

Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne.

Viite:

Haasio, A. 2019. Huippu-urheilija ei hikoile. Ilkka 15.3.2019, 22.



SeAMK 

SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU
SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Huippu-urheilija ei hikoile

Kolumni

”Siellä se taas istuu koneensa äärellä kuulokkeet korvilla, katse liimautuneena tietokoneen näyttöön. Menisi edes ulos kavereitensa luo. Mitä peliä tuokin on...”

Tuntuuko tutulta?

Parhaassa tapauksessa tuo vähän ylipainoinen ja finninaamainen teini on matkalla kohti miljoonia ja kuuluisuutta. E-urheilu kasvattaa jatkuvasti suosiotaan ja lajin huiput kasvavat juuri noista pelikoneiden ääressä viihtyvistä nörteistä.

E-urheilu on tietokone- tai konsolipelien kilpapeliamista. Lajissa kilpaillaan niin yksilö- kuin joukkuelajeissa. Tutut viihdepelit, kuten League of Legends ja Counter Strike ovat esimerkkejä suosituista kilpapeleistä. Pelit ovat samoja, joita keskivertoteinit harrastavat kotioloissa.

E-urheilussa liikkuvat isot rahat. Kaikkien aikojen suurin yksittäisen turnauksen palkintopotti on peräti 24,7 miljoonaa dollaria ja huippupelaajat ansaitsevat vuodessa miljoonia.

E-urheilun maailmanvalioiden joukosta löytyy myös suomalaisia, joiden tulot ovat seitsennumeroisia. Ei ihme, että isot urheiluseurat kuten helsinkiläinen HIFK ja oma SJK:mme ovat lähteneet mu-

Ari Haasio

Filosofian tohtori ja SeAMK:in yliopettaja



Vaikka moni luulee, että pelaaminen on vain tuolissa löhöämistä, totuus on toinen. Turnaus vaatii fyysistä kestävyyttä ja henkistä kanttia.

kaan e-sport-bisnekseen. Siellä liikkuu raha ja siitä nuoret ovat kiinnostuneet.

Tosiasia on, että monet perinteiset suomalaislajit eivät kiinnosta nuoria yhtä paljon. Tutkimusten mukaan 18-29-vuotiaiden keskuudessa e-urheilu on toiseksi suosituin urheilulaji heti jääkiekon jälkeen.

Onko tietokonepelien pelaaminen oikeasti urheilua? Eihän siinä edes tule hiki. Nuoret istuvat koneen äärellä joystickeineen ja hiirineen, klikkailevat ja tuijottavat ruutua.

Voiko sitä verrata pesäpalloon tai painiin?

Kilpatasolla tietokonepelien pe-

laaminen on jotain aivan muuta kuin summittaista räiskintää tai satunnaista hauskanpitoa. Menestyminen vaatii tiukkaa ja kurinalaista harjoittelua, säännöllisyyttä ja kurinalaisuutta.

Vaikka moni luulee, että pelaaminen on vain tuolissa löhöämistä, totuus on toinen. Turnaus vaatii fyysistä kestävyyttä ja henkistä kanttia. Niitä varten kilpapelajaat harjoittavat niin fysiikkaansa pärjätäkseen kilpailuissa.

Jopa Kansainvälinen olympiakomitea on tunnustanut e-urheilun ”oikeaksi urheiluksi”. Eihän ammunta, darts tai biljardikaan saa hikeä virtaamaan vaikka ne ovat asemansa vakiinnuttaneita urheilulajeja.

E-urheilu on tullut jäädäkseen. Sitä voidaan ylenkatsoa tai vähätellä, mutta totuus on, että e-urheilun merkitys kasvaa kasvamistaan. Maailma muuttuu.

Ja onhan hyvä fyysinen peruskunto sekä huippuunsa hiottu henkinen jaksaminen sekä keskittymiskyky monessa muussakin urheilulajissa menestymisen edellytys.

Ja ne 400 miljoonaa kilpapelamista seuraavaa katsojaa, sadoista miljoonista itse lajia harrastavista puhumattakaan, eivät voi olla väärässä.