



Karelia-ammattikorkeakoulu
Tradenomi (AMK)

E-urheilun kehitys, ansaintamallit ja verotus

Jyrki Myyry

Opinnäytetyö, marraskuu 2024

www.karelia.fi



OPINNÄYTETYÖ
Marraskuu 2024
Liiketalouden koulutus

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600

Tekijä(t)
Jyrki Myyry

Nimeke

E-urheilun kehitys, ansaintamalli ja verotus

Tiivistelmä

E-urheilu on lajina uusi, mutta sen suurta kasvua on mahdotonta kiistää. Lisäksi laji koetaan muita urheilulajeja helpompänä aloittaa kilpailullinen harrastaminen sekä menestyä ja tienata lähes yhtä suuria tienestejä kuin muissa urheilulajeissa. Opinnäytetyössä tehty tutkimus e-urheilun ansaintamalleista sekä niiden verotuksesta hyödyttää nykyisiä kilpailajia sekä ammattiurasta haaveilevia harrastajia. Pelaajamäärien kasvaessa tutkimuksesta on myös hyötyä aloitteleville e-urheilijoille, jotka miettivät, mitä kaikkea e-urheiluun kuuluu turnausten lisäksi. Tutkimuksessa myös vertaillaan erilaisia verotuksen muotoja e-urheilutuloille sekä tilanteita, joissa on hyötyä perustaa yhtiö, johon e-urheilutulot ohjataan tai nostaa osinkoa omasta yhtiöstä. Tutkimuskysymykset perehtyvät e-urheilijan tulojen verottamisen eri muotoihin ja mahdollisuuksiin, joita pelaajalla on verotuksen osalta, sekä e-urheilun palkkatasoon ja tulojen verotuksen optimoimiseen.

Opinnäytetyön tutkimustyyppi on toteutettu yleisenä narratiivisena kirjallisuuskatsauksena. Tämän kirjallisuuskatsauksen lähtökohtana on aineistopohjaisuus ja tutkimuksessa pyritään ymmärtämään katsasteltavaa ilmiötä. Tutkimustyyppi mahdollistaa e-urheilun aiheen historian ja kehityksen käsittelyn ansaintamallien ja verotuksen lisäksi.

E-urheilijan muuttuvat tulot ja niiden ennalta-arvaamattomuus vaativat valppautta riittävän lainmukaisen verottamisen osalta ansiotuloissa, mutta tulojen kasvaessa yhtiön perustamisen mahdollisuus on pelaajalle hyödyllinen vaihtoehto. Ansiot koostuvat useista eri oheistoiminnan tulovirroista palkintorahojen lisäksi. Tähän kuuluvat suoratoistosisältöön liittyvät lahjoitukset ja mainonta sekä sponsoritoiminta. Palkkataso on matala ja suurimmat tienestit keskittyvät huippupelaajille.

Kieli
suomi

Sivuja 56
Liitteet 1
Liitesivumäärä 1

Asiasanat
e-urheilu, ansaintamalli, verotus



THESIS
November 2024
Degree Programme in business economics

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
FINLAND
+ 358 13 260 600

Author (s)
Jyrki Myyry

Title

The Evolution of Esports, Forms of Income and Taxation

Abstract

Esports is a new sport, yet it has experienced massive growth recently. It is often thought of as an easier sport to enter and find huge success in than in other sports. The aim of this thesis was to benefit current and possible future esports players and give information on the forms of income and taxation related to esports. As the sport grows and the number of players expands, the thesis will help describe everything that esports encompasses along with the large tournaments. This thesis compares different forms of taxation for esports income and describes situations where it is beneficial to establish a company for the income from esports and when to receive dividends from the company. The research questions focus on the different forms of taxation of Esports income, the rate of pay and how to optimize the amount of taxes paid on the income.

The study was conducted in the form of a narrative literature review. The basis for the study was based on literature and the goal of the study was to understand the phenomenon examined. The chosen study type allowed for the best treatment of the history and development of esports and forms of income along with taxation of that income.

The income from esports was extremely unpredictable with varying competition success during a year. This meant that the individual had to be very alert to pay taxes on personal income in a law-abiding way. Another way to tax income was to establish a company which was beneficial with a larger income. The forms of income in esports were made up of different side activities along with the tournament winnings. These included the income from streaming such as donations and advertisements along with sponsorships. The rate of pay in Esports compared to other lines of work was relatively small and much of the winnings were distributed to the highest earners at the top.

Language
English

Pages 56
Appendices 1
Pages of Appendices 1

Keywords

Esports, revenue model, taxation

Sisältö

1	Johdanto	5
1.1	Opinnäytetyön taustaa	5
1.2	Opinnäytetyön tavoite ja rajaukset	7
1.3	Aikaisemmat opinnäytetöiden tutkimustulokset	8
1.4	Opinnäytetyön rakenne	9
2	Tutkimusmenetelmä ja tutkimuksen toteutus	10
2.1	Kirjallisuuskatsaus	10
2.2	Kirjallisuuskatsauksen tyypit	11
2.3	Kirjallisuuskatsauksen toteutuksen aloitus	14
2.4	Kirjallisuuskatsauksen esimerkkilaskelmien toteutus	15
2.5	Taustahaastattelu	17
3	Elektroninen urheilu	19
3.1	Kilpapelaamisen historia	19
3.2	E-urheilun suosituimmat peligenret	21
3.3	E-urheilujoukkueet	23
3.4	E-urheilun kehitys Suomessa	24
3.5	Henkilökuvat suomalaisista e-urheilijoista	25
3.6	E-urheilu maailmalla	27
3.7	Tulevaisuuden näkymät	27
3.8	Onko e-urheilu kaikilla kannattava ammattina?	29
4	Ansaintamallit	30
4.1	Tapahtumat ja turnaukset	30
4.2	Sponsorit	31
4.3	Striimaaminen	32
4.4	Palkinnot	33
5	E-urheilun verotus	34
5.1	E-urheilun tulojen verotusperiaatteet	34
5.2	E-urheilu elinkeinotoimintana	36
5.3	Kevytyrittäjäyys	40
5.4	E-urheilu harrastustoimintana	40
5.5	Urheilurahaston hyödyntäminen e-urheilussa	41
5.6	E-urheilu ja ulkomaan tulot	42
5.7	Verotuksen monimutkaisuus	42
5.8	Verotuksen kehitys ja avoimet kysymykset	42
5.9	Verojen optimointi	43
6	Johtopäätökset ja pohdinta	44
6.1	Johtopäätökset	44
6.2	Opinnäytetyöprosessi	48
6.3	Luotettavuus ja eettisyys	50
6.4	Jatkotutkimuskohteita	51
	Lähteet	53

Liitteet

Liite 1 Haastattelukysymykset

1 Johdanto

1.1 Opinnäytetyön taustaa

Opinnäytetyöni aiheeksi valitsin e-urheilun kehityksen, ansaintamallit sekä tulojen verotuksen. Työssä yhdistyvät työkokemus verotuksen parissa sekä monia vuosia harrastuksena ollut pelaaminen. Aihe on itseäni kiinnostava oman pelaa-misharrastuksen pohjalta sekä aiempien verohallinnolla suoritettujen harjoittelu-jen ja verotuksen oman mielenkiinnon perusteella. Tutkimustyyppinä on käytetty kuvailevaa kirjallisuuskatsausta, jonka lisäksi taustatietojen hankinnassa on hyödynnetty asiantuntijan haastattelua.

Onko olemassa urheilulajia, jossa voit tienata yhdellä onnistuneella ottelulla sa-toja tuhansia euroja ilman vuosien karsintaa sekä hikeä ja kyynelten vuoda-tusta? E-urheilu on laji, jossa klassinen ryysyistä rikkauksiin tai autotalleista isoi-hin stadioneihin on erittäin todellinen mahdollisuus niille, jotka omaavat huippu-taidot. Oikeasti e-urheilussa menestyminen vaatii kuitenkin paljon enemmän kuin yhden onnenpotkun isossa ottelussa, jonka jälkeen pelaajalle virtaa rahaa ovista ja ikkunoista. Yleensä e-urheilua kovemmat tienestit voidaan saada oheistoiminnasta kuten oman pelaamisen livelähetysten tekemisestä, eli strii-maamisesta.

E-urheilu tarkoittaa kilpaurheilua, joka tapahtuu videopelien maailmassa. Pelien kirjo on laaja ja niissä kilpaillaan sekä yksilöinä että myös joukkueina kuten muissakin urheilun lajeissa. Kilpailuja järjestetään yleensä internetin välityksellä tai paikan päällä erilaisissa turnauksissa, joihin kokoontuu suuria määriä joukku-eita sekä tuhansia katsojia. Pelaajien on läpäistävä erilaisia karsintoja pääs-tääkseen lopputurnauksiin ja karsinnat järjestetään usein niin että pelaajat voi-vat osallistua niihin kotoaan käsin internetin välityksellä. E-urheilu on aiheena moderni ja ajankohtainen sen kehittyessä ja kasvaessa. Viime viikkoina e-ur-heilu on äänestetty osaksi tulevia olympialaisia kansainvälisen olympiakomitean IOC:n toimesta, joten ajankohtaisuus näkyy myös kasvaneessa uutisoinnissa sekä virallisena urheilulajina huomioidussa. (Burelli, Dykukha & Liu 2024.)

Olen harrastanut videopeleissä kilpapelamista nuoremasta iästä asti. Kohdepeleinä ovat pysyneet Formula-pelit sekä jääkiekkopelit. En ole kuitenkaan noussut niissä niin korkealle tasolle, että saisin tuloja lajista. Peleissä kilpailemisesta on koitunut enemmän menoja liittyen lisenssimaksuihin, mutta toisaalta potentiaaliset voitot matalammilla liigatasoilla eivät kata kuin juuri lisensseihin menevät kulut ja esimerkiksi hankittua laitteistoa niillä ei pysty kuittaamaan maksetuksi. Euromäärissä lisensseihin kuluu muutamia kymmeniä euroja ja voittorahat voivat olla vähän yli sata euroa, joka jaetaan vielä tiimin kesken, joten itselle siitä ei jäisi kuin parikymmentä euroa.

Formulapeliin puolella olen päässyt mukaan muutamiin karsintoihin isompiin sarjoihin ikinä niistä läpi pääsemättä. Suomalainen formulaliiga, jossa olin mukana muutaman vuoden osallistui myös suomen suosituimpaan pelitapahtumaan Assemblyyn pitämällä omaa kojuaan tapahtumapaikalla. En myöskään ole itse saanut mitään tuloja muutamaa tunnearvoista pokaalia lukuun ottamatta harrastuksestani. Työssä käsitellään e-urheilua ja sen korkeimpia tasoja, joissa pelaajat saavat palkkaa ja tuloja säännöllisesti.

Aihe on rajattu pelkästään kotimaan tuloihin ja niitä koskevaan verotukseen. Käsiteltävät e-urheilusta saatavat tulot ovat muun muassa palkintorahoja, pokaaleja, sponsorituloja sekä lahjoituksia. Työssä myös esitellään yleisemmin sitä, mitä e-urheilu on ja mitä olennaista siihen liittyy. E-urheiluun liittyviä esiteltyjä asioita on muun muassa maan pelikulttuuri, pelimessujen kehitys sekä striimaaminen.

Opinnäytetyön tavoitteena on esitellä erilaisia verotuksen mahdollisuuksia koskien ansio- ja pääomatuloja e-urheilusta. Tekstin luettuaan lukijalla on parempi käsitys siitä, mikä on verotuksen kannalta tehokkain tapa käsitellä omia tuloja. Työtä ei ole tehty yhteistyössä ulkopuolisen tahon kanssa. Tutkimusympäristö on Karelia-ammattikorkeakoulu.

1.2 Opinnäytetyön tavoite ja rajaukset

Opinnäytetyön tarkoituksena on esitellä verotuksellisia mahdollisuuksia koskien saatuja tuloja e-urheilusta. Opinnäytetyön tehtävänä on vastata seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä tuloverotuksen muotoja e-urheilijalla on tulojensa verottamiseen?
- Mikä yhtiömuoto on tehokkain vaihtoehto verovaikutusten minimoimiseen?
- Miten selkeää tulojen verotus on kilpelaajille?
- Mikä lasketaan verotettavaksi tuloksi ja milloin tulo on verovapaata?
- Tienaako e-urheilussa riittävästi alkutasolla?

Opinnäytetyön tavoitteena on, että tehdyn kirjallisuuskatsauksen tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää jatkossa käsiteltäessä e-urheilutoiminnasta saatavia tuloja. Työssä esitellään myös muuttuvaa verotusta liittyen e-urheilun tuloihin, sillä laji on vielä niin uusi, että lainsäädännön täytyy muuttua ja kasvaa sen mukana. Tämän lisäksi vertaillaan eri vaihtoehtoja ja sitä, miten verorasitus jakaantuu erilaiselle aikavälille riippuen valitusta vaihtoehdosta. Työssä kuvataan henkilöntuloverotuksen sekä yhtiön verotuksen eroja koskien e-urheilusta saatavia tuloa. Käsiteltävät yritysmuoto on osakeyhtiö, jonka lisäksi tekstissä käsitellään e-urheilusta saatavien tulojen verottamista ansiotuloina suoraan urheilijalle. Työssä vastataan kysymykseen mikä on tehokkain yhtiömuoto e-urheilun tulojen verottamiseen. Osakeyhtiön oletetaan olevan ei julkinen, sillä osakkeilla ei käydä kauppaa sekä aloittavalle e-urheilijalle voi olla haasteellista hankkia vaadittavaa 80 000 euron osakepääomaa julkisen osakeyhtiön perustamiseen (Osakeyhtiölaki 624/2006).

Työssä on tavoitteena esitellä kolmea eri tulotasoa, jotka ovat tyypillisiä suomalaisille e-urheilijoille, sekä näiden tulotasojen veroseuraamuksia. Työssä käytettävät oletustulotasot perustuvat havainnointiin sekä taustakartoitukseen ja kattavat aloittavan e-urheilijan sekä enemmistön pienemmät ansiot, jotka sijoittuvat 18 000 euron vuositulojen luokkaan, sekä tätä suuremmat 60 000 euron sekä 120 000 euron vuosiansiot, joihin yltyvät e-urheilussa vain menestyneimmät pelaajat. Esimerkkien avulla tavoitteena on selvittää tulotaso ja tilanne, jossa on

verotuksellisesti järkevintä perustaa osakeyhtiö saaduille tuloille. Tavoitteena on antaa riittävän laaja kuva e-urheilun tulojen verottamisesta tekstin lukijalle ja mahdollistaa tiedon hyödyntäminen omia tuloja saataessa. Työssä avataan osakeyhtiön osinkojen verotusta sekä eroavaisuuksia toiminimen ja henkilökoh- taisten ansiotulon verotuksessa, joissa veroprosentti kaikille tuloille on sama. Osinkojen verotuksen eroavaisuus ansiotulojen verottamiseen näkyy osinkojen osuuden verovapaudessa, joka riippuu osingon suuruudesta. Työssä ei käsitellä toiminimeä, avointa yhtiötä tai kommandiittiyhtiötä selkeämmän ja yksinkertai- semman tutkimuksen vuoksi. Tutkimukseen valittu yhtiömuoto osakeyhtiö on myös Suomen yleisin yritysmuoto (Op 2024).

1.3 Aikaisemmat opinnäytetöiden tutkimustulokset

Kristian-Mikael Katajisto opinnäytetyössä E-urheilijan ansaintamallit ja niiden verotus esitellään e-urheilun ansaintamalleja sekä haastatellaan e-urheilun am- mattilaisia koskien tulojen verottamista. Katajiston esittelemät e-urheilun ansain- tamallit ovat hyvin samankaltaisia, joihin kuuluvat palkintorahat, sponsorien yh- teistyöstä saatavat tulot sekä kuukausipalkka. Monet ammattilaisista e-urheili- joista operoivat toiminimellä tai kevytyrittäjinä, joiden kautta laskutus ja verotus tapahtuvat. Katajisto toteaa työnsä tuloksissa e-urheilijan verotuksen olevan hy- vin samankaltaista urheilijoiden verotuksen kanssa, mutta ongelmana e-urheili- joille on tulojen epätasaisuus ja ennalta-arvaamattomuus, jotka johtavat vaike- aan veroprosentin oikeudellisuuden arvioimiseen. (Katajisto 2022.)

Nico Malisen opinnäytetyössä E-urheilun ansaintamallit ja verotus esitellään myös e-urheilun tulojen verottamista sekä siihen liittyviä ongelmia (Malinen 2021). Molemmat opinnäytetyöt pohjautuvat laajoihin haastatteluihin ja tutki- mustyyppinä on laadullinen, kvalitatiivinen tutkimus. Tutkimustyyppi perustuu erilaisten aineistojen analysointiin mutta ei sulje pois myös teoreettisuutta. Työt myös perustuvat ennalta laadittuihin kysymyksiin, jotka ovat hyvin samankaltai- sia, mutta Katajisto keskittyy enemmän verotuksen kehittymiseen viime vuosina (Katajisto 2022).

Haastattelujen perusteella Malinen on päätenyt tulokseen, jossa pelaajilla ja organisaatioilla ei ole ollut suuria epäselvyyksiä tai ongelmia liittyen e-urheilun tulojen verotukseen. Opinnäytetyössä käsitellään verotuksen muutosta ja uudistuksia, joiden seurauksena e-urheilu voidaan rinnastaa verotuskäytännössä eri urheilulajeihin kuten yleisurheiluun, joka on puolestaan auttanut ja selkeyttänyt e-urheilun verottamista. Tutkimuksen perusteella Malinen on myös todennut, että e-urheilu ei ole vielä monelle riittävän suuri tulonlähde, joka johtaa siihen, että rinnalla käydään esimerkiksi toisessa työssä tullakseen toimeen. Tähän syynä on se, että suurien ammattilaissarjojen ja harrastesarjojen väliltä puuttuu sarjoja ja suuret rahasummat keskittyvät korkeimpiin ammattilaissarjoihin, joihin vain parhaimmat pelaajat pääsevät mukaan. Malisen on esittänyt jatkotutkimuksen ideaksi haastatella nykyisiä ammattilaispelaajia liittyen tutkimuskysymyksiin. (Malinen 2021.)

1.4 Opinnäytetyön rakenne

Aiheena palkkioiden ja tulojen verotus on laaja, joten sitä on rajattu koskemaan henkilökohtaista verotusta sekä henkilön perustamia yhtiöitä tuloja varten, kuten osakeyhtiötä. Työn rakenne on jaettu osuuksiin koostuen luvuista: johdanto, tutkimusmenetelmät ja tutkimuksen toteutus, elektroninen urheilu, ansaintamallit, verotus sekä tutkimuksen tulokset. Tutkimusmenetelmien ja tutkimuksen toteutuksen luvussa kerrotaan e-urheilun maailmassa toimineen henkilön mielipiteitä lajin yleisestä tulotasosta, kehityksestä, tulojen verottamisesta sekä mahdollisesta verotuksen ohjauksesta työnantajilta. Teorialuvut koostuvat e-urheilun kehityksestä ja taustasta maailmalla sekä suomessa, e-urheilun erilaisista ansaintamalleista sekä niihin liittyvästä verotuksesta.

E-urheilun historiaan ja kehitykseen perehtyvässä teoriakappaleessa käsitellään lajin nousua harvojen harrastuksesta suuremman yleisön tietoisuuteen. Teoriakappaleessa esitellään myös e-urheilijoiden suosimia peligenrejä sekä myöhemmin suuria arvoturnauksia voittaneita suomalaisia sekä ulkomaalaisia e-urheilijoita, joista osa on tehnyt loikan pelien parista oikeaan urheiluun sekä myös toisinpäin siirtyneitä pelaajia. Työssä on lisäksi henkilökuvia menestyneimmistä

suomalaisista e-urheilijoista, joiden avulla lukija saa kuvan kärkipelaajien tienstestistä sekä kehityksestä.

Ansaintamallit teoriakappaleessa esitellään e-urheilusta saatavia erilaisia tulovirtoja. Itse suurempien turnausten voittorahojen lisäksi e-urheilussa isoja tuloja on mahdollista saada sponsoritoiminnasta, sisällöntuotannosta sekä mainostuksesta omissa videoissa. Verotuksen teoriakappaleessa perehdytään tulojen verotusperiaatteisiin sekä erilaisiin mahdollisuuksiin, joita e-urheilijalla on käytössä tulojensa verottamiseen. E-urheilijan on mahdollista harjoittaa toimintaansa kevytyrittäjänä, josta saadaan tiettyjä etuja pelkkään palkintorahojen verottamiseen omana ansiotulona, jota varten täytyisi itse tehdä oma verokortti. Kappaleessa esitellään myös tunnusmerkit elinkeinotoiminnalle, jolloin voidaan perustaa osakeyhtiö suurempia tuloja varten, sekä tilanteelle, jossa tunnusmerkit eivät täyty ja toimintaa käsitellään harrastustoimintana. Verotuksen kappaleessa perehdytään myös tuloja koskevan verotuksen optimointiin eri tavoilla, kuten urheilijarahastoa sekä osakeyhtiön osingon nostamista hyödyntämällä, jolloin verot jaetaan pidemmälle aikavälille kevyempinä. Johtopäätökset ja pohdinta -luvussa vastataan tutkimuskysymyksiin kirjallisuuskatsauksen teorian sekä omien laskelmien pohjalta, sekä pohditaan kirjallisuuskatsauksen luotettavuutta ja arviointia. Luvussa avataan myös mahdollisia aihepiiriin liittyviä jatkotutkimuskohteita.

2 Tutkimusmenetelmä ja tutkimuksen toteutus

2.1 Kirjallisuuskatsaus

Tutkimusmenetelmänä opinnäytetyössä on kirjallisuuskatsaus. Kirjallisuuskatsaus on tutkimus, jossa tutkitaan aikaisempien tutkijoiden tekemiä alkuperäistutkimuksia, eli siinä tehdään tutkimusta tutkimuksesta. Tavoitteena kirjallisuuskatsaukselle on analysoida ja arvioida aikaisempien tutkimuksien tietoa ja tuottaa keskeisiä johtopäätöksiä perustuen aiemmin määriteltyyn tutkimuskysymykseen (Vilkan 2023, 1 mukaan Machi & McEvoy 2022.)

Kirjallisuuskatsauksen avulla kuvataan mitä aikaisempien tutkimusten avulla jo tiedetään aiheesta. Tämän lisäksi kirjallisuuskatsauksen avulla voidaan löytää joitakin alueita aiheesta, joista puuttuu tietoa. (Vilkan 2023, 2 mukaan Booth 2022 & Dwyer 2020 & Fink 2020). Kirjallisuuskatsaus ei kuitenkaan ole pelkkää aiempien tekstien kopioimista, vaan siinä yhdistyy tieteellisen prosessin lisäksi luova prosessi, joka voi olla aikaa vievää ja haastavaa mutta myös hyödyllinen keino seurata teoreettisen tiedon kehittymistä tieteenalalla (Vilkan 2023, 1.1 mukaan Booth 2022.)

Vaikka kirjallisuuskatsauksia on nykyisin useita eri jaotteluperustein, sitovat niitä kaikkia tietyt vaaditut ominaisuudet. Tärkeimpiä ominaisuuksia kirjallisuuskatsauksille on tiivis kokonaisuus sekä sitä johdattelevat tutkimuskysymykset, joihin koko työ perustuu. Katsauksen tulee edetä luontevasti yhdestä kokonaisuudesta seuraavaan ja vastata lopulta ennalta asetettuihin olettamuksiin ja tutkimuskysymyksiin. Vaikka kirjallisuuskatsaus perustuu aiempiin tutkimuksiin sekä tieteelliseen tekstiin, täytyy tulokseksi tuottaa silti uutta tietoa. (Salminen 2023.)

2.2 Kirjallisuuskatsauksen tyypit

Yleisesti käytetyin ja suurimpaan osaan tilanteista soveltuvin kirjallisuuskatsauksen tyyppi on kuvaileva tai narratiivinen kirjallisuuskatsaus. Tätä kirjallisuuskatsausta voidaan luonnehtia yleiskatsaukseksi, jossa ei ole yhtä tiukkoja sääntöjä kuin muissa kirjallisuuskatsauksen tyypeissä. Lähtökohtana on aineistopohjaisuus ja ilmiön ymmärtämiseen pyrkiminen. (Vilkan 2023, 1.2 mukaan Kangasniemi 2013; Salminen 2011.) Kuvaileva kirjallisuuskatsaus mahdollistaa käsiteltävän aiheen historian ja kehityksen käsittelyn, joka on oman työni aiheelle erittäin oleellista. Narratiivisen kirjallisuuskatsauksen avulla tutkijan ymmärrys aiheesta syventyy tutkimusta tehdessä, minkä lisäksi lukijalle välittyy laaja kuva käsiteltävästä aiheesta (Vilkan 2023, 1.2 mukaan Kangasniemi 2013; Salminen 2011).

Kuvaileva kirjallisuuskatsaus jakaantuu kahteen alalajiin, jotka ovat narratiivinen ja integratiivinen kirjallisuuskatsaus. Katsaustyyppissä korostuvat kuvailevan kirjallisuuskatsauksen aiemmin luetellut peruspiirteet liittyen aiheen laajaan

käsittelyyn mutta myös tiiviimmän yleiskuvan luova Scoping-katsaus on mahdollista. Narratiivisessa katsauksessa kerätään tutkittavasta ilmiöstä saatavilla olevaa tietoa ja selvitetään siihen liittyviä keskeisiä käsitteitä. Toisin kuin muissa katsaustyypeissä, narratiivisessa katsauksessa tiedonhaku ja valintakriteerit ovat vapaimmin valittavissa, mikä sallii laajemman vapauden lähteitä etsiessä. Katsauksessa tiivistetään aikaisempien tutkimusten tiedot ja tulokset yhteiseksi johdonmukaiseksi yhteenvedoksi. (Vilkan 2023 mukaan 1.2 Fan 2022).

Integratiivisessa kirjallisuuskatsauksessa otetaan kriittisempi näkökulma lähdeaineistojen kokoamiseen kuin narratiivisessa katsauksessa. Tällainen kirjallisuuskatsaus on hyödyllistä tehdä aiheesta, josta on jo useita tutkimuksia ja tutkimuksen avulla voidaan löytää uusia näkökulmia liittyen aiheeseen, joita ei ole aiemmin vielä tutkittu. Integratiivinen tutkimus voidaan tehdä joko empiirisenä tai teoreettisena tutkimuksena, toisin kuin narratiivinen katsaus, joka on sidottu empiiriseen tutkimustyyppiin. (Vilkan 2023 mukaan, 1.2.2 Fan 2022; Dwyer 2020 & Salminen 2011.) Empiirisessä tutkimuksessa tehdään päätelmiä kerätyn aineiston pohjalta ja tuotetaan uutta tietoa. Teoreettinen tutkimus perustuu täysin olemassa olevaan tutkimuskirjallisuuteen ja sen pohjalta aiheeseen liittyvien käsitteiden ja kokonaisuuksien hahmottamiseen. (Terveystietotärrit 2024.)

Toinen suosituimmista kirjallisuuskatsauksen tyypeistä on systemaattinen kirjallisuuskatsaus, joka pohjautuu aikaisempien tutkimuksien tulosten pohjalta tehtäviin johtopäätöksiin. Systemaattinen katsaus mahdollistaa useiden alkuperäis-tutkimusten tiedon kokoamisen yhteen kokonaiskuvaan. Toisinkuin narratiivisessa tyyppissä, tässä kirjallisuuskatsauksessa ei pyritä avaamaan jotain tiettyä näkökulmaa tutkittavasta aiheesta, vaan pikemminkin tehdään tyhjentävä ja puolueeton katsaus saatavilla oleviin tutkimuksiin. Systemaattisen kirjallisuuskatsauksen piirteisiin lukeutuu järjestelmällisyys sekä protokollan noudattaminen. Lisäksi määritellään vaiheet ja kriteerit, joiden avulla virheiden määrää tutkimuksessa sekä tuloksissa minimoidaan. Tuloksena on puolueeton ja yleistettävä lopputulos (Kangasniemi & Pölkki 2016, 82.) Systemaattisen katsaus ei kuitenkaan ollut aiheeseen yhtä soveltuva kuin kuvaileva kirjallisuuskatsaus, sillä aiheesta ei vielä ole tehty riittävästi tutkimuksia, joita tulkita ja joiden pohjalta tuottaa päätelmiä.

Kvalitatiivisen sekä kvantitatiivisen meta-analyysien käyttö mahdollistaa sen, että suuresta aineistosta saadaan määritettyä numeerisia tuloksia, mikä johtaa suurempaan tulosten luotettavuuteen. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että aiempien tutkimusten tuloksia yhdistetään ja yleistetään näiden tulosten pohjalta jokin keskimääräinen päätelmä. Meta-analyysien tyypit ovat keskenään hyvin samankaltaisia mutta eroavat kohteen osalta. Kvalitatiivinen tutkimustyyppi keskittyy yksilöön, kun taas kvantitatiivinen keskittyy suurempaan aineistoon, jonka pohjalta tehdään johtopäätöksiä. Kvalitatiivisen tyyppin tulkinta on myös hyvin subjektiivista ja siinä tuloksia ei yleistetä laajempaan väestöön, vaan tietojen merkitystä arvioidaan asiayhteydessä. (Abbadia 2023.)

Opinnäytetyön tutkimustyyppi on valittu narratiivinen, eli kuvaileva kirjallisuuskatsaus koska sen laajakuvainen aiheen käsittely sopii parhaiten e-urheilulle. Kuvaileva kirjallisuuskatsaus sallii myös ilmiön kuvailun laaja-alaisesti sekä siitä tehtävän mahdollisia uusia tutkimuksia nykyisen lisäksi. Etenkin kuvailevan kirjallisuuskatsauksen alatyypiksi narratiivinen kirjallisuuskatsaus perehtyy aiheen historian ja kehityksen käsittelyyn, joka on tämän opinnäytetyön aiheelle oleellista, sillä e-urheilussa on tapahtunut niin merkittävää kasvua lyhyellä aikavälillä. Kuvaileva kirjallisuuskatsaus myös mahdollistaa työlle riittävän monimuotoisten lähteiden käytön. (Salminen 2023.)

Muut tutkimustyypit kuten systemaattinen kirjallisuuskatsaus eivät ole yhtä soveltuvia käsiteltävään aiheeseen, sillä sen edellytykset vaadituista aiemmista tutkimuksista liittyen e-urheilun aiheeseen eivät täyty aiheen ollessa vielä sen verran uusi. Kolmas muita uudempi kirjallisuuskatsauksen tyyppi meta-analyysi ei myöskään ole yhtä soveltuva katsastelemaan e-urheilun kehitystä sekä kilpailusta saatavia tuloja ja niiden verottamista. Tähän syynä on tutkimuksen samankaltaisuus systemaattisen kirjallisuuskatsauksen kanssa, sillä meta-analyysissä tarkastellaan saman aihepiirin tutkimusten yhtäläisyyksiä ja eroja mutta tämän työn aihepiiristä ei ole vielä saatavilla riittävän useita tutkimuksia tätä varten. Tämän lisäksi e-urheilun aiheesta ei ole tarpeellista tuottaa meta-analyysin mukaisia määrällisiä tai laadullisia tuloksia suuresta aineistomäärästä (Salminen 2023.)

2.3 Kirjallisuuskatsauksen toteutuksen aloitus

Kirjallisuuskatsauksen toteutuksen prosessissa alkoi vuoden 2024 alkukesän vierailusta ammattikorkeakoulun kirjastolla, johon varasin tiedonhankinnan ohjauksajan informaattikolle. Aineistonhakinnan prosessi lähti liikkeelle informaattikolta saaduista vinkeistä erilaisiin e-urheilun historian kirjoihin sekä nettilähteisiin, joista saitiin teoriaa opinnäytetyöhön sekä taustatietoja varten tehtävään haastatteluun. Muita tärkeitä tapaamisesta saatuja vinkkejä oli tekoälyä hyödyntävä hakusanaohjelma Finto AI, jonka avulla sai muodostettua aihepiiriin liittyviä avainsanoja ja hakusanoja. Informaattikon tapaamisen jälkeen sovittiin tutkimukseen haastateltavan e-urheilun ammattilaisen kanssa haastattelu-aika. Seuraavaksi tutkin e-urheiluun liittyviä lehtiä kuten Pelaaja-lehtisarjaa AlmaTalentin emagtz -sivustolta, jossa oli saatavilla kirjoja sähköisesti. Lisäksi hyödynsin tutkimuksessa Karelia-ammattikorkeakoulun omaa Karelia Finna -kirjastoa, jossa oli mahdollista lukea e-kirjoja tai varata fyysisiä kirjoja. Karelia Finna -kirjastosta lainattu materiaali painottui e-urheilun historiaan ja kehitykseen liittyvään teoriaan.

Tutkimuksen alkuvaihe koostui kirjaston informaattikon vinkeistä parhaimpiin sivustoihin tiedonhankintaa varten. Sivuihin lukeutuivat muun muassa suomen elektronisen urheilun liiton sivut sekä Google Scholar -hakukoneen laajennuksen asennus tietokoneelle. Hakukoneen laajennuksella saatiin helpommin haettua tieteellisiin artikkeleita ja tutkimuksia liittyen hakusanoihin. Tärkeänä kriteerinä lähteisiin käytin 10 vuoden rajaa julkaisupäivämäärässä, koska riski tiedon vanhenemiselle olisi ollut muuten liian suuri.

Työssä käytetyt nettilähteet painottuvat verotuksen teoriaan. Käytettyjä lähteitä oli sekä suomen kielellä että englanniksi. Englanninkielistä lähdemateriaalia hyödynnettiin etenkin e-urheilun tulevaisuuden näkymiin, joihin liittyen oli tarjolla erittäin paljon lähteitä. Riittävän pohjatiedon keräämisen jälkeen järjestin

haastattelun alan ammattilaisen Tino Naukkarisen kanssa, jonka jälkeen sain paremman kuva kyseisen e-urheilun sarjan tilanteesta ja vallitsevista tulotasoista. Haastateltava henkilö oli itselleni tuttu harrastukseen liittyvästä yhteisöstä usean vuoden takaiselta ajalta. Haastattelussa selvitin kyseisen pelin e-urheiluliigan tilannetta e-urheilijoiden palkkatason sekä turnausten voittorahojen näkökulmasta.

Tiedonhankinnassa perehdyin e-urheilun termeihin ja kehitykseen sekä verotukseen liittyvään kirjallisuuteen, uutisartikkeleihin, muihin nettilähteisiin sekä videoihin. Aineistona käytetty kirjallisuus kattaa fyysiset kirjat sekä e-kirjat. Opinnäytetyön tutkimusmenetelmänä käytetään haastattelua, joka ei ole pääasiallinen menetelmä vaan se toimii osana muuta tietokirjallisuutta sisältävää aineistonhankintaa. Haastattelu toimi osana johdantoa aihepiiriin. Tutkimuksen suorittamiseen ei tarvittu tutkimuslupaa.

2.4 Kirjallisuuskatsauksen esimerkkilaskelmien toteutus

Työssä käytetyt e-urheilun ammattilaisten oletustulot ovat suuntaa antavia ja perustuvat teoreettisiin tuloihin eivätkä ne huomioi vähennyksiä, joita normaalisti voidaan tuloista tehdä. E-urheilun tienestit ovat hyvin epäsäännöllisiä tilanteessa, jossa vuoden aikana tulot koostuvat erilaisten turnauksien voittorahoista. Ongelman muodostaa tilanteessa turnausvoittojen ennalta-arvaamattomuus, sillä ei voida olettaa saman urheilijan voittavan joka vuosi samoja turnauksia erittäin kilpailullisessa lajissa.

Käytetyt oletustulot ja oletusosingot perustuvat tehtyyn taustatutkimukseen omassa työssä sekä havainnointiin liittyen e-urheilun maailmaan. Tämän pohjalta on valittu tulotasot 18 000, 60 000 sekä 120 000 euroa/vuosi, jotka koskevat suurinta osaa e-urheilijoista sekä pientä määrää suuremmista tienaajista.

Tässä kirjallisuuskatsauksen esimerkkilaskelmien toteutuksen tekstikappaleessa perehdytään perusteisiin, joiden mukaan luvun 5.2 E-urheilu elinkeinotoimintana ansiotulojen ja osakeyhtiöiden Excel-taulukkoihin liittyvät luvut on valittu kuvissa 5 ja 6. Excel-taulukot ansiotulojen sekä osakeyhtiön jaettavan

osingon verotuksesta on tehty perustuen elinkeinolakiin sekä verohallinnon tietoihin vuoden 2024 ansiotulojen verotuksesta. Tulotasot palkalle on valittu mahdollisimman realistisesti e-urheilun tienestäjä vastaaviksi, joissa suurimman osan tienestit painottuvat mataliin tuloihin mutta menestyneimmät pelaajat yltyvät suurempiin tuloihin. Osakeyhtiön osinkojen taulukossa nettovarallisuuksien määräksi on valittu suuremmat summat, sillä osakeyhtiötä ei ole maksettavien verojen kannalta hyödyllistä perustaa pienillä tuloilla sekä pienellä yhtiön varallisuudella. Tähän syynä on korkea verotus, joka seuraa suuresta osingosta suhteessa yhtiön varallisuuteen (Laki elinkeinotulon verottamisesta 360/1968). Osakeyhtiön ja osingon hyödyntäminen voikin vaatia nettovarallisuuden kasvattamista useamman vuoden tienestien avulla.

Arviot ansioihin liittyvästä verotuksesta ovat kuitenkin vain suuntaa antavia sillä ne eivät huomioi selkeyden vuoksi paikkakunnittain vaihtelevia veroja kuten kunnallisveroa tai muita sivuveroja kuten kirkollisveroa. Arvioissa ei myöskään huomioida sivukuluja, kuten sairausvakuutusmaksuja, työeläkevakuutusta tai työttömyysvakuutusta, joissa on vaihtelevuutta palkan suuruuden ja palkansaajan iän mukaan. Veroihin kohdistuvia vähennyksiä ei myöskään huomioida yksinkertaisemman tulkittavuuden perusteella. (Veronmaksajat 2024a.)

Luvussa 5.2 E-urheilu elinkeinotoimintana esiteltävä valtion tuloveroasteikon mukainen Excel-tilukko on laskettu Verohallinnon tietojen mukaisesti määriteltujen palkkatasojen alarajaan saakka tasolle määritellyllä veroprosentilla. Alarajan ylimenevään osuuteen on sovellettu seuraavan palkkatason veroprosenttia. Esimerkiksi 19 200 euron suuruisessa vuosipalkassa käytetään pelkästään 12,64 prosenttiyksikön kerrointa sen jäädessä taulukon alimpaan tulotasoon (kuva 4). Vuosipalkan ylittäessä 20 500 euron rajan, käytetään ylimenevään palkan osuuteen 19 prosenttiyksikön kerrointa ja saatu verojen määrä lisätään verojen määrään alarajankohdalla, joka on 2 591,20 euroa. (Vero 2023.)

Osakeyhtiöstä nostettavan osingon verotusta kuvaava Excel-tilukko on tehty havainnollistamaan ja arvioimaan osingosta maksettavan veron määrää eri tekijöiden muuttuessa. Taulukko perustuu maksettavan osingon määrän vertailuun yhtiön nettovarallisuuden arvon rajalukuun, 8 % osakkeiden matemaattisesta

arvosta sekä 150 000 euron raja-arvoon. Osingon määrän ylittäessä verojen laskemisen ehdot muuttuvat ja veronalaisien ja verovapaiden osuuksien suuruudet muuttuvat elinkeinolain mukaisesti. Osingon verotusta on käsitelty tarkemmin luvussa 4.3 Osingon verotus. Excel-tiedostoon on asetettu solun sisäisiin kaavoihin laskuehtoja, joiden mukaan määrittyvät kertoimet edellä mainituille osuuksille, jotka vaihtelevat 25 ja 85 prosenttiyksikön suuruisten veronalaisien pääomatulojen välillä (kuva 5). Taulukossa on myös ehto pelkästä ansiotulona verotuksesta, jolloin osinko on ylittänyt 8 % matemaattisen arvon ja siitä 75 % on veronalaista ansiotuloa. (Laki elinkeinotulon verottamisesta 360/1968.) Taulukon oikeassa laidassa on laskettu summana kaikki osingosta maksettavat verot.

2.5 Taustahaastattelu

Haastattelin aiheeseen liittyen Formuloiden e-urheilun maailmassa 2018–2020 kilpaillutta Tino Naukkarista. Haastattelu keskittyi Formulapelin e-urheilijoiden tulotasoon sekä tulojen verottamiseen (liite 1). E-urheilusarjoista kirjaa pitävän Liquipedian mukaan Naukkarinen toimi kahden vuoden ajan Williams Esportsin kuljettajana Formula 1 Esports -sarjan varaustilaisuudesta 2018 saakka, jonka jälkeen hän vaihtoi sarjan kärkitiimin Red Bull Sim Racing tiimin kuljettajaksi. Koko sarjan käynnistäneessä vuoden 2018 varaustilaisuudessa Naukkarinen varattiin historiallisesti ensimmäisellä varausvuorolla hyvän karsinnoissa sekä testeissä menestymisen perusteella. Sarjassa Naukkarisen suurimpiin saavutuksiin kuuluvat Red Bull Sim Racingin tiimimestaruus vuodelta 2020 sekä podium sijoitukset kilpailuissa (Liquipedia 2024).

Naukkarinen kertoo uran alkaessa 2018 tilanteesta, jossa harva pelaajista sai palkkaa. Tähän syynä on vielä verrattain pieni rahamäärä, joka sarjassa liikkui sekä harrastuspainotteisempi toiminta järjestäjien ja tiimien puolelta. Sarjassa oli jyrkkä raja ammattimaisesti pyöritettyjen kärkitiimien sekä häntäpään tiimien välillä, joissa esimerkiksi tiimien johtohenkilöt eivät tehneet työtään täysipäiväisesti vaan enemmän sivutyönä. Seuraavana vuonna sarjan kehittyessä puolet kuskeista sai palkkaa sarjassa ajamisestaan mutta palkka oli monilla alle minimipalkan, joka ei sisällä sopimuskohtaisia bonuksia. Nykyäänkin osa

kuljettajista ei saa palkkaa johtuen pienemmästä roolista tallissa, joka voi sisältää testausvastuuta eikä ollenkaan itse kisojen ajoa. Viime vuosina jokainen kuljettaja on kuitenkin saanut riittävää palkkaa ajaakseen peliä päätyönään, ja tiimien vähemmän kisoja ajavat kuskitkin saavat noin 1 500 euron suuruista palkkaa. (Naukkarinen 2024.) Haastattelussa selvinneitä e-urheilun yksityiskohtia on käytetty taustatietona kirjallisuuskatsauksen teorian kokoamiselle. Lisäksi haastattelussa saatuja tietoja kyseisen sarjan tulotasoista on hyödynnetty arvioi-
dessa tässä opinnäytetyössä yleisiä e-urheilun tulotasoja.

Uran alkuaikana tienatut voittorahat eivät vielä ylittäneet verojen maksamisen rajaa, mutta myöhempi tallimestaruus tuli ilmoittaa Suomessa verottajalle. Tämä aiheutti pientä haastavuutta e-urheilun verotuksen ollessa vielä kehitysvaiheessa. Naukkarinen kertoo kuitenkin selvittäneen oikean verotuskäytännön soittamalla Verohallintoon asiasta. Naukkarinen ei ole harkinnut uransa aikana hyödyntää urheilijarahastoa tai perustaa osakeyhtiötä tuloja varten. Tähän syynä on lyhyempi uran pituus sekä pienemmät voittorahat kuin ihan sarjan kovimman kärjen kuskeilla, jotka ovat perustaneet omia osakeyhtiötä sekä saavat itse ajamisen lisäksi eri kohteista tulovirtoja. Näitä tulovirtoja ovat esimerkiksi kaikki sponsoriyhteistyöt sekä livestriimaaminen. (Naukkarinen 2024.)

Naukkarinen kertoo kaikkien tiimien tarjonneen kuskeille laitteistot pelin ajamiseen. Lisäksi tiimeiltä on tarjottu ohjausta tulojen verottamiseen sekä tiimeissä on ollut kirjanpitäjiä palkkoja varten. Tiimeiltä on myös tullut suosituksia YouTube-videoiden sekä livestriimien tekemiseen oman brändin kasvattamiseksi. Näiden avulla nykyiset sarjan kärkinimet ovat nousseet suurempaan yleisön tietoisuuteen kuin toiset pelkästään kisoja ajavat huippupelaajat. Naukkarisen mukaan kärkikuljettajat tienaaavat kaikella edellä mainitulla oheistoiminnalla nykyään enemmän kuin itse sarjassa ajamisella. (Naukkarinen 2024.)

Sarjan huippumenestyjät voittavat suuria rahamääriä. Voittorahat kuitenkin tulee jakaa tiimin kesken ja suurimmat rahapotit tietenkin keskittyvät parhaiten menestyneille tiimeille. Suuri kehitysaskel sarjassa tapahtui vuonna 2022 jolloin sarjan voittaneelle kuljettajalle alettiin jakamaan oma voittorahojen potti tiimimestaruuden lisäksi. Viimeisimmän ajatun sarjan palkintorahat ovat nousseet

700 000 euroon, joka jaetaan kärkitiimien kesken. Pelkästään kärkitiimissä mukana olo ei kuitenkaan riitä tasasuuren siivun palkintorahoista, vaan useasti ne jaetaan ansaittujen pisteiden ja ajettujen kisojen perusteella. Itse talleille jää voittorahoista kuitenkin suurin osuus ja kuljettajien kesken jaetaan saadusta summasta 35 prosenttia. Naukkarinen kokee kuitenkin, että saa suurempaa palkkaa nykyisestä tuotantotyöntekijän työstään kuin sarjassa mukana ollessaan sai, joka kertoo vielä verrattavan pienistä palkintorahoista kasvavassa sarjassa. Tämän lisäksi peli on vielä muihin e-urheilun jättiläisiin verrattuna sen verran kehittymätön ja ongelmia täynnä, että laji ei ole nousemassa vielä ihan lähiaikoina muiden pelien kuten Counter Striken ja Overwatchin e-urheilusarjojen rinnalle. (Naukkarinen 2024.)

3 Elektroninen urheilu

3.1 Kilpapelamisen historia

E-urheilu sai alkunsa jo 1960-luvulla tietokoneiden ja tietokonepelien kehityksen seurauksena. Kilpapelaminen toimintana juontaa juurensa 1972 Stanfordin yliopistossa järjestettyihin intergalaktisiin Spacewar! -olympialaisiin, joissa oppilaat kilpailivat keskenään palkintona Rolling Stone -lehden vuositilaus. Palkinnoissa ei siis lähdetty nykyisten miljoonien eurojen tasosta. Itse termin e-urheilu käyttö yleisty 2000-luvulla. (Rönkä 2018, 10–17.)

Pelihallit nousivat suureen suosioon 70- ja 80-luvuilla. Suosituimpia pelejä pelihalleissa olivat Pacman sekä Donkey Kong. Suosion seurauksena pelivalmistaja Atari järjestämä elektronisen urheilun suurturnaus oli yksi kilpapelamisen kehittymisen kulmakivistä. Turnauksessa yli 10 000 osallistujaa kilpaili Space Invaders -pelissä. Media kiinnitti ensimmäistä kertaa huomioita kilpapelamiseen ja se sai suuremman yleisön kiinnittämään huomiota toimintaan sekä vahvisti asemaa oikeana harrastuksena. Seuraavaksi 90-luvulla pelikonsolien kehittyminen mahdollisti niiden halvemman hinnan ja yleistymisen ihmisten kodeissa. Tämän seurauksena kiinnostus pelaamista ja kilpapelamista kohtaan laajeni. Suosituimpia peli- ja konsolivalmistajia 90-luvulla olivat Sega ja Nintendo, joista jälkimmäinen järjesti omia turnauksiaan. Maailmassa vallinnut

talouden lasku sekä finanssikriisi 1990-luvulla hillitsi e-urheilun kehitystä. (Rönkä 2018, 10–17.)

2000-luvulta eteenpäin e-urheilu keskittyi tietokonepeleihin lukuun ottamatta e-urheilupelejä, kuten FIFA- sekä NHL-pelit, joita pelataan kilpailullisesti yksinomaan pelikonsoleilla kuten Playstationilla ja Xboxilla. Pelejä myös alettiin kehittämään täysin e-urheilussa käyttöä varten. Aiemmin pääpainona pelikehityksessä oli suurempi viihdepelaajien kohderyhmä. Internet-yhteyksien yleistyessä 1990-luvulla verkkopelit nousivat suosituksi. Ennen verkkopelaamista kilpapeleminen keskittyi ennätystulosten saamiseen esimerkiksi pelihalleissa. Verkkopelaaminen mahdollisti pelaamisen vastustajien kanssa, jotka saattoivat olla eri puolelta maailmaa. Lisäksi netin kautta oli mahdollista pelata omassa kotiverkossa eli järjestää ”lanit”. (Rönkä 2018, 10–17.)

Pelien kehitys jatkui modauskulttuurin nousun seurauksena. Modaajat kehittivät vanhojen pelien pohjalta erilaisia uusia vieläkin suosiossa olevia e-urheilupelejä kuten Counter Strike sekä Team Fortress. Nykyisin e-urheilun kehitys on suuntautunut suuria pelaajamääriä samassa pelissä mahdollistaviin MOBA taistelureenamoninpeleihin kuten Fortnite sekä PUBG, joita yleisemmin kutsutaan Battle Royale -peleiksi. (Rönkä 2018, 10–17.)

E-urheiluturnauksissa on tapahtunut suurta kehitystä 2000-luvulla katsojamäärien noustessa sadoista yli kymmeneen tuhansiin. Turnauspaikoissa on noustu kerhotiloista suuriin urheiluareenoihin. Suurempi medianäkyvyys on johtanut suurempiin yhteistyökumppaneihin ja sponsoreihin kuten tietokonevalmistajiin, energijuomamerkkeihin, vaatevalmistajiin sekä itse urheiluseurojen yhteistyöhön. (Rönkä 2018, 20–21.) Suuret pelivalmistajat kuten Epic Games sekä suomalainen Supercell ovat tehneet suuria panostuksia e-urheilutapahtumiin osana markkinointia ja tavoitteenaan kasvattaa pelaajamääriä sekä tehdä kaupallista yhteistyötä turnausten järjestäjien kanssa. Esimerkiksi Epic Gamesin Fortnite-pelin turnauksissa on jaettu 100 miljoonaa dollaria palkintorahoja vuosina 2018 ja 2019 (Rantala 2018, 20–21.)

Menestyneimmät e-urheilun organisaatiot voivat työllistää jopa yli 100 pelaajaa riippuen pelattavista peleistä. Pelaajamäärä vaihtelee joukkuepelien sekä yksilöpelien mukaan. Suomen suurimpiin joukkueisiin kuuluva ENCE työllistää kärkeen verrattuna yllättävän suuren 36 pelaajan määrän, joiden lisäksi henkilöstöön kuuluu 22 erilaista johtajaa, tuottajaa ja manageria. (Ence 2024a.). Nykyisin e-urheilun ala työllistääkin suuren määrän ihmisiä pelkkien pelaajien lisäksi. Turnausjärjestäjät, tapahtumatuottajat, valmentajat, managerit, selostajat, asiantuntijat sekä jopa e-urheilutoimittajat ovat tärkeissä rooleissa tapahtuman onnistumisen ja e-urheilun leviämisen kannalta (Rönkä 2018, 20–21).

3.2 E-urheilun suosituimmat peligenret

MOBA-peleissä korostuu tiimityöskentely, kun taistellaan kartalla, jossa puolustetaan omaa tukikohtaa. Samalla oman joukkueen kanssa tavoitteena on tuhota vihollisen tukikohta. Muita suosituimpia areenapelejä ovat DOTA 2 sekä League of Legends joiden juuret yltävät alkuperäisiin StarCraft-peleihin asti. MOBA-pelit ovat nousseet suosituimmaksi e-urheilun peligenreksi pelaajayhteisön keskuudessa. (SEUL 2019a.)

Muihin suosittuihin e-urheilupeleihin kuuluvat MOBA-pelien lisäksi FPS-pelit. Näissä peleissä pelataan nimensä mukaisesti hahmoa sen silmien läpi. Räiskintäpelien tavoitteena on eliminoida vastustajia käyttäen erilaisia aseita ja hahmoloukkia. Peleissä korostuu nopea tempo ja tiivis tiimipelaaminen sekä nopeat refleksit ja ampumataito. (Rantala 2018, 36–39) Peleissä voi myös olla erilaisia pelimuotoja, joissa pääpaino ei ole pelkästään vastustajien tappamisessa vaan tavoitteena voi olla jonkin alueen tai kohteen kaappaaminen ja hallinta tai pomminpurku. Räiskintäpelit jaetaan kahteen eri luokkaan joissa toisessa tavoitellaan realismia kaikin keinoin liittyen aseisiin sekä siihen, miten pelaaja liikkuu. Vastapainona realismin tyylille on enemmän fantasiapainotteinen tyyli, jossa on käytetty mielikuvitusta aseissa, hahmoissa sekä siinä miten vastustajan ampuminen vaikuttaa vastustajaan. Suosituimpia FPS-pelejä ovat Counter Strike-pelisarjan pelit, Overwatch sekä Rainbow Six Siege. (SEUL 2019b.)

Edellä mainittujen suosituimpien e-urheilun peligenrejen lisäksi ajopelit ovat löytäneet itsellensä suuren ja uskollisen kannattajakuntansa. Toisinkuin muissa peligenreissä, simulaatiota tavoittelevissa ajopeleissä kaikki pystyvät kilpailemaan ammattilaiskuskeja vastaan samalla viivalla ilman suuria rahamääriä ja tukijoukkoja, joita oikea autourheilun pääseminen vaatisi. Ajopelien läheinen suhde on mahdollistanut monien e-urheilussa menestyneiden siirtymisen oikean autourheilun pariin. Näistä esimerkkeinä ovat amerikkalainen Wyatt Gooden joka kilpaili ajopelien kirkkaimpiin kärkipeleihin lukeutuvassa IRacing-pelin sarjassa Volkswagen Jettalla ja pääsi myöhemmin ajamaan samaa autoa vakioautosarjassa. Turkkilainen Cem Bölükbasi puolestaan käytti Formula 1 e-urheilusarjaa ponnahduslautana liittyäkseen oikean Formula 1-sarjan junioriluokkaan Formula 2:een. Formuloiden e-urheilusarjasta tuttuja nimiä suomalaisille ovat Tino Naukkarinen, Joni Törmälä sekä Olli Pakkala. Kolmantena esimerkkinä on suuremmalle yleisölle tutuin Britannian Jimmy Broadbent (kuva 1), joka teki pitkän nousun säännöllisistä autopeleihin liittyvien Youtube-videoiden tekemisestä harrastetyyliseen e-urheilukisojen ajamiseen. Muutaman vuoden ajamisen jälkeen Broadbent voitti suurimman järjestettävän e-urheilu ajokilpailun Nürburgring 24 tunnin kestävyysajot ja nousi tämän seurauksena ajamaan kevyt prototyyppi Praga sekä BMW GT4 -sarjoja vuonna 2023. (Rantala 2018, 49–53.)



Kuva 1. Kisavoittaja Jimmy Broadbent (Idola Motorsport 2023).

E-urheilukulttuurin juuret löytyvät Etelä-Koreasta 1990-luvulta. StarCraft strategia peli saavutti suuren suosion maassa ja sen seurauksena järjestettiin useita turnauksia ja liigoja liittyen peliin. Kilpailuja näytettiin televisiokanavilla ja laji saavutti suuremman näkyvyyden. Lajin kehityksen seurauksena parhaat StarCraft-pelin pelaajat saivat sponsorisopimuksia ja alkoivat ansaitsemaan suuria tienestejä. Etelä-Korea nousi johtajaksi e-urheilun kilpailuissa pelin levitessä maailmalla. Etelä-Koreassa kehittyi myös nykyinen nettikahvila ja lan-kulttuuri 1990-luvulla. Nuorison keskuudessa levinnyt lanituskulttuuri tehosti e-urheilun voimistumista mielenkiinnon kohteena. Laneilla pelejä pelataan läpi yön omilla koneilla kaverien luona. (Rönkä 2018, 18–19.)

3.3 E-urheilujoukkueet

E-urheilujoukkueet ovat aiemmin monesti saaneet alkunsa keskustelupalstoilla ja kaveriporukoissa vapaa-ajan täyttävänä harrastuksena ennen kasvua totisemmaksi tekemiseksi. Nykyään joukkueet rekrytoivat pelaajia erilaisten online-pelien parista, joita kykyjenetsijät seuraavat. Ollessaan osana ammattilaisorganisaatiota pelaaja voi saada palkkaa sekä osuuden turnauksissa voitetuista rahoista. Palkanmaksu organisaatiossa perustuu seuran taustalla oleviin sijoittajiin ja yhteistyökumppaneihin, jonka lisäksi seura voi lisensoida fanituotteita. Suurimpia sijoittajia organisaatioihin ovat bisnesenkelit sekä yksityiset ihmiset. Suositujia yhteistyökumppaneita e-urheiluorganisaatioille ovat tietokone- ja pelivälinevalmistajat sekä yritykset, joiden tuotteet ovat joukkueen nuorehkon fanikunnan suosiossa. Lisäksi vedonlyöntiyhtiöt ovat kasvattaneet erilaisten e-urheilujoukkueiden sponsorointia ja yhteistyötä. (Rantala 2018, 89–90.)

E-urheilujoukkueet ja -organisaatiot ovat tärkeässä osassa tilannetta, jossa pelaaja haluaa osallistua erilaisiin turnauksiin. Joukkue toimii eräänlaisena selkärangana pelaajalle ja tarjoaa mahdollisuudet harjoitteluun sekä säännöllisen palkan tienaamiseen vastamaksuna turnauksiin osallistumiseen ja niissä menestymiseen organisaation nimissä. Joukkueisiin liittyy myös valmennustoimintaa sekä seuran sponsorien toimintaan osallistumista. (SEUL 2024a.)

Maailmalla menestyneitä suomalaisjoukkueita ovat muun muassa ENCE sekä HAVU Gaming. Molempien seurojen suurin panos keskittyy Counter Strike -peleihin, joiden lisäksi kilpailutoimintaa tapahtuu jääkiekkopeli NHL:ssä sekä muutamissa suosituimmissa räiskintäpeleissä. Näistä suomalaisista tiimeistä etenkin ENCE on ollut viime vuosina aivan kirkkaimmassa kärjessä ja tehnyt vuonna 2022 tuloksellisesti voittoa lähes miljoona euroa Counter Strike -pelin arvoturnauksien menestyksen pohjalta. (Daniels 2023.)

3.4 E-urheilun kehitys Suomessa

Yksi Suomen e-urheilukulttuurin kulmakivistä on ollut Assembly, tai "assy". Assembly on Helsingissä 2 kertaa vuodessa järjestettävä tietokonefestivaali. Tapahtuman yhteydessä järjestetään useita e-urheiluturnauksia. Assemblyillä ratkotaan vuosittain esimerkiksi Suomen elektronisen urheiluliiton SEUL:n eSm-tittleitä eli e-urheilun suomenmestaruuksia peleissä kuten CS GO, Overwatch sekä League of Legends. Pelitapahtuma on ollut tärkeässä osassa videopelitalouden kehityksessä sillä tapahtumat ovat tuoneet yhteen kaikenlaisia peliosaajia ohjelmoijista harrastajiin. Muita suuria pelitapahtumia Suomessa ovat Lantrek sekä Vektorama. Yhdysvalloissa puolestaan vastaavanlaisia pelitapahtumaa ei ole ollut maassa tietokoneiden sijaan vallinneen pelikonsolikulttuurin ja -markkinoiden takia. (Rönkä 2018, 62–63.)

E-urheilussa on tapahtunut suurta kasvua 2020-luvun taitteessa Suomessa. Koronapandemian seurauksena vapaa-aika ja kotona oleskelu lisääntyi, joka mahdollisti kotoa käsin pelaamisen kasvun. Toisaalta pandemian seurauksena live-tapahtumat vähenivät ja siten sponsoreita ja rahoittajia vetäytyi. E-urheilu onkin lajina vielä nuori eikä siinä ole kestäväää pohjaa. Lajilla on suuri potentiaali, sillä kaikista suomen 10–75-vuotiaista pelaa jotakin digitaalista peliä aktiivisesti 65,1 prosenttia. (Berg 2023.)

Kattojärjestönä e-urheilulle Suomessa toimii vuonna 2010 perustettu Suomen e-urheilun lajiliitto SEUL. Liiton toiminnan tavoitteena on edistää elektronisen urheilun näkyvyyttä Suomessa. Toimenkuvaan kuuluu myös e-urheilun kehittäminen, edunvalvonta sekä viestinnästä vastaaminen. SEUL perii jäseniltään 55

euron lisenssimaksun osallistumisoikeudesta sen järjestämiin suomenmestaruuskilpailuihin. (Rönkä 2018, 66–68.)

SEUL toimii aktiivisen kilpapelaamisen puolestapuhujana. Liiton perustaja on Teemu ”Wabbit” Hiilinen. Tarkemmin liiton toiminnan päätavoitteita ovat juniori-, nuoriso- ja kilpailutoiminnan kehitys. Lisäksi tavoitteina on valmennuksen ja tuomaritoiminnan standardointi sekä vaikuttava viestintä. Järjestöt ovat kuitenkin toistaiseksi vain pieniä vaikuttajia e-urheilun ekosysteemissä sillä suurin osa e-urheilijoista sekä -joukkueista osallistuvat kisoihin ja turnauksiin ilman järjestön tukea ja ohjausta. Toistaiseksi SEUL:in jäsenmäärä on pieni mutta sen potentiaali kasvattaa e-urheilua on suuri. Lähivuosina Suomen valtio on alkanut huomioidaan ja tukemaan liiton toimintaa uudella tavalla. Liitto on ennen saanut tukea nuorisojärjestönä mutta uuden tukipäätöksen seurauksena liitto saa liikunnan järjestön avustusta. Valtion jakama avustus on suurin liiton saamista tulonlähteistä. (Kraineis 2018, 106–107.)

Muita suomalaisen e-urheilun kentän vaikuttajia ovat järjestöt kuten FEL sekä SKL. Näistä ensin mainittu toimii erilaisten e-urheiluliigoja sekä turnauksia järjestävänä organisaationa. SKL puolestaan perustettiin kilpailevaksi liitoksi SEUL:lle. SEUL ei nähty tarpeeksi hyödyllisenä kilpapelaamisen edistämiseksi vaan se keskittyi kilpapelaajien mielestä liigaa harrastepelaajiin sekä kasuaalipelaajiin, jotka eivät pelaa tavoitteenaan tienestit. Tähän reaktiona muutamat suurista suomalaisista e-urheiluseuroista perustivat oman e-urheiluliittonsa SKL:n vuonna 2018. Liiton toiminta kuitenkin hiipui eikä suuria hankkeita ole tehty. (Rönkä 2018, 66–68.)

3.5 Henkilökuvat suomalaisista e-urheilijoista

Joona ”Serral” Sotala on omassa StarCraft 2 pelissä suomalaisen e-urheilun kaikkien aikojen menestynein yksilöpelaaja. Menestystä on kertynyt uran alkamisesta asti vuodelta 2012 ja suurimpiin tähtihetkiin lukeutuvat useat maailmanmestaruusturnauksen voitot vuosilta 2018 sekä 2022. Näiden seurauksena Sotala on ainut pelin maailmanmestari Etelä-Korea ulkopuolelta. (Pelaajat 2020.) 26-vuotiaan Sotalan arvioidaan nousseen StarCraft pelin tienesteissä maailman

eniten tienaavaksi pelaajaksi 1,2 miljoonan euron tulojensa ansioista (Gough 2024).

Ajopelien puolella suomen menestyneimpiin pelaajiin lukeutuu 27-vuotias Joni Törmälä. Etenkin Formula 1-peleissä järjestettävässä virallisessa sarjassa (kuva 2) Törmälä on roikkunut lähes kärjen tuntumassa sarjan perustamisesta vuodelta 2017 saakka. Törmälän arvioidaan tienanneen urallaan 140 000 euroa palkintorahoja erinäisistä ajopelien turnauksista (Esports Earnings 2024). Uralle alkunsa Törmälä sai ajamalla harrastuksenaan yksityisten henkilöiden järjestämiä liigakisoja viikoittain. Vuosien harrastamisen ja tasaisen menestyksen jälkeen Törmälä nousi osaksi formuloiden e-urheilukarttaa vuoden 2017 karsintojen ja niitä seuranneen varaustilaisuuden seurauksena. Formuloiden e-urheilusarjassa Törmälä on edustanut koko uransa ajan Red Bull Racing Esports joukkuetta ja hän oli tärkeänä osana tiimimestaruutta vuonna 2019. Myöhempinä vuosina Törmälä on voittanut yksilöpalkintona jaettavan nopeimpien kierrosaikojen kausipalkinnon useana vuotena perättäin. (Visa Cash App RB 2024.)



Kuva 2. Codemastersin F1 2024 peli (EA Sports 2024).

Kiistatta jääkiekkopeleissä maailmallakin menestyneimpiin pelaajiin lukeutuva 24-vuotias Erik Tammenpää on menestynyt arvoturnauksissa jo useiden vuosien ajan. Suurimpiin saavutuksiin lukeutuvat NHL-liigan järjestämien maailmanmestaruuden voitto vuodelta 2018 sekä Euroopan mestaruusturnausten voitot vuosilta 2019, 2021, 2022, 2023 ja 2024 (Ence 2024b). Euroopan

mestaruuksistaan Tammenpää on kuitannut 13 500 euron summan per voitto (Nyrhinen 2018), joka kalpenee vuoden 2018 järkälemäiselle 43 000 euron rahapalkkiolle (NHL 2024).

Edellä mainittujen yksilöturnausten lisäksi menestystä on riittänyt myös tiimiturnaustissa, joissa Eki on ollut osana voittavia joukkueita useana vuotena. Lajissaan saavutetun suuren menestyksen seurauksena Tammenpää on valittu useaan otteeseen suomessa vuoden kilpapelajaksi (Partanen 2022). Suomalaiset ovat menestyneet ylipäättänsäkin NHL-peleissä erinomaisesti maailmalla urheilulajin suosion ja etenkin nuorten harrastuneisuuden perusteella.

3.6 E-urheilu maailmalla

Suomessa voitot ja palkintorahat e-urheiluturnaustista voivat ylittää satoihin ja tuhansiin euroihin mutta maailmalla voitot voivat olla kymmeniä sekä satoja tuhansia euroja sekä parhaimmillaan miljoonia euroja. E-urheilun edelleen kehittyessä liigat sekä turnaustoiminta ovat vielä muotoutumisvaiheessaan mutta muutamia suuria liigoja on jo olemassa liittyen peleihin kuten Fortnite, Rocket League sekä Overwatch. (Rönkä 2018, 69.)

Pohjoismaiden suurimpiin pelitapahtumiin kuuluvassa DreamHackissa järjestetään maailman suurin demo- ja lan-tapahtuma vuosittain. Ruotsissa järjestettävä tapahtuma kerää yli 10 000 kiinnostunutta paikan päälle. Tapahtumaan myös osallistuu Suomen parhaimpia joukkueita peleissä kuten CounterStrike sekä OverWatch. Kotimaista SEUL-järjestöä vastaava maailman suurin e-urheilutapahtumien järjestäjä ESL on peräisin Saksasta. ESL tekee yhteistyötä suurimpien e-urheilupelivalmistajien kuten Blizzardin sekä Valven kanssa. ESL järjestää ammattitason liigoja yhdeksässä pelissä. (Rönkä 2018, 70–72.)

3.7 Tulevaisuuden näkymät

Koronapandemian seurauksena e-urheilun pelaaja- ja seuraajamäärät ovat kasvaneet 2020-luvulla huomattavan paljon. Määrällisesti e-urheilu kiinnostaa yli puolta miljardia ihmistä vuonna 2020. E-urheilussa liikkuvat rahamäärät ovat

nousseet kilpailemaan muiden urheilulajien rahavirtojen kanssa, mutta ne ovat vielä huomattavan pieniä niihin verrattuna. Yritykset sponsoroivat e-urheilua kahden miljardin euron edestä, joka on viisinkertaistunut viime vuosina kasvaneen kiinnostuksen seurauksena. E-urheilu on yrityksillä houkutteleva kohde nuoren katsojakunnan ja potentiaalisten asiakkaiden kautta (Jalonen 2018).

E-urheilun katsojakunnan kasvu on hidastunut viime aikoina mutta suurien tapahtumien katsontatunnit sekä lippujen ostot kasvavat suurissa määrin. Koko e-urheilulla on suuri potentiaali, joka on vielä osin piilossa, sillä maailmanlaajuisesta pelaajien määrästä, joka on 3 miljardia, kuuluu aktiivisiin katsojiin noin 500 miljoonaa henkilöä. Tämän lisäksi e-urheiluorganisaatiot muuttuvat entistä ammattimaisemmin toimiviksi ja samalla lajin kiinnostus suuria brändejä kohtaan kasvaa, sillä e-urheilu nähdään hyödyllisenä markkinointikanavana. Suurin yksittäinen e-urheilun kasvun alue maailmassa löytyy Lähi-idästä, johon suurimmat viime aikojen investoinnit ja pelaaja määrät ovat keskittyneet. (Ikram, Kasperovich, Matviets, Panhans & Schudey 2023.)

Suunnitelmat e-urheilun kasvattamisesta maailmalla ovat edenneet siihen pisteeseen, että kesällä 2024 olympiakomitea antoi päätöksen lajin hyväksymisestä osaksi Olympialaisia vuodesta 2025 eteenpäin. Lajia ei kuitenkaan järjestetä samoissa kisoissa kuin esimerkiksi keihäänheitto sekä pikajuoksu, vaan e-urheilulle järjestetään sen oma Olympic Esports Games -tapahtuma vuosittain Saudi-Arabiassa. Kriitikoita lajilla kuitenkin vielä riittää. (Hood 2024.)

Jatkossa yhtenä e-urheilun kehityssuunnista on älypuhelimet ja niille suunnitellut pelit. Yli 80 % maailman väestöstä omistaa älypuhelimien, joten e-urheilupelit ovat saatavilla kaikille, milloin vain ja missä vain. Seurauksena on myös e-urheilun tietoisuuden ja suosion entistä nopeampi kasvu. Suosituimmista konsoleilla pelattavista e-urheilupeleistä on jo kehitetty omia versioitaan mobiililaitteille. Tämän lisäksi jatkuvasti kehittyvät nettiyhteydet ja 5G teknologia mahdollistavat entistä paremman nettipelaamisen sekä Suomessa että kansainvälisesti. (Ready Team One 2024.)

Tulevaisuuden haasteina e-urheilulle on pyrkiä jatkamaan kasvua, jonka koronapandemia pysäytti. Taustalla kasvuun on tietenkin suuret sponsorit sekä rahamäärät, jotka liikkuvat taustalla ja nämä rahavirrat ovat hidastuneet kiinnostuksen ja sijoituksen epävarmuuden perusteella viimeisinä vuosina pandemian jälkeen. Jatkossa e-urheilun kehityskohteina ovat uuden kehittyneet virtuaalitoellisuuden tekniikan kuten AR-, ja VR-tekniikan hyödyntäminen kilpailuissa. Jos e-urheilun kasvu saadaan pidettyä tasaisena lähivuosina, tulee suosio ruokkimaan rahamäärää joka kiertää lajissa sekä rahamäärä taas kasvattaa yleisöä ja pelaajamäärää. Toisaalta joidenkin uudempien suosittujen e-urheilupelien lyhytikäisyys ja suosion laskeminen voivat olla haasteina tulevaisuudessa.

3.8 Onko e-urheilu kaikilla kannattava ammattina?

Suomesta työllistyy pelialalle erittäin harva kilpapelaja. Muutamia maailman menestyneimpiin kuuluvia pelaajia toki löytyy strategiapelien parista, mutta esimerkiksi ajopelien puolella työkseen pelaa vain muutama lajin pienten palkkioiden sekä voittojen ja myös vielä kehittyvän e-urheilun ympäristön vuoksi. Ikärakenne e-urheilussa keskittyy nuorempiin pelaajiin. Tähän syynä on suurempi vapaa-ajan määrä sekä yleisemmin nuoria kiinnostavat videopelit enemmän kuin vanhempaa väestöä, joka ei ole kasvanut nykyisen kehittyneemmän e-urheilun maailman ja striimaamisen keskellä.

Monelle e-urheilu ei edes ole päätyö, vaan sitä tehdään jonkin toisen työn sivussa tullakseen toimeen. E-urheilun alalla on paljon nollasopimuksia mutta minimipalkka kuukaudessa on määriteltä 2 000 euroon (Rummukainen 2020). Palkka on hyvin hillitty ja vertailukelpoinen esimerkiksi vähittäiskaupan aloittavan myyjän palkkaan, joten peliuran alkaessa tavoiteltavissa ei ole vielä suurimmat rahasummat, ellei turnauksissa menesty erinomaisesti. Tämän jälkeen palkkataso vaihtelee huomattavasti, sillä kirkkain kärki tienaa tuhansia ja kymmeniä tuhansia euroja turnausvoitoistaan, kun taas alemman tason pelaajat saattavat tienata muutamia satoja euroja, tai niin pieniä määriä että niillä saa hädin tuskin katettua pelaamisesta seuraavia peruskuluja. Suomessa on viime vuosina ollut vain 50–100 e-urheilulla riittävästi tienaavaa päätyönä harrastavaa pelaajaa. Tästä huolimatta Suomessa on pieneen kokoonsa nähden merkittävä

määrä menestyneitä urheilijoita maailmaan verrattuna, joka osaltaan kertoo myös tämänhetkisestä e-urheilun tilanteesta. (Hakaniemi 2023.)

Moni huippupelaaja on lopettanut viime vuosina jo erittäin nuorena iässä. Perusteluina äkilliselle uran lopettamiselle ja uran vaihdokselle ovat olleet e-urheilun vaativuus ja sen aikaa vievyys, oman innostuksen väheneminen sekä pääsyyinä rahakkaammat ja helpommat työt esimerkiksi sisällöntuottamisen parissa. (Hartikainen 2024a.) Lähes kaikilla huippupelaajilla on suuri seuraajakunta, jota striimaaminen aktiiviuran sivussa on kasvattanut. Monesti videoiden tekemisestä ja suoratoistosta saatavat tulot vastaavat lähes täysin suurempia-kin voittorahoja e-urheiluturnauksista, joten kynnys uran lopettamiseen ja vaihdokseen täysipäiväiseksi striimaajaksi tai videontuottajaksi on matala (Naukkari-
nen 2024).

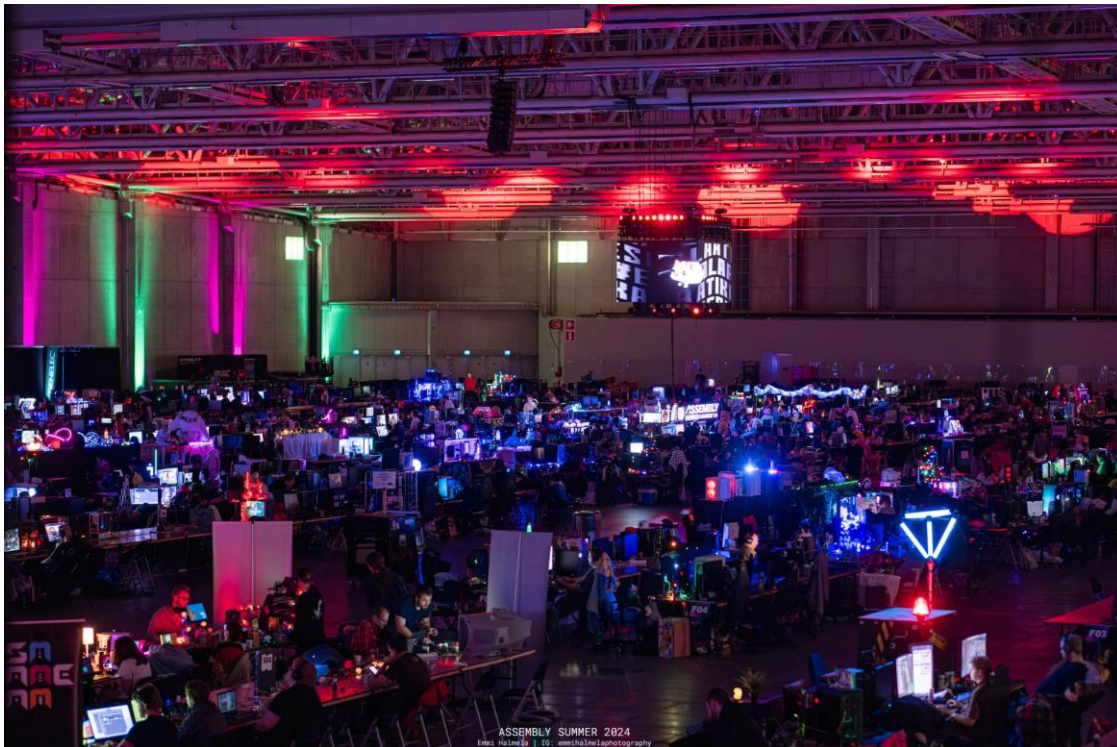
4 Ansaintamallit

4.1 Tapahtumat ja turnaukset

E-urheilun keskipisteessä ovat erilaiset arvoturnaukset, joihin kokoontuvat eri pelien parhaimmat pelaajat kilpailemaan suurista palkintorahoista. E-urheilun tapahtumia järjestetään internetin välityksellä sekä paikan päällä LAN-tapahtumina. LAN-tapahtumat mahdollistavat faneille tapahtuman seuraamisen katso-
mosta käsin paikan päällä, kun taas internetin välityksellä järjestetyissä turnauksissa seuraaminen onnistuu livelähetyksen avulla. Monesti etänä järjestettävät turnaukset toimivat karsintoina suurempaa livetapahtumaa varten. (Seul 2024b.)

Suomen ylivoimaisesti suurin ja tärkein e-urheilutapahtuma on puolivuositain järjestettävä Assembly-tapahtuma (kuva 3). Tapahtuma on järjestetty jo yli 30 vuotena, jonka aikana se on kasvanut muutaman sadan hengen kokoontumisesta koulutiloissa lähes 30 000 hengen livetapahtumaksi Helsingin Messukeskuksessa. Assembly toimii kaikenlaisten peleihin liittyvän harrastajien kokoontumisena, jossa järjestetään samalla eri pelisarjojen suomenmestaruuskilpailuja.

Samalla tapahtuma antaa mahdollisuuden faneille seurata kilpailuja paikan päällä. (Assembly 2024.)



Kuva 3. Vuoden 2024 Assembly pelitapahtuma (Emmi Halmela 2024).

4.2 Sponsorit

Sponsorointia tapahtuu e-urheilussa monessa eri muodossa. Tavoite on silti aina sama, eli tavoitteena on tuottaa itse sponsorille vastineeksi näkyvyyttä ja tapahtumien ja toiminnan kautta laajentaa asiakaskuntaa. Monesti eri yrityksille etenkin e-urheilun sponsorointi on portti nuorempaan asiakaskuntaan kuin mitä aikaisemmin on ollut. E-urheilussa yksilöpelaajilla voi olla omia henkilökohtaisia sponsoreita tiimien sponsoriensa lisäksi. Myös suurissa e-urheilutapahtumissa on usein pääsponsoreita tai tapahtumat ovat täysin jonkin sponsorin järjestämiä. (Rönkä 2018, 20–21.) E-urheilujoukkueilla on usein yhteistyötä joidenkin tiettyjen elektroniikan ja laitteiden merkkien kanssa, joiden kautta pelaajat saavat tarvittavat pelilaitteensa toimintaa varten. Sponsorit ovat e-urheiluorganisaatioille yksi suurimmista tulonlähteistä mutta samalla erittäin riskialtis nopeiden muutosten ja muuttuvan turnausmenestyksen takia. Tämän seurauksena sponsorit voivat lopettaa yhteistyön hyvinkin lyhyellä aikavälillä ja jättää joukkueen. (Eurheilu.com 2024.)

Suuret vedonlyöntiyhtiöt, kasinot sekä tietotekniikan myymälät tekevät yhteistyötä ja sponsoroivat useita e-urheiluseuroja. Suomalainen menestynyt e-urheilujoukkue ENCE tekee yhteistyötä vedonlyönti- ja kasinoalusta Rivalryn kanssa. Rivalry puolestaan tarjoaa vedonlyöntimahdollisuuksia liittyen e-urheilun tapahtumiin osana symbioosia. Muualla maailmalla vedonlyöntiyhtiöiden kuten Unibetin yhteistyö on rahallisesti todella suurta. Unibetin ja erään maailmanlaajuisesti menestyneimmän e-urheilujoukkueen Team Liquidin sopimuksen arvo on noin 4 miljoonaa dollaria vuodessa. (Lashchenko 2023.) Suomessa myös YLE sekä Telia ovat isossa roolissa tukemassa e-urheilua näyttäen livelähetyksiä pelitapahtumista suoratoistopalveluissaan kuten YLE areenassa. YLE:n lisäksi Suomen suurimpiin sponsoreihin kuuluu Telia Company, joka vastaa Suomen suurimman pelitapahtuman Assemblyn järjestämisestä (Berg 2023).

Maailmalla e-urheilu on jo nyt yli 1,30 miljardin euron laji ja siinä liikkuvan rahan odotetaan nousevan 6,60 miljardin euron paikkeille vuodeksi 2030, joka kertoo lajin olevan edelleen kasvava ja houkutteleva uusille sponsoreille. Koronapandemian seurauksena kysyntä nettipelaamiselle on kasvanut suunnattomasti. (Alda 2023). E-urheilun pitkäaikaisimpiin sponsoreihin kuuluvat pelijulkaisijat kuten Nintendo sekä elektroniikan tuotemerkit kuten Logitech joiden juuret sponsoroinnissa ovat jo ajalta ennen 2000-lukua. Nykyisin e-urheilun kehittyessä ja tietoisuuden laajentuessa nykyisin johtaviin sponsoreihin kuuluu laajasti yrityksiä automerkeistä, ruokakauppaketjuista, pankkeja, vakuutusyhtiöitä sekä tuoreimpana eri kryptovaluuttoja. (Schonauer 2024.)

4.3 Striimaaminen

Osa huippupelaajien tienesteistä voi tulla muista tulonlähteistä, kuten striimaamisesta. Striimaamisessa pelaaja lähettää omasta pelaamisesta liveajassa kuvaa katsojille erilaisilla ilmaisilla suoratoistosivustoilla kuten Twitch.tv tai YouTube -sivuilla. Tienestejä suoratoistopalveluista keräävät sekä huippupelaajat että rennommatkin pelaajat riippuen katsojamääristä sekä sponsoriyhteistöistä. (Pelikaista 2022a)

Pelistriimit eivät itsessään ole e-urheilua, mutta tapahtumia voidaan striimata liveinä. Monet pro-pelaajat striimaavat uransa ohella sekä lisäksi e-urheiluorganisaatiot voivat edellyttää pelaajiltaan aktiivista striimaamista. Striimi on hyvä tapa kommunikoida fanien kanssa sekä mainostaa sponsorien tuotteita. Twitch.TV on yksi suosituimmista pelistriimaussivustoista keräten päivittäin yli 15 miljoonaa katsojaa ja kuukaudessa katsojia kertyy yli sata miljoonaa. Joskus menestyminen striimaajana voi johtaa pro-pelaajan uran vaihdokseen pelkäksi striimaajaksi. Striimaus myös avaa oven tulla e-urheiluorganisaatioiden kykyjenetsijöiden huomaamaksi ja näin mahdollistaa siirtymisen harrastepelaajasta pro-pelaajaksi. (Virta 2017.)

Twitch-striimeistä saatavalla rahatulolla ei ole kuukausittaista perusmäärää, vaan se riippuu suurelta osin katsojamäärästä, kanavan tilauksista, lahjoituksista, pidettyjen striimien määrästä sekä mainoksista. Katsojien lähettämät lahjoitukset ovat euromääräisesti pieniä, mutta niistä voi koostua suuriakin tulovirtoja pitemmän ajan kuluessa. Mainostus ja sponsorointi puolestaan näkyvät striimissä näytettävänä mainosklippeinä ja koko striimi voi olla jonkin yhteistyökumppanin sponsoroima. Kuten e-urheilussakin, striimausta aloittaessa tienestit ovat pieniä, noin alle 100 euron suuruisia. Jos näyttökertoja kertyy päivittäin noin 1 000–10 000, voi striimeistä ja siihen liittyvästä oheistoiminnasta saada 80–1 000 euroa kuussa. Tällöinkään ei vielä voida puhua täysipainoisesta striimaustyöstä. Jos katsojakunta on kasvanut ja kuukausittaisia vierailijoita striimeillä kertyy esimerkiksi 50 000–10 000 000, voidaan puhua jo suuremmista tuloista 5 000–10 000 000 euron luokassa. (Pelikaista 2022b.)

4.4 Palkinnot

E-urheilussa järjestetyissä ammattilaispelaajien turnauksissa on mahdollista voittaa palkintona rahaa mutta myös tuotepalkinnot ovat mahdollisia pienemmissä turnauksissa. Lajina e-urheilu on suuressa nosteessa, josta esimerkkinä on Lasse ”Matumbaman” Urpalaisen 1,8 miljoonan euron tienestit Dota 2 pelistä vuodelta 2017. Urpalaisen vuoden tienestit ylittivät kaikkiaan Suomeen veronsa maksavien urheilijoiden tienestit (Vaittinen 2021). Suomessa järjestettävissä turnauksissa palkintorahat eivät ole yhtä suuria kuin ulkomaiden suurimmissa

arvoturnauksissa, joita järjestetään suurimpien pelien kuten Counter Strike 2:n sekä Dota 2:n ympärillä. Näissä turnauksissa voittorahat voivat nousta nykyisin satoihin tuhansiin ja jopa miljoonaan euroon. Maaliskuussa 2024 Kööpenhaminassa järjestetyssä Counter Strike -turnauksessa suomalainen Aleksis ”Aleksis” Virolainen nappasi joukkueelleen yli 450 000 euron palkintorahat (Hartikainen 2024b).

Muita suosittuja pelejä, joissa järjestetään arvoturnauksia ovat Fortnite sekä Call of Duty, joissa peliyhtiöt itse maksavat osan palkintorahapotista voittajille. Vuonna 2020 näissä peleissä jaettiin voittorahoja yhteensä yli 13 miljoonan euron suuruiseksi, mutta tämä määrä oli huomattava lasku aiemman vuoden takia paikan päällä järjestettävien LAN-turnausten puuttumisesta. (eUrheilu 2020.) Suomessa järjestettävien turnausten palkintorahat ovat nousseet viime vuosina kasvaneen sponsoritoiminnan sekä medianäkyvyyden seurauksena. Etenkin Telia ja Elisa ovat vahvistaneet näkyvyyttä tukemalla turnauksia sekä suoratoistamalla turnauksia alustoillaan. Elisa Masters Espoo -tapahtuma kuuluu Suomen suurimpiin e-urheilutapahtumiin Assemblyn ohella ja vuoden 2024 turnauksessa palkintorahat yltyivät yli 185 000 euroon. (Elisa Oyj 2024.)

5 E-urheilun verotus

5.1 E-urheilun tulojen verotusperiaatteet

E-urheilusta saatavia tuloja voidaan verottaa sekä ansiotuloina että pääomatuloina. Ansiotuloksi lukeutuvat palkkatulo, eläketulo, veronalaiset sosiaalietuudet kuten työttömyys-, sairaus- ja vanhempainpäivärahat sekä ansiotuloverotuksen alainen osuus noteeraamattoman yhtiön osingosta. Ansiotuloihin luetaan kaikki tulo, joka ei ole pääomatuloa. (Veronmaksajat 2024b.) Pääomatulo on tuloa, jota tuotetaan jostakin varallisuudesta kuten vuokratuloa asunnosta tai asunnon myynnistä saatu voitto-osuus, joka ylittää hankintahinnan (Vero 2017). Pääomatuloihin lukeutuvat mahdolliset tulevaisuudessa palkintojen myynnistä saadut varat. Useimmiten saatu tulo on ansiotuloa, jolloin se verotetaan Suomessa progressiivisesti Verohallinnon valtiontuloveroasteikon mukaisena (kuva 4). E-urheilusta saatavia tuloja koskeva lainsäädäntö on kohtalaisen uutta sekä siihen

tehdään muokkauksia vuosien saatossa. Suurin kynnyskysymys tulojen verotuksessa liittyy siihen, katsotaanko e-urheilija yksilöurheilijaksi, joka harjoittaa elinkeinotoimintaa vaiko katsotaanko hänet kuuluvaksi isompaan e-urheiluorganisaatioon, jolloin urheilijaa käsitellään työntekijänä. Tässä kuitenkin sovelletaan tapahtumakohtaista käsittelyä sekä huomioidaan pelien erityispiirteet. Keskusverolautakunnan päätöksen mukaan e-urheilijoiden tulot ovat urheilutuloa ja niihin sovelletaan samaa verotuskäytäntöä kuin muiden urheilijoiden tuloihin.

(Bowa 2024.)

Verotettava ansiotulo, euroa	Vero alarajan kohdalla, euroa	Vero alarajan ylittävästä tulon osasta, %
0–20 500	0,00	12,64
20 500–30 500	2 591,20	19,00
30 500–50 400	4 491,20	30,25
50 400–88 200	10 510,95	34,00
88 200–150 000	23 362,95	42,00
150 000–	49 318,95	44,00

Kuva 4. Valtion tuloveroasteikko 2024. (Vero 2023).

E-urheilijan vaihtoehtoina on harjoittaa elinkeinotoimintaa yhtiön kautta, mikäli elinkeinotoiminnan tunnusmerkistöt täyttyvät. Toiminnan täytyy olla itsenäistä, jatkuvaa, suunnitelmallista, tehty ansaintatarkoituksessa sekä sisältää taloudellisen riskin. Jos pelaaja kuitenkin pelaa tietyssä seurassa, jota hallitaan johtoorganisaation kautta, katsotaan hänen olevan lähtökohtaisesti työsuhhteessa seuraan ja näin saavan palkkaa. Yhtenä vaihtoehtona on pelaajien yhteisliittymä, joka eroaa joukkue toiminnasta sekä saatavasta palkasta. Tässä järjestelyssä pelaajat voivat olla osakkaina osakeyhtiössä ja vaihtoehto on yksinomaan mahdollista vain e-urheilun alueella. Urheilijan tuloille ei kuitenkaan ole vielä olemassa korkeimman hallinto-oikeuden ratkaisua. Verohallinto onkin sivuuttanut joissain tapauksissa yhtiömuodossa toimivien e-urheilijoiden yhtiöitä ja tulokinnut ohjatut tulot pelaajien henkilökohtaisiksi tuloiksi. (Bowa 2024.)

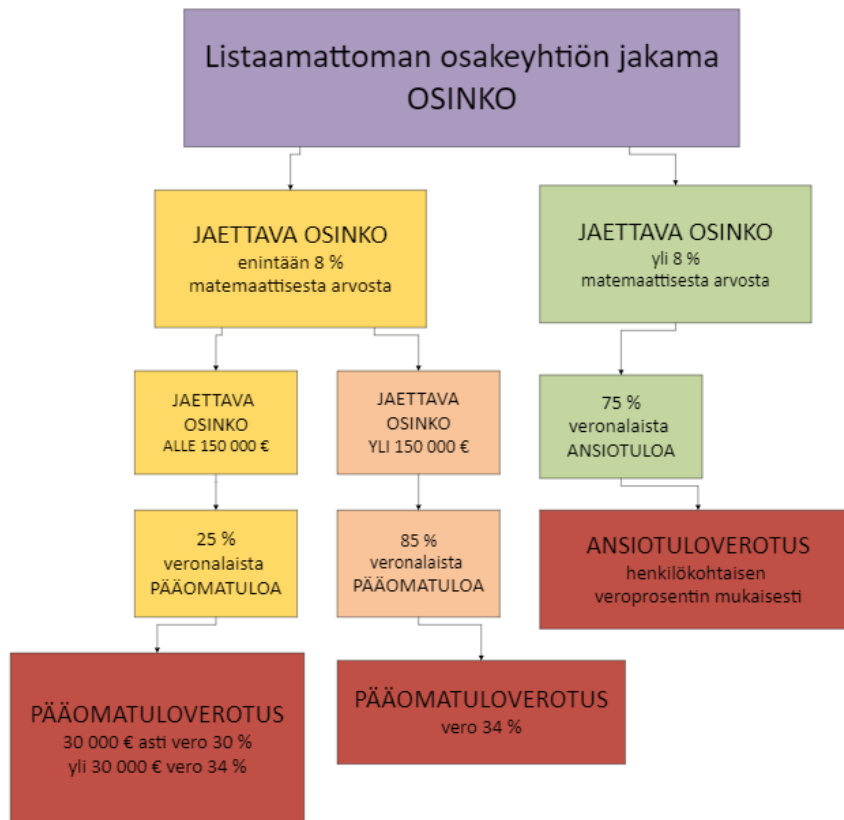
E-urheilun kehittyessä myös saatujen tulojen ansaintamuodot monipuolistuvat ja tulot kasvavat. Palkan lisäksi muita tuloja voivat olla palkinnot, sponsoritulot sekä muut tulot striimaamisesta sekä sosiaalisen median toiminnasta. Kaikki edellä mainitut tulot verotetaan ansiotulona. Lisäksi muita saatavia palkintoja voivat olla tavarapalkinnot tai muu korvaus tavarana sekä sponsoreilta saadut tuotteet, jotka kaikki ovat pääsääntöisesti veronalaista ansiotuloa. Tavarat arvostetaan käypään arvoon, joka on markkinoilla siitä saatava hinta, jos se ostettaisiin. Tämä hinta ei kuitenkaan välttämättä ole sama kuin tuotteen hinta uutena ostettaessa. Saadut palkinnot voivat myös olla verovapaita joissakin tapauksissa. Jos palkintojen arvo verovuonna on yhteensä 100 euroa tai vähemmän tai jos palkinto on pokaali tai muu esinepalkinto, jonka arvo perustuu tunnearvoon, käsitellään nämä verovapaina tuloina. (Tuovinen 2023.)

5.2 E-urheilu elinkeinotoimintana

E-urheilija voi harjoittaa liike- ja ammattitoimintaa eri yritysmuodoissa. Elinkeinoiminnan tunnusmerkkejä ovat ansiotarkoitus sekä voitontavoittelu. Kehittyvän verotuslainsäädännön takia on toistaiseksi jossain määrin epäselvää, millaisissa olosuhteissa e-urheilijan on mahdollista harjoittaa toimintaansa osakeyhtiön kautta siten että tulot katsotaan osakeyhtiöllä verotettavaksi. Verotuskäytäntöön ei liity vielä ennakkotapauksia, joiden avulla voitaisiin päätellä yleinen lähestymistapa. Yksilölajeissa on helpompaa välttää osakeyhtiön sivuuttamisongelma, joka koskettaa monia e-urheilijoita. Esimerkiksi golffari voi harjoittaa toimintaa osakeyhtiömuodossa, kun siihen liittyy kilpailuihin osallistumisen lisäksi myös markkinointia ja tarkoituksena on laajentaa toimintaa opetukseen, tuotemyyntiin ja sijoitustoimintaan. (Tuovinen 2023.)

Urheilijan perustaessa osakeyhtiön saatavat voittorahat verotetaan osakeyhtiön tulona ja yhteisöveron prosenttina käytetään 20 prosenttia. Osakeyhtiöitä käsitellään itsenäisenä verovelvollisena, johon urheilija on ohjannut tulonsa. Ennen verottamista tuloista saa vähentää mahdolliset aiemman vuoden vähennyskelpoiset tappiot toimintaan liittyen. (Osakeyhtiölaki 624/2006.)

Jos perustetun osakeyhtiön voitoista jaetaan tilikauden loputtua osinkoa, mene- tellään osingon verotuksessa seuraavasti (kuva 5). Jaettaessa enintään 150 000 euron suuruista osinkoa, siitä 75 prosenttia on verovapaata ja 25 prosenttia on veronalaista pääomatuloa. 150 000 euron raja on osakaskohtainen, eli jos yhtiöissä on useita osakkaita, voi heille kaikille jakaa osingot, joista ve- ronalainen osuus on suuruudeltaan 25 prosenttia. Jos osinko ylittäisi 150 000 euroa, olisi sen ylittävältä osalta tällöin veronalaista pääomatuloa 85 prosenttia ja vain 15 prosenttia verovapaata. Huokean verotuksen ehtona on myös osin- gon 8 prosentin suuruus verrattuna yhtiön nettovarallisuudesta vähennettynä veloilla. Verotettavan pääomatulon verojen määrä on 30 prosenttia alle 30 000 euroa olevasta tulosta, ja sen ylittävästä verotetaan 34 prosenttia. (Laki elinkei- notulon verottamisesta 1968/360.)



Kuva 5. Listaamattoman osakeyhtiön osingon verotus (mukailtu Yritystulkki 2024).

Osakeyhtiön osingon verottamisen kuvassa on listattuna sarakkeittain ehtoja osakeyhtiöstä maksettavan osingon verotukselle. Ensimmäisessä sarakkeessa on valittu realistisia nettovarallisuuksia e-urheilijan osakeyhtiölle. Nettovarallisuus käsittää yhtiön varat vähennettynä veloilla. Valitut nettovarallisuuden

lukemat ovat huomattavan isoja, sillä lukujen ollessa paljon pienempiä ja realistisempia aloittavalle e-urheilijalle, nousivat maksettavat verot moninkertaisiksi verrattuna suurempiin nettovarallisuuksiin. Toisessa sarakkeessa on valittu kahdenlaiset vuosipalkkaa vastaavat rahamäärät, joita on vertailtu eri nettovarallisuuksien perusteella verotettavaksi. Valitut osingot vastaavat suomen mediaanipalkkaa vuoden 2024 ajalta sekä kaksinkertaisena määränä. (kuva 6.)

nettovarallisuus	osingon määrä	8% matemaattinen	150 000 raja	verotetaan		pot verot	at verot	yhteensä verot
				pääomatulona	ansiotulona			
50 000	38400	4000 YLI	alle 150	1000	25800	300	4902	5202
100 000	19200	8000 YLI	alle 150	2000	11200	600	1416	2016
100 000	38400	8000 YLI	alle 150	2000	30400	600	5776	6376
480 000	38400	38400 ALI	alle 150	9600	0	2880	0	2880
480 000	19200	38400 ALI	alle 150	4800	0	1440	0	1440
500 000	38400	40000 ALI	alle 150	9600	0	2880	0	2880

Kuva 6. Osakeyhtiön osingon verottaminen.

Kolmannessa sarakkeessa on ehto 8 prosentin matemaattisesta arvosta, joka käsittää yksinkertaistetusti sen, onko maksettava osinko suurempaa vai pienempää kuin 8 prosenttia koko nettovarallisuudesta. Osingon jäädessä alle rajamäärän, verotetaan siitä 25 prosenttia pääomatulona. Jos osinko ylittää rajan, verotetaan yli menevästä osuudesta 75 prosenttia ansiotuloina sekä alittavasta osuus aiemman mukaisesti. Raja 150 000 euron osingon suuruudesta ei ole oleellinen käsiteltäessä aloittavan osakeyhtiön pienempiä osinkoja, mutta rajan ylittyessä ylittävistä osuudesta 85 prosenttia verotettaisiin pääomatulona. Sarakkeissa 'verotetaan ansiotulona' ja 'verotetaan pääomatulona', on aluksi jaoteltu osinko ansiotuloina sekä pääomatuloina verotettavaksi. Tämän jälkeen seuraaviin sarakkeisiin on kerrottu ansiotuloa sekä pääomatuloa vastaavilla verotuksen prosenteilla. Viimeisenä on laskettu yhteen jokaista rivin tilannetta koskevat ansiotulon ja pääomatulon määrät. (kuva 6.)

Ansiotulojen verotuksen kuvassa on listattuna realistisia tulotasoja e-urheilussa. Viimeisen sarakkeen verojen määrä on laskettu Verohallinnon vuoden 2024 tuloveroasteikon mukaisesti, jossa on listattuna eri tuloajoja. Palkan jäädessä tietyn tulorajan alle, käytetään tulorajan mukaista veroprosenttia ja rajan ylittyessä käytetään seuraavan tulorajan veroprosenttia ylittävälle osuudelle. Sarakkeessa on tulorajan sisäisen osuuden sekä ylittävän osuuden verojen summa. (kuva 7.)

kk (€)	vuosi (€)	verot (€)
1500	18000	2275
1600	19200	2427
3200	38400	6881
5000	60000	13775
10000	120000	36719

Kuva 7. Ansiotulojen verotus Verohallinnon tuloveroasteikon mukaan.

Jos osakeyhtiötä perustava e-urheilija haluaa nostaa osinkona suomen vuoden 2024 mediaanipalkkaa vastaavaa noin 3 200 euron määrää, tulee yhtiön varallisuus olla huomattavan suurta, jotta saavutetaan mahdollisimman suuri verohyöty. Tämän mahdollistaa jo pidempään jatkunut ammattilaisura ja tulojen sijoitus yhtiöön (Tilastokeskus 2024). Osingosta maksettavien verojen määrää miettiessä tulee huomioida nykyinen yhtiön varallisuus, sillä jos varallisuus on liian pieni suhteessa maksettavaan osinkoon, maksetaan osingosta enemmän veroa. Jos halutaan nostaa vuositasolla keskipalkkaa vastaavaa 38 400 euron osinkoa, täytyy yhtiön nettovarallisuuden olla jopa 480 000 euron luokkaa, jotta osinko verotettaisiin täysin pääomatulona ja maksettavat verot ovat noin 3 000 euron luokkaa. Jos nettovarallisuus jää alle edellä mainitun, kasvavat maksettavat verot ansiotulona verotettavan osuuden seurauksena. (kuva 6.)

Jos nettovarallisuus on pienempi, esimerkiksi 100 000 euroa ja haluaa maksaa itselleen puolet vuoden tuloista palkkana ja puolet osinkona eli kahdessa 19 200 euron osassa, muuttuvat veroseuraukset seuraavasti. Tässä tilanteessa palkasta maksetaan veroja noin 2 400 euroa (Vero 2023) sekä osingosta 2 000 euroa, joten yhteensä maksettavista noin 4 400 euron veroista huomaa yhtiön nettovarallisuuden vaikutuksen verotukseen. Jos tulot verotettaisiin täysin osinkona 100 000 euron nettovarallisuuden yhtiöstä, nousisivat verot osingosta jo yli 6 300 euroon. Pelkkänä 38 400 euron ansiotulona veroseuraamukset kasvaisivat jopa 6 880 euron luokkaan. Tässä näkyy verotuksellinen hyöty, joka saadaan tietyn määrän palkan nostamisesta ja osan tulojen saamisesta osinkona. (kuva 6 ja kuva 7.)

5.3 Kevytyrittäjyys

Kevytyrittäjyys käsittää tuloa hankkivat henkilöt, jotka laskuttavat tehdyn työnsä erillisen laskutuspalvelun kautta ilman omaa yritystä. Saadusta tulosta ei näin tarvitse itse tehdä ennakonpidätystä tai huolehtia eteenpäin ilmoittamisesta, vaan laskutuspalvelu suorittaa ennakonpidätyksen sekä verottajalle eteenpäin ilmoituksen, kunhan itse kevytyrittäjä on toimittanut laskutuspalveluun verokorttinsa. Saadut tulot verotetaan kuitenkin ansiotuloina, kuten tilanteissa, joissa kevytyrittäjyyttä ei hyödynnetä. Työllistämisen muotona kevytyrittäjyys on eräänlainen välimuoto palkansaajan ja yrittäjyyden välillä. Vaikka kevytyrittäjyys on yritysmuotona vielä uudehko ja nimityksessään epävirallinen, löytyy Suomesta jo yli sata tuhatta kevytyrittäjää. (Trust 2024.)

Koska e-urheilijoiden tulojen määrä usein ei ole säännöllistä tai samansuuruista johtuen erilaisista tulovirroista, voidaan heitä käsitellä freelancer-tyylisinä tulonhankkijoina. Näissä tilanteissa voi olla edullisempaa hyödyntää kevytyrittäjyyspalveluita oman osakeyhtiön tai toiminimen perustamisen sijaan. E-urheilijat toimivat kevytyrittäjinä ja laskuttavat omaa e-urheiluorganisaatiotaan mahdollisista koituvista menoista. E-urheilijat voivat laskuttaa esimerkiksi saamiaan palkintorahoja, pelitarvikkeita sekä matkustuksen ja yöpymisen kustannuksia seuralaan. (Havu 2020.)

5.4 E-urheilu harrastustoimintana

Yleensä kaikki aloittavat e-urheilupelaamisen harrastuksena, jolloin satunnaiset tulot kuluvat aiheutuneiden kulujen kattamiseen. Jos koko toiminta on jatkuvasti tappiollista, sitä ei katsota verotuskäytännössä tulonhankkimistoiminnaksi, vaan harrastustoiminnaksi. Harrastusmielessä harjoitetusta e-urheilusta tullutta tappiota ei vahvisteta verotuksessa. Verotuksessa vähennyskelpoisia kuluja voivat olla kilpailupaikalle menemisestä aiheutuneet kulut sekä osallistumismaksu. Elantomenoja ja vähennyskelvottomia kuluja ovat kulut, jotka kohdistuvat harjoittamiseen mutta aiheutuvat vaikka harrastamisesta ei tulisi tuloja. Tulonhankkimistoiminnan kulujen vähennyskelpoisuuden edellytyksenä on liittyä kiinteästi itse tulonhankkimistoimintaan. Toimintaa käsitellään tulonhankkimistoimintana,

jos tuloilla saa katettua menojen vähentämisen jälkeen osan elantomenoista. (Tuovinen 2023.)

5.5 Urheilurahaston hyödyntäminen e-urheilussa

Eräs keino vähentää verotaakkaa nykyhetkenä ja jaksottaa saatavien tulojen verotaakkaa on hyödyntää urheilurahastoa. Tätä rahastoa voidaan hyödyntää silloin kun urheilija saa henkilökohtaisia tuloja e-urheilusta. Urheilurahasto on saatavilla sekä yksilö- että joukkueurheilijoille. Rahaston tarkoituksena on turvata toimeentulo urheilijalle uran jälkeiselle ajalle. Jos urheilijan tulojen määrä vuodelta on vähintään 9 600 euroa vähennyksien jälkeen, urheilurahastoon voidaan siirtää enintään 50 % verovuoden urheilutulon bruttomäärästä. Rahastoituja rahoja ei voida nostaa aktiiviuran aikana vaan niitä saa nostettua tasasuuruksina erinä jaettuna 2–15 vuoden ajanjaksolle. (Tuovinen 2023.)

Rahastoitavia tuloja ovat erilaiset urheilutulot, joihin lukeutuvat kilpailuista saadut rahapalkinnot sekä muista kilpailemisesta tai pelaamisesta saadut tulot sekä urheilemiseen liittyvistä mainossopimuksista saatavat tulot. Jos urheilijan tulot jäävät kahtena peräkkäisenä vuotena alle 9 600 euron tai uraa ei osoiteta muuten jatkuvaksi esimerkiksi vammautumisen tai urheilijan rahastolle tehdyn ilmoituksen vuoksi, katsotaan urheilu-ura päättyneeksi. Tämän jälkeen rahastoituja varoja voidaan alkaa nostamaan vuosittain. (Tuloverolaki 1535/1992.)

Urheilijarahastosta nostetut varat ovat veronalaista ansiotuloa, joten järkevästi käytettynä niiden nostaminen tasaisemmin pienissä erissä johtaa pienempään maksettujen verojen määrään kuin yksi iso tienestimäärä. Käytännössä urheilurahastoa hyödyntämällä verotettava tulo saadaan jaksotettua ja tuloutettua pidemmälle aikavälille ja siten seurauksena on pienempi kokonaisverorasitus. Rahasto on hyödyllinen tilanteissa, joissa saadaan toiminnasta tuloa, eikä saatua tuloa tarvita välittömästi käyttöön. (Tuovinen 2023.)

5.6 E-urheilu ja ulkomaan tulot

Joissain tapauksissa on mahdollista, että ulkomailla järjestetyn turnauksen voitoista tulee maksaa verot siihen valtioon, jossa turnaus on järjestetty. Jos e-urheilija on verovelvollinen Suomeen, on Suomella verotusoikeus tuloihin. Näissä tilanteissa kuitenkin huomioidaan ulkomaille maksetut verot ja vältetään kaksinkertainen verotus Suomessa. Ulkomaan tulot ilmoitetaan veroilmoituksella. Rajoitetusti verovelvolliset suomalaiset urheilijat maksavat Suomeen veroa vain Suomesta saaduista tuloista. (Tuovinen 2023.)

5.7 Verotuksen monimutkaisuus

E-urheilusta saatavat tulot keskittyvät suurissa määrin pelkästään huipulla oleville muutamille urheilijoille. Suomessa vuonna 2018 tuloja e-urheilusta on saanut 54 henkilöä, joka kertoo, että harvat saavat tuloja ja nämä esimerkiksi turnausten voittotulot ovat suuria. Mahdollisuudesta perustaa osakeyhtiö urheilijana on säädetty jo 2010 korkeimman hallinto-oikeuden toimesta. Perustettaessa osakeyhtiö yksilöurheilija kantaa itse riskin toimeentulostaan harjoittaessaan elinkeinotoimintaa yhtiönsä kautta. Osakeyhtiön perustaminen voi myös selkeyttää urheilijan omaa verotusta ja aiheuttaen pienemmän pään vaivaa urheilijalle. (Palvaila 2019.)

Suomalainen Joonas ”Serral” Sotala on päättänyt perustamaan osakeyhtiön kasvavien palkintosummien perusteella. Toisinkuin joissakin urheilulajeissa kuten jääkiekossa, e-urheilussa voi olla useita tulonlähteitä ja tulonlähteet voivat muuttua, joten verotukselta vaaditaan joustavuutta ja muutoksia. Lisäksi e-urheilussa urheilijalla voi olla useita eri tulovirtoja toisin kuin jääkiekossa, jossa pelataan yhden seuran paidassa ja saadaan palkkaa tältä seuralta. (Palvaila 2019.)

5.8 Verotuksen kehitys ja avoimet kysymykset

Vaikka urheilun ja siihen verotuksellisesti rinnastettavan e-urheilun käsittelystä on säädetty jo vuonna 2017 Keskusverolautakunnan päätöksessä, liittyy siihen

joitakin kysymyksiä ja epäselvyyksiä. Urheilurahaston lisäksi on mahdollisuus hyödyntää valmennusrahastoa, johon maksettuja urheilutuloja voidaan käyttää urheilemisesta ja valmennuksesta aiheutuvien tositteisiin perustuvien menojen kattamiseksi verovuoden aikana. Valmennusrahastossa verovuoden lopuksi oleva rahamäärä katsotaan veronalaiseksi ansiotuloksi, ellei sitä ole siirretty urheilurahastoon. Kynnyskysymys tulonhankinnalle on se, tuleeko pelaamisesta voittoa. Jos voittoja ei kerry harrastustoiminnasta, ei päätavoite pelaamiselle ole tulonhankinta. Kertyneistä tuloista tulee antaa selvitys sinä verovuonna, jota tulot koskevat. Verotuksessa voidaan vähentää tulonhankkimistoimintaan liittyviä menoja vain saatuihin tuloihin asti. (Rosbäck 2020.)

Suomen kireän ansiotuloverotuksen takia monet kansainvälisesti menestyneet e-urheilijat suosivat liiketoimintajärjestelyjä, kuten oman toiminnan muuttamista elinkeinotoiminnaksi ja osakeyhtiön perustamista saatavia urheilutuloja varten. Suurten urheilutuloista saatujen henkilökohtaisten palkkioiden ansiotulovero voi nousta jopa 50 prosenttiin. Osakeyhtiön tuloissa on aina 20 prosentin yhteisövero. (Rosbäck 2020.) Toisin kuin ansiotuloverotuksessa, osakeyhtiön osinkojen verotus on Suomessa kevyttä, joka johtaa monilla verotuksen optimoimiseen ja tulojen kanavoimisen suosimiseen osakeyhtiön kautta.

5.9 Verojen optimointi

Verojen optimointi tarkoittaa itselle edullisimman vaihtoehdon valintaa saatavilla olevista tulojen verottamisen vaihtoehdoista. Toisin kuin verojenkierrossa, verojen optimoinnissa ei vältetä verojen maksamista, vaan siinä hyödynnetään laillisia veroetuja. Verotus tulee pitää mielessä yritystä perustaessa, sillä osakeyhtiön perustamisesta ei ole suurta hyötyä tulojen ollessa matalia ja toiminnan pienimuotoista. Myöhemmin kasvavien tulojen seurauksena ja tuloihin reaktiona osakeyhtiön perustaminen toimii osana verojen optimointia ja suunnittelua (Norja 2022.)

Verovaikutusten optimoinnissa tärkeinä lähtökohtina ovat ennakointi, suunnittelu, riskien tunnistaminen, pitkäjänteisyys sekä asiantuntijuuden hyödyntäminen. Jos päädytään perustamaan osakeyhtiö, omistajilla on sen jälkeen kaksi

eri tulovirtaa, joiden kautta optimoida tuloista maksettavien verojen määrää. Omistajan on mahdollista nostaa palkkaa yhtiöstä sekä ottaa vastaan osinkoa voitonjaon yhteydessä. Palkkana nostettu raha verotetaan ansiotulona progressiivisen verotuksen mukaisesti eli mitä enemmän palkkaa tulee, sitä suurempi niistä maksettava vero myös on. Osakeyhtiön osinkojen verotus on monimutkaisempaa ja riippuu osinkojen määrän lisäksi yhtiön nettovarallisuudesta, joka käsittää yhtiön varat vähennettynä veloilla. (Accountor 2022).

Lisäksi on huomioitava osakaskohtaiset vähennykset, kuten asunto- tai osakkaan oma laina yhtiöltä. Pääsääntönä maksettaville osingoille on 8 prosentin matemaattisen arvon raja, joka tarkoittaa, että osakkaalle maksettavan osingon ei kannata olla yli 8 prosenttia kaikesta yhtiön nettovarallisuudesta jaettuna kaikkien osakkeiden määrällä. Tämän arvon ylittävän osingon verojen määrä moninkertaistuu edeltävään verrattuna. Lisäksi jos kokonaisverorasitus on alle 26 prosenttia, kannattaa suosia palkannostoa osingon sijaan. Kuukausitasolla tämä käsittää noin 2800–2900 euron palkkaa. (Norja 2022.)

6 Johtopäätökset ja pohdinta

6.1 Johtopäätökset

Opinnäytetyön tarkoituksena on esitellä verotuksellisia mahdollisuuksia koskien saatuja tuloja e-urheilusta. Opinnäytetyön tehtävänä on vastata seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä tuloverotuksen muotoja e-urheilijalla on tulojensa verottamiseen?
- Mikä yhtiömuoto on tehokkain vaihtoehto verovaikutusten minimoimiseen?
- Miten selkeää tulojen verotus on kilpapelaaajille?
- Mikä lasketaan verotettavaksi tuloksi ja milloin tulo on verovaapa?
- Tienaako e-urheilussa riittävästi alkutasolla?

E-urheilu on lajina erittäin nuori, jossa on tapahtunut suurta kasvua viime vuosina. Kokoluokka on kasvanut kirjaimellisesti autotalleista ja pienistä luokkaliitoista suuriin tapahtumiin isoissa stadioneissa, joihin yleisö saapuu seuraamaan pelaajia paikanpäälle. Lisäksi teknologian kehitys on sallinut e-urheilun kasvun netin välityksellä toteutetussa pelaamisessa sekä pelien seurannassa live-lähetysten kautta. E-urheilun nousu on myös kiinnittänyt suurien sponsorien huomion, minkä seurauksena lajissa liikkuvat entistä suuremmat rahamäärät. Laji on kuitenkin huomattavan pieni verrattuna muihin lajeihin kuten jalkapalloon tai jääkiekkoon. (Rantala 2018.)

Johtopäätöksiä voidaan todeta, että e-urheilussa on useita ansaintamalleja, joiden verottaminen vaihtelee käytetyn yhtiömuodon tai henkilökohtaisen verotuksen mukaan. E-urheilijan tulovirtoihin kuuluvat sekä turnauksista saadut voittorahat, että myös kaikenlainen oheistoiminta, joita joukkueeseen kuuluessa tulee tehdä. Ammattiurheilijan oheistoimintaan lukeutuu turnauksissa pelaamisen lisäksi usein sisällöntuottaminen tekemällä videoita omasta pelaamisestaan YouTubeen tai suoratoistamalla pelaamista eri alustoilla, sekä yhteistyökumppanien kanssa tehty yhteistyö sekä mainostus omassa sisällössä. Pelaamisen oheistoiminnasta voi muodostua useasti suuremmat tulot pelaajalle kuin itse turnauksissa pelaamisen harvemmin saatavista voittorahoista sekä tiimistä saatavasta palkasta. (Naukarinen 2024.) Usein huippupelaajat lopettavat nuorena raskaan harjoittelurutiinin ja ajanviennin syystä, mutta perusteluina lopettamiselle ovat myös edellä mainitut paremmat ja usein vähemmän aikaa vievät tulovirrat oheistoiminnasta (Hartikainen 2024a).

E-urheilu on kiehtova laji, sillä harvassa kilpailullisessa lajissa kaikille on mahdollista nousta lajin kärkeen riippumatta taustasta tai kalliista välineistä. Kääntöpuolena e-urheilu on kuitenkin huipulla erittäin aikaa vievää sekä rutiinillista harjoittelua täynnä oleva laji. Harva kuitenkin pystyy tienaamaan e-urheilusta riittävästi tullakseen toimeen pelkällä pelaamisella. Huippupelaajien määrä suhteessa kaikkiin e-urheilijoihin on erittäin pieni ja suuret tulot keskittyvät huipulle. Monet e-urheilijat tekevät kuitenkin sivutyönään jotakin muuta työtä. (Hakaniemi 2023.) Useimmiten aloittavat pelaajat eivät tienaa e-urheilussa tarpeeksi ilman

suuria turnausvoittoja tai vahvaa seuraajakuntaa oheistoiminnassa kuten striimaamisessa.

Ongelmia muodostuu e-urheilusta saatavien tulojen verottamisessa. Tähän osasyynä on nuori ja kehittyvä laji sekä sitä koskettava verottaminen, mutta e-urheilun verotusta on muutettu johdonmukaisemmaksi vastaamaan urheilun verottamista. Monessa tapauksessa e-urheilijan ongelmaksi muodostuu oikeanlainen vuoden tuloja vastaavan veroprosentin määrittely, sillä e-urheilun tulot ovat useasti vaikeasti ennustettavia sekä epäsäännöllisiä. Tähän ratkaisuna on useiden muutosverokorttien tekeminen tulojen muuttuessa vuoden aikana (Palvaila 2019.) E-urheilun tulojen verottaminen on muodostunut nykyään entistä selkeämmäksi kilpapelajille, ja ongelmatilanteissa ohjeistusta on saanut Verohallinnolta. E-urheilun verotuksen muuttuessa vastaamaan muiden urheilulajien verotusta, tulojen verotus on saatu muutettua selkeämmäksi. Tämän lisäksi silti on mahdollista optimoida omaa verotusta yhtiöiden ja rahastojen kautta (Palvaila 2019).

E-urheilutoiminnasta saatavia tuloja on mahdollista verottaa e-urheilijan ansiotuloina, joihin sovelletaan henkilökohtaista ansiotuloveron prosenttia vuoden tuloja kohti. Lisäksi e-urheilijalle on mahdollista perustaa osakeyhtiö suurempia tuloja varten, jolloin tulot käsitellään yhtiön tuloina ja niihin sovelletaan 20 prosentin suuruista yhteisöveroa. E-urheilijalle on myös mahdollista nostaa yhtiön rahavaroja palkkana tai osinkona yhtiöistä, jolloin niihin sovelletaan ansiotulon veroa sekä osingon verotussäädäntöä. Osingon ollessa alle 150 000 euron suuruista sekä enintään 8 prosenttia osakeyhtiön varoista vähennettynä veloilla, on siitä 75 prosenttia verovapaata. Ehtojen ylittyessä verovapaa osuus osingosta on 25 prosenttia. (Vero 2024.) Jotkin tulot ovat e-urheilijalle täysin verovapaita. Näihin lukeutuvat suurimmaksi osaksi tunnearvoiset pokaalit sekä suurimmitaan 100 euron rahapalkinnot (Kari 2024).

Osakeyhtiöstä maksettavan osingon verotusta kuvaavien Excel-laskelmien perusteella voidaan päätellä, että veroseuraamusten optimoiminen vaatii riittävän suurta nettovarallisuutta. Ilman riittävää nettovarallisuutta tai osingon määrän ollessa liian suuri, nousee todella korkeaksi. Hyvänä nyrkkisääntönä osingon

määrälle on 20 prosenttiyksikön suuruus verrattuna nettovarallisuuteen. Esimerkiksi nettovarallisuuden ollessa 100 000 euron luokkaa, jäivät noin 20 000 euron osingon maksettavat verot yllättävän pieniksi verrattuna tilanteisiin, joissa nettovarallisuutta tai osingon määrää muutettiin. Maksettava osinko usein ylittää 8 prosentin matemaattisen arvon rajan, jolloin veroseuraamukset kasvavat huomattavasti. Tätä on kuitenkin lähes mahdotonta välttää aloittavassa pienivaraisessa yhtiössä ilman suurta nettovarallisuutta. Rajan välttäminen vaatisi noin 480 000 euron nettovarallisuutta yhtiölle. Toisaalta suurten tulojen verottaminen pelkästään ansiotuloina kasvattaa maksettavien verojen määrän huomattavan suureksi tiukan ansioverotuksen seurauksena. Siksi onkin hyödyllisintä verottaa osa tuloista ansiotuloina ja nostaa osinkona tietty määrä yhtiöstä, jolloin maksettavat verot voivat jäädä useita tuhansia euroja pienemmiksi kuin edellä mainituissa tilanteissa. (kuva 6 ja kuva 7.)

Muita vaihtoehtoja e-urheilijalle on kevytyrittäjäyys, jossa vastuu tulojen ennakonpidätyksestä siirretään ulkoiselle taholle (Trust 2024). Omien tulojen verottaminen on e-urheilijoille nykyisin selkeää mutta verotuskohtelun kanssa muodostuu ongelma sen suhteen, tulkintaanko tulot osakeyhtiön tuloiksi vaiko henkilökohtaisiksi tuloiksi. Suurempiin voittorahoihin, jotka verotetaan ansiotuloina, on saanut ohjausta Verohallinnolta (Naukkarinen 2024). Jos tulot kasvavat riittävän suuriksi, on e-urheilijalle verotuksen kannalta edullista perustaa osakeyhtiö, jonka kautta voittotulot voidaan kanavoida. Esimerkiksi vuositienestien ylittäessä 38 400 euroa, on havaittavissa osakeyhtiöosingon vuosipalkkaa vastaavan määrän verojen määrän alittavan ansiotulojen verojen määrän (kuva 6 ja kuva 7). Osingon verotusta määrittää kuitenkin pohjalla oleva yhtiön nettovarallisuus, joten on vaikeaa määrittää tiettyä tilannetta, jolloin tulot ovat kasvaneet riittävän suuriksi osakeyhtiön perustamista varten. Osakeyhtiöstä voidaan myös nostaa palkkaa sekä osinkoja, joihin pätee oma verotuksensa. Useimmiten tulojen kasvaessa on järkevää hyödyntää osakeyhtiön osinkoja yhdessä palkkatulon kanssa, jolloin veroseuraamukset jakautuvat näiden kesken tasaisemmin (Tuovinen 2023.)

Kootusti e-urheilijan on mahdollista verottaa tulonsa täysin ansiotuloina, jolloin niitä käsitellään kuten mitä tahansa progressiivisen verotuksen alaisia

ansiotuloja. Tämän lisäksi on mahdollista hyödyntää osakeyhtiötä, jolloin tulot verotetaan osakeyhtiön yhteisöveron mukaisesti. (Bowa 2024.) Ei ole olemassa tiettyä yhtiömuotoa, joka olisi joka tilanteessa tehokkain vaihtoehto verovaikutusten minimoimiseen, vaan yleensä valinta riippuu tulojen määrästä. Yhtiön, kuten osakeyhtiön tai toiminimen perustaminen sekä hyödyntäminen yhdessä osingon nostamisen sekä palkan kanssa usein mahdollistaa tehokkaimman verovaikutusten minimoimisen. Tämän lisäksi urheilijarahaston käyttäminen vähentää välittömiä verollisia vaikutuksia tuloille ja jakaa ne tasaisemmin usealle vuodelle (Tuovinen 2023).

Nykyisin e-urheilun tulojen verotus on e-urheilijoille yleensä selkeää, mutta esimerkiksi osakeyhtiön toiminnan verotuksellisesta kohtelusta on eri näkemyksiä riippuen tilanteista (Tuovinen 2023). E-urheilussa veronalaista tuloa on kaikki luokun ottamatta suurimmillaan 100 euron suuruisia voittoja, tunnearvoisia palkintoja sekä elinkeinotulon verottamisen mukaisia osuuksia osakeyhtiön osingosta (Laki elinkeinotulon verottamisesta 360/1968). Suurin osa aloittavista e-urheilijoista ei tienaa riittävästi alkutasolla ilman turnausvoittoja tai sponsorisopimuksia, mutta esimerkiksi organisaatioon kuulumisen voi johtaa johdonmukaiseen ja riittävän palkan tienaamiseen (Hakaniemi 2023).

6.2 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyöprosessi lähti liikkeelle järjestelmällisestä suunnitelmasta, joka mahdollisti riittävän ajankäytön, joka johtaisi työn valmistumiseen aikataulun mukaisesti vuoden aikana. Ennen työn alkua vähensin täysipäiväisesti töissä käyntiä, joka salli riittävän ajan jakamisen opinnäytetyön sekä palautumisen välillä. Työtaakka ei näin kasvanut liian suureksi työnteon prosessin aikana, vaikka tietojen hankintaa ja kirjoitusprosessia tapahtui päivittäin alkukesästä loppusyksyyn saakka. Kirjoitusprosessin yhteydessä toteutin taustatietohaastattelun loppukesästä, jonka jälkeen siirryin viimeistelyvaiheeseen syksyn aikana.

Sain toteutettua opinnäytetyön tavoitepäivämäärään mennessä, joten ajankäytön suunnittelu sekä työnteon rytmitys toimivat. Teoriakappaleisiin käytettyjä lähteitä löytyi työhön riittävästi, mutta aiheen ollessa uusi, tuli lähteisiin suuri

osuus englanninkielisiä lähteitä. Asia, jonka tekisin nyt prosessia aloittaessa toisin, olisi itse tekstin tuottamisen aloittaminen aikaisemmin. Vaikka aikataulu toimi tässäkin tekoprosessissa, oma työn edistymisen kuva jäi vähän hämäräksi kaiken teorian ollessa vielä muistiinpanoissa alkukesän ajan, joka johti välttävään stressiin. Opinnäytetyöprosessin aikana olen hyödyntänyt vertaisarviointia lähipiiristä sekä muilta korkeakouluista valmistuneilta opiskelijoilta.

Aihepiirissä itselleni oli mielenkiintoista sen helppo lähestyttävyyys oman harrastuneisuuden puolesta. Lisäksi aiheen ollessa erittäin ajankohtainen se innosti itseäni entistä enemmän tutkimaan syvällisemmin e-urheilun taustaa sekä kasvua, jota on tapahtunut viime vuosina. Aikaisempi kosketuspinta e-urheiluun itselläni oli harrastusmaisen turnauksiin osallistumisen sekä turnausten seurannan puolelta, mutta työtä tehdessä sain laajennettua käsitystäni aiheesta sekä kaikesta, jota kilpailemiseen voi kuulua.

Kirjallisuuskatsausta arvioidessa tärkeimpiin asioihin lukeutuvat aiheelle soveltuvat tutkimuskysymykset sekä niihin vastaaminen työn johtopäätöksissä. Työssä on käytetty tiedollisesti sekä julkaisuajankohdallisesti luotettavia lähteitä, kuten tieteellisiä artikkeleita sekä kirjallisuutta ja haastatteluita liittyen e-urheiluun ja verotukseen. Päädyin opinnäytetyössä samankaltaisiin tuloksiin kuin muissa vastaavissa e-urheilun verotusta koskevissa opinnäytetöissä on päädytty koskien e-urheilun ansaintamalleja sekä tulojen verotusta.

Vaikka muissa e-urheilun verotuksen aiheen opinnäytetöissä pääpainona on ollut haastattelut, ovat johtopäätökset hyvin samankaltaisia omieni kanssa. Nico Malisen päätelmät e-urheilun verotuksen nykyisestä selkeydestä vastaavat omiani erittäin paljon. Lajin verotus on muuttunut selkeämmäksi ja vastaamaan muita lajeja. Lisäksi Malinen toteaa e-urheilun olevan vielä riittämätön tulonlähde monille pelaajille ja itse päädyin kirjallisuuskatsauksessani samaan päätelmään. Usein e-urheilu aloitetaan harrastuksena tai lisäksi sivutyönä on jokin toinen työpaikka. Olen myös samaa mieltä Malisen ajatuksista suurempien rahasummien keskittymisestä kärkipelaajille, joka vaikuttaa myös siihen, että kaikille eivät saa e-urheilusta riittävästi tuloja ainakaan uran alussa. (Malinen 2021.)

Kristian-Mikael Katajisto oli päätenyt omassa opinnäytetyössään hyvin samankaltaisiin johtopäätöksiin liittyen e-urheilun ansaintamalleihin sekä verotuksen mahdollisuuksiin. Meidän molempien opinnäytetöissä esitellään erilaisia ansaintamalleja, jotka liittyvät e-urheiluun sekä e-urheilun oheistoimintaan kuten sponsorien yhteistyö sekä suoratoistaminen. Lisäksi Katajiston työssä painottuu yhtiön perustaminen, jota monet huippupelaajista suosivat. Oma opinnäytetyötä tehdessäni selvitin kuitenkin, että esimerkiksi osakeyhtiön perustaminen vaatii riittävästi varallisuutta perustamisvaiheessa, että perustaminen on järkevää maksettavien verojen kannalta. Kuten minäkin, Katajisto käsittelee myös e-urheilun ennalta-arvaamattomuutta, joka vaikeuttaa henkilökohtaista verottamista tulojen määrän vaihdellessa, jolloin esimerkiksi verokortin tekeminen koko vuodeksi on haastavaa. (Katajisto 2022.)

Kirjallisuuskatsauksen arviointi kiteytyy tarkoituksen määrittelyyn, tutkimuskysymysten soveltuvuuteen, aineistonhakuun ja analysointiin sekä itse tekstiin (Vilka 2023, 3). Arvioinnin kohteisiin kuuluu myös se, miten tutkija saa kytkeytyä materiaalin tutkimuskysymyksiin sekä vastattua kysymyksiin yhdistelemällä tietoa liittyen aiempiin tutkimuksiin, menetelmiin sekä teoriaan (Vilkan 2023, 3 mukaan Cooper). Muita arviointikriteereitä kirjallisuuskatsaukselle voivat olla tutkimuskysymysten selkeys, tiedonlähteiden riittävyys sekä jatkotutkimusehdotusten johdonmukaisuus liittyen saatuihin tuloksiin (Vilkan 2023, 3 mukaan JBI 2020).

6.3 Luotettavuus ja eettisyys

Työ on toteutettu kuvailevan kirjallisuuskatsauksen menetelmää käyttäen. Tavoitteena on kerätä tietoa e-urheilun eri ansaintamallien verottamisesta sekä siitä, miten veroseuraamukset tuloille pystytään optimoimaan. Kuvaileva kirjallisuuskatsaus on saanut kritiikkiä subjektiivisuuden ja sattumanvaraisuuden vuoksi sillä lukijan tulee luottaa kirjallisuuskatsauksen tekijän harkintaan ja lähdekritiikkiin käytettyjen lähteiden tietojen suhteen (Johansson 2007, 4; Kangasniemi ym. 2013, 292).

Tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan hankitun aineiston perusteiden kuvauksen perusteella. Luotettavuudelle tärkeää on aineistonvalinnan tarkoituksen määrittely. Tämän lisäksi koko tutkimuksen ytimenä on tutkimuskysymysten valikointi mahdollisimman täsmällisesti. (Kangasniemi y. 2013, 298; Kääriäinen & Lahtinen 2006, 41.) Tutkimus ja aineiston hankinta ovat toteutettu noudattaen hyvää tieteellistä käytäntöä, jossa korostuvat luotettavuus, rehellisyys, arvostus ja vastuunkanto (Tutkimuseettinen Neuvottelukunta 2024). Myös työhön valittu tutkittava aihe on itseäni kiinnostava oman harrastuneisuuden perusteella.

Työtä varten hankittua aineistoa on käsitelty eettisesti ja huolehdittu lähdekritiikistä miettiessä sopivia lähteitä. Lähteiden laatuun erilaisista uutisartikkeleista ja tieteellisistä tutkimuksista on kiinnitetty erityishuomiota sekä lähteiden ajankoh-taisuus sekä alle 10 vuoden ikä on huomioitu. 10 vuoden raja on valittu välttämään tiedon vanhentuminen etenkin uudistuvassa verotuksessa. Pohjatietoja varten tehdyssä haastattelussa on huomioitu mahdollisuus vastata anonymisti mutta haastateltava halusi vastata omalla nimellä kysymyksiin. Henkilökuvissa käsitellyt e-urheilijat sekä haastateltava henkilö ovat ennestään itselleni tuttuja mutta silti henkilöitä on käsitelty objektiivisesti. Pohjatutkimusta varten olisi voinut haastatella useampaa e-urheilijaa luotettavuuden lisäämiseksi sekä paremman kuvan saamiseksi lajin tulotasoista, mutta pääpaino tutkimuksessa oli kirjallisuudessa.

6.4 Jatkotutkimuskohteita

Opinnäytetyön tutkimukseen on mahdollista kehittää useita jatkotutkimusaiheita. Jatkossa tutkimuksen kohteena voisi olla pohjoismaiden eriäväisyydet e-urheilun tulojen verottamisessa tai laajemmin verotuksen erot Euroopan alueella. Tähän taustasyynä voisi olla yleinen ajatus siitä, että Suomen verotus on muita maita kireämpi, mutta voiko tilanne kääntyä myös toisin päin ja muissa maissa verotus ei ole yhtä kehittynyttä koskien e-urheilun tuloja, joka johtaa väärään käsittelyyn. Verotuksen näkökulmaan toisena jatkotutkimuksena voi olla ulkomailla asuvien suomalaisten e-urheilusta saatavien tulojen verotus ja mahdollisen kaksinkertaisen verotuksen välttäminen nykyisen asuinmaan ja Suomen välillä.

E-urheilun verotuksen ulkopuolelta pelkkään e-urheilun alueeseen keskittyviä jatkotutkimuksia voitaisiin tehdä e-urheilijoiden ajanhallintaan sekä uupumukseen liittyen. Tämä voisi olla ajankohtainen suunta etenkin työuupumuksen ollessa esillä mediassa. Lisäksi e-urheilun harjoittelu ja rutiinit vievät suunnattomasti aikaa, joten tämä voi helposti johtaa uupumiseen, jos ajankäytöstä ja riittävästä vapaa-ajan palautumisesta ei huolehdita.

Lähteet

- Abbadia, J. Mind the Graph. 2023. Mitä eroa: Kvalitatiivinen vs. kvantitatiivinen tutkimus? 27.9.2024
- Accountor. 2022. Osinkovero – Milloin nostaa palkkaa ja osinkoja? <https://www.accountor.com/fi/finland/artikla/osinkovero> 30.9.2024
- Alda09x024. 2023. Nifty Communications LTD. How do eSports Sponsorships work? <https://niftycomms.com/how-do-esports-sponsorships-work/> 16.9.2024
- Assembly. 2024. Tietoa meistä. <https://www.bcg.com/publications/2023/how-esports-will-become-future-of-entertainment> 20.9.2024
- Assembly Galleria 2024. Summer 2024. <https://assembly.galleria.fi/kuvat/ASSEMBLY+SUMMER+2024/SUNNUNTAI/EmmiHalmela-ASMS24-.jpg> 9.10.2024
- Berg, C. 2023. Suomalaisen e-urheilun potentiaalin piti olla valtava, mutta yhtäkkiä todellisuus iski vasten kasvoja – tämä on lajin tila nyt. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/suomalaisen-e-urheilun-potentiaalin-piti-olla-valtava-mutta-yhtakkaa-todellisuus-iski-vasten-kasvoja-tama-on-lajin-tila-nyt/8716092#qs.eqnivn> 5.9.2024
- Bowa. 2020. E-urheilijoiden verotus. <https://urly.fi/3Eum> 15.6.2024
- Burelli, Thomas, Dykukha, Marie & Liu, Haoran 2024. It's official: The Olympic Esports Games will be held in 2025. Here's everything you need to know. <https://theconversation.com/its-official-the-olympic-esports-games-will-be-held-in-2025-heres-everything-you-need-to-know-236267> 18.6.2024
- Daniels, Tom. 2023. Finnish esports organization ENCE reveals profitability in 2022. <https://urly.fi/3Eun> 22.8.2024
- EA Sports 2024. Formula 1 2024 game. <https://www.ea.com/games/f1/f1-24/news/f1-24-patch-notes-v110?isLocalized=true> 11.10.2024
- Elisa Oyj. 2024. Suomen suurin e-urheilutapahtuma Elisa Masters Espoo järjestetään lokakuussa kolmannen kerran. <https://www.epressi.com/tiedotteet/telekommunikaatio/suomen-suurin-e-urheilutapahtuma-elisa-masters-espoo-jarjestetaan-lokakuussa-kolmannen-kerran.html> 24.10.2024
- Ence. 2024a. About us. <https://ence.gg/about-us/> 12.11.2024
- Ence. 2024b. Erik Tammenpää. <https://ence.gg/player/eki/> 25.8.2024
- Esports Earnings. 2024. Joni Törmälä. https://www.esportsearnings.com/players/56736-joni-tormala#google_vignette 27.9.2024
- eUrheilu. 2020. Top 10 e-urheilupelit – missä pelissä jaetaan eniten palkintorahaa? <https://eurheilu.org/top-10-urheilupelit-palkintoraha/> 24.10.2024
- Eurheilu.com. 2024. Paljonko e-urheilijat voivat saada palkkaa? <https://www.eurheilu.com/paljonko-e-urheilijat-voivat-saada-palkkaa/> 31.10.2024
- Gough, C. 2024. Statista: Leading StarCraft II eSports players worldwide 2024, by overall earnings. <https://tinyurl.com/yc38w7da> 31.8.2024
- Hakaniemi, K. 2023. Suomessa on 50–100 e-urheilijaa, jotka elättävät itsensä pelaamalla – ”Maailmanmestarimme ovat tienanneet useita miljoonia euroja”. <https://www.helsinginuutiset.fi/teemat/5764661> 25.9.2024

- Hartikainen, N. 2024a. Kommentti: 23-vuotiaan supertähden lopetuspäätös ker-
too esportsin erikoisesta ongelmasta. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000010700780.html> 2.10.2024
- Hartikainen, N. 2024b. Aleks Virolainen, 27, voitti maailman suurimman Counter Strike-turnauksen – voittopotti yli 450 000 euroa. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000010329711.html> 24.10.2024
- Hood, L. 2024. It's official: The Olympic Esports Games will be held in 2025. <https://theconversation.com/its-official-the-olympic-esports-games-will-be-held-in-2025-heres-everything-you-need-to-know-236267> 16.9.2024
- Idola Motorsport. 2023. Jimmy Broadbent. <https://www.idolamotor-sport.co.uk/jimmy-broadbent> 11.10.2024
- Ikram, A., Kasperovich, P., Matviets, L., Panhans, D. & Schudey A. 2023. BCG. Let the game begin: How Esports is shaping the future of live entertainment. <https://www.bcg.com/publications/2023/how-esports-will-become-future-of-entertainment> 20.9.2024
- Jalonen, H. E-urheilun suosio kasvaa ryminällä. https://www.harrijalonen.fi/fi/blogi/e_urheilun_suosio_kasvaa_ryminalla 18.6.2024
- Johansson, K. 2007. Kirjallisuuskatsaus – Huomio systemaattiseen kirjallisuuskatsaukseen. Turku: University of Turku. 17.10.2024
- Kangasniemi, M., Utriainen, K., Ahonen, S. -M., Pietilä, A. -M., Jääskeläinen, P. & Liikanen, E. 2013. Kuvailtava kirjallisuuskatsaus: eteneminen tutkimuskysymyksestä jäsennettyyn tietoon. 17.10.2024
- Kangasniemi, M. & Pölkki, T. 2016. Aineiston käsittely kirjallisuuskatsauksen ydin. Turun yliopisto, Hoitotieteen laitoksen julkaisuja. 15.8.2024
- Karelia-ammattikorkeakoulu. 2024 Karelian opinnäytetyön ohje: Hyvä tieteellinen käytäntö <https://libguides.karelia.fi/c.php?g=679019&p=4841504> 15.8.2024
- Kraneis, S. & Rantala, K. (2018). Kaikki e-urheilusta. Helsinki: Urheilumuseo
- Kunnela, A. 2023. Opinnäytetyön ohjaus: 8 Kirjallisuuskatsaukset. <https://help.jamk.fi/opinnaytetyon-ohjaus/fi/kirjallisuuskatsaukset/> 15.8.2024
- Laki elinkeinotulon verottamisesta 360/1968. 25.9.2024
- Laki varojen arvostamisesta verotuksessa 1142/2005. 11.10.2024
- Lashchenko, B. 2023. Nämä e-urheilun tiimit ovat sponsoroitu kasinoiden toimesta. https://fi.egamersworld.com/blog/Nama-e-urheilun-tiimit-ovat-sponsoroitu-kasinoiden-toimesta-A7Ds_Mx5ui 29.8.2024
- Liquipedia. 2024. Tino Naukkarinen. https://liquipedia.net/simracing/Tino_Naukkarinen
- Naukkarinen, T. 2024. E-urheilija. Discord-puheluhaastattelu 10.9.2024
- NHL. 2024. Erik ”Eki” Tammenpäästä NHL 24-pelin Euroopan mestari. <https://www.nhl.com/fi/news/tammenpaasta-jalleen-euroopan-mestari> 25.8.2024
- Norja, R. 2022. Osakeyhtiön verosuunnittelu – näin sinulle jää eniten rahaa kätehen. <https://www.ukko.fi/yrittajyysskoulu/osakeyhtion-verosuunnittelun-sinulle-jaa-eniten-rahaa-kateen/> 30.9.2024
- Nyrhinen, M. 2018. Suomalaispelaaja jyräsi NHL-videopelin mestariksi Las Vegasissa! <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/suomalaispelaaja-jyrasi-nhl-videopelin-mestariksi-las-vegasissa-nhl-pamppu-luovutti-50-tonnin-voittoshekin/6956150#gs.dvke7v> 25.8.2024

- Op. 2024. Yritysmuodot vertailussa – Miten valita yritykselle paras yhtiömuoto? <https://urly.fi/3FdR> 14.11.2024
- Osakeyhtiölaki 624/2006. 26.9.2024
- Palvaila, J. 2019. E-urheilun kova palkkiotaso havahdutti pelaajat verosuunniteluun – osa on jo ryhtynyt yrittäjiksi: ”E-urheilun verotus on kuin villi länsi”. <https://yle.fi/a/3-11049913> 14.6.2024
- Partanen, T. 2022. Assembly: Änärikuninkaalle kova tunnustus – Erik ”EKI” Tammenpää on vuoden 2021 kilpapelaja. <https://assembly.org/articles/anarikuninkaalle-kova-tunnustus-erik-eki-tammenpaa-on-vuoden-2021> 31.8.2024
- Pelaajat. 2020. Keitä ovat menestyneimmät suomalaiset e-urheilijat. <https://pelaajat.com/esports/keita-ovat-menestyneimmat-suomalaiset-e-urheilijat> 31.8.2024
- Pelikaista. 2022a. eSports – parhaat alustat striimata omaa pelaamista. <https://www.pelikaista.fi/artikkeli/parhaat-alustat-striimata-omaa-pelaamista/> 30.10.2024
- Pelikaista. 2022b. Miten tienata striimaamisella? Tässä vinkit aloittelijalle. <https://www.pelikaista.fi/artikkeli/miten-tienata-striimaamisella-tassa-vinkit-aloittelijalle/> 2.10.2024
- Ready Team One. 2024. The Future of Esports <https://readyteamone.com/the-future-of-esports/> 24.9.2024
- Rosbäck, G. 2020. E-urheilijoita tulokärjessä, pelaajien verotuksessa vielä avoimia kysymyksiä. <https://www.taloustaito.fi/Vero/e-urheilijoita-tulokarjessa-pelaajien-verotuksessa-viela-avoimia-kysymyksia/#c3d5411a> 17.7.2024
- Rummukainen, A. 2020. Paljonko pelaamisella tienaa ja missä pelissä? Lue 9 vastausta. <https://yle.fi/a/3-11481864#:~:text=Maaill-malla%20e%2Durheilun%20liikevaihdoksi%20on,minimi-palkka%20on%20noin%202000%20euroa>. 6.9.2024
- Rönkä, O. 2018. E-Urheilun käsikirja. Helsinki: Otava 25.5.2024
- Salminen. 2023. Mikä kirjallisuuskatsaus. <https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/15470/978-952-395-081-8%20%28PDF%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y> 4.10.2024
- Schonauer, K. 2024. Shikenso. The evolution of Esports Sponsorships. <https://shikenso.com/blog/the-evolution-of-esports-sponsorships> 16.9.2024
- SEUL. 2019a. Mitä on e-urheilu? MOBA, areenapelit. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/moba-areenapelit/> 22.8.2024
- SEUL. 2019b. Mitä on e-urheilu? FPS, räiskintäpelit. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/fps-raiskintapelit/> 22.8.2024
- SEUL. 2024a. Ammattipelaaminen. <https://seul.fi/e-urheilu/ammattipelaaminen/> 22.8.2024
- SEUL. 2024b. Tapahtumat. <https://seul.fi/e-urheilu/tapahtumat/> 29.8.2024
- Terveystietotärpit. 2024. Tutkimusprosessi. <https://xn--terveystietotrpit-2qb.fi/tutkimusprosessi/> 3.10.2024
- Tilastokeskus. 2024. Palkka- ja palkkiotulojen mediaani 3 199 euroa helmikuussa. <https://shorturl.at/oDZrW> 12.10.2024
- Truster. 2024 Mitä kevytyrittäjyys tarkoittaa? <https://www.truster.com/blogi/mita-kevytyrittajyys-tarkoittaa> 22.8.2024
- Tuloverolaki 1535/1992. 24.9.2024

- Tuovinen, N. 2023. E-urheilusta saatujen tulojen verotus. <https://www.fiscalles.fi/veroblogi/e-urheilusta-saatujen-tulojen-verotus> 4.6.2024
- Tutkimuseettinen Neuvottelukunta TENK. 2024. Hyvä tieteellinen käytäntö (HTK). <https://tenk.fi/fi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk> 17.10.2024
- Vaittinen, H. 2021. Miikka keskeytti lukion ja alkoi pelaamaan ammatikseen – e-urheilu on jo suosittumpaa kuin baseball, mutta ennakkoluulot vaivaavat alaa. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/miikka-keskeytti-lukion-ja-alkoi-pelaamaan-ammatikseen-e-urheilu-on-jo-suositumpaa-kuin-baseball-mutta-ennakkoluulot-vaivaavat-alaa/8130150#gs.h5044x> 24.10.2024
- Vero. 2017. Pääomatulon veroprosentti. <https://www.vero.fi/henkiloasiakkaat/verokortti-ja-veroilmoitus/tulot/paaomatulot/> 11.11.2024
- Vero. 2023. Ansiotulot, valtion tuloveroasteikko 2024. <https://www.vero.fi/henkiloasiakkaat/verokortti-ja-veroilmoitus/tulot/ansiotulot/> 12.10.2024
- Vero. 2024. Osingot listaamattomasta yhtiöstä. <https://www.vero.fi/henkiloasiakkaat/omaisuus/sijoitukset/osingot/osingot-listaamattomasta-yhtiosta/> 11.11.2024
- Veronmaksajat. 2024a. Palkkakuitti 2024. <https://www.veronmaksajat.fi/tutkimus-ja-tilastot/tuloverot/palkkakuitti/#5bdaac90> 11.11.2024
- Veronmaksajat. 2024b. Mitä ansiotulot ovat? <https://www.veronmaksajat.fi/neuvot/henkiloverotus/tyo-elake-ja-etuudet/ansiotulojen-verot-ja-maksut/mita-ansiotulot-ovat/#5bdaac90> 11.11.2024
- Vilka, H. 2023. Kirjallisuuskatsaus metodina, opinnäytetyön osana ja tekstilajina. Helsinki: Art House. Ellibs-ekirjat. 15.8.2024
- Virta, I. 2017. Luulitko Twitchiä pelisivustoksi? Olet saattanut missata todella paljon. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005499864.html> 30.10.2024
- Visa Cash App RB. 2023. Joni Törmälä. <https://www.visacashapprb.com/en/athlete/joni-tormala/> 31.8.2024
- Yritystulkki. 2024. Osingonmaksu. <https://yritystulkki.fi/fi/alue/kinno/toimiva-yrittaja/verotus/osingonmaksu/> 11.11.2024

Haastattelukysymykset

Millaisia eri tuloluokkia on Formula 1-pelissä järjestettävässä e-urheilukilpailussa?

Ovatko palkat kilpailukohtaisia?

Saako kilpailuissa suuremman voittopotin kuljettajien mestaruudesta vai tiimimestaruudesta?

Törmäsitkö epäselvyyksiin tai ongelmiin verotuksessa?

Tarjottiinko e-urheiluorganisaatiosta ohjausta tulojen verottamiseen?

Perustitko yhtiötä e-urheilukilpailuista saatavia tuloja varten?

Hyödynsitkö urheilijarahastoa omiin tuloihin?

Suositteliko oma e-urheiluorganisaatio sisällöntuottamista turnauksien lisäksi?

