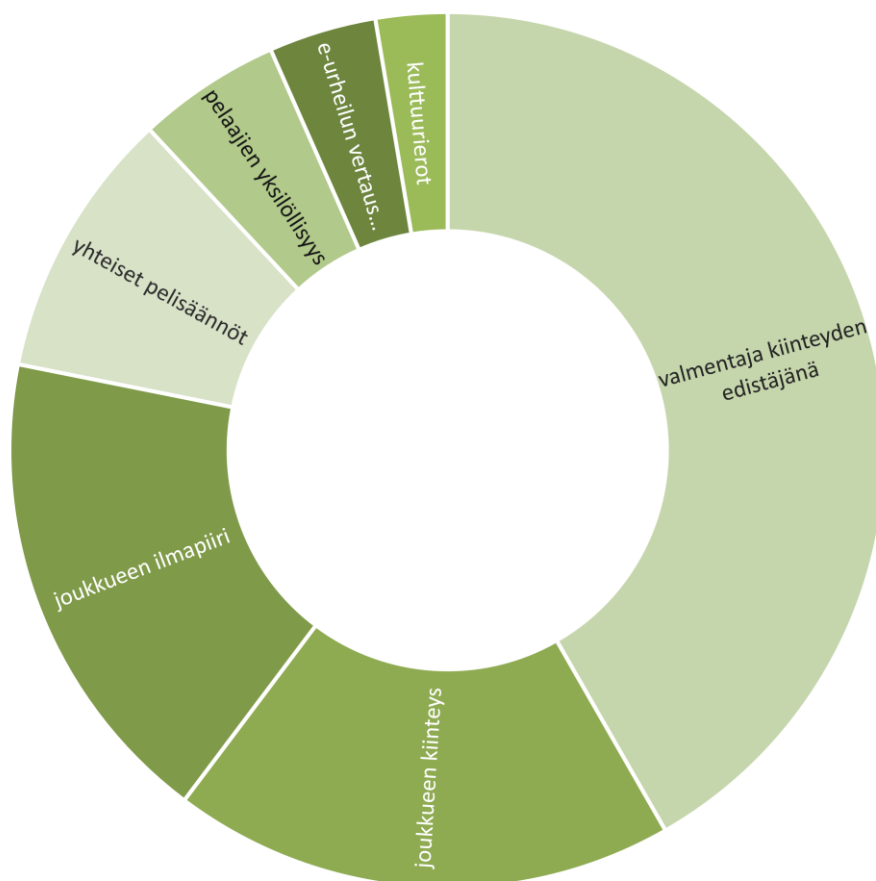
”Ja sit se ehkä tulee kans siitä et sit pitää ite pystyy puhuu, niinku valmentajan pitää pystyy puhuu pelaajille, koska sit siitähän tulee se vuorovaikutus, ei se ehkä toimi niin et vaan kuuntelee siinä, niin se ei ehkä luo semmosta luottamusta pelaajille.” – Haastateltava 4

”Osaa olla sillä lailla tilanteen päällä, että tietää jokasen pelaajan niin syvälle, että ei tule semmosta tilannetta, että lähtee pakka ihan täysin lahoamaan jonkun pelin aikana, et osaa sitten nähdä ne tunnusmerkit jo siinä kohtaa, että mitä täytyy tehdä. Jotain uutta, vaikka ottaa lisäaika tai jotain muuta.” – Haastateltava 6

”Kyl se lähtee ylivoimaisesti siitä vuorovaikutuksesta, mut myös siitä et oppis ymmärtään et mimmosii pelaajii hänellä on niinku valmennettavana, koska taas pitäis niinku yksilöinä miettii niinku jokaista niist pelaajist, että miten ne saadaan pelaamaan mahdollisimman hyvin yhdessä.” – Haastateltava 2

8.3 Ryhmän kiinteys

Yksi kolmesta yläluokasta tässä tutkimuksessa on ryhmän kiinteys. Tämä yläluokka sai enemmän mainintoja (151) kuin vuorovaikutustaidot. Tämä yläluokka koostui kahdeksasta eri alaluokasta, joista eniten mainintoja saivat valmentaja kiinteyden edistäjänä (63), joukkueen ilmapiiri (27), joukkueen kiinteys (28) ja yhteiset pelisäännöt (15). Valmentaja kiinteyden edistäjänä ja joukkueen kiinteys nousi esille kuudessa seitsemästä haastattelusta. Joukkueen ilmapiiri nousi esille jokaisessa haastattelussa. Muut alaluokat ovat pelaajien yksilöllisyys (8), e-urheilun vertaus perinteiseen urheiluun (6) ja kulttuurierot (4). E-urheilun vertaus perinteiseen urheiluun tuli esille neljässä eri haastattelussa, loput nousivat esille kahdessa haastattelussa. Valmentajan osuus tässä yläluokassa on verrattain suuri, johtuen osaksi puolistrukturoidusta haastattelurungosta. Kuviossa 4 on havainnollistettu eri alaluokat ja miten paljon mainintoja alaluokat saivat suhteessa toisiinsa.



KUVIO 4. Ryhmän kiinteys havainnollistettuna.

8.3.1 Joukkueen kiinteytys

Mitä tulee joukkueen kiinteyteen, haastatteluissa nousi esille yhteiset tavoitteet, joka haastateltavien osalta tarkoitti voittamista ja onnistumisia. Voitonhalu yhteisenä tekijänä nousi esille eri haastateltavilla.

”Päällimmäisenä on mielessä se, miten jengi suhtautuu siihen pelaamiseen.” – Haastateltava 5

”Kaikki haluaa tällä tasolla kuitenkin voittaa, se on semmonen yhteinen tekijä jokaisella pelaajalla.” – Haastateltava 7

”Joukkueen ehdoilla kaikki työskentelee ja kaikilla on yhteinen päämäärä. Se luo sitä motivaatiota ja tiimihenkeä, että kaikki jaksaa puurtaa, vaikka tulisi epäonnistumisia.” – Haastateltava 4

Usko yhteiseen tekemiseen, luotto joukkuekavereihin ja tiivis yhdessäolo nousivat esille haastatteluiden aikana.

”Dotassa se on niin millisekunneista kiinni, et joku sanoo et mennää takaspäin tai mennää päälle, sun pitää vaa luottaa suoraa.” – Haastateltava 2

”Me toimitaan niin tiiviisti niinku koko ajan pitkiä päiviä niin siinä on pakko niinku myös tai niinku väistämättäkin tulee just sitten juteltua kaikesta.” – Haastateltava 5

”No joukkueessa missä muhun on niinku luotettu, niin mulla ei ollut mitään ongelmaa ja musta tuntuu, että ihmiset on nähnyt niinku arvoa sille mun tekemiselle. Mutta on myös ollut joukkueita missä ihmiset ei salli tuota, että pitää olla hirveän jäykkä ja niille on tärkeitä niin kuin pitää se pohja samanlaisena koska se tuo niille turvaa ja selkeyttä siihen, että miten pelataan. Sitten se saattaa ahdistaa tosi paljon, että joskus joku tulee yhtäkkiä lisää sinne uusia muuttujia” – Haastateltava 1

Esille nousi myös yksilön vastuu, se miten päivittäisillä teoilla vaikuttaa omaan tekemiseen ja tätä kautta myös joukkueen yhteiseen tekemiseen. Joukkue toimintaa verrattiin myös parisuhteeseen, joskin parisuhteessa henkilöitä on yleensä kaksi, kun joukkue toiminnassa vaikuttavia henkilöitä on viisi tai enemmänkin.

” Ja sä ymmärrät sen et se on niinku kaikkien intressissä sen joukkueen kannalta, et kunhan se joukkue toimii, nii sit se myös vaikuttaa niis kilpailutilanteissa, niin tommosten arkisten päivittäisten asioiden ymmärtäminen, että ne vaikuttaa tiimiin isossa kuvassa” – Haastateltava 1

”Mä näen joukkueen vähä niinku oisit parisuhteessa jonkun kanssa.” – Haastateltava 5

” Ite oon välillä sanonu et dota on 5 hengen parisuhde, se on niinku niin iso osa sitä, pelkästään aikataulut ja tämmönen.” – Haastateltava 2

8.3.2 Joukkueen ilmapiiri

Haastateltavien mukaan ilmapiiri eri joukkueissa on pääsääntöisesti ollut positiivinen ja yleisesti ottaen pelaajat tulevat hyvin toimeen keskenään vaikka persoonat olisivatkin erilaisia. Pelaajilta löytyy myös valmius erilaisiin kompromisseihin joukkuekaverin puolesta.

”Ei olla ihan samanlaisia persoonia välttämättä, mutta tosi hyvin tullaan toimeen, pelin ulkopuolella myös.” – Haastateltava 7

”Pidetty vähä lyhyempi präkipäivä niinku jos jotain tommosta vastaavaa niin, että se pystyy menee sen perheen kans viettää aikaa.” – Haastateltava 5

Monesti pelaajien luonteenpiirteet näkyvät ilmapiirissä. Tästä kertoo esimerkiksi liian suora palaute tai joukkueen pelin aikainen huono ilmapiiri. Huono ilmapiiri monesti myös näkyy joukkueen pelisuorituksessa.

”Tällä hetkellä se on vähä silleen että joukkue on aika tunteikas tietyllä tavalla. Sen kyllä huomaa silloin kun menee huonosti peli, niin se meno on aika nihkeätä ehkä välillä.” – Haastateltava 7

”Erittäin suora, välillä jopa ehkä vähä liian suora. Ja sitten kun on kuitenkin temperamenttisia tyyppejä.” – Haastateltava 6

”Jos nyt on niinku paska mentaliteetti tuolla kun pelaa, niin kyllä sen niinku näkee ulospäin siitä, että homma ei vaan toimi. Siitä puuttuu se tietty vapaus, silloin siitä pelaamisesta tulee semmosta väkinäistä” – Haastateltava 6

Haastateltavat kokivat tärkeänä avoimen ilmapiirin luomisen. Tämä auttaa siinä, että jokainen pelaaja pystyy sanomaan omat mielipiteensä avoimesti ja tällä tavalla kehittämään joukkueen toimintaa eteenpäin. Joukkueen avoin ilmapiiri auttaa myös uusia pelaajia integroitumaan joukkueeseen paremmin. Ilmapiirin koettiin vaikuttavan myös joukkueen kulttuuriin ja tätä kautta pelaamiseen. Haastateltavat korostivat myös yksilön vastuuta ilmapiirin luomisessa.

”Paljohan me olla just tekemisis toisten kans kokoaja ja se on aika tärkeitä mitä me ollaan koitettu saada semmone kulttuuri et niinku joku pystyy sanoo omat mielipiteensä iha avoimesti.” – Haastateltava 4

”Musta tuntuu et ihan sillee tyylillä viikon ku mä olin ollu siel nii tuntu et mä olin ihan täysin niinku mukana siin jo et se oli tosi kiva.” – Haastateltava 3

”Mä kuvittelisin et ilmapiiri ja se kulttuuri mikä luodaan ja jonka alla pelataan, niin tuntuu et ne liittyy niinku toisiinsa.” – Haastateltava 1

”Tottakai siis pakostikin sitä kehitty, koska ei kauaa niinku katella kaveria ketkä tai ketä luo niinku semmosta pahaa mieltä joukkueessa.” – Haastateltava 6

8.3.3 Valmentaja kiinteyden edistäjänä

Joukkueen valmentaja nähdään johtajana, joukkueen kulttuurin luoja ja tsemppaajana. Valmentajan tehtäviin, pelillisten asioiden lisäksi, kuuluu hyvän tunnelman ja avoimen ilmapiirin luominen. Pelaajat kokivat, että jo pelkästään valmentajan läsnäolo vaikuttaa positiivisesti heidän omaan pelaamiseensa.

”Valmentajan se juhliminen siinä taustalla antaa semmoisen pienen boostin siihen.” – Haastateltava 7

”Ku siinä oli joku ulkopuolinen kolmas henkilö tekemässä sen niinku pelaajien puolesta, niin kyllä se itsellään ikäänku toi hyvän fiiliksen.” – Haastateltava 7

”Valmentaja oli aina siel mukana ja hoiti votet ja kaikki tämmöset ja sit välillä vaan heittää väliin sinne jotain niin kyl mä huomaan et se vaikuttaa siihen. Se on ihan sikana helpompi niinku tota keskittyy niihin olennaisiin juttuihin.” – Haastateltava 3

Valmentajan tehtäviin kuuluu rakenteellisuuden, tavoitteiden ja toimintatapojen luominen yhdessä pelaajien kanssa. Hänet nähdään suunnannäyttäjänä kehityksen suhteen ja samalla hänen toivottiin kannustavan pelaajia vastuunottoon. Valmentajan toivotaan näyttävän myös omalla esimerkillään sitä, millaisen kulttuurin hän haluaa luoda joukkueeseen.

”Et meil on päämäärät ja me niinku pyritään niihin päämääriin, niinku askel kerrallaan. Ja sitte just niinku koittaa kuitenkin ajatella sitä yhteisöllisyyttä, ettei se oo pelkkää pelaamista ja sitä et ollaa siel servulla. Ja sit kaikil kuitenkin menis hermot toisiinsa nii ei siitäkää tuu sit mitää, et meidän pitää pystyy säilyttää se hauskuuski siinä nii.” – Haastateltava 4

”Pystyy luomaan kulttuurin, missä ne pelaajat kokee sen itsellensä eduksi ja ne on osa sitä kulttuuria, missä ne pääsee myös vaikuttamaan siihen ... kannustaa siihen, että ne ottaa vastuuta ja että koska muuten pelaajat sit monesti vaan sysää sen niinkun ja pitää itseään erillisenä, vähä niinku yksilöinä.” – Haastateltava 1

”Sen sijaan et se ois semmonen niinku johtava hahmo, niin mä puhuin aikasemmin et se ois semmonen niinku kulttuurin lähettiläs.” – Haastateltava 1

”Valmentaja on se vaa joka pitää sillä oikeella reitillä ja niinku näyttää että tällain ja tällein, et sit se vastuu jää niille pelaajille.” – Haastateltava 3

Valmentajalla nähdään olevan iso rooli harjoittelussa ja pienempi pelitilanteissa. Harjoittelussa valmentaminen koostuu pelillisten asioiden läpikäynnistä, kun taas pelitilanteessa valmentaja monesti keskittyy enemmän ilmapiirin ylläpitämiseen ja tsemppaamiseen.

”Päätavoitteena mun mielest valmentajal ois, että se ei tee yhtään mitään, se nostaa sen kädet pystyyn näin. Ja sit se on sillee että okei, tehkääs siellä pelissä, mitä ollaan opeteltu ja mitä ollaan harjoteltu nää viime vuodet ... Se valmentaja loppujenlopuks pyrkis vaikuttamaan mahollisimman vähän sit niis kilpailutilanteis, mut harjoittelutilanteis niinku sil on tosi iso rooli.” – Haastateltava 1

”Itseasiassa se ei niinku välttämättä ku on joku tärkeä peli, niin se ei välttämättä strategisiin asioihin puutu, vaan enemmänkin sitä, että se porukka pysyy kasassa.” – Haastateltava 7

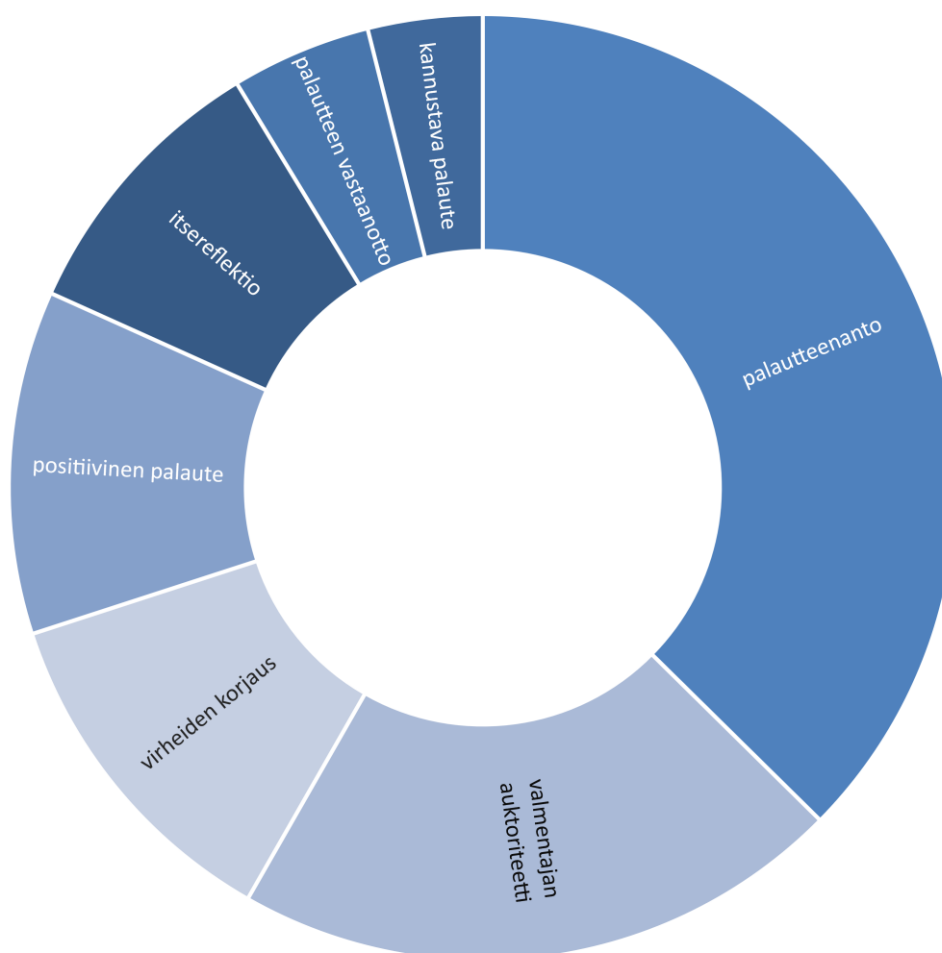
Joissain tilanteissa keskustelu voi kärjistyä, jolloin valmentajan roolina on toimia keskustelun tuomarina, henkilönä, joka on valmis vetämään rajoja, jos keskustelu ei ole enää toimintaa kehittävää. Tällaisia tilanteita voi esimerkiksi olla pelin jälkeen käydyt keskustelut, joissa keskustelun suunta karkaa pelitilanteiden läpikäynneistä henkilökohtaisuuksiin.

”Jos siel alkaa kärjistyä niinku joku tilanne nii se on se joka sanoo et ny turvat kiinni ja sit et silläki ois sellane niinku, nii et se vois sanoo et tos ei oo mitää järkee tos väittelys et se kans pitää sitä tilannetta vähä sillee et se ei karkaa.” – Haastateltava 3

”Väkisinki jos vaikka valmentaja vaatii jonkun tai siin helpottaa huomattavasti et siin on joku puolueeton kaveri, joka pystyy tuomaan ne asiat esille, ilman että ne pelaajat joutus vastakkain liikaa.” – Haastateltava 2

8.4 Palaute

Palaute oli yksi kolmesta yläluokastamme ja ehdottomasti yksi suurimmista keskustelun aiheista haastatteluissa ja se saikin eniten mainintoja (230). Pilkoimme palautteen kahdeksaan eri alaluokkaan. Suurimmat alaluokat, jotka nousivat esille, olivat palautteenanto (66), valmentajan auktoriteetti (48), palautteen ajankohta (29) ja positiivinen palaute (27). Neljä pienintä alaluokkaa olivat itsereflektio (22), virheiden korjaus (15), palautteen vastaanotto (13) ja kannustava palaute (10). Kuviossa 5 on havainnollistettu eri alaluokat ja miten paljon mainintoja alaluokat saivat suhteessa toisiinsa. Haastateltavien mukaan e-urheilussa palautteenannolla on todella suuri merkitys kokonaisuuksiin pelin aikana sekä sen ulkopuolella.



KUVIO 5. Palaute havainnollistettuna.

8.4.1 Palautteenanto

Palautteenanto. Haastateltavien kommentteista ja ajatuksista käy ilmi, että palautteenannolla on todella monia eri merkityksiä e-urheilussa. Esimerkiksi muiden palaute voi valaista jokaisen omaa kuvaa siitä, millaisena kuvittelee ja näkee itsensä.

”Et sitä ei välttämät huomaa et on kehittyny joissaki asioissa. Ja kuitenkin ihmiset näkee sut hyvin eri tavalla, ku mitä sä ite kuvittelet itsestäs.” – Haastateltava 1

Haastateltavat ovat selkeästi huomanneet, että palautteen antamisesta ei ole oikein kokemusta tai sen tarkoitusperää ei olla juurikaan mietitty. Palautteenanto aiheuttaa selkeästi tästä syystä vaikeita ja ongelmallisia tilanteita.

”Ylipäättään ei puhuta tommoisista huonoista asioista joukkuekavereilleen, että jos joku pelas huonosti, niin et sä sille yleensä sano, että se pelas päivän päin vittua, siitä harvemmin tulee mitää hyvää.” – Haastateltava 5

”Harvemmin se on niinku ollu hyvin muotoiltu se palaute, ku ollaan niinku nuorii kavereita. Et ei siel oo ollu sitä taitoo antaa sellasta rakentavaa palautetta, vaan sun on ite pitäny osata rakentaa se paska palaute rakentavaks niin sanotusti” – Haastateltava 2

”Must tuntuu et se on enemmän semmost, et se annetaan se palaute sit sen turhautumisen yhteydessä ja must tuntuu et se on ehkä ihmisten tapa purkaa sitä turhautuneisuutta. Eikä se oo ehkä sitä, että oikeesti halua antaa kritiikkii tai palautetta.” – Haastateltava 1

Haastateltavien nostoista nousee esille se, että palaute voisi usein olla spesifimpää ja kohdennettua, jotta asioissa mentäisiin eteenpäin. Näin ollen viestin alkuperä tulee selväksi vastaanottajalle eikä sen ajatus jää epäselväksi:

”Mikä meil on hyvää ja mikä meil meni eilen huonosti ja miks se meni huonosti ja miten me sitä parannetaan. Kyl sen täytyy olla semmonen niinku pikkutarkka tavallaan.” – Haastateltava 3

”Must tuntuu et harvoin palaute on ollu semmosta, että mä tykkään kun sä toimit tälle tai oot toiminu tällä tavalla viimisen niinku puolen vuoden aikana.”– Haastateltava 1

”Se on niin henkilökohtaista, että mä ainakin pidän meidän valmentajan palautetta asioista ihan hyvänä ja rakentavana.”– Haastateltava 7

Haastateltavat kokevat, että palaute tulisi pystyä perustelemaan tai muotoilemaan, jotta saisi oman näkemyksensä ymmärretyksi. Joka tapauksessa se ei ole niin helppoa, mitä voisi kuvitella:

”Mulle ollu aina tosi tärkeetä, että niinku tässä pelissä varsinki et kaikki tilanteet mistä porukka alkaa väittelee keskenään, niin molempien pitää osata perustella se oma näkemys et jos ei osaa, nii mun mielest se on niinku, nii se on osattava kertoo et miks se on näin parempi.”– Haastateltava 3

”Suoruus pitäis osata niinku muotoilla oikein, varsinkin jos haluaa antaa dataa silleen ihan suorilta käsin, niin pitäis osata se.”– Haastateltava 6

”Tai siis et hän pystyy sanoo sen et mitä sun pitäis lähtee muuttaan, mut todennäkösesti hän ei pysty mitenkään sanoon sitä, et miten sitä pitäis lähteä muuttaan.”– Haastateltava 2

Valmentajan rooliin kuuluu antaa rakentavaa sekä kritiikkiä sisällä pitävää palautetta. Ilman valmentajaa vastuu palautteenannossa siirtyy käytännössä vain pelaajille.

”Et kritiikin vastaanottaminen on ylivoimaisesti ykkönen ja kyl se hyvin pitkälti myös siihen kritiikin antamiseen tulee, jos ei niinku oo ulkopuolista valmentajaa siin homassa. Et miten tai mihin asioihin sä puutut.”– Haastateltava 2

Pelaajilta ei välttämättä löydy valmiuksia rakentavaan palautteenantoon, mutta kokemusten kautta nekin taidot voivat kehittyä. Haastateltavat kuvaavat, että heidän taitonsa ja kykynsä antaa ja vastaanottaa palautetta on kehittynyt kokemusten kautta.

”Me ymmärrettiin et ei kukaan niinku henkilönä anna kritiikkiä toiselle vaan enemmänki ite pelitilanteessa. Me ymmärrettiin toi asia tosi aikasin, joka auttaa sitä palautteen vastaanottamista” –Haastateltava 2

”Must tuntuu et mul itel on niinku semmonen intuitiivinen puoli siin et, mä en ehkä osaa luokitella sitä et millasta palautetta antaa millekki henkilölle missä tilanteessa. Mut sit ehkä silleen, niinku siin hetkessä mä pystyn mun mielestä aika hyvin ymmärtämään, et okei millasta palautetta tää toivois saavansa tästä.”– Haastateltava 1

Kokonaisuudessaan palaute ei olekaan niin mustavalkoista.

”Jos mulle joku sanoo, että sulla on mennyt tämä, sä olet heittänyt tämän savun vaikka koko ajan päin vittua, että me fiksa se. Ei se oo mun mielestä negatiivista palautetta eikä se ole välttämättä niinku positiivista palautetta, se on vaa palautetta. Mä en näe niinku ehkä niin mustana ja valkoisena palautetta.”– Haastateltava 5

Osa haastateltavista nosti palautteesta puhuttaessa esille sanan kritiikki, joka saatetaan kokea pelottavaksi asiaksi antaa. Toiveena olisi se, että voitaisiin luottaa yksilöön niin paljon, että hän tunnistaa ja tiedostaa omat virheensä.

”Meil on semmonen niinkun ajatus siitä, et se itseasias saattaa ohjata niinku sitä toimintaa semmoseks negistelyks. Et kritiikki jotenki koetaan vähän pelottavaks asiaks antaa, koska halutaan kuitenkin uskoa siihen yksilöön niin paljon, et se tekee oikeit valintoja ja vaikka se tekee virheen niin se ei niinku oikeesti haittaa ja sitte uskotaan siihen et se yksilö ehkä saa sen tai ymmärtää sen joka tapauksessa.” –Haastateltava 1

8.4.2 Valmentajan auktoriteetti

Valmentajan auktoriteetti. Haastateltavat nostivat valmentajan auktoriteetin roolin monin eri tavoin esille. Mainintoja nousi eri konteksteissa yhteensä 48 kappaletta. Eniten auktoriteetti yhdistettiin haastateltavien puolesta johtamiseen ja valmentajan ominaisuuksiin liittyvissä keskusteluissa.

Haastateltavat korostivat sitä, että valmentajan on osattava johtaa ja tietää mitä hän tekee, jotta toiminta olisi ammattimaista. Selvät sävelet valmennuksessa lisäävät luotettavuutta sekä uskottavuutta.

”Sun pitää olla vähän kuin johtaja kun sä oot valmentaja” – Haastateltava 5

”on pakko olla se auktoriteetti ja sen on oltava tosi niinku määrätietonen ja semmonen et tää asia on ny näin ja näin ja näin” – Haastateltava 3

”jos on valmentaja niinku näillä huonommilla tasoilla, joka on niinku tietää asiat niinku asioista ja on niinku menestynyt tai on vastaavaa, niin se ehkä tuo huonommilla tasoilla sitä ammattimaisuutta siihen” – Haastateltava 5

”Sitä vaan tarkoitan auktoriteetilla, että jos se sanoo jotain, niin porukka uskoo siihen” – Haastateltava 7

Haastateltavat nostivat esille, että auktoriteettia on oltava, mutta on osattava olla myös joustava.

”Mä tykkään ite tosi paljon että auktoriteetti on oltava todella korkeella” – Haastateltava 3

”Joustava auktoriteettinen tyyli” – Haastateltava 7

Haastateltavan mielestä auktoriteetin hallitseminen voi olla haastavaa, sillä johtajan asemassa oleminen voi vaikuttaa toimintaa ja se voi näkyä myös negatiivisesti siten, että 'valtaa' tai omaa asemaa käytetään väärin.

”Mä tiedän paljon semmoisia koutseja millä toi menee yli, paljon ihmisiä ylipäätään, että niil menee yli kun ne saa vähän auktoriteettia” – Haastateltava 5

Yksi isoimmista keskustelun aiheista haastatteluissa oli se, että mitä ominaisuuksia e-urheilun valmentajalla tulee olla ja tästä heräsikin muutamia erilaisia ajatuksia valmentajan omaan pelaamisuraan liittyen:

”Mä kuvittelisin, että siis sun pitää olla pelannut sitä peliä tietyllä tasolla, tarpeeksi korkealla tasolla. Ymmärtääksesi sitä, että mitä siellä pelissä tapahtuu, koska kuitenkin se oma kokemus on niin merkittävä ihan vaan sen puolesta, että miten sä puhut siitä asiasta” – Haastateltava 1

”Kyl sitä tietotaustaa täytyy olla mut niinku välttämättä sitä pelikokemusta ei täydy olla” – Haastateltava 3

”Kyllä niinku yleisestikki on semmone joku johtajahahmo ketä tulee ja pystyy vaa viemää sitä eteenpäin sitä hommaa ja kattoo ettei tuu suurempii konflikteja, pitää sen niinku toimivana nii voi auttaa. Ei siihen välttämättä tarvita sitä pelitaustaa.” – Haastateltava 4

”Et sen pitää olla tietyn taitotason pelaaja, et se pystyy ees ymmärtää niinku noin nopee temposta pelii” – Haastateltava 2

Haastateltavat nostivat esiin valmentajan kokemuksen. Kokemus voi näkyä monin eri tavoin valmentajan tekemisessä, kuten kuinka asiat tuodaan esille tai miten nuorten pelaajien kasvattaminen myös ihmisenä on huomioitu valmennuksessa.

”Valmentajan yksi suurimmista resursseista on se oma kokemus, jonka kautta se puhuu” – Haastateltava 1

”Se oli niinku tosi niinku isommassa roolissa siin koko joukkueen kasvatuksessa, ku sillä oli kokemusta siitä, et miten, miten niinku ammattilaiset vuorovaikuttaa, et miten ne kehittyjoukkueena” – Haastateltava 2

8.4.3 Palautteen ajankohta

Palautteen ajankohta oli asia, mikä puhutti haastateltavia ja esille nousikin ajatuksia siitä, että palautteen ajankohtaa on tärkeää pohtia. Palautteen ajankohdalla voi olla valtava merkitys siihen millaiseksi palautteen vastaanottanut palautteen kokee. Hyvänä nyrkkisääntönä on pohtia palautetta annettaessa, että milloin tai missä tilanteessa itse toivoisit saavasi palautetta.

”Millon sä puutut niihin asioihin. Eli meil oli just tällasii tilanteit et taas yks kokeneempi pelaaja sano hyvinkin aikases vaiheess sen, että antakaa palaute toisillenne, mut miettikää millon te sitä annatte.” – Haastateltava 1

”Mä pyrkisin siihe et se ois neutraali tilanne, että esimerkiks mä en koskaa tykkää siitä, että häviön jälkee käydää sitä häviöö läpi koska siinä on valmiiks jo se turhautuminen siitä häviöstä nii sit siin voi vaa luoda enemmän konflikteja ja riitatilanteita. Nii mielummi sitte koittaa ottaa siihen vähä niinku aikaa vaa välii ja sitte vaikka seuraavana päivänä puhuu siitä, käy sitä läpi.” – Haastateltava 4

”Präkkien aikana pystyy ehkä jossain määrin jotain pientä. No siis kyllä matsin aikana jotain pientä pitää sanoa, jos on niinku oikeasti merkittävä semmoinen simppei asia.” – Haastateltava 5

”Kyllä se sitten niinku aina pelin jälkeen, kun se tietää ettei noit asioita pysty välttämättä fiksa siinä pelin aikana. Ja sitten jos joku ei vaan ymmärrä tai menee joku taku päin vittuu niin sitten se menee päin vittuu.” – Haastateltava 5

Haastateltavat kertoivat, että harjoitusotteluiden aikana on mahdollista antaa palaute myös pelin aikana.

”Lähinnä treenipeleissä, niin jos on nyt joku tosi räikeä virhe, että mikä pitää muuttaa heti niin sitten kesken treenipelin.” – Haastateltava 6

”No kyllä me pelien jälkeen keskustellaan asioista ja sitten just niinku harjoitusotteluissa niiden virheiden läpikäyminen sen kesken pelin.” – Haastateltava 7

Eniten mainintoja palautteen ajankohtaan liittyen kuitenkin nousi siitä, että rakentavaa palautetta ei annettaisi pelin aikana, mutta joskus tilanne tai asia voi olla niin kriittinen, että se on saatava käsiteltyä heti:

”Et ei tois sitä niinku siin pelitilanteessa.” – Haastateltava 2

”Älkää antako vaikka jonku pelin kesken mitenkään.” – Haastateltava 2

”Se (valmentaja) ei anna oikein peliaikana ikinä mitään niinku pelinsisäistä palautetta” – Haastateltava 5

”Jossain tilanteissa se voi olla sitä, että se pitää käsitellä heti. Koittaa käydä läpi, että mikä siinä meni pieleen ja mitä siinä voisi korjata. – Haastateltava 4

Haastateltavat kokivat, että joskus rakentava palaute on annettu niin huonossa paikassa, että sillä ei ole ollut kuin negatiivinen merkitys lopputulokseen.

”Koska sitte must tuntuu et ne on monesti vaan vieny niinku pahempaa suden kuoppaa, ku missä aikasemmin itsensä on löytäny.” – Haastateltava 1

”Uran alkupuolella saanu nimenomaan niis tilanteis, milloin mä en oo halunnu sitä. Sit mä en oo ollu myöskään valmis vastaanottamaan sitä. Tää on ollu niinku monesti nimenomaan se pelin sisällä sen pelitilanteen tapahduttua.” – Haastateltava 1

Haastateltavat olivat sitä mieltä, että palautteet olisi hyvä käydä läpi otteluiden jälkeen paremmalla ajalla mieluummin kuin kesken ottelun. Pelin aikana annettu palaute voi jäädä vaivaamaan ottelun ollessa käynnissä.

”Ja sitten taas joskus se voi olla semmoinen, että se hetkeksi unohdetaan ja käydään sitten paremmalla ajalla niin sanotusti myöhemmin joskus läpi.” – Haastateltava 4

”...sitten meillä aina päivän päätteeksi tunti tai 2 käydään niinku juttuja läpi mitä on sinä päivänä käynyt ja miten niitä vois pelata paremmin tai mitä vois muuttaa jossain niinku sovitussa jutussa jo niinku paremmaksi tai tälleen.” – Haastateltava 6

8.4.4 Positiivinen palaute

Positiivinen palaute oli yksi neljästä suurimmasta luokasta palautteen alla ja se sai 27 mainintaa. Positiivisen palaute nousi haastateltavien puheissa siten esille, että usein se oli jäänyt negatiivisen tai rakentavan palautteen varjoon.

”Pitäis käydä aina tällaiset niinku onnistumiset ihan samalla tavalla läpi kuin ne niinku virheetkin.” – Haastateltava 6

”Kyllä me ny niinku onnistumisia joskus käydään, mutta liian vähän kyllä.” – Haastateltava 6

”Toi on muute itseasias kans semmone asia siis ku mä ehkä enemmän puhuin tos palautteesta just negatiivisena ja semmosena korjaamisena mut se on niinku kans totta et pitäs sitä positiivista palautetta antaa ja niinku sehän miten pitäs lähestyy tota nii on se että pitäs rohkasta niitä positiivisia suorituksii ja antaa sitä positiivista palautetta nii sit tulee toistoja niistä hyvistä suorituksista ja sitku siel on niit jotai korjattavii juttuja nii sit niitä koittaa korjailla siin samalla mutta se että ei pelkää keskity niihin, koska sit siin saattaa unohtuu ne asiat mitä tehää oikein. Ja sit voidaa just joutuu siihe tilanteeseen et ei enää uskalleta tehdä enää mitää.” – Haastateltava 4

Haastateltavan mielestä palautteenannossa joukkueen sisällä positiivinen palaute tarvitsi jonkun uskomattoman teon eli sen antaminen on enemmän kiven alla kuin rakentava palaute:

”Meillä on ehk siin palautteenannos sitä et me niinku sanotaan huonoista asioista tosi herkästi ja sit tarvii jonku ihan järkyttävän suorituksen et voidaa kehua et se pitäs niinku vaihtaa toistepäi.” – Haastateltava 3

Haastateltavista positiivisen palautteen antamisessa on tärkeää antaa palaute riittävän yksityiskohtaisesti, jotta palautteen vastaanottava henkilö myös ymmärtäisi palautteen alkuperän:

”Mut sit siin on mun mielestä tärkeetä se että, sekää ei voi olla liian toistavaa et jos sä kokoajan sanot et, se pitää olla niinku rakentaa ehkä se on vaa siitä lauserakenteesta tai siit ilmasutavasta et miten sen sanoo mutta se ei saa olla liian toista vain, että hyvä, hyvin pelattu, hyvä, hyvä ja sitten siitä tulee kanssa semmoinen, että no ei se nyt oikeasti enää. Ei se tarkoita mitään, jos sitäkin tulee koko ajan.” – Haastateltava 4

”Et aina voi sanoo sillee et hyvä Pekka hyvä Pekka. Mut sitte must tuntuu että se ei oo hyvää palautetta kuitenkaan sillee. Se on hyvä niinkun hetkellisesti, mut sitte must tuntu et sen. Sen saattaa myös alkaa ottaa sillei niinku positiiviseks toksisuudeks tietyl tapaa.” – Haastateltava 1

”Mun mielest se niinku se on tärkeetä mulle ollu ja miten mä oon itekki pyrkiny antaa palautetta, on et se on niinku selkeesti, et se palaute on selkeää ja se henkilö ymmärtää, minkä, mitä se on niinku tehny oikein.” – Haastateltava 1

Haastateltavat toivat esiin sen, että positiivinen palaute parantaa heidän fiilistään, joka voi nostaa pelaamisen tasoakin:

”Jos niitä mun päätöksiä tavallaan mitä mä teen IGLnä, jos niitä kehuaan pelin aikana niin se tuo todella hyvän olon.” – Haastateltava 3

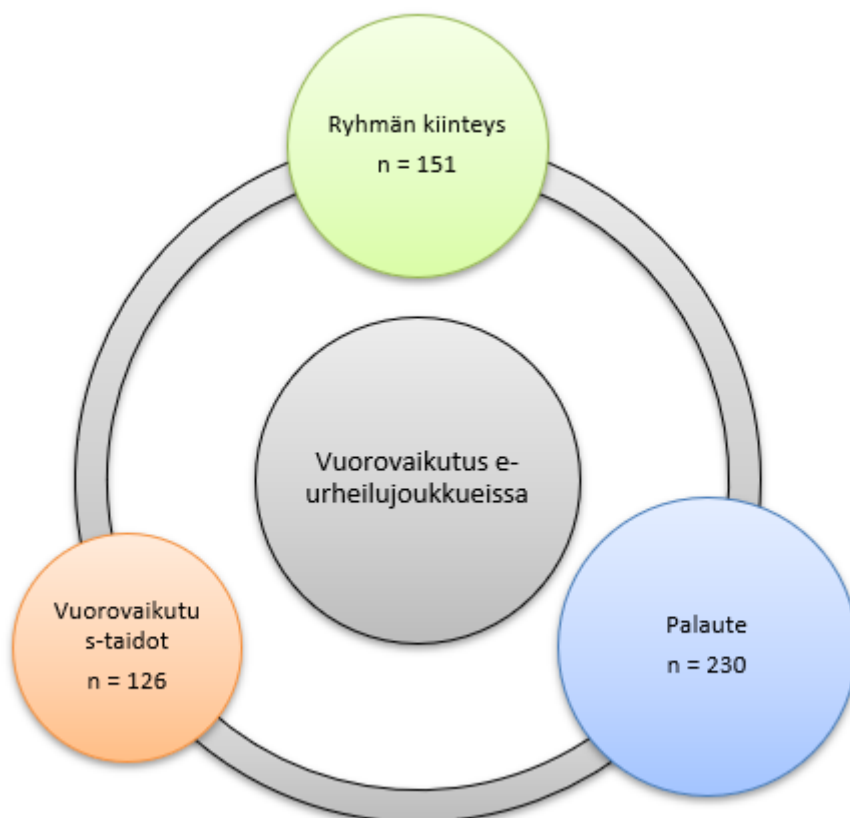
”Ehkä ei tarpeeksi, koska mä nyt oon ainakin itse huomannut sen, että joihinkin pelaajiin se vaikuttaa tosi positiivisesti sillä tavalla, että jos tulee semmoinen onnistumisen fiilis, et saa siitä kehuja, niin sit se saattaa niinku nostaa sen peli tason niinku jo ihan vaan muutamalla sanalla.” – Haastateltava 7

”Ite iloitsee, jos tulee onnistuminen ja sitten kannustaa ja tsemppaa ja näyttää sen, että se oli niinku hyvä asia. Rohkaisee siihen niinku et sit sitä pystyy tietyllä tavalla, toistamaan tai näkee sen ja sitten se ehkä luo lisää sitten taas motivaatio sitä kautta.” – Haastateltava 4

9 POHDINTA

9.1 Tutkimustulosten yhteenveto

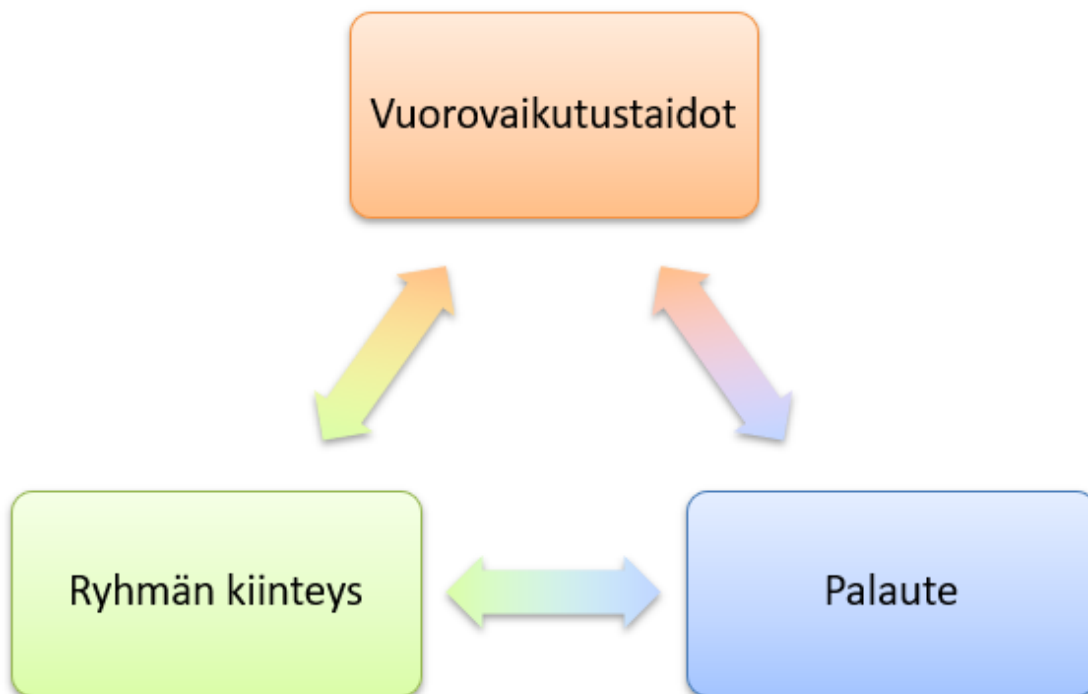
Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin kilpelaajien ja valmentajien kokemuksia vuorovaikutuksesta e-urheilumaailmassa. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, minkälaista vuorovaikutusta e-urheilujoukkueissa esiintyy. Lisäksi halusimme selvittää, onko vuorovaikutuksella merkitystä ryhmän toimintaan. Haastatteluiden pohjalta teimme aineistolähtöisen sisällönanalyysin, jonka tuloksena saimme kolme eri yläluokkaa, jotka olivat vuorovaikutustaidot, ryhmän kiinteys ja palaute. Tulosten yhteenveto on esitetty kuviossa 6.



KUVIO 6. Analyysikehys ja yläluokkien saamat maininnat (n)

Pohdinnassa pyrimme selvittämään haastatteluissa nousseiden aihealueiden eli vuorovaikutuksen, ryhmän kiinteyden ja palautteen vaikutuksia pelisuoritukseen sekä erityisesti sitä, miten nämä eri aihealueet vaikuttavat keskenään. Tämä luo erilaisia syyseuraussuhteita, jotka voivat vaikuttaa joukkueen pelisuoritukseen positiivisesti tai

negatiivisesti. Kuviossa 7 on yksinkertaistettu näkymä siitä, mitä tämä voisi olla. Tämä voi olla esimerkiksi sitä, miten pelaajan vuorovaikutustaidot vaikuttavat hänen antamaansa palautteen laatuun, joka taas voi vaikuttaa koko joukkueen ilmapiiriin ottelun aikana.



KUVIO 7. Synteesi aihealueiden vaikutuksesta toisiinsa.

Vuorovaikutustaidot. Tutkimukseen osallistuneiden pelaajien ja valmentajien haastatteluissa vuorovaikutustaidot nousivat esille osana e-urheilijan ominaisuuksia. Hyvät vuorovaikutustaidot yksilöllä edistävät koko joukkueen toimintaa. Heikinaro-Johanssonin ja Klemolan (2007) mukaan tunne- ja vuorovaikutustaitojen avulla voidaan ehkäistä ristiriitoja ja luoda oppimisen ilmapiiri. Tässä tutkimuksessa korostuivat vuorovaikutustaidot, jotka ovat tärkeitä kilpailullisessa toiminnassa, jossa tavoite on kehittyä ja oppia uutta päivittäin.

Haastateltavat nostivat esille kuuntelutaidon ja jakoivat sen kahteen eri kontekstiin; kuunteleminen pelissä ja kuuntelu vuorovaikutustilanteissa. Pelitilanteet ovat dynaamisia, jonka vuoksi on tärkeää, että pelaajat pystyvät viestiä nopeasti ja tarkoituksenmukaisesti (Kiourti 2019). Korkealla tasolla viestintää yksinkertaistetaan sen nopeuttamiseksi (Himmelstein ym. 2017). Tästä lyhyestä, tyypistetyistä viestinnästä pelaajat pystyvät tulkitsemaan paljon etukäteen jaetun ymmärryksen vuoksi (Tang ym. 2012). Keskeisessä

roolissa on siis valmiiksi sovitut ja opitut käytänteet joukkueen viestinnässä eli tietynlainen vuorovaikutuksellinen rakenne (Raappana & Valo 2015). Pelillinen viestintä keskittyy asioiden ilmoittamiseen ja relevanttia tietoa odotetaan kerrottavan automaattisesti (Tang ym. 2012). Kun joukkueen jäsenet jakavat tietoa automaattisesti, tehokkuus näyttää parantuvan (Stout ym. 1999). Haastateltavien mukaan kaiken tämän keskiössä on pelaajan kyky kuunnella hänelle tärkeää informaatiota pelin aikana. Informaation tärkeys vaihtelee pelaajan pelipaikan ja -roolin mukaan. Esimerkiksi yhdelle pelaajalle tärkeä informaatio vastustajan sijainnista ei välttämättä ole toisella puolella karttaa olevalle pelaajalle yhtä tärkeä. Gordonin (2006) mukaan kuuntelu voi olla aktiivista tai passiivista. E-urheilussa pelinaikainen viestintä on tyypistettyä, keskittyen asioiden ilmoittamiseen ja siihen odotusarvoon, että relevantti informaatio kerrotaan automaattisesti. Näin ollen viestin lähettäjällä on myös oletus siitä, että häntä kuunnellaan ilman, että hän saa vahvistuksen viestin vastaanottajalta. Tähän pohjautuen voidaan todeta, että pelinaikainen kuuntelu on enemmän passiivista kuin aktiivista.

Pelin aikana tilanteet muuttuvat sekunneissa tai sekunnin sadasosissa, joten aikaa aktiiviselle kuuntelulle ei välttämättä ole. Aktiivinen kuuntelu kuitenkin korostuu pelin ulkopuolella, kun joukkueen jäsenet keskustelevat toistensa kanssa ilman pelitilanteiden luomaa aikapainetta ja tunnelatausta. Kasken (2006, 38–39) mukaan kuuntelemisen tarkoitus on pyrkiä ymmärtää toisen viesti ja korostaa urheilijoiden kuuntelutaitojen merkitystä joukkueurheilussa erityisen tärkeäksi. Kuuntelun avulla voidaan viestiä ja osoittaa empatiaa, kunnioitusta sekä aitoutta kuunneltavaa kohtaan (Lintunen & Kuusela 2009, 186). Kuuntelun yksi tärkeimmistä piirteistä on se, että kuuntelija keskittyy toiseen ihmiseen ja eikä touhua samanaikaisesti mitään muuta. (Talvio & Klemola 2017, 107–110). Tämä tuli esille myös tässä tutkimuksessa, sillä valmentajat ja pelaajat korostivat aidon kuuntelun merkitystä, eli sitä kuinka pyrimme kuuntelemaan ymmärtääkseen toista eikä vain vastatakseen toiselle. Haastateltavat korostivat myös kuullun asian sisäistämistä ja sitä, että toisen päälle ei puhuttaisi keskustelutilanteissa. Kun kuuntelemme toista kasvotusten, olisi tärkeää minimoida häiriötekijät, kuten esimerkiksi sulkea teknologiset laitteet (Kimsey-House ym. 2011). E-urheilijat työskentelevät valtaosan ajastaan etäyhteydellä toistensa kanssa, mutta häiriötekijöiden minimointi olisi hyvä huomioida harjoittelussa sekä keskustellessa, vaikka muiden kanssa ei olisikaan samassa tilassa. Nykyteknologialla voidaan helposti olla videoyhteydessä toisten kanssa, jolloin myös

nonverbaaliset viestit, kuten eleet, ilmeet ja äänensävy välittyvät helpommin. Nämä ovat myös tärkeä osa kuuntelua (Valkonen 2003, 44; Talvio & Klemola 2017, 107–110).

Myös joukkueurheilutausta korostui haastatteluissa. Joukkueurheilutaustaiset pelaajat ovat saaneet jo aiempaa kokemusta joukkueessa toimimisesta, jolloin heidän nähdään tulevan paremmin toimeen erilaisten ihmisten kanssa sekä omaavan paremmat valmiudet joukkueessa toimimiseen jo valmiiksi. Talvion ja Klemolan (2017, 18) mukaan vuorovaikutustaitoja voi systemaattisesti harjaannuttaa ja opetella, vaikka usein niiden luullaan olevan synnynnäisiä. Tämä voi olla yksi selittävä tekijä siinä, miksi haastateltavat kokivat joukkueurheilutaustaisten pelaajien kanssa toimeen tulemisen helpommaksi. Joukkueurheilutaustaiset pelaajat ovat kehittäneet omia vuorovaikutustaitojaan erilaisissa joukkueissa toimiessaan. Yksilön kokemukset vaikuttavat toisiinsa, jo aiemmin koettujen kokemusten näkyessä myös elämän myöhemmissä vaiheissa (Aarresola ym. 2015, 3–17). Joukkueurheilu tarjoaa monipuolisia sosiaalisia tilanteita harjoitella vuorovaikutustaitoja (Lumpkin, 2010). Joukkueurheilussa yksilö on vuorovaikutuksessa erilaisten persoonien kanssa ja hän oppii ottamaan muita ihmisiä huomioon (Nurmi ym. 2014). Tämän tutkimuksen ja kirjallisuuden perusteella voidaan siis todeta, että joukkueurheilutaustalla on valtava merkitys myös e-urheilussa, sillä vuorovaikutustaidot kehittyvät erilaisten tilanteiden ja kokemusten myötä joukkueurheilussa.

Tässä tutkimuksessa tunnetaidot nousivat esille tärkeänä osana pelaajan vuorovaikutustaitoja, erityisesti pelitilanteissa. Pelitilanteissa käydään läpi eri tunnetiloja, joka johtaa yksilön tunnetaitojen merkityksen kasvuun. Haastateltavien mukaan turhautuneisuus voi vaikuttaa vuorovaikutukseen, keskittymiskykyyn ja päätöksentekoon heikentävästi. Gordonin (2006, 96–98) mukaan palautteen antajan sen hetkinen tunnetila voi vaikuttaa myös palautteeseen. Paavilaisen (2020, 236) mukaan tunteet voivat tehostaa havaintotoimintojamme ja kohdistaa tarkkaavaisuuttamme. Tunteiden voidaan siis nähdä vaikuttavan myös yksilön toimintaan e-urheilussa, jonka takia on tärkeää osata tunnistaa erilaiset tunnetilat ja tiedostaa niiden vaikutus omaan tekemiseen. Haastateltavien kokemusten mukaan myös liian korkea vireystila, kilpeliyhteisössä termi ”hype”, voi johtaa keskittymiskyvyn heikkenemiseen ja heikkoon päätöksentekoon. Esimerkiksi tärkeän tilanteen voittaminen voi nostattaa mielialaa ja itseluottamusta, joka seuraavalla erällä voi johtaa liialliseen riskinottoon. Paavilaisen (2020) mukaan tunteet ja mielialat vaikuttavat toimintaamme. Optimistinen ja hyväntuulinen mieliala

vaikuttaa yksilöön niin, että hän on valmiimpi auttamaan muita mutta myös valmiimpi ottamaan riskejä. Usein aikapaineen alla tunteet ovat myös tärkeä osa päätöksentekoa, niiden viestiessä eri vaihtoehtojen miellyttävyydestä ja epämiellyttävyydestä. (Paavilainen 2020, 236.) Tätä pelaajat kutsuivat haastatteluissa intuitiiviseksi pelaamiseksi, jolla tarkoitetaan sitä, että jokin päätös tuntuu pelitilanteessa paremmalta kuin toinen. Välillä jälkikäteen katsottuna toinen päätös kyseisessä pelitilanteessa olisi ollut rationaalisesti järkevämpi, jolloin myös yksilö tajuaa toimineensa enemmän tunteiden vallassa kuin järjen avulla. Sitä on hyvä pohtia, että missä tilanteissa yksilön olisi hyvä luottaa omaan intuitioonsa, pelata ns. ”tunteen pohjalta” ja mitkä tilanteet tulisi pelata rationaalisesti, ennalta opittujen ja sovittujen asioiden pohjalta. Tähän kysymykseen ei luultavasti ole yhtä oikeaa vastausta, jolloin keskiöön nousee yksilön oma pohdinta ja tunnetaidot. Tämän takia yksilön tunnetaidot, erityisesti tunteiden tunnistaminen ja säätely edistävät ongelmanratkaisua pelitilanteissa. Tästä syystä pelaajien ja valmentajien tulisi harjoitella monipuolisesti tunnetaitoja eri tilanteissa.

Ryhmän kiinteys. Urheilujoukkueille ja sen jäsenille voittaminen on yksi tärkeimmistä tekijöistä, jotka yhdistävät joukkuetta (Carron ym. 2012, 14.) Useiden empiiristen tutkimusten mukaan, tehtävä- ja sosiaalinen koheesio edistävät suorittamistasoa joukkueurheilussa (Carron ym. 2002). Tämä toistuu myös e-urheilujoukkueissa, joissa yksilöiden voitonhalu nähdään joukkuetta yhdistävänä tekijänä. E-urheilujoukkue toimii tiiviisti yhdessä päivästä toiseen, joten sosiaalinen koheesio on myös yksi ryhmää koossapitävä voima. Haastateltavien mukaan e-urheilujoukkueessa toimimisen voi rinnastaa parisuhteeseen, viitaten siihen, kuinka paljon asioita koetaan yhdessä. Pienryhmissä on useimmiten suurempi koheesio kuin suurryhmissä, koska yksilöiden välinen vuorovaikutus on helpompaa kuin suurryhmissä (Widmeyer ym. 1990.) Tämä on nähtävissä e-urheilussa, jossa joukkueen koko on usein pienehkö ja joukkueen jäsenet paljon vuorovaikutuksessa keskenään.

Joukkueen kiinteys ja joukkueen ilmapiiri ovat yhteydessä keskenään ja näillä molemmilla on suuri vaikutus taitojen kehitykseen (Alfermann ym. 2005). Tässä tutkimuksessa haastateltujen pelaajien ja valmentajien joukkueiden ilmapiiri oli positiivinen. Tämä tuli esille esimerkiksi siten, että joukkueiden sisällä yksilöt olivat valmiita kompromisseihin toistensa vuoksi. Ilmapiiriin vaikuttivat myös yksilöt ja heidän luonteenpiirteensä. Joukkuehengen syntyminen edellyttää, että joukkueelle luodaan sellainen ympäristö, jossa kaikkien on helppo olla oma

itsensä (Bloom ym. 2003). Ryhmässä tulisi olla avoin ilmapiiri, jolloin jokaista ryhmän yksilöä kuunnellaan ilman, että häntä tai hänen mielipiteitään vähätellään tai pilkataan. Yksilöt tuntevat olonsa hyväksytyksi turvallisessa ryhmässä, joka auttaa sitoutumaan ryhmän toimintaan. Nämä ovat erityisen tärkeitä ryhmän kehityksen alkuvaiheessa. (Rovio 2009, 175.) Haastateltavat kokivat ilmapiirin vaikuttavan siihen, millainen kulttuuri joukkueen sisälle muodostuu. Rovion (2020, 313) mukaan ryhmään syntyy toimintakulttuuri, johon jokainen yksilö antaa oman leimansa, esimerkiksi tuomalla omassa perheessä opittuja tapoja ryhmän toimintaan. Tätä samaa näkyy myös e-urheilujoukkueissa jopa korostetusti pienen ryhmäkoon takia.

Haasteltavilta nousi esille myös pelaajien vaikutus ilmapiiriin ottelun aikana ja erityisesti se, kuinka huono ilmapiiri näkyy helposti joukkueen pelisuorituksessa. Tämä voidaan siis nähdä kaksisuuntaisena tienä, missä pelaaja vaikuttaa joukkueen ilmapiiriin ja joukkueen ilmapiiri takaisin pelaajaan. Yksilöt, jotka ovat tietoisia omista tunteistaan ja arvostavat vuorovaikutusta sekä ihmissuhteita, tarttuvat helposti muiden yksilöiden tunteisiin (Hathfield ym. 1994). Tästä syystä tunteiden säätely on tarpeellista kaikille niille urheilijoille, joiden suoritus riippuu osittain myös muiden joukkueen jäsenten suorituksista. Yksilön säädellessä kielteisiä tunneilmauksia joukkuetta ei valtaa tappiomieliala niin helposti. Myönteisten tunneilmauksien ilmaisu parantaa oman joukkueen suoritusta ja heikentää vastustajan mahdollisuuksia. (Molly m. 2010). Tämän tutkimuksen tulokset ja kirjallisuus puoltavat sitä, että joukkueen ilmapiiriin pelisuorituksen aikana vaikuttavat yksilön tunneilmaisut ja tunnetaidot.

Palaute. Tässä tutkimuksessa palautteesta puhuttiin useiden aiheiden ympärillä. Yhteisenä selittävänä tekijänä esiin nousi kokemattomuus palautteenannossa. Puutteelliset vuorovaikutustaidot johtivat siihen, että palautetta annettaessa syntyi ongelmatilanteita ja mahdollisesti konflikteja. Esimerkiksi tunnelatauksien myötä annetut viestit voivat olla usein hyvin epäselviä, mikä voi johtaa väärinymmärryksiin (Gordon 2006, 96–98). Tästä syystä argumentoinnin ja keskustelutaitojen tärkeys korostuvat e-urheilumaailmassa. Moni pelaajista koki kehittyneensä palautteen antamisessa ja sen vastaanottamisessa peliuransa aikana kokemusten kautta. Haastateltavat kokivat, että kun palaute on riittävän yksityiskohtaista, palautteen vastaanottajan on huomattavasti helpompaa ymmärtää palautteen tarkoitus. Jos saatu palaute on epämääräistä tai mikäli virheen tehnyt pelaaja tiedostaa tekemänsä virheen, siitä annettu palaute pikemminkin turhauttaa kuin auttaa. Joskus lopputulospalaute ei ole tarpeellista

urheilijan kehittymisen kannalta, sillä hänen sisäinen palautteensa on voinut jo tarjota hänelle saman tiedon (Jaakkola 2009, 341–344). Palautteen epämääräisyyden vuoksi vastaanottajalla on myös vastuu osata tulkita palautetta sopivalla tavalla. Myös palautteen ajankohta on tärkeä huomioida palautetta antaessa. Haastateltavien mukaan rakentavaa palautetta tulisi välttää pelin aikana, ellei tilanne ole niin kriittinen, että se tulisi käsitellä heti. Pelin aikana annettu palaute voi jäädä vaivaamaan yksilöä ja huonoon aikaan annettu rakentava palaute voi vaikuttaa negatiivisesti pelisuoritukseen. Tämän takia rakentava palaute tulisi antaa pelin jälkeen, jolloin tilanteista voidaan keskustella ilman pelin luomaa aikapainetta.

Henderlongin ja Lepperin (2002) mukaan positiivinen palaute lisää todennäköisemmin sisäistä motivaatiota, jos; (a) palaute koetaan rehellisenä; (b) onnistuminen johtuu ponnisteluista tai strategiasta, ei niinkään taidoista; (c) se korostaa itseohjautuvaa kehitystä ja oppimista; (d) standardit positiivisen palautteen saamiseksi ovat selkeitä, täsmällisiä eivätkä liian korkeita. Tässä tutkimuksessa haastateltavien kommentteista ilmeni, että positiivista palautetta annetaan suhteessa vähemmän kuin negatiivista palautetta. Haastateltavat myös yhdistivät palautteen useammin rakentavaan tai negatiiviseen kuin positiiviseen palautteeseen. Jotkut valmentajat raportoivat, että 90 % heidän käyttämästään palautteesta on negatiivista, kun valmentajia on pyydetty pohtimaan annetun palautteen laatua. (Côté ym. 1995b.) Tässä tutkimuksessa nousi esille, että rakentavaa palautetta annetaan pienellä kynnyksellä, kun taas positiivista palautetta ei anneta niinkään pienistä asioista, vaan isoista onnistumisista. Tämä onkin huolestuttava ilmiö e-urheilussa, jonka toivoisi muuttuvan parempaan suuntaan tulevaisuudessa.

Mouratidiksen ym. (2008) mukaan kehitystä ei tapahdu, ellei palautetta anneta yksityiskohtaisesti suorituksesta. Tämä viittaa siihen, että palaute henkilökohtaisella tasolla ei ole tehokasta, koska se ei ole tavoitteisiin suuntautunutta, eikä näin ollen edistä taitojen kehittymistä. Tätä tukee myös tämän tutkimuksen tulos, jossa haastateltavien mukaan liiallinen kohdentamaton palaute, kuten esimerkiksi sanan ”hyvä” jatkuva käyttäminen, ei koettu suoritusta edistäväksi. Kuitenkin Lundinin (2021) mukaan sanan ”hyvä” käyttäminen kehuna on mielekästä henkilökohtaisella tasolla ja sitä voidaan pitää tehokkaana ja positiivisena tapana kehittää palautteen saajan identiteettiä. Kohdentamaton palaute voidaan nähdä suoritusta voimaannuttavana tekijänä, ei niinkään taitoja edistäväenä. E-urheilussa tällä voi olla merkitystä niin pelaajan henkilökohtaiseen suoritukseen, kuin koko joukkueen ilmapiiriin suorituksen

aikana. Jos pyrkimys on kehittää taitoja, tulisi palautteen olla yksityiskohtaista ja tavoitteiden suuntaista. Suoritukseen kohdistettu palaute parantaa pelaajien itseluottamusta huomattavasti (Gagnon-Dolbecm ym. 2017).

Valmentaja. Haastateltavat korostivat valmentajan ja valmennettavan keskinäisen luottamuksen tärkeyttä. Urheilijalle on tärkeää, että hän tuntee itsensä kuulluksi, häntä huomioidaan yksilönä ja valmentaja osoittaa välittävänsä hänestä (Tiikkaja 2014, 125). Haastateltavien mukaan keskinäistä luottamusta voi syventää se, että myös valmentaja on valmis jakamaan pelin ulkopuolisia asioita pelaajille. Tiikkajan (2014, 123–127) mukaan oikeudenmukaisuus ja kahdenkeskeiset kohtaamiset toimivat luottamuksen rakentajina. Pelkkä valmentajan läsnäolo voi lisätä urheilijan itsevarmuutta ja turvallisuuden tunnetta (Hämäläinen 2003, 102). Valmentajan ja urheilijan suhteen keskeinen tekijä on avoimuus, minkä vuoksi urheilija voi ilmaista omia mielipiteitään ja olla oma itsensä (Tiikkaja 2014, 123–127). Haastateltavat korostivat myös valmentajan vuorovaikutustaitoja ja pelaajatuntemusta. Erityisesti pelaajatuntemus voi olla pelisuorituksen aikana tärkeä tekijä, jos valmentaja osaa rauhoitella tai kannustaa valmennettaviaan oikealla hetkellä. Jos valmentajan vuorovaikutustaidot ovat heikot, voi se luoda haastavia tilanteita valmentajan ja valmennettavan välille (Côte ym. 2010).

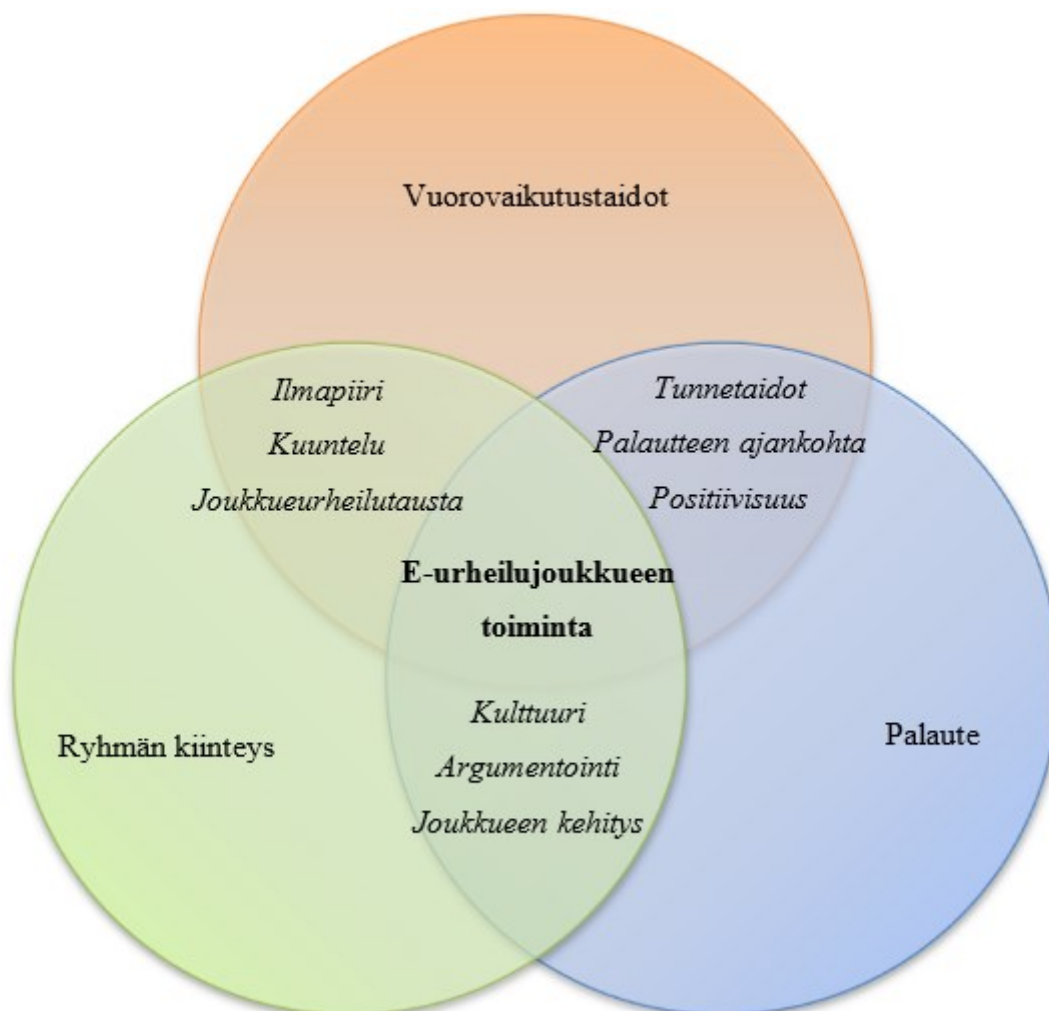
Haastateltavien mukaan valmentajaa kuvaillaan suunnannäyttäjänä ja eräänlaisena kulttuurin lähettiläänä, joka esimerkiksi ohjaa joukkuetta kohti tavoitteita. Bloomin ym. (2003) mukaan valmentajien tehtävä joukkuehengen luomisessa on helpottaa joukkueen tekemistä kohti sovittuja tavoitteita, toimimalla yhteisten pelisääntöjen mukaisesti. Haastateltavat korostivat valmentajan merkitystä siinä, että pelaajat voivat keskittyä olennaiseen, valmentajan hoitaessa esimerkiksi aikatauluttamisen pelipäivänä. Haastateltavien mukaan valmentajan merkitys korostuu harjoittelussa, koska silloin hänen tärkein roolinsa on ohjata ja puuttua pelitilanteisiin. Parhaimmillaan valmentaja voi antamallaan palautteella saada aikaan urheilijassa positiivisia tunnereaktioita ja osaamisen iloa, sekä saada urheilijan huomaamaan, että valmentaja löytää hänen hyviä puoliaan (Hämäläinen 2003, 102). Myös muutossuunnatun palautteen eli toisin sanoen negatiivisen palautteen takana on positiivinen tarkoitus. Se motivoi urheilijoita ja ohjaa heitä parantamaan suorituksiaan. Sillä voi olla kuitenkin myös negatiivisia vaikutuksia, sillä se voi lisätä ahdistusta sekä heikentää urheilijoiden itsetuntoa ja pelaajan ja valmentajan välistä

suhdetta. (Carpentier & Mageau 2013.) Haastateltavien mukaan virallisten otteluiden aikana valmentaja enemmänkin kannustaa ja rauhoittaa tarvittaessa. Pyrkimys on ylläpitää hyvää ilmapiiriä, jotta pelaajien optimaalinen suoritus on mahdollista. Valmentajat ovat niitä avainhenkilöitä, jotka pyrkivät vaikuttamaan valmennettavaan positiivisesti kaikin keinoin (Kauppila 2006; Talvio & Klemola 2017; Tiikkaja 2014). Sekä kirjallisuus että tämän tutkimuksen tulokset korostavat valmentajan toiminnan tärkeyttä joukkueen suorituksen parantamiseksi.

Jotta valmentaja pystyy hoitamaan tehtävänsä, hän tarvitsee organisointitaitoja ja hänen pitää valita tapansa johtaa urheilijoitaan (Hämäläinen 2003, 19–20). Valmentajan johtajuus perustuu Suomalaisen Valmennusopin mukaan valmentajan luontaiseen auktoriteettiin ja pettämättömän ammattitaidon luomaan luottamukseen. Valmentajan odotetaan olevan jämäkkä johtaja. (Kantola 1988, 9, 220–225.) Haastateltavien kommentteista kävi ilmi, että valmentajan auktoriteetti koostuu heidän mielestään monista tekijöistä. Auktoriteettia kasvattavia tekijöitä olivat valmentajan kokemus ja määrätietoisuus. Valmentajalla täytyy olla tietoa lajiteknisistä asioista ja taktiikoista sekä perustietoa harjoittelusta pystyäkseen antamaan urheilijalle ohjeita (Hämäläinen 2003, 19–20). Pelitaustan nähtiin olevan erittäin hyödyllinen valmentajalle, mutta ei suinkaan välttämätön. Suurempi merkitys on sillä, millaisessa roolissa valmentaja on. Jos valmentajan tarkoitus on auttaa pelaajia pitämään huolta itsestään fyysisesti ja psyykkisesti, ei hänen tarvitse tietää uusimpia pelillisiä yksityiskohtia, mutta hänen olisi hyvä ymmärtää pelin peruseriaatteen ja sanasto. Jos kyseessä on pelillinen valmentaja, tulisi hänen aktiivisesti pyrkiä löytämään uusia asioita pelin sisältä. Joka tapauksessa valmentajalla on oltava ammattitaitoa ja ymmärrystä pelistä.

Tämän kappaleen alussa esittelimme yksinkertaisen syy-seurauskuvion tässä tutkimuksessa esille nousseiden aihealueiden pohjalta. Tätä kuviota pystymme syventämään pohdinnassa läpikäytyjen asioiden avulla. Kuviossa 8 on esitetty synteesi, jossa nostetaan esille tässä tutkimuksessa tulleita asioita. Keskiössä on e-urheilujoukkueen toiminta, jota pyritään kehittämään. Nostimme kuvioon yhdeksän pienempää kokonaisuutta, jotka nousivat erityisesti esille tässä tutkimuksessa, ja jotka koimme olevan tärkeä osa e-urheilujoukkueen onnistunutta toimintaa. Eron aikaisempaan kuvioon tekee se, että suuremmat aihealueet ovat osittain päällekkäin. Päällekkäisyyksien sisään on aseteltu tässä tutkimuksessa nousseita asioita, jotka

eivät vaikuta pelkästään yhteen aihealueeseen. Esimerkiksi, yksilön tunnetaidot vaikuttavat hänen vuorovaikutustaitoihinsa, siihen miten hän keskustelee ja kuuntelee toista sekä myös siihen, miten hän antaa tai vastaanottaa palautetta. Toinen esimerkki on voitonhalu, joka on ryhmän kiinteyttä edistävä ja samalla voi vaikuttaa siihen, miten ja mitä palautetta annetaan missäkin tilanteessa.



KUVIO 8. Synteesi aihealueista ja niiden välillä vaikuttavista tekijöistä.

9.2 Tutkimuksen rajoitteet ja jatkotutkimusaiheet

Tutkimusta rajoitti hieman haastateltavien pienehkö määrä (7), sillä suomalaisia e-urheilun ammattilaisia on rajoitetusti. Toisaalta pieni määrä tutkittavia mahdollisti aineiston yksityiskohtaisemman ja syvällisemmän analyysin sekä kuvauksen, jolloin tärkeitä näkökulmia ei ehkä niin helposti jäänyt huomaamatta. Haastattelut olivat suunniteltua pidempiä, joka lisäsi

analysoitavan asioiden määrää huomattavasti. Tämä johti siihen, että sisällönanalyysissä tehtyjen luokkien rajaaminen koitui haastavaksi. Tutkimusta rajoitti myös ehdottomasti se, että e-urheilu tutkimuskohteena on uudehko. Suurin osa e-urheiluun liittyvistä tutkimuksista oli uusia, joka tarkoittaa myös sitä, että pitkää tutkimusnäyttöä e-urheilun saralta ei vielä ole. Haastattelu- ja analysointitilanteissa omat näkemyksemme e-urheilusta, valmentamisesta sekä vuorovaikutuksesta ovat saattaneet vaikuttaa tutkimuksen tuloksiin.

Keräämässämme aineistossa käytiin aiheemme lisäksi hyvin paljon asiaa pelaajien ja valmentajien ominaisuuksista, mitkä olisivatkin erittäin hyviä jatkotutkimusaiheita. Valmentajien ja valmennettavien välinen vuorovaikutussuhde olisi mielestämme todella tärkeä ja hyödyllinen aihe päästä pintaa syvemmälle, sillä sen merkitystä ei voida väheksyä urheilijan näkökulmasta. Urheilijan ja valmentajan välistä vuorovaikutussuhdetta on tutkittu hyvin vähän, vaikkakin sen koetaan olevan yksi tärkeimmistä tekijöistä urheilijan kehittymisen ja erityisesti itseluottamuksen kannalta (Roos-Salmi 2020, 155).

Kolme suurinta yläluokkaamme olivat vuorovaikutustaidot, ryhmän kiinteys ja palaute. Nämä aihealueet ovat niin laajoja, että niihin jokaiseen voisi syventyä enemmänkin. Aineistossa muutamissa kohdissa syntyi keskustelua oman identiteetin löytämisestä ja sen vaikutuksesta menestymiseen, joka olisi kyllä erittäin mielenkiintoinen, mutta vaikea aihe tutkia. Koska kaikki tutkimukseemme osallistuneet henkilöt olivat miehiä, olisi jatkotutkimuskohteena myös mielenkiintoista selvittää sukupuolten välisiä eroja e-urheilussa. Haastatteluiden lopussa keskustelimme haastateltavien kanssa erittäin avoimesti siitä, ketkä tekevät kilpapelioorganisaatioissa päätöksiä esimerkiksi joukkueen sisäisistä muutoksista. Tästä aiheesta nousi eräviä mielipiteitä, joten aiheesta olisi mielenkiintoista saada enemmänkin dataa.

LÄHTEET

- Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. 4. painos. Ryttylä: My Generation.
- Aarresola, O. & Konttinen, N. 2012. Vanhemmat moni-ilmeinen vaikuttaja kilpaurheiluun sosiaalistumisessa. *Liikunta & Tiede* 49 (6), 29–35.
- Aarresola, O., Aira, T., Itkonen, H., Kokko, S., Pihlaja, T., Konttinen, N., Education, H. P. a. H. 2015. Joukkuelajeja harrastavien nuorten urheilupolut. Nuorisotutkimusseura ry; Suomen Nuorisoyhteistyö Allianssi.
- Alasuutari, P. & Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus. 2.0. 4. uud. p. Tampere: Vastapaino.
- Alfermann, D., Lee, M. L. & Würth, S. 2005. Perceived leadership behavior and motivational climate as antecedents of adolescent athletes' skill development. *Athletic Insight, The Online Journal of Sport Psychology* 7 (2), 14–36.
- Aoyagi, M. W., Cox, R. H. & McGuire, R. T. 2008. Organizational Citizenship Behavior in Sport: Relationships with Leadership, Team Cohesion, and Athlete Satisfaction. *Journal of applied sport psychology*, 20(1), 25-41. doi:10.1080/10413200701784858
- Asian Electronic Sports Federation 2021. Liiton kotisivut. Viitattu: 22.9.2021 <https://www.aesf.com/en/News-And-Media-Coverage/Asian-Electronic-Sports-Federation-Reveals-Eight-Esports-Game-Titles-And-Two-Demonstration-Titles-To-Be-Contested-At-Asian-Games-2022.html>
- Bhatt, N. 2021. ESPORTS: From why do it to how can I get into it? *Parks & Recreation* 56 (2), 46–51.
- Bloom, G. A., Stevens, D. E. & Wickwire, T. L. 2003. Expert coaches' perceptions of team building. *Journal of Applied Sport Psychology* 15 (2), 129–143.
- Brown, R. 1988. *Group processes: dynamics within and between groups*. Oxford: Blackwell.
- Carpentier, J. & Mageau, G. A. 2016. Predicting sport experience during training: The role of change-oriented feedback in athletes' motivation, self-confidence and needs satisfaction fluctuations. *Journal of Sport & Exercise Psychology* 38 (1), 45–58.
- Carpentier, J. & Mageau G. A. 2013. When change-oriented feedback enhances motivation, well-being and performance: A look at autonomy-supportive feedback in sport. *Psychology of Sport and Exercise* 14, (2013) 423–435.

- Carron, A. V. & Brawley, L. R. 2008. Group dynamics in sport and physical activity. Teoksessa Champaign, IL, US: Human Kinetics, 21–455.
- Carron, A. V., Brawley, L. R., & Widmeyer, W. N. (1998). The measurement of cohesiveness in sport groups. Teoksessa J. L. Duda (Ed.), *Advances in sport and exercise psychology measurement*. Morgantown, WV: Fitness Information Technology, 213-226.
- Carron, A. V. & Chelladurai, P. 1981. The dynamics of group cohesion in sport. *Journal of Sport Psychology* 3(2), 123–139.
- Carron, A. V., Colman, M. M., Wheeler, J. & Stevens, D. 2002. Cohesion and performance in sport: A meta-analysis. *Journal of Sport and Exercise Psychology* 24, 168–188.
- Carron, A. V., Hausenblas, H. & Eys, M. 2012. Group dynamics in sport. 4. painos. *Journal of Sport and Exercise Psychology* 24 (2) 168–188.
- Carron, A. V. & Prapavessis, H. 1994. Group effects and self-handicapping. *Journal of Sport & Exercise Psychology* 16 (3), 246-257.
- Côté, J., Bruner, M., Erickson, K., Strachan, L. & Fraser-Thomas, J. 2010. Athlete development and coaching. Chapter 5. 63–78.
- Côté, J., & Gilbert, W. 2009. An integrative definition of coaching effectiveness and expertise. *International Journal of Sports Science and Coaching*. 4 (3). 307–323.
- Côté, J. Salmela, J. Trudel, P. Baria, A. & Russel, S. 1995a. The coaching model: A grounded assessment of expert gymnastic coaches' knowledge. *Journal of Sport and Exercise Psychology* 17(1), 1–17.
- Côté, J., Salmela, J. & Russell, S. 1995b. The Knowledge of High-Performance Gymnastic Coaches: Methodological Framework. *The Sport Psychologist*, 9(1), 65–75. Viitattu 13.4.2022 <https://journals.humankinetics.com/view/journals/tsp/9/1/article-p65.xml>
- Cruz, A. B. & Kim, H. 2017. Leadership Preferences of Adolescent Players in Sport: Influence of Coach Gender. *Journal of sports science & medicine*, 16(2), 172-179.
- Deaux, K. 1993. Social psychology in the '90s. 6. painos. Pacific Grove, Calif.: Brooks/Cole.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Euroopan neuvosto 2001. RECOMMENDATION No. R (92) 13 REV. Viitattu: 22.9.2021 https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectID=09000016804c9dbb
- Evans, C. R. & Dion, K. L. 2012. Group Cohesion and Performance: A Meta-Analysis. *Small group research*, 43(6), 690–701. doi:10.1177/1046496412468074

- Fogelholm, M. Lihaksen energiantuotanto ja energia-aineenvaihdunta. Teoksessa Fogelholm, M., Vuori, I., Vasankari, T., Nupponen, R., Paronen, O., Oja, P. & Suni, J. 2011. *Terveysliikunta*. 2. uud. p. Helsinki: Duodecim.
- Gagnon-Dolbec, A., McKelvie, S. J. & Eastwood, J. 2017. Feedback, Sport-Confidence and Performance of Lacrosse Skills. *Current psychology* (New Brunswick, N.J.) 38(6), pp. 1622–1633.
- González-García, H., Martinent, G. & Nicolas, M. 2022. Relationships between coach's leadership, group cohesion, affective states, sport satisfaction and goal attainment in competitive settings. *International journal of sports science & coaching*, 17(2), 244-253. doi:10.1177/17479541211053229
- Gordon, T. 2006. Toimiva koulu. Suom. M Savolainen. Helsinki: LK-kirjat.
- German Games Industry Association 2020. Viitattu 22.9.2021 <https://www.game.de/wp-content/uploads/2020/06/2020-06-30-Esport-Positionspapier-EN.pdf>
- Graham, B. A. 2017. eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. Viitattu: 22.9.2021 <https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-bemedal-sport-at-2022-asian-games>
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell D. 2003. Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behaviour*, 6(1), 81–91.
- Hallman, K. & Giel, T. 2018. eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21:1, 14-20, <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hamari, J. & Sjöblom, M. 2017. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232.
- Hardy, J., Eys, M. & Carron, A. 2005. Exploring the potential disadvantages of high cohesion in sports teams. *Small Group Research* 36 (2), 166-187. <https://doi.org/10.1177/1046496404266715>
- Hatfield, E., Cacioppo, J. T. and Rapson, R. L. (1993) ‘Emotional Contagion’, *Current Directions in Psychological Science*, 2(3), 96–100. doi: [10.1111/1467-8721.ep10770953](https://doi.org/10.1111/1467-8721.ep10770953).
- Heaven, D. 2014. Esports: Pro video gaming explodes with big prize pots. *New Scientist*. Viitattu: 23.9.2021 <http://www.newscientist.com/article/mg22329823.900-esports-provideo-gaming-explodes-with-big-prize-pots.html#.VR9OzeEyRxI>

- Heikinaro-Johansson, P. & Klemola, U. 2007. Liikunnanopettajan vuorovaikutusosaaminen ja opetusmallit. Teoksessa P. Heikinaro-Johansson & T. Huovinen (toim.) Näkökulmia liikuntapedagogiikkaan. 2. uudistettu painos. Helsinki: WSOY, 140–151.
- Helkama, K., Myllyniemi, R., Liebkind, K., Ruusuvuori, J., Lönnqvist, J.-E., Hankonen, N., Mähönen, T., Jasinskaja-Lahti, I. & Lipponen, J. 2015. Johdatus sosiaalipsykologiaan. 10. painos. Helsinki: Edita.
- Henderlong, J. & Lepper, M. R. 2002. The Effects of Praise on Children's Intrinsic Motivation: A Review and Synthesis. *Psychological bulletin*, 128(5), 774–795. doi:10.1037/0033-2909.128.5.774
- Himberg, L. & Jauhiainen, R. 1998. Suhteita: Minä, me ja muut. Porvoo; Helsinki; Juva: WSOY.
- Himmelstein, D., Liu, Y. & Shapiro, J. L. 2017. An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players. *International journal of gaming and computer-mediated simulations*, 9(2), pp. 1-21. doi:10.4018/IJGCMS.2017040101
- Hirokawa, R., Cathcart, R., Samovar, L. & Henman, L. 2003. Small group communication: Theory & practice: An anthology. 8. painos. New York; Oxford: Oxford University Press.
- Høigaard, R., Säfvenbom, R. & Tønnessen, F. 2006. The relationship between group cohesion, group norms, and perceived social loafing in soccer teams. *Small Group Research* 37 (3), 217-232. <https://doi.org/10.1177/1046496406287311>
- Homans, G. 1951. *The human group*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Hämäläinen, K. 2003. Enemmän kuin valmentaja? Valmentaja urheilijoiden kirjoituksissa. Liikuntapedagogiikan lisensiaatintyö. Jyväskylän yliopisto.
- Jaakkola, T. 2009. Valmennuksen pedagogiikka ja didaktiikka lapsilla ja nuorilla. Teoksessa H. Hakkarainen, T. Jaakkola, S. Kalaja, J. Lämsä, A. Nikander & J. Riski (toim.) Lasten ja nuorten urheiluvalmennuksen perusteet. Lahti: VK-Kustannus, 333–348.
- Jalonen, J. & Lampi, I. 2012. *Menestyksen pelikirja*. Jyväskylä: Docendo Oy.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. & Olrich, T. W. 2017. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of ‘Sport’, *Quest*, 69:1, 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Johnson, D. & Johnson F. 1991. *Joining together: Group theory and group skills*. 4. painos. Englewood Cliffs (N.J.): Prentice-Hall International.

- Jowett, S. & Chaundy, V. 2004. An Investigation Into the Impact of Coach Leadership and Coach-Athlete Relationship on Group Cohesion. *Group dynamics*, 8(4), 302-311. doi:10.1037/1089-2699.8.4.302
- Jowett, S. 2007. Coach-Athlete Relationships Ignite Sense of Groupness. 16 (4).
Teoksessa M. R. Beauchamp & M. A. Eys. *Group dynamics in exercise and sport psychology: Contemporary themes*. New York, Routledge 63–77.
- Kantola, H. 1988. *Suomalainen Valmennusoppi 1, Valmentaminen*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Karhulahti, V. 2017 Reconsidering esport: Economics and executive ownership. *Physical Culture & Sport. Studies & Research* 74 (1), 43–53.
- Karjane, K. & Hein, V. 2015. Controlling coaches' behavior, psychological need thwarting, motivation and results of the volleyball competitions. *Institute of Sport Pedagogy and Coaching Sciences* 21, 51–60.
- Kaski, S. 2006. *Valmentautumisen psykologia kilpa- ja huippu-urheilussa*. Helsinki: Edita Prima Oy
- Kaski, S. & Kuusela, M. 2020. Vuorovaikutustaidot. Teoksessa L. Matikkala & M. Roos-Salmi (toim.) *Urheilupsykologian perusteet*. Tampere: Tammerprint, 117–125.
- Kauppara, R. A. 2006. *Vuorovaikutus- ja sosiaaliset taidot. Vuorovaikutusopas opettajille ja opiskelijoille. 2. painos*. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Kataja, J., Jaakkola, T. & Liukkonen, J. 2011. *Ryhmä liikkeelle. Toiminnallisia harjoituksia ryhmän kehittämiseksi*. Juva: PS-kustannus.
- Kemp, C., Rae, D. & Pienaar, P. R. 2020. Brace yourselves: esports is coming. *The South African Journal of Sports Medicine* 32 (1), 1–2.
- Kim, H. & Cruz, A. B. 2016. The influence of coaches' leadership styles on athletes' satisfaction and team cohesion: A meta-analytic approach. *International journal of sports science & coaching*, 11(6), 900-909. doi:10.1177/1747954116676117
- Kimsey-House, H., Kimsey-House, K., Sandahl, P. & Whitworth, L. 2011. *Co-active coaching: Changing business, transforming lives. Third edition*. Boston, MA: Nicholas Brealey Publishing.
- Kiourti, E. 2019. "Shut the Fuck up Re! 1 Plant the Bomb Fast!" *Reconstructing Language and Identity in First-Person Shooter Games*.

- Kokko, S. 2017. Liikuntakasvatus organisoidussa urheilussa. Teoksessa T. Jaakkola., j. Liukkonen & A. Sääkslahti (toim.) Liikuntapedagogiikka. 2. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus, 114–129.
- Kuusela, M. 2005. Sosioemotionaalisten taitojen harjaannuttaminen, oppiminen ja käyttäytyminen perusopetuksen kahdeksannen luokan tyttöjen liikuntatunneilla. Väitöskirja. Jyväskylä: LIKES.
- Kühl, E. 2016. Profispieler, keine Profisportler. Viitattu 22.9.2021 <http://www.zeit.de/digital/games/2016-05/esport-sport-gutachten-dosb/komplettansicht>
- Lee, D & Schoenstedt, L. J. 2011. Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *Journal of Research*, 6 (2), 39–44.
- Lintunen, T. & Kuusela, M. 2009. Vuorovaikutuksen edistäminen liikuntaryhmissä. Teoksessa E. Rovio, T. Lintunen & O. Salmi (toim.) Ryhmäilmiöt liikunnassa. Tampere: Esa Print, 179–207.
- Liukkonen, J., Jaakkola, T. & Kataja, J. 2006. Psykykinen valmennus lentopallossa. Suomen Lentopalloliitto ry.
- Lumpkin, A. 2010. Theory into Practice: Civility in Classes and Sports. *Strategies* (Reston, Va.), 23(5), 1-40. <https://doi.org/10.1080/08924562.2010.10590893>
- Lundin, K. 2021. Using “good” as feedback: Meaningless or meaningful in sports contexts? A comment on praise and feedback on the personal level. *Scandinavian sport studies forum*, 11, 113.
- Maailman terveysjärjestö (WHO) 2017. Järjestön kotisivut. Viitattu: 22.9.2021 http://www.who.int/topics/physical_activity/en/
- Matikka, L., Roos-Salmi, M., Arajärvi, P., Nuoramo, T. & Aaltonen, A. 2020. Urheilupsykologian perusteet. 3. painos. Helsinki: Liikuntatieteellinen Seura ry.
- Mero, A., Nummela, A., Keskinen, K. & Häkkinen, K. 2004. Urheiluvalmennus. Lahti: VK-Kustannus Oy.
- Moll, T., Jordet, G. & Pepping, G. 2010. Emotional contagion in soccer penalty shootouts: Celebration of individual success is associated with ultimate team success. *Journal of sports sciences*, 28(9), pp. 983-992. doi:10.1080/02640414.2010.484068
- Mouratidis, A., Vansteenkiste, M., Lens, W. & Sideridis, G. 2008. The motivating role of positive feedback in sport and physical education: Evidence for a motivational

- model. *Journal of sport & exercise psychology*, 30(2), 240-268.
doi:10.1123/jsep.30.2.240
- Mökkönen, K. 2007. Vuorovaikutus: Dialoginen asiakastyö. Helsinki: Edita Prima Oy
- Nielsen, R. K. L. & Hanghøj, T. 2019. eSports Skills are People Skills.
<https://doi.org/10.34190/GBL.19.041>
- Niemistö, R. 2007. Ryhmän luovuus ja kehitysehdot. 7. painos. Helsinki: Palmenia.
- Nurmi, J., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. 2014. Ihmisen psykologinen kehitys. 5., uud. p. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Paavilainen, P. 2020. Toimivat aivot: Kognitiivisen neurotieteen perusteita. 2., uudistettu painos. Helsinki: Edita.
- Paskevich, D. M., Estabrooks, P. A., Brawley, L. R., Carron, A. V. 2001. Group cohesion in sport and exercise. Teoksessa Singer, R. N., Hausenblas, H. A., Janelle, C. M. (Eds.), *Handbook of sport psychology*. (2. painos) New York: Wiley, 472–494.
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M. & Laborde, S. 2020. Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology* 1-33.
- Pennington, D. & Ahokas, M. 2005. Pienryhmän sosiaalipsykologia. Helsinki: Gaudeamus.
- Pensgaard, A. M., & Roberts, G. C. 2002. Elite athletes' experiences of the motivational climate: The coach matters. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*, 12, 54–59.
- Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014. Opetushallitus. Helsinki.
- Puusa, A., Reijonen, H., Juuti, P. & Laukkanen, T. 2014. Akatemiasta markkinapaikalle: Johtaminen ja markkinointi aikansa kuvina. 4. uud. p. Helsinki: Talentum.
- Raappana, M., Valo, M., Iaitos, V., Communication, D. o. & Puheviestintä. 2015. Vuorovaikutustehtävät virtuaalitiimien tapaamisissa. Prologos ry.
- Railsback, D & Caporusso, N. 2019. Investigating the Human Factors in eSport Performance. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 795, 325–334.
- Roos-Salmi, M. 2020. Itseluottamus. Teoksessa L. Matikkala & M. Roos-Salmi (toim.) *Urheilupsykologian perusteet*. Tampere: Tammerprint, 149–163.
- Rovio E. 2002. Joukkueellinen yksilöitä – Toimintatutkimus psyykkisen valmennuksen ohjelman suunnittelusta, toteuttamisesta ja arvioinnista poikien jääkiekkjoukkueessa. Jyväskylä. Liikunnan ja kansanterveyden edistämissäätiö LIKES.

- Rovio E. 2020. Ryhmäilmiöt. Teoksessa L. Matikkala & M. Roos-Salmi (toim.)
Urheilupsykologian perusteet. Tampere: Tammerprint, 309–324.
- Rovio, E., Eskola, J., Klemola, U. & Lintunen, T. 2004. Ryhmän kiinteys - haitallistako?:
Toimintatutkimus juniorijääkiekkjoukkueessa. Liikunta ja tiede 41 (6), 73–80.
- Rovio, E., Lintunen, T. & Salmi, O. 2009. Ryhmäilmiöt liikunnassa. Helsinki:
Liikuntatieteellinen seura.
- Rudolf, K., Bickmann, P., Froböse, I., Tholl, C., Wechsler, K. & Grieben, C. 2020.
Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany:
The eSports Study 2019. International Journal of Environmental Research and Public
Health 17, 1-14.
- Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. 2018. Women’s
experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during
competitive video game play. Journal of Sport & Social Issues, 42(4), 295–311.
<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>
- Saksan olympiaurheiluliitto 2018. DOSB und “Esport”. Viitattu: 22.9.2021
www.dosb.de/ueber-uns/esport
- Salmi, O., Rovio, E. & Lintunen T. 2009. Ryhmän kehitystä ohjaavia voimia. Teoksessa E.
Rovio, T. Lintunen & O. Salmi (toim.) Ryhmäilmiöt liikunnassa. Tampere: Esa Print,
179–207.
- Sarpira, M, Khodayari, A, Mohammadi, S. The relationship between leadership coaching style
and team cohesion in team and individual sports. Aust J Basic Appl Sci 2012; 6: 297–
302.
- Schwarz, A. M., Schächinger, H., Adler, R. H., & Goetz, S. M. 2003. Hopelessness is associated
with decreased heart rate variability during championship chess games. Psychosomatic
Medicine, 65(4), 658–661. <https://doi.org/10.1097/01.PSY.0000075975.90979.2A>
- Schmidt, R. A. & Lee, T. D. 1999. Motor control and learning: behavioral emphasis. 3 painos.
Champaign, IL: Human Kinetics.
- Snider, M. 2013. *'League of Legends'* makes big league moves. USA Today. Viitattu:
21.9.2021
<http://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2013/07/11/league-of-legends-at-staples-center/2504935/>

- Spiller, C. 2010. Was ist eine Sportart? Und was nicht?. Viitattu 22.9.2021 <http://www.zeit.de/sport/2010-11/dosb-sport-dart-auflagen/komplettansicht>
- Stout, R. J., Cannon-Bowers, J. A., Salas, E. & Milanovich, D. M. 1999. Planning, Shared Mental Models, and Coordinated Performance: An Empirical Link Is Established. *Human factors*, 41(1), 61–71. doi:10.1518/001872099779577273
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2021. Liiton kotisivut. Viitattu: 22.9.2021 <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- Talvio, M. & Klemola, U. 2017. Toimiva vuorovaikutus. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Tang, A., Massey, J., Wong, N., Reilly, D. & Edwards, W. 2012. Verbal coordination in first person shooter games.
- Thompson, J. J. Mccoleman, C. M., Blair, M. R. & Henrey, A. J. 2019. Classic motor chunking theory fails to account for behavioural diversity and speed in a complex naturalistic task. *Plos One* 14 (6), 1–24.
- Tiikkaja, J. 2014. Ihmisen valmentaminen. Helsinki: Auditorium.
- Trenholm, S. & Jensen, A. 2008. Interpersonal communication. 6. painos. New York. Oxford University Press.
- Trenholm, S. 2017. Thinking Through Communication. An Introduction to the Study of Human Communication. 7. painos. New York: Routledge.
- Troubat, N., Fargeas-Gluck, M. A., Tulppo, M., & Dugué, B. 2009. The stress of chess players as a model to study the effects of psychological stimuli on physiological responses: An example of substrate oxidation and heart rate variability in man. *European Journal of Applied Physiology*, 105(3), 343–349. <https://doi.org/10.1007/s00421-008-0908-2>
- Tuckman, B. 1965. Developmental sequence in small groups. *Psychological Bulletin* 63 (6), 384-399.
- Tuckman, B. & Jensen, M. 1977. Stages of small-group development revisited. *Group & Organization Studies (pre-1986)* 2 (4), 419.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Turner, J. & Hogg, M. 1987. Rediscovering the social group: A self-categorization theory. Oxford: Blackwell.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen

- neuvottelukunnan ohje 2019. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019. 2. uud. p. Viitattu 2.2.2022. https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakkoarvioinnin_ohje_2020.pdf
- Valkonen, T. 2003. Puheviestintätaitojen arviointi. Näkökulmia lukiolaisten esiintymis- ja ryhmätaitoihin. *Studies in Humanities* 7. Jyväskylän yliopisto.
- Vansteenkiste, M. & Deci, E. L. 2003. Competitively contingent rewards and intrinsic motivation: Can losers remain motivated? *Motivation and Emotion* 27, 273–299.
- Wheelan, S. A. 2009. Group size, group development, and group productivity. *SAGE Publications* 40 (2), 247–262.
- Whitworth, L., Kimsey-House, K., Kimsey-House, H. & Sandhal, P. 2009. Co-active coaching. *New Skills for coaching people toward success in work and life*. 2. Painos. Boston.
- Widmeyer, W. N., Brawley, L. R., & Carron A. V. 1990. The effects of group size in sport. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 12, 177–190.
- Widmeyer, W. N., & Ducharme, K. 1997. Team building through team goal setting. *Journal of Applied Sport Psychology*, Special issue: Team building 9, 97–113.
- Wingfield, N. 2014. In eSports, video gamers draw real crowds and big money. *New York Times*. Viitattu: 21.9.2021. <https://www.nytimes.com/2014/12/09/technology/esports-colleges-breeding-grounds-professional-gaming.html>

LIITTEET

LIITE 1. Esitietolomake pelaajille

1. Nimi
2. Ikä ja sukupuoli
3. Kuinka pitkään olet ollut lajin (e-urheilu) parissa?
4. Kuinka kauan olet pelannut kilpailullisesti?
5. Kuinka monta valmentajaa sinulla on ollut?
6. Kuinka tärkeänä pidät valmentajan ja valmennettavan vuorovaikutusta? Asteikko 1–10
7. Kuinka tärkeänä pidät valmentajan roolia pelitilanteessa? Asteikko 1–10
8. Kuinka tärkeänä pidät valmentajan roolia harjoittelussa? Asteikko 1–10
9. Olen saanut erillisen tietosuojailmoituksen haastatteliijoilta? Kyllä/Ei
10. Suostun haastateltavaksi tutkimukseen? Suostun/En suostu
11. Jos suostut haastateltavaksi, kirjoita nimesi ja puhelinnumerosi

LIITE 2. Esitietolomake valmentajille

1. Nimi
2. Ikä ja sukupuoli
3. Kuinka pitkään olet ollut lajin (e-urheilu) parissa?
4. Kuinka suuri osa siitä valmentajana?
5. Kuinka monta valmennettavaa sinulla on ollut?
6. Kuinka monessa eri joukkueessa? Kuinka moni valmennettavista on ollut ammattilainen?
7. Kuinka tärkeänä pidät valmentajan ja valmennettavan vuorovaikutusta? Asteikko 1–10
8. Kuinka tärkeänä pidät valmentajan roolia pelitilanteessa? Asteikko 1–10
9. Kuinka tärkeänä pidät valmentajan roolia harjoittelussa? Asteikko 1–10
10. Olen saanut erillisen tietosuojailmoituksen haastatteliijoilta? Kyllä/Ei
11. Suostun haastateltavaksi tutkimukseen? Suostun/En suostu
12. Jos suostut haastateltavaksi, kirjoita nimesi ja puhelinnumerosi

LIITE3. PUOLISTRUKTUROITU HAASTATTELURUNKO PELAAJILLE

Perttu Leppä & Hermann Salomaa

- Yleiset
 - o Tausta
 - Oletko harrastanut muita lajeja? Mitä, kuinka kilpailullisesti?
 - Mikä sai sinut aloittamaan pelaamisen kilpailullisesti?
 - Koulutustausta?
- Valmentajan ja valmennettavan suhde
 - o Vuorovaikutus
 - Millainen vuorovaikutus teillä on joukkueessa?
 - Mitkä asiat koet tärkeiksi hyvässä vuorovaikutuksessa?
- Palaute
 - o Millaisissa tilanteissa annat/saat palautetta?
 - o Millaista on mielestäsi hyvä palaute?
 - o Onko palautteella eroa pelaajien välillä tai eri tilanteissa? Miksi, miksi ei?
 - o Miten toimit, kun onnistut? Entä jos epäonnistut?
 - Miten valmentaja sinun näkökulmastasi toimii kyseisissä tilanteissa?
 - Millaista palautetta toivoisit eri tilanteissa?
- Valmentajan ominaisuudet
 - o Millainen on hyvä valmentaja?
 - o Käyttääkö valmentajasi erilaisia valmennustyyliä? Osaatko nimetä tai selittää millaisia?
 - Mikä on sinun mielestäsi toimiva tyyli?
- Valmennusfilosofia
 - o Mitä valmennus sinun mielestäsi on?
 - o E-urheiluvalmennus – mitä erityistä verrattuna muihin lajeihin?
 - o Mikä on sinun mielestäsi valmennuksessa tärkeää?
 - o Mitkä ovat pelaajan tärkeitä ominaisuuksia?
 - Urheilijana kehittämisessä?
 - Hyvässä pelisuorituksessa?
 - Voiko valmentaja vaikuttaa suoritukseen pelitilanteessa?
- Valmentajan rooli kilpapelioorganisaatioissa
 - o Mitä kaikkea valmentajan rooli pitää sisällään?
 - Valmennuksen ulkopuoliset asiat
 - Järjestelyt
 - Vastualueet – tulokset?
 - Kuka/ketkä tekee päätökset kilpapelioorganisaatioissa?

LIITE 4. PUOLISTRUKTUROITU HAASTATTELURUNKO VALMENTAJILLE

Perttu Leppä & Hermann Salomaa

- Yleiset
 - o Tausta
 - Oletko valmentanut muita lajeja? Mitä, kuinka kilpailullisesti?
 - Mikä sai sinut aloittamaan valmentamisen?
 - Oletko käynyt mitään valmentajakoulutuksia? Mikä koulutustausta?
- Valmentajan ja valmennettavan suhde
 - o Vuorovaikutus
 - Millainen vuorovaikutus teillä on joukkueessa?
 - Mitkä asiat koet tärkeäksi hyvässä vuorovaikutuksessa?
- Palautteenanto
 - o Millaisissa tilanteissa annat palautetta?
 - o Millaista on mielestäsi hyvä palaute?
 - o Onko palautteella eroa pelaajien välillä tai eri tilanteissa? Miksi, miksi ei?
 - o Mitä teet, jos pelaaja onnistuu? Entä jos pelaaja epäonnistuu?
 - o Milloin annat palautetta pelitilanteessa?
- Valmentajan ominaisuudet
 - o Millainen on hyvä valmentaja?
 - o Auktoriteetti?
 - o Käytätkö erilaisia valmennustyyliä? Millaisia?
- Valmennusfilosofia
 - o Mitä valmennus sinun mielestäsi on?
 - o E-urheiluvalmennus – mitä erityistä verrattuna muihin lajeihin?
 - o Mikä on sinun mielestäsi valmennuksessa tärkeää?
 - o Mitkä ovat pelaajan tärkeitä ominaisuuksia?
 - Urheilijana kehittämisessä?
 - Hyvässä pelisuorituksessa?
 - Voiko valmentaja vaikuttaa suoritukseen pelitilanteessa?
- Valmentajan rooli kilpapelioorganisaatiossa
 - o Mitä kaikkea valmentajan rooli pitää sisällään?
 - Valmennuksen ulkopuoliset asiat
 - Järjestelyt
 - Vastuualueet – tulokset?
 - Kuka/ketkä tekee päätökset kilpapelioorganisaatioissa?