



# E-urheilun kasvu ja kehitys

## E-urheilun markkinoiden kasvu

Suvi Lauritsalo

Opinnäytetyö, AMK

Toukokuu 2022

Tekniikan ala

Tieto- ja viestintätekniikka

**Suvi Lauritsalo**

## **E-urheilun kasvu ja kehitys. E-urheilun markkinoiden kasvu**

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Toukokuu 2022, 46 sivua

Tekniikan ala. Tieto- ja viestintätekniiikan tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö AMK

Julkaisun kieli: suomi

Julkaisulupa avoimessa verkossa: kyllä

### **Tiivistelmä**

Opinnäytetyön aiheena on elektroninen urheilu ja sen kehitys. Työllä ei ole tilaajaa, vaan aihe syntyi omasta mielenkiinnosta. Tavoitteena oli koota tietoa elektronisen urheilun kehityksestä ja parantaa tietämystä aiheesta.

Tutkimus toteutettiin perustutkimuksena. Tietoa kerättiin useista eri lähteistä ja niissä olevaa informaatiota vertailtiin toisiinsa todenmukaisuuden vahvistamiseksi.

Työssä on keskitytty elektronisen urheilun ja pelialan historiaan sekä taloudelliseen kasvuun. Työn alussa on määritelty mitä elektroninen urheilu on. Historia-osuus on jaoteltu vuosikymmeniin ja näissä kerrottu merkittävimmät tapahtumat. Talous-osiossa tarkempaan tarkasteluun on otettu markkinan eri osa-alueet.

Tuloksena on koottu teos, johon on kerätty elektronisen urheilun ja pelialan merkittävimmät ilmiöt. Saadun tilastitiikan avulla voidaan tehdä arvioita tulevaisuuden suunnalle.

### **Avainsanat (asiasanat)**

Elektroninen urheilu

### **Muut tiedot**

**Suvi Lauritsalo**

**The growth and development of esports. Esports market growth.**

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, May 2022, 46 pages

Engineering and technology. Degree Programme in Information and Communication Technology. Bachelor's thesis.

Permission for open access publication: Yes

Language of publication: Finnish

## **Abstract**

The topic of the thesis is electronic sports and its development. The work has no clients, but the topic arose out of self-interest. The aim was to gather information on the development of e-sports and to improve knowledge on the subject.

The study was conducted as a basic study. Data were collected from a variety of sources and compared to confirm accuracy.

The work has focused on the history of electronic sports and game industry, as well as economic growth. At the beginning of the work, it is defined what electronic sports are. The history section is divided into decades and the most significant events are described in these. In the economic section, the various aspects of the market have been examined in more detail.

The result is a compiled work that brings together the most significant phenomena in the field of electronic sports and game industry. The statistics obtained can be used to make estimates for the future.

## **Keywords/tags (subjects)**

Electronic Sports

## **Miscellaneous**

## Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto .....</b>	<b>2</b>
1.1	Aihe.....	2
1.2	Toimeksiantaja .....	2
1.3	Tutkimusmenetelmä .....	2
<b>2</b>	<b>Mitä on e-urheilu.....</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Mistä e-urheilu alkoi.....</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Miten peliala ja e-urheilu kehittyivät .....</b>	<b>7</b>
4.1	70-luku.....	7
4.2	80-luku.....	8
4.3	90-luku.....	9
4.4	2000.....	11
4.5	2010.....	15
<b>5</b>	<b>Tilanne nyt .....</b>	<b>17</b>
5.1	Suomessa.....	17
5.2	Kansainvälisesti .....	18
5.2.1	Ammattitason tilanne.....	22
<b>6</b>	<b>Markkinoiden koostumus .....</b>	<b>24</b>
6.1	Markkinoiden koostumus .....	25
6.1.1	Sponsorit.....	26
6.1.2	Palkinnot.....	27
6.1.3	Mediaoikeudet ja lipputulot .....	29
6.1.4	Oheistuotteet.....	29
6.1.5	Sisällöntuotto.....	30
6.1.6	Mainonta.....	30
6.1.7	Vedonlyönti.....	31
6.1.8	Investoinnit .....	33
6.1.9	Palkat .....	33
6.1.10	Tutkimus ja kehityskulut.....	33
<b>7</b>	<b>Tulevaisuuden ennusteet .....</b>	<b>34</b>
7.1	Suomessa.....	34
7.2	Kansainvälisesti .....	34

<b>8 Tulokset ja pohdinta .....</b>	<b>37</b>
<b>Lähteet .....</b>	<b>38</b>

## **1 Johdanto**

### **1.1 Aihe**

Tämän opinnäytetyön aiheena oli tutkia e-urheilun kasvua ja kehitystä. Tarkempaa tarkastelua haluttiin tehdä talouden näkökulmasta. Eli miten e-urheilun markkina on kasvanut. Jotta e-urheilua voitaisiin tutkia, tarvitaan tietoa myös pelialasta yleisesti, minkä takia myöskin pelialan kehitystä ollaan tarkasteltu tässä työssä. Aihe valikoitui kirjoittajan omasta mielenkiinnosta ja tarkentui myöhemmin tulleen tilaajan pyynnöstä. Tutkimusalueena on koko maailma, mutta Suomen tilanne on nostettu myös erikseen esille.

### **1.2 Toimeksiantaja**

Toimeksiantajaa tai tilaajaa ei virallisesti ole. Aloitin tekemään opinnäytetyötä itselleni, koska tilaaja ei ollut pakollinen. Myöhemmin työlle olisi löytynyt kiinnostunut tilaaja, mutta tilaajaksi häntä ei virallisesti merkattu. Hän kuitenkin ohjeisti ja rajasi hieman opinnäytetyötä haluamaansa suuntaan. Epävirallisena tilaajana toimii Harri Erho Bittiliiga ry.stä.

### **1.3 Tutkimusmenetelmä**

Opinnäytetyössä käytetään tutkimusmenetelmänä perustutkimusta, eli lisätään tietämystä aiheesta ilman sen johtamista käytännön sovellutuksiin. Tutkimusta ei ole rajattu liian tarkkaan, koska jatkojalostus mahdollisuuksista ei voida olla vielä varmoja (Luuppala, A., Mäkinen, K. & Räisänen, K.,2017).

Tässä työssä tietoa on kerätty useista eri lähteistä ja näistä saatua tietoa on vertailtu toisiinsa tiedon vahvistamiseksi. Tutkimuskohdetta tarkastellaan eri näkökulmista ja sitä ympäröivät tekijät otetaan myöskin tarkasteluun.

## 2 Mitä on e-urheilu

E-urheilu on elektronisen urheilun lyhennelmä. Cambridge Dictionary määrittää elektronisen urheilun näin: ” *the activity of playing computer games against other people on the internet, often for money, and often watched by other people using the internet, sometimes at special organized events*” eli pelaamista tietokonepelejä toisia ihmisiä vastaan useimmiten rahasta ulkopuolisten seuratussa tapahtumaa internetin välityksellä, joskus erityistapahtumissa (E-sports,n.d.). Lyhyesti voitaisiin sanoa, että e-urheilu on kilpailevaa videopelaamista. Suomen Elektronisen Urheilun Liitto (SEUL) muistuttaa, ettei kaikki pelaaminen ole e-urheilua, vaan harrastamisesta tulee urheilua siinä vaiheessa, kun aletaan kilpailla tavoitteellisesti muita vastaan (SEUL, 2019).

E-urheilu muodostuu samaan tapaan kuin perinteiset urheilulajit. Ammattilaispelaajat muodostavat joukkueita, joilla on omat kapteeninsa, managerinsa ja muut tukihenkilöt. Joukkueet voivat kasvaa isommaksikin organisaatioksi. Samoin kuin perinteisissä joukkuelajeissa, nämä organisaatiot voivat ostaa itselleen pelaajia toiselta organisaatiolta. Toisin kuin monessa muussa lajissa, e-urheilua ei ole jaoteltu miehille ja naisille erikseen, vaan se on kaikille avointa fyysisistä kyvyistä riippumatta. Naisia tosin on vielä harmillisen vähän ammattitasolla. Syitä naisten vähäiseen esiintymiseen e-urheilun ja yleisesti pelialan saralla on alettu tutkimaan ja tilannetta pyritään hitaasti korjaamaan. Yhdeksi isoksi syyksi pelaaja ja tutkija Natalie Denk mainitsee ennakkoluulot naisia kohtaan (Women in the gaming industry, n.d).

Miten e-urheilijaksi voi päästä? E-urheilija voi olla itsenäinen henkilö, joka ei kuulu mihinkään joukkueeseen, vaan osallistuu vain tiettyyn kilpailuun itsenäisesti. Jos joukkuepelit kiinnostavat, voi pelaaja saavuttaa korkean tason pelaamalla ranked-pelimuotoja. Kun riittävän korkea taso on saavutettu, pelin sisäisesti tai kolmannen osapuolen avustuksella, voidaan pelaaja rekrytoida tiimiin. Myös pärjäämällä erilaisissa otteluissa voidaan pelaaja rekrytoida. Pelaaja voi myös yrittää hakea itse pääsyä tiettyyn tiimiin. Tiimit kilpailevat toisia vastaan ja luonnollisesti voittajat pääsevät jatkamaan korkeammille tasoille kilpailemaan. Nykyään on myös alettu järjestämään koulutuksia, jotka tähtäävät e-urheiluun niin pelaajaksi kuin muihinkin rooleihin (SEUL, 2018; Kova akatemia, n.d.). Ammattilaiseksi voi e-urheilija kutsua itseään, kun hänen pelaamalla saadut tulot riittävät itsensä elättämiseen. Ammattipelaajat saavat normaalin sopimuksensa mukaisen kuukausipalkan lisäksi mahdollisia voittorahoja ja muita tuloja, esimerkiksi sisällöntuotosta. E-urheilijoita on harrastajina huomattavasti enemmän, kuin palkattuina ammattilaisina.

Missä e-urheilua voi katsoa? E-urheilua seurataan yleisimmin erilaisten suoratoistopalveluiden, arkikielessä ”striimien”, kautta. Suurimman suosion näistä palveluntarjoajista omaa Twitch (Esports streaming platforms: where you can watch esports online? N.d.). Toinen suosittu alusta on YouTube, joka on jäänyt hieman Twitchistä jälkeen, koska se ei ole saanut solmittua sopimuksia joidenkin isompien organisaatioiden kanssa voidakseen näyttää virallisia kilpailuja sivustollaan. Pienemmällä mittakaavalla suosittu alusta on Discord, joka toimii pääasiallisesti pelaajien kommunikointi välineenä, mutta siinä voi myös striimata pelejä esimerkiksi omalle kaveriporukalle tai muulle suljetulle ryhmälle (Discord, n.d.). Myöskin jotkin pelien ”launcherit” pyörittävät videoita ja uutisia kyseisen pelin ”skenestä”. Isommat kilpailut, kuten kansainväliset mestaruuskilpailut, järjestetään yleensä ”live-yleisön” edessä. Nykyään e-urheilu on saavuttanut niin suuren suosion, että nämä kilpailut on järjestettävä valtavilla stadioneilla. E-urheilusta kiinnostuneet voivat löytää aikatauluja tuleville tapahtumille erilaisilta sivustoilta, kuten Esports Calendar (Esports calendar, n.d.).

E-urheilun juuret löytyvät LAN-tapahtumista (Bitspawn team, 2020). Ennen, kuin internetiä pystyttiin hyödyntämään, yhdistettiin tietokoneet Local Area Networkillä, mistä lyhenne LAN tulee. Kun yhä useammat ihmiset pääsivät verkkoon ja myöhemmin kaistanleveyden kasvaessa riittävän suureksi tukemaan online-moninpelejä, alettiin näissä taistelemaan ja kilpailemaan. LAN-tapahtumissa osallistuvat pelaajat toivat omat tietokoneensa samaan paikkaan ja alkoivat pelaamaan yhdessä (Kuchera, B. 2015; Parelius, R. 2019). Myöhemmin ilmestyneet LAN-kahvilat mahdollistivat pelaamisen myös heille, joilla ei ollut omia laitteita käytettävänä. Kilpailut alkoivat yleistymään ja LAN-tapahtumia ryhdyttiin järjestämään yhä enemmän. Nykyään LAN-tapahtumat voivat olla jopa messuhallien kokoisia yhteistapahtumia, kuten Suomessa järjestettävät Assemblyt, Vectoramat ja Insomniat (Assembly, n.d.; Vectorama, n.d.; Insomnia, n.d.). Nykyisin tosin LAN-verkon sijaan käytetään WLAN- tai Wifi-yhteyksiä. Langattoman internetin yleistyessä ei ole enää välttämätöntä kerääntyä samaan paikkaan pelaamaan ja kilpailemaan, jonka vuoksi LAN-tapahtumien määrä on laskenut, ne eivät kuitenkaan ole kadonneet kokonaan. Assemblyjen kaltaisten suurien tapahtumien lisäksi järjestetään pienempiäkin tapahtumia, joita kiinnostuneet voivat löytää osoitteesta <https://lanit.fi/> (Lanit.fi, n.d.).

Suosituimpia e-urheilun pelejä ovat: League of Legends (LoL), Defence of the Ancients 2 (DOTA2), Counter-Strike: Global Offensive (CSGO), Overwatch (OW) ja Call of Duty (CoD) (British esports association, 2016). Pelit voidaan jakaa yksinpelattaviin peleihin ja joukkueena pelattaviin peleihin. Pelit voidaan lajitella myös eri tyyppeihin eli genreihin. FPS (eng. FPS first person shooter, ensimmäisen persoonan toimintapelit), MOBA (eng. Multiplayer Online Battle Arena) ja RTS (eng. real-time strategy, reaaliaikaiset strategiapelit) ovat yleisimpiä elektronisen urheilun saralla pelattavia pelityyppejä. Suomessa pelataan myös muiden genrejen pelejä muun muassa rytmi- ja taistelupelejä (SEUL, 2019). Pelejä pelataan eri alustoilla, Playstation, Xbox ja PC näistä suurimpina. Nykyään pelataan myös mobiilissa. PC on kuitenkin edelleen suosituin alusta, jolla myös useimmat e-urheilu ottelut pidetään (Lyons, B. 2021).

### 3 Mistä e-urheilu alkoi

E-urheilun voidaan sanoa alkaneen ensimmäisen videopelin myötä. Ensimmäinen interaktiivinen elektroninen peli oli cathode-ray tube (CRT) amusement device, joka patentoitiin 1947 (The history of video arcade games. N.d.). Varsinaiseksi videopeliksi tätä ei kuitenkaan lasketa, vaikka periaatteessa se täyttäisi vaatimukset. Patentti hyväksyttiin seuraavana vuonna, mutta laite ei ikinä päätenyt julkisille markkinoille. CRT pysyi kuitenkin merkittävässä roolissa ja myöhemmin kehitetyt pelit toimivatkin samalla pohjalla. Ensimmäinen pelaamiseen tarkoitettu tietokone kehitettiin 1951. NIMROD niminen tietokone kehitettiin nimenomaan NIM-pelin pelaamiseen. Ensimmäisenä varsinaisena videopelinä pidetään OXO nimistä peliä, joka luotiin 1952. OXO toimi EDSAC -tietokoneella.

Vaikka edellä mainitut pelit julkaistiin kauan ennen, kiistelee ensimmäisen videopelin tittelistä kuitenkin Pong ja Tennis for Two, mutta eri syistä. Tennis for two oli ensimmäinen kahden pelaajan peli, joka ilmestyi 18.10.1958. Pelin kehitti ydinfyysikko William Higinbotham. Hän kommentoi luomustaan: "It might liven up the place to have a game that people could play, and which would convey the message that our scientific endeavors have relevance for society." (The first video game? N.d.). Pong, 1972, on puolestaan ensimmäinen kaupallisesti menestynyt videopeli.

Spacewar -peli kehitettiin vuonna 1962. "If I hadn't done it, someone would've done something equally exciting, if not better, in the next six months. I just happened to get there first." - Steve Russell kehitettyään Spacewar- pelin (Bellis, M. 2019). Spacewar peli kehitettiin uudella DEC PDP-1



tietokoneella, jolla peli oli mahdollista jakaa toisille pelaajille ensimmäisen internetin version kautta (The history of video arcade games. N.d.). Ensimmäinen e-urheiluturnaus järjestettiin lokakuun 19, 1972. Intergalactic Spacewar Olympics -tapahtuman järjesti Stanfordin yliopiston tekoälylaboratorio. Turnaukseen osallistui 24 henkilöä ja voittaja sai palkinnoksi Rolling Stones -lehden vuosikerran (Florian, L. 2019). Maailman ensimmäisen e-urheiluottelun voittaja oli Bruce Baumgart (Winkie, L. 2019).

Ajatuksenaan mahdollistaa pelaaminen kotona TV-ruudulla aloitti kotikonsoleiden suunnittelun vuonna 1966 "videopelien Thomas Edisonina" tunnettu Ralph Baer (The history of video arcade games. N.d.). Yhdessä kollegansa Bill Harrisonin kanssa hän kehittikin Brown Box nimisen konsolin ja pelin Corndog, joka oli ensimmäinen tavallisessa TV:ssä toimiva videopeli. Baer kehitti myös ensimmäisen "light gun"-lisäosan ja useita pelejä, näistä tunnetuimpana The Chase Game. Ensimmäinen pelikonsoliprototyyppi oli valmis 1968 ja se kykeni pyörittämään useampaa kuin yhtä peliä.

E-urheilulle hyvin tärkeä asia internet kehiteltiin 60-luvun aikoihin. Tarkkaa tai virallista alkupäivää ei käsitteelle ole, mutta yleisesti internetin syntymäpäivänä pidetään 29.10.1969. Tällöin ARPANET lähetti ensimmäisen viestinsä (Andrews, E. 2019). Tietokoneelta toiselle lähetetty viesti "login" oli lyhyt, mutta silti riittävä kaatamaan ARPANETin. Kehitystyötä jatkettiin.

Space Invaders -pelin myötä Atari mahdollisti maailman ensimmäisen merkittävän e-urheilukilpailun vuonna 1978 (Florian, L. 2019). Space invaders Championship -kilpailuihin vuonna 1980 osallistui yli 10 000 pelaajaa. Pelaajat kilpailivat toisiaan vastaan voittaakseen "Asteroids" version. Kilpailun voittajaksi julistettiin 10. lokakuuta 1980 William Salvador Heineman. Hän on ensimmäinen kansallisen videopelikelpailun voittaja. Ensimmäinen ammattilaispelaajajoukkue perustettiin 1983 Heinemanin toimesta. Heineman myöskin isännöi ensimmäisen videopeli mestariturnauksen "North American Video Game Challenge" Yhdysvalloissa. Näiden meriittien perusteella häntä voidaankin kutsua e-urheilun pioneeriksi.

Ensimmäiset kilpapelit pelattiin arcade-hallien pelikoneilla, joille tallentui eri pelaajien pistesijoitus. Näitä sijoituslistoja vertailtiin ja suurimmat pisteet saanut pelaaja oli voittaja.

Internetin yleistyessä sijoituslistoja pystyttiin vertailemaan helpommin. Pelien tyylin muuttuessa jouduttiin keksimään uusia tapoja verrata osaamista. Kilpailuja alettiin järjestämään reaaliajassa.

Suomen ensimmäinen e-urheilu tapahtuma oli vuonna 1983 järjestetty Pac-Man SM-kilpailut (Hämäläinen, T. 2017). Tapahtuman ohessa järjestettiin myös Pac-Man -disko. Seuraavia Suomen merkittäviä kilpapelitapahtumia järjestettiin vasta 2000-luvun vaihteessa Nokian Matopelin ilmestyttyä. Matopelin SM-kilpailut järjestettiin vuosina 1999 ja 2000.

## 4 Miten peliala ja e-urheilu kehittyivät

### 4.1 70-luku

Internet-teknologiat jatkoivat kehitystään 70-luvulla, kun kehiteltiin TCP/IP-verkkomalli, joka loi standardin datan välittämiseen eri verkkojen välillä (Andrews, E. 2019).

Suosituista Spacewar -pelistä ohjelmoitiin kaksi uudempaa versiota 1971 (The history of video arcade games. N.d.; Bellis, M. 2019; Insert coin to play – the early history of arcade games. N.d.). Galaxy Game, tekijöinä Bill Pitts & Hugh Tuck, oli ensimmäinen tunnettu kolikoilla toimiva arcade videopelikone. Kaksi kuukautta myöhemmin julkaistiin Nolan Bushnellin ja Ted Dabneyn Computer Space. Bushnell ja Dabney tunnetaan myös Atari Computersin, 1972, perustajina.

Vuonna 1971 Brown Box -pelikonsoli lisensoitiin ja nimettiin uudelleen Magnavox Odysseeksi (The history of video arcade games. N.d.). Suuremmalle yleisölle kyseinen konsoli julkaistiin seuraavana vuonna.

Monen mielestä ensimmäiseksi videopeliksi laskettava Pong ilmestyi 29.11.1972 (Pong game, n.d.). Pong ilmestyi reilusti Tennis for Two -pelin jälkeen, mutta sitä pidetään ensimmäisenä kaupallisesti menestyneenä videopelinä. Pelin kehitti Allan Alcorn ja julkaisijana toimi Atari. Vuoteen 1974 mennessä Atari oli myynyt pelikoneita yli 8 000 kappaletta. Vuonna 1975 Atari julkaisi pelistä kotona pelattavan version arcadepelin rinnalle. Tätä pidetään videopelimarkkinoiden syntyä.

70-luvun aikana arcadehallit vaihtuivat nopeasti videopelien ilmestymisen jälkeen arcadevideopelihalleiksi. Videopelien kulta-ajaksi kutsuttiin vuosia 1970-1985, jonka aikana arcadehallit yleistyivät ja pelikoneita saattoi löytää myös näiden hallien ulkopuolelta, kuten ostoskeskuksista. Tänä aikana syntyi myös useita peliyrityksiä, kuten Sega, Nintendo, Capcom, Konami, Taito, ja tietysti Atari (The history of video arcade games. N.d.; Coin-op century: a brief history of the American arcade. 2013). Ensimmäinen merkittävä e-urheilun peli oli Atarin luomus Space Invaders (Bowen, K. N.d.). Kyseistä peliä alettiin pelaamaan kilpailullisesti 1978, heti sen julkaisun jälkeen. Ennennäkemättömän pelistä teki sen ”high score”-konsepti. Muissa aikansa arcade peleissä oli asetettu aikarajoitus tai peli pysyi muuttumattomana. Vaikkei pistelistaa vielä pystynyt jakamaan, mahdollisti se kuitenkin pelaajien vertailun uudella tavalla. Alkuperäinen Space Invaders -peli toi tekijälleen Taitolle yli 500 miljoonaa dollaria, tehden siitä yhä tänä päivänä yhden tuottavimmista peleistä.

Ensimmäinen PC, eli personal computer, oli MITS yhtiön Altair (Invention of the PC, 2011). Vuonna 1974 myyntiin tulleen Altairin pystyi tilaamaan postimyynnillä ja kone piti rakentaa itse. Mitään kummoista sillä ei kuitenkaan pystynyt tekemään. Seuraavana vuonna MITS palkkasi Harvardin opiskelijoita muokkaamaan BASIC ohjelmointikieltä Altairille. Huhtikuussa 1975 koodarit Paul Allen ja Bill Gates perustivat saamillaan rahoilla oman yrityksensä Microsoftin. Vuotta myöhemmin kaksi insinööriä Steve Jobs ja Stephen Wozniak rakensivat oman kotitietokoneensa, Apple 1, joka oli Altairia huomattavasti parempi. Apple -yritys myös kannusti ohjelmoijia tekemään applikaatioita tietokoneille. Myöhemmin markkinoille ilmestyivät myös Commodore, Xerox, Tandy ja IBM.

## 4.2 80-luku

Yhdeksi populaarikulttuurin hahmoksi noussut Pac-Man syntyi 1980 Namcon toimesta (The history of video arcade games. N.d.). Pelin alkuperäinen nimi oli ”Puck-Man”, mutta Yhdysvaltojen markkinatiimi vaihtoi sen nimeksi ”Pac-Man” vandaalien pelossa. Peli nousi niin suureen suosioon, että alettiin puhumaan ”Pac-Maniasta”. Pelistä tehtiin myös tv-sarja ja hittikappaleita sekä muita oheistuotteita aina t-paidoista kuviopastaan. Pac-Man -pelejä tuotetaan edelleen ja sarjojakin on ehtinyt ilmestyä useampia. Yksi syy pelin suureen suosioon oli uusi genre: sokkelopelit. Aiemmat pelit olivat pääasiassa ”shootereita” tai Pongin kopioita. Pac-Man oli myös ensimmäinen peli, jonka sanotaan viehättäneen naisyleisöä.

Starcade oli 80-luvulla tuotettu tv-sarja, joka esitteli uusimpien pelien ”gameplay”:tä (Starcade. N.d.; Starcade. N.d.). Sarjaa tuotettiin 123 jaksoa vuosien 1982-1984 aikana. Näistä jakso 35 on kadonnut ajan saatossa, muut löytyvät arkistoista. Ohjelmassa kuvattiin myös kilpailuita, joten voitaneen sanoa, että Starcade-sarja oli ensimmäinen e-urheilua näyttänyt tv-lähetys.

Videopeli maailma koki suuren kolauksen 1983, kun pelimarkkinat romahtivat (Video game history, 2019). Syynä romahdukseen pidetään useita tekijöitä kuten kova kilpailu, ylimarkkinoidut huonot pelit ja ylikyllästetyt pelimarkkinat. Romahdusta kesti muutaman vuoden, mikä johti joidenkin peliyrityksien konkurssiin.

Arcade-pelillään suosioon päässyt Nintendo alkoi kehittämään pelikasetilla toimivia pelejä ja konsoleita kotikäyttäjälle (Classic gaming museum. N.d.). Ensimmäinen versio oli nimeltään Family Computer tai Famicom. Famicom vapautettiin Japanin markkinoille 1984. Yhdysvaltalaisille markkinoille konsolin vieminen oli haastavaa, koska jälleenmyyjät eivät halunneet ottaa riskejä ”videogame crashin” jälkeen. Kaksi vuotta aiottua myöhemmin 1986 Yhdysvalloissa konsolia alettiin markkinoimaan nimellä Nintendo Entertainment System, tuttavallisesti NES. NES saavuttikin peloista huolimatta suuren suosion ylittämällä kilpailijoidensa myynnin kymmenkertaisesti.

Internetin esi-isää kehiteltiin eteenpäin. ARPANET otti käyttöönsä TCP/IP-järjestelmän 1.1.1983 (Andrews, E. 2019). Tästä alettiin rakentamaan verkkojen verkkoa, josta moderni internet syntyi.

### **4.3 90-luku**

Tim Berners-Lee keksi usein internetiksikin sotketun WorldWideWebin (WWW) (Andrews, E. 2019). Tämä auttoi yleistämään internetiä tavallisille käyttäjille.

1993 näytettiin ensimmäinen live-action -elokuva pelihahmosta, Super Mario Bros. Tämä johti videopelien siirtymisen myöskin valkokankaalle (List of films based on video games, n.d.).

90-luvun alussa syttyi niin sanottu konsolisota. Nintendo julkaisi Super Nintendo Entertainment Systemin (SNES) kilpailemaan Segan Genesis-konsolia vastaan (Video game history, 2019). NES oli edelleen myydyin pelikonsoli vuoteen 1991, jolloin Nintendo julkaisi SNES-konsolin. SNES- ja NES-konsolien hintaero oli vuonna 1992 vain 10 dollaria, mikä kannusti uudemman konsolin ostoon. Vuonna 1993 Nintendo julkaisi NES2 konsolin. Vuoteen 1995 mennessä NES oli myynyt yli 62 miljoonaa konsolia ja yli 500 miljoonaa peliä tehden siitä suosituimman videopelilaitteen siihen astisista. Sega Genesis oli ensimmäinen konsoli, johon oli saatavilla VR lisälaite (History of virtual reality, 2017). Uusia pelejä luotiin koko ajan ja pelien muuttuessa väkivaltaisiksi Sega loi Videogame Rating Councilin, jonka tehtävänä oli tuottaa kuvailevia etikettejä jokaiseen myytävään peliin. Tästä kehittyi myöhemmin alanlaajuinen Entertainment Software Rating Board (ESRB), jota käytetään edelleen arvioimaan videopelien luokituksia sisältöön perustuen. Teknologioiden kehittyessä mahdollistui myös kolmiulotteisten pelien luominen. 1995 Sega julkaisi Saturn-järjestelmän, joka oli ensimmäinen CD-levyillä toimiva pelikonsoli. Saturn julkaistiin puoli vuotta aikataulua edellä voidakseen kilpailla Sonyn Playstationia vastaan. Seuraavana vuonna Nintendo julkaisi oman kasettipohjaisen konsolinsa Nintendo 64:sen. Vaikka kaikki kolme konsolia kilpailivatkin 3D-maailman herruudesta, oli Sony ylivoimainen kolmannen osapuolen tarjoaman tuen avulla. Sony sai haalittua itselleen yksinoikeudella Playstation konsoleille tehtyjä pelejä, jotka säilyttivät Sonyn vahvan aseman myöskin seuraavassa sukupolvessa.

Tietokoneiden yleistyessä syntyi uusi ilmiö: internet kahvilat. Ilmiön isänä on Wayne Gregori, joka asensi heinäkuussa 1991 25 kolikoilla toimivaa tietokonetta kahvilaan San Francisco Bayssa (History of internet cafe. N.d.). Tämän jälkeen internet kahviloita alkoi ilmestymään ympäri maailmaa.

Internetin, tietokoneiden, konsolien ja muiden tarpeellisten teknologioiden kehityttyä alkoi varsinainen e-urheilun maailma syntymään. Ensimmäinen ammattilaispelaaja on Dennis Fong aka Thresh (Baker, C. 2016). Teini-ikäisenä hänellä oli jo agentti ja hän tienasi satojatuhansia dollareita voittorahoilla, sponsorisopimuksilla ja edustuspalkkioilla. Vuonna 1997 järjestettiin RedAnnihilation -kilpailu, jossa pelattiin IdSoftwaren Quake -peliä (Red Annihilation. N.d.). RedAnnihilation oli ensimmäisiä kansallisia kilpailuita ja pelaajia osallistui noin 2000 ympäri maata. Fong voitti ylivoimaisesti 14-1. Palkintona kilpailussa oli 5000 dollaria, mutta IdSoftwaren John Carmack halusi nostaa rimaa tarjoamalla Ferrarinsa myös palkinnoksi. "A lot of people say that me

winning that Ferrari in 1997 put esports on the map,” Fong kertoo QuakeConissa. Quake 1996 ja Doom 1993 toivat yhdessä FPS-genren julkisuuteen (Doom. N.d.). Doom myöskin loi tietä verkkomoninpeleille. StarCraft 1998 puolestaan toi uuden RTS-genren julkisuuteen (Starcraft. N.d.). Peli on erityisen suosittu Koreassa, jossa sille on oma ammattilaisliigansa.

Suomessa järjestettiin ensimmäiset Assemblyt 24.-26.7.1992 (Assembly. N.d.). Assembly on suuri LAN-tapahtuma. Vuoden 2004 Assemblyillä järjestettiin ensimmäiset Doom 3 -kilpailut. Tapahtuma on toiminut uusien pelien esittelytapahtumana ja erilaisina kilpailuina.

Ensimmäisenä mobiilipelinä pidetään Nokian matopeliä eli Snakea, mutta ensimmäinen varsinainen mobiilipeli oli 1994 Hagenuk MT-2000 puhelimeen esiasennettu Tetris (PubNative, 2020). Snake julkaistiin 1997 ja siitä tuli kansainvälinen hitti.

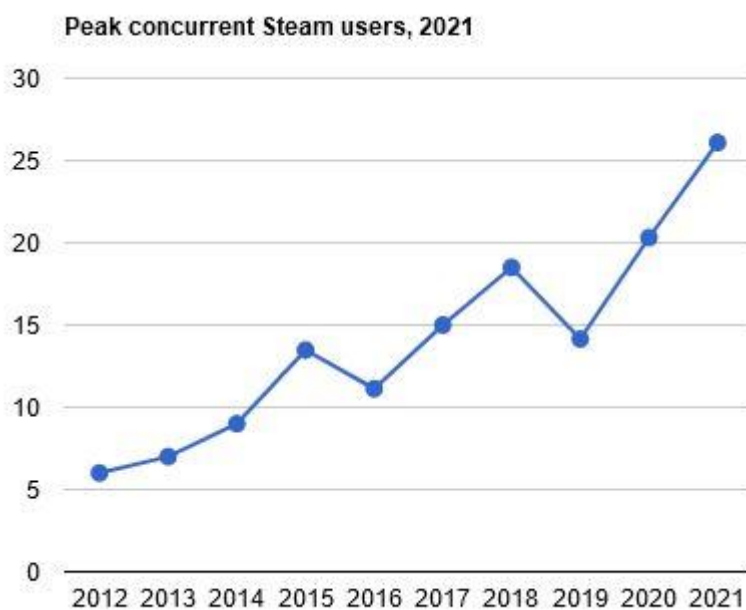
#### **4.4 2000**

Vanha konsolisota jatkui uudella sukupolvella. Sony julkaisi ensimmäisen DVD-levyllä toimivan pelikonsolin Playstation 2:sen vuonna 2002 (Video game history, 2019). Kilpailijana tälle olivat Sega Dreamcast 1999, Nintendo Gamecube 2001 ja Microsoft Xbox 2001. Vaikka Dreamcastia pidettiin edelläkävijänä online pelimahdollisuuden ansiosta, ei sen suosio kestänyt ja Sega lopetti konsolituotantonsa. Segasta tuli tämän jälkeen kolmannenosapuolen ohjelmointiyritys. Muut valmistajat jatkoivat kilpailuaan julkaisemalla uudet konsolit. Vuonna 2005 ja 2006 syntyivät Xbox 360, Playstation 3 ja Wii. Playstation oli taas hieman edellä ja oli ensimmäinen blu-ray levyjen käyttäjä. Xbox kuitenkin kuroi väliä tehokkaasti kiinni online peliympäristöllään ja Kinect motion capture ohjelmalla. Wii pysyi mukana kilpailussa motion sense -ohjaimillaan tehden pelaamisesta aktiivisempaa.

Assemblyjen kaltaiset tapahtumat Oulun Vectorama ja Porin Insomnia järjestettiin ensimmäisen kerran. Ensimmäinen Vectorama järjestettiin vuonna 2000 ja silloin tapahtumaan osallistui 40 henkeä (Vectorama. N.d.). Nykyään Vectoramaan on järjestetty tietokonepaikkoja vähän vajaalle tuhannelle pelaajalle. Ensimmäinen Insomnia puolestaan järjestettiin 2002 ja tapahtumaan osallistui 80 pelaajaa (insomnia.N.d.). Vuoden 2015 Insomniaan oli järjestetty jo 1000 tietokonepaikkaa osallistujille.

Major League Gaming (MLG) on peliorganisaatio, joka perustettiin 2002 (Major league gaming. N.d.; Navarre, T. 2020). Organisaation tavoitteena on tehdä e-urheilusta ammattimaista ja kaupallisesti tuottavaa. MLG tukee myöskin pelikehitystä. Organisaatio on järjestänyt kilpailuita 2004 alkaen ja näitä on esitetty TV:ssä. MLG esitti ensimmäisen isomman kilpailun, pelinä Halo 2, TV:ssä 2006, mutta epäonnistui silloin saamaan suurta yleisöä.

Suuren suosion saanut pelialusta Steam julkaistiin 12.9.2003 (Steam, n.d.). Valve Corporationin alustalla käyttäjät voivat pelata ja ostaa pelejä, viestitellä muiden käyttäjien kanssa ja SteamWorks osion avulla kehittää omia pelejään. Steam on PC-pelien suurin markkinointi alusta ja vuoden 2013 wepc.comin arvion mukaan 75% kaikista verkosta ostetuista peleistä oli juurikin Steamin kautta. Pelialustansa lisäksi Steamillä on omia laitteita, kuten 2015 ilmestyneet Steam Link ja Controller sekä vuonna 2022 keväällä julkaistu Deck. Steamin kilpailijoita ovat Epic Games (1991) ja pelijulkaisijoiden omat launcherit, kuten Ubisoftin Uplay ja Electronic Artsin Origins. Konsoleilla löytyy myös vastaavanlaisia alustoja PS Network, MS Xbox Live ja Nintendo eShop.



Kuva 1: Steamien yhtäaikaisten käyttäjien määrän kasvu (wepc.com)

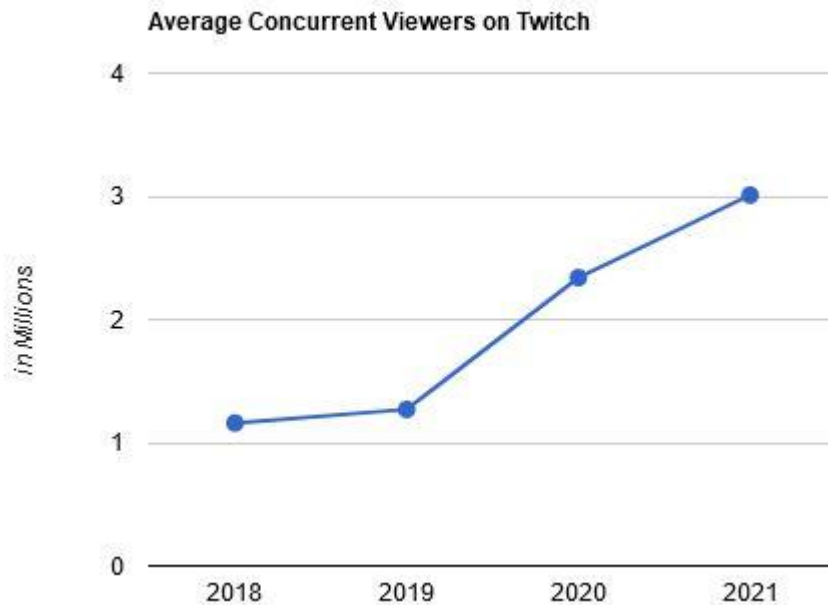
Steamin käyttäjämäärä kasvoi ensimmäisinä vuosina rauhallisesti eikä niitä näy yllä olevassa taulukossa. Vuoden 2014 jälkeen kasvu alkoi kiihtymään hieman. Vuosina 2016 ja 2019 käyttäjämäärä laski aiempiin lukemiin. 2019 jälkeen yhtäaikainen käyttäjämäärä on ollut nousussa.

Vuonna 2003 Blizzardin Warcraft 3 pelistä kehitettiin, Aeon of Strifestä inspiroituneena, ”modi” eli pelin modifikaatio, nimeltä Defense of the Ancients (Minotti, M. N.d.). Dotaksi kutsuttu peli muotoutui hiljalleen pelaajien lisätessä hahmoja ja esineitä MOBA genren esi-isäksi. Koska Dota oli edelleen vain Warcraftin modi, piti siitä luoda oma itsenäinen peli. Dota2 julkaistiin 2013 Valven toimesta. E-urheilun tällä hetkellä katsojamäärän mukaan suosituin peli League of Legends (LoL) julkaistiin 2009 Riot Games toimesta (Usinger, M. N.d.). LoL kuuluu MOBA-genreen ja on PC-pelien suosituin TEO PC Games Indexin mukaan. Toiseksi suosituin peli LoLin jälkeen on Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), joka kuuluu puolestaan FPS-genreen.

Perustajat Chad Hurley, Steve Chen ja Jawed Karim halusivat luoda helpon tavan jakaa videoita ihmisille nähtäväksi. E-urheilun seuraamisen kannalta merkittävä keksintö YouTube perustettiin 14.2.2005 (History computer staff. 2021.). Ensimmäinen video alustalla oli Jawed Karimin 23.4.2005 lataama ”me at the zoo” -video. YouTube laukaistiin virallisesti marraskuussa samana vuonna. Vuonna 2006 YouTube julisti yli 65 000 videon ladattavan ja ylittävän 100 miljoonan videokatselukerran päivittäin. Samana vuonna Google osti palvelun 1,65 miljardilla dollarilla. Käyttäjää ärsyttävät mainokset ilmestyivät vuonna 2007 palveluun. Tammikuussa 2009 YouTube oli noussut yli 6 miljardiin katselukertaan ja jatkoi siitä kasvuaan.

YouTubeakin suosituimpi alusta Twitch erotettiin omaksi videopelien erikoistuneeksi osaksi Justin.tv:tä (Twitch logo and the history of the business. N.d.; Twitch history – when was Twitch created? 2021.; Twitch history – from beginning to now. 2022.). Justin.tv (2007) oli live-stream palvelu, jossa perustaja Justin Kan ympärivuorokautisesti esitti eri kategorioiden sisältöä, joista pelikategoria kasvoi räjähdysmäisesti. Twitch.tv julkaistiin omaksi osiokseen 2011 ja uudelleen brändättiin Twitch Interactiveksi 2014, jolloin alkuperäinen Justin.tv lakkautettiin. Twitchin julkaisun jälkeen alusta järjesti Partner Programin avulla pelaajille mahdollisuuden tienata rahaa striimeillä sekä solmia yhteistyötä eri yritysten ja julkaisijoiden välillä. 25.8.2014 Amazon osti Twitch.tv:n (Gittleson, K. 2014).





Kuva 2: Twitch yhtäaikaisten katsojien määrän kasvu (wepc.com)

Yllä oleva taulukko kuvastaa Twitch katsojien määrän kasvun kiihtymistä vuoden 2019 jälkeen. Sitä ennen katsojien määrän kasvu oli maltillisempaa, eikä kaikkia vuosia ole kuvattu taulukkoon.

Apple julkaisi ensimmäisen iPhoneen 2007 (Wang, Y. N.d.). Sen mukana tullut App Store mullisti ja herätti henkiin hieman jo hiipuneen mobiilipelien maailman. Ensimmäinen kaupallisesti menestynyt mobiilipeli oli Rovion Angry Birds (2009). Angry Birds -pelin suosio herätti kiinnostusta ja mobiilipelejä ilmestyiikin tämän jälkeen valtavia määriä.

Ensimmäiset merkit e-urheilun vedonlyönnistä nähtiin 2000-luvun loppupuolella. Etelä-Koreassa alettiin lyömään vetoa erilaisista pelin sisäisistä kosmeettisista pelihahmon ulkonäköä muuttavista lisäosista eli ”skineistä” nettifoorumeilla (Esports history: where it all began. N.d.). E-urheilu ympäristönä mahdollisti vedonlyönnin ja se alkoikin pian yleistymään. Vetoa alettiin lyömään erilaisista e-urheiluun ja pelaamiseen liittyvistä asioista ja näille vedonlyönneille pystytettiin omia verkkosivuja (Best esports betting sites. N.d.). ”Micro-transaction” ja ”randomized loot” eli pelin sisäiset ostot syntyivät myös pian pelinkehittäjien huomatessa pelaajien osallistuvan vedonlyöntiin (Navarre, T. 2020). Tästä kasvoikin merkittävä osa nykypelien tulorakennetta (Butler, R. 2018). Etenkin Free to Play (FTP) -pelit saavat tulonsa näistä pelin sisällä ostettavista tuotteista.

## 4.5 2010

Vuonna 1991 alkanut konsolisota jatkui edelleen: Nintendo julkaisi WiiU-konsolin 2012, Sony Playstation 4:n ja Microsoft Xbox One:n 2013 (Video game history, 2019). WiiU kokeili kosketusnäyttöistä ohjainta, jolla pelejä pystyi pelaamaan myös ilman tv-ruutua, mutta se oli kaupallinen epäonnistuminen. Nintendo uusi ideaansa ja julkaisi Nintendo Switch-konsolin 2017. Sony paranteli myös konsoliaan ja julkaisi ensimmäisen 4K-videoita toistavan Playstation 4 Pro -konsolin 2016. Microsoft vastasi tähän julkaisemalla Xbox One X -konsolin 2017.

Vuonna 2010 e-urheilu kasvoi kokonaiseksi markkina-alaksi. Kryptovaluutan ilmestyminen vauhditti myös osaltaan e-urheilun vedonlyöntiympäristöä (Esports history: where it all began. N.d.). 2015 alettiin vedonlyönneissä käyttämään oikeaa valuuttaa tehden tästä merkittävän osan e-urheilua. Tämän seurauksena alkoi syntyä myös Fantasy -esports (Fantasy esports guide 2022. N.d.). Fantasy -esports toimii samoin kuin muukin fantasiaurheilu: kootaan pelijoukkue valmentajineen virtuaaliympäristössä ja ansaitaan pisteitä, joita vertaillaan muiden pelaajien kanssa.

Pelit ja pelaaminen alkoivat siirtyä myös sosiaaliseen mediaan. Siirtymä tapahtui, kun Facebook lisäsi alustalleen pelejä yrittäessään pitää käyttäjiä kirjautuneena sovellukseen pidempään (Video game history. 2019.). Sosiaalisen median ammattilaiset huomasivat pian pelaajien haluavan kilpailla toisiaan vastaan ja kehuskella pistelistoillaan. Mobiilipelejä pystyi myöhemmin myös yhdistämään sosiaalisen median -tileihin. Pelien yhdistämisestä sosiaalisen median tileihin voi olla useita hyötyjä, kuten kaverilistojen lisääminen moninpeleihin, ilmaisten lisäsisältöjen saaminen ja pelitilin turvallisuuden varmistaminen (Why I should link social media, n.d.)

Suomen Elektronisen Urheilun Liitto eli SEUL perustettiin 2010 ja se toimii suomalaisen kilpapelipaamisen keskuksena (SEUL, 2019). Sen tarkoitus on nostaa e-urheilun tunnettuutta ja arvostettavuutta harrastuksena sekä kehittää ja tuoda esiin e-urheilua. Yhteistyökumppaneina SEUL:illa on muun muassa International Esport Federation ja Suomen Olympiakomitea. SEUL jakaa alan uutisia, näyttää tulevat ja menneet tapahtumat, ilmoittaa alan opinnoista ja tarjoaa erilaisia oppaita. Tarkemmin SEUL:in toimintaan voi tutustua sivuilla löytyvillä vuosikertomuksilla. Vuonna 2016 puolestaan perustettiin Finnish Esport League eli FEL, joka tarjoaa suomeksi selostettuja huippuotteluita, tulos – ja tilastopalveluita, haastatteluita, uutisia, kilpailuja ja palkintoja

sosiaalisessa mediassa sekä palkinnollisia kilpailuita liigapelaajille (Finnish esports league, n.d.). Suomalaiset ovat yleensä pärjänneet parhaiten FPS-peleissä ja FEL -kannatetut pelit ovatkin CS:GO, Rainbow Six Siege, Valorant ja Fortnite. Nämä kaksi tahoja ovat mukana lähes kaikessa e-urheiluun liittyvässä asiassa Suomessa.

Vuonna 2011 järjestettiin ensimmäinen LoL World Championship-kilpailu (The first signs of esports. N.d.). Tuolloin palkintona oli 100 000 dollaria ja heti seuraavana vuonna palkinto oli noussut miljoonaan dollariin. Vuoden 2012 kilpailuissa liveyleisöä oli 10 000 henkeä, 2014 katsojia oli 40 000 ja 2016 katsojamäärät nousivat kokonaisuudessaan yli 43 miljoonaan katsojaan. Vuonna 2017 vastaava lukema oli yli 60 miljoonaa.

Ensimmäinen Dota 2 kilpailu, The International, järjestettiin myös vuonna 2011 (The first signs of esports. N.d.). Vuosien 2011 ja 2012 palkintosummat olivat miljoona dollaria. Vuodesta 2014 lähtien The International on rikkonut suurimman palkinnon ennätyksen kerta toisensa jälkeen. Vuoden 2014 summa oli reilu 5 miljoonaa dollaria, 2015 yli 6 miljoonaa dollaria, 2016 yli 9 miljoonaa dollaria ja yli 10 miljoonaa dollaria vuonna 2017, kyseessä vain pääpalkinto.

Virtuaalitodellisuus (VR) sai uutta puhtia Oculuksen ilmestyessä (History of virtual reality. 2017). Aiemmat kokeilut VR:stä eivät olleet menestyksekkäitä pelimaailmassa. Palmer Lucky päätti kuitenkin rakentaa 2010 VR-headsetin, joka olikin Riftin prototyyppi. Vuonna 2012 Lucky aloitti Kickstarterin rahoittamaan Oculus Riftin tuotantoa. Kampanja keräsi lähes 2.5 miljoonaa dollaria ja todisti virtuaalitodellisuuden onnistumisen pelialalla. Vuonna 2014 Facebook osti Oculuksen. Tämän jälkeen VR suunnitelmia mainosti Google, Sony ja Samsung. Sony julkaisikin samana vuonna Playstation VR-lisälaitteen PS4-konsolille. 2016-2017 olivat niin sanottua VR ruuhka aikaa, jolloin kaikki julkaisivat VR-laitteensa The Rift ja HTC Vive lippulaivoina. 2018 Oculus esitteli uuden prototyyppinsä HMD eli "Half Dome". Samana vuonna julkaistiin itsenäisiä VR-laitteita, eli VR-headsettejä jotka eivät tarvitse toista laitetta toimiakseen, kuten Oculus Go ja Oculus Quest. Tämä aiheutti mobiili VR:n katoamisen markkinoilta.

E-urheilu julistettiin toisen asteen olympialajiksi 7.1.2015 (Navarre, T. 2020). Muita kategorian lajeja ovat esimerkiksi shakki ja autourheilu. Lajista pyritään saamaan mitalilaji vuoden 2024 olympialaisiin, mutta asiaa on kiistetty viitaten pelien luonteeseen. Kansainvälisen

Olympiakomitean puheenjohtaja Thomas Bach on vastustanut ajatusta. ” We want to promote non-discrimination, non-violence, and peace among people. This doesn’t match with video games, which are about violence, explosions and killing. And there we have to draw a clear line.” (Myers, M. 2017). Suomen Olympiakomitea hyväksyi Suomen Elektronisen Urheilun Liiton jäsenekseen tunnustaen siten e-urheilun urheiluksi marraskuussa 2016 (Bräutigam, T. 2016). Tämän jälkeen 22 muuta maata ovat myöskin saaneet tunnustuksen ja lisää hakemuksia prosessoidaan jatkuvasti.

## 5 Tilanne nyt

### 5.1 Suomessa

Suomen pelialan liikevaihto kasvoi vuonna 2020 2,4 miljardiin euroon (Kähkönen, H. 2021). Suomessa on useita alan toimijoita ja yrityksiä, tunnetuimpina mobiilipelien edustajina Supercell (Clash of Clans) ja Rovio (Angry Birds) (Länkinen, T. 2013). Konsoli ja PC puolella menestyneitä yrityksiä ovat muun muassa Remedy (Control) ja HouseMarque, joka nousi otsikoihin 2021, kun Sony osti yrityksen (Mankkinen, J. 2021).

Keskisuomalainen uutisoi 24.4.2021 koronan hiljentäneen e-urheilurintamaa artikkelilla ”Korona on vienyt e-urheilun juurilleen” (Luikku, S. 2021). Artikkelissa haastateltiin SEUL toiminnanjohtajaa Miika Pulkista, joka kommentoi tilannetta näin: ”Tässä on tavallaan palattu juurille eli tilanteeseen, jossa raha ei vielä liikkunut lajissa. Uudet toimijat ja pelaajat ovat päässeet verkossa esiin matalammalla kynnyksellä, mutta isot organisaatiot ovat ottaneet takkiinsa kunnolla. Koko mannertenvälinen kilpailutoiminta ja isot turnaukset ovat olleet pysähdyksissä yli vuoden. Vain yksi pystyttiin pelaamaan vuonna 2020”. Suomen pelaajatilanteesta Pulkkinen toteaa: ”Suomessa on maksimissaan 50 pelaajaa, jotka elättävät itsensä e-urheilulla. Kilpaa pelaavia puoliammattilaisia on joitain satoja. Harrastajissa puhutaan tuhansista, mutta heistä tilastoidaan vain liiton alaisiin kisoihin eli tässä vaiheessa SM- ja opiskelijaturnauksiin lisenssin hankkivat.”

Tällä hetkellä Suomessa on kaksi e-urheilu organisaatiota, jotka ovat pärjänneet myös kansainvälisesti, ENCE ja HAVU. Suomessa toimii näiden lisäksi KOVA, HREDS, SAWO, IQUE ja SJ Gaming organisaatiot. Taustalla myös paljon muita pienempiä organisaatioita, jotka tähtäävät ammattilaisuuteen sitä vielä olematta (Niko, 2021).

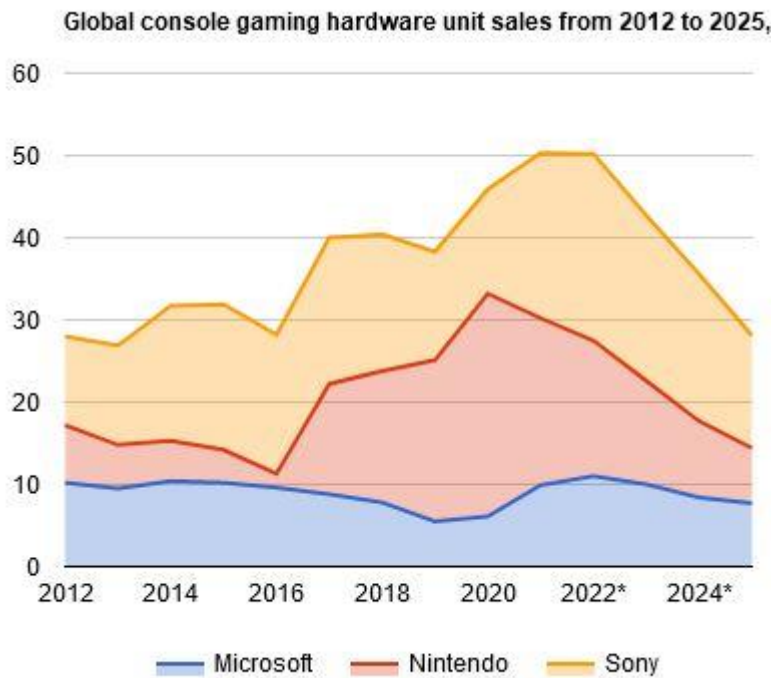
Koronapandemian helpotuttua pyritään taas järjestämään e-urheilutapahtumia fyysisesti. Isommat tapahtumat Assembly, Vectorama ja Insomnia järjestettiin vuonna 2021 verkkotapahtumina (Assembly. N.d.; Vectorama. N.d.; Insomnia. N.d.).

Suomea voidaan pitää kasvavana e-urheilu maana, koska Suomi on ottanut lajiin vakavamman lähestymistavan ja kohtelee e-urheilua samoin kuin muutakin urheilua myös esimerkiksi verotuksen osalta (Jari, 2021). Lisäksi Suomen armeija myöntää urheilija statuksen myöskin e-urheilijoille (Yle news, 2017). Tämä mahdollistaa e-urheilijoille pääsyn mahdollisiin kilpailuihin, jotka sattuisivat palvelusajalle. Urheilijoille myönnetään enemmän vapaapäiviä ja he voivat harjoitella myös palveluksen aikana.

Armeija helpotusten lisäksi Suomen valtio tukee e-urheilua myös tarjoamalla erilaisia kilpailuja ja koulutuksia. Nordic Esports Academy Bootcamp on yksi valtion järjestämä neliviikkoinen leiri, joka on tarkoitettu kaikentasoisille pelaajille vahvistamaan osaamista. Myös eri oppilaitokset tarjoavat nykyään e-urheiluun liittyviä kursseja, kuten Hämeen Ammattikorkeakoulu esports business management- kurssia (SEUL,2018).

## **5.2 Kansainvälisesti**

Konsolisodan rintamalla tapahtuu edelleen. Sony julkaisi Playstation 5-konsolin 2020 kilpailemaan paria kuukautta aiemmin julkaistun Microsoftin Xbox Series X:n kanssa. Nintendo julkaisi Switch Oled-konsolin 2021. Sony on myöskin suunnitellut uuden VR-laitteen julkaisua vuodelle 2022.



Kuva 3: Konsolien myynti brändeittäin (wepc.com)

Kuva yllä näyttää konsolisodan markkinapuolta. Sonyn Playstation on säilyttänyt asemansa myyntilukujen huipulla. Microsoftin Xbox on tehnyt tasaista vakaata tuloa. Nintendon myynnit kasvoivat voimakkaasti Switch -konsolin julkaisun jälkeen.

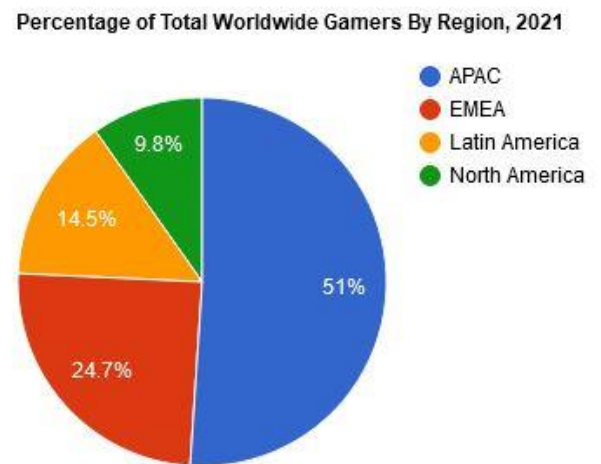
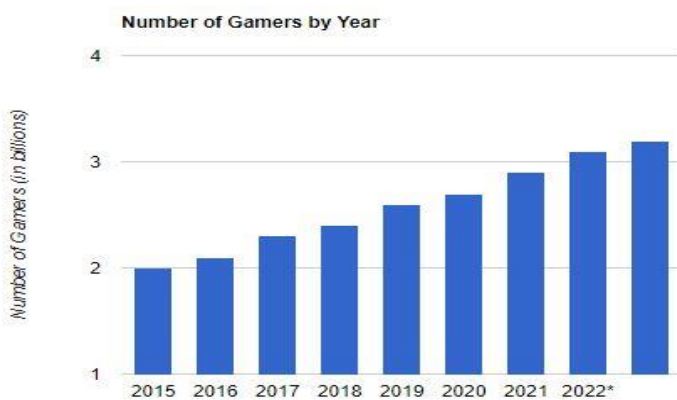
E-urheilu teki ensiesityksensä 2020 Tokion olympialaisissa (IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic virtual series. 2021.). Olympialaisten virtuaalinen versio oli käynnissä 13.5.-23.6.2021. Tavoitteena on kehittää tapahtumaa myös seuraaviin Olympialaisiin.

E-urheilun suosion kasvaessa on syntynyt lisää oheisilmiöitä. League of Legends -pelin hahmoja voi löytää musiikista virtuaaliyhtyeistä, kuten Pentakill, KDA, True Damage. KDA:n hahmo Seraphine on kasvanut yhdeksi suurimmista virtuaalisista vaikuttajista ollen kymmenen kertaa suosituampi kuin tavallinen ihmis-somevaikuttaja (Imam, S. 2020; Webster, A. 2020). KDA on esiintynyt myöskin Singaporen Elle -lehden 2021 tammikuun painoksessa (Elle Singapore. 2021).

Mielenkiintoista yhteistyötä on tehnyt myös vaatevalmistaja Louis Vuitton suunnitellessaan vaatteet (pelin sisälle skinit) True Damage -hahmoille (Louis Vuitton x League of Legends. N.d.; Webster, A. 2019). Yhteistyö oli vuoden 2019 LoL WC finaaleihin. LoL hahmot esiintyvät myös

Netflixin sarjassa Arcane (2021), joka ylitti katsojaennätykset heti julkaisunsa jälkeen (Moore, K. 2021). Loistavien katsojalukujen lisäksi Arcane on saavuttanut 100% kriitikkopisteet Rotten Tomatoes sivulla sekä 98% yleisöpisteistä. IMDB on puolestaan antanut arvosanan 9.4/10 (Arcane, 2021). Näiden ansiosta Arcane on noussut yhdeksi Netflixin parhaiten arvostetuksi nimikkeeksi 2021 ja kautta aikain. Ja nämä ovat esimerkkejä vain yhdestä pelistä e-urheilun maailmassa.

Statista arvioi tällä hetkellä E-urheilun kansainvälisen liikevaihdon olevan 1.08 miljardia dollaria ja katsojamäärän olevan 474 miljoonaa henkeä (Gough, C. 2021).

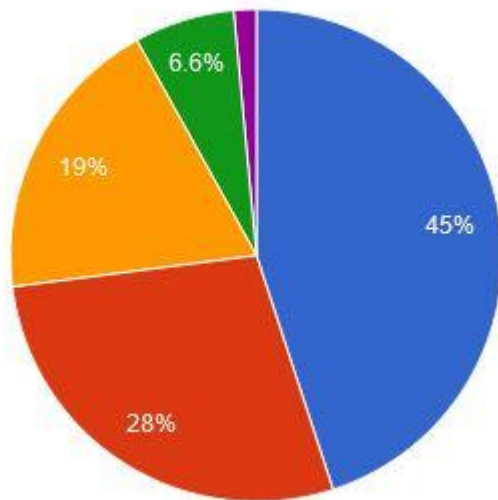


Kuva 4: Pelaajien määrän kasvu (wepc.com)

Kuva 5: Pelaajat alueittain (wepc.com)

Yllä olevista kaavioista nähdään, kuinka pelaamisen suosio harrastuksena on kasvanut ja kuinka pelaajat ovat jakautuneet maantieteellisesti. APAC alue eli Aasia ja Tyynimeri kattaa noin puolet koko pelaajistosta. EMEA eli Eurooppa, Lähi-Itä ja Afrikka toiseksi suurimpana alueena kattaa noin neljänneksen.

Video game market revenue worldwide in 2021



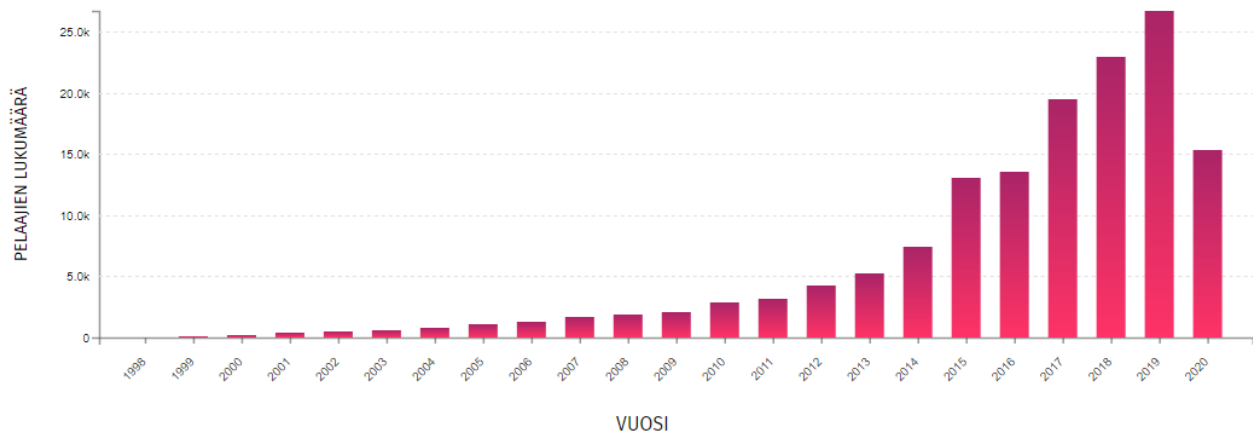
Kuva 6: Markkinaosuudet pelialustan mukaan (wepc.com)

Kuvan 6 kaaviossa sininen kuvastaa mobiilipelien osuutta markkinoissa, punainen konsolipelejä, keltainen PC-pelejä, vihreä tabletti pelejä ja violetti verkkoselaimessa pelattavia pelejä. Mobiilipelit ovat nousseet suosituksi etenkin COVID-19 pandemian aikana. Vuonna 2021 pelaajat käyttivät noin 13 tuntia viikossa mobiilipelaamiseen ja mobiilipelit tuottivat 79 miljardin dollarin liikevaihdon (Wepc.com. N.d.).

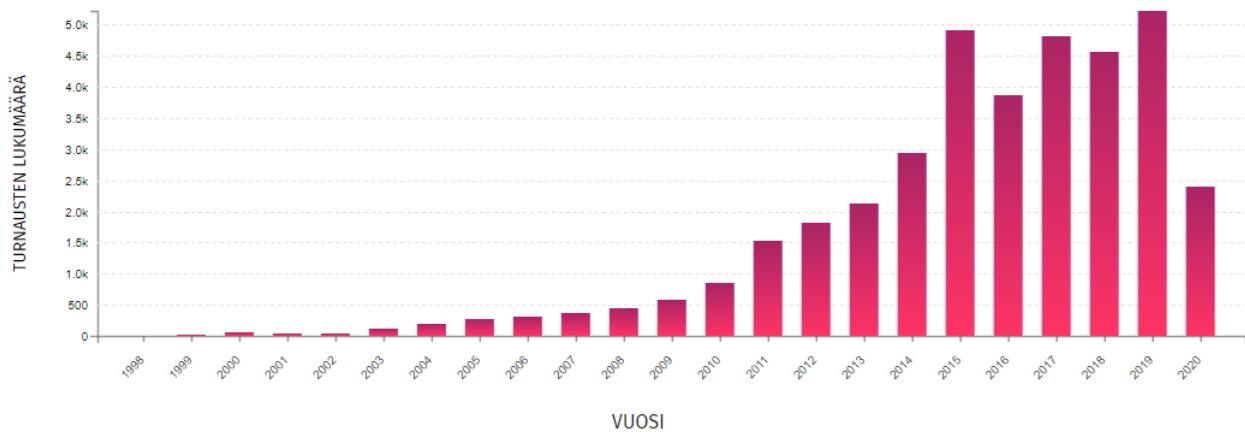


### 5.2.1 Ammattitason tilanne

Ammattilaispelaajiksi laskettiin ne henkilöt, jotka voivat elättää itsensä täysin e-urheilulla.

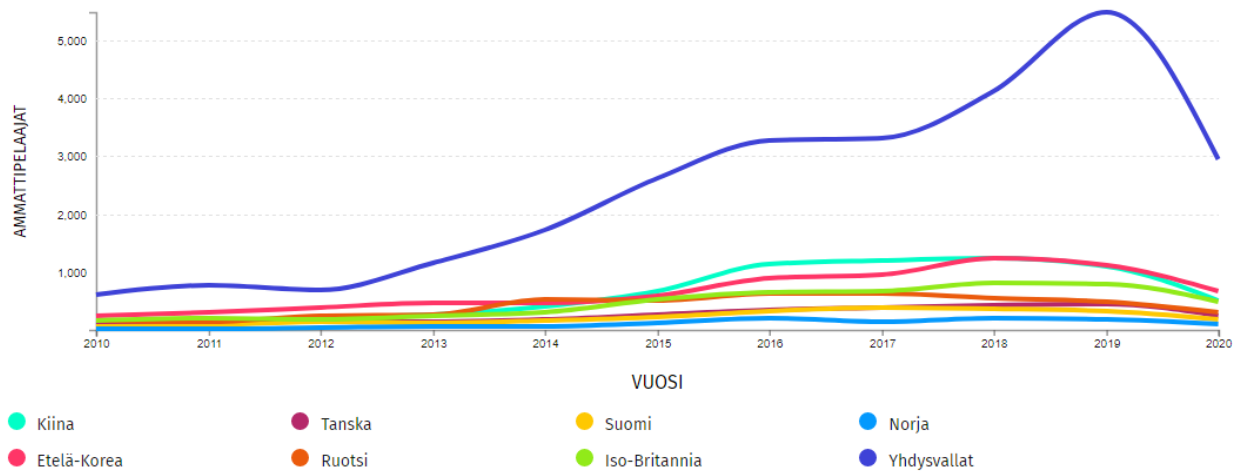


Kuva 7: elektronisen urheilun ammattilaiset (fi.unibet.com)

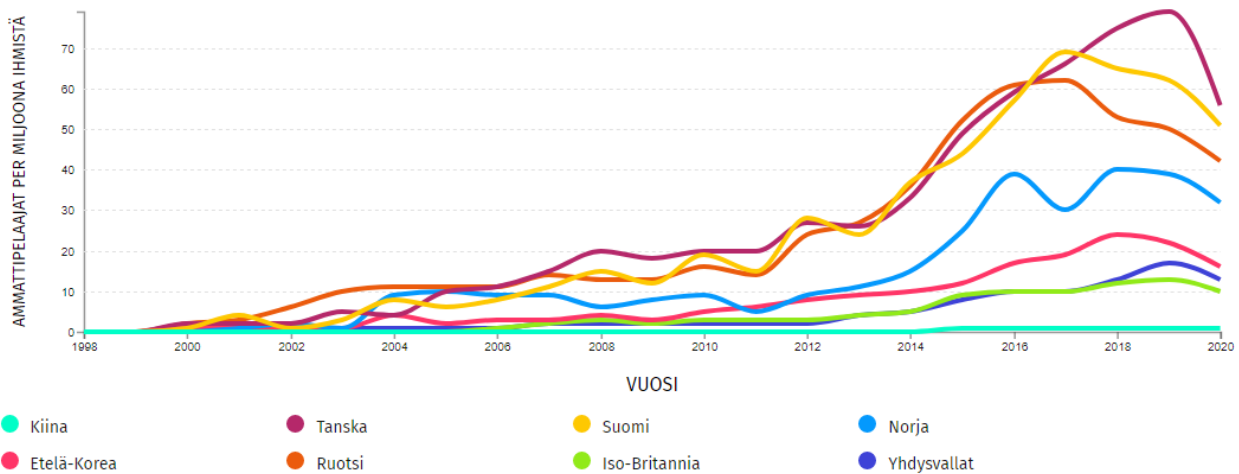


Kuva 8: Järjestetyt e-urheilun turnaukset (fi.unibet.com)

Yllä olevista taulukoista nähdään kuinka sekä turnausten että ammattilaispelaajien määrä on noussut varmaa tahtia ottaen isomman harppauksen vuoden 2014 jälkeen. Vuoden 2020 lukemat ovat pieniä verrattuna aiempiin vuosiin koronapandemiasta johtuen.



Kuva 9: Ammattipelaajien kansallisuus (fi.unibet.com)

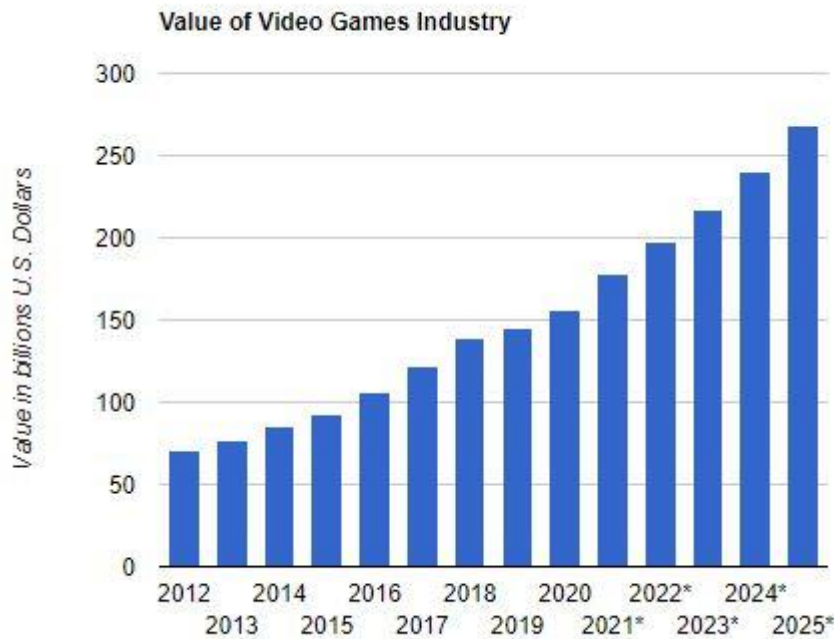


Kuva 10: Ammattipelaajat per capita (fi.unibet.com)

Yllä olevista kaavioista nähdään, että Yhdysvalloista on eniten ammattilaispelaajia, mutta suhteessa maansa väkilukuun Tanskassa ja Suomessa on hyvin paljon e-urheilijoita. Suomi on pitänyt ykkössijaa vuosina 2014 ja 2017 (E-sports mestarit, N.d.).

## 6 Markkinoiden koostumus

Tässä kappaleessa eritellään, miten e-urheilun markkinat muotoutuvat ja miten markkinat mahdollisesti kasvavat. Valuuttana tiedoissa on yhdysvaltojen dollari. Alla oleva taulukko kuvastaa videopelialan kansainvälistä kasvua, mukana myös kasvun ennuste.



Kuva 11: Videopelialan markkinoiden kasvu (wepc.com)

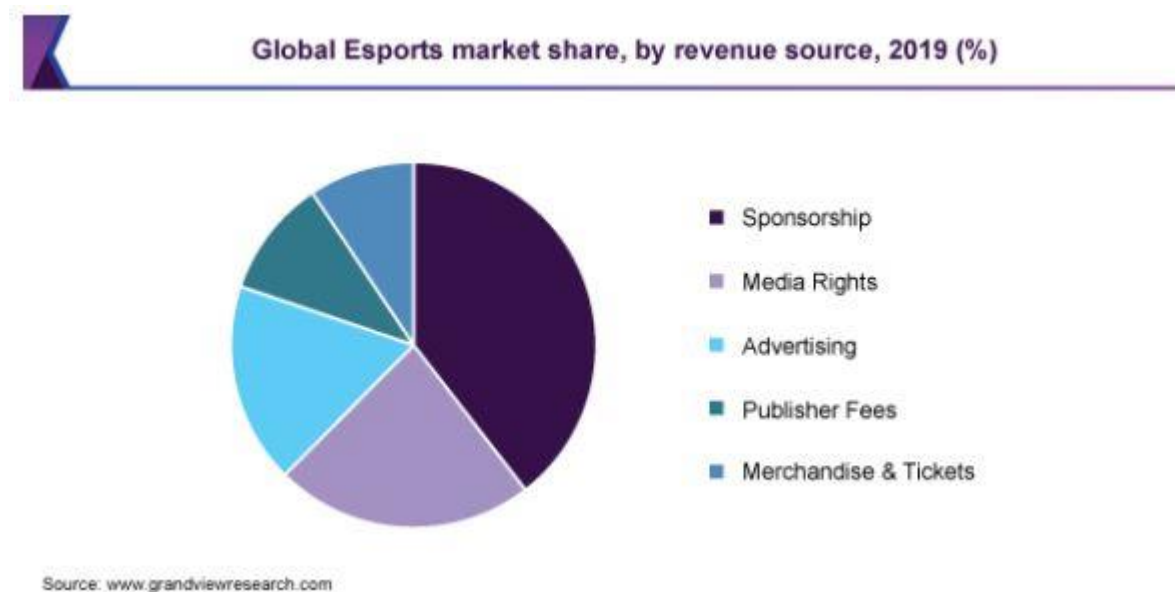
Vuoden 2020 Forbes artikkelin mukaan arvokkaimmat e-urheiluyritykset:

1. TSM arvonaan 410 miljoonaa dollaria, joista 50% esport tuloja
2. Cloud 9 arvonaan 350 miljoonaa dollaria, joista 70% esport tuloja
3. Team Liquid arvonaan 310 miljoonaa dollaria, joista 89% esport tuloja
4. FaZe Clan arvonaan 305 miljoonaa dollaria, joista 20% esport tuloja
5. 100 Thieves arvonaan 190 miljoonaa dollaria, joista 35% esport tuloja
6. Gen G. arvonaan 185 miljoonaa dollaria, joista 75% esport tuloja
7. Enthusiast Gaming arvonaan 180 miljoonaa dollaria, joista 6% esport tuloja
8. G2 arvonaan 175 miljoonaa dollaria, joista 80% esport tuloja
9. NRG Esports arvonaan 155 miljoonaa dollaria, joista 25% esport tuloja
10. T1 arvonaan 150 miljoonaa dollaria, joista 60% esport tuloja

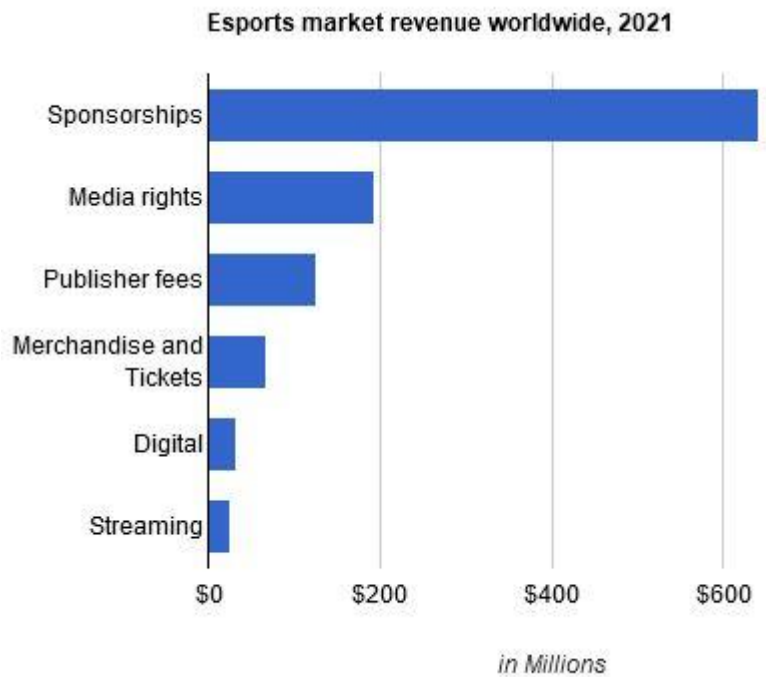
Näistäkin luvuista nähdään, kuinka itse pelaaminen ja e-urheilu ei välttämättä ole organisaation suurin tulon lähde. Tiimit ovat raportoineet, että erityisesti erilainen sisällöntuotto, käytännössä pelivideoiden tekeminen, on ollut tuottavinta (Settimi, C. 2020).

## 6.1 Markkinoiden koostumus

Elektronisen urheilun markkinat koostuvat useasta eri osa-alueesta. Nämä osa-alueet on avattu tarkempaan tarkasteluun alla.



Kuva 12: Markkinan tulorakenne 2019 (grandviewresearch.com)



Kuva 13: Kaavio vuoden 2021 tulorakenteesta (wepc.com)

Yllä olevista kaavioista nähdään, miten tulot ovat jakautuneet vuosina 2019 ja 2021. Kumpanakin vuonna suurimman osuuden on tuottanut sponsorointi, mediaoikeuksien tullessa kakkosena. Aivan kaikkia tulonlähteitä ei kaavioihin ole edes listattuna, mutta merkittävimmät tulonlähteet löytyvät. Nämä auttavat havainnollistamaan, mitä kaikkea liittyy e-urheiluun itse pelaamisen lisäksi.

### 6.1.1 Sponsorit

Sponsorointi kattaa isoimman tulonlähteen e-urheilussa (Miyakoshi, K. 2019). Isoimmat sponsorit Sportytellin mukaan vuonna 2021 ovat:

1. Red Bull, sijoittaen 578 miljoonaa dollaria
2. Comcast Xfinity, sijoittaen 50 miljoonaa dollaria uuteen peliareenaan, muiden sponsorointien lisäksi
3. Intel, sponsoroiden useita kilpailuja ja koulutusstipendejä
4. Honda
5. Mountain Dew
6. Coca-Cola

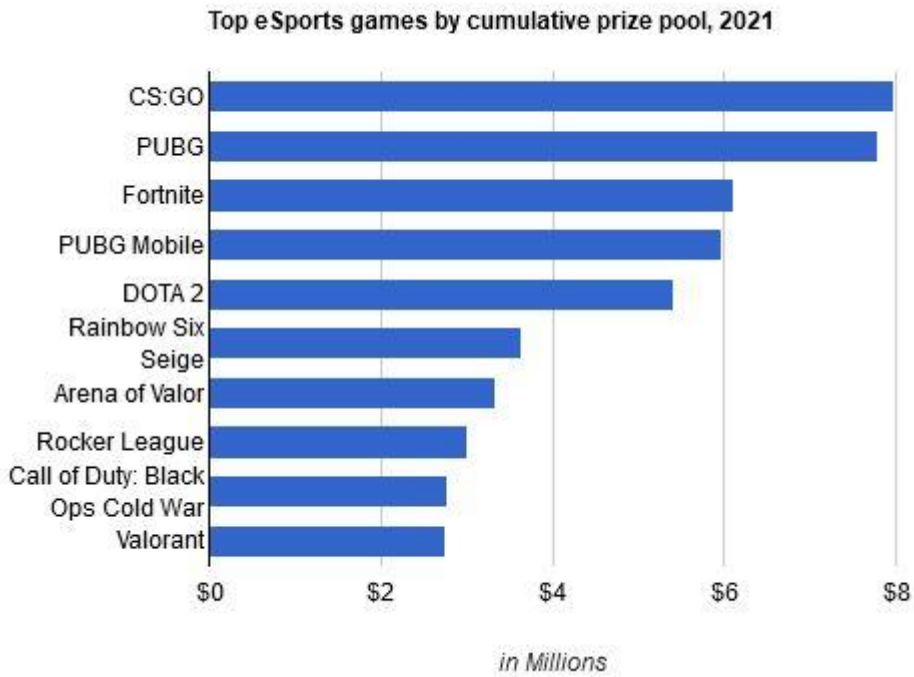
7. U.S. Airforce
8. The Kraft group
9. Marvel
10. Mercedes Benz

(SportyTell editors, 2021)

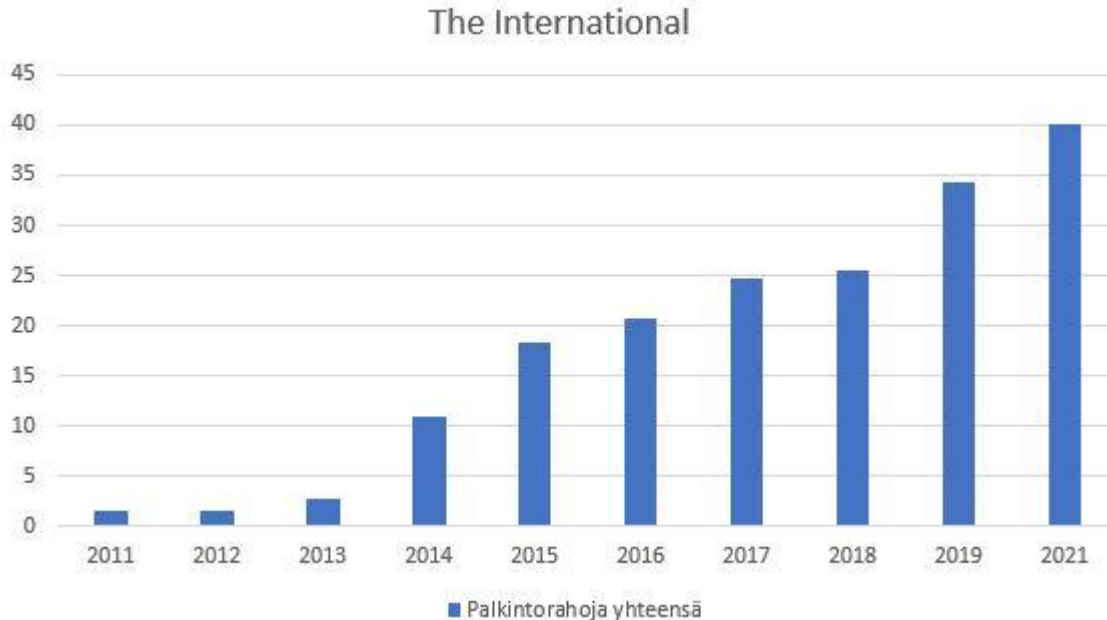
Sponsorit voivat tarjota kohteilleen tuotteitaan tai palveluitaan alennettuun hintaan tai ilmaiseksi, joita sponsoroitava kohde sitten esittelee mahdollisissa tapahtumissa esimerkiksi logona paidassa tai juomana kädessä (Dg, 2021; Soriano, O. 2021; Maloney, T. 2020). Jotkin sponsorit voivat maksaa jopa pelaajien ja tiimien kulut osallistua tiettyyn kilpailuun. Sponsorit mainitaan usein kohteen sosiaalisessa mediassa, jolloin sponsori saa näkyvyyttä omalle brändilleen. Sponsoreiden idea onkin saada uutta mainontaa ja mahdollisesti herätellä kiinnostusta takaisin. Sponsorit ovat usein jo kaikille tuttuja isoja firmoja, kuten Red Bull sponsorilistan kärjessä. Sponsori voi toki olla myös yksittäinen henkilö, kuten FaZen uusi sponsori Snoop Dogg (Campbell, K. 2022). Lisää tunnettuutta nämä tahot eivät tarvitse, vaan he haluavat heidän nähtävän uudessa valossa ja että he ovat taas ”relevantteja” yleisölleen.

### 6.1.2 Palkinnot

Alla oleva kuva näyttää, miten suuria kumulatiivisia summia e-urheilun kilpailuissa liikkuu ja mitkä pelit ovat suosittuja e-urheilun rintamalla. CS:GO on tämän listan huipulla ja pelistä järjestetäänkin useita kilpailuita. Myös Suomi on innokas CS:GO maa ja pelissä on täällä pärjättykin, kuten pelitiimi ENCE on todistanut. Toiseksi ylimpänä kaaviossa on PUBG eli PlayerUnknown's Battlegrounds, joka on Statistan mukaan parhaiten myynyt PC-peli kautta aikain myyden yli 70 miljoonaa kappaletta (Statista, 2021).



Kuva 14: Vuoden 2021 isoimmat palkintosummat (wepc.com)



Kuva 15: The Internationalin palkintosumman kasvu (esportearnings.com)

Yllä oleva kaavio näyttää, kuinka Dota 2 pelin mestaruuskilpailun: The Internationalin palkintopotti on kasvanut vuosien saatossa. Vuosi 2020 puuttuu listauksesta, koska kilpailua ei voitu tuona

vuotena järjestää. Samoin kuin CS:GO, Dota 2 on myös suosittu peli Suomessa ja jonkin verran kilpailuissakin on pärjätty. Nimet JerAx, Topson ja Matumbaman ovatkin tulleet tutuiksi juuri Dota 2 -pelin palkintolistoilta.

Osa palkintorahoista jaetaan pelaajille, mutta suurin osa päättyy voittajatiimin organisaation käyttöön (Miyakoshi, K. 2019). Organisaatio käyttää sitten näitä rahoja muun muassa työntekijöidensä, joihin pelaajat myös kuuluvat, palkkojen maksuun. Keskimääräisesti pelaaja saa noin 4000 dollarin kuukausipalkkaa, jonka päälle mahdollisia voittorahoja noin 8000 dollaria turnauksista (Lucente, N. 2021).

### **6.1.3 Mediaoikeudet ja lipputulot**

Lipputuloja saadaan tapahtumista, jonne voi osallistua fyysisesti (Maloney, T. 2020). Kilpailijoilla voi olla erillinen osallistumismaksu ja yleisöllä eritasoisia pääsylippuja istumapaikoista riippuen (Lolesports staff, 2018; PGL Antwerp major, 2022).

Useat kilpailut näytetään suorana lähetyksenä jonkin palvelun kautta ja näistä näyttöoikeuksista maksetaan reilusti (Maloney, T. 2020). Tapahtuman järjestäjä hallitsee näitä näyttö- ja myyntioikeuksia ja he voivat määritellä kenelle ja millä hinnalla he oikeuksia myyvät.

### **6.1.4 Oheistuotteet**

Useilla e-urheilutiimeillä on omat fanituotteensa, kuten useilla muillakin urheilutiimeillä, usein yhteistyössä sponsorin kanssa. Myös lähes kaikista suosituista peleistä löytyy fanituotteita ja osalta oma verkkokauppa, esimerkiksi LoL -pelin Riot Games Store (Riot Games store, n.d.). Näitä tuotteita on usein esillä pelaajien striimeissä ja virallistenkin kilpailujen lähetyksissä (Maloney, T. 2020; Miyakoshi, K. 2019). Kilpailutiimillä on tietysti yllään oma kilpailupukunsa, jossa komeilee tiimin logo, pelaajan nimi ja mahdolliset sponsorit.

Fanituotteiden lisäksi oheisilmiöitä ovat peleistä syntyneet elokuvat, tv-sarjat ja musiikki.

Esimerkkeinä aiemmin mainitut League of Legendsin pohjalta tehty tv-sarja Arcane, musiikkina virtuaaliyhtyeet KDA, True Damage ja Pentakill, joissa myös esiintyvät pelin hahmot. Myöskin oheistuotteiksi voidaan myös sanoa pelien myöhemmin ilmestyneitä lisäosia.



### 6.1.5 Sisällöntuotto

Iso tulonlähde yksittäiselle pelaajalle ovat videostriimit (Miyakoshi,K. 2019). Esimerkiksi Twitchissä yksi perustason tilaaja tuottaa 3,5€/kk ja osa tilaajista saattaa myös lahjoittaa suoraan striimaajalle isompia summia rahaa tai fyysisiä lahjoja. Myöskin Youtubeen videoita tekevät saavat tuloja sitä kautta sekä mahdollisia lahjoja faneilta. Erona Twitchiin on se, että YouTubessa sisällöntuottajalla pitää olla vähintään 1000 seuraajaa ja 4000 katsottua tuntia ennen kuin voi alkaa tienamaan liittymällä YouTuben Partner Programiin (Perelli,A. 2022). Muutoin alustat toimivat samalla periaatteella eli hankitaan kanavalle tilaajia, jotka tuottavat tilauksillaan ja mahdollisella lisäsisällöllä striimaajalle tuloja. Tunnetuin YouTube -striimaaja PewDiePie on saavuttanut 111 miljoonaa tilaajaa vuoteen 2022 mennessä Statistan tilaston mukaan ja hänen nettoarvonsa onkin tällä hetkellä 40 miljoonaa dollaria. Tunnetuin ja parhaiten Twitchissä tienannut striimaaja on puolestaan Ninja 17 miljoonalla seuraajalla ja 25 miljoonan dollarin nettoarvolla (Lucente, N. 2021).

Striimaajat ovat yleensä myös aktiivisia muilla sosiaalisen median alustoilla saadakseen näkyvyyttä ja mainostaakseen sosiaalisen median kanaviaan laajemmalle yleisölle. Suosittuja alustoja ovat Facebook, Instagram, Twitter ja erityisesti nuoremmalle sukupolvelle suunnattu TikTok. Näillä alustoilla pääsääntöisesti mainostetaan omia kanavia, erilaisia tapahtumia ja mahdollisia sponsoroituja tuotteita. Olemalla myös aktiivinen somevaikuttaja voi päästä suurempiin tuloihin.

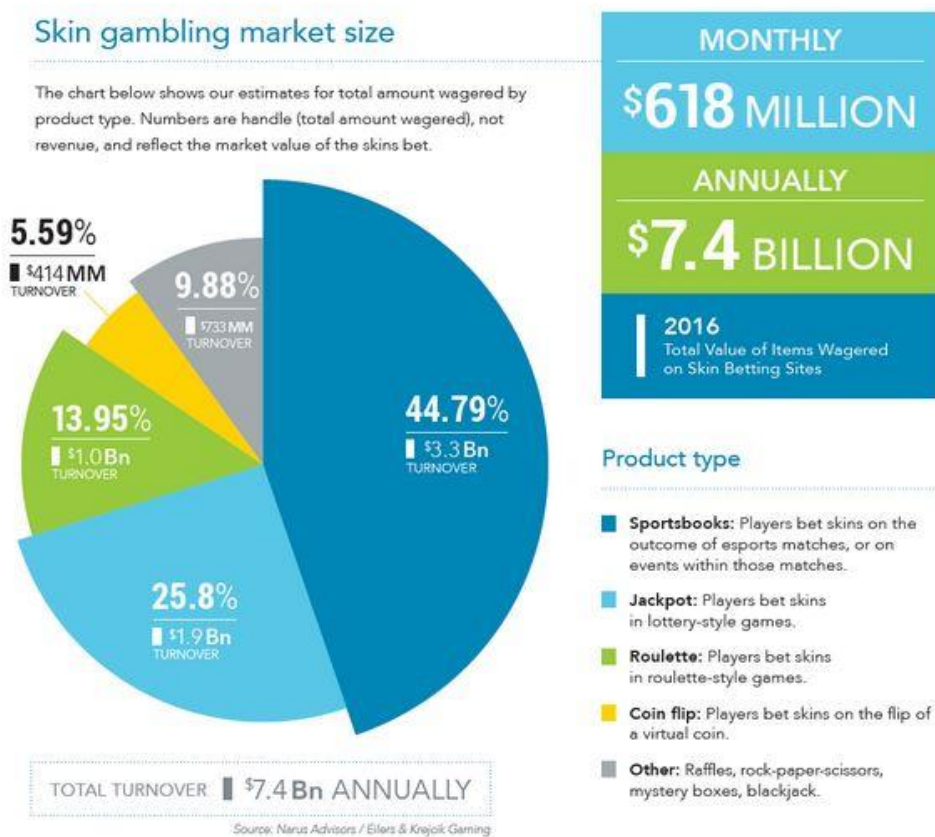
### 6.1.6 Mainonta

Tätä osiota on vaikea erottaa sponsoroinnista ja sisällöntuotosta. Käytännössä lähes kaikki sisällöntuotto on mainontaa, koska tuottavalla striimaajalla on useimmiten sponsoroitu paita päällä tai vähintään sponsorin logo jossain videolla näkyvillä. Myös muissa somealustoissa on sponsori jollain tapaa näkyvillä tai sisällössä mainostetaan jotain muuta tuotetta tai palvelua. Tapahtumien järjestäminen on myös tavallaan mainontaa, koska siellä käytetään tietyn valmistajan laitteita ja tietyn yhtiön palveluita. Mainonnan voidaan sanoa olevan kytköksessä kaikkeen (Miyakoshi,K. 2019).

Jos ajatellaan puhtaasti mainoksia, niin niitä esiintyy myös reilusti. Twitchissä ja YouTubessa on mainostauot samoin kuin TV:ssä. Isompien kilpailujen videolähetyksissä esiintyy sponsorien omia mainoksia, esimerkiksi LoL -pelin kilpailussa on Red Bullin pelille erikseen tehtyjä mainoksia.

### 6.1.7 Vedonlyönti

Vedonlyönnin suosio kasvoi pian ilmestymisensä jälkeen. E-urheilun vedonlyönti onnistuu nykyään helposti erilaisten verkkosivustojen kautta, jotka eivät välttämättä vaadi edes kirjautumista. Vetoa voi lyödä joko ennakkoon tai reaaliajassa ja vaikka usean eri sivuston kautta isomman kertoimen saamiseksi (Niko, 2021).

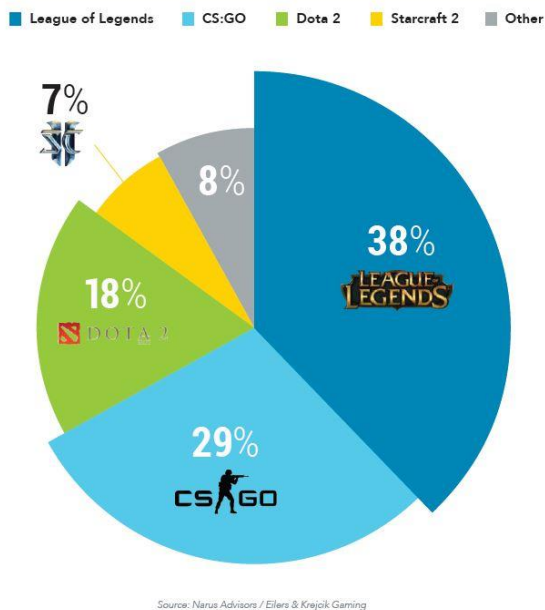


Kuva 16: Pelin sisäisten kosmeettisten lisäsisältöjen vedonlyönnin markkina jakauma (Narus Advisors)

Perinteisen oikean valuutan ohella ja alkuperäisenä vedonlyöntiresurssina käytetään pelin sisäisiä kosmeettisia lisäosia tai niin kutsuttuja skinejä. Skinejä voi ansaita pelaamalla tai ostamalla oikealla

rahalla. Näitä skinejä voi sitten laittaa vedonlyönti sivulle pantiksi ja lyödä vetoa eri tyyleillä. Kaavion mukaan suosituin vedonlyönti tyyppi on perinteinen, missä lyödään vetoa pelin tuloksesta tai siinä olevista tapahtumista. Toiseksi suosituin menetelmä on niin sanottu lotto, jossa oma panos laitetaan likoon suuremman palkinnon toivossa. Näiden lisäksi on erilaisia kasinotyyliisiä pelejä ja kolikon heittoa.

#### Esportsbook betting volume by game



Kuva 17: Kaavio suosittujen pelien osuuksista vedonlyönnissä (Narus Advisors)

LoL on tällä hetkellä suosituin e-urheilupeli, josta lyödään vetoa. Vetoa lyödään perinteiseen tyyliin veikkaamalla pelin lopputulosta ja pistetilannetta käyttäen oikeaa valuuttaa. Toiseksi suurimman osan vie CS:GO valtavan skini-vedonlyönti verkoston ansiosta.

Tästä syntynyt ilmiö mikrotransaktio, tai pelinsisäinen osto, on vieläkin suositumpaa ja löytyykin osana useaa peliä (Navarre, T. 2020; Liu, K. 2020). Suosittujen FTP-pelien tuotot syntyvät juuri näistä pelien sisäisistä ostoista. Esimerkiksi nuorten suosiossa oleva Fortnite tekee tuloa ainoastaan mikrotransaktioilla ja vuonna 2018 toukokuussa kuukausittainen liikevaihto oli 318 miljoonaa dollaria. Myös useimmat mobiilipelit toimivat samalla periaatteella. Statista arvioi, että vuonna 2022 kuluttajat käyttäisivät 65,163 miljoonaa dollaria pelin sisäisiin ostoihin (Statista, 2021).

### 6.1.8 Investoinnit

Investointeihin voidaan laskea se, mitä kuluja organisaatioille tulee e-urheilu tiimin ylläpitämisestä (Miyakoshi, K. 2019). Joukkueeseen voidaan ostaa uusia pelaajia samoin kuin muissakin joukkuelajeissa. Useilla isommilla organisaatioilla on myös omat ”pelitalonsa”, jossa tiimi asuu kisakauden treenaten päivittäin. Näissä taloissa on tietysti mukaan kuuluvat palvelut siivoojineen ja kokkeineen. Pelaajilla täytyy myös olla sopiva laitteisto käytössä. Kilpailutiimeillä on omat valmentajat, managerit, varapelaajat ja muut tukijäsenet, joille maksetaan myös palkkaa. Kuluja tulee myös kilpailuihin osallistumisesta, etenkin jos kilpailut järjestetään toisessa maassa.

Investointeja tulee toki myös kilpailuiden järjestämisestä. Rahoitukset kilpailujen järjestämiseen tulee useimmiten sponsoroinnin kautta, mutta pienempiä kilpailuita järjestetään myös talkoo- ja vapaaehtoisvoimin. Kilpailuissa tulee olla riittävän isot tilat ja pelipaikat osallistujille. Myöskin mahdollinen yleisö pitää huomioida ja järjestää heille toimivat puitteet. Pitää myös varmistaa, että tilassa on riittävän hyvä internet-yhteys ja toiminta on turvallista. Vaikka isompien kilpailuiden järjestämisestä voi tulla paljon kuluja, tuottaa kilpailut yleensä enemmän kyseiselle kaupungille. Kilpailuun tulee katsojia muualta ja tuo kaupungille turismituloja.

### 6.1.9 Palkat

Ammattipelaajalle maksetaan kuukausipalkkaa pelaajan organisaation kanssa tekemän sopimuksen mukaisesti. Palkkaa maksetaan sopimuksien mukaisesti myös muillekin organisaation työntekijöille (Miyakoshi, K. 2019).

### 6.1.10 Tutkimus ja kehityskulut

Pelejä ja pelaajia sekä koko pelialaa tutkitaan jatkuvasti (Miyakoshi, K. 2019). Pelejä halutaan kehittää parempaan ja niiden vaikutuksia pelaajiin seurataan. Pelien kehittyessä myös niissä käytettävät ratkaisut kehittyvät. Pelialaan tiukasti sidoksissa oleva teknologia kehitty jatkuvasti ja mahdollistaa siten pelien kehityksen parempaan. Näistä tutkimuksista voi kehkeytyä kuluja, mutta tutkimustuloksista voidaan maksaa ruhtinaallisesti.

Tulevaisuuden tekijöitä koulutetaan myös jatkuvasti. Uusia ammattipelaajia tarvitaan ja ammattilaisia heidän ympärillään. Useat oppilaitokset ovat huomanneet nuorten kiinnostuksen

alaa kohtaan ja ovat alkaneet tarjoamaan opintoja alalta (University esports program, n.d.; Raghuram, V. 2019). Iso e-urheilun sponsori Intel sponsoroi pelialaa tukemalla nuoria pelaajia koulutusstipendeillä (SportyTell editors, 2021).

## **7 Tulevaisuuden ennusteet**

### **7.1 Suomessa**

E-urheilulle on Suomessa kovaa kiinnostusta ja laji on kasvattanut suosiotaan erityisesti nuorten keskuudessa varmallalla tahdilla (Jari, 2021; Suomalaisen e-urheilun tulevaisuus, 2020). E-urheilun alana uskotaan kasvavan tasaisella tahdilla myös tulevaisuudessa, mutta alan kehitystä hidastaa resurssien puute. Toistaiseksi erilaisia rahoituksia on suunnattu enemmän perinteisen urheilun puolelle kuin elektroniseen urheiluun. SEUL yhdessä Suomen valtion kanssa pyrkivät korjaamaan tilannetta.

E-urheiluun ja pelialaan liittyviä koulutuksia on alettu järjestämään pelialan kasvun mukaan vastaamaan ammattilaisten lisääntyntä tarvetta (SEUL, 2018; Kova akatemia, n.d.). Koska e-urheilu osoittaa jatkavan kasvuaan on oletettavaa, että myöskin koulutukseen panostamista jatketaan.

### **7.2 Kansainvälisesti**

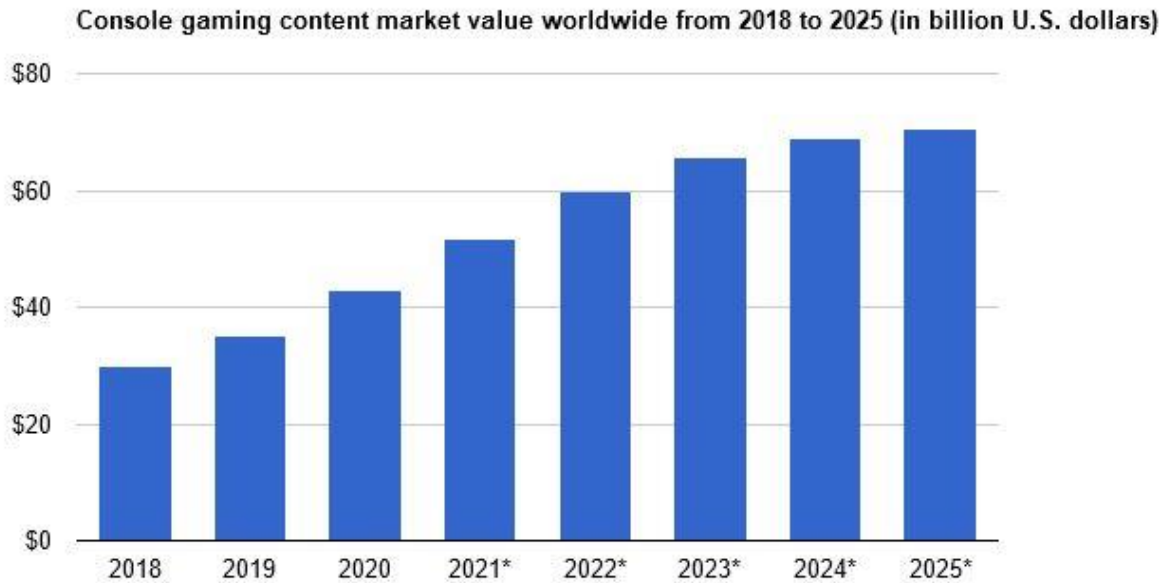
E-urheilu markkinoiden arvioidaan kasvavan yli 2 miljardiin dollariin vuoden 2022 loppuun mennessä (Gallagher, T. N.d). Ala on saanut uusia suuria sponsoreita, kuten Amazon, NASCAR ja Mastercard. Tunnetut sponsorit auttavat myös lajia saamaan paremman näkyvyyden myös niiden ihmisten keskuudessa, jotka eivät harrasta videopelejä.

E-urheilun epäillään siirtyvän keskittymään enemmän mobiilipelaamiseen, perinteisemmän PC ja konsolipelaamisen sijaan. Mobiilipelaaminen kattaa jo 57% kaikesta videopelaamisesta, joten mobiilipelaamisen nostaminen e-urheiluun olisi luonnollinen jatkumo.



Kuva 18: Yhdysvaltojen e-urheilumarkkinan arvioitu kasvu ([grandviewresearch.com](http://grandviewresearch.com))

Yllä oleva kaavio osoittaa [grandviewresearch.com](http://grandviewresearch.com)in arvion vain Yhdysvaltojen e-urheilumarkkinan kasvusta. Business Insider ennustaa alalle 9% vuotuista kasvua kansainvälisesti ja Forbes arvioi markkinan arvon kasvavan 24 miljardiin dollariin vuoteen 2024 mennessä. Samana vuonna odotetaan katsojaluvun nousevan yli 577 miljoonaan (Gough,C. 2021).



Kuva 19: Arvio konsolimarkkinoiden kasvusta (statista.com)

Yllä oleva kaavio osoittaa konsolimarkkinoiden arvioitua kansainvälistä kasvua. Arvion mukaan myynti tasaantuu hieman vuoden 2022 jälkeen, mutta jatkaa silti kasvuaan.

E-urheilun popkulttuurisointi on auttanut lajia kasvamaan. Lajissa on alettu kiinnittämään huomiota enemmän katsojiin ja faneihin esimerkiksi esittämällä striimejä Twitchissä jutellen samalla seuraajilleen. Sisällöntuottajat ovat alkaneet myös kehittämään ja myymään omia fanituotteitaan.

Alan investoinnit ovat kasvaneet vuoden 2017 490 miljoonasta vuoden 2018 4,5 miljardiin dollariin (Insider Intelligence, 2022). Näitä investointituloja on sittemmin jaettu ympäri ekosysteemiä muun muassa organisaatioille ja tapahtumajärjestäjille.

Naispelaajia on alettu huomioimaan e-urheilun saralla enemmän. On tehty useita tutkimuksia, joissa on huomattu yhdeksi syyksi naisten vähäiseen näkyvyyteen alalla miesten käytös naispelaajia kohtaan (MacDaniel, A. 2016; Lopez-Fernandez, O., Williams, J., Griffiths, M. & Kuss, D. 2019). Interpret tutki vuonna 2019 e-urheilukatsojista 35% olevan naisia ja arvioi määrän nousevan. E-urheilualan kasvaessa huomiota on kiinnitetty enemmän pelaajien monimuotoisuuteen ja tämän ylläpitämiseen järjestämällä erityisiä organisaatioita vähemmistöön kuuluville, esimerkkinä näistä naispelaajille suunnattu FemaleLegends (Nordland, J. 2021).

E-urheilun mukana kehittyi myös sen ympärillä toimivat teknologiat. Tekoälyä on alettu kehittämään ja hyödyntämään e-urheilijoiden valmentamisessa (The future of esports, 2021). Pelien siirtyessä älypuhelimisiin on myös puhelinten rautaa kehitetty sekä sitten internet-yhteyksiä parannettu 5G-verkkoon. VR-teknologiaa kehitetään myös e-urheiluun sopivaksi. VR-pelaamisen markkinoiden arvioidaan kasvavan vuoden 2021 5 miljardista 12 miljardiin dollariin vuoteen 2024 mennessä.

## 8 Tulokset ja pohdinta

Työssä on käyty läpi elektronisen urheilun määritelmä ja tärkeimmät tekijät. Historiaa on selvitetty melko kattavasti ottaen huomioon vain tärkeimmät tapahtumat pelialan ja siten elektronisen urheilun kannalta. Historiaa tutkimalla voidaan huomata pelialan kehitys, joka on alkuvaiheen jälkeen kasvanut eksponentiaalisesti. Uusia ilmiöitä, kuten työn aiheena ollut e-urheilu, on syntynyt ja nekin ovat aloittaneet uuden kasvun vauhdittaen samalla vanhaa. E-urheilu, peliala ja teknologia ovat kulkeneet käsi kädessä: uudet teknologiat ovat mahdollistaneet uudet pelit, joita e-urheilijat käyttävät innoittaen taas uusien teknologioiden syntyä. Markkinaa tarkasteltaessa huomataan sama suunta: ala lähti hitaasti liikkeelle, mutta sen päästyä kunnolla vauhtiin alkoi markkinakin kasvaa räjähdysmäisesti. Statistiikkaa katsomalla voitaisiin myös arvioida alan jatkavan kasvuaan ja tästä on jo tehty varovaisia ennusteita.

Työn aihe syntyi omasta kiinnostuksesta ja aineistoa olikin siitä johtuen mielenkiintoista kerätä. Erityisesti historiaan perehtyminen oli mieluisaa. Oli myös mukavaa huomata, kuinka myös elektronisen urheilun maine on muuttunut ajan myötä nolosta nörtteilystä arvostetuksi lajiksi muiden urheilulajien rinnalle. Myöskin tasa-arvo näkemystä on alettu nostamaan esille alan sisällä tuoden sitä lähemmäs nykypäivää. Markkinapuolen tiedonhaku oli vuorostaan hankalaa. Olisin halunnut saada kyseiseen osioon enemmän tietoa, mutta ymmärrettävistä syistä avointa materiaalia ei juurikaan löytynyt. Saadakseni tietoa esimerkiksi palkintorahojen jakautumisesta, olisi minun varmaankin pitänyt haastatella jonkin organisaation johtajaa, mutten usko senkään onnistuvan.

Pelialan ja elektronisen urheilun kehitys ei ole ollut mutkatonta. Pienistä ja isommistakin takaiskuista on selvitty ja nyt jääkin nähtäväksi, miten ala selviytyy seuraavista haasteista. Alan kasvua ja kehitystä tulee olemaan mielenkiintoista seurata jatkossakin.



## Lähteet

Andrews, E. 2019. Who invented the internet? <https://www.history.com/news/who-invented-the-internet>.

Arcane. 2021. <https://www.imdb.com/title/tt11126994/>.

Assembly. N.d. <https://assembly.org/>.

Baker, C. 2016. Meet Dennis “Thresh” Fong, the original pro gamer. <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/meet-dennis-thresh-fong-the-original-pro-gamer-103208/>.

Bellis, M. 2019. The history of Spacewar: the first computer game. <https://www.thoughtco.com/history-of-spacewar-1992412>.

Bellos, A. 2007. Rise of the e-sports superstars. [http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click\\_online/6252524.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/6252524.stm).

BER staff. 2018. The explosive growth of esports. <https://econreview.berkeley.edu/the-explosive-growth-of-esports/>.

Best esports betting sites. N.d. <https://www.gambling.com/online-betting/esports>.

Bitspawn team. 2020. What is esports? <https://bitspawn.gg/what-is-esports/>.

Bowen, K. Space Invaders. N.d. <https://web.archive.org/web/20080408152913/http://archive.gamespy.com/legacy/halloffame/spaceinvaders.shtm>.

British esports association. 2016. What are esports? An overview for non-fans. <https://britishesports.org/advice/what-are-esports-an-overview-for-non-fans/>.

Bräutigam, T. 2016. Finland has recognized esports as sports. <https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079#list-1>.

Butler, R. 2018. Esports gambling could provide major revenue opportunity. <https://www.gambling.com/news/esports-gambling-could-provide-major-revenue-opportunity-779500>.

Campbell, K. 2022. Snoop Dogg is FaZe Clan's latest member. <https://ftw.usatoday.com/2022/03/snoop-dogg-faze-clan> .

Classic gaming museum. N.d.

<https://web.archive.org/web/20121029033423/http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=ConsoleMuseum.Detail&id=26&game=5> .

Coin-op century: a brief history of the American arcade. 2013. <https://www.museumofplay.org/2013/05/09/coin-op-century-a-brief-history-of-the-american-arcade/> .

Dg. 2021. Esports sponsorships. <https://www.corrosionhour.com/esports-sponsorships-how-to-get-one/> .

Discord. N.d. <https://discord.com/> .

Doom. N.d. <https://doom.fandom.com/wiki/Doom> .

Dot esports staff. 2013. Emmett Shear and Twitch are turning competitive gaming into the internet's sport. <https://dotesports.com/culture/news/emmett-shear-twitch-live-sports-esports-45> .

Elle Singapore. 2021. Go behind-the-scenes of Elle Singapore's January 2021 cover shoot with virtual idols K/DA. [https://www.youtube.com/watch?v=2HL0sA91Lo&ab\\_channel=ELLESingapore](https://www.youtube.com/watch?v=2HL0sA91Lo&ab_channel=ELLESingapore) .

E-sports. N.d. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/e-sports> .

Esports calendar. N.d. <https://www.esportscalendar.com/> .

Esports history: where it all began. N.d. <https://www.esports.net/wiki/esports-history/> .

E-sports mestarit. N.d. <https://fi.unibet.com/hub/esports-mestarit/> .

Esports streaming platforms: where you can watch esports online? N.d. <https://www.esports.net/wiki/guides/esports-streaming-platforms/> .

Fantasy esports guide 2022. N.d. <https://www.esports.net/fantasy/> .

Find sponsorships for gamers. 2022. <https://lookingforsponsor.com/gamer-sponsorships/> .

Finnish esports league. N.d. <https://fel.gg/> .

Florian, L. 2019. The history of the origin of esports. <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports> .

Ford, J. 2020. What is esports? A beginners guide to competitive gaming. <https://www.gamesradar.com/what-is-esports/> .

Gallagher, T. N.d. Where I see the esports industry headed in 2022 and beyond. <https://www.rollingstone.com/culture-council/articles/see-esports-headed-2022-1274259/> .

Gittleson, K. 2014. Amazon buys video-game streaming site Twitch. <https://www.bbc.com/news/technology-28930781> .

Gough, C. 2021. Esports market revenue worldwide from 2019 to 2024. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> .

Gough, C. 2021. Esports market revenue worldwide in 2021 by segment. <https://www.statista.com/statistics/490358/esports-revenue-worldwide-by-segment/> .

Gough, C. 2021. Esports market – statistics & facts. <https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/#dossierKeyfigures> .

History computer staff. 2021. YouTube – complete guide: history, products, founding, and more. <https://history-computer.com/youtube-history/> .

History of internet café. N.d. <https://benjaminbarber.org/history-of-internet-cafe/> .

History of virtual reality. 2017. <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/history.html> .

Hämäläinen, T. 2017. Suomalaisen esportsin historia alkoi jo lähes 35 vuotta sitten. <https://muropaketti.com/pelit/tiesitko-suomalaisen-esportsin-historia-alkoi-jo-lahes-35-vuotta-sitten/> .

Imam, S. 2020. Riot Games takes claim to virtual influencer Seraphine. <https://www.virtualhumans.org/article/riot-games-takes-claim-to-virtual-influencer-seraphine> .

Insert coin to play – the early history of arcade games. N.d. <https://www.superjumpmagazine.com/insert-coin-to-play-the-early-history-of-arcade-games-e886d0f45af6/> .

Insider intelligence. 2022. Esports ecosystem in 2022. <https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/> .

Insomnia. N.d. <https://www.insomnia.fi/> .

Invention of the PC. 2011. <https://www.history.com/topics/inventions/invention-of-the-pc> .

IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic virtual series. 2021. <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series> .

Jari. 2021. E-urheilun kasvu Suomessa. <https://helsinginkisaveikot.fi/e-urheilun-kasvu-suomessa/> .

Kova akatemia. N.d. <http://www.esportkoulu.fi> .

Kuchera, B. 2015. Gaming has left the lan party behind. <https://www.polygon.com/2015/1/29/7944755/lan-party-gaming-call-of-duty> .

Kraneis, S. & Rantala, K. 2017. Kaikki e-urheilusta. Keuruu: Urheilumuseo.

Kuorikoski, J. 2021. Pelien Suomi. Tallinna: Gaudeamus.

Kähkönen, H. 2021. Suomen videopeliala teki 2,4 miljardin liikevaihdon ja haluaa helpottaa työvoiman saatavuutta. <https://www.is.fi/digitoday/art-2000008036651.html> .

Lanit.fi. N.d. <https://lanit.fi/> .

Lee, A. 2022. As the industry evolves, the holding company model might be the future of esports. <https://digiday.com/marketing/as-the-industry-evolves-the-holding-company-model-might-be-the-future-of-esports/> .

LeVoir-Barry, B. 2020. How esports are fueling the data economy. <https://www.forbes.com/sites/ibm/2020/01/08/how-esports-are-fueling-the-data-economy/?sh=4248fbc35e1> .

List of films based on video games. N.d. [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_films\\_based\\_on\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_films_based_on_video_games) .

Liu, K. 2020. Introduction to esport organizations. <https://www.lineups.com/esports/introduction-to-esports-organizations/> .

Lolesports staff. 2018. 2018 mid-season invitational tickets. <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2018/03/2018-mid-season-invitational-tickets/> .

Lopez-Fernandez, O., Williams, J., Griffiths, M. & Kuss, D. 2019. Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2019.00454/full> .

Louis Vuitton x League of Legends. N.d. <https://eu.louisvuitton.com/eng-e1/magazine/articles/louis-vuitton-x-league-of-legends#> .

Lucente, N. 2021. How much money do esports player make? <https://www.aikenhouse.com/post/how-much-money-do-esports-players-make> .

Luikku, S. 24.4.2021. Korona on vienyt e-urheilun juurilleen. Keskisuomalainen.

Luuppala, A., Mäkinen, K. & Räisänen, K., 2017. Tutkimusmenetelmät / soluessee. <https://essee pankki.proakatemia.fi/tutkimusmenetelmat/> .

Lyons, B. 2021. PC is the most played gaming platform this year. <https://www.gamereactor.eu/pc-is-the-most-played-gaming-platform-this-year/> .

Länkinen, T. 2013. Suomen pelifirmojen 10 helmeä. <https://yle.fi/uutiset/3-6884901> .

Major league gaming. N.d. <https://www.esports.net/wiki/tournaments/major-league-gaming/> .

Maloney, T. 2020. How do esports teams make money? <https://www.roundhillinvestments.com/research/esports/how-do-esports-teams-make-money> .

Mankkinen, J. 2021. Nyt Housemarque kertoo kesän kohutuimmasta pelikaupasta: "Sony osti meidät, koska teemme jotakin sellaista, mitä muut eivät tee". <https://yle.fi/uutiset/3-12007604> .

McDaniel, A. 2016. Women in gaming: a study of female players' experiences in online FPS games. [https://aquila.usm.edu/honors\\_theses/427/](https://aquila.usm.edu/honors_theses/427/) .

Minotti, M. The history of MOBAs: from mod to sensation. N.d. <https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/> .

Miyakoshi, K. 2019. The economics of esports. <https://usceconreview.com/2019/01/04/the-economics-of-esports/> .

Moore, K. 2021. How well has Arcane done on Netflix? All the stats so far. <https://www.whats-on-netflix.com/news/how-well-has-arcane-done-on-netflix-all-the-stats-so-far/> .

Myers, M. 2017. Don't get your hopes up about esports in the Olympics. <https://kotaku.com/dont-get-your-hopes-up-about-esports-in-the-olympics-1798678072> .

Navarre, T. 2020. Esports betting guide. <https://www.lineups.com/esports/esports-betting-guide/> .

Navarre, T. 2020. The history of esports. <https://www.lineups.com/esports/the-history-of-esports/> .

Niko. 2021. Miltä näyttää suomalaisen e-urheilun tulevaisuus – tuleeko kilpailullisesta pelaamisesta Suomen suosituin harrastus? <https://e-urheilua.com/2021/04/milta-nayttaa-suomalaisen-e-urheilun-tulevaisuus-tuleeko-kilpailullisesta-pelaamisesta-suomen-suosituin-harrastus/> .

Nordland, J. 2021. Esports 5 years on: where is the industry headed in the future? <https://esports-news.co.uk/2021/02/17/esports-5-years-on-where-is-the-industry-headed/> .

Parelius, R. 2019. The return of the lan. <https://steelseries.com/blog/return-of-the-lan-89#:~:text=The%20first%20real%20appearance%20of,Network%20to%20play%20multiplayer%20games> .

Perelli, A. 2022. How much money YouTubers make, according to dozens of creators. <https://www.businessinsider.com/how-much-money-youtube-creators-influencers-earn-real-examples-2021-6?r=US&IR=T> .

PGL antwerp Major. 2022. <https://www.sportpaleis.be/en/event/pgl-antwerp-major-thursday-6b4dd2d4> .

Pong game. N.d. <https://www.ponggame.org/> .

PubNative. 2020. From Tetris to Candy Crush: the history of mobile gaming. <https://pubnative.net/blog/from-tetris-to-candy-crush-the-history-of-mobile-gaming/> .

Raghuram, V. 2019. Esports degree in India and Asia to be available soon courtesy Global Esports and Harrisburg University. <https://afkgaming.com/esports/news/2599-esports-degree-in-india-and-asia-to-be-available-soon-courtesy-global-esports-and-harrisburg-university> .

Red Annihilation. N.d. [https://esports.fandom.com/wiki/Red\\_Annihilation](https://esports.fandom.com/wiki/Red_Annihilation) .

Riot Games store. N.d. <https://merch.riotgames.com/en-us/> .

Rönkä, O. 2018. E-urheilun käsikirja. Helsinki: Otava.

Settimi, C. 2020. The most valuable esports companies 2020. <https://www.forbes.com/sites/christinasettimi/2020/12/05/the-most-valuable-esports-companies-2020/?sh=6bc78ff773d0> .

SEUL. 2019. Mitä on e-urheilu? <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/> .

SEUL. 2018. Opiskelu ja koulutus. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/> .

Soriano, O. 2021. Sponsorship in esports. <https://blog.the-esports-bar.com/brands/sponsorship-in-esports-how-can-a-brand-create-roi/> .

Sponsor gamer. 2020. <https://www.sponsorgamer.com/> .

SportyTell editors. 2021. <https://sportytell.com/esports/biggest-esports-sponsors/> .

Starcade. N.d. <https://www.starcade.tv/starcade/games/index.html> .

Starcade. N.d. <https://gameshows.fandom.com/wiki/Starcade> .

Starcraft. N.d. <https://starcraft.fandom.com/wiki/StarCraft> .

Steam. N.d. <https://store.steampowered.com/?l=finnish> .

Suomalaisen e-urheilun tulevaisuus. 2020. <https://www.suomiesports.fi/suomalaisen-e-urheilun-tulevaisuus/> .

The first signs of esports. N.d. <https://www.americanesports.net/blog/the-history-of-esports/> .

The first video game? N.d. <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php> .

The future of esports. 2021. <https://readyteamone.com/2021/11/11/the-future-of-esports/> .

The history and evolution of esports. 2018. <https://bountiegaming.medium.com/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257> .

The history of video arcade games. N.d. <https://www.bmigaming.com/videogamehistory.htm> .

Twitch history – from beginning to now. 2022. <https://streamersplaybook.com/twitch-history-from-beginning-to-now/> .

Twitch history – when was Twitch created? 2021. <https://www.streamscheme.com/twitch-a-brief-overview-and-history/> .

Twitch logo and the history of the business. N.d. <https://blog.logomyway.com/twitch-logo/#:~:text=When%20Twitch%20was%20founded%20in,million%20active%20streamers%20every%20month> .

University esports programs. N.d. <https://www.esports.net/wiki/guides/university-esports/> .

Usinger, M. New report shows Riot Games is still of the PC game world with League of Legends. N.d. <https://ecentralsports.com/league-of-legends-from-riot-games/> .

Vectorama. N.d. <https://vectorama.info/> .

Video game history. 2019. <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games#:~:text=multiple%20computer%20installations,-Dawn%20of%20the%20Home%20Console,as%20%E2%80%9CThe%20Brown%20Box.%E2%80%9D> .

Video gaming monetization statistics 2022. 2022. <https://www.wepc.com/statistics/video-gaming-monetization/> .

Wang, Y. The history of mobile phone games. N.d. <https://www.sutori.com/en/story/the-history-of-mobile-phone-games--oxYN51N1pfW8DYbAe2CGG3yL> .

Webster, A. 2019. League of Legends' new hip-hop group has outfits designed by Louis Vuitton. <https://www.theverge.com/2019/10/29/20937187/league-of-legends-true-damage-hip-hop-group-kda-louis-vuitton> .

Webster, A. 2020. This virtual influencer might be the next League of Legends champion. <https://www.theverge.com/2020/9/4/21409058/seraphine-league-of-legends-riot-games-virtual-influencer> .

Wepc.com. N.d. <https://www.wepc.com/> .

Why I should link social media? N.d. <https://tencentgames.helpshift.com/hc/en/3-pubgm/faq/208-why-i-should-link-social-media-how-to-link-social-media/> .



Winkie, L. 2019. The story of the first esports champion, undefeated since 1972. <https://www.pcgamer.com/the-story-of-the-first-esports-champion-undefeated-since-1972/> .

Women in the gaming industry. N.d. <https://en.owayo.com/magazine/esports-women-woen.htm> .

Yle news. 2017. Finnish military grants athlete status to e-sports conscripts. <https://yle.fi/news/3-9870250>.