

# Radalta Laajakaistalle? E-urheilun ja autourheilun välinen suhde ja tulevaisuus F1:ssä

Ville Malinen

## Abstract

In my article I address the growing interaction between esports and autosports and the possible changes to follow regarding the power relationship of these sports. Due to the pressures to change, that the automotive industry and -sports have faced, I speculate, that in the future competitive gaming with its popularity as a media-friendly sport could rise up to the popularity level of for example F1 series. This would have to do with the byproducts of esports, such as the synergy between states, constructors and teams. These would alongside have larger cultural, economic and technical consequences and even effects on fan and gaming culture. As my theoretical frame are the thoughts of Jean Baudrillard about simulation, simulacra and hyperreality, that deal with miming, experiencing and replacing of reality. With the investments of competitive gaming, carmakers, game and equipment makers, fans as well as sports and institutions into virtual gaming, there is a possibility to make it as one of the "real" motorsports due to its low costs, entertainment value and especially eco-friendliness. F1 esports however has its problems when compared to real life auto sports such as the limitations of the source code, the chances to simulate unpredictable competition incidents and the lack of affective feel that has to do with the risk of real physical injury or even death. However, the growing interest of

official autosports among esports offers possibilities to different parties, but the success of a simulated racing series needs both enough popularity and sufficient, high quality gaming simulations.

**Keywords:** F1, esports, simulation, hyperreality, Jean Baudrillard, media.

## Johdanto

Tässä artikkelissa pohdin ranskalaisfilosofi Jean Baudrillardin näkemyksiä hyödyntämällä simulaation, F1-sarjan ja sen pohjalta vuonna 2017 perustetun F1-e-urheilukilpapelisarjan välisiä suhteita. Argumentoin sen puolesta, että tulevaisuudessa kaikista simuloituista kilpajonosarjoista F1:n oman e-urheilusarjan on kansallisen autourheiluliitto FIA:n lisenssin, matalan kynnyksen osallistumisen, ekologisuutensa, lähetyskelpoisuutensa sekä kovan tasonsa vuoksi mahdollista nousta tulevaisuudessa lähemmäksi oikean elämän F1-sarjan suosiota tai ainakin täydentää esikuvansa julkisuusarvoa. Simulaatiopelaamisessa on selkeitä etuja F1-sarjaan nähden: se on esimerkiksi ympäristöystävällisempää, turvallisempaa, sen aloittamiseen tarvitaan huomattavasti vähemmän resursseja, eivätkä sitä ainakaan toistaiseksi vaivaa ristiriidat, jotka liittyvät kisojen järjestämiseen poliittisista ja/tai eettisistä jännitteistä kärsivissä valtioissa. Toisaalta simulaatioon liittyvä jäljittelyn periaate, pelikoodin rajoitteet, e-urheilun urheilustatuksen kiistanalaisuus erityisesti siihen vaadittavien fyysisten kriteerien vuoksi, mahdollinen oikean elämän urheilutoiminnan ongelmakohtien periminen (kuten korruptio ja ympäristöongelmat) sekä viihteen ja pelikokemuksen näkökulmasta F1:tä ympäröivien riskinottojen ja hengenvaarallisuuden läsnäolon puute ovat eräitä vasta-argumentteja F1-e-urheilusarjan menestymiselle.

Tutkimustehtävänäni on analysoida ja kuvailla laajempia e-urheilu- ja autourheilukulttuurin välisen suhteen muutoksia sekä tulevaisuuden kehitystrendejä. Ydinkysymykseni koskee sitä, että voiko kasvava e-urheilun suosio luoda vakavasti otettavaa painetta perinteisille urheilulaajalle niiden aseman ja medianäkyvyyden haastamiseksi – arvioin samalla sitä, että voiko lajijohdattajien avulla tämä asetelma jopa parantaa e-urheilulajin esikuvana olevan lajin, tässä tapauksessa F1:n, omaa medianäkyvyyttä ja suosiota uusien yleisöjen toivossa. Vastauksia näihin kysy-

myksiin haen peli- ja simulaatiotutkimusta sekä (auto)urheilua koskevan akateemisen kirjallisuuden ohella erilaisista lajiuutisoineista. Tutkimustyyppiltään teoreettisen ja pohdiskeluvan artikkelini teoreettisen viitekehyksen, tutkimuslähteiden sekä sinänsä suhteellisen tutkimusaineiston vuoksi tutkimusotteeni on lähempänä kvalitatiivista, aihepiirin kokonaisvaltaista hahmottamista korostavaa analyysia. Tutkimusasetelmani on lähellä kuvailevaa tutkimusta, jossa tärkeä rooli on aihepiiriin liittyvien tutkimusartikkelien johtopäätösten vertailussa sekä uutisista poimituissa havainnoissa.

Aiemman peli- ja simulaatiotutkimuksen sovittaminen tähän kysymyksenasetteluun e-urheilun ja perinteisten urheilulajien kehityksestä on paikoin suuntaa-antavaa ilman varta vasten kerättyä laajempaa empiiristä ja kvantitatiivista tutkimusaineistoa sekä rajallisen, aiemman e-urheilun ja autourheilun välisen suhteen tutkimisen vuoksi. Myös lähtökohdiltaan peli- ja urheilukulttuurin välillä on päällekkäisyyksistään huolimatta eroja esimerkiksi näiden historian ja ammattilaisstatuksen määrittelyn kohdalla. Lisäksi teoreettisena taustanani oleva simulaatioteoria tutkimuksineen on käsittekohtaisesti liikkuva ja monitulkintainen johtuen tiedekuntaakohtaisista eroista sen suhteen, mikä simulaation funktioksi ja viittauskohteeksi ymmärretään esimerkiksi matemaattisilla tai yhteiskuntatieteellisillä aloilla. Tämän vuoksi päädyin juuri Baudrillardin (1994 & 2002), mutta myös Kuivakaran (2018), tulkintojen avulla havainnollistamaan simulaatioon liittyvää monikäyttöisyyttä sekä soveltuvuutta e-urheilun ja autourheilun välisen suhteen muutosten ymmärtämisessä. Tarkoitukseni on tällä artikkelilla kasvattaa ymmärrystä siitä kokonaiskuvasta, mitä muutoksia ja mahdollisuuksia simuloitu e-urheilu on tuonut ja voi tuoda perinteisten mediaurheilulajien suuntaan. Toivon työni herättävän uusia tutkimuksia simuloitun e-urheilun ja perinteisten medianäkyvyyttä nauttivien urheilulajien välisestä suhteesta etenkin autourheiluun liittyen. Jatkotutkimukset voisivat koskea esimerkiksi fanisuhteiden analysointia, lajeihin liittyviä taloudellisia intressejä ja synergiaa sekä lähetystoiminnan muutoksia.

Artikkelin ensimmäisessä kappaleessa käyn läpi simulaatiokilpailujen läpimurtoa urheilumaailmaan auto- ja peliteollisuuden myötävaikutuksella sekä kilpa- ja simulaatiopeliajajan välistä hämärtyntä rajaa. Toisessa kappaleessa taustoitan e-urheilun asettumista urheilun maailmaan ja siihen liittyvää keskustelua eri tutkimusartikkeleja hyödyntämällä. Kolmannessa luvussa käsittelen lyhyesti e-urheilun suhdetta oikean elämän urheilulajien ja -tapahtumien ympäristöongelmiin ja poliittisiin epäkohtiin. Neljännessä luvussa pohdin syvemmin e-urheilun piirteitä simuloituna pelikenttänä. Viidennessä luvussa analysoin ja peilaan F1:tä ja e-urheilua vasten Baudrillardin näkemyksiä simulaatiosta, simulacrasta ja hypertodellisuudesta, jotka täydentävät toisiaan todellisuuden jäljittelyyn liittyvinä käsitteinä, sekä eri tapoja tulkita simulaatiota käsitteenä. Kuudennessa luvussa analysoin simulaatiota, F1-sarjaa ja lajin sisäistä ristiriitaa korostetun turvallisuuden, jännittävyyden ja vaarallisuuden välillä. Nämä ovat mediaspektaakkelin näkökulmasta kysymyksiä, joita Formula One eSports -sarja joutuu ratkaisemaan. Lopuksi pohdin F1-e-urheilun viihdearvon riittävyttä ja sen mahdollisuuksia sekä omana lajinaan että esikuviansa osana.

## Simulaatiokilpailujen saapuminen autoteollisuuden ja -urheilun maailmaan

Vuonna 2008 autovalmistaja Nissan aloitti pelistudio Polyphone Digitalin ja elektroniikkavalmistaja Sony'n PlayStation -konsolibrändin kanssa yhteistyön Gran Turismo -ajopelisarjan ym-

pärille rakennetun GT Academyn muodossa (ks. gran-turismo.com). Eri nimillä tunnetun akatemian tarkoituksena on ollut antaa mahdollisuus kenelle tahansa ajosimulaatioita pelaavalle mahdollisuus osallistua oikean elämän autourheilukisoihin. Mahdollisuus tarjotaan pelaajien välisenä porrastettuna kilpasarjana, joka huipentuu parhaimman pelaajan saamaan ammattikuljettajan statukseen ja osallistumiseen viralliseen kansainvälisen autoliitto FIA:n lisensoimaan kilpasarjaan Nissanin kalustolla. Tällä hetkellä Gran Turismo Sport -turnauksia järjestetään maa- ja valmistajakohtaisesti huipentuen MM-turnaukseen parhaiden pelaajien kesken. Akatemia on ollut yhteistyön laajuuden, ammattimaisuuden ja teknistaloudellisten kytkentöjensä vuoksi ainutlaatuinen muoto organisoida paitsi ajopeliturnauksia myös jalostaa pelaajista kilpa-ajajia. Eri turnauksista järjestetään säännöllisesti striimattuja lähetyksiä sarjaa seuraaville.

GT Academyn konseptin hengessä simulaatiopelaajien ajokykyjä on spekuloitu ja testattu vuosien saatossa muillakin keinoin (ks. tv.com). Esimerkiksi vuonna 2013 autoilusarja Top Gearin nimikkolehden toimitus testasi kuinka hyvin silloinen iRacing simulaatiopelin maailmanmestari, suomalainen Greger Huttu, pärjäisi todellisella kilpakalustolla (ks. Read 2013). Ensikertalaiseksi varsin kilpailukykyisesti ajanut Huttu joutui kuitenkin lopettamaan ajamisen ammattiajajalle riittämättömän fyysisen kuntonsa ja rasituksen tuoman pahoinvoinnin seurauksena. Myös muita GT Academyn kaltaisia kilpailuja on järjestetty 2010-luvulla eri autourheilusarjoista, esimerkiksi vuonna 2017 F1-talli McLarenin toimesta (ks. mclaren.com). Suomessakin ajetaan esimerkiksi tätä nykyä Autourheilun Kansallisen Keskusliitto ry:n (AKK-Motorsport) alaista e-urheilun SM-sarjaa (ks. Vauhdin Maailma 4/2017).

Vuonna 2017 virtuaalinen autourheilu nousi uudelle tasolle, kun Formula 1 -sarja lähti mukaan e-urheilu toimintaan lanseeraamalla Formula One eSports -sarjan, jota on tähän mennessä ajettu kaksi kautta (ks. f1esports.com). F1:ssä tapahtuneen omistusoikeuskaupan myötä uusi lajin lähetysoikeuksien omistaja Liberty Media halusi lähentää e-urheilusarjan kautta F1:n ja fanien suhdetta ja näin lisätä F1:n medianäkyvyyttä ja suosiota (ks. Sky News 2016). Kaudella 2019 F1:n e-urheilusarjassa ovat mukana kaikki kymmenen F1-sarjan tallia virallisina e-urheilutalleinaan. Kaudella 2018 kolme suomalaista kuljettajaa Joni Törmälä, Olli Pahlala ja Tino Naukkarinen valittiin kilpailemaan eri tallien kuljettajina. Heistä Naukkarinen oli sarjan ensimmäinen "draft" (ks. MTV SPORT 2018). GT Academyn tavoin kilpailut striimataan, mutta osakilpailuja itsessään on harvemmin eivätkä kuljettajat saa virallista oikean elämän kilpa-ajajan statusta. Sarjaan lähtemisen kynnyks on matala: se on avoin kaikille, joilla on viimeisin virallinen Code Mastersin F1-peli. Parhaimmat pelaajat selvittävät tiensä karsintojen kautta 40 kuljettajakiinnityksen joukkoon, joista 20 parasta valitaan edustamaan itse talleja. Kuljettajakiinnitysten määrä on sittemmin kasvatettu 30:een, ja kunkin tallin kolmesta kuljettajasta kaksi osallistuu vuoroin kilpailuihin.

Sarjan ainutlaatuisuudesta ja korkeasta tasosta kertoo se, että F1:n on yleisesti ymmärretty olevan maailman nopein, kehittynein, haastavin, teknologisin ja kallein autourheilusarja. 1950-luvulta lähtien ajettua sarjaa seuraavat sadat miljoonat ihmiset ympäri maailmaa. Tallien budjetit ovat kymmenien ja satojen miljoonien luokkaa puhumattakaan sarjan miljardiluokan liikevaihdosta. F1-sarjan oman virtuaalipelisarjan lanseeraaminen ei ole ainoa tai ensimmäinen laatuaan autourheilun maailmassa, ja myös ammattilaiskuljettajat ovat osallistuneet simulaatiokisoihin (ks. Thorn 2018; Suttill 2019). Sarjan tulevaisuuden valta-asemaa ja urheiluksi kategorisoimista on spe-

kuloitu niin alan julkaisuissa kuin lajin sisällä (ks. Vauhdin Maailma 1/2014; Vauhdin Maailma 4/2017; Otto Palojärvi / MTV SPORT 2018; Donaldson 2018; Motorsport 2018; Smith 2019).

## E-urheilun asemoiminen urheilun maailmaan

E-urheilun suosio on ollut usean tekijän summa, johon liittyvät niin peliteknologian ja internetyhteyksien kehitys, pelaamisen alati kasvava suosio, ihmisten mediasuhteen ja -kulutuksen muuttuminen sekä urheilun ja viihteen välisen suhteen uudistuminen itsessään (ks. esim. Jonasson & Thiborg 2010, 287–289). Perinteisten urheilulajienkin seuraaminen on kokenut muutoksia teknologisen kehityksen myötä, kun pelkkien televisiolähetysten ohella tapahtumia ja kilpailuja voi seurata älylaitteiden avulla ja/tai hankkimalla erilaisia kanavapaketteja lähetysten katsomiseksi entistä nopeammin ja vaivattomammin. E-urheilun parissa liikkuukin viihdearvon ja pelaajarankingin ohella taloudellista ja kulttuurista pääomaa yli maarajojen. E-urheilukilpa-ajosarjojen omaksuminen osaksi yritysysteistyötä ja kilpasarjoja on realisoitunut kunnolla vasta näiden 2010-luvun kehitysten myötä.

E-urheilun historia juontaa ainakin reilun kahdenkymmenen vuoden päähän, kun internetyhteyksien kautta tapahtuva moninpelaaminen alkoi yleistyä 1990-luvun alun jälkeen etenkin FPS -pelin (First person shooter) suosion kasvaessa (Jonasson & Thiborg 2010, 288, ks. myös Jonasson 2016, 30). Vuosien kuluessa e-urheilusta on tullut ammattimaisempaa ja suositumpaa muun muassa lajijärjestöjen sekä ammattilaisturnauksissa jaettavien rahapalkintojen myötä (ks. Jonasson & Thiborg 2010, 288–289). Peliturnausten ja kilpapeliamisen suhde on toisiinsa kietoutunutta, mutta vallitsevan e-urheilukulttuurin erottaa aiemmasta peliturnauskulttuurista sen ammattimaisuus, säännöllisyys ja järjestelmällisyys. E-urheilutapahtumiin ottavat osaa paitsi joukkueet sekä teknologia- ja pelivalmistajat myös sponsorit (ks. Meola 2018). Kaikista peleistä Mariona Rosell Llorens (2017) on nostanut MOBA-peli (Multiplayer online battle arena) League of Legendsin (Riot Games, 2009) keskeisimmäksi yksittäiseksi peliksi, joka viimeistään edesauttoi varsinaisen e-urheilukulttuurin läpimurtoa ja vakiintumista (emt. 2017, 465.) Suosioon vaikuttivat osittain pelin lähetyskelpoisuus/televisioituvuus ja pelaajien aktiivisuus sosiaalisessa mediassa kuten Youtube.com:ssa ja Twit.tv:ssä (Llorens 2017, 466). Esimerkkeinä vanhemmista, satunnaisista ja epäammattimaisemmista kisoista voidaan mainita esimerkiksi flipperija pelihalliturnaukset sekä jonkin suosituksen urheilulajin kuten autourheilun tai jääkiekon ympärille kietoutuneet peliturnaukset (ks. Saarikoski et al. 2017).

E-urheilun kasvava suosio on herättänyt keskustelua urheilustatuksen myöntämisestä sille sekä siitä, miksi e-urheilu kilpailutoimintana tulisi luokitella ylipäänsä. Erilaisista peleistä esimerkiksi League of Legends ja Counter-Strike: Global Offensive (Valve Corporation & Hidden Path Entertainment, 2012) on kategorisoitu ”e-urheilulajeiksi”, koska lajipelit itsessään ovat kilpailullisia ja pelaajat ottavat toisistaan mittaa pelin avulla (Llorens 2017, 467). E-urheilun asemaa urheiluna voidaan verrata pelillisen tavoitteen ja pelillisten keinojen kriteerien perusteella, jotka täytyvät, sillä e-urheilupelit vaativat erityisiä taitoja sekä fyysistä toimintaa – nämä vaaditut ehdot ovat kuitenkin väittelynalaista kilpapeliamisen välineluonteen ja rajallisen vakiintumisen vuoksi (Suits 1988a sit. Llorens 2017, 468; Hemphill 2005 sit. Llorens 2017, 468).

E-urheiluilmiön läpimurtoa sekä pelaamisen ja urheilun rajoja tutkineesta Llorensista (2017) vallitseva e-urheilu täyt-

tää useita urheilua kuvaavia kriteerejä ja on urheiluna laajalti seurattua ja vakiintunutta, minkä johdosta virtuaalinen urheilu onkin siirtynyt yhä lähemmäksi valtavirran urheilua (ks. Llorens 2017, 469). Urheilustatuksen myöntämistä e-urheilulle hiertävät edelleen pelaajien määrittely urheilijoiksi, lajin kansainvälinen institutionalisoiminen, peli-infrastruktuurin puute sekä epätasainen sukupuolijakauma pelaajien kesken (Llorens 2017, 472–474). E-urheilu on myös mahdollista lokeroida esimerkiksi sekä leikiksi, peliksi, kilpailuksi että fyysiseksi urheiluksi, joskin urheilukategorian kohdalla e-urheilun fyysisyys on aiheuttanut jossittelua (ks. Jonasson & Thiborg 2010, 289–290).

Koska autourheilussa e-urheilu on institutionalisoitu suhteellisen vähän aikaa sitten osaksi lajeja, F1-virtuaalikisojen vakiintuminen ja omaksuminen osaksi F1-maailmaa saattaa viedä oman aikansa sarjan perinteisemmän fanikunnan parissa. Tämä voi kuitenkin samalla olla ratkaiseva tekijä simuloitujen rinnakkaisarjojen läpimurrossa, kun oheiskilpailut houkuttelevat pelaajia ja katsojia myös itse F1-sarjan pariin. GT Academyn kohdalla sarjan sitoutuminen PlayStation -pelibrändiin ja Gran Turismo -pelisarjaan herättävät kysymyksiä sarjan omistusoikeuksien tuomista rajoitteista. Esimerkiksi Veli-Matti Karhulahti (2017) on huomauttanut, että huolimatta tietyistä yhtäläisyyksistä järjestäytyneisiin oikean elämän urheilulajeihin nähden e-urheilussa korostuvat elektronisuutta enemmän lajia ympäröivät kaupalliset tekijät sekä peliyrittäjien valta peleihin, joilla kilpaillaan: pelaamisen jatkuvuutta sekä ylipäättään lisensoitujen pelien olemassaoloa sanelevat niiden menestymisen tuotteina ja niiden jatkuva päivittäminen (ks. Karhulahti 2017, 45–49). Teknologiskaupallisen kehitys- ja yhteistyö ovat kummankin sarjan kohdalla ajankohtaisia: sponsori- ja lähetystoimintasopimusten ohella esimerkiksi Nissanin vaihtuminen toiseen autovalmistajaan, jonkun F1-tallin vetäytyminen e-urheilusarjasta tai ylipäättään lisenssin saavan pelifirman vaihtuminen ovat eräitä muuttujia, jotka vaikuttavat sarjojen tilaan.

Sekä GT Academyn että Formula One eSportsin tapauksessa sarjojen/turnausten urheiluksi kategorisoimista rajoittavat myös todellisessa autourheilussa edellytetty fyysisyys, eritoten F1:n kohdalla. Tosin vastikään sähköformuloiden Formula E -sarjaan oheen tuotu Live Ghost -pelaaminen, jossa pelaajat voivat pelata reaaliajassa sarjan kuljettajien oikeita suorituksia vastaan sekä pelata menneitä kisatapahtumia uudestaan, on lähentänyt pelikokemusta entisestään todelliseen ajamiseen (ks. fiaformulae.com). Niin ikään autovalmistajien kiinnostus tiettyä peliä kohtaan tai vaihtoehtoisten kilpailijoiden ilmestyminen monimutkaistaisivat virallista e-urheilusarjojen statusta puhumattakaan riippumattomista pelaajien itsetekemistä kilpasarjoista ja peliversioista (ks. esim. historicssimracing.123.st).

Kategorisoinnin harmaasävyistä huolimatta e-urheilun suosio ja julkisuusarvo ovat kiistämättömiä. E-urheilun suosio on 2010-luvulla jo sillä tasolla, että esimerkiksi League of Legendillä on yli 100 miljoonaa kuukausittaista pelaajaa (ks. Kish 2016). Peliturnauksia seuraavat median välityksellä kymmenet miljoonat ihmiset puhumattakaan siitä, että parhaimmillaan kymmenet tuhannet ihmiset seuraavat kilpapeliamista paikan päällä, kun ammattilaisjoukkueet pelaavat arvokkaista palkinnoista (Jenny et al. 2016, 1–2). Nykyhetkellä kilpapeliamisessa liikkuva raha mitataan miljardeissa dollareissa, ja esimerkiksi elokuussa 2019 DOTA 2 -turnauksen voittajat kuittasivat itselleen 15 miljoonan dollarin palkintosumman (ks. Rose 2019; McAloon 2019).

E-urheilun läpimurtoon ja vakiinnuttamisen ovat vaikuttaneet myös laajemmat yhteiskunnalliset ja taloudelliset motiivit. Tietyt yliopistot muun muassa Yhdysvalloissa jakavat stipendejä ammattipelaajille ja tukevat pelaamista eri tavoin (Jenny et

al. 2016, 2–3). Vakiintumisen eräänä ehtona ovat olleet myös valtiot ja niiden mahdollinen tuki ja sääntely: esimerkiksi Etelä-Koreassa on ollut valtion kulttuuriministeriön tukema e-urheilujärjestö jo vuodesta 2000 lähtien (Abanazir 2018, 7). Institutionalisoimista ja suosiota ovat edesauttaneet e-urheilussa liikkuvat rahasummat ja mahdolliset voitot, mutta myös mahdollisuus edesauttaa nuorten liikunnallisuuden lisääntymistä madaltamalla kynnystä alkaa harrastaa urheilua (ks. Jenny et al. 2016, 3). Toisaalta Tuomas Kari ja Veli-Matti Karhulahti (2016) havaitsivat ammattilaispelaajien liikunnallisuutta käsitellessä kvalitatiivisessa survey-tutkimuksessaan, että uutisointien vastaisesti ammattilaispelaajat harjoittelevat pelaamista väitettävä vähemmän aikaa päivittäin, mutta sen sijaan harrastavat suhteellisen paljon kuntoilua, joka liittyy varsinaisen pelaamiskyvyn parantamisen sijaan terveiden elämäntapojen arvostamiseen (Kari & Karhulahti 2016, 54, 61–62).

Lähetystoimintaan ja niiden arvoon liittyen e-urheilun katsoamisasemaa, kokemuksellisuutta ja katsomisen motiiveja tutkinut Min Xiao (2019) havaitsi empiirisessä tutkimuksessaan, jossa hän lähestyi e-urheilun katsomista perustellun toiminnan teorian näkökulmasta (Theory of Reasoned Action), kuinka paljon perinteisten urheilulajien ja e-urheilun seuraamiseen liittyvä (epä)sosiaalisuus eroavat toisistaan. E-urheilulajien seuraamiseen ja kuluttamiseen vaikuttavat esimerkiksi odotukset/uskomukset, fanien mediankulutus, seurattavien pelaajien menestys, samaistuttavuus, estetiikka (suunnittelu ja liikehdintä, etenkin pelimoottoriin liittyen), oppiminen, draama ja ennakoimattomuus, eskapismi sekä sosiaaliset arvot ja paine. (ks. Xiao 2019, 5–13.)

E-urheilun seuraaminen ei ole silti niin epäsosiaalista toimintaa, kuin alkuoletus antoi ymmärtää, koska vuorovaikutus tapahtuu (todennäköisesti) anonymisti erilaisilla keskustelupalustoilla fyysisen läsnäolon tai kasvokkaisen keskustelun sijaan. Toisaalta Xiao (2019) ei löytänyt tutkimuksessaan yhteyttä sosiaalisen vuorovaikutuksen ja asenteen välille, mikä saattaa liittyä yleiseen kiinnostukseen henkilökohtaisen fanisuhteen luomisen sijasta. Sen sijaan subjektiiviset normit tuntuvat vaikuttavan asenteisiin e-urheilun seuraamista kohtaan, mikä liittyy sosiaaliseen paineeseen ja hyväksyntään. (ks. Xiao 2019, 22–24.)

Cem Abanazirista (2018) e-urheilu ei ole vielä yhtä säänneltyä ja vakiintunutta kuin moderni urheilu, mutta hän huomauttaa, että e-urheilun urheilullisuutta käsiteltäessä, analysoijilla on ollut tapana joko soveltaa modernin urheilun käsitteitä ja piirteitä suoraan e-urheiluun tai soveltaa kategorisoivasti hallitsemia diskursseja ja elementtejä (ks. Abanazir 2018, 2–3). Hänen mielestään on myös pohdittava, että onko e-urheilulle ylipäätään mahdollista luoda kansainvälinen monopoliasemassa oleva lajijärjestö, ja kuinka soveltuvia modernin urheilun kriteerit edes ovat siihen (Abanazir 2018, 4).

E-urheilu on kasvattanut etenkin viimeisen vuosikymmenen aikana jatkuvasti pelaajamääriään, medianäkyvyyttään ja samalla kilpapelamiseen liittyvää liikevaihtoa palkintoineen. Lisäksi sen maakohtainen institutionalisoiminen osaksi urheilu- korkeakoulumaailmaa ovat edesauttaneet valtavirran kulttuuriin siirtymistä soraäänistä huolimatta. E-urheilun seuraaminen on kuitenkin edelleen lähempänä pelikulttuuria, kuin perinteisempää (televisio)urheilua – toisaalta hämärtynyt raja katsojan, pelaajan ja kilpailijan välillä on piirre, joka voi tuoda lisää ihmisiä e-urheilun pariin.

## E-urheilun asema suhteessa suurten urheilutapahtumien ongelmiin

Todellisen elämän urheilulajien eräs ongelma, joka ei vaivaa e-urheilua, on etenkin moottoriurheilun haitallisuus ympäristölle erilaisten päästöjen ja luonnonvarojen kuluttamisen vuoksi. Kuitenkin ylikansalliset urheilutapahtumat ovat tarjonneet erityyppisille sponsoreille mahdollisuuden mainostaa tuotettaan sitomalla imagonsa lajiin ja siten hyväksyttämällä läsnäolonsa faneille, F1:ssä eritoten autoteollisuuden ja polttoainevalmistajien kohdalla (ks. Miller 2016, 720). Tapahtumiin liittyvä kulutus ja kaupallisuus ovatkin niiden eräs reunaehto. E-urheilun suur tapahtumissa on samoja uhkakuvia kuin oikean elämän kilpailujen kanssa sen suhteen, tuottavatko tapahtumat yleistä hyvää ja voittoa vai kohtaavatko ne jatkuvia rahoitusongelmia (Miller 2016, 721). Lisäksi massiivisiin peliturnaustapahtumiin liittyy epäsuoria ympäristökysymyksiä esimerkiksi matkustamisen ilmansaasteisiin ja jätehuoltoon liittyen.

Myös urheilun politisoituminen on mahdollista e-urheilussa. Hans Erik Naess (2017) on huomauttanut, että urheilua ja politiikkaa on hankalaa erottaa toisistaan erityisesti, kun huomioidaan tapahtumien poliittiset ja taloudelliset kytkennät, vaikka valtioiden edustajista koostuvat urheiluinstituutit korostavatkin suurten urheilutapahtumien neutraaliuutta (Naess 2017, 1-2). Myös kansainvälinen autoliitto FIA on ajautunut ristiriitaiseen asemaan järjestettyään F1-osakilpailuja epädemokraattisissa valtioissa, jotka ovat valkopesun avulla käyttäneet tapahtumia oman imagonsa parantamiseen (ks. Naess 2017, 2).

Esimerkiksi Etelä-Afrikan F1-GP:n poistaminen kisakalenterista vuoden 1985 jälkeen ei tapahtunut apartheid-kriitikkistä ja maakohtaisista boikoteista huolimatta humanitaarisista syistä, vaan lopullisen ratkaisun taustalla oli useamman vuoden kestänyt talouspoliittinen ongelmatilanne FIA:n, kuljettajajärjestö FOCA:n, yritysten ja sponsorien sekä järjestäjämaiden/niiksi haluavien valtioiden välillä. GP lopulta peruttiin sen takia, että negatiivisen mediahuomion vuoksi sen järjestäminen oli taloudellisesti haitallisempaa, kuin peruminen. 2010-luvulla muun muassa Azerbaidžanin nousemista F1-kisamaaksi on kritisoitu maan korruption, ihmisoikeusrikkomusten, konfliktien ja öljyntuotantoon liittyen talouspoliittisten kytkentöjen takia, mutta kilpailun poistamista kisakalenterista ei ole vaadittu 1980-luvun Etelä-Afrikan GP:n tavoin. (ks. Naess 2017, 4–9.)

Organisaationäkökulmasta e-urheilu saattaa periä muitakin reaali maailman urheilutoiminnan ongelmia. Viime vuosikymmenten kuluessa suhteellisen riippumattomat maailmanlaajuiset urheilun hallintoelimet ovat ajautuneet ristiriitaiseen asemaan. Ensinnäkin ne ovat näennäisesti voittoa tavoittelemattomia järjestöjä, mutta ovat ohjailleet urheilutapahtumista ja tekemistään sponsorisopimuksista saamiaan voittoja ja samalla vakiinnuttaneet jatkuvasti asemaansa, mikä on syönyt järjestöjen uskottavuutta. Toiseksi järjestöt ovat joutuneet mediakehityksen, erityisesti lähetys oikeuksien ja sosiaalisen median tuomien muutosten, vuoksi määrittelemään itseään uudelleen asemansa oikeuttamiseksi. Kolmanneksi globalisaatio on johtanut siihen, ettei urheilutapahtumien poliittisia piirteitä ole enää mahdollista eristää tapahtumakohtaiseksi kisojen protestointiin liittyvän ylikansallisen aktivismin vuoksi. Näistä syistä urheilua tulisi tarkastella pikemminkin kansainvälisten järjestöjen näkökulmasta kuin valtioiden arvojen, urheilun autonomian tai kansainvälisen yhteistyön näkökulmista. (ks. Naess 2017, 2–3.)

E-urheilun määrittelyä ja asemointia suhteessa perinteisempään urheiluun hankaloittavatkin sen teollisuuskytkentöjen takia konvergenssi kulttuurin, teknologian, urheilun ja markkinaelämän kanssa puhumattakaan käsitteiden tasolla e-urheilun suhteesta esimerkiksi pelaamisen ja median sukulaistermeihin (Jin 2010, sit. Jenny et al. 2016, 4). E-urheilu ei rajoitu pelkästään ammattimaisiin urheilulajipeleihin, eivätkä kysymykset

urheilulajien fyysisistä ja henkisistä vaatimuksista, kilpailullisuudesta ja eri alustoista helpota määrittelyä (ks. Jenny et al. 2016, 4). E-urheilun ominaisuudet ovat joko yhteneviä urheilulle ominaisiin piirteisiin verrattuna tai vähintäänkin neuvoteltavissa (Guttmann 1978 & Suits 2007 sit. Jenny et al. 2016, 5; ks. myös Jenny et al. 2016, 5–15).

## E-urheilu pelikenttänä

E-urheilupelaaminen tapahtuu digitaalisessa ympäristössä, jonka kaksi ominaista piirrettä ovat pelin omistusoikeus (kuten tekijänoikeudet) sekä reilun pelin -henki (Llorens 2017, 470). Periaatteessa e-urheilun toiminnallinen ulottuvuus ja "medium" ovat rinnastettavissa esimerkiksi vesi- tai moottoriurheiluun niiden toimintaympäristön (vesi substanssina) tai välinesuhteen (kulkuneuvon ja ihmisruumiin symbioosi) vuoksi (Llorens 2017, 470). Samalla on muistettava, että oikean elämän elementti- ja kausiurheilun mukaisesti e-urheilussakin on useita erilaisia lajeja välineineen. E-urheilun ympäristö on kuitenkin täysin kaupallisten peliyritysten omistamaa, mikä hankaloittaa esimerkiksi kilpailujen järjestämistä ja pelien kehittämistä (Llorens 2017, 470). Samalla pelien omat säännöt ja pelaamisen rajoitteet tai rajoittamattomuus venyttävät käsityksiä harjoittelusta ja reilusta pelaamisesta: online-kilpailut edellyttävät esimerkiksi erillisiä tuomareita tarkkailemaan sopivaa käytöstä pelaajien kesken, mutta samalla pelin koodaus estää tai mahdollistaa tiettyjen liikkeiden tekemisen tai niiden kiertämisen itse peliympäristössä (Llorens 2017, 471). Yleisesti ymmärrettyihin moderneihin urheilulajeihin nähden e-urheilupelaajat tarvitsevat menestyäkseen enemmänkin huomattavia älyllisiä ja kognitiivisia taitoja sekä hienomotorisia lihastaitoja pärjätäkseen virtuaalisessa ympäristössä tapahtuvassa kilpailussa (Jenny et al. 2016, 7–10). Nämä kaikki piirteet vaikuttavat niin F1-e-urheilusarjassa kuin GT Academyn tai GT Sportin parissa teknologian, taloudellisten kytkentöjen kuin pelaajilta edellytettyjen taitojen saralla.

E-urheilupeleissä menestymiseen tarvitaan huomattavaa suunnittelu- ja strategiakykyä todellisen elämän pelaajan ja virtuaalisen ympäristön hahmon vuorovaikutuksessa (Ekdahl & Ravn 2018, 2–3). E-urheilupelaajilta edellytetään myös tiettyjen lihasryhmien kestävyttä esimerkiksi silmiin, käsiin sekä sormiin kohdistuvan rasituksen ja loukkaantumisriskin vuoksi. Fenomenologisuuden ja ruumiillistamisen näkökulmasta virtuaalisen pelikokemuksen ja pelissä toimimisen välittyminen vastavuoroisesti tietoisuutemme ja vartalomme välillä on e-urheilussa alati läsnä: havaintokykyämme ja vartalomme suhde tiettyssä erillisessä ympäristössä toimimiseen limittyvät yhteen, mitä tapahtuu perinteisissäkin urheilulajeissa, joissa pelaaja vartaloineen on sekä toimija että väline (Ekdahl & Ravn 2018, 3–4). Virtuaalisessa ympäristössä toimiminen kuitenkin tapahtuu pelaajan peliruudulta tekemien aistihavaintojen välityksellä, eikä e-urheiluympäristöjen virtuaalisten maailmojen johdatamana (ks. Ekdahl & Ravn 2018, 5). Pelaajan onkin tultava sinuiksi ympäristön kanssa ja eläydyttävä osaksi sitä: aloittelijan ja ammattilaisen erottaa keskeisesti se, kuinka pelaaja kykenee kiertämään pelisuunnittelun asettamia rajoja eli parantamaan suoritustaan huijaamatta (Ekdahl & Ravn 2018, 5). Peleissä suoriutumiseen liittyvät myös pelaajan kyky reagoida tiedostamattomiin aistikokemuksiin ja vastata niihin tiedostetuilla fyysisillä liikkeillä (ks. Ekdahl & Ravn 2018, 7–9).

Seth E. Jenny et al. (2016) ovat huomauttaneet, että virtuaalipelaajan hienomotoriset taidot ja lihaskunnan tarve/valmiudet eroavat täysin esimerkiksi voimistelijan kunnosta ja suorittamisesta, jossa oman anatomian ja motoriikan hallinta on elin-

tärkeää tulosten ja erityisesti "todellisten" loukkaantumisten estämisessä (Jenny et al. 2016, 10). Virtuaalisessa ympäristössä todellisuutta tavoitteleva urheilusimulaatio korostaakin todellisuutta aidon (fyysisen) toiminnan sijasta (Hemphill 2005, sit. Jenny et al. 2016, 11–12). Edelliseen liittyen on perusteltavissa, että varsinaisten urheilupelien vähäinen suosio ja näkyvyys e-urheilukulttuurissa, etenkin strategia- ja FPS-peleihin verrattuna, perustuu fiktiivisten peliympäristöjen ja fantasiamaailmojen viehättävyyteen todellisten, jo ennestään runsasta suosiota ja medianäkyvyyttä nauttivien, urheilulajien simuloimisen kustannuksella (Jenny et al. 2016, 12).

Pelaajan on siis osattava pelin ja virtuaalisympäristön perussäännöt ja -rajoitukset ennen, kuin hän voi pitkän harjoittelun myötä kilpailla pelilajin huippujen kanssa riittävän taitavasti. Tähän edellytetään kognitiivisten ja fyysisten kykyjen hiomista pelikohtaisesti huippuunsa sekä kykyä käyttää hyödykseen pelimoottorin ja sen fysiikkamallinnuksen rajoja. Esimerkiksi tietyt käskyt saattavat nopeuttaa pelaajan liikkeitä ja kenttien ulkoa opetteleminen auttaa tunnistamaan kohdat, joissa voi parantaa suoritustaan (kuten erilaiset roolipelimaailmojen fyysiset esteet tai ajopelien ratakohtaiset mutkat) tai käyttämään niitä hyväkseen vastustajaa vastaan (muun muassa väijytyspaikat ja materiaalit, joiden lävitse voi tulittaa FPS-peleissä). Tämä sääntöjen kiertäminen ja rajoilla oleminen on piirre, joka yhdistää käytännössä kaikkia urheilulajeja myös oikeassa elämässä, oli kyse sitten sallituista liikkeistä tai pelivälineiden kehittämisestä. E-urheilukisoissa pelaajan mahdollisuudet huijata tai kiertää pelimoottorin rajoitteita ovat rajallisia, mutta simuloituissa kilpa-ajossa havaintokyvyn ja tuntuman lisäksi pelaajalta edellytetään ammattikuskin tavoin kykyä tulla sinuiksi radan ja auton säätöjen kanssa.

Uniikin piirteen e-urheilupelaamiseen ja -kulttuuriin tuovat pätevytyneiden pelaajien pelaamisestaan kuvaavat videot, joissa korostetaan usein pelaajien fyysisiä liikkeitä hallintalaitteilla. Autourheilupeleissä näiden taltiointien merkitystä korostaa esimerkiksi se, kun pelaajien taltioimien pelisuorituksensa ohella videoilla näkyy kuvaa pelaajien motoriikasta rattipoljinohjainten parissa, mitä yleisön on mahdollista arvioida ja jopa vertailla oikean elämän kilpa-ajomateriaaliin kuljettajien toiminnasta (esim. kyydissä kuvatut on-board-ajovideot).

Mikäli e-urheilua yritetään luokitella urheilun kriteerein, tuovat e-urheilupelien sääntöjen ja lähdekoodien ongelmallisuus omat haasteensa. E-urheilussa vakiintuneiden sääntöinstituutioiden hatara asema sääntöjen soveltamisessa, lähdekoodien omistusoikeudet (esim. pelien julkaisemisen ja kehittämisen osalta) sekä yhteistyö lajijärjestöjen kanssa lukeutuvat näihin haasteisiin. Esimerkiksi kansainvälisen jalkapalloliiton FIFA:n ja pelifirma EA Sportsin tapauksessa tahot tekevät vastavuoroista yhteistyötä niin jalkapallo-otteluiden kuin pelikehittelyn ja -markkinoinnin välillä. (Abanazir 2018, 5–7.)

Lainsäädännön ja modernin urheilulajin näkökulmasta e-urheilun lajikohtaiset omistusoikeudet lähdekoodiin monimutkaistavat tilannetta yksittäisen yrityksen omistaessa käytännössä koko pelin sääntöineen (Karhulahti 2017, sit. Abanazir 2018, 8). On toki otettava huomioon, että näissäkin tapauksissa on mahdollisuuksia yhtiöiden väliseen yhteistyöhön ja avoimen lähdekoodin käytön suomiseen. Toisaalta esimerkiksi lähdekoodiin verrattavissa olevista jalkapallon säännöistä on käyty omaa valtakamppailua jo 1800-luvulta saakka (ks. Abanazir 2018, 10). Moottoriurheilussa F1:n säännöllisin väliajoin muuttuvat säännöt koskien autojen teknologiaa, taktiikoita ja rangaistuksia vaikuttavat myös suoraan simulaatiokisojen luonteeseen.

Urheilulajien lisenssipolisopimukset näkyvät myös ajo- ja

simulaattoripelien kohdalla. Esimerkiksi virallisia FIA:n myöntämiä lisensoijia annetaan vain tietyille pelifirmoille, jotka saavat sopimuksen keston mukaisesti tietyn ajan täydet oikeudet ensimmäisinä (ja ainoina) esimerkiksi viimeisimpien kuljettajien, tallien ja ratojen tietojen käyttämiseen peleissään. Vanhempia tai rajallisia lisensoijia on toki mahdollista hyödyntää. Esimerkiksi Micro Prose hyödynsi 1990-luvulla osittaisia tai jo vanhentuneita lisensoijia/kausien lajitietoja omissa Grand Prix-sarjan F1-peleissään muiden pelifirmojen omistaessa yksinoikeudet viimeisimpiin lajilisensoijihin. Oman lisänsä tähän lähdekoodien ja lisenssien sopimusviidakkoon tuovat myös yksittäisten urheilijoiden tekemät sopimukset nimiensä käytöstä. Avoimen lähdekoodit pelit ovat myös avanneet oman maailmansa pelaamiselle, menestyneimpänä esimerkkinä tästä kenties Counter-Strike (Valve Corporation, 2000). Sen sijaan esimerkiksi minkäänlaiselle viralliselle pelimodifikaatioihin, tee-se-itse-hengessä tehtyihin pelimuokkauksiin, tai menneisiin kausiin perustuvalla sarjalle F1 tai muut laji- ja pelitoimijat eivät ole lämmenneet, vaan nostalgia on jätetty harrastajien keskuuteen.

### Todellista todellisempi jäljitelmä

Urheilustatuksen ja digitaalisen maailman haasteiden myötä herää kysymys siitä, ovatko e-urheilun viihdyttävyyden, kilpailullisuus, ammattimaisuus ja pelimaailman todenmukaisuus riittäviä luomaan aidon vaihtoehdon todellisen elämän urheilulle ja miten ne vastaavat erityisesti yleisöjen tarpeisiin. Kysymyksen arvoisia ovat myös tämän vaihtoehdoisen kilpamaailman uskottavuus, arvaamattomuus ja suhde fysiikan lakeihin. Vastauksia näihin haen Jean Baudrillardin näkemyksistä hypertodellisuuden, simulaation ja simulacran käsitteistä.

Baudrillard (1994) tiivistää simulaation sellaisen asian jäljitelyksi, joka ei ole todellisuudessa fyysisesti läsnä tai olemassa – se on ikään kuin esikuvansa kaltaiseksi luotu vastike tai jäljitelmä (ks. Baudrillard 1994, 1, 3). Simulaatiota on käytetty kuvaamaan myös ideologispoliittisia todellisuudesta irtaantuneita tilanteita, joissa tietyn käytösmallin toistaminen on logiikkaa tai faktoja tärkeämpää (ks. Baudrillard 1994, 16). Hypertodellisuus taas edustaa todellisen asian mallikuvaa, jolla ei ole enää alkuperää tai viitettä todellisuuteen (Baudrillard 1994, 1). Se vaikuttaa aidommalta, kuin itse todellisuus. Simulacra viittaa kehityspisteeseen, jossa todellisen (esim. fyysisen ympäristön) hahmottamisen korvaa kokonaisvaltaisesti käytössä oleva simuloitu, hypertodellinen jäljitelmä, mitä Baudrillard (1994) havainnollistaa tilanteella, jossa kartta alkaa vaikuttaa aidommalta, kuin ympäristö, jota kartan avulla hahmotetaan (Baudrillard 1994, 1).

Simulacraa on käytetty kuvaamaan esimerkiksi fyysisten oireiden jäljittelemisen myötä saatujen psykosomaattisten oireiden lisäksi instituutioiden ja uskomusten/näkemyksien tiloja, joissa näiden tarpeeksi uskottava ja käytössä oleva jäljitelmä paljastaa niiden illusorisuuden (esim. kristinuskossa tilanteen, jossa Jumala ei ole ihmisen kuva, vaan toistaa omaa kuvaansa) (ks. Baudrillard 1994, 4–5). Eräänä esimerkkinä simulacrasta on käytetty Disneyland-huvipuistoa ja siihen liittyvää samanaikaista eskapismia ja sulkeutuneisuutta (ks. Baudrillard 1994, 12–14). Simulacra onkin mahdollista jakaa kolmeen eri asteeseen: luonnolliseen ja kuvaan perustuvaan imitaatioon, produktiiviseen luovaan järjestelmään sekä kontrolloivaan tietoon perustuvaan simulaatioon (Baudrillard 1994, 121).

Baudrillardista (1994) nyky-yhteiskunnissa kaikki materiaallinen tuotanto on jo itsessään hyperrealismin tuottamista: hyperrealismi tuottaa todellisuuden kaltaista illuusiota, joka

hyväksytään sen riittävän uskottavan ja toistetun illusorisuutensa vuoksi (Baudrillard 1994, 23). Siinä vaiheessa, kun todellisuutta ei ole enää mahdollista käsittää entisenään jäljitelmien volyymin ja uskottavuuden vuoksi, nostalgiantajumme myötä mukaudumme simulaatioiden antamiin merkityksiin (Baudrillard 1994, 6). Todellisuus ei siis tuolloin perustu todellisiin tapahtumiin ja kokemuksiin, vaan keinotekoisin versioihin tapahtumien kulusta ja olemuksesta, joista tulee muistelun kohteita, esimerkiksi ajatellamme mielikuvia eri vuosikymmenistä stereotyyppioineen. Näissä yhteen kietoutuneissa kolmessa käsitteessä on kyse kaavamaisista todellisuuden jäljitelmistä, joilla ei ole varsinaista oikeaa alkuperää, mutta ne hyväksytään silti todellisuutena tai todenomaisena, koska ne muistuttavat ”todenmukaisten” kaavojen vuoksi toisia yleisesti hyväksyjä mielikuvia/simulaatioita. Mallin ja todellisuuden ero on tällöin hämärtyneet (Baudrillard 1994, 29). Tätä hypertodellisuuden vääristymää esiintyy myös esimerkiksi todenmukaisissa historiallisissa elokuvissa, kun todellisuus, tarinat ja kerronta muistuttavat lopulta lähinnä vain muita samanlaisia elokuvia, jolloin kyse on vain tyhjästä representaatioista – toisin sanoen muodosta ilman sisältöä (ks. Baudrillard 1994, 45).

Pelisimulaatioita tutkinut Seppo Kuivakari (2018) on erottanut kolme simulaatiodiskurssia. Ensimmäinen niistä on funktionaalinen, joka korostaa simulaatioita reaalisen näkökulmasta eli vastineisuutta todellisuudelle ja laskelmoitavuutta. Kulttuurifilosofinen ja konfiguraatiivinen simulaatiodiskurssi, joihin esimerkiksi Baudrillardin näkemyksiä voidaan lukea, sen sijaan lähestyvät asiaa symbolisesta näkökulmasta nostamalla esiin esimerkiksi simulaatioihin liittyvää poliittista vallankäyttöä ja vallan uusintamista sekä muistuttamalla simulaatioiden olevan manipuloitavissa olevaa elintilaa, mikä kyseenalaistaa niiden todellisuussuhdetta. Viimeisenä deformatiivinen diskurssi korostaa simulaatioihin liittyvää luovuutta ja mielikuvituksen käyttöä uuden tiedon ja ymmärtämisen tuottamisessa. (ks. Kuivakari 2018, 30–33.)

Simulaatio on ymmärretty ja sitä voidaan tulkita diskursiivisesti eri tavoin. Jäljitelmän, ”teeskentelyn”, hallinnan välineen ja audiovisuaalisen ymmärtämisen muodon lisäksi se on passiivisen representaation sijaan myös aktiivista ja tuottavaa. Pelisimulaatiot tarjoavatkin aihion tarkastella sitä, miten niiden on mahdollista audiovisuaalisena teknologiana vaikuttaa ajatusmalleihimme niille asetuissa puitteissa. (Kuivakari 2018, 13–15.)

Simulaatio-käsitettä koskevien diskurssien kirjo on myös johtanut teoreettisfilosofisiin ongelmiin akateemisten koulukuntien välillä saman käsitteen viitatessa erilaisiin tulkintoihin ja käyttötarkoituksiin (ks. Karhulahti 2015, 839). Esimerkiksi simulaatiotutkimuksessa termi ymmärretään numeerisena, ratkaisukeskeisenä mallintamisena, jossa simulaatio välineenä luovuutta, käytännöllistä tutkimustietoa kohteestaan (Karhulahti 2015, 840–841). Videopelitutkimuksessa sen sijaan simulaation käyttö on ollut vapaamielisempää mallintamisen ja referenssin kannalta – tämä termin tulkintaan liittyvä immateriaalisuus ja todellisuussuhteen kyseenalaistaminen on herättänyt keskustelua (Karhulahti 2015, 842–843). Veli-Matti Karhulahti (2015) on tarjonnut ratkaisuksi vähemmän harhaanjohtavaa virtuaalinen-termin käyttöä pelitutkimuksen puolella etenkin, jos peleillä tai niiden osilla ei ole todellista viittauskohdetta tai mallina toimimisen funktiota (ks. Karhulahti 2015, 845, 847). F1-e-urheilussa kilpapelaminen on paikoin lähempänä virtuaalista kuin simulaatiota, koska tarkasta mallintamisesta ja todellisuudentunnustaan huolimatta sen funktionaalisuus on lähempänä viihdettä kuin mallintamisen kautta tuotettavaa tietoa, jota varsinaisilla F1-simulaattoreilla tuotetaan talleille.

Simulaatioiden eräs keskeinen periaate onkin niiden riippuvuus tekijästä, joka käyttää niitä välineenä omiin tarkoituksiinsa – simulaatiot ovat tehty palvelemaan suunnittelijoiden tarpeita (Karhulahti 2015, 848).

Simulaatioteknologiaa eri tavoin hyödyntävä F1 ei jäänyt Baudrillardilta käsittelemättä lajina, yhteiskunnallisena ilmiönä tai subjektin ja koneen välisenä suhteena. Baudrillard (2002) onkin kuvaillut F1:tä ihmisen ja koneen välisenä äärimmäisenä suhteena, jonka nopeus rikkoo inhimillisen kyvyn rajoja teknologian avustuksella (Baudrillard 2002, 166). F1 muistuttaa hänestä rakenteeltaan pyramidia, jossa valtava työpanos kuluu yhteisen kilpa-autoon, joiden ajajien välistä, laskelmoidun datavirran säilyttämää kamppailua miljoonat ihmiset seuraavat ympäri maailmaa, kun kuljettajat taistelevat kisojen voittamisesta (Baudrillard 2002, 166-168). F1 on lajina kollektiivinen intohimoinen spekaakkeli ja eräänlainen "hirviö", joka on rakennettu teknologiasta, rahasta, kunnianhimosta ja arvovaltaisuudesta (Baudrillard 2002, 170). Lajin kutsuminen "välineurheiluksi" on tässä mielessä problemaattista, sillä kuljettajan ja teknologian symbioosi on niin pitkälle vietyä, että lahjakkuuksien ja teknologisten tasoerojen vaihtelusta huolimatta kone ja ihminen ovat yhtä aina lähtövaloista ruutulipulle tai mahdolliseen kolariin. Simulaatiokisoissa tämä suhde on fyysisen tuhoutumisen mahdollisuutta lukuun ottamatta olemassa lähes samalla periaatteella. Baudrillardin F1-kuvailujen perusteella näin äärimmäinen urheilulaji vaatisikin ennennäkemättömän yksityiskohtaista simulaatiota ja kokemuksellisuutta toimiakseen hypertodellisena e-urheiluna.

Oma näkemykseni piilee tämän valta-asetelman mahdollisessa muutoksessa tulevaisuudessa. Vaikka esimerkiksi "oikean elämän" jääkiekko tai vaihtoehtoisesti kanonisoitujen e-urheilulajien parissa CS: GO:n seuraaminen olisikin toistaiseksi kiinnostavampaa kuin esimerkiksi FIFA-konsolipeliturnauksen seuraaminen, se ei tarkoita sitä, etteikö tämä todellisen ja virtuaalipelaamisen välinen valtasuhde voisi tasoittua niiden täydentäessä toisiaan. F1:n toistuvien sääntöuudistusten, vähenevien katsojalukujen, talouspoliittisten ristiriitojen sekä vähemmän tapahtumarikkaiden kilpailujen vuoksi lajin e-urheilusarja voisi tarjota "hypertodellisen" ja jopa nostalgisen kokemuksen viihdyttävämmästä ja tasaväkisemmästä kilpailusta. E-urheilun ottaessa jatkuvasti kehitysaskelia esimerkiksi F1-sarja on joutunut jatkuvasti uudistamaan itseään pitääkseen kilpailemista mielenkiintoisena. Uudistumisista huolimatta F1-sarjaa on moitittu aika ajoin ennalta-arvattavaksi ja jopa tylsäksi: dominoivien tallien ja tapahtumiltaan yksitoikkoisten ratojen kritiikki on ollut toistuva piirre. Hypoteesin puolesta ja sitä vastaan on mahdollista argumentoida eri tavoin, mutta etenkin autourheilun parissa se näyttää periaatteessa varsin mahdolliselta etenkin, kun viralliset lajitahot ovat lähteneet toimintaan mukaan. Simuloitujen pelimaailmojen fyysiset haasteet ja puoleensavetävyys tuntuvat tosin toistuvan kysymyksinä.

## Suurten riskien ja tunteiden vetovoima

Onnettomuus ja sen pahimpana seurauksena tapahtuvat fyysiset seuraukset eli vakava loukkaantuminen/vammautuminen tai jopa kuolema (kuljettajan oma ja/tai toisen kuljettajan, ratatyöntekijän tai katsojan) erottavat keskeisimmin e-urheilun F1:n ohella lajikohtaisesti muista moderneista urheilulajeista (ks. esim. Jenny et.al. 2016, 10). Baudrillard (2002) huomioi F1:n vaarallisuuden, dramatiikan ja mediasuhteen merkityksen liittyvän onnettomuuksien ja kuoleman viehätukseen, mikä ovat hänen mukaansa häviämässä lajin parista (Baudrillard 2002, 168). Onnettomuuden sattuessa kuljettajan ja auton

symbioosista vain auto kuolee, koska kuolemasta on tullut F1:ssä virtuaalista ja mielikuvituksellista (Baudrillard 2002, 168). Baudrillardista (2002) suorana lähetyksenä nähtävästä kuoleman spekaakkelistä onkin tullut asia, jota kukaan ei nykyään voi avoimesti myöntää toivovansa (emt. 2002, 169). Jos televisio- ja yleisökatsojien odottama riski kuolla radalla häviäisi moottoriurheilusta kokonaan, häviäisi samalla sen kaikki mielenkiinto (Baudrillard 2002, 169). Laji eläkin jatkuvassa ristiriidassa viihteen, teknistaloudellisen laskelmoinnin sekä fyysisen ja mekaanisen välillä samalla, kun eri intressit ajavat esimerkiksi valmistajia, sponsoreita ja faneja lajin pariin (Baudrillard 2002, 169).

F1-sarja itsessään on eräänlainen teknologisyfyysinen symbioosi, joka elää omassa hypertodellisuuudessaan niin kuljettajan ja auton välillä kuin lajin kulissien ja medianäkyvyyden tasolla miljoonien katsojien seurattessa osakilpailuja suorana lähetyksenä 21 kertaa vuodessa. Simulaation käsite liittyy myös kiinteästi lajin teknologian ja kuljettajien kehitykseen jatkuvien testien ja harjoitusten vuoksi. Lajin mediasuosion laskiessa tasaisesti ja maailman luonnonvarojen ehtyessä reaali maailma asettaa F1:lle rajoituksia, joita virtuaaliympäristössä tapahtuva kilpailu ei tunne. Laji itsessään käyttää eri tavoin simulaattoreita ja simulaatioteknologiaa, mutta se on vuosikymmenten ajan ollut simulaatiopelien kautta tietyllä tavoin yleisön tavoiteltavissa "mahdollisimman realistisena" pelattavana jäljitelmänä. E-urheilu kykenisi tässä vastaamaan muuttuviin yhteiskunnallisiin arvoihin ja standardeihin – etenkin juuri F1:n siirtyminen pysyvästi virtuaaliseen ulottuvuuteen kestävän kehityksen ja ympäristön suojelun nimissä ei periaatteessa ole mahdotonta, jos näiden lisäksi yleisöt voivat olla periaatteessa sekä katsojia että simuloitujen osakilpailujen kilpailijoita (Jonasson & Thiborg 2010, 295).

Teknologis-historiallisesta näkökulmasta Baudrillardin (2002) alun perin marraskuussa 1995 julkaistut näkemykset F1:stä, asettuvat samalla mielenkiintoiseen aikalaiskonkettiin lajin ja simulaatiopelien kehityksen vuoksi. 1980- ja 1990-lukujen vaihteesta lähtien simulaattoreiksi kategorisoitavien ajopelien teknologinen kehitys oli nopeaa ja dramaattista parempien grafiikkamoottorien ja fysiikkamallinnuksen takia. Näistä eräänä esimerkkinä voidaan mainita esimerkiksi Grand Prix Circuit (Accolade, 1988), Indianapolis 500 The Simulation (Electronic Arts, 1989) sekä Grand Prix -pelisarjan kaksi ensimmäistä osaa (Micro Prose, 1991 ja 1996). Peliteknologian lisäksi realismia oli tarjolla myös ohjainten puolella: 1990-luvun puoliväliin mennessä laitteistojen suorituskyvyn kasvaessa erilaisten peliohjainten kirjo laajeni joystickkeistä hintaviiniin ja laadukkaampiin rattiohjaimiin. "Aitouden" tuntua ei enää tarvinnut hakea pelihallien Force Feedback -teknologialla varustetuista Arcade-peleistä (esim. Sega Rally Championship, Sega 1994), vaan tämänkaltaisen fyysisempi pelaaminen oli mahdollista myös kotoa käsin. Myös pelaamisen sosiaalinen etäisyys muuttui yleistyvien modeemiyhteyksien vuoksi. Vuoden 1995 mennessä oli ainakin periaatteessa mahdollista pelata kaksinpelin tai linkitettyjen koneiden sijasta internetin välityksellä toisia vastaan yli maaraajojen.

Baudrillardin pohdiskelua rajallisesta fyysisestä ja sosiaalisesta etäisyydestä tosielämän kohteen ja hyperrealismin, simulaation tai simulacran välillä ei voida välttämättä rinnastaa hänen mainitsemansa kuoleman pelon ja viehätysten takia elektroniseen urheiluun. Näkemykset kuolemanvaaran lähes täydellisestä katoamisesta ja viehätyksestä tuolloin ja nyt on myös tulkittava varauksella. Baudrillardin tekstin julkaisemisen aikaan vuonna 1995 F1 etsi itseään uusien sääntömuutosten ja lisääntyneiden, pitkälti vuoden 1994 San Marinon osakil-

pailuviikonlopun aikana tapahtuneista kuolemaan johtaneista ulosajoista johtuneiden, turvallisuusvaatimusten vuoksi. Kyseiset ulosajot olivat ainakin osittain seurausta FIA:n tekemistä kuluja karsivista linjauksista, joilla pyrittiin tasoittamaan tallien välisiä eroja karsimalla autojen pitkälle kehitettyä ja kallista, erityisesti vuosien 1987 ja 1991 välillä kehitettyä, teknologiaa (Medak-Seguín 2016, 174).

Keväällä 1994 kuolema oli palannut lajiin kiusallisen eksplisiittisesti ja sen vuoksi sitä yritettiin häivyttää pois turvatoimien avulla etenkin, koska onnettomuudet oli televisioitu suorana lähetyksenä miljoonille televisiokatsojille ympäri maailmaa. Tulokaskuljettaja Roland Ratzenbergin ja kolminkertaisen maailmanmestarin Ayrton Sennan menehtyminen vuorokauden sisällä toisistaan jättivät mediaspektaakkelille shokkivahvonsa vuoksi myös erään vulgaarin, mutta mielenkiintoisen yksityiskohdan. Siinä missä televisiokamerat tietoisesti zoomasivat törmäyksen jälkeen mutkasta takaisin radalle kameroiden näkökenttään singonneeseen elottomaan Ratzenbergiin autoineen, seuraavana päivänä niin ikään kuolemaan johtaneen Sennan onnettomuuden kohdalla ei edes yritetty kohdentaa kameroita liian lähelle ulosajanutta autoa. Vastaavien tapahtumasarjojen simuloinnin tai sellaisten mahdollisuuden koodaaminen e-urheilupelin sisään katsottaisiin luultavasti olevan groteskia ja mautonta, mutta toisaalta tämä häivyttäminen estää pelaajia muistamasta lajin vaarallisuutta. Kuitenkin esimerkiksi Youtube.com-sivustolla löytyy simulaatiopelivideoita, joissa pelaajat toistavat Sennan kohtalokasta onnettomuutta.

F1 on silti edelleen vaarallinen laji, jonka viimeisin kuolemaan johtanut onnettomuus oli Jules Bianchin menehtyminen vuoden 2014 Japanin GP:n ulosajon seurauksiin. Tuolloin onnettomuuden dramaattisuudesta ei julkaistu kuolemanvaaran korostamisen ja häivyttämisen ristiriidan mukaisesti alkuun mitään materiaalia. Sen sijaan ensimmäistä julkista videomateriaalia tapahtumasta saatiin, kun katsoja oli julkaissut ulosajotilanteesta kuvaamansa amatöörivideon Youtube.com:ssa.

Tässä mielessä Baudrillardin sanelema kuoleman kiistetty viehätys evätään sen abjektimaisuuden takia katsojilta media-lähetyksissä eri keinoin, mikäli mahdollista. Vaikka pelikohtaisesti pelaajan peliavataarin onkin mahdollista menehtyä pelissä, virtuaaliympäristössä itse pelaajan kuoleminen tai vakava loukkaantuminen on mahdotonta, vaikka pelaamiseen liittyikin affektiivista latausta ja fyysistä rasitusta. Simulaatio ei siten kykene muuttamaan uskottavaksi hypertodellisuudeksi ja katsojien dramatiikan tarpeita tyydyttäväksi vaihtoehdoksi oli kyse sitten viihdyttävyydestä tai onnettomuuksiin liittyvästä voyerismista. Vaikka simulaatio ei voi luoda todellista kuolemanvaaraa, se voi esimerkiksi shokkiviihteen tavoin voi luoda samantyyppisiä ääriajoja olemisen tunteita. Pelaajan fyysisten rajojen ja pelimoottorin ”lihallisten” piirteiden (esimerkiksi hahmojen kestävyys ja loukkaantuminen) toisiinsa sitominen on silti asia, joka tulee luultavasti kehittymään ja kasvamaan simulaatiopeleiden kohdalla – esimerkiksi fyysiseen harjoitteluun perustuva exerpelaaminen (exergaming) on eräs pelaamiseen muoto, jossa nämä kaksi toimintaa ovat harmoniassa. Samalla simuloitussa e-urheilussa korostetut viihteellisyys, ympäristöystävällisyys ja edullisuus ovat samalla eskapismista abstraktia viihdettä, joka ei korosta referenssinsä negatiivisia puolia. On toki muistettava, että useimmissa autourheilupeleissä loukkaantumisen vaara on kolareista huolimatta häivytetty elementti – näiden vastakohtaksi voidaan asettaa esimerkiksi ajamista sisältävät Grand Theft Auton (Rockstar Games/Take-Two Interactive, 1997-) ja Carmageddonin (Stainless Games, 1997-) kaltaiset toiminnallisemmat ja väkivaltaisemmat pelisarjat.

Muiden urheilulajien tavoin e-urheilu on sidoksissa medi-

aan eri tavoin. Kilpailutapahtumista uutisoiminen ja kilpailujen lähetystoiminnan, jota esitetään lajikohtaisesti erilaisin spektakkelimaisin tavoin, ohella media osallistuu urheilun hahmojen imagojen rakentamiseen kilpailujen ulkopuolella. Tulevien potentiaalisten e-urheilutähtien imagoa ja riskinotto-kykyä ajatellen Béquer Medak-Seguín (2016) on huomauttanut, että monia F1-lajilegendoja on yhdistänyt eräänlainen maskuliinisuutta huokunut kaikki tai ei mitään -lähestymistapa F1:tä alati ympäröivään kuolemanvaaraan (Medak-Seguín 2016, 170). Tätä asennoitumista ja kuljettajahahmojen rakentamista edistää lajille ominainen fyysisteknologinen symbioosi vartalon ja koneen välillä (ks. Medak-Seguín 2016, 171). Tämän vastapainona on ollut se realiteetti, että laji on edelleen hengenvaarallinen ja arvaamaton. Kuitenkin vuoden 1994 onnettomuuksien myötä F1:n päättävät elimet ottivat ”moralisoivan ja yksilöllisen lähestymistavan” lajiin, minkä kautta kiistettiin vuotta 1994 edeltäneiden onnettomuuksien mahdollisuus tapahtua tulevaisuudessa (Medak-Seguín 2016, 173). Medak-Seguínista (2016) vuonna 2001 FIA tekikin turvallisuudesta autoteollisuuden myötävaikutuksella geopoliittisen projektin, jossa erityisesti Sennan onnettomuudella vedottiin maailmaanlaajuiseen siviili-liikenneturvallisuuteen. Projekti samalla häivytti periaatteessa kaikki vuotta 1994 edeltäneet onnettomuudet, jotka ovat olleet kaikista huolimatta väistämätön piirre lajissa. (Medak-Seguín 2016, 175–176.) Tämän kaupallisen turvallisuusdiskurssin yhteys autoteollisuuden ja F1:n välillä on väistämättä myös osa F1-e-urheilua.

Medak-Seguín (2016) on pohtinut tätä tilannetta Baudrillardin lajinäkemyksiä pidemmälle toteamalla, että F1 on pudonnut hypertodellisuuden ansaan uskomalla sokeasti omaan turvallisuusideologiaansa, jonka mukaan kuolema ei enää uhkaa lajia – toisin sanoen kiistämällä sen, että kuolema on (kilpa-ajon) realiteetti (Medak-Seguín 2016, 179). Lajin suhde kuolemaan on siirtynyt asteittain sen uhmaamisesta tiedostamiseen ja varovaisuuteen sekä lopulta kuoleman mahdollisuuden täyteen sivuuttamiseen (Medak-Seguín 2016, 180). F1-e-urheilun kohdalla tämä ongelma nousee uudelle tasolle, koska turvallisuuden ja dramatiikan dilemma on F1:ssä edelleen läsnä, mutta simuloitussa pelissä vakavat riskit ovat olemattomia, vaikka kilpailu itsessään olisikin tasaväkistä ja dramaattista.

## Pohdinta: Tulevaisuuden näkymiä – tasaväkistä jännitystä vai jäljittelyä?

Jonasson ja Thiborg (2010) ovat esittäneet e-urheilun tulevaisuuden kannalta kolme vaihtoehtoa. E-urheilu voi kehittyä joko vaihtoehtoksi tai vastakulttuuriksi modernille urheilulle, se voi tulla hyväksytyksi osaksi hegemonista urheilua tai viimeisenä vaihtoehtona siitä voi itsessään tulla hegemoninen urheilulaji. E-urheilu on hyväksytty eräissä maissa viralliseksi urheilulajiksi, vaikka esimerkiksi kansainvälinen olympiakomitea ei ole katsonut sen toistaiseksi täyttävän urheilulajin kriteerejä. Toisaalta e-urheilu myös itse leikittelee vaihtoehtoisella statuksellaan. E-urheilu on kerännyt viime vuosien aikana niin paljon suosiota ja medianäkyvyyttä, että sen mukautuminen urheilulajin kriteereihin tai niiden muuttaminen e-urheilun hyväksi on mahdollista, jolloin siitä tulisi osa valtavirran urheilua. Toisaalta aiemmin mainittujen sopimus- ja lisenssi-ongelmien ohella erilaiset moraalipaniikit ja epäluulot pelaamista kohtaan esimerkiksi sukupolittuneisuuteen, väkivaltaisen sisällön seurauksiin ja peliaddiktion lisääntymiseen liittyen jarruttavat tätä sulautumista valtavirtaan. Tulevaisuuden hegemoninen asetelmakaan ei ole mahdotonta, koska nyky-yhteiskunnassa hallitseva moderni kilpaurheilu on ylipäätään päässyt asemaansa länsimaisen teol-

lisen vallankumouksen myötä. Teknologinen kehitys vaikuttaa elintapoihimme ja työskentelyymme eikä siten ole mahdotonta, etteivätkö vähenevät fyysiset vaatimukset ja etäisyydet voisi vaikuttaa tapaamme käsittää urheilua. (Jonasson & Thiborg 2010, 292–295.)

Simulaatiomaailman omat fyysiset rajoitteet todelliseen maailmaan nähden ovat samalla autourheilun puolellakin suurin argumentti e-urheilun vahvistuvaa asemaa vastaan. Vaarallisuuden sekä onnettomuuksien tuomien riskien ja seurauksien hyväksymisen ohella oikeilta ammattikilpa-ajajalta edellytetään nopeita refleksejä, erinomaista hahmotuskykyä, laajaa teknistä ymmärrystä, kykyä mukautua fyysisesti eri olosuhteisiin sekä erinomaista fyysistä kuntoa. Esimerkiksi G-voimat ja neste-hukka edellyttävät kuljettajilta niin voimaa kuin kestävyttä, joita on jatkuvasti pidettävä yllä.

Eräs peruste e-urheilun mahdolliselle läpimurrolle autourheilun saralla on ollut sen viihdyttävyyden ja mediaystävällisyyden. E-urheilun on periaatteessa mahdollista demokratisoida todellisessa autourheilussa vallitsevia eroja teknisessä kehityksessä ja resursseissa sekä vähentää kulisissa tapahtuvaa politikointia esimerkiksi rangaistusten ja jatkuvien sääntöuudistusten suhteen. Lisäksi, jos menestyksen ja budjettien välillä tasapainoilevien valmistajien ja tallien välisiä eroja tasataan, rajautuu lajissa menestyminen yhä enemmän pelaajan/kuljettajan omiin kykyihin pärjätä virtuaalisessa ympäristössä tapahtuvassa kilpajossa. Peleissä on myös periaatteessa jopa enemmän todennäköisyyksiä arvaamattomiin tuloksiin esimerkiksi kuljettajien virheiden suhteen, vaikka teknisiä keskeytyksiä tai täysin arvaamattomia muuttujia, kuten radalle ilmestyviä häiriköitä/eläimiä tai arvaamattomia onnettomuuksia aiheuttavia objekteja (esimerkiksi radoille ajautuvaa roskaa tai katuratojen irronneita kaivonkansia) ei nähtäisikään. Toisaalta on olemassa e-urheilupelejä, joihin sisältyy koodattuja, jännitystä lisääviä yllätyselementtejä. Myös hegemoniseen asemaan nousseen kilpailijan päihittäminen helpottuisi ilman selvää teknistä etumatkaa ja tallien resurssieroja. Mahdollisissa joukkokolareissakaan ei olisi vakavien vammojen riskiä, ja miljoonien arvoiset hiilikuidusta rakennetut ajoneuvot olisivat vain ohjelmoitua koodia. Toisaalta on pohdittava aiempia Baudrillardin ajatuksia mukaillen, kiinnostaako jäljitely ja kuolemanvaarasta totaalisesti riisuttu kilpailu lopulta ketään.

Simulaatio on kuitenkin mahdollista hahmottaa produktiivisemmin uudelleenelettävän toiston sijaan: se voi olla toistettavan ja rajoitetun sijasta myös mielikuvituksellista ja luovaa. Kuivakari (2018) on hyödyntänyt simulaatioiden ymmärtämisessä deformatiivisuuden käsitettä, joka viittaa visuaalisten järjestelmien siirtymiseen kuvitteellisempaan suuntaan (Lash 2012 sit. Kuivakari 2018, 29). Hän sitoo kehityskulun havaintoon, jonka mukaan imaginäärinen lopulta määrää sen, mikä on ”keksittyä” (Lury et al. 2012, sit. Kuivakari 2018, 29). Tässä mielessä e-urheilu tarjoaa vastavuoroisesti F1-testisimulaattorin tavoin silkan mallintamisen sijaan palautetta siitä, miten esimerkiksi kilpailua voisi parantaa tai ylipäätään antaa sille synergian keinoin lisää medianäkyvyyttä ja uusia yleisöjä. Deformoidun simulaation ja mielikuvituksen suhde ei siten ole välttämättä niinkään etäinen, vaan jopa uudelleentuottava (ks. Kuivakari 2018, 31).

Simulaatioiden piirteeksi voidaan lukea niiden deformatiivisen eli jatkuvan muutoksen takia uuden tiedon ja luovuuden tuottaminen, eikä niinkään todellisuuskuvan toistaminen. Simulaatioiden tuottama toimintaympäristö on deformatiivisen simulaation kohdalla uusien ideoiden ja poikkeamien luomistila, jossa simulaatio alkaa toistaa normaalitilan sijaan muita poikkeamia. (ks. Kuivakari 2018, 39–40.)

F1-e-urheilun kohdalla tilanne asettuu taitekohtaan. F1, jolla on huomattavia taloudellispoliittisia kytkentöjä ja globaali medianäkyvyys, on kärsinyt imago-ongelmista ekologispoliittisten huolien ohella sääntö- ja tekniikkasyistä. Lanseerattu e-urheilusarja on päivittänyt lajin imagoa uusille yleisöille ja avannut uusia ovia ammattilaisten pelimaailmaan. Simulaatioilla on niille asetettujen rajojen takia myös oma taakkansa sen suhteen, miten realistiksi tai luoviksi ne halutaan toteuttaa, jotta kilpailu riskeineen olisi sekä realistista että tapahtumarikasta. F1:n ja F1-e-urheilusarjan liitto on siinä mielessä ainutlaatuisen kilpapelamisen muoto, että simulaation ja sen kohteen välinen saumaton uudelleen tuottaminen on suhteellisen uskotavaa (vrt. esim. CS GO:n ja sen todellisen elämän vastineen simuloimisen toteuttamisen realismisuus). Synergian myötä on oletettavaa, että F1-e-urheilusarja tulee nostamaan suosiotaan, mutta sen lopullinen kohtalo on väistämättä kiinni itse F1-sarjan tilasta. Pelimaailman on fyysisten riskien ottamiseen asti periaatteessa mahdollista saavuttaa Baudrillardin esittämän hypertodellisuus ja pelitilanteessa jopa simulacran taso, mutta deformatiivisen simulaatiokäsitteen tulkinnan perusteella e-urheilu ei välttämättä tuota sellaisia mullistavia ideoita, joita ”teknisen” simulaation diskurssi korostaa – kyseiset innovaatiot toteutetaan todellisen elämän F1-tallien insinöörien simulaatiotyössä.

## Yhteenveto

Olen tässä artikkelissa pyrkinyt osoittamaan, että e-urheilun ja ammattilaistason simuloidun kilpa-ajamisen suosion kasvaminen ja institutionalisoiminen osaksi kansainvälisen autoliiton FIA:n eri lajeja, kuten F1:tä, on kasvattanut paitsi e-urheilun näkyvyyttä ja uskottavuutta, mutta samalla lisännyt pelikohdattaisen synergiansa vuoksi F1:n, lajisponsoreiden ja autoteollisuuden julkisuusarvoa. Näistä syistä e-urheilusarjat tulevat parantamaan statustaan entisestään, mutta mahdollisesti myös oikeat lajit, kuten F1, saattavat aidosti joutua kilpailemaan viihdearvoltaan e-urheilusarjojen kanssa. F1:n e-urheilusarjan vaikiinnuttamisesta huolimatta e-urheilun asema autourheilussa tulee mahdollisesti vielä kokemaan muutoksia, koska lähdekoodit sekä teknisten ja kaupallisten tahojen intressit ovat kontingenteja. Suosion nopeasta kasvusta, medianäkyvyydestään ja suhteellisesta demokraattisuudesta ja huolimatta e-urheilun seuraaminen ei ole toistaiseksi yhtä suosittua kuin esimerkiksi jalkapallon tai olympialaisten seuraaminen.

Artikkelini alkupuolella havainnollistin, että e-urheilun kehitys ja suosion kasvu pelaamisen, viihteen ja kilpailun ammattimaisena muotona sekä e-urheilun asettuminen urheilun maailmaan on herättänyt keskustelua. Edistymisestään huolimatta e-urheilun asema tulevaisuudessa on vielä epäselvä. Eräs näistä on sen säilyminen vaihtoehtoisena kilpapelamisena tai sulautuminen osaksi valtavirran urheilulajeja. Myös pelaamiseen vaadittavat fyysiset kyvyt, sen asettuminen viihteen katsomiskulttuurin sekä oikean elämän lajiliittojen ongelmat ovat asioita, joita e-urheilu eri muodoissaan joutuu pohtimaan etenkin autourheilun puolella. Pyrin osoittamaan tässä yhteydessä myös e-urheilun ainutlaatuisuuden: ympäristönä e-urheilun maailma on oma mediuminsa, toiminnan tila, jossa fyysinen ja simuloitu täydentävät toisiaan kuljettajan/pelaajan välityksellä. Se on omanlainen hypertodellinen maailmansa, jossa tässä tapauksessa simuloidaan F1-maailmaa, josta nostetaan esille kilpailullisesti lajin parhaita puolia. E-urheilu on elämyksellinen kilpapelamisen muoto, jossa referenssin ja todellisuuden raja pyritään tekemään niin häilyväksi kuin on pelaamisen ja viihteen näkökulmasta mahdollista. Se tarjoaa näistä syistä

mielestäni viihdyttävää eläytymistä, lähetystoiminnalle ideaalin kilpailumuodon sekä hypertodellisuutta muistuttavan, lähes ihanteellisen version F1-maailman kilpailuista.

Artikkelini teoreettisfilosofisesta viitekehuksesta katsottuna e-urheilun simulaatiomaailma ei kuitenkaan kykene fyysisen rajoitteisuutensa vuoksi täyteen Baudrillardin kuvailemaan hypertodellisuuteen, mikä on sekä kilpasarjaa demokratisoiva (pelaajilta/kuljettajilta vaadittu fyysinen kunto) että mahdollisesti mielenkiintoa vähentävä piirre (ns. kaikki tai ei mitään -suhtautuminen riskinottoihin, joissa on loukkaantumisen vaara). F1-maailman simuloimisen tasokkuus (kilpaileminen ja tarvittavat välineet) ja sen esikuvan henkisyysvaatimukset, erityisesti loukkaantumisen riski ja ajamisen fyysinen rasittavuus, ovat tavallaan ristiriidassa keskenään, mikä vaikuttaa väistämättä F1-e-urheilun viihdearvoon, vaikka emme myönteisikään sitä. E-urheilun synergia F1:n ja sitä ympäröiviin tahojen kanssa on yhtä lailla sekä etu että haitta: tahojen näkyvyys ja suosio voivat ruokkia toisiaan, mutta vääjäämättä F1-e-urheilun suosio on kiinni esikuvansa suosiosta ja resursseista. Myös mainitsemistani oikean elämän ongelmista lajijärjestö-

jen ristiriitainen asema, urheilutapahtumien poliittisuus sekä maailmantalouden vaikutukset lajin tahojen motiiveihin ovat muuttujia, jotka vaikuttavat F1-e-urheilun aseman vahvuuteen. Nähdäkseni mitä enemmän e-urheilu saavuttaa valtavirran suosiota perinteisen urheilun kustannuksella, sitä enemmän näiden ongelmatekijöiden vaikutus alkaa näkyä.

Kaiken kaikkiaan haluan tällä artikkelillani osoittaa sen, että peli- ja autoteollisuuksien, kolmansien tahojen taloudellisen intressien ja F1-sarjan yhteistyön kannalta F1-e-urheilu on (itsenäisen pelimuodon ohella) täydentävä elementti. Deformoivan simulaation hengessä sen merkitys F1-sarjalle on mahdollista nähdä sekä uutta tietoa tuottavana simulaationa että mielikuvituksellisena virtuaalimaailmana eikä vain identtisyysteen pyrkivänä mallintamisena tai lajia ympäröivien valtasuhteiden kuvaajana. Brändätyn ja tasokkaan e-urheilusarjan seuraaminen kasvattanee myös F1-sarjan yleisöä erityisesti uusissa maissa ja nuoremman pelaamiseen keskittyneen ihmisryhmän parissa vahvistaen vastavuoroisesti F1-e-urheilusarjan vakiintumista kilpapelaamisen muotona.

## Lähteet

- Abanazir, C. (2018) "Institutionalisation in E-Sports", *Sport, Ethics and Philosophy*, 1–15. Saatavilla <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1453538>.
- Baudrillard, J. (1994) *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2002) *Screened out*, Verso: London – New York.
- Ekdahl, D. & Ravn, S. (2018) "Embodied involvement in virtual worlds: the case of eSports practitioners", *Sport, Ethics and Philosophy*, 1–13. Saatavilla <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1475418>.
- Jenny, S.E. & Manning, R. D., Keiper, M., Olich, T. W. (2016) "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport", *Quest*, Vol. 69, No. 1, 1–18.
- Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010) "Electronic sport and its impact on future sport", *Sport in Society*, Vol. 13, No. 2, 287–299.
- Jonasson, K. (2016) "Broadband and Circuits: the place of public gaming in the history of sport", *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 10, No. 1, 28–41.
- Karhulahti, V-M. (2015) "Do Videogames Simulate? Virtuality and Imitation in the Philosophy of Simulation", *Simulation & Gaming*, Vol. 46, No. 6, 838–856.
- Karhulahti, V-M. (2017) "Reconsidering Esports: Economics and Executive Ownership", *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, Vol. 71, 43–53.
- Kari, T. & Karhulahti, V-M. (2016) "Do E-Athletes Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports", *International Journal of Gaming & Computer Mediated Simulations*, Vol. 8, No. 4, 53–66.
- Kuivakari, S. (2018) *Pelien Kynnyksellä: pelit ja simulaation salainen historia*, Lapin Yliopisto – Taiteiden Tiedekunta
- Llorens, M.R. (2017) "eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice", *Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 11, No. 4, 464–476.
- Medak-Seguín, B. (2016), "Ayrton Senna, Alain Prost and the Specter of Death", teoksessa *Cultural Exchanges between Brazil and France* (toim. Félix, Regina R. – Jull, Scott D.), Purdue University Press, 168–182.
- Miller, T. (2016) "Greenwashed sports and environmental activism: Formula 1 and FIFA", *Environmental Communication*, Vol. 10, No. 6, 719–733.
- Naess, H.E. (2017) "Sandwiched Between Sport and Politics: Fédération Internationale de l'Automobile, Formula 1 and Non-Democratic Regimes", *The International Journal of the History of Sport*, 1-19. Saatavilla <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09523367.2017.1371700>.
- Saarikoski, P., Suominen, J., Reunanen, M. (2017) "The Gamification of Digital Gaming – Video Game Competitions and High Score Tables as a Prehistory of E-Sports in Finland in the 1980s and Early 1990s", *GamiFin Conference*, Pori, Finland, 9-10/5/2017.
- Xiao, M. (2019) "Factors Influencing eSports Viewership: An Approach based on the Theory of Reasoned Action", *Communication & Sport*, 1–31, Saatavilla <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2167479518819482>.
- Vauhdin Maailma 1/2014, Joni Vainio, "Edullista kilpa-autoilua", 62–65.
- Vauhdin Maailma 4/2017, Lauri Hollo, "eMotorsport rynnii vahvasti moottoriurheiluun", 60–63.
- Business Insider, 12.1.2018, Andrew Meola, "The biggest companies sponsoring eSports teams and tournaments". Saatavilla <https://www.businessinsider.com/top-esports-sponsors-gaming-sponsorships-2018-1?r=US&IR=T&IR=T>.
- Crash.net, Luke Smith, 27.8.2019, "The importance of esports to motor racing's future". Saatavilla <https://www.crash.net/f1/feature/928043/1/importance-esports-motor-racing-s-future>.
- DOT ESPORTS, 13.9.2016, Ryan Kish, "Riot Announces 103 Million Monthly Players". Saatavilla <https://dotesports.com/league-of-legends/news/riot-announces-103-million-monthly-players-11828>.
- Faking It -televisiosarjan ...As a racing driver -jakson lähetystiedot. Saatavilla <http://www.tv.com/shows/faking-it/faking-it-as-a-racing-driver-214925/>.
- Formula One eSportsin kotisivu. Saatavilla <https://f1esports.com/>.
- Formula E Live Ghost Racingin kotisivu. Saatavilla <https://www.fiaformulae.com/en/gaming/ghost-racing>.
- Gamasutra.com, 17.1.2019, Alissa McAloon, "Analyst: PUGB out-earned every other premium PC and console game in 2018".

- Saatavilla [https://gamasutra.com/view/news/334636/Analyst\\_PUBG\\_outheaned\\_every\\_other\\_premium\\_PC\\_and\\_console\\_game\\_in\\_2018.php](https://gamasutra.com/view/news/334636/Analyst_PUBG_outheaned_every_other_premium_PC_and_console_game_in_2018.php).
- GT Academyn kotisivu. Saatavilla <https://www.gran-turismo.com/gb/academy/>.
- GTPlanet.net, 11.10.2018, Joe Donaldson, "Sim Racing Is Now an Officially Recognized Motorsports Discipline in Germany". Saatavilla <https://www.gtplanet.net/sim-racing-is-now-an-officially-recognized-motorsports-discipline-in-germany/>.
- Historic Simracing Organzationin kotisivu. Saatavilla <http://historicsimracing.123.st/>.
- McLarenin uutinen Worlds Fastest Driver -turnauksen voittajasta Rudy van Burenista. Saatavilla <https://www.mclaren.com/formula1/2017/worlds-fastest-gamer/rudy-van-buren-wins/>.
- Motorsport.com, 20.12.2018, "Insight: Why it's time to take the Sim Racing business seriously". Saatavilla <https://www.motorsport.com/esports/news/sim-racing-business-serious-money/4314653/>.
- Motorsport.com, 22.7.2019, Josh Suttill, "Verstappen and Norris survive late drama to win iRacing Spa 24H". Saatavilla <https://www.motorsport.com/esports/news/verstappen-norris-win-iracing-spa/4499191/>.
- MTV, 9.7.2018, MTV SPORT, "Suomen Tino Naukkarinen yllätti – F1-talli varasi ykkösenä". Saatavilla [https://www.mtv.fi/sport/f1/uutinen/artikkeli/suomen-tino-naukkarinen-yllatti-ja-teki-elektronisen-urheilun-historiaa/6987944#gs.x\\_tatfs](https://www.mtv.fi/sport/f1/uutinen/artikkeli/suomen-tino-naukkarinen-yllatti-ja-teki-elektronisen-urheilun-historiaa/6987944#gs.x_tatfs).
- MTV, 20.10.2018, Otto Palojärvi / MTV SPORT, "Ferrari-pomo pitää Playstationia uhkana". Saatavilla <https://www.mtv.fi/sport/f1/uutinen/artikkeli/ferrari-pomo-pitaa-playstationia-uhkana/7123846#gs.i873Krg>.
- PCGAMER, 25.8.2019, Victoria Rose, "OG Dota wins The International for the second year in a row, claims biggest esports price ever". Saatavilla <https://www.pcgamer.com/og-dota-wins-the-international-for-the-second-year-in-a-row-claims-biggest-esports-prize-ever/>.
- Sky Sports, 8.9.2016, Sky News, "Liberty Media buys Formula 1 in £6bn deal". Saatavilla <https://www.skysports.com/f1/news/12433/10569349/liberty-media-buys-formula-one-motor-racing-in-6bn-deal>.
- Top Gear, 15.11.2013, Dan Read, "Geek, rebooted". Saatavilla <https://www.topgear.com/car-news/gaming/geek-rebooted>.
- WTF1, 3.4.2018, Dan Thorn, "Scott Speed Has Been Banned From iRacing For Crashin Into People On Purpose". Saatavilla <https://wtf1.com/post/scott-speed-has-been-banned-from-iracing-for-crashing-into-people-on-purpose/>.

---

## Author

### Ville Malinen

Ville Malinen on mediatutkimuksen FM (2019) Turun yliopistosta ja vapaa kirjoittaja. Malinen on aiemmin muun muassa osallistunut Kansallisen Audiovisuaalisen Instituutin laatiman Opettajaopiskelijat ja mediakasvatus 2017 -selvityksen (2017) tekemiseen.