

Opinnäytetyö (AMK)

Liiketalouden koulutusohjelma

2019

Tommi Koskinen

E-URHEILU URHEILUORGANISAATIOIDEN TOIMINNASSA

– miksi ja miten urheiluorganisaatiot ovat lähteneet
mukaan elektroniseen urheiluun?

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Liiketalouden koulutusohjelma

2019 | 35 sivua, 2 liitesivua

Tommi Koskinen

E-URHEILU URHEILUORGANISAATIOIDEN TOIMINNASSA

- miksi ja miten urheiluorganisaatiot ovat lähteneet mukaan elektroniseen urheiluun

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, miksi ja miten urheiluorganisaatiot ovat lähteneet mukaan elektroniseen urheiluun, eli e-urheiluun. E-urheilu on kasvanut 2010-luvulla räjähdysmäisesti, josta erilaiset tahot ovat halunneet ilmiön kasvaessa saada siivunsa. Tässä opinnäytetyössä esitetään, mitkä tekijät ovat houkutteleet urheiluorganisaatiot mukaan e-urheilubisnekseen ja mitkä ovat ne tavat, joilla toimintaan on lähdetty.

Tutkimus toteutettiin kvalitatiivisena tutkimuksena. Työn toteutuksessa käytettiin jo olemassa olevaa kirjoitettua tutkimustietoa ja haastateltiin kuutta suomalaista urheiluorganisaatioita, jotka ovat lähteneet e-urheiluun toimintaan mukaan. Haastattelut toteutettiin puhelinhaastatteluina, joissa keskityttiin erityisesti seurojen motiiveihin, toimintatapoihin ja tavoitteisiin.

Tutkimuksessa selvisi, että tärkeimmäksi syyksi urheiluorganisaatioilla e-urheiluun lähtemiseksi on ollut uusien kohderyhmien tavoittaminen, etenkin nuoremman sukupolven. E-urheilun kasvun myötä urheiluorganisaatiot ovat halunneet myös olla ajan hengessä mukana ja myös olla mukana vaikuttamassa e-urheilun tietoisuuden kasvuun. Organisaatioissa lisäksi tiedostetaan, että opittavaa on ja e-urheilu nähdään pitkäkestoisena projektina.

ASIASANAT:

e-urheilu, esports, urheiluorganisaatio, eSports, elektroninen urheilu

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Bachelor of Business Administration

2019 | 35 pages, 2 pages in appendices

Tommi Koskinen

E-SPORTS IN THE ACTIVITIES OF SPORTS ORGANIZATIONS

-why and how did sports organizations join in electronic sports?

The purpose of this thesis was to find out why and how sports organizations have been involved in electronic sports, ie esports. Esports has exploded in the 2010s, with the desire of different parties to grow as the phenomenon grows. This thesis shows which factors have attracted sports organizations to participate in esports business and what are the ways to get it started.

The research was carried out as a qualitative study. Existing written research data was used in the implementation of the work and six Finnish sports organizations that have been involved in esports activities were interviewed. Interviews were conducted as telephone interviews focusing on club motives, practices and goals.

The study revealed that one of the most important reason for sports organizations to start esports has been reaching new target groups, especially the younger generation. With the growth of e-sports, sports organizations have also wanted to be involved in the spirit of time and to contribute to the growth of esports awareness. Organizations are also aware of the need to learn and see esports as a long-term project.

KEYWORDS:

esports, sports organization, eSports, e-sports, electronic sports

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 E-URHEILU	7
2.1 Digitalisaatio ja pelaaminen	7
2.2 Mitä on e-urheilu?	7
2.3 Historia	8
2.4 E-urheilu tänään	9
2.5 Yritykset sijoittavat e-urheiluun	11
2.6 E-urheilun tulevaisuus	11
3 E-URHEILU URHEILUN KENTÄSSÄ	14
4 E-URHEILU URHEILUORGANISAATIOISSA	18
4.1 Urheiluorganisaatioiden e-urheilutoiminta	20
4.1.1 Joukkueet	20
4.1.2 Liigat	21
4.2 E-urheilu suomalaisissa urheiluorganisaatioissa	22
4.3 CASE: FC Kööpenhamina	23
5 HAASTATTELUT	25
5.1 Pelicans	25
5.2 Porin Ässät	26
5.3 Hercules JS	27
5.4 Tampereen Classic	28
5.5 Helsingin IFK	29
5.6 SJK	29
6 YHTEENVETO JA POHDINTA	31
LÄHTEET	33

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

Liite 2. Haastateltavat

KUVIOT

Kuvio 1. E-urheilun talouskasvu (Cooke 2017)	9
Kuvio 2. Palkintosummien kehitys (Lecourt 2018)	18
Kuvio 3. E-urheilun rahapalkinnot vs urheilu (Businessinsider 2018)	19
Kuvio 4. Venn diagrammi (Oh 2018)	21

1 JOHDANTO

E-urheilu on kasvanut 2010-luvulla räjähdysmäisesti, josta erilaiset tahot ovat halunneet ilmiön kasvaessa saada siivunsa. Toimintaan ovat sijoittaneet niin suuret kansalliset yritykset, yksityiset sijoittajat kuin urheiluorganisaatiotkin. E-urheilu on kasvanut etenkin nuorten keskuudessa yhdeksi seuratuimmista lajeista, mikä tarjoaa loistavan kanavan uusien kohderyhmien tavoittamiseen. Lajin kasvaessa, ovat myös e-urheilussa liikkuvat rahasummat nousseet valtaviin summiin.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, miksi ja miten urheiluorganisaatiot ovat lähteneet mukaan elektroniseen urheiluun, eli e-urheiluun. Tässä opinnäytetyössä esitetään, mitkä tekijät ovat houkutelleet urheiluorganisaatiot mukaan e-urheilubisnekseen ja mitkä ovat ne tavat, joilla toimintaan on lähdetty.

Työn toteutuksessa haastateltiin kuutta suomalaista urheiluorganisaatioita, jotka ovat lähteneet mukaan e-urheilutoimintaan. Haastattelut toteutettiin puhelinhaastatteluina, jossa kysymykset keskittyivät organisaatioiden motiiveihin, toimintatapoihin ja tavoitteisiin. Työn teossa hyödynnettiin myös jo olemassa olevaa kirjoitettua materiaalia.

Työssä tehtävät johtopäätökset keskittyvät pääasiallisesti suomalaisiin urheiluorganisaatioihin. Suomalaiset urheiluorganisaatiot ovat kooltaan ja markkina-alueeltaan huomattavasti pienempiä toimijoita verrattaessa suurempiin kansainvälisiin organisaatioihin, jolloin motiivit, toimintatavat ja tavoitteet eivät ole täysin verrattavissa.

Haasteita opinnäytetyön tekoon toivat tieteellisen kirjoitetun materiaalin niukkuus. Työssä toteutetut haastattelut on tehty suomalaisille organisaatioille, jolloin vastausten perusteella tehtävät johtopäätökset eivät ole yleistettävissä globaalisti.

2 E-URHEILU

2.1 Digitalisaatio ja pelaaminen

Digitaalisella pelaamisella viitataan kaikkeen pelilliseen toimintaan, jota voidaan toteuttaa tietokoneen, television, pelikonsolin tai puhelimen avulla (Suominen 2009, 1–15). Digitaalisten pelien pelaaminen on kasvanut merkittävästi viimeisen vuosikymmenen aikana, ja sen voidaan sanoa olevan merkittävä osa tämän päivän kulttuuria ja yhteiskuntaa. Pelejä ja pelillisyyttä valjastetaan yhä useammin niin opetuksen, liikunnan kuin taiteenkin käyttöön.

Nykymuotoisen peliteollisuuden koetaan syntyneen 1970-luvun alussa, joka kasvoi kohti isoja teollisuuden aloja 1980-luvulla. Suomessa ensimmäisiä pelialan yrityksiä perustettiin 1990-luvun alussa. Näiden yritysten juuret ovat pitkälti 1980-luvun kotitietokoneiden käyttäjissä. Liiketoimialana maailmanlaajuinen peliteollisuus on kasvanut miljardien bisnekseksi ja ala kasvaa tällä hetkellä noin 40% vuosivauhtia. (Harviainen 2013, 15).

2.2 Mitä on e-urheilu?

Elektroniseksi urheiluksi määritellään kilpailullinen videopelaaminen, jossa hyödynnetään tietoteknisiä laitteita, kuten tietokonetta tai pelikonsolia. Elektronisesta urheilusta esiintyviä lyhenteitä ovat esimerkiksi e-urheilu ja esports, joista jälkimmäisestä on erilaisia muotoja kuten eSports tai e-sports. Nimi esports tulee sanasta electronic sports (suom. elektronien urheilu). Vuonna 2017 maailman johtavia uutistoimistoja oleva Associated Press päätti ottaa lajin viralliseksi nimeksi käyttöön esports. (Cooke 2017). Tässä opinnäytetyössä käytetään selvyden vuoksi suomalaista muotoa, eli e-urheilua.

Toisin kuin saatetaan luulla, elektronista urheilua eli e-urheilua voi harrastaa kuka tahansa tietoteknistä pelilaitetta käyttävä. Kilpapelamisesta puhutaan, kun pelaajat pelaavat joko itseään, toisiaan tai pelin luomaa haastetta vastaan kilpailullisessa tilanteessa. E-urheilu itsessään jakautuu useampiin pelattaviin alalajeihin, joita voi pelata yksin, parina tai joukkueena, riippuen pelistä ja pelimuodosta. Yleisimmin pelattavia alalajeja eli genrejä ovat FPS (eng. FPS first person shooter, ensimmäisen persoonan toimintapelit), MOBA (eng. Multiplayer Online Battle Arenapelit) ja RTS (eng. real-time strategy, reaaliaikaiset strategiapelit). (SEUL 2019a.)

2.3 Historia

Digitaalisen pelaamisen ensisysäyksen voidaan kärjistetysti sanoa alkaneen 1958 yhdysvaltalaisen fyysikon William Higinbothamin kehitettyä oskilloskoopille Tennis for Two pelin, joka oli tarkoitettu silloisen ydintutkimuslaboratorion työntekijöiden viihdytykseen. Vaikka peli oli hyvin alkeellinen, se tarjosi mahdollisuuden kahden pelaajan reaaliaikaiseen pelaamiseen ja herätti ajatuksen teknisten laitteiden käytöstä muuhunkin kuin työasioihin. Vuonna 1962 MIT:n tutkijat kehittävät uuden sukupolven pelin nimeltä Spacewar, jonka käyttö levisi sadoille tuhansille pelaajille erityisesti oppilaitoksissa, joissa oli tietokoneita käytössä. Tiedettävästi Spacewarista pidettiin myös ensimmäiset teknisillä laitteilla pidettävät viralliset turnaukset, joista tunnetuin oli vuonna 1972 Stanfordin yliopistossa pidetty The Intergalactic Spacewar Olympics, jota pidetään yleisesti ensimmäisenä e-urheilutapahtumana. Syynä tähän pidetään Stewart Brandin tapahtumasta kirjoittamaa reportaasia Rolling Stone lehteen, jossa hän pohti, kuinka teknologia ja pelit tulevat tulevaisuudessa muuttamaan yhteiskuntaa. (Rantala 2018, 10-12.)

Tietokoneiden kehittyessä nopeaa vauhtia syntyi uusia pelejä ja tapoja niiden pelaamiseen. Peliautomaatit lisääntyivät ja pelaaminen siirtyi oppilaitoksista kahviloihin ja pelisaleihin. Suureksi hitiksi nousi 70-luvulla ilmestynyt Pong-peliautomaatti, joka oli kuin Tennis for Two, mutta kuvatuna ylhäältä. Samoihin aikoihin ilmestyi myös ensimmäinen kotikäyttöön soveltuva pelikonsoli, The Magnavox Odyssey. 1970-luvulla syntyi myös ensimmäiset FPS-pelit, joten kyseinen vuosikymmen on ollut e-urheilun kehityksen kannalta erittäin merkittävä. (Rantala 2018, 10-12.)

1980-luku oli peliautomaattien kulta-aikaa, samalla kun myös konsolipelaaminen kasvoi. 80-luvulla otettiin ensimmäisiä askelia kohti kilpapelaamista, kun pelaajien pelisuorituksia alettiin listata ylös ja turnausten suosio kasvoi. Atarin järjestämässä Space Invadersin mestaruustapahtumassa oli jo vuonna 1980 yli 10 000 pelaajaa eri puolilta USA:ta. (Rantala 2018, 12.) Pelialan yritysten, kuten Nintendon alettua järjestämään turnauksia ja kiljoja 1990-luvun alussa, muuttui kilpapelaaminen kaupallisemmaksi. Yksilö- ja joukkuepelien kehittyminen 1990-luvulla, sekä internetin luoma mahdollisuus pelata interaktiivisesti muita vastaan laajensivat e-urheilun pelimahdollisuuksia. Ensimmäiset globaalit internetiä hyödyntävät e-urheiluturnaukset järjestettiin 1990-luvun lopulla. Vuonna 1997 järjestettiin Microsoftin sponsoroima Red Annihilation Quake-turnaus, jota pidetään maailman ensimmäisenä nykymuotoisena e-urheiluturnauksena. 2000-luku näki e-urheilun kasvavan entisestään pelien ja pelialustojen kehittyessä. E-urheilutapahtumien

osallistujamäärien kasvu ja lajin suosion kasvaminen mahdollistivat turnausten palkintopottien suurentumisen sekä peliorganisaatioiden maksamien palkkojen kasvun. Summien kasvaessa, pelaajilla oli ensimmäistä kertaa mahdollisuus elättää itsensä pelaamisella. (SEUL 2019a.)

2.4 E-urheilu tänään

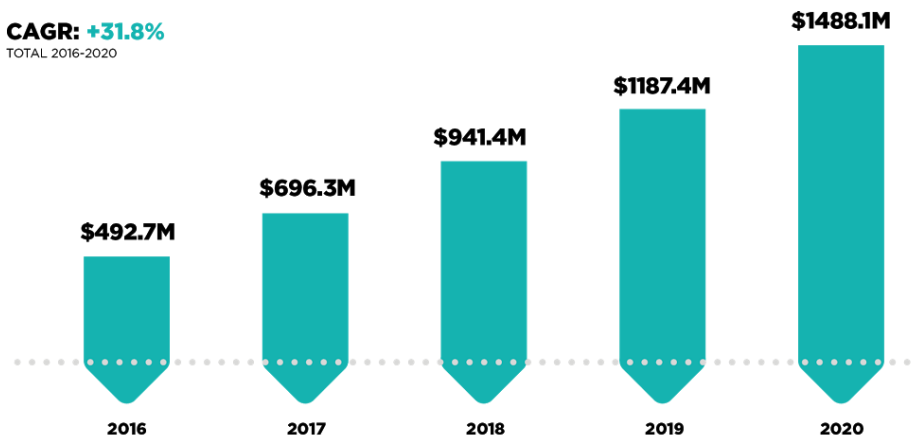
E-urheilun suosion kasvu on ollut räjähdysmäistä koko 2010-luvun. Analytiikkayhtiö Newzoo on arvioinut vuoden 2018 markkinaraportissaan globaalin e-urheilun arvon olevan 905,6 miljoonaa euroa. Nykyisellä vauhdilla arvon oletetaan saavuttavan vuonna 2020 1,4 miljardin dollarin rajan. Saman raportin mukaan vuonna 2019 e-urheilua seuraa 380 miljoonaa ihmistä. Näistä noin 165 miljoonaa on vannoutuneita e-urheilun harrastajia ja seuraajia ja 215 miljoonaa satunnaisia seuraajia. (Newzoo 2018.)

ESPORTS REVENUE GROWTH

GLOBAL | 2016-2020

● TOTAL ESPORTS REVENUES

CAGR: +31.8%
TOTAL 2016-2020



Kuvio 1. E-urheilun talouskasvu (Cooke 2017)

Kuten kuviossa 1 voidaan huomata, e-urheilun arvo on noussut merkittävästi vuosi vuodelta 2010-luvulla.

Yleisimpiä syitä e-urheilun räjähdysmäiseen kasvuun haetaan teknologian kehittymisestä, kaupallisuudesta ja e-urheilusta itsestään. Teknologian kehittyminen ja verkkoinfrastruktuurin parantuminen ovat luoneet mahdollisuuden sille, että yhä suurempi

joukko pystyy harrastamaan pelaamista. Internet-peittoalueen laajentamisen ja sovel-lusalueen moninaisuuden vuoksi pelien pelaaminen ei rajoitu paikkaan tai aikaan.

E-urheilu on lajina erittäin joustava, jossa ei tarvitse edes poistua kotoa pelataksaan. Tämä vain tekee siitä entistä kutsuvampaa. Pelit ovat yhä ainutlaatuisempia ja voimak-kaampia, mikä houkuttelee yhä suurempaa yleisöä. (Esports-news.co.uk 2017.)

Suomalaisen Finnish Esports Leaguen (FEL) yhteysjohtaja Matti Kailannon mukaan myös e-urheilun harrastamisen helppous ja myös edullisuus ovat merkittäviä tekijöitä e-urheilun suosion kasvuun. ”Pelaaminen ja digitalisaatio ovat niin lähellä, minkä takia laji on kasvanut räjähdysmäisesti. Tietokoneet ja kännykät löytyvät jo kotoa”

Verrattaessa muihin urheiluharrastuksiin, harrastepelaaminen tulee helposti huomatta-vasti edullisemmaksi. Kailanto kertoo, että hyvän pelikoneen voi saada 500 eurolla, kun esimerkiksi jääkiekon kausimaksut voivat olla tuhansia euroja. Kailanto toki huomauttaa, että e-urheilun huipulle mentäessä tietokoneidenkin hinnat nousevat merkittävästi. (Laine 2018.)

E-urheilun seuraamiselle internet on merkittävin lähde. Viihteen kuluttaminen on siirtynyt viimeisen vuosikymmenen aikana yhä enemmän televisiosta verkkoon varsinkin nuorten kuluttajien kohdalla (YLE 2010). Merkittävimmissä osassa e-urheilun seuraamista ovat suoratoistopalvelut, joiden kautta esimerkiksi pelaajat voivat lähettää materiaalia omasta tai toisten pelaamisesta. Puhutaan striimauksesta, joka tarkoittaa äänen tai kuvan tois-tamista suoraan sitä tarjoavalle palvelulle (Afterdawn 2019). Striimaus suoratoistopalve-luissa mahdollistaa aktiivisen kanssakäymisen katsojien kanssa, mikä ennestään lisää houkuttelevuutta videoihin. E-urheilun kannalta merkittävin sivusto lajin seuraamiseen on ehdottomasti vuonna 2011 perustettu Twitch, joka tarjoaa reaaliaikaisesti videomate-riaalia muiden pelaamisesta, toimien käytännössä e-urheilun omana kanavana. Myös YouTuben merkitys pelivideoiden esittäjänä on merkittävä ja juuri pelivideot ovat jatku-vasti palvelun katsotuihin videoita. (Rantala 2018, 21-22.)

E-urheilun suosion kasvun myötä lajin näkyvyys on laajentunut myös televisioon. Vaikka nuorempi sukupolvi on siirtänyt viihteen seurannan yhä enemmän verkkoon, on televisio-lla edelleen merkittävä rooli viihteen tarjoajana, joka tavoittaa edelleen miljoonia katso-jia. Perinteinen yhdysvaltalainen urheilukanava ESPN televisioi vuonna 2014 League of Legendsin mestaruusturnauksen, joka tavoitti peräti 27 miljoonaa katsojaa. Kun verra-taan siihen, että saman vuoden ratkaisevaa NBA-finaalia katsoi 18 miljoona silmäparia, saa käsityksen e-urheilun suosion mittavuudesta, varsinkin, kun ottaa huomioon, että

NBA on maailman kolmanneksi suosituimman lajin merkittävin liiga. (Rantala 2018, 22), (Das 2019). Suomessa Yleisradio on ottanut merkittävän rooliin e-urheilun näkyvyydestä Suomesta sen lisättyä e-urheilun television urheilulähetyksiinsä ja pitämällä suhteellisen laajaa e-urheilun teemasivustoa verkkopalvelussaan. Vaikka katsojamäärät eivät vielä yllä perinteisten urheilun arvokisojen katselumääriin, on silti huomattavissa merkittävää kasvua. (Jalonen 2017, 93-95.)

2.5 Yritykset sijoittavat e-urheiluun

E-urheiluun on kasvanut maailmanlaajuinen trendi, jonka maailman suurimmat yritykset ja brändit ovat huomioineet. Newzoon vuoden 2017 raportissa 76 % e-urheilun aktiivisista katsojista Yhdysvalloissa kertoo, että lajin seuraaminen vie jopa tunteja heidän päivittäisestä urheilun katselustaan (Riihimaa 2017). Tämä antaa loistavan mahdollisuuden mainonnalle. Esimerkiksi pelimainos on erittäin suosittua peliteollisuuden keskuudessa sen päivitysnopeuden, uudenlaisen muodon ja korkean tason mukaan. E-urheilu on loistava alusta pelitehtaille ja muille yrityksille brändinsä tunnettuuden lisäämiseen. (Greene 2016.) Toimialoiltaan e-urheiluun ovat sijoittaneet merkittävästi:

1. Pelivälineitä tuottavat yritykset, kuten Razer, AMD, HyperX. E-urheilijat ovat loistava väylä toimijoille saada heidän tuotteensa näkyviin lajin katsojille.
2. Juoma- ja välipalabrändit kuten Monster ja Snickers. Sekä pelaajat ja katsojat käyttävät pelien aikana erilaisia juomia ja välipaloja niin e-urheilun kuin perinteisen urheilun tapahtumissa. Näille brändeille e-urheilu on huomattavasti edullisempi väylä tavoittaa kuluttujia, kuin perinteisten urheiluseurojen kautta.
3. Sijoittajat. Otettaessa huomioon e-urheilun valtavan potentiaalin, monet sijoittajat haluavat olla ensimmäisiä toimijoita ja tutkia omia liiketoimintamallejaan. (Li 2018.)

Suurista globaaleista toimijoista e-urheiluun ovat sijoittaneet myös esimerkiksi Coca-Cola, Intel, Mastercard, Vodafone ja Samsung. (Riihimaa 2017).

2.6 E-urheilun tulevaisuus

Yksi selkeistä e-urheilun suuntauksista on mobiilipelien kasvu. Mobiilipelien kasvu ei ole yllättävää, kun ottaa huomioon lähes 3 miljardin ihmisen jo omistavan älypuhelimien. E-

urheilun seuraavaksi isoksi jutuksi voi nousta myös virtuaalitodellisuuden, eli VR:n (Virtual Reality) hyödyntäminen pelaamisessa. Vaikka VR-laseja hyödyntäviä pelejä onkin jo julkaistu, on pelaamisessa hyödynnettävä VR-teknologia kuitenkin vielä kehityskaskeissa. (Rönkä 2018, 118-119.)

E-urheilu kasvaa kovaa vauhtia sekä taloudellisesti, että suosiossa mitattuna. Analytiikkayhtiö Newzoo on käyttänyt perinteisiä urheilulajeja vertailukohtanaan analysoidessaan e-urheilun taloudellista kehitystä tulevaisuudessa. Peligenrejen monipuolisuus tarjoaa e-urheilun seuraajille vaihtoehtoja mitä seurata. MOBA-tyylisten pelien kuten League of Legends, Dota2, ja Heroes of the Storm ollessa suosituimpien pelien joukossa. MOBA-tyylisten pelien haaste voi kuitenkin olla, että pelien monimutkaisuuden takia ne voivat olla katsojille haastavia seurata, sekä myös pelaajille vaikeita hallita. (Newzoo 2017.) Vaikka pelit voivat olla seuraamisen kannalta haastavia, etenkin heille ketkä eivät peliä pelaa tai muutenkaan seuraa, ovat MOBA-pelit myös jatkuvasti seuratuimpien pelien joukossa Twitchissä ja YouTubessa (Newzoo 2019). FPS-pelit tarjoavat MOBA-peleihin verrattuna helpomman pelin seurata, ja myös joukkueurheilumaisemman piirteen. FPS-pelit kuuluvat myös seuratuimpien pelien joukkoon, joista Counter Strike: Global Offensive on noussut selkeästi ykköseksi.

E-urheilun tulee olla näkyvästi esillä, jotta se voisi hyödyntää entistä suurempia mainosbudjetteja. Tämä edellyttää olemassa oloa niin kansallisella kuin kansainvälisellä tasolla perinteisen urheilun tavoin. Harvoilla mainostajilla on merkittävä maailmanlaajuinen mainos- tai sponsorointirahoitus, koska suurin osa markkinointirahoista käytetään paikallisella tasolla. Onnistuakseen paikalliset e-urheiluturnaukset edellyttävät sekä paikallisten sponsorien että urheilujärjestöjen osallistumista. Tämä merkitsee myös sitä, että kustantajien on osallistuttava paikallisten e-urheilutoimintojen yhdistämiseen suurempiin alueellisiin ja maailmanlaajuisiin mestaruuskilpailuihin. Mobiilipelien e-urheilu toimii tietynlaisena esimerkkinä haasteesta minkä alueellisuus tuo. Aasian markkinat hallitsevat tällä hetkellä mobiilipelien e-urheilumarkkinoita, mikä samalla vaikeuttaa pelaajakunnan laajenemista esimerkiksi Eurooppaan. Taloudellisen pääoman keskittyessä tiettyyn keskitettyyn alueeseen, joutuvat kansainväliset sijoittajat ottamaan isompia riskejä. (Kraneis 2018, 82.)

Tulevaisuudessa kilpailujen sääntely on myös tärkeässä osassa. E-urheilun kasvaessa räjähdysmäisesti, sääntelyrakenteet eivät ole aina pystyneet pysymään mukana kasvussa. Sääntelyistä puhuttaessa yksi isoimmista kysymyksistä on e-urheilun sisältöi-keudet ja ketkä ne omistavat. Tapahtumien aikana pelatut pelit ovat kustantajien tai

tapahtumajärjestäjien omistamia, ja fanien ja pelien sisältöä sisältävien videoiden omistajat omistavat fanit ja pelaajat itse. Fanien internetissä tuottaman sisällön ollessa esimerkiksi pelitaloille ilmaista mainosta, tähän ei ole tullut vielä aihetta keskittyä, mutta e-urheilun talouden kasvaessa, tilanne voi hyvinkin muuttua. Perinteisen median ja e-urheilun yhdenmukaistuminen on myös e-urheilun taloudellisen kasvun kannalta merkittävä tekijä. Näiden ei voi vielä sanoa täysin kohdanneen, vaikka siihen suuntaan ollaan koko ajan matkalla. (Newzoo 2017.)

3 E-URHEILU URHEILUN KENTÄSSÄ

E-urheilun kasvu on nostanut esiin paljon keskustelua siitä, onko se urheilua. Ei löydy selkeää ja yksipuolista määritelmää sille, mikä on urheilua ja mikä ei. Suomen kielitoimiston sanakirjassa urheilu määritellään liikuntamuodoiksi, joita harjoitetaan fyysisen kunnon ylläpitämiseksi, virkistykseksi tai sääntöjen mukaisena kilpailuna. Myös huvi- tai kilpailumielessä harrastetut suoritukset, joissa mekaanisten laitteiden tai eläinten osuus on merkittävä, voidaan laskea urheiluksi. (Kielitoimiston sanakirja.) Oxford Dictionaryn määritelmässä urheilulla tarkoitetaan toimintaa, johon liittyy fyysinen rasitus ja taito, jossa yksilö tai joukkue kilpailee toista yksilöä tai joukkuetta vastaan. Näissä määrittelyissä ei kuitenkaan todeta, millaisesta rasituksesta on kyse. (Kraneis & Rantala 2018, 150.)

Pelkästään jo liikunnan ja urheilun käsitteet voivat olla sekoittavia.

”Liikunta tai ainakin liikkuminen ja urheilu/urheileminen ovat käsitteellisesti myös päällekkäisiä termejä. Urheilu on melkein aina myös liikuntaa/liikkumista sisältävää, mutta liikunta/liikkuminen ei ole läheskään aina urheilua, vaikka jotakin urheilulajia liikkuessakin usein harjoitetaan” (Tiihonen 2014).

E-urheiluun liitettävä sana urheilu, tuntuukin aiheuttavan e-urheilun määrittelemisessä eniten päänvaivaa. Turun Yliopiston professori Veli-Matti Karhulahti kirjoitti väitöskirjassaan 2015 e-urheilun käsitteen olevan harhaanjohtava, sen sisältäessä valtavan kirjon erilaisia toimintoja.

Drexelin yliopiston professori Michael G. Wagner on esittänyt e-urheilun määritelmäksi: ”E-urheilu on urheilullisen toiminnan alue, jossa yksilöt kehittävät ja harjoittavat mentaalisia tai fyysisiä kykyjään informaatio- ja kommunikaatioteknologian käytössä”. Tätä määritelmää on kuitenkin kritisoitu sen liiallisesta painotuksesta teknologiaan ja käsitteen olevan liian laaja, jolloin myös kotona tapahtuva videopeliharjoittelu voitaisiin luokitella ”urheiluksi”. Juho Hamari ja Max Sjöblom haastavat tämän ajatuksen sillä, että määritelmä ei toimi e-urheilun ja urheilun vedenjakajana, koska myös moni perinteinen urheilulaji perustuu teknologian käyttöön. He näkevät määritelmän myös liian kapeaksi, koska käsite ei huomioi tarpeeksi e-urheilun fyysisiä vaikutuksia. Hamari ja Sjöblom määrittelevät itse e-urheilun ”urheilun muodoksi, jossa lajin ensisijaiset piirteet johdetaan elektronisten

systeemien avulla ja pelaajien tai joukkueiden syöte sekä e-urheilun systeemien ulostulo on välitetty ihmiskoneellisessa rajapinnassa”. (Kraneis & Rantala 2018, 166-167.)

Vaikka e-urheilun määrittelemine ja rinnastettavuus urheiluun ei ole selkeää, lajista löytyy kuitenkin paljon urheiluun heijastettavia ominaisuuksia. E-urheilusta löytyy kilpailullinen elementti, selkeät säännöt sekä mitattavissa ja vertailtavissa olevat tulokset. Kun aihetta tutkii syvemmin, kilpapelaamisesta löytyy paljon urheiluun rinnastettavia ominaisuuksia. Esimerkiksi FPS-peleissä vaaditaan erittäin nopeaa reaktiokykyä ja tarkkuutta, tanssipeleissä pelin ohjaimena toimii oma keho, joka voi vaatia hyvinkin haastavaa kehohallintaa. Joukkueina pelattavissa peleissä vaaditaan sisäistä taktista ajattelua, vastustajan toimien ennakoiminen ja muuttujien ymmärtäminen ohjainta samalla käyttäen. Näitä edellä mainittuja ominaisuuksia voi löytää urheiluksi miellettyissä lajeissa, kuten ammunassa, tanssissa ja joukkuepallopeleissä. Perinteisten urheilulajien tavoin myös e-urheilijat käyttävät merkittävän ajan harjoitteluun ja itsensä kehittämiseen. Harjoitteluun kuuluu harjoiteltavan pelin pelaaminen, joka vaatii pelin luonteen mukaan siihen vaadittavia harjoitteita, kuten peliohjaimen motorisen käyttämisen hiomista. Myös muun fyysisen kunnon ylläpitämiseen kiinnitetään huipputasolla yhä enemmän huomiota. (Hartikainen, A. 2017.) E-urheilijan arkeen sisältyy myös joukkuepalavereita, videoanalyysijä ja strategisia keskusteluja, sekä mahdollisesti osallistuminen yhteistyökumppanien tapahtumiin ja haastatteluihin. (Kraneis & Rantala 2018, 151-153).

E-urheilu on vielä yleiskäsite kilpailulliselle pelaamiselle. Siihen luokitellaan useita erityyppisiä pelejä, joista osa voi olla fyysisesti hyvinkin haastavia liikuntapelejä, kuten esimerkiksi tanssipelit. Osa voi olla hidastempoisia strategiapelejä, joissa fyysinen rasitus ei ole korkea. Nämä eroavaisuudet tulevat esiin myös perinteisessä urheilussa, kun verrataan esimerkiksi ampumaurheilua ja palloilulajeja. (Kraneis & Rantala 2018, 151-153.)

Kysymykselle siitä, onko e-urheilu urheilua, löytyy puoltajia ja vastustajia, mutta lajin kehitys, piirteet ja siihen kohdentuneiden suuntausten ansiosta e-urheilu huomioidaan yhä enemmän urheiluna muiden perinteisten lajien joukossa.

E-urheilun kasvaessa sen ympärille on noussut järjestöjä ja liittoja, joita on myös jo lähes kaikissa perinteisissä urheilulajeissa. Merkittävin kansainvälinen e-urheiluliitto on IeSF (International Esports Federation). Lajin kattojärjestönä toimivana IeSF pyrkii ajamaan e-urheilun tunnustamista tasavertaisena perinteisen urheilun rinnalla (Lola 2016).

Vuonna 2013 Yhdysvaltojen ulkoministeriö teki merkittävän liikkeen e-urheilun tunnustamisena urheiluna, kun se myönsi USA:n ulkopuolisille e-urheilijoille erityisviisumin, jotta

he voivat tulla USA:han pelaamaan ammattimaisesti. Aikaisemmin vastaavanlaiseen viisumiin on ollut mahdollisuus ammattilaisurheilijoilla. (Campbell 2013.)

Kansainvälisesti ensimmäisiä isoja askelia urheiluun rinnastamisessa otettiin vuonna 2016, kun IeSF jätti virallisen kirjallisen pyynnön Kansainväliselle Olympiakomitealle lajiliiton tunnustamisesta (SEUL 2019b.) Keskustelua on jo käyty siitä, että e-urheilu voisi olla mukana jo vuoden 2024 Pariisin olympialaisissa (BBC 2018). Merkittävä askel otettiin myös helmikuussa 2017, kun e-urheilua valvova ESIC (The Esports Integrity Coalition) ja urheilun hyvää hallintoa edistävä ICSS (The International Centre of Sport Security) kirjoittivat keskinäisen sopimuksen, jonka tavoitteena on ehkäistä potentiaalisten kielteisten piirteiden esiintyminen e-urheilussa, kuten korruption, ottelumanipulaatiot ja vedonlyöntivilpit. Suomessa e-urheilun keskusjärjestönä toimii SEUL (Suomen elektronisen urheilun liitto), joka toimii opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisotyötä tekevien järjestöjen vuosiavustuksen piirissä. (Jalonen 2017, 93-95.)

Suomessa isoja askelia e-urheilun heijastamiseen urheiluun on näkynyt esimerkiksi siinä, että keskusverolautakunnan maaliskuussa 2017 tekemän päätöksen mukaan päätoiminen ja ansaintatarkoituksessa harjoitettu e-urheilutoiminta rinnastetaan urheiluun. Merkittävää on myös Puolustusvoimien halu ottaa kilpapelaajat samaan urheilukoulutuksen piiriin muiden urheilijoiden rinnalle. (Jalonen 2017, 93.) Myös valtiovalta on ottanut osaa keskusteluun e-urheilun merkityksestä, kun urheilu- ja kulttuuriministeri Sampo Terho ilmoitti keväällä 2018, että e-urheilua aletaan kohdella hallinnollisessa mielessä liikuntana, ja näin e-urheilu pääsee liikunnan järjestöavustusten piiriin (Keskitalo 2018).

Suomessa e-urheilun asemaa on pyritty vahvistamaan myös koulutuksellisesti. Tampereella Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto loi ensimmäisenä Euroopassa e-urheiluun keskittyvän opintolinjan (Gynther 2018). Tällä hetkellä Suomessa on useampia tahoja, joissa e-urheilua voi opiskella tai ottaa e-urheilun osaksi opintokokonaisuutta. E-urheilun opiskelumahdollisuuksia tarjoavat Ahlmanin ammatti- ja aikuisopiston lisäksi esimerkiksi Sotkamon Urheilulukio, Yrkesinstitutet Practicum, Järvisseudun ammatti-instituutti, HEO ja Nordic Esports Academy yhdessä Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa. Myös Vuokatti-Rukan Urheiluakatemia tarjoaa mahdollisuuden nuorille yhdistää kilpapelaaminen ja opiskelu (Vuokatin Urheiluakatemia).

E-urheilun seuraamiseen liittyy myös hyvin paljon samankaltaisuutta, kuin muihinkin niin sanottuihin penkkiurheilulajeihin. E-urheilua voidaan seurata paikan päällä alan tapahtumissa ja suorana internetistä. Suorien e-urheilulähetysten määrä televisiosta on myös

kasvamaan päin. Pelejä voi seurata myös jälkikäteen tallenteilta. E-urheilutapahtumaan kuuluu myös pelien selostus, pelistudiot ja pelien analysointi. (Harviainen 2014, 30-31.)

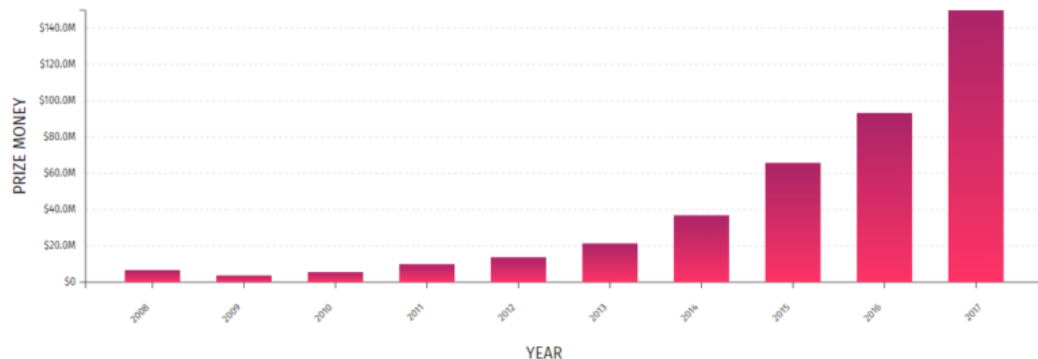
Urheilulle ominaista on myös vedonlyönti. Myös e-urheilussa on mahdollista lyödä vetoa jo useilla eri vedonlyönnin verkkosivuilla. Suomessa Veikkaus on ottanut e-urheilun mukaan yhdeksi vedonlyönti kohteistaan, ja laajentaa jatkuvasti veikattavien e-urheiluoitte-
luiden kirjoa (Kraneis & Rantala 2018, 159-160).

4 E-URHEILU URHEILUORGANISAATIOISSA

Merkittäväksi toimijoiksi e-urheilussa ovat nousseet myös perinteiset urheiluorganisaatiot, jotka ovat huomanneet e-urheilussa mahdollisuuden brändinsä laajentamiseen.

Newzoon vuoden 2017 tekemän tilastoinnin mukaan pelkästään Yhdysvalloissa e-urheilua seuraa noin kuusi miljoonaa ihmistä, jotka eivät muuten seuraa urheilua. Voidaan hyvin arvioida, että tuo määrä on vain kasvanut. Yhdysvalloissa e-urheilu on jo yhtä suosittua tai suosituempaa kuin baseball ja jääkiekko 21-35-vuotiaiden miesten keskuudessa (Riihimaa 2017). Sponsor Insightin vuoden 2019 selvityksen mukaan e-urheilu on noussut Suomessa 18-29-vuotiaiden miesten keskuudessa suosituimmaksi lajiksi (Sponsor Insight 2019).

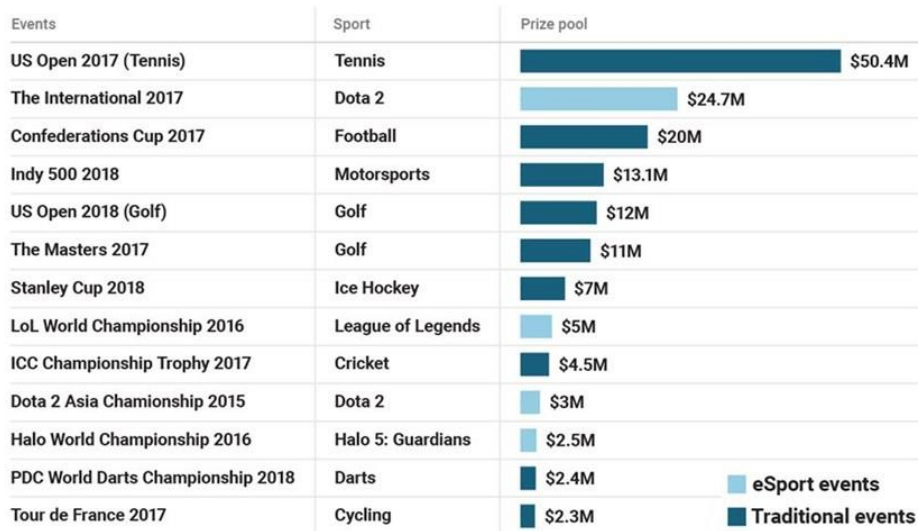
Kuten aikaisemmin mainittiin, e-urheilussa liikkuu valtavia summia, jotka houkuttelevat mukaan yrityksiä ja urheiluorganisaatioita. Suosion myötä e-urheilutapahtumien palkintosummat ovat nousseet räjähdysmäisesti. Palkintosummissa suurimmat e-urheilutapahtumat päihittävät jo monet perinteiset urheilutapahtumat.



Kuvio 2. Palkintosummien kehitys (Lecourt 2018)

TECH CHART OF THE DAY

How eSport prize purses compare to traditional sports



Sources: esportsearnings.com; Total Sportek; FIFA; cityam; CBS; TSM Sportz; PGA Tour; USTA

statista | BUSINESS INSIDER

Kuvio 3. E-urheilun rahapalkinnot vs urheilu (Businessinsider 2018)

Kuten kuviossa 2 voidaan huomata, palkintorahat e-urheilussa ovat kasvaneet kymmeneen ja satoihin miljooniin. Kuviossa 3 nähdään palkintorahojen vertailua perinteisten urheilulajien tapahtumiin.

Iso tekijä on myös uusien asiakasryhmien tavoittaminen. E-urheilu tarjoaa urheiluorganisaatioille mahdollisuuden kohdentaa markkinointiaan sellaisille ihmisille, jotka eivät muuten seuraa urheilua. E-urheilu houkuttaa erityisesti nuorta väestöä, joka ei ole vielä luonut samanlaista suhdetta perinteiseen urheiluun vanhempien sukupolvien tavoin (888sport.com 2018). Nuoremmat ihmiset katsovat yhä harvemmin televisiota, joka on ollut hyvin perinteinen tapa seurata urheilua. Nuoremman sukupolven ollessa aikaisempia köyhempi ja urheilun seuraamisen muuttuminen entistä kalliimmaksi, perinteisen urheilun on vaikeampi tavoittaa nuoria. (von Bell 2015.) Lähes kaikilla on kuitenkin pääsy internetiin, jonka avulla he voivat seurata e-urheilua, mikä tekee ammattimaisesta pelisektorista fiksun tavan lähestyä faneja, jotka muuten eivät pääse käsiksi perinteisten urheilulajien seuraamiseen. E-urheilun kasvaessa, myös vedonlyönti lajin mukana on kasvanut. Urheiluorganisaatiot ovat valmiita tekemään rahaa joko yhteistyössä e-urheiluviedonlyöntien tarjoamien alustojen kanssa tai houkuttelemalla uusia faneja vedonlyöjistä, jotka aluksi kiinnostuivat vain pelattavien pelien vedonlyöntikertoimista. (888sport.com

2018.) NBA:ssa pelaavan koripallojoukkue Dallas Mavericksin ja saman organisaation e-urheilujoukkue Mavs Gamingin omistaja Mark Cuban uskoo e-urheilun vedonlyönti mahdollisuuden jopa tuplaavan organisaation arvon, kun organisaation tunnettuus lisääntyy ja ihmiset sijoittavat enemmän rahaa (Booton 2018).

E-urheilu on myös erittäin globaalia ja avaa urheiluorganisaatioille mahdollisuuden mennekinsä laajempaan jakamiseen massoille. Hyvänä esimerkkinä toimii ranskalainen jalkapallojoukkue PSG, joka rekrytoi League of Legends- e-urheilujoukkueeseensa korealaisia pelaajia. Näiden pelaajien avulla PSG pystyy tavoittamaan paremmin aasialaista yleisöä ja näin Aasian markkinoita. Tämä esimerkki vahvistaa kuvaa e-urheilun rajattomuudesta. Kun e-urheilu tapahtuu pääsääntöisesti internetissä, se sallii e-urheiluorganisaatioiden lisäksi urheiluorganisaatioiden hyötyä globaalisuudesta. (Thelaceout.com 2017.)

E-urheilujoukkueen pyörittäminen on myös edullista suhteutettuna perinteiseen urheiluun, ainakin vielä. Tämä pätee etenkin isoihin, globaalisti tunnettuihin urheiluorganisaatioihin. Esimerkiksi palkanlaskun kustannukset ovat pienemmät kuin perinteisissä urheilulajeissa. Lähtökohtaisesti e-urheilujoukkueella on perinteisesti vähemmän pelaajia kuin koripallo- tai jalkapallojoukkueessa, puhumattakaan teknisestä tuesta, joka ympäröi pelaajia näissä urheilulajeissa. Vaikka parhaiden e-urheilijoiden palkat ovat jo merkittäviä ja kasvavat voimakkaasti, ne ovat toistaiseksi matalampia kuin suosituimmissa urheilulajeissa. (Thelaceout.com 2017.)

4.1 Urheiluorganisaatioiden e-urheilutoiminta

4.1.1 Joukkueet

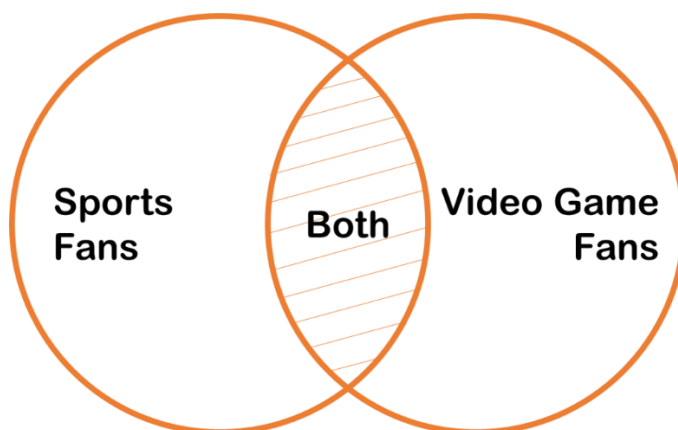
Yleisin tapa, miten urheiluorganisaatiot ovat toimintaan lähteneet on ollut omien e-urheilujoukkueiden perustaminen. Monet maailmanluokan urheiluseurat eri lajipiireistä ovat perustaneet omat e-urheilujoukkueet, jotka kilpailevat monissa eri peligenreissä. Omat e-urheilujoukkueet ovat perustaneet esimerkiksi jalkapallon sarjalta FC Barcelona, Manchester City, PSG ja Schalke 04. Lähtökohtaisesti voisi ajatella, että urheiluseurojen e-urheilujoukkueet ovat keskittyneet vain urheilupeleihin. Tämä ei kuitenkaan pidä paikkaansa. Rahapalkintojen määrässä mitattuna vuonna 2018 yksikään urheilupeligenreen kuuluva peli ei mahtunut rahapalkinnoiltaan kymmenen suurimman pelin joukkoon. Suurin urheilupeli vuonna 2018 oli FIFA 2018, joka oli rankingin sijalla 13. Rahapalkinnoiltaan

suurimmat pelit olivat Dota 2, Counter-Strike: Global Offensive, Fortnite, League of Legends (LoL) ja PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG). (esportearnings.com 2018.) On siis ymmärrettävää, että urheiluorganisaatiot painottavat paljon myös muihinkin, kuin urheilugenren peleihin. Yhdysvalloissa esimerkiksi merkittävä osa League of Legendsin ammattilaissarjan joukkueista on koripalloliiga NBA:n organisaatioiden pyörittämiä. (Rantala 2018, 88.)

4.1.2 Liigat

Eri e-urheiluliigojen ja -turnausten perustaminen on myös noussut tavaksi toteuttaa e-urheilua urheilutoimijoiden kannalta. Esimerkiksi Saksassa maan jalkapalloliiga DFL on perustanut omat e-urheilu turnaukset sen organisoimille jalkapalloliigoille Bundesligalle ja Bundesliga 2:lle (Fitch 2018). Yhdysvalloissa suuret urheiluliigat NFL, NBA ja NHL ovat perustaneet myös omia e-urheiluliigojaan. Näiden suurten urheiluliigojen tavoitteena voidaan kokea oman bisneksen vauhdittaminen esimerkiksi lippu- ja oheistavaramyynnin avulla, tai mahdollisesti pyrkimys rakentaa e-urheiluliigoista itsenäisiä liiketoimiamia.

Koska urheilupelit eivät vielä pärjää katsojamäärissä eikä rahapalkintojen kookkuudessa muille peligenreille, urheiluliigoille on varsinkin alkuvaiheessa järkevää tavoitella yleisöä, joka on kiinnostunut sekä urheilusta, että videopeleistä. Tämä voidaan havainnollistaa kuviossa 4 olevan Venn diagrammin avulla:



Kuvio 4. Venn diagrammi (Oh 2018)

4.2 E-urheilu suomalaisissa urheiluorganisaatioissa

Myös Suomessa urheiluorganisaatiot ovat lähteneet mukaan e-urheilutoimintaan. Suomessa Helsingin IFK oli ensimmäinen e-urheiluun mukaan lähtenyt seura, kun se julkisti 4.11.2016 Helsinki REDS- nimellä toimivan kuusi henkisen e-urheilujoukkueensa (Hartikainen, N. 2016). HIFK:n esimerkistä urheiluorganisaatioita on lähtenyt yhä enemmän e-urheilutoimintaan ja kasvavimmilla panostuksilla. Seinäjokelainen jalkapalloseura SJK on perustanut oman e-urheiluyksikkönsä lisäksi pelaamista varten oman pelitalon, joka kulkee nimellä OmaSp Gaming House. SJK on myös meritoitunut pelitapahtumien järjestäjänä, jonka FIFA, NHL ja Ilta-Sanomien kanssa järjestetyt IS Cupit ovat keränneet yleisöä tuhansittain. (Helinko 2018.)

Ehkä isoin satsaus e-urheiluun ollaan toteuttamassa Tampereella, jossa Varalan urheiluoipisto, Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto, Tampereen kaupunki, salibandyseura Classic, pesäpalloseura Manse PP sekä yleisseurat Tampereen Pyrintö ja Tampereen NMKY aloittivat vuonna 2019 projektin, jonka tarkoituksena on tukea e-urheilun asemaa, kasvua ja lisätä lajin ymmärrystä. Urheiluseurojen rooli projektista on vastata tavoitteellisemmasta junioritoiminnasta, johon kuuluu muun muassa fysiikkavalmennusta sekä ravinto- ja elämäntapakoulutusta. Seuroilla on myös omat pelitilat, joissa voivat toimintaansa toteuttaa. Samalla Varalan urheiluoipisto aloitti yhdessä Ahlmanin ammatti- ja aikuisopiston kanssa e-urheiluun keskittyvän ohjaajakoulutuksen. (Gynther 2018.)

Suomalaisista merkittävistä urheiluorganisaatioista mukaan e-urheilutoimintaan ovat lähteneet esimerkiksi myös Sotkamon Jymy ja Porin Ässät. Pienempiä urheiluorganisaatioita e-urheilukentällä edustavat taas esimerkiksi jo aiemmin mainittu Manse PP ja oululainen jalkapalloseura Hercules JS.

Suomalaisten urheiluorganisaatioiden motivaatiot ja syyt e-urheilutoimintaan lähtemisestä ovat kiinnostavia. Verrattaessa suuriin ja kansainvälisesti tunnettuihin urheilutoimijoihin, kuten jalkapallossa PSG:hen ja FC Barcelonaan, tai NBA:n koripalloseuroihin, puhutaan täysin eri sarjassa painivista toimijoista. Esimerkiksi edellä mainittujen seurojen budjetit ja kansainvälinen tunnettuus ovat sitä luokkaa, että suomalaisia organisaatioita ei voi mitenkään näillä mittareilla verrata niihin. Kansainvälisten suurseurojen päälimmäisimpiä tavoitteita e-urheilun kannalta ovat omien brändiensä levikin laajentaminen saamalla e-urheilun kautta lisää tunnettuutta ja oman tuotteen myyntiä. Suomalaiset organisaatiot eivät pysty taloudellisesti eikä tunnettuuden kannalta kilpailemaan samalla

kentällä, ainakaan vielä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö tavoitteet voisi olla samat pienemmällä mittakaavalla, esimerkiksi kansallisesti. SJK:n myyntipäällikkö Jussi Kankaanpää kertoi ylikerroin.com sivuston artikkelissa, että e-urheilun avulla seuran on mahdollista saada uusia yhteistyökumppaneita ja myös tuoda uusia, monipuolisempia intressiryhmiä seuran olemassa oleville yhteistyökumppaneille. Kankaanpää kertoo myös, että seura toivoo e-urheilun avulla seuran tavoittavan uusia katsojia myös jalkapallon pariin. Tavoitteeksi seura on asettanut myös e-urheilun tunnettuuden kasvattamisen alueellisesti ja kansallisesti. (Riihimaa 2017.) Nämä tavoitteet noudattavat samoja periaatteita, mitä myös isot kansainväliset urheiluorganisaatiot tavoittelevat e-urheilun kautta.

Vaikka suomalaiset urheiluorganisaatiot eivät pysty liikevaihdoltaan ja tunnettuudeltaan tavoittelemaan kansainvälisesti samoja tavoitteita, kuin suuremmat ulkomaiset seurat, ne voivat tehdä sitä kuitenkin kilpailullisesti ja oikeanlaisella hallinnolla. Hyvänä esimerkkinä toimii tanskalainen jalkapalloseura FC Kööpenhamina, joka on markkina-arvoltaan globaalisti pieni toimija, vaikka se lukeutuu pohjoismaiden suurimpiin jalkapalloseuroihin.

4.3 CASE: FC Kööpenhamina

Urheiluorganisaatioiden pyörittämästä e-urheilutoiminnasta on noussut esiin tyytymättömyyttä toimintaan, jossa e-urheilutoiminta on kohdannut väärinymmärrystä, osaamattomuutta ja syrjintää verrattaessa organisaation muuhun urheilutoimintaan. FC Kööpenhamina on kerännyt laajalti arvostusta e-urheilupiireissä sen tavasta toteuttaa e-urheilutoimintaa sen urheilutoiminnan rinnalla. FC Kööpenhaminan e-urheilujoukkueen Northin toimitusjohtaja Christian Sörensen nosti esiin Skyportsin tekemässä artikkelissa, että tasapainottelu liiketoiminnan, e-urheilumaailman ymmärtämisen ja pelaajien arvostuksen kanssa on ollut merkittävä tekijä siinä, että seura on voinut toteuttaa e-urheilua menestyksekkäästi yhdessä sen urheilutoiminnan rinnalla. Taustalla on myös ollut aito kiinnostus alaa kohtaan, sekä oikeat kumppanuudet ja ajoitus. Organisaatiossa on ymmärretty se, että se ei pysty tunnettuudessa kamppailemaan isojen organisaatioiden, kuten esimerkiksi Manchester Unitedin kanssa e-urheilukentällä. Suurten urheilutoimijoiden pystyessä ratsastamaan omalla nimellään maailmanlaajuisesti, päätti FC Kööpenhamina nimetä oman e-urheilujoukkueensa Northiksi, sillä esimerkiksi FC Kööpenhamina eSports nimi koettiin rajoittavan brändin globaalin tunnettuuden lisäämistä, seuran ollessa iso ja tunnettu toimija ainoastaan Skandinaviassa. (Collins 2018.) FC Kööpenhaminan organisaatio pitää sen e-urheilujoukkuetta tasa-arvoisena toimijana seurassa ja joukkueelle

tarjotaan samat mahdollisuudet, kuin seuran jalkapallojoukkueelle. Tähän kuuluvat harjoituskeskuksen ja hallinnon sijaitseminen samalla stadionilla jalkapallojoukkueen kanssa, jolloin toimijat ovat päivittäisessä kanssakäymisessä. Northille on tarjolla myös jalkapallojoukkueen tavoin fyysistä ja henkistä valmennusta. Myös Northin omien oheistuotteiden hallinta ja vaatetus toteutetaan yhtä lailla ammattimaisesti. (Porter 2017.)

5 HAASTATTELUT

Tässä luvussa on tarkoitus tuoda esiin suomalaisten urheiluseurojen e-urheilutoimintaa. Tärkeimmät nostot ovat seurojen syyt e-urheiluun lähtemisestä, toiminnan toteuttaminen ja toiminnan tavoitteet.

5.1 Pelicans

Jääkiekosta tunnettu Lahden Pelicans lähti mukaan e-urheiluun vuonna 2018 aloittamalla strategisen yhteistyön suomalaisen ENCE e-urheilujoukkueen kanssa. Pelicansissa nähtiin, että tässä vaiheessa yhteistyö tunnetun ja enemmän ”valmiin” e-urheilujoukkueen kanssa oli järkevämpi, kuin oman joukkueen perustaminen. Syinä tähän nähtiin esimerkiksi se, että oma tietotaito e-urheilukentästä ei ole ollut vielä riittävä. ENCE:stä on noussut tunnetuin ja menestynein suomalainen e-urheilujoukkue, jonka tunnettuus on huomattavaa myös kansainvälisesti. Päällimmäiseksi syyksi e-urheiluun lähtemisessä Pelicans on kokenut ajan hermoilla olemisen. Seurassa on huomattu lajin valtava kasvu ja kuinka se tavoittaa uutta, nuorempaa sukupolvea.

Kuten mainittu, yhteistyö ENCE:n kanssa on strateginen. ENCE toimii yhä omana joukkueenaan, eikä näin käytännössä siis ole Pelicansin oma e-urheilujoukkue. Yhteistyössä Pelicans saa näkyvyyttä muun muassa seuran logon ollessa esillä ENCE:n pelaajilla. Samalla seuran imago on saanut positiivista nousua. Yhteistyössä Pelicans taas on pystynyt tarjoamaan myynnillistä ja markkinoinnillista tukea ENCE:n omaan brändiin. Samalla se on myös pystynyt tarjoamaan valmennuksellista tukea esimerkiksi fyysisen harjoittelun kannalta ja tarjoamaan myös tapahtumapaikat e-urheilulle. Pelicansin oman e-urheilutoiminnan eteenpäin viemiseksi e-urheilua tuodaan esille esimerkiksi seuran jääkiekko-otteluissa, joissa myös ENCE:n pelaajat voivat olla läsnä. Toimenpiteellisesti e-urheilu ei ole vaatinut seuralta suuria uhrauksia. Lisätyötä ovat tuoneet tapahtumien järjestämiset, joista on vastannut seuran mediatuottaja Sakari Kaikkonen.

Yhteistyöhön lähdetessä Pelicans ja ENCE ovat yhdessä miettineet, mitä tehdä kotimaisen e-urheilun hyväksi. Yhteistyön avulla molemmilla toimijoilla on paremmat eväät oman bränditietoisuutensa levittämiseen. Pelicansilla tämä on jo näkynyt siinä, että se on saanut e-urheilun avulla lisää seuraajia esimerkiksi somekanavissaan.

Pelicansin e-urheilu tavoitteena on luoda oma e-urheiluorganisaatio sen jääkiekkotoiminnan rinnalle. Seurassa tiedostetaan, että seuran e-urheilutoiminta vaatii pitkäjänteistä työtä ja tavoitteet on asetettu pitkän aikavälin mukaisesti. Täten esimerkiksi taloudellista hyötyä ei ole vielä saatu. Tulevaisuuden tavoitteisiin kuuluu suuren mittaluokan e-urheilutapahtumien järjestäminen Lahden Isku-Areenalla, ja saada e-urheilu mukaan tapahtumakalenteriin.

5.2 Porin Ässät

Porin Ässien e-urheilutoiminta aloitettiin toukokuussa 2017. E-urheilutoiminta käynnistyi ulkoisen e-urheilujoukkueen lähestyessä ensin Ässiä. Toimintaan Ässät halusi lähteä, koska seurassa huomattiin e-urheilun kasvava trendi, joka voi mahdollistaa haastavien kohderyhmien tavoittamisen.

Ässien e-urheilujoukkue toimii nimellä Pata Esports, jonka lajina on CS:Go. Aikaisemmin seuran joukkue pelasi Overwatchia, mutta tiimiä vaihdettiin, koska Overwatch ei peligenrenä saanut Suomessa samanlaista nostetta, mitä CS:Go sai. Tämä on seurassa koettu onnistuneena vaihtona. E-urheilutoiminnallaan Ässillä on tavoitteena saada enemmän ihmisiä seuran jääkiekkotapahtumiin, keitä se voi tavoittaa e-urheilun kautta. Samalla se pyrkii houkuttelemaan jääkiekon ystäviä enemmän myös seuran e-urheilutapahtumiin. Yksi seuran tavoitteista onkin järjestää tulevaisuudessa omia e-urheilutapahtumia, kuten turnauksia. Tavoitteena on myös nousta Suomessa e-urheilun kärkiorganisaatioksi ja myös tiimiksi. Näiden tavoitteiden lisäksi toimintaa pyritään viedä entistä ammattimaisempaan suuntaan, laajentaa junioritoimintaa ja laajentua muihin peleihin.

Merkittäviä panostuksia ei Ässien organisaatio ole vielä tehnyt. Ässissä tiedostetaan e-urheilun olevan pitkäaikainen sijoitus, josta seuralla on vielä paljon oppimista. Hallinnollisesti seuran e-urheilutoiminta kulkee vielä yhdessä jääkiekon kanssa. Operatiiviselle toiminnalle haetaan seurassa vielä omaa suuntaansa. Kehityksessä on, miten e-urheilua ja jääkiekkoa voitaisiin markkinoida enemmän yhdessä. Näkyvyydessä e-urheilupuoli on samojen verkkosivujen alla, kuin jääkiekkokin.

Suurempia hyötyjä e-urheilutoiminta ei ole vielä organisaatiolle tuonut. Mitä seura tähän mennessä on saanut on ollut mediahuomio ja Ässien brändi on tullut e-urheilumaailmassa jonkin verran tunnetummaksi. Taloudellista hyötyä ei ole vielä odotettukaan.

Tulevaisuudessa olisi tarkoitus yhdistää e-urheilu ja jääkiekko lähemmäs toisiaan esimerkiksi toiminnan yhdistämisellä ja yhteisillä markkinointimateriaaleilla.

5.3 Hercules JS

Hercules on oululainen liikuntaorganisaatio, jonka toimintaan kuuluu jalkapalloseura Hercules JS ja se on mukana myös lähiliikuntaprojekti Rähinässä, joka tarjoaa ilmaista ja kynnyksetöntä lähiliikuntaa alueellaan. Vuonna 2017 Herculeksessa käynnistettiin e-urheilutoiminta, joka kulkee nimellä Hercules Esports. Syyt e-urheilutoiminnan aloittamiseen olivat yhteiskunnalliset. Seurassa on huomattu e-urheilun suosion kasvu etenkin nuorissa ja e-urheilu on otettu mukaan välineeksi esimerkiksi nuorten syrjäytymisen estämiseksi. Pelaamisen avulla Hercules pyrkii toteuttamaan digitaalista nuorisotyötä.

Hercules on harjoittanut nuorisotyötä yhdessä Oulun kaupungin kanssa. E-urheilutoimintaa on toteutettu nuoristotiloissa, joista sitä on tarkoitus siirtää omiin tiloihin, kun Oulun keskustaan aukeaa omat tilat e-urheiluharrastamista varten. Toimenpiteitä toiminnan aloittamiseen on vaatinut myös investoiminen pelikoneisiin ja muihin tarvittaviin välineisiin. Tiloissa on tarkoitus toteuttaa maksullista moduulipohjaista e-urheilutoimintaa. Toimintaan kuuluu leirejä, turnauksia ja valmennusta. Tarkoituksena on kouluttaa nuorisotalojen ohjaajia e-urheilun maailmaan. Nuorisovalmennuksella on mahdollista luoda näin koulutusmahdollisuuksia. Lasten ja nuorten lisäksi Herculeksen e-urheilu toimintaa tarjotaan myös aikuisille ja yrityksille.

Liikuttajana Hercules on alueellisesti tunnettu. E-urheilutoiminnan mainostamiseen on pääasiallisesti käytetty sosiaalista mediaa, mutta myös muussa seuran toteuttamassa nuorisotoiminnassa toimintaa on mainostettu. Herculeksessa koetaan, että suomalaisella e-urheiluosaamisella voidaan mennä kansallisesti ja kansainvälisesti pitkälle ja tätä halutaan viedä eteenpäin ja jakaa osaamista. Yhteiskunnallinen vaikuttaminen on seuran e-urheilutoiminnassa päällimmäinen tavoite, jolla myös menestystä mitataan. Menestystä mitataan myös sillä, miten toiminta tuottaa rahallisesti ja miten se tavoittaa yleisöä.

5.4 Tampereen Classic

Classic on Tampereella toimiva salibandyseura, joka on lajissaan yksi Suomen menestyneimmistä. Syitä e-urheiluun mukaan lähtemisessä on ollut halu olla moderni brändi ja seura on huomannut alan kasvun tuomat mahdollisuudet. E-urheilun koetaan tarjoavan mahdollisuudet globaalimpaan brändin levittämiseen, brändäyksen ollessa muutenkin kasvussa urheilun saralla Suomessa. Salibandyyn ollessa lajina vielä varsin pieni, on Classic yksi maailman suurimmista salibandyseuroista. E-urheilu tarjoaa seuralle myös mahdollisuuden tavoittaa nuorempaa yleisöä.

Classic lähti e-urheilutoimintaan perustamalla oman joukkueen seuran alle, joka käyttää myös Classicin nimeä toiminnassaan. Seuran e-urheilujoukkue Classic Esports pelaa tällä hetkellä League of Legends (LoL) MOBA-peliä. Classic on mukana e-urheilutoimintansa kanssa Tampereen isossa e-urheiluhankkeessa, jossa ovat mukana Ideapark, Särkänniemi, Varalan Urheiluopisto ja muita tamperelaisia urheilu- ja liikuntaseuroja. Classicille on valmistumassa omat tilat e-urheilutoiminnan toteuttamiseen Tampereen Ideaparkiin ja tilojen valmistumiseen saakka joukkue hyödyntää e-urheiluhankkeessa myös mukana olevan Tampereen NMKY:n tiloja.

Toiminnallisesti seura on tähän mennessä hakenut omia ohjaajia e-urheilutoiminnalle ja tekee yhteistyötä Tampereen e-urheiluhankkeen muiden toimijoiden kanssa. Avoin kanssakäyminen hankkeen muiden osallistujien kanssa koetaan tärkeäksi, ja apua tarjotaan ja kysytään puolin ja toisin. Classicin omille e-urheiluharrastajille seura tarjoaa myös ohjattua liikuntaa kerran viikossa.

Konkreettisia hyötyjä toiminnasta ei ole vielä koettu saavan, mutta on huomattu nuorten salibandy harrastajien kiinnostuksen nousseen myös seuran e-urheilutoimintaa kohtaan.

Tulevaisuuden kannalta seura haluaa nostaa oman LoL-joukkueensa tasoa korkeampaan sarjaan pelaamaan. Pääpaino on kuitenkin tällä hetkellä seuran junioritoiminnassa. Ajan kanssa painopistettä siirretään myös edustusjoukkueen toimintaan. Seura haluaa tarjota mahdollisuuden, jossa sen omasta junioritoiminnasta on mahdollisuus kehittyä ja edetä e-urheilu-uralla. Ihanteellisessa tilanteessa seuran omaan edustusjoukkueeseen. Seura on asettanut myös liiketaloudelliset ja strategiset tavoitteet sen e-urheilutoiminnalle.

5.5 Helsingin IFK

HIFK oli ensimmäinen suomalainen urheiluorganisaatio, joka lähti mukaan e-urheiluun. Organisaation e-urheilutoiminta aloitettiin 2016, jolloin HIFK:n e-urheilujoukkue Helsinki REDS perustettiin. E-urheilutoiminnan aloittamiseen nähtiin kaksi pääsyytä. Ensimmäinen oli HIFK:n lajiperheen kasvattaminen. HIFK on tunnettu monilajiseura, jonka lajivalikoimaan kuuluu ennestään esimerkiksi jääkiekko, jalkapallo, yleisurheilu, salibandy ja jääpallo. Olikin siis luontevaa lisätä lajikerhoon e-urheilu, joka on vahvassa kasvussa. Toinen syy oli nuoremman kohderyhmän tavoittaminen. REDS:sin pääkohderyhmää ovat juuri 18-29 vuotiaat, joille e-urheilu on Sponsor Insightin vuoden 2019 tutkimuksen mukaan kiinnostavin laji seurata. HIFK:ssa on huomattu varsinkin jääkiekon puolella seuran seuraajien keski-ikä kasvu, joten e-urheilu tarjoaa mahdollisuuden tavoittaa nuorempaa yleisöä ja tuoda HIFK:n brändiä tutuksi nuoremmille.

HIFK:n e-urheilutoimintaan lähdön motivaatio lähti seuran sisäisestä suosituksesta. Seuran sisältä tehtiin selvitystyötä toiminnan starttaamiseen, johon organisaatiosta lopulta näytettiin vihreää valoa. Helsinki REDS toimii HIFK:n brändin alaisuudessa ja organisaatio on toiminnan alussa määrännyt suuremmat linjat ja tarjonnut resurssit, mutta REDS on muuten itsenäinen toimija. Hallituspuolella HIFK vaikuttaa kuitenkin yhä.

HIFK:lle e-urheilutoiminta on tuonut näkyvyyttä ja rikastuttanut yhteistyökumppanuuksia. Lyhyen tähtäimen tavoitteet e-urheilutoiminnalle koetaan jo saavuttaneet REDS:n toimiessa jo omavaraisesti. E-urheilun odotetaan olevan osa HIFK perhettä, jossa seuran lajit hyötyvät puolin ja toisin. E-urheilu tarjoaa väylän lajin seuraajien löytämisen mukaan myös jääkiekkoon ja seuran muihin lajeihin. E-urheilutoiminnan suuremmat tavoitteet on asetettu saavutettaviksi portaittain. Näihin kuuluu esimerkiksi näkyvä rooli e-urheilutoiminnalle Helsinkiin rakennettavassa Helsinki Garden projektissa. Helsinki REDS:n tavoitteet ovat oman brändin laajentaminen ja kansainvälinen kasvu 2020-2021. Odotuksissa on tulevaisuudessa kasvattaa toimintaa esimerkiksi tapahtumilla, pelikokoonpanojen kasvattamisella ja muulla sisällöntuotolla.

5.6 SJK

Seinäjoen jalkapalloseura eli SJK on Seinäjoella toimiva jalkapalloseura, joka aloitti oman e-urheilutoimintansa tammikuussa 2017. SJK:n e-urheilujoukkue on SJK eSports.

Motiiveiksi e-urheilutoimintaan lähtemiseksi nostettiin kolme tekijää. Ensimmäiseksi nuoremman kohderyhmän tavoittelu ja e-urheilun avulla jalkapalloyleisön nuorentaminen pelikatsomossa. Toisekseen haluttiin luoda tuore brändi ja olla ajan hermossa kiinni. Kolmanneksi nostoksi nousi halu olla mukana e-urheilubisneksessä ennen Helsingin jalkapalloklubia, eli HJK:ta, joka on kilpaileva jalkapallotoimija.

SJK eSports toimii täysin itsenäisenä toimijana SJK:n lipun alla. SJK eSports jakaa SJK:n jalkapallotoiminnan kanssa logon, värit ja arvot. E-urheilutoiminnalle on annettu vapaat kädet toimintaansa, kunhan se toimii SJK:n raamien sisällä. Jalkapallolla ja e-urheilulla on omat budjetit ja yhteistyökuviot, mutta yhteistyötä tehdään keskenään silti avoimesti. Vaikka e-urheilutoiminta toimii itsenäisesti, seurassa koetaan kuitenkin jalkapallo- ja e-urheilutoiminnan olevan samaa seuraa. SJK eSports on näkyvästi esillä seuran jalkapallo-otteluissa esimerkiksi järjestämällä pelipisteitä tapahtumissa. Isossa kuvassa on Seinäjoelle rakennettu pelitalo, jossa SJK eSports harjoittelee ja tiloja vuokrataan myös ulkopuolisille tahoille. E-urheilutoiminta järjestää myös isoja e-urheilutapahtumia.

SJK ei varsinaisesti ole asettanut tavoitteita e-urheilutoiminnalle. SJK eSportsilla itsellään on viimeiset vuodet ollut tavoitteena saada liiketoiminnallinen puoli kuntoon. Tavoitteena on myös pelitalotoiminnan kehittäminen. SJK eSports haluaa ottaa myös vastuuta yhteiskunnallisesti, ja tarjoaa e-urheilutoimintaa myös ulkopuolisille lajista kiinnostuneille, jotka eivät välttämättä innostu perinteisistä liikuntalajeista. Odotuksia e-urheilulle ei SJK:n puolelta juuri ole, vaan halutaan nähdä ennemminkin hienoja tarinoita, mitä e-urheilun avulla voi syntyä. E-urheilun puolella odotuksia on esimerkiksi pelillisessä kehityksessä Suomessa ja mahdollisesti tulevaisuudessa myös ulkomailla. Pikavoittoja ei haeta, vaan keskitytään tekemään pitkäjänteistä työtä.

6 YHTEENVETO JA POHDINTA

Suomalaiset urheiluorganisaatiot ovat alkaneet viimeisen parin vuoden aikana vasta ha-vahtua e-urheiluun ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin. Ottaen huomioon Suomessa toi-mivien urheiluseurojen määrän, on e-urheiluun mukaan lähtenyt vain kourallinen urhei-luorganisaatioita. Yksi syy siihen, miksi e-urheilun mukaan lähtijöitä on vielä varsin vä-hän, on varmastikin lajin ja sen ominaispiirteiden tuntemattomuus. Haastatteluissa osa toimijoista myönsikin, että e-urheilun maailman ja lainalaisuudet vaativat vielä opettelua.

Haastatteluissa nousi esiin, että seuroilla on ollut erilaisia tapoja organisaation e-urhei-lutoiminnan toteuttamisessa. Osa seuroista on perustanut omat e-urheilujoukkueet, ku-ten Tampereen Classic, HIFK ja SJK. Seurat ovat myös aloittaneet yhteistyön jo ennes-tään e-urheilussa olevien toimijoiden kanssa. Tästä esimerkkeinä Lahden Pelicansin ja ENCE:n strateginen yhteistyö. Pelicansin ja ENCE:n kaltaista yhteistyötä toteuttivat myös jalkapalloseura FC Lahti ja Lahti Menace. (fclahti.fi a.), FC Lahden ja Menacen yhteistyö kuitenkin päättyi helmikuussa 2019. (fclahti.fi b.). Eroavaisuuksia FC Lahden ja Pelicansin yhteistyökuvioissa on ollut se, että Pelicansin ja ENCE:n yhteistyö on ollut strateginen, jossa tietoa on jaettu puolin ja toisin, kummankin kuitenkin toimiessa omina organisaatioinaan. FC Lahden ja Menacen yhteistyössä Menace liittyi FC Lahden orga-nisaatioon ja otti myös nimekseen FC Lahti Menace. Porin Ässät lähti toimintaan otta-malla siipiensä alleen e-urheilujoukkueen oman organisaation ulkopuolelta. Ässien ta-pauksessa kiinnostavaa on, että e-urheiluun lähdettiin juuri ulkoisen e-urheilujoukkueen aloitteesta. Hercules JS taas toteuttaa e-urheilutoimintaansa nuorisotyön kautta, vaikka tarjoaa mahdollisuuksia e-urheilun harrastamiseen myös muillekin. Myös SJK on halun-nut tarjota mahdollisuuden e-urheilun harrastamiseen organisaation ulkopuolelle pelita-lotoimintansa kautta. Vaikka esimerkiksi HIFK ja SJK ovat perustaneet omat e-urheilu-joukkueet, toimivat nämä omina itsenäisinä yrityksinään. Näitä yhdistävät urheiluorgani-saatioon arvot ja seuran värit. Täten e-urheilutoiminta on saanut liikkumavaraa ja mah-dollisuuden toteuttaa toimintaa sen mukaan, mikä sopii e-urheilun maailmaan.

Vaikka urheiluorganisaatioilla on ollut eroja toimintatavoissa e-urheilun suhteen, motiivit toimintaan lähtemiseksi ovat hyvin samankaltaiset. Kaikkia organisaatioita yhdistää uu-sien kohderyhmien tavoittaminen ja nimenomaan nuoremman sukupolven, jota e-urheilu eniten kiinnostaa. E-urheilun avulla tavoitellaan uutta yleisöä urheiluorganisaation pelei-hin ja tapahtumiin, sekä edistetään oman brändin tunnettuutta. Osa toimijoista totesi

haastattelussa, että kokevat tunnettuuden lisääntyneen etenkin e-urheilun saralla. E-urheilun ottaessa isompaa roolia nyky-yhteiskunnassa, on organisaatioiden motiiveja ollut myös ajan hermolla pysyminen.

Suurimmilta osin varsinaisia tavoitteita urheiluorganisaatioiden kannalta ei ole juurikaan e-urheilutoiminnalle asetettu, vaan koetaan, että kaikki mitä e-urheilun kautta saadaan, on plussaa. Tämä ei myöskään ole aiheuttanut suurempia investointeja ja panostuksia. Pääosin tavoitteet, jotka on asetettu, lähtevät seuran itsenäisestä e-urheilutoiminnasta. Nämä tavoitteet ovat niin taloudelliset kuin kilpailulliset, sekä e-urheilutoiminnan tunnettuuden lisääminen. E-urheilupuolen toimiessa useammilla toimijoilla itsenäisinä yksiköinä, ei e-urheilutoiminta ole lisännyt juurikaan ylimääräistä rasietta muulle organisaation toiminnalle.

Yhtäläisyyttä on ollut myös siinä, että e-urheilua ja sen tunnettuutta halutaan yleisesti lisätä. SJK, Pelicans ja Hercules kertoivat halustaan kehittää suomalaista e-urheiluosamista, ja tehdä e-urheilun kautta yhteiskunnallista hyvää.

Haastatteluiden perusteella voidaan todeta, että suomalaisten urheiluorganisaatioiden tavoitteet e-urheilun suhteen ovat hyvinkin samanlaisia, kuin kansainvälisillä suuremilla urheilutoimijoilla, ja se on juuri nuoremman kohderyhmän tavoittaminen ja oman brändinsä tietoisuuden levittäminen. Tämä toteutetaan pääosin kansallisella tasolla, mutta katseita on osalla toimijoista käännetty myös ulkomaille. E-urheilun tiedetään olevan pitkä prosessi, joka vaatii vielä opettelua ja näin organisaatiot ovat valmiita tekemään yhteistyötä eri tahojen kanssa. E-urheilun lainalaisuuksien ollessa vieraita, ovat monet toimijat erottaneet e-urheilutoiminnan muusta urheilutoiminnasta. Tämä antaa e-urheilutoiminnalle liikkumavaraa itsensä toteuttamiseen sen kannalta, mikä on e-urheilulle ominaista.

Urheiluorganisaatiot hakevat vielä suuntaa e-urheilutoiminnan toteuttamiseen. Varsinkin Suomessa alaa vasta opetellaan, mutta e-urheilun kasvu ja sen tarjoama potentiaali on huomattu ja siihen halutaan päästä osalliseksi. Urheiluorganisaatioiden roolin kansainvälisessä ja suomalaisessa e-urheilussa voidaan odottaa olevan vain kasvava, kun alaa ja sen lainalaisuuksia opitaan ymmärtämään ja hallitsemaan. Myös e-urheilun ja urheilun vastakkainasettelun pienentyessä, urheiluorganisaatioiden rooli e-urheilussa nähtäneen entistä luonnollisempana.

LÄHTEET

888sport 2018. Why Are Traditional Sports Teams Investing In eSports? Viitattu 8.5.2019. <https://www.888sport.com/blog/e-sports/why-are-traditional-sports-teams-investing-esports>)

Afterdawn 2019. Streamaus. Viitattu 8.5.2019. <https://fin.afterdawn.com/sanasto/selitys.cfm/streamaus>

BBC.com 2018. Paris 2024 Olympics: Esports 'in talks' to be included as demonstration sport. Viitattu 8.5.2019. <https://www.bbc.com/sport/olympics/43893891>

Booton, J. 2018. Esports Betting Positions Traditional Sports to Win Big. Sporttechie.com 30.5.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://www.sporttechie.com/esports-betting-positions-traditional-sports-win-big-gambling/>

Businessinsider.com 2018. Gaming tournaments now offer prize pools comparable to some of the most established traditional sporting events. Viitattu 8.5.2019. <https://nordic.businessinsider.com/esports-prize-pools-vs-traditional-sports-2018-6?r=US&IR=T> Viitattu 8.5.2019

Businessinsider.com 2019. Gaming tournaments now offer prize pools comparable to some of the most established traditional sporting events. Viitattu 8.5.2019. <https://nordic.businessinsider.com/esports-prize-pools-vs-traditional-sports-2018-6?r=US&IR=T>

Campbell, C. 2013. Competitive gaming recognized in U.S. as a pro sport. Polygon.com 12.7.2013 Viitattu 8.5.2019. <https://www.polygon.com/2013/7/12/4518936/competitive-gaming-recognized-in-u-s-as-a-pro-sport>

Collins, Y. 2018. Why every football club should be paying attention to FC Copenhagen. Sky-sports 28.03.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://www.skysports.com/esports/news/34214/11306890/why-every-football-club-should-be-paying-attention-to-fc-copenhagen>

Cooke, S. 2017. Newzoo: Esports revenues will hit \$1.48bn by 2020. Esportsinsider.com 14.2.2017. Viitattu 8.5.2019. <https://esportsinsider.com/2017/02/newzoo-esports-revenues-will-hit-1-48bn-2020/>

Cooke, S. 2017. The Associated Press has ended the esports vs eSports debate. Esportsinsider.com 27.3.2017. Viitattu 8.5.2019. <https://esportsinsider.com/2017/03/associated-press-ended-esports-vs-esports-debate/>

Das, S. 2019. Top 10 Most Popular Sports in The World [Updated 2019]. Sporteology.net 31.4.2019. Viitattu 8.5.2019. <https://sporteology.net/top-10-popular-sports-world/>

Esportsearnings.com 2018. Viitattu 8.5.2019 <https://www.esportsearnings.com/history/2018/games>

Esports-news.co.uk 2017. HOW ESPORTS MANAGED TO GROW SO FAST. Viitattu 8.5.2019. <https://esports-news.co.uk/2017/10/28/how-esports-managed-to-grow-so-fast/>

fclah.fi 2017a. FC Lahti mukaan eSportsiin. Viitattu 8.5.2019. <http://www.fclah.fi/uutiset/2017/08/04/fc-lahti-mukaan-esportsiin>

fclah.fi 2019b. FC Lahden ja MNC Group (Team Menacen) tiet eroavat. Viitattu 8.5.2019. <http://www.fclah.fi/uutiset/2019/02/28/fc-lahden-ja-mnc-group-team-menacen-tiet-eroavat>

- Fitch, A. 2018. DFL launching esports tournament for Bundesliga clubs. esportsinsider.com 25.9.2018. Viitattu 8.5.2019 <https://esportsinsider.com/2018/09/dfl-esports-tournament-bundesliga/>
- Greene, E.G. 2016. The Reasons for Esports Developing So Fast. Ezinearticles.com 27.12.2016. Viitattu 8.5.2019. <https://ezinearticles.com/?The-Reasons-for-Esports-Developing-So-Fast&id=9607395>
- Gynther, M. 2018. Tampereella satsataan tosissaan elektroniseen urheiluun, mukaan on lähtenyt myös moni perinteinen urheiluseura – Tästä uudessa hankkeessa on kyse. Aamulehti 12.11.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://www.aamulehti.fi/a/201294588>
- Hartikainen, A. 2017. "Hyvä e-urheilijan viikoittainen harjoittelu koostuu järjestelmällisestä ja monipuolisesta liikkuvuuden ylläpitämisestä". ESS.fi. Viitattu 8.5.2019. <https://www.ess.fi/urheilu/Urheilu/art2350200>
- Hartikainen, N. 2016. HIFK laajentaa ensimmäisenä urheiluseurana Suomessa e-urheiluun. YLE 24.11.2016. Viitattu 8.5.2019. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/11/05/hifk-laajentaa-ensimmaisena-urheiluseurana-suomessa-e-urheiluun>
- Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013. Pelikasvattajan käsikirja. www.pelikasvatus.fi. <https://peliviikko.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Helinko, M. 2018. Seinäjokelaisen e-urheilun kuluva vuosi on "level up" – kaupunkiin valmistuu kausikortilla toimiva pelitalo. Seinäjoen Sanomat, 16.01.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://www.seinajoensanomat.fi/artikkeli/599266-seinajokelaisen-e-urheilun-kuluva-vuosi-on-level-up-kaupunkiin-valmistuu>
- Jalonen, H., Haltia, J., Tuominen, S., Ryömä, A. 2017. Arvonluonnin pelikirja.
- Keskitalo, T. 2018. Ministeri Sampo Terho: Elektroninen urheilu pääsee liikunnan järjestöavustusten piiriin. STT/Keskisuomalainen, 25.4.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://www.ksml.fi/urheilu/olympialaiset/Ministeri-Sampo-Terho-Elektroninen-urheilu-p%C3%A4%C3%A4see-liikunnan-j%C3%A4rjest%C3%B6avustusten-piiriin/1188345>
- Kielitoimitonsanakirja.fi. 2018. Viitattu 8.5.2019, <https://www.kielitoimitonsanakirja.fi/netmot.exe?SearchWord=urheilu&dic=1&page=results&UI=fi80&Opt=1>.
- Kraneis, S., Rantala, K. 2018. Kaikki e-urheilusta. Urheilumuseo
- Laine, J. 2018. Sponsorit siirtyvät rahoineen elektronisen urheilun pariin – Ennusteet povaavat uuden lajin ohittavan katsojaluvuissa jalkapallon. Helsingin Sanomat. 16.9.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005829568.html?ref=rss>
- Lecourt, H. 2018. Esports history and evolution. Bequipe.com 31.8.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://bequipe.com/esports-history-evolution/>
- Li, Z. 2018. Who sponsors eSports clubs and why? Foxsportstories.com 23.6.2018. Viitattu 8.5.2019. <http://foxsportsstories.com/2018/06/23/sponsors-esports-clubs/>
- Lola. 2016. IeSF to undergo evaluation for eSports Olympic recognition in December. GameZone 15.4.2016. Viitattu 8.5.2019. <http://www.mweb.co.za/games/view/tabid/4210/Article/25543/IeSF-to-undergo-evaluation-for-eSports-Olympic-recognition-in-December.aspx>
- Newzoo 2017. The 5 Factors Defining the Future of Esports. Viitattu 8.5.2019. <https://newzoo.com/insights/articles/the-5-factors-defining-the-future-of-esports/>
- Newzoo 2018. Global 2018 Global Esports Market Report. Viitattu 8.5.2019. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>

Newzoo 2019. Most Watched Games on Twitch & YouTube. Viitattu 8.5.2019 <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>

Oh, D. 2018. Why the NBA, NHL, MLS, and NFL Are In On Esports. Front Office Sports 12.2.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://frntofficesport.com/why-the-nba-nhl-mls-and-nfl-are-in-on-esports/>

Oh, D. 2018. Why the NBA, NHL, MLS, and NFL Are In On Esports. Front Office Sports 12.2.2018. Viitattu 8.5.2019. <https://frntofficesport.com/why-the-nba-nhl-mls-and-nfl-are-in-on-esports/>

Porter, M. 2017. Team North's 'MSL' and the owner of FC Copenhagen tell us how esports teams are becoming more professional thanks to investment from real life sports teams. Daily Mail 6.12.2017, Viitattu 8.5.2019. <https://www.dailymail.co.uk/sport/esports/article-5151969/Esports-teams-pro-thanks-sports-investors.html>

Riihimaa, P. 2017. Urheiluseurat mukaan e-urheiluun. ylikerroin.com 12.03.2017. Viitattu 8.5.2019. <http://www.ylikerroin.com/vieraskyn%C3%A4/urheiluseurat-mukaan-e-urheiluun>

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

SEUL 2019a. Mitä on e-urheilu. Viitattu 8.5.2019. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>

SEUL 2019b. IeSF etenee kohti KOK:n jäsenyyttä Viitattu 8.5.2019. <https://seul.fi/iesfn-etenee-kohti-kokn-jasenytta/>

Sponsor Insight 2019, lehdistötiedote 19.03.2019. Viitattu 8.5.2019. http://www.sponsorinsight.fi/uploads/1/1/1/0/11102604/sponsor_insight_lehdist%C3%B6tiedote_19_03_2019.pdf

Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F., Sotamaa, O. 2009. Pelitutkimuksen vuosikirja 2009

Thelacesout.com 2017. Why Sports Teams Are Investing In Esports And Why You Should Too. Viitattu 8.5.2019. <https://thelacesout.com/why-sports-teams-are-investing-in-esports-and-why-you-should-too-7d1143464a33>

Tiihonen, A. Liikuntakulttuurin käsitteet muuttuvat ja muuttavat 2014. Viitattu 8.5.2019. http://www.liikuntaneuvosto.fi/files/317/Liikuntakulttuurin_kasitteet_LOW.pdf

von Bell, C., Ylä-Jääski, V. 2015. Urheilun katselu televisiosta käy kukkarolle. Taloustaito.fi 30.10.2015. Viitattu 8.5.2019. <https://www.taloustaito.fi/koti/Television-maksukanavat-houkuttelevat/>

Vuokatin urheiluakatemia, E-urheilun yläkoululeirit - CS:GO ja Overwatch, Viitattu 8.5.2019 <http://www.vuokattirukaurheiluakatemia.fi/Hakeminen/E-urheilu-hakeminen>

YLE Uutiset 11.4.2012. Nuoret katsovat yhä enemmän tv-ohjelmia netistä. Viitattu 8.5.2019. <https://yle.fi/uutiset/3-5686028>

Liitteet

Haastattelukysymykset

1. Miksi organisaatio on lähtenyt e-urheiluun mukaan?
2. Miten organisaatio on mukana itsenäisen seuran toiminnassa?
3. Onko e-urheilutoiminnan käynnistäminen vaatinut erityisiä toimenpiteitä? Mitä?
4. Mitä e-urheilu on tuonut organisaatiolle?
5. Mitä tavoitteita e-urheilulle on organisaatiossa asetettu?
6. Mitkä ovat tulevaisuuden näkymät ja odotukset?

Haastateltavat

Christer Kasurinen, General Manager, Helsinki REDS

Eero Kemppi, myyntineuvottelija, Porin Ässät

Mikko Perälä, Hercules JS

Sakari Kaikkonen, mediatuottaja, Pelicans

Ville Kesänen, SC Classic

Pekka Riihimaa, Manageri, SJK