

Juuso Tenhunen

Etelä-Korean eSports historia

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

15. tammikuuta 2014

Jyväskylän yliopisto

Tietotekniikan laitos

Tekijä: Juuso Tenhunen

Yhteystiedot: juuso.j.o.tenhunen@student.jyu.fi

Työn nimi: Etelä-Korean eSports historia

Title in English: South Koreas eSports history

Työ: Kandidaatintutkielma

Sivumäärä: 19+0

Tiivistelmä: Internetin antamien mahdollisuuksien myötä pelaaminen on kasvanut yksinkertaisesta viihdepelaamisesta koko maailman laajuiseksi ammattuurheiluksi. Kuitenkaan missään se ei ole ollut yhtä suuri ilmiö kuin Etelä-Koreassa, jossa kilpapelaminen tuntuu olevan aivan arkipäivää, vaikka monessa muussa maassa ei koko kilpapelamisen käsitettä tunneta. Etelä-Korean e-Sports kulttuuriin tutustuminen antaa hyvän käsityksen kuinka suuria ilmiöitä elektroninen urheilu ja kilpapelaminen voivat olla.

Avainsanat: Etelä-Korea, eSports, pelaaminen, kilpapelaminen

Abstract: With the capabilities of internet gaming has grown from a simple entertainment to a global professional sport. However it hasn't nowhere been as big as in South Korea, where competitive gaming seems to be an everyday phenomenon, eventhough most countries doesn't even know the subject of competitive gaming. Learning about the South Korean e-Sports culture gives a good sense on how big e-Sports and competitive gaming can be.

Keywords: South Korea, eSports, gaming, competitive gaming

Kuviot

Kuvio 1. BW:n LoL:n ja SC2:n suosio PC Bangeissa 2010-2013. <http://www.teamliquid.net/forum>

Kuvio 2. BW:n LoL:n ja SC2:n suosio internet-kahviloiden ulkopuolella 2010-2013. http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=41474111

Sisältö

1	JOHDANTO	1
2	KATSAUS KILPAPELAAMISEEN	3
3	ETELÄ-KOREAN PELIHISTORIA	5
3.1	Starcraft ja sen räjähdysmäinen suosio Koreassa	5
3.2	KeSPa ja Starcraftin muodostuminen vakavammaksi urheiluksi	6
3.3	KeSPan ja Blizzardin välirikko, sekä Brood War-aikakauden loppuvaiheet	7
4	ESPORTSIN NYKYTILA	9
4.1	Starcraft 2:n ”heikon” suosion syyt	9
4.2	Mahdolliset tulevaisuudennäkymät	12
5	YHTEENVETO	13
	KIRJALLISUUTTA	14

1 Johdanto

Pelaaminen on internetin myötä kasvanut suuremmaksi ja suosittumaksi ilmiöksi kuin koskaan. Koska haastavien vastustajien löytäminen peleihin helpottui, kilpapelaaminen on tällä hetkellä yleistynyt hurjasti. Ilmiölle on muodostunut nimi elektroninen urheilu (eSports) ja se on tärkeä osa nykymailman pelaamista ja pelikulttuuria.

Vaikka elektronisen urheilun suosio on kokoajan kasvussa ja se saa yhä enemmän ja enemmän huomiota myös mediassa, eSportsin historia ja juuret voivat olla monelle hyvinkin epäselvät. Tästä syystä on siis hyvä selvittää tarkemmin pelkän Etelä-Korean eSports historiaa ja -kulttuuria, sillä Etelä-Korea on kiistatta ollut kaikista aktiivisin ja tunnetuin maa, mitä elektroniseen urheiluun tulee. Vaikka erilaisia pelikilpailuita on järjestetty jo vuodesta 1972 lähtien (Good, 2012), voidaan kuitenkin sanoa, että eSports-tapahtumat alkoivat tulla ammattimaisemmiksi ja suuremmiksi Starcraft: Brood Warin (Blizzard Entertainment, 1998) ja Etelä-Korean ansiosta.

Tutkielmassani ei tarkastella niinkään koko eSport-ilmiötä, vaan ennemminkin tutustutaan elektroniseen urheiluun juuri Etelä-Koreassa. Käyn läpi Etelä-Korean eSports historiaa ja sitä, kuinka sen pelikulttuuri on kehittynyt ensimmäisen Starcraft: Brood Warin ajoista tähän päivään. Aiheesta ei ole tehty aikaisemmin kovin paljon tieteellistä tutkimusta, mikä rajoittaa akateemisten lähteiden määrää.

Toisessa luvussa käsittelen hiukan sitä, voiko videopelien pelaamista pitää urheiluna. Aihe on hyvin tärkeä elektronisen urheilun kannalta, sillä emme voisi puhua elektronisesta urheilusta, jos sitä ei voisi laskea urheilun kategoriaan. Mutta kuten edellä mainitsin, tutkielman pääpaino on Etelä-Korean eSports-historiassa, joten käsittelen urheilun määritelmää vain pintapuolisesti.

Kolmas luku on tutkielman pääaihe, eli Etelä-Korean eSports-historia. Tässä tutkielmassa tämä alue kattaa aikavälin noin Starcraft: Brood War-pelin julkaisusta Starcraft 2-pelin julkaisuun asti. Luvussa käyn läpi millainen peli Starcraft: Brood War on ja mitkä olivat syyt sen suosion kasvuun.

Neljäs luku tuo tutkielman päätökseen käsittelemällä hiukan tämänhetkistä tilannetta Etelä-Koreassa. Aihe kattaa aikavälin Starcraft 2-pelin (Blizzard Entertainment, 2010) julkaisusta tähän päivään asti. Luvussa käsittelen kuinka kilpapelaminen on muuttunut sitten Brood Warin ajoista. Sillä elektronisen urheilun suosion kasvaessa, myös uusia kilpapelamisen kannalta varteenotettavia pelejä on noussut pinnalle. Starcraft ei ole enää samassa asemassa, mitä se oli 2000-luvun alkupuolella, vaan muunmuassa League of Legends (Riot Games, 2009) ja DotA 2 (Valve Corporation, 2013) ovat vallanneet alaa Etelä-Korean eSports skenessä (Prell, 2012), (Neutral Creeps, 2013). Käsittelen myös hiukan millaista elektroninen urheilu on tällähetkellä muualla maailmassa.

2 Katsaus kilpapelaamiseen

Koska vielä useimmille ihmisille eSports on hieman vieras käsite, on aluksi tarkentava mitä se tarkoittaa ja kattaa. Tässä on myös hyvä käsitellä hiukan itse urheilun käsitettä, sillä useinmiten urheilulla tarkoitetaan jotakin fyysisesti vaativaa koitosta tai toimintaa, jossa koko ihmiskeho on mukana. Voiko siis videopelien pelaamisen laskea urheiluksi, kun se ei vaikuta olevan fyysistä eikä koko kehoa vaativaa toimintaa?

Taylor (2012) kertoo, että jo kauan ennen videopelien astumista kuvaan, ihmiset ovat käyneet kiivasta väittelyä siitä, minkä voi laskea urheiluksi. Keskustelut vaihtelevat shakista ja pokerista aina ratsastukseen ja lumilautailuun asti. Mutta millä voimme määritellä, mitä voi kutsua urheiluksi ja mitä ei? Taylor huomauttaa, että Koreassa videopelien fanit ja katsojamäärät voivat ohittaa esimerkiksi pesäpallon katsojamäärät, mikä on toinen suosittu urheilulaji Koreassa. Tähän pohjautuen Hwang Hyung-joon, yhden Korean suurimman videopeliturnausjärjestäjän, OnGameNetin toimitusjohtaja on esittänyt, että ammattitason Starcraft-liigalla on kaikki vaatimukset tulla kutsutuksi urheiluksi samalla lailla kuin ammattitason jalkapallo tai pesäpallo-liigoilla. Kyse on vain siitä, kuinka suosittu laji on ihmisten keskuudessa.

Tämän lisäksi Kovanen (2012) selittää, että urheiluksi voidaan laskea kaikki taitoon perustuva pelaaminen, ja että kaikki urheilu on pohjimmiltaan pelaamista (tässä pelaamisella tarkoitetaan myös leikkimistä, sillä englanninkielen sana "play" on monitasoinen). Kovanen kertoo, että vaikka pelien määrittelemine ei ole aivan yksiselitteistä, kuitenkin "peli on sääntöjen ohjaama, keinotekoinen ja leikkisä tapa toimia." (Arjoranta, 2010).

Kaikkia pelejä ei kuitenkaan voi suoraan laskea elektroniseksi urheiluksi, vaan yleisen käsityksen mukaan pelissä pitäisi olla vähintään kaksi toisiaan vastaan kilpailevaa osapuolta. ESports-pelit ovat myös yleisesti hyvin paljon taitoon perustuvia, kuten useat muutkin urheilulajit ovat. Pelaajien pelitaidot voidaan jakaa karkeas-

ti kahteen eri osaan: mekaaniseen taitoon ja peliälyyn (tai pelisilmään). Mekaaninen taito kattaa pelin ohjaamisen, eli kuinka hyvin pelaaja pystyy tekemään pelissä juuri sitä mitä hän haluaa. Vaikka tämä tuntuu hyvin yksinkertaiselta ja helpolta asialta, on juuri oikeanlainen pelihahmojen liikuttelu todella vaikeaa ja vaatii äärimmäistä tarkkuutta ja sorminäppäryyttä. Peliäly on taas pelin sisäisten asioiden ja tapahtumien ymmärtämistä ja kykyä reagoida niihin parhaalla mahdollisella tavalla. Vaikka pelaaja olisi kuinka nopea tekemään haluttuja komentoja ja liikkeitä pelissä, siitä ei ole mitään hyötyä jos niitä ei osaa hyödyntää juuri oikealla hetkellä. Koska elektronisessa urheilussa vastustaja on aina jokin toinen, itsenäisesti ajatteleva pelaaja, pelissä tulee tapahtumaan yllättäviä käännteitä ja tapahtumia, joihin pitää osata tarpeeksi nopeasti reagoida. Esimerkiksi Starcraft-pelin kaltaisessa reaaliaikastrategiassa on hyvin tärkeää osata lukea vastustajan liikkeitä ja tulkita hänen strategiansa juuri oikein ja sen lisäksi vastata siihen mahdollisimman tehokkaalla vastastrategialla.

Vaikka elektroniseksi urheiluksi luokiteltuja pelejä voi kuka tahansa pelata ja harjoitella, on itse kilpa- ja ammattipelaaminen aivan eri tasolla kuin niin sanottu kasuaalipelaaminen. Siinä missä normaalisti "kasuaalipelaajat" pelaavat päivässä noin 2-6 tuntia ja useasti eri pelejä, ammattipelaajien täytyy harjoitella jopa 10 tuntia joka päivä samaa peliä. Koska ammattilaisuus vaatii tällaista omistautumista, ei luonnollisesti muulle työskentelyllä jää aikaa tai energiaa. Vaikka on olemassa useita ammattipelaajia jotka voivat ansaita jopa miljoona dollaria vuoteen (Chung, 2008), kaikilla ei ole tällaista ylellisyyttä. Koska tuloihin vaikuttaa suurimmaksi osaksi turnausvoitot, pelkkä peliklaanien sponsoroituna oleminen ei aina riitä elämiseen. Ammattipelaajan tien valinta voikin näin olla todella suuri riski, sillä tulot eivät ole aina taattuja ja mahdolliset hyödyt voivat olla todella pieniä sitä kohden nähtyyn vaivaan verrattuna.

3 Etelä-Korean Pelihistoria

Tässä luvussa tutustutaan tarkemmin eSportsin juuriin Etelä-Koreassa. Pidän aloituspisteenä 90-luvun loppupuolta, milloin Starcraft ja sen lisäosa Starcraft: Brood War ilmestyi ja termiä "eSports" alettiin käyttää yleisemmin. En siis käsittele sen tarkemmin sitä aikaisempia tapahtumia elektronisen urheilun saralla.

3.1 Starcraft ja sen räjähdysmäinen suosio Koreassa

Vuonna 1998 Yhdysvaltalainen videopelikehittäjä Blizzard Entertainment julkaisi Windows-käyttöjärjestelmälle sci-fi-henkisen reaaliaikastrategiapelin Starcraft. Samana vuonna julkaistiin myös pelin lisäosa Starcraft: Brood War, johon viitataan tutkielmassa puhessani "Brood War":sta. Pelissä on kolme toisistaan monella tapaa eroavaa rotua: teknologisesti hyvin kehittynyt Protoss, täysin orgaaninen ja hyönteisyhteiskuntamainen Zerg sekä enimmäkseen koneistettu ihmisrotu Terran. Pelin päätavoite on aloittaa niin sanotusti tyhjästä, yhdellä päärakennuksella ja neljällä resurssienkeräämisyksiköllä ja päätyä voittamaan vastustaja keräämällä tarpeeksi resursseja ja rakentamalla niiden pohjalta tarpeeksi voimakas armeija. Peli oli hyvin suosittu ja kriitikot ylistivät peliä yhdeksi parhaimmista ja tärkeimmistä edistyksistä reaaliaikastrategiapelien saralla.

Vaikka peli oli hyvin suosittu lähes ympäri maailman, suosio Etelä-Koreassa ylitti muut mennen tullen. Mutta mistä tämä yllättävä suosio johtui ja aiheutui? Vaikka Taylor (2012) kertoo, että Etelä-Koreassa yksittäinen ihminen käyttää vuodessa keskimäärin 100 \$ videopeleihin (lähes kolminkertaisesti mitä Yhdysvalloissa), Starcraftin suosioon vaikutti eniten "PC Bangit", jotka ovat Koreassa hyvin yleisiä. PC Bangit (suora käännös koreasta olisi "PC-huone") ovat pelaamiseen erikoistuneita internet-kahviloita, joiden tietokoneissa on internetyhteyden lisäksi myös suuri valikoima pelejä. PC Bangit käyttävät tuntipohjaisia maksuja, jotka vaihtelevat 0,5 \$/h - 1,5 \$/h välillä ja näiden lisäksi useissa PC Bangeissa on myös tarjolla erikseen ostettavia ruokia ja juomia. PC Bangit eivät yksin vaikuttaneet Brood War-pelin

suosioon, vaan siihen liittyi vielä tapa jolla pelilisenssejä käsiteltiin Koreassa. Yhdysvalloissa ja Euroopassa jokaisen pelaajan täytyi ostaa peli itselleen pelatakseen sitä, mutta Etelä-Koreassa oli tämän lisäksi myös toisenlainen tapa toimia. PC Bangit pystyivät hankkimaan itselleen tietyn määrän pelilisenssejä ja rekisteröimään ne heidän tietokoneisiinsa (joissakin PC Bangeissa siihen aikaan pelit saattoivat myös olla ”kräkättyjä”, eli laittomasti toimimaan saatettuja pelejä). Tällöin yksittäiset pelaajat pystyivät tulemaan PC Bangiin ja pelaamaan peliä, ilman että omaa peliä olisi tarvinnut ostaa pelin käyttäjätilin luomiseksi. Käytännössä peli oli siten ”ilmainen” ja jokainen saattoi tulla pelamaan peliä milloin vain. (Taylor, 2012; Kilian, 2013).

3.2 KeSPa ja Starcraftin muodostuminen vakavammaksi urheiluksi

Merkittävin eSports-organisaatio Etelä-Koreassa ja Aasiassa on ollut KeSPa (Korea eSports Association) ja se on ollut tärkeässä roolissa eSportsin näkyvyyden ja kansainvälistymisen lisäämisessä (Chung, 2008). KeSPa on vuonna 2000 perustettu Korean kulttuuri-, urheilu- ja turismiministeriön (silloin kulttuuri- ja turismiministeriö) hyväksymä järjestö. KeSPan tarkoituksena on saada elektroninen urheilu viralliseksi urheilutapahtumaksi ja vahvistaa elektronisen urheilun kaupallista asemaa. KeSPa kuitenkin tunnetaan parhaiten sen konkreettisesta työstä ammattitason elektronisen urheilun hyväksi. KeSPa on johtanut lukuisten turnausten järjestämisestä erilaisissa tapahtumissa ja se on ollut myös mukana e-Sports turnauksille varattujen stadioneiden luomisessa. KeSPa vastaa myös ammattipelaajien virallisten rekisterien ylläpidosta, joihin kirjataan muunmuassa pelaajien voittotilastot. Pelaajien hyväksi KeSPa tarjoaa myös heille formaaleja ammatillistumispolkuja. KeSPa on myös hyvin keskeisesti mukana järjestämässä yhteyksiä ja sponsorointia pelien ulkopuolella toimivien järjestöjen ja yritysten kanssa, sekä televisiointi oikeuksien järjestämisessä (Taylor, 2012).

KeSPan pääasiallisesti vastatessa Starcraft: Brood Warista ja Warcraftista (nykyään KeSPa hoitaa yli 20 eri eSports-pelin toimintaa), jo ennestään suosiossa ollut Brood

War sai osakseen lisää huomiota ja suosiota. Vaikka jo pelkästään suuret korealaiset tietotekniikka yritykset, kuten Samsung ja SK Telecom (Etelä-Korealainen teleoperaattori), toivat runsaasti näkyvyyttä elektroniselle urheilulle sponsoroidessaan omia ammattipelaajajoukkueitaan, KeSPa järjesti aktiivisesti myös ei-tietoteknillisten yritysten ja tahojen sponsorointeja. Esimerkiksi Shinhan Bank (historiallisesti ensimmäinen pankki Koreassa, perustettu 1897) tarjosi asiakkailleen ”Star League Mania”-tiliä ja tällaisen tilin avatessaan asiakas sai VIP paikat liigan finaalipeliin (Taylor, 2012). Myös Etelä-Korean sotilasvoimat ovat mukana elektronisessa urheilussa omilla amatijoukkueillaan, ilmavoimien joukkue ACE ja merivoimien joukkue Aegis. Nämä joukkueet mahdollistavat korealaisten ammattipelaajien harjoittelun jatkumisen heidän suorittaessa pakollista asepalvelusta (Taylor, 2012). Etelä-Koreassa 18-35 vuotiailla miehillä on 21-24 kuukautta kestävä asepalvelus (Kim, 2010).

Vaikka suuret ja tunnetut sponsorit toivat näkyvyyttä aiheeseen, suurin vaikutus suosioon ja näkyvyyteen oli median mainostus. Jo pelkästään elektronisen urheilun televisiointi oli merkittävä edistysaskel elektroniselle urheilulle, mitä siihen aikaan muualla maailmassa ei ollut. Etelä-Koreassa oli KeSPan avustuksella kaksi elektroniselle urheilulle varattua kaapeli-tv kanavaa, ”OnGameNet” ja ”MBC Game”, joilla vielä oli omat erilliset Starcraft-liigansa OSL (OnGameNet Starleague) ja MSL (MBC Game StarCraft League). Elektroniselle urheilulle omistettujen televisiokanavien lisäksi Etelä-Koreassa toimi myös suosittuja internetsivustoja ja online-suoratoisto palveluja, kuten esimerkiksi GOMTV (perustuu 32-bittiseen Gretchen Corporationin valmistamaan GOM Player-mediasoittimeen). Taylor (2012) osoittaa kirjassaan, että usein nuoret katsoivat enemmän videopeliturnauksia, kuin pesäpalloturnauksia (pesäpallo on myös hyvin suosittua urheilua Koreassa).

3.3 KeSPan ja Blizzardin välirikko, sekä Brood War-aikakauden loppuvaiheet

Vaikka Etelä-Koreassa onkin pelattu useita videopelejä ammattitasolla, Starcraft on ollut kuitenkin kaikista suosituin ja vaikutusvaltaisin peli, jonka pohjalta Korean eS-

ports kulttuuria on rakennettu (Taylor, 2012). Näin ollen Blizzard Entertainment ja sen pelit olivat olleet hyvin suuressa suosiossa korealaisten keskuudessa. Taylor kuitenkin kertoo, että huhtikuun 2010 loppupuolella uutinen Blizzardia ja KeSPaa koskevasta riidasta ja sen tuloksesta julkaistiin Korealaisessa Yonhap News-sivustolla. Riita juontaa juurensa vuoteen 2008, jolloin Korean eSports alalla pelättiin Blizzardin alkavan keräämään KeSPalta rojaltimeksuja Blizzardin immateriaalioikeuksien nojalla (Jin-seo, 2008). Uutisessa kerrottiin, että Blizzard Entertainment lopettaa tuloista tuottamattomat neuvottelut KeSPan kanssa, ja että Blizzard aikoo etsiä uuden yhteistyökumppanin KeSPan tilalle. Uutinen tuli suurena järkytyksenä niin Etelä-Korean kuin muidenkin maiden eSports-skenelle. KeSPan ollessa suurin ja vaikutusvaltaisin eSports taho Koreassa, uutisen ajankohta oli myös erittäin keskustelua aiheuttava, sillä suuresti odotetun jatko-osan Starcraft: Brood Warille, Starcraft 2: Wings of Libertyn oli määrä ilmestyä muutaman kuukauden sisällä.

KeSPan ja Blizzard Entertainmentin erimielisyyksien takia näytti selvältä, että KeSPa ei tule osallistumaan ammattitason Starcraft 2 -pelin skeneen, niinkuin se on osallistunut Brood Warin toimintaan tähän asti. Vahvistus tähän tuli 26. päivä toukokuuta 2010, jolloin Blizzard ja GOMTV allekirjoittivat kumppanuussopimuksen, joka antoi GOMTV:lle yksinoikeuden Blizzardin pelien ja turnausten lähetykseen (niin televisiolähetyksiin, kuin GOMTV:n oman sivuston internetlähetyksiin), KeSPan vastusteluista huolimatta. Blizzard antoi kuitenkin KeSPalle, OnGameNetille ja MBC Gamelle luvan jatkaa lähetyksiään syksyyn asti, jolloin kyseisten tahojen sen hetkisten liigojen kaudet loppuisivat. Kuitenkin toukokuussa 2011 Blizzard ja KeSPa pääsivät sopimukseen, jossa OnGameNet ja MBCGame saivat virallisesti televisioida Brood War-turnauksia KeSPan valvonnassa ja GOMTV vastasi Starcraft 2 turnauksista. Tämä jatkui toukokuuhun 2012 asti, jolloin KeSPa, Blizzard, OnGameNet ja GOMTV (MBC Game lopetti toimintansa tammikuussa 2012 ja siirtyi musiikkivideoiden lähetykseen) pääsivät yhteiseen sopimukseen, jossa KeSPan Brood War-joukkueet saivat siirtyä Starcraft 2:een ja OGN sai luvan televisioida myös Starcraft 2:a. Brood War-lähetykset lopetettiin kokonaan elokuussa 2012, Starcraft 2:n syrjäyttäessä edeltäjänsä yhä enemmän.

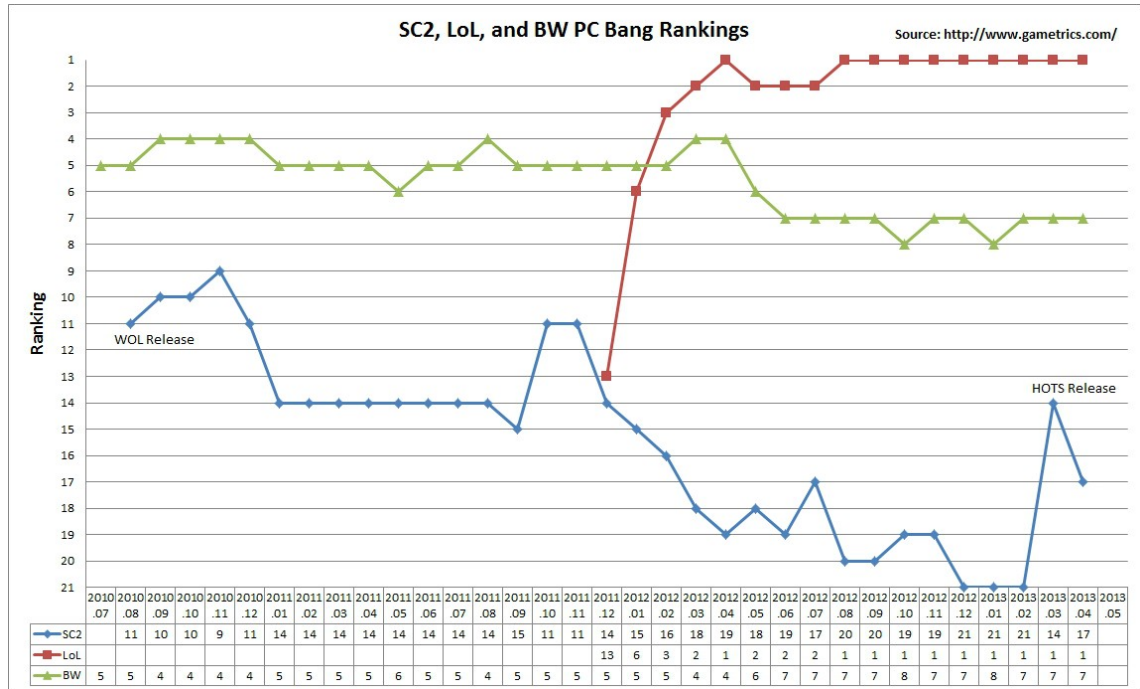
4 eSportsin nykytila

Tässä luvussa käsittelen hiukan ajanjaksoa Starcraft 2-pelin julkaisusta (2010) tähän päivään. Siinä missä edellinen luku käsitteli lähes yksinomaan Brood War-pelin aikakautta, tässä luvussa otan esille muita suosioon nousseita pelejä, muunmuassa Starcraft 2 ja League of Legends, sekä viimeisimpänä tulokkaana Dota 2.

4.1 Starcraft 2:n ”heikon” suosion syyt

Vaikka Starcraft: Brood War oli käsittämättömän suosittu Koreassa ja sen jatko-osaa oli odotettu innolla, Starcraft 2: Wings of Liberty ei kuitenkaan saavuttanut läheskään yhtä räjähdysmäistä suosiota kuin edeltäjänsä. Tähän voidaan arvioida kolme eri syytä, joista ensimmäinen oli edellisessä luvussa selvitetty Blizzard Entertainmentin ja KeSPan välirikko. Toinen syy oli Brood Warin ja Starcraft 2:n ero käyttäjätilien hallinnassa, sillä Starcraft 2:ta pelataksseen, jokaisen täytyi ostaa kopio pelistä itselleen, jolloin pelaaja pystyi luomaan Blizzardin ”Battle.net” tunnukset ja kirjautumaan peliin sisään. Edellisessä luvussa selvitettiin, kuinka Brood Warin suosio perustui PC Bangeihin ja siihen, että peliä pystyi pelaamaan ilmaiseksi esimerkiksi PC Bangin LAN-verkossa. Starcraft 2:ssa ei ollut tällaista vaihtoehtoa, ja pelataksseen peliä pelaajan oli pakko ostaa itselleen tunnukset. Näin ollen Brood War säilyi edelleen suositumpana pelinä PC Bangien sisällä, missä suurin osa pelaamisesta tapahtui, sillä useat korealaiset eivät nähneet syytä maksaa Starcraft 2:sta, kun edellinen oli yhä hyvä peli ja erityisesti ilmainen (Kilian, 2013). Kolmantena vaikuttavana tekijänä oli League of Legends-pelin julkaisu ja sen käsittämätön suosio heti alusta alkaen. League of Legends julkaistiin virallisesti vuonna 2009, mutta se julkaistiin Etelä-Koreassa vasta joulukuussa 2011. Koska Starcraft 2 ei ollut lähtökohtaisesti kovin suosittu verrattuna Brood Wariin, League of Legends painoi Starcraft 2:n suosiota entisestään alas. Tämä näkyy eritoten PC Bangien tilastoissa (Kuvio 1). PC Bangien ollessa edelleen todella suosittuja pelaajien keskuudessa, on selvää miksi League of Legends saavutti näinkin suuren suosion. Koska PC Bangeihin mentiin yleisimmin töiden tai koulun jälkeen kaveriporukalla, tämä uusi ja ilmainen jouk-

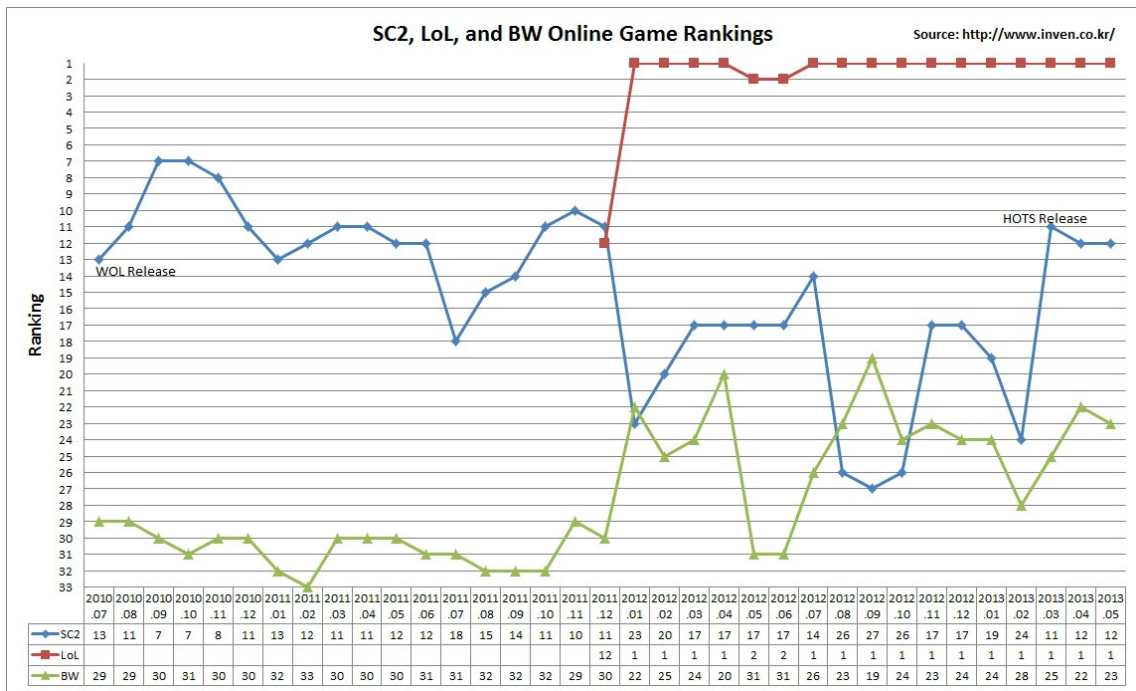
kuepeli sai heti suuremman suosion ja kiinnostuksen jopa verrattuna enimmäkseen yksin pelattavaan Starcraftiin (Kilian, 2013).



Kuvio 1. BW:n LoL:n ja SC2:n suosio PC Bangeissa 2010-2013. http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=414741

Kuten kuvio 1 osoittaa, Starcraft 2 (sininen viiva) ei ollut läheskään yhtä suosittu peli PC Bangeissa kuin Brood War (vihreä viiva), ja jatko-osa onkin menettänyt tasaisesti suosiotaan edeltäjänsä yhä pitäessä tasaista suosiota. Pieni piikki suosiossa tapahtui maaliskuussa 2013, jolloin Starcraft 2:n lisäosa Heart of the Swarm julkaistiin, mutta suosio lähti heti julkaisun jälkeen taas laskuun. Kuviossa 1 näemme myös League of Legendsin (punainen viiva) tilanteen, ja kuinka se kiri heti julkaisunsa jälkeen tilastojen kärkeen ja on pitänyt johtoasemaa siitä lähtien.

Vertailun vuoksi kuviossa 2 näemme kolmen edellä mainittujen pelien suosion PC Bangien ulkopuolella (esimerkiksi kotikoneilta pelattuna). League of Legends pitää näissäkin tilastoissa selkeää kärkiasemaa, mutta Starcraftin puolella näemme hiukan erilaista tulosta. Kuvio todistaa edelleen, että Starcraft: Brood Warin suosio johtui suurimmaksi osaksi PC Bangeista, sillä kuten edellä olen maininnut, PC Bangeis-



Kuvio 2. BW:n LoL:n ja SC2:n suosio internet-kahviloiden ulkopuolella 2010-2013. http://www.teamliquid.net/forum/viewmessage.php?topic_id=414741

sä peliä voi pelata ilmaiseksi ja kotikoneille se taas joudutaan itse ostamaan. Näin ollen Brood Warin suosio verrattuna Starcraft 2:een on huomattava. Kotikoneilta pelattuna Starcraft 2 on ollut suhteellisen hyvässä suosiossa, joskin pientä suosion laskua on havaittavissa, suurin pudotus on tapahtunut juuri League of Legendsin julkaisun yhteydessä.

Vaikka vaikuttaakin siltä, että Starcraft 2 ei ole saanut yhtä suurta suosiota mitä edeltäjänsä Brood War 2000-luvun alkupuolella sai, se ei kuitenkaan vähennä etelä-korealaisten saavutuksia. Starcraft 2 on tehnyt pelisarjasta enemmän kansainvälisemmän ja ei-korealaisia pelaajia sekä turnauksia on moninkertaisesti verrattuna Brood War-aikoihin. Kuitenkin etelä-korealaisilla on tästä huolimatta suuri yliote, mitä kilpailutuloksiin tulee. Starcraft 2:n WCS (World Championship Series) on tällä hetkellä suurin yhtenäinen Starcraft 2-turnaus. WCS on Blizzard Entertainmen- tin itsensä järjestämä, ja se yhdistää neljä suurinta Starcraft 2-lähettilästä, Electronic Sports Leaguen (Saksa), Major League Gamingin (Yhdysvallat), OnGameNetin (Etelä-Korea) ja GOMTV:n (Etelä-Korea). Itse turnaus koostuu kolmesta eri liigasta,

joita ovat alueittain jaettu WCS Europeen, WCS Ameriaan ja WCS Koreaan. Liigojen parhaiten menestyneet pelaajat kohtaavat vielä lopuksi järjestettävässä suurfinaalissa. Etelä-Korean käsittämätön menestys Starcraft 2:n puolella näky WCS:n tilastoissa, missä 30 parhaiten menestyneiden pelaajien joukossa on vain viisi ulkomaalaista pelaajaa, muiden ollessa etelä-korealaisia. Tilaston parhain ei-korealainen on ruotsalainen "NaNiwa" ja hänkin on vasta sijalla 16. (WCS Standings, 2013).

4.2 Mahdolliset tulevaisuudennäkymät

Vaikka Starcraft on ollut luultavasti tunnetuin eSports-peli ja Etelä-Korean kesto-suosikki, on hyvin mahdollista että Starcraftin on siirryttävä hiukan alemmalle sijalle uusien varteenotettavien eSports pelien edestä. Esimerkiksi jo edellä nähtyjen kaavioiden perusteella näimme, kuinka League of Legends on vakiinnuttanut itsensä Etelä-Korean tällä hetkellä pelatuimmaksi peliksi. Ammattipelaajien maailmasta myös esimerkillisenä yksittäistapauksena voidaan pitää Brood War ja Starcraft 2 legenda MarineKingiä, joka Starcraft yhteisön yllätykseksi syksyllä 2013 vaihtoi kokonaan ammattipelaajaksi League of Legendsin puolelle. Tulevaisuuden näkymiä ajatellen, myös Dota 2:lla tulee olemaan suuri vaikutus Etelä-Korean eSports kulttuuriin. Vasta lokakuussa 2013 Koreassa julkaistu Dota 2 on League of Legendsin lailla ilmainen, genreltään MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)-joukkuepeli. Dotan hiljattaisen julkaisun takia virallisia tilastoja sen suosiosta ei vielä ole, mutta Dotan beta-testauksen aikana sen arvioitiin saavuttavan ennenpitkää enemmän suosiota League of Legendsiin verrattuna. Jopa muutamat League of Legends- ja Starcraft-ammattilaiset olivatkin jo alkaneet harjoitella Dotan pelaamista sen julkaisua varten (Neutral Creeps, 2013).

5 Yhteenveto

Pelaaminen on kehittynyt ennen puhtaasti viihteeksi suunnitellusta toiminnasta monipäivisiksi urheiluturnauksiksi ja monien pelaajien kokopäiväiseksi ammatiksi. Vaikka ammattimaista pelaamista on harjoitettu koko maailmanlaajuisesti, missään se ei ole ollut yhtä suurta kuin Etelä-Koreassa. Etelä-Korean eSports kulttuurin voidaan sanoa alkaneen varsinaisesti Starcraft: Brood Warin (1998) ja KeSPan perustamisen (2000) yhteydessä. Starcraftin ja KeSPan ansiosta Etelä-Korean eSports kulttuuri on sitä mitä se tänä päivänä on, eikä sen vaikutuksia koko maailman käsitykseen elektronisesta urheilusta voida kiistää. Brood Warin merkityksellisyyttä ei voi vähätellä, sillä vasta nyt, yli 10 vuotta pelin julkaisusta alkavat muut pelit syrjäyttää sitä lopullisesti elektronisen urheilun osalta. Ensimmäisenä syrjäyttäjänä tuli pelisarjan jatko-osa Starcraft 2, ja vaikka jatko-osan suosio ei ole Koreassa samalla tasolla kuin edeltäjänsä, pelin vaikutukset ovat kuitenkin merkittävät. Sillä siinä missä Brood War ei ollut niin suosittu ulkomailla mitä se oli Koreassa, on Starcraft 2 ollut siihen verrattuna hyvin suosittu ulkomailla ja auttanut muovaamaan e-Sports kulttuuria ja sen tapahtumia enemmän Etelä-Korean suuruuden suuntaan. Nykypäivänä eniten suosiossa olevat MOBA-pelit League of Legends ja Dota 2 ovat omiaan sopimaan Etelä-Korean PC Bang-painotteiseen pelikulttuuriin ja niiden voidaan olettaa olevan vielä pitkään mukana Etelä-Koreassa ja elektronisessa urheilussa yleensäkin.

Kirjallisuutta

- Arjoranta, J. 2010. *Leikki, peli ja pelaaja: Näkökulmia pelin ymmärtämiseen*. Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto
- Blizzard Entertainment. 1998. *StarCraft: Brood War*. Tietokonepeli
- Blizzard Entertainment. 2010. *StarCraft II: Wings of Liberty*. Tietokonepeli
- Chung, P. 2008. *New Media for Social Change: Globalization and the Online Gaming Industries of South Korea and Singapore*. Science Technology Society, 13(2), s 303-323.
- Good, O. 2012. *Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament*. Saatavilla WWW-muodossa, internet artikkeli <URL: <http://kotaku.com/5953371/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-video-gaming-tournament>>. Viitattu 1.12.2013.
- Jin-seo, C. 2008. *StarCraft Losing in Gaming League* Saatavilla WWW-muodossa, internet artikkeli <URL: http://www.koreatimes.co.kr/www/news/tech/2008/05/133_24407.html>. Viitattu 18.12.2013.
- Kilian, T. 2013. *Popularity of StarCraft, League of Legends and Broodwar in Korea*. Internetvideo <URL: <http://www.youtube.com/watch?v=CI60fgk2oN4>>.
- Kim, C. 2010. *Plan to cut compulsory military service scrapped* Saatavilla WWW-muodossa, internet artikkeli <URL: <http://korea JoongAngDaily.joins.com/news/article/article.aspx?aid=29>>. Viitattu 18.12.2013.
- Kovanen, N. 2012. *eSports - Pelikulttuurintulevaisuus?*. Kandidaatintutkielma, Jyväskylän yliopisto
- Neutral Creeps. 2012. *Dota 2's rapid growth in South Korea*. Saatavilla WWW-muodossa, internet artikkeli <URL: <http://www.neutralcreeps.com/2013/07/dota-2-in-korea-getting-huge.html>>. Viitattu 1.12.2013.
- Prell, S. 2011. *League of Legends plans to dominate eSports with consistency, quality, and accessibility*. Saatavilla WWW-muodossa, internet artikkeli <URL:

<http://penny-arcade.com/report/article/consistency-quality-accessibility-three-ways-league-of-legends-plans-to-dom>>. Viitattu 1.12.2013.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Tietokonepele

Taylor, T. L. 2012. *Raising The Stakes*. Lontoo, Englanti: The MIT Press.

Valve Corporation. 2013. *Dota 2*. Tietokonepele

Starcraft WCS Standings. 2013. 2013 *StarCraft II World*

Championship Series: Standings Internet tilasto <URL:

http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/2013_StarCraft_II_World_Champi