

Nico Malinen

E-URHEILUN ANSAINTAMALLIT JA VE- ROTUS

Opinnäytetyö

Tradenomi

Liiketalous

2021



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Tradenomi (AMK)
Tekijä/Tekijät	Nico Malinen
Työn nimi	E-urheilun ansaintamallit ja verotus
Toimeksiantaja	ESGE-hanke
Vuosi	2021
Sivut	32 sivua, liitteitä 1 sivua
Työn ohjaaja(t)	Katriina Vesala

TIIVISTELMÄ

Elektroninen urheilu, eli e-urheilu on huimaa vauhtia kasvava ilmiö. Sitä seurataan ympäri maailman ja se tavoittaa valtavasti nuoria ja aikuisia. E-urheilun ympärille on muodostunut miljoonaluokan liikevaihto, tämä houkuttelee mukaansa lisää yrityksiä ja pelaajia. Kilpapelamista on ollut pitkään ja uusia pelaajia tulee pelaamaan tapahtumiin, jossa on suuria rahapalkintoja.

Opinnäytetyön tavoitteena on kartoittaa erilaisia ansaintamalleja e-urheilun ympärillä ja niiden verotusta. Pelaajat ja pelaajaorganisaation henkilöt, jotka elättävät itsensä kilpapelamisella tai sen ympärillä tapahtuvilla erilaisilla ansainta tavoilla ja niiden verotuksella.

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisin menetelmin; havainnoiden, haastatteluin sekä kirjallisuus- ja verkkolähteitä tutkien.

Tutkimus osoitti, elektronista urheilua verotetaan samalla tavalla kuin tavallistakin urheilua. Pelaajat toimivat toiminimellä tai kevytyrittäjänä, jotta pystyvät laskuttamaan tapahtumajärjestäjää ja sen myötä verotus tapahtuu.

Tutkimuksessa haastatellaan henkilöitä eri e-urheiluorganisaatioista ja analysoidaan heidän kokemuksensa ja tietonsa koskien e-urheilua tutkimuksen lopussa.

Asiasanat: e-urheilu, verotus, ansaintamalli

Degree	Bachelor of Business Administration
Author (authors)	Nico Malinen
Thesis title	E-sports earning models and taxation
Commissioned by	The eSports Game Ecosystem project
Time	May 2021
Pages	32 pages, 1 pages of appendices
Supervisor	Katriina Vesala

ABSTRACT

Electronic sports, or e-sports, is a growing phenomenon. It is followed all over the world and reaches a vast number of young people and adults. A million-dollar turnover has been formed around e-sports, this attracts more companies and players. There has been competitive gaming for a long time and new players attend for events with big cash prizes.

The aim of this thesis was to survey different earning models around e-sports and their taxation. Players and members of the player organization who support themselves through competitive gaming or the various ways of earning money around it.

The research was carried out using qualitative methods, interviews and research of literature and online sources.

The study showed that e-sports are taxed in the same way as regular sports. Players operate under a business name or as a light entrepreneur in order to be able to bill the event organizer and through that, -also handle tax done.

The study interviews individuals from different e-sports organizations and analyzes their experience and knowledge regarding e-sports at the end of the study.

Keywords: e-sports, taxation, earning models.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	ELEKTRONINEN URHEILU.....	2
2.1	Kilpapelamisen historiaa.....	3
2.2	E-urheilu Suomessa.....	4
3	ANSAINTAMALLIT.....	5
3.1	Tapahtumat/Kilpailut.....	6
3.2	Sponsorointi.....	6
3.3	Striimaaminen.....	8
3.4	Palkinnot.....	9
3.5	Verotus.....	10
4	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS JA TUTKIMUSMENETELMÄT.....	15
4.1	Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä.....	15
4.2	Aineiston keruu.....	15
4.3	Aineiston käsittely ja analysointi.....	20
5	TUTKIMUKSEN JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	22
	LÄHTEET.....	24

KUVALUETTELO

LIITTEET

Liite 1. Tutkimuskysymykset

1 JOHDANTO

Tässä opinnäytetyössä tutkitaan e-urheilun erilaisia ansaintamalleja ja niiden verokohtelua kilpapelaaajan näkökulmasta. Tarkoituksena on selvittää, mistä ammattipelaajan tulot koostuvat. E-urheilu on uusi tapa ansaita rahaa, joten aloittavat pelaajat eivät itsekään välttämättä tiedä, mistä ja miten heidän tuloinsa koostuvat tai miten tulojen veroja pitäisi kohdella. Itse valitsin tämän aiheen, sillä olen harrastanut pelaamista läpi elämäni. Halusin tuottaa tietoa itselleni ja lukijoille, miten rahavirta kulkeutuu e-urheilussa. Aluksi tämä aihe oli minulle haastavaa rajata järkevästi, mutta päädyin ratkaisemaan sen keskittymällä pelaajiin ja pelaajaorganisaatioihin. Kuitenkin niin suuri aihe on e-urheilu ja se pitää paljon sisällään, kuten tapahtumien järjestämistä, kilpapelamista, valmennusta ja pelien selostamista.

Opinnäytetyöni tavoitteena on tarkastella yksittäisten pelaajien ja pelaajaorganisaatioiden eri ansaintamalleja. Opinnäytetyön on tarkoitus toimia ohjekirjana, josta pelaaja tai organisaatio saa tarvittavat tiedot ammattilaispelaajan uran alussa. Opinnäytetyössä selvitän, mitä tulee ottaa huomioon, kun pelataan kotimaisissa tai ulkomaalaisissa turnauksissa. Esittelen myös, miten sponsori- ja brändisopimukset syntyvät, miten palkinnot jaetaan pelaajien kesken. Haastattelussa tulee olemaan pelaajia ja pelaajaorganisaatioista henkilöitä, jotka kertovat mistä heille tulee rahaa e-urheilusta ja kuinka tapahtuu verokohtelu.

Toteutan opinnäytetyöni yhteistyössä ESGE-hankkeen kanssa (E-sports Game Ecosystem). ESGE-hanke on aloitettu 2019 ja se päättyy 2022, hankkeen tarkoituksena on kehittää paikallista e-urheilua ja saamaan paikallisia yrityksiä ja osajia mukaan elektroniseen urheiluyhteistyöhön, joka tarkoittaa sitä, että tuodaan liiketoimintamahdollisuudet yritysten tietoon. Hankkeen aikana järjestetään e-urheilutapahtumia ja erilaisia pilotointeja hankkeen edessä. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2017.)

2 ELEKTRONINEN URHEILU

E-urheilu on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Elektronista kilpapeliamista harrastetaan joko joukkue- tai yksilötasolla muita pelaajia vastaan. Kilpapeliamista on ollut jo joitakin vuosikymmeniä, mutta nyt se on todella isoa, sillä sen ympärille on alettu luomaan liiketoimintaa. Nykyään yhä suuremmat palkintopotit houkuttelevat pelaajia osallistumaan järjestettäviin kilpailuihin. Pienimuotoiset kilpailut pienistä palkinnoista ovat muuttuneet suuriksi tapahtumiksi, joissa on jaossa puolen miljoonan palkintopotteja. Elektroninen urheilu (e-urheilu) on kovassa suosiossa nykypäivänä ja suosio ei ole laske-massa vaan päinvastoin tasaisesti kasvamassa. E-urheilua päivittäisesti seuraavat niin lapset kuin nuoret aikuisetkin. Monen suoratoistopalvelun (Twitch) kanavalla katsojia on useita satoja tai tuhansia. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2019.)

Vuonna 2017 kilpapeliamista seurasi maailmanlaajuisesti noin 320 miljoonaa ihmistä ja kaksi vuotta myöhemmin vuonna 2019, elektronisen urheilun maailmanlaajuisesti yleisöksi arvioitiin noin 454 miljoonaa ihmistä.

Yrityksille e-urheilu tarjoaa hyvän markkinointikanava, joka tavoittaa lapset, nuoret ja miespuoliset aikuiset. (Redbull 2017.)

Elektronisen urheilun suurimpana lajityyppinä toimivat erilaiset räiskintäpelit, jonka tarkoituksena on tuhota vihollisjoukkue erän voittamiseksi. MOBA (Multiplayer online battle arena) eli taisteluaarenamoninpelit ovat toiseksi suosituimpia pelejä tällä hetkellä, jossa kaksi tiimiä taistelee areenalla vastakkain yrittäen tuhota toisen joukkueen. Muita suosittuja elektronisen urheilun pelejä ovat esimerkiksi FIFA ja NHL, näissä pelataan elektronisesti jalkapalloa tai jääkiekkoa. Strategiapelejä, kuten StarCraft, pelaajat keskittyvät siinä rakentamaan omaa tukikohtaansa ja armeijaansa, jonka lopullinen tehtävä on tuhota vihollisen tukikohta sekä armeija. Pelaajat ja joukkueet tietenkin mittelevät suurista rahapalkinnoista, maineesta sekä paremmuudesta, kuten oikeassa urheilussa on tapana. Nykypäivänä useimmat liigat eri peleissä maksavat pelaajille kuukausittaista palkkaa. Pelaajat pelaavat siis työkseen, lisäksi turnausvoitoista he saavat bonusrahaa tämän palkkansa lisäksi. Elektroninen ur-

heilu on saanut paljon huomiota maailmalla, se tuo suuren määrän työpaikkoja ihmisille. Monet tahtovat kokeilla omia mahdollisuuksiaan ja taitojaan olla maailman paras jossakin videopelissä ja tienata tällä oman elantonsa. Paljon on heitä myös, jotka luovat uransa jonkun pelin tai pelaajan ympärille turnausjärjestäjänä, liittona, journalistina tai selostajana. (Ojala 2018.)

2.1 Kilpapelamisen historiaa

Ensimmäinen tapahtuma oli peliyhtiö Atarin järjestämä turnaus 1980. Turnauksessa oli lähes 10 000 kilpailijaa ja siinä kilpailtiin videopelissä nimeltä Space Invaders. Tapahtuma sai suurta huomiota ja tämä on vaikuttanut seuraaviin järjestettäviin pelitapahtumiin. Tämä on ollut ensimmäinen ”aloituspotku” e-urheilu tapahtumille. Vuonna 1990 Nintendo järjesti oman kilpailutapahtuman, jossa pelattiin Nintendon klassikkopelejä. Konsoleilla järjestettäviä kilpailuja kyllä järjestetään nykypäivänä, mutta ne keskittyvät urheilupelien ympärille, kuten NHL-pelit ja FIFA-pelit. (Rönkä 2018.)

Tärkein e-urheilua edistänyt yksittäinen asia on ollut internet. Internet mahdollisti sen, että pelaajat pystyvät kilpailemaan toisiaan vastaan ympäri maailman. Pelaaminen onnistuu kotoa käsin ja pystyt samalla kommunikoimaan muiden pelaajien kanssa. aloittelijoita, harrastelijoita sekä pelien veteraaneja mukaan pelaamaan. (Turklin 2018.)

Kaupunkien parhaat pelaajat eivät ole voineet verrata itseään ja arcade-halleissa tekemiänsä huippusuorituksia muiden kaupunkien pelaajien tekemiin suoritukseen 90-luvulla. Tänä päivänä e-urheilussa keskinäistä vertailua ja paremmuutta on helpompi määritellä missä tahansa päin maailmaa, sillä maantieteelliset rajat ylittyvät. Kilpailu luonnollisesti kiristyy ja saa maailman parhaimmat pelaajat kilpailemaan keskenään paremmuudesta. (Rinkinen 2018.)

Elektroninen urheilu on tunnettu maailmalla jo pitkään. Kuten vaikkapa Etelä-Koreassa pelaajat ovat siellä suuressa suosiossa ja ovat arvostettuja henkilöitä, tämä saakin heidät kilpailemaan keskenään tästä asemasta. Nopeat internetyhteydet ovat jo 1990-luvun lopussa nopeuttaneet kilpapelamista. Poh-

joismaista Ruotsi on myös kova tekijä e-urheilu-yhteisössä. E-urheilu turnauksia on Ruotsissa järjestetty jo pidemmän aikaan. Ruotsin suurin yksittäinen järjestäjä on ollut DreamHack-lähiverkkotapahtuma, joka on järjestänyt Counter-Strike-turnauksia jo vuodesta 2002 lähtien. Ensimmäinen elektroninen urheilu lähetys tehtiin Ruotsissa suorana telvisiosta vuonna 2012 SVT kanavan toimesta, kun esittivät DreamHack tapahtuman. Myös Yhdysvalloissa elektroninen urheilu on ollut otsikoissa pitempään kuin Ruotsissa. Vuonna 1997 perustettu Cyberathlete Professional League oli ensimmäinen elektronisen urheilun ammattilaisliiga, joka toimi muulle maailmalle suunnannäyttäjänä. Nykyään Yhdysvalloissa yksi suuria e-urheilu-vaikuttajia on Riot Games, he järjestävät muun muassa League of Legends North America League Of Legends Championship-turnauksia. Maailmalla elektronisen urheilun ilmiö on ollut Suomeen verrattuna paljon suurempaa. Turnaukset ovat isompia ja rahavirrat niissä ovat myös suurempia. Maailman suurimmat elektronisen urheilun organisaatiot ovat miljoonayhtiöitä. (Ojala 2018.)

2.2 E-urheilu Suomessa

Suomestakin löytyy todella tasokkaita joukkueita. Niitä on löytynyt jo monista peleistä 2000-luvun alkupuolelta, mutta tuolloin pelaajia ei vielä tunnustettu ammattilaisina, eivätkä he voineet elättää itseään pelkällä kilpapelaaamisella. Edes 2010 kilpapelaaamista ei näkynyt uutisissa eikä missään valtamedioissa millään tavalla. Yle aloitti e-urheilu buumin Suomessa vuonna 2014, kun he alkoivat uutisoida e-urheilu aiheesta ja esitti suorassa tv-lähetyksessä Counter-Strike-ottelun TV2:lta. Yle pyrkiikin heidän verkkosivuillaan uutisoimaan kaikista merkittävistä e-urheilu tapahtumista. Yleisradio onkin tällä hetkellä suurin yksittäinen tekijä, joka on tuonut e-urheilun jokaisen suomalaisen tietoisuuteen. Myös Iltalehti, Ilta-sanomat, Helsingin sanomat ovat käsitelleet e-urheilu aiheita. Edellä mainitut lehdet ovat tehneet heidän internetsivuillaan omat välilehdet, jotka käsittelevät e-urheilu aiheita. (Ojala 2018.)

Suomesta on muodostunut varteenotettava e-urheilun pikkujätti maa. Vaikka Suomi ei varsinaisesti dominoi kansainvälisiä turnauksia, on maastamme silti noussut merkittäviä e-urheilualan tähtiä. Suomalaisen e-urheiluorganisaation

ENCEn Counter-Strike:Global Offensive-joukkuetta voidaan pitää Suomen menestyksekkäimpänä CS:GO-kokoonpanona. Joukkue lähti nousuun 2018-alusta, ja se yletti usean turnausvoiton myötä parhaimmillaan maailmanlistan sijalle 2. Tosin myöhemmin joukkue on tippunut listan 26. sijalle, kyseessä on kuitenkin maailman paras supisuomalainen CS:GO-joukkue.

Tämän menestyksekkään joukkueen alkuperäiseen kokoonpanoon kuuluivat sen nousukauden aikana Alekski "allu" Jalli, Jere "sergej" Salo, Jani "Aerial" Jussila, Sami "xseveN" Laasanen ja Alekski "Aleksib" Virolainen. (Keitä ovat menestyneimmät suomalaiset e-urheilijat? 2020.)

Suomeen on perustettu 2010 Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL, tämän liiton tehtävänä on kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä siihen liittyvää toimintaa. "SEUL pyrkii toimimaan läheisesti suomalaisten turnausjärjestäjien, organisaatioiden ja median kanssa ja myös täten tukemaan ja levittämään elektronisen urheilun tunnettavuutta Suomessa. (Suomen elektronisen urheiluliitto. 2017)

Tämänhetkinen elektronisen urheilun tilanne Suomessa on hyvä, jos sitä tarkastellaan viisi vuotta taaksepäin, on muutos suuri. Elektroninen urheilu on saapunut myös Suomen markkinoille jäädäkseen." Yritysten mielenkiinto lajia kohtaan on kasvamassa koko ajan sekä ihmisten tietoisuus elektronisesta urheilusta kasvaa. (Suomen elektroninen urheiluliitto. 2017.)

3 ANSAINTAMALLIT

Liiketoimintamalli, ansaintalogiikka ja ansaintamalli liittyvät toisiinsa ja muodostavat monitasoisen yrityksen toimintaperiaatteita kuvaavan jäsenyyksen. Ansaintamalleihin kuuluvat tuotemyynti, tilaajamalli, transaktiolaskutus, mainosrahoitteinen malli ja sponsorointimalli. Ansaintalogiikalla tarkoitetaan loogista mallia tai suunnitelmaa, palvelusta tai tuotteesta on tarkoitus saada kannattava. Kustannussäästöt, tuottavuuden lisääminen, uusien markkinoiden valtaaminen, asiakkaiden sitouttaminen ja myyntitulon saaminen. Ansaintalogiikalla tarkoitetaan käytännössä, kuvausta ansaintalähteistä. Ansaintologiikka on tapa ansainta palkka tai toimeentulo. (Ketola 2016.)

3.1 Tapahtumat ja kilpailut

Elektronisen urheilun keskiöön kuuluvat erilaiset tapahtumat ja siellä käytävät turnaukset. Turnaukset ovat pelaajille paikka osoittaa taitonsa muille pelaajille, oli vastassa sitten naapurimaan pelaaja, vihollisjoukkue internetistä tai mahdollinen tuleva uusi sponsori. Offline-turnauksessa pelaajat saapuvat paikan päälle pelaamaan kisat, tapahtumat ovat faneille isoja juttuja, sillä katsoja pääsee paikan päälle katsomaan, kun suosikkijoukkueet ottavat mittaa toisistaan. Katsojalla on jopa mahdollisuus fanina tavata suosikkipelaaja tai joukkue tapahtuman yhteydessä. Elektronisen urheilun turnauksia järjestetään kahdella eri tavalla. Turnausmuodoja ovat offline, jotka järjestetään tapahtumina tai online, jotka järjestetään verkossa. Pelaajat eivät silloin ole fyysisesti paikan päällä. Online turnauksissa osallistujat pelaavat omilla laitteillaan oman verkko-yhteytensä välityksellä. Online-turnaukset voivat olla palkinnottomia harrastelijaturnauksia, pienipalkintoisia ammattilaisturnauksia tai karsintaturnauksia varsinaisessa tapahtumassa pelattavaan turnaukseen. Pelaajan ensikosketus elektronisen urheilun turnauksiin on yleisesti online turnaukset. Online turnauksiin voi osallistua melkein mistä päin maailmaa vain. Siksi osallistujamäärät ovat suurempia online-turnauksissa kuin offline-tapahtumissa, tapahtumissa tulee vastaan turnauksen fyysisen sijainnin kapasiteetti. Aikataulutuksessa ei tarvitse huomioida tapahtumapaikkojen rajoitteita, vaan pelit pystytään pelaamaan käytännössä, milloin vain. Suomen suurempiin ja tunnetuimpiin e-urheilutapahtumiin kuuluvat Assembly, Insomnia ja Vectorama. Näistä suurin on tietokonefestivaali Assembly. (SEUL 2019)

3.2 Sponsorointi

Elektroninen urheilu saavuttaa satoja miljoonia ihmisiä ympäri maailman, joista valtaosa on nuoria. Tämän vuoksi elektronisen urheilun organisaatiot ovat saaneet todella paljon näkyvyyttä ympäri maailmaa. Yritykset, jotka eivät ole aikaisemmin olleet elektronisen urheilun sponsoroinnista, ovat löytäneet mahdollisuuden tukea tätä lajia. E-urheilussa sponsorointi lisääntyy jatkuvasti, ja sponsorit maksavat pelaajille parhaimmassa tapauksessa jopa vakituista, varsin hyvää palkkaa. (Tovari 2019.)

Pelaajat saavat sponsorisopimuksia yleensä parhaiten teknologiaan ja peleihin liittyviltä yhtiöiltä, puhutaan yhtiöistä, jotka haluavat e-urheilu katsojien huomiosta. Tämän kaltaisia esimerkkiyrityksiä ovat, IGN, Gamestop, Micorsoft ja Sony. Sponsorit maksavat matkakustannukset, varustukset ja huollon. Sponsorit tarjoavat myös usein harjoittelupaikan/valmennuksen. Parhaimmassa tapauksessa sponsori maksaa palkkaa tai tarjoaa joukkueelleen asunnon. (Kuinka tehdä rahaa e-urheilulla s.a.)

Sponsorointi ei ole vain sitä, että yritys antaa tavara- tai palveluita sponsoroitavalle. Sponsorioijat vaativat yleensä vastinetta tarjoamalleen tuelle, kuten vaikkapa uusi kohderyhmä, näkyvyys, yritysimagon nostaminen, myynninedistäminen tai vaikkapa brändin vahvistaminen. Lisäksi sponsorit saavat mahdollisuuden verkostoitua muiden yritysten kanssa. Etsiessä yhteistyökumppania sponsorointimielessä, on hyvä miettiä, kuinka neuvotteluissa saadaan molempia osapuolia hyödyntävä yhteistyö aikaiseksi, jotta molemmat hyötyvät siitä. Sponsoroitavan kohteen on oltava sijoitus, jolla yritys saavuttaa markkinointisuunnitelmassa olevan kohde ryhmän. Kilpajoukkueet kuuluvat nykypäivänä jonkin suuren organisaation alle. Suomessa joukkueet etsivät itse sponsoreita ja myyvät itseään. Kansainvälisesti menestyneet joukkueet saavat sponsori-tarjouksia ja pystyvät niistä valitsemaan heille sopivimmat tarjoukset. On useita syitä, miksi organisaatiot ovat halunneet ostaa tai perustaa oman joukkueen elektroniseen urheilun. Urheilu seurat haluavat olla esillä siellä, missä nuorten kiinnostus on. Sponsorointi voi olla paljon muutakin kuin taustajoukkojen tarjoamista joukkueelle. Se voi olla myös taloudellista ja/tai tuotteellista. (Sihvonen & Tuomikoski 2018.)

Sponsorointia etsiessä on tutkittava ja tutustuttava tarkasti joukkueen pelaajiin. Riskinä sponsoroinnissa on pelaajien käytös. On olemassa seuraavia tapauksia, joissa joukkueen pelaajat ovat saapuneet turnauksiin myöhässä, käyttäytyneet sopimattomasti tai ovat olleet humalassa. Tämän kaltaiset edellä mainitut tilanteet, eivät edistä kenenkään etuja. Itse striimaajan on hyvä toimia edustavasti ja asiallisesti, näin hän varmistaa sponsoroinnin jatkuvuuden ja hänen on mahdollista saada uusia yhteistyötekijöitä taustalleen. Huonolla käyttäytymisellä on seurauksia joukkueen maineelle ja myös sponsoroivan yrityksen maineelle. (Hartikainen 2017.)

3.3 Striimaaminen

Striimaus on tekniikka, jossa videota tai audiota toistetaan suoraan, kun sitä ladataan. Nykypäivänä kuka tahansa voi ruveta tuottamaan striimaussisältöä ja olla striimaaja. Mutta vain harva pystyy sillä tekemään rahaa, koska striimaajana sinun tulee olla mielenkiintoinen ja sinun tulee osata tehdä sitä suurella sydämellä ja omalla persoonallasi. Aloittaaksesi tarvitset vain (headset) eli kuuloke/mikki, striimaus ohjelman ja alustan jolle alat tuottamaan suoratoistoa. Suurimpina ja tunnetuimpina alustoina toimivat Twitch ja Youtube. Striimaamisesta on tullut todella suosittua nuorten kesken ja jokainen haaveilee tästä ammattia itselleen, vain sinä itse päätät, kuinka pitkälle olet valmis viemään kanavaasi ja kuinka saada katselijoita omalle kanavallesi. Se on pitkäjänteistä työtä, suuret määrät seuraajia ei ole helposti saatavissa.

”Twitchissä striimaa kuukausittain yli kaksi miljoonaa käyttäjää ja sivustolla käy päivittäin yli 15 miljoonaa katsojaa.” Tunnetumpia suomalaisia striimaajia ovat esimerkiksi Janne ”Savjz” Mikkonen, Anssi ”AndyPyro” Huovinen ja Laeppä-Vika-ryhmä. Twitch.tv on maailman seuratuin suoratoistopalvelu. Siltä löytyy enemmän seuraajia kuin esimerkiksi Netflixillä tai Youtubella. (Virta 2017.)

Pelaajat saattavat harrastuksen pohjalta striimata omia pelejään, sillä välin kun kilpailutapahtumat ovat tauolla tai ovat pudonneet kilpailuista ulkopuolelle. Streamauksella tarkoitetaan henkilöä, joka suoratoistopalvelun kautta reaaliaikaisesti lähettää pelaamistaan tai tekemistään. Myös pelaaja organisaatio voi pelaajan sopimuksessa pyytää pelaajaa striimata pelikauden ulkopuolella tai sen aikana. Joukkue voi antaa oikeuksia otteluidensa striimaamiseen jossakin palveluissa, kuten Twitchissä. Joukkue saa näkyvyyttä tällä tavalla ja saavat innokkaita faneja kannustamaan lempi joukkueensa voittoon. Yksi tunnetuimmista ammattilaispelaajista on Aleks ”Aleksib” Virolainen, joka tuli tunnetuksi ENCE:n riveissä 2019, pelattuaan CS:GO (Counter-Strike:Global Offensive) tietokonepeliä.

Striimaajalla on mahdollisuus erilaisiin sponsorisopimuksiin, esimerkiksi heitä voi sponsoroida Foodora tai joku energiajuoma yhtiö. Mitä kovempi nimi olet

suoratoistopalveluissa, sitä suurempien yritysten sponsoreita saadaan, joissa on yrityksen tuotteita ja/tai palveluja. Heillä voi myös olla muita kaupallisia yhteistyökuvioita, kuten oma t-paita, mukeja, hattuja tai jopa pehmoleluja. Nämä tuovat lisäsiivuja heidän tienestehinsä. He tekevät myös yhteistyötä toistensa striimeissä, joissa hulluttelevat yhdessä ja näin ollen yhteistyöverkostot kasvavat. Mainostulot ovat myös suoratoistopalveluiden yksi tulonlähde striimaajalle. Maksulliset tilaukset ja lahjoitukset kanavalle ovat myös yksi tulonlähde. Striimaaja voi itse valita, mihin kaikkeen lähtee mukaan. (Hyvönen 2020.)

Striimaaja voi itse päättää, mihin aikaa hän tekee töitä. Suurin osa striimaajista haluaa kuitenkin striimata neljän jälkeen, kun ihmiset pääsevät töistä, näin ollen hän saa mahdollisimman monta katsojaa etenkin, jos striimaaja itse on pääsääntöisesti päättänyt tehdä striimauksensa Suomen kielellä ja haluaa vain tuottaa sisältöä Suomalaisille suomeksi. Suomessakin on striimaajia, jotka tuottavat myös ulkomaalaisille sisältöä eli striimaavat englanniksi, silloin heillä on erilaiset kellon ajat muihin striimaajiin verrattuna, esimerkiksi aamut ja yöt. Striimaajat ovat lähtökohtaisesti yrittäjiä, he hommaavat sponsorit itse ja editoivat myös videonsa itse. Heillä on usein paljon enemmän työtunteja kuin niillä, jotka käyvät töissä jonkun yrityksen alaisena. Striimaajan on myös mahdollista olla jonkun alaisenakin, mutta silloin hänen täytyy keskittyä sisältötuottamiseen suoratoistossa. Hänelle ei kuulu siinä tapauksessa videon editointi tai vaikkapa käsikirjoitus.

3.4 Palkinnot

Pienemmissä nettiturnauksissa tai aloittelijoille tarkoitettussa turnauksissa pelataan yleensä tuotepalkinnoista tai muutamista sadoista euroista. Offline-turnauksien, joka tarkoittaa tapahtumia, palkinnot vaihtelevat tapahtumissa sadoista euroista aina miljooniin asti. Suomessa suurimmat palkintopotit jaetaan Assemblyjen ammattilaisturnauksissa. (Ilta-sanomat 2018.)

Assembly Winter 2019-tapahtuma järjestettiin 1.-3. helmikuuta Helsingin Messukeskuksessa. Tapahtuman 2086 konepaikasta jäi myymättä alle 50. Tapahtumassa järjestettiin ammattilaisturnaukset kolmessa pelissä. Counter-Strike,

Overwatch ja FIFA-pelisarjassa. Counter-Strike: Global Offensive-turnauksessa taisteltiin 12 500 euron palkintopotista. Summa jaetaan kolmen parhaan kesken: voittaja sai 7000€, toinen 3750€ ja kolmas 1750€. Palloliiton kanssa toteutettavassa FIFA 19-turnauksessa palkinto rahaa oli tarjolla 5000 euroa. (Ilta-sanomat 2019.)

Jokainen turnaus ja peli, jossa kilpaillaan ovat erilaisia. Palkintorahojen suuruudet voivat olla tietyissä peleissä suuremmat, kuin taas toisessa. Ulkomailla Dota 2 pelin turnauksessa (The International 2019) voittaja joukkueelle oli jaossa \$15,620,181.00 huikea potti. Tässä kilpailussa yhteensä palkintorahoja jaettiin \$34,330,036.00. Tämän vuoksi e-urheilu houkuttelee nuoria pelaamaan ja kamppailemaan keskenään paremmuudesta. League of Legends World Championships 2018 palkinto potti kokonaisuudessaan oli hulpeat \$6,450,000.00, josta voittaja joukkue sai itselleen \$2,418,750,00. (E-sporstearnings s.a.)

3.5 Verotus

Suomen tuloverotuksessa on tällä hetkellä käytettävissä kahta eri verovelvollisuuden lajia: rajoitettu ja yleinen verovelvollisuus. Rajoitetusti verovelvollisilla varsinainen asunto ja koti on ulkomailla ja he oleskelevat enintään 6 kuukautta yhdenjaksoisesti Suomessa. Yleisen verovelvollisuuteen kuuluvaksi henkilöksi katsotaan, kun hän on asunut Suomessa verovuonna yli 6 kuukautta. Yhteisö on yleisesti verovelvollinen, jos tämä on rekisteröity Suomessa tai yhteisö on perustettu Suomen lainsäädännön mukaisesti. Suomessa asuvan urheilijan verovelvollisen urheilijan ulkomailta saama tulo on urheilijalle veronalaista tuloa myös Suomessa. Urheilijan palkkatulo, mitä ei siirretä urheilijarahastoon, voi edellytyksen täytyessään olla verovapaata kuuden kuukauden säännön nojalla. (Verohallinto 2021.)

Aluksi ei verottaja tiennyt miten tulisi verottaa e-urheilijaa, mutta vuonna 2017 keskusverolautakunta on tehnyt päätöksen, jonka mukaan tietokonepeliä päätoimisesti pelaamalla elantonsa tienavaan henkilön kohdalla voidaan soveltaa samoja verotuskäytäntöjä kuin urheilijoiden kohdalla. (Iltalehti 2017).

Saadut tulot e-urheilusta ovat suurimmaksi osaksi urheilijan palkkiota, joka on välittömästi tai välillisesti urheilu suorituksen perusteella maksettu korvaus. Urheilijan palkkio perustuu urheilijan henkilökohtaiseen panokseen, urheilu suoritukseen tai urheilijan statukseen. Urheilijan palkkio voidaan maksaa esimerkiksi urheilijan osallistumisesta kilpailuun, urheilijan sijoittumisesta kilpailussa tai urheilutilaisuuden parhaalle urheilijalle. Urheilijan palkkioita ovat muun muassa kilpailupalkinnot, mainos- ja sponsorisopimuksiin perustuvat palkkiot, osallistumispalkkiot ja muut urheilijastatukseen perustuvat palkkiot, jos niiden saaja ei ole työsuhteessa maksajaan. Turnauspalkinnot maksava taho ei siis ole pelaajan työnantaja, joten palkintoja ei pidetä palkkana vaan muuna ansiotulona.

Tosin jos pelaaja on työsuhteessa edustamaansa organisaatioon, palkintorahat yleensä kuuluvat joukkueelle ja joukkue maksaa pelaajalle menestymisen perusteella bonuksen, joka on palkkaa. Tuloverolain mukaan veronalaista tuloa ovat kaikki henkilön rahana tai rahanarvoisena etuutena saamat tulot, jollei jotain tuloa ole nimenomaisesti säädetty verovapaaksi. Veronalaista ansiotuloa on muun ohessa palkka ja siihen rinnastettava tulo, eläke sekä tällaisen tulon sijaan saatu korvaus. Tulo katsotaan sen verovuoden tuloksi, jona se on nostettu, merkitty verovelvollisen tilille tai muutoin saatu hallintaan. Urheilijalle maksettu palkka, palkkio tai muu palkinto ja hyvitys on siten veronalaista tuloa, jos niillä on rahallista arvoa. Useimmiten kyse on ansiotulona verotettavasta tulosta. Kansainvälisen verotuksen tilanteisiin kytkeytyy aina olennaisesti myös se, onko tulonsaaja yleisesti vai rajoitetusti verovelvollinen ja missä hän asuu verosopimuksen tarkoittamalla tavalla. Urheilijan verovelvollisuus asema määräytyy tuloverolain perusteella samalla tavalla kuin muidenkin luonnollisten henkilöiden.

Yleisesti verovelvollisten henkilöiden on maksettava Suomeen veroa sekä Suomesta, että ulkomailta saaduista tuloista. Urheilijan ulkomailta saama tulo verotetaan yleensä myös siinä valtiossa, jossa urheilija on harjoittanut henkilökohtaista toimintaansa. Kun saama tulo verotetaan sekä tulon lähdevaltiossa, että tulonsaajan asuinvaltiossa, syntyy kaksinkertaista verotusta. Kaksinkertainen verotus poistetaan yleensä tulonsaajan asuinvaltiossa verosopi-

muksen määräysten mukaisesti. Urheilijoiden kansainvälisten tilanteiden verotusta koskevat erityissäännökset perustuvat verosopimusten määräyksiin. Suomessa tekemät verosopimukset pohjautuvat pääsääntöisesti OECD:n (Organisation for Economic Co-operation and Development, eli Taloudellisen yhteistyön ja kehityksen järjestö) malliverosopimukseen. (Minna-Sisko Valta, Verohallinto)

Malliverosopimuksen mukaan urheilijan henkilökohtaisesta toiminnasta saatu tulo voidaan verottaa lähdevaltiossa, vaikka tulo maksettaisiin jollekin muulle kuin urheilijalle itselleen. Tuloa voidaan verottaa siinäkin tilanteessa, kun suoritus maksetaan esimerkiksi urheiluseuralle tai yhtiölle. Malliverosopimuksen mukaan suorituksen saaja voidaan verottaa myös voitosta (esimerkiksi tapahtuman tuotosta), joka on kertynyt urheilijan henkilökohtaisen toiminnan seurauksena. Suomessa suorituksen saajaa verotetaan kuitenkin vain urheilijalle maksetusta palkkion osasta. Tämä edellyttää suorituksen saajalta selvitystä, mikä osa suorituksista kohdistuu urheilijan palkkioihin. Jos selvitystä ei esitetä, suorituksen saajaa voidaan verottaa koko suorituksesta. Ulkomailla järjestetyistä offline-turnauksista ja -liigoista saatuja palkintorahoja verotetaan yleensä myös siinä valtiossa, josta tulo maksetaan, koska urheilija harjoittaa fyysisesti henkilökohtaista toimintaa tuossa valtiossa, esimerkkinä kuva 1.

Esimerkki:

Pelaaja on saanut Ruotsista paikan päällä pelattavasta offline-turnauksesta, brutto 850 euroa ja netto 750 euroa (veroa peritty 100e). Tulo verotetaan Suomessa, ja Ruotsiin maksettu vero 100 euroa hyvitetään.

Pelaaja on pelannut online-turnauksessa. Palkintoraha on maksettu Kiinasta, brutto 1.750 euroa ja netto 1.485 euroa (veroa peritty 235e). Tulo verotetaan Suomessa. Kiinaan perittyä veroa 235 euroa ei voida hyvittää, koska peliä ei ole fyysisesti pelattu Kiinassa. Virheellisesti perittyä veroa voi vaatia palautettavaksi Kiinasta.

Kuva 1. Esimerkki verotuksesta. Kuvassa on esimerkki tapaus, kuinka tuloa verotetaan offline ja online kilpailussa. (Urheilusta saatujen tulojen verotus. 2021.)

Yleisesti verovelvollisen kohdalla myös Suomi verottaa tämän tulon ja Suomi asuinvaltiona poistaa kaksinkertaisen verotuksen (yleensä hyvitysmenetelmän). Online-turnauksista saadut palkintorahat verotetaan puolestaan yleensä vain siinä valtiossa, jossa pelaaja on fyysisesti pelannut pelit, vaikka turnauksen olisi järjestäjä ulkomainen taho ja palkintorahat maksettaisiin ulkomailta. Verosopimusten mukaan verotusoikeus on vain pelaajan asuinvaltiolla, jos hän pelaa fyysisesti sieltä käsin. Palkintorahasta mahdollisesti ulkomailla perittyä veroa ei tästä syystä hyvitetäisi, vaan verosopimusten vastaisesti perittyä veroa tulee vaatia palautettavaksi kyseessä olevasta valtiosta. (Minna-Sisko Valta, Verohallinto)

Jotta urheilusta syntynyt kulu voidaan katsoa vähennyskelpoiseksi, sen on liitettävä kiinteästi urheiluun tai lajiin, jossa urheilija kilpailee. Menojen vähennyskelpoisuus on tarvittaessa perusteltava ja luotettavalla selvityksellä. Vähennyskelpoisia menoja ovat oman lajin harjoitteluun ja kilpailuihin liittyvät kulut. Harjoitusleirillä tai kilpailumatkalla mukana olleiden perheenjäsenten osuus- matka ja majoituskuluista ei ole vähennyskelpoista. (Verohallinto 2021.)

Kulukorvaus	Palkkiot	Kilpailupalkinnot (raha tai tavara)	Sponsoritulot
<p>Maisa pelaa videopelejä lähtökohtaisesti harrastusmielessä mutta hän käy toisinaan myös kilpailuissa.</p> <p>Vuoden aikana hän osallistuu viiteen kilpailuun, menestyy hyvin yhdessä kilpailussa ja saa palkinnoksi tästä 1.000 euron arvoisen tavarapalkinnon.</p> <p>Muita tuloja hän ei saa golfista.</p> <p>Maisalla on videopeli harrastamiseen liittyviä menoja muun muassa jäsenmaksuista, vastikkeista, välineiden ja varusteiden hankinnasta sekä lisäksi kilpailujen osallistumismaksuista ja kilpailuihin matkustamisesta.</p> <p>Kilpailusta saatu palkinto on Maisan veronalaista ansiotuloa (urheilijan palkkiota).</p> <p>Maisa saa vähentää tulosta kilpailutoimintaan kohdistuvat menot eli kilpailujen osallistumismaksut ja matkakulut kilpailupaikoille.</p>	<p>Urheilijan palkkio on välittömästi tai välillisesti urheiluvoiton perusteella maksettu korvaus, joka ei ole palkkaa.</p> <p>Urheilijan palkkio perustuu urheilijan henkilökohtaiseen panokseen, urheiluvoittoon tai urheilijan statukseen.</p> <p>Urheilijan palkkio voidaan maksaa esimerkiksi urheilijan osallistumisesta kilpailuun, urheilijan sijoittumisesta kilpailussa tai urheilutilaisuuden parhaalle urheilijalle.</p> <p>Palkkio voidaan suorittaa myös luontoisetuna.</p>	<p>Mikko osallistuu turnaukseen. Hän voittaa kilpailussa kolmannen palkinnon, joka on rahalliselta arvoltaan 90 euron arvoinen pelihiiri.</p> <p>Mikon saama palkinto on luonteeltaan urheilijan palkkiota. Tavarasta ei saa ennakonpidätystä, mutta se merkitään kilpailun järjestäjän toimesta tulorekisteriin.</p>	<p>Matti pelaa joukkueessa ja hänen paidassaan on sponsorin mainos.</p> <p>Sponsorin maksaa Matille yhden kauden mittaisesta mainosjaksosta 1000 euroa.</p> <p>Sponsoritulo on Matille tuloverolain mukaan verotettavaa urheilijan palkkiota.</p>

Kuva 2. Miten tulot eroavat toisistaan. Kuvassa kerrotaan miten erilaiset ansainnat eroavat toisistaan. (Verohallinto. 2021.)

Jos on työsuhteessa pelaajaorganisaatioon, joka maksaa palkkaa ja olet menestynyt peliurallaan ja elätät itsesi sillä Suomessa. Täytyy maksaa myös ulkomailta saamistaan tuloista verot Suomeen. Tuloina ovat palkan lisäksi esimerkiksi sponsoreilta, kilpailupalkinnoista ja lahjoituksina. Striimaamisesta tulee tuloja striimin tilaajilta. Kaikista näistä tuloista pitää maksaa veroa. Jos saat kilpailusta tavarapalkintoja, myös niistä menee vero. Vero lasketaan palkinnon arvosta. Arvo on sama kuin tuotteen hinta, jos sen ostaisi itse. Tuloistaan saa vähentää kuluja, niiden täytyy liittyä pelaamiseen, jotta ovat vähennyskelpoisia. Olet ostanut uuden näytön sekä muita laitteita ja maksanut itse matkat ulkomailta pidettyyn turnaukseen. Voit vähentää kulut veroilmoituksessa. (Tuloja e-urheilusta.)

4 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS JA TUTKIMUSMENETELMÄT

4.1 Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä

Tutkimus suoritetaan laadullisena haastatteluna. Haastattelu on perusmenetelmä ja se sopii moneen tilanteeseen. Sen takia itsekin päädyin käyttämään tätä kyseistä menetelmää. Haastattelumuodot erotellaan sen mukaan, miten strukturoitu ja miten muodollinen kyseinen haastattelutilanne on. Haastattelun eri muotoja ovat strukturoitu haastattelu, puolistrukturoitu haastattelu (joka tarkoittaa teemahaastattelua), avoin haastattelu ja syvähaastattelu. Tämän opinäytetyön haastattelun muoto, jota itse käytin oli avoin haastattelu.

4.2 Aineiston keruu

Aineisto kerättiin haastattelemalla, haastateltavat kertoivat omista kokemuksistaan elektronisen urheilun ansaintamalleista että niiden verokohtelusta. Haastateltavana oli neljä henkilöä eri pelaajaorganisaatiosta. Haastateltavana oli muitakin kuin pelaajia, muun muassa tapahtumajärjestäjiä, valmentajia ja pelaajia.

Haastattelukutsut lähetettiin sähköpostilla kolmelletoista henkilölle. Haastattelukutsussa kerrottiin opinäytetyön aiheesta ja kerrottiin tutkimuskysymykset, jotta he voivat paneutua kysymyksiin ennen haastattelua ja kertoa niistä omin sanoin. Viisi henkilöä vastasi mielenkiinnostaan opinäytetyötä kohtaan ja olivat valmiita haastatteluun. Yksi haastateltavista kerkesi vastaamaan vain sähköpostitse, hän ei kerennyt suulliseen haastatteluun.

4.3 Marko Haajan haastattelu

Marko Haaja on järjestänyt erilaisia turnauksia ja tapahtumia. Hän kertoo, ”pääsääntöisesti joku taho on tilannut turnauksen ja siitä on saatu maksu”. He

ovat järjestäneet turnauksia ja mukana on ollut sponsori, joka maksaa palkintorahan tai palkinnon parhaiten sijoittuneille pelaajille, mutta eivät ole itse saaneet sponsoreilta maksua itselleen.

Turnausta järjestäessä haastateltava kertoo, että kaiken pitää toimia. Hän tarkoittaa, jos vaikka twitch.tv alustalle tehdään online-turnaus, niin obsaajan, eli tarkkailijan kuva täytyy näkyä, joka on katsojille välittyvä kuva. Selostajan äänen täytyy kuulua myös. Järjestelyn täytyy toimia, jotta pysytään aikataulussa. Tällä tarkoitetaan, ettei tule liian suuria taukoja sekä hommat menevät sovittusti ja sulavasti.

Haastateltavan mukaan tilaajina ovat useimmiten koulut, nuorisotoiminta, jotka järjestäneet itsekin turnauksia ja ovat järjestäneet myös osallistujaturnauksia, joissa osallistujat maksavat tietyn summan kilpailuun osallistumiseksi, ja kaikista osallistujamaksuista koostuva summa toimii kilpailun palkintopottina. Haastateltava ei ole törmännyt epäselvyyksiin tai ongelmiin, hänen kertoman mukaan verotus on mennyt tavallisesti. Laskutukset haastateltava tekee itse ja kirjanpitäjä hoitaa yrityksen verotukset ja täsmäytykset, mikä ei ole normaalia poikkeavaa yritystoimintaa.

4.4 Toni Anderssonin haastattelu

Toni Andersson kertoo toimivansa Etelä-Karjalaisessa elektronisessa urheiluorganisaatiossa nimeltä Trailblazers. Heiltä löytyy sieltä kaikenlaista erilaista toimintaa. mm harrastustoimintaa nuorille ja joukkue toimintaa sekä tapahtumien tuottamista. Eniten Toni on mukana tapahtumajärjestäjänä. Toni huomauttaa, että palkinnot kuuluvat tapahtumiin. Palkinnot kerätään erilaisista paikoista, jotta pystytään palkintoja maksamaan. Tämän lisäksi hän myös työskentelee hanke hommissa XAMK:lla ja siitä saa itselleen omaa toimeentuloa. E-urheilijana Toni ei ole toiminut, mutta todella läheisesti toimii e-urheilun kanssa, kuten pelaajien. Toni kertoo työskennelleen e-urheilun parissa kaksi ja puoli vuotta. Imatralla hän on tehnyt e-urheilu kerhoja nuoremmille. Siellä pääsee pelaamaan, pitämään hauskaa ja oppii myös pelaamaan. Ongelmiin tai epäselvyyksiin, eivät ole törmänneet, sillä tulorekisterin ohjeita olivat tarkastelleet todella kovalla silmällä sekä olivat kysyneet apua sen tul-

kintaan. Jos palkintopotit ovat suurempia kuin 100 euroa, niin ne täytyy ilmoittaa tulorekisteriin. Tonin mukaan, ei ole mitään isompia ongelmia ollut, ainoastaan siinä alussa oli vähän epäselvyyksiä. He ovat pitäneet yksinkertaisena palkita lahjakortilla, jossa on koodi ja se annetaan eteenpäin osallistujalle. Toiminimenalla pelaaminen riippuu siitä, kuinka suuret tulot joukkueella on, jos se on todella pientä tavoitteellista harrastustoimintaa ja kilpailussa et hyödy rahallisesti, niin silloin ei tarvitse pelata toiminimena. Toni mainitsee, jos rahaa alkaa tulee jossakin kohtaan useammasta eripaikasta, niin siinä kohtaa kannattaa miettiä sitä toiminimen perustamista. Kevytyrittäjän perustaminen voisi Tonin mielestä olla oikein hyvä valinta. Pystyisi helposti laskuttamaan ja se helpottaisi sitä hommaa huomattavasti. Toni kertoo myös, joistakin turnauksista, kun on se organisaatio takana, niin tämä organisaatio laskuttaa tapahtumajärjestäjää ja sitä kautta pystyy jakamaan niitä rahoja pelaajille. Myös pelaaja itse voi laskuttaa turnausjärjestäjää, se on tapauskohtaista, kuinka se turnausjärjestäjä haluaa toteuttaa ja mikä on parasmalli heille. Tulorekisteriin täytyy ilmoittaa, kun palkinto raha on yli 100 euroa. Tämän vuoksi se helpottaa, jos pelaajalla on kevytyrittäjä tai toiminimi taustalla. Keskiverto turnauksissa joukkueen palkintopotti per pelaaja on jotakin 50–100 euron välissä. Tonin mielestä on ollut kätevää, kun palkintopotti voittaja joukkueelle on 500 euroa ja jokaiselle pelaajalle on annettu 100 euroa.

4.5 Atte Jäntin haastattelu

Atte Jäntti kertoo hänen pitkästä historiastansa pelien ja valmennuksien kanssa. Hän on pelannut eri pelejä yli kymmenen vuotta. Hän kertoo, kuinka tuntien jälkeen eräs opettajansa oli pyytänyt häntä jäämään tuntien jälkeen, opettaja oli maininnut Atelle Xamkin projektista, johon kaikki kiinnostuneet e-urheilusta voi ottaa yhteyttä. Se oli ESGE-hanke, hanke aloitettiin 2019 ja loppuu vuonna 2022. Innokkaana Atte lähti kaikkeen mahdolliseen mukaan, jota ESGE-hanke mahdollisti. Urheiluakatemia aloitti e-urheilu linjan. Nykyään Atte valmentamaan siellä pelaajia ja saa siitä itselleen toimentulonsa. Urheiluakatemian tarkoituksena on mahdollistaa nuoria oman ja harrastuksen kasvu opintojen ohella. Valmennettava on ammattikoulussa opiskeleva ja urheiluakatemian harjoitukset ovat valinnaisia opiskelutunteja. Atte myös valmentaa nuorisotalo NUPA:ssa, joka sijaitsee Kouvolassa. Hän valmentaa siellä joukkuetta

Kymi Cup turnausta varten, joka on ESGE-hankkeen järjestämä turnaus. Heillä on harjoitukset Kotkassa sekä Kouvolassa kahdesti viikossa. Nuorisotallolla heillä on myös kaksi kertaa viikossa, yhden kerran paikan päällä ja toisen kerran etänä.

Atte on pelannut paljon harrastetasolla mm. League of legends, Counter-Strike: Global Offensive- ja Overwatch peliä. Hän on kilpailuhenkinen kaveri ja nauttii pelaamisesta todella paljon. Rahaa hän ei ole pelaamista koskaan saanut, mutta on saanut valmentamisesta. Atte kertoo, että hänellä ei ole ollut vielä ongelmia verotuksen kanssa, sillä hän on vasta aloittanut hommat. Hän mainitsee, jos ei mene tietyn rajan yli tulot, niin ei vaikuta tukiin.

Aten mielestä e-urheilua on vaikea määrittää, hänen mielestään se on kilpailullista, jos pelaa eri peleissä kilpailullista pelityyppiä, niin se on e-urheilua. Hän muistuttaa, kun Suomessa ei ole pientä liigaa tai kerhotoimintaa videopeleissä.

4.6 Anonyymin haastattelu

Tämä haastateltava tahtoi haastattelun pysyvän anonyyminä. Haastateltava kertoo omasta taustastaan, joka on todella pitkä FPS-peleissä eli first person shooter- pelien kanssa. Hän aloitti Counter-Strike: Global Offensive pelaamisen uudestaan 2015, aluksi harrastusmielessä ja sitten rupesi myös omien sanojensa mukaan, pelaamaan tosissaan ja sai hankittua verkostoja itselleen. Pikkuhiljaa kun haastateltavan taso alkoi nousemaan pelatessa ja tutustui parempiin pelaajiin. Sitä kautta haastateltava löysi myös muita, ketkä pelasivat tosissaan. Haastateltava toimii valmentajana, koska hänellä on myös muitakin töitä, niin ei löydy sitä aikaa mitä se vaatii pelaamiseen, jos meinaa CS:GO pelissä pärjätä. Se kuitenkin vaatisi 5 tuntia päivässä pelaamista, viisi kertaa viikossa, että pystyy pelaamaan hyvällä tasolla joukkueena. Valmennus töitä, haastateltava on tehnyt reilu vuoden aktiivisena, josta hänelle maksetaan. Turnauksista hän saa myös palkkiota, jos joukkue pärjää kilpailussa. Myös organisaatio maksaa haastateltavalla kaikki kulut, mitä aiheutuu. Haastateltava on myös pelannut e-urheiluorganisaatioissa, joita en voi tähän mainita, sillä halusi tulla haastateltavaksi anonyyminä.

Haastateltava kertoo rahasta, joka pyörii e-urheilun ympärillä, mm. palkkioiden maksut. Rahat, jotka tulevat ulkomailta, hän ei ole koskaan itse niitä hoitanut. Joukkuekaveri on siirtänyt ne hänelle tai on pitänyt antaa tilinumero turnausjärjestäjälle, ja hän on siirtänyt ne haastateltavan tilille. Haastateltava muistelee yhtä Suomalaista turnausta ja toteaa, se on ollut ainut kerta, kun häneltä on pyydetty verokorttia palkintorahojen maksua varten. Ulkomaalaisia kilpailuja on ollut, Elisan tai Telian järjestämiä, joissa haastateltava on ollut mukana. Haastateltava kertoo, että ei ole ollut puhetta koskaan organisaation kanssa toiminimestä. Pääsääntöisesti kaikki sopimukset, jotka haastateltava on tehnyt, ovat amatöörisopimuksia. Siellä raha ei vaihda omistajaa samalla tavalla, kuin ammattilaistasolla.

4.7 Vile Argillanderin haastattelu

Vile Argillander kertoo pelanneensa kilpailullisesti vuodesta 2013 lähtien. Peli mitä Vile pelasi, on nimeltään Starcraft 2. Peli on pelifirma Blizzardin valmistama ja se julkaistiin vuonna 2010, ideana on rakentaa armeija ja tuhota vastustaja pois kartalta. Hän kertoo pelanneensa tätä peliä pidemmän aikaa, kilpailuissa hän on menestynyt vaihtelevasti, välillä huonommin ja paremmin. Vuonna 2011 hän pelasi WOW eli World of Warcraft. World of Warcraft on myös Blizzardin valmistama peli ja on massiivinen monen pelaajan verkkoroopipeli. Vile törmäsi Youtubessa Starcraft 2 turnausten videoihin ja niin hän päätti osallistua turnaukseen, sillä piti peliä mielenkiintoisena. Hän sai pelin joululahjaksi ja oli silloin neljätoistavuotias. Hän kertoo kuinka rupesi pelaamaan peliä ja halusi olla hyvä siinä. Vile kertoo kaikki tulonlähteet ovat koostuneet palkinto tuloista. Hän on ollut pienemmissä LAN-turnauksissa ja online-turnauksissa, sieltä hän on palkintoja voittanut. Vile on myös selostajan hommia tehnyt vuonna 2019 Assembly Summer tapahtumassa, joka on Helsingissä järjestettävä kesäturnaus.

Hän sai sieltä palkkiota selostamisesta. Vile kertoo, että koskaan ei ole palkkaa saanut kyseisestä hommasta, eikä myöskään sponsorointia ole ollut. Vile huomauttaa, ”omista tuloksista ollut nämä yleensä kiinni”. Suurin osa rahoista, mitä Vile on voittanut ovat palkintoja, jotka ovat olleet suhteellisen pieniä. Sii-

hen aikaan ne eivät ole olleet veronalaistatuloa. Ville kertoo asioiden muuttuneen tässä viimevuosina. Hän kun kilpaili, riitti se, kun annoit turnausjärjestäjälle tilinumeron ja palkinnot siirrettiin sinun tilillesi. Selostaja hommissa Ville velotti kevytyrittäjä firman kautta, jotta hän sai hommasta palkkion. Ville kertoo, että pelaajan ei ole pakko toimia toiminimen alla, mutta hän on ymmärtänyt asian, että se helpottaa asiaa riippuen siitä, miten paljon sitä rahaa tulee. Villen mielestä se helpottaa turnausjärjestäjien veloittamista. Hän kertoo, ”ei ollut muuta tapaa selostajana kuin joko toiminimen tai kevytyrittäjä firman kautta se verotus tehdä”. Vilellä ei ole ollut mitään epäselvyyksiä verotuksen kanssa, suurin asia on ollut, milloin palkkiot menevät maksuun. Hän kertoo sen muuttuneen vuosien varrella, silloin kun hän kävi turnauksissa, niin hän kuvailee sen olevan ihan sattumankauppaa, milloin rahat tulivat tilille. Pahimmillaan siinä saattoi mennä pari kolme kuukautta.

4.8 Aineiston käsittely ja analysointi

Haastatteluiden analysoinnilla pyrin ymmärtämään, miten haastateltavat kokevat ansaintamallien verokohtelun, sekä minkälaisia erilaisia ansaintamalleja elektronisessa urheilussa ylipäättänsä on. Sammalla kartoitin ovatko haastateltavat törmänneet ongelmakohtiin verotuksessa, ovatko verotus asiat yksinkertaisia vai ovatko ne vaikeasti ymmärrettäviä sekä millaisiin ongelmatilanteisiin yleisesti voi törmätä verotuksessa ja kuinka ne ovat ratkaistavissa. Haastattelu toteutettiin elokuussa 2021 Microsoft Teams-ohjelman välityksellä.

Samankaltaisuuksia oli enemmän kuin eroavaisuuksia, joten haastatteluvas-
tauksien linjauksissa on esitetty enemmän samankaltaisuuksia kuin eroavai-
suuksia. Erilaisia vastauksia saatiin varsinkin, tarvitseeko pelaajan toimia toi-
minimen alla. Tämä kysymys jaotteli vastauksia varmaankin siksi, että haas-
tateltavilla on hiukan erilainen tausta, sillä tutkimuksessa oli kolmea eri tyyppiä,
tapahtumajärjestäjää, pelaajaa ja valmentajaa. Vastaukset menivät myös
jonkin verran ristiin, johtuiko se sitten haastateltavien kokemustaustasta.
Haastateltavien oli vaikeampi kertoa verotuksesta, koska eivät itse ole hoita-
nut niitä. Sukupuolijakaumaa ei tutkimuksessa saavutettu, sillä kaikki olivat
miehiä. Suurimaksi osaksi, e-urheilu on miesten hallitsemaa, mutta kyllä sinne
naisiakin mahtuu. Haastatteluun olisi kaivattu enemmän ammattipelaajia, joilla

olisi mahdollisesti enemmän tuloja. Heitä olisi ollut hyvä haastatella, koska heillä on taustallaan paljon kokemusta erilaisista tapahtumista ja olisi ollut niitä mielenkiintoista kuulla, minkälaisia ovat suuret tapahtumat ja kuinka suurien palkintopottien jakaminen tapahtuu isossa pelaajaorganisaatiossa.

Tutkimuksesta teki haastavaa verottajan tekemä muutos, joka oli astunut voimaan korona aikana 1.1.2021. Tämä tarkoittaa e-urheilua verotetaan samalla tavalla kuin ketä tahansa urheilijaa. Korona aikana ei ole juurikaan järjestetty offline-turnauksia ja minulla ei ole ollut yhtäkään ammattilaispelaajaa haasteltavana. Tutkimuksella kyllä saavutetaan haluttu tulos, vaikka ammattilaispelaajat puuttuvatkin minun haastattelustani.

Tutkimus osoittaa, että pelaajan olisi hyvä toimia kevytyrittäjänä tai toiminimen alla, jos tulojen määrä on suuri. Haastattelujen pohjalta kävi ilmi sen helpottavan turnausjärjestäjän hommaa ja pelaajan on helpompi saada rahansa tililleen sekä helpottavan verotusta. Yleisellä tasolla voin sanoa, ei ole pelaajille ja pelaajaorganisaatioille ongelmatilanteita tai epäselvyyksiä koskien verotusta. Amatöörikilpailuissa palkinnot eivät ole niin suuria, jotta niitä tarvitsi kilpailuiden järjestäjän edes ilmoittaa tulorekisteriin. Yleensäkin tapahtumajärjestäjät, hoitavat asian niin, että kilpailuiden palkintojen arvot alittavat per henkilö 100 euroa, täten sitä ei tarvitse ilmoittaa tulorekisteriin. Kuten haastattelussa Toni Andersson kertoikin, lahjakortit ovat kätevä palkinto, se on helppo toimittaa eteenpäin. Myös kevytyrittäjä firman kautta pelaajat voivat laskuttaa tapahtumajärjestäjää, jos eivät ole itse kevytyrittäjä tai toiminimen alaisena itse.

Varmasti, kun korona aika väistää tästä, niin palaavat myös amatöörisarjat tapahtuman muodossa. Suomesta ja ylipäättään Euroopasta e-urheilusta puuttuu harrastaja ja amatöörisarjat. Jos tahdot kilpailla e-urheilussa, niin ei oikein ole muita kuin ammattilaissarja, johon ei kuka tahansa taidoillaan pääse.

5 TUTKIMUKSEN JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Johtopäätöksenä voidaan todeta, että pelaajilla ja pelaajaorganisaatioilla ei ole ollut suuria epäselvyyksiä tai ongelmalanteita verotukseen liittyen, etenkin verokohtelun muuttamisen jälkeen. Alkuun e-urheilulla ja verottajalla on ollut pohdittavaa, kuinka tuloja kuuluisi verottaa, kun e-urheilu on kuitenkin niin uusi asia. Verottajan linjaus on nyt selvä, alkuvuodesta 2021 se on muutettu toistaiseksi voimassa olevana päätöksenä, e-urheilu on tunnustettu nyt urheiluksi ja verotus on samanlainen kuin yleisurheilijoilla, joka ei ole minun mielestäni yhtään huono asia. Tämä linjaus selkeyttää verotusta todella paljon.

Jatkotutkimuksena ammattilaispelaajat haastateltaviksi ja saada heidät kertomaan oma hiljainen tietonsa tutkimuskysymyksiin. Tämä olisi varmasti todella mielenkiintoinen ja kohdistaisi huomiota pelaajaorganisaation tekemiin erilaisiin pelaajasopimuksiin.

Kaikesta e-urheilun ympärillä tapahtuvasta rahavirrasta pitää maksaa veroa. Tietenkin jos tulot alittavat 100 euron, ei niitä tarvitse verottajalle ilmoittaa. Joka tapauksessa, e-urheilun ammattilaissarjassa rahaliikenne on huomattavasti suurempa, kuin amatöörisarjassa. Sieltä aloittelevat pelaajat harrastusmielessä lähinnä hakevat pelikokemusta ja tarkastelevat mihin omat pelitaidot voisivat riittää. Puhutaan tuloksellisesta harrastamisesta, joka on monelle pelaajalle lähtökohta mahdolliseen ammattilaispelaamiseen. Kiinnitin myös huomiota siihen, että ei ole yhtä tai kahta tiettyä tapaa ansaita e-urheilusta. Vain kutti siltä, että jokaisella pelaajalla on erilainen tapa ansaita e-urheilulla. Mielenkiinnolla seuraan, miten e-urheilu tulee tulevaisuudessa kehittymään ja minkälaiseen suuntaan.

Kerron matkastani opinnäytetyön kirjoittamisesta, tutkimisesta ja mietteistäni. Paljon opin uutta e-urheilusta, vaikka tämä aihe oli minulle entuudestaan tuttu. Opinnäytetyöni tekemisen ohella oli mahtavaa päästä haastattelemaan uusia ihmisiä ja päästä kurkistamaan heidän taustoihinsa ja kokemuksiinsa koskien e-urheilua. Iso kiitos teille haastatteluista. Aihe on itselleni tärkeä ja lähellä sydäntäni. Tehdessäni opinnäytetyötä minulla riitti paljon haasteita. Asiaa vaikeutti myös se, että en ole mikään tutkija. Minulla ei ole sitä osaamista, mitä

oikeilla tutkijoilla on. Kaikesta huolimatta olen tyytyväinen aikaansaamaani tulokseen. Voisin jopa väittää, että ylitin itseni.

Kuten yhden haastateltavan kanssa keskusteltiin, niin Suomalaisesta ja eurooppalaisesta e-urheilu sarjasta puuttuu tasoja. Jos tahdot päästä pelaamaan kunnolla, sinun ainut mahdollisuutesi on olla ammattilaissarjapelaaja, johon ei niin vain nousta. E-urheilussa pitäisi vakiinnuttaa harrastaja- ja amatöörisarjat. Johon niin sanotusti, voisi kuka tahansa päästä kilpailemaan paremmuudesta. Tämä toisi näkemykseni mukaan, lisää sisältöä e-urheiluun ja harrastajatkin pääsisivät kamppailemaan paremmuudestaan toisiaan vastaan. Voisin näkeväni itsenikin, osallistuvan tällaiseen kilpailuun kaveriporukalla. En odottaisi siellä olevan suuria palkintoja, vaan se pelaamisen kokemus toisia kilpapelajia vastaan kiehtoo.

Lopuksi haluan sanoa, vaikka tämä tutkimustyö ei välttämättä ole parhaalla mahdollisella tavalla toteutettu ja virheitä sen tekemisessä on tapahtunut. Kaikesta huolimatta se on koulutehtävä ja epäonnistuuakin saa. Kouluntehtävän tarkoitus on opettaa, kuinka jokin asia tehdään turvallisessa ympäristössä. Se ei haittaa, jos välillä epäonnistuu tai ei saavuta haluttua lopputulosta. Jos tekee virheen tai epäonnistuu, siitä oppii aina. Tämä toimikoon kannusteena minulta sinulle. Kiitos.

LÄHTEET

Elektronikkari. WWW-sivusto. Elektronikkari 28.8.2018. Saatavissa: <https://elektronikkari.vuodatus.net/lue/2018/08/e-urheilu-eli-esports> [viitattu 12.8.2021].

Esge s.a. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.xamk.fi/tutkimus-ja-kehitys/esge-e-sports-game-ecosystem/> [viitattu 12.8.2021].

Esporstearnings. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.esportsearnings.com/tournaments> [viitattu 2.8.2021].

Haastattelu. KAMK. Saatavissa: <https://www.kamk.fi/fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Aineiston-keruumenetelmat/Haastattelu> [viitattu 25.08.2021].

Hartikainen, N. 2017. WWW-sivusto. Ilta-sanomat. Saatavissa: <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005364111.html> [viitattu 12.08.2021].

Hyvönen.J. 2020. E-Urheilun liiketoimintamallit Case: Positiivinen kierre esportsista liiketoimintaa ja hyvinvointia. Opinnäytetyö. Savonia ammattikorkeakoulu. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/337959/Opinn%C3%A4ytety%C3%B6_Johanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y [viitattu 2.8.2021].

Iltalehti. 2017. Verottaja myöntää: tietokonepelaaminen on urheilua. Saatavissa: <https://www.iltalehti.fi/digi/a/201707312200296054> [viitattu 23.7.2021].

Ilta-sanomat. 2018. Kaikki puhuvat nyt kilpapelaamisesta – tästä on siis kyse. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005820184.html> [viitattu 12.08.2021].

Ilta-sanomat. 2019. Palkinnot yli 45 000 euro – Suomessa rahakkaat alkuvuoden kilpapelit. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005961310.html> [viitattu 12.08.2021].

Ketola, A. 2016. Kolmannen sektorin kulttuurituottajan ansaintalogiikka. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/115093/Annukka_Ketola_2016.pdf?sequence=1 [viitattu 25.08.2021].

Keitä ovat menestyneimmät suomalaiset e-urheilijat? 2020. Pelaajat.com WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://pelaajat.com/esports/keita-ovat-menestyneimmat-suomalaiset-e-urheilijat> [viitattu 12.08.2021].

Rinkinen, J. 2018. Elektronisen urheilun kehitys ja kilpapelajaajan motivaatio. Opinnäytetyö. Tampereen yliopisto. PDF-dokumentti. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104863/1546432271.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [viitattu 23.07.2021].

Riihimäki, J. 2019. E-urheilu on pian miljardibisnestä – Mutta sekin on vasta alkua. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://op.media/teemat/ihmi-set/eurheilu-on-pian-miljardibisnesta-mutta-sekin-on-vasta-alkuada2169d870074377ab1f493f1a5c36b4> [viitattu 30.06.2021].

Redbull. 2017. eSports on urheilun tulevaisuus. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.redbull.com/fi-fi/esports-on-urheilun-tulevaisuus> [viitattu 23.7.2021].

Rönkä, O. 2018. Helsingissä järjestetään syksyllä e-urheilun "megatapahtuma" – jaossa peräti 100 000 € palkintopotti. Helsingin Sanomat 30.1.2019. Verkko-lehti. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2019/01/30/helsingissajarjestetaan-syksylla-e-urheilun-megatapahtuma-jaossa-perati-100> [viitattu 1.3.2021].

Rönkä, O. 2018. E-Urheilun käsikirja. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava. Saatavissa: <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789511330882> [viitattu 30.06.2021].

Salmivalli, V. 2020. Ansaintamallit elektronisen urheilun ekosysteemissä. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen yliopisto. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/121258/SalmivalliValtteri.pdf?sequence=2&isAllowed=y> [viitattu 28.6.2021].

Sihvonen, J. & Tuomikoski, L. 2018. Elektronisen urheilun sponsorointi Suomessa. Opinnäytetyö. PDF-tiedosto. Laurea-ammattikorkeakoulu. Tikkurila. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/153700/Opiskelijat_Sihvo_Jonne_Tuomikoski_Lauri.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 12.08.2021].

Suomen elektronisen urheilun liitto. 2017. Tapahtumat. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://seul.fi/e-urheilu/tapahtumat/> [viitattu 29.7.2021].

Suomen elektronisen urheilu liitto. 2019. Mitä on e-urheilu.WWW-sivusto. Saatavissa: <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/> [viitattu 14.7.2021].

Nieminen, J.2017. Suomen elektronisen urheilu liitto -Turnausjärjestäjän opas. 1.painos. Saatavissa: <https://seul.fi/wp-content/uploads/2017/12/SEUL-Turnausjarjestajan-opas-2017-aukeamittain.pdf> [viitattu 15.08.2021].

Ojala, A. 2018. Elektroninen urheilu – tilannekatsaus. Opinnäytetyö. Oulun ammattikorkeakoulu. PDF-tiedosto. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/154292/ojala_aleksi.pdf?sequence=1&isAllowed=y [viitattu 12.08.2021].

Sjögren, H. 2020. Liiketoimintamahdollisuudet. Teoksessa: Selvitys elektronisen urheilun nykytilanteesta ja mahdollisuuksista Kymenlaaksolle. Toim. Hirvonen, J., Leppilampi, A. & Saarelainen, T. Kotka: Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu. Saatavissa: <https://www.theseus.fi/bitstream/han->

[dle/10024/336697/Selvitys%20elektronisen%20urheilun%20nykytilanteesta%20ja%20mahdollisuuksista%20Kymenlaaksolle%20%281%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.tesk.fi/10024/336697/Selvitys%20elektronisen%20urheilun%20nykytilanteesta%20ja%20mahdollisuuksista%20Kymenlaaksolle%20%281%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y) [viitattu 24.6.2021].

Kuinka tehdä rahaa e-urheilulla s.a.? Tesk.fi. WWW-sivusto. Saatavissa: <http://tesk.fi/kuinka-tehda-rahaa-e-urheilulla/> [viitattu 29.7.2021].

Tovari. 2019. Sponsorointi e-urheilussa. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://tovari.fi/sponsorointi-e-urheilussa/> [viitattu 29.7.2021].

Tuloja e-urheilusta. Tommin keissi. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.verokampus.fi/keissi/e-urheilija/> [viitattu 1.9.2021].

Turklin, K. 2018. E-pelaaminen ammattina. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. PDF-dokumentti. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2018121421588> [viitattu 13.7.2021].

Yle. 2018. E-urheilu. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://yle.fi/urheilu/eurheilu> [viitattu 22.6.2021].

Verohallinto. 2021. Urheilusta saatujen tulojen verotus kansainvälisissä tilanteissa. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://vero.fi/syventavat-vero-ohjeet/ohje-hakusivu/75521/urheilusta-saatujen-tulojen-verotus-kansainvalisiss%C3%A4-tilanteissa/#2-yleinen-ja-rajoitettu-verovelvollisuus> [viitattu 29.7.2021].

Verohallinto. 2021. Urheilusta saatujen tulojen verotus. WWW-sivusto. Saatavissa: <https://www.vero.fi/syventavat-vero-ohjeet/ohje-hakusivu/48990/urheilusta-saatujen-tulojen-verotus2/> [viitattu 11.10. 2021].

Virta, I. 2017. Luulitko Twichiä pelisivustoksi? Olet saattanut missata todella paljon. Ilta-sanomat. Saatavissa: <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005499864.html> [viitattu 12.8.2021].

Tutkimus kysymykset

- Minkälaiset ovat sinun ansaintamallisi koskien e-urheilua?
- Millaisiin ongelmiin tai epäselvyyksiin olet törmännyt verotuksessa?
- Kuinka tulojasi verotetaan?
- Pitääkö pelaajan toimia toiminimen alla?