

Jere Pehkonen

Elektronisen urheilun suosion kasvu

Tietotekniikan kandidaatintutkielma

17. toukokuuta 2018

Jyväskylän yliopisto

Informaatioteknologian tiedekunta

Tekijä: Jere Pehkonen

Yhteystiedot: jere.a.pehkonen@student.jyu.fi

Ohjaaja: Sanna Juutinen

Työn nimi: Elektronisen urheilun suosion kasvu

Title in English: The growth of the popularity of electronic sports

Työ: Kandidaatintutkielma

Sivumäärä: 23+0

Tiivistelmä: Elektroninen urheilu on kasvanut suosituksi viihdemuodoksi erityisesti nuorten miesten keskuudessa. Ammattilaispelaajia seuraa yhä enemmän katsojia sekä turnauksissa että niiden ulkopuolella, ja suuret rahamäärät takaavat monille pelaajille hyvän elannon. Tässä tutkielmassa tarkastellaan elektronisen urheilun suosion nykytilaa sekä sitä miten siihen ollaan päädytty. Lisäksi tarkastellaan elektronisen urheilun tulevaisuudennäkymiä ja tekijöitä, jotka voivat olla haittaamassa elektronisen urheilun suosion kasvua.

Avainsanat: elektroninen urheilu, e-urheilu, suosio, vedonlyönti, pelaaminen

Abstract: Electronic sports has grown in popularity, especially with young men. A lot of people follow professional players and big prize pools guarantee a good income for a lot of players. This study focuses on the popularity of esports and how it has gotten to the point it is in. Also, the future of esports and the possible obstacles it might face will be included.

Keywords: electronic sports, eSports, popularity, gambling, gaming

Sisältö

1	JOHDANTO	1
2	ELEKTRONISEN URHEILUN NYKYTILA	3
	2.1 Nykytila yleisesti	3
	2.2 Pelien väliset erot.....	4
3	KASVUN MAHDOLLISTANEITA TEKIJÖITÄ	6
	3.1 Yhteiskunnalliset tekijät	6
	3.2 Motiivit elektronisen urheilun seuraamisen taustalla	7
4	KASVUA HANKALOITTAVIA TEKIJÖITÄ.....	11
	4.1 Yhteiskunnalliset tekijät	11
	4.2 Suhde vedonlyöntiin.....	12
	4.3 Peleihin ja pelaamiseen liittyvät tekijät	13
5	YHTEENVETO	15
	KIRJALLISUUTTA	17

1 Johdanto

Elektroninen urheilu on viime vuosina noussut yhdeksi suosituimmista uuden median muodoista (Hamari ja Sjöblom 2016). Nousu on ollut räjähdysmäistä ja sitä on ollut vahvasti mahdollistamassa modernin teknologian ja nopeampien internet-yhteyksien kehitys (Sylvester ja Rennie 2017).

Elektronisen urheilun käsite vaihtelee jonkin verran eikä sille ole vakiintunutta selitystä. Yleisesti elektronisella urheilulla kuitenkin tarkoitetaan kilpailullista videopelien pelaamista, joka on usein koordinoitua erilaisten liigojen ja turnausten kautta, ja jossa pelaajat ovat osa joukkuetta tai muita sponsoroituja organisaatioita (Hamari ja Sjöblom 2016). Elektroniseen urheiluun liittyviä tilastoja tulkittaessa on huomioitava elektronisen urheilun laajuus. Se kattaa useita eri pelejä, joten elektronisen urheilun suosiosta puhuttaessa tarkoitetaan usean eri pelin yhdistettyä suosiota, keskenään pelien välillä voi olla suuriakin eroja. Pelien suosion erojen lisäksi myös itse pelit voivat olla vaatavuudeltaan ja toiminnoiltaan hyvinkin erilaisia, mikä voi johtaa erilaisiin katsojaryhmiin eri pelien välillä. Elektroniseen urheiluun (engl. esports, electronic sports, e-sports tai eSports) voidaan viitata myös termeillä e-urheilu, e-urheilu ja eUrheilu. Tässä tutkielmassa käytetään termiä elektroninen urheilu.

Tutkielman tarkoituksena on selvittää syitä elektronisen urheilun suosion kasvulle sekä arvioida sen tulevaisuudennäkymiä. Syitä kasvulle on etsitty käymällä läpi löydettyä lähdemateriaalia ja kokoamalla niistä tärkeimmäksi arvioidut tekijät. Tulevaisuudennäkymiä on arvioitu suosion nousun taustalla olevien tekijöiden sekä havaittujen suosion nousua vaikeuttavien tekijöiden merkittävyyden arvioinnin kautta. Lisäksi tarkoituksena on luoda kevyt yleiskuva elektronisesta urheilusta ja sen nykytilasta.

Seuraavassa luvussa käydään läpi elektronisen urheilun nykytilaa Suomessa ja muualla maailmassa. Kolmannessa tekijöitä, jotka ovat olleet suosion nousua mahdollistamassa. Neljännessä suosion kasvua hankaloittaneita ja tulevaisuudessa mahdollisesti hankaloittavia tekijöitä. Viidennessä luvussa kootaan yhteenveto tutkielmaa

kirjoittaessa löydetyistä materiaalista ja tehdyistä johtopäätöksistä.

2 Elektronisen urheilun nykytila

Tässä luvussa käydään läpi elektronisen urheilun nykytilaa. Ensin tarkastellaan nykytilaa yleisellä tasolla ja sen jälkeen suosituimpia pelejä yksittäisesti.

2.1 Nykytila yleisesti

Elektronisen urheilun nykytila näyttää hyvältä ja sen katsojamäärät sekä palkintorahat ovat kasvussa ja näyttäisivät kasvavan myös tulevaisuudessa. Vuonna 2016 elektronisen urheilun katsojamäärät olivat 343 miljoonaa, joista 161 miljoonaa oli satunnaisia katsojia ja 162 miljoonaa innokkaita seuraajia (Newzoo 2017). Newzoon arvion mukaan vuonna 2020 katsojamäärät nousisivat jopa 589 miljoonaan. Suosituimpia pelejä Twitch-suoratoistopalvelun katsojamäärien perusteella marraskuussa 2018 olivat League of Legends, Overwatch, Defence of the Ancients 2 (Dota 2), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), ja Hearthstone (Newzoo 2018). Näitä pelejä käydään tarkemmin läpi myös katsojamäärien osalta pelien välisiä eroja käsittelevässä alaotsikossa.

Elektroninen urheilu on suosittua Suomessa erityisesti nuorten miesten keskuudessa. Syyskuussa 2017 Helsingin Sanomat uutisoi, viitaten Sponsor Insightin tekemään tutkimukseen, vain jääkiekon kiinnostavan elektronista urheilua enemmän 18-29-vuotiaiden miesten keskuudessa (Hakola 2017). Suosion nousuun on myös monet urheiluseurat kiinnittäneet huomiota ja jopa perustaneet joukkueita perinteisten urheilulajiensa ohelle. HIFK oli ensimmäinen suomalainen seura perustaessaan joukkueen Overwatch -peliin marraskuussa 2016 (Helsinki Reds 2016). Elektronisen urheilun parantuneesta asemasta kertoo myös Suomen puolustusvoimien päätös hyväksyä elektroninen urheilu Puolustusvoimien urheilukoulun lajeihin (Suomen elektronisen urheilun liitto 2017). Myös Veikkaus on lisännyt tarjontaansa vedonlyöntimahdollisuuksia joillekin elektronisen urheilun turnauksille, joten kokonaisuudessaan kiinnostus elektronista urheilua kohtaan on Suomessakin isoa ja laaja-alaista (Veikkaus 2017).

Yksi isoista tekijöistä, joka on viime vuosina herättänyt mielenkiintoa elektronisista urheilua kohtaan on suuret palkintorahat. Suurimmat palkintorahat vuonna 2017 jaettiin Dota 2 nimisessä videopelissä, jonka pääturnaus The International 2017 jakoi palkintorahaa lähes 25 miljoonaa dollaria, josta ensimmäiseksi tullut viisihenkinen joukkue, Team Liquid, sai noin 10,8 miljoonaa dollaria (Dota 2 2017). Suomalaisittain mielenkiintoista on myös se, että joukkueessa pelasi suomalainen Lasse "MATUMBAMAN" Urpalainen (Dota 2 2017). Urpalainen valittiin voiton seurauksena myös Suomen elektronisen urheilun liiton puolesta vuoden 2017 pelaaja sekä vuoden 2017 teko -palkinnoilla (Suomen elektronisen urheilun liitto 2018). Myös Urheilugaala huomioi voiton asettamalla Urpalaisen ehdokkaaksi "Sykähdyttävien urheiluhetki" kategoriassa vuoden 2017 Urheilugaalassa (Urheilugaala 2017). Vuonna 2016 elektronisessa urheilussa jaetun palkintorahan kokonaissaldoksi kertyi 93.3 miljoonaa dollaria (Newzoo 2017). Rahan ja ammattimaisuuden lisääntyminen elektronisessa urheilussa on tuonut myös perinteisestä urheilusta tyypillisiä asioita, kuten isoja stadioneita, sponsoreita ja isoja näyttöjä välittömien uusintojen näyttämistä varten, elektronisen urheilun pariin (Griffiths 2017).

2.2 Pelien väliset erot

Suosituimpia pelejä Twitch-suoratoistopalvelun katsojamäärien perusteella tammi-kuusta maaliskuuhun 2018 olivat League of Legends, Overwatch, Defence of the Ancients 2 (Dota 2), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), ja Hearthstone (Newzoo 2018). Seuraavaksi käsitellään näitä pelejä tarkemmin tarkastellen niiden eroja palkintorahojen, katsojamäärien sekä pelattavuuden osalta.

Elektronisen urheilun pelit jaetaan yleensä eri alalajiin, kuten taisteluareenamoninpeleihin, ensimmäisen persoonan ammutapeleihin, strategiapeleihin, keräilykorttipeleihin tai urheilupeleihin, niiden pelimekaniikkojen mukaan (Hamari ja Sjöblom 2016). Luetelluista viidestä suosituimmasta pelistä Dota 2 ja League of Legends ovat taisteluareenamoninpelejä, Counter-Strike: Global Offensive ja Overwatch ensimmäisen persoonan ammutapelejä ja Hearthstone keräilykorttipeli (Suomen elektronisen urheilun liitto 2018).

Pelien katsojamäärät eroavat toisistaan paikoittain suurestikin. Katsojamäärät laskettiin kuukausittaisten keskiarvojen perusteella välillä tammikuu-maaliskuu vuonna 2018. Katsojamäärät pohjautuvat Twitch suoratoistopalvelun katsojamääriin, katsottujen tuntien perusteella laskettuna, ammattimaisesti järjestetyissä elektronisen urheilun turnauksissa, eivätkä sisällä esimerkiksi ammattilaispelaajien omia läheytyksiä. Katsojamäärissä tuona ajanjaksona suurin oli Counter Strike Global Offensive noin 31.5 miljoonalla katselutunnilla, toiseksi suosituin oli League of Legends (22.8 miljoonaa), kolmas Dota 2 (14.3 miljoonaa), neljäs Overwatch (16.3 miljoonaa) ja viides Heartstone (9.7 miljoonaa) (Newzoo 2018).

Suosituimmat pelit keräävät myös selkeän osan katsojista verrattuna vähemmän suosittuihin kilpailijoihinsa. Tämän voi nähdä samoista tilastoista selvimmin tammikuun 2018 kohdalla, jolloin jo mainittujen pelien jälkeen kuudenneksi ja seitsemänneksi suosituimmat pelit, FIFA 18 ja Starcraft II, keräsivät molemmat muihin verrattuna vähäiset 2,1 miljoonaa katselutuntia (Newzoo 2018).

Tarkastelemalla palkintorahoja, löytyy pelien välillä eroja. Vuonna 2017 mainituissa viidessä suosituimmassa pelissä palkintorahaa jakoi eniten Dota 2 (39,01 miljoonaa dollaria), toiseksi eniten Counter-Strike: Global Offensive (19,19 miljoonaa dollaria), kolmanneksi eniten League of Legends (12,02 miljoonaa dollaria), neljänneksi eniten Overwatch (3,38 miljoonaa dollaria) ja viidenneksi eniten Hearthstone, joka jakoi 3,35 miljoonaa dollaria (Statista 2018). Näiden väliin mahtui myös muutama muu peli, joka ei katsojamäärissä pärjännyt yhtä hyvin. Heroes of the Storm jakoi palkintorahaa 4,78 miljoonaa dollaria, Call of Duty: Infinite Warfare 4,03 miljoonaa dollaria ja Starcraft II 3,38 miljoonaa dollaria (Statista 2018).

3 Kasvun mahdollistaneita tekijöitä

Elektroninen urheilu ei sinänsä ole uusi asia, sillä siinä on nähty turnauksia jo 80-luvulla esimerkiksi Atarin järjestämän Space Invaders Championships turnauksen muodossa (Sylvester ja Rennie 2017). Termiä ”electronic sports” ja ”eSports” alettiin käyttää elektronisen urheilun kuvaamiseen ensimmäisiä kertoja 90-luvun lopussa (Wagner 2006). Kilpailullisen pelaamisen nousuun liitetään vahvasti id Softwaren 90-luvulla kehittämiin ensimmäisen persoonan ammutapeleihin Doom ja Quake, joiden julkaisun myötä pelaajat alkoivat kilpailla toisiaan vastaan verkossa turnausten ja liigojen muodossa (Wagner 2006). Itämaissa elektroninen urheilu otti ensiaskeleensa Koreassa 90-luvun puolivälissä ja vuodesta 1998 sitä alkoi dominoimaan Blizzard Entertainmentin kehittämä Starcraft (Wagner 2006).

Elektronisen urheilun kasvun taustalla on ollut useita tekijöitä. Seuraavissa alaluvuissa ne tekijät jaetaan kahteen pääosioon: yhteiskunnallisiin tekijöihin ja motiiveihin elektronisen urheilun seuraamisen taustalla. Ensiksi käydään läpi yhteiskunnallisia tekijöitä, jotka ovat tehneet elektronisen urheilun kehityksestä suotuisampaa. Sen jälkeen käydään läpi motivoivia tekijöitä, jotka saavat ihmiset kiinnostumaan elektronisen urheilun seuraamisesta.

3.1 Yhteiskunnalliset tekijät

Modernin teknologian tuomat mahdollisuudet ja nopeammat internet yhteydet ovat mahdollistaneet aivan uudenlaisen toimintaympäristön elektroniselle urheilulle. Heaven (2014) liittää teknologian kehityksen tärkeimmiksi kohteiksi nimenomaan paremmat suoratoistopalvelut sekä nopeammat internet-yhteydet, jotka mahdollistavat suosikkipelaajien seuraamisen hyvin uniikilla ja läheisellä tavalla. Elektronisen urheilun maailmanlaajuisessa menestyksessä on auttanut myös se, että sen liitettävyys perustuu internetiin (Jenny, Manning, Keiper & Olrich 2016).

Koreassa elektronisen urheilun kulttuuri alkoi kasvaa 90-luvulla ja vuonna 1998 julkaistu Starcraft, joka soveltuu loistavasti kilpailulliseen pelaamiseen, otti hallitse-

van aseman Korean pelimarkkinoilla (Wagner 2006). Yhdeksi elektronisen urheilun nousun merkittävimmiä tekijöiksi Koreassa Wagner (2006) nostaa laajan laajakais- ta infrastruktuurin, joka mahdollisti uusien, kilpailulliseen pelaamiseen keskitty- vien, televisiokanavien luomisen. Laajan näkyvyyden myötä tunnetuimmat Starc- raftin pelaajat saavuttivat perinteisten urheilulajien urheilijoihin verrattavissa ole- van kulttiaseman (Wagner 2006).

Pelaaminen ei myöskään usein nykyään vaadi isoa rahallista panostusta itse pelien osalta. Esimerkiksi yksi tärkeimmistä elektronisen urheilun peleistä, League of Le- gends, on pääosin ilmainen. Sen pelaaminen on maksutonta vaikkakin osa peliin liittyvistä oheistuotteista, kuten hahmojen ulkoasuun liittyvät parannukset, ovat maksullisia (Rosell 2017). Myös toinen suosittu peli, Dota 2, noudattaa samankal- taista ilmaista pelaamisen mallia (Dota 2 2018). League of Legendsin kohdalla nime- nomaan pelin ilmaisuudella onkin ollut suuri merkitys siinä, että se on saavuttanut nykyisen asemansa suosittuna elektronisen urheilun pelinä (Rosell 2017).

Myös videopelien pelaamisen suuri suosio ajanvietteenä on huomioitava kun tar- kastellaan elektronista urheilua. Videopelaamisesta on tullut kuluttajaviihteen suu- rin ala maailmassa (Engerman ja Hein 2017). Se on siis ohittanut esimerkiksi filmi ja musiikkiteollisuuden. Tästä ihmisjoukosta koostuu myös elektronisen urheilun peleihin päätyneet ihmiset ja sitä kautta sen kilpailullisesta puolesta kiinnostuneet.

3.2 Motiivit elektronisen urheilun seuraamisen taustalla

Vaikka pelaaminen onkin suosittua, on myös tärkeää kiinnittää huomioita siihen, miksi elektroninen urheilu ja sen seuraaminen kiinnostaa oman pelaamisen lisäksi, sillä ilman satunnaisia seuraajia ja faneja nykyisenkaltainen asema tuskin olisi mah- dollinen. Hamari ja Sjöblom (2016) selvittivät tekemänsä tutkimuksen perusteel- la tärkeimmät tekijät, jotka vaikuttavat positiivisesti elektronisen urheilun seuraa- miseen olevan eskapismi eli todellisuuspakoisuus, uutuudenviehätys, elektronisten urheilijoiden esittämä aggressiivinen käyttäytyminen sekä tiedon kerääminen pelat- tavasta pelistä. Toisaalta Curley, Nausha, Slocum & Lombardi (2016) saivat omas-

sa vastaavassa tutkimuksessaan paikoitellen hyvinkin erilaisia tuloksia Hamarin ja Sjöblomin tutkimukseen verrattuna. Eroja voi selittää se, että Curley ym. (2016) käyttivät tutkimuksensa otosjoukkona vain Overwatch peliä pelaavia henkilöitä, kun taas Hamari ja Sjöblom eivät valikoineet tutkimuksensa otosta tietyn pelin pelaajien perusteella. Seuraavaksi vertaillaan pääosin näiden kahden tutkimuksen tuloksia sekä arvioidaan niiden merkitystä elektronisen urheilun suosion sekä pelien kehityksen kannalta.

Molemmissa tutkimuksissa uutuudenviehätys vaikutti positiivisesti elektronisen urheilun seuraamiseen (Curley ym. 2016). Uutuudenviehätyksen positiivinen vaikutus voikin viitata siihen, että turnausten jämäytyneisyydellä on huono vaikutus katsojan kokemukseen, minkä vuoksi esimerkiksi pelaavien joukkueiden ja pelaajien välillä tulisi turnauksissa olla vaihtelua (Hamari ja Sjöblom 2016). Overwatch, kuten monet muutkin elektronisen urheilun pelit, kiinnittääkin huomiota uutuudenviehätyksen ylläpitämiseen lisäämällä tasaisesti uutta sisältöä peliin sekä muokkaamalla jo pelissä olevaa sisältöä esimerkiksi pelaajahahmoja tasapainottamalla (Curley ym. 2016). Curley ym. (2016) havainnoivatkin tämän olevan tärkeää pelin pitkäikäisyyden takaamiseksi ylläpitämällä siitä intohimoista yhteisöä.

Tiedon kerääminen pelattavasta pelistä oli myös molemmissa tutkimuksissa positiivisesti elektronisen urheilun seuraamiseen vaikuttava tekijä (Curley ym. 2016). Hamari ja Sjöblom (2016) arvioivat, että tulevaisuudessa pelien olisikin hyödyllistä kiinnittää huomioita siihen, miten katsoja saa enemmän tietoa irti lähetyksestä. Tässä heidän mukaansa voisi auttaa esimerkiksi tarkemmat tilastotiedot (Hamari ja Sjöblom 2016).

Hamari ja Sjöblom (2016) havainnoivat eskapismien vaikuttavan positiivisesti elektronisen urheilun seuraamiseen tutkimuksessaan. Eskapismien on havaittu olevan motiivina myös yleisesti pelaamisen taustalla (Chang, Hsieh & Lin 2017). Curley ym. (2016) tutkimuksessaan kuitenkin tulivat siihen tulokseen, että eskapismilla ei ollut merkittävää vaikutusta elektronisen urheilun seuraamiseen.

Ammattilaispelaajien aggressiivisen käyttäytymisen, kuten pelottelun ja vihamieli-

syyden, osalta tutkimusten tulokset myös erosivat toisistaan. Hamari ja Sjöblom (2016) arvioivat tutkimuksessaan sen reagoivan positiivisesti elektronisen urheilun seuraamiseen kun taas Curley ym. (2016) saivat tuloksia joiden mukaan fanit eivät suhtautuneet innokkaasti aggressiiviseen käyttäytymiseen. Tätä eroa tuloksissa heidän mukaansa voi selittää tutkimuksen kohteena olleen Overwatch pelin kehittäjän Blizzard Entertainmentin vahva kanta pelaajakannan huonoa käyttäytymistä vastaan (Curley ym. 2016).

Curley ym. (2016) havainnoivat myös ammattilaispelaajien korkean taitotason vaikuttavan positiivisesti elektronisen urheilun seuraamiseen. Jotta Overwatchista tulisi pysyvä elektronisen urheilun peli, täytyisi sen pystyä ylläpitämään vahva side katsojakuntansa kanssa, josta ammattilaispelaajatkin muodostuvat, sekä kehittää parempia työkaluja pelaajien taitotason esilletuomista varten pelitilanteissa (Curley ym. 2016). Hamari ja Sjöblom (2016) totesivat tutkimuksessaan pelaajien arvioidun taitotason korrelaation elektronisen urheilun seuraamiseen olevan hieman positiivinen, mutta kuitenkin pieni ja tilastollisesti merkityksetön. He arvioivat riittävän taitotason olevan tarpeellinen, jotta peli voidaan kokea merkityksellisenä, kuitenkin tämän taitotason ylitettyä vaikutus taitotason kasvussa ei heidän arvionsa mukaan nosta katsojan kiinnostusta pelattavaa peliä kohtaan (Hamari ja Sjöblom 2016).

Hamari ja Sjöblom (2016) tulivat tutkimuksessaan tulokseen, että pelin dramaattisuudella ei ole merkittävää vaikutusta elektronisen urheilun seuraamiseen. Heidän mukaansa aikaisemmat tutkimustulokset kuitenkin viittasivat päinvastaiseen Hamari ja Sjöblom (2016). He arvioivat katsojien arvostavan draamaa osana katselukokemusta, mutta eivät usko sen määräävän katsojien päätöstä, koska pelin draaman voi olettaa keskimäärin jakautuvan säännöllisesti pelien välillä (Hamari ja Sjöblom 2016). Curley ym. (2016) tulokset taas olivat enemmän aikaisempien tutkimustulosten mukaisia, sillä heidän mukaansa kilpailujen dramaattisuudella oli vahva positiivinen vaikutus katsojiin.

Pelin esteettisyyden merkitys oli myös tekijä, joka erosi tutkimusten välillä. Hamari ja Sjöblom (2016) arvioivat tutkimuksessaan pelin esteettisyydestä nauttimisen vaikuttavan negatiivisesti elektronisen urheilun seuraamiseen. Heidän mukaansa

esteettisyyteen huomiota kiinnittävillä voi olla vaikeuksia pysyä mukana elektronisen urheilun usein monimutkaisten ja paljon keskittymistä vaativien pelien mukana (Hamari ja Sjöblom 2016). Curley ym. (2016) mukaan taas pelien esteettisyydellä oli positiivinen vaikutus elektronisen urheilun seuraamiseen. He arvioivat tämän eron johtuvan Overwatch -pelin laadukkaasta tyylistä verrattuna muihin suosittuihin elektronisen urheilun peleihin (Curley ym. 2016).

Tutkimusten tulokset kokonaisuudessaan erosivat paljon. Vaikka elektronista urheilua usein käsitellään usean pelin kattavana kokonaisuutena, viittaisi tulokset katsojien motiivien vaihtelevan ainakin Overwatchin ja muiden elektronisen urheilun pelien välillä. Curley ym. (2016) mielestä elektronisen urheilun seuraamisen motiiveita selvittävien tutkimusten ei tulisi keskittyä elektroniseen urheiluun kokonaisuutena, vaan yhteen erilliseen peliin kerralla, jotta tutkimuksesta saataisiin hyödyllistä tietoa.

4 Kasvua hankaloittavia tekijöitä

Tässä luvussa käsitellään elektronisen urheilun kasvua hankaloittaneita ja mahdollisesti tulevaisuudessa hankaloittavia tekijöitä. Tekijät on jaettu kolmeen alaotsikkoon, joista ensimmäisenä käsitellään yhteiskunnalliset tekijät, sen jälkeen elektronisen urheilun suhde vedonlyöntiin ja viimeisenä peleihin ja pelaamiseen liittyvät tekijät.

4.1 Yhteiskunnalliset tekijät

Elektronisen urheilun suosiota ei voi kiistää, mutta jotta sen suosion säilyminen olisi pysyvää, vaaditaan lisää tasapainoa institutionaalisissa organisaatioissa ja sääntelyssä (Jenny ym. 2016). Jenny ym. (2016) painottavatkin sääntöjen kehittämisen ja standardisoinnin merkitystä. Perinteisen urheilun kohdalla tämä on tapahtunut hallintoelinten kautta, mutta elektronisessa urheilussa sellaiset puuttuvat vaikka turnaukset vetävät isoja pelaajamääriä (Jenny ym. 2016). Sen sijaan, koska elektroninen urheilu on vielä kasvuvaiheessaan, on ilmaantunut useita kilpailevia organisaatioita kehittämään tapahtumia (Jenny ym. 2016). Pelien välillä näkyy tässäkin tosin vaihtelua, Counter-Strike: Global Offensive -pelissä erilliset organisaatiot järjestävät turnauksia ja pelaajayhteisö tuntuu myös suosivan sitä systeemiä, kun taas League of Legends-pelissä kilpailullista puolta on alusta asti hallinnut sen kehittäjä Riot Games (Rosell 2017).

Wagner (2006) arvioi, että aktiviteetit, jotka hyväksymme urheiluksi tulevat muuttamaan arvomaailmamme muuttuessa. Tällaisen muutoksen taustalla voi olla esimerkiksi teknologian kehittyminen ja hän havainnoikin jo vuonna 2006 sitä, miten informaatioteknologian kehittyminen on muokannut erityisesti nuorisokulttuuria (Wagner 2006). Elektronisen urheilun arvostusta varsinaisena urheiluna ei ole ainakaan vielä tapahtunut (Rosell 2017). Rosell (2017) arvioi urheilun julkisen arvostuksen olevan elintärkeää minkä tahansa urheilun kehittymisessä, näkyen muun muassa siinä miten kilpapelaaajille annetaan yhteiskunnallista tukea. Suomessa on

jo jonkin verran edistysaskelia tämän suhteen nähty Puolustusvoimien hyväksytyä elektronisen urheilun Puolustusvoimien urheilukoulun lajeihin (Suomen elektronisen urheilun liitto 2017). Myös Urheilugaalassa vuoden sykehdyttävien urheiluhetki kategoriassa ehdolla ollut Lasse Urpalaisen turnausvoitto vuoden 2017 rahakkaimmassa turnauksessa, The Internationalissa, kertoo elektronisen urheilun parantuneesta asemasta Suomessa (Urheilugaala 2017).

4.2 Suhde vedonlyöntiin

Yksi hankala kohta elektroniselle urheilulle on myös sen suhde vedonlyöntiin (Sylvester ja Rennie 2017). Griffiths (2017) arvioi vedonlyönnin lisääntyneen elektronisessa urheilussa viime vuosina ja tämän tuoneen lisää pohjaa syytöksille sekä säätelemättömästä että alaikäisten vedonlyönnistä. Sylvester ja Rennie (2017) jakavat elektronisen urheilun ongelmat vedonlyönnin suhteen kahteen pääkohtaan: vedonlyönti pelien kautta saatavien virtuaaliesineiden avulla sekä rahallinen vedonlyönti otteluiden lopputuloksesta.

Ongelma virtuaaliesineiden avulla vedonlyönnissä on siinä, että sivustot, jotka siihen mahdollisuuden tarjoavat, operoivat usein ilman vaadittavaa lisenssiä eikä heillä ole tarpeellisia säädöksiä, joilla esimerkiksi estettäisiin vedonlyönti lapsilta (Sylvester ja Rennie 2017). Sylvester ja Rennie (2017) arvioivatkin elektronisen urheilun maineen kärsivän niin kauan kuin laitonta virtuaaliesineiden vedonlyöntiä on olemassa. Ongelmaan puuttuminen on kuitenkin usein vaikeaa, sillä sivustot voivat sulkea ja avata toimintansa uudelleen ja ne voivat toimia maissa, joissa lainsäädäntö toimii eri tavalla (Sylvester ja Rennie 2017).

Vedonlyönti otteluiden lopputuloksista on kyseenalaista elektronisen urheilun kohdalla sen osalta miten pelaajien vedonlyöntiä säännellään (Sylvester ja Rennie 2017). Valitettavasti elektronisen urheilun mediassa myös korkean profiilin sopupelisyytökset ovat vakituinen asia (Grove ja Krejcik 2015). Grove ja Krejcik (2015) uskovat kuitenkin, että korruption ja ottelumanipulaation uhka pystytään torjumaan, mutta huomauttavat samalla, että siinä täytyy toimia ripeästi ja aggressiivisesti, jotta pitkä-

aikaista vahinkoa elektronisen urheilun vedonlyönnin maineelle ei tapahtuisi.

4.3 Peleihin ja pelaamiseen liittyvät tekijät

Elektronisen urheilun seuraajat ovat pääosin nuoria miehiä, naisia seuraajista oli 29 prosenttia ja yli 36-vuotiaita 21 prosenttia (Newzoo 2017). Elektronisen urheilun kohderyhmän laajentaminen voisikin siten ajatella olevan hyödyllistä sen menestyksen kannalta, toki nykyisen pelaajasukupolven vanhetessa luonnollista ikääntymistä tulee tulevaisuudessa näkymään. Seuraajien lisäksi myös varsinaiset ammattipelaajat, selostajat, joukkueiden omistajat sekä valmentajat ovat pääosin miehiä, huolimatta siitä että elektronisessa urheilussa ei tarvita ominaisuuksia, jotka vaativat erillisiä kilpailusarjoja naisille ja miehille (Rosell 2017). Rosell (2017) huomauttaakin, että tulevaisuudessa olisi hyödyllistä harkita sitä tulisiko ryhtyä käytännön toimiin, jotta elektronisesta urheilusta saataisiin avoimempaa naisille. Tämän lisäksi hänen mielestään olisi mielenkiintoista tutkia asiaa sukupuolisen tasa-arvon kannalta, painottaen sitä mitkä tekijät johtavat naisten vähyyteen elektronisen urheilun parissa (Rosell 2017).

Hamari ja Sjöblom (2016) havainnoivat tutkimuksessaan, että elektronisen urheilun seuraaminen esteettisestä näkökulmasta korreloi negatiivisesti elektronisen urheilun seuraamisen kanssa. Heidän mukaansa myös pelien tarkkojen sääntöjen seuraaminen vaatii tarkkaa keskittymistä, joten pysyäksään pelissä mukana on esteettisyyteen kiinnittävällä vaikeampi tehtävä (Hamari ja Sjöblom 2016). Tähän perustuen voisi ajatella myös pelien oman yhteisön olevan tärkeä perusta katsojajoukolle, koska he jo valmiiksi pelien säännöt tuntevat ja siten pystyvät paremmin keskittymään käynnissä olevaan peliin.

Myös pelien sisältö voi olla pelistä riippuen hankaloittava tekijä sen suosion kasvulle. Wagner (2006) arvioi elektronisen urheilun tutkimuksen akateemisissa piireissä olevan vähäistä muun muassa sen takia, että valtaosa siihen liittyvistä peleistä länsimaissa oli ensimmäisen persoonan ammutapelejä, joka keskitti keskustelun lähinnä pelaamisen etiikkaan. Nykyään ensimmäisen persoonan ammutapelien lisäksi

suosituksi peligenreksi on tullut vahvasti varsinkin taisteluareenamoninpelit kuten Dota 2 ja League of Legends (Hamari ja Sjöblom 2016).

5 Yhteenveto

Elektroninen urheilun suosio tulee kasvamaan, sen mahdollista kattoa on vaikea vielä arvioida. Tärkeimpiä syitä elektronisen urheilun suosion nousulle on ollut teknologian kehittyminen ja sen tuomat mahdollisuudet, kuten paremmat internet-yhteydet yhä suuremmalle ihmismäärälle sekä sen tuoma elektronisen urheilun seuraamisen mielekkyys.

Elektronisen urheilun seuraamiseen löytyi myös useita eri motiiveja, tosin niiden merkityksen arvioinnissa tulokset vaihtelivat kohtuullisen paljon. Yhteisinä tekijöinä kuitenkin löytyi uutuudenviehätys elektronista urheilua kohtaan ja tiedon kerääminen pelattavasta pelistä. Erilaiset tulokset viittasivat siihen, että erilaisten pelien seuraajilla on myöskin erilaisia motiiveja elektronisen urheilun seuraamisen taustalla.

Mahdollisena ongelmana kasvulle tulevaisuudessa tulee olemaan epätasainen sukupuolijako, myös naisia olisi hyvä saada enemmän elektronisen urheilun pariin sekä pelaajina, katsojina että asiantuntijoina. Myös vanhempien ihmisten osuus elektronisen urheilun seuraajista on pieni, joten tulee olemaan mielenkiintoista nähdä saadaanko elektronisen urheilun kohderyhmää laajennettua tulevaisuudessa. Tähän tulee todennäköisesti auttamaan myös nykyisen pelaajasukupolven, jolle elektronien urheilu on luonnollinen osa elämää, ikääntyminen.

Lisäksi paljon tulee vaikuttamaan myös se millaisen aseman elektroninen urheilu pystyy saavuttamaan yhteiskunnan silmissä. Tällä saralla ollaan jo hyvällä mallilla Suomessa, jossa elektroninen urheilu on hyväksytty Puolustusvoimien urheilukoulun lajeihin (Suomen elektronisen urheilun liitto 2017). Mielenkiintoista tulee olemaan myös se saako elektroniset urheilijat tulevaisuudessa millaista yhteiskunnallista tukea, kuten esimerkiksi monet urheilijat tällä hetkellä saavat rahallisesti. Yhteiskunnalliseen tukeen tulee todennäköisesti vaikuttamaan myös elektronisen urheilun asema verrattuna perinteiseen urheiluun, saadaanko elektroninen urheilu esimerkiksi olympialaisiin kuten on spekuloitu (Wolf 2016), ja jos saadaan niin

missä muodossa. Olisiko useammasta pelistä elektronisen urheilun suunnannäyttäjiksi kuten tällä hetkellä vai valikoituuko yksittäinen peli elektronisen urheilun edustajaksi.

Kirjallisuutta

- Sylvester, Ross. & Rennie, Patrick. 2017. *THE WORLD'S FASTEST-GROWING SPORT: MAXIMIZING THE ECONOMIC SUCCESS OF ESPORTS WHILST BALANCING REGULATORY CONCERNS AND ENSURING THE PROTECTION OF THOSE INVOLVED*. *Gaming Law Review*, 21(8), s. 625. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://online.liebertpub.com.ezproxy.jyu.fi/doi/full/10.1089/glr2.2017.21811>>. Viitattu 3.2.2018.
- Grove, Chris. & Krejcik, Adam. 2015. *eSports Betting: It's Real, and Bigger Than You Think*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.esportsbets.com/wp-content/uploads/2015/09/eSports-Betting-White-Paper-Exec-Summary.pdf>>. Viitattu 30.4.2018.
- Hamari, Juho. & Sjöblom, Max. 2016. *What is eSports and why do people watch it?*. *Internet Research*, 27(2). Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.emeraldinsight.com.ezproxy.jyu.fi/doi/full/10.1108/IntR-04-2016-0085>>. Viitattu 3.2.2018.
- Heaven, Douglas. 2014. *Esports: Pro video gaming explodes with big prize pots*. *New Scientist*, 16.08.2014, s. 17. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.newscientist.com/article/mg22329823-900-esports-pro-video-gaming-explodes-with-big-prize-pot>>. Viitattu 2.2.2018.
- Wagner, Michael. 2006. *On the Scientific Relevance of eSports*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: https://www.researchgate.net/profile/Michael_Wagner12/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports/links/00b4952589870231be000000.pdf>. Viitattu 22.4.2018.
- Helsinki Reds. 2016. *IFK HELSINKI LAUNCHES AN ESPORTS TEAM*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://helsinkireds.fi/ifk-helsinki-launches-esports-team/>>. Viitattu 6.3.2018.
- Dota 2. 2017. *The International Overview*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://www.dota2.com/international/overview/>>. Viitattu 6.3.2018.

- Dota 2. 2018. *Spoils of War - FAQ*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.dota2.com/spoilsofwar/faq>>. Viitattu 3.4.2018.
- Dota 2. 2017. *The International Grand Champions*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://blog.dota2.com/2017/08/the-international-2017-grand-champions/>>. Viitattu 22.4.2018.
- Suomen elektronisen urheilun liitto. 2017. *Elektroninen urheilu hyväksyttiin Puolustusvoimien Urheilukoulun lajeihin*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://seul.fi/elektroninen-urheilu-hyvaksyttiin-puolustusvoimien-urheilukoulun-lajeihin>>. Viitattu 6.3.2018.
- Suomen elektronisen urheilun liitto. 2018. *Peligenret*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://seul.fi/esports/peligenret/>>. Viitattu 22.4.2018.
- Suomen elektronisen urheilun liitto. 2018. *Tunnustukset 2017*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <http://seul.fi/seul/tunnustukset-2017/>>. Viitattu 22.4.2018.
- Urheilugaala. 2017. *Lasse Urpalainen, e-urheilun Dota2-pelin MM-kisan rahakas voitto joukkueen ratkaisijana*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://urheilugaala.fi/sykahdyttavin/hetki/lasse-urpalaisen-esportin-the-international-turnauksen-voitto>>. Viitattu 22.4.2018.
- Rosell, Llorens Mariona. 2017. *eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11(4), s. 464–476. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2017.1318947?src=recsys>>. Viitattu 3.4.2018.
- Jenny, Seth. & Manning, Douglas. & Keiper, Margaret. & Olrich, Tracy. 2016. *Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport"*. *Quest*, 69(1), s. 1–18. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00336297.2016.1144517?scroll=top&needAccess=true/>>. Viitattu 3.4.2018.
- Veikkaus Oy. 2017. *Pitkäveto - Kertoimet ja vedonlyönti*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.veikkaus.fi/fi/pitkaveto?selectedLeagues=>

- 33-all/39-all/41-all/47-all/53-all&gclid=EAIaIQobChMI_6ra6Kid2gIVLpPtCh249gJzEAAYASAAEgJwIfD_BwE>. Viitattu 6.3.2018.
- Newzoo. 2017. *2017 Global Esports Market Report*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: http://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Newzoo_Free_2017_Global_Esports_Market_Report.pdf?hsCtaTracking=5a96aa39-a810-47a6-834b-559c317775c3%7C6a2d5758-bab2-4d87-9fbe-f82dc9ba638a&__hstc=133451409.a9903ca3155abdc46b338f58161fd13f.1490112406280.1490112406280.1490112406280.1&__hssc=133451409.5.1490112406280&__hsfp=2869597247>. Viitattu 6.3.2018.
- Newzoo. 2018. *Most Watched Games on Twitch & YouTube Gaming*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>>. Viitattu 22.4.2018.
- Statista. 2018. *Leading eSports games worldwide in 2017, by cumulative tournament prize pool*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.statista.com/statistics/501853/leading-esports-games-worldwide-total-prize-pool/>>. Viitattu 22.4.2018.
- Engerman, Jason. & Hein, Robert. 2017. *eSports Gaming and You*. *Educational Technology*, 57(2), s. 62–64. Saatavilla WWW-muodossa <URL: http://www.jstor.org/stable/44430526?seq=1#page_scan_tab_contents>. Viitattu 17.4.2018.
- Chang, Shan-Mei. & Hsieh, Grace. & Lin, Sunny. 2018. *The mediation effects of gaming motives between game involvement and problematic Internet use: Escapism, advancement and socializing*. *Computers & Education*, 122, s. 43–53. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131518300599/>>. Viitattu 17.4.2018.
- Curley, Andrew. & Nausha, Mark. & Slocum, John. & Lombardi, Doug. 2016. *What Motivates Esports Fans? A Data-Driven Approach to Business and Development Strategy*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://static1.squarespace.com/static/563e65aee4b0e5c70f6963c9/t/>>

59e97e8218b27dc94c4aaede/1508474499280/Curley_ThesisPaper.pdf>. Viitattu 17.4.2018.

Wolf, Jakob. 2016. *Esports in the Olympics by 2020? It could happen*. Saatavilla WWW-muodossa <URL: http://www.espn.com/esports/story/_/id/15232682/esports-olympics-2020-happen>. Viitattu 17.4.2018.

Griffiths, Mark. 2017. *The Psychosocial Impact of Professional Gambling, Professional Video Gaming and Esports*. Casino & Gaming International, 28, s. 59–63. Saatavilla WWW-muodossa <URL: http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/30079/1/7570_Griffiths.pdf>. Viitattu 17.4.2018.

Hakola, Tero. 2017. *Nuoret miehet ovat hulluna elektroniseen urheiluun – vain jääkiekko kiinnostaa enemmän*. Helsingin Sanomat, 27.9.2017. Saatavilla WWW-muodossa <URL: <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005385174.html>>. Viitattu 17.4.2018.