JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Siutila, Miia; Joelsson, Tapani; Karhulahti, Veli-Matti

Title: "Mammat menee kahville, me koneelle" : kilpapelaaminen poikien elämässä

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © Nuorisotutkimusseura

Rights: In Copyright

Rights url: http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en

Please cite the original version:

Siutila, M., Joelsson, T., & Karhulahti, V.-M. (2022). "Mammat menee kahville, me koneelle" : kilpapelaaminen poikien elämässä. Nuorisotutkimus, 40(2), 41-60.

”Mammat menee kahville, me koneelle”

Kilpapelaaminen poikien elämässä

Miia Siutila, Tapani Joelsson & Veli-Matti Karhulahti

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Tämä artikkeli käsittelee e-urheilua osana aktiivisesti pelaavien turkulaisten poikien elämää. Laadullisen haastatteluaineiston (N=14) kautta artikkeli avaa nuorten näkemyksiä e-urheilun asemasta sekä henkilökohtaisena että yhteiskunnallisena toimintana. Tutkimus viittaa siihen, että e-urheilun rooli aktiivisesti yhdessä pelaavien poikien arjessa toimii perinteisten urheilulajien tavoin tavoitteellisena kilpailuna kuin myös vähemmän tavoitteellisena sosiaalisena ajanvietteenä. Kyseiselle joukolle e-urheilu on harrastus, jota myös perhe, ystävät ja yhteiskunta yhä useammin tukevat. Ohjattu e-urheilutoiminta sekä siihen liittyvät sosiaaliset infrastruktuurit todennäköisesti edesauttavat terveen videopeliharrastuneisuuden kehitystä.

Avainsanat: e-urheilu, nuoret, pojat, kasvatus

Pelaamisen digitaaliset muodot ovat olleet keskeinen ajanviete monissa kulttuureissa jo vuosikymmeniä. Kilpailumuodoksi digitaalinen pelimedia kehkeytyi viimeistään 1960-luvun alussa, kun MIT-yliopistossa alettiin järjestää *Spacewar*-videopelin ympärille kisoja (Levy 1984). Suomessa videopelaamisen kilpamuodot alkoivat yleistyä 1980-luvulla esimerkiksi *Pac-Manin* SM-kisojen myötä (Saarikoski ym. 2017). Sittemmin 2000-luvulla e-urheilun taloudelliset ja yhteiskunnalliset panokset ovat kasvaneet niin globaalisti kuin myös Suomessa. E-urheilusta on tullut valtavirtaa Ylen näyttäessä *Counter Strike*-kilpailuja, koulujen tarjotessa erilaisia e-urheiluopintoja ja puolustusvoimien Urheilukoulun hyväksyessä myös e-urheilijoita joukkoihinsa (SEUL 2019).

Vaikka kilpailullinen videopelaaminen on osa yhä useamman nuoren arkea ympäri maailmaa, monet vanhemmat kokevat sen edelleen lapsellisena ja jopa negatiivisena ilmiönä. Etenkin Kiinassa e-urheilu on pitkään yhdistetty sosiaalisiin ja terveydellisiin ongelmiin, minkä myötä vanhemmat ovat olleet erityisen aktiivisia lastensa peliajan säätelyssä

(esim. Bax 2014; Lu 2016). Sama yhtälö koskee osittain myös Eurooppaa ja Pohjoismaita, joskin huomattavasti pienemmässä mittakaavassa (esim. Nielsen 2016; Prax & Rajkowska 2018). Vaikka kansainvälinen vertaileva tutkimustieto aiheesta on vähäistä, voidaan hyvin perustein esittää, että Suomessa pelaaminen koetaan poikkeuksellisen positiivisesti. Mahdollisesti johtuen Supercellin, Joona "Serral" Sotalan, Jesse "JerAx" Vainikan ja Ence-joukkueen kaltaisten menestystarinoiden vaikutuksista, suomalaiset pelialan yritykset, ammattipelaajat ja joukkueet ovat nousseet maailmallakin tunnetuiksi menestyjiksi. Esimerkiksi tuore Pelaajabarometri (Kinnunen ym. 2020) raportoi suurimman osan suomalaisista kokevan pelaamisen hyödylliseksi toiminnaksi.

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan vuoden 2000 jälkeen syntyneiden aktiivisesti e-urheilevien turkulaisten poikien suhtautumista nimenomaiseen harrastukseen heidän omien kokemustensa ja käsitystensä kautta. Laadullisen puolistrukturoidun haastatteluaineiston (*N*=14) avulla e-urheilun roolia valotetaan osana nuorten elämää vuonna 2019. Analyysivaiheessa nuorten vastausten huomattiin jakaantuvan karkeasti kahteen luokkaan. Ensimmäisessä luokassa ovat kokemukset, jotka luonnehtivat e-urheilua henkilökohtaisena toimintana. Toisena luokkana toimivat näkemykset, jotka luonnehtivat e-urheilua osana yhteiskuntaa. Artikkeli ja sen keskustelu seuraa tätä (osittain näennäistä) subjektiivisen ja objektiivisen jakoa.

Kutsumme tähän tutkimukseen osallistuneita henkilöitä "nuoriksi". Elämänvaiheena nuoruudelle on vaihtelevia määritelmiä ja eri määritelmissä vaiheen pituus vaihtelee lisäksi 5–15 vuoden välillä (kts. Curtis 2015, 12). WHO:n (2021) määritelmässä nuorisoa ovat 15–24 vuotiaat, mutta tarkennuksena murrosikäisiksi määritetään 10–19-vuotiaat. Alexa C. Curtis (2015) jaottelee omassa määritelmässään ikävuodet 10–25 kolmeen vaiheeseen: varhainen murrosikä (11–13 vuotta), murrosikä (14–17 vuotta) ja varhaisaikuisuus (18–25 vuotta). Nuorisotutkimusverkoston julkaisussa *Harrastamisen äärellä* (Salasuo 2020) tausta-aineisto koostuu 7–29-vuotiaista Manner-Suomen lapsista ja nuorista. Iältään kyseinen laaja aineisto on jaoteltu viiteen ryhmään (7–9-, 10–14-, 15–19-, 20–24- ja 25–29-vuotiaat).

Oman tutkimuksemme aineistossa olevat yksilöt ovat 12–17-vuotiaita poikia, keski-iän ollessa 14 vuotta. Curtisin määritelmän mukaan he ovat siis murrosikäisiä, mutta yleensä ryhmä jakaantuu 14–15 ikävuoden taitteessa joko lapsiin ja nuoriin (esim. WHO 2021) tai tarkempiin tilastollisiin ryhmiin (Salasuo 2020). Määritelmällisen jakaantumisen lisäksi Suomen koulujärjestelmässä osallistujamme jakaantuvat kahden eri kouluasteen sisälle, peruskouluun (12–15 vuotta, *n*=11) ja toisen asteen opintoihin (16–17 vuotta, *n*=3).

Kohderyhmämme on siis murrosiän eri vaiheissa, niin määritelmällisesti kuin yksilökohtaisten kehityserojen mukaan. Murrosikää värittävät monet muutokset, niin henkiset kuin fyysiset. Heidän edessään häämöttää myös siirtyminen toisen asteihin opintoihin siihen liittyvine valintoineen, joka tuo mukanaan myös yhteiskunnan muuttuvan asenteen yksilöä kohtaan. Tämä realiteetti heijastuu tuloksissamme siten, että nuoret peilaavat selkeästi omaa pelaamistaan tiedostettuihin yhteiskunnallisiin rakenteisiin. Ottaen huomioon, että 15 vuoden iän jälkeen yhteiskunnan asettamat rajoitukset ja oikeudet muuttuvat nopeasti (kts. Juvonen, 2015, 25), vanhimmat osallistujamme edustavat joukkoa, jossa tulevat varhaisaikuisuuden valinnat ovat läsnä.

Ennen kuin siirrymme avaamaan teoreettista viitekehystä, on tärkeää tehdä vielä lyhyesti selväksi mitä 'e-urheilu' tarkoittaa tässä artikkelissa sekä laajemmassa tieteelli-

sessä kontekstissa. Ei ole epätavallista, että Suomenkin uutismedioissa rutiinilla kierrätetyt miljoonien eurojen palkintopotit sekä kansainvälisessä tieteellisessä keskustelussa usein nouseva termi 'professional gaming' saavat monet lukijat sekoittamaan e-urheilun ja videopelien ammattimaisen pelaamisen. Kuten urheilu ja ammattiurheilu, nämä ovat siis kaksi eri asiaa: e-urheilupelejä voi pelata myös ammattitason alapuolella, ja videopelejä voi pelata ammatikseen, vaikka nämä eivät olisikaan e-urheilupelejä. Korostamme, että kaikki tähän artikkeliin haastatellut nuoret pelasivat aktiivisesti e-urheilupelejä, mutta eivät olleet tässä toiminnassa ammattilaisia – samoin siis, kuten mitä tahansa perinteistä urheilua harrastavat nuoret eivät normaalisti ole ammattiurheilijoita.

Teoreettinen viitekehys

Tutkimuksemme sijoittuu kolmen teoreettisen viitekehyksen risteykseen, jonka puramme tässä luvussa kerroksittain.

Pohjimmillaan aineistomme ilmentää folkloristi Arnold van Gennepin innoittamaa ja antropologi Victor Turnerin (1969; 1982) jalostamaa leikin (engl. "play") teoriaa yksilön ja yhteiskunnan välisistä liminaalisista ("siirtymän välivaihe") rituaaleista. Turnerin mukaan yksilön osallistuminen yhteiskuntaan materialisoituu rituaalin kaltaisina prosesseina. Nämä prosessit tyydyttävät yksilön jatkuvia etenemisen tarpeita sosiaalisessa kontekstissa ja samalla ylläpitävät yhteiskunnan olemassa olevia rakenteita. Modernissa yhteiskunnassa nämä etenemisen mahdollistavat prosessit tulevat esiin esimerkiksi koulutusjärjestelmissä, työelämässä ja perheen perustamisessa. Liminaalisuus on näissä prosesseissa välivaihe, jonka aikana toimija on siirtymätilassa: aiemman tason jo taakseen jättäneenä, muttei vielä seuraavaa saavuttaneena. Tässä artikkelissa ymmärrämme e-urheilun Turnerin mukaan potentiaalisena rituaalisena prosessina, joka tarjoaa osalle nuorista mahdollisuuden henkilökohtaiseen etenemiseen ja tämän etenemisen sosiaaliseen jakamiseen. Näin sillä edellytyksellä, että he kokevat pelaamisen yhteiskunnan arvostamana ja tunnustamana harrastuksena.

Edellisen valossa e-urheilua ilmentää lisäksi Pierre Bourdieun (1984) tunnettu teoria kulttuurista itsenäisenä pääoman muotona. Bourdieun mukaan kokemukset ja tiedon kartuttaminen useilla kulttuurin osa-alueilla tuottaa kulttuurista pääomaa, joka on arvokasta sekä vaihtokelpoista materiaalisen, sosiaalisen ja muiden pääomien tavoin. Mia Consalvo (2009) sekä Graeme Kirkpatrick (2013; 2015) ovat vieneet teoriaa eteenpäin pelikulttuurin kontekstissa. Etenkin Kirkpatrickin (2015) huomio pelaamisen normalisoitumisesta on tämän artikkelin kannalta oleellinen. Pelaaminen on alkanut toimia varsinaisena kulttuurisena pääomana vasta sen hyväksynnän ja yleistymisen myötä ilmiön kasvettua ikä- ja kuluttajaluokat läpäiseväksi "omni-kulttuuriksi". Aiemmin 1980- ja 1990-luvun yhteiskunnissa pelaamisen vaihtoarvo oli vielä näennäinen.

Tässä artikkelissa katsomme e-urheilua ja sen kehitystä kyseisen teoreettisen kehyksen valossa. Elämme aikaa, jolloin e-urheilu on muuttumassa marginaalisesta videopelaamisen osa-alueesta yhteiskunnan arvostamaksi itsenäiseksi kulttuurimuodoksi. Tämän kulttuurimuodon vaihtoarvo on nyt neuvottelun kohteena sekä virallisten valtion rakenteiden että myös nuorten pelaajien itsensä toimesta. Turnerin käsitettä venyttäen voidaan ehdottaa, että e-urheilu itse on myös tällä hetkellä liminaalisessa tilassa. E-urheilun asema rituaalisena prosessina ja vaihtoarvoisena kulttuurina (Suomen) yhteiskunnassa ei ole enää marginaalinen tai olematon, mutta se ei ole myöskään saavuttanut vankkaa status-

(esim. Bax 2014; Lu 2016). Sama yhtälö koskee osittain myös Eurooppaa ja Pohjoismaita, joskin huomattavasti pienemmässä mittakaavassa (esim. Nielsen 2016; Prax & Rajkowska 2018). Vaikka kansainvälinen vertaileva tutkimustieto aiheesta on vähäistä, voidaan hyvin perustein esittää, että Suomessa pelaaminen koetaan poikkeuksellisen positiivisesti. Mahdollisesti johtuen Supercellin, Joona "Serral" Sotalan, Jesse "JerAx" Vainikan ja Ence-joukkueen kaltaisten menestystarinoiden vaikutuksista, suomalaiset pelialan yritykset, ammattipelaajat ja joukkueet ovat nousseet maailmallakin tunnetuiksi menestyjiksi. Esimerkiksi tuore Pelaajabarometri (Kinnunen ym. 2020) raportoi suurimman osan suomalaisista kokevan pelaamisen hyödylliseksi toiminnaksi.

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan vuoden 2000 jälkeen syntyneiden aktiivisesti e-urheilevien turkulaisten poikien suhtautumista nimenomaiseen harrastukseen heidän omien kokemustensa ja käsitystensä kautta. Laadullisen puolistrukturoidun haastatteluaineiston (N=14) avulla e-urheilun roolia valotetaan osana nuorten elämää vuonna 2019. Analyysivaiheessa nuorten vastausten huomattiin jakaantuvan karkeasti kahteen luokkaan. Ensimmäisessä luokassa ovat kokemukset, jotka luonnehtivat e-urheilua henkilökohtaisena toimintana. Toisena luokkana toimivat näkemykset, jotka luonnehtivat e-urheilua osana yhteiskuntaa. Artikkeli ja sen keskustelu seuraa tätä (osittain näennäistä) subjektiivisen ja objektiivisen jakoa.

Kutsumme tähän tutkimukseen osallistuneita henkilöitä "nuoriksi". Elämänvaiheena nuoruudelle on vaihtelevia määritelmiä ja eri määritelmissä vaiheen pituus vaihtelee lisäksi 5–15 vuoden välillä (kts. Curtis 2015, 12). WHO:n (2021) määritelmässä nuorisoa ovat 15–24 vuotiaat, mutta tarkennuksena murrosikäisiksi määritetään 10–19-vuotiaat. Alexa C. Curtis (2015) jaottelee omassa määritelmässään ikävuodet 10–25 kolmeen vaiheeseen: varhainen murrosikä (11–13 vuotta), murrosikä (14–17 vuotta) ja varhaisaikuisuus (18–25 vuotta). Nuorisotutkimusverkoston julkaisussa *Harrastamisen äärellä* (Salasuo 2020) tausta-aineisto koostuu 7–29-vuotiaista Manner-Suomen lapsista ja nuorista. Iältään kyseinen laaja aineisto on jaoteltu viiteen ryhmään (7–9-, 10–14-, 15–19-, 20–24- ja 25–29-vuotiaat).

Oman tutkimuksemme aineistossa olevat yksilöt ovat 12–17-vuotiaita poikia, keski-iän ollessa 14 vuotta. Curtisin määritelmän mukaan he ovat siis murrosikäisiä, mutta yleensä ryhmä jakaantuu 14–15 ikävuoden taitteessa joko lapsiin ja nuoriin (esim. WHO 2021) tai tarkempiin tilastollisiin ryhmiin (Salasuo 2020). Määritelmällisen jakaantumisen lisäksi Suomen koulujärjestelmässä osallistujamme jakaantuvat kahden eri kouluasteen sisälle, peruskouluun (12–15 vuotta, n=11) ja toisen asteen opintoihin (16–17 vuotta, n=3).

Kohderyhmämme on siis murrosiän eri vaiheissa, niin määritelmällisesti kuin yksilökohtaisten kehityserojen mukaan. Murrosikää värittävät monet muutokset, niin henkiset kuin fyysiset. Heidän edessään häämöttää myös siirtyminen toisen asteihin opintoihin siihen liittyvine valintoineen, joka tuo mukanaan myös yhteiskunnan muuttuvan asenteen yksilöä kohtaan. Tämä realiteetti heijastuu tuloksissamme siten, että nuoret peilaavat selkeästi omaa pelaamistaan tiedostettuihin yhteiskunnallisiin rakenteisiin. Ottaen huomioon, että 15 vuoden iän jälkeen yhteiskunnan asettamat rajoitukset ja oikeudet muuttuvat nopeasti (kts. Juvonen, 2015, 25), vanhimmat osallistujamme edustavat joukkoa, jossa tulevat varhaisaikuisuuden valinnat ovat läsnä.

Ennen kuin siirrymme avaamaan teoreettista viitekehystä, on tärkeää tehdä vielä lyhyesti selväksi mitä 'e-urheilu' tarkoittaa tässä artikkelissa sekä laajemmassa tieteelli-

sessä kontekstissa. Ei ole epätavallista, että Suomenkin uutismedioissa rutiinilla kierrätetyt miljoonien eurojen palkintopotit sekä kansainvälisessä tieteellisessä keskustelussa usein nouseva termi 'professional gaming' saavat monet lukijat sekoittamaan e-urheilun ja videopelien ammattimaisen pelaamisen. Kuten urheilu ja ammattiurheilu, nämä ovat siis kaksi eri asiaa: e-urheilupelejä voi pelata myös ammattitason alapuolella, ja videopelejä voi pelata ammatikseen, vaikka nämä eivät olisikaan e-urheilupelejä. Korostamme, että kaikki tähän artikkeliin haastatellut nuoret pelasivat aktiivisesti e-urheilupelejä, mutta eivät olleet tässä toiminnassa ammattilaisia – samoin siis, kuten mitä tahansa perinteistä urheilua harrastavat nuoret eivät normaalisti ole ammattiurheilijoita.

Teoreettinen viitekehys

Tutkimuksemme sijoittuu kolmen teoreettisen viitekehyksen risteykseen, jonka puramme tässä luvussa kerroksittain.

Pohjimmillaan aineistomme ilmentää folkloristi Arnold van Gennepin innoittamaa ja antropologi Victor Turnerin (1969; 1982) jalostamaa leikin (engl. "play") teoriaa yksilön ja yhteiskunnan välisistä liminaalisista ("siirtymän välivaihe") rituaaleista. Turnerin mukaan yksilön osallistuminen yhteiskuntaan materialisoituu rituaalin kaltaisina prosesseina. Nämä prosessit tyydyttävät yksilön jatkuvia etenemisen tarpeita sosiaalisessa kontekstissa ja samalla ylläpitävät yhteiskunnan olemassa olevia rakenteita. Modernissa yhteiskunnassa nämä etenemisen mahdollistavat prosessit tulevat esiin esimerkiksi koulutusjärjestelmissä, työelämässä ja perheen perustamisessa. Liminaalisuus on näissä prosesseissa välivaihe, jonka aikana toimija on siirtymätilassa: aiemman tason jo taakseen jättäneenä, muttei vielä seuraavaa saavuttaneena. Tässä artikkelissa ymmärrämme e-urheilun Turnerin mukaan potentiaalisena rituaalisena prosessina, joka tarjoaa osalle nuorista mahdollisuuden henkilökohtaiseen etenemiseen ja tämän etenemisen sosiaaliseen jakamiseen. Näin sillä edellytyksellä, että he kokevat pelaamisen yhteiskunnan arvostamana ja tunnustamana harrastuksena.

Edellisen valossa e-urheilua ilmentää lisäksi Pierre Bourdieun (1984) tunnettu teoria kulttuurista itsenäisenä pääoman muotona. Bourdieun mukaan kokemukset ja tiedon kartuttaminen useilla kulttuurin osa-alueilla tuottaa kulttuurista pääomaa, joka on arvokasta sekä vaihtokelpoista materiaalisen, sosiaalisen ja muiden pääomien tavoin. Mia Consalvo (2009) sekä Graeme Kirkpatrick (2013; 2015) ovat vieneet teoriaa eteenpäin pelikulttuurin kontekstissa. Etenkin Kirkpatrickin (2015) huomio pelaamisen normalisoitumisesta on tämän artikkelin kannalta oleellinen. Pelaaminen on alkanut toimia varsinaisena kulttuurisena pääomana vasta sen hyväksynnän ja yleistymisen myötä ilmiön kasvettua ikä- ja kuluttajaluokat läpäiseväksi "omni-kulttuuriksi". Aiemmin 1980- ja 1990-luvun yhteiskunnissa pelaamisen vaihtoarvo oli vielä näennäinen.

Tässä artikkelissa katsomme e-urheilua ja sen kehitystä kyseisen teoreettisen kehyksen valossa. Elämme aikaa, jolloin e-urheilu on muuttumassa marginaalisesta videopelaamisen osa-alueesta yhteiskunnan arvostamaksi itsenäiseksi kulttuurimuodoksi. Tämän kulttuurimuodon vaihtoarvo on nyt neuvottelun kohteena sekä virallisten valtion rakenteiden että myös nuorten pelaajien itsensä toimesta. Turnerin käsitettä venyttäen voidaan ehdottaa, että e-urheilu itse on myös tällä hetkellä liminaalisessa tilassa. E-urheilun asema rituaalisena prosessina ja vaihtoarvoisena kulttuurina (Suomen) yhteiskunnassa ei ole enää marginaalinen tai olematon, mutta se ei ole myöskään saavuttanut vankkaa status-

ta perinteisen urheilun tai korkeakulttuurin tavoin. Ilman tätä statusta e-urheilun harrastamisella ei ole ennakkoluulottoman yksilön ja yhteiskunnan tuen tai rituaalisen prosessin perusarvoa.

Kolmas teoriakehyksemme sivuaa rituaalisen prosessin ja pääoman teorioita liikunnantutkimuksen alueella. Pasi Kosken (2004) kehittämä liikuntasuhdeteoria viittaa paitsi henkilön konkreettisiin liikuntasuorituksiin, niin myös tämän yleiseen asennoitumiseen ja suhtautumiseen liikuntakulttuuriin ja sen merkityksiin. Kyseinen suhde koostuu neljästä pääosa-alueesta – omakohtainen liikunta, penkkiurheilu, liikunnan tuottaminen ja sportisointi (liikunnan ilmentyminen eiliikunnallisissa konteksteissa). Näiden kautta yksilöt osallistuvat liikuntaan ja rakentavat sen ympärille identiteettejä sekä merkityksiä osana yhteiskunnan laajempaa kehityskulkua. Liikuntasuhdeteorian pohjaksi vuosikymmenten mittaan Suomessa kerätty empiirinen tutkimus indikoi, että kaikki neljä mainittua osa-aluetta ovat vuorovaikutuksessa keskenään (Koski 2008). Yksilöt ovat harvoin aktiivisia vain yhdellä osa-alueella eli liikuntaa omakohtaisesti harrastavat yksilöt ovat tavallisesti toimijoita myös penkkiurheilun, liikunnan tuottamisen sekä sportisoinnin nimissä. Koska liikuntasuhdeteoriaa ei tietääksemme ole laajennettu aiemmin e-urheiluun, sovellamme tässä tutkimuksessa teoriaa siten, että tarkastelemme e-urheilua harrastavien nuorten vastauksia (myös) suhteessa e-urheilun seuraamiseen, tuottamiseen ja muuhun e-urheiluun liittyvään aktiivisuuteen, mikä niin ikään otettiin huomioon kysymysrungon rakennuksessa. Sikäli kun teoria toimii myös e-urheilun kontekstissa, asenteet e-urheilua kohtaan sekä tähän liittyvät merkitykset nousevat esiin haastateltujen omassa arjessa ja yhteiskuntaa koskevissa mielipiteissä laajemmin.

Tutkimuksen aineisto

Tutkimuksen kohderyhmäksi valittiin e-urheilevia nuoria "core-pelaajia" (Vahlo ym. 2018) eli henkilöitä, jotka ovat kiinnostuneita tai erittäin kiinnostuneita videopelaamisesta. Valinta perustui siihen, että tutkimuksen tavoite oli kasvattaa ymmärrystä e-urheilun nykytilasta ennen kaikkea nuorten aktiivisten pelaajien harrastuksena. Toisin sanoen, olemme kiinnostuneet yksilöistä, joilla on mahdollinen positio kilpapelaamisen rituaalisessa prosessissa (vrt. Turner 1969; 1982) tai selkeä 'e-urheilusuhde' (vrt. Koski 2004; 2008).

Kohderyhmämme yksilöt edustavat turkulaisia aktiivisia pelaajia, jotka harrastavat pelaamista myös kotinsa ulkopuolella. Tämä valinta tekee aineistostamme luonnollisesti rajoittuneen eikä kuvasta koko väestöä tai sukupolvea, mutta samalla mahdollistaa kyseisen joukon täsmennetyn tarkastelun (vrt. Juntunen & Laakkonen 2019). Lisäksi, koska lähtökohtainen kiinnostuksemme oli erityisesti nuorissa, rajasimme tutkittavat henkilöihin, jotka ovat syntyneet vuonna 2000 tai sen jälkeen. Koska haastattelut kerättiin anonyymisti ja aineistoon ei sisällytetty terveyttä tai muita arkaluontoisia teemoja käsittelevää materiaalia, Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (2019) ohjeen mukaisesti eettisen toimikunnan lupaa ei haettu erikseen.

Aineiston keruu

Haastateltavat tavoitettiin kaupallisista pelitapahtumista ja pelitiloista Turun seudulla sekä Turun nuorisotoimen järjestämistä pelitapahtumista 3.–29.6.2019 välisenä aikana. Tämä on huomioitava aineistoa ja tutkimusta kuvaavana sekä rajoittavana tekijänä: emme tavoittaneet nuoria, jotka pelasivat ainoastaan kotona, minkä lisäksi kaikki haastateltavat asuivat Varsinais-Suomen alueella. On lisäksi huomioitava, että tuloksemme eivät välttä-

mättä kuvaa muissa maissa tai muualla Suomessa asuvia nuoria. Toisaalta emme myöskään koe Varsinais-Suomen maantieteellistä sijaintia Suomen kontekstissa erityislaatuisena siinä määrin, että olisi syytä olettaa vastausten heijastelevan ainoastaan tällä alueella asuvien pelaajien elämää. Tavoittamamme pelaajat olivat (monista mahdollisista syistä) päätyneet kodin ulkopuolisiin pelitiloihin. He edustavat e-urheilua sosiaalisesti harrastavaa pelaajatyyppiä, joka on rinnastettavissa urheiluseurojen toiminnassa mukana oleviin liikunnanharrastajiin.

Haastatteluiden ympäristönä toimivat pelitapahtumat, joissa haastateltavat olivat mukana aktiivisina osallistujina. Haastavasta ympäristöstä huolimatta keskeytyksiä tai vastaavia häiriöitä ei ollut. Ympäristö ja haastateltavien pelaamiseen liittyneet aikataulut asettivat kuitenkin tilanteesta riippuvaisia rajoja. Haastattelut suoritettiin peleissä olleiden taukojen ja turnauksien aikataulujen sallimissa hetkissä. Tämän vuoksi haastattelujen kestoiksi jäi keskimäärin 10–20 minuuttia nuorta kohden. Tutkijoiden matkapuhelimilla nauhoitettujen haastatteluiden kokonaiskestoksi muodostui puhdistuksen jälkeen 2 tuntia ja 7 minuuttia, vaikka haastateltujen kanssa vietetty kokonaisaika oli noin viisi tuntia. Harkitsimme aineiston laajentamista lisähaastattelujen avulla, jotka olisi suoritettu rauhallisemmissa olosuhteissa (esim. kotona) pelitapahtumien ulkopuolella. Tämä olisi kuitenkin muuttanut tutkimuksen asetelmaa siten, että meillä olisi ollut kaksi hyvin erilaista haastattelutyyppiä, joiden motivointi ja vertailu olisi tuottanut uusia haasteita. Päätimme, että on järkevämpää viedä tutkimus loppuun rajoitetun – mutta selkeästi fokusoidun ja motivoidun – materiaalin kanssa. Lopullinen analysoitu aineisto sisälsi 14 haastattelua.

Pelitapahtumissa haastatteluita suorittaneet tutkijat tutustuivat myös ympäristöön sekä muihin osallistujiin, ja etsivät uusia haastateltavia samalla, kun odottivat haastatteluun suostuneiden peliaikatauluun sopivaa haastatteluhetkeä. Odotusaikoina suoritettiin yleistä havainnointia koskien sitä, mitä pelattiin ja miten nuoret olivat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Joidenkin haastateltujen vanhemmat olivat läsnä haastattelutilanteessa, mikä saattoi vaikuttaa vastauksiin. Kahden haastattelun aikana huoltaja oli kuulomatkan päässä ja kerran huoltaja kommentoi annettuun vastaukseen. Haastattelut tallennettiin nauhoitusten jälkeen suojatuille muistitikuille ja niistä otettiin kopiot, jotka tallennettiin yliopiston suojattuihin tiloihin. Jokainen haastattelu numeroitiin (ilman henkilötietoja) koodilla tallenteessa.

Haastattelurunko

Kysymysrunko rakennettiin aiheista ja teemoista, jotka käsittelivät pelaamista ja sen suhdetta elämän eri osa-alueisiin (Liite 1). Aiheet ja teemat perustuivat teoriakehykseen sekä aiempiin e-urheilua käsitteleviin keskusteluihin ja tutkimuksiin. Koska haastatellut olivat kaikki suomalaisia nuoria, korostimme aiheiden ja teemojen muodostuksessa Suomessa tehtyä aiempaa e-urheilututkimusta (esim. Tukia 2017; Sabell 2018; Koistinen 2018; Kari ym. 2019; Ståhl & Rusk 2020). Otettiin myös huomioon, että kaikki haastatellut eivät välttämättä tulisi olemaan (aktiivisuudesta huolimatta) perillä e-urheilun viimeisimmistä käänteistä. Kysymysten vapaamuotoisuus kannusti siihen, että nuoret saivat mahdollisuuden kertoa vapaasti ja omaehtoisesti mielipiteistään.

Osa haastateltavista jännitti selkeästi haastattelutilannetta vieraan aikuisen kanssa. Heille tarjottiin mahdollisuutta tutustua kysymysrunkoon (aiheisiin ja teemoihin) ennen haastattelun alkua keinona vähentää jännitystä. Osa tutustuikin kysymysrunkoon, joko hyvin pikaisesti vilkaisten tai tarkemmin. Haastattelutilanteissa runkoa noudatettiin

soveltaen ja keskustelun annettiin edetä vastausten mukaan. Tarvittaessa nostettiin väliin jäänyt aihe esiin tai esitettiin täysin toisenlaisia jatkokysymyksiä. Joissain tapauksissa teemaa saatettiin avata laajemmin tai kysyä useamman kerran sanavalintoja muuntaen, jos huomattiin että haastateltava vastaa eri asiaan kuin mitä kysyttiin. Esimerkkinä tällaisesta sanan "pelaaminen" muuntaminen "videopelien pelaamiseksi", kun kesken vastauksen selvisi, että haastateltavan pelaaminen olikin nimenomaisessa kysymyksessä jalkapallon pelaamista. Käytämme tässä artikkelissa kaikkia termejä "pelaaminen", "videopelaamien" ja "e-urheilu" synonyymisesti ellei toisin mainita sikäli, kun niiden väliset erot eivät olleet haastattelutilanteessa oleellisia.

Vastaajat

Haastateltavat olivat iältään keskimäärin 14-vuotiaita. Vaikka osa haastatelluista olisi luokiteltavissa myös lapsiksi, käytämme artikkelissa siis keskimääräisen iän mukaista termiä 'nuoret'. He pelasivat suurimmaksi osaksi erilaisia pelaaja-vastaan-pelaaja (PvP) joukkuepelejä ja erityisesti ensimmäisen persoonan räiskintäpelejä (FPS) – *Counter Strike: GO*, *Fortnite* ja *Overwatch* mainittiin useaan kertaan. Yksittäisiä mainintoja saivat myös *NHL*:n ja *Formula 1*:n kaltaiset urheiluteemaiset e-urheilupelit. Monet olivat myös aloittaneet peliharrastuksensa konsolipelien parissa, mutta sittemmin siirtyneet tietokonepeleihin. Haastateltavat pelasivat päivittäin, yleensä pari tuntia päivässä. Ahkerimmilla pelaamiseen kului jopa 60–70 tuntia viikossa.

Kaikki tavoittamamme nuoret olivat poikia. Pyrimme löytämään myös muita nuoria, mutta emme tavoittaneet pelitiloista esimerkiksi yhtään aktiivisesti e-urheilua harrastavaa ja pelaamisesta kiinnostunutta tyttöpelaajaa. Tämä johtui varmasti osaksi valitsemistamme haastattelupaikoista, jotka osoittautuivat hyvin poikavoittoisiksi (vrt. Siutila & Havaste 2018; Ståhl & Rusk 2020). Otimme tämän myötä yhteyttä Suomen elektronisen urheilun liittoon (SEUL), koska halusimme saada lisää tietoa Suomen e-urheilun sukupuolijakaumasta. Meidät ohjattiin tuoreeseen tutkimusaineistoon, jossa Saana Ylönen tutkii suomalaisten e-urheilukilpaorganisaatioiden rakenteita ja raportoi, että 15:stä tutkitusta organisaatiosta peräti seitsemässä ei ollut lainkaan naispelaajia (Ylönen 2020, 29). Julia Kiiskinen ja Venla Naumanen toteavat saman vahvan sukupuolittumisen toisessa opinnäytteessä, jossa havainnointi suoritettiin Tubecon-tapahtumassa olleella *Counter Strike: GO*-pelipisteellä. Tutkijoiden toteuttaman videopelaajille osoitetun online-kyselyn (N=74) mukaan *Counter Strike: GO* on enemmän miespelaajien suosiossa (Kiiskinen & Naumanen 2019, 73), ja he arvioivatkin pelivalinnan olevan yksi merkittävistä seikoista naisten vähäiseen osuuteen nykyisissä kilpapelitiloissa. Toisaalta vain seitsemän prosenttia kyselyyn osallistuneista naisista (n=28) osoitti kiinnostusta kilpailullisella tasolla pelaamiseen, kun taas miesvastaajista (n=40) kokonainen neljännes koki kyseisen tavoitteen houkuttelevana (Kiiskinen & Naumanen 2019, 63).

Havaintomme ja aiemmat tutkimukset ovat linjassa myös Meri-Tuuli Kaarakaisen ja Loretta Saikkosen (2019) kyselytutkimuksen havainnoista kolmansien tilojen sukupuolittumisesta nuorilla. Heidän aineistonsa mukaan pojilla pelaaminen on korostuneesti tekniikan käyttökohde, jonka ympärille muu tekniikan käyttö ankkuroituu. Tytöillä vastaavasti korostuu sosiaalisten suhteiden ylläpitäminen teknologian avulla. Saman aineiston harrastekyselyn perusteella poikien ja tyttöjen harrastamisessa keskeisenä erona on harrastamisen yhteisöllisyyden ero. Aineiston tytöt harrastivat itsenäisemmin lajeja, joissa harrastaminen tapahtuu harvemmin ryhmässä. Pojilla puolestaan harrastamisessa joukkuelajit olivat laajemmin esillä. Näiden yhdistelmänä digitaalinen

pelaaminen ja sen harrastamisen ympärille muodostuu sukupuolittunut kolmas tila.

Saman sukupuolittuneen tilan ovat huomioineet myös Mathilda Ståhl ja Fredrik Rusk (2020) etnografisessa haastattelututkimuksessa, jossa he keräsivät aineistonsa yhteistyössä e-urheilulinjan tarjonneen suomalaisen ammattikoulun kanssa. Heidän aineistossaan nuoret (mies)pelaajat olettivat muiden pelaajien olevan miespuolisia ellei heidän äänensä tai nimimerkkinsä viitannut muuhun. Tutkimuksen nuoret kertoivat naisiksi ja tytöiksi koettujen pelaajien usein saavan osakseen tavanomaista enemmän negatiivista huomiota ja olevan stereotyyppisesti 'huonompia' pelaajia. Vastaajat myös mainitsivat, ettei pelatun pelin (*CS:GO*) pelikulttuuri tukenut naispelaajien osallistumista (Ståhl & Rusk 2020).

Vaikka kirjaamme sukupuolittuneen tutkimusasetelmamme niin ikään puutteeksi, voidaan tämä lukea myös sivulöydökseksi, joka tulevien tutkijoiden on hyvä ottaa huomioon. Tasaisen sukupuolijakauman saavuttaminen nuorten e-urheilua aktiivisesti harrastavien pelaajien keskuudessa kenttähaastattelujen kautta edellyttää erityisten naispelaajia suosivien tilojen etsimistä. Pelitapahtumien järjestäjien on mahdollista muuttaa tätä realiteettia tarjoamalla naispelaajille lisää integroitumismahdollisuuksia, joista osa voi liittyä e-urheilun lajityypin valintaan (ks. Taylor, 2012). Esimerkiksi aineistonkeruun jälkeen järjestetty Assembly Summer -tapahtuma olisi mahdollisesti tarjonnut tilan, josta löytää laajempia pelivalikoimia ja myös naispuolisia e-urheilupelaajia.

Aineiston analysointi

Koska yksityiskohtainen koko aineiston koodaaminen ei ole välttämättä suositeltavaa pienten haastatteluaineistojen analyysissa (ks. esim. Basit 2003) ja tutkimuksemme lopullinen laajuus oli verrattain niukka – neljä haastattelua poistettiin vanhemmilta saatujen suostumusten puutteiden vuoksi, mikä jätti meille vain 14 haastattelua – haastattelut päätettiin olla litteroimatta systemaattisesti (litterointi olisi ollut hyödyllinen nimenomaan yksityiskohtaisessa koko aineiston koodauksessa). Koimme toimivimmaksi ratkaisuksi sen, että kaikki kolme tutkijaa nostavat huomionsa suoraan ääniraidasta. Nauhoitukset kuunneltiin useaan otteeseen jälkikäteen siten, että haastateltujen näkemyksissä toistuvat asiat merkittiin ensimmäisillä kuuntelukerroilla ja niiden luonnetta yritettiin ymmärtää paremmin seuraavilla kuuntelukerroilla (ks. Hsieh & Shannon 2005). Jokainen tutkija suoritti tämän prosessin itsenäisesti, minkä jälkeen kokoonnuttiin keskustelemaan ja vertailemaan näitä näkemyksiä yhdessä. Keskustelun ja vertailun myötä itsenäisesti tehdyt huomiot yhdistettiin laajemmiksi kokonaisuuksiksi (ks. Liite 1) ja osa alustavista merkinnöistä hylättiin. Pääosin yhtenevät huomiot osoittivat, että prosessi toimi luotettavasti (Syed & Nelson 2015). Tämän jälkeen kokonaisuudet jaettiin tutkijoiden kesken ja kukin kartoitti ja litteroi omaa kokonaisuuttaan sivuavat yksittäiset sitaatit ääniraidasta ja kirjoitti kokonaisuuden analyysin jaettuun tekstitiedostoon. Tutkimusryhmä kokoontui tämän jälkeen vielä kerran varmistamaan, että kaikki olivat samaa mieltä kokonaisuuksien luonteesta ja niiden suhteesta aiempaan relevanttiin tutkimustietoon sekä teoriaan.

Haastattelut analysoitiin kuvatun mukaisesti hermeneuttisella metodilla (esim. Tappan 1997). Pyrkimyksenä oli *ymmärtää* haastateltujen mielipiteet sen sijaan, että olisimme laskeneet esimerkiksi esiintyvien sanojen tai ilmausten määriä (ks. Wilson & Hutchison 1991). Jo analyysin alkuvaiheessa kävi ilmi, että vastauksien sisältö jakaantui kahteen luokkaan: e-urheilun ja pelaamisen luonnehdintaan henkilökohtaisena toimintana sekä näkemyksiin, jotka luonnehtivat e-urheilua ja pelaamista yhteiskunnallisena ilmiönä. Alla

olevat havainnot ja johtopäätökset on jaettu kahteen osaan näiden mukaan.

Havainnot – e-urheilu henkilökohtaisena toimintana

Puramme tässä osiossa henkilökohtaista toimintaa koskevat havainnot kahden alateeman, 'harjoittelun' ja 'harrastuneisuuden', kautta. Alateemat ovat limittäisiä, mutta jäsentävät keskustelun pääpiirteitä.

Harjoittelu

Valtaosalle haastateltavista videopelaaminen osoittautui jokapäiväiseksi toiminnaksi. Vastauksissa oli kuitenkin merkittäviä eroja siinä, kuinka vakavasti tähän suhtauduttiin. Vastaukset olivat myös monelta osin polarisoituneet tavoitteellisesti ja vakavasti pelaaviin nuoriin sekä heihin, jotka haluavat vain pelata huvin vuoksi ja pitää hauskaa. Tavoitteellisimmin suuntautuneet harjoittelivat useita tunteja päivässä tiettyjä pelien osa-alueita. Eräs haastateltava kertoi käyttävänsä lähes kaiken mahdollisen vapaa-aikansa videopelaamiseen:

> No mä treenaan joka päivä tunnin kaks aimii [tähtääminen, etenkin FPS-peleissä]. Joka ikinen päivä. Sit no tietenkin aina se lipsuu välillä … ei oikeesti ehi joku päivä pelaamaan [mutta] mulla on yleensä kone kokoajan päällä, niin mä menen aina kun on aikaa treenaan aimia. Että kyllä aina pitää yrittää mahdollisimman paljon ottaa irti. (17v)

Monet haastateltavista pelasivat jonkinlaisessa joukkueessa, jolla oli myös ohjattuja yhteisiä harjoituksia viikoittain. Yleensä nämä olivat harrastelijatason joukkueita ja usein myös vastikään perustettuja, jolloin haastateltavilla ei vielä ollut paljoa kokemusta kilpailusta tai joukkuetoiminnasta.

Yhteistä joukkueissa pelaaville haastateltaville oli astetta vakavampi suhtautuminen pelaamiseen. Useimmiten he halusivat menestyä nimenomaan e-urheilijoina, ja heidän tavoitteisiinsa kuului voittaminen sekä joukkueen kanssa kehittyminen. Muutama mainitsi ammattilaisuran olevan jonkin tasoinen tavoite tai unelma, yleensä kuitenkin lisäten sen olevan "epätodennäköistä" (13v) tai "tosi kaukainen unelma" (14v). Jälkimmäinen jatkaa:

> No nytkö mää oon joukkueessa, niin siellä haluaisin menestyä. Ja jopa niinku uran rakentaa tästä pelaamisesta. … kyllä se aika paljon kaukainen unelma on mut … [tauko] … Kyllä se on mahollinen. (14v)

> Ensin tiimi, ja sitten jossain kohtaa huipulle [naurahtaa] se on niinku se tavote, ehkä vähän epärealistinen, mutta se on kummiski unelma – aina pitää unelmoida. (17v)

Toisaalta monet haastateltavista suhtautuivat pelaamiseen varsin kevyesti ilman vakavaa sitoutumista kehittymiseen tai joukkuetoimintaan. Vaikka he saattoivatkin olla osa joukkuetta, ei heillä ollut kovinkaan selkeitä tavoitteita henkilökohtaiselle uralle. Näissä tapauksissa tavoitteet koskivat ennemmin yksittäisiä kisoja ja joukkueen yhteistä menestystä. Muutama korosti selkeästi, ettei heitä haitannut, vaikka joukkue häviäisikin, kunhan on "yrittänyt parhaansa" (15v). Samalla tavalla 13-vuotias poika totesi yrittävänsä voittaa joukkueensa kanssa, muttei häntä haittaisi, vaikka niin ei kävisikään. Videopelaamisen hauskuus oli monelle ensisijaisen tärkeää, myös kilpailutilanteessa.

Harrastus

Kolmelle haastateltavalle videopelaaminen ei ollut harrastus. Eräs heistä ei osannut selittää, miksei pitänyt videopelaamista harrastuksena, vaikka käytti siihen useita tunteja päivässä. Kahdelle muulle syy oli selkeä. Vaikka näistä ensimmäinen, 12-vuotias poika, pelasi myös

useita tunteja viikossa, oli osallistunut harrastajatason kilpailuihin ja hänellä oli selkeitä tavoitteita menestyä jopa SM-kilpailuissa, hän ei kokenut videopelaamista harrastuksena koska siinä "ei ollut ohjattuja treenejä ja kaverien ja vanhempien suhtautuminen siihen on erilaista". Samaa sanoi myös 17-vuotias pelaaja, joka koki, ettei pelaaminen ollut harrastus koska siitä suurimmaksi osaksi "puuttuu ohjattu toiminta". Kumpikaan edellä mainituista pojista ei pelannut varsinaisessa joukkueessa, jossa olisi säännöllisiä harjoituksia tai muuten ohjattua toimintaa. He pelasivat ainoastaan kavereidensa kanssa. Osa joukkueissa pelaavista mainitsi juuri joukkueeseen liittymisen olleen syy, jonka mukaan he luokittelevat oman pelaamisensa harrastukseksi. Nämä nuoret näyttävät siis mieltävän harrastuksen niiden perinteiden mukaan, joilla urheilulajeja yleensä harjoitellaan lasten ja nuorten keskuudessa: harrastus on ohjattua toimintaa, jossa on mukana valmentajia tai muita tahoja neuvomassa, valvomassa ja järjestämässä. Tutkimuksemme nuorten näkemykset harrastamisesta vastaavat nuorten yleisiä näkemyksiä, joissa varsinkin mediaharrastukset (kuten pelaaminen) ja muu 'ohjaamaton' toiminta koetaan joksikin muuksi kuin harrastuksiksi (Salasuo 2020; Merikivi, Myllyniemi & Salasuo 2016).

Osalla haastateltavista ei ollut lainkaan tavoitteita pelaamisensa suhteen, eivätkä he suhtautuneet siihen vakavasti. Heille pelaaminen ei yleensä ollut myöskään harrastus. Kuitenkin myös nämä nuoret kertoivat pelaavansa jopa useita tunteja päivässä ja pyrkivät kehittämään omia pelitaitojaan. Ajankäytöllisesti heidän pelaamisensa ei varsinaisesti eronnut tavoitteellisesti joukkueissa harrastavista pelaajista, mutta heillä oli vahvemmin läsnä ajanvietteellinen ja kavereiden kanssa hauskanpitoon keskittyvä asenne.

Niin erilaisissa joukkueissa tavoitteellisesti pelaavat ja peliurasta haaveilevat kuin myös huvikseen pelaavatkin näkivät jatkuvan kehityksen ja taitojen parantamisen olevan keskeinen piirre omassa videopelaamisessa. Heidän mukaansa pelatessa on tarkoitus kehittyä taitavammaksi pelaajaksi ja ilman tätä kehitystä pelaaminen ei ole mielekästä. Siinä missä vakavammin otettavat tavoitteet kuten ammattilaisura ja kilpailumenestys olivat jokseenkin polarisoituneita aiheita, kokivat kaikki haastatellut taitojen kehityksen oleelliseksi. Riippumatta siitä, oliko nuorilla selkeitä tavoitteita joko oman pelaamisen suhteen tai joukkueen kanssa, he halusivat kehittyä paremmiksi ja pyrkivät tähän eri tavoin.

Kaikki eivät kuitenkaan suoraan nimenneet jatkuvaa kehitystä tavoitteeksi. Jotkut puhuivat videopelaamiseen liittyvistä tavoitteista aluksi kielteisesti, mutta kun aiheesta keskusteltiin enemmän, ilmaisivat he taitojen kehityksen "tietysti" olevan tärkeää ja haluavansa "aina kehittyä paremmaksi" ja "pelata paremmin".

Varsinaisen videopelaamisen lisäksi nuorten ajankäyttöön kuului vaihtelevissa määrin e-urheilua käsittelevien videoiden ja striimien katselu sekä foorumien ja muiden sivustojen lukeminen. Varsinkin videot ja striimit olivat suosittuja ja kaikki nuoret kertoivat katsovansa niitä ainakin silloin tällöin. He katsoivat videoita ja striimejä sekä huvin vuoksi että oppiakseen niistä (vrt. Koistinen 2015; Sjöblom 2015; Siutila 2018, Kahila ym. 2020). Striimien ja videoiden katselun aktiivisuus vaihteli paljon. Yksi haastateltava katsoi vain sellaiset kilpailut tai turnaukset, joissa oli jotain erityisen kiinnostavaa kuten oma suosikkijoukkue (Ence) tai turnaus oli muuten merkittävä. Toinen katsoi striimejä useamman tunnin päivässä, seurasi säännöllisesti pelaajia sekä joukkueita ja etsi opettavaisia videoita YouTubesta. Striimien ja videoiden katsomisen määrät eivät olleet yhteydessä nuorten omiin tavoitteisiin.

Foorumit ja muut sivustot olivat harvinaisempia välineitä e-urheiluharrastuksen seuraamiseen. Vain muutama haastateltava

mainitsi lukevansa niitä lainkaan, ja hekin sanoivat etsivänsä niistä yleensä jotain tiettyä tietoa. Jos pelissä on ollut jokin päivitys tai muutos, etsitään foorumeilta ja vastaavilta sivustoilta esimerkiksi tietoa muutoksesta ja muiden pelaajien näkemyksistä siihen liittyen. Kukaan ei varsinaisesti kertonut lukevansa aiheeseen liittyviä lehtiä tai uutisia. Myöskään muita pelaamiseen usein liitettyjä tekemisen muotoja kuten oman sisällön tai taiteen tuottaminen, ja pelaamisen mahdollistavia aktivititeetteja kuten pelaamiseen sopivien tietokoneiden kokoaminen tai pelien modifikaatioiden käyttämistä, ei mainittu, vaikka nämä on aikaisemmassa tutkimuksessa todettu tavanomaisiksi suomalaisten nuorten keskuudessa (Kahila ym. 2020).

E-urheilu yhteiskunnallisena ilmiönä

Tässä osiossa puramme e-urheilun yhteiskunnallisia elementtejä koskevat havainnot kahden alateeman, 'urheilullisuuden' sekä 'yhteisön ja terveyden', kautta. Alateemat ovat jälleen limittäisiä.

Urheilullisuus

Selkein yhteiskunnalliseksi luokiteltava puheenaihe nuorten vastauksissa oli e-urheilun asema oikeana urheiluna (ks. esim. Turtiainen ym. 2018; Malinen 2019; Qvist & Tukia 2019). Tässä kontekstissa ei ole yllätys, että suuri osa haastatelluista koki e-urheilun statuksen jokseenkin samana perinteisten urheilulajien kanssa. Huomattavaa oli kuitenkin nuorten toistuvasti korostuva käsitys siitä, ettei e-urheilu ole "aivan" sama asia kuin urheilu, mutta kuitenkin urheilua "periaatteessa" (13v). E-urheilu "eroaa perinteisestä urheilusta, mutta siihen silti tarvitaan fyysistä kuntoa, e-urheilussa tehdään enemmän mielellä töitä, strategisia päätöksiä" (15v).

Suurimman osan mielestä e-urheilu oli vakavasti otettavaa kilpailua ja vaatii samanlaista keskittymistä ja omistautumista kuin mikä tahansa perinteinen urheilu, mutta jälkimmäisen erityisesti vaatima fyysisyys koettiin e-urheilussa marginaaliseksi. Joidenkin mielestä e-urheilua ei pitäisi käsitellä muun urheilun tavoin, sillä vaikka siinä "pitää harjoitella paljon ja kehittyä, seurata omia virheitä, [niin] jos urheilu nähdään fyysisenä toimintana niin ei" (15v). Silti, fyysisen kunnon myötä "jaksaa keskittyä pelaamiseen kunnolla" (16v). E-urheilu on "urheilua koneella" (14v). E-urheilun suhde muuhun urheiluun nousi esiin myös muissa konteksteissa, kun eräs haastateltavista totesi e-urheilun olevan "jännittävämpää katsoa kuin tavallinen urheilu" (16v) ja toinen koki, että "e-sportti on nykyaikaa [ja] sitä pitäis näyttää enemmän telkkarissa" (12v).

> Ei e-urheilu mitään sellasta, että vaan istutaan koneella, kyllä siinäkin käydään paljon strategioita läpi jne ... jos sää katot jotain turnauksia niin ei ne ole mitään lihavia ne pelaajat ne on aika niinku tikissä kunnossa ja kaikkee. Kyllä niittenkin pitää urheilla, että ei se ole vain pelkästään istumista koneella. (13v)

Vastaavasti yleinen e-urheilu- ja pelikulttuureita kuvaava vastausten osa-alue oli sosiaalisuus. Näitä näkemyksiä pohjusti usein nuorten oma pelihistoria, joka tyypillisesti alkoi perheeseen hankitulla pelikonsolilla – usein isän toimesta, kuten aiempi tutkimus ennustaa (Johnson 2018). Konsolin hankinnan kautta pelaaminen tuli tutuksi, ja peliharrastus lähti kehittymään ja muuttumaan. Eräs haastateltava kertoi:

> No kaikki alkoi siitä kun vanhemmat tekivät sen kohtalokkaan virheen, että ne osti mulle jouluna Wiin, joskus 2010 ... ja sitten mä vaan oon jatkanu pelaamista siitä (15v).

Vaikka pelaaminen oli alkanut lähes kaikilla haastatelluilla kotona yksin pelattavien videopelien kanssa, oli se vuosien mittaan muuttunut laajemmaksi sosiaaliseksi toiminnaksi. Kotikoneet olivat edelleen käytössä, mutta harrastuksen parhaat kokemukset ja suurimmat odotukset liittyivät nyt tavalla tai toisella kavereiden kanssa yhdessä pelaamiseen. "Mammat menee kahville, me koneelle" (14v).

Edelliseen on varmasti syynä osittain se, että tutkimuksen haastattelut tehtiin erilaisissa pelitapahtumissa ja -tiloissa, joissa oli keskimääräistä enemmän sosiaaliseen pelaamiseen suuntautuneita harrastajia. Toisaalta sosiaalinen elementti on jo kauan edustanut myös määrällisen tutkimuksen mukaan nuorten pelaajien päämotiiveja sekä samassa fyysisessä että virtuaalisessa tilassa ymmärrettynä toimintana (esim. Yee 2006; Kowert ym. 2014; Vahlo 2018). Voidaan sanoa, että samalla tavoin kuin monet Aasian suosituissa internetkahviloissa nuoruuteensa viettäneet pojat, myös haastateltumme kokivat yhteiskunnan ja/tai kaupallisten toimijoiden tarjoamat julkiset pelitilat eräänlaiseksi "kolmanneksi tilaksi" kodin ja koulun välillä, mikä mahdollistaa itsenäisen vapaa-ajan sosiaalisessa kontekstissa (ks. Chee 2012; Szablewicz 2020)

Yhteisö ja terveys

Yllä kuvattua linjaa mukaillen, haastateltujen ryhmissä videopelejä pelattiin ennen kaikkea kavereiden kanssa ja pelisuosituksilla oli näissä konteksteissa vahva rooli pelivalinnoille. Keskeinen syy e-urheilun ja e-urheilupelien kiinnostavuuteen oli niiden kattava suosio vertaisten parissa: oli tärkeää, että nuoret pystyivät keskustelemaan aiheesta koulussa ja muissa yhteisöllisissä konteksteissa. E-urheilu oli tullut osaksi haastateltujen nuorten elämää poikkeuksetta kavereiden kannustamana tai heidän esimerkkinsä vuoksi.

> Mun kaveri vaan ehotti että kantsii kokeilla tätä peliä, ja sit mää tykkäsin siitä pelistä ja aloin vaan pelaamaan. (13v)

Myös perherakenteiden dynamiikka osoittautui oleelliseksi harrastusta leimaavaksi tekijäksi. Nuorten kokemukset ja näkemykset vanhempien suhteesta e-urheiluun edustavat asenteita, jotka koettiin henkilökohtaisista esimerkeistä huolimatta laajemmin edustaviksi.

Haastateltavat kertoivat perheen suhtautumisen videopelaamiseen olevan pääasiassa positiivista. Kukaan ei maininnut peliajan rajoittamista tai vahvasti negatiivista suhtautumista pelaamiseen vanhempien taholta. Useimmat kuitenkin mainitsivat, että vanhempien suopea suhtautuminen on riippuvaista nuoren oman pelaamisen säätelyn onnistumisesta, jota muissakin perheissä harjoitettiin. Monet selittivät saavansa pelata rauhassa "kunhan ei pelaa liikaa" (14 v), "jos [ei] mene enemmän aikaa pelaamiseen kuin ulkona olemiseen" (13v) ja "kunhan tulee myös liikuntaa" (16 v). Tilanteissa, joissa pelaaminen olisi alkanut viedä vanhempien mielestä liian suuren osan nuoren ajasta, olisivat he myös rajoittaneet peliaikoja nykyistä enemmän.

Yksi haastatelluista nosti esiin kilpapelaamisen ja potentiaalisten peliongelmien hankalan suhteen: "vanhempien pitäis ottaa peliajat pois nuorilta, pelasin joskus tiimissä missä yhdellä pojalla oli tosi tiukat peliajat ja se haittas sitä pojan harrastusta ja kehitystä, ei siin oo mitään järkeä" (17 v). Osa vanhemmista kuitenkin tuki vahvasti nuorten videopelaamista mahdollistamalla heidän matkansa pelitapahtumiin ja antamalla nuorten järjestää yhteisiä pelikokoontumisia kotona. Muutama nuori mainitsi vanhempien suhtautumisen muuttuneen sen jälkeen, kun he olivat alkaneet pelata joukkueessa.

> Ehkä vähän vanhanaikaisesti ne ajatteli et pelaaminen haittaa paljon, sitä pitäis tehdä aika vähän … mut kyl ne on alkanut tottua tähän kun oon joukkueeseen liittynyt, tulee vähän enemmän mukaan ja on vähän joustavampia. (14v)

Nuorten suurimmaksi osaksi hyväksyvä asenne koskien vanhempien asettamia rajoja sekä vanhempien ilmeisen hyväksyvä asenne pelaamista kohtaan vastaavat myös aikaisemmassa tutkimuksessa todettuja näkemyksiä. Mikko Meriläisen (2020) tutkimuksessa suomalaiset nuoret sekä ymmärsivät rajojen tärkeyden että kertoivat vanhempiensa olevan suurimmaksi osaksi ymmärtäväisiä pelaamista kohtaan, vaikkakin jälkimmäisten tietämys pelaamisesta oli usein puutteellista. Tästä huolimatta aikaisemmissa kyselytutkimuksissa varsinkin pelaamisen määrän on todettu aiheuttavan usein riitelyä vanhempien ja varsinkin poikien välillä. Nuorten vapaa-ajankäyttöä koskevassa tutkimuksessa "[n]eljä viidestä pojan vanhemmasta kertoi, että pelaamisen määrä aiheuttaa joskus tai usein riitelyä." (Salasuo 2020, 70). Osaltaan eroa vastauksissa selittää erilainen kysymyksenasettelu. Siinä missä lainattu tutkimus kysyi suoraan 'riitelystä', annoimme me nuorten kertoa vapaammin vanhempien suhtautumisesta pelaamiseen ja kysyimme vasta sitten tarkennuksia mahdollisista rajoituksista.

Haastattelemillamme nuorilla ei vaikuttanut olevan terveydellisiä ongelmia eikä niitä noussut keskusteluissa esiin, joskaan niistä ei kysytty eettisistä syistä johtuen suoraan. Suurin osa harrasti pelaamisen ohella yhtä tai useampaa liikunnallista lajia, ja lähes kaikki mainitsivat omatoimisesti liikunnan hyödyllisyyden ja tarpeellisuuden pelaamisen sivuaktiviteettina. Tämä tekijä koettiin yleisesti tunnustettuna viisautena. Laaja konsensus tiivistyy seuraavassa 16-vuotiaan pelaajan lainauksessa:

> On hyötyä, että harrastaa jotain fyysistä ton pelaamisen lisäksi. Kyl mää sen silleen näkisin, että jokin liikunnallinen harrastus pelaamisen lisäksi on tärkeää ja terveellistä olla, sillä pelaaminen itsessään ei edesauta terveyttä.

Edellisen lisäksi tavoitteellisesti harjoittelevat mainitsivat fyysisen harjoittelun vaikuttavan positiivisesti pelaamiseen, sillä se parantaa keskittymistä ja auttaa jaksamaan. On huomattavaa, että haastatelluille "terveys" vaikutti olevan synonyymi nimenomaan fyysisen terveyden kanssa, vaikka esimerkiksi Maailman terveysjärjestön määritelmä sisältää myös henkisen ja sosiaalisen terveyden.

Johtopäätökset

Aineiston perusteella seuraavat asiat jäsentävät nuorten näkemyksiä e-urheilusta heidän *henkilökohtaisena toimintanaan*.

- E-urheilun ja pelaamisen tavat skaalautuvat siten, että toisessa päässä toiminta on voimakkaasti tavoitteellista kilpailua ja toisessa sosiaalista ajanvietettä. Kaikki pelaajat kuitenkin kokivat kehittymisen ja taitojen parantamisen oleellisena tekijänä toiminnan nautinnollisuudelle, ja poikkeuksetta tähän liittyi myös muiden e-urheilun mediamuotojen (kuten striimien ja videoiden) seuraamista. Se, onko kyse e-urheilun harrastamisesta, määrittyi pitkälti sen mukaan, liittyykö tähän organisoitua tai ohjattua toimintaa perinteisten urheilulajien tavoin.

Aineiston perusteella seuraavat asiat jäsentävät nuorten henkilökohtaisia näkemyksiä e-urheilusta *yhteiskunnallisena ilmiönä*.

- Haastateltujen mukaan e-urheilu on luonteeltaan samanlaista toimintaa kuin muukin urheilu, ja sillä tulisi siten olla myös vastaava yhteiskunnallinen status. Monet kokivat kuitenkin, että e-urheilun fyysi-

syys ei ollut yhtenevä suosittujen urheilulajien kanssa. Nuorten käsitys e-urheilusta oli toisaalta sosiaalisten elementtien värittämä; heidän mielestään pelaaminen oli ennen kaikkea yhdessäoloa, jossa kehittyminen jaettiin ja mitattiin vertaisten kanssa sekä suhteessa heihin. Koulu, perhe ja terveys koettiin niin ikään vastuun ja vapauden mittareina: e-urheilun ja kilpakavereiden parissa vietetty aika punnittiin siihen nähden, miten hyvin yksilö pystyi suoriutumaan pelaamisen ulkopuolelle jäävistä toimista kuten kotitöistä, läksyistä ja liikunnasta.

Tuoreen *Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa* (LIITU) -tutkimuksen mukaan lukioikäisistä pojista liki puolet pelaa videopelejä yli 11 tuntia viikossa ja ylivoimaisesti suosituin pelimuoto tässä ryhmässä on tällä hetkellä e-urheilu (Koski ym. 2021). Tuloksemme peilaavat siis nykytilaa, jossa e-urheileminen toimii uutena lippulaivana nuorten (poikien) yleiselle "pelaamiselle" ja edustaa samaan aikaan myös arkea, josta videopelit ja niihin liittyvät sosiaaliset maailmat muodostavat keskeisen osan.

Harrastuksen määrittyminen toimintaan liittyvän (tai liittymättömän) ohjatun tai organisoidun toiminnan perusteella voi nähdä jatkeena tai ilmentymänä liikuntasuhdeteorialle, jota on käytetty selittämään yksilön rakentamaa suhdetta liikunnan muotoihin ja niiden sosiaalisiin maailmoihin (Koski 2004; 2008). Samoin kuin jalkapallo, jääkiekko tai vastaava liikunnallinen pelaaminen, videopelaaminen ja erityisesti e-urheilu tarjoavat yhden tai useamman sosiaalisen maailman, johon kuulumalla toiminta voidaan tunnustaa oikeana harrastuksena. Tämä harrastuneisuus ei tarkoita pelkästään pelaamista ja siihen liittyvää toimintaa. Harrastuneisuus sisältää myös e-urheilun seuraamista (esim. penkkiurheilu), tuottamista (esim. strategioiden rakentaminen online-sivustoilla) ja 'e-sportsisointia' (esim. arkiliikunnan harrastaminen e-urheilun tavoitteiden nimissä). Aineistomme tukee tätä mallia, sillä kaikki haastattelemamme nuoret osallistuivat aktiivisesti e-urheiluun liittyviin aktiviteetteihin myös pelaamisen ulkopuolella.

Tutkimuksemme vertaisarvioinnin aikana julkaistiin tuore pro gradu -tutkielma, jossa Miikka Sokka (2021) tarkastelee kuuden videopelejä aktiivisesti harrastavan pelaajan *merkityksiä* liikuntasuhdeteorian valossa. Sokka löysi haastatteluista 54 keskeistä merkitystä, joiden varaan pelaajien suhtautumis- ja kiinnittymistavat videopelaamisen sosiaalisiin maailmoihin rakentuivat – siten muodostaen erityisen "digipelisuhteen". Monet kilpailun, sosiaalisuuden ja oppimisen pääluokissa olleet merkitykset toistuivat omissa haastatteluissamme, mutta fantasian ja leikin luokat olivat vain vähän tai ei lainkaan edustettuina. Vaikka emme koodanneet omista haastatteluistamme merkityksiä systemaattisesti, voivat erot viitata siihen, että e-urheilua harrastaville nuorille pelaamisen merkitykset ovat erilaisia kuin muille videopelien pelaajille.

Sokka erotteli aineistostaan myös digipelisuhdetta edistäneitä ja taannuttaneita tekijöitä mukaillen Kosken (2004; 2008) ajatusta siitä, että liikuntasuhde voi monista eri tekijöistä riippuen joko syventyä tai pinnallistua (ks. Siutila & Karhulahti 2021). Koska haastattelurunkomme (Liite 1) ei ollut elämänkerrallinen, emme voi verrata aineistoamme Sokan löytämään 17:ään tekijään, mutta on huomattavaa, että muun muassa perheen resurssit ("olosuhteet") ja vanhempien asenne ("sosiaaliset tekijät") olivat vaikuttaneet positiivisesti myös omien haastateltaviemme e-urheilemisen kehitykseen. On myös merkittävää toistaa, että vaikka yli puolet 10–14-vuotiaista suomalaisista pelaajista kertoo riitelevänsä kotona peliajoista (Salasuo ym. 2020, 69), omassa aineistossamme tätä

ei esiintynyt. On mahdollista, että joillekin nuorille e-urheilun sosiaaliset maailmat toimivat eräänlaisena "sovittelijana", joka auttaa vanhempia ymmärtämään lapsilleen tärkeitä merkityksiä perinteisen urheilun käsitteiden kautta.

Perinteisten urheilulajien tavoin e-urheiluun liittyi aktiivisen (omatoimisen ja organisoidun) pelaamisen lisäksi lukuisia oheistoimia kuten esikuvien seuraamista striimien välityksellä. E-urheilun parissa kulutettu muu ruutuaika koettiin poikkeuksetta kiehtovana. Tämä resonoi hiljattain uutisoitujen yritysmaailman tulosten kanssa, joissa e-urheilun esitetään olevan Suomessa nuorten miesten mielestä kiinnostavin urheilulaji ja jopa kiinnostavampi kuin jääkiekko (Yle 2019). Haastatelluille useankaan tunnin päivittäinen pelaaminen ja lisäksi katsominen ei kuitenkaan välttämättä vielä merkinnyt, että kyseessä olisi harrastus, mikäli siihen ei liittynyt joukkueen kanssa pelaamista tai muuta ohjattua toimintaa. Sama koski epäsuorasti nuorten vanhempia, jotka antoivat lapsilleen mahdollisuuden pelata ja jopa tukivat pelaamista sillä varauksella, että pelaamiseen kuului jonkinlainen järjestetty tavoitteellinen toiminta tai instituution tuki (vrt. Brus 2018). Tuloksemme tukevat siis liikuntasuhdeteorian perusteiden soveltamista myös e-urheilun ymmärtämiseen.

Aineistomme kuvastaa kuitenkin e-urheilun vielä osittain puutteellista (kansallista) statusta rituaalisena prosessina (Turner 1969; 1982), jolla konkreettisista ranking-listoista ja sosiaalisista verkostoista huolimatta on yksilön ja yhteiskunnan validointi vasta silloin, kun mukana on organisoituneen ja yleisesti arvostetun toiminnan leima. Huolimatta tästä vielä keskeneräisestä matkasta kohti itsenäistä kulttuurin statusta, voidaan esittää, että asteittain kasvavan hyväksynnän ja aseman lujittumisen myötä lapset ja vanhemmat voivat puhua e-urheilusta jo ilman harmin tai häpeän leimoja. Tulostemme valossa on ilmeistä, että e-urheilun koetaan jo tuottavan hyödyllistä ja vaihtokelpoista kulttuurissosiaalista pääomaa (Bourdieu 1984; Consalvo 2009) ilman ehdottomia haittoja.

On ilmeistä, että yhteiskunnan hyväksymät arvot ja organisaatiot vaikuttavat siis sekä nuorten että vanhempien käsityksiin pelaamisen luonteesta ja siten myös heidän konkreettisiin päätöksiinsä koskien pelaamista. Voimme ennustaa, että e-urheilun yhä muuttuvan statuksen ja vaihtuvien suuntausten myötä nuoret ja heidän vanhempansa rakentavat uudenlaisia suhteita pelaamiseen (vrt. Granic ym. 2020). Näissä suhteissa avaintekijänä tulee kuitenkin pysymään e-urheilun yhteiskunnallinen ja/tai yhteisöllinen arvostus, joka tarjoaa nuorille mahdollisuuden peilata omaa pelaamista suhteessa vertaisiin ja positioida kyseinen toiminta osaksi laajempaa rakenteiden kokonaisuutta, jonka myös opettajat, vanhemmat ja muut auktoriteetit tunnustavat. Siten kilpailullinen pelaaminen voi toimia nuoren identiteetin kehityksessä siltana, joka auttaa häntä siirtymään aikuisuuteen tarjoamalla roolimalleja, sosiaalisia maailmoja ja vastuuta (Erikson, 1950; Erikson & Erikson 1987).

Siinä missä edellinen kielii pelaamisen normalisoitumisen (Kirkpatrick 2013; 2015) uudesta tasosta ja ilmentää suomalaisen pelikulttuurin positiivista murrosta niin sukupolvien kuin perherakenteidenkin tasolla, voidaan tilanteessa nähdä myös riskitekijöitä, jotka tulevat ilmi vasta myöhemmin. Voidaan esimerkiksi pohtia, mikä on videopelaamisen merkitys ja vaikutus yksilölle, joka käyttää toimintaan usean tunnin päivässä, muttei koe sitä "oikeana" harrastuksena, koska tähän ei hänen tapauksessaan liity organisoitua harrastustoimintaa eikä tavoitteellista kilpailua. Samaa voidaan kysyä tilanteissa, joissa vanhempien näkemykset pelaamisesta eivät sisällä niitä merkityksiä, jotka nuoret itse liittävät pelaamiseen. Keskeinen tekijä leikin

ja pelaamisen olemuksessa osana kulttuuria on aina ollut eräänlainen autonominen päämäärättömyys, joka on ollut tärkeää juuri siksi, ettei se ole instrumentaalista (esim. Huizinga 1938; Caillois 1958; vrt. Ehrmann 1968). On mahdollista, että kilpailuyhteiskuntaan istuva e-urheilu – eräänlainen e-sportifikaatio – vaikuttaa näihin leikin ja pelaamisen perustekijöihin negatiivisesti. Se, että e-urheilu yhdistetään yhä useammin kulttuurissosiaalisen (ja taloudellisen) pääoman tuotantoon (Bourdieu 1984) voi johtaa myös siihen, että lapsuudelle ja nuoruudelle ominainen kokeilevuus ja leikkisyys korvautuu systemaattisesti mitatulla suorittamisella.

On huomionarvoista, että kukaan haastateltavista (ja mitä ilmeisimmin heidän vanhemmistaan) eivät kokeneet pelaamista ongelmana tai ongelmien lähteenä. Selitys tähän oli toistuvasti se, että pelisäännöt olivat selkeät ja niitä noudatettiin. Tätä voidaan pitää sivulöydöksenä, ottaen huomioon, että pelaamiseen liittyvien haittakeskustelujen ja Maailman terveysjärjestön tuoreen 'pelihäiriö'-riippuvuusluokituksen tilastolliset keskiarvot olisivat ennustaneet haastattelemiemme aktiivisten pelaajien joukosta itsediagnosoituja ongelmia (ks. Männikkö ym. 2017; Kuuluvainen & Mustonen 2019; vrt. Nielsen & Karhulahti 2017). Kaikki nuoret kokivat videopelaamisen positiivisena toimintana: tavoitteellisena harrastuksena, hauskanpitona tai tapana viettää aikaa ystävien kanssa. Korostamme kuitenkin, että tutkimuksemme on haastateltavien suhteen rajoittunut eikä edusta tasapuolisesti kaikkia pelaaja- tai e-urheilijaryhmiä. On mahdollista, että haastateltujamme yhdistävä fyysisen yhdessäolon jaettu kokemus on yksi avaintekijä, joka saattaa pitää ongelmat poissa aktiivisesta e-urheilusta suurista pelimääristä huolimatta.

Tätä kirjoittaessamme vuonna 2019 haastatellut nuoret ovat siirtymässä jo 16–20-vuotiaiden ikäryhmiin. Siirtymän myötä he ovat edelleen 'nuoria', mutta heidän oma kehityksensä ihmisenä ja asema yhteiskunnassa muuttuu huomattavasti (Juvonen, 2015). Monilla haastatelluilla e-urheilupelien pelaaminen voi loppua kokonaan, kun taas toisilla se jatkuu osana pidempiaikaista identiteettiä (ks. Granic ym. 2020; Karhulahti 2020; Meriläinen 2020). Riippumatta siitä, palveleeko pelaaminen tavoitteellista kilpailua vai hetkellistä sosiaalista ajanvietettä, tämän tutkimuksen yleisenä johtopäätöksenä voimme esittää kodin ulkopuolella harrastetun e-urheilun tarjoavan nuorille (pojille) kasvualustan, jossa tavoitteellisuus, vastuu ja yhteisöllisyyden tarjoavat yhden mahdollisen polun kohti aikuisuutta.

Siirtymään nuoresta nuoreen aikuisuuteen kuuluu usein muutoksia harrastuksissa ja myös harrastamisen lopettamista. Olisikin mielenkiintoista tietää, seuraako peliharrastus tätä muiden (ja varsinkin urheilu-) harrastusten parissa todettua trendiä (esim. Salasuo 2020). Oman aineistomme perusteella tästä ei kuitenkaan voi sanoa mitään, sillä aineistomme ei ole pitkittäinen ja valitsimme haastateltavaksi alaikäisiä nuoria. Muutosten toteaminen, vertailu ja analysointi nuorten peliharrastuksessa vaatisi pitkittäisen tutkimuksen ja laajemman vastaajajoukon kuin mitä tässä tutkimuksessa on mukana.

Yhteenveto

Tämän tutkimuksen päämääränä oli edistää ymmärrystä siitä, miten pelaamista aktiivisesti harrastavat nuoret kokevat ja näkevät toiminnan elämän osana. Puolistrukturoidun haastattelumetodin avulla keräsimme pelitapahtumissa 14 laadullista haastattelua, jotka avaavat e-urheilua aktiivisesti harrastavien, keskimäärin 14-vuotiaiden poikien näkemyksiä.

Tutkimuksen tulokset viittaavat siihen, että e-urheilun rooli aktiivisesti pelaavien poikien elämässä on vahvasti integroitunut

heidän henkilökohtaiseen arkeensa sekä tavoitteellisena kilpailuna että vähemmän tavoitteellisena ajanvietteenä. E-urheilun yhteiskunnallinen asema näyttäytyy pojille positiivisessa nosteessa asteittaisen hyväksynnän ja organisoitumisen myötä. Tämä selittää osittain heidän henkilökohtaisen kiinnostuksensa, jota sosiaalinen ympäristö ja yhteiskunta yhä useammin arvostavat ja tukevat.

Henkilökohtaisella tasolla nuorten e-urheileminen vaihteli tavoitteiden mukaan: toiset pelasivat menestyäkseen, toiset ennen kaikkea nautinnon vuoksi. Kaikkien pelaamista leimasi kuitenkin vahva sosiaalinen elementti, joka toimi erityisesti henkilökohtaisen (pelaamisen) kehityksen kannustimena, mittarina ja peilinä. Liikuntasuhdeteoriaa (Koski 2004; 2008) mukaillen harrastuneisuus määrittyi nimenomaan ohjatun ja organisoidun toiminnan kautta eli sen, myötä oliko yksilöllä valmentaja tai muu suhde johonkin e-urheilun instituutioon – tuoden mukanaan monia osallistumisen tasoja. Nämä tasot sisälsivät erilaisia verkottuneita aktiviteetteja, kuten pelaamiseen liittyvää strategioiden opiskelua, videoiden katselua ja tapahtumiin osallistumista. E-urheilu edusti monille sosiaalista maailmaa, johon he osallistuivat vaihtelevilla panoksilla.

Vaikka monien mukaan e-urheilu tulisi tunnistaa urheiluksi, jolla on yhteiskunnan tuki (asepalvelus urheilujoukoissa, urheilijoiden taloudelliset tuet jne.), samalla nostettiin esiin e-urheilun ja liikunnan heikko suhde ja tarve kompensoida mahdollisia terveydellisiä haasteita. Huomioitavaa on siis nuorten kaksijakoinen suhde lajiin: kehittyminen e-urheilussa tarjoaa mahdollisuuden kasvaa yhteiskunnan hierarkkisissa rakenteissa (edetä "rituaalisten prosessien" läpi), mutta samalla e-urheilu itsessään koetaan kasvuvaiheessa olevaksi ilmiöksi, josta puuttuu urheilulle tyypillinen liikunnallisuus (mikä tulisi ottaa huomioon harrastamisessa). On oleellista korostaa, että kukaan nuorista ei huomauttanut saman kaksijakoisuuden koskevan ammuntaa tai muita vastaavia urheilulajeja, joissa liikunnallinen osuus on niin ikään vähäinen.

Useimmat haastatellut totesivat, että heillä on selkeät säännöt perheen kesken pelaamisen rajoista ja mahdollisuuksista, ja kaikki kokivat säännöt järkeviksi ja kertoivat noudattavansa niitä. Tämän lisäksi he ilmaisivat harrastavansa pelaamisen ohella myös monia perinteisiä urheilulajeja, ja osoittivat tietoutta fyysisen liikunnan positiivisista terveysvaikutuksista sekä pitkien videopelisessioiden potentiaalisista haitoista. Vaikka voidaan olettaa näiden haastattelutilanteissa ilmaistujen näkemysten olevan liioiteltuja (Fisher 1993), luovat ne tukevan pohjan jatkotutkimukselle ja toimivat suunnannäyttäjänä jokseenkin vielä kartoittamattomalle e-urheilun tuomien muutosten tutkimuskentälle etenkin Suomessa. Tulevan tutkimuksen olisi hyvä pureutua etenkin e-urheilun ja muiden urheilun yhteisöjen eroihin eli siihen missä määrin e-urheilun sosiaalisiin maailmoihin liittyy samoja arvoja kuin perinteisen urheilun vastaaviin.

E-urheilua aktiivisesti harrastavien tai sitä aktiivisesti seuraavien nuorten positiivinen suhde pelaamiseen – sekä näiden vanhempien positiivinen suhde pelaamiseen – tukee aiempia oletuksia ja löydöksiä siitä, että pelaamiseen liittyvät ongelmat juontuvat ensisijaisesti muista aiemmista ongelmista, eivätkä ongelmat ole suoraan verrannollisia pelimääriin (ks. Enevold ym. 2018; Karhulahti & Koskimaa 2019; Meriläinen 2020). Jos lasten tai nuorten suhde ystäviin ja vanhempiin on terve eikä pelaaminen ole tapa peitellä tai selvitä aiemmista ongelmista, voivat suuretkin jatkuvat pelimäärät olla osa luonnollista kasvuprosessia. Näiden puitteiden rakentaminen ja edesauttaminen näyttäisi olevan edullista ainakin niille yksilöille, joiden vanhemmat ovat avoimia sosiaalisille pelitapahtumille ja instituutioille (kuten pelijoukkueet).

On toisaalta mahdollista, että sosiaaliset e-urheilun infrastruktuurit ja ohjattu toiminta lisäävät vanhempien avoimuutta ja sitä kautta myös nuorten positiivisen harrastussuhteen rakentumista. Molemmissa tapauksissa tutkimuksemme löydökset viittaavat siihen, että e-urheilua ja muuta pelaamista jäsentävät harrastus- ja kilpainstituutiot rikastuttavat pelaavien lasten ja nuorten kehitystä sekä urheilijoina että yksilöinä. On todennäköistä, että ohjattu e-urheilutoiminta sekä siihen liittyvät sosiaaliset infrastruktuurit edesauttavat terveen videopeliharrastuneisuuden kehitystä. Olisi ensisijaisen tärkeää, että syrjäytyviä ja yksinäisiä nuoria pelaajia saataisiin mukaan organisoituun joukkue- tai vastaavaan toimintaan.

Tutkimuksemme on luonnollisesti rajoittunut monella tapaa, ja nostaa tyhjentävien vastausten sijaan joukon uusia kysymyksiä, jotka ovat relevantteja jatkotutkimukselle.

1. Tutkimus toteutettiin Varsinais-Suomessa ja Turun seudulla. Eroavatko harvemmin asutetuilla alueilla harrastavien nuorten näkemykset tässä esitetyistä ja miten?
2. Pelitapahtumissa toteutetut haastattelut jättivät ulkopuolelle ne aktiiviset pelaajat, jotka eivät harrasta e-urheilua sosiaalisissa tiloissa. Miten heidän näkemyksensä eroavat yllä esitetyistä?
3. Kaikki haastattelemamme nuoret olivat poikia. Miten e-urheilua aktiivisesti harrastavien tyttöpelaajien näkemykset eroavat poikapelaajista?
4. E-urheilun kehitys on nopeaa. Muuttuvatko nuorten näkemykset yhtä nopeasti tämän kehityksen kanssa; kokevatko nuoret e-urheilun samalla tavoin esimerkiksi viiden vuoden päästä?
5. Harrastukset ja harrastaminen muuttuvat usein nuoren siirtyessä aikuisuuteen. Käykö e-urheiluharrastukselle samalla tavalla?

Mainittujen kysymysten jatkotutkimus olisi hyvä toteuttaa samanaikaisesti ja monimetodisesti siten, että vastausten välille voitaisiin rakentaa yhteyksiä sekä määrällisesti että laadullisesti. Koska e-urheilun kenttä muuttuu nopeasti ja sitä aktiivisesti harrastavat nuoret ovat kriittisessä elämänkaaren vaiheessa identiteetin ja maailmankuvan muodostuksen suhteen, kysymyksiin tulisi pyrkiä vastaamaan myös pitkittäistutkimuksen keinoin, mikä mahdollistaisi paremman käsityksen mahdollisista kausaliteeteista pelaamisen ja kasvun välillä. Kyseiset tutkimusprojektit ovat kuitenkin kalliita ja riskialttiita, minkä vuoksi tämän artikkelin kaltaiset avaukset ovat tärkeitä sen pohjan luomisessa, jolle laajempi ja syvempi työ tulevaisuudessa voi rakentua.

Kiitokset

Tätä tutkimusta ovat tukeneet Liikesivistysrahasto ja Suomen Akatemia (312397).

Lähteet

Basit, Tehmina (2003) Manual or electronic? The role of coding in qualitative data analysis. *Educational research*, 45 (2), 143–154.

Bax, Trent (2013) *Youth and Internet Addiction in China*. London: Routledge.

Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Käännös Richard Nice. Cambridge: Harvard University Press.

Brus, Anne (2018) Generagency and problem gaming as stigma. Teoksessa Jessica Enevold, Anne Mette Thorhauge & Andreas Gregersen (toim.) *What's the Problem in Problem Gaming?* Nordic Research Perspectives. Göteborg: Nordicom.

Caillois, Roger (1958/2001) *Man, play, and games*. Champaign: University of Illinois Press.

Chee, Florence (2012) *Online Games as a Medium of Cultural Communication: An Ethnographic Study of Sociocultural Transformation*. Burnaby: Simon Fraser University.

Consalvo, Mia (2009) *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.

Curtis, Alexa C. (2015) Defining adolescence. *Journal*

of Adolescent and Family Health 7 (2).

Ehrmann, Jacques (1968) Homo Ludens Revisited. Käännös Cathy Lewis, & Phil Lewis. *Yale French Studies* 41, 38–57. https://doi.org/10.2307/2929664

Enevold, Jessica & Thorhauge, Anne Mette & Gregersen, Andreas (toim.) (2018) What's the Problem in Problem Gaming? *Nordic Research Perspectives*. Göteborg: Nordicom.

Erikson, Erik H. (1950) *Childhood and Society*. Norton & Company.

Erikson, Erik H. & Erikson, Joan M. ([1987] 1998) *The life cycle completed.* Norton & Company.

Fisher, Robert. J. (1993) Social desirability bias and the validity of indirect questioning. *Journal of Consumer Research* 20 (2), 303–315. https://doi.org/10.1086/209351

Granic, Isabela & Morita, Hiromitsu & Scholten, Hanneke (2020) Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age. *Psychological Inquiry,* 31 (3), 195–223. https://doi.org/10.1080/1047840X.2020.1820214

Hsieh Hsiu-Fang & Shannon Sarah E. (2005) Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15 (9). doi: 10.1177/1049732305276687

Huizinga, Johnan (1938) *Leikkivä ihminen*. Helsinki: WSOY.

Johnson, Robin (2018) Technomasculinity and its influence in video game production. Teoksessa Nicholas Taylor & Gerald Voorhees (toim.) *Masculinities in Play*, 249–262. London: Palgrave Macmillan.

Juntunen, Marko & Laakkonen, Ville (2019) "Mitä te tutkitte? Että mikä meissä mamuissa on vikana?": Musliminuorten yhteiskuntakriittinen ironia Turun Varissuolla. *Nuorisotutkimus*, 37 (2) , 66–79.

Juvonen, Tarja (2015) Sosiaalisesti kontrolloitu, hauraasti autonominen. Nuorten toimijuuden rakentuminen etsivässä työssä. *Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, verkkojulkaisuja* 116.

Kaarakainen, Meri-Tuulia & Saikkonen, Loretta (2019) Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat – Nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet. *Nuorisotutkimus* 37 (1), 20–37.

Kahila, Juha & Tedre, Matti & Kahila, Sanni & Vartiainen, Henriikka & Valtonen, Teemu & Mäkitalo, Kati (2021) Children's gaming involves much more than the gaming itself: A study of the metagame among 12-to 15-year-old children. *Convergence,* 27 (3), 768–786.

Karhulahti, Veli-Matti (2020) *Esport play: Anticipation, attachment, and addiction in psycholudic development.* Bloomsbury.

Karhulahti, Veli-Matti & Koskimaa, Raine (2019) On the Prevalence of Addicted or Problematic Gaming in Finland. *Addictive Behaviors Reports,* 10, 100225. doi: 10.1016/j.abrep.2019.100225

Kari, Tuomas, Siutila, Miia, & Karhulahti, Veli-Matti. (2019) An Extended Study on Training and Physical Exercise in Esports. Teoksessa *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulations*, toimittanut B.R. Dubbels, 270–292. IGI Global. doi:10.4018/978-1-5225-7461-3.ch010

Kiiskinen, Julia & Naumanen, Venla (2019) *Naiset ja elektroninen urheilu*. Medianomin tutkielma, Karelia-ammattikorkeakoulu. http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019121927636

Kirkpatrick, Graeme (2013) *Computer Games and the Social Imaginary*. Cambridge: Polity Press.

Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan.* Tampereen yliopisto.

Kirkpatrick, Graeme (2015) *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981–1995*. London: Palgrave Macmillan. doi: 10.1057/9781137305107

Koistinen, Juuso (2015) Videopelaamisen raja-aitoja horjuttamassa: kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset. *Lähikuva: Turun elokuvakerho ry: n jäsenlehti* 28 (2).

Koistinen, Juuso (2018) *Pelisilmää videopelitutkimukseen: videopelistriimaus videopelaamisen ontologisena uudelleenmäärittäjänä.* Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018121350774.

Koski, Pasi (2004) Liikuntasuhde – liikunnan kohtaaminen kulttuurisesti rakentuvana sosiaalisena maailmana. Teoksessa Kalervo Ilmanen (toim.) *Pelit ja kentät – kirjoituksia liikunnasta ja urheilusta.* Liikunnan sosiaalitieteiden laitoksen tutkimuksia 3/2004, 189–208. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Koski, Pasi (2008) Physical activity relationship (PAR). *International review for the sociology of sport,* 43 (2), 151–163. doi: /10.1177/1012690208095374

Koski, Pasi & Karhulahti, Veli-Matti & Koskimaa, Raine & Ng, Kwok & Hämylä, Riikka & Martin, Leena & Kokko, Sami (2021) Lukiolaisten videopelaaminen ja liikuta. Teoksessa *Lasten ja nuorten liikuntakäyttäytyminen Suomessa: LIITU-rapotti 2020.* Valtioneuvosto.

Kowert, Rachel, Festl, Ruth, & Quandt, Thorsten. (2014) Unpopular, overweight, and socially inept: Reconsidering the stereotype of online

gamers. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17 (3), 141–146. doi: 10.1089/cyber.2013.0118

Kuuluvainen, Soila & Mustonen, Terhi (2019) *Digitaalinen viihdepelaaminen ja digipeliriippuvuus.* Toinen painos. Helsinki: Sosiaalipedagogiikan säätiö. http://hdl.handle.net/10138/238085

Levy, Steven (1984) *Hackers: Heroes of the computer revolution (Vol. 14).* Garden City, NY: Anchor Press/Doubleday.

Lu, Zhouxiang (2016) From E-Heroin to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. *The International Journal of the History of Sport* 33 (18), 2186–2206. doi: 10.1080/09523367.2017.1358167

Malinen, Ville (2019) Radalta Laajakaistalle? E-urheilun ja autourheilun välinen suhde ja tulevaisuus F1:ssä. *Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies* 24 (2), 51–61. http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201912045113.

Merikivi, Jani & Myllyniemi, Sami & Salasuo, Mikko (2016) *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta.* Opetus- ja kulttuuriministeriö & Valtion nuorisoasiain neuvottelukunnan julkaisuja, nro 55 & Nuorisoasiain neuvottelukunta & Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 184.

Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä.* Väitöskirja, Helsingin yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-5791-1.

Meriläinen, Mikko (2021) Crooked Views and Relaxed Rules: How Teenage Boys Experience Parents' Handling of Digital Gaming. *MEDIA AND COMMUNICATION* 9 (1), 62–72. https://doi.org/10.17645/mac.v9i1.3193

Männikkö, Niko & Billieux, Joël & Nordström, Tarja & Koivisto, Kaisa & Kääriäinen, Maria (2017) Problematic gaming behaviour in Finnish adolescents and young adults: relation to game genres, gaming motives and self-awareness of problematic use. *International Journal of Mental Health and Addiction* 15 (2), 324–338. doi: 10.1007/s11469-016-9726-7

Nielsen, Rune Kristian Lundedal. (2016) *Is game addiction a mental disorder? A dissertation on the history and science of the concept of Internet gaming disorder.* Väitöskirja, IT University of Copenhagen. https://pure.itu.dk/portal/en/publications/is-game-addiction-a-mental-disorder(481739c3-84e0-43d2-8010-8b19f9311185).html. (Viitattu 8.6.2022.)

Nielsen, Rune Kristian Lundedal & Karhulahti, Veli-Matti (2017) The Problematic Coexistence of Internet Gaming Disorder and Esports. Teoksessa *Proceedings of the 12th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 52–55, ACM.

Prax, Patrick & Rajkowska, Paulina (2018) Problem gaming from the perspective of treatment. Teoksessa Jessica Enevold & Anne Mette Thorhauge & Andreas Gregersen (toim.) *What's the Problem in Problem Gaming? Nordic Research Perspectives*, 91–106. Göteborg: Nordicom.

Qvist, Ville & Tukia, Mirka (2019) Elektroninen urheilu. Teoksessa Tommi Tossavainen (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2,* 181–191. Digipaino.

Saarikoski, Petri & Suominen, Jaakko & Reunanen, Markku (2017) Gamification of Digital Gaming-Video Game Competitions and High Score Tables as Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and early 1990s. Teoksessa *Proceedings of the 1st International GamiFIN Conference*, 15–21. http://ceur-ws.org/Vol-1857/gamifin17_p3.pdf.

Sabell, Annika (2018) *No, parhaas tapaukses täs ollaan pelastettu monen nuoren elämä: tapaustutkimus elektronisen urheilun ja digitaalisen pelaamisen hyödyntämisestä nuorisotyössä.* Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2018050923683.

Salasuo, Mikko (toim.) (2020) *Harrastamisen Äärellä. Lasten ja Nuorten Vapaa-aikatutkimus 2020.* Opetus- ja kulttuuriministeriö & Valtion nuorisoneuvoston julkaisuja, nro 68 & Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, julkaisuja 233.

SEUL (2019) Suomen elektronisen urheilun liitto. https://seul.fi. (Viitattu 31.8.2020.)

Siutila, Miia (2018) The gamification of gaming streams. Teoksessa *Proceedings of the 2nd International GamiFIN Conference*, 131–140. http://ceur-ws.org/Vol-2186/paper16.pdf. (Viitattu 8.6.2022.)

Siutila, Miia & Havaste, Ellinoora (2018) Reddit-yhteisön suhtautuminen naisiin e-urheilijoina. *Lähikuva* 31 (3), 73–81. doi: 10.23994/lk.76573.

Siutila, Miia & Karhulahti, Veli-Matti (2021) Continuous play: leisure engagement in competitive fighting games and taekwondo. *Annals of Leisure Research.* doi: 10.1080/11745398.2020.1865173.

Sjöblom, Max (2015) *Watching others play: a uses and gratifications approach to video game streaming motives.* Pro gradu -tutkielma, Aalto yliopisto. http://urn.fi/URN:NBN:fi:aalto-201510164761.

Sokka, Miikka (2021) *Digipelisuhdetta määrittelemässä – mikä pelipalvelimilla vetää puoleensa?* Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. https://

www.utupub.fi/handle/10024/151958 (Viitattu 8.6.2022.)
Ståhl, Matilda & Rusk, Fredrik (2020) Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive. *Game Studies*, 20 (4).
Syed, Moid & Nelson, Sarah C. (2015) Guidelines for establishing reliability when coding narrative data. *Emerging Adulthood* 3 (6), 375–387.
Szablewicz, Marcella. (2020) *Mapping Digital Game Culture in China – From Internet Addicts to Esports Athletes*. Springer. doi: 10.1007/978-3-030-36111-2
Tappan, Mark (1997) Interpretive psychology: Stories, circles, and understanding lived experience. *Journal of Social Issues* 53 (4), 645–656.
Taylor, TL (2012) *Raising the Stakes*. Cambridge: MIT Press.
TENK (2019) *Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakkoarviointi Suomessa: Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje 2019*. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3/2019.
Tukia, Mirka (2017) *Elektroninen urheilu opetuksessa: opiskelijoiden kokemuksia eSports-kurssin vaikutuksista hyvinvointiin ja elämäntapoihin.* Pro gradu -tutkielma, Itä-Suomen yliopisto. http://urn.fi/urn:nbn:fi:uef-20170095
Turner, Victor (1969/2017) *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. London: Routledge.
Turner, Victor (1982) *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. Cambridge: PAJ Publications.
Turtiainen, Riikka & Friman, Usva & Ruotsalainen, Maria (2018) Not only for a celebration of competitive overwatch but also for national pride: Sportificating the Overwatch World Cup 2016. *Games and Culture* 15 (4). doi: 10.1177/1555412018795791
Vahlo, Jukka & Karhulahti, Veli-Matti & Koponen, Aki (2018) Tasavallan core-gamer: videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa. Teoksessa Raine Koskimaa & Jonne Arjoranta & Usva Friman & Frans Mäyrä & Olli Sotamaa & Jaakko Suominen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 35–59. Pelitutkimuksen seura.
Vahlo, Jukka (2018) *In Gameplay. The Invariant Structures and Varieties of the Video Game Gameplay Experience.* Väitöskirja, Turun yliopisto. http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7169-5
WHO (2021) Adolescent health. http://www.who.int/topics/adolescent_health/en/ (Viitattu 8.6.2022.)
Wilson, Holly & Hutchinson, Sally (1991) Triangulation of qualitative methods: Heideggerian hermeneutics and grounded theory. *Qualitative Health Research* 1 (2), 263–276. doi: 10.1177/104973239100100206
Yee, Nick (2006) Motivations for Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior* 9, 772–775. doi: 10.1089/cpb.2006.9.772
Yle (19.3.2019) Tutkimus: Jääkiekko jatkaa suomalaisten suosikkilajina – E-urheilu on nuorten miesten keskuudessa jääkiekkoakin suositumpaa. https://yle.fi/urheilu/3-10696738 (Viitattu 12.9.2019.)
Ylönen, Saana (2020*) Survey on Esports Player Organizations in Finland.* Tradenomi-tutkielma, Kajaanin ammattikorkeakoulu. http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-202003253871

Liite 1

Kysymysten aiheet/teemat sekä henkilökohtaisesta että yhteiskunnallisesta näkökulmista (suluissa olevat asiat lisättiin analyysin jälkeen kuvaamaan niitä asioita, jotka nousivat usein esiin).
Haastateltavan ikä
Pelaamisen luonne (millaisia pelejä, kuinka paljon, miten)
Pelaamisen historia (miten alkoi, miten on kehittynyt)
Pelaamisen ympärillä oleva toiminta (striimit/videot, foorumit, tapahtumat, kerhot)
Pelaamisen ja e-urheilun suhde (tavoitteellisuus, harjoittelu, palkinnot, turnaukset)
Pelaamisen sosiaalisuus (kaverit, seura, perhe, koulu, online/offline)
Pelaamisen ja muiden harrastusten suhde (urheilu, kulttuuri, media)
Pelaaminen ja opiskelu (suhde, vaikutus, haasteet)

Attaining capability and engaging to the society – young adults' experiences of financial education at schools

Marilla Kortesalmi, Minna Autio, Mette Ranta & Laura Huiku

The Finnish Journal of Youth Research (*Nuorisotutkimus*) Vol 40 (2), 24–40

In the national curriculum for basic education, financial education is integrated into various school subjects. Studies have been conducted into financial and consumer education, but less attention has been paid to how young people experience financial education. This article aims to fill this research gap. The data consists of thematic interviews with young adults aged 20 to 26 (n = 18), and was interpreted using phenomenographic methodology. From the young adults' point of view, financial education can either strengthen or limit financial capability. Financial education that strengthens financial capability conveys the values of society, and young people feel that they can apply the knowledge and skills learned to their daily lives. On the other hand, financial education that is too limited is perceived as inadequate and useless. The young adults highlighted the content that they felt was issing in financial education at school. To their way of thinking, financial education has three important roles. Firstly, it influences the way in which society functions. Secondly, school has a pedagogical opportunity to enhance young people's financial skills as it has possibilities to tailor the education to every student's requirements. Thirdly, schools can even out the background differences between young adults. According to the data, the teaching content as well as the pedagogical design should be firmly based on young adults' own experiences and life situation. That would help them to utilize the content and skills taught at school, and apply them to their daily life. In this way, financial education can support young adults' financial agency and growth as members of society.

Keywords: young people, school, financial education, financial independence, financial capability

Competitive gaming as a hobby for Finnish boys

Miia Siutila, Tapani Joelsson & Veli-Matti Karhulahti

The Finnish Journal of Youth Research (*Nuorisotutkimus*) Vol 40 (2), 41–60

This article investigates esports as a part of the lives of Finnish boys who are active gamers. Through qualitative interviews (n = 14), we discuss the boys' views on esports as a personal and societal activity. The research indicates that esports can be compared to traditional sports both as a goal-oriented competitive activity and as a social pastime for boys who play together with others. For them, esports is a hobby that is increasingly supported by family, friends, and society alike. Supervised esports and the related social infrastructures likely encourage the development of healthy gaming habits.

Keywords: esports, youth, boys, education