

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

**Author(s):** Välisalo, Tanja; Friman, Usva

**Title:** E-urheilu tarvitsee kestäväää kehitystä

**Year:** 2023

**Version:** Published version

**Copyright:** © 2023 Westermarck-seura

**Rights:** In Copyright

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

**Please cite the original version:**

Välisalo, T., & Friman, U. (2023, 6.12.2023). E-urheilu tarvitsee kestäväää kehitystä. Ilmiö.  
<https://ilmiomedia.fi/artikkelit/e-urheilu-kehitys/>



Avainsanat: digitaaliset pelit e-urheilu ekologinen kestävyys pelaaminen urheilu videopelit

# E-urheilu tarvitsee kestäväää kehitystä

Tanja Välisalo ja Usva Friman – 6.12.2023

Elektroninen urheilu (lyhyesti e-urheilu) eli digitaalisten pelien järjestetty ja urheilullistettu kilpapelaminen on kasvanut erityisesti viime vuosikymmenellä valtavan suosituksi pelikulttuurin, viihteen ja urheilun muodoksi. Suomalaisille kenties tutuimmat e-urheilulajit kertovat myös lajien kirjosta pelimuotojen ja pelimaailmojen suhteen.

Siinä missä *Counter-Strike: Global Offensive* on terroristien ja armeijan erikoisjoukkojen yhteenottoihin perustuva ammuntopeli, jossa kaksi joukkuetta kilpailee toisiaan vastaan, *Starcraft II:ssä* puolestaan kilpaillaan strategisessa kaksinpelissä, jossa kumpikin pelaaja ohjaa erilaisia fantasiaolentoista koostuvia joukko-osastoja. Myös digitaalisen keräilykorttipeli *Hearthstonen* ympärille on muodostunut oma e-urheilulajinsa, minkä lisäksi kilpaa pelataan myös esimerkiksi taisteluareenamoninpeleissä, taistelupeleissä ja urheilupeleissä.

Tilastot kertovat ilmiön suosiosta: Statistan arvioiden mukaan kansainvälinen e-urheilubisnes tulee saavuttamaan 1,87 miljardin



## *UURHEILUN KEHITYS ympäristöllisesti, taloudellisesti, sosiaalisesti ja kulttuurisesti kestävällä pohjalla?*

Kestävä kehitys on pitkään pelkistynyt ekologiseen kestävyYTEEN eli luonnon monimuotoisuuden ja ekosysteemien toimivuuden säilyttämiseen. Muut kestävyYDEN osa-alueet ovat nousseet julkiseen keskusteluun vasta viime vuosina. Ekologisen, taloudellisen ja sosiaalisen kestävyYDEN kolmen pilarin rinnalle on 2000-luvulla noussut myös kulttuurinen kestävyys.

Kestävän kehityksen käsite pilareineen kytkeytyy ennen kaikkea YK:n globaaliin kestäväN kehityksen **Agenda 2030 -toimintaohjelmaan** ja sen määrittelemään 17 kestäväN kehityksen tavoitteeseen alatavoitteineen. Tässä kirjoituksessa tarkastelemme, miten kestäväN kehityksen eri ulottuvuudet on huomioitu e-urheilun tutkimuksessa ja miten tutkimuksen avulla voidaan rakentaa e-urheilulle kestävämpää tulevaisuutta.



## Ristiriitaiset näkökulmat e-urheilun kestävyYTEEN

E-urheilu on kiinnostava tutkimuskohde, sillä siinä yhdistyvät monet kulttuuriset ja yhteiskunnalliset ilmiöt: digitaalinen pelaaminen ja peliteollisuus, ”striimaaminen” eli suoratoisto, tapahtumatuotanto, urheilukulttuuri, yhteisö- ja fanikulttuurit sekä turismi.

Kaikkia näitä näkökulmia voidaan tarkastella myös kestäväen kehityksen eri ulottuvuuksien näkökulmasta. Tekemämme katsauksen perusteella vaikuttaa kuitenkin siltä, että tähänastisessa e-urheilututkimuksessa kestävyys ymmärretään ja sitä käsitellään paljon tätä kapeammin.

*Tutkimuksissa on käsitelty ennen kaikkea toimialan hallinnollista ja taloudellista kestävyyttä, mikä*



## *puuttumisella.*

E-urheilulla ei ole vakiintuneita kansainvälisiä tai kansallisia hallinnollisia ja taloudellisia tukirakenteita, vaan ala nojaa innokkaiisiin vapaaehtoiisiin, ja maakohtaiset käytännöt vaihtelevat merkittävästi.

E-urheilun taloudellisten ja hallinnollisten rakenteiden kestävyyttä käsittelevässä tutkimuksessa tarkastellaan esimerkiksi e-urheiluekosysteemin eri toimijoita, niiden välisiä suhteita ja arvonluontilogiikkaa, kestäväää kansallista luovan kulttuuritalouden bisnesekosysteemiä ja bisnesmallien kestävyyttä.

Kestävän kehityksen muut ulottuvuudet – ympäristöllinen, sosiaalinen ja kulttuurinen – ovat jääneet taloudellista vähemmälle huomiolle tai nähty sille alisteisina. Esimerkiksi **Anna-Greta Nyström** ja kumppanit esittävät, että alan toimijoille e-urheilun kestävyys tarkoittaa ennen kaikkea alan eloonjäämistä. Tämän mahdollistamisen keskeisiä tekijöitä ovat hyvinvointi ja inklusiivisuus sekä toimivat teollisuuden rakenteet ja bisneslogiikka.

E-urheilututkimuksessa on kuitenkin nostettu esille myös näitä kysymyksiä – joskaan ei välttämättä suoraan kestävän kehityksen tematiikkaan liittyen. Esimerkiksi **Walker J. Ross** ja **Wil Fisackerly** ovat tarkastelleet e-urheilun moninaisia ympäristövaikutuksia ja ehdottavat "e-urheiluekologian" käsitteen käyttöönottoa e-urheilun ympäristösuhteen hahmottamiseksi. **Pedro José Mercado Jaén** on kirjoittanut sosiaalisesta kestävydestä ihmisoikeuksien toteutumisen näkökulmasta e-urheilutapahtumissa.

**Emily Hayday** ja **Holly Collison** ovat tutkineet sosiaalisen inklusion edistämisen mahdollisuuksia e-urheilussa kestävän kehityksen tavoitteisiin kytkeytyvän YK:n urheilu, kehitys ja rauha -aloitteen näkökulmasta. **Usva Friman**, **Maria Ruotsalainen** ja **Matilda Ståhl** ovat tarkastelleet kulttuurisesti kestäviä toimintatapoja suomalaisissa e-urheiluorganisaatioissa moninaisuuden, yhdenvertaisuuden ja suvaitsevaisuuden edistämisen näkökulmasta.



*Vallitsevassa näkökulmassa  
ensisijaisen kiinnostuksen  
kohteena on se, miten e-urheilun  
jatkuvuus voidaan turvata.*

Näkökulmana ei siis ole se, miten toimintaa voidaan tukea ja ohjata kestäväen kehityksen tavoitteiden mukaisesti, vaan miten itse toimiala voisi vakiintua ja kasvaa. Tämä voi äärimmillään asettaa kestävyyspuheen suoraan ristiriitaan kestäväen kehityksen tavoitteiden kanssa. Kestävyys voi toimia tällöin jopa kasvun synonyymina.

Seurauksena on kestävyden käsitteen hämärtäminen, jopa tarkoituksellisesti, vielä entisestään. Kuvaava esimerkki on, että useissa tutkimuksissa puhutaan esimerkiksi "e-urheilun kestävästä ekosysteemistä", kun tarkoitetaan toimialan pitkäjänteistä taloudellista kannattavuutta ja toimivia hallintorakenteita.



## E-urheilu ja ekologinen kestävyys

YK:n kestävän kehityksen Agenda 2030 pyrkii vastaamaan aikamme suurimpiin kriiseihin sopeuttamalla toimintamme maapallon luonnonvaroihin ja kestävyys ja rakentamalla tulevaisuutta, jossa ympäristö, talous ja ihmisten oikeudet ja hyvinvointi ovat tasapainossa keskenään.

E-urheilu on erityisen otollinen toimiala kestävän kehityksen tarkasteluun, koska se toimii monen alan ja kestävän kehityksen ulottuvuuden risteyksessä. Tämän vuoksi e-urheilussa tiivistyvät sekä ekologisen, taloudellisen, sosiaalisen ja kulttuurisen kestävyys ongelmien että niiden mahdolliset ratkaisut.

*Ekologisen kestävyys osalta e-urheiluun liittyy osittain samoja haasteita kuin ohjelmistoalalle,*



parissa sen sijaan, että vaikkapa hyödynnettäisiin luonnonvaroja raaka-aineiden jalostamisessa, ekologiset näkökulmat on nähty vähemmän keskeisinä. Ohjelmistoalalle ovatkin yleistyneet erilaiset ekologiseen kestävyysliittymät ja käytänteet kuten ”vihreä IT” (engl. *green IT*) vasta viimeisten 15 vuoden aikana.

E-urheilussa ympäristövaikutukset ovat kuitenkin kenties vielä moninaisemmat, sillä lajissa on läsnä sekä ohjelmistoalan että urheilun haasteita: toisaalta verkossa pelattavien pelien ja niihin tarvittavan tehokkaan laitteiston aiheuttama energiankulutus, toisaalta urheilijoiden ja heidän välineidensä liikkumiseen, kisataikoihin ja kisaturismiin liittyvät ympäristövaikutukset. Kuvaavaa on, että e-urheilun uutisoinnissa ovat vasta aivan viime vuosina nousseet otsikoihin **lajin ympäristövaikutukset**.

Ekologinen kestävyys näyttääkin tulevan alalla esille ensisijaisesti erilaisina, usein lyhytkestoisina, kampanjoina. Esimerkiksi Iso-Britanniassa järjestetyssä Fortnite-videopelin turnauksessa järjestäjät **lupasivat istuttaa puun jokaista pelissä kaadettua puuta kohti** ja yhdysvaltalainen e-urheiluorganisaatio FlyQuest on **luvannut tuottaa fanituotteensa ekologisesti kestävästä ja kierrätetyistä materiaaleista**.

Suurimpia ekologisen kestävyyskysymyksiä alalla ovat kuitenkin e-urheilutapahtumat ja niiden ympärille rakentuva turismi, joihin liittyvää tutkimusta ja toimintamalleja on toistaiseksi varsin vähän. Sekä e-urheilu että e-urheilun tutkimus näyttävät siis ottavan vasta ensiaskeliaan ekologisen kestävyysalueella.





## Sosiaalisia ja kulttuurisia haasteita

Myös e-urheilun kestävyysaasteet ulottuvat ekologisuuatta laajemmalle. Taloudellisesta näkökulmasta tarkasteltuna ne kytkeytyvät alan riippuvuuteen kilpapelejä tuottavista yrityksistä, hatariin hallinto- ja rahoitusmalleihin ja epävarmaan bisneslogiikkaan. On alettu spekuloida, selviääkö ala taloudellisesti, jos sen suosio ei jatka kasvamistaan, vaan **pysähtyy tai jopa hiipuu**.

Ongelmat heijastuvat paitsi alalla toimiviin yrityksiin myös pelaajien taloudelliseen turvattomuuteen. Alalla on myös sukupuolten välistä taloudellista epätasa-arvoa, joka **näkyä pelaajien palkkioissa** ja henkilökunnan palkkauskäytännöissä.

*E-urheilun sosiaaliset haasteet  
liittyvät ihmisoikeuksien ja  
sosiaalisen oikeudenmukaisuuden*



mukaan e-urheiluun liittyy ihmisoikeusriskejä erityisesti siihen liittyen, että pelaajat ovat usein alaikäisiä lapsia, erilaisia vähemmistöryhmiä edustavat osallistujat voivat kohdata syrjintää ja häirintää ja e-urheilun digitaaliset ympäristöt voivat altistaa myös verkkorikoksille esimerkiksi tietoturvaan liittyen. Viime vuosina myös julkisuudessa on keskusteltu **pelaajien työhyvinvointia sekä fyysistä ja psyykkistä terveyttä vaarantavista ongelmakohdista.**

## *Laajemmassa mittakaavassa e-urheilun sosiaalisen kestävyysongelmat kytkeytyvät myös poliittisen vaikutusvallan kysymyksiin.*

E-urheilun kentillä käydään perinteisestä urheilusta tuttua keskustelua siitä, miten lajin arvot suhteutuvat esimerkiksi ihmisoikeuksia polkeviin diktatuureihin.

Esimerkiksi ***The Guardian* uutisoi maaliskuussa 2022**, miten Saudi-Arabia käyttää e-urheilua kansainvälisen vaikutusvaltansa kasvattamiseen. Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry puolestaan **ilmoitti elokuussa 2023 boikotoivansa e-urheilun MM-kisoja**, koska Ukrainassa hyökkäyssotaa käyvän Venäjän pelaajien sallittiin osallistua turnaukseen maansa edustajina.

Kulttuurinen kestävyys on kestävä kehityksen neljäs ulottuvuus, joka keskittyy kulttuuristen arvojen ja kulttuuriperinnön ylläpitämiseen sekä kestävä kulttuurin edistämiseen. Tästä näkökulmasta e-urheilun haasteet liittyvät **”myrkylliseen” ja epätasa-arvoiseen kulttuuriin.** E-urheilun



syryjintään liittyy. E-urheilun kulttuurista kestävyttä voidaan rakentaa ja edistää monella tasolla pelien kehittäjistä turnausjärjestäjiin ja pelaajayhteisöihin.

## *Kaiken kaikkiaan e-urheiluun liittyy monia kestävän kehityksen haasteita, joiden ratkaisut ovat vielä alkutekijöissään.*

Vaikuttaa siltä, että e-urheilun kentällä keskitytään ennen kaikkea alan taloudelliseen selviytymiseen ja menestykseen. Ekologisen, sosiaalisen ja kulttuurisen kestävyden huomioiminen ei kuitenkaan ole ristiriidassa taloudellisen kestävyden kanssa, vaan voi parhaimmillaan tukea sitä. Tämänkin vuoksi tarvitaan tutkimuspohjaista tietoa ja ratkaisuja, joissa kestävä kehitys nähdään kokonaisuutena kaikkine ulottuvuuksineen.

*Kuvat: bannerikuva Richard Häyrinen / Assembly Summer 2023, muut kuvat järjestyksessä Arttu Kokkonen / Digital Racing ESM 2023, Richard Häyrinen / Assembly Summer 2023 ja Valtteri Palonkorpi / IESF World Championship, SOUL 2019. Kaikki kuvat [SEUL ry](#).*

[Jaa 30](#)[Share](#)[Julkaisu](#)

### Kirjoittajat

**TANJA VÄLISALO**

Tanja Välisalo on yliopistonopettaja ja pelitutkimusverkoston koordinaattori Jyväskylän yliopistossa. Hänen tutkimuksensa keskittyy yleisöihin ja median vastaanottoon muun muassa e-urheilun ja pelien aloilla.





Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä (<https://coe-gamecult.org>). Hän tutkii kulttuuriseen osallisuuteen ja toimijuuteen sekä yhdenvertaisuuteen liittyviä teemoja digitaalisessa pelaamisessa ja e-urheilussa.

[Lue seuraavaksi](#)

---

## Tasa-arvon tekijät ja yhteiskunnan äidit – naisten poliittinen toimijuus puolueiden naisjärjestöissä

Kirjoittajalta [Iida Putkuri](#) | 18.10.2021

## Joogatrendin kasvu länsimaissa herättää keskustelua kulttuurisesta omimisesta

Kirjoittajalta [Ella Poutiainen](#) | 3.2.2021

### [Mikä Ilmiö?](#)

---

Ilmiö on sosiologinen media, joka popularisoi tutkimusta ja tarjoaa uusia tapoja ajatella yhteiskuntaa.

[Lue lisää.](#)



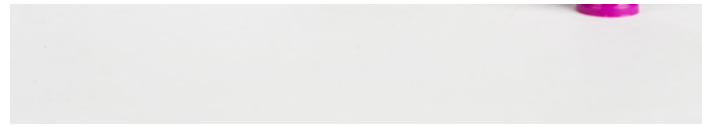
aktivismi arki demokratia  
ensitreffit alttarilla eriarvoisuus historia  
hoiva jäte kansalaisyhteiskunta  
kansanterveys kapitalismi katsottua  
kommentti korona koulu koulutus kulttuuri  
kuluttaminen lapset lisääntyminen luokka  
mielenterveys nuoret parisuhde pelaaminen  
perhe pitkät poikkeustila politiikka  
sosiaalinen media sosiologia  
sosiologia valokeilassa sukupuoli talous  
teknologia tiede tieto tunteet työ työelämä  
töissä ulkonäkö vuorovaikutus yhteiskunta  
ympäristö

## Tuoreimmat



## Pelien saavutettavuus – kenelle, miten ja miksi?

12.12.2023



## Nykyleikin ja pelaamisen yhtenevät polut

11.12.2023



## Viihdetuotteista kulttuuriperinnöksi – suomalaisen pelihistorian vaihteita parin sadan vuoden ajalta

4.12.2023



Toimitus

[toimitus@ilmiomedia.fi](mailto:toimitus@ilmiomedia.fi)

Facebookissa



ISSN 2489-9402

Twitterissä

Instagramissa

LinkedInissä

**Täällä ei ole  
nähtävää –  
vielä**

Kun joku heistä twiittaa, tw  
näkyvät täällä.

**Näytä Twitterissä**