



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Yle elektronisen urheilun vaikuttajana –
tutkimus kentän nykytilasta ja kuluttajatottumuksista**

Richard Katajisto ja Lauri Palonen

Kulttuurituotannon koulutusohjelma (240 op)

11 / 2015

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kulttuurituotannon koulutusohjelma

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Richard Katajisto ja Lauri Palonen	Sivumäärä 64 ja 4 liitesivua
Työn nimi Yle elektronisen urheilun vaikuttajana – tutkimus kentän nykytilasta ja kuluttajatottumuksista	
Ohjaava(t) opettaja(t) Minna Hautio	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Yleisradio Oy, Juha Lahti	
Tiivistelmä <p>Elektroninen urheilu on maailmalla yleistynyt ilmiö, jossa kilpaillaan parhaimmuudesta eri tietokone- ja konsolipeleissä. Alaan kuuluu laaja kirjo eri kilpapelejä, tapahtumia, turnauksia ja totta kai ammattipeleitä ja joukkueita. Suomessa ilmiö on kuitenkin vielä melko marginaalinen, vaikka se onkin lisännyt tunnettuuttaan huomattavasti viimeisen viiden vuoden aikana. Tunnettuuden kasvuun on vaikuttanut muun muassa Ylen elektronisen urheilun lähetyskokeilut vuonna 2014, joista kertyi runsaasti positiivista palautetta. Lähetystyö on siitä lähtien toimitettu epäsäännöllisin väliajoin muun muassa suomalaisista ja ruotsalaisista pelitapahtumista. Palautteen rohkaisemana Yle etsii uusia keinoja miten se voisi toteuttaa entistä laadukkaampia elektronisen urheilun sisältöjä.</p> <p>Tutkimuksen tarkoituksena oli kartoittaa suomalaista elektronisen urheilun kenttää ja miten Yle voisi omalla toiminnallaan edesauttaa alan tunnettuuden kasvua Suomessa. Lisäksi tutkimuksella selvitettiin millaiset sisällöt palvelevat parhaiten Ylen katsojakuntaa ja mitä nykyiset seuraajat toivovat lähetyksiltä. Koska elektronisesta urheilusta on hyvin vähän olemassa olevaa kirjallisuutta, tutkimusta varten aineisto koottiin pitkälti kysely- ja haastattelututkimuksen menetelmin. Kyselytutkimuksella saavutettiin 1390 vastaajaa ja haastattelututkimukseen osallistui 12 alan eri toimijaa Suomesta.</p> <p>Suomessa alan merkittävimmät haasteet ovat tutkimustulosten perusteella rahoituksen puute ja heikko tunnettuus alan ydinharjoittelijaryhmän, eli 15–24-vuotiaiden ulkopuolella. Maailmalla elektronisen urheilun toiminta on pitkälti sponsorirahoitteista, mutta Suomessa yksityisen sektorin toimijat eivät ole vielä heränneet alan kasvuun. Tapahtumajärjestäjät ja pelaajat Suomessa toivovat, että elektronisen urheilun imagon kohennuksella myös kotimaiset yritykset lähtisivät tukemaan tätä uutta kulttuurimuotoa.</p>	
Asiasanat urheilu, pelaaminen, kyselytutkimus, haastattelututkimus, elektroninen urheilu	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme in Cultural Management

ABSTRACT

Author Richard Katajisto & Lauri Palonen	Number of Pages 64 and appendix 4 pages
Title Yle as an eSports operator – research of finnish eSports field and consumer habits	
Supervisor(s) Minna Hautio	
Subscriber and/or Mentor Yleisradio Oy, Juha Lahti	
Abstract <p>Electronic Sports or eSports is a global phenomenon, in which professional gamers compete against each other for huge prizes. The eSports scene includes competitive games, glorious tournaments and of course professional gamers and teams. In Finland the phenomenon is rather marginal, even though it has seen some growth in recent years. The Finnish national broadcasting company Yle has had a positive effect in the conspicuousness of the electronic sports in Finland as the company broadcasted eSports tournaments in year 2014, which has continued still in year 2015. The eSport broadcasts received huge amount of positive feedback, which encouraged Yle to research how to improve their future broadcasts.</p> <p>This research aims to find ways how Yle can affect positively on the growth of Finnish eSports scene. This was done by organizing an inquiry, which examined viewing preferences of Finnish eSports audience and by interviewing Finnish eSports professionals, such as event organizers, associations, professional gamers and other relative stakeholders. The inquiry achieved 1390 answerers and the interview was held for 12 interviewees in total.</p> <p>The biggest challenges in the Finnish eSports scene are the lack of funding and weak conspicuousness besides the main enthusiast group: men at ages 15–24. Globally the eSports is mainly funded by sponsors but in Finland the private sector hasn't really reacted to the growth of this scene. Event organizers and players hope that by improving the image of eSports in Finland, it will attract the attention of national companies.</p>	
Keywords sports, gaming, poll research, interview research, eSports	

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TEORIATAUSTA	7
2.1 Terminologia	8
2.1.1 Elektroninen urheilu	8
2.1.2 Pelien lajityypit eli genret	9
2.1.3 Elektronisen urheilun kenttä	11
2.1.4 LAN-tapahtumien ja elektronisen urheilun suhde	12
4 KYSELYTUTKIMUS	15
4.1 Otanta ja kyselyn rakenne	15
4.2 Taustatiedot	18
4.2.1 Vastaaajien ikä	19
4.2.2 Kyselyvastaajina aktiivisia ja kokeneita pelaajia	21
4.3 Elektronisen urheilun seuraamisesta	23
4.3.1 Suosituimmat suoratoistopalvelut	25
4.3.2 Osallistuminen elektronisen urheilun tapahtumiin	26
4.3.3 Tärkeimmät sisällöt	28
4.3.4 Seuratuimmat pelit eli urheilulajit	30
4.4 Ylen ja elektronisen urheilun suhde	34
4.4.1 Ylen merkitys alalle	35
4.4.2 Julkaisukanavan merkitys	36
4.4.3 Seuraamisen mielekkyys	37
4.5 Avoimet kysymykset	39
4.5.1 Mistä Ylen tulisi kirjoittaa?	39
4.5.2 Miten Ylen tulisi toimia?	40
6 HAASTATTELUTUTKIMUS	44
6.1 Otanta	44
6.2 Kentän haasteet	46
6.2.1 Taloudelliset esteet	46
6.2.2 Vapaaehtoistoiminnan rajoitteet	48
6.3. Kentän mahdollisuudet	49
6.3.1 Ruohonjuuritason potentiaali	49
6.4 E-urheilun imago Suomessa	50
6.4.1 Ulkoiset sidosryhmät	51
6.5. Pelit seuraamisen kohteena	53
6.6. Yle elektronisen urheilun toimijana	54
6.6.1 Yhteistyö tapahtumissa	54
6.6.2 Yle urheilu ja elektroninen urheilu	55
6.6.3 Sisällöntuotanto	56
7 YHTEENVETO	58
LÄHTEET	61
HAASTATTELUT	64
LIITTEET	65

1 JOHDANTO

Kilpapelaminen, eli elektroninen urheilu on maailmalla merkittävät mittasuhteet saavuttanut ilmiö, jossa tietokone- ja konsolipelien pelaajat kisaavat paremmuudesta eri peleissä. Vuosien saatossa kilpapelien turnauspotit ovat kasvaneet niin suuriksi, että menestyneimmät pelaajat ovat voineet tehdä kilpapelamisesta itselleen täyspäiväisen ammatin. Suomessa laji on vielä melko marginaalinen ilmiö, vaikka rakenteet sen ympärillä ovatkin kehittyneet huomattavasti viimeisen viiden vuoden aikana. Tuona aikana Suomeen on perustettu lajin edunvalvontaa toteuttavan liitto sekä muita järjestöjä, jotka ovat muun muassa aktivoineet lajin katsojakuntaa. Lisäksi menestyviä suomalaisia ammattipelaajia on tasaisin väliajoin päässyt kilpailemaan parhaimmuudesta isoissa kansainvälisissä kisoissa.

Myös Yleisradio Oy on osoittanut kiinnostusta elektronista urheilua kohtaan. Elokuussa 2014 Yle näytti ensimmäisenä suomalaisena televisioyhtiönä suoraa lähetystä elektronisen urheilun turnauksesta. Kyseinen Counter Strike: Global Offensive -pelin turnaus pidettiin osana Helsingissä järjestettävää Assembly Summer 2014 -tietokonefestivaalia. Saman vuoden marraskuussa Yle toimitti suoraa lähetystä pelin vastaavasta turnauksesta ruotsalaisella Dreamhack-festivaalilla. Lähetykset saivat paljon positiivista palautetta ja sen rohkaisemana Yle on toimittanut lähetyksiä epä-säännöllisin väliajoin isoista kansainvälisistä turnauksista ja pienemmistä suomalaisista tapahtumista. Yle on saamansa palautteen perusteella pyrkinyt kehittämään omaa elektronisen urheilun toimitustaan, mutta haluaa vielä selvittää miten se voisi kasvattaa lähetysten määrää ja säännöllisyyttä, sekä laajemmin, mikä on sen rooli suomalaisen elektronisen urheilun kentällä.

Yle kulttuuri ja viihde -osaston tuottajan Juha Lahden toimeksiantamana tässä opin- näytetyössä selvitetään ratkaisuja yllä mainittuihin kysymyksiin. Selvitystyö toteutettiin kysely- ja haastattelututkimuksen keinoin, joista kyselytutkimus suunnattiin alan harrastajille ja kuluttajille. Haastattelut osoitettiin alan suomalaisille toimijoille ja ammattilaisille, kuten tapahtumajärjestäjille ja järjestöaktiiveille. Kuluttajatottumuksia selvittäen tutkimus antaa kehitysehdotuksia siihen, minkälaisia sisältöjä Ylen kannattaisi painottaa omissa lähetyksissään. Asiantuntijanäkökulmalla kartoitettiin suomalaista kenttää ja Ylen sijoittumista alalle.

Vastuunjako

Richard Katajisto ja Lauri Palonen toteuttivat opinnäytetyön yhteistyössä, Ylen Juha Lahden toimeksiantamana. Katajiston päävastuualueena oli kyselytutkimuksen analysointi, vastaavasti Palosen päävastuuna oli haastattelututkimuksen analysointi. Kumpikin opinnäytetyön tekijöistä kuitenkin osallistui sekä kysely- että haastattelututkimuksen suunnitteluun ja toteutukseen. Katajisto ja Palonen toteuttivat työn viimeistelyn ja johtopäätelmät yhteistyössä nivoen tutkimusten tuottamat aineistot yhteen.

2 TEORIATAUSTA

Teoriatausta-osiossa kuvataan aihealueeseen liittyen kaikki tutkimuksessa käytetyt ja keskeiset teoriat, tutkimukset ja muu lähdeaineisto. Teoriataustan muodostamiseksi perehdyttiin aihetta lähellä olevaan muuhun tutkimukseen, tutkimusmenetelmiä käsitteleviin teoksiin, haastateltiin toimeksiantajaa ja muita alan toimijoita, perehdyttiin aihetta koskeviin ajankohtaisiin artikkeleihin ja tehtiin kenttätutkimusta jalkautumalla alan tapahtumiin ja turnauksiin.

Haasteen teoriataustan kerryttämiseksi muodosti suomalaista elektronista urheilua käsittelevän tutkimuksen ja kirjallisuuden vähyys. Tämä johtuu ensisijaisesti siitä, että elektroninen urheilu on sekä Suomessa että kansainvälisesti melko uusi aihe. Vaikka aiheesta tehtyjen suomalaisten tutkimusten määrä onkin laskettavissa yhden käden sormilla, voidaan 2010-luvulla tehtyjen tutkimusten määrään perustuen todeta että aihe herättää jatkuvasti enemmän kiinnostusta tutkijoissa.

Tutkimusta tehdessä perehdyttiin kahteen merkittävään aihetta käsittelevään suomalaiseen tutkimukseen: Janus Timperin vuonna 2011 tekemä diplomityö *Kilpapelaamisen ekosysteemi ja sen vaikutus pelaajien kilpailumotivaatioon* sekä Raakel Hämäläisen vuonna 2013 tekemä opinnäytetyö *Kilpapelaamisen kehitys suomalaisissa tapahtumissa 1996–2013*. Kumpikaan näistä töistä ei varsinaisesti tutkinut käsiteltävän opinnäytetyötutkimuksen aiheita, mutta auttoi hahmottamaan suomalaisen elektronisen urheilun kenttää koskevia lainalaisuuksia.

Tämän lisäksi näkökulmaa suomalaisen elektronisen urheilun ja Ylen toiminnan kehittämiseksi haettiin Ruotsista, jossa alan voidaan arvioida kehittyneen kokonaisuutena suomalaista verrokkiaan pidemmälle. Ruotsi valittiin vertailukohdaksi myös siksi, että pohjoismaana se edustaa samankaltaisia yhteiskunnallisia lainalaisuuksia kuin Suomi. Huomionarvoista on kuitenkin se, että myös Ruotsi on pieni elektronisen urheilun maa, jos vertailukohdaksi otetaan alan suurkuluttajat – Yhdysvallat ja Etelä-Korea. Tähän näkökulmaan tutustuttiin haastatteleamalla SVT:n Ola Gerhardssonia sähköpostitse.

Haastattelututkimusta tehdessä käsiteltävän opinnäytetyön tekijät myös jalkautuivat elektronisen urheilun tapahtumiin, jolloin näkemykselle alasta saatiin empiirisempi taso. Tätä kokemusta tuettiin perehtymällä artikkeleihin kyseisistä ja muista alan tapahtumista ja turnauksista.

Otsikon 2.1 Terminologia alta löytyy käsiteluettelo, joka perustuu alaa käsitteleviin artikkeleihin ja tutkimuksiin. Tämän tarkoituksena on olla työkalu lukijalle elektronisen urheilun asiakokonaisuuden hahmottamiseksi ja tutkimustekstin luettavuuden parantamiseksi.

2.1 Terminologia

Koska opinnäytetyön aihe ei välttämättä ole jokaiselle lukijalle ennestään tuttu, on tutkimustekstissä käytettyä terminologiaa hyvä avata luettavuuden parantamiseksi. Tässä osiossa avataan seuraavia elektronisen urheilun käsitteitä: elektroninen urheilu, peligenret tai pelilajit, elektronisen urheilun kenttä sekä LAN-tapahtumat.

2.1.1 Elektroninen urheilu

Tutkimuksessa käytetään tietotekniikkaa hyödyntävästä kilpaurheilusta käsitettä elektroninen urheilu. Jimm's PC-store yhteistyössä Visionist Oy:n ja RCTIC –joukkueorganisaation kanssa ovat luoneet Elektronisen urheilun ABC-juttusarjan, jossa elektroninen urheilu määritellään seuraavasti:

Elektroninen urheilu (e-sports) on tietokoneilla tai pelikonsoleilla pelattavien pelien pelaamista kilpailumuodossa. Elektronisen urheilun pelejä on monenlaisia ja niillä voidaan kilpailla yksilö- ja joukkueetasolla aivan kuten tavallisessakin urheilussa. Perinteisimpien urheilulajien lailla myös elektronisessa urheilussa harjoitus tekee mestarin (Järvinen, Koivuniemi 2015).

Elektronista urheilua voi harrastaa tai harjoittaa ammattimaisesti turnauksissa, joita järjestetään sekä verkossa että LAN-tapahtumissa. Suomessa turnauksia on järjestetty vuosien 2007–2013 välillä yhteensä 58 kappaletta (Hämäläinen 2013). Yhdeksi merkittävämmäksi kansainväliseksi elektronisen urheilun pelitapahtumaksi on nousut vuosittainen The International -turnaus, jossa vuonna 2015 oli toistaiseksi suurin

elektronisen urheilun palkintopotti, 18 429 613 Yhdysvaltain dollaria (Valve Corporation 2015). Suomessa tunnetuimpia tapahtumia, joissa järjestetään elektronisen urheilun turnauksia, ovat Assembly Summer, Assembly Winter ja Lantrek (Järvinen, Koivuniemi 2015).

2.1.2 Pelien lajityypit eli genret

FPS (First Person Shooter) eli ammutapelejä pelataan tyypillisesti ensimmäisestä persoonasta. Tämän tyyllilajin peleissä yleisenä tavoitteena on erilaisia aseita käyttäen eliminoida vastustaja, mutta erilaiset pelimuodot voivat antaa pelaajalle toisistaan poikkeavia vaihtoehtoja vastustajan voittamiseksi. Riippuen pelistä, pelaaja pelaa joko yksin tai joukkueessa. (SEUL 2015f.). Tutkimuksen yhteydessä mainittuja ammutapelejä ovat: CS:GO, Call of Duty sekä Battlefield.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) eli areenataistelu -pelejä pelataan tyypillisesti lintuperspektiivistä. Tämän tyyllilajin peleissä yleisenä tavoitteena on tuhota vihollisen tukikohta ja vastaavasti puolustaa omaa tukikohtaa. Kyseisen tyyllilajin peleissä pelataan aina samalla kartalla ja joukkueissa. Valituista hahmoista ja rooleista riippuen ottelut voivat kuitenkin olla sisällöllisesti hyvin erilaisia keskenään. Jokaisella pelaajalla on käytössään erilainen hahmo, jolla on ainoastaan kyseiselle hahmolle ominaisia kykyjä tai taitoja. (SEUL 2015e.). Tutkimuksen yhteydessä mainittuja areenataistelupelejä ovat: Dota 2, League of Legends sekä Heroes of the Storm.

RTS (Real Time Strategy) -strategiapeleissä toimitaan samanaikaisesti muiden pelaajien kanssa eli reaaliajassa. Keskeisenä ideana on kerätä resursseja tehokkaammin kuin vastustaja ja niitä käyttäen rakennetaan ja tuotetaan pelaajaa hyödyttäviä rakennuksia ja joukkoja. Koska resurssit ovat rajallisia, kilpaillaan niiden hallinnasta. On huomioitava, että strategiapelit ovat yleisesti elektronisen urheilun kentällä erittäin suosittu lajityyppi, joka kätkee alleen suuren osan pelatuista peleistä. Esimerkiksi yllämainitut MOBA-pelit lukeutuvat RTS-strategiapeleihin. (SEUL 2015d.). Tutkimuksen yhteydessä mainittu RTS-strategiapeli on: Starcraft 2.

Virtuaalinen keräilykorttipeli on korttipeli, jota pelataan virtuaaliympäristöissä. Tarkoituksena on kerätä kortteja ja muodostaa korttipakka, jonka korttien ominaisuuksia hyödyntäen pyritään voittamaan vastustaja. Säännöt vaihtelevat pelien kesken, mutta tyypillisesti pelin voittaa pelaaja, joka onnistuu ensimmäisenä poistamaan vastustajansa elämäpisteet. (Holisky 2013.). Tutkimuksen yhteydessä mainittu virtuaalinen keräilykorttipeli on: Hearthstone.

Taistelupelit ovat tyypillisesti sivusta kuvattuja pelejä, joissa pyritään voittamaan vastustaja valitun hahmon ominaisuuksia käyttäen. Hahmon erityisiä ominaisuuksia ja liikkeitä pääsee käyttämään tekemällä oikein ajoitetusti erilaisia näppäinyhdistelmiä. Voittaja on se, joka ensimmäisenä onnistuu poistamaan vastustajan osumapisteet tai poistamaan vastustaja taistelukentältä. (SEUL 2015g.). Tutkimuksen yhteydessä mainittuja taistelupelejä ovat: Smash Bros, Tekken sekä Street Fighter.

Urheilupelit ovat tyypillisesti eri urheilulajeihin perustuvia joukkuepelejä. Erityispiirteeksi voidaan lukea se, että otteluita pelataan kyseessä olevan urheilulajin sääntöjä tarkasti noudattaen. Tyypillisesti urheilupelejä pelataan siten, että pelaaja ohjaa kerrallaan vain yhtä hahmoa tekoälyn hallitessa muita. (SEUL 2015c.). Tutkimuksen yhteydessä mainittuja urheilupelejä ovat: FIFA sekä NHL.

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) eli massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli on elektronista urheilua ajatellen epätyypillinen pelilaji. Sen keskeisin tavoite on kerätä tasopisteitä ja tavaroita taistelemalla tekoälyä vastaan tarinallisessa kontekstissa. Tasopisteiden kasvaessa pelaajan hahmo pääsee uudelle tasolle, joka mahdollistaa uusille alueille pääsemisen ja vaikeampia vastuksia vastaan taistelemisen. Elektroninen urheilu MMORPG-peleissä perustuu tyypillisesti siihen, että eri pelaajat muodostavat joukkueen ja pyrkivät kaatamaan jonkin erittäin vaikean tekoälyn ohjaaman hahmon nopeammin kuin muut joukkueet. Joissain genren peleissä keskiössä ovat kuitenkin eri joukkueiden väliset taistelut. (Dictionary.com 2015.). Tutkimuksen yhteydessä mainittuja MMORPG-pelejä ovat: World of Warcraft sekä Guild Wars 2.

2.1.3 Elektronisen urheilun kenttä

Tutkimuksen eri kohdissa puhutaan elektronisen urheilun kentästä. Vaikka käsite on sinänsä ymmärrettävissä, on sen eri osat hyvä avata ja määritellä suhde tutkimukseen. Tutkimuksessa käsitelty elektronisen urheilun kenttä muodostuu pelaajista, joukkueista, tapahtuma- ja turnausjärjestäjistä, järjestötoimijoista, ulkoisista sidosryhmistä sekä muista toimijoista.

Pelaajat ovat kentän yksi keskeisimmistä voimavaroista, sillä ilman pelaajia ei kannattaisi järjestää tapahtumia tai turnauksia. Elektronisen urheilun ammattipelaaja on henkilö, joka pelaa kilpapelejä päätoimisesti työkseen. Koska ansaintamahdollisuudet ovat rajallisia, on määritelmää järkevää laajentaa. Tällöin pelaajiksi voidaan myös lukea elektronista urheilua harrastavista pelaajista (Visionist 2015). Tutkimuksen yhteydessä haastateltu ammattipelaaja on DOTA 2 -pelaaja Kalle Saarinen.

Joukkueet muodostuvat pelaajista. Ammattimaisten joukkueiden taustalla on tyypillisesti jokin joukkueorganisaatio, jolla on kaikille organisaatioille tyypillisesti ainakin johtaja tai valmentaja. Joukkueorganisaatioilla voi olla joukkueita useissa eri peleissä. Tutkimuksen yhteydessä haastateltiin RCTIC-joukkueorganisaation toimitusjohtajaa Jere Alasta.

Tapahtuma- ja turnausjärjestäjät rakentavat kentälle puitteet sekä ammattimaiselle että harrasteperusteiselle pelaamiselle. Ilman tapahtumia ei voida järjestää turnauksia. Verkkoturnauksia voidaan kuitenkin järjestää ilman fyysistä tapahtumapaikkaa, mutta niissä ei ole samanlaisia mahdollisuuksia pelaajien väliselle verkostoitumiselle (SEUL 2015.). Tutkimuksen yhteydessä haastateltiin tapahtuma- ja turnausjärjestäjästä Vectoraman varaprojektipäällikköä Mikko Vimparia, Insomnian projektipäällikköä Aki Vuorista, LanTrekin pääjärjestäjää Juha-Matti Haapalaa sekä Peliliiga Oy:n perustajaa ja toimitusjohtajaa Petri Hämälää.

Eri *järjestötoimijat* puolestaan aktivoivat kenttää ja toimivat elektronisen urheilun alan kehittämiseksi sekä ruohonjuuri- että ammattitasolla. Järjestötoimijat voivat olla esimerkiksi kenttää yhdistäviä liittoja tai elektronista urheilua seuraavien ja harrastajien

tarpeita huomioivia seuroja. Tutkimuksen yhteydessä haastateltiin järjestötoimijoista Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL ry) puheenjohtajaa Erkki Joustetta sekä Jyväskylän eSports-seuran (JeSSe ry) puheenjohtajaa Alexander Pocknellia.

Ulkoisilla sidosryhmillä on myös suuri vaikutus kentän toimintaan. Näihin voidaan lukea sekä sponsorit ja yhteistyökumppanit että muut toimijat, jotka toiminnallaan edesauttavat alan kehittymistä ja siten kentän toimintamahdollisuuksia. Sponsorit ja yhteistyökumppanit ovat tyypillisesti alaan jollain tavalla sidottuja yrityksiä ja esimerkiksi kiinteistönomistajia ja tilanvuokraajia. Muut toimijat ovat esimerkiksi media-alan toimijoita, jotka viestivät alan tapahtumista. Tutkimusta yhteydessä haastateltiin sponsoreista ja yhteistyökumppaneista Jimm's PC-Storen myyntipäällikköä Ville Piirosta. Muista toimijoista haastateltiin Veikkauksen urheilupeliasiantuntijaa Jani Karjalasta sekä turnausselostaja Teemu Hiilistä.

2.1.4 LAN-tapahtumien ja elektronisen urheilun suhde

Koska LAN-tapahtumat ja elektroninen urheilu ovat kaksi eri asiaa, on hyvä avata LAN-tapahtuman käsitettä ja sen suhdetta elektroniseen urheiluun. *LAN-tapahtumissa* eri ikäiset tietokoneista, pelaamisesta ja digitaalisesta kulttuurista yleisesti kiinnostuneet ihmiset kokoontuvat samaan paikkaan tehdäksään omavalintaisia asioita keskenään. Näissä tapahtumissa voidaan myös järjestää *elektronisen urheilun* turnauksia, mutta se ei ole välttämätöntä. Tästä johtuen on hyvä erottaa LAN-tapahtumat ja LAN-turnaukset toisistaan, sillä vain näistä jälkimmäinen on sidottavissa turnausmuotona elektroniseen urheiluun. (SEUL 2015.)

3 TUTKIMUSMENETELMÄT

Kyselytutkimus

Kyselytutkimus valittiin tutkimusmenetelmäksi, jotta opinnäytetyön tueksi voitaisiin kerätä mahdollisimman laaja, suurta ihmisryhmää koskeva tutkimusaineisto. Kyselytutkimuksen kvantitatiivinen luonne sopi tähän tarkoitukseen parhaiten, sillä suuria vastausmääriä on helpompi tulkita tilastojen ja numeroiden avulla. (Ojasalo, Moilanen, Riitalahti 2010, s 108). Kyselyn tavoitteena oli selvittää erityisesti seuraavia kolmea asiakokonaisuutta:

- minkälaiset ihmiset seuraavat tai harrastavat elektronista urheilua tai pelaamista yleisesti,
- millaista elektronista urheilua tai siihen liittyvää materiaalia he mieluiten seuraavat, missä ja miten sekä
- minkälaisena he näkevät Ylen roolin elektronisen urheilun suhteen

Kyselytutkimuksen perusjoukoksi valittiin elektronisesta urheilusta kiinnostuneet ihmiset. Havaintoyksiköt jakautuvat täten niin aloittelijoihin kuin myös ammattimaisiin pelaajiin sekä ihmisiin, jotka ovat kiinnostuneita aiheesta ainoastaan yleisön asemassa. Näin tehtiin, jotta vastauksiin sisältyisi vaihtelevaa perehtyneisyyttä aihetta koskien, mutta myös siksi että vastauksista johdettavat kehitysideoit olisivat mahdollisimman realistisia ja ajankohtaisia.

Kysely jalkautettiin käyttäen Ylen elektronisen urheilun toimituksen digitaalisia viestintäkanavia: verkkosivuja, Facebookia sekä Twitteriä. Koska näitä viestintäkanavia seuraavat pääasiassa aiheesta kiinnostuneet, voidaan todeta että kyselytutkimukseen osallistuvat vastaavat asetettua perusjoukkoa ja otanta on muodoltaan yksinkertainen satunnaisotanta (mt., 111).

Haastattelututkimus

Haastattelututkimuksella kerättiin asiantuntijatietoa alan toimijoilta. Metodina käytettiin teemahaastattelua. Haastateltavat edustavat joukkoa erilaisia toimijoita joilla on omat intressit alan kehityksen suhteen. Teemahaastattelun avoimuus mahdollisti kysymysten kohdentamisen aina kunkin toimijan taustoihin sopivaksi, kuitenkin ylläpitäen aina samoja teemoja vertailun mahdollistamiseksi. Haastatteluiden lähtökohtana oli selvittää:

- Miten alan toimijat kokevat suomalaisen elektronisen urheilun nykytilan
- Miten Ylen tulisi kehittää toimintaansa alan kasvua tukeakseen

Haastattelurunko muodostui viidestä teema-alueesta: Haastateltavan taustatiedot, näkemykset elektronisen urheilun nykytilasta, suhde muihin alan toimijoihin, urheilulajit (pelit) ja suhde Yleen. Haastatteluotanta koostuu tapahtumajärjestäjistä, järjestöaktiiveista, ammattipelaajista, sekä joukkueorganisaation, Veikkauksen ja sponsori-tahon edustajista. Tavoitteena oli saada mahdollisimman laaja otanta käsittäen myös elektronisen urheilun kenttään oleellisesti liittyvät sidosryhmät. Haastattelututkimuksen otantaan ei kuulu yleisön edustajaa tai alan harrastelijaa, koska kyseinen kohde-ryhmä sisältyi kyselytutkimuksen kartoitukseen.

Haastattelut pyrittiin toteuttamaan aina mahdollisuuksien mukaan kasvokkain, mutta välimatkojen tai haastateltavien kiireestä johtuen viisi haastattelua toteutettiin Skype-palvelun välityksellä verkossa. Haastattelutilanteissa läsnä oli aina kaksi haastattelijaa ja yksi haastateltava. Poikkeuksena Alasen haastattelu, johon tutkija Katajisto ei päässyt osallistumaan henkilökohtaisten menojen vuoksi. Jokainen haastateltavista myönsi luvan keskustelutilanteiden nauhoittamiseen ja tallennemateriaalit litterointiin sovellettavaksi tutkimustyöhön. Litterointi suoritettiin manuaalisesti Word 2013 -ohjelmalla.

4 KYSELYTUTKIMUS

Kysely on tehty osana laajempaa tutkimuskokonaisuutta ja sen tuottamaa aineistoa vertaillaan sekä haastattelututkimuksen että muun tietopohjan kanssa. Kysely jalkautettiin vastaajille käyttäen Ylen elektronisen urheilun toimituksen käyttämiä sosiaalisen median väyliä – Facebookia, Twitteriä sekä verkkosivuja. Tässä osiossa avataan ensin kyselyn toteutukseen liittyviä aiheita kuten otantaa ja kyselyn rakennetta, jonka jälkeen keskitytään tulosten analyysiin.

4.1 Otanta ja kyselyn rakenne

Kysely julkaistiin 21.10.2015 ja se oli auki 3.11.2015 saakka. Tällä aikavälillä se keräsi yhteensä 1390 vastausta. Kysely avattiin lähettämättä vastausta 2722 kertaa. Tästä selviää, että 33,8 prosenttia kyselyn avaajista myös vastasi kyselyyn. Koska syitä kyselyyn vastaamatta jättäneiltä ei ole mahdollista saada, varmaa selitystä tälle on vaikea todentaa. Syyn voidaan kuitenkin arvioida johtuvan seuraavista seikoista:

- kysely on avattu, mutta siihen on erilaisista syistä johtuen päätetty vastata vasta myöhemmin,
- vastaamatta jättäneet kyselyn avaajat eivät vastanneet perehtyneisyydeltään kyselylle valittua perusjoukkoa tai
- kyselyn rakenne tai sisällöt olivat vastaamatta jättäneille haasteellisia muista syistä.

Kyselyn vastaajamääriä ei pyritty kasvattamaan arvontojen tai muiden markkinointitoimenpiteiden avulla. Tästäkin huolimatta vastausprosentti on korkea ja osoittaa että kyselytutkimuksen aihe on ajankohtainen ja kiinnostava. Tätä tukee myös se että kyselyn sisäisten kahden avoimen kysymyksen vastausprosentti oli korkea – Ylen kirjallisia sisältöjä koskeva 33,4 prosenttia ja yleisiä kehitysehdotuksia koskeva 32,1 prosenttia.

Kyselytutkimus tehtiin käyttäen verkkopohjaista kyselytyökalu Webropolia, jonka tuottama tutkimusaineisto käsiteltiin käyttäen SPSS -tilastoanalyysiohjelmia. Kyselyn tuottamaa tilastoaineistoa käsiteltiin kysymysten laadusta riippuen joko vastausfrekvenssejä tulkitsemalla tai ristiintaulukoimalla eri kyselyvastauksia keskenään. Tämä tehtiin, jotta tutkimuksen aineistosta saataisiin muodostettua tutkimuskysymykseen vastaamiseksi tärkeitä havaintoja.

Tutkimustulosten havainnoinnin edistämiseksi ja tueksi kyselyn aineistosta tehtiin graafeja, joiden tyyppi vaihtelee käsiteltävän aineiston erityislaatuisuuden mukaan. Käytetyimmät graafit ovat pylväsdiagrammi, histogrammi sekä sektoridiagrammi. Tämän lisäksi tulosten havainnoinnin helpottamiseksi käytettiin taulukoita.

Kysely on tehty siten, ettei siihen vastaaminen edellytä arkaluontoisten tai muiden henkilökohtaisten tietojen luovuttamista vastaamista varten. Aineistoa käsitellään anonymisti. Näin tehtiin, sillä kyselytuloksien perusteella tehtävän jatkokyselyn käyttö nähtiin tarpeettomana. Yhdessä haastattelututkimuksen kanssa kyselytutkimus muodostaa kokonaistutkimukselle kaksi toistensa kanssa keskustelevaa tasoa – laadullisen ja määrällisen. Kyselyn avulla saatuihin tuloksiin ja niistä nousseisiin kysymyksiin saatiin vastauksia haastattelututkimuksen kautta.

Kyselyn rakenne

Kysely muodostuu 18 eri kysymyksestä, joista kahdeksan ovat kysymystyypiltään monivalintakysymyksiä, neljä valintakysymyksiä, kaksi avoimia kysymyksiä, kolme asteikkokysymyksiä ja yksi positiokysymys. Kysely on jaettu neljään eri aihepiiriin/osioon:

1. taustatietoihin,
2. elektronisesta urheilun seuraamisesta,
3. Ylen ja elektronisen urheilun suhde sekä
4. muun pelaamisen seuraamisesta yleisesti.

Taustatiedoilla haluttiin selvittää vastaajan ikä, pelaajaprofiili sekä pelaamiskokemus. Näitä tietoja käyttäen toteutettiin ristiintaulukointia muiden aihepiirien kysymysten kanssa. Kysymällä *elektronisesta urheilusta yleisesti* haluttiin saada selville mitä vastaajat seuraavat, miten he seuraavat, miksi he seuraavat sekä kuinka usein he niin tekevät.

Tärkein aihepiiri käsitteli *Ylen suhdetta elektroniseen urheiluun*. Tällä osiolla haluttiin selvittää minkälainen imago Ylellä on elektronisen urheilun saralla, millä tavalla Ylen kannattaisi toimittaa elektronista urheilua sekä minkälaisia sisältöjä Yleltä toivotaan enemmän. Tämän osion jatkona kyselyn rajausta laajennettiin koskemaan *muuta pelaamista yleisesti*, jotta voitaisiin paremmin saada selville vastaajien suhde elektronisen urheilun ja pelaamisen välillä. Lopuksi annettiin mahdollisuus esittää avoimella kysymyksellä konkreettisia toimintaehdotuksia Ylelle.

Kyselyanalyysissa painotetaan kysymyksiä ja kysymysosioita, jotka antavat konkreettista tietoa koskien Ylen toimintaa elektronisen urheilun kentällä. *Muuta pelaamista yleisesti* käsittelevä osion kohtia – avointa kysymystä lukuun ottamatta – käsitellään ainoastaan yhdessä muiden osioiden kanssa, ei erikseen.

4.2 Taustatiedot

Taustakysymykset -osiossa käsitellään kyselytutkimuksen aineistoa, jotka koskevat seuraavia kyselylomakkeessa (Liite 1) olleita kysymyksiä:

Minkä ikäinen olet? -valintakysymyksen vastausvaihtoehdot olivat: alle 15-vuotias, 15–19-vuotias, 20–24-vuotias, 25–29-vuotias, 30–34-vuotias, 35–39-vuotias sekä yli 40-vuotias. Kysymyksen ikäryhmät valittiin perustuen Tilastokeskuksen väestörakennetta käsittelevien tilastojen ryhmittelyyn (Tilastokeskus 2015).

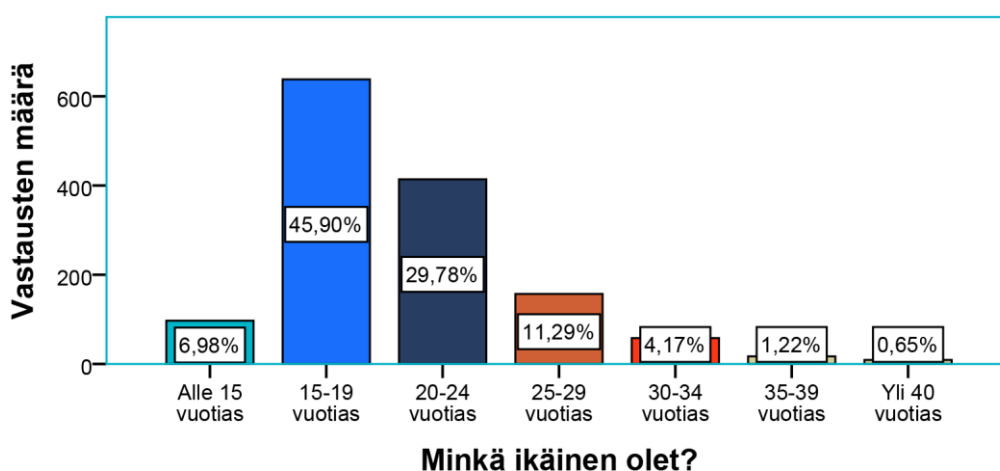
Jos pelaat, minkälainen pelaaja olet? - valintakysymyksen vastausvaihtoehdoiksi valittiin: en pelaa lainkaan, aloittelija, harrastaja, puoliammattilainen sekä ammattilainen. Näin tehtiin, jotta vastaajien pelaajaprofiili voitaisiin saada selville. Kattavat määritelmät kysymyksen vastausvaihtoehdoille löytyvät kyselylomakkeesta, kysymyksen selitteestä (Liite 1).

Miten monta vuotta arvioit pelanneesi aktiivisesti? -valintakysymyksen vastausvaihtoehdot olivat puolestaan: en pelaa tai pelaan satunnaisesti, alle yksi, 1–2, 3–4, 5–6, 7–8, 9–10 sekä yli kymmenen. Koska kyselyn viitekehystenä toimii elektroninen urheilu, jonka voidaan nähdä kehittyneen Suomessa 2000-luvun taitteessa (Hiilinen 2015), ovat valitut vaihtoehdot aikajakauman suhteen riittäviä. Kysymyksessä esiintyvä aktiivinen -käsite on määritelty kysymyksen selitteessä enemmän kuin kerran viikossa tapahtuvana toiminnallisuutena. Tilanteessa, jossa vastaaja on pitänyt taukoja pelaamisesta, pyydettiin antamaan arvio pelanneisuudesta yhteensä.

4.2.1 Vastaajien ikä

Kyselyn vastaajaryhmän määrittelyn kannalta on oleellista tarkastella vastaajan ikää käsittelevän kysymyksen vastausfrekvenssejä. Aineistosta käy ilmi että suurin osa kyselyyn vastanneista olivat 15–19-vuotiaita ja toiseksi suurimman ikäryhmän muodostivat 20–24-vuotiaat. Tavoitettujen vastaajien määrä laski merkittävästi alle 15-vuotiaiden ja 25–29-vuotiaiden ikäryhmissä, mutta selkeimmin vastausmäärät vähenivät 30-vuotiaiden ja sitä vanhempien ikäryhmässä. (Kuvio 1.)

Kuvio 1



Elektronista urheilua käsittelevää tutkimusta on tehty Suomessa melko vähän, eikä tutkimusta tehtäessä vertailukelpoista aineistoa ikäjakaumasta elektronisen pelaamisen tai sen seuraamiseen liittyen ja Suomea koskien ole julkaistu. Kansainvälisen Newzoo -markkinatutkimusyrityksen tutkimuksesta kuitenkin selviää että maailmanlaajuisesti elektronisen urheilun seuraajista 10-20-vuotiaita on 16 prosenttia, 21-35-vuotiaita 56 prosenttia ja 36-65-vuotiaita 28 prosenttia kaikista katsojista (Casselman 2015). Kyselyn aineistoa ja Newzoon tutkimusta vertailemalla voidaan päätellä että elektroninen urheilu houkuttelee Suomessa enemmän nuoria seuraajia kuin yleensä kansainvälisesti.

Mielenkiintoisen lisän tähän tulkintaan antaa kuitenkin suomalaisen rahapeliyhtiö Veikkauksen elektronista urheilua koskevien veikkaajien 37,4 vuoden keski-ikä (Karjalainen 2015a). Tämän perusteella voidaan todeta, että syyllä seurata ja vastaajan iällä on jonkinlainen yhteys. Voidaan ajatella, että nuoret seuraavat elektronista ur-

heilua sitä todennäköisemmin, mitä enemmän he itse sitä harrastavat. Varttuneemat vastaavasti, jos seuraamisen kiinnostavuutta lisätään muusta urheilusta tutuilla rakenteilla – kuten mahdollisuudella lyödä vetoa voittajasta. Kyselytutkimuksella ei kuitenkaan erikseen selvitetty miksi elektronista urheilua seurataan, joten tätä toteamaa ei pystytä täysin perustelevaan kyselyaineiston avulla.

län ja pelaajaprofiilin suhde

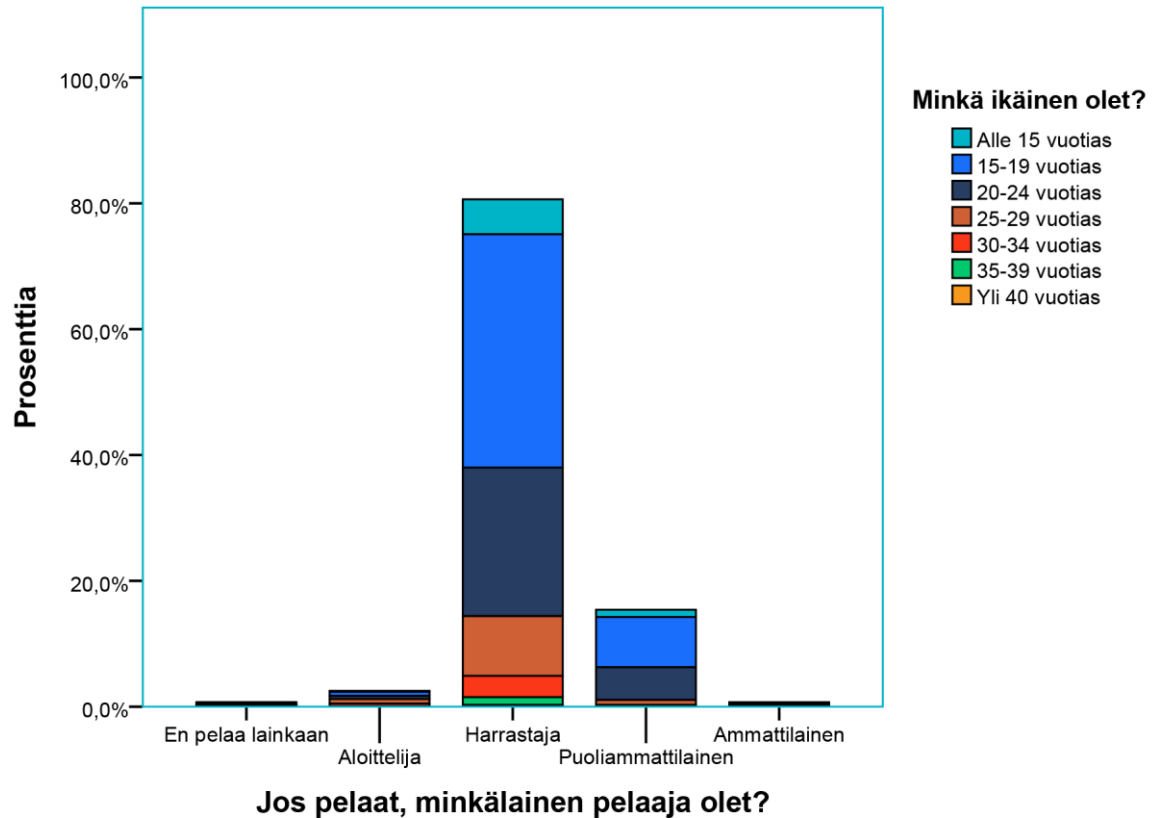
Kyselyyn vastanneista merkittävä enemmistö kokee pelaamisen harrastukseksi (80,6 %). Pelaamisen puoliammattilaisia kyselyyn on vastannut huomattavasti vähemmän (15,4 %), mutta kuitenkin reilusti enemmän kuin ammattilaisia (0,7 %), aloittelijoita (2,5 %) tai täysin pelaamattomia (0,7 %). Tämän perusteella voidaan todeta että verrattuna kyselytutkimukselle asetettuun perusjoukkoon, vastaajien enemmistö oli elektronisesta urheilusta kiinnostuneita ja sijoittuvat aloittelijoiden ja puoliammattilaisten välille.

Vastaajien ikäryhmiä ja pelaajastatuksia vertaamalla saadaan tärkeää tietoa siitä, miten eri ikäiset pelaajat asettuvat elektronisen urheilun kentälle. Suuri osa kyselyyn vastanneista harrastajista (37,1 %) ja puoliammattilaisista (8 %) on 15–19-vuotiaita. Vastaavasti myös 20–24-vuotiaiden ikäryhmästä löytyy runsaasti harrastajia (23,5 %) ja puoliammattilaisia (5,2 %). Hieman yllättäen myös alle 15-vuotiaiden ikäryhmästä löytyy harrastajia (5,5 %) ja puoliammattilaisiksi itsensä kokevia (1,2 %), mutta määrät jäävät suhteellisen pieniksi. Tämän lisäksi ainoastaan 25–29-vuotiaiden ikäryhmästä löytyy merkittävästi harrastajia (9,5 %). (Kuvio 2).

Kyselyyn vastanneista vain kymmenen käsitti itsensä ammattilaispelaajaksi. Näistä kahdeksan vastaajaa kuuluu 15–24-vuotiaiden laajennettuun ikäryhmään. Ammattilaispelaajien vähäinen määrä kyselyvastauksissa vastaa kuitenkin haastattelututkimuksen avulla saatuja arvioita suomalaisista amatikseen pelaavista (Leppänen 2015). Vaikka suhteessa vastaajamäärään ammattilaispelaajia oli vastaajissa vähän, voidaan päätellä että ammattimainen elektroninen urheilu puhuttelee eniten nuoria ja että ammattilaisten eläköitymisikä on muihin ammattiryhmiin nähden alhainen. Eläkeiän alhaisuutta tukee myös tuore uutinen, jonka mukaan yksi kaikkien aikojen menes-

tyneimpiin StarCraft-pelaajiin kuuluva eteläkorealainen Lee "Flash" Young Ho, päätti uransa jo 23-vuotiaana (LeJacq 2015).

Kuvio 2



4.2.2 Kyselyvastaajina aktiivisia ja kokeneita pelaajia

Vastaajista huomattava enemmistö (31,8 %) arvioi pelanneensa aktiivisesti yli kymmenen vuotta. Satunnaisesti tai ei lainkaan pelaavia sekä aktiivisesti alle yhden vuoden pelanneita oli kyselyvastaajien joukossa vähiten, yhteensä 2,7 prosenttia kaikista. Keskimäärin vastaajien kokemus pelaamisesta oli korkea ja asettuu 7-8 vuoden kohdille (Taulukko 1).

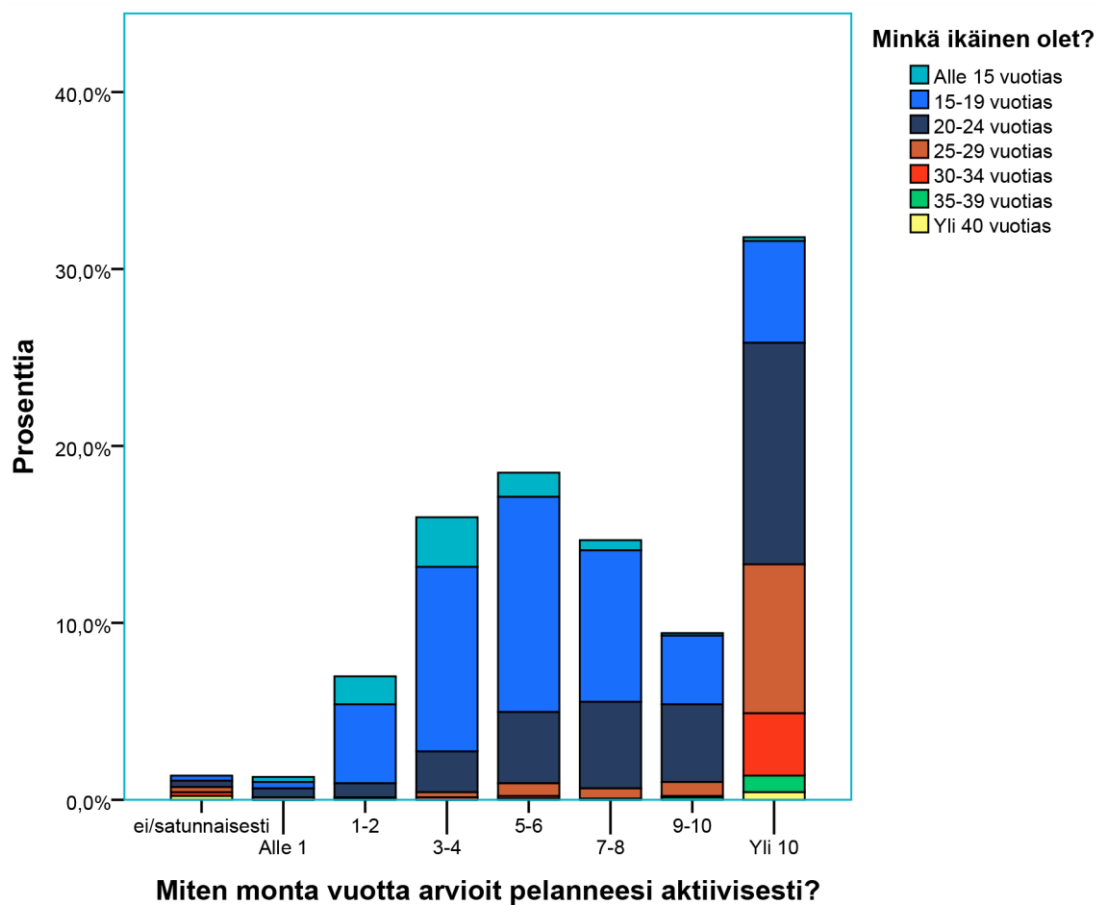
Miten monta vuotta arvioit pelanneesi aktiivisesti?

	Vastausten määrä	Prosenttia
En pelaa tai pelaan satunnaisesti	19	1,4
Alle 1	18	1,3
1-2	97	7,0
3-4	222	16,0
5-6	257	18,5
7-8	204	14,7
9-10	131	9,4
Yli 10	442	31,8

Taulukko 1

Vertailtaessa vastaajien ikää ja pelanneisuutta, huomataan että 20-24-vuotiaiden ikäryhmästä löytyy eniten (12,5 %) yli kymmenen vuotta aktiivisesti pelanneita. Toiseksi eniten (8,4 %) yhtä pitkään pelanneita löytyy 25-29-vuotiaiden ikäryhmästä (Kuvio 3).

Kuvio 3



4.3 Elektronisen urheilun seuraamisesta

Elektronisen urheilun seuraamisesta -osiossa käsitellään kyselytutkimuksen aineistoa, jotka koskevat alla lueteltavia, kyselylomakkeessa (Liite 1) olleita kysymyksiä. Vastauksia analysoidaan yksityiskohtaisemmin omissa osioissaan: suosituimmat suoratoistopalvelut, osallistuminen elektronisen urheilun tapahtumiin ja seuratuimmat pelit eli urheilulajit.

Jos seuraat elektronista urheilua, mitä seuraavista vaihtoehtoista käytät ja kuinka monta tuntia arvioit kuluttavasi kuhunkin vaihtoehtoon vuodessa? -asteikkokysymyksen vastausvaihtoehdot olivat seuraavia: Twitch.tv, Yle Areena, Yle TV 2 (suora), YouTube, Hitbox.tv, pelien sisäiset suoratoistopalvelut sekä muu, mikä. Kysymyksiin vastattiin asteikolla: en käytä lainkaan, alle 5 tuntia, 5–10, 11–16, 17–20, 21–25, 26–30 sekä yli 30. Vastausvaihtoehdot valittiin huomioiden yleisesti elektronisen urheilun suhteen suosituimmat suoratoistopalvelut sekä Ylen omat suoratoistovaihtoehdot. Kysymykseen pyydettiin vastaamaan osallistumistuntien mukaan.

Kuinka moneen elektronisen urheilun tapahtumaan arvioit osallistuvasi vuosittain? -valintakysymyksen vastausvaihtoehdot jakautuivat seuraavasti: en osallistu lainkaan, 1, 2, 3, 4, 5 sekä yli 5. Vastausvaihtoehtojen sisällöt valittiin perustuen arvioon suomalaisten elektronisen urheilun turnausten ja tapahtumien määrään vuosittain. Osallistumisella tarkoitetaan tässä yhteydessä turnauksiin ja/tai tapahtumiin osallistumista yleisön jäsenenä, fyysisesti tapahtumapaikalla.

Minkälaisia sisältöjä seuraat tai seuraisit mieluiten? -monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot valikoituivat seuraaviksi: suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista, koosteet turnauksista ja tapahtumista, henkilökuvat ammattilaispelaajista, elektronisen urheilun peliesittelyt, opetusvideot sekä muu, mikä? Vastausvaihtoehdot valikoituivat perustuen arvioon tyypillisimmistä elektronista urheilua käsittelevistä sisältötyypeistä. Kysymyksen selitteessä pyydettiin valitsemaan enintään kaksi vastajalle mieluisinta vaihtoehtoa.

Minkälaisia sisältöjä toivot näkeväsi enemmän Yle Areenassa? -monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot haluttiin jättää samoiksi yllä mainitun monivalintakysymyksen vastausvaihtoehtojen kanssa, jotta verrattavuus näiden kysymysten välillä olisi mahdollisimman luotettava. Kuten molemmissa edellä mainituissa kysymyksissä, myös tässä pyydettiin valitsemaan enintään kaksi vastaajalle tärkeintä vaihtoehtoa.

Minkälaisia sisältöjä toivot näkeväsi enemmän Yle TV2 -kanavalla? -monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot vastaavat kahden yllä esitetyn kysymyksen vastausvaihtoehtoja. Myös kysymyksen selite määriteltiin samoin.

Mitä seuraavia pelejä koskevaa elektronista urheilua seuraat vähintään kerran kuu-kaudessa? -monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot valittiin seuraavasti: Dota 2, League of Legends, CS:GO, Starcraft 2, Heroes of the Storm, Hearthstone, World of Warcraft, Guild Wars 2, Smash Bros, Tekken, Street Fighter, FIFA, NHL, Call of Duty, Battlefield sekä muu, mikä. Valinnat tehtiin perustuen ESL-turnauksen perustajan ja elektronisen urheilun suurimman tapahtumajärjestäjän Turtle Entertainmentin hallintoneuvoston jäsenen, Jens Hilgersin arvioihin perustuen (Kuva 1). Osallistumisella tarkoitettiin tässä yhteydessä osallistumista turnauksiin ja tapahtumiin osana yleisöä tai suoratoistopalveluiden välityksellä. Vastaukseen tai tiettyihin vaihtoehtoihin pyydettiin olla vastaamatta, mikäli vastaaja ei seuraa kyseisiä tai kyseistä peliä lainkaan.

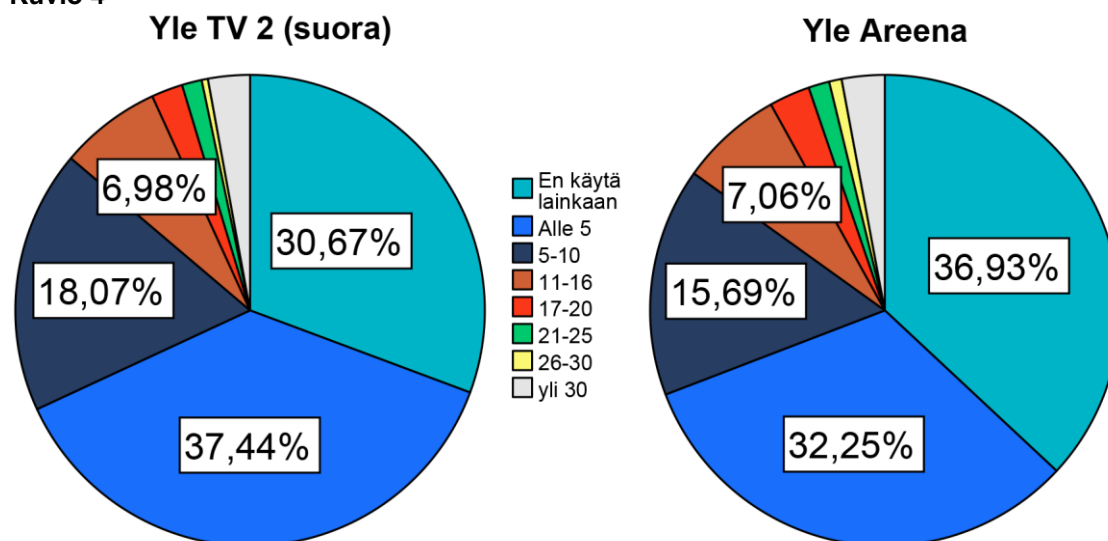
Mistä seuraavista elektronisen urheilun peleistä haluaisit Ylen toimittavan enemmän sisältöjä? -monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot noudattavat samaa listausta yllä mainitun kysymyksen vastausvaihtoehtojen kanssa. Selitteessä pyydettiin valitsemaan enintään kolme vastaajalle tärkeintä vaihtoehtoa. Toimitettavilla sisällöillä tarkoitettiin tässä yhteydessä kysymyksessä *minkälaisia sisältöjä seuraat tai seuraisit mieluiten* vastausvaihtoehtoina lueteltuja sisältömuotoja.

4.3.1 Suosituimmat suoratoistopalvelut

Kyselyn perusteella ylivoimaisesti suosituin elektronisen urheilun seuraamiseen käytetty suoratoistopalvelu on Twitch.tv. Sitä arvioi käyttävänsä yli kolmekymmentä tuntia vuodessa 65,7 prosenttia vastaajista. Toiseksi suosituin vaihtoehto on YouTube, jota arvioi käyttävänsä yli kolmekymmentä tuntia 50,6 prosenttia vastaajista. Pelien sisäisiä suoratoistopalveluita kertoo seuraavansa alle viisi tuntia vuodessa 23,4 prosenttia vastaajista ja yli kolmekymmentä tuntia 10,9 prosenttia vastaajista.

Yle Areena sekä Yle TV 2 ovat myös suosittuja, mutta tuntimäärissä vähemmän käytettyjä. Yle Arenaa kertoo katsovansa alle viisi tuntia vuodessa 32,3 prosenttia vastaajista ja 5–10 tuntia 15,7 prosenttia vastaajista. Vastaavasti Yle TV 2:ta kertoo katsovansa alle viisi tuntia vuodessa 37,4 prosenttia vastaajista ja 5–10 tuntia 18,1 prosenttia. Huomionarvoista on kuitenkin se, että suurin osa vastaajista ilmoittaa ettei käytä Yle Arenaa lainkaan seuratakseen elektronista urheilua, kun taas Yle TV 2:n kohdalla suurin osa vastasi käyttävänsä alle viisi tuntia. (Kuvio 4.)

Kuvio 4



Tästä voidaan päätellä että Ylen palveluita elektronisen urheilun seuraamiseksi käyttää moni, mutta lähetysten määrä ei joko kohtaa kysyntää tai kyselyyn vastanneiden harrastuneisuus näkyy sisältöihin liittyvinä erityisvaatimuksina, joihin esimerkiksi Twitch.tv ja YouTube laajemmalla tarjonnalla pystyvät paremmin vastaamaan. Tä-

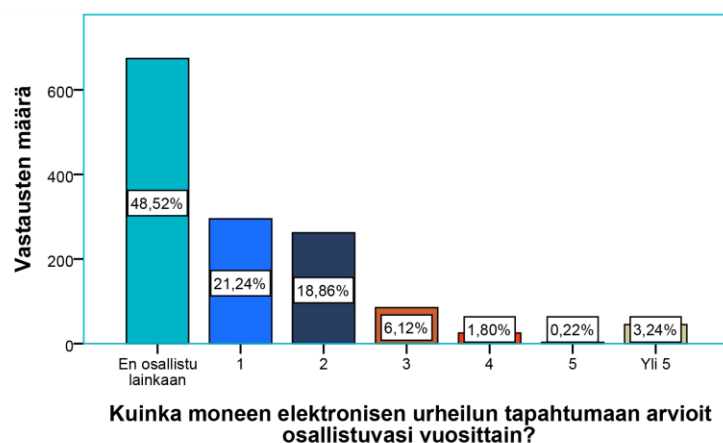
män perusteella Ylen elektronisen urheilun toimituksen toimittamien sisältöjen näkyvyyttä voitaisiin lisätä jalkautumalla aktiivisemmin suosituimpiin suoratoistopalveluihin. Koska Yle jo tuottaa materiaalia esimerkiksi YouTube -suoratoistopalveluun, olisi se luonnollisempi vaihtoehto.

Vastaajille annettiin myös mahdollisuus arvioida suoratoistopalvelun käyttöään avoimella kentällä myös rajauksen ulkopuolelta. Kyseinen vastausvaihtoehto valittiin 467 kertaa, joista 419 kertana vastauskenttä jätettiin tyhjäksi ja 48 kertana siihen vastattiin tekstillä. Näistä vastauksista 17 on laskettavissa pelien sisäisiin suoratoistopalveluihin ja neljä eivät olleet suoratoistopalveluita. Itsenäisistä suoratoistopalveluista Azubu.tv sai yhdeksän ja Afreeca.tv kaksi mainintaa. Turnausjärjestäjien suoratoistopalveluista MLG.tv sai kymmenen mainintaa eikä muita vastaavia vaihtoehtoja mainittu. Tästä voidaan todeta että Twitch.tv -suoratoistopalvelun ulkopuolella muut itsenäiset palvelut eivät saa suurta suosiota vastaajien keskuudessa. Turnausjärjestäjien suoratoistopalveluiden suuri osuus avoimen kentän vastauksista kuitenkin todentaa niihin kohdistuvaa suosiota seuraustapana, vaikka vastausmäärät jäivätkin vähäisiksi verrattuna kysymyksen vastausvaihtoehtojen saamiin vastausmääriin.

4.3.2 Osallistuminen elektronisen urheilun tapahtumiin

Kyselyyn vastanneista hieman alle puolet (48,5 %) ilmoitti, ettei osallistu elektronisen urheilun tapahtumiin lainkaan vuosittain. Vastaajista noin viidesosa (21,2 %) kuitenkin ilmoitti osallistuvansa yhteen tapahtumaan ja lähes yhtä moni (18,8 %) kahteen tapahtumaan. Yhteensä siis ainakin yhteen tapahtumaan osallistuu vuosittain suurin osa, hieman yli puolet (51,5 %) vastanneista. (Kuvio 5).

Kuvio 5



Kun vastaajien osallistumista tapahtumiin ja pelaajaprofiilia ristiintaulukoidaan, saadaan selville että vastaajien harrastaneisuus ei näytä merkittävästi lisäävän osallistumista elektronisen urheilun tapahtumiin, sillä 43,2 prosenttia harrastajiksi itsensä mieltävistä arvioi, ettei osallistu vuosittain lainkaan elektronisen urheilun tapahtumiin. Kysymyksellä haettiin arvioita yleisön jäsenenä fyysisesti tapahtumiin osallistumisesta, joten vastauksista ei voida tehdä johtopäätöksiä vastaajien osallistumispreferensseistä verkko- ja LAN-turnauksien välillä.

Ylen elektronista urheilua koskevia katsojatilastoja tarkastelemalla voidaan tätä kuitenkin avata. Keskikatsojamäärät turnausten suoratoistoille olivat korkeimmillaan vuoden 2014 DreamHack Winter -turnauksella, jota seurasi Yle Areenan ja Yle TV 2:n kautta keskimäärin 106 000 katsojaa. Samana vuonna suomalainen Assembly Summer 2014 -turnaus keräsi katsojia keskimäärin 82 000. Kyseisenä vuonna Yle ei toimittanut lähetyksiä kuin vain näistä kahdesta turnauksesta. (Yle e-urheilu. Katsojatilastot 2015.)

Vuoden 2015 syyskuuhun mennessä lähetetyistä tapahtumista keskikatsojamäärät olivat korkeimmillaan Assembly Winter -turnauksella, jota seurasi keskimäärin 88 000 katsojaa. Kyseisenä vuonna katsojamäärät olivat alhaisimmillaan Assembly Summer -turnauksella, jolloin katsojia kertyi keskimäärin 47 000. Tilastojen perusteella keskikatsojamäärät ovat laskeneet vuodesta 2014. Tämä voi johtua siitä, että vuoden 2014 seuratuimman tapahtuman Assembly Winter:in katsojatilastoja ei ole vielä tutkimusta tehdessä julkaistu. Tämän lisäksi Ylen toimittamien turnausten lukumäärä on tuplaantunut vuodesta 2014, josta johtuen katsojamäärät todennäköisesti levittyvät tasaisemmin, korkeimpien keskikatsojamäärien kustannuksella. (mt. 2015.)

4.3.3 Tärkeimmät sisällöt

Merkittävä enemmistö (93,8 %) kertoi seuraavansa tai haluavansa seurata mieluiten suoria lähetyksiä turnauksista ja tapahtumista. Toiseksi eniten (36,2 %) vastaajia kiinnostivat koosteet turnauksista ja tapahtumista. Suhteellisen suosittuja olivat myös henkilökuvat ammattipelaajista (22,2 %) ja opetusvideot (18 %). Elektronista urheilua koskevat peliesittelyt puolestaan keräsivät vähiten suosiota (7,2 %). Muu, mikä -vastausvaihtoehto valittiin 27 kertana, joista 26 kertana annettiin tekstimuotoinen vastaus. Näissä vastauksissa toistuivat kahdeksan kertaa maininnat komediallisista ja viihteellisistä sisällöistä, kolme kertaa peli- ja strategianalyytit. Lopuissa 15 vastauksessa maininnat vaihtelivat eikä niiden kautta voida päätellä painotuksia. (Taulukko 2.)

Minkälaisia sisältöjä seuraat tai seuraisit mieluiten?

	Vastausten määrä	Prosenttia
Suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista	1303	93,8
Koosteet turnauksista ja tapahtumista	503	36,2
Henkilökuvat ammattilaispelaajista	308	22,2
Elektronisen urheilun peliesittelyt	100	7,2
Opetusvideot	250	18,0
Muu, mikä?	27	1,9

Taulukko 2

Kun vastaajilta kysyttiin, minkälaisia sisältöjä he toivoisivat näkevänsä enemmän Yle Areenassa, suorat lähetykset (85 %) ja koosteet (41,7 %) turnauksista ja tapahtumista säilyttivät asemansa suosituimpina sisältöinä, vaikka suhteessa yleiseen painotusvastausvalinnoissa siirtyikin suorista lähetyksistä koosteisiin, henkilökuviin ammattilaispelaajista (24,9 %) ja elektronisen urheilun peliesittelyihin (11,4 %). Myös opetusvideoiden (12,1 %) merkitys koettiin vähemmän tärkeäksi Yle Areenan tarjoamana sisältönä. Muu, mikä -vastausvaihtoehto valittiin tämän kysymyksen kohdalla 31 kertana, joista 30 kertana siihen vastattiin tekstimuotoisesti. Vastauksista on kuitenkin

hankalaa löytää painotuksia, sillä ainoastaan toiveet turnausanalyysistä Ylen toimitamien lähetysten suhteen saivat kaksi mainintaa. Lopuissa vastauksista eivät vastanneet kysymyksenasettelua toivotulla tavalla tai niissä esitetyt toiveet eivät toistuneet. (Taulukko 3.)

Minkälaisia sisältöjä toivot näkeväsi enemmän Yle Areenassa?

	Vastausten määrä	Prosenttia
Suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista	1182	85,0
Koosteet turnauksista ja tapahtumista	579	41,7
Henkilökuvat ammattilaispelaajista	346	24,9
Elektronisen urheilun peliesittelyt	159	11,4
Opetusvideot	168	12,1
Muu, mikä?	31	2,2

Taulukko 3

Suoria lähetystyksiä toivottiin TV2-kanavalla 7,5 prosenttiyksikköä useammin kuin Yle Areenan kohdalla, mutta kuitenkin vähemmän kuin yleisesti. Opetusvideoiden merkitys laski eniten suhteessa yleiseen ja Yle Areenaan, mutta peliesittelyitä (14,7 %) toivottiin enemmän. Muiden sisältöjen suhteen erot eivät olleet yhtä selkeitä varsinkin verrattuna Yle Areenaan. Muu, mikä -vastausvaihtoehto valittiin 20 kertana, joista 18 kertana siihen vastattiin tekstimuotoisesti. Ongelmaksi näiden vastausten arvioinnin suhteen muodostui kuitenkin sama kuin Yle Areenaa käsittelevän kysymyksen suhteen. Tekstimuotoiset vastaukset eivät joko vastanneet kysymykseen riittävällä tarkkuudella tai esitetyt toiveet eivät toistuneet riittävän useasti johtopäätösten vetämiseksi. (Taulukko 4.)

Minkälaisia sisältöjä toivot näkeväsi enemmän Yle TV2 -kanavalla?

	Vastausten määrä	Prosenttia
Suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista	1262	92,5
Koosteet turnauksista ja tapahtumista	537	39,4
Henkilökuvat ammattilaispelaajista	281	20,6
Elektronisen urheilun peliesittelyt	201	14,7
Opetusvideot	88	6,5
Muu, mikä?	20	1,5

Taulukko 4

4.3.4 Seuratuimmat pelit eli urheilulajit

Kysymyksellä ”Mitä seuraavia pelejä koskevaa elektronista urheilua seuraat vähintään kerran kuukaudessa?” selvitettiin sitä, mitä pelejä kyselyvastaajat seuraavat säännöllisesti. Kysymykseen vastanneista huomattava enemmistö (82,88 %) mainitsi seuraavansa CS:GO -pelejä koskevaa elektronista urheilua. Seuraavaksi eniten mainintoja saivat osakseen League of Legends (31,4 %) sekä Hearthstone (20,5 %). Toinen suosittu areenataistelupeli Dota 2 keräsi yli puolet vähemmän (12 %) mainintoja, verrattuna League of Legendsiin. Ammuntapelien suhteen Call of Duty (7,6 %) sekä Battlefield (5,2 %) keräsivät huomattavasti CS:GO:a vähemmän seuraajia. Muiden listattujen pelien kohdalla suuria piikkejä seuraajamäärissä ei ollut havaittavissa. (Taulukko 5.)

Muu, mikä -vastausvaihtoehdon valitsivat 173 vastaajaa, joista 172 vastasivat tekstimuotoisesti. Näissä vastauksissa nousi korostuneesti esiin verkkoselainpohjainen jääkiekkopeli Kiekko.tk, joka sai jopa 106 mainintaa. Toiseksi eniten mainintoja sai Quake-pelisarja seitsemällä maininnalla. Yli neljä mainintaa saivat seuraavat pelit tai pelisarjat: Team Fortress, World of Tanks, Smite, Arma 3, Halo, Osu!, Rocket League, iRacing sekä H1Z1.

Kiekko.tk -pelin korostuneisuutta vastauksissa on vaikea perustella vastauksia analysoimalla, mutta voidaan olettaa että verkkokyselyyn vastaaminen on koettu kyseisten vastauksen antajien keskuudessa keinona lisätä vastaajalle tärkeän pelin näkyvyyttä Ylen suuntaan. Ajatellen elektronisen urheilun seurattavuutta, voivat kuitenkin selainpohjaiset pelit olla sekä esteettiseltä että toimitusteknisestä näkökulmasta tarkasteltuna haasteellisia.

Mitä seuraavia pelejä koskeaa elektronista urheilua seuraat vähintään kerran kuukaudessa?

	Vastausten määrä	Prosenttia
Dota 2	160	12,0
League of Legends	418	31,4
CS:GO	1104	82,9
Starcraft 2	87	6,5
Heroes of the Storm	54	4,1
Hearthstone	273	20,5
World of Warcraft	79	5,9
Guild Wars 2	19	1,4
Smash Bros (sarja)	26	2,0
Tekken (sarja)	12	,9
Street Fighter (sarja)	17	1,3
FIFA (sarja)	75	5,6
NHL (sarja)	79	5,9
Call of Duty (sarja)	101	7,6
Battlefield (sarja)	69	5,2
Muu, mikä?	173	13,0

Taulukko 5

Mistä seuraavista elektronisen urheilun peleistä haluaisit Ylen toimittavan enemmän sisältöjä?

	Vastausten määrä	Prosenttia
Dota 2	208	15,1
League of Legends	422	30,7
CS:GO	1074	78,2
Starcraft 2	97	7,1
Heroes of the Storm	47	3,4
Hearthstone	248	18,1
World of Warcraft	61	4,4
Guild Wars 2	16	1,2
Smash Bros (sarja)	33	2,4
Tekken (sarja)	18	1,3
Street Fighter (sarja)	15	1,1
FIFA (sarja)	85	6,2
NHL (sarja)	128	9,3
Call of Duty (sarja)	116	8,4
Battlefield (sarja)	91	6,6
Muu, mikä?	156	11,4

Taulukko 6

Kysyttäessä mistä elektronisen urheilun peleistä vastaajat haluaisivat Ylen toimittavan enemmän sisältöjä, painotukset muuttuivat hieman verrattuna vastaajien säännöllisesti seuraamiin elektronisen urheilun lajeja ja pelejä koskevia preferenssejä. Painotuksen muutos ei kuitenkaan ole suurta vaan mahtuu viiden prosenttiyksikön sisälle. CS:GO (78,2 %), League of Legends (30,7 %) sekä Hearthstone (18,1 %) saivat verrattuna kuukausittaiseen seuraamiseen hieman vähemmän mainintoja kun taas Dota 2 (15,1 %) -peliä koskevat maininnan hieman lisääntyivät. Tätä kysymystä koskeva muu, mikä -vastausvaihtoehto valittiin 156 kertana, joista 155 kertana siihen vastattiin tekstimuotoisesti. Kuten aikaisemmassa seurattavia pelejä koskevan kysymyksen avoimen kentän vastauksissa, myös tässä Kiekko.tk -peliä koskevat maininnat korostuivat huomattavasti, saaden sata mainintaa. Tämän jälkeen eniten mainintoja saivat World of Tanks seitsemällä maininnalla, Rocket League kuudella mainin-

nalla sekä Halo viidellä maininnalla. Yli kaksi mainintaa saivat myös iRacing, Smite, Team Fortress sekä Osu!. (Taulukko 6.)

Areenataistelut seuratuimpia elektronisen urheilun pelejä maailmalla

Kansainvälisestä näkökulmasta tarkasteltuna seuratuin elektronisen urheilun peli on kuitenkin League of Legends, jonka vuoden 2014 maailmanmestaruuskilpailujen finaaleja seurasi 27 miljoonaa uniikkia katsojaa (Riot Games 2015). Toiseksi seuratuin elektronisen urheilun peli kansainvälisestä näkökulmasta on Dota 2, jonka suurin vuosittainen turnaus The International 2014 keräsi vuonna 2014 yli 20 miljoonaa uniikkia katsojaa (Valve Corporation 2015).

Verrattuna muihin peleihin luvut ovat rohkaisevia, sillä CS:GO, jonka seuratuin turnaus ESL One Cologne 2014 keräsi samana vuonna hieman yli 3 miljoonaa uniikkia katsojaa (Turtle Entertainment 2015). Kaikkien yllä listattujen turnausten katsojaluvut kasvoivat merkittävästi seuraavana vuonna, mutta koska kaikista ei ollut vielä tutkimusta tehdessä julkaistu tilastoja, on vertailuryhmäksi valittu vuoden 2014 turnaukset.

Arvostettu elektronisen urheilun toimija Jens Hilgers (2015) jaotteli elektronisen urheilun pelit kolmeen eri tasoon kuukausittaisten aktiivisten pelaajien, vuosittaisen palkintopotin ja kuukausittaisten suoratoistotuntien perusteella (Kuva 1). Listaus noudattaa kyselytutkimuksen elektronisen urheilun seuraamista koskevien kysymysten tuloksia erityisesti ylimmän tason suhteen. Tämän perusteella voidaan todeta, että kyselyn perusjoukko on seuraamiensa pelien suhteen varsin valveutunutta ja seuraa kansainvälisiä painotuksia.

eSports Games Chart

October 2015
 © Jens Hilgers | BITKRAFT
 www.observerward.com

All presented eSports Games have:
 > Been on the market for at least 1 year
 > A stable fan- and pro-player base and tournaments

- ⬆ Ascending game/franchise
- ⬇ Descending game/franchise

The games have to fulfill at least two of the three presented requirements to enter an eSports Game Tier:

	Requirement 1 Monthly Active Users	Requirement 2 Yearly Prize Pool	Requirement 3 Monthly Hours Streamed
Tier 1	> 8M	> \$5M	> 20M
Tier 2	> 1.5M	> \$1M	> 2M
Tier 3	> 500K	> \$100K	> 200K

Analysis based on data from leagues and tournaments, game publishers, streaming services, game-tool providers, industry research reports and more.



Kuva 1

4.4 Ylen ja elektronisen urheilun suhde

Ylen ja elektronisen urheilun suhde -osiossa käsitellään kyselytutkimuksen aineistoa, jotka koskevat alla lueteltavia, kyselylomakkeessa (Liite 1) olleita kysymyksiä.

Miten merkittäväksi koet Ylen roolin elektronisen urheilun tunnettuuden lisäämisessä Suomessa? -positiokysymyksen vastausvaihtoehdot jakautuivat seuraavasti: erittäin merkityksetön, melko merkityksetön, melko merkittävä, erittäin merkittävä. Vastausvaihtoehtojen vähyydellä ja sillä ettei neutraalia vaihtoehtoa ollut, haluttiin varmistaa että jokaisen vastaajan suhtautuminen Ylen toimintaan saataisiin selville.

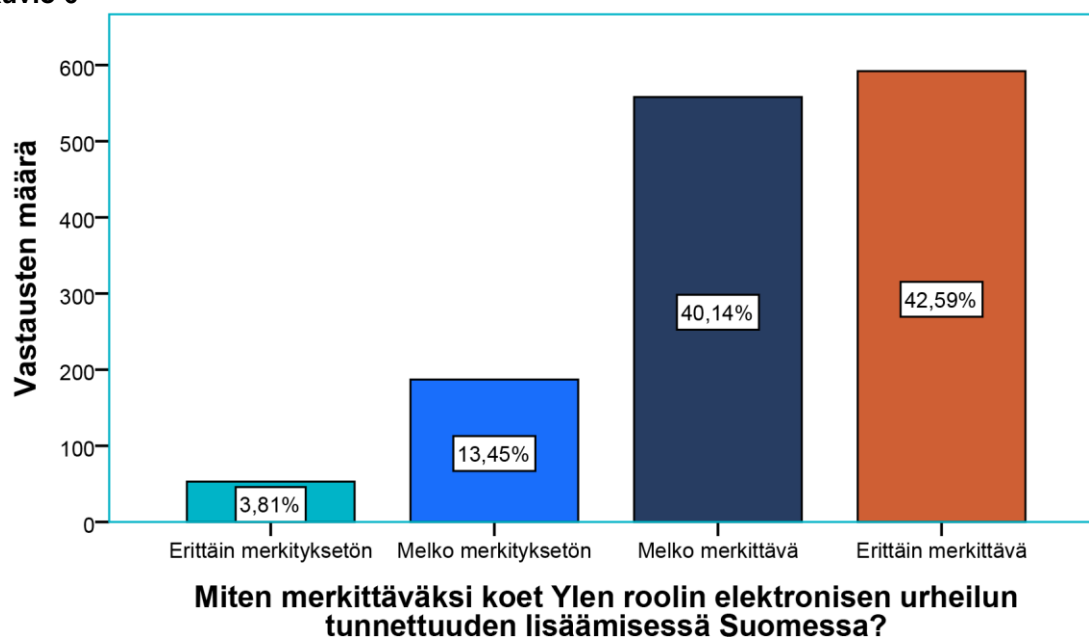
Miten merkittäväksi koet seuraavat vaihtoehdot, jos arvioit elektronisen urheilun seuraamisen mielekkyyttä omalta osaltasi? -asteikkokysymyksen vastausvaihtoehdot määrittyivät seuraaviksi: pelaajien persoonallisuus, juontajan ja kommentaattorin persoonallisuus, seurattava laji/peli, suoratoiston interaktiivisuus sekä suoratoistetun videon laatu. Koska kyseessä oli asteikkokysymys, vastaajat valitsivat kullekin vastausvaihtoehdolle position seuraavalta asteikolta: erittäin merkityksetön, melko merkityksetön, melko merkittävä, erittäin merkittävä. Vastausvaihtoehdot perustuivat arviointiin seurattavuuden mielekkyyden kannalta keskeisistä tekijöistä. Suoratoiston interaktiivisuudella tarkoitettiin tässä yhteydessä esimerkiksi chat-palvelua.

Mitkä seuraavista Ylen e-urheiluosaston julkaisukanavista ovat tai voisivat olla sinulle luontevimpia tapoja seurata elektronista urheilua koskevaa viestintää? -monivalintakysymyksen vastausvaihtoehdot valikoituivat seuraaviksi: Twitter, Facebook, Verkkosivut, Instagram, Snapchat, Flickr, WhatsApp sekä muu, mikä? Vastausvaihtoehdoissa painotetaan muita kuin suoratoistopalveluita, vaikka Snapchat tällaiseksi voidaankin lukea. Tämä tehtiin, koska kysymyksellä haluttiin saada selvittää vastaajien preferenssejä markkinointiin ja tiedotukseen parhaiten soveltuvien palveluiden suhteen. Selitteessä pyydettiin valitsemaan kolme vastaajalle tärkeintä vaihtoehtoa.

4.4.1 Ylen merkitys alalle

Vastaajista 82,7 prosenttia koki Ylen roolin elektronisen urheilun tunnettuuden lisäämisen suhteen vähintäänkin melko merkittävänä. Vain murto osa tästä koki Ylen roolin melko merkityksettömänä (13,45 %) ja erittäin merkityksettömänä (3,81 %). Tästä voidaan päätellä, että Ylen toiminta elektronisen urheilun kentällä nähdään erittäin positiivisessa valossa. (Kuvio 6.)

Kuvio 6

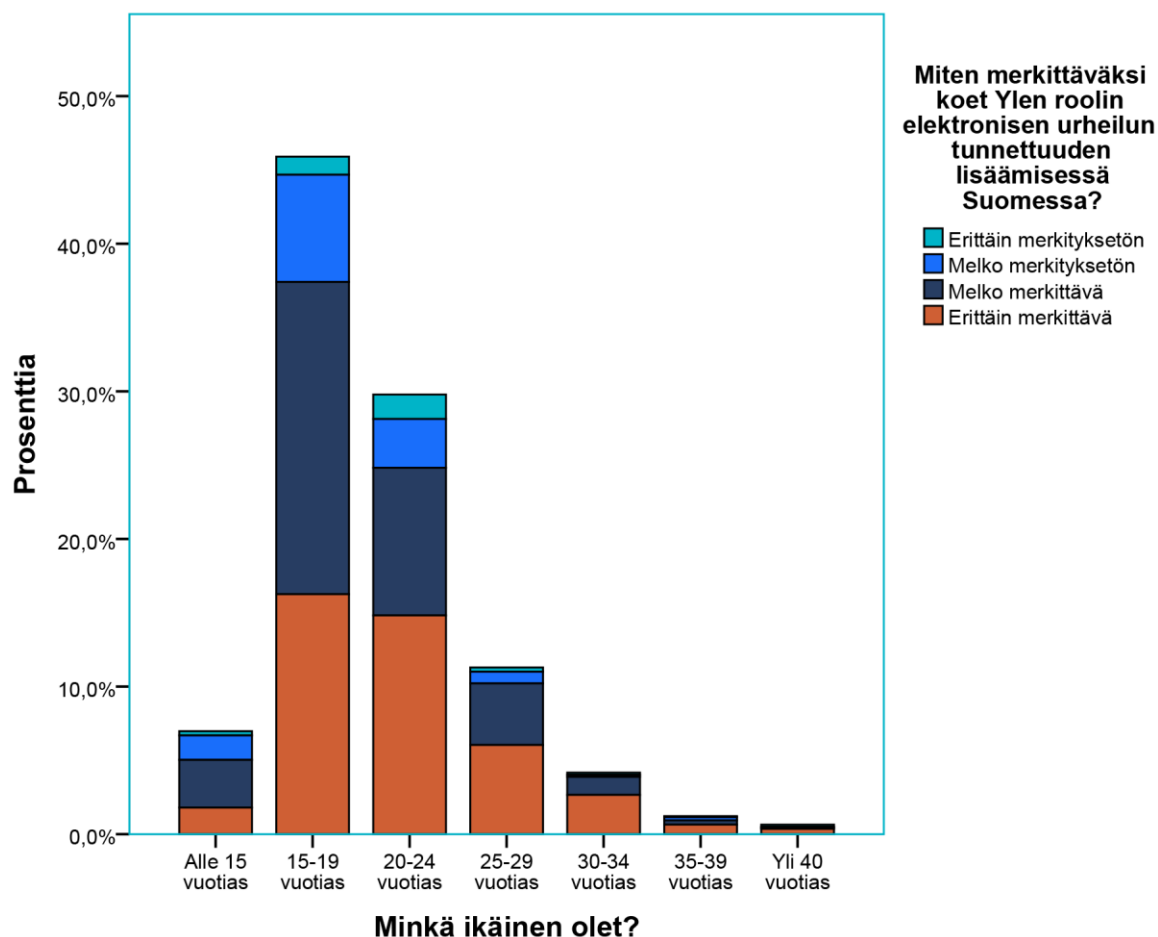


Kuviosta (7) nähdään kuinka arvostus Yleä kohtaan elektronisen urheilun toimijana jakautuu eri ikäryhmien kesken. Huomionarvioista on se, että laajennetun 20–39-vuotiaiden ikäryhmän edustajat arvostavat Yleä elektronisen urheilun tunnettuuden kasvattajana enemmän kuin alle 15-vuotiaiden ja 15–19-vuotiaiden ikäryhmässä.

Esimerkiksi alle 15-vuotiaista vastaajista vain 25,8 prosenttia piti Ylen roolia erittäin merkittävänä, kun 30–34-vuotiaista jopa 63,8 prosenttia ajatteli näin. On kuitenkin huomioitava että vaikka alle 15-vuotiaat ja 15–19-vuotiaat eivät kokeneet Ylen roolia erittäin merkittäväksi suhteessa vanhempiin vastaajiin, suhde ei kuitenkaan yleisesti ollut negatiivinen. Nuoremmat vastaajat arvioivat kuitenkin Ylen merkitystä kriitti-

semmin. Esimerkiksi 15–19-vuotiaista 46,1 prosenttia arvioivat Ylen toiminnan melko merkittäväksi kun taas 30–34-vuotiaista näin teki vain 29,3 prosenttia.

Kuvio 7



Varmoja syitä elektronisesta urheilusta kiinnostuneiden nuorten muita vastaajia kriittisempään suhtautumiseen ei voida käytettävissä olevan aineiston perusteella todeta. On kuitenkin mahdollista että tämä syy tähän löytyy vastaamalla seuraaviin kysymyksiin: miten eri ikäryhmät ovat tottuneet käyttämään Ylen palveluita? Miten he käyttäytyvät verkossa? Mikä on näiden kysymysten välinen suhde?

4.4.2 Julkaisukanavan merkitys

Julkaisukanavia koskevia preferenssejä selvitetessä kyselyssä pyydettiin vastaajia valitsemaan kolme heille tärkeintä vaihtoehtoa. Näistä eniten mainintoja sai Facebook (81,7 %), seuraavaksi eniten mainintoja saivat Ylen elektronisen urheilun verk-

kosivut (52,6 %) sekä Twitter (46,7 %). Myös Instagram sai vahvan kannatuksen (29 %), mutta jäi kuitenkin aiemmin mainituista huomattavasti.

Vähiten mainintoja saivat Snapchat (12,4 %), WhatsApp (12 %) sekä Flickr (0,1 %), joka sai ainoastaan yhden maininnan. (Taulukko 7.) Huomionarvioista on se että eniten mainintoja saaneet julkaisukanavat ovat myös yleisesti Suomessa erittäin suosittuja sosiaalisen median palveluita (Ebrand Suomi Oy 2015).

Mitkä seuraavista Ylen e-urheiluosaston julkaisukanavista ovat tai voisivat olla sinulle luontevimpia tapoja seurata elektronista urheilua koskevaa viestintää?

	Vastausten määrä	Prosenttia
Twitter	649	46,7
Facebook	1135	81,7
Verkkosivut	731	52,6
Instagram	403	29,0
Snapchat	173	12,4
Flickr	1	0,1
WhatsApp	167	12,0
Muu, mikä?	58	4,2

Taulukko 7

Muu, mikä -vastausvaihtoehto valittiin 58 kertaa, joista 57 kertana annettiin tekstimuotoinen vastaus. Eniten mainintoja sai suoratoistopalvelu YouTube, joka keräsi jopa 17 mainintaa. Hieman yllätyksellisesti myös Teksti-TV sai huomattavaa kannatusta yhdeksällä maininnalla. Kahdeksan avoimeen kenttään vastanneista toivoivat myös Reddit -sosiaalisen uutismedian käyttöä Ylen viestintäkanavana. Neljä toivoi käytettävän pelien omia viestintäkanavia ja IRC-pikaviestintäpalvelua. Muut maininnat eivät toistuneet aineistossa merkittävästi.

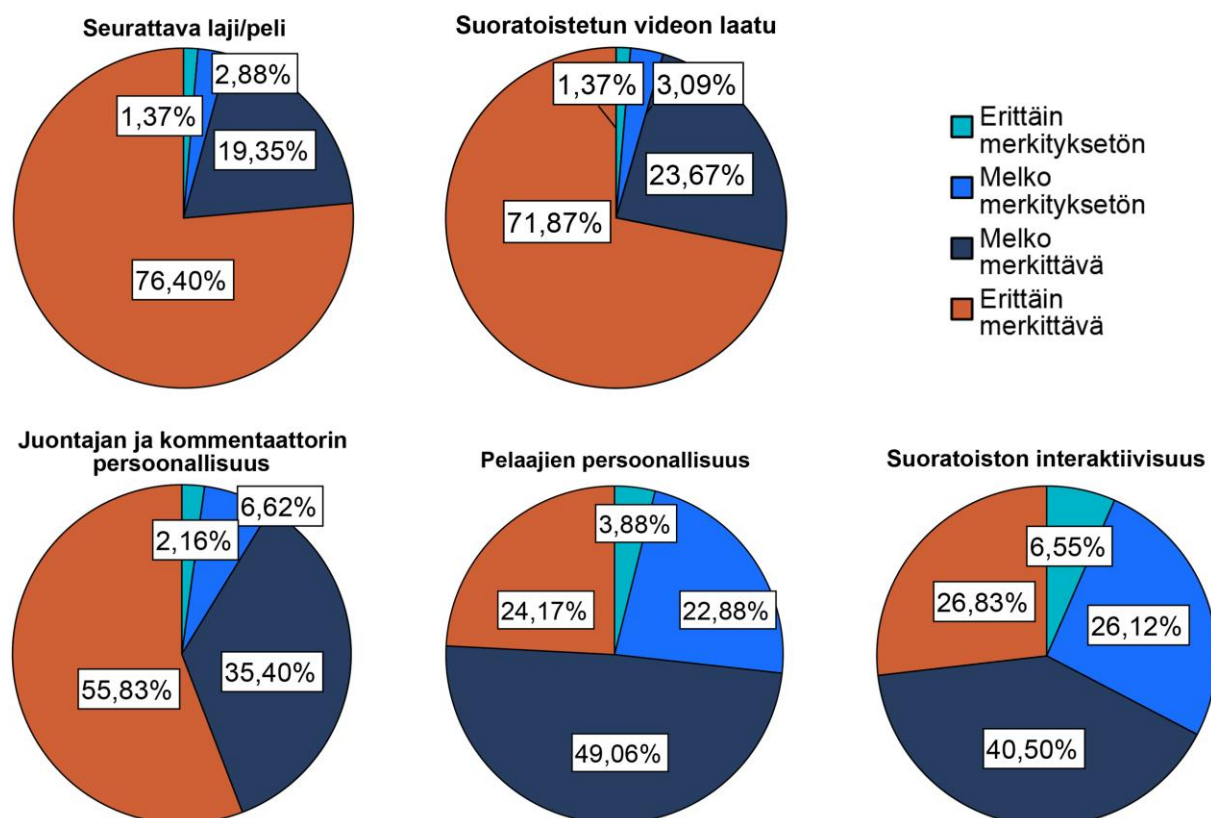
4.4.3 Seuraamisen mielekkyys

Kyselytutkimuksella pyrittiin myös selvittämään mitkä asiat ovat katsojien mielestä tärkeimpiä seurattavuuden mielekkyden suhteen. Selvisi, että eniten erittäin merkit-

täväksi koettiin seurattava peli (76,4 %), sen jälkeen suoratoistetun videon laatu (71,9 %) sekä juontajan ja kommentaattorin persoonallisuus (55,8 %).

Eniten melko merkittäväksi koettiin pelaajien persoonallisuus (49,1 %), suoratoiston interaktiivisuus (40,5 %) sekä juontajan ja kommentaattorin persoonallisuus (35,4 %). Vastaavasti eniten melko merkityksettömäksi koettiin suoratoiston interaktiivisuus (26,1 %) sekä pelaajien persoonallisuus (22,9 %), josta voidaan päätellä että nämä tekijät jakavat mielipiteitä vastaajaryhmässä kaikkein eniten. Erittäin merkityksettömänä näistä vaihtoehdoista ei kokenut kuin hyvin harva vastaaja. (Kuvio 8.)

Kuvio 8



4.5 Avoimet kysymykset

Avoimet kysymykset -osiossa käsitellään kyselytutkimuksen aineistoa, jotka koskevat seuraavia kyselylomakkeessa (Liite 1) olleita kysymyksiä:

Minkälaisia kirjallisia sisältöjä toivot Ylen elektronisen urheilun osaston toimittavan enemmän? -kysymys oli muodoltaan avoin kysymys, johon vastaajilta odotettiin vapaamuotoisia ehdotuksia ja ajatuksia. Selitteessä kuitenkin rajattiin vastauksia antamalla esimerkkejä: blogitekstit, turnaustilastot, pelaajien henkilökuvat, turnauskoosteet jne., jotta vastaukset olisivat mahdollisimman hyödyllisiä tutkimuksen kannalta. Kysymykseen vastattiin 465 kertaa.

Miten Yle voisi toiminnallaan kasvattaa alan tunnettuutta? Voisiko Yle tehdä jotain toisin, jotta lopputulos olisi parempi? -kysymys oli vastaavasti muodoltaan avoin, mutta sitä ei erikseen rajattu selitteen avulla. Tämä johtui siitä, että varsinaisen kysymyksen kaksiosaisuudella pyrittiin varmistamaan että kysymys olisi ymmärrettävissä mahdollisimman samalla tavalla kuin kysymyksen laatijat olivat toivoneet. Kysymykseen vastattiin 446 kertaa.

4.5.1 Mistä Ylen tulisi kirjoittaa?

Vastauksissa korostuvat erityisesti ne elektronista urheilua koskevat kirjallisten sisältöjen muodot, jotka käsittelevät pelaajia, joukkueita, turnauksia ja liigoja sekä suomalaista elektronista urheilua yleisesti. Muuten vastauksissa painotetaan positiivisista asioista uutisointia sekä monipuolisemmin eri elektronisen urheilun peleistä kirjoittamista. Sisältöjen kirjoittajien toivotaan myös edustavan monipuolisemmin suomalaisia elektronisen urheilun kenttää, mutta asiantuntijatasoinen faktoihin perustuva kirjoittaminen painottuu eniten.

Pelaajia koskevissa vastauksissa korostuvat toiveet haastatteluista, ammattilaisia ja epätyypillisiä pelaajia koskevista henkilökuvista ja haastatteluista. Vastaajista monen mielestä olisi erityisen kiinnostavaa kuulla enemmän suomalaisten ammattipelaajien kokemuksista maailmalla. *Joukkueita* koskevissa vastauksissa taas toivotaan enem-

män tietoa kokoonpanomuutoksista – erityisesti suomalaisia pelaajia koskevista, joukkuearvioita, -esittelyjä sekä -tilastoja.

Turnauksia ja liigoja käsittelevissä vastauksissa puolestaan painottuvat esittelyt, koosteet, tilastot sekä ennakot. Toiveet kohdistuvat erityisesti suomalaisiin turnauksiin sekä ulkomaisiin turnauksiin, joihin osallistuu suomalaisia ammattipelaajia. Yleisesti kuitenkin suurimmista ulkomaisista ja kansainvälisistä turnauksista toivotaan toimitettavan vastaavia kirjallisia sisältöjä.

Suomalaista elektronista urheilua yleisesti käsittelevissä vastauksissa toivotaan enemmän niistä elektronisen urheilun lajeista tiedottamista, joissa suomalaiset pelaajat menestyvät. Tämän lisäksi toivotaan yleisesti enemmän uutisia Suomen kentältä sekä kirjoituksia eri sidosryhmien positiivisista vaikutuksista alan kehittymiselle. *Monipuolisemmin eri elektronisen urheilun peleistä kirjoittamista* koskevissa maininnoissa korostuivat seuraavat pelit tai tyylilajit: Team Fortress 2, Kiekko.tk, strategia-pelit sekä ajosimulaatiot. Muuten peleistä mainittaessa vastauksissa korostuivat jo uutisoinnin keskiössä olevat suositut elektronisen urheilun pelit kuten League of Legends, Hearthstone, CS:GO sekä Dota 2.

4.5.2 Miten Ylen tulisi toimia?

Kyselyn lopuksi vastaajilta pyydettiin avoimella kysymyksellä vapaamuotoisia ehdotuksia Ylen toiminnan kehittämiseksi elektronisen urheilun alueella. Vastausten kehitysehdotukset painottuivat lähetysten teknisiin ja sisällöllisiin seikkoihin, mutta ehdotuksia yhteistyösuhteiden ja niiden kautta synnyttävien rakenteiden suhteen kertyi myös runsaasti. Se, mitä ja miten Ylen tulisi tehdä enemmän tai paremmin, tuntui yleisesti jakavan mielipiteitä.

Yleisellä tasolla vastausten perusteella voidaan todeta että tärkeimpiä kehitysteemoja ovat:

- Yle Areenan ja Yle TV 2 -kanavan suoratoiston laadun parantaminen
- Enemmän dokumentaarisia elektronisen urheilun sisältöjä

- Enemmän lähetyksiä sekä verkkoon että televisioon
- Enemmän väliaikasisältöjä osaksi lähetyksiä
- Monipuolisemmin lähetyksiä eri elektronisen urheilun peleistä

Yksityiskohtaisemmin vastauksia käsiteltäessä kehitysehdotuksista tärkeimpiä ovat:

- Tietosisältöjä elektronisesta urheilusta vanhemmalle väestölle
- Jalkautuminen ja läsnäolo tapahtumiin ja turnauksiin
- Aktiivinen osallistuminen suomalaisen elektronisen urheilun liigan perustamiseksi ja operoimiseksi
- Tunnettuja elektronisen urheilun suoratoistajia Yle Areenaan
- Elektroninen urheilu mukaan Ylen urheilu-uutisiin
- Aktiivisempaa markkinointia toimitettavista lähetyksistä

Yle Areenan ja Yle TV 2 -kanavan suoratoiston laadun parantaminen kehitysehdotuksena perustuu seuraajien kokemuksiin teknisiin ongelmiin suoratoiston suhteen. Osa vastaajista kertoi että ovat muuten olleet tyytyväisiä Ylen toimittamiin turnauslähetyksiin, mutta suoratoiston teknisten ongelmien vuoksi ovat siirtyneet käyttämään jotain muuta elektronisen urheilun suoratoistopalvelua.

Vastaajat toivoivat myös *enemmän dokumentaarisia elektronisen urheilun sisältöjä*. Tämän ehdotuksen esittäjät painottivat vastauksessaan videopohjaisten dokumenttien lähettämistä, jotka voivat olla esimerkiksi henkilökuvia ja esittelyitä pelaajista, matkaraportteja tai haastatteluja.

Yleisesti vastaajien toiveena oli nähdä *enemmän lähetyksiä sekä verkossa että televisiossa*. Monista vastaajista nykyiset lähetyksmäärät tuntuvat satunnaisilta, josta johtuen muut elektronisen urheilun suoratoistopalvelut ovat houkuttelevampia. Tyypillisesti näin vastannut oli yleisesti tyytyväinen Ylen toimintaan elektronisen urheilun lähetysten suhteen, mutta enemmän tai vähemmän harmistunut lähetysten satunnaisuudesta ja vähyydestä.

Vastauksissa korostui myös toive lähetyksen väliaikasisältöjen määrällisestä ja laadullisesta kasvusta. Väliaikasisällöiksi määriteltiin erilaiset lyhennetyt dokumentaariset sisällöt sekä ottelu-, pelaaja- sekä joukkueanalyysit. Näitä sisältöjä lisäämällä lähetyksiin saataisiin lisää syvyyttä ja turnauksen seuraaminen helpottuisi.

Vastaajat myös halusivat nähdä *monipuolisemmin lähetyksiä eri elektronisen urheilun peleistä*. Vastauksien perusteella Ylen tällä hetkellä lähetyksissään huomioimien pelien määrä on liian rajoittunut. Vastaajat eivät kuitenkaan perustelleet esittamiään vaihtoehtoja yleensä kyseisen pelin seurattavuudella vaan enemmänkin sen suosiol-la pelaajien keskuudessa.

Yksityiskohtaisemmista kehitysehdotuksista yksi eniten huomiota saanut liittyi elektronisen urheilun ja yleisesti pelaamisen imagon kohentamiseen. Vastauksissa oltiin huolissaan siitä, miten nuorten vanhemmat tai yleisesti vanhempi väestö näkee ja suhtautuu pelaamiseen ja erityisesti kilpapelaamiseen. Ratkaisuksi tähän ongelmaan annettiin *vanhemmalle väestölle kohdennettuja elektronista urheilua koskevia tietosisältöjä*. Tämän taustalla oli ajatus siitä, että vanhemman väestön keskuudessa elektroninen urheilu koetaan verrattuna muuhun urheiluun haitallisena.

Toinen yksityiskohtaisista kehitysehdotuksista liittyi Ylen läsnäoloon tai sen puutteeseen erityisesti suomalaisissa elektronisen urheilun tapahtumissa ja turnauksissa. Vastaajat kokivat että lähetyksiin saataisiin lisää syvyyttä tarjoamalla tunnelmia tapahtumapaikalta. Jalkautuminen nähtiin myös mahdollisuutena tuoda reaaliaikaisia pelaaja- ja järjestäjähaastatteluja lähetyksen väliaikasisällöiksi.

Ajatus *Ylen aktiivisesta osallistumisesta suomalaisen elektronisen urheilun liigan perustamiseksi* toistui vastauksissa useasti. Vastauksissa tunnustettiin kyseisen ehdotuksen täytäntöönpanoon liittyvä haasteellisuus, mutta sen tuoma lisäarvo nähtiin kuitenkin ongelmia painavammaksi. Aktiivinen osallistuminen voisi vastausten perusteella olla muodoltaan liigan markkinointiin keskittyvää, säännönmukaista jalkautumista tapahtumapaikalle, suorien lähetyksen ja koosteiden toimittamista liigan peleistä tai kaikkia näitä yhtäaikaisesti.

Vastauksissa nousi myös esille ajatus siitä, että Yle tarjoaisi tilan *tunnetuille elektronisen urheilun striimaajille Yle Areenassa*, jonne he voisivat tuottaa sisältöjä tapahtumista ja turnauksista, joiden toimittamista varten Ylen resurssit eivät riitä. Elektronisen urheilun näkyvyyden ja tunnettuuden lisäämisen keinoksi esitettiin myös mahdollisuutta saada *elektroninen urheilu osaksi Ylen urheilutoimitusta*. Tämän toivottiin näkyvän konkreettisesti sekä televisiolähetyksissä että kirjallisissa sisällöissä. Vastaa- jien mukaan tämä lisäisi alan uskottavuutta, näkyvyyttä ja voisi rikkoa imagoa vahin- goittavia ennakkoluuloja.

Ylen toimittamia lähetyksiä turnauksista ja tapahtumista voisi vastaajien mukaan myös *markkinoida aktiivisemmin*. Vastaajat toivovat enemmän mainoksia ja nostoja tulevista turnauksista televisioon ja muita Ylen viestintäväyliä käyttäen.

Eniten mielipiteet jakautuvat sen suhteen, miten juontajien tai selostajien tulisi käsi- tellä pelien tapahtumia. Jako perustuu erityisesti siihen, käytetäänkö aktiivisille pelaajille vakiintunutta termistöä vai uusille yleisöille selkeämpää kieltä tai suomennoksia.

6 HAASTATTELUTUTKIMUS

Haastatteluilla kartoitettiin suomalaista elektronisen urheilun kenttää. Kartoitus antaa käsityksen siitä minkälaisia toimijoita alalla on, ja sen avulla pureudutaan ongelmakohtiin jotka hidastavat alan kasvua ja kehitystä. Ongelmakohtia välttämällä ja kehitysehdotuksia hyödyntämällä Yle voi edesauttaa omalla toiminnallaan elektronisen urheilun tunnettuuden kasvua Suomessa. Haastatteluilla selvitettiin myös alan toimijoiden näkemyksiä tekijöistä jotka vaikuttavat elektronisen urheilun lajien seurattavuuteen, jotta Yle voisi kehittää elektronisen urheilun lähetysten sisällöntuotantoa. Lisäksi haastatteluilla kerättiin alan toimijoiden kokemuksia Ylestä elektronisen urheilun toimijana ja yhteistyökumppanina. Saatua tietoa hyödyntämällä tutkimus tarjoaa kehitysehdotuksia yhteistyön parantamiseksi alan toimijoiden kanssa.

6.1 Otanta

Tutkimuksessa haastateltiin yhteensä 12 henkilöä. Haastateltaviksi henkilöiksi valittiin suomalaisia elektronisen urheilun toimijoita, joilla on useamman vuoden kokemus alasta ja jotka ovat toimillaan vaikuttaneet positiivisesti alan kehitykseen. Otokseen kuuluu tapahtumajärjestäjiä, järjestöaktiiveja, joukkueorganisaatio, pelaajia, turnausselostaja sekä ulkoisten sidosryhmien edustajia.

LAN-tapahtumien järjestäjät ovat luoneet pohjan elektronisen urheilun turnausten kehittymiselle organisoimalla peliturnauksia osana LAN-tapahtumien ohjelmaa. Tapahtumajärjestäjiä kartoittaessa tutkimuksessa otettiin huomioon tapahtumien laaja valtakunnallinen levinneisyys, mistä syystä otokseen valittiin toimijoita niin Pohjois-, Keski- kuin Etelä-Suomestakin. Tapahtuma- ja turnausjärjestäjiä otoksessa edustavat Mikko Vimpari (Vectorama, Oulu), Juha-Matti Haapala (Lantrek, Tampere), Aki Vuorinen (Insomnia, Pori) sekä Peliliiga Oy:n perustaja ja toimitusjohtaja Petri Hämälä.

Elektronisen urheilun järjestöistä ja organisaatioista haastatteluun valittiin Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL ry) puheenjohtaja Erkkä Jouste, Jyväskylän eSports-Seuran (JeSSe ry) puheenjohtaja Alexander Pocknell, ja RCTIC-joukkueorganisaation toimitusjohtaja Jere Alanen. SEUL ry on vuonna 2010 perustettu suomalaisen kilpapelipurheilun keskusjärjestö, jonka tehtävänä on kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa. Liiton jäsenenä on useita tapahtuma- ja pelaajaorganisaatioita. (SEUL 2015a). JeSSe ry on vuonna 2012 perustettu elektronisen urheilun seura, joka järjestää Jyväskylässä muun muassa kisakatsoja ja LAN-tapahtumia (SEUL 2015b). RCTIC-joukkueorganisaatiolla on ollut pelaajia seitsemälle eri pelille vuodesta 2008, tällä hetkellä sen nimissä pelaa CS:GO-joukkue ja kolme Heartstone-pelaajia. (RCTIC 2014; RCTIC 2015)

Pelaajaotokseen kuuluu yksi nykyinen sekä yksi uransa vastikään lopettanut ammattipelaaja. Kalle Saarinen aloitti ammatillisen peliuransa vuonna 2010 Heroes of Newerth –areenataistelupelissä ja pelaa nykyään saksalaisen STARK-organisaation Dota 2 -joukkueessa. Joonas Leppänen päätti ammattipelaajauransa keuhällä 2015 (natuCSGO 2015). Leppäsen historia on Counter Strike –pelisarjan parissa, jonka jälkeen hän on toiminut muun muassa kommentaattorina useissa CS:GO-turnauksissa. Myös muilla haastateltavilla oli usein eriasteista kilpapelataustaa aikaisemmilta vuosilta eri pelien parissa, joten heidät mukaan lukien pelaajaotos on todellisuudessa suurempi mitä rajaus antaa ymmärtää. Counter Strike: Global Offensive ja Dota 2 –pelaajat valittiin otokseen perustuen heidän pelaamiensa pelien korkeaan sijoitukseen kilpapelien kategorioinnissa (Hilgers 2015) sekä pitkään kokeemukseen alasta.

Mediahenkilön ja alan selostajan näkökulmaa otoksessa edustaa Teemu Hiilinen, joka on muun muassa ollut mukana perustamassa SETT.fi-utissivustoa sekä on selostanut useita turnauksia, kuten Ylen kanavillakin näytettyjä CS:GO-turnauksia. Lisäksi tutkimusta varten haastateltiin Jimm's PC-Store –tietotekniikan ja viihdeelektronikan verkkokaupan myyntipäällikköä Ville Piirista sekä Veikkauksen urheilupeliasiantuntijaa Jani Karjalasta, jotka edustavat alaan oleellisesti liittyviä ulkoisia sidosryhmiä. Jimm's on toistaiseksi yksi harvoista isoista suomalaisista yrityksistä joka tukee sponsoritoiminnallaan suomalaista elektronista urheilua. Veikkaus sen sijaan on vuodesta 2014 tarjonnut omia elektronisen urheilun vedonlyöntikohteita

(Karjalainen 2015) ja näin tukee suomalaisen elektronisen urheilun rakenteita tarjoamalla kotimaisen vaihtoehdon ulkomaisille vedonlyöntitarjoajille.

6.2 Kentän haasteet

Haastatteluissa nousi usein esille suomalaisen elektronisen urheilun merkittävänä haasteena sen vähäinen rahaliikenne sekä kentän toiminnan talkooluonne. Sponsoroiminta on vähäistä ja pelaajilla on heikosti edellytyksiä menestymiselle ilman rahallista tukea. Lisäksi monet tapahtumat järjestetään pitkälti vapaaehtoisten voimin, mikä on riski esimerkiksi tapahtumien jatkuvuuden kannalta.

6.2.1 Taloudelliset esteet

Turnauselostaja Hiilinen ja entinen ammattipelaaja Leppänen (2015) kokevat, että elektroninen urheilu ei vielä houkuttele yksityisen sektorin toimijoita, huolimatta alan kasvusta maailmalla. Yritysten sponsoroinnilla tapahtumat pääsisivät kasvamaan ja joukkueet kehittymään. Ilman sponsorien tukea tapahtumat eivät saa palkintopottejaan tarpeeksi houkutteleviksi ja joukkueet eivät pysty osallistumaan ulkomaalaisiin turnauksiin ilman tukea matka- ja majoituskuluihin.

”Meillä [Suomessa] aika vähän yritykset oikeasti ymmärtävät siitä että mistä on kyse. Se on mielestäni suurin syy minkä takia meillä ei esimerkiksi ole hirveän menestyneitä joukkueita, koska pelaajilla ei ole taloudellisesti mahdollisuutta olla täysammattilaisia. Se pitää meidän todella taitavia pelaajia siitä erossa, etteivät ne pääse aivan breikkaamaan sinne [huipputasolle].(—) Meillä [Suomessa] puuttuu ymmärrys siitä että miten kohdennettu markkina elektroninen urheilu on. Jos katsoo katsojakuntaa, niin nehän ovat nimenomaan 16–40-vuotiaita nuoria miehiä, jopa 16–25-vuotiaat siellä erottuu erikseen.” (Hiilinen 2015.)

”Se on tietysti syy-seuraus-ilmiö, että Suomessa ei myöskään ole vielä ollut riittävästi sellaisia toimijoita eSportsin ympärillä, jotka olisivat onnistuneet myymään riittävän pitkälle elektronista urheilua yrityksille ja mainostajille. Kyseessä on kuitenkin nykyajan ilmiö, puhutaan yleisesti viihteestä – viihdettä käytetään aina, se vain muuttaa muotoaan. Jos nykynuorisolta kysytään että kuinka moni katsoo nykyään telkkaria ja kuinka moni katsoo striimejä Twitchin kautta, niin se suhde on aika vahvasti sen Twitchin puolella. Sen ymmärryksen siirtäminen tuonne yritysmaailmaan, että minkälainen markkinointipotentiaali tässä on ja si-

tä kautta saisi nostetta lisää ja sitä kautta pystyisi luomaan tällainen ammatillinen ympäristö myös pelaajille.” (Leppänen 2015.)

Piiroinen (2015) toteaa että menestyvät suomalaispelaajat saattavat siirtyä nopeasti isoihin ulkomaalaisiin joukkueisiin, eikä heillä ole kiinnostusta jäädä Suomeen. Pocknell (2015) lisääkin, että joukkueisiin tulisi luoda kulttuuri, jossa pelaajat viihtyvät ja heikostakin menestyksestäkin huolimatta eivät hakeudu aina vain parempiin joukkueisiin. Leppänen (2015) kertoo itse aikanaan liittyneensä ulkomaisiin joukkueisiin, koska vielä silloin Suomessa ei ollut mahdollisuutta harrastaa lajia niin vakavissaan kuin olisi halunnut kokeilla.

Muun muassa Alanen ja Pocknell (2015) epäilevät että tämän hetkinen yleinen huono taloustilanne nostaa yritysten kynnystä ottaa riskejä ja ylläpitää yksityisellä sektorilla varovaista suhtautumista uusiin ilmiöihin. Toiseksi Suomessa elektronisen urheilun markkinat ovat niin pienet, että merkittävät globaalit yritykset keskittävät mieluummin sponsorointinsa isoihin maailmalla menestyviin joukkueisiin. Suomessa toiseksi sponsorointia toteuttavat pääasiassa tietotekniikka-alan yritykset, mutta tunnettua lisäämällä saataisiin houkutelua myös muitakin aloja mukaan. (Piiroinen 2015.)

Leppänen (2015) uskookin Ylen aikaansaaman mediahuomion kasvattavan mahdollisesti myös mainostelevision kiinnostusta, jota kautta lähetyksiä saisi toimitettua myös kanavilla joissa sponsorimainonta on mahdollista. Saarinen (2015) uskoo että mainostelevision mukaantulo kasvattaisi rahaliikennettä. Näkyvyyttä lisäämällä voidaan kasvattaa sponsorituloja ja näin luodaan joukkueille mahdollisuuksia kehittyä eteenpäin. Kun Suomeen saadaan rahavirran kasvun myötä lisää menestyjiä, on nuoria myös helpompi houkutella mukaan roolimallien avulla. (Leppänen 2015.) Myös Karjalainen (2015) kokee, että menestys on tekijä, joka herättää kiinnostusta suomalaisissa. Oli laji mikä tahansa, siitä innostutaan valtakunnanlaajuisesti vasta sitten, kun Suomeen saadaan muutama maailmalla menestynyt ammattilainen (Karjalainen 2015).

Sponsorirahan puutteen aiheuttamaa taloudellista aukkoa saatetaan joissain turnauksissa paikata turnausmaksuilla, mutta osallistumismaksut saattavat vaikuttaa negatiivisesti pelaajien motivaatioon osallistua turnauksiin. Esimerkiksi 250 euron joukkuemaksun turnauksiin eivät aloittelevat joukkueet välttämättä rohkene osallistua, koska tietävät, että palkintopotin kuitenkin voittaa jokin ammattimaisempi joukkue ja aloittelevan joukkueen rahat menevät hukkaan (Saarinen 2015). Saarinen (2015) kokee hauskanpidon edelleen tärkeänä elementtinä lajissa ja siksi toivoisikin enemmän turnauksia ilman joukkuemaksuja, palkintopottien pienemisenkin riskillä. Kun useampi joukkue voi osallistua turnauksiin ilman taloudellisia rajoitteita, antaa se mahdollisuuden myös uusien kykyjen esiin tulolle.

6.2.2 Vapaaehtoistoiminnan rajoitteet

Tapahtumajärjestäminen erityisesti LAN-tapahtumien piirissä on lähes poikkeuksetta täysin vapaaehtoistoimintaan pohjautuvaa, mikä asettaa rajoja tapahtumien kasvulle. Tapahtumainfrastruktuurin osia saatetaan lainata paikallisilta yhteistyökumppaneilta tai muilta tapahtumajärjestäjiltä (Vuorinen 2015). Maailmalla järjestettävät isot tapahtumat aiheuttavat paineita pienille LAN-tapahtumien järjestäjillä. Esimerkiksi Lantrekin pääjärjestäjä Haapala (2015) kokee, että pelaajilla on toisinaan epärealistiset odotukset paikallisten turnausten tasosta ja palkintopoteista, koska maailmalla järjestettävät isot turnaukset antavat mielikuvan suurista poteista ja erityisistä pelaajafasili-teeteistä.

Suomessa LAN-tapahtumat ja turnaukset järjestetään hyvällä ammattitaidolla ja runsas yhteisötoiminta pitää alaa pystyssä. Suomessa toimijat ovat myös hyvin vastuullisia, eikä ongelmia esimerkiksi palkintopottien maksamisessa ole ollut. (Haapala 2015.) Ongelmana kuitenkin on järjestäjähenkilöstön vanheneminen (Vuorinen 2015) ja vaikeus saada motivoitua uusia, nuoria vapaaehtoisia (Haapala 2015). Koska LAN-tapahtumien tuottaminen tehdään usein päivätyön ohessa, tekijöillä tulee ajanpuute vastaan erilaisten elämän muutosten, kuten perheenlisäysten takia (mt. 2015).

Toisaalta joukkueorganisaation toimitusjohtajalla Alasella (2015) on päinvastainen tilanne, sillä RCTIC:n toimintaan on enemmän hakijoita kuin mitä heillä on tarjota

paikkoja. Alanen (2015) uskoo että RCTIC:n monipuolinen toiminta ja runsas some-presenssi lisäävät organisaation saavutettavuutta, mikä näkyy myös isoina hakijamäärinä. JeSSe ry:n puheenjohtaja Pocknell (2015) taas luottaa että pelaamisen koskettaessa yhä useampia ihmisiä, pian korkeakouluista valmistuvat opiskelijat tuovat uutta osaamista alalle perinteisen IT-painotteisen osaamisen ohelle. Muun muassa Jouste ja Haapala (2015) kokevatkin, että alalle tarvitaan enemmän myynti- ja markkinointihenkisiä ihmisiä, jotta elektronista urheilua saisi myytyä eteenpäin yksityisen sektorin toimijoille.

6.3. Kentän mahdollisuudet

Huolimatta siitä, että suomalaisen elektronisen urheilun talkooluonne aiheuttaa tietynlaisia rajoitteita ja riskejä, koetaan se kuitenkin myös merkittävänä mahdollisuutena ja voimauttavana tekijänä. Pienet turnaukset ja paikallistapahtumat tarjoavat tietä nuorelle aloittelevalle elektronisen urheilun harrastelijalle. Osa haastateltavista myös korosti talkootyön positiivisia vaikutuksia esimerkiksi yksilön urakehitykselle ja syrjäytymisen ehkäisemiselle.

6.3.1 Ruohonjuuritason potentiaali

Muun muassa Pocknell (2015) uskoo että ruohonjuuritasotoimintaa lisäämällä ja tuottamalla turnauksia säännöllisemmin nuoret voisivat sitoutua paremmin peliharrastukseensa. Turnausmääriä kasvattamalla myös Yle saisi enemmän toimitettavaa sisältöä, mitä oli toivottu kyselytutkimuksen aineistossa. Säännöllisyyden lisäämiseen yksi ratkaisu voi olla kansallisen mestaruusliigan ja urheiluseuratoiminnan tuominen elektroniseen urheiluun. Esimerkiksi Hiilinen (2015) visioi nykyisten suomalaisten urheiluseurojen toiminnan laajentumisesta myös elektronisen urheilun piiriin. Perinteisissä urheiluseuroissa rakenteet ovat jo valmiina ja toiminta on järjestäytyntä. Tällä hetkellä yhteistyötä seurojen kanssa tehdään tapahtumainfrastruktuurin muodostamisessa, esimerkiksi tapahtuman kahvion ylläpitäminen on saatettu ulkoistaa paikalliselle urheiluseuralle (Vimpari, Vuorinen 2015). Nykyiset elektronisen urheilun seurakuten jyvaskyläläinen JeSSe ry ja Tampereen eSports Klubi (TeSK ry) toteuttavat

muun muassa kisakatsomoita ja pelitapahtumia ja näin aktivoivat alan harrastajia yhteisölliseen toimintaan (Pocknell 2015). 100k on satakuntalainen pelinuorisotyön seura ja toimija, joka järjestää muun muassa valmennus- ja turnaustoimintaa (100k 2015). 100k palkittiin vastikää vuoden pelikasvattajana (Pelikasvatus 2015).

Poikkeuksetta kaikki haastateltavista kokivat, että yhteistyötä toimijoiden välillä pitäisi vielä kehittää. Tapahtumien välistä yhteistyötä hillitsee niiden maantieteellinen levinneisyys ja pitkät välimatkat Suomessa, joka aiheuttaa kustannuksia matkakulujen muodossa (Jouste 2015). Jouste (2015) kuitenkin kokee että yhteistyö on kasvanut ja kehittynyt kokoajan, vaikka se onkin hidasta toimintaa. Hiilinen (2015) lisää myös että pelaajien näkökulma pitäisi saada paremmin esille, koska Suomen kentältä puuttuu pelaajayhdistys, joka ajaisi yksimäa pelaajien etua. Yksi askel pelaajakentän organisoimiseen on SEUL:n pelaajarekisteri, joka on toistaiseksi kehityksen alla (Jouste 2015).

Muun muassa Leppänen (2015) uskoo että kansallinen mestaruusliiga tulisi vaikuttamaan alaan monella tapaa positiivisesti. Säännöllinen liiga sitouttaa pelaajia harrastukseen ja mahdollisuus kilpailla Suomen parhaiden kanssa motivoi jo itsessään pelaajia. Haapala (2015) muistuttaa että liiga tarvitsee selkeät säännöt ja rangaistukset, jotta joukkueet myös sitoutuvat liigan toimintaan. Selkeä säännöstö on myös edellytys sille että elektroninen urheilu ja liiga voidaan nähdä vakavana lajina muiden urheilulajien joukossa.

6.4 E-urheilun imago Suomessa

Kaikki haastateltavat ovat yksimielisiä siitä että elektronisen urheilun imago on yleisesti parantunut Suomessa viimeisen parin vuoden aikana. Ammattipelaaja Saarinen (2015) ei ole itse henkilökohtaisesti kohdannut negatiivisia reaktiota kertoessaan ihmisille ammatistaan ja ihmiset ovat usein osoittaneet kiinnostusta hänen uravalintaa kohtaan. Pelikasvatuksen tutkija Mikko Meriläinen (2015) uskookin, että suhtautuminen on osittain kääntynyt päinvastaiseksi edellisiltä vuosikymmeniltä, jolloin pelaaminen oli vielä marginaalisempi ilmiö ja sen harrastajia saatettiin syrjiä. Nykyään nuori voi joutua sosiaalisen piirin ulkopuolelle, mikäli ei ole mukana pelikuviossa (Meriläi-

nen 2015). Vimpari ja Haapala (2015) nostavakin esille, että LAN-tapahtumat toteutuvat epäsuorasti nuorisotyötä aktivoimalla nuoria ja tarjoamalla heille tilan, jossa voi toteuttaa harrastustaan osana luotettavaa yhteisöä. Haapala (2015) toteaa vapaaehtoistoiminnan vaikuttavan positiivisesti yksilöiden työllistymiseen ja urakehitykseen ja Vimpari (2015) korostaa tapahtumien yhteisöllisyyden kehittävän kävijöiden sosiaalisia suhteita.

Toisaalta esimerkiksi Alanen (2015) kokee että monet vanhemmat eivät välttämättä vieläkään ymmärrä nuorten pelaamisharrastusta ja sen eteen imagon kohennustyötä tulisi jatkaa esimerkiksi toteuttamalla enemmän tapahtumia joissa myös vanhemmat voisivat olla läsnä. Monialaista yhteistyötä tekemällä myös vanhemmat voidaan saavuttaa helpommin. Esimerkiksi Alasen (2015) RCTIC-joukkueorganisaatio järjesti vuoden 2015 Simerock-musiikkifestivaaleille eSports-loungen, jossa nuoret pääsivät pelaamaan ja vanhemmat saattoivat tutustua elektroniseen urheiluun lajina ja yhtenä kulttuurin muotona musiikkifestivaalin ohella.

Ylen mukaantulo on vaikuttanut positiivisesti elektronisen urheilun läpiviemiseen myös vanhemmalle sukupolvelle (Hämälä 2015) ja muun muassa Hiilinen (2015) pitää tärkeänä sitä, että Yle jatkaa niin sanottua sivistystyötä aiheen parissa ja pitää sisältönsä suunnattuna lajista tietämättömille. Tämä tosin eroaa SVT:n elektronisen urheilun toimituksesta, jonka kohderyhmänä ovat pelaamisesta kiinnostuneet ihmiset, ne jotka pelaavat tänä päivänä ja ne jotka tykkäävät toisinaan seurata elektronisen urheilun otteluita. Tulee kuitenkin ottaa huomioon että Ruotsissa on elektronisella urheilulla erittäin laaja kohderyhmä ja yleisesti ihmisillä on käsitys siitä mistä on kyse, vaikka eivät aina ymmärtäisi sen suosiota. (Gerhardsson 2015.) Tällöin niin sanottua kansankasvatustyöstä on voitu siirtyä palvelemaan paremmin pelaamisesta kiinnostuneita. Tosin Gerhardsson (2015) toteaa, että edelleen tavallisissa televisiolähetyksissä termistöä käännetään hieman helpommin ymmärrettäväksi.

6.4.1 Ulkoiset sidosryhmät

Pocknell (2015) kokee, että Veikkauksen mukaantulo elektronisen urheilun markkinoille on positiivinen asia ja sen vaikutus alalle koetaan (mm. Alanen & Karjalainen

2015) samankaltaisena kuin Ylen – iso ja kaikille tuttu toimija, joka antaa myös suuren yleisön ymmärtää että e-urheilu on hyväksyttävä ilmiö. Lisäksi Veikkauksen läsnäolon myötä myös enemmän vedonlyöntituloja ohjautuu Suomeen eikä ulkomaalaisille verkkotoimijoille, jotka ovat myös reagoineet elektronisen urheilun nousuun ja tarjonneet omia kohteita. Imagon kohennuksen lisäksi Veikkauksen positiivisia vaikutuksia alalle on veikkausvarojen ohjautuminen Opetus ja kulttuuriministeriön kautta suomalaiseen elektronisen urheilun toimintaan, kuten alan järjestöjen toiminnan tukemiseen (Pocknell 2015). Lisäksi Veikkaus on myös vastuullinen toimija, joka ennaltaehkäisee ongelmapelaamista vähentämällä esimerkiksi addiktiota lisääviä tekijöitä omissa rahapeleissään. (Heilala 2015)

Yleisesti vedonlyönti nähdään alan kasvua tukevana ilmiönä huolimatta sen aiheuttamista lieveilmiöistä, kuten sopupelit ja edellä mainittu ongelmapelaaminen. (Saari-
nen, Karjalainen & Leppänen 2015). Karjalainen (2015) kokee elektronisen urheilun kansainvälisten turnausten runsauden ja järjestäytymättömyyden yhtenä haasteena Veikkauksen toiminnalle. Runsaasta tarjonnasta on vaikea valita asiakkaita eniten kiinnostavat turnaukset veikkauskohteiksi. Myös joukkueiden ja pelaajien tiheä vaihtuminen tekee vedonlyöntikertoimien suunnittelusta vaikeaa.

Ylellä on kuitenkin ollut positiivinen vaikutus Veikkauksen peleissä tapahtuviin vaihtoihin ja Karjalainen (2015) toivookin että jatkossa Yle näyttäisi useampia turnauksia. Arvion mukaan suorat TV2-lähetykset kaksin- tai kolminkertaistavat vaihtojen määrät (Karjalainen 2015a). Erityisesti joukkuelajit, kuten CS:GO ja Dota 2 kiinnostavat Veikkauksen asiakkaita eniten. Veikkauksen elektronisen urheilun kohteet on otettu hyvin vastaan: kohteita on viimeisen vuoden aikana tarjottu 400 kpl, joihin on osallistunut yhteensä 18 000 asiakasta. Veikkauksen elektronisen urheilun vedonlyöntikohteisiin osallistuneiden keski-ikä on 37,4 vuotta. (Karjalainen 2015a.) Keski-ikä on yllättävän korkea verrattuna kyselytutkimuksen tuottamaan aineistoon, jossa vastaajien määrä laskee hyvin merkittävästi yli kolmekymmentävuotiaiden kohdalla. Tämä voidaan kuitenkin nähdä positiivisena asiana elektronisen urheilun tunnettuuden lisäämisen ja uuden yleisön tavoittamisen kannalta.

6.5. Pelit seuraamisen kohteena

Haastatteluilla selvitettiin myös alan toimijoiden näkemyksiä pelilähetysten seurattavuuteen vaikuttavista tekijöistä. Poikkeuksetta kaikki haastateltavat kokivat nykyisistä suosituimmista kilpapeleistä CS:GO:n luontevimmaksi pelivaihtoehdoksi Ylen toimitettavaksi vielä tässä vaiheessa. Muun muassa Saarinen (2015) toteaa CS:GO:n olevan uudelle katsojalle helpoin ymmärtää sen yksinkertaisten tavoitteiden vuoksi. Myös kyselytutkimuksen aineisto osoittaa että CS:GO saavuttaa tämän hetkisistä kilpapeleistä isoimmat katsojaluvut Ylen lähetyksissä. Vimpari (2015) huomautti kuitenkin negatiivisena tekijänä CS:GO:n väkivaltaisuuden, mikä saattaa aiheuttaa etenkin vanhemmassa katsojakunnassa vastareaktion ja kärjistettynä peli saatetaan liittää osasyiksi aggressiivisten nuorten käyttäytymiselle. Henkilökuvilla ja muilla tietoisuutta kasvattavilla sisällöillä voidaan kuitenkin vaikuttaa positiivisesti alan imagoon ja murtaa alaan kohdistuvia ennakkoluuloja. Tämänkin takia olisi tärkeää tuoda esille myös muita kilpapelejä, jotta alasta ei muodostuisi kuvaa yksipuolisena väkivaltapelien harrastamisena.

Elektronisen urheilun lajien kirjo on suuri ja muun muassa Jouste ja Karjalainen (2015) toivovatkin että Yle näyttäisi monipuolisemmin eri pelejä aina uusien yleisöjen tavoittamiseksi. Myös kyselytutkimuksen aineisto osoitti esimerkiksi League of Legends –pelin nauttivan suurta suosiota suomalaisen yleisön keskuudessa ja sitä toivottiin näytettäväksi Ylen kanavissa. Sekä kysely- että haastattelututkimuksella selvitettiin mitkä tekijät vaikuttavat pelin seurattavuuteen ja niillä haettiin vastauksia miten jatkossa voisi toimittaa myös muita pelejä CS:GO:n ohella. Haastatteluissa selostajan rooli ilmeni kaikkein merkittävimpänä seurattavuuteen vaikuttavana tekijänä. Toiseksi alan vielä ollessa uusi, esimerkiksi Alanen (2015) kuvailee selostajan hyväksi ominaisuuksiksi opastavan asenteen ja selkokieliisyyden. Pelitilanteiden avaaminen ymmärrettävästi ja suomenkielisen terminologian käyttäminen pelikohtaisen termistön sijaan tekevät lähetyksistä katsojaystäväällisempiä uudelle yleisölle. Lisäksi esimerkiksi Haapala ja Pocknell (2015) kokevat että pelissä pitää olla vauhtia ja jännittäviä tilanteita, joten selostajalla on lisäksi tärkeä rooli intensiivisen tunnelman ylläpitämisessä.

Hiilinen (2015) selostajana kokee että pelien toimittamisessa on haastavaa saada pelaajan todellinen taitotaso katsojan nähtäväksi. Esimerkiksi taistelupeleissä pelaajien syöttämät monimutkaiset ja ruuduntarkat ohjainkomennot eivät näytöltä välity yhtä vakuuttavilta kuin mitä se todellisuudessa pelaajalta vaatii. CS:GO:ssa sen sijaan hyvät yksilösuoritukset ovat silmin todistettavissa. Uudelle yleisölle taitotasoja voi avata esimerkiksi asiantuntija-analyyseillä lähetysten yhteydessä (Alanen 2015).

6.6. Yle elektronisen urheilun toimijana

Haastatteluiden viimeisenä aihealueena oli Yle, jossa haastateltavilta tiedusteltiin muun muassa heidän kokemuksiaan Ylestä yhteistyökumppanina ja elektronisen urheilun toimijana. Lisäksi heiltä pyydettiin kehitysehdotuksia toiminnan kehittämiseksi. Erityisesti osa tapahtumajärjestäjistä koki, että yhteistyö ei aina ole sujunut toivotun mukaisesti, mutta tulevaisuuden yhteistyökuvioita odotettiin positiivisin mielin. Kehitysehdotukset taas keskittyivät lähinnä erilaisiin lähetys sisältöihin.

6.6.1 Yhteistyö tapahtumissa

Tapahtumajärjestäjät kokivat suurimmaksi ongelmaksi Ylen kanssa tehtävässä yhteistyössä kommunikoinnin hankaluuden. Osa ei tiennyt kehen Ylellä pitäisi ottaa yhteyttä tapahtumatoimittamiseen liittyen ja osalla tiedonsaanti oli puutteellista. Yleltä oltiin usein liian lyhyellä varoitusajalla yhteydessä ja tapahtumajärjestäjät eivät pystyneet reagoimaan yhteydenottoon tai joutuivat organisoimaan nopealla aikataululla lähetyspuitteet kuntoon (Vimpari, Haapala 2015). Ammattipelaaja Saarisen (2015) kokemukset yhteistyöstä Ylen kanssa liittyvät elokuussa 2015 esitettyyn Dota 2 -pelin The International -turnauksen suoraan lähetykseen, jossa hän toimi kommentaattorin roolissa. Hänen näkökulmastaan toiminta ei ollut kovinkaan järjestelmällistä ja suunnitelmat muuttuivat lennossa. Hänestä lähetys oli kuitenkin hyvä kokeilu, mutta hän toivoi, että se suunnitelmallisempaa toteutusta.

Kommunikointivaikeuksien ratkaisemiseksi Vimpari (2015) ehdotti prosessikaavion julkaisemista, jossa käyvät ilmi yhteistyötuotannon kaikki eri vaiheet. Kaavion avulla

tapahtumajärjestäjän on helpompi hahmottaa mitä yhteistyö tulee vaatimaan sekä miten hänen tulee varata omia resurssejaan ja millä aikataululla. Yle elektronisen urheilun TV- ja Yle Areena -tuotantoja voikin tarkastella palveluina tapahtumajärjestäjille. Palvelujen visualisoimiseksi voidaan suunnitella palvelupolku, joka selkeyttää palvelun eri vaiheet erityisesti asiakkaan (tapahtumajärjestäjän) näkökulmasta. Polulle merkitään kontaktipisteet, joissa asiakas on tekemisissä palvelun kanssa. (Väätäinen 2015.) Yle e-urheilutuotantojen tapauksessa kontaktipisteet voivat olla esimerkiksi:

- Yhteydenotto (miten tapahtumajärjestäjä saa yhteyden Yleen)
- Selvitys ja sopimus pohja (mitä tuotannon toteuttaminen vaatii tapahtumajärjestäjältä / mitä Yle voi tarjota)
- Tuotannon toteutus (mitä vaiheita toteuttamiseen sisältyy)
- Tuotannon purkaminen (kuinka yhteinen tuotanto saatetaan loppuun)

Polku voidaan julkaista visuaalisena esityksenä Yle elektronisen urheilun sivuilla kontaktiosiona, josta tapahtumajärjestäjät voivat hahmottaa helposti tuotantoprosessin. Sen avulla saadaan selkeytettyä kommunikointia ja madallettua tapahtumajärjestäjien kynnystä toteuttaa yhteistyötuotantoja Ylen kanssa.

6.6.2 Yle urheilu ja elektroninen urheilu

Haapala (2015) ja Vuorinen (2015) uskovat että yhteistyö Yle e-urheilun ja Yle urheilun välillä helpottaisi tapahtumatoimittamista. Tapahtumajärjestäjille livelähetysten tuottaminen on suuri kuluerä ja vie paljon aikaa pois muusta tapahtumatuottamisesta, joten järjestäjiä helpottaisi jos Ylen oma urheilutoimitus tulisi tekemään myös LAN-tapahtumien toimittamista (Haapala 2015). Vuorinen (2015) ehdottaa että osana urheilu-uutisia tai niiden jatkeena voisi näyttää myös elektronisen urheilun uutisia, mikä lisäisi alan tunnettuutta vakavana otettavana lajina.

Myös Ruotsin yleisradioyhtiö SVT:n elektronisen urheilutoimituksen vastaava Ola Gerhardsson (2015) uskoo, että yhteistyö perinteisen urheilutoimituksen kanssa voisi olla hyödyllistä. SVT:n urheilusivuilta tulee lähitulevaisuudessa pääsemään linkin

kautta elektronisen urheilun toimituksen sivulle (Gerhardsson 2015), mikä on yhtiön sisällä ensiaskelia elektronisen urheilun ja perinteisen urheilun erottelun rikkomiseen. Vaikka elektronisen urheilun tuloksia ei siis vielä näytettäisikään suoraan urheilulähetyksissä, voi edellä mainitun kaltaisilla pienillä yksityiskohdilla rakentaa siitä tasarvoisempaa lajia muun urheilun kanssa.

6.6.3 Sisällöntuotanto

Alanen ja Leppänen (2015) toivoivat turnauslähetysten sisällöntuotantoon kehitystä. Leppänen (2015) mainitsee esimerkkeinä tilanteiden purkamista ja lajin erityispiirteiden esiintuomista – mitä virheitä tai hyviä suorituksia pelaajat tekivät, näiden tapahtumien visualisoimista esimerkiksi pelikarttaan piirtäen. Alanen (2015) kokee että Ylellä on ollut lähetyksissä hyviä analyysoijia, mutta toivoo entistä kattavampaa studio-toimintaa, jossa avattaisiin pelattavan pelin sisältöjä enemmän. Alanen (2015) ehdottaa myös lähetyksissä käytettävän selostajarepertuaarin laajentamista ja selostusmahdollisuuksien antamista myös uusille selostajille. Lisäksi Leppänen (2015) toteaa että henkilökuvat ja tarinanluonti ovat merkittäviä tekijöitä joilla pelin kiinnostavuutta voi lisätä. Hän uskoo että esimerkiksi Ruotsin kehittymistä elektronisen urheilun maana on edesauttanut se, että heillä on ollut menestyneitä joukkueita, joiden pohjalta on voinut rakentaa mielenkiintoisia tarinoita, joilla alaa voi myydä eteenpäin.

Pocknell (2015) taas toivoisi, että Ylen uutisoinnissa esiteltäisiin enemmän alan positiivisia vaikutuksia, joita muun muassa Vimpari ja Alanen (2015) toivat esiin, kuten tapahtumissa toteutuva nuorisotyö. Pocknell (2015) ehdottaa myös turnausten lähetyksen oheissisällöksi kisakatsomo-osuutta, jossa paikalliset kisakatsomot voisivat kommunikoida Ylen oman kisastudion kanssa. Seurojen järjestämät kisakatsomot antavat myönteistä kuvaa lajin harrastajista ja sen yhteisöllisyydestä. Ottamalla eri kaupungeissa järjestettäviä kisakatsomoita mukaan lähetyksiin, saadaan tuotua esille myös lajin suosion maantieteellistä laajuutta.

Lisäsisältöjen määrää voi lisätä myös ulkoistamalla sisällöntuotantoa lajin harrastajille. Kuten kyselytutkimuksen vastauksissakin nousi esille, mahdollisuutena voisi olla Yle Areenan elektronisen urheilun suoratoistosisältöjen ulkoistaminen tunnetulle

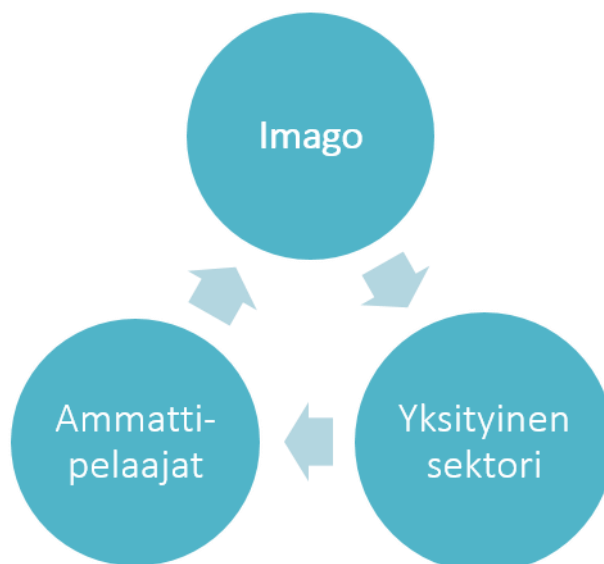
suomalaiselle kilpapelien suoratoistajalle. Jouste (2015) tosin kokee että Yle Areena suoratoistoalustana tulisi kehittyä jotta nuoret ottaisivat sen paremmin haltuunsa ja sama viesti on tulkittavissa myös kyselytutkimuksen tuottamasta aineistosta.

7 YHTEENVETO

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kartoittaa elektronisen urheilun kenttää ja selvittää miten Yle voisi kasvattaa elektronisen urheilun lähetyksiä ja minkälaisia sisältöjä sen tulisi tarjota. Tavoitteena oli myös selvittää, mitä toimenpiteitä Yle voisi tehdä edistääkseen alan tunnettuutta. Kyselytutkimus selvitti elektronisen urheilun katsojakunnan rakennetta Suomessa ja heidän mieltymyksiä elektronisen urheilun sisältöihin liittyen. Haastattelututkimus taas toi asiantuntijanäkökulmaa alan nykytilasta ja kehitystarpeista. Kysely- ja haastattelututkimuksen analyysit yhdessä antavat kehitysehdotuksia, joilla Yle voi olla mukana edistämässä suomalaisen elektronisen urheilun kasvua.

Suomalaisen elektronisen urheilun haasteet

Tutkimuksessa nousi kolme perustekijää, jotka vaikuttavat tällä hetkellä elektronisen urheilun tilaan Suomessa: *imago*, *yksityinen sektori* ja *ammattipelaajat* (kuva 2). Nämä kaikki kolme tekijää ovat oleellisesti yhteydessä toinen toisiinsa. *Imagolla* vaikutetaan siihen, miten alaan suhtaudutaan ja miten ihmiset sijoittavat elektronisen urheilun Suomen kulttuurikentällä. *Imago* vaikuttaa *yksityisen sektorin* toimijoiden halukkuuteen sijoittaa elektroniseen urheiluun, kuten esimerkiksi ammattipelaajan ja tapahtumien tukemiseen. Sponsorituki on *ammattipelaajille* elinehto elektronisen urheilun harjoittamiseen elinkeinona. Ammattipelaajat ovat elektronisen urheilun kasvot ja heillä on vastuu edistää elektronisen urheilun imagoa samanvertaisena lajina muiden urheilulajien kanssa.



Kuva 2

Haastattelu- ja kyselytutkimuksista selvisi, että elektronisen urheilun imagon koetaan kohentuneen viime vuosien aikana, mutta edelleen nähdään tärkeäksi tehdä työtä sen kehittämiseksi. Suomessa yksityisellä sektorilla on toistaiseksi harvakseltaan toimijoita jotka tukevat elektronista urheilua ja koettiin että sillä saralla tarvitaan merkittävästi kasvua, jotta ammattipelaajilla olisi paremmat olosuhteet menestymiselle, jotka puolestaan lisäisivät alan arvostusta. Edellä mainituista kolmesta perustekijöistä se, mihin Yle voi parhaiten vaikuttaa, on imago. Lähetyksillään ja sisällöillään Yle tavoittaa myös elektronisen urheilun aktiiviharrastajien ulkopuolista katsojakuntaa, jolle ilmiö on vielä uusi. Ylen roolia kuvailtiin kasvattajana tai sivistäjänä, joka tekee lajin tunnetuksi uusille yleisöille.

Elektronisen urheilun sisällöt

Kyselytutkimuksen tuottaman aineiston mukaan Ylen toivottaisiin tuottavan yhä enemmän ja aktiivisemmin elektronisen urheilun sisältöjä. Sekä kysely- että haastattelututkimuksessa suorien lähetysten lisäksi toivottiin paljon dokumentaarisia sisältöjä. Esimerkiksi pelaajien henkilökuvat koettiin tärkeiksi, ja moni haastateltavista uskoi niiden tuovan lisäarvoa lähetyksiin ja nostattavan alan kiinnostusta myös uudelle yleisölle. Lisäksi erityisesti kyselytutkimuksessa korostui toiveet vanhemmalle väestölle kohdennetuista tietosisällöistä, mikä tukee haastattelututkimuksessa esille

noussutta näkemystä Ylestä kansan sivistäjänä. Erityisesti positiivisella uutisoinnilla, kuten alan yhteisöllisyyttä korostamalla voidaan vaikuttaa myönteisesti vanhempiin, jotka eivät tunne lajia hyvin.

Kyselytutkimuksessa nousi esille Ylen läsnäolon puute suomalaisissa elektronisen urheilun tapahtumissa. Yhä useampiin tapahtumiin Jalkautumisella uskottiin saavut-tavan hyvää lisäsisältöä turnauslähetysiin. Tämä nähtiin mahdollisuutena myös osassa haastatteluita ja yhtenä kehitysehdotuksena olikin yhteistyön toteuttaminen paikallisseurojen kanssa, jotka järjestävät omia kisakatsomoitaan. Ottamalla kisakat-somot mukaan lähetysiin, saadaan turnauksiin väliaikasisältöjä ja pystytään tuo-maan esille edellä mainittua lajin yhteisöllisyyttä ja positiivista kuvaa alasta.

Turnauslähetysten ulkopuolisina sisältöinä sekä kysely- että haastattelututkimuksissa nousi esille elektronisen urheilun sisältöjen tuominen osaksi myös Ylen perinteistä urheilutoimitusta. SVT:n mallin mukaisesti tämä voidaan aluksi toteuttaa pienellä as- kelilla, kuten mahdollistamalla pääsyn perinteisen urheilutoimituksen verkkosivuilta elektroniseen urheilun sivuille. Lisäksi kyselytutkimuksen vastauksissa ehdotettiin sisällöntuotannon ulkoistamista tunnetuille pelaajille, jotka toteuttaisivat esimerkiksi Yle Areenaan omia suoratoistovideoitaan. Näin voitaisiin myös kasvattaa Ylen elekt- ronisen urheilun lähetysmääriä.

LÄHTEET

100k 2015. 100koo.org. Viitattu 24.11.2015. <http://www.100koo.org/>

Casselmann 2015. ESPN. Viitattu 17.11.2015.

http://espn.go.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing

Dictionary.com 2015. MMORPG. Viitattu 09.12.2015.

<http://dictionary.reference.com/browse/mmorpg>

Ebrand Suomi Oy 2015. Suosituimmat sosiaalisen median palvelut. Viitattu 24.11.2015.

<http://www.ebrand.fi/somejanuoret2013/suosituimmat-sosiaalisen-median-palvelut/>

Gerhardsson, Ola 2015. eSports interview. Email lauri.palonen@humak.edu 16.11.2015.

Heilala, Mikko 2015. Mitä on e-urheilu? | Veikkaus. Viitattu 19.11.2015.

<https://youtu.be/BJvWpc7d-GM?t=22m47s>

Hilgers, Jens 2015. eSports Games Chart. Viitattu 18.11.2015.

<http://www.observerward.com/esports/games/>

Holisky, Adam 2013. What we know so far about Hearthstone: Heroes of Warcraft.

Engadget. Viitattu 10.12.2015. <http://www.engadget.com/2013/03/22/hearthstone-what-we-know-so-far/>

Hämäläinen Raakel 2013. Kilpapelaamisen kehitys suomalaisissa tapahtumissa 1996-2013. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Karjalainen 2015a. Veikkauksen esports-luvut. Email lauri.palonen@humak.edu. Viitattu 17.11.2015

LeJacq, Yannick 2015. Flash. The 'God Of StarCraft'. Retires at ripe old age of 23. Kotaku. Viitattu 08.12.2015. <http://kotaku.com/flash-god-of-starcraft-retires-at-ripe-old-age-of-23-1745557475>

Meriläinen, Mikko 2015. Ylen aamu-tv 21.11.2015. Viitattu 21.11.2015. <http://areena.yle.fi/1-2398937>

Ojasalo, Katri & Moilanen, Teemu & Riitalahti, Jarmo 2010. Kehittämistyön menetelmät. Uudenlaista osaamista liiketoimintaan. s. 108, 111

Pelikasvatus 2015. 100k esports on Vuoden pelikasvattaja! Viitattu 24.11.2015. http://www.pelikasvatus.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=92%3A100k-esports-on-vuoden-vuoden-pelikasvattaja&catid=18&Itemid=101

natuCSGO 2015. The Past. The Present. The Future. Viitattu 17.11.2015. <https://youtu.be/fSOW6hczMU4>

RCTIC 2014. Saavutukset. Viitattu 17.11.2015. <http://www.rctic.org/saavutukset/>

RCTIC 2015. Mikä RCTIC? Viitattu 17.11.2015. <http://www.rctic.org/mika-rctic/>

Riot Games 2015. World Championship. 2014 numbers. Viitattu 17.11.2015. <http://www.riotgames.com/articles/20141201/1628/worlds-2014-numbers>.

SEUL 2015a. SEUL. Viitattu 17.11.2015. <http://www.seul.fi/seul/>

SEUL 2015b. Jyväskylän eSports-Seura. Viitattu 17.11.2015. <http://www.seul.fi/member/jyvaskylan-esports-seura/>

SEUL 2015c. Urheilupelit. Viitattu 24.11.2015. <http://www.seul.fi/gamegenre/urheilupelit/>

SEUL 2015d. RTS. Strategiapelit. Viitattu 24.11.2015.

<http://www.seul.fi/gamegenre/rts-strategiapelit/>

SEUL 2015e. MOBA. Areenapelit. Viitattu 24.11.2015.

<http://www.seul.fi/gamegenre/moba-areenapelit/>

SEUL 2015f. FPS. Räiskintäpelit. Viitattu 24.11.2015.

<http://www.seul.fi/gamegenre/fps-raiskintapelit/>

SEUL 2015g. Taistelupelit. Viitattu 24.11.2015.

<http://www.seul.fi/gamegenre/taistelupelit/>

SEUL 2015h. Tapahtumat. Viitattu 24.11.2015. <http://www.seul.fi/esports/tapahtumat/>

Tilastokeskus 2015. Väestöennuste. Viitattu 22.11.2015.

<http://www.kunnat.net/fi/tietopankit/tilastot/indikaatori/Sivut/ind.aspx?ind=8002&th=800>

Valve Corporation 2015. <http://www.valvesoftware.com/news/?id=17568>. 17.11.2015.

Väätäinen, Mikko 2015. Miksi jokaisen johtajan tulisi ymmärtää asiakkaiden palvelupolku? Viitattu 23.11.2015 <http://www.solita.fi/ajankohtaista/miksi-jokaisen-johtajan-tulisi-ymmartaa-palvelupolku/>

Visionist 2015. Elektronisen urheilun ABC. Osa 2. Elektronisen urheilun joukkueet. Viitattu 24.11.2015. <http://visionist.fi/2015/09/21/elektronisen-urheilun-abc-osa-2-elektronisen-urheilun-joukkueet/>

HAASTATTELUT

(Kaikissa haastatteluissa haastattelijoina olivat Richard Katajisto ja Lauri Palonen. Poikkeuksena Jere Alasen haastattelu, jossa oli vain yksi haastattelija: Lauri Palonen.)

Hiilinen, Teemu. Selostaja. 19.10.2015. Espoo

Leppänen, Joonas. Kommentaattori. 20.10.2015. Skype-haastattelu

Vimpari, Mikko. Varaprojektipäällikkö, Vectorama. 21.10.2015. Skype-haastattelu

Vuorinen, Aki. Projektipäällikkö, Insomnia. 22.10.2015. Pori

Haapala, Juha-Matti. Pääjärjestäjä, LanTrek. 26.10.2015. Skype-haastattelu

Saarinen, Kalle. Ammattipelaaja, STARK. 27.10.2015. Espoo

Karjalainen, Jani. Urheilupeliasiantuntija, Veikkaus. 27.10.2015. Vantaa

Jouste, Erkki. Puheenjohtaja, SEUL ry. 30.10.2015. Helsinki

Hämälä, Petri. Tuotantovastaava, TIHKU Group. 30.10.2015. Helsinki

Alanen, Jere. Toimitusjohtaja, RCTIC ry. 30.10.2015. Helsinki

Piiroinen, Ville. Myyntipäällikkö, Jimm's PC-Store. 5.11.2015. Skype-haastattelu

Pocknell, Alexander. Puheenjohtaja, Jyväskylän eSports-Seura. 13.11.2015. Skype-haastattelu

LIITTEET

Liite 1: Verkkokysely



Elektroninen urheilu Suomessa - kysely pelaamisesta, osallistumisesta ja seuraamisesta

Tausta

1. Minkä ikäinen olet? *

- Alle 15 vuotias
 15-19 vuotias
 20-24 vuotias
 25-29 vuotias
 30-34 vuotias
 35-39 vuotias
 Yli 40 vuotias

2. Jos pelaat, minkälainen pelaaja olet? *

Aloittelija: pelaa satunnaisesti.

Harrastaja: pelaa aktiivisesti, mutta ei välttämättä rahapalkinnoista tai osallistu turnauksiin.

Puoliammattilainen: pelaa rahapalkinnoista, mutta ei tee sitä päätoimisesti työkseen.

Ammattilainen: pelaa päätoimisesti työkseen.

- En pelaa lainkaan
 Aloittelija
 Harrastaja
 Puoliammattilainen
 Ammattilainen

3. Miten monta vuotta arvioit pelanneasi aktiivisesti? *

Aktiivinen pelaaminen: pelaa useammin kuin kerran viikossa. Mikäli et ole pelannut yhtäjaksoisesti ja olet pitänyt taukoja, arvioi kuinka kauan olet pelannut yhteensä. Kysymys koskee yleisesti kaikenlaista elektronista pelaamista.

- En pelaa tai pelaan satunnaisesti
 Alle 1
 1-2
 3-4
 5-6
 7-8
 9-10
 Yli 10

4. Jos olet pelannut alla listattuja pelejä, kuinka monta vuotta arvioisit kuluttaneasi kunkin parissa? *

Jos et ole pelannut kyseistä peliä lainkaan, jätä kohta tyhjäksi.

	Alle 1	1-2	2-3	3-4	Yli 4
Dota 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
League of Legends	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
CS:GO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Starcraft 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Heroes of the Storm	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hearthstone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
World of Warcraft	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Guild Wars 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Smash Bros (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Tekken (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Street Fighter (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
FIFA (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
NHL (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Call of Duty (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Battlefield (sarja)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Elektronisen urheilun seuraamisesta yleisesti

5. Jos seuraat elektronista urheilua, mitä seuraavista vaihtoehtoista käytät ja kuinka monta tuntia arvioit kuluttavasi kuhunkin vaihtoehtoon vuodessa?

Vastaa osallistumistuntien mukaan.

	En käytä lainkaan	Alle 5	5-10	11-16	17-20	21-25	26-30	yli 30
Twitch.tv *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yle Areena *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Yle TV 2 (suora) *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
YouTube *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hitbox.tv *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pelien sisäiset suoratoistopalvelut *	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muu, mikä? <input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Kuinka moneen elektronisen urheilun tapahtumaan arvioit osallistuvasi vuosittain? *

Osallistumisella tarkoitetaan tässä yhteydessä turnauksiin ja/tai tapahtumiin osallistumista yleisön jäsenenä, fyysisesti tapahtumapaikalla.

- En osallistu lainkaan
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- Yli 5

7. Minkälaisia sisältöjä seuraat tai seuraisit mieluiten?

Valitse enintään kaksi (2) sinulle mieluisinta vaihtoehtoa.

- Suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista
- Koosteet turnauksista ja tapahtumista
- Henkilökuvat ammattilaispelaajista
- Elektronisen urheilun peliesittelyt
- Opetusvideot
- Muu, mikä?

8. Mitä seuraavia pelejä koskevaa elektronista urheilua seuraat vähintään kerran kuukaudessa?

Seuraamisella tarkoitetaan tässä yhteydessä turnauksiin ja tapahtumiin osallistumista osana yleisöä tai suoratoistopalveluiden välityksellä. Jos et seuraa kyseistä peliä koskevaa elektronista urheilua, jätä kohta tyhjäksi.

- Dota 2
- League of Legends
- CS:GO
- Starcraft 2
- Heroes of the Storm
- Hearthstone
- World of Warcraft
- Guild Wars 2
- Smash Bros (sarja)
- Tekken (sarja)
- Street Fighter (sarja)
- FIFA (sarja)
- NHL (sarja)
- Call of Duty (sarja)
- Battlefield (sarja)

Muu, mikä?

Yle ja elektroninen urheilu

9. Miten merkittäväksi koet Ylen roolin elektronisen urheilun tunnettuuden lisäämisessä Suomessa? *

- 1 Erittäin merkityksetön
2 Melko merkityksetön
3 Melko merkittävä
4 Erittäin merkittävä

Erittäin merkityksetön 1 2 3 4 Erittäin merkittävä

10. Mistä seuraavista elektronisen urheilun peleistä haluaisit Ylen toimittavan enemmän sisältöjä?

Valitse enintään kolme (3) sinulle tärkeintä vaihtoehtoa. Toimitettavat sisällöt tarkoittavat tässä yhteydessä esimerkiksi suoria lähetyksiä turnauksista ja tapahtumista, koosteita turnauksista ja tapahtumista, pelaajien henkilökuvia ja peliesittelyitä.

- Dota 2
 League of Legends
 CS:GO
 Starcraft 2
 Heroes of the Storm
 Hearthstone
 World of Warcraft
 Guild Wars 2
 Smash Bros (sarja)
 Tekken (sarja)
 Street Fighter (sarja)
 FIFA (sarja)
 NHL (sarja)
 Call of Duty (sarja)
 Battlefield (sarja)
 Muu, mikä?

11. Minkälaisia sisältöjä toivot näkeväsi enemmän Yle Areenassa? *

Valitse enintään kaksi (2) sinulle tärkeintä vaihtoehtoa.

- Suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista
 Koosteet turnauksista ja tapahtumista
 Henkilökuvat ammattilaispelaajista
 Elektronisen urheilun peliesittelyt
 Opetusvideot
 Muu, mikä?

12. Minkälaisia sisältöjä toivot näkeväsi enemmän Yle TV2 -kanavalla?

Valitse enintään kaksi (2) sinulle tärkeintä vaihtoehtoa.

- Suorat lähetykset turnauksista ja tapahtumista
 Koosteet turnauksista ja tapahtumista
 Henkilökuvat ammattilaispelaajista
 Elektronisen urheilun peliesittelyt
 Opetusvideot
 Muu, mikä?

13. Mitkä seuraavista Ylen e-urheiluosaston julkaisukanavista ovat tai voisivat olla sinulle luontevimpia tapoja seurata elektronista urheilua koskevaa viestintää? *

Valitse kolme (3) sinulle tärkeintä vaihtoehtoa.

- Twitter
 Facebook
 Verkkosivut
 Instagram
 Snapchat
 Flickr
 WhatsApp
 Muu, mikä?

14. Minkälaisia kirjallisia sisältöjä toivot Ylen elektronisen urheilun osaston toimittavan enemmän?

Mistä elektroniseen urheiluun liittyvistä aiheista olisit kiinnostunut lukemaan enemmän? Esimerkiksi blogitekstit, turnausilastot, pelaajien henkilökuvat, turnauskoosteet jne.

15. Miten merkittäväksi koet seuraavat vaihtoehdot, jos arvioit elektronisen urheilun seuraamisen mielekkyyttä omalta osaltasi? *

Suoratoiston interaktiivisuudella tarkoitetaan tässä yhteydessä esimerkiksi chat-palvelua.

	Erittäin merkityksetön	Melko merkityksetön	Melko merkittävä	Erittäin merkittävä
Pelaajien persoonallisuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juontajan ja kommentaattorin persoonallisuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Seurattava laji/peli	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suoratoiston interaktiivisuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Suoratoistetun videon laatu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Muun pelaamisen seuraamisesta yleisesti

16. Minkälaisia pelejä seuraat, jos elektroninen urheilu jätetään huomiotta?

Seuraamisella tarkoitetaan tässä yhteydessä mitä tahansa suoratoistoon perustuvan tekniikan käyttöä. Jos et seuraa minkäänlaisia pelejä elektronisen urheilun ulkopuolella, jätä vastauskohdat tyhjiksi.

- Seikkailupelit
- Räiskintäpelit
- Roolipelit
- Autopelit
- Lentopelit
- Selviytymispelit
- Strategiapelit
- Simulaatiopelit
- Taistelupelit
- Tasoloikkapelit
- Tanssipelit
- Muu, mikä?

17. Jos seuraat, minkälaiset toiminnalliset sisällöt kiinnostavat eniten?

Toiminnallisilla sisällöillä tarkoitetaan tässä yhteydessä sitä, millä erityisellä tavalla tai mistä näkökulmasta seurattavaa peliä pelataan. Let's play -videoilla tarkoitetaan vapaamuotoista pelaamista pelaajan kommentoimissa.

- Speedrun
- Let's play -videot
- Peliarvostelut
- Peliesittelyt
- Opetusvideot
- Muu, mikä?

18. Miten Yle voisi toiminnallaan kasvattaa alan tunnettuutta ja arvostusta? Voisiko Yle tehdä jotain toisin, jotta lopputulos olisi parempi?