

Tämä artikkeli on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne.

Viite

Haasio, A. 2019. Urheilua bittiavaruudessa ja pururadallakin. Kaleva 30.4.2019, 32.



SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

www.seamk.fi

verkkolehti.seamk.fi

Urheilua bittiavaruudessa ja pururadallakin

Nuoret nörtit istuvat päivästä toiseen tietokoneidensa ja konsoloidensa äärellä. Hiirikäsi käy ja katse kiinnittyy ruutuun.

Koneella taistellaan, taktikoidaan ja luodaan strategioita. Ajatukset keskittyvät peliin ja niiden maailma imaisee otteeseensa helposti. Turhuutta ja jopa vaarallista ja riippuvuutta aiheuttava ajankulua vai mitä? Tietokonepelien pelaamiselle on helppo tuhahtaa ja ajatella, että sillä ei ole mitään tekemistä oikean urheilun kanssa. Eihän siinä edes tule hiki!

Moni muikin arvostettu urheilulaji vaatii paljon harrastajalta, vaikka hikipisarat eivät lennä. Esimerkiksi ammunta tai jousiammunta ovat olympialajeja, joita arvostetaan taitoa vaativina urheilumuotoina.

Monille pelien parissa viihtyville ihmisille kyse on hauskaista vapaa-ajan vietotavasta, mutta yhä useammin pelaaminen on paitsi ajankulua, myös vakavasti otettavaa kilpaurheilua. Tuo koneen äärellä viihtyvä nörtti saattaa parhaassa tapauksessa olla kansainvälisen tason kilpaurheilija, jolta vaaditaan monia samoja ominaisuuksia kuin perinteistä kilpaurheilua harrastavalta nuorelta.

Elektroninen kilpaurheilu eli esports vaatii kurinalaisuutta ja hyvää henkistä ja fyysistä jaksamista. Turnauksissa menestyminen edellyttää hyvää kuntopohjaa ja henkistä kanttia, jota ammattilaiset kehittävät aivan samalla tavoin kuin perinteisiä urheilulajeja harrastavat.

YLÄKERTA

ARI HAASIO
Ari.Haasio@seamr.fi



"Esports on huipputasolla ammattilaisurheilua, jonka palkintosummat ovat jopa miljoonia dollareita."

Mielikuva pizzaa ahmivasta, ylipainoisesta ja aknesta kärsivästä teinistä ei istu menestyvään e-urheilijaan. Suomalaistutkijat Tuomas Kari ja Veli-Matti Karhulahi selvittivät e-urheilun huippujen harjoittelua ja ennen muuta sen fyysistä puolta.

Menestyvät e-urheilijat ovat liikunnallisesti aktiivisia, ja tutkimuksen mukaan he noudattavat harjoitusohjelmia ja käyttävät päivittäisestä harjoitusajastaan tunnin verran liikuntaan ja keskimäärin 4,5 tuntia lajiharjoitteluun tietokoneen ääressä.

Käsitys e-urheilijoiden heikosta kunnosta on myytti, joka ei pidä paikkaansa. Punttisali ja pururata kuuluvat myös menestyneim-

pien esportsin huippujen harjoitusohjelmaan.

Aktiivisesti pelaavia nuoria kannattaakin ohjata mukaan eri puolilla maata järjestettävään seuratoimintaan. Myös pelimenestykseen liittyvä hyvä fyysinen kunto on hyvä tuoda esiin, kun nuorten kanssa jutellaan peliharrastuksesta. Huippupelaaja on myös fyysisesti hyvässä kunnossa oleva huippu-urheilija.

Esport on yksi maailman seuratuimmista urheilulajeista. Tutkimusten mukaan sitä seuraa yli 400 miljoonaa ihmistä ympäri maailmaa. Etenkin nuoret aikuiset seuraavat esportia runsaasti. Tutkimusten mukaan se on suosituin urheilumuoto 18-29-vuotiaiden keskuudessa heti jääkiekon jälkeen.

Siksi on helppo ymmärtää, että monet kotimaiset suurseurat ovat ottaneet elektronisen urheilun lajivalikoimaansa, esimerkiksi mainittakoon HIFK:n esportsiin erikostunut helsinkiläinen Reds ja Seinäjoen jalkapallokerhon esports-joukkue.

Tavallinen harrastaja ja maailmanluokan kilpapelaja pelaavat samoja pelejä: tutut vihdepelit, kuten League of Legends, Fortnite ja Counter Strike ovat myös suosituja kilpapelejä, joissa kamppailaan niin verkon välityksellä kuin eri puolilla maailmaa järjestettävissä turnauksissa.

Esports on huipputasolla ammattilaisurheilua, jonka palkintosummat ovat jopa miljoonia dollareita. Vuonna 2018 kansainvälisissä turnauksissa jaettiin palkintorahoja kaikkiaan 148 miljoonan dollarin edestä. Suomalaiset ovat menestyneet erin-

omaisesti eri turnauksissa, ja vuonna 2018 eniten esports-palkintorahoja keräsi suomalainen Jesse "JerrAx" Vainikka, jonka pankkitili kasvoi peräti 2,3 miljoonalla dollarilla.

Liikunta-alan koulutuksessa on Suomessa pitkät perinteet. Nyt myös esport-ammattilaiset ja seläläiseksi tähtäävät voivat opiskella pelaamista päätoimisesti. Useissa suomalaisissa ammattioppilaitoksissa on perustettu elektroniseen urheiluun keskittyneitä linjoja, joilla harjoitellaan pelaamista, kohdennetaan fyysistä kuntoa ja annetaan ammattipelaajan uran kannalta keskeisiä valmiuksia.

Esimerkiksi Helsingin Evankelinen Opisto ja Järviseuuden ammatti-instituutti ovat perustaneet omat, esportsiin keskittyneet koulutuslinjansa. Kajaanin ammattikorkeakoulussa voi opiskella liiketaloutta esports-painotuksella.

Ajatus ammattipelaajan urasta ei enää ole vain teinin utopistinen haave. Jopa koulutusjärjestelmämme tukee sitä ja tarjoaa mahdollisuuden kehittyä pelaamisen ammattilaiseksi. Se on osoitus siitä, että elektroniset pelit ja pelaaminen on ymmärretty merkittäväksi kulttuuriseksi muodoksi, viihteeksi ja urheiluksi, jonka merkitys kasvaa koko ajan.

Kymmenen vuoden kuluttua yhä useampi keski-ikäinen on esportsin harrastaja joko itse pelaamalla tai alan ammattilaisten otteita televisiosta ja netistä seuraamalla. Ari Haasio on yliopettaja Seinäjoen ammattikorkeakoulussa ja filosofian tohtori.