



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

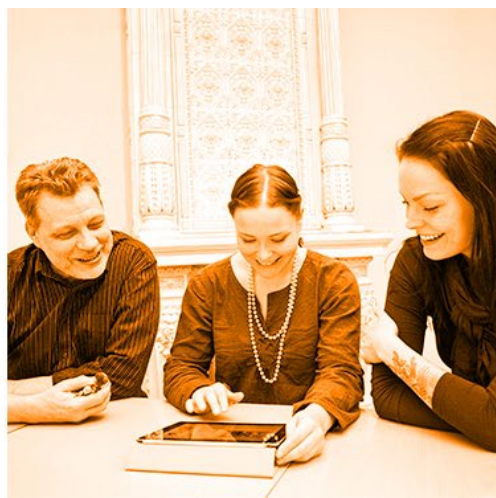
Tämä on rinnakkaistalenne.

This is a self-archived version of the original article.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä /

To cite this article:

Röksä, Jarmo (2019). Vapise jääkiekko, täältä tulee e-urheilu! Nuorisotyö 3/2019, 15.



Vapise jääkiekko, täältä tulee e-urheilu!

Teksti ja kuva: Jarmo Röksä, viestintäpäällikkö, Humanistinen ammattikorkeakoulu



Nuoret pelaavat paljon tietokonepelejä ja e-urheilua seurataan yhä enemmän myös penkkiurheiluna. Laji on juuri noussut suosituimmaksi urheilulajiksi nuorten, 18-29-vuotiaiden miesten, keskuudessa ohittaen jääkiekon. Mutta mistä e-urheilussa on kyse? Onko lajin harrastaminen mahdollista kaikille? Onko syytä huoleen?

Nuorten vapaa-aikatutkimuksen (2018) mukaan e-pelaaminen on suosituin vapaa-ajan harrastus. 36 prosenttia nuorista pelaa päivittäin, 56 prosenttia viikoittain ja 63 prosenttia vähintään kerran kuussa. Pelaaminen korreloi erittäin pitkiin ruutu-aikoihin.

Harrastuksesta höntsäpelaamiseen ja ammattiurheiluun

E-urheilun saama huomio on kasvattanut kavereiden kanssa pelaamista. Suomen elektronisen urheilun liitto arvioi Suomessa olevan noin 80 000 aktiivista pelaajaa. Joukossa on niin nettiturnauksiin osallistuvia höntsätimejä kuin rahaliigoissa pelaavia ammattilaisjoukkueita.

Telia aloitti Suomen ensimmäisen e-urheiluliigan vuonna 2019. Mukana on kahdeksan ammattimaisesti toimivaa joukkuetta. Myös jääkiekosta tuttu HIFK on mukana Helsinki REDS joukkueellaan.

Turnauksissa liikkuvat isot rahat

Menestyneimmät suomalaispelaajat ansaitsevat miljoonia. Alan palkintosummat ovat nopeasti kasvaneet 149 miljoonaan dollariin. Kasvuvauhdin jatkuessa rahapotti saavuttaa Golfin PGA-kiertueen 376 miljoonaa muutamassa vuodessa.

E-urheilua ja golfia yhdistää lajin kalleus. Tietokoneet, erilaiset erikoisvarusteet, nopeat yhteydet ja kuukausimaksut ovat tuhansia euroja. Ja siellä, missä tarvikkeet ovat kalliita ja raha liikkuu, myös sponsoreilla on rahaa.

Pelaaminen pitää mahdollistaa kaikille

Kalliiden urheiluharrastusten eriarvoistavasta vaikutuksesta puhutaan paljon. Jääkiekko, jalkapallo, taitoluistelu ja nyt e-urheilu ovat lajeja, jotka eivät ole kaikille halukkaille mahdollisia.

Pelaaminen kasvattaa nuoren sosiaalisia taitoja. Se valmentaa selviytymään digitalisoituvassa yhteiskunnassa ja kasvattaa kansainvälisyyteen. Pelikaverit ovat kaikkialta maailmasta.

Pelaamisen on oltava mahdollista kaikille taustasta riippumatta. Kyse on tasa-arvosta. Monet nuorisotalot, kirjastot ja oppilaitokset tarjoavat peleihin turvallisia ja valvottuja ympäristöjä. Niiden ongelmana on, että tiloja on vähän eivätkä ne vastaa pelaajien tai peliturnausten vuorokausirytmää. Muille lajeille on pelikenttäänsä, mutta e-urheilulle ei tarjota tiloja harrastajamäärien suhteessa.

Suomessa on säätiöitä, jotka myöntävät tukea perinteisten urheilulajien harrastusvälineisiin. Myös e-urheiluharrastusta pitäisi tukea, jotta digitaalinen kiulu nuorten välillä ei kasvaisi liian suureksi.

Jarmo Röksä

Viestintäpäällikkö, Humanistinen ammattikorkeakoulu

Kirjoittaja osallistuu Humakin järjestämään e-urheilupaneeliin Nuori 2020-tapahtumassa.

Kirjoituksen lähteenä on käytetty Tietoviikkoa, Suomen elektronisen urheilun liiton sivuja, Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimusta 2018