

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Mangeloja, Esa

Title: Urheilun digitalisaatio : E-urheilun yllättävä voittokulku

Year: 2020

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittaja & Suomen urheiluhistoriallinen seura, 2020

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Mangeloja, E. (2020). Urheilun digitalisaatio : E-urheilun yllättävä voittokulku. In H. Roiko-Jokela, & A. Holmila (Eds.), *Urheilun kriisejä (2019-2020)*, pp. 87-110). Suomen urheiluhistoriallinen seura. Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja.

Esa Mangeloja

Urheilun digitalisaatio: E-urheilun yllättävä voittokulku

Mitä on e-urheilu?

Elektroninen urheilu eli e-urheilu (engl. Esports, e-sports tai eSports) tarkoittaa digitaalisten pelien pelaamista kilpailumielessä. E-urheilulle eli elektroniselle urheilulle ei ole virallista kattavaa määritelmää, mutta yleisesti sillä käsitetään organisoitua kilpailullista videopelien pelaamista. E-urheilutapahtumien taustalla on siis aina joku organisaatio ja siinä kilpaillaan toisia pelaajia tai joukkueita vastaan. Pelkkä kotioloissa yksin tai ystävien kesken tapahtuva viihdepelaaminen ei siis ole e-urheilua.

Tässä artikkelissa esitellään e-urheilun historiallisia kehitysvaiheita ja pohditaan e-urheilun urheilullista luonnetta ja asemaa tulevaisuuden kilpaurheilun markkinoilla. Perinteinen kilpaurheilu on kriisissä, sillä tällä vuosituhanella syntyneet sukupolvet eivät kiinnostu samoista urheilulajeista kuin vanhempansa. Jopa kansainvälinen olympialiike on kriisissä. E-urheilun nousu on osa tätä kriisiytymistä, mutta myös sen

mahdollinen ratkaisu. Mikäli urheilupäättäjät ymmärtävät hyödyntää e-urheilun tarjoamat tulevaisuuden mahdollisuudet, “millenniaanit” kuluttavat jatkossakin urheiluteollisuuden viihdyttäviä hyödykkeitä ja kiinnostuvat olympialaisista.

Suomalainen tietokonejournalismi on ollut varsin laadukasta ja tietokonepelaamiseen keskittyvien lehtien levikki on Suomessa ollut kansainvälisesti vertaillen poikkeuksellisen korkea. Tästä huolimatta e-urheilun massiivinen suosio ja nopea esiinmarssi on tullut yllätyksenä jopa tiedotusvälineille. Tietokonelehdistön historiallisen analyysin avulla havaitaan, että Suomessa on havahduttu e-urheilun leviämiseen melko jälkijättöisesti. Monet historialliset merkkitapahtumat ovat jääneet aikalaisilta, jopa alan ammattilaisilta, huomaamatta. Toki tämä ei ole vain IT-toimialan ominaispiirre, vaan tyypillisesti erilaisten yhteiskunnan megatrendien mullistavat vaikutukset yliarvioidaan lyhyellä aikavälillä, mutta aliarvioidaan pitkällä tähtäimellä.

Varttuneempien sukupolvien on usein vaikeaa ymmärtää jälkikasvunsa kulttuuria ja ajatusmaailmaa. Tämän artikkelin tutkimustavoitteena on lisätä e-urheiluun liittyvää ymmärrystä, esitellä ilmiön historiallista taustaa ja kehitystä sekä analysoida sen suosion taustalla piileviä tekijöitä. E-urheilun saama suosio on yllättänyt paitsi suuren yleisön, myös IT-alan asiantuntijat. Tämän artikkelin lähdemateriaali perustuu suomalaisten johtavien tietokonelehtien, erityisesti *Mikrobitti-* ja *Pelit-*lehtien 1990-luvun vuosikertoihin, joiden analyysi paljastaa, että nekkään eivät täysin kyenneet ennakoimaan kilpailullisen videopelaamisen nykyisin nauttimaan menestystä. E-urheilu on noussut suureen suosioon nopeudella ja laajuudella, joka on yllättänyt myös asiantuntijat. Näin on toki kautta ihmiskunnan historian käynyt lukuisten muidenkin suosittujen kulttuurin ilmiöiden kohdalla. Informaation lähteitä ja historiallista materiaalia e-urheilun markkinoiden kehityksestä löytyy runsaasti Internetistä, jossa on lukuisia e-urheiluun erikoistuneita uutissivustoja, joista suomenkielisistä voidaan mainita esimerkiksi “[eurheilu.com](#)”. Tämän artikkelin lähteinä olen käyttänyt myös useita digitaalisiin markkinoihin erikoistuneiden analyytikkopalveluiden raportteja. Näistä analyytikkopalveluista e-urheilun kannalta erityisen merkittävänä mainittakoon Newzoo. Laadukkain e-urheilun markkinoiden historiallisen numerotiedon lähteistö löytyy “[esportsearnings.com](#)” -nettisivustolta.

E-urheilun markkinat

Pelaaminen on kaikkina aikakausina ollut suosittu vapaa-ajan viihtymisen muoto, myös Suomessa. Vuoden 2018 Pelaajabarometrin mukaan 97,8 % alle 75-vuotiaista suomalaisista pelaa ainakin jotakin peliä. Peleiksi selvityksessä tosin luokiteltiin myös perinteiset ei-digitaaliset pelit, kuten lautapelit, lehtien sanaristikot, sudokut ja jopa kaikki Veikkauksen tarjoamat rahapelit. E-urheilua harrastetaan kuitenkin nimenomaisesti tietokoneiden tai videopelikonsolien välityksellä.

Digitaalisia markkinoita analysoiva tutkimusyriitys Newzoo arvioi, että vuonna 2018 e-urheilua seurasi 165 miljoonaa aktiivista katsojaa ja 215 miljoonaa satunnaista pelien seuraajaa. Yhteensä e-urheilun globaali yleisö oli siis lähes 400 miljoonaa. Keskimäärin fanien arvioitiin käyttäneen 5,49 dollaria lajin seuraamiseen.¹

Tämän hetken suosituimman tietokonepelin, Minecraftin pelaajakunta muodostaisi maailman 12. suurimman valtion. Minecraft nousi kesällä 2019 pelihistorian myydyimmäksi peliksi yli 176 miljoonan kappaleen menekillään ja sillä arvioidaan olevan 112 miljoonaa kuukausittaista aktiivista pelaajaa. Minecraft on siis jo ohittanut 1990-luvulla räjähdysmäiseen suosioon nousseen Tetriksen käyttäjämäärissä.

Digitaalisuus mahdollistaa vaivattoman tavoitettavuuden. E-urheilua on helppoa ja ilmaista seurata Internetin välityksellä. Suosituimmat perinteiset urheilulajit ovat jääneet medioissa pääasiassa maksumuurien taakse, mutta huipputason e-urheilua voi seurata ympärivuorokautisesti ilmaiseksi. Pelien ”striimaminen” eli suoratoisto Internetin kanavien välityksellä on synnyttänyt lajille massayleisön ja kasvattaa nuorista varttuvista sukupolvista lajin suurkuluttajia. Heidän kiinnostuksensa e-urheiluun tulee jatkumaan hamaan aikuisuuteen asti, sillä nuoruudessa syntyneillä viihdetottumuksilla on tapana jäädä pysyviksi. Tunnetuimpia e-urheilun suoratoiston kanavia ovat Twitch, Mixer ja Youtube.

Lajiin rahaa kerryttävät eniten sponsorit, joista merkittävimpiä ovat tietokonevalmistajat ja energiajuomayhtiöt. Tärkeitä tulolähteitä ovat mediaoikeudet ja pelifirmojen rojalit pelien turnausoikeuksista. Esimerkiksi Overwatch-pelin liigaan pääsystä joukkueiden oli maksettava miljoonien dollareiden kynnysrahoja. Fanituotemyynti ja lipputulot eli suoraan yleisöltä tulevat tulot ovat vain kymmenesosa kaikista tuloista.



KUVA 1. Players at the Intel Extreme Masters. Creative Commons/Piotr Drabik

Tämä kertoo e-urheilun merkittävästi erilaisesta tulorakenteesta verrattuna perinteiseen urheiluun. E-urheilu toimii etupäässä sponsoreiden ja peliteollisuuden, ei pelaajien ehdoilla. Tosin Dohan 2019 yleisurheilun MM-kilpailut osoittivat, että samat lainalaisuudet pätevät perinteisissäkin urheilutapahtumissa.

Monissa maissa e-urheilu luokitellaan nykyisin virallisesti urheiluksi. Virallinen urheilijan status helpottaa esimerkiksi viisumiasioiden hoitoa, sillä kilpapelajat ovat kansainvälisesti hyvin liikkuvia. Yhdysvalloissa e-urheilu on tällä hetkellä jo kolmanneksi seuratuin urheilulaji, amerikkalaisen jalkapallon ja koripallon jälkeen. Suomessa verottaja määrittelee e-urheilun urheiluksi, sillä e-urheilijat voivat siirtää 50 % tuloistaan verovapaasti urheilijarahastoon. Ylärajana on tosin vain 100 000 euroa, mikä huippupelaajien kohdalla voi ylittyä helpostikin. Puolustusvoimien urheilukoulussa e-urheilu on virallinen urheilulaji. Elektronista urheilua tai alan liiketoimintaa voi Suomessa opiskella toisella asteella jo ainakin viidessä koulussa ja Kajaanissa ja pian myös Jyväskylässä ammattikor-

keakoulutasolla. Useat valtiot ovat tunnustaneet e-urheilun. Viimeksi (lokakuussa 2019) Sri Lankan demokraattinen sosialistinen tasavalta tunnusti e-urheilun viralliseksi urheilulajiksi. Muita tällaisia valtioita ovat esimerkiksi Suomi, Ranska, Kiina ja Kazakstan.

Erilaiset pelityypit

E-urheilussa pelataan monia erityyppisiä pelejä, jotka voidaan nykyisin jakaa viiteen perusrhyhmään. Taisteluareenapelit (engl. Multiplayer Online Battle Arena, MOBA) ovat joukkuepelejä, joissa pelaaja liikuttaa yksittäistä sankarihahmoa rajatulla pelikentällä. Suosituimpia MOBA-pelejä ovat “League of Legends” (ilmestyi 2009) ja “Dota 2” (ilmes-tyi 2011, pelin lopullinen versio 2013). Tyypillisesti pelin tavoitteena on tuhota kentän kaukaisimmassa kulmassa oleva vastustajan joukkueen tukikohta.²

Reaaliaikaiset strategiapelit (engl. Real-Time Strategy, RTS) ovat laaja peliryhmä, jonka yhdistävänä piirteenä on pelaajien yhtäaikainen toiminta. RTS-pelit ovat syntyneet teknologisen kehityksen myötä vuoropohjaisista strategiapeleistä. Tyypillisesti pelissä kerätään joitakin pelaamisen kannalta tärkeitä resursseja, joiden avulla pelihahmojen ja rakennusten ominaisuuksia kehitetään. Pelaaja komentaa suurta pelihahmojen joukkoa, ei siis pelkää yksittäistä hahmoa. Peleissä rakennetaan tukikohtia ja joukko-osastoja, joiden optimaalinen hallinta ja resurssien hankinta ovat pelin menestyksen kannalta olennaisia tehtäviä. RTS-pelien kantaisänä voidaan pitää 1990-luvulla suosittua “Command & Conquer” -pelisarjaa, jonka pohjalta on syntynyt nykyisin genren suosituin pelisarja “StarCraft”.³

Kolmannen pelityypin muodostavat ensimmäisen persoonan ammun-
tapelit (engl. First-Person Shooter, FPS), joiden kehittäminen oli alkusy-
käys koko e-urheilun synnylle. Näiden pelien ominaispiirre on pelinäky-
mä, joka simuloi suoraan pelihahmon näkökenttää. Näkymä pelikenttään
on ikään kuin pelihahmon silmien kautta ympäristöstä saatava näkymä.
Peleissä tyypillisesti ammutaan kaikkea vastaantulevaa ja etsitään lineaar-
isesta pelimaailmasta parempia aseita. Genren synnyttivät 1990-luvulla

“Wolfenstein”, “Doom” ja myöhemmin “Quake” -nimiset pelit. Nykyisin pelityypin ylivoimaisesti suosituin peli on “Counter-Strike”.⁴

Digitaaliset keräilykorttipelit (engl. Digital Collectible Card Game, DCCG) mallintavat keräilykortteihin perustuvia pelejä videopelien muodossa. Digitaalinen pelialusta mahdollistaa perinteisiä pelejä monipuolisemman valikoiman erilaisia kortteja ja pelin lisäominaisuuksia. Keräilykorttipelien suosituin versio on ollut “Magic the Gathering”, jonka perusideaan perustuva suosittu digitaalinen keräilykorttipeli on esimerkiksi e-urheilupeli “Heartstone”.⁵

Viidentenä suosittuna e-urheilussa käytettynä pelityyppinä voidaan mainita “Battle Royale” -pelit, joihin luetaan useita suosittuja pelejä, kuten Apex Legends, Fortnite ja PUBG. Pelityypissä tarkoitus on eliminoida kanssapelaajat nopeasti pienentyvällä pelialueella ja kerätä aseita ja apuvälineitä.⁶ Näiden lisäksi voidaan mainita useita muitakin pelityyppejä, mutta ne ovat harvemmin käytössä varsinaisessa kilpailullisessa videopelaamisessa. Autourheilupelit ovat yllättävänkin harvinaisia suurissa rahaturnauksissa, vaikka juuri autourheilu vaikuttaisi hyvinkin järkevältä digitalisoinnin kohteelta. Liikunnallisia pelejä, esimerkiksi tanssipelejä, näkee e-urheilun parissa harvoin, vaikka niitä yksityistilaisuuksissa jonkin verran pelataankin.

Onko e-urheilu urheilua ja onko sillä mitään väliä?

E-kirja, e-lasku ja e-resepti ovat useimmille jo tuttuja ja yleisesti hyväksytyjä ilmiöitä, mutta e-urheilun hyväksyminen urheiluksi on monille vielä vaikeaa. Julkisuudessa käydään edelleen keskustelua siitä, mitä tekemistä pelikoneen ääressä istumisella on suomalaisten vuosisataisen ylpeydenaiheen, urheilun kanssa. E-urheiluun, niin kuin myös shakkiin, kuuluu kilpailuja, yleisöä ja isoja rahavirtoja, ja ainakin siinä mielessä se vertautuu helpostikin kilpaurheiluun. E-urheilu on suosittua varsinkin Etelä-Koreassa, jossa lajin turnauksia näytetään televisiossa parhaaseen katselu-aikaan.

Urheilun perinteinen määritelmä on, että urheiluksi katsottavan ilmiön tulee täyttää seuraavat seitsemän kriteeriä:⁷

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

E-urheilulla ei ole olympialajin statusta, mikä viimekädessä aiemmin on nähty varmaksi takeeksi lajin urheilullisuudesta. E-urheilussa fyysisyys sisältää ainoastaan hienomotorista (reaalimaailmassa) aktiviteettia, joskin virtuaalisessa maailmassa tapahtuu paljonkin karkeamotorista toimintaa. Urheilun määritelmä edellyttää kuitenkin nimenomaan reaalimaailmassa tapahtuvaa fyysisyyttä. Samoin institutionaalisuuden määritelmä ei täyty e-urheilussa. Sillä ei ole selkeää yhtä kansainvälistä kattojärjestöä, ei edes vakiintuneita kansallisia lajiliittoja, jotka kontrolloisivat urheilua. Nyt e-urheilukilpailuiden organisaattoreina toimivat etupäässä pelien valmistajat ja monenkirjavat sponsorit. Se on siis ennen kaikkea kaupallista viihdetoimintaa. Muut perinteiset urheilun määritelmän kriteerit täyttyvät e-urheilussa varsin kattavasti. E-urheilu edellyttää pitkäaikaista harjoittelua, siinä taito ratkaisee voittajan. Jokaisella pelityypillä on selvästi määritellyt sääntönsä, joita tietokoneiden avulla voidaan kontrolloida hyvinkin täsmällisesti. E-urheilu on saavuttanut jo yleisen tunnettavuuden ja kilpailullisuus ja leikinomaisuus sisältyvät olennaisesti siihen.

E-urheilu on oivallinen ajankuva, joka tuntuu sopivan juuri tähän aikakauteen. Se on globaali urheilumuoto, jossa kansallisvaltiot eivät nouse joukkueita pääsääntöisesti määrittelevään ja jaottelevaan asemaan. E-urheilussa kansallisvaltioilla ei ole merkitystä, vaan joukkueet ovat lähes aina monikansallisia. E-urheilu on paikasta riippumatonta, eikä edellytä suurten turistimassojen liikuttelua tai joukkueiden huoltoa ja logistiikkaa. E-urheilu sopii siis erityisen hyvin ilmastotietoisille harrastajille ja kannattajille. Pelaajat tunnustetaan turnauksissa pääsääntöisesti nimimerkeillä, ei niinkään oikeilla nimillä. E-urheilussa ei virallisia lajiliittoja tunneta. Perinteisessä urheilussa lajiliitoilla on käytännössä urheilulajin vähänkin vakavamielisemmän harrastamisen monopoli. E-urheilussa yritykset, eteenkin pelin kehittäneet yritykset, organisoivat kilpailut. E-urheilun aloittaminen on myös helppoa. Tarvitaan vain tietokone, Internet-yhteys ja ohjelmisto. E-urheilua on edullista ja helppoa

harrastaa. Tarvittava välineistö on nopeasti hankittu eikä pääsy suorituspaikoille muodosta ongelmaa.

Videopeleissä esiintyy paljon väkivaltaa ja se on jopa niiden pääasiallinen sisältö ja menestyksen edellytys. Perinteisessä urheilussa väkivaltaa on vähennetty ja osin häivytetty näkymättömiin (ampumahiihto, jääkiekko, ammunta), mutta videopeleissä väkivalta on usein pelin keskeinen elementti. Tietenkin väkivalta on pelkästään virtuaalista, mutta viime vuosina on paljon keskusteltu väkivaltaisten pelien vaikutuksista nuorten ihmisten psyykeen. Ihmisluonteeseen liittyy jonkinlainen viehtymys väkivaltaan ja sen seuraaminen nähdään viihdyttävänä. Eri-laiset taistelulajit ovat suosittuja sekä perinteisessä että digitaalisessa ympäristössä.

Videopelaamisen varhaishistoriaa

Kilpailullisen videopelaamisen historia voidaan ulottaa yllättävän kauas historiaan. Vanhimman videopelin idea lienee dokumentoitu Thomas T. Goldsmithin vuoden 1947 patentissa. Patenttia haettiin kuvaputkella pelattavalle pelille, jossa oli tarkoitus ampua ruudun poikki lentäviä lentokoneita. Tiedossa ei ole toteutettiin ko suunnitelmaa milloinkaan.

Cambridgen yliopistossa vuonna 1952 ATK-tekniikkaa opiskellut Alexander Sandy Douglas oli ohjelmoinut EDSAC-tietokoneella OXO-ristinollan. Hän tutki tietokoneen ja ihmisen välistä vuorovaikutusta ja ohjelmoi tutun ristinollan, jossa ihminen pelasi tietokonetta vastaan. Hieman myöhemmin, vuonna 1958 Yhdysvaltojen ydinaselaboratoriossa työskennellyt Willy Higinbotham oli ohjelmoinut ”Tennis For Two”-nimisen pelin, jossa pieni piste kimpoili ydinohjusten lentoratojen esittämiseen tarkoitetun oskillaattorin ruudulla. Tässä pelissä kaksi ihmistä saattoi kilpailla toisiaan vastaan.

Ensimmäinen videopelaamista sisältänyt kilpailutapahtuma ajoitetaan yleisesti vuoteen 1972. Stanfordin yliopiston ”Artificial Intelligence”-laboratoriossa järjestettiin 19. lokakuuta vuonna 1972 ”Intergalactic Spacewar Olympics” jossa pelattiin ”Spacewar” nimistä peliä. Kilpailun pääpalkinto oli Rolling Stone -lehden vuosikerta, jonka voitti 24

kilpailijan joukosta Bruce Baumgart. Steve Russell oli ohjelmoinut tämän pelin jo vuonna 1962, yhdessä MIT:n pienoisrautatiekerholaisten Martin Graetzin ja Wayne Wiitasen kanssa PDP-1 tietokoneella. Pelissä kaksi pelaajaa ohjaa avaruusaluksiaan toisiaan vastaan. Avaruusalusten polttoaine ja ammukset olivat rajalliset ja niiden täytyi taistella planeetan painovoimakenttää vastaan. "Spacewar" peli katsotaan maailman ensimmäiseksi digitaaliseksi tietokonepeliksi ja se nimettiin *New York Times* -lehden toimesta vuonna 2007 maailman kymmenen tärkeimmän tietokonepelin joukkoon.

Vuonna 1972 esitelty "Magnavox Odyssey" oli ensimmäinen videopelikonsoli, joka voitiin yhdistää televisioon. Sen käyttö oli melko hankalaa, sillä televisioon piti yhdistää erillinen antennipistokkeeseen asennettava lisäkatkaisin ja televisioruutuun piti kiinnittää pelikenttää kuvaava kalvo. Laitteen ansiosta videopelaaminen tuli kuitenkin mahdolliseksi ensimmäistä kertaa tavallisille kuluttajille ja konsolia myytiinkin kolmen vuoden aikana yli 300 000 kappaletta. Samoihin aikoi-



KUVA 2. Spacewar on the Computer History Museum's PDP-1. Creative Commons/Kenneth Lu

hin myös kolikkopeliautomaatit alkoivat yleistyä. Kolikoita laitteeseen syöttämällä saattoi pelata esimerkiksi Atarin vuonna 1972 ohjelmoimaa ”Pong” -peliä, jota myytiin muutaman seuraavan vuoden aikana kymmeniä tuhansia kappaleita ja asennettiin lukuisiin julkisiin tiloihin. Vuonna 1976 ”Sea Wolf” kolikkopeliautomaatti rekisteröi ensimmäistä kertaa pysyvästi listan parhaista pelissä saavutetuista pisteistä. Tämä ”Highscore”-listan käyttöönotto lisäsi vallankumouksellisesti videopelaamisen kilpailullista luonnetta.

Ensimmäinen varsinainen laajamittainen videopeliturnaus järjestettiin vasta lokakuussa 1980, kun Atari järjesti ”Space Invaders Championship” -turnauksen, johon osallistui yli 10 000 osallistujaa ympäri Yhdysvaltoja. Tapahtuma nosti videopelaamisen suuren yleisön tietoisuuteen. Kilpailun pelinä oli legendaariseen maineeseen noussut ja tuolloin hyvin suosittu ”Space Invaders”. Kisan ensimmäiseksi voittajaksi kruunattiin William Salvador Heineman.

Vuonna 1979 ilmestyivät ”Asteroids” ja ”Starfire” -kolikkopelilaitteet, joissa pelaaja saattoi ikuistaa itsensä ”Highscore”-listaan omalla nimilyhenteellään. Pelit olivat tuolloin yksinomaan yksinpelattavia, joten parhaiden tulosten listauksista muodostui merkittävä menestyksen mittari.

Vuonna 1982 videopelioperaattori Walter Day perusti Iowassa ”Twin Galaxies’ Official Video Game & Pinball Book of World Records” -organisaation, joka alkoi tilastoida videopelien maailmanennätyksiä. Hänen omistamansa pelihallin nimi oli ”Twin Galaxies”. Alkusysäyksen tilastojen rekisteröintiin hän sai vuoden 1982 *Time*-lehden artikkelista, kun lehdessä keuhuttiin 15-vuotiaan Steve Juraszek nimisen pojan tehneen ”Defender” pelissä ennätyksen. Walter Day tunsikin pelihallissaan useita asiakkaita, jotka olivat saaneet pelissä paljon korkeampia tuloksia. Day otti yhteyttä Namco pelivalmistajaan ja sai selville, ettei pelien ennätyksiä rekisteröity mitenkään. Tämä Dayn aloittama pelitulosten laajamittainen rekisteröinti innosti pelaajia keskinäiseen kisailuun ennätyksistä. Vuonna 1983 Walter Day perusti ”U.S. National Video Team” -joukkueen, joka oli maailman ensimmäinen videopelaajien ammattimainen joukkue. Hän myös järjesti ”North American Video Game Challenge” -turnauksen, joka oli USA:n ensimmäinen videopelien turnaus.

1980-luvulla Billy Mitchell niminen pelaaja saavutti kuuluisuutta “Pac-Man” ja “Donkey Kong” -pelien taiturina. Näiden pelien myötä innostus levisi televisioonkin, sillä Yhdysvalloissa “Starcade” ja Iso-Britanniassa “First Class” -peliohjelmat tulivat suosituiksi. Pelaajat kilpailivat toisiaan vastaan eri peleissä. Myöhemmin 1990-luvulla Internet avasi kilpapelaaamiselle aivan uusia mahdollisuuksia.

Vuonna 1988 “Netrek” oli ensimmäinen monen pelaajan tietokonepeli, jossa 16 pelaajaa saattoi pelata toisiaan vastaan Internetissä. Peli oli “Star Trek”-teemainen ja pelaaja saattoi edustaa tyypillisiä “Star Trek”-universumin rotuja ja valloittaa pelin neljäkymmentä eri planeettaa. Peli edellytti kuitenkin tuolloin harvinaista Internet-yhteyttä, joten peliä pelattiin lähinnä vain joissakin yliopistoissa.

1980-luvulla Atari oli suosittu videopelien julkaisija, mutta Nintendo Entertainment System (NES) vei grafiikan, pelikokemuksen ja toiminnallisuuden aivan uudelle tasolle. Alkuperäinen NES julkaistiin Yhdysvalloissa 1985 ja paljon kehittyneempi Super NES (SNES) vuonna 1991. Sega Genesis-pelikonsoli julkaistiin 1989 ja samalla alkoi kiihkeä kilpailu eri pelikonsolien välillä. Nintendo auttoi myös kilpailullista videopelaaamista kehittymään. Nintendo World Championships aloitettiin 1990. Kilpailun voittaja sai kultaisen Nintendo pelimoduulin. Kilpailu järjestettiin kolmessa eri ikäryhmässä ja pelattavina peleinä olivat ”Super Mario Bros”, ”Rad Racer” ja ”Tetris”. ”Blockbuster Video” -videovuokraamoketju järjesti 1994 videopelien MM-kilpailut yhteistyössä *American GamePro* -pelilehden kanssa. Turnauksessa pelattiin Super Nintendo ja Sega Mega Drive konsoleilla, peleinä ”Sonic the Hedgehog 3” ja ”Virtual Racing”.

Vuodesta 1997 alkanut e-urheilun voittokulku

Yleisesti katsotaan varsinaisen e-urheilun saaneen alkunsa toukokuussa 1997, kun Microsoft sponsoroi ”punainen tuho” (engl. ”Red Annihilation”) nimisen peliturnauksen E3-pelimessuilla Atlantassa. E3-messut ovat perinteisesti olleet peliteollisuuden merkittävin vuosittainen esitelytapahtuma. Pelinä toimi tuolloin edelleen suosittu FPS-peli “Qua-

ke”. Kisan voittajaksi selviytyi 21.06.1997 järjestetyssä finaalissa Dennis “Thresh” Fong, voittamalla Tom ”Entropy” Kizmeyn. Fong sai palkinnokseen iD softwären pääsuunnittelija John Carmackin omistaman vuoden 1987 Ferrari 328 GTS Cabrioletin. Fong on nimetty maailman ensimmäiseksi e-urheilun ammattilaiseksi ja ensimmäiseksi e-urheilun maailmanmestariksi. Turnauksen alkukierroksia pelattiin ensin Internetissä 2000 osallistujan kesken “Mpaths”-verkossa, josta 16 parasta pääsivät finaalityurnaukseen Atlantaan E3-messuille World Congress Centeriin. Messujen järjestäjänä toimi IDSA organisaatio (Interactive Digital Software Association). Messut vuonna 1997 olivat suuri menestys, jossa vieraili yli 40 000 kävijää 75 maasta ja tuotteita esittelivät kaikkiaan 420 näytteilleasettajaa. Näyttelyalue oli peräti 35 jalkapallokentän suuruinen.

Muutamaa viikkoa tämän jälkeen perustettiin e-urheilijoita yhteen kokoava ”Cyberathlete Professional League” (CPL), joka järjesti myöhemmin vuonna 1997 ensimmäisen turnauksensa. CPL liiga muodosti tärkeän tekijän e-urheilun kehityksessä, sillä jo seuraavana vuonna 1998 kisojen palkintosummat kasvoivat 15 000 dollarin suuruiseksi. Tällaiset turnaukset raivasivat polkua kohti nousevan PC-pelaamisen voittokulkua. 1990-luvun kuluessa perustettiin useita muitakin e-urheilun organisaatioita, kuten “Professional Gamers League” ja “Quakecon”. Tuon aikakauden turnausten pelejä olivat erityisesti “Quake”, “Counter-Strike” ja “Warcraft”.

Vuosituhannen vaihteessa lanseerattiin useita suuria kansainvälisiä e-urheiluturnauksia, kuten “World Cyber Games”, “Electronic Sports World Cup” ja vuonna 2002 “Major League Gaming” (MLG). “Warcraft 3: Reign of Chaos” -pelin mod-kehityksenä julkaistiin 2003 “Defence of the Ancients” (Dota), joka aloitti valtaisan suosion saavuttaneen MOBA-tyyppisten pelien esiinmarssin. “League of Legends” jatkoi myöhemmin MOBA-genren voittokulkua.

1990-luvulla kävi selväksi, että kilpailullisen tietokonepelaamisen tulevaisuus perustui PC-laitteistoihin ja tietoverkkoihin. Tietokoneiden teho kasvoi ja hinnat laskivat, joten PC:t levisivät laajemmalti kotitalouksiin. 1990-luvun puolivälissä LAN-kokoontumiset kokosivat pelaajia laajasti yhteen. Internet kahvilat alkoivat yleistyä ympäri maailmaa 2000-luvun alkuvuosina, mahdollistaen useiden pelaajien yhteispelaamisen tehok-

kailla PC-laitteilla, joihin pelaajilla ei muuten olisi ollut taloudellisia mahdollisuuksia.

Vuoden 1998 aikana julkaistiin “Starcraft” -peli ja sen lisäosa: “Starcraft: Brood War”. Peli muodostui e-urheilun tulevan kehityksen kannalta ratkaisevan tärkeäksi, sillä se edusti uutta pelityyppiä: reaaliaikaista strategiapeliä. Starcraftissa pelaajalta edellytettiin nopeita refleksiä ja lihasmuistia. Sen seuraava jatko-osa, “Starcraft II: Wings of Liberty”, tarjosi vieläkin enemmän uusia strategisia mahdollisuuksia. Merkittävin “Starcraft II”-pelin kilpailutapahtuma on edelleen Etelä-Koreassa kisattava “Global StarCraft II League” (GSL), joka kerää yli 50 miljoonaa katsojaa.

E-urheilu alkoi saada jalansijaa paitsi Yhdysvalloissa myös Euroopassa. “Electronic Sports League” kehittyi saksalaisten vuonna 1998 perustettujen ”Deutsche Clanliga” (DeCL) ja ”ClanBase” pohjalta. Vuonna 1999 järjestettiin Saksan Duisburgissa ”Gamers’ Gathering”, jossa yli 1600 pelaajaa ympäri Eurooppaa kokoontui turnaukseen. Vuonna 2003 ensimmäinen ”Electronic Sports World Cup” (ESWC) pelattiin Poitiersissä Ranskassa. Etelä-Koreassa pelaaminen ammattilaistui voimakkaasti, erityisesti ”Korean e-Sports Association” (KeSPA) perustamisen myötä vuonna 2000. Pelejä televisioitiin jo varhain Koreassa. Ensimmäinen “World Cyber Games” (WCG) järjestettiin Koreassa vuonna 2000 ja siitä lähtien niitä on järjestetty vuosittain. Turnauksessa pelataan useita eri pelejä ja niissä poikkeuksellisesti kansalliset joukkueet ovat näkyvässä asemassa. WCG:n logo jäljittelee olympiarenkaita. WCG yrittää siis selvästi luoda itsestään kuvaa e-urheilun olympialaisina.

”CPL World Tour” (Cyberathlete Professional League) vuonna 2005 oli ensimmäinen e-urheilu turnaus, jossa palkintosumma nousi yli miljoonan dollarin. Turnauksessa pelattiin “Painkiller” nimistä peliä ja New Yorkissa järjestetty finaali televisioitiin suorana MTV:ssä. Voittajaksi selviytyi Johnathan ”Fatal1ty” Wendel. Vuonna 2006 FUN Technologies järjesti “Worldwide Webgames Championship” -turnauksen, jossa 71 pelaajaa tavoitteli miljoonan dollarin palkintosummaa. Myös Nintendo palasi kilpapelaamisen areenoille järjestämällä 2010 “Wii Games Summer” -turnauksen. Turnaus kesti yli kuukauden ja keräsi yli 400 000 osanottajaa. Samalla “Super Smash Brothers” pelistä muodostui yk-

si e-urheilun suosituimmista peleistä. ”Championship Gaming Series” (lyhenne: CGS) aiheutti vuonna 2007 sensaation. Turnausta järjestettiin vuosina 2007–2008 ja sen palkintosummat nousivat tuolloin ennennäkemättömälle yli miljoonan dollarin tasolle ja pelaajien palkkiot olivat noin 5 miljoonaa Yhdysvaltain dollaria.

Kilpapelaamisen varsinainen läpimurto käynnistyi vuonna 2010, kun peliyhtiö Blizzard julkaisi ”StarCraft II” -pelin. Samaan aikaan myös kaksi uutta suoratoistopalvelua, ”Own3d.tv” sekä ”Twitch.tv”, aloittivat kovan kamppailun olemassaolostaan. Armoton taistelu pelaajista päättyi lopulta ”Own3d.tv”:n konkurssiin maaliskuussa 2013. Tämän jälkeen Twitch on saanut lähes yksin hallita suoratoistopalveluita. Twitchin kasvua tuki myös sen myynti Amazonille. Amazon on panostanut vahvasti Twitchin kehittämiseen pelaajien tärkeimmäksi alustaksi. Vuonna 2014 Amazon osti Twitch-palvelun itselleen, kauppahinnan ollessa peräti miljardi dollaria. Kilpapelaaminen sai katseluaikaa eri maiden TV:ssä, mutta vasta Twitch-palvelun perustaminen todella räjäytti e-urheilun katsojaluvut.

Suosituksi e-urheilun online-toimintapeliksi muodostui ”Counter-Strike”, joka oli julkaistu vuonna 2000 ja muuttui vuonna 2012 ”CS:GO” (Counter-Strike: Global Offensive) versioksi. Alun perin ”Counter-Strike” oli ”Half-Life” pelin ”modi” eli epävirallinen videopelien ominaisuuksien modifikaatio. Ensimmäinen ”League of Legends” maailmanmestaruuskilpailut pidettiin 2011 Ruotsissa. Voittopotti oli 100 000 dollaria ja voittajajoukkue Fnatic sai 50 000 dollarin palkinnon. Vuonna 2012 toiset ”LoL” maailmanmestaruuskilpailut järjestettiin Los Angelesin Galen Centerissä. Areenan katsomossa oli 10 000 katsojaa. Vuonna 2014 vastaavat kisat järjestettiin Etelä-Korean Soulissa, jossa yleisöä oli 40 000. ”Dota”-pelin tärkein turnaus on ”International”, joka alkoi elokuussa 2011.

Tietoisuuden leviäminen Suomen tietokonelehdistössä

Tässä luvussa tarkastellaan tietoisuuden leviämistä e-urheilusta Suomen IT-alan lehdistössä. Suomessa on perinteisesti ollut kansainvälisesti aja-

tellen hyvinkin vahva ja laajalevikkinen (suhteessa väestömäärään) tietokonelehdistö. Kotitietokoneiden leviäminen suomalaisiin kotitalouksiin synnytti myös tarpeen kotitietokoneisiin keskittyneisiin asiantunteviin aikakauslehtiin. *Tietokone*-lehti alkoi ilmestyä vuonna 1982 ja sen vuoden 1983 viimeisessä numerossa oli liite *Mikro2000*, jossa esiteltiin koteihin vähitellen levittäytyviä kotitietokoneita. Näihin erikoistunut *Mikrobitti*-lehti perustettiin keväällä 1984. Lehdessä kirjoitettiin laajasti harrastajia kiinnostavia artikkeleita ja tietokonepelien esittelyistä tuli nopeasti lehden luetuinta sisältöä. Maaliskuussa 1992 alettiin julkaista *Pelit*-lehteä, joka keskittyi pelkästään peliarvosteluihin. *Pelit*-lehti on Pohjoismaiden vanhin ja suurin tietokonepelilehti. Vuonna 1987 julkaistiin myös *C=-lehteä*, jossa keskityttiin Commodore-merkkisten kotitietokoneiden teemoihin.

Vuonna 1992 *Pelit*-lehden lukijoiden keski-ikä oli vain 14,8 vuotta eli lukijat olivat varsin nuoria. Suosituimmat kotitietokoneet tuolloin lukijoiden keskuudessa olivat Amiga (46.3 %), PC (46 %) ja Commodore c64 (6 %). Lukijoiden keski-ikä kuitenkin nousi tasaisesti, sillä seuraavana vuonna lukijoiden keski-ikä oli jo 16,4 vuotta. PC kasvatti suosiotaan nopeasti Amigan kustannuksella, sillä vuoden 1993 suosituin kotitietokone oli jo PC (58%), Amigan ollessa kakkosena (37 %). Vihdoin vuonna 1996 *Mikrobitti*-lehti lopetti Amigan pelien esittelyn. Jo vuonna 1994 "Doom" oli vuoden sana *Mikrobittin* lukijoiden keskuudessa, mikä loi pohjaa tämän pelityypin lisääntyvään suosioon, ulottuen myös nykypäivän e-urheiluun. Seuraavana vuonna 1995, vuoden kovin sana oli Internet ja verkkopelaaminen. Maaliskuun 3/95 numerossa kerrottiin ensimmäisen kerran Internetistä. Aiheena artikkelissa oli Unix-pohjainen käyttöliittymä ja ftp-komennot. Vuonna 1995 PC oli jo valloittanut Suomen merkittävimmän pelikoneen aseman (79 % lukijoista omisti PC:n). Samana vuonna myös modeemit alkoivat yleistyä kotitietokoneissa (lukijoista 36 % lupasi hankkia seuraavan vuoden aikana modeemin).

Vuonna 1997 suomalainen videopelimarkkina näytti hyvin erilaiselta nykyiseen verrattuna. Konsolit olivat ehdottomassa vähemmistössä Suomessa (toisin kuin vaikka jo Ruotsissa ja Iso-Britanniassa) ja PC oli valtaosan pelaajien tekninen alusta. Tämä siitäkin huolimatta, että konsolit (esim. Sonyn Playstation) olisi ollut merkittävästi halvempi ja pelien

grafiikka paljon laadukkaampaa.⁸ Vuoden 1996 joulukuun myydyimpien tietokonepelien listan kolmen kärki oli Toptronic Oy:n tilastojen mukaan seuraava: 1. "Command & Conquer: Red Alert", 2. "Formula One Grand Prix 2" ja 3. "NHL 97".⁹ Autopelit ja urheilupelit olivat siis tuolloin vielä erittäin suosittuja, ainoastaan "Command & Conquer" -peli muodostaa jatkumon nykyajan suosituimpiin e-urheilun peleihin.

Kun Suomessa oli useitakin tietokonepeleistä kirjoittavia asiantuntevia lehtiä, joiden levikit olivat varsin laajoja, voisi olettaa, että myös nouseva e-urheilun trendi olisi lehdistössä havaittu jo hyvissä ajoin. Näin ei kuitenkaan näytä tapahtuneen. Kuten edellä on todettu, e-urheilun katsotaan saaneen alkunsa vuonna 1997 järjestetyistä E3-messuista (Electronic Entertainment Expo). *Mikrobitin* elokuun 1997 lehdessä oli kahden aukeaman mittainen pitkä ja näyttävä artikkeli E3-messuilta, mutta jutussa ei ollut mitään viittausta kyseisen uuden suosikkitoimialan syntyhetkiin. Toimittaja Jarmo Österman raportoi kattavasti kaikista E3-messujen peliutuuksista ja muutenkin tapahtumasta, mutta "Red Annihilation" -turnauksesta ei lehdessä ole mainintaa. Artikkelissa esitetään myös Microsoftin peliutuuksia kyseisillä messuilla, mutta "Quake"-turnauksesta ei lehdessä raportoida.¹⁰

Vuonna 1997 Atlantan E3-messut olivat suurin pelitapahtuma. Euroopassa järjestettiin hieman pienemmän mittakaavan ECTS-messut Lontoossa. Sielläkin oli yli 20 000 kävijää. *Mikrobitti* raportoi pitkässä uutiskatsauksessa myös näiltä messuilta, mutta artikkelissa kerrottiin vain uusista peleistä, ei kilpapelamiseen liittyvistä teemoista.¹¹

Huhtikuun 1997 numerossa *Mikrobitti* raportoi "valtaisan suosion" saaneesta "Magic: The Gathering" keräilykorttipelistä. Lehti kertoo Los Angelesissa järjestetystä "Magic Pro Tour" ammattilaisturnauksesta, jossa voiton oli saanut suomalainen Tommi Hovi, palkinnon ollessa 26 000 dollaria.¹² Korttipelin turnauksen saama huomio vaikuttaa kummalliselta, kun samalla e-urheilun syntyhetket on Suomen johtavassa tietokonelehdessä sivuutettu.

Jälkiviisaasti on siis mielenkiintoista huomata, että *Mikrobitti* ei nooterannut kilpapelamisen kansainvälisiä varhaisvaiheita. Kotimaisen tietokonejournalismin kilpailijaksi noussut *Pelit*-lehti ei onnistunut trendien haistelussa juurikaan sen paremmin. *Pelit*-lehti järjesti kylläkin tie-

tokonepelaamisen SM-kilpailut jo vuonna 1994, jossa Suomen mestariksi nousi Toni Hollming. Kilpailusta hän sai palkinnoksi IBM PS/1 tietokoneen.¹³ *Pelit*-lehti ei kuitenkaan artikkeleissaan onnistunut ennakkoimaan kilpapelaaamisen tulevaa nousua yhtään *Mikrobittiä* paremmin. Tämä ei silti estänyt *Pelit*-lehteä jälkiviisaasti julistamasta marraskuun 2019 numerossaan olleensa peräti luomassa e-urheilun genreä.¹⁴

Pientä viitettä tulevasta e-urheilun voittokulusta saa lähinnä ulkomaisten haastateltujen IT-alan vaikuttajien lausunnoista. Esimerkiksi marraskuun 1998 *Pelit*-lehdessä kerrotaan lyhyesti tulevasta “Quake III Arena” -pelistä, joka mahdollisti verkossa pelattavat arenalla tapahtuvat kaksintaistelut. Pelin tekijän, iD Softwaren edustaja Kevin Cloud kertoo profeetallisesti tulevan pelin ja samalla pelityypin tulevasta suosioista: ”Kun ihmiset innostuvat pelaamaan verkossa, he eivät enää siitä luovu. Tästä tulee jotakin suurta.”¹⁵ *Pelit*-lehden toimitus ei lausunnosta huolimatta innostu spekuloidaan kilpailullisen verkkopelaamisen tulevista mahdollisuuksista. Vastaavasti *Mikrobitin* syyskuun 1998 uutiskatsausten joukossa esiintyy uutinen otsikolla: ”Nettipelit ovat tulevaisuuden rahasampo”. Lyhyessä jutussa viitataan Datamonitor -tutkimuslaitoksen ennustukseen siitä, että Internet-pelaamisesta olisi tulossa miljardiluokan liiketoimintaa.¹⁶

Joitakin viitteitä on kuitenkin siitä, että yksittäiset tietokonelehtien toimittajat onnistuivat vähintäänkin alitajuntaisesti ennakoimaan e-urheilun tulevaa nousua. *Pelit*-lehden legendaarinen peliarvostelija Niko Nirvi, joka aloitti uransa *Mikrobitti*-lehdessä, ennakoiki epäilemättä jo vuonna 1997 e-urheilun mahdollista nousua tässä lainauksessa:

”Reilu peli, harjoittelu ja peräänantamattomuus kannattavat aina. Tietokonenörtinkin kannattaa ottaa oppia reippaista ja rehellisistä urheilijoista, jotka rehdin urheiluhengen siivittämänä pyyteettömästi kamppailevat maailman turuilla. Eivät he popsi hormoneja, pouki veritankkauksessa tai pohdi kieroja keinoja dopingtutkijoita vastaan. Kas heissäpä on pelimiehille kelpo esi-kuva.”¹⁷

Perinteisesti televisio on ollut Suomessa vahva media ja se on välittänyt kilpailullista videopelaamista yllättävän varhain. Suomalaisten televisio-

kanavien ohjelmapolitiikassa on siis onnistuttu ennakoimaan e-urheilun tulevaa menestystä varsin hyvin. Suomessa aloitettiin syksyllä 1997 MTV3-kanavalla ”Tilt!” niminen ohjelma, jossa pelattiin 32 pelaajan voimin ”Quake”-turnausta. Ohjelman juontajana toimi Jaana Pelkonen ja lähetyksiä oli syksyn mittaan kymmenen. *Mikrobitti*-lehti uutisoi tätä uudesta ohjelmasta myös omilla sivuillaan.¹⁸ Samoin Yleisradio on onnistunut toimimaan e-urheilun leviämisen etulinjassa. YLE on viime vuosina aktivoitunut e-urheilukisojen striimauksessa. Ensimmäinen YLE:n e-urheilulähetyksesi toteutui, kun ”Assembly Summer 2014” -tapahtuma lähetettiin suorana lähetyksenä Yle Areenan ja TV2:n kautta. Pelinä ohjelmassa oli ”Counter-Strike”. Kolme tuntia kestänyttä lähetystä seurasi 72 000 katsojaa.¹⁹ Suomessa tärkeä asema tietokonepelien leviämisessä ja yleisen tietoisuuden nostamisessa peligenrestä on ollut ”Assembly” -tapaamisissa, joissa kilpailullinen elementti on ollut vahvasti mukana. Tosin kilpailuja on käyty lähinnä erityylisten demojen ohjelmoinnissa, ei niinkään pelaamisessa.

Muut aikakauslehdet ja sanomalehdistö ovat vasta aivan viime vuonna heränneet e-urheilun nousuun. *Helsingin Sanomat* käytti ensimmäisen kerran julkaisuissaan käsitettä ”e-urheilu” vasta vuonna 2013. *Helsingin Sanomien* ensimmäinen juttu on julkaistu 14. tammikuuta 2013 otsikolla ”Tiede: Videopelaajista on kasvamassa e-urheilun tähtiä”.

Toki on myönnettävä, että ”e-urheilu” on terminä varsin nuori. Vuonna 2014 ”e-urheilu” valittiin Kotimaisten kielten keskuksen toimesta vuoden uudissanaksi. Termin selitettiin merkitsevän samaa kuin ”*elektroninen urheilu*”. E-urheilu oli myös tammikuun 2014 kuukauden sana. Tätä kielitoimiston heräämistä uuden urheilulajin syntyyn täytyy pitää hämmästyttävän myöhäsyntyisenä.

Tapaus Fortnite

Tällä hetkellä ”Fortnite” on maailman suosituin videopeli. Sillä on yli 250 miljoonaa rekisteröitynyttä pelaajaa. Fortnite nousi heti julkaisunsa jälkeen valtaisaan suosioon. Jo kahdessa viikossa sillä oli yli 10 miljoonaa pelaajaa. Sen ilmainen ”Fortnite Battle Royale” -pelitila julkaistiin syyskuussa 2017. Jo alkuvuonna 2018 Fortnite myi erilaisia digitaalisia

kosmeettisia varusteita yli sadalla miljoonalla joka kuukausi. Hankkimalla oikealla rahalla pelin sisäistä valuuttaa (v-bucks), voi pelaaja hankkia erilaisia lisävarusteita ja esimerkiksi muuttaa pelihahmon vaateetusta.

Pelit-lehdessä Fortnite arvosteltiin ensimmäisen kerran helmikuussa 2018.²⁰ *Pelit*-lehden legendaarinen peliarvostelija Niko Nirvi eli nimimerkki "Nnirvi" ei vielä tuolloin ollut vakuuttunut Fortniten tulevasta suosiosta. Arvostelija oli pelin suhteen pääasiassa negatiivinen. Tosin "Nnirvin" mukaan Fortnite "tekee tappamisesta iloisempaa menoa, joka sopii lapsille ja Mac-käyttäjille".²¹ Myöhemmissä kolumneissaan "Nnirvi" on luonnehtinut Fortnitea "lasten ja naisten" peliksi. Onkin totta, että Fortnite-pelaajien parissa on poikkeuksellisen paljon naisia, erityisesti pelin mobiiliversiossa. Internet-analyysipalvelu Similarwebin mukaan 16,3 % Fortniten pelaajista on naisia.

Vain muutamaa kuukautta myöhemmin nimimerkki "Nnirvin" oli pakko myöntää erehtyneensä Fortniten suosion suhteen. Kesäkuussa 2018 Suomen arvostetuin peliarvostelija tunnusti rehellisesti:

"Häpeän, että yli kolmenkymmenen vuoden kokemuksellani en alkuvuonna heti nähnyt, että Fortnite on luotu voittamaan."²²

Toimittaja Nirvi myös ymmärsi Fortniten sopivan oivallisesti ajan henkeen:

"Länsimainen elämäntapa kääntyy hyvin peliksi: haali kamaa, tuhoa ympäristö, rakenna rumia tönöjä, jyrää kaikki muut ihmiset paitsi kaverisi. Vuoden 2018 nimikkopeli on aika varmasti Fortnite".²³

Huolimatta Fortniten nopeasta menestyksestä, Suomen johtava videopelaamisen julkaisu, *Pelit*-lehti ei Niko Nirvin laadukkaiden kolumnien ohella juurikaan huomionnut Fortniten suosiota muissa artikkeleissaan. Kattavampi peliarvostelu, tosin nyt Nintendo Switch -konsolille, julkaistiin vasta syyskuun 2018 numerossa eli yli vuosi pelin ilmestymisen jälkeen.²⁴

E-urheilun tulevaisuus

On selvää, että elektroninen urheilu on tullut jäädäkseen ja se on valtavirtaistumassa. Helppoa on myös ennustaa, että pelikulttuuri tulee yhä vahvemmin erilaistumaan ja moniarvoistumaan. Eri pelit synnyttävät vahvoja omia heimoja, jotka eivät enää ole toistensa kanssa vuorovaikutuksessa. Pelit ovat muuttumassa yksittäisistä hyödykkeistä kohti yhteisöalustoja ja palveluja. Ne ovat toisin sanoen lähentymässä luonteeltaan perinteisiä urheilulajeja. Monet pelit tulevat vaatimaan harrastajaltaan enemmän aikaa ja kokonaisvaltaista sitoutumista ja uppoutumista.

E-urheilun leviäminen tulee mullistamaan myös monia liiketoimintamalleja. “Apex Legends”-peli julkaistiin helmikuun 2019 alussa. Mielienkiintoisesti pelin lanseerauksessa ei käytetty ollenkaan perinteistä mainontaa, vaan tietoisuus uudesta pelistä levisi etupäässä Twitch-palvelun välityksellä”.²⁵

Tietenkin e-urheilun suosiossa voi tapahtua yllättäviä käännteitä. Nettipokeri nousi taannoin hyvinkin suosituksi viihdemuodoksi, kunnes Yhdysvalloissa muutettiin vedonlyöntilainsäädäntöä ja innostus pelaamiseen väheni voimakkaasti. Peliteollisuus on jatkuvassa muutoksessa. Esimerkiksi “Google Stadia”-palvelu tulee voimakkaasti kilpailemaan markkinaosuuksista vuoden 2020 kuluessa ja uudet pilveen tukeutuvat peliserverit tulevat valloittamaan pelimarkkinoita tulevina vuosina. Tämä tosin edellyttää Internet-yhteyksien merkittävää nopeutumista. Todennäköisesti 5G-verkkojen yleistymisen mahdollistaa riittävän nopeat peliyhteydet.

E-urheilun aktiivinen seuraaminen ja pelivideoiden katselu ovat kuitenkin pääsääntöisesti alle 30-vuotiaiden harrastus. Esimerkiksi suomalaisen pelijournalismin tunnetuin hahmo, Niko Nirvi ei tunnustaudu e-urheilun seuraajaksi.²⁶ Hän perustelee näkemystään sillä, että hän haluaa pelata videopelejä itse, ei vain seurata muiden pelaamista. Toiseksi monet e-urheilun suosituimmat pelit (CS, Overwatch, Dota, Starcraft, Heartstone) ovat varttuneen aikuisen näkökulmasta sisällöltään kyseenalaisia tai muuten epäkiinnostavia. Suosituimpien pelien ydinsisältö on etupäässä vastaantulevien hahmojen tuhoamista. Journalisti Nirvi on syntynyt vuonna 1961, joten hän edustaa tietokonepelaamisen 1980-luvulla aloittanutta sukupolvea, joka ei ole kasvanut e-urheilun parissa.

Nirvi perustelee e-urheilun seuraamattomuuttaan myös kilpailuvietin puutteella ja yleensä vähäisellä kiinnostuksella “penkkiurheiluun”.

Tietoliikenteen nopeuden kasvaessa ja puolijohdeteknologian nopeasti kehittyessä nousee mielenkiintoiseksi kysymykseksi myös tekoälyn kehittymisen vaikutus e-urheilun tulevaisuuteen. Rapauttaako tietokoneen ohjaamien pelaajien kehitys e-urheilun suosiota? Lohdullisia esimerkkejä löytyy perinteisten lautapelien keskuudesta. Shakki ja Go ovat pitäneet pintansa suosittuina peleinä, vaikka kummassakin tekoäly on onnistunut voittamaan parhaimmat ihmispelaajat. Tekoälyn avulla voidaan etsiä uusia voittavia strategioita ja kehittää pelejä entistä paremmiksi ja monipuolisemmiksi. Vaarana on tosin myös erilaisten huijausohjelmien kehittyminen eli elektroninen doping tulee vaatimaan lisääntyvää kontrollointia tulevaisuudessa.

Yksittäinen tärkeä vedenjakaja tulee olemaan e-urheilun asema olympialiikkeessä. Olympialiike tarvitsee e-urheilua pystyäkseen tarjoamaan riittävän kiinnostavaa viihdettä jatkossakin. Eri sukupolvia kiinnostavat erilaiset urheiluviihteen muodot. Olympialiikkeen sisällä on aiheellisesti huolestuttu siitä, että perinteisen urheilun seuraajien keski-ikä on noussut huomattavan korkealle. Olympialaiset eivät enää kiinnosta alle 35-vuotiaiden sukupolvia.²⁷

Vuonna 2017 Kansainvälinen olympiakomitea (International Olympic Committee [IOC]) hyväksyi e-urheilun urheilutoiminnaksi; tunnusti e-urheilun massiivisen suosion ja jätti avoimeksi mahdollisuuden, että e-urheilusta voisi joskus tulla olympialaji. Olympialajeista purjehdus on ollut aktiivisin ottamaan e-urheilua oman lajinsa sisälle. Erilaisia ”e-Sailing” kilpailuja on järjestetty olympialaisissa purjehduskisojen yhteydessä. Suosituimmaksi e-purjehduslajiksi on vakiintunut “Virtual regatta”-niminen ohjelmisto.

Pyeongchangin talvikisojen yhteydessä kisattiin epävirallisesti myös e-urheilussa. Tokion 2020 kesäolympialaisissa tullaan järjestämään ”Intel World Open” -turnaus, jossa kilpapeleinä ovat “Street Fighter V” ja “Rocket League”. Palkintopotti on 500 000 dollaria. Kyse ei ole virallisesta näytöslajista, mutta turnaus järjestetään yhteistyössä olympialaisten kanssa ja järjestäjinä toimivat Intel ja kansainvälinen olympiakomitea (KOK). Turnaus järjestetään juuri ennen olympialaisten avajaisia eli 22.–24.7.2020.²⁸ Kilpapelaaamisen kansainvälinen lajiliitto Internatio-

nal e-Sports Federation (IeSF) neuvottelee tällä hetkellä KOK:n kanssa e-urheilun ottamisesta mukaan Pariisiin vuoden 2024 kesäolympialaisiin. Pariisiin olympialaisissa kilpapaaminen saattaa olla olympialaisten näytöslaji.

On oireellista, että kesäurheilulajien yhteinen liitto, eli kesäolympialajien kattojärjestö, Association of Summer Olympic International Federations (ASOIF) julistaa tulevaisuusraportissaan, että kahdenkymmenen vuoden kuluttua perinteistä urheiluväkeä kaduttaa, etteivät ne lähteneet nopeammin e-urheilun kelkkaan ja yrittäneet muokata urheilua myös tällä vuosituhanella syntyneille sukupolville kiinnostavaksi.²⁹ On selvää, että tällä vuosituhanella syntyneet sukupolvet arvostavat eri urheilulajeja kuin vanhempansa. Perinteinen urheilu on epäilemättä kriisissä ja sen on pakko uudistua. E-urheilun laajempi hyväksyntä ja liittäminen osaksi perinteisiä urheilutapahtumia tekisi niistä myös nuorisoa kiinnostavia tapahtumia. E-urheilun menestyksen jatkumista on helppo ennustaa. Kilpaurheilu on ennen kaikkea viihdeteollisuutta, ja kuten kaikkeen vapailla markkinoilla toimivaan liiketoimintaan, siihen olennaisesti kuuluu muutos, konkurssit ja uusien voittajien esiinmarssi. Kilpaurheilu on sidoksissa omaan aikakauteensa ja on luonnollista, että sen muodot muuttuvat kuluttajiensa tarpeita vastaavaksi. E-urheilu vastaa tulevaisuuden urheiluviihteen kysyntään erinomaisesti.

Lähteet

- ASOIF 2019. *Future of Global Sport*. Association of Summer Olympic International Federations. https://www.asoif.com/sites/default/files/download/future_of_global_sport.pdf Luettu 07.11.2019.
- Grönholm, T. (2019a). Uljas uusi maailma? *Pelit*, 4/2019, 5.
- Grönholm, T. (2019b). Kivisydän. *Pelit*, 11/2019, 5.
- Hayward, Andrew (2019). Olympics-Backed \$500K Intel World Open Ties Into 2020 Tokyo Games with Rocket League, Street Fighter V. *The Esports Observer*. <https://esportsobserver.com/intel-world-open-2020/> Luettu 10.10.2019.
- Heikkinen, P. (2018). Sotaisat timpurit. *Pelit*, 9/2018, 60.

- Hiilinen, T. (2014). Käpystriimeistä TV2:een, eSportsin matka suuren yleisön eteen. *Skrolli*, 3/2014, 62–64.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1–18.
- Kraneis, S. & Rantala, K. (2018). *Kaikki e-urheilusta*. Suomen Urheilumuseosäätiön julkaisu- ja nro 55. Urheilumuseo, Otavan Kirjapaino Oy, Keuruu.
- Laaksonen, K. (1997). Joulun myydyimmät. *Pelit*, 1/1997, 13.
- Linden, T. (1997a). Suomi on PC-maa. *Pelit*, 2/1997, 7.
- Linden, T. (1997b). Pelit viisi vuotta. *Pelit*, 3/1997, 18–20.
- Mikrobitti (1997a). Uutiset. *Mikrobitti* 4/1997, 24.
- Mikrobitti (1997b). Uutiset. *Mikrobitti* 11/1997, 22.
- Mikrobitti (1998). Uutiset. Nettipelit ovat tulevaisuuden rahasampo. *Mikrobitti* 9/1998, 23.
- Newzoo (2019). *Global Esports Market Report 2019*. Newzoo.
<https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-esports-market-report/>
 Luettu 07.11.2019.
- Nirvi, N. (1997). Rehellisyys maan perii. *Pelit*, 2/1997, 57.
- Nirvi, N. (2018a). Kuolema iskee karkkilassa. *Pelit*, 2/2018, 29.
- Nirvi, N. (2018b). Ecce Ludus. *Pelit*. 4/2018, 17.
- Nirvi, N. (2018c) Taistelurakentajien karsintapelit, *Pelit*. 6/2018, 40
- Pelit (1994). Tietokonepelaamisen SM 1994. *Pelit* 2/1994, 11.
- Pelit (1998). Quake, joka ei ole Quake. *Pelit* 11/1998, 8.
- Österman, J. (1997a). Pikku puraisuja Isosta persikasta. *Mikrobitti*, 8/1997, 98–101.
- Österman, J. (1997b). Lontoon mitalla. *Mikrobitti*, 10/1997, 87–91.

Kuvalähteet

- Kuva 1: Players at the Intel Extreme Masters. Creative Commons / Piotr Drabik [Viitattu 12.12.2019]. Saatavissa: [https://en.wikipedia.org/wiki/Esports#/media/File:Go%C5%9B-cie_Intel_Extreme_Masters_\(8465481816\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Esports#/media/File:Go%C5%9B-cie_Intel_Extreme_Masters_(8465481816).jpg)
- Kuva 2: Spacewar on the Computer History Museum's PDP-1. Creative Commons / Kenneth Lu. [Viitattu 12.12.2019]. Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!#/media/File:Spacewar_screenshot.jpg
- Pelistä saatavissa myös video: <https://www.youtube.com/watch?v=RmVb4Hktv7U>

Lähdeviitteet

- 1 Newzoo 2019.
- 2 Kraneis & Rantala 2018, 37–41.
- 3 Kraneis & Rantala 2018, 59–63.
- 4 Kraneis & Rantala 2018, 26–35.
- 5 Kraneis & Rantala 2018, 54–58.
- 6 Kraneis & Rantala 2018, 73–78.
- 7 Jenny, et. al. 2017, 4–10.
- 8 Linden 1997a, 7.
- 9 Laaksonen 1997, 13.
- 10 Österman 1997a, 98–101.
- 11 Österman 1997b, 87–91.
- 12 Mikrobitti 4/1997, 24.
- 13 Pelit 2/1994, 11; Linden 1997b, 20.
- 14 Grönholm 2019b, 5.
- 15 Pelit 11/1998, 8.
- 16 Mikrobitti 9/1998, 23.
- 17 Nirvi 1997, 57.
- 18 Mikrobitti 11/1997, 22.
- 19 Hiilinen 2014, 62–64.
- 20 Nirvi 2018a, 29.
- 21 Nirvi 2018a, 29.
- 22 Nirvi 2018c, 41.
- 23 Nirvi 2018c, 40.
- 24 Heikkinen 2018, 60.
- 25 Grönholm 2019a, 5.
- 26 Nirvi 2018b, 17.
- 27 ASOIF 2019, 26–28.
- 28 Hayward 2019.
- 29 ASOIF 2019, 26.