

Collan Kalle

Elektronisen ja perinteisen urheilun vertailua

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

9. toukokuuta 2017

Jyväskylän yliopisto

Tietotekniikka

Tekijä: Collan Kalle

Yhteystiedot: kamaolco@student.jyu.fi

Työn nimi: Elektronisen ja perinteisen urheilun vertailua

Title in English: Comparison between electronic and traditional sports

Työ: Kandidaatintutkielma

Sivumäärä: 25+0

Tiivistelmä: Elektroninen urheilu, eli videopelien pelaaminen kilpailullisesti, on kasvattanut suosiota ja on merkittävä osa joidenkin elämää. Elektroninen urheilu on myös luonut monille ihmisille mahdollisuuden nousta suosioon e-urheilijana. Kyseessä on kuitenkin suhteellisen tuore ilmiö, joka muuttaa muotoaan edelleen ja sen tämänhetkinen tila on epävakaa. Tässä tutkielmassa pyritään selvittämään elektronisen urheilun ”urheilullistamiseen” liittyviä haasteita. Pääpainona pyritään saamaan jonkinlainen käsitys, voiko elektronista urheilua luokitella urheiluksi.

Avainsanat: eSports, elektroninen urheilu, e-urheilu, videopelit, tietokonepelit, urheilu, karkeamotoriikka, hienomotoriikka, fyysisuus

Abstract: Playing video games competitively, also known as electronic sports, is a phenomenon which has lately grown in popularity and has become a great part of some people’s lives. Electronic sports has offered an opportunity for some to achieve and gain fame as an e-athlete. However, electronic sports is a relatively new phenomenon which is constantly changing its form and its current state is unstable. This thesis tries to provide information regarding the challenges of ”sportification” of electronic sports. The main focus is to achieve some kind of understanding if it is possible to classify electronic sports as sports.

Keywords: eSports, electronic sports, e-sports, video games, computer games, sports, gross motor skills, fine motor skills, physicality

Sisältö

1	JOHDANTO	1
2	ELEKTRONISEEN URHEILUUN LIITTYVÄÄ KIRJALLISUUTTA	3
3	KÄSITTEITÄ JA MÄÄRITELMIÄ	5
	3.1 Urheilun määritelmä	5
	3.2 Elektronisen urheilun määritelmä	7
4	ELEKTRONISEN URHEILUN VERTAILUA URHEILUN KRITEREIHIIN..	9
	4.1 Fyysisyys	9
	4.2 Taito	11
	4.3 Säännöt.....	13
	4.4 Kilpailullisuus	14
	4.5 Leikki.....	15
	4.6 Tunnettavuus	15
	4.7 Institutionaalisuus.....	16
5	ELEKTRONISEN URHEILUN ”URHEILLULLISTAMISEN” VAIKUTUK- SET	17
6	YHTEENVETO	19
	KIRJALLISUUTTA	20

1 Johdanto

ESports, eli elektroninen urheilu on kasvattanut suosiotaan viime vuosina huomattavasti. (Casselmann 2015) Erityisesti nuorison keskuudessa elektroninen urheilu on erittäin suosittua ja sitä seurataankin ympäri maailmaa lähes yhtä paljon kuin joidakin perinteisiä urheilulajeja. On siis ilmeistä, että elektroninen urheilu on merkittävä ja laaja ilmiö ja osa useiden ihmisten elämää, mutta voiko sitä kuitenkaan verrata perinteiseen urheiluun, kuten jääkiekkoon tai jalkapalloon? (Lee ja Schoenstedt 2011) Asiasta on väitelty jo useita vuosia, mutta selvää yhteisymmärrystä ei ole vielä syntynyt. (Wagner 2006)

Elektroninen urheilu (eSports, e-urheilu) on videopelien pelaamista kilpailullisesti muita ihmisiä vastaan ja sillä yleensä tarkoitetaan videopelien pelaamista ammattilaistasolla. Elektronisen urheilun käsitettä ei ole tarkasti tai virallisesti määritelty, mutta yleensä elektronisen urheilun käsite kattaa kaikki mahdolliset kilpailullisesti pelattavat videopelit kuten League of Legends, Counter Strike: Global Offensive ja monet muut. Käsitteeseen saatetaan myös liittää useat elektroniseen urheiluun liittyvät tapahtumat ja yhteisöt. (Wagner 2006, Hamari ja Sjöblom 2011)

Tämän tutkielman tarkoituksena on perehtyä elektronisen urheilun ja perinteisen urheilun eroihin ja yhteneväisyyksiin ja pyrkiä saamaan jonkinlainen käsitys, että voiko elektronista urheilua luokitella urheiluksi vertailemalla elektronisen ja perinteisen urheilun ominaisia piirteitä. Pyritään myös tuomaan esille mitä asiasta ajatellaan nykyään. Lisäksi pohditaan mahdollisia seurauksia, mikäli elektroninen urheilu pystyttäisiin virallisesti luokittelemaan urheilulajiksi, kuten mahdolliset vaikutukset elektronisen urheilun ammattilaisiin ja yhteisöihin. Aihetta tutkitaan tarkastelemalla useita eri lähteitä ja ottamalla huomioon niissä esiintyviä näkökantoja ja mielipiteitä. Tutkielman tarkoituksena ei kuitenkaan ole saada absoluuttista vastausta tutkimuskysymykseen, vaan pikemminkin pohtia asiaa ja saada parempi käsitys asiasta.

Tutkielman tutkimuskysymyksenä on, että voiko elektronista urheilua kutsua ur-

heiluksi? Tätä on selvitetty tutkimalla useita asiaan liittyviä tieteellisiä ja myös ei-tieteellisiä tekstejä. Tällä on pyritty saamaan mahdollisimman monta näkökulmaa ja mielipidettä tutkimusaiheeseen. Tutkimukseen on otettu mukaan myös ei-tieteellisiä tekstejä, sillä aihe on määrittelykysymys ja siihen vaikuttavat mielipiteet ja määrittelyseikat. Tästä syystä aineistoa on käyty tarkasti ja kriittisesti läpi ja pyritty saamaan mahdollisimman todenmukainen näkemys asiasta.

Tutkielman rakenne on seuraavanlainen. Aluksi kerrotaan taustatietoa elektronisesta urheilusta ja sitten selitetään yksityiskohtaisesti perinteisen ja elektronisen urheilun määritelmät ja selvitetään mitä kriteerejä lajin tulee täyttää, jotta sitä voitaisiin kutsua urheiluksi. Sen jälkeen verrataan ja tutkitaan miten hyvin elektroninen urheilu täyttää kyseiset kriteerit ja vaatimukset. Tämän jälkeen arvioidaan minkälaisia vaikutuksia olisi, mikäli elektroninen urheilu luokiteltaisiin urheiluksi. Lopuksi yhteenvedossa vielä pyritään tekemään suuntaa antava arvio elektronisen urheilun nykyisestä tilasta ja voiko elektronista urheilua kutsua urheiluksi.

2 Elektroniseen urheiluun liittyvää kirjallisuutta

Tässä luvussa kerrotaan lyhyesti tutkielmassa käytettyjen lähteiden sisällöstä.

Leen ja Schoenstedtin artikkelissa "Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives" (2011) eritellään erilaisia syitä ja motiiveja elektronisen urheilun ja perinteisen urheilun seuraamiseen ja katsomiseen. Artikkelissa oli kysely sadoilta opiskelijoilta miksi he seuraavat perinteistä ja elektronista urheilua ja laadittu kokoon 14 erilaista tekijää, jotka vaikuttavat siihen, miksi urheilua seurataan. Tutkimuksen tuloksia voidaan artikkelin mukaan käyttää muun muassa elektroniseen urheiluun liittyvässä markkinoinnissa.

Hamarin ja Sjöblomin artikkelissa "What is eSports and why do people watch it" (2011) pohditaan miksi ihmiset seuraavat elektronista urheilua ja myös mitä se oikeastaan on. Tekstissä on tutkittu aihetta verkkokyselyn avulla, jossa otetaan selvää erilaisista syistä, miksi elektronista urheilua seurataan. Tekstissä kerrotaan myös yksityiskohtaisesti mitä elektroninen urheilu on.

"Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'" (Jenny, Manning, Keiper & Olrichd 2016) artikkelissa pohditaan ja selvitetään mitä elektroninen urheilu on ja voiko sitä kutsua oikeaksi urheilulajiksi. Tekstissä kerrotaan elektronisen urheilun alkuajoista ja myös sen viime vuosina tapahtuneesta hurjasta suosion kasvusta. Artikkelissa on myös määritelty useita kriteerejä, joita lajin tulee täyttää, jotta sitä voitaisiin kutsua urheiluksi.

Wagnerin artikkelissa "On the Scientific Relevance of eSports" (2006) tutkitaan millainen merkitys elektronisella urheilulla on käytännössä ja miten sitä voidaan hyödyntää tavalla tai toisella. Wagner (2006) pohtii, että voiko elektronisen urheilun ammattilaisista ottaa mallia esimerkiksi jonkinlaisiin projekteihin, joissa sujuva yhteistyö ja kommunikointi ovat tärkeässä asemassa. Wagner (2006) tarjoaa myös artikkelissaan oman näkemyksen elektronisen urheilun määritelmästä ja sen historiasta.

Artikkelissaan "On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked

Computer Games" (2012) Witkowski keskittyy tarkemmin tutkimaan ja kuvaamaan itse pelien pelaamista elektronisessa urheilussa. Witkowski (2012) kertoo kuvaavasti mitä pelaamiseen kuuluu, mitä se vaatii pelaajalta ja myös teknologiaan liittyvät vaatimukset.

Yeen artikkelissa "The Labour of Fun" (2006) tarkastellaan ilmiötä, jossa videopelit muistuttavat enemmän työtä kuin mukavaa ajanvietettä.

Weissin ja Schielen artikkelissa "Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs" (2013) selvitetään elektronisen urheilun kuluttajien tarpeita ja mikä tekee elektronisesta urheilusta mielenkiintoista.

"Toward a non-definition of sport"(1975) artikkelissa McBride kertoo urheilun määrittelyyn liittyvistä ongelmista. Artikkelissa pohditaan myös urheilun määrittelyn turhuudesta.

Tässä tutkielmassa on myös käytetty tietoja muutamista ei-tieteellisistä lähteistä.

3 Käsitteitä ja määritelmiä

Tässä luvussa selitetään perinteisen urheilun ja elektronisen urheilun tarkat määritelmät ja kriteerit, mitkä lajin tulee täyttää, jotta sitä voidaan kutsua urheiluksi. Tässä myös kerrotaan hieman tarkemmin elektronisesta urheilusta ja mitä se pitää sisällään. Lisäksi tässä luvussa pyritään tekemään yhteenveto elektronisen urheilun nykyisestä tilasta ja alustava johtopäätös, että voiko elektronista urheilua kutsua urheiluksi.

3.1 Urheilun määritelmä

Jotta elektronista urheilua voidaan verrata perinteiseen urheiluun, tulee ensiksi selvittää mitä urheilu oikeastaan on ja mitä lajilta vaaditaan, että sitä voidaan kutsua urheiluksi. Jennyn ym. (2016) artikkelin mukaan on olemassa seitsemän erilaista kriteeriä, jotka lajin tulee täyttää, jotta sitä voidaan kutsua urheiluksi. Jennyn ym. (2016) artikkelissa kyseiset kriteerit on kerätty kirjallisuudesta liittyen urheilusosiologiaan ja urheilun filosofiaan. Samoja kriteerejä esiintyy myös usein muissa teksteissä, joissa käsitellään urheilua ja sen määritelmää. Esimerkiksi Topend Sportsin (2017) ja Witkowskin (2012) urheilun määritelmässä esiintyy fyysisyys, säännöt, kilpailullisuus, taito ja institutionaallisuus. Jonassonin ja Thiborgin (2010) artikkelissa puhutaan urheilulle tyypillisistä piirteistä, jotka ovat merkitykseltään hyvin samankaltaiset kuin aiemmin mainitut kriteerit, vaikkakin heidän artikkelissa puhutaan niistä hieman eri käsitteillä. Tämä on myös yleistä muissakin teksteissä, eli samoista asioista puhutaan hieman eri käsitteillä.

Vaikuttaisi siltä, että aiemmin mainitut kriteerit pitävät sisällään kattavasti urheilun määritelmälle olennaiset asiat. On myös hyvä huomata, että myös perinteisen urheilun määrittelyyn liittyy haasteita. (McBride 1975) Useat erilaiset urheilulajit saattavat olla tähän osasyynä, sillä on olemassa todella paljon erilaisia urheilulajeja ja joissakin tapauksissa lajeja jaotellaan "alalajeiksi", kuten ampumaurheiluksi, moottoriurheiluksi ja niin edelleen. Tämä siis saattaa tuoda haasteita urheilun yksi-

selitteisen käsitteen määrittelemiseen.

Tässä tutkielmassa käytetyt kriteerit ovat samat, jotka esitellään Jennyn ym. (2016) artikkelissa. Alla on listattu kyseiset seitsemän kriteeriä, jonka jälkeen selitetään tiiviisti jokaisen kriteerin määritelmä. Kriteerit eivät ole tärkeysjärjestyksessä ja selkeyden vuoksi kutsutaan lajin harrastajaa pelaajaksi.

1. Fyysisyys (Physicality)
2. Taito (Skill)
3. Säännöt (Organized)
4. Kilpailullisuus (Competition)
5. Leikki (Play)
6. Tunnettavuus (Broad following)
7. Institutionaallisuus (Institutionalization)

Ensimmäisenä tarkastellaan fyysisyyskriteeriä. Lajiin tulee liittyä fyysistä toimintaa ja sen täytyy mitata fyysistä osaamista, kuten tarkkuutta ja nopeutta. Toisin sanoen, pelaajan tulee käyttää omaa kehoaan. Jennyn ym. (2016) artikkelissa mainitaan myös fyysisyyden eri asteista. Tällä tarkoitetaan karkeamotoriikkaa ja hienomotoriikkaa, joista ensimmäinen tarkoittaa isojen lihasryhmien käyttämistä, kuten jalan tai käsivarsien liikuttamista, ja jälkimmäinen tarkoittaa pienten lihasten hallintaa kuten käden toimintoja. Tätä käsitellään hieman tarkemmin myöhemmin. Toiseksi lajin tulisi vaatia taitoa, eikä se saa olla riippuvainen tuurista tai onnesta. Tässä tuurilla tarkoitetaan asiaa, johon pelaaja ei voi käytännössä vaikuttaa. Esimerkiksi nopanheitossa pelaaja ei voi käytännössä vaikuttaa lopputulokseen. Voidaan toki väittää, että kaikissa urheilulajeissa on mukana myös tuuria. Esimerkiksi lentopallossa pallon mahdollinen pyöriminen voi aiheuttaa näennäistä sattumanvaraisuutta kun pelaaja tekee kosketuksen. Tässä tekstissä ei kuitenkaan pohdita tuuria ja sen tarkkaa määritelmää erityisen syvällisesti. Kolmantena kriteerinä on, että lajilla tulee olla selkeät säännöt ja tavoitteet. Neljäntenä kriteerinä on kilpailullisuus. Lajissa pitää pystyä kilpailemaan muita pelaajia vastaan joukkueina tai yksilöinä, jotta sitä voidaan kutsua urheiluksi. Toisin sanoen, lajin tulee olla sellainen, että siinä pystytään selvästi erottamaan voittaja ja häviöjä. Viidentenä kriteerinä on, että

lajissa tulee olla toimintaa, joka on hauskaa tai aiheuttaa mielihyvää. Jennyn ym. (2016) artikkelissa tätä kriteeriä kutsutaan leikiksi. Kuudes kriteeri on, että lajin pitää olla edes jossain määrin laajalti suosittu tai tunnettu. Lajin tunnettavuus ei saa sijoittua ainoastaan pienelle alueelle ja väestölle. Viimeisenä kriteerinä on lajin institutionaalistaminen eli käytännössä lajin vakiinnuttaminen. Tarkemmin sanottuna lajin täytyy olla vakaa ja sillä tulee olla viralliset säännöt ja virallisia lajiliittoja, jotka huolehtivat lajin erilaisista säädöksistä. (Jenny ym. 2016)

3.2 Elektronisen urheilun määritelmä

Seuraavaksi tarkennetaan itse elektronisen urheilun määritelmää. Elektronisen urheilun määritelmä ei ole aivan eksakti, sillä eri tahot määrittelevät omalla tavallaan. On kuitenkin olemassa keskeinen runko, jonka ympärille määritelmää yleensä lähdetään rakentamaan. Runkona on, että elektroninen urheilu on tietokone- ja videopelien pelaamista muita ihmisiä vastaan, joko joukkueena tai yksilöinä, tavalla tai toisella kilpaillen. Yleensä tähän myös liitetään, että kyse on ammattilaistapalla tapahtuvasta kilpapelamisesta. (Wagner 2006) On siis olemassa myös erilaisia määritelmiä, jotka eroavat enemmän tai vähemmän toisistaan. Wagnerin (2006) mukaan edellinen määritelmä itsessään ei kuvaa tarpeeksi elektronista urheilua. Wagnerin (2006) mielestä parempi ja kattavampi määritelmä elektroniselle urheilulle olisi "Erilaisia urheiluaktiviteetteja, joissa ihmiset kehittävät ja harjoittelevat henkisiä ja fyysisiä taitoja liittyen tieto- ja viestintäteknologian käyttämiseen". On myös muita määritelmiä, kuten Jennyn ym. (2016) artikkelissa mainitaan, että elektroninen urheilu pitää sisällään itse videopelien pelaamista, siihen liittyvä media sekä erilaiset tapahtumat, jotka liittyvät videopelien pelaamiseen. Hamarin ja Sjöblomin (2011) artikkelissa elektronista urheilua kuvataan siten, että lajin tapahtumat ja lopputulokseen vaikuttavat asiat tapahtuvat "virtuaalisessa maailmassa", kun taas perinteisessä urheilussa itse tapahtumat tapahtuvat "oikeassa maailmassa". Toisin sanoen, elektronisessa urheilussa pelaajat ovat fyysisessä maailmassa ohjaamassa jonkin tietoteknisen laitteen välityksellä digitaalisessa maailmassa olevaa pelihahmoa tai avataria. On olemassa erilaisia ja erityyppisiä pelejä, joista useat sijoittuvat

elektronisen urheilun määritelmän sisään. Esimerkiksi erilaiset urheilupelit, kuten FIFA 15 ja NHL 15, jotka simuloivat perinteisiä urheilulajeja. (Jenny ym. 2016) Näissä peleissä pelaaja ohjaa pelikentällä olevia digitaalisia pelaajia. On olemassa myös pelejä, jotka sijoittuvat enemmänkin fantasiamaailmaan. Esimerkiksi tietokonepeli League of Legends, jossa pelaaja ohjaa haluamaansa sankaria eli "championia" ja taistelee joukkueensa kanssa toista joukkuetta vastaan. (Jenny ym. 2016)

Edellä mainittujen näkemysten perusteella voitaisiin elektronisen urheilun määritelmästä sanoa yksinkertaisena yhteenvedona, että elektroninen urheilu on video- ja tietokonepelien pelaamista kilpailullisesti. Perinteiseen urheiluun kuuluu monet eri lajit, kuten jalkapallo, lentopallo, jääkiekko ja monet muut lajit, niin samoin elektroniseen urheiluun kuuluu myös useita eri "lajeja" eli tarkemmin sanottuna pelejä, kuten Counter Strike: Global Offensive ja League of Legends. Lisäksi termiä voidaan käyttää viittaamaan yhteisöihin ja mediaan, jotka liittyvät kilpailulliseen videopelien pelaamiseen. (Wagner 2006)

4 Elektronisen urheilun vertailua urheilun kriteereihin

Tässä luvussa verrataan elektronista urheilua aiemmin esiteltyihin kriteereihin. Lisäksi pohditaan ja otetaan huomioon muitakin näkökulmia vertailuun.

4.1 Fyysisyys

Ensimmäisenä pohditaan perinteisen urheilun kannalta olennaisinta kriteeriä, eli fyysisyyttä. Voiko videopelien pelaaminen oikeasti olla fyysistä toimintaa? Useiden määritelmien mukaan urheilussa tulee olla fyysistä toimintaa. (Jenny ym. 2016, Jonasson ja Thiborg 2010, Topend Sports 2014) Videopelien pelaaminen ei vaadi samanlaista fyysistä toimintaa kuten jalkapallo, mutta esimerkiksi peliohjaimen tehokas käyttäminen vaatii kuitenkin hyviä refleksejä, lihaskuistia ja silmän ja käden koordinaatiota, kuitenkin riippuen pelattavasta pelistä. Jenny ym. (2016) tarkentaa, että kyseessä on kuitenkin kyse erilaisesta fyysisestä toiminnasta mitä on perinteisissä urheilulajeissa. Perinteiset fyysiset urheilulajit ovat pääsääntöisesti karkeamotorisia eli niissä tarvitaan suurten lihasryhmien hallintaa. Videopelien pelaaminen taas vaatii hienomotorista toimintaa eli toiminnassa käytetään pieniä lihaksia, joita on esimerkiksi sormissa. Myös perinteisissä urheilulajeissa tarvitaan hienomotorista toimintaa, mutta pääsääntöinen toiminta on kuitenkin karkeamotorista. Karkeamotorista toimintaa ei yleensä ilmene elektronisessa urheilussa. (Jenny ym. 2016) On kuitenkin olemassa pelaajan liikkeeseen perustuvia videopelejä, joissa pelaaja itse joutuu liikkumaan, jotta itse pelin digitaalisessa maailmassa tapahtuu jotain. Kyseiset pelit eivät kuitenkaan ole saavuttanut toistaiseksi samanlaista suosiota kuin videopelit, joissa käytetään perinteisempiä tapoja ohjata pelihahmoa, eli peliohjainta tai näppäimistöä ja hiirtä. Jennyn ym. (2016) mukaan on kuitenkin olemassa urheilulajeja, jotka vaativat lähinnä hienomotorista toimintaa, kuten jousi- ja kilpaa-ammunta. Tästä kuitenkin herää kysymys, että onko ampumaurheilu urheilua? Kuten aiemmin jo mainittiin, urheilun määrittelyminen ei ole täysin yksioikoista ja sii-

hen liittyy erilaiset määrittelytavat. Ampumaurheilua voidaan kutsua urheiluksi ainakin olympiakultamitalistin Jamie Grayn urheilun määritelmän mukaan. (Mossrop 2012) On hyvä myös ottaa huomioon, että ampumaurheilu yleensä määritellään nimenomaan ampumaurheiluksi, eikä pelkästään urheiluksi. Ampumaurheilu vaikuttaisi siis olevan urheilun alaluokka, joten herää kysymys, että voiko elektroninen urheilu myös olla urheilun alaluokka?

Voidaan myös tarkastella fyysisyyden eri tasoja hieman erilaisesta näkökulmasta. Urheilulajeja voidaan jaotella fyysisiin ja älyllisiin lajeihin. (Jonasson & Thiborg 2010) Fyysisillä lajeilla tarkoitetaan lajeja, joissa käytetään pääsääntöisesti pelkästään fyysistä voimaa, eli käytännössä kyseessä on karkeamotorista toimintaa. Esimerkkinä voisi olla painonnosto, jossa olennaisinta on lihasten tehokas käyttö. Älyllisillä lajeilla tarkoitetaan tässä lajeja, joissa olennaisin asia on looginen ja tehokas ajattelu. Näissä lajeissa fyysisyyttä ei ilmene välttämättä ollenkaan. Esimerkkinä älyllisestä lajista on shakki. Shakissa tehokas ajattelu ja strategiat ovat tärkeitä, jotta lajissa pärjää. Shakissa fyysisyys on käytännössä täysin triviaalissa roolissa, koska se, miten pelinappulaa siirretään, ei vaikuta olennaisesti pelin kulkuun. (Jenny ym. 2016) Yleensä lajit eivät ole pelkästään älyllisiä tai fyysisiä, vaan ne ovat hieman molempia, mutta kuitenkin yleensä painottuen jompaankumpaan. Esimerkiksi voitaisiin sanoa, että jalkapallo on hyvinkin fyysinen ja myös älyllinen, koska jalkapallossa pitää oppia tuntemaan pelin kulku ja mitä tehdä eri tilanteissa. Pelkkä fyysisyys ei siis riitä. Sama pätee lähes kaikkiin lajeihin. Jonassonin ja Thiborgin (2010) mukaan elektronisessa urheilussa on runsaasti älyllisiä ja fyysisiä elementtejä. Elektronisessa urheilussa on olennaista, että tunnetaan pelimekaniikat ja muut pelille ominaiset asiat hyvin. Tämä voidaan luokitella älylliseksi osuudeksi ja fyysistä osuutta on peliohjaimen tai näppäimistön ja hiiren sujuva käyttäminen. Vaikka peliohjaimen käyttö ei vaadi suurta fyysistä työtä, niin se kuitenkin vaatii näppäryyttä, tarkkuutta ja nopeutta. (Jonasson & Thiborg 2010) Starcraft 2 pelin ammattilaispelaajat tekevät pelatessaan parhaimmillaan jopa 600 näppäimen painallusta minuutissa. (Lejacq 2013) Edellä mainitut asiat ovat Jonassonin ja Thiborgin (2010) mielestä hyviä perusteita sille, että elektroninen urheilu voitaisiin luokitella urheiluksi fyysisyyden kannalta.

Jenny ym. (2016) tarkentaa myös, että perinteisessä urheilussa on lähes aina vaara vammautua, kun taas elektronisessa urheilussa fyysinen vammautumisen riskit ovat mitättömät perinteiseen urheiluun verrattuna. Myös Witkowski (2012) huomauttaa, että fyysisyys on asia, joka helposti saa ihmiset ajattelemaan, että elektroninen urheilu ei ole urheilua fyysisen toiminnan puutteen vuoksi. Saman seikan ovat myös huomanneet Hamari ja Sjöblom (2011) ja asiasta mainitaan myös Savovin ja Byfordin (2014) artikkelissa. Jennyn ym. (2016) mielipide poikkeaa Jonassonin ja Thiborgin (2010) mielipiteestä, sillä Jennyn ym. (2016) mukaan elektroninen urheilu ei välttämättä tällä hetkellä pysty täyttämään fyysisyyden kriteeriä kovin hyvin. Jenny ym. (2016) mielestä pelkästään tämä seikka saattaa riittää joillekin, että elektronista urheilua ei voida kutsua urheiluksi.

4.2 Taito

Seuraavaksi käsitellään taitokriteeriä. Urheilussa tulee olla toimintaa, joka vaatii taitoa pelaajalta. (Jenny ym. 2016, Topend Sports 2014) Jennyn ym. (2016) mukaan taidon pitäisi olla fyysistä taitoa. Joidenkin mielestä on kuitenkin liian kapeakatseista keskittyä pelkästään fyysiseen taitoon, koska on harvinaista, että urheilu on pelkästään fyysisistä taidoista riippuvainen. (McBride 1975, Jonasson & Thiborg 2010, Wagner 2006) Kuten fyysisyyuskriteerin vertailussa todettiin, urheilulajit vaativat yleensä sekä fyysisiä, että älyllisiä taitoja. On todennäköistä, että lajissa suoriutuminen on heikkoa jos molemmat osa-alueet eivät ole hallinnassa, mutta tämä kuitenkin riippuu lajista.

Kun pohditaan, että vaatiiko elektroninen urheilu taitoa, vastaus tulee helposti selville. Elektronisessa urheilussa yleensä vaaditaan perusteellista pelimekaniikkojen tuntemusta, tilannetajua, hyviä refleksiä ja saumatonta tiimityöskentelyä. (Witkowski 2012) Kuten fyysisyyuskriteerin tarkastelussa todettiin, myös peliohjaimen tehokas käyttäminen vaatii taitoa ja runsasta harjoittelua. Lienee itsestäänselvää, että perinteisessä urheilussa on olennaista harjoitella runsaasti, jotta pystyy pärjäämään lajissaan hyvin. Sama pätee myös elektroniseen urheiluun. (Savov ja Byford 2014) Oma yksilöllistä suoriutumista ja omia taitoja joutuu harjoittelemaan runsaasti ja, mikäli

kyseessä on joukkuepeli, tulee myös harjoitella joukkueena toimimista. Esimerkiksi Counter Strike: Global Offensivessa on hyvä tietää vihollisen sijainti ja kertoa siitä myös omalle joukkueelle. Kommunikaation tulee olla nopeaa ja selkeää, koska pelille on ominaista, että useita päätöksiä tehdään todella lyhyessä ajassa. Tähän liittyen, yksi olennaisimmista asioista perinteisessä ja elektronisessa urheilussa on päihittää vastustaja viekkauudessa. (Witkowski 2012) Tällä tarkoitetaan sitä, että jollakin keinolla saadaan vastustaja hämilleen, ja että vastustaja ei tiedä mitä oikein tapahtuu. Tämä liittyy fyysisyyuskriteerin tarkastelussa esiteltyyn älyllisyyteen.

Tämän kappaleen asiat perustuvat vahvasti pelkästään tutkielman kirjoittajan näkemykseen ja kokemukseen videopelaamisesta ja myös perinteisestä urheilusta, koska tutkielman kirjoittajan mielestä lähdekirjallisuudessa ei ole osattu ottaa huomioon tuurin ja sattumanvaraisuuden merkitystä ja roolia sekä elektronisessa urheilussa, että perinteisessä urheilussa. Taitokriteerin määritelmän mukaan lajin tulee perustua taitoon. Tuurin ei pitäisi olla merkittävässä roolissa lajissa, jotta lajia voidaan sanoa urheiluksi. (Jenny ym. 2016) Tuurilla tarkoitetaan asiaa, johon pelaaja ei pysty vaikuttamaan mitenkään. Voidaan väittää, että noppapeleissä tuuri on erittäin olennainen osa peliä, koska noppien silmäluku vaikuttaa peliin voimakkaasti. Määritelmän mukaan noppapelejä ei voitaisi kutsua urheiluksi, koska niissä tuuri on liian suuressa roolissa. Kuten aiemmin mainittiin, voidaan väittää, että perinteisessä urheilussa voi olla näennäistä tuuria tai sattumanvaraisuutta. Esimerkkinä mainittiin lentopallossa pallon pyörimisliikkeen aiheuttava näennäinen sattumanvaraisuus kosketuksen aikana. Tämä on asia, johon taitava pelaaja osaa vaikuttaa ja varautua siten, että saadaan tehtyä tarkoituksen mukainen kosketus, eli sattumanvaraisuus häviää kyseisessä tilanteessa. Elektronisessa urheilussa esiintyy myös näennäistä sattumanvaraisuutta. Esimerkiksi Counter Strike: Global Offensivessa pelaajalla on käytössä erilaisia aseita, joista jokainen käyttäytyy hieman omalla tavallaan. Esimerkiksi sarjatuliaseilla ammuttaessa panokset saattavat vaikuttavan lentävän sattumanvaraisesti, mutta jokaisella aseella on ennalta määritetty kuvio (spray pattern), jonka aseeseen sarjatuli muodostaa. Taitava pelaaja voi opetella kuvion ja täten vähentää tuurin osuutta pelistä. (CSGO Skills 2016) On kuitenkin pelejä, joissa sattumanvaraisuus voi olla enemmän tai vähemmän merkittävässä roolissa, mutta tä-

tä asiaa ei käsitellä tarkemmin, koska tutkielman kirjoittajan mielestä asiaa ei olla käsitelty kirjallisuudessa tarpeeksi. Pelien sattumanvaraisuudesta pystyisi kirjoittamaan kokonaisen tekstin, sillä kyseessä on laaja ja monimutkainen asia.

Vaikuttaisi vahvasti siltä, että elektroninen urheilu vaatii taitoa lähes samalla tavalla kuin perinteinen urheilukin. Elektronisessa urheilussa taito saattaa enemmän perustua älyllisyyteen kuin fyysisyyteen, kun taas perinteisessä urheilussa asiat ovat päinvastoin. (Jonasson & Thiborg 2010) On hankala sanoa sattumanvaraisuuden ja tuurin merkityksestä elektronisessa ja perinteisessä urheilussa, koska asiaa ei ole tutkittu tarpeeksi ja asia on niin laaja, että sitä ei tarkemmin pystytä tässä tutkielmassa käsittelemään.

4.3 Säännöt

Kolmantena käsitellään sääntökriteeriä, jonka mukaan lajilla tulee olla selkeät säännöt ja tavoitteet. Perinteisessä urheilussa on sääntöjä ja tavoitteena on yleensä päihittää vastustajat tai kanssakilpailijat. Esimerkiksi lentopallossa, pelialue on rajattu, pelaajia saa olla vain tietty määrä kentällä, peli päättyy kun toinen joukkueista saa tietyn määrän pisteitä ja niin edelleen. Lentopallon tavoitteena on siis saavuttaa voittoon vaadittava pistemäärä. (Suomen lentopalloliitto 2015) Samankaltaisia sääntöjä ilmenee myös elektronisessa urheilussa.

Elektroniseen urheiluun kuuluu useita erilaisia pelejä, joissa on omanlaiset säännöt. Tässä tutkielmassa keskitytään vain League of Legendsin ja Counter Strike: Global Offensiven sääntöihin. League of Legendsissä kaksi viiden hengen joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan. Pelin tavoitteena on saada vastustaja luovuttamaan tai tuhoamalla vastustajan Nexus eli tukikohdan päärakennus. (Riot Games 2016) Myös Counter Strike: Global Offensivessa kaksi viiden hengen joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan. Pelissä toinen joukkue ohjaa terroristeja ja toinen ohjaa erikoisjoukkoja. Terroristit voittavat erän, jos he saavat räjäytettyä pommin tai eliminoimalla kaikki erikoisjoukkojen edustajat. Erikoisjoukot voittavat erän, mikäli he onnistuvat purkamaan pommin, eliminoimalla kaikki terroristit tai erän ajan loppuessa. Pelin voit-

taa joukkue, joka voittaa tietyn määrän eriä. (Valve Corporation 2012)

Edellä mainitut säännöt ovat pelien sisäisiä sääntöjä, mutta elektroniseen urheiluun kuuluu myös pelien ulkopuoliset säännöt. Esimerkiksi pelaaja ei yleensä saa käyttää erillisiä tietokoneohjelmia, jotka auttavat pelin pelaamisessa. Tätä voisi verrata perinteisessä urheilussa dopingin käyttämiseen. Pelin aikana, pelaaja ei saa myöskään tehdä fyysistä kontaktia vastustajan kanssa fyysisessä maailmassa. (Riot Games 2016). Elektronisen urheilun turnauksissa on yleensä myös erilliset tuomarit, jotka valvovat pelitilannetta ja, että sääntöjä ei rikota. Sääntöjä on pelistä riippuen todella paljon, mutta jo nämä vaikuttavat samankaltaisilta säännöiltä, mitä on myös perinteisessä urheilussa. Jonasson ja Thiborg (2010), Jenny ym. (2016) ja Witkowski (2012) ovat sitä mieltä, että elektronisessa urheilussa on selkeät säännöt ja tavoitteet, sekä Wagnerin (2006) elektronisen urheilun määritelmän mukaan elektronisessa urheilussa on säännöt.

4.4 Kilpailullisuus

Kilpailullisuus on yksi olennaisimpia asioita perinteisessä urheilussa. (Jenny ym. 2016, Jonasson & Thiborg 2010, Wagner 2006) Lajia pystytään kutsumaan urheiluksi, jos siinä on jokin kilpailullinen elementti. Urheilussa on siis oltava jokin keino saada selville voittaja ja häviöjä. Perinteisessä urheilussa tämä keino on yleensä joko pisteiden laskeminen, ajanottaminen, pituuden mittaaminen tai jotain muuta riippuen lajista. Myös elektronisessa urheilussa kilpailullisuus on tärkeä elementti, koska lähes kaikissa peleissä pyritään päihittämään vastustaja tai kilpaileva joukkue. Kuten aiemmin mainittiin, League of Legendsissä pyritään tuhoamaan vastustajan Nexus ja Counter Strike: Global Offensivessa pyritään voittamaan eriä tavalla tai toisella. Lisäksi aiemmin mainittiin jo elektronisen urheilun määritelmässä, että kyseessä on kilpailullista videopelien pelaamista. On siis selvää, että kilpailullisuus on tärkeä osa elektronista urheilua.

4.5 Leikki

Jennyn ym. (2016) artikkelissa esitellään kriteeri, jota sanotaan leikiksi. Tämän kriteerin sisältöä ei varsinaisesti löydy muista lähteistä tai ainakaan siitä ei puhuta samalla termillä. Leikillä tarkoitetaan tässä, että lajin harrastaminen tulee olla vapaaehtoista ja sen tulee aiheuttaa mielihyvää pelaajalle. (Jenny ym. 2016) Ainakin Jennyn ym. (2016) ja Weissin ja Schielen (2013) mukaan myös elektronisen urheilun tulee olla hauskaa tai sen täytyy ainakin aiheuttaa jonkinlaista mielihyvää. Weissin ja Schielen (2013) mukaan mielihyvä on yksi syy miksi ihmiset hakeutuvat elektronisen urheilun pariin. Yeen (2006) mukaan osa videopeleistä ei välttämättä aiheuta mielihyvää, vaan muistuttavat pikemminkin raskasta työtä. Kuitenkin Jennyn ym. (2016) ja Weissin ja Schielen (2013) määritelmän mukaan elektronisessa urheilussa tulee olla mukana mielihyvää aiheuttava elementti. Voidaan siis olettaa, että videopelien ja elektronisen urheilun tarkoituksena on olla mukavaa toimintaa. Jotta voitaisiin tehdä tarkempi johtopäätös, että aiheuttaako elektroninen urheilu mielihyvää, tulisi tehdä tarkempaa tutkimusta liittyen videopelien aiheuttamaan mielihyvään.

4.6 Tunnettavuus

Urheilun määritelmän mukaan lajin tulee olla laajalti tunnettu, jotta sitä voidaan kutsua urheiluksi. (Jenny ym. 2016) Elektronisen urheilun kohdalla tämä kriteeri täyttyy helposti. Kuten aiemmin tässä tutkielmassa mainittiin, elektroninen urheilun suosio on ollut nousussa jo useita vuosia ja on edelleenkin. Elektronisen urheilun turnauksilla on ollut useita kymmeniä miljoonia katsojia parhaimmillaan joten on turvallista olettaa, että elektroninen urheilu on tunnettu ilmiö maailmalla. (Casselman 2015) Myös Jenny ym. (2016) toteaa artikkelissaan elektronisen urheilun katsojamääriin viitaten, että elektroninen urheilu on laajalti tunnettu.

4.7 Institutionaallisuus

Viimeisenä käsiteltävänä kriteerinä on institutionaallisuus, jonka mukaan lajilla tulee olla viralliset säännöt ja virallisia lajiliittoja. Kuten sääntökriteerin tarkastelussa todettiin, elektronisella urheilulla on tarkat säännöt. Jokaisella videopelillä on kuitenkin omat säännöt. Sama ilmiö on myös perinteisessä urheilussa, koska esimerkiksi jääkiekossa ja lentopallossa on selkeästi erilaiset säännöt. On olemassa useita organisaatioita, jotka järjestävät elektronisen urheilun turnauksia ja tapahtumia, kuten World Cyber Games, ESWC, Major League Gaming ja useita muita. Nämä organisaatiot järjestävät turnauksia eri videopeleille ja määrittävät omat käytännöt turnauksille. (Jenny ym. 2016) Jennyn ym. (2016) mukaan kyseisiä organisaatioita on lukuisia, mutta tilanne ei vaikuta olevan täysin vakaa. Useat organisaatiot ja niiden omat säädökset luovat haasteita elektronisen urheilun standardisoinnissa. (Jenny ym. 2016, Jonasson & Thiborg 2010)

5 Elektronisen urheilun ”urheilullistamisen” vaikutukset

Tässä luvussa yritetään pohtia ja arvioida, millaisia vaikutuksia elektronisen urheilun ”urheilullistamisella” voisi mahdollisesti olla.

Ennen kuin pohditaan elektronisen urheilun ”urheilullistamisen” vaikutuksia, on hyvä tiedostaa elektronisen urheilun tämänhetkinen tilanne. Tällä hetkellä elektroninen urheilu vaikuttaa saavuttaneen osittain urheilun aseman Yhdysvalloissa. Yhdysvaltojen ulkoministeriö myöntää League of Legendsin ammattilaispelaajille viisumin, jolla pelaajat pystyvät matkustamaan Yhdysvaltoihin osallistuakseen siellä järjestettäviin League of Legendsin turnauksiin. Samanlainen viisumi myönnetään myös perinteisen urheilun ammattilaisille, joten elektronisen urheilun ammattilaisia kohdellaan samalla tavalla kuin perinteisen urheilun ammattilaisia. (Campbell 2013) Tämä on siis asia, joka selkeästi helpottaisi elektronisen urheilun harrastamista ammattilaistasolla.

Vaikuttaisi siltä, että elektroninen urheilu hyötyisi ”urheilullistamisesta”. Se tekisi elektronisen urheilun harrastamisesta helpompaa ja mahdollisesti lajin suosio saattaisi levitä. Tällä hetkellä elektroninen urheilu tuntuu olevan huonossa asemassa. Elektronisen urheilun harrastaminen tuntuu olevan alempiarvoista verrattuna perinteiseen urheiluun. Toisin sanoen, elektronisen urheilun harrastamista saatetaan jopa hävetä. (Savov & Byford 2014) Tämä voi olla hyvin lannistava elektronisen urheilun aloittelijoille. Elektronisen urheilun tulevaisuuden kannalta olisi suotavaa, että elektronista urheilua arvostettaisiin, aivan kuten perinteistä urheiluakin. Syy elektronisen urheilun epäsuosioon saattaa olla se, että elektroninen urheilu on suosittua lähinnä nuorten keskuudessa. Lisäksi elektroninen urheilu on uusi ilmiö, johon ei välttämättä osata suhtautua vielä kovin hyvin. (Jonasson & Thiborg 2010)

Jonassonin ja Thiborgin (2010) mukaan elektroninen urheilu käy läpi ”urheilullistamisen” vaihetta tällä hetkellä. Heidän arvioiden mukaan, elektronisella urheilulla on kolme erilaista tulevaisuudennäkymää. Ensimmäisen skenaarion mukaan elekt-

roninen urheilu nousee perinteisen urheilun haastajaksi vastakulttuurina, toisen skenaarion mukaan elektroninen urheilu hyväksytään perinteisten urheilulajien joukkoon ja kolmannessa skenaariossa elektroninen urheilu syrjäyttää perinteisen urheilun ja ottaa sen paikan yhteiskunnassa itselleen. Viimeinen skenaario on todella spekuloiiva ja ei todennäköisesti tule toteutumaan lähitulevaisuudessa. (Jonasson & Thiborg 2010) Jonasson ja Thiborg (2010) luettelevat ”urheilullistamiseen” liittyviä ongelmia, jotka ovat samoja, mitä aiemmin tässä tutkielmassa käsiteltiin. Suurin ongelma heidän mielestään vaikuttaisi olevan useat elektroniseen urheiluun liittyvät organisaatiot, jotka parhaimmillaan kilpailevat toisiaan vastaan. Heidän mielestään elektroniselta urheilulta puuttuu vakaus, joka urheilulajilta vaaditaan. Savovin ja Byfordin (2014) mielestä elektronista urheilua ei vielä pystytä kutsumaan urheiluksi, mutta tulevaisuudessa tämä olisi todennäköisempää, ellei jopa täysin varmaa. On kuitenkin valtioita, joissa elektroninen urheilu luokitellaan urheiluksi. Kyseisiä valtiota ovat Venäjä, Kiina, Etelä-Korea, Unkari ja Tanska. (Jonasson & Thiborg 2010) Lisäksi, Suomen televisiossa on näytetty useita Counter Strike: Global Offensiven turnauksia Ylen kanavilla. (Hartikainen 2016)

6 Yhteenveto

Tämän tutkielman tarkoituksena oli saada suuntaa antava vastaus tutkimuskysymykselle, eli voiko elektronista urheilua kutsua urheiluksi. Aluksi kerrottiin perinteisen ja elektronisen urheilun määritelmät ja todettiin, että molempien määrittelyyn liittyi haastavia asioita. Urheilun seitsemän määrittelykriteeriä muodostivat rungon tutkimuskysymyksen vastauksen selvittämiseksi. Tutkielma keskittyi tarkastelemaan miten hyvin kukin määrittelykriteeri toteutui elektronisen urheilun kohdalla. Osa kriteereistä toteutui selkeästi elektronisen urheilun kannalta, mutta osa kriteereistä jätti tulkinnanvaraa. Fyysisyys ja institutionaalisuus vaikuttivat toteutuvan heikoiten kaikista kriteereistä. Kyseiset kriteerit kuitenkin täyttyivät osittain elektronisen urheilun kohdalla ja antoivat lupaavan tulevaisuudennäkymän elektroniselle urheilulle. Vaikuttaisi kuitenkin siltä, että tällä hetkellä ei voida yksimielisesti todeta elektronisen urheilun saavuttaneen urheilun asemaa. Tutkielmassa todettiin myös, että tutkimuskysymykseen liittyy vahvasti ihmisten ja organisaatioiden mielipiteet ja määrittelytavat. Elektroninen urheilu on tuore ilmiö ja se aiheuttaa useita erilaisia mielipiteitä, jonka seurauksena elektronisen urheilun asema on epävakaa tällä hetkellä.

Tutkielmassa yritettiin arvioida, millaisia seurauksia elektronisen urheilun ”urheilullistamisella” olisi. On selvää, että elektroninen urheilu hyötyisi urheiluksi luokittelusta. Arvioitiin, että elektronisen urheilun suosio saattaisi kasvaa ja sitä saatettaisiin arvostaa enemmän. Lisäksi esiteltiin kolme erilaista skenaariota elektronisen urheilun tulevaisuudelle, joiden toteutumista pidettiin mahdollisina joskus tulevaisuudessa.

Tämä tutkielma ei pysty tarjoamaan selkeää vastausta tutkimuskysymykselle ja on mahdollista, että selvää vastausta ei pystytä saamaan vielä lähivuosina. Mikäli elektronien urheilu stabiloituu lajina, on mahdollista, että elektroninen urheilu luokitellaan urheiluksi.

Kirjallisuutta

- Campbell, C. 2013. *Competitive gaming recognized in U.S. as a pro sport*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.polygon.com/2013/7/12/4518936/competitive-gaming-recognized-in-u-s-as-a-pro-sport>>. Viitattu 14.2.2017.
- Casselmann, B. 2015. *Resistance is futile: eSports is massive ... and growing*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: http://www.espn.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing>. Viitattu 26.2.2017.
- CSGO Skills 2016. *Spray Patterns and Recoil Compensation for all CS:GO Weapons*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://csgoskills.com/academy/spray-patterns/>> Viitattu 23.4.2017.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. 2011. *What is eSports and Why Do People Watch It?*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182> Viitattu 14.2.2017.
- Hartikainen, N. 2016. *Assemblyjen CS:GO-turnaus suorana kakkoselta ja Areenasta*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/01/29/assemblyjen-csgo-turnaus-suorana-kakkoselta-ja-areenasta>>. Viitattu 28.2.2017.
- Jenny, S., Manning, R. Keiper, M. & Olrich, T. 2016. *Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517>>
- Jonasson, K. & Thiborg, J. 2010. *Electronic sport and its impact on future sport*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17430430903522996>> Viitattu 22.4.2017.
- Lee, D. & Schoenstedt, L. 2011. *Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ954495.pdf>> Viitattu 14.2.2017.
- Lejacq, Y. 2013. *How fast is fast? Some pro gamers make 10 moves per second*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.nbcnews.com/technology/>

- how-fast-fast-some-pro-gamers-make-10-moves-second-8C11422946>
Viitattu 22.4.2017.
- McBride, F. 1975. *Toward a non-definition of sport*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://library.la84.org/SportsLibrary/JPS/JPS1975/JPS02d.pdf>>. Viitattu 24.4.2017
- Mossdrop, J. 2012. *Why shooting is definitely a sport: Q&A with an Olympic gold medalist*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.hellawella.com/the-physicality-of-shooting-%E2%80%94-it-is-a-sport/14908>>. Viitattu 28.2.2017.
- Riot Games 2016. *2016 Season Official Rules*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: https://riot-web-static.s3.amazonaws.com/lolesports/Rule%20Sets/2016%20Spring%20LCS%20Rule%20Setv3_01.pdf> Viitattu 24.4.2017.
- Savov, V. & Byford, S. 2014. *Can video games be sports?*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.theverge.com/2014/7/11/5890907/can-video-games-be-sports>> Viitattu 13.3.2017.
- SportAccord 2010. *Definition of Sport*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://web.archive.org/web/20111028112912/http://www.sportaccord.com/en/members/index.php?idIndex=32&idContent=14881>>. Viitattu 28.2.2017.
- Suomen lentopalloliitto 2015. *Lentopallon säännöt*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.lentopalloliitto.fi/media/lentopallon-tietopankki/saannot-ja-maaraykset/lentopallon-kv.saannot-2015-2016.pdf>> Viitattu 24.4.2017.
- Topend Sports 2014. *What Is A Sport?*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.topendsports.com/sport/what-is-a-sport.htm>> Viitattu 22.4.2017.
- Valve Corporation 2012. *About CS:GO*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://blog.counter-strike.net/index.php/about/#>> Viitattu 24.4.2017.
- Wagner, M. 2006. *On the Scientific Relevance of eSports*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_

the_Scientific_Relevance_of_eSports>. Viitattu 14.2.2017.

Weiss, T. & Schiele, S. 2013. *Virtual worlds in competitive contexts: Analyzing eSports consumer needs*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s12525-013-0127-5>> Viitattu 25.4.2017.

Witkowski, E. 2012. *On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412012454222>>. Viitattu 28.2.2017.

Yee, N. 2006. *The Labor of Fun*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412005281819>> Viitattu 25.4.2017.