



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Emir Hasanovic

# Sijoittaminen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun

Liiketalous  
2020

## TIIVISTELMÄ

Tekijä	Emir Hasanovic
Opinnäytetyön nimi	Sijoittaminen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun
Vuosi	2020
Kieli	Suomi
Sivumäärä	74 + 1 Liite
Ohjaaja	Timo Malin

---

Elektroninen urheilu on noussut hitaasti valtavaksi ilmiöksi maailmanlaajuisesti. Elektronisen urheilun kiinnostuksen valtava kasvu voidaan nähdä monella eri tavalla kuten niin, että investoinnit ja tulot ovat nousseet räjähdysmäisesti viime vuosina. Tässä opinnäytetyössä perehdytään sijoittamiseen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun ja tavoitteena on selvittää, onko siihen kannattavaa sijoittaa sekä minkälaisia sijoituskohteita toimialalla on.

Teorettinen viitekehys keskittyy osakesijoittamiseen, elektronisen urheiluun, Pohjoismaisen elektronisen urheilun markkinoihin ja lopuksi esitellään sijoituskohteet sekä niiden tunnusluvut. Tutkimusaineisto koostuu toimialojen kirjallisuudesta ja mediateksteistä. Opinnäytetyön empiirisessä luvussa toteutettiin laadullisen tutkimuksenmenetelmää. Aineistonkeruumenetelmänä hyödynnettiin teemahaastattelua ja tätä opinnäytetyötä varten haastateltiin yhdeksän henkilöä, jotka toimivat elektronisen urheilun ja sijoittamisen alalla.

Tutkimuksesta selviävät Pohjoismaisen elektronisen urheilun yritykset, joihin voi sijoittaa, sekä tietoa erilaisista segmenteistä. Tutkimustuloksia tarkasteltaessa saadaan selville haastateltavien mielipiteitä ja näkökulmia Pohjoismaisesta elektronisesta urheilusta yleisesti ja sijoituskohteena. Johtopäätös luvussa tarkastellaan Pohjoismaisen elektronisen urheilun sijoituskohteiden tunnuslukuja ja segmenttien luokitteluja, sekä yleisesti tietoa sijoittamisen kannattavuutta.

## ABSTRACT

Author	Emir Hasanovic
Title	Investing Nordic electronic sports
Year	2020
Language	Finnish
Pages	74 + 1 Appendice
Name of Supervisor	Timo Malin

---

Electronic sports have slowly become a huge phenomenon worldwide. The enormous increase in interest in electronic sports can be viewed in many different ways, as investments and revenues have exploded in recent years. This thesis focused on investing in Nordic electronic sports and the aim was to find out whether it is profitable to invest in it and what kind of investment targets the industry has.

The theoretical framework focused on equity investment, electronic sports, the Nordic electronic sports market and finally, presents investments targets and their key figures. The research material consists of industry literature and media texts. In the empirical study of the thesis, a qualitative research method was implemented. As a data collection method, a thematic interview was utilized and for this thesis, nine people working in the field of electronic sports and investing were interviewed.

The study revealed the Nordic electronic sports companies in which it is possible to invest, as well the information on different segments. Examining the research results, the opinions and perspectives of the interviewees on Nordic electronic sports in general and as an investment target can be found out. Conclusion chapter examines the key figures of Nordic electronic sports investment targets and segment classifications, as well the profitability of investments in general.

---

Keywords	Nordic countries, investing, equity investing, electronic sports, listed shares
----------	---

# SISÄLLYS

## TIIVISTELMÄ

## ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	8
1.1	Tutkimuskysymys, tutkimuksen tavoite ja rajaus.....	8
1.2	Tutkimuksen rakenne.....	9
1.3	Tutkimuksen toteutus.....	10
2	SIJOITTAMINEN.....	11
2.1	Mitä sijoittaminen on?.....	11
2.2	Mitä osakesijoittaminen on?.....	11
2.3	Tuotto.....	12
2.4	Riskit.....	12
2.5	Riskimittarit.....	14
2.6	Hajauttaminen minimoi riskiä.....	14
2.7	Tunnusluvut.....	15
2.8	Osakkeiden verotus.....	16
2.9	Miksi sijoittaa osakkeisiin?.....	17
2.10	Miten sijoittaa osakkeisiin?.....	19
3	ELEKTRONINEN URHEILU.....	20
3.1	Mitä on elektroninen urheilu?.....	20
3.2	Elektronisen urheilun historia.....	21
3.3	Elektronisen urheilun nykypäivä ja tulevaisuuden näkymät.....	22
4	ELEKTRONISEN URHEILUN MARKKINAT POHJOISMAISSA.....	28
4.1	Suomi.....	28
4.2	Ruotsi.....	29
4.3	Norja.....	30
4.4	Tanska.....	31
5	POHJOISMAISEN ELEKTRONISEN URHEILUN SIJOITUSKOHTEET.....	33
5.1	Tiimiorganisaatiot, tapahtumakoordinaattorit ja suoratoistopalvelut.....	34
5.1.1	Astralis Group A/S.....	35

5.1.2	PARKEN Sport & Entertainment A/S .....	36
5.1.3	Modern Times Group MTG AB .....	37
5.1.4	ESEN eSports AB .....	38
5.1.5	Telia Company AB .....	39
5.1.6	Play Magnus Group AS .....	40
5.1.7	Elisa Oyj.....	41
5.2	Pelikehittäjät, pelijulkaisijat ja media alustat.....	42
5.2.1	Enad Global 7 AB .....	43
5.2.2	Embracer Group AB .....	44
5.2.3	Paradox Interactive AB .....	44
5.2.4	MOBA Network AB .....	45
5.2.5	Game Chest Group AB .....	46
5.3	Kulutustuote valmistajat .....	47
5.3.1	Northbaze Group AB .....	47
5.3.2	Tobii AB .....	48
6	EMPIIRINEN TUTKIMUS .....	50
6.1	Teoreettinen viitekehys.....	50
6.2	Tutkimusmenetelmät, aineistonkeruumenetelmät ja aineiston analyysi..	51
6.3	Tutkimukseen osallistuneet henkilöt.....	53
7	TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	56
7.1	Elektronisen urheilun nykytila ja tunnettavuus Pohjoismaissa.....	56
7.2	Elektronisen urheilun tulevaisuus Pohjoismaissa .....	57
7.3	Elektronisen urheilun kasvu haasteet.....	57
7.4	Potentiaalisimmat elektronisen urheilun sijoituskohteet .....	58
7.5	Riskialttiimmat elektronisen urheilun sijoituskohteet .....	59
7.6	Elektroniseen urheiluun sijoittamisen tuotto-odotukset.....	60
8	TUTKIMUKSEN JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA .....	62
8.1	Johtopäätökset.....	62
8.2	Tutkimuksen luotettavuus .....	65
8.3	Pohdinta ja jatkotutkimusehdotus .....	66
	LÄHTEET .....	68
	LIITTEET .....	74

## KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO

<b>Kuvio 1.</b> Erisijoitusmuotojen riski ja tuotto jakautuminen.	13
<b>Kuvio 2.</b> Hajautetun salkun riski.	15
<b>Kuvio 3.</b> Reaalituottoindeksit.	18
<b>Kuvio 4.</b> Korkoa korolle ilmiö.	19
<b>Kuvio 5.</b> Elektronisen urheilun tulojen kasvuennuste.	23
<b>Kuvio 6.</b> Maailmanlaajuisen elektronisen urheilun kasvuennusteet.	23
<b>Kuvio 7.</b> Elektronisen urheilun tulovirrat.	24
<b>Kuvio 8.</b> Sijoitusten jakautuminen sijoittajaryhmittäin ja investointien määrä.	25
<b>Kuvio 9.</b> Elektronisen urheilun yleisön kasvuennuste.	26
<b>Kuvio 10.</b> Ammattilaisia elektronisen urheilun pelaajia yhteensä.	26
<b>Kuvio 11.</b> Palkintopotit suosituimmissa elektronisen urheilun peleissä.	27
<b>Kuvio 12.</b> Isoimmat elektronisen urheilun pelit katsojamäärien mukaan.	27
<b>Kuvio 13.</b> Elektronisen urheilun ekosysteemi.	34
<b>Kuvio 14.</b> Astralis Group osakkeen hinnan kehitys.	36
<b>Kuvio 15.</b> PARKEN Sport & Entertainment osakkeen hinnan kehitys.	37
<b>Kuvio 16.</b> Modern Times Group MTG B osakkeen hinnan kehitys.	38
<b>Kuvio 17.</b> ESEN eSports osakkeen hinnan kehitys.	39
<b>Kuvio 18.</b> Telia Company osakkeen hinnan kehitys.	40
<b>Kuvio 19.</b> Play Magnus Group osakkeen hinnan kehitys.	41
<b>Kuvio 20.</b> Elisa osakkeen hinnan kehitys.	42
<b>Kuvio 21.</b> Enad Global 7 osakkeen hinnan kehitys.	43
<b>Kuvio 22.</b> Embracer Group B osakkeen hinnan kehitys.	44
<b>Kuvio 23.</b> Paradox Interactive osakkeen hinnan kehitys.	45
<b>Kuvio 24.</b> MOBA Network osakkeen hinnan kehitys.	46
<b>Kuvio 25.</b> Game Chest Group osakkeen hinnan kehitys.	47
<b>Kuvio 26.</b> Northbaze Group osakkeen hinnan kehitys.	48
<b>Kuvio 27.</b> Tobii osakkeen hinnan kehitys.	49
<b>Kuvio 28.</b> Teoreettinen viitekehys.	50

<b>Taulukko 1.</b> Astralis Group osakkeen hinta ja tunnusluvut.....	36
<b>Taulukko 2.</b> PARKEN Sport & Entertainment osakkeen hinta ja tunnusluvut. ...	37
<b>Taulukko 3.</b> Modern Times Group B osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	38
<b>Taulukko 4.</b> ESEN eSports osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	39
<b>Taulukko 5.</b> Telia Company osakkeen hinta ja tunnusluvut.....	40
<b>Taulukko 6.</b> Play Magnus osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	41
<b>Taulukko 7.</b> Elisa osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	42
<b>Taulukko 8.</b> Enad Global 7 osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	43
<b>Taulukko 9.</b> Embracer Group B osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	44
<b>Taulukko 10.</b> Paradox Interactive osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	45
<b>Taulukko 11.</b> MOBA Network osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	46
<b>Taulukko 12.</b> Game Chest Group osakkeen hinta ja tunnusluvut. ....	47
<b>Taulukko 13.</b> Northbaze Group osakkeen hinta ja tunnusluvut.....	48
<b>Taulukko 14.</b> Tobii osakkeen hinta ja tunnusluvut.....	49

## **LIITELUETTELO**

**LIITE 1.** Kvalitatiivisen tutkimuksen teemahaastattelulomake

## 1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö käsittelee osakesijoittamista Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun ja sen tuomasta mahdollisesta tuottopotentiaalista. Olen sijoittanut vuosien varrella erilaisiin sijoitusinstrumentteihin, mutta en vielä elektroniseen urheiluun ja olen tietoinen, että elektroninen urheilu on nopeasti kasvava ala maailmanlaajuisesti.

Osakesijoittaminen on yksi monesta sijoittamisen eri muodoista ja se kannattaa ehdottomasti aloittaa, jos henkilölle on kertynyt varallisuutta, joka makaa pankkitilillä tuottamatta mitään. Pankkitilillä oleva varallisuuden arvo laskee pitkän ajan kuluessa, koska maksettava korko rahoille on melkein nolla ja inflaatio syö rahan arvoa. Tilin omistajan tulee saada vähintään inflaation mukainen tuotto, että rahojen arvo säilyy.

Elektroninen urheilu on noussut hiljaa valtavaksi ilmiöksi maailmanlaajuisesti. Elektronisen urheilun kiinnostuksen valtava kasvu voidaan nähdä monella eri tavalla. Median, viestinnän ja viihteen alalla toimivat yritykset ovat kiinnittäneet huomiota trendiin ja hyökänneet elektronisen urheiluun mukaan saadakseen oman osuutensa kasvavasta alasta. Elektronisen urheilun kasvu näkyy Suomessa ja siitä on tullut nuorten miesten suosikkilaji ohi jääkiekon.

### 1.1 Tutkimuskysymys, tutkimuksen tavoite ja rajaus

Tutkimuskysymyksenä on: ”Onko sijoittaminen pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun kannattavaa” Muut keskeiset kysymykset ovat: ”Mitä sijoittaminen on?”, ”Mitä osakesijoittaminen on?”, ”Mitä elektroninen urheilu on?”, ”Minkälaiset ovat pohjoismaiden elektroniikka urheilun markkinat?” ja ”Mitä ovat pohjoismaiden elektronisen urheilun sijoituskohteet?”.

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, onko sijoittaminen pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun kannattavaa. Osakesijoittaminen on hyödyllistä, koska se voi mahdollisesti kartuttaa sijoittajan varallisuutta. Osakesijoittamiseen kannattaa ehdottomasti perehtyä enemmän mitä tässä opinnäytetyössä kerrotaan ja sijoittaa

viisaasti. Elektronisen urheilun muuttuminen populaarikulttuuriksi on edistänyt elektronisen urheilun investoinnit ja tulot räjähdysmäiseen nousuun. Elektronisen urheilun kasvun myötä sijoittajat voivat hyödyntää uusia vaihtoehtoja rakentaa tasapainoinen osakesijoitusportfolio. Tutkimuksen tavoitteena on myös antaa erilaisille sidosryhmille tiivis tietopaketti osakesijoittamisesta ja julkisesti noteeratuista pohjoismaisista yrityksistä, jotka toimivat päätoimisesti tai sivutoimisesti elektronisen urheilun markkinoilla sekä avata elektronisen urheilun ekosysteemiä.

Opinnäytetyö ei ole sijoitussuositus eikä ota kantaa sijoittamisen kannattavuuteen tai oikeiden osakkeiden valintaan. Jokainen sijoittaja on itse vastuussa omista tekemistä sijoituspäätöksistä. Hyvä vaihtoehto voi olla ajan varaaminen oman pankin sijoitusneuvojalle.

Opinnäytetyö on rajattu osakesijoittamiseen, julkisesti noteerattuihin yrityksiin, elektroniseen urheiluun ja Pohjoismaihin.

## **1.2 Tutkimuksen rakenne**

Opinnäytetyö koostuu teoreettisesta tutkimuksesta ja empiirisestä tutkimuksesta. Teoreettinen tutkimus on jaettu neljään lukuun, jotka tukevat empiiristä tutkimusta. Ensimmäinen luku tarkastelee osakesijoittamista. Tässä luvussa käydään läpi, mitä sijoittaminen on käsitteenä, mitä osakesijoittaminen on sekä keskeiset käsitteet, sijoitustermit ja verotus osakesijoittamisessa, miksi sijoittaa osakkeisiin ja miten sijoittaa osakkeisiin. Toisessa luvussa avataan käsitettä elektroninen urheilu, elektronisen urheilun menneisyyttä ja tulevaisuutta sekä taloudellisia tunnuslukuja. Kolmannessa luvussa toteutetaan toissijainen markkinatutkimus Pohjoismaisen elektronisen urheilun markkinoista ja esitellään tulokset maa kohtaisesti. Neljännessä ja viimeisessä teoreettisen tutkimuksen luvussa esitellään Pohjoismaiden julkisesti noteeratut yritykset, jotka toimivat päätoimisesti tai sivutoimisesti elektronisessa urheilussa ja näiden yritysten talouden tunnuslukuja. Teoreettisen tutkimuksen rooli on kertoa lukijalle osakesijoittamisesta, elektronisesta urheilusta ja Pohjoismaisen elektronisen urheilun markkinoista, sekä opastaa lukija kohti tutkimuskysymystä onko Pohjoismaiseen elektroniseen

urheiluun sijoittaminen kannattavaa. Tällä tavoin varmistetaan, että lukija, joka tietää tai ei tiedä osakesijoittamisesta ja elektronisesta urheilusta mitään ymmärtää Pohjoismaisen elektronisen urheilun sijoittamisen mahdollisesta tuotto potentiaalista.

Teoreettisen tutkimuksen jälkeen vuorossa on empiirinen tutkimus. Tässä tutkimuksessa käydään läpi teoreettinen viitekehys sekä tutkimus- ja aineistonkeruumenetelmät. Lisäksi esitellään henkilöt, joita haastatellaan ja käsitellään läpi haastatteluista saadut vastaukset.

Viimeisessä opinnäytetyön luvussa avataan tutkimuksen tulokset. Tulosten perusteella tehdään johtopäätökset. Lisäksi pohditaan tutkimuksen luotettavuutta, mahdollisia tulevaisuuden skenaarioita elektronisen urheilun alalla sekä hyötyjä erilaisille sidosryhmille.

### **1.3 Tutkimuksen toteutus**

Opinnäytetyö on laadullinen tutkimus eli kvalitatiivinen tutkimus. Aineistokeruumenetelminä hyödynnetään olemassa olevia dokumentteja, kirjallisuutta ja teemahaastatteluja. Nämä valittiin, koska aineiston kerääminen ja analysointi voi tuottaa näkökulmia, joita ei osattu ottaa huomioon tutkimuksen alkuvaiheessa. Olemassa olevat dokumentit voivat olla esimerkiksi kirjoja tai mediatekstejä. Teemahaastatteluilla halutaan saada tarkempi käsitys tutkittavasta asiasta dokumenttien lisäksi.

## 2 SIJOITTAMINEN

Ensimmäinen teorialuku käsittelee sijoittamista käsitteenä eli mitä sijoittaminen on. Käydään läpi pintapuolisesti osakesijoittamisesta sekä keskeiset käsitteet ja sijoitustermit osakesijoittamisessa. Lisäksi luvussa kerrotaan myös miksi kannattaa aloittaa osakesijoittaminen ja miten sijoittaa osakkeisiin.

### 2.1 Mitä sijoittaminen on?

Sijoittaminen käsitteenä on ostamista, hallussapitoa ja myyntiä. Yksinkertaisesti kerrottuna sijoittaminen on erilaisten omaisuuserien tai ryhmien ostamista, säilyttämistä sekä pois myymistä. (Summarum 2020)

Sijoittamisesta on useita erilaisia vaihtoehtoja. Pankkitalletusten ohella varoja voi sijoittaa myös sijoitusrahastoihin, osakkeisiin, vakuutusäästöihin, joukkovelkakirjalainoihin, johdannaisiin, asuntoihin, metsään ja näiden lisäksi löytyy vielä lisää erilaisia vaihtoehtoja mihin sijoittaa. (Finanssiala 2020)

### 2.2 Mitä osakesijoittaminen on?

Osakesijoittamisessa on kyse osakeyhtiön osuuden omistamisesta. Osakkeenomistaja sijoittaa omaa pääomaa yhtiöön ja saa vastineeksi osuuden yhtiöstä. Osakkeenomistaja ei omista osuutta yhtiön fyysisestä materiaalista, kuten tavaroista ja tuotteista. Osakkeita on olemassa sitä varten, että osakeyhtiöt voivat niiden avulla saada varoja omalle toiminnalleen. Osakkeet ovat osakeyhtiölle parempi tapa kasvattaa varojaan, kuin lainata pankilta rahaa, mistä pitää myös maksaa lainan lyhennyksen lisäksi lainan korkoa. (Hämäläinen 2003, 25)

Kun osakeyhtiö listautuu pörssinoteeratuksi, yleensä se järjestää osakeannin. Osakeannissa osakeyhtiö lisää osakkeittensa määrää ja tarjoaa niitä sijoittajille määrättyyn kappalehintaan. Osakeannista saadut rahat menevät osakeyhtiön pankkitilille ja niillä osakeyhtiö voi esimerkiksi, ostaa materiaalia ja palkata lisää työntekijöitä. Osakeanti on osakeyhtiölle niin sanotusti ilmaista rahaa. Osakeannin lisäksi, rahaliikennettä tapahtuu osakeyhtiön ja osakkeenomistajan välillä, kun osakeyhtiö maksaa osinkoja osakkeenomistajalle. (Hämäläinen 2003, 26)

Pörssi on säännelty ja järjestelty julkinen kauppapaikka, jossa osakkeita ostetaan ja myydään. Osakekaupassa välittäjät veloittavat oman osuutensa kaupasta. Pörssikaupoissa raha ei mene osakeyhtiölle, vaan rahaliikenne tapahtuu vain osakkeiden ostajan ja myyjän välillä. Osakeyhtiön on oltava julkinen osakeyhtiö, jotta sen osakkeilla voidaan käydä kauppaa pörssissä. (Hämäläinen 2003, 26-27)

### **2.3 Tuotto**

Tuotto saadaan osakesijoittamisesta kahdesta elementistä. Osakeyhtiö jakaa voitoista osinkoa osakkeenomistajille ja arvonnoususta. (Opi osakkeet 2017, 92)

#### **Osinkotuotto**

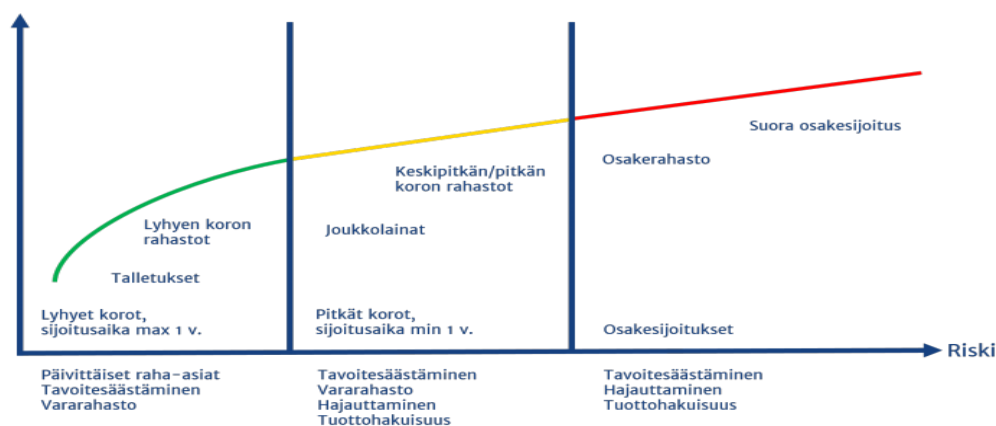
Osakkeenomistajat voivat saada osakeyhtiöltä osinkoja, joka maksetaan tietystä määrästä osakeyhtiön voitosta. Osingon määrä ilmoitetaan tavallisesti rahassa yhtä osaketta kohden tai se voidaan ilmoittaa prosentteina osakkeen nimellisarvosta. (Opi osakkeet 2017, 92)

#### **Osaketuotto**

Osakesijoittamisessa voi saada tuottoa osakkeen arvonnoususta. Tuotto toteutuu arvonnousussa vasta, kun osakkeet myydään. Positiivinen tuotto on kyseessä, kun osake myydään kalliimmalla hinnalla millä se ostettiin ja tätä sanotaan myyntivoitoksi. Sen sijaan tuotto on negatiivinen, jos osake myydään halvemmalla kuin millä se ostettiin. Silloin kyseessä on myyntitappio. (Opi osakkeet 2017, 93)

### **2.4 Riskit**

Osakesijoittamisessa on aina omat riskinsä. Perussääntönä voidaan pitää, että mitä suurempi tuotto odotus niin sitä suurempi on tuottoon liittyvä riski. Riskinsietokyky on tärkeää selvittää ja määrittää itsellensä. Kaikilla on erilainen suhtautuminen riskiin ja siksi tähän asiaan ei ole olemassa mitään mittareita tai kaavoja. Pääomaan liittyvä riski liitetään yleensä osakesijoittamiseen. (Anderson & Tuhkanen 2004, 34-35) Kuviossa 1 havainnollistetaan eri sijoitusmuotojen tuotto ja riski jakautuminen.



**Kuvio 1.** Erisijoitusmuotojen riski ja tuotto jakautuminen. (Finanssiala 2020)

### **Inflaatoriski**

Täysimääräisenä kokee inflaatoriskin, jos säilyttää varansa käteisenä. Käteisen ostovoima vähenee koko ajan inflaation mukaan. Pitkäaikaisessa osakesijoittamisessa on tärkeää, että sijoitusvarat ylläpitävät ostovoimansa ja tuotto ylittää inflaation. (Anderson & Tuhkanen 2004, 39)

### **Markkinariski**

Osakesijoittamisessa lopullinen tuotto tiedetään, kun osakkeet myydään. Epävarmuus on aina läsnä osakesijoittamisessa. Osakkeen arvoon vaikuttaa monet erilaiset syyt, kuten poliittiset-, ekonomiset-, sosiaaliset-, teknologiset- ja ekologiset tekijät. Monet näistä tekijöistä vaikuttavat kaikkien osakkeiden hintoihin samansuuntaisesti. (Lindström 2005, 40)

### **Valuuttariski**

Vieraassa valuutassa olevat sijoitukset liittyvät valuuttariskiin. Kurssivaihtelu valuutoissa voi laskea tai nostaa sijoituksen arvoa euroissa. (POP Pankki 2018)

### **Yritysriski**

Osakkeen kurssikehityksen vaikuttaa luonnollisesti yritysrisi eli sijoituskohteena olevan yrityksen talous, kannattavuus, kasvu- ja tulonäkymät, markkina-asema

sekä omistusrakenne. Toimiala missä yritys toimii, vaikuttaa osakkeen kysyntään ja tarjontaan. (Lindström 2005, 40-41)

## **2.5 Riskimittarit**

Käytössä olevat riskimittarit perustuvat oletukseen, että sijoituskohteiden tuottojen jakauma seuraa normaalijakauman rakennetta ja ominaisuuksia pohjautuen menneisyydessä toteutuneisiin sijoitustuottoihin. (Mandatumlife 2019) Riskimittarit kertovat yksinkertaisuudessaan, mitä osakesijoituksille voi pahimmillaan tapahtua. Sijoittajien yleisimpiä käytettyjä riskimittareita ovat volatiliteetti ja beta. (Pörssisäätiö 2018)

### **Volatiliteetti**

Osakkeiden tuotot vaihtelevat ja sen vaihtelun suuruutta mitataan keskihajonnan avulla. Keskihajonta tarkoittaa osakemarkkinoilla volatiliteettiä ja se ilmoitetaan prosentteina vuodessa. Mitä isompi on tuottojakauma, sitä suurempi on volatiliteetti, ja sitä enemmän kurssien ja tuottojen oletetaan poikkeavan odotusarvosta. (Opi osakkeet 2017, 100)

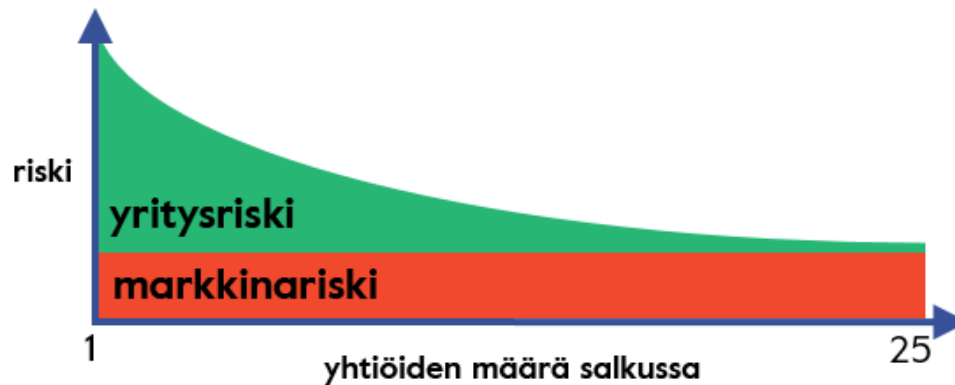
### **Beta**

Beta mittaa osakkeen markkinariskiä. Esimerkiksi, jos beeta on yksi niin osakkeen tuotto muuttuu samaa vauhtia kuin markkinoiden keskimääräinen tuotto. Jos taas kerroin on kaksi niin sijoituskohteen riski on suurempi ja tuotto vaihtelee keskimäärin kaksinkertaisesti markkinoihin verrattuna. (Tela 2020)

## **2.6 Hajauttaminen minimoi riskiä**

Yksi osakesijoittamisen kulmakiviä on pienentää riskiä hajauttamalla. Osakesijoituksiin varattu varallisuus tulee jakaa erilaisiin osakkeisiin. (Kallunki & Martikainen & Niemelä 2002, 61) Hajauttaminen tarkoittaa myös sitä, että yritysrisiki vähenee salkussa. Markkinariskiä voidaan yrittää vähentää hajauttamalla Suomen pörssin ulkopuolelle, kuten euroalueelle tai muuhun maailmaan.

(Andersson & Tuhkanen 2004, 109) Kuviossa 2 esitetään kuinka hajauttaminen vähentää salkun riskiä.



**Kuvio 2.** Hajautetun salkun riski. (Nordnet 2020)

## 2.7 Tunnusluvut

Osakekohtaisista luvuista ja niiden tulkinnasta osakesijoittajan kannattaa ymmärtää. Tunnusluvut kertovat paljon osakekurssien tasosta, sekä niihin sisältyvistä riskeistä. Vertaamalla samalla alla toimivien yhtiöiden keskeisiä lukuja on mahdollista tehdä melko luotettavia päätelmiä osakkeen mahdollisesta ali- tai yliarvostuksesta. (Lindström 2005, 83-84) Osakesijoittajille yleisimpiä ja tärkeitä tunnuslukuja ovat osakekohtainen tulos, P/E-luku, osinkotuotto prosentti ja P/B eli hinta/tasearvo. (Pörssisäätiö 2018)

### Osakekohtainen tulos

Osakekohtainen tulos eli EPS (earnings per share) tunnusluku on tärkein osakekurssin jälkeen. Osakekohtainen tulos kertoo, yrityksen tuloksen yhtä osaketta kohden verojen jälkeen, kun satunnaiseriä ei huomioida. (Hämäläinen 2003, 219) EPS saadaan laskettua, kun jaetaan tilikauden tulos osakkeiden keskimääräisellä lukumäärällä tilikauden aikana. (Pörssisäätiö 2018)

### P/E – luku

P/E – luku on yksi käytetyimmistä tunnusluvuista ja se kertoo, kuinka monta vuotta yrityksellä menee kerätä osakkeen hinta nykyisellä tuloksella. P/E-luku saadaan jakamalla osakkeen hinta yhtiön ennustetulla osakekohtaisella nettotuloksella tai viimeisimmällä osakekohtaisella tuloksella. (Kallunki & Martikainen & Niemelä 2002, 151-152)

### **Osinkotuotto prosentti**

Sijoittajalle osinkotuotto (DIV/P) kertoo osingon suuruuden sijoituskohteen arvoon nähden. (Alma Talent 2020) Jos yrityksellä on korkea osinkotuotto niin se madaltaa osakkeeseen liittyvää riskiä huomattavasti. (Lindström 2005, 86) Osinkotuotto prosentti saadaan jakamalla osakekohtainen osinko yhtiön osakekurssilla. (Pörssisäätiö 2018)

### **P/B – luku**

P/B – luku eli osakkeen hinta/tasearvo. P/B – luku kertoo, kuinka paljon yrityksen oman pääoman markkina-arvo on suhteessa kirjanpidolliseen oman pääoman arvoon. (Kallunki & Martikainen & Niemelä 2002, 156) Se lasketaan osakkeen kurssi jaettuna kirjanpidollinen osakepääoma per osake. (Pörssisäätiö 2018)

## **2.8 Osakkeiden verotus**

Suomessa jokainen luonnollinen henkilö on verovelvollinen. Ansiotulot ja pääomatulot verotettavat tulot lasketaan erikseen. Vuodesta 2015 alkaen pääomatuloista maksetaan 30 prosenttia veroa, kun verotettavaa pääomatuloa on 30 000 euroa ja sen ylittävästä pääomatulon osuudesta verotetaan 34 prosenttia. (Pörssisäätiö 2020)

### **Osinkotuotto verotus**

Pörssiyrityksestä saadut osingot osakkeenomistajalle ovat verovapaata 15 prosenttia ja pääomatuloveroa maksetaan lopusta 85 prosentista. Veroa osakkeenomistaja maksaa osinkotuloista 25,5 prosenttia (85 prosentista 30 prosenttia pääomatuloveroa). (Pörssisäätiö 2020)

### **Osaketuotto verotus**

Kotimaisista ja ulkomaisista osakkeista saadut luovutusvoitot ovat lähtökohtaisesti pääomatulo veronalaista. Luovutusvoiton määrä lasketaan luovutushinnasta ja siitä vähennetään omaisuuden poistamatta oleva hankintamenoja voiton hankkimisesta syntyneet menot. Jos osakkeet ovat maksettu eri valuutassa kuin euroina niin hankintahinta lasketaan eri valuutan arvo euroksi hankintapäivän kurssilla. (Vero 2019)

### **Ulkomaisten sijoitusten verotus**

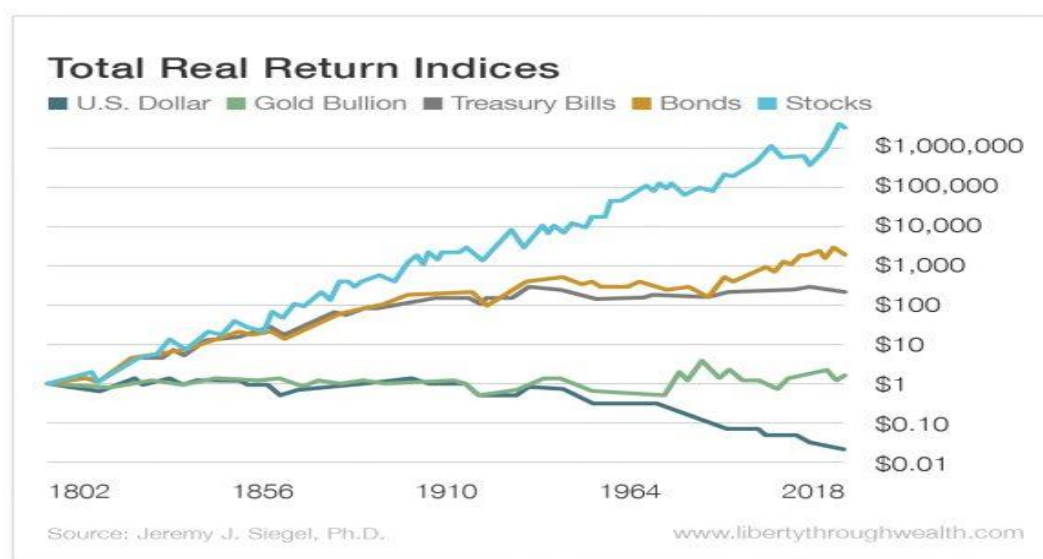
Yleisesti Suomessa luonnollinen henkilö on velvollinen maksamaan pääomatulo veroa ulkomailta saaduista myyntivoitoista. Vero lasketaan samalla tavalla kuin kotimainen myyntivoitto. (Pörssisäätiö 2020)

### **Osakesäästötili verotus**

Osakesäästötilin sisällä tapahtuvasta pörssikaupasta ei tarvitse maksaa veroa. Myöskään osinkotuloja ei veroteta. Verotus tapahtuu vasta, kun osakesäästötilistä nostetaan varoja. Jos nostaa varoja osakesäästötilistä ne jaetaan tuottoon ja pääomaan. Tuotto on veronalaista tuloa ja taas pääoma on verotonta. (Vero 2019)

## **2.9 Miksi sijoittaa osakkeisiin?**

Osakesijoittaminen on pitkällä aikavälillä tuottavampi, kuin muut sijoitusmuodot. Tulokset suomalaisilta sekä ulkomaisilta markkinoilta osoittavat tämän todeksi ja voidaan myös olettaa, että näin on jatkossakin. (Puttonen 2001, 16) Kuvio 3 esittää erilaisten sijoitusmuotojen tuotot vuodesta 1802 vuoteen 2018 asti.



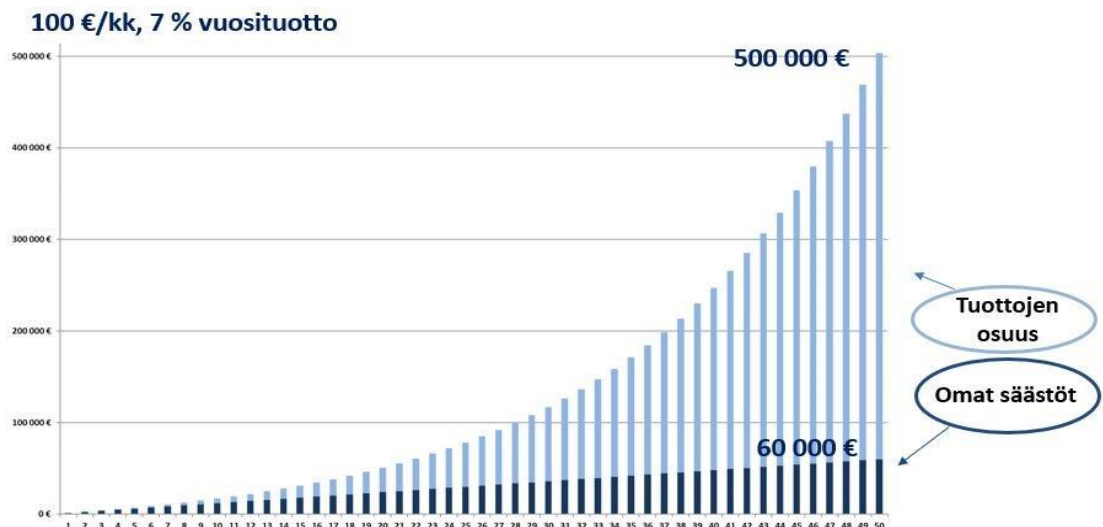
**Kuvio 3.** Reaalituottoindeksit. (Liberty Through Wealth 2019)

Osakkeisiin sijoittaminen on erittäin hyvä tapa tuottaa lisää omaa varallisuutta. Osakkeet sopivat hyvin korkeaa tuottoa hakevalle sijoittajalle, joka sietää myös markkinoiden heilahteluja. Osakesijoitus sopii hyvin yhteen pitkäaikaiseen sijoitukseen korkean tuotto-odotuksen johdosta, mutta on hyvä tietää, että osakkeiden arvon lyhyen aikavälin heilahtelut voivat olla usein voimakkaita, etenkin jos sijoittaa yhtiöiden maksamat osingot uudelleen. (OP 2020)

Osakesijoittamisen kautta sijoittajan on mahdollista kerryttää varallisuuttaan, hajauttaa sijoituksiaan sekä suojautua inflaatiolta. Lisäksi julkisesti listatut osakkeet ovat lähtökohtaisesti likvidejä, eli ne ovat nopeasti ja helposti muutettavissa rahaksi. (OP 2020)

Mitä aikaisemmassa vaiheessa aloitat pitkäjänteisen sijoittamisen, sitä parempi se on. Tämä perustuu korkoa korolle -ilmiöön. Ilmiötä sanotaan myös maailman kahdeksanneksi ihmeeksi. Korkoa korolle -ilmiö tarkoittaa sitä, että sijoitusten tuototkin kasvavat korkoa alun perin sijoitetun pääoman lisäksi. Kirjaimellisesti korkoa maksetaan korolle, jos sijoitat saamasi tuotot uudestaan. Tuotot kasvavat valtavasti, kun sijoitusaika on tarpeeksi pitkä. (Pörssisäätiö 2020) Kuvio 4 havainnollistaa korkoa korolle ilmiön vaikutuksen.

## Korkoa korolle -ilmiön vaikutus



**Kuvio 4.** Korkoa korolle ilmiö. (Pörssisäätiö 2020)

### 2.10 Miten sijoittaa osakkeisiin?

Osakesijoittamisen aloittamiseen tarvitaan välittäjä. Välittäjä ilmoittavat sijoittajien toimeksiannot pörssiin lisäämällä tarjoukset kauapankkäyntijärjestelmään. Erilaiset pankit ja pankkiiriliikkeet toimivat osakevälittäjinä ja sekä yli puolet toimivat myös Suomen ulkopuolella. (Opi osakkeet 2017, 40)

Kun välittäjä on valittu, niin tarvitset joko arvo-osuustilin tai osakesäästötilin, sekä rahatilin. Arvo-osuustilille tai osakesäästötilille kirjataan osakeomistuksesi eli arvo-osuutesi. (OP 2020)

Kun osakesijoittaja on valinnut sopivan välittäjän ja arvo-osuustili tai osakesäästötili avattu niin voidaan alkaa tekemään pörssikauppaa. Nasdaqin Pohjoismaisissa pörseissä osto- tai myyntitarjoukset voidaan tehdä kahdella eri tavalla. Jos hinta jätetään avoimeksi, niin kauppa suoritetaan parhaaseen markkinoilla sillä hetkellä olevaan kurssiin ja tätä kutsutaan markkinahintaiseksi tarjoukseksi. Jos taas määritetään minimi- tai maksimitaso hinnalle niin kauppa tehdään tähän tai parempaan hintaan ja tätä kutsutaan hinnalliseksi tarjoukseksi. (Opi osakkeet 2017, 42).

### 3 ELEKTRONINEN URHEILU

Toinen teorialuku käsittelee elektronista urheilua eli mitä elektroninen urheilu on. Käydään myös läpi elektronisen urheilun historiaa, nykypäivää ja tulevaisuuden näkymiä.

#### 3.1 Mitä on elektroninen urheilu?

Elektroninen urheilu on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista urheilua voidaan harrastaa niin joukkue- kuin yksilömuodossakin riippuen pelistä ja pelimuodosta. Elektronisen urheilun pelit voivat olla tietokoneella, konsolilla tai puhelimella toimivia viihdepelejä, jotka jakautuvat useampaan alalajiin. (SEUL 2020)

Yleisimpiä elektronisessa urheilussa pelattavia pelityyppejä ovat FPS (eng. First person shooter eli ensimmäisen persoonan toimintapelit), MOBA (eng. Multiplayer online Battle Arenapelit) ja RTS (eng. Real-time strategy eli reaaliaikaiset strategiapelit). Suomessa sekä maailmalla pelataan myös muiden alalajien pelejä kuten ajopelejä, urheilupelejä, taistelupelejä ja muita erilaisia pelejä. (SEUL 2020)

Elektronista urheilua voi harrastaa kuka vain, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta joko pelatakseen yksin, tarkoitus kehittää itseensä tai pelatakseen toisen henkilön kanssa lähiverkossa, internetissä tai pelikonsolilla. Kilpapeläminen tarkoittaa, että pelaajat pelaavat toisiaan vastaan ja pelin luomaa haastetta vastaa kilpailullisessa tilanteessa. Kilpapeläamista voi harrastaa erilaisilla elektronisilla peleillä. Kaikki pelaaminen ei ole elektronista urheilua, harrastaminen muuttuu urheiluksi vasta, aletaan kilpailla määrätietoisesti muita vastaan. (SEUL 2020)

Ammattitason pelaaminen on vielä keskittynyt vain muutamien pelien ympärille, missä on suuret pelaajamäärät. (SEUL 2020) Kilpapeläamisen ammattilaiset harjoittelevat pelin kokonaisvaltaista ymmärtämistä sekä joukkueena ja yksilönä. Elektronisen urheilun ammattilaisten työpäivät eivät ainoastaan sisällä pelin pelaamista. Kuten erilaisissa urheilulajeissa, myös elektronisessa urheilussa analysoidaan vastustajia ja käydään läpi taktiikoita. Verrattuna jalkapalloon

elektronisen urheilun taktiikoiden analysointi on jopa monimutkaisempaa. Pelataksaan ammatikseen kilpailullisesti täytyy henkisen puolen olla yhtä hyvä kuin maratoonarin fysiikka. (Tovari 2019)

Elektronisen urheilun ammattilaisten tienestit tulevat pääosin sponsorituloista. Maailmalla elektronisen urheilun ammattilaisten palkkataso on noin 3000 – 20 000 euroa kuukaudessa riippuen tietenkin pelaajasta ja siitä, kuinka iso organisaatio on kyseessä. Muut lisätienestit tulevat, kuten palkintorahat turnauksista ja ne voivat olla monien satojen tuhansien luokkaa. (Tovari 2019)

### **3.2 Elektronisen urheilun historia**

Digitaalinen pelaaminen on peräisin 1950-luvulta, kun pelejä alettiin digitalisoimaan, kuten shakki. (SEUL, 2020) Vuonna 1972 lokakuussa, Stanfordin yliopistossa järjestettiin ensimmäinen tunnettu kilpaturnaus Spacewar-pelille missä palkintona oli Rolling Stone-lehden vuosikerta. (TESK 2020)

1980-luvulla saavutettiin merkkipaalu, kun Atari järjesti Space Invaders kilpaturnauksen, johon osallistui yli 10 000 pelaajaa ympäri Yhdysvaltoja ja tämä teki kilpailemisesta valtavirtaa. Yhdysvalloissa perustettiin Twin Galaxies -järjestö, joka ylläpitää listaa ennätystuloksista erilaisissa peleissä. Twin Galaxies -järjestö perusti Yhdysvaltojen kansallisen videopeliosaston, joka oli mukana järjestämässä ja sponsoroimassa erilaisia turnauksia. Elektronisia urheilutapahtumia alettiin näyttämään televisiossa, esimerkiksi Yhdysvaltalainen Starcade-ohjelma aloitti televisiossa 1982. Ohjelmassa osallistujat yrittivät voittaa toistensa saamat tulokset. (TESK 2020)

1990-luvulla internet levittää pelaamista valtavasti. (TESK 2020) Pelaaminen muuttui kaupalliseksi turnauspelaamiseksi, kun pelialan yritykset kiinnostuivat kilpailullisesta pelaamisesta, kuten Nintendo järjesti NES-pelikonsolillaan omien peliensä maailmanmestaruuskisat Yhdysvalloissa. (SEUL 2020) Vuonna 1988 julkaistu Netrek peli nimettiin Wired -lehden toimesta vuonna 1993 ensimmäiseksi nettiurheilupeliksi. (TESK 2020) Nykyinen elektronisen urheilun muoto katsottiin

alkaneen id Softwaren vuonna 1993 julkaisemasta Doom- tai vuonna 1996 julkaisemasta Quake-pelisarjasta. (SEUL 2020)

2000-luvulla suosi elektronista urheilua kohtaan jatkoi kasvamista uusien pelien ja pelialustojen kehittyessä. (SEUL 2020) Vuonna 2000 Koreassa perustettiin Korean elektronisen urheilun yhdistys. (TESK 2020) Counter-Strike ja FPS-pelit elivät kulta-aikaa lännessä ja StarCraft idässä 2000-luvun puolivälissä. (SEUL 2020)

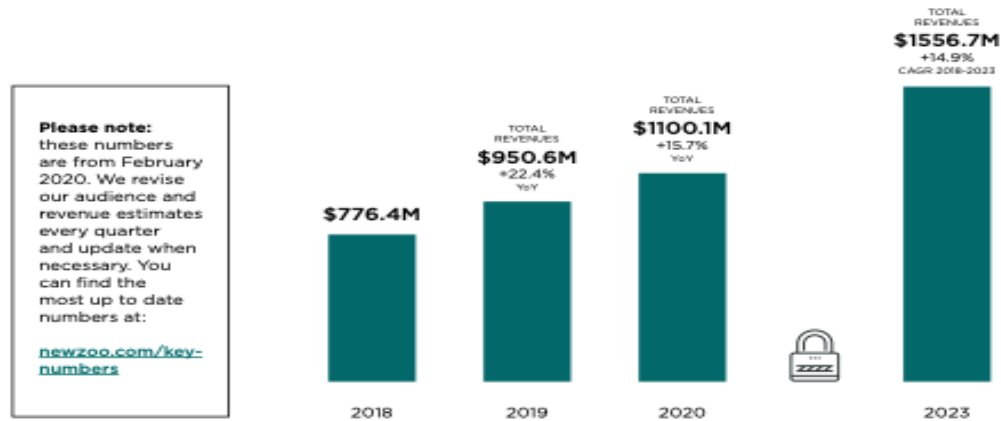
2010-luvulta lähtien elektroninen urheilu on kasvanut eksponentiaalisesti, sekä pelaajienmäärät, katsojamäärät että palkintosummat. Vuonna 2014 Soulissa järjestettiin League of Legends World Championship -turnaus, jossa oli katsojia hallissa jopa 40 000. Vuonna 2016 League of Legends maailmanmestaruus finaalia seurasi 43 miljoona katsojaa. Rahapalkinto turnauksessa oli 6,7 miljoonaa dollaria. (TESK 2020)

### **3.3 Elektronisen urheilun nykypäivä ja tulevaisuuden näkymät**

Elektronisesta urheilusta on tullut valtavirtaan viime vuosina ja on muuttunut vilkkaasta kapeista markkinoista keskeiseksi viihdemuodoksi ympäri maailmaa. Elektroninen urheilu on edustanut urheilukulttuurin osajoukkoa, mutta nyt se on kasvanut itsenäiseksi kokonaisuudeksi. Kun elektroninen urheilu sementoi itsensä nykypäivänä populaarikulttuuriin niin kansainväliset sijoittajat, brändit, tiedotusvälineet ja kuluttajat ovat alkaneet kiinnittää siihen huomioita. (Business Insider 2019)

Vuosi 2020 on virstanpylväs elektronisen urheilun markkinoille, koska sen tulot ylittävät ensimmäistä kertaa yli miljardin dollarin rajan ilman mainosalustojen tuloja. Tänä vuonna 2020 elektronisen urheilun kokonaistulot tulevat olemaan noin 1,1 miljardia dollaria. Kasvua vuodesta 2019 on noin 150 miljoonaa dollaria. Kiinan osuus liikevaihdosta on nyt suurin ja se kattaa kokonaismäärästä noin 35 prosenttia. Newzoo ennustaa, että elektronisen urheilun markkinat ovat arvoltaan noin 1,55 miljardia dollaria vuoteen 2023 mennessä. (Newzoo 2020) Kuvio 5 esittää elektronisen urheilun tulojen kasvuennusteen.

**Esports Revenue Growth**  
Global | 2018, 2019, 2020, 2023

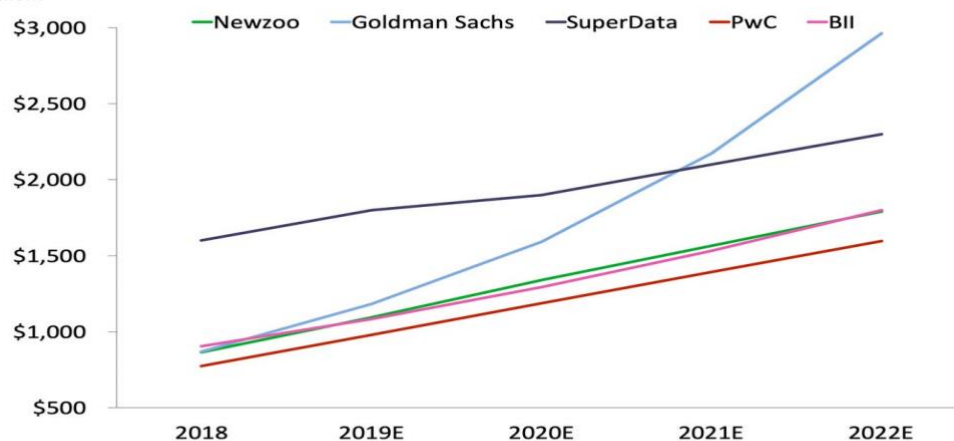


**Kuvio 5.** Elektronisen urheilun tulojen kasvuennuste. (Newzoo 2020)

Muutkin isot yhtiöt, kuten sijoituspankki Goldman Sachs, PwC konsultointi yritys, BII konsultointi yritys sekä Superdata, joka on johtava asiantuntija kaikessa pelaamisessa ovat ennustaneet elektronisen urheilun alan kasvua. Sijoituspankki Goldman Sachs ennustaa, että elektronisen urheilun ala on jopa 3 miljardin dollarin arvoinen vuoteen 2022 mennessä. Muut ennustukset ovat maltillisempia. Kuvio 6 esittää eri yrityksiä kasvuennusteet elektronisesta urheilusta.

**Global Esports Revenue Projections Through 2022**

Millions



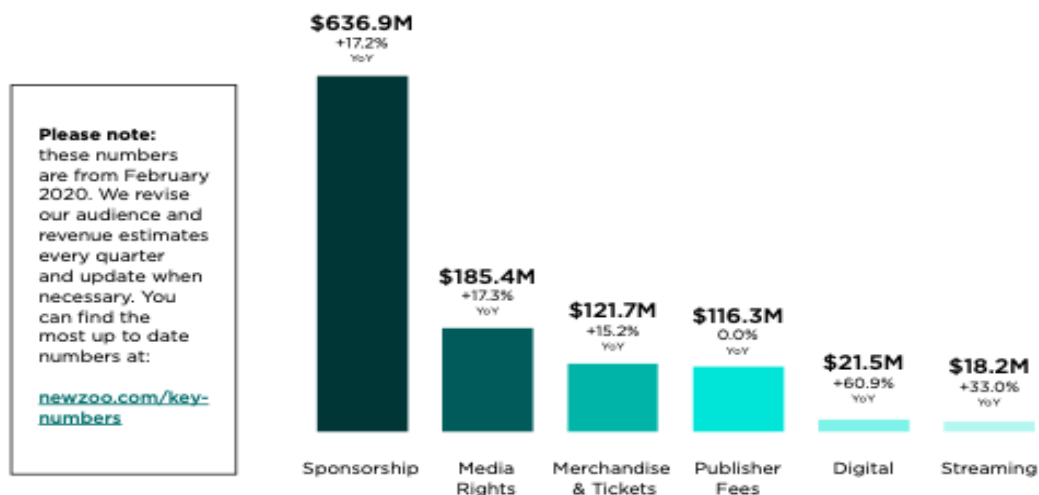
Source: Business Insider Intelligence, PwC Global Entertainment & Media Outlook 2019-2023, Newzoo, SuperData, Goldman Sachs

BUSINESS  
INSIDER  
INTELLIGENCE

**Kuvio 6.** Maailmanlaajuisen elektronisen urheilun kasvuennusteet. (Business Insider 2019)

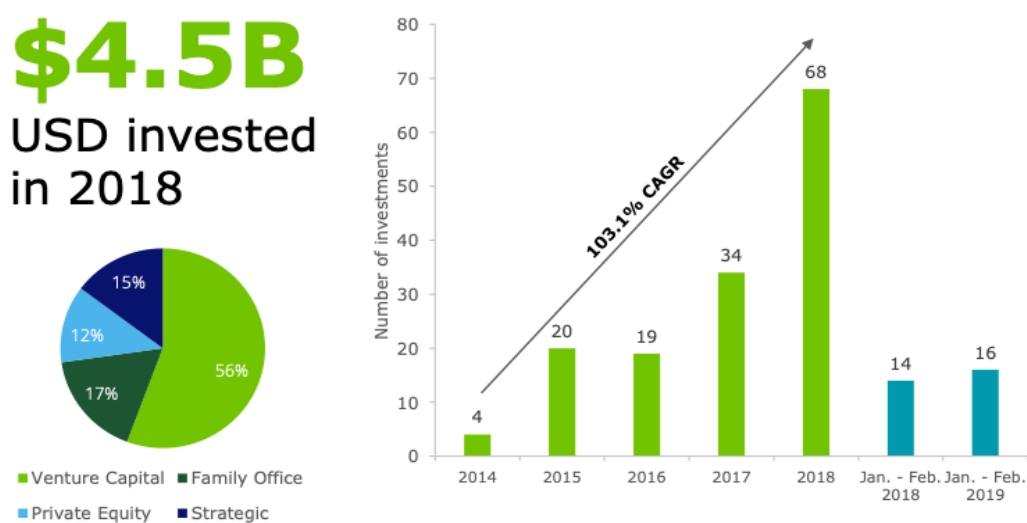
Tänä vuonna syntyvistä 1,1 miljardin dollarin elektronisen urheilun tuloista 57,7 prosenttia (636,9 miljoonaa dollaria) tulee sponsoroinnista. Sponsorointi kasvoi edellisvuodesta 17,2 prosenttia ja on hyvässä vauhdissa kasvaa vielä enemmän kohti vuotta 2023. Elektronisen urheilun toiseksi suurin tulovirta vuonna 2020 oli mediaoikeudet, jotka muodostavat 16,9 prosenttia (185,4 miljoonaa dollaria) maailmanmarkkinoista. Mediaoikeus tulot kasvoivat 17,3 prosenttia edellisestä vuodesta. Vaikka tiedotusvälineiden tulot kasvoivat hiukan enemmän kuin sponsori tulot tänä vuonna niin sponsoroinnin tulevat kasvunäkymät ovat paremmat. Tavarat ja liput ovat kolmanneksi suurin tulovirta vuonna 2020. Niiden osuus elektronisen urheilun markkinoista on 11,1 prosenttia (121,7 miljoonaa dollaria) ja se kasvoi edellisvuodesta 15,2 prosenttia. Kustantajapalkkiot pysyivät noin samana viime vuoteen verrattuna ja niiden osuus tuloista oli 10,6 prosenttia. Loput tulovirrat digitaalinen ja suoratoisto ovat pienimmät tulovirrat, mutta vastaavasti nopeimmin kasvavat. (Newzoo 2020) Kuvio 7 havainnollistaa elektronisen urheilun tulovirrat.

#### Esports Revenue Streams Global | 2020



**Kuvio 7.** Elektronisen urheilun tulovirrat. (Newzoo 2020)

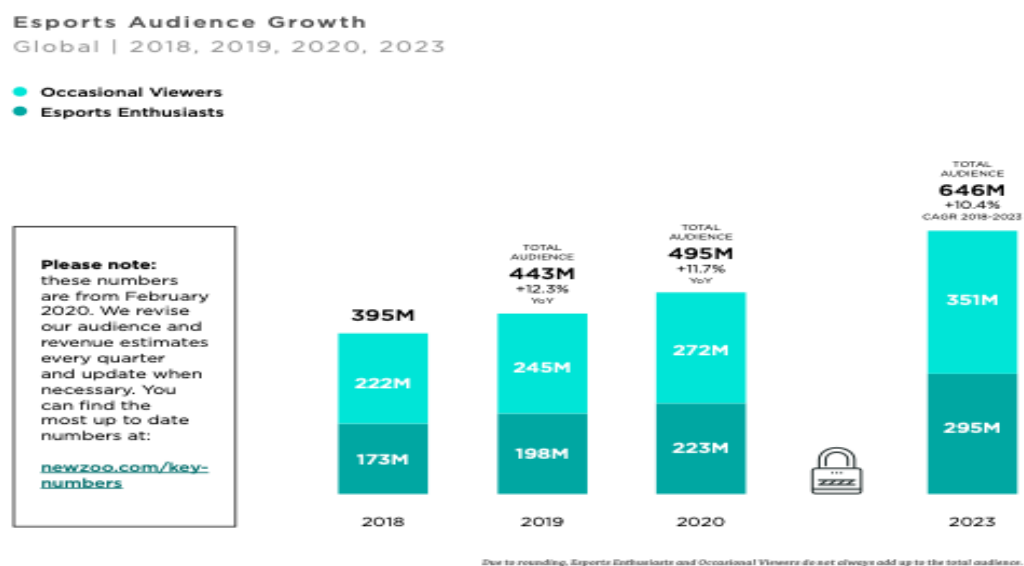
Perinteiset pääomasijoittajat ovat löytäneet elektronisen urheilun. Vuodesta 2014 – 2017 oli vain yhdeksän ilmoitettua pääomasijoitusyhtiöiden tekemiä sijoituksia elektronisen urheilun yrityksiin, kun taas verrattuna vuoteen 2018 niitä oli 11. Elektroniselle urheilulle, vuosi 2018 oli ennätysellinen sijoitusten määrässä ja rahassa. Sijoitusten lukumäärä oli yhteensä 68 ja yli 4.5 miljardia dollaria oli sijoitettu alalle. Sijoituksia oli tehty vuonna 2019, tammikuun – helmikuun aikana 16. (Deloitte 2019) Kuvio 8 esittää elektronisen urheilun sijoitusten jakautumisen sijoittaja ryhmittäin ja tehtyjen investointien määrän.



**Kuvio 8.** Elektronisen urheilun sijoitusten jakautuminen vuonna 2018 sijoittajaryhmittäin ja elektroniseen urheiluun tehtyjen investointien määrä, 2014 tammi – helmikuu 2019. (Deloitte 2019)

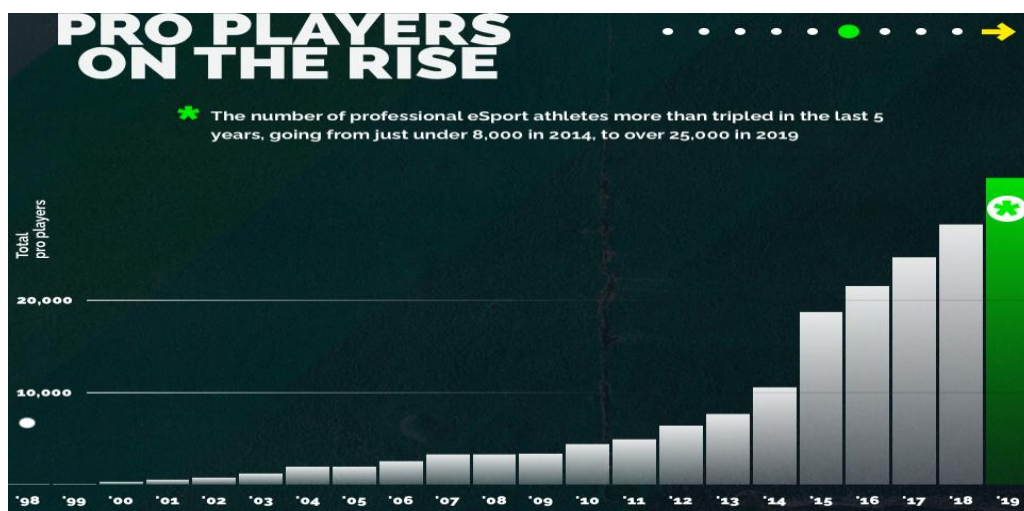
Elektronisen urheilun katsoja määrä kasvaa 495 miljoonaan maailmanlaajuisesti vuonna 2020. Elektronisen urheilun harrastajien osuus tästä on 223 miljoonaa ja kasvua edellisvuoteen verrattuna on 25 miljoonaa. Satunnaisten katsojien määrä saavuttaa 272 miljoonan rajan vuonna 2020 ja kasvua edellisvuodesta on 27 miljoonaa. Vuonna 2020, 2 miljardia ihmistä maailmanlaajuisesti on tietoisia elektronisesta urheilusta, mikä on enemmän kuin vuonna 2019 1,8 miljardia. Kiinan markkinat myötävaikuttavat eniten tähän määrään ja siellä on noin 530 miljoonaa ihmistä tietoisia elektronisesta urheilusta. League of Legends maailmanmestaruus kilpailut olivat 2019 vuoden isoin turnaus reaaliaikaisen katseluajan mukaan

Twitch:issä ja YouTubessa noin 105,5 miljoonalla tunnilla. (Newzoo 2020) Kuvio 9 esittää elektronisen urheilun yleisön kasvuennusteen.



**Kuvio 9.** Elektronisen urheilun yleisön kasvuennuste. (Newzoo 2020)

Ammattilaiset elektronisessa urheilussa on kolminkertaistunut viimeisten 5 vuoden aikana. Vuonna 2014, ammattilaisia oli vähän alle 8 000 ja nyt heitä on yli 25 000. (Greenmangaming 2018) Kuvio 10 havainnollistaa ammattilaisten määrän ja kasvun elektronisessa urheilussa.



**Kuvio 10.** Ammattilaisten elektronisen urheilun pelaajien kasvu. (Green Man Gaming 2018)

Dota 2 mestarit voittivat enemmän rahaa kuin kärkipelaajat tenniksen Wimbledonissa vuonna 2019. OG niminen joukkue voitti The International Dota 2 turnauksen ja nettosivat voitosta ennätyselliset 15 603 133 miljoonaa dollaria. Palkintopotti turnauksessa oli myös ennätysellinen 34 292 599 miljoonaa dollaria. (Engadget 2019) Palkintorahoja jaettiin yleisesti elektronisessa urheilussa maailmanlaajuisesti noin 234 miljoonaa dollaria vuonna 2019. (Esport Earnings 2019) Kuvio 11 nähdään, kuinka elektronisen urheilun palkintopotit ovat kasvaneet vuodesta 2017 vuoteen 2019 asti.



**Kuvio 11.** Palkintopotit suosituimmissa elektronisen urheilun peleissä vuodesta 2017 vuoteen 2019. (SuperData 2020)

Elektronisesta urheilusta on tullut paljon kilpailukykyisempi viime vuosina eikä vain pelkästään joukkueiden kesken. Paras tapa arvioida, mikä on suosituin elektronisen urheilun peli on tarkastella katsojamääriä. Katsojamäärät ovat SunnyGnomen dataa Twitchistä, joka oli isoin suoratoistopalvelu vuonna 2019. (Repeat 2020) Kuvio 12 havainnollistaa suosituimmat elektronisen urheilun pelit katsojamäärien mukaan.



**Kuvio 12.** Isoimmat elektronisen urheilun pelit katsojamäärien mukaan vuonna 2019. (Repeat 2020)

## **4 ELEKTRONISEN URHEILUN MARKKINAT POHJOISMAISSA**

Kolmas teorialuku käsittelee elektronisen urheilun markkinoita Pohjoismaissa. Tässä luvussa tehdään toissijainen pintapuolinen markkinatutkimus ja esitellään tulokset maakohtaisesti.

### **4.1 Suomi**

Suomi on yksi johtavista pelikeskuksista Euroopassa ja Suomessa on nopeimmin kasvavia pelistudioita. Alan vuotuinen liikevaihto on 2,5 miljardia euroa ja alalla työskentelee noin 3 500 ammattilaista. Suomessa on noin 240 peliyritystä. (IGDA Finland 2020)

Unibetin mukaan Suomessa oli 820 elektronisen urheilun ammattilaispelaajaa vuonna 2017. (Unibet 2017) Tilastojen mukaan Suomessa on 1271 pelaajaa, jotka ovat ansainneet rahaa kilpailemalla elektronisessa urheilussa. Suomi sijoittuu tällä hetkellä elektronisen urheilun suurimmat tulot maittain listalle sijalle 10. Suomalaiset elektronisen urheilun pelaajat ovat ansainneet yhteensä noin 25,5 miljoonaa dollaria palkintorahoja. (Esports Earnings 2020)

Markkinaosuudeltaan vuonna 2018, Suomi oli kuudenneksi suurin elektronisen urheilun markkina-alue Euroopassa noin 11 miljoonalla eurolla. (Cision News 2018)

Vuonna 2018 tutkimuksen mukaan, kerran kuukaudessa tai useammin pelaavia suomalaisia 10-75 vuotiaista oli 88,1 ja elektronisen urheilun pelejä pelaavia oli 1,8 prosenttia. (Pelaajabarometri 2018). Suomessa elektronisen urheilun suurkuluttajista 52 prosenttia käytti rahaa elektronisen urheilun liittyviin tuotteisiin vuonna 2019. (Paypal & Newzoo 2020)

Elektroninen urheilu nousi nuorten miesten suosikkilajiksi. 18-29 vuotiaissa miehissä elektroninen urheilu kiinnosti 53 prosenttia ja jääkiekosta kiinnostuneita oli 52%. (Sponsor Insight 2019)

Elektronista urheilua voi opiskella Suomessa eri oppilaitoksissa. Suomessa on 16 oppilaitosta, jotka tarjoavat koulutusohjelmia mihin sisältyy elektroninen urheilu jollain tavalla vuonna 2020. (SEUL 2020)

## 4.2 Ruotsi

Ruotsalaiset pelinkehittäjät tunnetaan niiden valikoimasta ja laadusta. Ruotsissa on maailman johtavia kehittäjiä AAA/konsoleissa, tietokoneissa, mobiileissa, virtuaalitodellisuudessa, digitaalisessa jakelussa ja erikoistuneet alihankkijat. Ruotsissa pelialan vuotuinen liikevaihto oli 1,87 miljardia euroa vuonna 2018 ja nousua oli 33 prosenttia verrattuna vuoteen 2017. Yhteensä 7 924 henkilöä työskenteli ruotsalaisen peliyrityksen palveluksessa ja näistä Ruotsissa 5 320 vuonna 2018. Ruotsissa oli 384 pelialan yritystä vuonna 2018. (Dataspelsbranschen 2019)

Unibetin mukaan Ruotsissa oli 1 597 elektronisen urheilun ammattilaispelaajaa vuonna 2017. (Unibet 2017) Tilastojen mukaan Ruotsissa on 2574 pelaajaa, jotka ovat ansainneet rahaa kilpailemalla elektronisessa urheilussa. Ruotsi sijoittuu tällä hetkellä elektronisen urheilun suurimmat tulot maittain listalle sijalle 4. Ruotsalaiset elektronisen urheilun pelaajat ovat ansainneet yhteensä noin 38 miljoonaa dollaria palkintorahoja. (Esports Earnings 2020)

Markkinaosuudeltaan vuonna 2018, Ruotsi oli toiseksi suurin elektronisen urheilun markkina-alue Euroopassa noin 24 miljoonalla eurolla. (Cision News 2018)

Tutkimuksen mukaan 30 prosenttia Ruotsalaisesta elektronisen urheilunyleisöstä pelaa viitenä päivänä viikossa tai useammin. (STT Viestintäpalvelut 2020) Ruotsalaisista elektronisen urheilun suurkuluttajista 53 prosenttia käytti rahaa elektronisen urheilun liittyviin tuotteisiin vuonna 2020. (PayPal & Newzoo 2020)

Ruotsalaiset katsovat enemmän elektronista urheilua kuin muut eurooppalaiset. Vuonna 2018 tutkimuksessa vertailtujen 20:n Euroopan maan joukossa kävi ilmi, että Ruotsista tulee suurin osa elektronisen urheilun katsojista, lähes 20 prosenttia. (Cision News 2018)

Ruotsin ensimmäinen elektronisen urheilun koulutus alkoi syksyllä vuonna 2015. Elektronisen urheilunkoulutusta tarjoavia kouluja vuonna 2019 oli 29. (Gymnasium 2019)

### **4.3 Norja**

Katsomalla markkinatilastoja voidaan havaita, että norjalainen peliteollisuus on kasvanut hyvin viimeisien vuosien aikana. Monet yritykset ovat kasvattaneet liikevaihtoaan. Luvut seuraavat globaalien markkinoiden yleistä kehitystä pelien suhteen. Isoimmat haasteet norjalaisessa peliteollisuudessa on yksityisen pääoman houkuttelu ja etenkin norjalaisten sijoittajien kohdalla. Norjan peliteollisuus työntekijämääränä mitattuna, se on edelleen pieni. Norjassa oli 285 pelialan työntekijää vuonna 2018. Pelialan liikevaihto oli noin 37 miljoonaa euroa vuonna 2018. Yrityksiä pelialalla norjassa oli 20 vuonna 2018. (Virke 2019)

Unibetin mukaan Norjassa oli 481 elektronisen urheilun ammattilaispelaajaa vuonna 2017. (Unibet 2017) Tilastojen mukaan Norjassa on 906 pelaajaa, jotka ovat ansainneet rahaa kilpailemalla elektronisessa urheilussa. Norja sijoittuu tällä hetkellä elektronisen urheilun suurimmat tulot maittain listalle sijalle 21. Norjalaiset elektronisen urheilun pelaajat ovat ansainneet yhteensä noin 8 miljoonaa dollaria palkintorahoja. (Esports Earnings 2020)

Markkinaosuudeltaan vuonna 2018, Norja oli kymmenenneksi suurin elektronisen urheilun markkina-alue Euroopassa noin 6,7 miljoonalla eurolla. (Cision News 2018)

Tutkimuksen mukaan norjalaisista elektronisen urheilun suurkuluttajista 43 prosenttia käytti rahaa elektronisen urheilun liittyviin tuotteisiin vuonna 2020. (Paypal & Newzoo 2020)

Garnes Vidaregraande Skule on yksi ensimmäisistä lukioista Norjassa, joka sisältää elektronisen urheilun perusopetus suunnitelmaansa. Lukion opiskelijoiden on opiskeltava elektronista urheilua vähintään 5 tuntia viikossa. (PC Gamer 2016)

#### 4.4 Tanska

Tanska on yrittäjähenkinen maa missä on jännittävä peliteollisuus. Vuodesta 2017 järjestetty Copenhagen Match Up kerää tanskalaiset peliyrittäjät ja kansainväliset sijoittajat yhteen joka vuosi, josta on tullut menestys. Tanskan suurimpien peliyhtiöiden mukaan, että niin monet sijoittajat osallistuvat Copenhagen Match Up:iin, osoittaa suurta tunnustusta Tanskan peliteollisuudelle. (Vision Denmark 2020) Pelialan liikevaihto vuonna 2017 oli noin 74 miljoonaa euroa. Pelialan yrityksiä oli 186 ja ne työllistivät 1 008 henkilöä vuonna 2017. (Producent Foreningen 2018)

Unibetin mukaan Tanskassa oli 826 elektronisen urheilun ammattilaispelaajaa vuonna 2017. (Unibet 2017) Tilastojen mukaan Tanskassa on 1 555 pelaajaa, jotka ovat ansainneet rahaa kilpailemalla elektronisessa urheilussa. Tanska sijoittuu tällä hetkellä elektronisen urheilun suurimmat tulot maittain listalle sijalle 5. Tanskalaiset elektronisen urheilun pelaajat ovat ansainneet yhteensä noin 37 miljoonaa dollaria palkintorahoja. (Esports Earnings 2020)

Markkinaosuudeltaan vuonna 2018, Tanska oli kolmanneksi suurin elektronisen urheilun markkina-alue Euroopassa noin 17,3 miljoonalla eurolla. (Cision News 2018).

Tanskan vuoden 2019 tilastojen mukaan joka neljäs tanskalainen pelaa digitaalisia pelejä matkapuhelimella, tietokoneella ja pelikonsolilla päivittäin tai melkein päivittäin. DR Mediaforskning tutkimuksesta käy ilmi, että jopa 96 prosenttia kaikista 13-19 vuotiaista pojista pelaa tietokonepelejä ja 48 prosenttia päivittäin. Saman ikäisten tyttöjen vastaavat luvut ovat 70 prosenttia ja 5 prosenttia pelaa päivittäin. (Esport Danmark 2020)

Viimevuosien luvut todistavat, että elektroninen urheilu ei vielä ole yhtä laaja ja suosittu kuten jalkapallo ja käsipallo tanskassa vuonna 2019. Väestöstä 14 prosenttia on omistautuneita elektronisen urheilun faneja. (DR 2020)

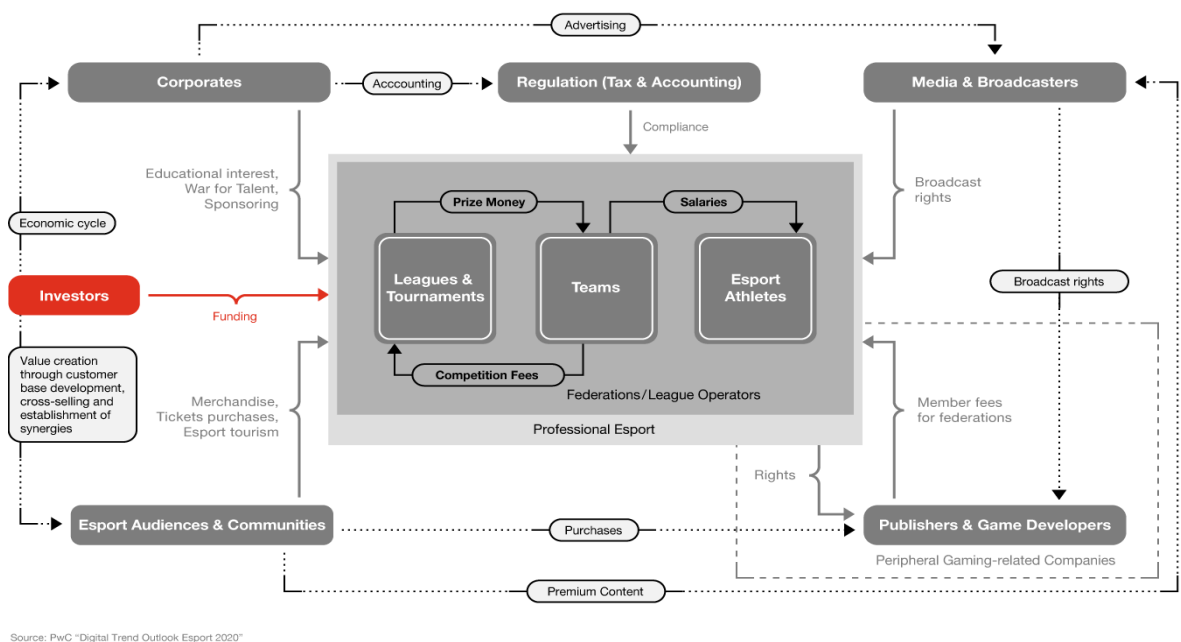
Tanska on ensimmäinen maa, jolla on todellinen elektronisen urheilun strategia teollisuuden kasvun ja kehityksen edistämiseksi. (Esport Insider, 2019) Tanskassa

voi osallistua nuoresta iästä asti elektronisen urheilukursseille ja jatkaa alan opintoja lukiossa sekä yliopistossa. (The United States Esport Association 2020)

## **5 POHJOISMAISEN ELEKTRONISEN URHEILUN SIJOITUSKOHTEET**

Perinteisten sijoittajien kiinnostus etsiä erilaisia tapoja sijoittaa alalle on osoitus alan kypsymisestä ja sen kasvavasta valtavirrasta sijoittajien näkökulmasta. Ylivoimaisesti eniten pääomavaltaisimpia yksiköitä ovat ne, jotka rakentavat infrastruktuurin alan pohjaksi, kuten pelien kehittäjät, suoratoistopalvelut ja lisäpalvelut. Elektronisen urheilun ekosysteemi tarjoaakin useita erilaisia sijoitusmahdollisuuksia useille alasektoreilla, kuten tiimiorganisaatioille, perinteisille teollisuudenaloille, kulutustuotteille ja tapahtumien järjestäjille. (Deloitte 2019)

Tällä hetkellä tiettyjen elektronisen urheilun kilpailusarjojen pitkän aikavälin elinkelpoisuudesta on epävarmuutta ja alempiarvoisten joukkueiden tuottopotentiaali voi tukahduttaa tulevat investoinnit. (Deloitte 2019) Kuluttajien kasvavasta kysynnästä huolimatta, sijoittajat ovat huolissaan lisäinvestoinneista elektronisen urheilun ekosysteemin koskevan tiedon puutteen vuoksi. Sijoittajien on ymmärrettävä, että elektronista urheilua on tarkasteltava laajemmassa ekosysteemissä ja sen vahvuus on etenkin lähentyminen muihin teollisuudenaloihin. (PwC 2020) Kuvio 13 havainnollistaa elektronisen urheilun ekosysteemin.



**Kuvio 13.** Elektronisen urheilun ekosysteemi. (PwC 2020)

### 5.1 Tiimiorganisaatiot, tapahtumakoordinaattorit ja suoratoistopalvelut

Aivan kuten perinteisissä joukkueurheilulajeissa, kilpailu elektronisessa urheilussa tapahtuu tiettyä organisaatiomerkkiä edustavien pelaajien välillä. Ero kilpailullisessa pelaamisessa on kuitenkin se, että jotkut joukkuebrändit ovat monipuolistuneet useisiin eri peleihin. Monipuolistumisen avulla yksittäinen organisaatio voi tavoittaa laajemman yleisön ja se auttaa suojautumaan riskiltä, jos yksi peli menettää arvonsa. Monipuolistuminen eri peleihin voi myös aiheuttaa huomattavia lisäkustannuksia tiimiorganisaatioille. Koska teollisuus on kokenut merkittävää kasvua viime vuosina niin myös elektronisen urheilun joukkueet ovat päässeet nauttimaan kasvusta. (Deloitte 2019)

Monet arvostetuimmista elektronisen urheilun turnauksista ovat pelinkehittäjien järjestämiä, kuitenkin ympäri maailmaa toimii kokonainen kolmansien osapuolien tapahtumajärjestäjien ekosysteemi. Kolmannen osapuolen tapahtumajärjestäjillä on kriittinen rooli teollisuudessa ja usein pelinkehittäjät tekevät sopimuksia heidän kanssansa alueellisten liigojen ylläpitämisestä. Houkutteleva asia sijoittajille kolmannen osapuolen tapahtumajärjestäjissä on, että näillä yrityksillä on mahdollisuus skaalautua melkein loputtomasti. Nämä yritykset voivat

monipuolistua erilaisiksi turnaustuotteiksi ja järjestäjäpalveluiksi, mutta niillä on käytännössä mahdollisuus monipuolistua loputtomasti. Kun tapahtumakoordinaattoreista tulee entistä tärkeämpi osa elektronisen urheilun ekosysteemiä niin segmentin kilpailu kasvaa. Ilman ainutlaatuisia alustaa monet tapahtumakoordinaattorit tulevat todennäköisesti epäonnistumaan. (Deloitte 2019)

Suoratoistopalveluiden käyttö on lisääntynyt nopeasti viime vuosina. Yritykset kilpailevat katsojista ja siitä syntyy uusia työkaluja parantaa suoratoistokokemusta elektronisen urheilun faneille. (Deloitte 2019)

### **5.1.1 Astralis Group A/S**

Astralis Group on tanskalainen yritys, joka perustettiin vuonna 2019 ja se on johtava elektroninen kilpapelioorganisaatio. Astralis omistaa ja ylläpitää kolmea joukkuetta maailmanlaajuisesti menestyvissä peleissä, kuten Counter-Strike (CS:GO), League of Legends (LoL) ja FIFA. Kaikki joukkueet jakavat Astralis nimen, sekä kilpailevat saman lipun ja logon alla. Yhtiö seuraa jatkuvasti markkinoita uusia mahdollisuuksia varten, jotta se voi hyödyntää asiantuntemustaan suorituskyvyn optimoinnissa ja kilpailukykyisen elektronisen urheilun joukkueen brändin rakentamisessa. Joulukuussa 2019 Astralixesta tuli ensimmäinen julkisesti noteerattu joukkueomistaja elektronisessa urheilussa, kun yhtiö noteerattiin Nasdaq First North Growth markkinoille. (Astralis 2020) Kuvio 14 esittää Astralis Groupin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 1 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 14.** Astralis Group osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 1.** Astralis Group osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	DEK 4,48	EPS	P/E	DIV/P	P/B
------------	----------	-----	-----	-------	-----

### 5.1.2 PARKEN Sport & Entertainment A/S

PARKEN Sport & Entertainment on tanskalainen vapaa-ajan ja viihdeteollisuuden yritys. Yritys hallinnoi ammattilaisjalkapalloseuraa F.C. Copenhagen, PARKEN jalkapallostadionia, Lalandia vesipuistoja, fitnessDK kunto ja hyvinvointi ketjua, sekä se isännöi myös rock-konsertteja, autokilpailuja ja suuria konferensseja. (Nasdaq Nordic 2020) Yrityksen Nordisk Film:in kanssa, omistavat elektronisen kilpapeliorganisaation NORTH. NORTH on johtava pohjoismainen elektroninen kilpapeliorganisaatio ja sillä on joukkueita kolmessa eri elektronisen urheilun pelissä, kuten CS:GO, FIFA ja Apex Legends. (North 2020) PARKEN Sport & Entertainment on sijoittanut vuosittain miljoonia elektronisen urheilun joukkueeseen NORTH, jonka odotetaan pääsevän maailman eliittiin pitkällä aikavälillä. (FINANS 2016) Kuvio 15 esittää PARKEN Sport & Entertainmentin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 2 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 15.** PARKEN Sport & Entertainment osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 2.** PARKEN Sport & Entertainment osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	DDK 67,00	EPS -12,14	P/E	DIV/P	P/B 0,91
------------	-----------	------------	-----	-------	----------

### 5.1.3 Modern Times Group MTG AB

Modern Times Group on ruotsalainen holdingyhtiö, joka on johtava puhtaasti elektronisen urheilun ja peliviihteen yritys. Yritysportfolioon kuuluu alan vahvimmat brändit, kuten 74 prosentin osuus Turtle Entertainmentista, joka toimii tunnetulla ESL brandilla. 100 prosentin omistusosuus DreamHack:ista ja 35 prosentin osuus InnoGames:ista, sekä 100 prosentin osuus Kongregate:sta. (MTG 2020)

ESL on suurin elektronisen urheilun yritys, joka järjestää lukuisia suosituimpia videopeli online- ja offlinekilpailuja. ESL ylläpitää kansainvälisiä liigoja ja turnauksia, kuten ESL One, Intel Extreme Masters, ESL Pro League ja muita huipputason stadion kokoisia tapahtumia, sekä kansallisia mestaruuskilpailuja, ruohonjuuritason amatöörikuppeja ja matchmaking-järjestelmiä. (ESL 2020)

DreamHack on ruotsalainen tuotantoyhtiö, joka on erikoistunut elektronisen urheilun turnauksiin ja peli tapahtumiin. DreamHack ja ESL yhdistyivät samaksi organisaatioksi syyskuussa vuonna 2020. (ESL 2020)

InnoGames on yksi maailman johtavista verkkopelien kehittäjistä ja kustantajista. Kongregate on yhdysvaltalainen pelien kehittäjä ja kustantaja. (MTG 2020) Kuvio 16 esittää MTG B osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 3 esittää tunnusluvut.



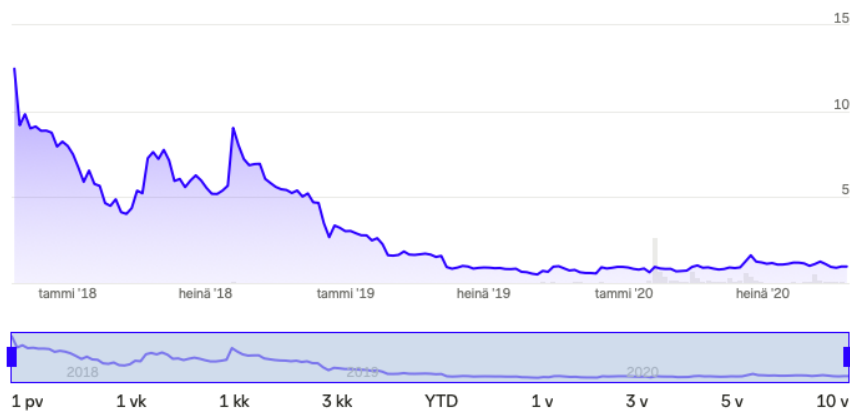
**Kuvio 16.** Modern Times Group MTG B osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 3.** Modern Times Group B osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 119,80	EPS -3,38	P/E	DIV/P	P/B 1,63
------------	------------	-----------	-----	-------	----------

#### 5.1.4 ESEN eSports AB

ESEN eSports on ruotsalainen yritys, joka tarjoaa elektronisen urheilun ja pelien suoratoistopalveluja. Yhtiö tuottaa, myös suuria elektronisen urheiluturnauksia itsenäisesti tuotantostudiostaan. Lisäksi se lanseeraa tuotteita ja luo koulutusmuotoja. (Nordnet 2020) Kuvio 17 esittää ESEN eSportsin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 4 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 17.** ESEN eSports osakkeen hinnan kehitys. (Nordnet 2020)

**Taulukko 4.** ESEN eSports osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 0,856	EPS -0,20	P/E	DIV/P	P/B 23,09
------------	-----------	-----------	-----	-------	-----------

### 5.1.5 Telia Company AB

Telia Company AB on ruotsalainen monikansallinen tietoliikenne ja matkapuhelinoperaattori yritys. Telia on vakiintunut Ruotsissa ja on yksi hallitsevista toimijoista Suomessa ja Norjassa. Näiden lisäksi yrityksellä on toimintaa Tanskassa ja itämeren alueella. Ruotsi edustaa yli 40 prosenttia Telian liikevaihdosta. (Nasdaq Nordic 2020) Telian tytäryhtiö Telia Finland Oyj on vahvasti suomalaisessa elektronisessa urheilussa mukana. Telia ja ENCE ovat tehneet yhteistyötä vuodesta 2017 ja sopimus jatkuu vuoteen 2022. ENCE on Suomen tunnetuin elektroninen kilpapelioorganisaatio. Telia järjestää yhdessä HIFK:n elektronisen kilpapelioorganisaatio Helsinki REDS:in kanssa urheiluvalmennusta ja valmennettava peli on CS:GO. (Telia 2020) Teliasta tuli Suomen suurimpien digitaalisten kulttuuri ja pelitapahtumia järjestävän Assembly Organizing Oy:n pääosakas vuonna 2018. (Telia 2018) Telia järjestää Telia Esports Series, joka on kilpailullinen kansallinen elektronisen urheilun liiga. Telia Esport Series toimii Suomessa, Tanskassa, Norjassa ja Ruotsissa. (Telia Esports Series

2020) Kuvio 18 esittää Telia Companyn osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 5 esittää tunnusluvut.



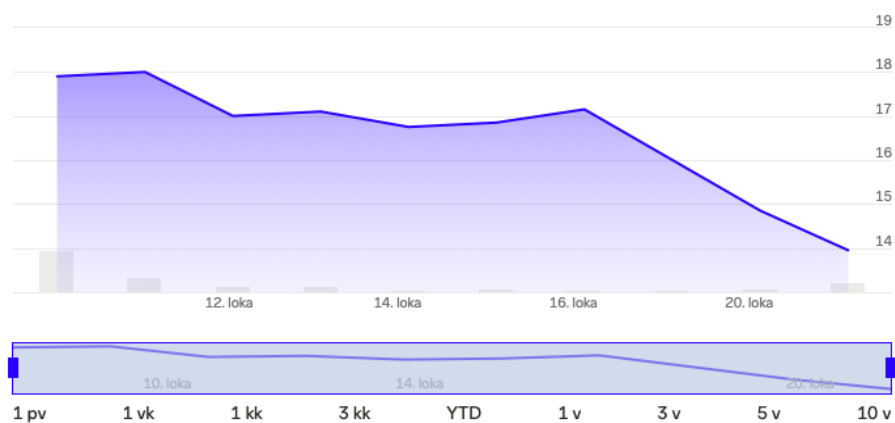
**Kuvio 18.** Telia Company osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 5.** Telia Company osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 35,65	EPS 0,39	P/E 20,00	DIV/P 4,84%	P/B 1,94
------------	-----------	----------	-----------	-------------	----------

### 5.1.6 Play Magnus Group AS

Play Magnus AS on norjalainen yritys, joka harjoittaa shakkiin liittyvien eLearning- ja eSportspalveluiden omistamista, kehittämistä, markkinointia ja myyntiä. Play Magnus, myös luo ja järjestää räätälöityjä shakkitapahtumia, turnauksia, sekä sponsorikokemuksia yrityskumppaneille. Yhtiö omistaa johtavia brändejä, kuten Chess24, Chessable ja Champions Chess Tour. (Nordnet 2020) Hikaru Nakamura on ensimmäinen shakin pelaaja, joka allekirjoitti sopimuksen yhden maailman isoimman elektronisen kilpapeliorganisaation TSM kanssa. (Chess 2020) Kuvio 19 esittää Play Magnus Groupin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 6 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 19.** Play Magnus Group osakkeen hinnan kehitys. (Nordnet 2020)

**Taulukko 6.** Play Magnus osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	NOK 13,690	EPS	P/E	DIV/P	P/B 4,66
------------	------------	-----	-----	-------	----------

### 5.1.7 Elisa Oyj

Elisa Oyj on suomalainen telealan yritys, jonka suurin tuotto tulee kuluttajasegmentistä, joka tarjoaa puhe- ja datapalveluita yksityisille, sekä kotitalouksille. Toinen segmentti on yritysala, joka tarjoaa puhe- ja datapalveluita, sekä tietoliikenneteknologiaa yrityksille. (Nordnet 2020) Elisa moninkertaistaa elektronisen urheilunohjelmatuotantonsa ja tarkoitus on vahvistaa koko ilmiötä. Elisa Viihde ja Suomen elektronisen urheilun liiton välinen yhteistyö alkoi vuonna 2019, sekä Suomen suurin elektronisen urheilun sarja Finnish Esport League (FEL) vaihtaa nimensä Elisa Viihde CS:GO-liiga:ksi. Elisa Viihde on myös CS:GO-pelin eSM-kilpailuiden virallinen järjestäjä ja Suomen e-urheilumaajoukkueen virallinen kumppani. (Alma Talent 2019) Elisa toi suomeen ensimmäistä kertaa kansainvälisen BLAST Premier e-urheilukiertueen ja järjesti kiertueeseen kuuluvan Pohjoismaiden karsintaturnauksen ”Elisa Invitational, a BLAST Premier Qualifier” Tampereella. (Elisa 2020) Kuvio 20 esittää Elisan osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 7 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 20.** Elisa osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 7.** Elisa osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	EUR 44,69	EPS 1,54	P/E 22,27	DIV/P 4,09%	P/B 6,63
------------	-----------	----------	-----------	-------------	----------

## 5.2 Pelikehittäjät, pelijulkaisijat ja media alustat

Pelikehittäjät ovat keskeinen tekijä elektronisen urheilun ja perinteisen urheilun välillä. Jos Liiga hajoaisi, ihmisiä voi silti saada joukoin pelaamaan jääkiekkoa, mutta näin ei ole elektronisessa urheilussa. Toisin kuin muut segmentit elektronisen urheilun ekosysteemissä niin pelikehittäjät edustavat kypsempää toimialaa. Monissa tapauksissa pelikehittäjät ovat elektronisen urheilun infrastruktuurin ja palkintorahojen ensisijainen lähde. Elektronisen urheilun ekosysteemi on vahvasti riippuvainen merkittävimpien pelikehittäjien menestyksestä ja sen kestävydestä. Pelikehittäjät joutuvat jatkuvasti käyttämään resursseja sekä pääomaa pelin ylläpitoon ja jos yritys sulkisi pelin palvelimensa niin tämän pelin ekosysteemi romahtaisi välittömästi. Olipa kyseessä vakiintunut yritys, joka ylläpitää suuria elektronisen urheilun pelejä tai pienempi yritys, joka kehittää seuraava suurta asiaa niin tässä segmentissä sijoitusmahdollisuuksia on kaikilla tasoilla. (Deloitte 2019)

Media alustat käsittävät useita eri luokkia, jotka keskittyvät fanien sitoutumiseen. Ne etsivät uusia tapoja saada katsojia ja pelaajia sitoutumaan paremmin säännöllisesti katsomiinsa peleihin tai elektronisen urheilun tiimeihin. Media alustojen investointien näkökulmasta tämä segmentti on vielä hyvin alussa. Kasvavan toimialan ja väestörakenteen myötä yritykset, jonka tuotteet ja palvelut eivät liity elektronisen urheilun toimialaan, tutkivat erilaisia tapoja lähestyä elektronisen urheilun markkinoita. Monille yrityksille elektronisen urheilun kuluttajat ovat houkuttelevia ja pääosin se koostuu nuorista henkilöistä. (Deloitte 2019)

### 5.2.1 Enad Global 7 AB

Enad Global 7 AB on ruotsalainen pelialan yritysryhmä, joka kehittää, markkinoi, julkaisee ja jakaa PC-, konsoli- ja mobiilipelejä maailmanlaajuisille pelimarkkinoille. Yhtiö toimii myös konsultteina muille julkaisijoille ympäri maailmaa pelikehitysosastojen Toadman Studios ja Antimatter Games:in kautta. Lisäksi yhtiön markkinointitoimisto Petrol on osallistunut yli 1 500 nimikkeen julkaisemiseen, joista monet ovat maailmankuuluja brändejä, kuten Call of Duty, Destiny ja Dark Souls. (Enad Global 7 2020) Kuvio 21 esittää Enad Global 7 osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 8 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 21.** Enad Global 7 osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 8.** Enad Global 7 osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 73,20	EPS -0,44	P/E	DIV/P	P/B 10,74
------------	-----------	-----------	-----	-------	-----------

### 5.2.2 Embracer Group AB

Embracer Group AB on ruotsalainen videopelien keskittynyt holdingyhtiö. Se toimii emoyhtiönä yrityksille, jotka kehittävät ja julkaisevat PC-, konsoli- ja mobiilipelejä globaaleille pelimarkkinoille. Konsernilla on kattava luettelo yli 190 omistamia omistettua franchising-peliä, kuten Saints Row, Dead Island, World War ja monia muita. Konsernilla on 44 sisäistä pelikehitysstudiot. Se työllistää yli 4 000 työntekijää, yli 40 maassa. (Embracer Group 2020) Kuvio 22 esittää Embracer Groupin B osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 9 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 22.** Embracer Group B osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 9.** Embracer Group B osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 180,00	EPS 0,26	P/E 175,44	DIV/P	P/B 6,41
------------	------------	----------	------------	-------	----------

### 5.2.3 Paradox Interactive AB

Paradox Interactive on ruotsalainen johtava PC-strategiapelien julkaisija ja kehittäjä. Yrityksellä on vahva asema Yhdysvalloissa ja Euroopassa. Yrityksen

portfoliossa on pelejä, kuten kriitikoiden ylistämä Europa Universals, Cities: Skylines, Crusader Kings ja monet muut. (Paradox Interactive 2020) Kuvio 23 esittää Paradox Interactiven osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 10 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 23.** Paradox Interactive osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 10.** Paradox Interactive osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 307,00	EPS 2,68	P/E 65,79	DIV/P 0,33%	P/B 24,51
------------	------------	----------	-----------	-------------	-----------

#### 5.2.4 MOBA Network AB

MOBA Network omistaa ja ylläpitää useita maailman suurimpia elektronisen urheilun yhteisöjä. MOBA Network tarjoaa yhteisöä ydin faneille, jotta he voi harjoittaa peli strategioita ja jakaa ideoita muitten intohimoisten pelaajien kanssa. MOBA ylläpitää yhteensä kahdeksan globaalia elektronisen urheilun yhteisöä omalla alustallaan. (MOBA Network 2020) Kuvio 24 esittää Moba Networkin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 11 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 24.** MOBA Network osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 11.** MOBA Network osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 180,20	EPS 3,90	P/E 46,20	DIV/P	P/B 2,89
------------	------------	----------	-----------	-------	----------

### 5.2.5 Game Chest Group AB

Game Chest Group on Ruotsalainen elektronisten pelien kehittäjä, julkaisija ja myyjä yritys. Game Chest toimii, myös erilaisissa alusta ja palvelu toimialoilla. Yrityksen brändejä ovat, kuten Gamethrill, Esportrait, The Sandbox MMO peli, Ucrate ja Easybet.gg, joka tarjoaa elektronisen urheilun vedonlyöntisivuja, bonukset ja elektronisen urheilun vedonlyönti vinkkejä. Esportrait on tarkoitettu tapahtumajärjestäjille ja asiakkaille, jotka haluavat isännöidä ja vieraila pelitapahtumissa ympäri Skandinaviaa. Esportrait auttaa organisaatioita tavoittamaan enemmän asiakkaita ja antaa heidän keskittyä varsinaiseen tapahtumaan, sekä antaa alustan hoitaa lippujen myynnin ja markkinoinnin. (Game Chest Group 2020) Kuvio 25 esittää Game Chest Groupin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 12 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 25.** Game Chest Group osakkeen hinnan kehitys. (Nordnet 2020)

**Taulukko 12.** Game Chest Group osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 5,92	EPS -0,25	P/E	DIV/P	P/B 5,97
------------	----------	-----------	-----	-------	----------

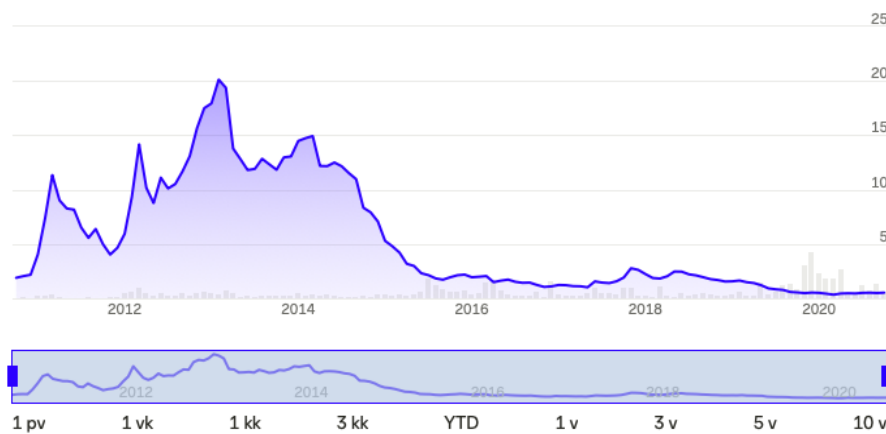
### 5.3 Kulutustuote valmistajat

Yksi houkuttelevimmista elektronisen urheilun segmenteistä perinteiselle sijoittajalle on kulutustuotteet. (Deloitte 2019) Pelilaitteistoyritykset tuottavat oheislaitteita, pelilaitteita ja prosessoriyksiköitä. Kasvava suosi elektronisessa urheilussa voi hyödyttää kulutustuotevalmistajia. (Roundhill Investment 2019) Nämä yritykset tekevät johdonmukaisia tulovirtoja. Kuluttajatuotteiden vaatesegmentti on kasvanut nopeasti ja omistautuneet vaatemerkit kilpailevat tiimiorganisaatioiden suunnitteleminen tuotteiden kanssa. (Deloitte 2019)

#### 5.3.1 Northbaze Group AB

Northbaze Group on ruotsalainen ääniasiantuntija, joka kehittää, suunnittelee ja tuottaa kuulokkeita, kaiuttimia ja laitteita erilaisten brändien alla. Tuotteita käytetään kuten, mobiililaitteissa, pelikonsoleissa ja muitten vastaavien tuotteiden kanssa. Brändi portfolio koostuu brändeistä CLINT Digital, Jays Headphones, KAVAJA ja Krusell. Tuotteita myydään maailmanlaajuisesti. (Northbaze Group

2020) Kuvio 26 esittää Northbaze Groupin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 13 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 26.** Northbaze Group osakkeen hinnan kehitys. (Nordnet 2020)

**Taulukko 13.** Northbaze Group osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 0,490	EPS -0,05	P/E	DIV/P	P/B 1,00
------------	-----------	-----------	-----	-------	----------

### 5.3.2 Tobii AB

Tobii on ruotsalainen korkean teknologian yritys, jonka kolme liiketoimintayksikköä Tobii Dynavox, Tobii Pro ja Tobii Tech ovat markkinajohtajia omilla aloillaan. Tobii Dynavox keskittyy avustavaan teknologiaan auttaakseen erityistarpeisia omaavia henkilöitä kommunikoidaan. Tobii Pro tarjoaa erikoistuneita silmänseurantaratkaisuja. Tobii Tech tarjoaa silmänseurantateknologiaa parantaakseen suoratoisto-, pelaamisen- sekä elektronisen urheilunelämystä. (Tobii 2020) Kuvio 27 esittää Tobiiin osakkeen hinnan kehityksen ja taulukko 14 esittää tunnusluvut.



**Kuvio 27.** Tobii osakkeen hinnan kehitys. (Nasdaq Nordic 2020)

**Taulukko 14.** Tobii osakkeen hinta ja tunnusluvut. (Nordnet 2020)

22.10.2020	SEK 54,90	EPS 0,92	P/E	DIV/P	P/B 9,68
------------	-----------	----------	-----	-------	----------

## 6 EMPIIRINEN TUTKIMUS

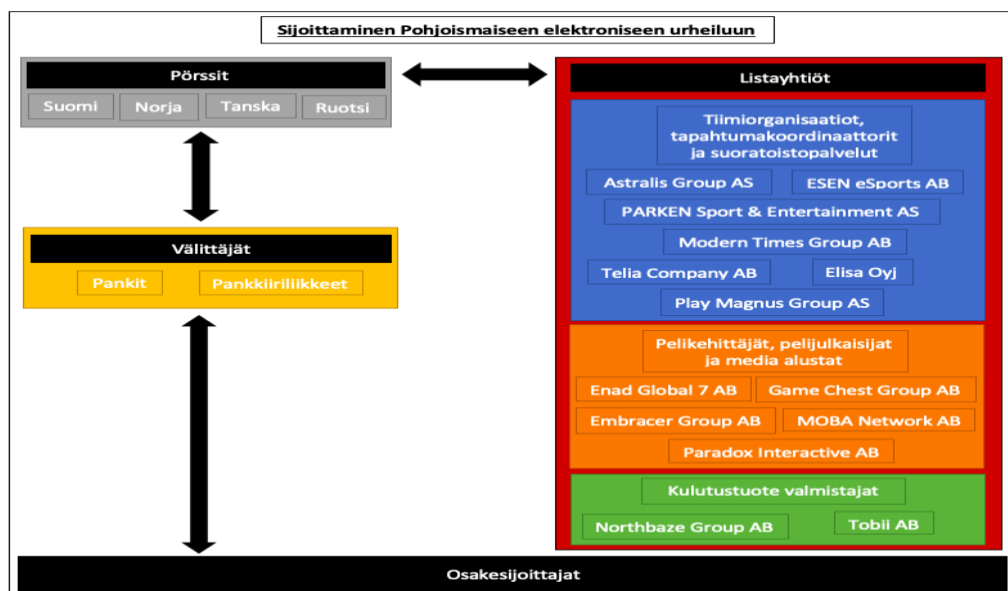
Empiirinen osuus alkaa tästä luvusta. Esitellään teorettinen viitekehys ja käydään läpi tutkimuksessa käytetyt tutkimusmenetelmät, sekä aineistonkeruumenetelmät. Viimeiseksi esitellään henkilöt, jotka ovat osallistuneet tutkimukseen.

### 6.1 Teorettinen viitekehys

Opinnäytetyön teorettinen viitekehys rakentuu teorioista, joita tutkija pitää tärkeinä kuvaajina käsitteille. (Yli-Luoma 2001, 13) Tieteellisessä tutkimuksessa pyritään tutkimusongelman ratkaisuun ja ne sisältävät tutkimuskohteen periaatteita, sekä perusteita. Empiirinen tutkimus on teorettisen viitekehysten perusteella kehitetty menetelmä. (Proakatemia 2017)

Teorettinen viitekehys koostuu neljästä teoriakokonaisuudesta:

1. sijoittaminen
2. elektroninen urheilu
3. elektronisen urheilun markkinat Pohjoismaissa
4. pohjoismaisen elektronisen urheilun sijoituskohteet.



**Kuvio 28.** Teorettinen viitekehys, sijoittaminen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun.

Kuvio 28. tiivistää, kuinka sijoittaa Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun ja siihen liittyvät sijoituskohteet.

## **6.2 Tutkimusmenetelmät, aineistonkeruumenetelmät ja aineiston analyysi**

Tutkimus on suunnitelmallinen yritys simuloida tapahtumia ja asioita. (Yli-Luoma 2001, 2) Lähtökohtana tutkimuksille voidaan pitää tutkimusongelmaa ja sen ratkaisemiseksi täytyy määrittää tutkimus- ja aineistonkeruumenetelmät. (JAMK 2020) Valittaessa tutkimusmenetelmää täytyy ajatella ne aineistot, joiden avulla saadaan parhaiten tietoa tutkimuskohteesta ja tutkimustekniikka, joilla saadaan parhaiten tieto irti aineistosta. (HY 2006)

Tutkimustyyppisen opinnäytetyön tutkimus- ja aineistonkeruumenetelmät voidaan jakaa määrällinen tutkimus eli kvantitatiivinen tutkimus tai laadullinen tutkimus eli kvalitatiivinen tutkimus. (Hakala 2004, 113)

Laadullinen tutkimus eli kvalitatiivinen tutkimus on luonteeltaan kokonaisvaltaista aineiston ja tiedonhankintaa. Suositaan ihmisiä tiedon keruu menetelmänä ennemmin, kuin mittausvälineitä. Tyypillistä on induktiivinen analyysi eli tutkijan pyrkimyksenä on paljastaa odottamattomia asioita ja tämän vuoksi lähtökohta ei ole teorian testaaminen vaan tutkimusmateriaalin kirjava ja tarkka tarkastelu. Menetelmiä aineiston hankinnassa suositaan temahaastatteluja, osallistuvaa havainnointia, dokumenttien ja tekstien diskursiivinen analyysit eli tutkimukseen osallistuvien näkökulmat pääsevät esille. Tutkimukseen osallistuva kohdejoukko valitaan tarkoituksellisesti. Tutkimussuunnitelma voi muuttua eli sitä voidaan muuttaa olosuhteiden mukaan. Tapauksia tarkastellaan ainutlaatuisina ja tulkinta tapahtuu tämän mukaan. (Hirsijärvi & Remes & Sajavaara 2007, 160)

Kvantitatiivinen tutkimus eli määrällinen tutkimus ja siinä korostetaan yleispäteviä syitä ja seurauksen lakeja. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa keskeisiä asioita ovat, kuten aiemmista tutkimuksista olevat johtopäätökset ja teoriat. Hypoteesien eli ehdotettu selitys ilmiölle ja sen esittäminen. Käsitteiden määrittely eli käsitteen rajaus ja täsmentäminen. Aineiston keruun menetelmät, jossa on tärkeää, että aineisto soveltuu numeerisen mittaamiseen. Tutkittavien henkilöiden valinta

perustuu usein tarkkaan henkilömäärittelyyn eli määritellään perusjoukko, johon tulosten pitää päteä ja tästä perusjoukosta otetaan otos. Muuttujista muodostetaan taulukko ja aineiston saatetaan tilastollisesti käsiteltävään muotoon. Päätelmät tehdään tilastolliseen analysointiin perustuen mm. tulosten kuvailu prosenttitaulukoiden avulla ja tulosten merkitsevyyden tilastollinen testaus. (Hirsijärvi & Remes & Sajavaara 2007, 135-136)

Tämän opinnäytetyön tutkimusmenetelminä käytetään kvalitatiivisia menetelmiä eli laadullisia menetelmiä, koska tutkittavasta ilmiöstä on vähän tietoa ja siitä halutaan saada syvällisempi näkemys. Kvalitatiivisen tutkimusprosessi on joustava tutkimuksen tekemisen aikana eli tutkimussuunnitelmaa muutetaan olosuhteiden mukaan. Tutkimuksessa halutaan saada, myös alalla toimivien näkökulmat ja kokemukset esille teemahaastattelun muodossa. Tutkijalla ei ole etukäteen määriteltyjä oletuksia tutkimuskohteesta ja sen tuloksista. Elektroninen urheilu on ilmiönä vielä suhteellisen uusi ja kun sitä tarkennetaan vielä Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun sijoittamiseen niin teoriaa ja materiaalia on todella vähän saatavilla.

Tutkimuksessa käytettiin aineistonkeruumenetelmänä teemahaastattelua ja se fokusoi teemoihin, jotka ovat laadittu teoreettiseen viitekehykseen pohjautuen. Teemat voidaan jakaa pää- ja alateemoihin ja niihin liittyvät kysymykset tehdään etukäteen, mutta tarkkaa kysymysten esittämisjärjestystä ei ole. Kysymykset ovat avoimia kysymyksiä, eikä niihin ole valmiita vastauksia. (KAMK 2020) Teemahaastattelut tehdään yksilöhaastatteluina, koska halutaan tietää haastateltavien mielipiteistä, kokemuksista ja näkökulmista koskien tutkittavaa aiheita. Yksilöhaastattelu estää muita häiritsemästä tai sekaantumasta keskusteluun. Haastattelut toteutettiin puhelimitse ja kasvotusten.

Kvalitatiivista aineistoa eli laadullista aineistoa voi analysoida sisällönanalyysin. Sisällönanalyysi on perusanalyysi kvalitatiivisessa tutkimuksessa ja sillä voidaan analysoida kirjoitettua ja suullista kommunikaatiota. Sisällönanalyysin avulla tutkimusaineisto tiivistetään, että voidaan tehdä päätelmiä tutkittavien ilmiöiden, merkitystä, seurauksia ja yhteyksiä. Pyrkimyksenä sisällönanalyysillä on luoda

laveasta tutkimusaineistosta selkeää ja yhtenäistä tietoa, jotta tulkinta ja johtopäätöksiä tekeminen voidaan tehdä. (Tampereen Yliopisto 2020) Teemahaastattelut nauhoitettiin ja ne litteroitiin tekstimuotoon, sekä ne analysoitiin teemoittain.

### **6.3 Tutkimukseen osallistuneet henkilöt**

Tutkimukseen osallistuneet henkilöt on valittu heidän työtehtäviensä sekä tietotaitonsa perusteella ja näin haastatteluista kerätty aineisto on luotettavaa. Tutkimukseen osallistuneet henkilöt toimivat elektronisen urheilun- ja sijoittamisenalalla. Haastattelut tehtiin marraskuun aikana 2020. Haastattelut kestivät noin 10-25 minuuttia.

Pääteema haastattelukysymyksissä oli elektroninen urheilu, mutta alateema haastattelukysymykset muotoiltiin eri tavalla eri toimijoille, jotta ne sopivat paremmin heidän toimialaansa. Haastateltavat jaettiin kahteen eri ryhmään. Alateema haastattelukysymykset jaettiin ensimmäisessä ryhmässä elektronisen urheilun liitto, yhdistys, yrittäjä ja ammattilaispelaaja kolmeen osaan. Ensimmäinen oli elektronisen urheilun nykytila ja tunnettavuus Pohjoismaissa. Toinen oli elektronisen urheilun tulevaisuus Pohjoismaissa. Viimeinen koostui elektronisen urheilun kasvu haasteista. Toisessa ryhmässä pankkiirit ja osakeanalyytikot, alateema haastattelukysymykset jaettiin myös kolmeen osaan. Ensimmäinen osa koostui potentiaalisimmat elektronisen urheilun sijoituskohteet. Toinen osio koostui riskialttiimmat elektronisen urheilun sijoituskohteet. Viimeisenä oli elektroniseen urheiluun sijoittamisen tuotto-odotukset.

Teemahaastattelujen teemat ja kysymykset johdettiin teoriaosuudesta siten, että ne vastaisivat mahdollisimman hyvin tutkimusongelmakysymykseen eli onko sijoittaminen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun kannattavaa. Teemahaastattelu kysymyksien avulla saadaan syvällisempi näkemys elektronisesta urheilusta Pohjoismaissa ja sijoituskohteena. Haastattelukysymykset löydät liitteestä 1.

Haastateltavat ryhmä 1 elektronisen urheilun liitto, yhdistys, yrittäjä ja ammattilaispelaaja:

1. Joonas Kapiainen, joka on Suomen elektronisen urheilun liiton puheenjohtaja. Työnkuvana on pitkälti hallinnolliset, mutta myös viestinnälliset tehtävät liitossa.
2. Jere Byman, joka on pelannut puoli ammattilaisena elektronista urheilua ja toimii nykyään yrittäjän ja myyjänä. Jere on WASA esports yhdistyksen varapuheenjohtajan, jonka tarkoituksena on edistää ja kehittää e-urheilua seuran kotipaikkakunnalla.
3. Ville Nikola, joka on ollut perustamassa Grail Group Oy:tä, jonka ydintuote Grail Quest on online pelialusta turnausten ja liigojen ylläpitämiseen. Grail Group Oy tuottaa myös yrityksille, yhteisöille ja perinteisille brändeille markkinatietoa ja konsultaatiota esports toimintaympäristöstä. Ville on toiminut myös Hartwall areenalla Arctic Invitational tapahtuman päätuottajana. Arctic Invitational on suurin Suomessa pidetty kilpapelamisen tapahtuma.
4. Sami Laasanen, joka on elektronisen urheilun ammattilainen. Laasanen pelaa CS:GO peliä suomalaisessa HAVU Gaming tiimiorganisaatiossa ja pelannut amatikseen noin 4 vuotta.

Haastateltavat ryhmä 2 pankkiirit ja osakeanalyytikot:

5. Tommi Kaunisto, joka työskentelee sijoituspalvelu toimialalla EAB Group Oyj:llä Pohjanmaan aluejohtajana. Työntehtävään kuuluu erilaiset sijoitustoiminnot sijoittaja asiakkaitten kanssa.
6. Pekka Lahtinen, joka työskentelee yrittäjänä sijoitus- ja säästöalalla ja tekee töitä Finlandia Group:ille, joka on suomalainen sijoituspalvelu yritys.

7. Sami Sarkamies, joka työskentelee Nordealla osakeanalyttikkona. Työntehtävään kuuluu telekommunikaatio, media, IT ja terveydenhuolto toimialojen seuraaminen ja niissä toimivia pörssiyrityksiä, pääasiassa Suomalaisia yrityksiä, mutta myös muutamia ulkomaalaisia yrityksiä.
8. Atte Riikola, joka on Inderesillä osakeanalyttikkona töissä. Pääosin Atte seuraa teknologia sektori yhtiötä eli seurannasta löytyy mm. peli- ja kyberturvayhtiötä.
9. Olli Eloranta, joka työskentelee osakeanalyttikko Danske Bankilla ja tällä hetkellä Ollilla on seurannassa peliyhtiötä, Rovio ja Next Games, sekä IT puolelta on F-Secure ja Enento, lisäksi rahoituspuolelta Taaleri ja Oma Säästöpankki.

## **7 TUTKIMUKSEN TULOKSET**

Tässä luvussa esitellään opinnäytetyön empirisen tutkimuksen tulokset, jotka on saatu teemahaastattelu aineistokeruumenetelmällä. Haastateltavat kertoivat omia mielipiteitään, kokemuksiaan ja näkökulmiaan.

### **7.1 Elektronisen urheilun nykytila ja tunnettavuus Pohjoismaissa**

Joonas Kapiainen kuvailee nykytilaa, että maakohtaisesti elektroniselle urheilulle on vasta rakentumassa omanlaisensa järjestelmät ja tavat tehdä elektronista urheilua maittain. Pohjoismainen elektroninen urheilu on vielä käsitteenä aika uusi. Hyviä esimerkkejä mitä elektroninen urheilu Pohjoismaissa on eli kaupallisia liigoja ja turnauksia, joita on järjestetty Pohjoismaiden laajuisesti mm. Telian järjestämä Pohjoismainen kilpailu toiminta. Tunnettavuus Pohjoismaissa on hyvä ja etenkin Suomessa. Elektronisen urheilun brändi on päässyt valtaväestön tietoisuuteen ja se on saatu sille tasolle, että ihmiset tunnistavat elektronisen urheilun käsitteenä ja mitä siihen liittyy. Pohjoismaat ovat teknologisesti edistyneitä, sekä korkeakoulutustaso on korkea ja tämän kautta elektroninen urheilu on helpommin lähestyttävä Pohjoismaissa.

Jere Byman kuvailee elektronisen urheilun nykytilaa Pohjoismaissa erittäin hyväksi ja Pohjoismaat tekevät hyvin yhteistyötä mikä taas auttaa viemään elektronista urheilua eteenpäin. Pohjoismainen elektroninen urheilu on tunnettu ja jokaisesta Pohjoismaasta on pelaajia tai joukkuetta, jotka ovat maailmanlaajuisesti tiedossa.

Ville Nikola toi ilmi, kun katsotaan yleisesti elektronista urheilua Pohjoismaissa niin se menee pitkälti CS:GO peli edellä. Tällä hetkellä elektronisen urheilun tapahtumat toimivat yksittäisten yhdistysten ja liigojen varassa. Toimijoita samassa pelissä ei hirveästi ole, pois lukien CS:GO missä pelaajamäärät ovat isot. Tunnettavuus on menossa parempaa suuntaan ja koko ajan enemmän lehdet kirjoittavat elektronisesta urheilusta.

Sami Laasanen kuvailee Pohjoismaista elektronisen urheilun nykytilaa CS:GO pelin kautta siten, että Tanskassa ja Ruotsissa on parhaat tilanteet tällä hetkellä ja

uusien tiimiorganisaatiota sekä pelaajia tulee koko ajan. Suomessa ja Norjassa taso on tällä hetkellä alempana, koska ruohonjuuritason toiminta on vielä parempaa Ruotsissa ja Tanskassa. Tunnettavuus on Ruotsissa ja Tanskassa parempi kuin Suomessa ja Norjassa. IEM Katowice 2019 turnauksen jälkeen, missä suomalainen tiimiorganisaatio ENCE sijoittui toiseksi niin tunnettavuus Suomessa nousi myös valtaväestön tietoisuuteen. Tanskassa esimerkiksi, pääministeri on käynyt vierailmassa tiimiorganisaatio Astralixen tiloissa ja elektronisen urheilun turnauksissa.

## **7.2 Elektronisen urheilun tulevaisuus Pohjoismaissa**

Joonas Kapiainen näkee elektronisen urheilun tulevaisuuden Pohjoismaissa valoisana. Viime aikaiset ilmiöt viittaavat siihen, että Pohjoismaiden elektroninen urheilu tulee kasvamaan tulevaisuudessa. Pohjoismaitten elektronisten urheilun liittojen yhteistöitä ollaan käynnistymässä nopeaan tahtiin. Pohjoismaiden yhteistyö tulevaisuudessa elektronisessa urheilussa tulee kasvamaan niin kaupallisesti kuin ei kaupallisesti.

Jere Byman näkee, että elektroninen urheilu tulee olemaan Pohjoismaissa isompi ilmiö, kun perinteiset urheilulajit ja yhdeksi syyksi voidaan mainita helpompi kynnys osallistua ja edetä elektronisessa urheilussa kuin perinteisissä urheilulajeissa.

Sami Laasanen kokee elektronisen urheilun tulevaisuudessa Pohjoismaissa kasvavan. Katsoja ennätyksiä rikotaan CS:GO pelissä jatkuvasti niin turnauksien kuin suoratoistopalveluiden kautta.

## **7.3 Elektronisen urheilun kasvu haasteet**

Joonas Kapiainen kokee, että haasteet elektroniselle urheilun kasvulle on kannattavan liiketoiminta mallin löytäminen, mikä on vielä kesken. Yleinen globaali haaste elektronisessa urheilussa on kuluttajan käyttämä raha, joka verrattuna perinteisiin urheilulajeihin on erittäin pientä. Suoratoistopalvelut elektronisessa urheilussa on ilmaisia ja on iso kynnys tehdä maksumuurin taakse suoratoistopalvelua. Turnausjärjestäjät ja tiimiorganisaatiot ovat hyvin riippuvaisia

ulkoisesta markkinointirahasta ja tämä on hyvin epävakaa rahoituksen lähde. Elektronisen urheilussa, kuten perinteisissä urheilulajeissa voidaan yrittää käyttää vääriä keinoja menestymiseen esimerkiksi ottelumanipulaatiolla ja varsinkin elektronisessa urheilussa tämä pitää ottaa huomioon, koska siinä liikkuu kertaluonteisesti paljon rahaa.

Ville Nikola kertoo, että asenteiden muuttaminen elektronista urheilua kohtaan on haaste. Esimerkiksi vanhempien tietoisuus lapsiensa pelaamisesta siinä mielessä, että harjoittelu elektronisessa urheilussa ei ole vain näytön tuijottamista vaan, jos haluaa huipulle, niin täytyy olla samanlainen mentaliteetti kuin perinteisillä urheilulajin harjoittajilla. Asenteiden muuttaminen ei välttämättä ole helppoa ja se voi mahdollisesti tulla vasta uuden sukupolven myötä. Toinen haaste on ehdottomasti, että brändit eivät ole löytäneet vielä elektronista urheilua kunnolla. Brändien pitäisi ennemminkin nähdä esimerkiksi, CS:GO peli ilmiönä ja ihmisiä yhteen keräävän juttuna eikä väkivaltaviihteenä.

Sami Laasanen kokee, että eettisyys on haasteena varsinkin CS:GO pelissä, koska kyseessä on kuitenkin sotapeli missä vastakkain toimivat terroristit, sekä terrorismin torjujat ja tämä ei välttämättä ole sponsoroiden mieleen. Muissa peleissä haasteena on, että ne eivät ole yhtä helppoja seurattavia verrattuna CS:GO peliin.

#### **7.4 Potentiaalisimmat elektronisen urheilun sijoituskohteet**

Tommi Kaunisto pohdiskelee, että tiimiorganisaatiot voisivat olla potentiaalinen sijoituskohde, koska palkintopotit kasvavat jatkuvasti ja tästä tiimiorganisaatiot hyötyvät. Media alustat jatkavat kovaa kasvuaan myös ja voidaan sanoa, että ne ovat potentiaaliset sijoituskohteena.

Sami Sarkamies uskoo, että ajan kuluessa voittajat elektronisen urheilun ekosysteemissä ovat tapahtumat ja tapahtumabrändit. Ne, jotka kontrolloivat näitä jatkossa on paljon vaikutus mahdollisuuksia ja näiden ympärille voi syntyä erilaisia tulovirtoja.

Pekka Lahtinen kokee, että kun elektroninen urheilu on jatkuvasti suosittumpaa niin kulutustuotteita myydään enemmän eli tarve ja laatutasot kasvaa. Oman kodin

arjessakin tämän voi huomata ja nykyään täytyy olla laadukkaat elektroniset tuotteet. Mahdollisuuksia on valtavasti kulutustuote segmentissä elektronisessa urheilussa.

Atte Riikola tuumii, että jos peilataan amerikkalaisia perinteisiä urheilulajien joukkueita, kuten NBA ja NHL ovat hyvin arvokkaita. Lopulta ne ekosysteemissä voittavat joukkueet elektronisessa urheilussa tulevat olemaan todella arvokkaita ja parhaimmillaan voidaan puhua jopa miljardin luokan arvostuksista. Australioksen kautta pääsee käsiksi tiimiorganisaatioon, mutta onko tiimiorganisaatio lopulta sitten voittaja elektronisen urheilun ekosysteemissä? Eri liigojen ylläpitäjät ovat varmasti potentiaalisia sijoituskohteita myös.

Olli Eloranta pohdiskelee, että potentiaalisimmat sijoituskohteet ovat peliyritykset, koska elektroninen urheilu toimialana on nii aikaisessa kehitysvaiheessa tällä hetkellä. Suosittuihin peleihin sijoittaminen on hyvä tapa lähteä elektronisen urheilun trendiin mukaan.

### **7.5 Riskialttiimmat elektronisen urheilun sijoituskohteet**

Tommi Kaunisto näkee, että vakiinnuttaneissa pelinkehittäjissä voi olla hyvää tuottoa saatavilla. Riskialttiit yhtiöt mihin sijoittaa on ne, jotka ovat vahvasti yhden pelin varassa, koska silloin yhtiö on uusien innovaatioiden varassa.

Sami Sarkamies pohdiskelee, että osa tiimiorganisaatiosta voivat olla riskialttiimmat sijoitukset, koska ollaan toimialan alkuvaiheessa ja toimialalle tulo kynnys on matala. Isona kysymysmerkkinä voi olla, että jos huippupelaajat lähtevät tiimiorganisaatiosta niin onko arvo tiimiorganisaatiossa vai huippu yksilöissä. Isona kysymyksenä on myös suoratoistopalveluyritykset. Kuinka paljon suoratoistopalvelu yritykset pääsevät rahastamaan elektronisen urheilun ekosysteemissä, kun kuluttajalla on monia tapoja päästä käsiksi elektronisen urheilun sisältöön.

Atte Riikola kokee, että elektronisen urheilun alustat ja turnauksien järjestäjät ovat riskialttiimmat sijoituskohteena. Näissä segmenteissä on kilpailua laajasti ja vakiintuneita toimijoita ei ole monia.

Olli Eloranta pohdiskelee, että voisiko tiimiorganisaatio Astralis tyyppinen sijoituskohde olla mielenkiintoinen tässä vaiheessa. Tiimiorganisaatioiden sisällä oleva dynamiikka on vielä epävarmaa, koska pelaajat voivat helposti vaihtaa tiimistä toiseen ja jos hyvät pelaajat lähtevät pois tiimistä niin osakkeiden arvokin voisi kärsiä, koska tiimi ei tule menestymään tulevaisuudessa turnauksissa. Tapahtumajärjestäjät voi olla myös mielenkiintoinen sijoituskohde, mutta miksi pelinkehittäjät eivät järjestäisi omia turnauksiaan? Tulevaisuudessa voi olla mahdollista, että kun elektroninen urheilu toimialana kasvaa niin pelinkehittäjät voivat mahdollisesti itse järjestää turnauksia. Kuinka varma tapahtumajärjestäjien asema on markkinoilla?

## **7.6 Elektroniseen urheiluun sijoittamisen tuotto-odotukset**

Tommi Kaunisto pohdiskelee, että teknologiasektorilla yleensäkin liikkeet ovat isoja pörssissä, joten lyhyellä aikavälilläkin voi tehdä voittoja, mutta voi tehdä tappiotakin. Elektroninen urheilu on pitkällä aika välillä varmasti kasvun ala ja hyvälle tuotoille voi päästä.

Sami Sarkamies kokee, että tuotto-odotukset pitää olla korkeat. Toimiala on nuori ja alan peli säännöt voivat vielä kehittyä sekä muuttua. Elektroninen urheilu on kasvava ala ja kasvaa varmasti jatkossakin. Voittaja yritykset elektronisen urheilun ekosysteemissä tulevat varmasti näyttämään reipasta kasvua ja pitäisi olla hyvää tuotto potentiaalia tarjolla.

Pekka Lahtinen uskoo, että elektronisessa on paljon tuottopotentiaalia. Elektroninen urheilu on tullut jäädäkseen. Elektroninen urheilu on nuori ala ja siihen varmasti liittyy paljon heiluntaa sekä riskejä ja täytyy olla valmis sietämään vuosittain arvон vaihteluja.

Atte Riikola mainitsee, että elektroninen urheilu toimialana on vielä hyvin alkuvaiheessa ja jos peilataan koko pelimarkkinoihin, niin elektroninen urheilu on hyvin pieni arvoltaan. Elektroninen urheilu toimialana tulee kasvamaan tulevaisuudessa ja jos pystyy hajautetusti sijoittamaan elektronisen urheilun toimialaan niin varmasti voidaan päästään hyviin tuottoihin. Ongelmana on osittain

se, että elektroniseen urheiluun ei kovin hajautetusti voi vielä suoraan sijoittaa, koska monia listautuneita yhtiötä ei ole.

Olli Eloranta kokee, että tässä vaiheessa elektronisen urheilun toimiala on suhteellisen nuori ja sen takia voidaan ajatella, että riskit ovat korkeammat kuin normaalisti. Elektronisen urheilun markkina on kuitenkin kasvava ja tuottoja voidaan odottaa. Pörssiin on listautunut elektronisen urheilun toimialan yrityksiä ja tulevaisuudessa voidaan myös odottaa, että elektronisessa urheilussa syntyy houkuttelevia listattuja sijoituskohteita lisää.

## **8 TUTKIMUKSEN JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA**

Tämä luku on työn viimeinen. Tutkimuskysymyksenä on, onko sijoittaminen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun kannattavaa. Ensimmäiseksi tehdään johtopäätöksiä empiirisen tutkimuksentuloksista suhteessa teoreettiseen viitekehyykseen segmentittäin ja yleisesti. Tämän jälkeen käsitellään tutkimuksen luotettavuutta ja viimeiseksi työssä on pohdintaa opinnäytetyön tekemisestä, elektronisen urheilun tulevaisuudesta sekä jatkotutkimusehdotus.

### **8.1 Johtopäätökset**

#### **Tiimiorganisaatiot, tapahtumakoordinaattorit ja suoratoistopalvelut**

Kun tarkastellaan tutkijan valitsemia sijoituskohteita segmentistä tiimiorganisaatiot, tapahtumakoordinaattorit ja suoratoistopalvelut niin voidaan tehdä johtopäätös, että päätoimisesti elektronisessa urheilussa ja pelaamisessa toimivien yritysten, kuten Astralis Group, MTG, ESEN eSports ja Play Magnus Group osakkeiden hinnan kehitys on ollut laskevaa. Näiden yritysten negatiivinen EPS-luku kertoo, että yritykset tekevät tappiota tällä hetkellä ja se ei välttämättä ole aina iso tekijä, koska ne ovat vasta nousemassa nuorella toimialalla ja ne saattavat tarvita aikaa myynnin ja kannattavuuden rakentamiseen. Myös isot kertaluonteiset kulut vaikuttavat EPS tunnuslukuun. MTG:tä voidaan kutsua arvo-osakkeeksi, koska sillä on alhainen P/B-luku. ESEN eSports ja Play Magnus Group voidaan kutsua kasvuosakkeiksi, koska näillä on korkea P/B-luku.

Sivutoimisesti elektronisessa urheilussa toimivien yritysten, kuten PARKEN Sport & Entertainment osakkeen hinnan kehitys on ollut lukuun ottamatta piikkiä mikä tapahtui noin vuonna 2006 – 2010 on ollut noin samalla tasolla. Telia Companyn osakkeen hinnan kehitys on ollut myös noin samalla tasolla tällä vuosikymmenellä. Elisan osakkeen hinnan kehitys on ollut nousujohteinen viime vuosina. PARKEN Sport & Entertainment korkea negatiivinen EPS-luku kertoo, että yritys tekee tällä hetkellä isoja tappioita. Telia Company ja Elisa positiivinen EPS-luku kertoo, että ne tuottavat voittoa osakkeenomistajilleen ja korkea P/E-luku heijastaa markkinoiden vahvaa uskoa yhtiöiden tulevaisuuden kasvuun sekä

DIV/P-luku ilmaisee, että osinkotuotto prosentti on noin keskimääräistä tasoa. P/B-luku kertoo, että PARKEN Sport & Entertainment ja Telia Company voidaan kutsua arvo-osakkeiksi, kun taas Elisa kasvuosakkeeksi.

Päätoimisesti elektronisessa urheilussa ja pelaamisessa toimivien yritysten osakkeiden hinnan kehitys tulevaisuudessa voidaan olettaa olevan positiivista näissä segmenteissä, kun ala kehittyy lisää tulevaisuudessa ja kannattavat liiketoimintamallit löydetään. Sivutoimisesti elektronisessa urheilussa toimivat yritykset eivät ole riippuvaisia elektronisen urheilun toimialan menestyksestä, mutta se luo uusia positiivisia tulovirtoja näille yrityksille. Näitä segmenttejä ja yrityksiä voidaan kutsua tällä hetkellä riskialttiimmaksi Pohjoismaisen elektronisen urheilun sijoituskohteeksi, lukuun ottamatta yrityksiä Telia Company ja Elisa, kun tehdään johtopäätöksiä yritysten tunnuslukujen, tutkimusaineiston ja teemahaastattelujen perusteella.

### **Pelikehittäjät, pelijulkaisijat ja media alustat**

Sijoituskohteet segmentistä pelikehittäjät, pelijulkaisijat ja media alustat voidaan tehdä johtopäätöksiä, että näiden yritysten osakkeiden hinnan kehitys on ollut nousevaa viime vuosina. EPS-lukua tarkasteltaessa yrityksissä Embracer, Paradox interactive ja MOBA Network ne ovat positiivisia ja hyvin korkeat P/E-luvut viittaavat siihen, että markkinat uskovat vahvasti näiden yritysten tulevaisuuden kasvuun. Game Chest ja Enad Global 7 tekevät tällä hetkellä tappiota. Paradox Interactiven osinkotuotto prosentti on alhaisempi kuin keskimääräisesti. Kaikkien tämän segmentin yritysten korkeat P/B-luvut kertovat, että ne luokitellaan kasvuosakkeiksi.

Kun tehdään johtopäätöksiä yritysten tunnuslukujen, tutkimusaineiston ja teemahaastattelujen perusteella niin pelikehittäjien, pelijulkaisijoiden ja media alustojen osakkeiden hinnan kehitys tulevaisuudessa voidaan olettaa olevan positiivista. Pelaaminen trendinä yleisesti jatkaa kasvuaan ja yritysten asenteet muuttuvat pelaamista kohtaan sekä ne löytävät keinot lähestyä elektronisen urheilun markkinoita. Näitä segmenttejä ja yrityksiä voidaan kutsua potentiaalisimmaksi sekä turvallisimmaksi Pohjoismaisen elektronisen urheilun sijoituskohteeksi.

### **Kulutustuote valmistajat**

Segmentissä kulutustuote valmistajat sijoituskohteista voidaan tehdä johtopäätöksiä, että osakkeen hinnan kehitys on ollut laskevaa vuodesta 2014 asti Northbaze Group:illa. Kun taas Tobii:lla osakkeen hinnan kehitys on ollut nousevaa muutaman kuukauden ajan ja se on nyt noin samalla arvostus tasolla, kun se oli vuonna 2016 – 2017. EPS-luvut viittaavat siihen, että Tobii tekee voittoa tällä hetkellä ja Northbaze Group tappioita. P/B-luku kertoo, että Tobii on kasvuosake ja Northbaze Group arvo-osake.

Kun tehdään johtopäätöksiä yrityksen tunnuslukujen, tutkimusaineiston ja teemahaastattelujen perusteella niin kulutustuote valmistajien osakkeen hinnan kehitys tulevaisuudessa voidaan olettaa olevan myös positiivista, koska ne voivat hyötyä yleisesti pelaamisen kasvusta ja tämä lisää kysyntää kulutustuotteista. Nämä yritykset tekevät johdonmukaisia tulovirtoja. Tätä segmenttiä ja yrityksiä voidaan kutsua luotettavaksi ja loogiseksi Pohjoismaisen elektronisen urheilun sijoituskohteeksi.

### **Sijoittamisen kannattavuus**

Elektroninen urheilu on maailmanlaajuisesti kasvanut eksponentiaalisesti viime vuosina ja trendin oletetaan jatkuvan vahvana. Kaikki Pohjoismaiset maat ovat 10 isoimpien elektronisen urheilun markkina-alueiden joukossa Euroopassa. Pelaaminen yleisesti on hyvin suosittua Pohjoismaissa ja pelinkehittäjät ovat maailmanlaajuisesti huipputasoa. Pohjoismaat ovat teknologisesti kehittyneitä ja tästä syystä elektroninen urheilu on helposti lähestyttävä. Tutkimuksen perusteella vaikuttaa siltä, että Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun sijoittaminen on kannattavaa nyt ja tulevaisuudessa.

Riskit sijoittamisessa Pohjoismaiseen elektronisen urheiluun ovat isot, mutta tuottopotentialit ovat kuitenkin valtavat. Elektroninen urheilu toimialana on teknologia painotteinen ja suurin osa tämän opinnäytetyön sijoituskohteista ovat kasvuyhtiöitä mikä lisää sijoittamisen riskiä. Markkinariskiä voidaan pyrkiä pienentämään hajauttamalla maantieteellisesti. Yritys riskiä voidaan pienentää

sijoittamalla erilaisiin yrityksiin. Erityisesti Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun sijoittamisessa täytyy olla valmis kestämään osakkeiden hinnan heiluntaa. Täytyy ottaa huomioon, että tunnusluvut ja osakkeiden hinnankorotus muuttuu jatkuvasti ja ne voivat olla erilaiset kuin opinnäytetyötä tehdessä.

## **8.2 Tutkimuksen luotettavuus**

Virheiden syntymistä pyritään välttämään tutkimuksessa, mutta silti tulosten luotettavuus ja pätevyys vaihtelevat. Tämä on syy siihen, että kaikissa tutkimuksissa pyritään arvioimaan tutkimuksen luotettavuutta. Tutkimuksessa luotettavuus voidaan arvioida monilla erilaisilla mittaus- ja tutkimustavoilla. (Hirsijärvi & Remes & Sajavaara 2007, 226)

Tutkimuksen reliabiliteetti tarkoittaa mittaustulosten toistettavuutta. Reliaabeliuksen toteaminen voidaan tehdä monella eri tavalla. Esimerkiksi jos kaksi arvioijaa kertovat samanlaisen vastauksen niin tällöin voidaan tulosta pitää reliaabelina. (Hirsijärvi & Remes & Sajavaara 2007, 226)

Validiteetti on toinen tutkimuksen arviointiin liittyvä käsite. Validius osoittaa mittari ja tutkimusmenetelmän kykyä mitata, mitä on ollut tarkoitus mitata. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa validius käsite on epäselvä, koska kaikkia ihmisiä ja kulttuuria koskevat kuvaukset ovat ainutlaatuisia. Kaikkien tutkimuksien luotettavuutta ja pätevyyttä pitäisi jotenkin arvioida niin laadullisissa tutkimuksissa on pohdittu, että kuinka tutkija kertoisi lukijoilleen mitä he ovat tutkimuksessa tehneet ja miten tuloksiin on päädytty. Validius siis tarkoittaa kuvauksien, siihen liittyvien selityksien ja tulkintojen yhteensopivuutta. (Hirsijärvi & Remes & Sajavaara 2007, 226-227)

Tämän opinnäytetyön luotettavuutta voidaan mitata esimerkiksi, haastateltavien samankaltaisten vastauksien kautta. Moniin teemahaastattelu kysymyksiin vastaukset olivat samankaltaisia, mutta myös eroavaisuuksia havaittiin. Haastateltavat täydensivät hyvin teoreettista viitekehystä, koska vastaukset olivat samankaltaisia kuin kerätty tutkimusaineisto.

### 8.3 Pohdinta ja jatkotutkimusehdotus

Opinnäytetyön kirjoittaminen oli erittäin opettavainen ja mielenkiintoinen kokemus. Aiheena se oli minulle todella kiinnostava ja tutkimisen sekä kirjoittamisen makuun oli helppo päästä. Aihe oli haastava ja sen uutuusarvo lisäsi haastavuutta. Teoreettinen viitekehys oli helpompi osuus, vaikka aiheesta ei hirveästi ollut tietoa, koska sijoittaminen ja elektroninen urheilu on minulle entuudestaan tuttuja. Empiirinen osuus oli haastavampi minulle, koska haastateltavat piti löytää ja haastattelun purkaminen tekstimuotoon oli työlästä. Itsessään haastattelut olivat erittäin positiivinen kokemus, koska pääsin keskustelemaan elektronisen urheilun- ja sijoitusalan ammattilaisten kanssa. Aikataulussa pysyminen oli välillä haasteellista, koska kaikkea muutankin, oli kiva tehdä. Aihe paisui välillä liian paljon mikä oli ongelma, mutta loppujen lopuksi sain pidettyä sen selvärajaisena. Yleisesti koko opinnäytetyö prosessi opetti minulle pitkäjänteisyyttä, luovuutta ja tarkkuutta. Mielestäni kehityin paljon tiedon löytämisessä, mikä on tärkeä taito osata. Motivaatio pysyi hyvin koko prosessin aikana korkealla. Koska elektroninen urheilu sijoitusmielessä on vielä uusi asia niin koin, että työni on tärkeää. Tämän opinnäytetyön lopputulos oli mielestäni hyvä ja olen siihen erittäin tyytyväinen.

Jos pohditaan elektronisen urheilun tulevaisuutta niin ehdottomasti yksi mielenkiintoisimmista asioista on 5G ja sen tuomat mahdollisuudet. Uskon vahvasti siihen, että lähivuosina elektroninen urheilu virallisesti tunnustetaan urheiluna kansainvälisessä olympiakomiteassa ja se tullaan näkemään Pariisin Olympialaisissa vuonna 2024. Mielestäni todella kiinnostava segmentti on mobiili elektroninen urheilu ja uskon, että sekin tulee kasvamaan tulevaisuudessa todella paljon. Kun nuori sukupolvi kasvaa niin he eivät edes tule tietämään maailmassa elektronisen urheilun peliura ei olisi vakavasti otettava ura. Pelaaminen kehittyy jatkuvasti ja seuraavien vuosikymmenien aikana elektronisesta urheilusta tulee jotain, mitä menneisyyden pelaajat eivät olisi voineet kuvitella unelmissaan.

Opinnäytetyö avasi monia jatkotutkimusehdotuksia. Elektroniseen urheiluun sijoittamisesta yleisesti on vähän tutkimusta ja tämän takia on monia mahdollisuuksia tutkia aiheita. Mielenkiintoinen jatkotutkimusehdotus voisi olla Sijoittaminen Eurooppalaiseen elektroniseen urheiluun. Tällä tavalla saataisiin tietoa eurooppalaisista toimijoista elektronisessa urheilussa ja niiden mahdollisista tuottopotentiaaleista.

## LÄHTEET

Alma Talent. 2019. Elisa Viihde uskoo kilpapelaamiseen – Suomen suurimmasta e-urheilusarjasta tulee Elisa Viihde CS:GO-liiga. Viitattu 22.10.2020.

<https://www.marmai.fi/uutiset/elisa-viihde-uskoo-kilpapelaamiseen-suomen-suurimmasta-e-urheilusarjasta-tulee-elisa-viihde-csgo-liiga/f98c793a-0350-3746-87d3-a9607b5e707c>

Anderson, N. & Tuhkanen, J. 2004. Järkevän sijoittamisen perusteet. Helsinki. Edita Publishing Oy.

Astralis. 2020. Our Story. Viitattu 20.10.2020.

<https://www.astralis.gg/company/about>

Business Insider. 2019. Esports ecosystem report 2020. Viitattu 14.10.2020.

<https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report?r=US&IR=T>

Chess. 2020. Nakamura signs with TSM: Online chess is Esports. Viitattu 22.10.2020.

<https://www.chess.com/news/view/nakamura-tsm-deal-chess-esports>

Cision News. 2018. Svenskarna tittar mer på eSport än andra europeer. Viitattu 19.10.2020.

<https://news.cision.com/se/paypal/r/svenskarna-tittar-mer-pa-esport-an-andra-europeer,c2477589>

Dataspelsbranschen. 2019. Game developer index 2019. Viitattu 18.10.2020.

[https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5db812f3df1a2166b947a58a/1572344586626/GDI19\\_web.pdf](https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5db812f3df1a2166b947a58a/1572344586626/GDI19_web.pdf)

Deloitte. 2019. The rise of esports investments. Viitattu 17.10.2020.

<https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/finance/drfa-rise-of-esports-investments.pdf>

DR. 2020. Esport på kanten af det store gennembrud. Viitattu 19.10.2020.

<https://www.dr.dk/om-dr/fakta-om-dr/medieforskning/medieudviklingen/2019/esport-paa-kanten-af-det-store-gennembrud>

Elisa. 2020. Elisa Invitational, a BLAST Premier Qualifier e-urheiluturnaus järjestetään ilman yleisöä koronasta johtuen. Viitattu 22.10.2020.

<https://elisa.fi/yhtiotieto/uutishuone/tiedotteet/elisa-invitational,-a-blast-premier-qualifier-e-urheiluturnaus-jarjestetaan-ilman-yleisoa-koronasta-johtuen/88866298431622?>

Embracer Group. 2020. About. Viitattu 21.10.2020.

<https://embracer.com/about/>

Engadget. 2019. 'Dota 2' champions won more money than top Wimbledon players. Viitattu 17.10.2020.  
<https://www.engadget.com/2019-08-25-dota-2-the-international-2019-win-sets-records.html>

Enad Global 7. 2020. About. Viitattu 22.10.2020.  
<https://www.enadglobal7.com/about/>

ESL. 2020. About us. Viitattu 21.10.2020.  
<https://about.eslgaming.com>

Esports Earnings. 2019. Overall Esports stats for 2019. Viitattu 17.10.2020.  
[https://www.esportsearnings.com/history/2019/top\\_players](https://www.esportsearnings.com/history/2019/top_players)

Esports Insider. 2019. Denmarks Ministry of Culture announce new esports strategy. Viitattu 19.10.2020.  
<https://esportsinsider.com/2019/04/denmarks-ministry-of-culture-announce-new-esports-strategy/>

FINANS. 2016. Parken klar med ny forretning: Vil sende millioner efter professionelle computerspillere I FCK-troje. Viitattu 20.10.2020.  
<https://finans.dk/finans/ECE9225671/parken-klar-med-ny-forretning-vil-sende-millioner-efter-professionelle-computerspillere-i-fcktroejer/?ctxref=ext>

Finanssialalle. 2020. Erisijoitusmuodot. Viitattu 13.10.2020.  
<https://www.finanssialalle.fi/opintomateriaalit/finanssialan-perusteet/saastaminen-ja-sijoittaminen/eri-sijoitusmuodot.html>

Game Chest Group. 2020. This is Game Chest Group. Viitattu 21.10.2020.  
<https://gamechestgroup.com>

Green Man Gaming. 2018. Esport the money game. Viitattu 23.10.2020.  
<https://www.greenmangaming.com/the-money-game/>

Gymnasium. 2019. Plugga e-sport på gymnasiet. Viitattu 19.10.2020.  
<https://www.gymnasium.se/nyheter/inspiration/plugga-esport-11560>

Hakala, J-T. 2004. Opinnäytetyöopas ammattikorkeakouluille. Tampere. Tammer-Paino Oy.

Hirsijärvi, S. Remes, P. & Sajavaara, P. 2007. Tutki ja kirjoita. 13., osin uudistettu painos. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

HY. 2006. Tutkimusmenetelmät ja tutkimusaineistot. Viitattu 24.10.2020.  
<https://www.mv.helsinki.fi/home/jmykkane/tutkielma/Tutkimusmenetelmat.html>

Hämäläinen, K. 2003. Osakesijoittajan opas. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

- JAMK. 2020. Tutkimusasetelmat. Viitattu 24.10.2020.  
<https://oppimateriaalit.jamk.fi/raportointiohje/4-opinnaytetyon-rakenne/4-2-opinnaytetyon-runko-osa/4-2-4-tutkimusasetelma/>
- Kallunki, J-P., Martikainen, M. & Niemelä, J. 2002. Ammattimainen sijoittaminen. Helsinki. Talentum Media Oy
- KAMK. 2020. Haastattelu. Viitattu 24.10.2020.  
<https://www.kamk.fi/fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Aineiston-keruumenetelmat/Haastattelu>
- Liberty Through Wealth. 2019. Total real return indices. Viitattu 16.10.2020.  
<https://libertythroughwealth.com/2019/07/29/gold-bugs-should-start-investing/20190729ltw-2-total-real-return-indices/>
- Lindström, K. 2005. Menesty osakesijoittajana. 2. painos. Helsinki. Talentum.
- Mandatum life. 2019. Allikaationäkemys: Päätöksenteko epävarmuudessa. Viitattu 16.10.2020.  
<https://www.mandatumlife.fi/life-magazine/2019/allokaatiokatsaus-paatoksenteko-epavarmuudessa/>
- MOBA Network. 2020. About us. Viitattu 21.10.2020.  
<https://wearemoba.com>
- MTG. 2020. Our Story. Viitattu 21.10.2020.  
<https://www.mtg.com/our-story/>
- Nasdaq Nordic. 2020. Osakkeet. Viitattu 22.10.2020.  
<http://www.nasdaqomxnordic.com/osakkeet>
- Newzoo. 2020. Global esports market report 2020. Viitattu 15.10.2020.  
<https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2020/03/Global-Esports-Market-Report-2020.pdf>
- Newzoo. 2020. The global Esports audience will be just shy of 500 million this year. Viitattu 17.10.2020.  
<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year/>
- Nordnet. 2020. Osakekurssit. Viitattu 22.10.2020.  
<https://www.nordnet.fi/markkinakatsaus/osakekurssit?selectedTab=prices>
- Nordnet. 2020. Hajauttaminen kannattaa – 4 tapaa alentaa salkkusi riskiä. Viitattu 14.10.2020.  
<https://www.nordnet.fi/blogi/hajauttaminen-kannattaa-4-tapaa-alentaa-salkkusi-riskia/>
- North. 2020. About us. Viitattu 20.10.2020.  
<https://www.north.gg/#about-us>

Northbaze Group. 2020. We are Northbaze Group AB. Viitattu 21.10.2020.  
<https://northbazegroup.com>

OP. 2020. Osakesijoittaminen. Viitattu 13.10.2020.  
<https://www.op.fi/henkiloasiakkaat/saastot-ja-sijoitukset/osakesijoitukset/osakesijoittaminen>

Opi Osakkeet. 11. painos. 2017. Nasdaq Helsinki. Helsinki

PayPal & Newzoo. 2020. PayPal report: Europe and Esports: High engagement and even higher potential. Viitattu 19.10.2020.  
[https://filecache.mediaroom.com/mr5mr\\_paypal\\_uk/178070/PayPal%20Report%20on%20Esports%20in%20Europe%202020.pdf](https://filecache.mediaroom.com/mr5mr_paypal_uk/178070/PayPal%20Report%20on%20Esports%20in%20Europe%202020.pdf)

PC Gamer. 2016. Norwegian high school will include esports in its sports curriculum. Viitattu 19.10.2020.  
<https://www.pcgamer.com/norwegian-high-school-will-include-esports-in-its-sports-curriculum/>

Pelaajabarometri. 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen.  
<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104293/978-952-03-0870-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

POP Pankki. 2018. Sopimus sijoituspalveluista. Viitattu 16.10.2020.  
<https://www.poppankki.fi/docs/default-source/pop-pankkiliitto/sopimus-sijoituspalveluista>

Proakatemia. 2017. Soluessee: Tutkimusmenetelmät. Viitattu 24.10.2020.  
[https://essee pankki.proakatemia.fi/soluessee-tutkimusmenetelmat-2/#\\_Toc500678045](https://essee pankki.proakatemia.fi/soluessee-tutkimusmenetelmat-2/#_Toc500678045)

Producent Foreningen. 2018. Danske indholdsproducenter I tal 2018. Viitattu 18.10.2020.  
[https://pro-f.dk/sites/pro-f.dk/files/nyhed/Danske%20Indholdsproducenter%20i%20tal%202018\\_0.pdf](https://pro-f.dk/sites/pro-f.dk/files/nyhed/Danske%20Indholdsproducenter%20i%20tal%202018_0.pdf)

Puttonen, V. 2001. Sijoituskirja. Helsinki. Werner Söderström Oy.

PwC. 2020. Investors: High demand in esports attracts big brands from various industries. Viitattu 20.10.2020.  
<https://www.pwc.de/en/technology-media-and-telecommunication/digital-trend-outlook-esport-2020/investors.html>

Pörssisäätiö. 2020. Sijoittajan vero-opas 2020. Viitattu 16.10.2020.  
[https://www.porssisaatio.fi/wp-content/uploads/2017/05/vero\\_opas\\_2020\\_170x245\\_fin\\_final\\_web.pdf](https://www.porssisaatio.fi/wp-content/uploads/2017/05/vero_opas_2020_170x245_fin_final_web.pdf)

Pörssisäätiö. 2018. Mitä tunnusluvut kertovat? Viitattu 16.10.2020  
<https://www.porssisaatio.fi/blog/2018/08/10/mita-tunnusluvut-kertovat/>

Pörssisäätiö. 2020. Oppitunti 1: Miksi kannattaa sijoittaa? Viitattu 14.10.2020.  
<https://www.porssisaatio.fi/sijoituskoulu/miksi-kannattaa-sijoittaa/>

Repeat. 2020. 10 Biggest Esports title in the world by 2019 viewership. Viitattu 17.10.2020.  
<https://www.repeat.gg/content/biggest-esports-titles-in-world/>

Roundhill Investment. 2019. How to invest in esports – 10 esports stocks to know. Viitattu 30.10.2020.  
<https://www.roundhillinvestments.com/research/investing/how-to-invest-in-esports>

SEUL. 2020. Koulutukset. Viitattu 19.10.2020.  
<https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/>

SEUL. 2020. Mitä on elektroninen urheilu? Viitattu 14.10.2020.  
<https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>

Sponsor Insight. 2019. Tutkimus: Muut lajit kuroivat kiinni jääkiekon etumatkaa – eSports nousi nuorten miesten suosikkilajiksi. Viitattu 17.10.2020.  
[http://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor\\_insight\\_lehdistotiedote\\_19\\_03\\_2019.pdf](http://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdistotiedote_19_03_2019.pdf)

Summarum. 2020. Sijoittaminen. Viitattu 13.10.2020.  
<https://www.summarum.fi/sijoittaminen/>

SuperData. 2020. Fortnite needs more than \$100M in prize money to find success in esports. Viitattu 17.10.2020.  
<https://www.superdataresearch.com/blog/fortnite-needs-more-than-100m-in-prize-money-to-find-success-in-esports>

Tampereen yliopisto. 2020. Tiedon analysointi. Viitattu 11.11.2020.  
<https://www.tut.fi/verne/tutkimusmenetelmat/tiedon-analysointi/>

TELA. 2020. Sijoitussanasto. Viitattu 14.10.2020.  
<https://www.tela.fi/sijoitussanasto>

Telia. 2020. Esports. Viitattu 21.10.2020.  
<https://www.telia.fi/esports/esports>

Telia Company. 2018. Telia Company acquires Finnish digital event Assembly. Viitattu 21.10.2020.  
<https://www.teliacompany.com/en/news/news-articles/2018/telia-company-acquires-finnish-digital-event-assembly/>

Telia Esports Series. 2020. About. Viitattu 21.10.2020.  
<https://www.teliaesportsseries.com/sv/sweden/about>

TESK. 2020. Elektronisen urheilun historia. Viitattu 14.10.2020.  
<http://tesk.fi/e-urheilun-historia/>

The United States Esports Association. 2020. Denmarks Esports scene is growing, but how does it compare to the USA?. Viitattu 19.10.2020.  
<https://www.esportsus.org/blog/denmarks-esports-scene-is-growing-but-how-does-it-compare-to-the-usa>

Tobii. 2020. Business Units & Fields of Use. Viitattu 21.10.2020.  
<https://www.tobii.com/group/about/business-units-and-fields-of-use/>

Tovari. 2019. Elektroninen urheilu eli Esports. Viitattu 16.10.2020  
<https://tovari.fi/elektroninen-urheilu-eli-esports/>

Vero. 2019. Arvopaperien luovutusten verotus. Viitattu 16.10.2020.  
<https://www.vero.fi/syventavat-vero-ohjeet/ohje-hakusivu/48262/arvopaperien-luovutusten-verotus2/#4-luovutusvoiton--ja-tappion-laskeminen>

Vero. 2019. Osakesäästötili. Viitattu 16.10.2020.  
<https://www.vero.fi/henkiloasiakkaat/omaisuus/sijoitukset/osakesaastotili/>

Virke. 2019. Spill – Rapporten 2019/2020. Viitattu 18.10.2020.  
<https://www.virke.no/globalassets/3.bransjer/service-og-kultur/produsentforeningen/virke-spillrapporten-2019.pdf>

Vision Denmark. 2020. Danish game developers attract investor giants to Copenhagen Match Up. Viitattu 18.10.2020.  
<https://www.visiondenmark.dk/2020/08/05/danish-game-developers-attract-investor-giants-to-copenhagen-match-up/?lang=en>

Yli-Luoma, P-V-J. 2001. Ohjeita opinnäytetyön tekemiseen. Sipoo. IMDL Oy Ltd.

## LIITTEET

### LIITE 1

#### **Kvalitatiivisen tutkimuksen teemahaastattelulomake**

Sijoittaminen Pohjoismaiseen elektroniseen urheiluun

#### **Elektronisen urheilun liitto, yhdistys, yrittäjä ja ammattilaispelaaja**

1. Tausta
  - Kuka olet?
  - Mitä teet?
2. Elektroninen urheilu Pohjoismaissa
  - Miten kuvailisit elektronisen urheilun nykytilaa ja tunnettavuutta Pohjoismaissa?
  - Kuinka näet elektronisen urheilun tulevaisuuden Pohjoismaissa?
3. Elektroninen urheilu
  - Mitä haasteita koet elektronisen urheilun kasvulle olevan?

#### **Pankkiirit ja osakeanalyytikot**

4. Tausta
  - Kuka olet?
  - Mitä teet?
5. Elektroninen urheilu sijoituskohteena
  - Mitkä elektronisen urheilun segmentit ovat mielestäsi potentiaalisimmat sijoituskohteena?
  - Mitkä elektronisen urheilun segmentit ovat mielestäsi huonoimmat sijoituskohteena?
  - Minkälaiset ovat mielestäsi elektroniseen urheiluun sijoittamisen tuotto-odotukset?