



10.3.2020
Marko Viitanen

Kohti hauskuuden määrittelyä

FUN Integration theory

- Visek, Amanda J et al.





Miksi hauskuus on tärkeää?

- + Isoin syy toiminnassa jatkamiseen
- + Yleisin syy myös lopettamiseen ("Se ei ollut enää hauskaa")
- + Urheilutoiminnan terveyshyödyt suuria
- + Terveyshyödyt näkyvät, mikäli toiminnassa pysytään mukana



Hauskuudesta tunnelmia ja ajatuksia

+ Lämmittelyviestit:

<https://www.youtube.com/watch?v=H4H039-TPIU>

+ Turun video

+ Jarkko Nieminen, Petteri Nummelin, Minna Nikkanen

<https://www.youtube.com/watch?v=Ge3L6X5oflw>



Tutkimukset hauskuudesta

- + Ei ole yhteisymmärrystä hauskuuden määritelmästä
- + Vähän tutkimusta aiheesta -> Ei olla pyritty löytämään mistä tekijöistä hauskuus koostuu
- + Tärkeää löytää tekijät aikana, jolloin lasten liikkuminen on vähentynyt (lajin parissa jatkaminen)
- + Useissa tutkimuksissa käytetään muita termejä (enjoyment), hauskuus lapsilähtöinen termi nykytutkimuksen käyttöön



FUN Integration theory

- + Pyrittiin löytämään mistä tekijöistä hauskuus koostuu
- + 141 pelaajaa, 57 vanhempaa ja 37 valmentajaa osallistui tutkimukseen
 - + 9-16 -vuotiaita
- + Tutkimus tehtiin kolmessa vaiheessa:
 - + **Aivoriihi**
 - + **Lajittelu**
 - + **Arviointi**



Aivorihi

- + Osallistujien piti täydentää lause ”Yksi asia, joka tekee pelaajien mielestä urheilusta hauskaa, on...”
- + Tavoitteena oli löytää mahdollisimman monta asiaa, jotka tekevät pelaamisesta hauskaa
- + Tämän jälkeen väitteet syntetisoitiin, josta saatiin yhteensä 81 väitettä
- + Väitteet yleistettiin koskemaan kaikkia lajeja (osallistujat tulivat jalkapallon parista)



Lajittelu

- + Osallistujat lajittelivat 81 väitettä eri luokkiin
- + 1 väite sai kuulua vain yhteen luokkaan
- + Ei saanut tehdä ”sekalaista”-pinoa, johon laittaa väitteet, jotka eivät kuuluneet mihinkään luokkaan



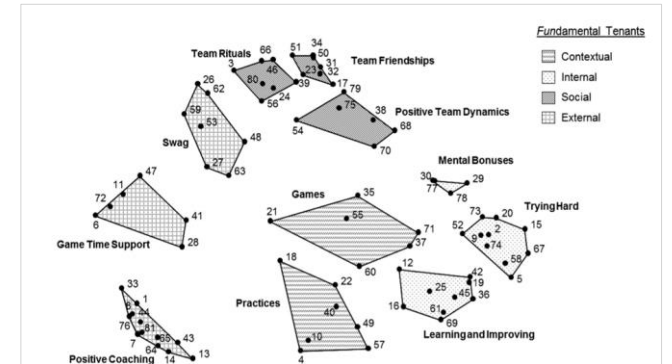
Arviointi

- + Osallistujat arvioivat 81 väitettä asteikolla 1-5 kolmessa kategoriassa:
- + 1) Kuinka tärkeä väite on hauskuuden kannalta
- + 2) Kuinka usein väite on läsnä toiminnassa
- + 3) Kuinka helposti väite on implementoitavissa toimintaan



Tulokset

- + Löydettiin 81 hauskuus-määrittäjää
- + Hauskuus-määrittäjät lajiteltiin 11 hauskuus-tekijään
- + Hauskuus-tekijät järjestettiin tärkeysjärjestykseen





Hauskuus-tekijät tärkeysjärjestyksessä

- + 1) Kovaa yrittäminen
- + 2) Positiivinen joukkuedynamiikka
- + 3) Positiivinen valmentaminen
- + 4) Oppiminen ja kehittyminen
- + 5) Pelitapahtumat
- + 6) Harjoitustapahtumat
- + 7) Kaverisuhteet
- + 8) Henkiset bonukset
- + 9) Pelin aikainen kannustus
- + 10) Joukkuerituaalit
- + 11) Coolit jutut (SWAG)



Kovaa yrittäminen (4.37)

Määrittäjät:

- + Parhaansa yrittäminen
- + Kova työnteko (Working hard)
- + Harjoittelu ja aktiivisuus
- + Kuntoon pääseminen/kunnossa pysyminen
- + Pelaaminen hyvin
- + Luottaminen itseensä (being strong

and confident)

- + Kilpaileminen
- + Hyvän suorituksen tekeminen
- + Tavoitteenasettelu ja tavoitteeseen pääseminen
- + Kovaa pelaaminen

	> 4.50
	< 4.50
	< 4.00



Positiivinen joukkuedynamiikka (4.28)

Määrittäjät:

- + Pelaaminen hyvin joukkueena
- + Joukkuekavereiden tukeminen
- + Kun pelaajat näyttävät hyvää urheiluhenkä
- + Kun saa tukea joukkuekavereilta
- + Joukkuekaverit auttavat
- + Alkuverryttely joukkueena

	> 4.50
	< 4.50
	< 4.00



Positiivinen valmennus (4.09)

- + Pelaajia kunnioittava valmentaja
- + Valmentaja, jolla on laaja lajiosaaminen
- + Valmentaja, joka on positiivinen roolimalli
- + Kun valmentaja rohkaisee joukkuetta
- + Saada selvää, johdonmukaista kommunikaatiota valmentajalta
- + Valmentaja, joka kuuntelee pelaajia/ottaa pelaajien mielipiteet huomioon
- + Valmentaja, joka pysyy positiivisena ja sallii virheet
- + Valmentaja, jolle on helppo puhua (helposti lähestyttävä)
- + Valmentaja, joka on ystävällinen
- + Kehujen saaminen valmentajalta
- + Valmentaja osallistuu pelaajana
- + Valmentaja, joka heittää vitsiä ja on "kevytmielinen"

	> 4.50
	< 4.50
	< 4.00



Hauskuus-määrittäjät TOP 10

1. Parhaansa yrittäminen
2. Työnteko (working hard)
3. Harjoittelu ja aktiivisuus
4. Pelaaminen hyvin joukkueena
5. Pääseminen kuntoon/kunnossa pysyminen
6. Pelaaminen hyvin ottelun aikana
7. Toimeen tuleminen joukkuekavereiden kanssa
8. Pelaajia kunnioittava valmentaja
9. Peliajan saaminen
10. Luottaminen itseensä (strong and confident)



Hauskuus-määrittäjät TOP 11-20

11. Valmentaja, joka tietää paljon lajista
12. Positiivisen asenteen säilyttäminen
13. Kilpaileminen
14. Valmentaja, joka on positiivinen roolimalli
15. Joukkuekavereiden tukeminen
16. Haastetaan tulemaan paremmaksi lajissa
17. Kun pelaajat näyttävät hyvää urheiluhenkeä
18. Valmentaja kannustaa/rohkaisee joukkuetta
19. Joukkuekaverit tukevat
20. Virheistä oppiminen



Hauskuus-määrittäjät poimintoja

- + Sija 40: Voittaminen
- + Sija 64: Juttelu ja pelleily joukkuekavereiden kanssa
- + Sija 55: Vanhemmat katsomassa pelejä
- + Sija 66: Valmentaja, joka heittää vitsiä ja on “kevytmielinen”
- + Sija 70: Olla välittämättä tuloksesta

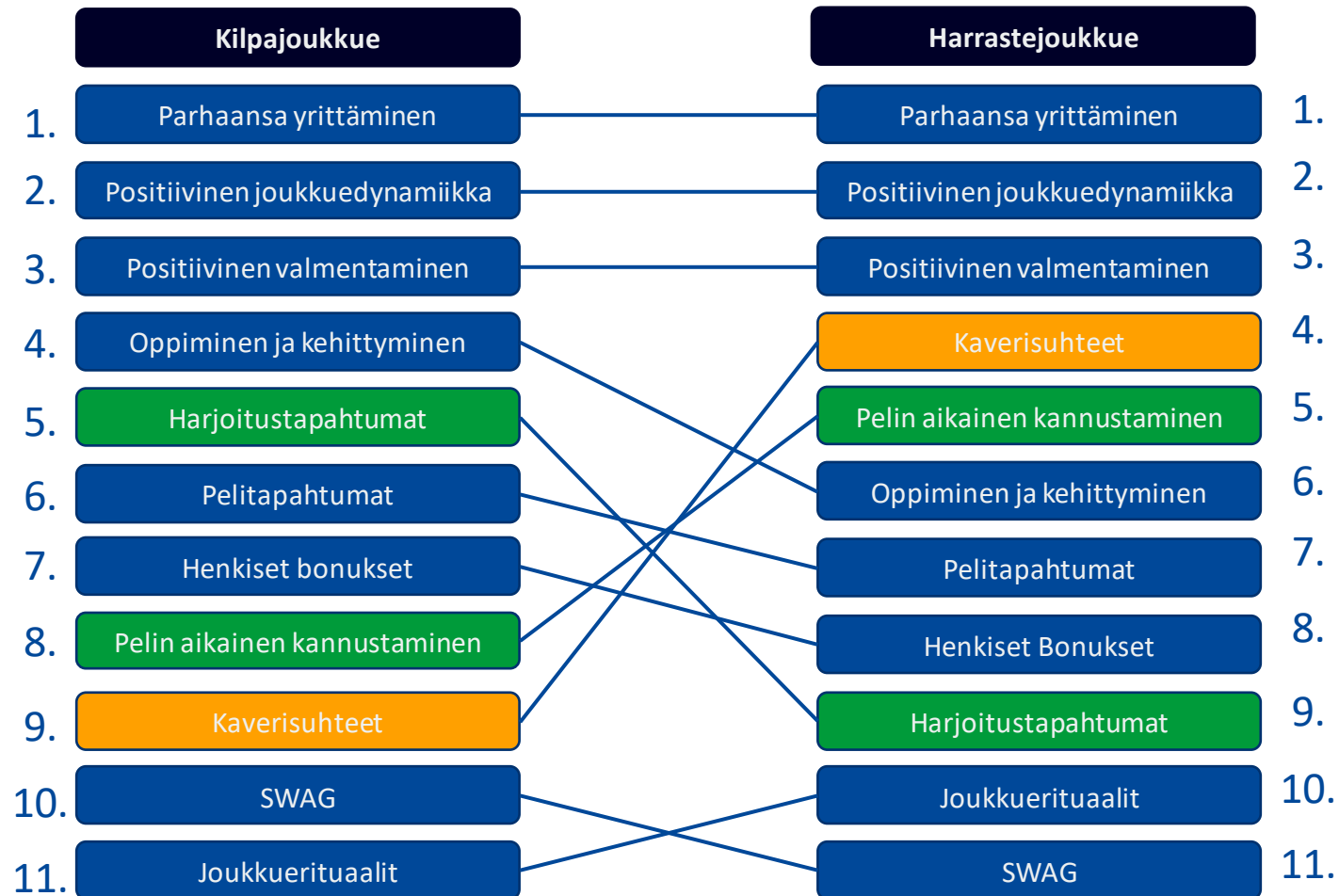


Eroavaisuudet eri ryhmien välillä

- + Ryhmien välillä suuri samankaltaisuus
- + Sukupuoli: 0.95
- + Ikä: 0.97
- + *Harraste vs. tavoitteellinen: 0.95*



Harraste- vs. kilpajoukkueiden Hauskuus-tekijöiden ranking





Harraste vs. kilpa erot Hauskuus-tekijöissä

- + Top 3 molemmille samat
- + Harraste-joukkueissa kaverisuhteet sekä pelin aikainen kannustaminen tärkeämpiä
- + Kilpajoukkueissa painottuu enemmän oppiminen ja kehittyminen, sekä harjoitustapahtumat

- + Erot kuitenkin ryhmien välillä pieniä ($r=0.95$)



Merkittävimmät erot Hauskuus-määrittäjissä harraste vs kilpa

- + Specialistien kanssa harjoittelu (2.65. vs 3.37)
- + Leireille osallistuminen (2.46 vs 3.26)
- + Hotelleissa yöpyminen turnausmatkoilla (1.88 vs 2.58)
- + Uusin paikkoihin matkustaminen pelimatkoilla (2.48 vs 3.17)
- + Pelaaminen turnauksissa (2.85 vs 3.74)

- + Ei silti yksikään arvo kovin korkea (>4.00)

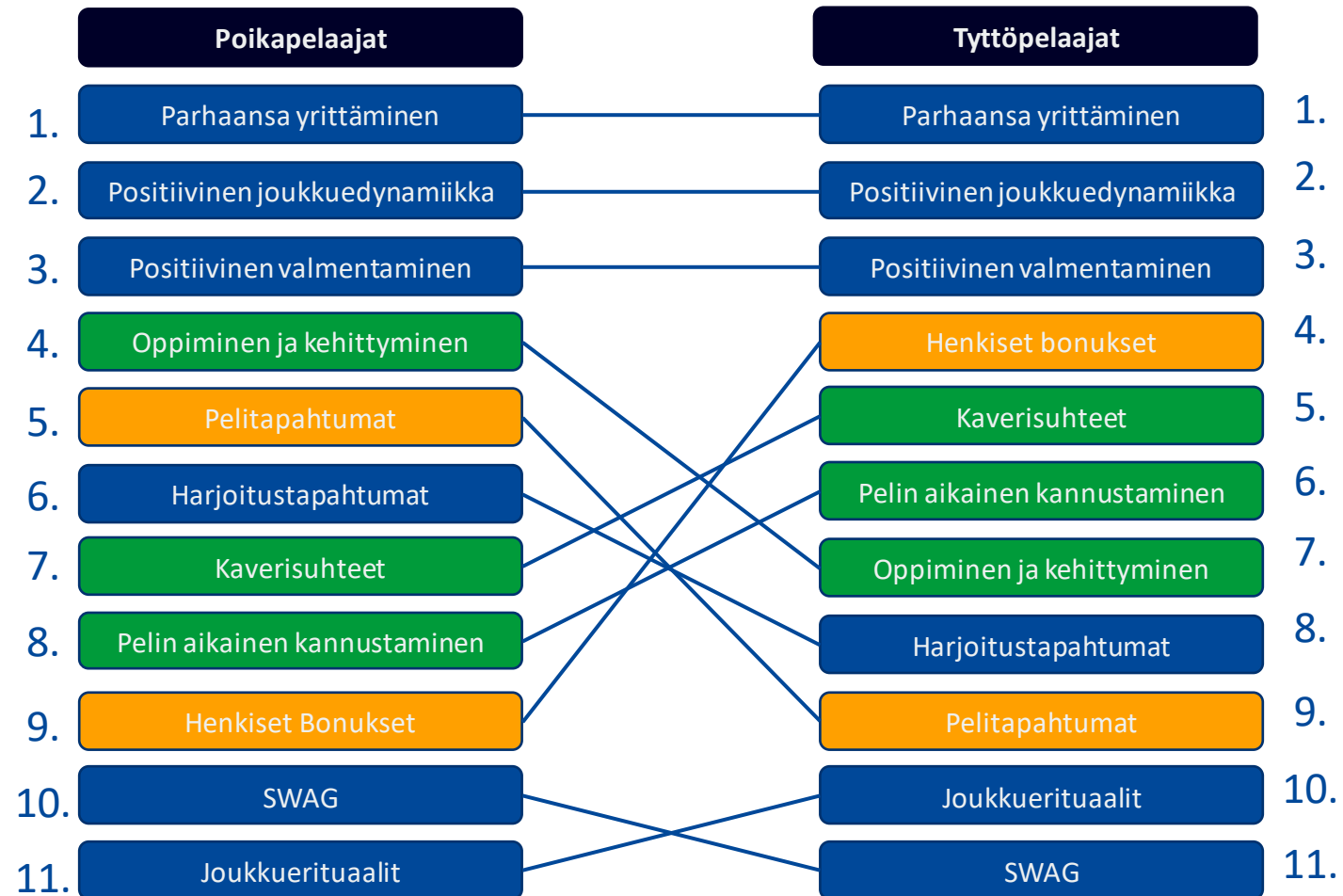


Harraste vs. Kilpa

- + Kilpapelaajat pitivät turnauksiin liittyviä asioita tärkeämpinä hauskuuden kannalta (Yhdysvalloissa joukkueet erotellaan Recreational ja Travel –termeillä)
- + Samoin kilpapelaajat pitivät specialistien kanssa treenaamista hauskempana
- + Voi johtua siitä, että kilpapelaajilla enemmän kokemusta kyseisistä asioista?



Tyttö- vs. poikapelaajien Hauskuus-tekijöiden ranking



HUOM! 4.-9.
Erittäin lähellä toisiaan!



Tyttö- vs poikapelaajien erot Hauskuus-tekijöissä

- + Top 3 molemmille samat
- + Tyttöjen sijat 4-9 todella lähellä toisiaan
- + Pojat painottivat enemmän Oppimista, Pelitapahtumia ja Harjoitustapahtumia
- + Erot kuitenkin ryhmien välillä pieniä ($r=0.95$)



Merkittävimmät erot Hauskuus-määrittäjissä tyttö vs poika

- + Harjoittelussa opitun taidon siirtäminen peliin (3.32 vs. 3.92)
- + Taitojen kehittäminen, jotta on mahdollista on pelata seuraavalla tasolla (4.01 vs 4.56)
- + Pari- ja pienryhmäharjoitteet (3.04 vs. 3.64)
- + Huippupelaajien liikkeiden kopioiminen (2.35 vs. 3.14)
- + Kilpaileminen (4.20 vs. 4.62)
- + Siistien kannustushuutojen tekeminen (2.75 vs. 2.04)



Pojat vs. tytöt

- + Pojat painottivat enemmän kilpailemista kuin tytöt
- + Oppiminen pojille merkityksellisempää hauskuuden kannalta
- + Erot pieniä



Merkittävimmät erot Hauskuus-määrittäjissä Vanhemmat vs Pelaajat

- + Kova työnteko (Working hard) (4.09 vs. 4.77)
- + Vanhemmat näyttävät hyvää joukkuehenkeä (4.40 vs 3.80)
- + Kehujen saaminen valmentajalta (4.28 vs. 3.74)
- + Vanhemmat katsomassa pelejä (4.11 vs. 3.35)
- + Kehujen saaminen hyvin pelaamisesta (4.11 vs. 3.67)
- + Kilpaileminen (3.88 vs. 4.41)
- + Voittaminen(3.23 vs. 3.82)



Merkittävimmät erot Hauskuus-määrittäjissä Vanhemmat vs Pelaajat

- + Vanhemmat yliarvioivat oman roolinsa ja kehujen merkityksen hauskuudessa
- + Vanhemmat aliarvioivat työnteen ja kilpailemisen merkityksen hauskuudessa
- > Sisäiset tekijät paljon ulkoisia tekijöitä tärkeämpiä!
- > Sisäinen motivaatio

- > Vanhempien kouluttaminen: mitkä asiat pelaajille hauskoja?



Merkittävimmät erot Hauskuus-määrittäjissä Valmentajat vs Pelaajat

- + Kova työnteko (Working hard) (3.91 vs. 4.77)
- + Harrastaminen ystävien kanssa (4.51 vs. 3.85)
- + Juttelu ja pelleily joukkuekavereiden kanssa (4.09 vs. 3.09)
- + Valmentaja, joka heittää vitsiä ja on “kevytmielinen” (3.91. vs 3.06)
- + Kehujen saaminen valmentajalta (4.51 vs. 3.74)
- + Vanhemmat katsomassa pelejä (4.06 vs. 3.35)
- + Kehujen saaminen hyvin pelaamisesta (4.46 vs. 3.67)



Merkittävimmät erot Hauskuus-määrittäjissä Valmentajat vs Pelaajat

- + Valmentajat yliarvioivat vitsailun ja kehujen merkityksen
- + Valmentajat aliarvioivat työnteen ja yrittämisen merkityksen hauskuudessa
- > Edelleen: sisäiset tekijät paljon ulkoisia tekijöitä tärkeämpiä!
- > Sisäinen motivaatio!

- > Valmentajien kouluttaminen: mitkä asiat pelaajille hauskoja?



Huomioita

- + Ylivoimaisesti hausointa on parhaansa yrittäminen ja työnteko -> Millainen ympäristö ja toiminta mahdollistaa tämän?



Huomioita

- + Voittamista ei pidetty tärkeänä, mutta kilpailemista pidettiin
- + Tuloksen huomiotta jättäminen oli taas todella matalalla

-> voidaan päätellä, että voittaminen ei ole itsessään hauskaa, vaan hauskaa on voitosta pelaaminen



Huomioita

- + Hyvä joukkuedynamiikka oli yleisesti hauskuuden kannalta tärkeämpää, kuin kaverisuhteet
- > miten valmentajat omalla toiminnallaan voi vaikuttaa joukkuedynamiikkaan?



Huomioita

- + Valmentajan roolissa ylivoimaisesti tärkeimmäksi koettiin pelaajien kunnioittaminen
- > Mitä taitoja valmentaja tarvitsee, jotta tämä toteutuu?



Huomioita

- + Yleisesti top 20 Hauskuus-määrittäjät antavat hyvän suuntaviivan sille, millaista toimintaa lapset pitävät hauskana



Lähteet:

- Visek, Amanda J et al. “The fun integration theory: toward sustaining children and adolescents sport participation.” *Journal of physical activity & health* vol. 12,3 (2015): 424-33. doi:10.1123/jpah.2013-0180
- Visek, Amanda J., et al. “Perceived Importance of the Fun Integration Theory’s Factors and Determinants: A Comparison among Players, Parents, and Coaches.” *International Journal of Sports Science & Coaching*, vol. 13, no. 6, Dec. 2018, pp. 849–862, doi:[10.1177/1747954118798057](https://doi.org/10.1177/1747954118798057).
- Visek, Amanda & Mannix, Heather & Chandran, Avinash & Cleary, Sean & Mcdonnell, Karen & DiPietro, Loretta. (2020). Toward Understanding Youth Athletes’ Fun Priorities: An Investigation of Sex, Age, and Levels of Play. 1-16. 10.1123/wspaj.2018-0004.

Fundamental Tenants

- Contextual
- Internal
- Social
- External

